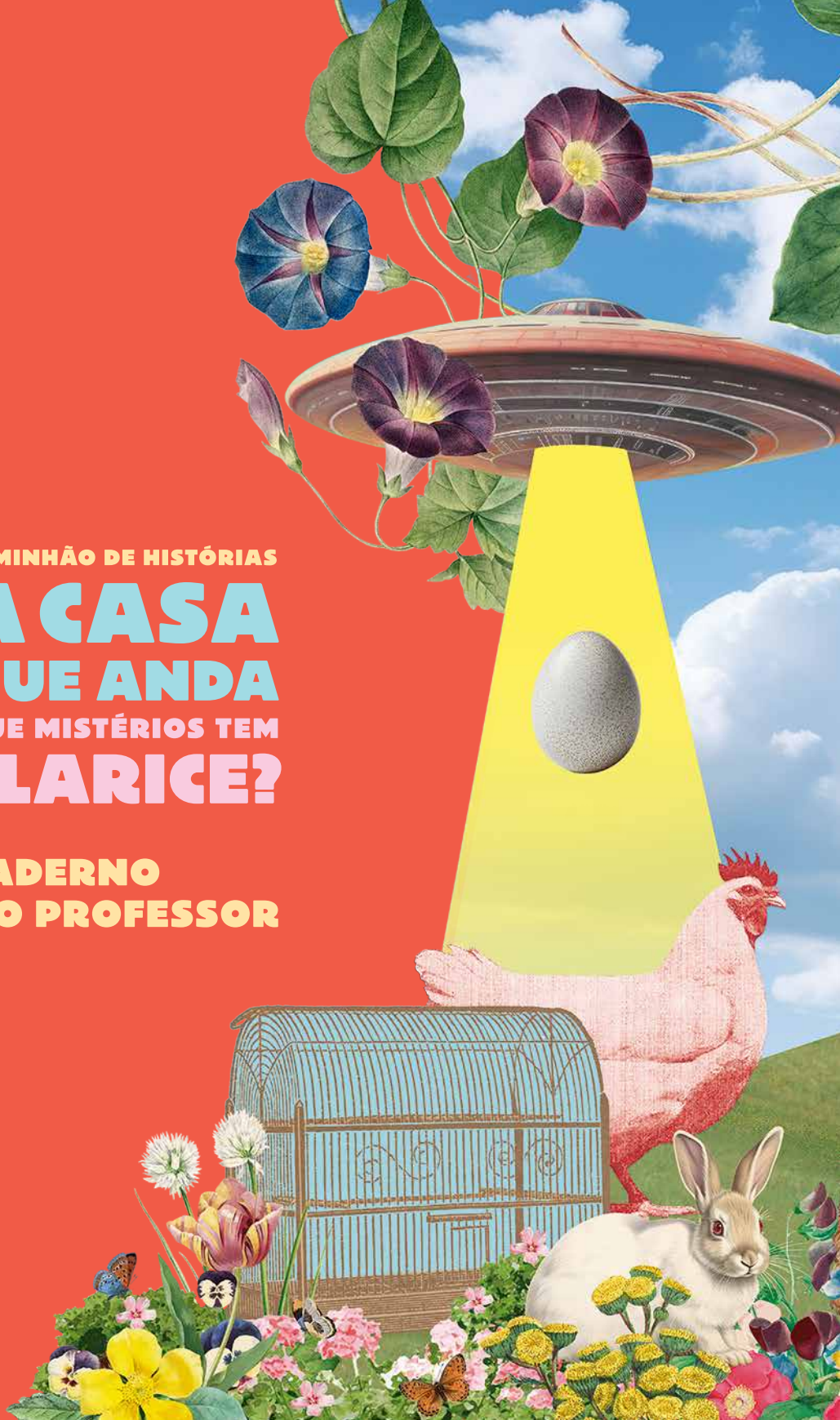
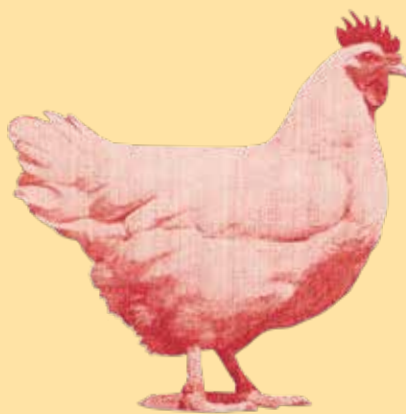


CAMINHÃO DE HISTÓRIAS

A CASA QUE ANDA QUE MISTÉRIOS TEM CLARICE?

CADERNO
DO PROFESSOR





APRESENTAÇÃO

A exposição interativa **“A Casa que Anda – Que mistérios tem Clarice?”** foi criada a partir de três livros infantis de Clarice Lispector: *A vida íntima de Laura*, *O mistério do coelho pensante* e *A mulher que matou os peixes*.

A maioria das histórias desta grande escritora acontece no espaço doméstico; por isso, a exposição recria o ambiente de uma “casa”. Nela, todos podem sentir de perto o mundo mágico e encantador de Clarice.

O ambiente está repleto de elementos que remetem à vida da autora, como livros, textos escritos à mão e em máquinas de escrever, além de personagens e objetos presentes nas muitas histórias escritas por ela. A exposição tem o intuito de despertar a curiosidade, e fazer com que o visitante sinta várias emoções e reflita sobre diferentes temas.

Para enriquecer ainda mais a experiência, a exposição também conta com obras de outros artistas inspiradas nessas três histórias. Vamos conhecer um pouco sobre esses criadores e suas obras?

JARDIM DAS MEMÓRIAS

É uma homenagem aos bichos, convidados ou não, que estiveram presentes na vida e na obra de Clarice Lispector. A artista visual **Mariana Valente** (neta de Clarice) fez desenhos e colagens que cobrem a parte externa do baú do caminhão com um mundo colorido, múltiplo e encantado. Essas ilustrações reinventam muitos aspectos ligados à biografia e às histórias escritas por Clarice, como as cidades e os países onde ela viveu ou visitou, os animais, as flores que aparecem em seus contos e romances, as crianças, as paisagens e outras surpresas.

CASA DO COELHO

Criada pelo artista **Raul Mourão**, trata-se de uma pequena casa de aço que remete ao misterioso desaparecimento do coelho da história de Clarice. Na exposição, é possível interagir com a obra e pensar sobre o mistério da fuga do coelho. Essa casa-gaiola foi construída com o mesmo material das grades de segurança que vemos nas cidades brasileiras e, por isso, também nos faz refletir sobre o medo, sobre *estar preso* e sobre *fugir*.

QUINTAL DA CLARICE

Um lindo tapete, desenhado pela artista **Maria Klabin**, parece o chão de um quintal. Nele, você encontrará caracóis, tatus-bola, folhas e restos de comida. Com lupas de aumento, você poderá explorar tudo isso em detalhe. Para Maria, foi um privilégio criar esse tapete-jardim porque ela lia essas histórias para seus filhos. Para desenhar o tapete, ela pensou nos lugares que imaginava enquanto lia e relia as histórias.

GALINHA LAURA

No quintal da casa, há um grande ovo esculpido em madeira maciça: é o ovo da Galinha Laura, criado pela artista visual **Marcela Cantuária**. Ele nos faz pensar sobre o mistério da vida e sobre o futuro. Afinal de contas, o ovo é um símbolo do começo da vida e das muitas possibilidades que ela nos oferece.

MATERIAL EDUCATIVO

Na exposição, os estudantes receberão um material educativo com atividades para dar continuidade à experiência da visita de forma autônoma ou conduzida pelo professor em sala de aula. O material do professor apresenta aprofundamentos para algumas dessas atividades direcionadas a diferentes etapas de ensino e correlacionadas às habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em diferentes áreas do conhecimento.



ORGANIZANDO A VISITA COM O GRUPO

Para que as visitas de grupos escolares sejam aproveitadas da melhor forma possível, sugerimos que a experiência seja organizada em três momentos fundamentais: antes, durante e depois da visita.

ANTES

O grupo deve ser previamente preparado, tanto em relação a aspectos práticos que deixem claro para onde estão indo, quanto tempo irá durar essa saída, como será a dinâmica da visita, se haverá lanche etc., quanto em relação aos aspectos pedagógicos que devem esclarecer a temática da exposição a ser visitada, o objetivo pedagógico da visita e sua relação com o currículo escolar. Essa preparação tem como objetivo motivar e engajar os estudantes, e fica ainda melhor se for possível que eles realizem pesquisas prévias sobre o assunto pois. Dessa forma, já podem chegar à exposição com dúvidas e questionamentos que irão enriquecer a experiência.

**A PREPARAÇÃO
TEM COMO OBJETIVO
MOTIVAR E ENGAJAR
OS ESTUDANTES**



DURANTE

A visita à exposição que será conduzida por um educador(a) também será organizada em três momentos: acolhimento, desenvolvimento e fechamento. No acolhimento, são passadas orientações e, geralmente, são realizadas perguntas e levantadas hipóteses que vão nortear a visita.

O desenvolvimento ocorre nos diferentes espaços da exposição, com a interação dos estudantes com o espaço e objetos, proporcionando uma experiência educativa e envolvente. No fechamento, é realizada uma breve recapitulação das questões iniciais e pontos suscitados pelos estudantes.

**ACOLHIMENTO,
DESENVOLVIMENTO
E FECHAMENTO**



DEPOIS

Após a visita, a experiência deve continuar em sala de aula. Esse é o momento no qual a visita à exposição se conecta com os conteúdos curriculares. Tanto o material do estudante quanto o material do professor apresentam caminhos para aprofundar os temas apresentados na exposição, mas muitos outros desdobramentos e atividades podem ser criados a partir desta experiência. Toda forma de continuidade é válida.

**A VISITA
À EXPOSIÇÃO
SE CONECTA COM
OS CONTEÚDOS
CURRICULARES**



AMPLIAÇÕES

DAS ATIVIDADES

DO MATERIAL

DO ESTUDANTE

SUAS HISTÓRIAS COM ANIMAIS

NÍVEL DE ENSINO

Fundamental I e Fundamental II

HABILIDADES DA BNCC

EF12LP05 – EF12LP18 – EF35LP23 – EF35LP27 – EF35LP28 –
EF67LP31 – EF89LP36

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM

- Estimular a comunicação oral e expressão artística a partir do contato com o universo literário de Clarice Lispector.

Ao longo do livro *A mulher que matou os peixes*, Clarice conta muitas memórias envolvendo animais.

“É porque no começo e no meio vou contar algumas histórias de bichos que eu tive, só para vocês verem que eu só poderia ter matado os peixinhos sem querer.”

Ao conhecer as histórias de Clarice, os estudantes são convidados a relembrar as suas histórias com animais e compartilhá-las com seus colegas. A sugestão é que esse compartilhamento seja feito a partir de releituras poéticas das memórias trazidas por eles. Para finalizar, o professor poderá promover um sarau ou criar diferentes prêmios de júri para as histórias.

MOMENTO 1 COMPARTILHAMENTO DE LEMBRANÇAS

O professor deve iniciar a atividade com um momento coletivo onde os estudantes relembram as histórias apresentadas na exposição. Após a discussão coletiva, os estudantes são convidados a compartilhar suas próprias experiências com animais; as histórias podem ser reais ou fantasiosas. Em seguida, a turma deve ser dividida em grupos de até quatro estudantes. Cada grupo deve escolher uma história ou memória para desenvolver a atividade.

MOMENTO 2 PRODUÇÃO DE POEMAS

Após o grupo reunir informações suficientes, o professor deve orientar que se inicie o exercício de releitura da história de forma poética. Para elaborar o poema, os estudantes podem utilizar diversas formas poéticas, como soneto, verso livre, batalha de rima, slam etc.

O poema deve ter verso, estrofe, uma métrica específica e pode conter rima ou não. Podem usar figuras de linguagem e escolher palavras pela sonoridade. O professor deve estimular os estudantes a entrar no processo criativo, mostrando exemplos de poemas para aquecê-los.

MOMENTO 3 SARAU

Na última aula, o professor deve organizar um sarau para as apresentações dos poemas. É importante criar um cronograma com a ordem das apresentações para garantir que o tempo seja bem aproveitado. Essa sequência deve incluir intervalos para que os estudantes possam interagir e apreciar as performances dos colegas.

Dessa forma, a atividade será organizada e estruturada, promovendo aprendizado, criatividade e interação entre os estudantes.

PRATOS FEITOS COM GALINHA

NÍVEL DE ENSINO

Fundamental I e Fundamental II

HABILIDADES DA BNCC

EF03GE09 – EF05CI08 – EF05CI09 – EF03GE05

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM

- Trabalhar diferentes aspectos da alimentação e suas mudanças ao longo da história. Nessa atividade, os estudantes são convidados a avaliar os tipos de alimentação e identificar como é a sua.

Nossa alimentação está muito relacionada à cultura e ao tempo em que vivemos; os hábitos alimentares vão se transformando com o tempo. Na história *A vida íntima de Laura*, Clarice comenta sobre um prato típico chamado *Galinha ao molho pardo*. No material dos estudantes, a atividade propõe uma análise e reflexão sobre a receita, seus ingredientes e convida os estudantes a buscarem em sua família outras receitas e refletir como é sua alimentação.

Para dar continuidade a essa discussão, a proposta é que em sala de aula seja realizada uma pesquisa mais ampliada sobre a evolução da alimentação ao longo da história e também uma reflexão sobre os tipos de alimentação que coexistem nos dias atuais. O que pauta essas mudanças?

MOMENTO 1 PESQUISA SOBRE A HISTÓRIA DA ALIMENTAÇÃO

A evolução da alimentação humana é um tema vasto e fascinante, que abrange milhares de anos e uma variedade de fatores, incluindo mudanças ambientais, tecnológicas, culturais e sociais.

O professor deve dividir os estudantes em grupo, e cada grupo deve ficar responsável por pesquisar a alimentação em diferentes períodos históricos como: Era Paleolítica, Neolítica, Antiguidade, idade média, Era Moderna, século XX, até os dias de hoje.

Ao final da atividade, cada grupo deve apresentar seus achados para o resto da classe.

MOMENTO 2 ALIMENTAÇÃO NOS DIAS ATUAIS

A globalização trouxe uma maior interconexão entre as culturas alimentares do mundo, resultando em uma grande diversificação na disponibilidade de alimentos em muitas partes do mundo. No entanto, também houve um aumento preocupante no consumo de alimentos ultraprocessados, ricos em açúcares, gorduras saturadas e aditivos químicos, contribuindo para problemas de saúde como obesidade e doenças relacionadas à dieta.

Em grupos, os estudantes também devem pesquisar os diferentes tipos de alimentação praticadas hoje em dia (alimentação onívora, vegetarianismo e suas variações, veganismo) e refletir sobre suas próprias escolhas.

Cada grupo deve apresentar suas descobertas para o restante da classe e, em seguida, o professor deve conduzir uma discussão coletiva sobre o que está por trás de cada um desses padrões de alimentação. Ao final da atividade, o professor deve retomar a receita apresentada por Clarice na história da *Galinha Laura* e identificar junto com os estudantes os padrões de alimentação praticados na época.

O QUE VEIO PRIMEIRO: O OVO OU A GALINHA?

NÍVEL DE ENSINO

Fundamental I e Fundamental II

HABILIDADES DA BNCC

EF01CI05 – EF01CI07 – EF01LP10 – EF06CI03 – EF06CI04

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Relacionar as características dos ovos às estratégias reprodutivas de diferentes animais, promovendo uma reflexão sobre a origem e evolução dos ovos, relacionando-os aos conceitos de ciclo de vida e tempo na natureza.
- Utilizar as informações coletadas para criar cartas para um jogo que envolva características dos ovos e dos animais correspondentes, promovendo a aprendizagem de forma lúdica e interativa.

Clarice Lispector explora profundamente em sua obra temas como o começo, ou a origem do mundo, das coisas e da escrita. No início de *A hora da estrela*, há uma visão cosmogônica, sugerindo que tudo começou com um «sim», um conceito que transcende até a pré-história.

“Tudo no mundo começou com um sim. Uma molécula disse sim a outra molécula e nasceu a vida. Mas antes da pré-história havia a pré-história da pré-história e havia o nunca e havia o sim. Sempre houve. Não sei o quê, mas sei que o universo jamais começou.”

Em outros livros, como *Água viva* e obras infantis como *Quase de verdade* e *A mulher que matou os peixes*, Clarice Lispector desafia e reinventa o tradicional “era uma vez”, explorando narrativas que começam antes mesmo do começo aparente, mergulhando o leitor em uma reflexão sobre a natureza do contar histórias. Ela se posiciona como autora presente, expondo os meandros da escrita e desafiando convenções literárias.

Na obra *O ovo e a galinha*, texto apresentado no I Congresso Mundial de Bruxaria, transcrito entre 24 e 28 de agosto de 1975 em Bogotá, na Colômbia, Clarice Lispector utiliza a figura do ovo como um símbolo da origem indeterminada, refletindo sobre a origem do mundo e da própria escrita. Assim, a autora não apenas investiga o começo como um conceito filosófico complexo, mas o incorpora em sua escrita como uma busca incessante e multifacetada, refletindo a natureza inapreensível e fluida da experiência humana e do universo.

Para dar continuidade à discussão sobre as características dos ovos e sobre a intrigante questão “O que veio primeiro: o ovo ou a galinha?”, os estudantes são convidados a criar jogos. A depender do ciclo de ensino, é possível criar um jogo da memória, utilizando como uma das cartas o ovo e a outra, o animal ao qual o ovo pertence. Para os estudantes do Fundamental II, é possível propor a criação de um jogo do tipo super trunfo, como mostram os passos a seguir.

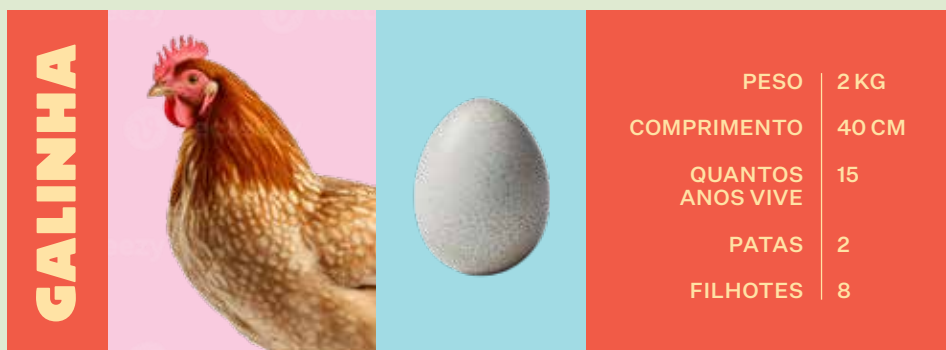
MOMENTO 1

PESQUISA SOBRE OS OVOS

Além das informações sobre o tamanho dos ovos disponíveis no material educativo, esse momento deve ser dedicado a levantar outras características sobre os animais e seus ovos que podem compor o super trunfo. Por exemplo, tempo de desenvolvimento do embrião dentro do ovo, número de ovos que são colocados, porcentagem de ovos que eclodem etc. Uma informação interessante para buscar respostas à pergunta do título dessa atividade é o tempo que esse animal está na Terra. Outros animais e seus ovos devem ser incorporados à pesquisa de forma que o jogo ganhe mais cartas.

MOMENTO 2 DEFINIÇÃO DAS CARACTERÍSTICAS E MONTAGEM DAS CARTAS

Um fator importante de jogos como o super trunfo é que as cartas tenham características variadas; algumas cartas devem se sair melhor em algumas características, mas nunca em todas. A carta em que grande parte das características sairá vencedora pode ser definida como um super trunfo. O super trunfo pode também ser definido com base em outros critérios eleitos pela turma. Após a definição das características que estarão presentes no super trunfo, é hora de montar as cartas. O professor deve escolher uma ferramenta digital ou um modelo padrão para o *layout* das cartas. Cada grupo de estudantes poderá ficar responsável por desenvolver um determinado conjunto de cartas. Cada carta deve ter uma imagem do ovo e do animal.



Exemplo de carta

MOMENTO 3 TESTE DO JOGO E VALENDO!

Os grupos podem testar o jogo com menos cartas e depois adicionar as cartas dos demais grupos. É possível realizar o jogo entre os grupos e, a cada rodada, ampliar as informações sobre os animais e as formas de reprodução. Ao final do jogo, os estudantes podem elencar os diferentes grupos aos quais pertencem os animais e ovos disponíveis nas cartas. Em seguida, com base no tempo que os animais estão na Terra, podem discutir, sob o ponto de vista reprodutivo, o que veio primeiro: o ovo ou a galinha.

PENSAR COM O NARIZ

NÍVEL DE ENSINO

Fundamental I e Fundamental II

HABILIDADES DA BNCC

EF01LP26 – EF02LP28 – EF35LP25 – EF35LP26 – EF35LP29 – EF67LP30

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM

- Estimular a criatividade e a metacognição (aprender a aprender). Essa atividade estimula que os estudantes tragam para a consciência processos que muitas vezes parecem automáticos ou naturais. Essa habilidade é muito importante para o desenvolvimento da competência de aprender a aprender.

No livro *O mistério do coelho pensante*, Clarice Lispector nos conta que este coelho pensava com o nariz. Essa imagem curiosa é um ótimo disparador para que os estudantes reflitam sobre o pensamento e a criatividade, qual a relação entre eles e como as atividades dirigidas podem estimular esses processos. Brincar, desenhar, caminhar e observar a natureza são algumas das atividades que podem nos auxiliar a deixar o pensamento correr solto, estimulando processos criativos.

MOMENTO 1 PASSEIO E COLETA

A partir de um passeio pelo pátio da escola - como se fosse o jardim da casa de Clarice - os estudantes devem procurar e coletar elementos que farão parte de suas histórias. Podem ser pedras, folhas, gravetos e outras pistas que encontrarem pelo caminho.

MOMENTO 2 CRIAÇÃO DA NARRATIVA

De volta à sala de aula, em duplas, os estudantes devem apresentar um ao outro os elementos coletados para conversarem sobre as possibilidades narrativas. Em seguida, cada dupla deve preparar um roteiro sobre a história que desejam criar, seguindo estes passos:

- **Desenvolvimento da ideia:** Defina o tema central da história e resuma a história em uma ou duas frases.
- **Criação dos personagens:** Descreva as personagens, suas características físicas, seus objetivos, motivações, desafios e a relação entre eles.
- **Narrativa:** Estructure o texto em introdução, desenvolvimento e conclusão/desfecho (o que acontece com os personagens após a resolução do conflito).

MOMENTO 3 DESENVOLVIMENTO

A escrita da primeira versão deve ser feita em casa por cada um dos estudantes que, na aula seguinte, devem comparar as histórias elaboradas. Será divertido perceber que mesmo com elementos comuns e com um roteiro desenvolvido, as histórias apresentadas serão diferentes. Isso ocorre porque cada um tem uma forma de desenvolver seu pensamento e conectar ideias. Cada estudante deve apresentar comentários sobre os textos de seu colega seguindo alguns critérios: os elementos coletados estão presentes na história? A história é coerente, criativa e envolvente? Existe algum aspecto a ser melhorado?

Após a entrega dessa primeira versão, o professor deve corrigir o texto sugerindo melhorias e ajustes. A partir dos comentários dos colegas e do professor, cada um dos estudantes deve apresentar o texto final.

SOMBRAS ANIMAIS!

NÍVEL DE ENSINO

Educação infantil e Fundamental I

HABILIDADES DA BNCC

EF12LP05 – EI03CG01 – EF09LP03 – EI03EF04 – EF15AR19

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM

- Experimentar técnicas de manipulação de sombras e iluminação, explorando recursos simples como lanternas, telas translúcidas, mãos e objetos recortados para criar efeitos visuais capazes de expressar uma narrativa significativa sobre o convívio entre humanos e animais.

As obras infantis de Clarice Lispector que compõem a exposição “A Casa que Anda – Que mistérios tem Clarice?” têm animais como personagens e inspiração. Em *A mulher que matou os peixes*, a autora traz outros animais à história incorporando-os na narrativa sobre a sua relação com os animais.

A proposta desta atividade é usar o teatro de sombras como forma de expressão para histórias vivenciadas ou criadas pelos estudantes e que envolvem animais. Essa técnica teatral milenar pode ser realizada com as próprias mãos e objetos projetados na presença de iluminação adequada, para criar efeitos visuais que contam histórias de maneira envolvente e mágica.

As crianças podem explorar diferentes técnicas de manipulação de formas e luzes para criar efeitos visuais interessantes, desenvolvendo habilidades expressivas e artísticas. Além disso, a atividade propicia a integração disciplinar envolvendo aspectos da literatura, história, ciências sociais, artes visuais e do corpo.

MOMENTO 1

UMA HISTÓRIA PARA SER CONTADA

O professor deve iniciar a atividade com um momento coletivo onde, além de explicar a atividade para os estudantes, retome as histórias apresentadas na exposição. Após a discussão coletiva, os estudantes são reunidos em grupos e convidados a escolher uma nova história cujos personagens sejam animais; as histórias podem ser reais ou fantasiosas. A história pode ser registrada oralmente ou escrita.

MOMENTO 2

UM ROTEIRO PARA O TEATRO DE SOMBRAS

Nesta etapa, as histórias contadas no momento anterior serão adaptadas para compor o roteiro do teatro. Assim, os estudantes devem identificar claramente na sua história um começo, meio e fim. Além disso, devem identificar os personagens envolvidos na trama e quais deles devem ser representados visualmente através das sombras. É o momento de definir também quais serão as características dos personagens que permitam ser reconhecidos pelo público. No teatro de sombras, geralmente não há falas, e os diálogos podem ser expressos por meio de gestos, movimentos e música. Caso seja necessário, é possível incluir breves falas ou palavras-chave que complementem a narrativa. A história deve ser dividida em cenas ou episódios principais. Cada cena deve ter um propósito claro na progressão da história e contribuir para o desenvolvimento dos personagens e da narrativa. O professor deve definir, em função da sua turma, o número plausível de cenas para a apresentação. Uma forma prática de estruturar o roteiro é por meio de um *storyboard* simples em que as cenas são desenhadas ou esboçadas em sequência, indicando as posições das formas e figuras de sombra.

MOMENTO 3 ENSAIOS E AJUSTES

Os estudantes devem realizar alguns ensaios para testar a fluidez da narrativa e a clareza das imagens projetadas. Nesta etapa, devem ser realizados os ajustes conforme sejam necessários, de forma a garantir que a história seja compreensível e cativante para o público-alvo.

MOMENTO 4 APRESENTAÇÕES

As apresentações podem ser realizadas no contexto da sala de aula ou para um público mais amplo. Nesse caso, é possível prever um convite bacana que traga o tema central das histórias e as informações de data e local das apresentações. É possível inserir também uma sinopse de cada história no convite. Os estudantes devem ser incentivados a serem anfitriões desse evento. É possível integrar outras atividades educativas e lúdicas relacionadas ao tema das sombras. Por exemplo, um espaço para contação de histórias tradicionais, um cantinho de pintura de silhuetas ou até mesmo uma exposição de artes visuais inspiradas em sombras. Há ainda a possibilidade de criar um espaço interativo onde os convidados possam experimentar a manipulação de sombras em tempo real. Equipamentos simples como lanternas, telas translúcidas e objetos recortados podem ser disponibilizados para que todos possam explorar e criar suas próprias projeções.

APROFUNDAMENTO

DOS MISTÉRIOS

DE CLARICE

LISETE – MICO DE CIRCO

NÍVEL DE ENSINO

Fundamental II

HABILIDADES DA BNCC

EF07CI08 – EF09CI13 – EF89LP12

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM

- Avaliar e debater a importância das regulamentações sobre a venda de animais silvestres, discutindo como elas afetam a conservação da biodiversidade e o bem-estar dos animais.
- Encorajar os estudantes a valorizar a participação em discussões sobre políticas públicas e conservação da natureza, reforçando a importância da participação cidadã.

Na obra *A Mulher que Matou os Peixes*, há uma passagem onde Clarice Lispector menciona a história de um mico de circo fêmea. Encantada com a ideia de presentear sua família com um animal de estimação diferente, ela escolhe uma miquinha chamada Lisete, descrita como delicada e vestida com saia vermelha, brincos e colares baianos. Apesar de inicialmente tranquila, a narradora percebe rapidamente que Lisete não está bem de saúde. Levada a um veterinário, Lisete recebe uma injeção que melhora seu estado temporariamente, mas logo ela piora novamente e acaba falecendo durante a noite, deixando todos em profunda tristeza. Assim, Clarice reflete sobre sentimentos que se desdobram a partir da relação entre humanos e animais. Essa história contribui para o tema central do livro, que é a relação da autora com diferentes animais e as reflexões sobre a vida e a morte, de uma maneira sensível e poética.

Há diversas espécies de animais com os quais os seres humanos convivem proximamente - alguns para alimentação, outros para transporte e há também os chamados animais de estimação ou *pets*. A compreensão crescente sobre as necessidades específicas de cada espécie nos levou à conscientização de que muitos animais silvestres

não se adaptam bem ao ambiente doméstico e ao convívio íntimo com o ser humano. As condições de vida e a capacidade de prover um ambiente adequado para as necessidades naturais desses animais muitas vezes são inadequadas em ambientes domésticos. Dessa forma, nas últimas décadas vimos uma mudança na forma como nos relacionamos com diversas espécies, como é o caso dos micos e de outros animais silvestres, levando a uma abordagem mais ética e consciente em relação ao manejo e conservação da fauna, visando proteger tanto os animais quanto seus habitats naturais.

Atualmente, os países têm regulamentações rígidas sobre a posse de animais silvestres, especialmente aqueles capturados na natureza. Isso se deve ao impacto ambiental de retirar animais de seus habitats naturais, o que afeta negativamente as populações e os ecossistemas locais. Além disso, a legislação visa proteger o bem-estar dos animais e evitar práticas de comércio ilegal ou tráfico de espécies protegidas.

A proposta desta atividade é que, a partir de trechos da obra *A mulher que matou os peixes*, os estudantes discutam sobre a importância da legislação de venda de animais silvestres e seu impacto na conservação da biodiversidade.

MOMENTO 1

PESQUISA E DEFINIÇÃO DE PAPÉIS

O professor deve escolher uma pergunta estimulante para o debate como nos exemplos: Animais silvestres como furões podem ser *pets*? Quais são os direitos dos animais de criação? Animais silvestres criados em cativeiro podem ser comercializados?

Os estudantes devem ser estimulados a realizar uma pesquisa sobre o tema central da pergunta escolhida. Em seguida, devem ser divididos em três grupos: críticos à regulamentação ou ação, defensores da regulamentação ou ação e mediadores. Explique as funções de cada grupo e a importância do papel dos mediadores na facilitação do debate. Cada grupo deve começar a coletar informações em sites confiáveis e desenvolver seus argumentos e contra-argumentos, além de perguntas claras voltadas para o outro grupo. Os mediadores devem conhecer argumentos contra e a favor da regulamentação, bem como técnicas de mediação e estratégias para facilitar um debate construtivo.

MOMENTO 2 DEBATE

Os estudantes devem conhecer claramente as regras de forma a garantir um debate respeitoso e produtivo. Além de uma apresentação inicial, é interessante considerar pelo menos duas rodadas de perguntas por grupo. É possível também sugerir questões que devem ser respondidas pelos diferentes grupos. O professor deve estabelecer um cronograma para a apresentação inicial de argumentos, questionamentos, réplicas e tréplicas. Os mediadores devem atuar para facilitar as rodadas de questionamentos, organizando as falas dos grupos. Após a rodada final, os mediadores devem incentivar os grupos a encontrar pontos em comum e a explorar soluções que possam ser mutuamente aceitáveis.

MOMENTO 3 CONCLUSÃO E REFLEXÃO

Coletivamente, deve-se criar um documento que sintetize os pontos de consenso e as principais áreas de desacordo. O professor deve incentivar a discussão sobre as percepções dos estudantes acerca do processo de debate e os pontos de consenso alcançados, refletindo sobre a importância de ouvir e considerar diferentes perspectivas em questões complexas.

O QUE VEIO ANTES: O OVO OU A GALINHA?

NÍVEL DE ENSINO

Fundamental I e Fundamental II

HABILIDADES DA BNCC

EF01LP26 – EF02LP28 – EF35LP25 – EF35LP26 – EF35LP29 – EF67LP30

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM

- Ampliar as possibilidades narrativas de se começar uma história, tanto para o leitor quanto para o escritor.

Como foi dito anteriormente na atividade “O que veio primeiro: o ovo ou a galinha?” o começo, ou a origem, do mundo, das coisas e da escrita são alguns dos temas centrais de Clarice Lispector. É possível perceber essa característica observando como Clarice brinca com os começos de suas histórias. Em *A vida íntima de Laura*, ela começa assim: “*Vou logo explicando o que quer dizer ‘vida íntima’*”. Em *A mulher que matou os peixes*, já vai logo se entregando: “*Essa mulher que matou os peixes infelizmente sou eu.*”

MOMENTO 1 TEXTO COLABORATIVO

Para que os estudantes experimentem essas possibilidades, o professor deve criar uma oficina de criação de textos colaborativos. Em grupos de quatro ou cinco estudantes, cada um deve escrever um parágrafo criado a partir do parágrafo anterior escrito pelo colega. O estudante que começa a atividade dá o pontapé inicial apresentando os personagens, o local da história e outros elementos que julgar interessante. Os demais devem dar continuidade à narrativa, tentando manter a história coerente, mas adicionando novos elementos. A dinâmica deve ser rápida de tal forma que seja possível fazer duas rodadas criativas em uma mesma aula.

MOMENTO 2 NARRATIVA REVERSA

Após a finalização da primeira rodada, um grupo recebe apenas o último parágrafo da história criada por um outro grupo e deve desenvolver a história reversa.

O estudante do grupo que recebe o último parágrafo deve escrever o parágrafo anterior levando em conta o que deve ter acontecido antes para que o desfecho tenha sido aquele. E assim, sucessivamente, cada estudante dá um passo para trás na narrativa criada, até o último, que deve criar o primeiro parágrafo, ou seja, o começo da nova história.

MOMENTO 3 COMPARTILHAMENTO

Ao final, as histórias são lidas por toda a turma. O professor deve conduzir uma discussão com todos, estimulando que cada um dos estudantes destaque o que achou mais interessante da dinâmica desenvolvida e das narrativas diferentes criadas por cada um dos grupos - tanto as narrativas originais quanto as narrativas reversas. A intenção é não apenas mostrar as diferentes formas de começo, como também as infinitas possibilidades narrativas a partir de elementos comuns.

ATIVIDADE

EXTRA

DIORAMAS

NÍVEL DE ENSINO

Educação Infantil, Fundamental I e Fundamental II

HABILIDADES DA BNCC

EF02GE08 – EF02CI04 – EI02TS02

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM

- Construir dioramas realistas que representem um ambiente, desenvolvendo habilidades práticas na seleção e disposição de materiais para criar cenários autênticos e afetivos.

Os dioramas são objetos didáticos potencialmente poderosos para a educação científica nos museus de ciências. Desde sua criação, foram produzidos com o intuito de divulgar e ensinar e, assim, se tornaram instrumentos valiosos para aprendizagem, promovendo a compreensão dos habitats e das interações entre os organismos. Particularmente, os dioramas de museus de história natural podem representar diferentes aspectos de um conhecimento biológico, como a biodiversidade de um determinado ecossistema, ou antropológico, como a organização de povos ancestrais ou originários.



Diorama da floresta Montane – Natural History Museum of Utah

A ideia desta atividade é que os professores proponham o uso de elementos desta técnica para que os estudantes representem o habitat doméstico dos animais de estimação ou um ambiente de animais de criação ou, ainda, representem as lembranças da visita à exposição.



Montagem de um diorama – arquivo da Percebe

MATERIAL NECESSÁRIO

- Caixas de papelão ou bases para dioramas.
- Papel cartão ou cartolina para a construção do cenário.
- Tintas, lápis de cor e giz de cera para colorir e detalhar o cenário.
- Figuras de animais de brinquedo ou impressas para colocar no diorama.
- Materiais naturais como areia, pedras pequenas, musgo (opcional).
- Tesouras, cola, fita adesiva.

MOMENTO 1 INTRODUÇÃO AO TEMA

O professor deve propor aos estudantes um tema para representar: habitat doméstico de animais de estimação, ambiente de animais de criação, lembranças da visita à exposição etc. Devem ser levantadas as características dos animais, cuidados necessários para seu desenvolvimento e assim por diante. No caso da exposição “A Casa que Anda – Que mistérios tem Clarice?”, podem ser retomados alguns momentos da visita por meio de imagens.

MOMENTO 2 PESQUISA E PLANEJAMENTO

Os estudantes devem ser divididos em duplas e grupos para investigar o tema e, com base nele, planejar como construirá seu diorama, considerando a cenarização, os objetos a serem incorporados e qual o foco da representação.

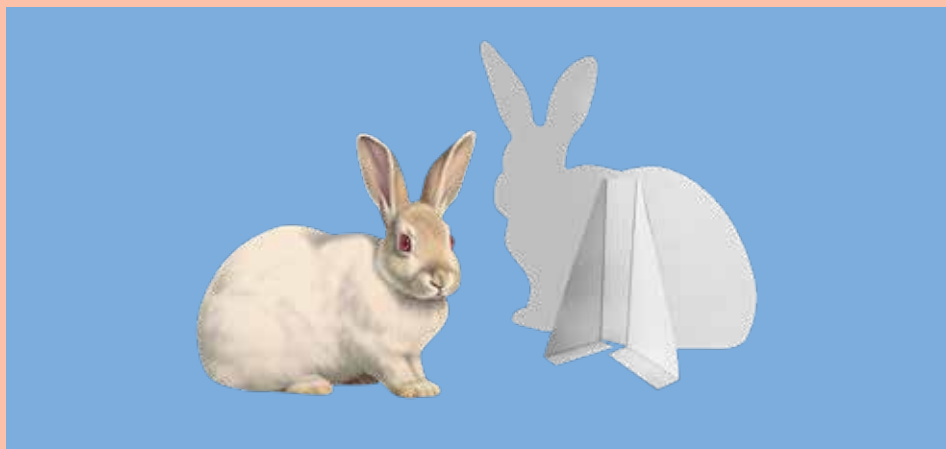


Crianças planejando como montar o diorama

MOMENTO 3

CONSTRUÇÃO DO DIORAMA

Usando caixas de papelão ou bases para dioramas, os estudantes devem começar a construir o cenário. Eles podem utilizar diferentes tipos de papel colorido para criar o chão e as paredes do diorama, pintando ou colorindo para representar o ambiente de interesse. É possível adicionar materiais como areia ou argila para simular solo, folhas para vegetação, e rochas, palha e outros elementos para detalhes realistas. Para fazer os animais ou outros detalhes, é possível usar figuras prontas ou desenhar os elementos em papel cartão com aba para deixar as figuras “em pé” como mostra a imagem abaixo. Os estudantes devem posicionar as figuras de animais e demais elementos no diorama, garantindo que elas estejam de acordo com a representação almejada. Os estudantes devem detalhar seus dioramas com cuidado, dando atenção aos detalhes que podem incrementar a representação.



Aba em papel cartão como base para o personagem

MOMENTO 4

APRESENTAÇÃO E REFLEXÃO

Após a conclusão, cada grupo pode apresentar seu diorama para os colegas ou demais turmas, explicando as escolhas feitas e os detalhes da representação. O professor deve promover uma discussão sobre as semelhanças e diferenças entre os ambientes apresentados nos dioramas, refletindo sobre o potencial deste tipo de atividade para representar ambientes domésticos, naturais ou históricos.

HABILIDADES

DA BNCC

HABILIDADES DA BNCC TRABALHADAS NO MATERIAL

EF02CI04 – Descrever características de plantas e animais (tamanho, forma, cor, fase da vida, local onde se desenvolvem etc.) que fazem parte de seu cotidiano e relacioná-las ao ambiente em que eles vivem.

EF07CI08 – Avaliar como os impactos provocados por catástrofes naturais ou mudanças nos componentes físicos, biológicos ou sociais de um ecossistema afetam suas populações, podendo ameaçar ou provocar a extinção de espécies, alteração de hábitos, migração etc.

EF09CI13 – Propor iniciativas individuais e coletivas para a solução de problemas ambientais da cidade ou da comunidade, com base na análise de ações de consumo consciente e de sustentabilidade bem-sucedidas.

EI03CG01 – Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música.

EI03EF04 – Recontar histórias ouvidas e planejar coletivamente roteiros de vídeos e de encenações, definindo os contextos, os personagens, a estrutura da história.

EF15AR19 – Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.)

EF01CI05 – Identificar diferentes estágios de desenvolvimento dos seres vivos, como nascimento, crescimento, reprodução e morte, estabelecendo relações entre esses estágios e os cuidados básicos para a preservação da vida.

EF01CI07 – Descrever características de diferentes grupos animais (répteis, aves, mamíferos, anfíbios e peixes), considerando modos de vida, meios onde vivem, suas adaptações e categorias de alimentação.

EF05CI08 – Organizar um cardápio equilibrado com base nas características dos grupos alimentares (nutrientes e calorias) e nas necessidades individuais (atividades realizadas, idade, sexo etc.) para a manutenção da saúde do organismo.

EF05CI09 – Discutir a ocorrência de distúrbios nutricionais (como obesidade, subnutrição etc.) entre crianças e jovens a partir da análise de seus hábitos (tipos e quantidade de alimento ingerido, prática de atividade física etc.).

EF06CI03 – Relacionar características dos ciclos de vida de diferentes grupos de seres vivos (plantas, fungos, protistas, bactérias, vírus, algas, animais) aos ambientes em que vivem.

EF06CI04 – Reconhecer que a reprodução é importante para a perpetuação das espécies e para a variabilidade genética dos indivíduos.

EF03GE09 – Investigar os usos dos recursos naturais, com destaque para os usos da água em atividades cotidianas (alimentação, higiene, cultivo de plantas etc.), e discutir os problemas ambientais provocados por esses usos.

EF03GE05 – Identificar alimentos, minerais e outros produtos cultivados e extraídos da natureza, comparando as atividades de trabalho em diferentes lugares.

EF02GE08 – Identificar e elaborar diferentes formas de representação (desenhos, mapas mentais, maquetes) para representar componentes da paisagem dos lugares de vivência.

EF09LP02 – Compreender a função social da escrita e usar diferentes suportes para produzir textos em diversas áreas do conhecimento.

EF09LP03 – Planejar, revisar e editar textos considerando a situação comunicativa e os objetivos pretendidos.

EF12LP05 – Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, (re)contagens de histórias, poemas e outros textos versificados (letras de canção, quadrinhas, cordel), poe-

mas visuais, tiras e histórias em quadrinhos, dentre outros gêneros do campo artístico-literário, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.

EF12LP18 – Apreciar poemas e outros textos versificados, observando rimas, sonoridades, jogos de palavras, reconhecendo seu pertencimento ao mundo imaginário e sua dimensão de encantamento, jogo e fruição.

EF35LP23 – Apreciar poemas e outros textos versificados, observando rimas, aliterações e diferentes modos de divisão dos versos, estrofes e refrões e seu efeito de sentido.

EF35LP27 – Ler e compreender, com certa autonomia, textos em versos, explorando rimas, sons e jogos de palavras, imagens poéticas (sentidos figurados) e recursos visuais e sonoros.

EF35LP28 – Declamar poemas, com entonação, postura e interpretação adequadas.

EF67LP31 – Criar poemas compostos por versos livres e de forma fixa (como quadras e sonetos), utilizando recursos visuais, semânticos e sonoros, tais como cadências, ritmos e rimas, e poemas visuais e vídeo-poemas, explorando as relações entre imagem e texto verbal, a distribuição da mancha gráfica (poema visual) e outros recursos visuais e sonoros.

EF89LP12 – Planejar coletivamente a realização de um debate sobre tema previamente definido, de interesse coletivo, com regras acordadas e planejar, em grupo, participação em debate a partir do levantamento de informações e argumentos que possam sustentar o posicionamento a ser defendido (o que pode envolver entrevistas com especialistas, consultas a fontes diversas, o registro das informações e dados obtidos etc.), tendo em vista as condições de produção do debate – perfil dos ouvintes e demais participantes, objetivos do debate, motivações para sua realização, argumentos e estratégias de convencimento mais eficazes etc. e participar de debates regrados, na condição de membro de uma equipe de debatedor, apresentador/mediador, espectador (com ou sem direito

a perguntas), e/ou de juiz/avaliador, como forma de compreender o funcionamento do debate, e poder participar de forma convincente, ética, respeitosa e crítica e desenvolver uma atitude de respeito e diálogo para com as ideias divergentes.

EF89LP36 – Parodiar poemas conhecidos da literatura e criar textos em versos (como poemas concretos, cyberpoemas, haicais, lirias, micro roteiros, lambe-lambes e outros tipos de poemas), explorando o uso de recursos sonoros e semânticos (como figuras de linguagem e jogos de palavras) e visuais (como relações entre imagem e texto verbal e distribuição da mancha gráfica), de forma a propiciar diferentes efeitos de sentido.

EF01LP10 – Produzir textos de autoria própria (escritos e/ou orais), como usuários ativos, sobre os conteúdos estudados e as situações vivenciadas em sala de aula, incorporando diferentes linguagens (visual, oral, escrita), selecionando procedimentos e estratégias adequados em função dos objetivos e do contexto de produção.

EF01LP26 – Identificar elementos de uma narrativa lida ou escutada, incluindo personagens, enredo, tempo e espaço.

EF02LP28 – Reconhecer o conflito gerador de uma narrativa ficcional e sua resolução, além de palavras, expressões e frases que caracterizam personagens e ambientes

EF35LP25 – Criar narrativas ficcionais, com certa autonomia, utilizando detalhes descritivos, sequências de eventos e imagens apropriadas para sustentar o sentido do texto, e marcadores de tempo, espaço e de fala de personagens.

EF35LP26 – Ler e compreender, com certa autonomia, narrativas ficcionais que apresentem cenários e personagens, observando os elementos da estrutura narrativa: enredo, tempo, espaço, personagens, narrador e a construção do discurso indireto e discurso direto.

EF35LP29 – Identificar, em narrativas, cenário, personagem central, conflito gerador, resolução e o ponto de vista com base no qual histórias são narradas, diferenciando narrativas em primeira e terceira pessoas.

EF67LP30 – Criar narrativas ficcionais, tais como contos populares, contos de suspense, mistério, terror, humor, narrativas de enigma, crônicas, histórias em quadrinhos, dentre outros, que utilizem cenários e personagens realistas ou de fantasia, observando os elementos da estrutura narrativa próprios ao gênero pretendido, tais como enredo, personagens, tempo, espaço e narrador, utilizando tempos verbais adequados à narração de fatos passados, empregando conhecimentos sobre diferentes modos de se iniciar uma história e de inserir os discursos direto e indireto.

LINKS

E MATERIAIS

PARA

APROFUNDAMENTO

Para conhecer mais sobre o universo infantil nas obras de Clarice Lispector, acesse o material organizado pelo Instituto Moreira Salles:



site.claricelispector.ims.com.br/2023/01/23/infancia-em-clarice

Sobre o potencial educativo dos dioramas acesse o link do Grupo de Pesquisa em Educação Não Formal e Divulgação da Ciência:



geenf.fe.usp.br/v2/wp-content/uploads/2020/05/Janelas-para-a-Natureza-Final-2.pdf

realização

Carioca DNA
Das Lima

curadoria

Eucanaã Ferraz

**direção artística
e cenografia**

Daniela Thomas

artistas

Marcela Cantuária
Maria Klabin
Mariana Valente
Raul Mourão

produção executiva

AYO Cultural

conteúdo educativo

Percebe

cenografia

Blue Bird

produção de cenário

Mauro Amorim

cenotecnia

Cenográfica

design gráfico

Bloco Gráfico

pesquisa de objetos

Tatiana Stepanenko

**interatividade
e equipamentos av**

MMV
Primeira Opção
Samambaia digital

lettering cenário

Na Lousa

**assessoria de imprensa
e mídias sociais**

A4&Holofote

programação/site

Somar Comunicação RJ

**coordenação
administrativa**

Flor de Manacá

administração

CF Apoio Administrativo



clarice@busaodasartes.com.br



@busaodasartes

A Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro e a Secretaria Municipal de Cultura apresentam



Patrocínio Master



Instituto **CCR**

Patrocínio



Idealização



Produção

Educativo

Patrocínio



PREFEITURA DO RIO
Secretaria Municipal
de Cultura

Realização

**MINISTÉRIO DA
CULTURA**

