

Ana Carolina Carvalho

# MANUAL DO PROFESSOR DIGITAL

.....

A BARCA DO  
CANOEIRO



Ana Carolina Carvalho

# MANUAL DO PROFESSOR DIGITAL

.....

A BARCA DO  
CANOEIRO

© Ana Carolina Carvalho

Diretor editorial  
*Marcelo Duarte*

Diretora comercial  
*Patth Pachas*

Diretora de projetos especiais  
*Tatiana Fulas*

Coordenadora editorial  
*Vanessa Sayuri Sawada*

Assistentes editoriais  
*Olivia Tavares*  
*Camila Martins*

Preparação  
*Boris Fatigati*

Revisão  
*Tássia Carvalho*

Diagramação  
*Elis Nunes*

Parte integrante do livro *A barca do canoeiro*.  
Não pode ser vendido separadamente.

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO  
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

C321m

Carvalho, Ana Carolina

Manual do professor digital: a barca do canoeiro / Ana Carolina Carvalho. – 1. ed. – São Paulo: Rakun, 2021. 23 pp.

ISBN: 978-65-88515-18-1 (recurso eletrônico)

1. Ensino Fundamental – Brasil. 2. Base Nacional Comum Curricular. 3. Professores – Formação. 4. Programa de atividades. 5. Livros eletrônicos. I. Título.

21-74897

CDD: 372.0981

CDU: 373.3(81)

Bibliotecária: Camila Donis Hartmann – CRB-7/6472

2021

Todos os direitos reservados à  
Editora Rakun e Serviços de Texto Ltda.  
Rua Henrique Schaumann, 286, cj. 41  
05413-010 - São Paulo - SP  
Tel./Fax: (11) 3088-8444  
edoriginal@pandabooks.com.br

Nenhuma parte desta publicação poderá ser reproduzida por qualquer meio ou forma sem a prévia autorização da Editora Rakun e Serviços de Texto Ltda. A violação dos direitos autorais é crime estabelecido na Lei nº 9.610/98 e punido pelo artigo 184 do Código Penal.

## SUMÁRIO

<b>1. Carta ao professor .....</b>	<b>4</b>
<b>2. Por dentro do livro .....</b>	<b>5</b>
2.1. Sinopse e primeiras explorações.....	5
2.2. O autor e o ilustrador.....	7
2.3. A obra em relação ao gênero, ao tema, à BNCC e à PNA.....	9
<b>3. Orientações gerais .....</b>	<b>11</b>
3.1. Ações antes da leitura .....	11
3.2. Ações durante a leitura .....	13
3.3. Ações após a leitura.....	17
<b>4. Propostas de atividades .....</b>	<b>17</b>
4.1. Expandindo o jogo com as palavras: uma dentro de outra .....	17
4.2. Recomendando o livro para outras turmas.....	18
4.3. A presença da Arca de Noé em outras histórias.....	19
4.4. Topônimos .....	20
<b>5. Habilidades da BNCC mobilizadas .....</b>	<b>22</b>
<b>6. Referências bibliográficas .....</b>	<b>23</b>

## 1. CARTA AO PROFESSOR

Caro professor,

Bem-vindo ao manual de *A barca do canoeiro*, obra que apresenta uma nova versão da tradicional história da Arca de Noé. Partindo de um enredo universalmente conhecido, os autores constroem uma versão rimada e ilustrada, propondo um jogo com palavras que existem dentro de outras, desdobrando-se a partir de nomes de animais, conhecidos e inusitados, que viajarão nessa nova arca.



Escrito por Beto Furquim e ilustrado por Marcello Araújo, *A barca do canoeiro* é um poema narrativo, trazendo em suas páginas elementos de outros gêneros, como a adivinha e o trava-língua. As ilustrações também propõem um jogo de adivinhação, convidando o leitor a ficar muito atento, tanto pelo que vai encontrar no texto como pelo que as próprias imagens apresentam.

Neste manual, são propostas abordagens diversas de leitura dialogada e de mediação e exploração do livro. Para além das propostas de conversas, que são o coração do trabalho de formação leitora, há também algumas ideias de desdobramentos da leitura e sugestões de atividades que envolvem a ampliação do jogo com as palavras, a pesquisa sobre a origem de vocábulos e o desenvolvimento de importantes comportamentos leitores, como elaborar uma recomendação do livro para outras turmas.

Na seção “Por dentro do livro”, são apresentadas a sinopse do livro, informações sobre o escritor e o ilustrador, noções sobre o gênero literário ao qual a obra pertence e as relações que ela estabelece com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e a Política Nacional de Alfabetização (PNA).

Na seção “Orientações gerais”, você verá indicações de caminhos para o trabalho com o livro antes, ao longo e depois da leitura. Em “Propostas de atividades”, são sugeridas diversas abordagens para trabalhar a leitura, a relação do texto com a ilustração, o jogo de palavras proposto pelo autor, a intertextualidade presente na obra e a relação entre o livro e alguns aspectos do contexto atual. Em todas as atividades, são listados

os códigos das habilidades da BNCC utilizadas em cada ação. O texto completo das habilidades encontra-se na seção seguinte, “Habilidades da BNCC mobilizadas”. Por fim, na seção “Referências bibliográficas”, são apresentados os documentos que serviram de base para a escrita deste manual.

Tenha uma boa leitura!

## 2. POR DENTRO DO LIVRO

### 2.1. SINOPSE E PRIMEIRAS EXPLORAÇÕES

*A barca do canoeiro* é uma narrativa que se constrói com base na tradicional história da Arca de Noé. Trata-se de uma narrativa que nasce a partir de outra, que é muito antiga e foi cantada inúmeras vezes em verso e prosa ao longo dos tempos. Porém, sempre há um novo jeito de contar uma história, partindo do enredo conhecido e inventando outro. Em *A barca do canoeiro*, além de inspiração, a tão conhecida história da Arca de Noé parece abrigar-se em um novo texto, como os animais na arca, morando dentro dessa nova versão.

O enredo parte de um dilúvio que se aproxima e ameaça a sobrevivência da fauna. Noé, que nesta versão é um canoeiro, constrói com os amigos uma arca para salvar um par de cada espécie animal. Convocados, os bichos começam a embarcar e se assustam com a aproximação de um furacão, que, no entanto, perde força e acaba por trazer para a arca animais que arrastou pelo caminho, misturados a objetos como uma galocha, um sapato e uma peruca. Passado o susto, zarpam, com direito a uma parada para o embarque de um casal de ursos, e ainda enfrentam uma tempestade no mar. Após muito navegarem, o tempo melhora, a arca traz um ramo de abacateiro comprovando que já é possível desembarcar e, uma vez em terra firme, cada espécie toma seu rumo.



Para além dos enredos que conversam, a ideia central a explorar neste livro é a de que uma história pode conter outra, assim como certas palavras podem estar dentro de outras.

Como isso acontece? Há uma espécie de jogo que convida o leitor a permanecer atento e a se dar conta desta beleza de nossa língua: quais palavras vivem dentro de outras?

O título já nos dá uma pista, trazendo palavras dentro de palavras: **A BARCA DO CA-NOEIRO**, assim com o texto de epígrafe: “Quando uma velha história é recontada, traz outra nova por dentro”.

Ao virarmos a primeira página do livro, encontramos ilustração e texto que não deixam claro logo de cara onde está a relação com a história da Arca de Noé, mas seguem trazendo o jogo das palavras que podem ser construídas com partes de outras palavras, algo que já se anunciava no título.



É **TEMPO** DE **TEMPORAL**.  
EM **MANÁGUA**,  
EM **PARANAGUÁ**,  
TEM **ÁGUA** EM TODO LUGAR.

Nesse jogo de palavras, chama a atenção que a expressão “tem água em todo lugar” é dúbia: existe água tanto em todas as palavras, como em todo e qualquer lugar. Tal jogo dá a entender que há água em todas as regiões representadas na página.

A ilustração das cidades também pode fazer pensar nas relações do progresso com as chuvas e as alterações climáticas, reverberando a questão: o que o ser humano, que construiu essas cidades, pode ter a ver com a água que se espalha por todo lugar? A contemporaneidade parece trazer novos sentidos para o antigo dilúvio, fato desencadeador da história de Noé e sua arca.

À medida que avançamos na leitura, somos convidados a entrar nesse divertido e inteligente esconde-esconde de palavras e imagens. As páginas iniciais funcionam como uma espécie de treino para esse jogo:

ONDE TEM **RABICHO**, TEM **BICHO**, TEM **PUMA** DENTRO DA **ESPUMA**,  
TEM **ANTA** NA PONTA DA **PLANTA**.

Conforme relata o texto “O ovo”, na página 44 do livro, foi justamente uma frase como essas – “TEM URSO NO PERCURSO” – que inspirou a criação da obra. Elas permitem duas

leituras. Uma literal, referente às letras (a palavra PERCURSO contém a sequência de letras U-R-S-O), e outra referente ao significado e ao contexto (o urso-polar está no caminho por onde navega a arca). Esse é um recurso estruturante da obra, pois o mesmo tipo de dupla leitura se aplica a muitas outras frases do livro.

Voltando às primeiras páginas da narrativa, os animais nas ilustrações parecem estar um pouco assustados, como podemos observar ao analisar as expressões do puma e do elefante. O que será que está para acontecer?

Nas páginas 10 e 11, a antiga narrativa fica mais evidente para o leitor. Nesse momento, aparece Noé construindo a arca e, a partir daí, as duas narrativas se entrelaçam explicitamente e o leitor é chamado a entrar na brincadeira de desvendar, além das palavras, a história dentro da história. As ilustrações também trazem surpresas, apresentando detalhes que podem não ser percebidos sem um olhar atento.

A narrativa pode ampliar o repertório dos alunos sobre a diversidade de espécies animais e estimulá-los a reconhecer, ao lado de animais amplamente presentes em narrativas escritas e em filmes voltados para as crianças, como o leão, o sapo, o cão e o elefante, outros conhecidos de muitos brasileiros, como o puma (também chamado suçuarana ou onça-parda), a anta, a paca, o timbu (que tem vários nomes no país, conforme a região: gambá, saruê etc.), a preguiça e a jiboia. Além disso, os insetos, geralmente esquecidos em versões da Arca de Noé, nesta estão presentes: a libélula, o bicho-pau, a borboleta/taturana e o içá.

Além desse aspecto da narrativa, que propicia conexões com as Ciências da Natureza, há uma aproximação com temas do campo da Geografia, como o clima e a menção a vários locais do mundo. Apesar disso, a ênfase está na abordagem da própria área de Linguagens. É importante observar que o texto rimado, curto e com humor possibilita que os leitores o gravem na memória, façam antecipações e percebam como uma palavra pode ser parte de outra e como a rima contribui para a sonoridade e o ritmo do texto. Tudo isso colabora para a leitura autônoma da criança em fase de alfabetização, convidando-a a descobrir palavras que compõem o texto. Trata-se de uma obra que contribui para enriquecer o acervo de livros dos anos iniciais do Ensino Fundamental.





## 2.2. O AUTOR E O ILUSTRADOR



**Beto Furquim** nasceu em São Paulo (SP) em 1964 e formou-se em letras na Universidade de São Paulo (USP) e em jornalismo na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). A criação e o trabalho com o texto estiveram presentes em sua vida desde cedo, pois cresceu rodeado de livros e de narrativas criadas pelo seu pai, que é o consagrado escritor João Carlos Marinho, autor do sucesso infantojuvenil *O gênio do crime*, entre tantos outros títulos. Ao longo de sua carreira, Beto atuou como revisor, corretor de redações, preparador de texto, copidesque, roteirista, tradutor, colunista, repórter, resenhista, parecerista e redator. Atualmente, trabalha como editor, compositor e escritor. Como funcionário ou autônomo, teve seu nome impresso na folha de créditos de muitas dezenas de publicações, em combinações diferentes dos seus seis nomes – a sequência completa é Roberto Silva Furquim Marinho Homem de Mello –, o que já mostra o seu prazer em brincar com as palavras. Nas suas criações é frequente a parceria entre a música e a literatura. Um exemplo é a canção “Margem”, inspirada no conto “A terceira margem do rio”, de João Guimarães Rosa. Além da referência literária na origem da composição – uma das doze faixas do álbum *Muito prazer* –, seus versos foram também publicados no livro de poesia *Banhei minha mãe* (2018), coautoria de Beto com o artista Alex Cervený.



**Marcello Araujo** nasceu no Rio de Janeiro (RJ) em 1961. Começou a desenhar na adolescência, e seu primeiro trabalho impresso foi um desenho para a capa do LP *Lembranças*, com músicas do Festival da Canção do Colégio Estadual Camilo Castelo Branco. É graduado em arquitetura e urbanismo pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e mestre em comunicação visual pelo Pratt Institute de Nova York. Mesmo antes da faculdade, fez cursos de desenho na Escola de Artes do Parque Lage com o cartunista Coentro, de aquarela no Museu de Arte Moderna (MAM) com o pintor Gonçalo Ivo, e de gravura na PUC-SP com a gravadora Lena Bernstein. Paralelamente ao curso de arquitetura, iniciou uma parceria com o ilustrador Ivan Zigg, e, juntos, ilustraram textos para editoras do Rio de Janeiro e de São Paulo. Seus trabalhos incluem livros de autores como Clarice Lispector (*Vida íntima de Laura*), João Ubaldo Ribeiro (*Vida e*

*paixão de Pandonar, o Cruel*), Ruth Rocha (*Procurando firme, Catapimba e sua turma*) e Ana Maria Machado (*Passarinho me contou, Elefantinho malcriado*), Marina Colasanti (*Quem tem medo de lobo?*). Também publicou textos de sua autoria, sendo o primeiro o livro *O saco*, de 1984. Na área da animação, fez os cenários do filme *Meow*, prêmio de Melhor Filme de Animação no Festival de Cannes de 1981. Atualmente, além de ilustrador e escritor de livros infantis, tem um estúdio que presta serviços editoriais para editoras do Brasil e do exterior nas áreas de literatura infantil e juvenil, livros didáticos e dicionários.

### 2.3. A OBRA EM RELAÇÃO AO GÊNERO, AO TEMA, À BNCC E À PNA

*A barca do canoieiro* é um poema narrativo, gênero que se define como uma história contada por meio de versos, com riqueza rítmica e sonora. Diferentemente de clássicos desse gênero, como a *Odisseia* e *Os Lusíadas*, os brasileiros *Iracema*, *I-Juca-Pirama* ou ainda *Pé de pilão*, de Mário Quintana, destinado ao público infantil, em *A barca do canoieiro* não há uma métrica constante. O que o caracteriza como poema narrativo é a ênfase nas assonâncias, aliterações, rimas e outros recursos que, sem esquecer o plano do significado das palavras, colocam em primeiro plano o significante (a própria palavra, sua sonoridade e as letras que a compõem).

No entanto, tal como há uma história dentro de outra e palavras escondidas em outros vocábulos, há também alusões a outros gêneros dentro dessa obra. O principal é a adivinha, que, além de estar explicitamente presente no fechamento do livro, é uma referência importante na mencionada estrutura de frases de dupla leitura (literal e semântica/contextual), que exemplificamos com "TEM URSO NO PERCURSO". Essa estrutura remete a um tipo específico de adivinhas que brinca com a dupla natureza das palavras: ao mesmo tempo significantes (construções sonoras e gráficas convencionadas) e portadoras de determinados significados. Um bom exemplo desse subgênero de adivinhas é: "O QUE É O QUE É? ESTÁ NO COMEÇO DO MEIO, NO MEIO DO COMEÇO E NO FIM DO FIM". A resposta (a letra M, presente em posição distinta em cada uma das palavras da adivinha) depende da consciência de que todas as palavras são formadas pela combinação de um número limitado de sinais, ou seja, as mesmas letras (por vezes até na mesma sequência, como nu-



merosos casos de *A barca do canoeiro*) são encontradas em um grande número de palavras. No caso da adivinha, a letra M está nas palavras COMEÇO, MEIO e FIM. Essa mesma lógica da adivinha está por trás de frases como “O FURACÃO CHEGA FRAQUINHO. NUMA PONTA, TEM UM CÃO E A CAUDA DO FURÃO; NA OUTRA, O SEU FOCINHO”. Assim como na adivinha exemplificada –, as palavras têm começo (as primeiras letras), meio (as internas) e fim (as últimas) –, nesses versos a palavra FURACÃO tem duas pontas. Numa delas estão a palavra CÃO e a “cauda” (o fim) da palavra FURÃO (a sequência -ÃO). Na outra, está o seu “focinho” (a sequência inicial FUR-). Essas palavras e expressões que representam a localização de letras e sequências de letras em uma palavra (DENTRO, EM/NA/NO, NA PONTA, NA CAUDA, NO FOCINHO etc.) têm a mesma ambiguidade lúdica que NO COMEÇO, NO MEIO e NO FIM exercem na adivinha mencionada.



Outro gênero aludido na obra é o trava-língua, cujo embaralhamento de sons semelhantes, que desafia a leitura rápida em voz alta, se apresenta em alguns trechos como: “PRIMEIRO, UMA GALOCHA COM UM GALO ENTALADO NO GARGALO”, “DEPOIS, UM SAPATO. QUEM TENTA, LOGO PARA: COMO É QUE SE SEPARA A SAPA DO PATO?” e “A RATAZANA ATAZANA A PACA EMPACADA”. Esses gêneros explorados ao longo da narrativa são amplamente conhecidos pelas crianças, já que fazem parte do repertório infantil. Desse modo, os pequenos leitores poderão facilmente reconhecê-los e encontrá-los durante a leitura.

Com toda essa riqueza da linguagem, *A barca do canoeiro* convida para uma divertida leitura dialogada, na qual a brincadeira é descobrir o que está “escondido” nas palavras e ilustrações e perceber como a nova narrativa surge da antiga narrativa Arca de Noé.

A forma como o texto dessa obra é construído faz dele um grande aliado do professor para auxiliar as crianças no conhecimento alfabético e no desenvolvimento da consciência fonológica por meio de aliterações, rimas, repetições e paronomásias (palavras sonoramente parecidas, como RATAZANA e ATAZANA), no conhecimento da convenção de escrita, na combinação de elementos e na ampliação do vocabulário, pontos que são valorizados na Política Nacional de Alfabetização (PNA). Além disso, a obra trabalha as competências gerais 3 e 7 da Educação Básica da Base Nacional Comum Curricular (BNCC):

3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural. [...]
7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

(BRASIL, 2018, p. 9)

Em relação a outros aspectos do conteúdo da história, podemos destacar tanto a intertextualidade e a interdisciplinaridade como o diálogo com a realidade que nos cerca. A obra acena para questões relacionadas ao meio ambiente, aproximando a tradicional história da Arca de Noé de questões contemporâneas.

## 3. ORIENTAÇÕES GERAIS

### 3.1. AÇÕES ANTES DA LEITURA

Uma condição para a leitura dialogada é o planejamento feito pelo professor, que se inicia com uma leitura antecipada e atenta do livro, assim como um levantamento do que pode ser abordado com a turma no momento da mediação. Tal levantamento pode resultar em observações acerca do texto e das ilustrações e em perguntas que podem provocar os leitores, estimulando-os a participar, trocar ideias e opiniões e, assim, descobrir novos sentidos para a história.

A organização do ambiente também é um fator importante para o sucesso de uma leitura dialogada. Nesse momento, as crianças devem ser avisadas sobre a proposta da atividade e estar dispostas na sala de forma que todas tenham uma boa visão do livro e do professor que está fazendo a leitura, por exemplo, em formato de roda. Pelo fato de ser uma obra que convida



o leitor a desvendar um jogo de palavras e a descobrir detalhes nas ilustrações, é fundamental que todos possam ter acesso ao livro, seja observando o exemplar nas mãos do professor, seja com um livro em mãos, em uma proposta de leitura compartilhada.

**Leitura dialogada:** toda interação entre o adulto mediador e a criança antes, durante e após a leitura, por meio de comentários e perguntas sobre a história.

**Leitura compartilhada:** também conhecida como leitura colaborativa, é aquela em que estudantes e professor leem juntos um mesmo texto e compartilham ideias e impressões acerca do que foi lido.

O convite para a leitura dialogada pode vir logo na capa do livro, que já contém diversas pistas sobre a narrativa. Pode-se perguntar para as crianças sobre o que deve ser essa história. A escuta atenta às respostas, questionando o porquê das afirmações, demonstra para elas que suas falas têm importância. Pode-se também sinalizar que as respostas poderão ser encontradas na leitura da história, ensinando-lhes uma estratégia importante de comportamento leitor: a antecipação do que se vai ler.

Depois desse primeiro momento, ainda antes de abrir o livro, é importante ler o nome do autor e do ilustrador, o título e explorar alguns detalhes da capa:

- Por que será que esses animais estão dentro desse barco? E quem será esse homem mais velho junto deles? Será ele o canoieiro?

Se não perceberem as palavras dentro das palavras do título, vale perguntar para as crianças:

- Alguém consegue ler uma palavra dentro da palavra BARCA e outra dentro da palavra CANOEIRO?

Em seguida, é interessante ler o texto da quarta capa e perguntar se já ouviram falar sobre a história da Arca de Noé. Em caso afirmativo, pode-se pedir para compartilharem com o grupo a resposta. No caso de não conhecerem a história, você pode explicar resumidamente do que ela trata. Para tanto, é preciso se preparar antes, separando e levando livros sobre a Arca de Noé ou relendo a história para recontar para as crianças.



Outro aspecto curioso em relação ao texto da quarta capa é ele associar as palavras a pequenas embarcações que levam outras palavras a bordo. Como imaginam que isso aconteça? Será que as palavras podem ser um pouco como a Arca de Noé? Não é preciso que os estudantes tenham respostas prontas para o questionamento; pode-se apenas deixá-la ecoando no grupo, para que possam recuperar as reflexões enquanto leem o texto.

### 3.2. AÇÕES DURANTE A LEITURA

Fazer uma primeira leitura da história sem paradas é interessante para que as crianças percebam o ritmo e a sonoridade do texto, bem como a relação entre a narrativa escrita e as ilustrações. Pode-se combinar com as crianças que, após uma primeira leitura corrida, poderão conversar sobre o que foi percebido por elas, parando em algumas páginas para que contribuam com suas observações e descobertas.

Nesse momento de leitura dialogada, algumas perguntas podem ser feitas para estimular a troca e as descobertas. Seguem aqui algumas sugestões, que podem ser adaptadas, de acordo com seus objetivos na leitura e com os conhecimentos do grupo de crianças.

#### **Na página 3:**

Após comentar com o grupo que esse livro tem uma epígrafe:

- Quem sabe o que é uma epígrafe?

Se o grupo não souber, conte que é uma frase que ajuda a saber sobre o que vai tratar o livro, que ajuda os leitores a “entrar” na história antes de ela começar. Em seguida, você pode ler a epígrafe e perguntar:

- Por que será que o autor escreveu a epígrafe desse jeito? O que ele quis dizer?
- Vocês notaram que essa epígrafe está escrita dentro de um ovo? Por que será que o ilustrador resolveu fazer esse desenho?

#### **Nas páginas 4 e 5:**

- Vocês observam alguma semelhança na escrita de TEMPO e TEMPORAL? E de MANÁGUA e PARANAGUÁ?



- Por que será que o autor escreveu TEM ÁGUA EM TODO LUGAR? Há alguma semelhança com a história da Arca de Noé?

### **Nas páginas 6 e 7:**

- TUDO QUE SE ESCONDE TEM ONDE. ONDE TEM RABICHO, TEM BICHO. Será que alguém consegue descobrir rabichos nessa ilustração?
- De que bichos serão esses rabichos?

### **Nas páginas 14 e 15:**

- O que têm em comum animais aparentemente tão diferentes como o camaleão e o leão? E o tatu e a taturana?

Se as crianças não falarem sobre a relação entre os nomes desses animais, pode-se apontá-la. Também é possível ressaltar que, ao longo do livro, outros nomes estarão dentro de outras palavras e que é importante ficar atento a esse jogo que o autor explora na linguagem.



### **Nas páginas 16 e 17:**

- Quais sensações os animais nos transmitem? O que eles parecem estar sentindo? Por que será que estão assim?

### **Nas páginas 22 e 23:**

Nessas páginas, notamos a presença do peru, o único bicho do texto que não é nomeado diretamente, mas que pode ser reconhecido por meio de algumas pistas, como a palavra PERUCA e a repetição do vocábulo IGLU, que se assemelha muito à onomatopeia que representa em português o som produzido por esse animal. Pode-se perguntar ao grupo:

- Que bicho será esse que aparece usando uma peruca? Como podemos saber seu nome? Além do desenho, há outros meios de sabermos de que animal se trata?

No desfecho da história, quando o peru reaparece em Paris, torcendo o bico como quem diz NEM SE COMPARA AO MEU PAÍS, pode-se perguntar que país seria esse. Se ninguém souber responder, apresente a informação de que existe um país, vizinho ao Brasil, que se chama Peru.

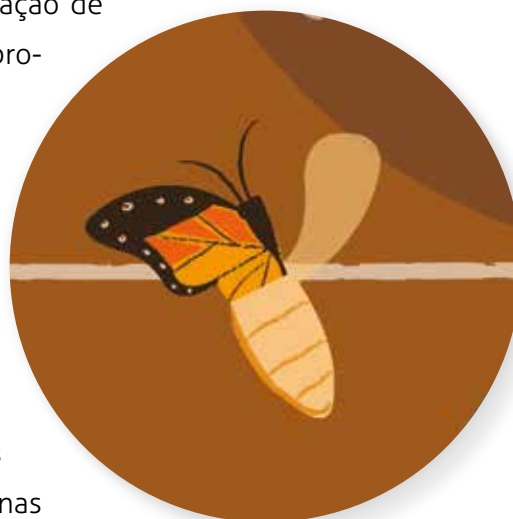
### Nas páginas 29 a 32:

Entre essas páginas, há uma sequência de imagens sem texto. Contudo, há uma narrativa visual, que você pode explorar por meio destas perguntas:

- O que essa sequência de imagens nos conta? O que está acontecendo nessa história?
- Por que será que os autores (o escritor e o ilustrador) resolveram contar esse pedaço da história apenas por meio das imagens?
- O que significa dizer NO FIM DO ESCARCÉU TEM O CÉU? O que parece estar acontecendo nessa imagem? O que será que podemos entender como escarcéu?

Em relação às ilustrações, há outros aspectos que podem ser mencionados e que podem render boas conversas com os estudantes, colaborando para que desenvolvam olhares atentos aos elementos visuais do livro:

- A presença do projeto da arca logo no início do texto, indicando alguns animais que serão acolhidos na embarcação e descortinando o que está sendo construído.
- Em relação à arca, pode-se apontar o anacronismo que há entre essa construção tão antiga e as cidades modernas. Esse estranhamento pode causar dúvida sobre a verossimilhança da história, que se vale da liberdade da ficção para sugerir sutilmente que uma história tão antiga poderia se passar na contemporaneidade.
- A repetição de alguns bichos que reaparecem na história, e que, em alguns casos, ganham destaque só após já terem aparecido em páginas anteriores, pode causar um efeito parecido com o que a rima tem no texto escrito, como se o reencontro do bicho equivalêsse ao reencontro com o som de duas palavras parecidas ou com a mesma terminação. Além disso, essa observação de que os bichos surgem mais de uma vez pode propiciar divertidas descobertas retroativas.
- Há outros detalhes curiosos nas ilustrações, como a representação do ciclo de vida da borboleta/taturana. Nas páginas iniciais, esse animal aparece voando (fase adulta); no entanto, quem embarca é a geração seguinte (taturanas ou lagartas, ou seja, a fase larval), como se fossem “filhas” das borboletas do começo. Ainda dentro da arca, essas taturanas





constroem o casulo onde se metamorfoseiam (fase de pupa) e saem dela já adultas, evidenciando a passagem do tempo da narrativa.

- Por fim, é possível abordar a presença dos bichos que não fazem parte do texto, mas cujo nome repete o jogo proposto na narrativa: o de esconder outras palavras, o que propicia uma atividade de reconhecer palavras dentro de outras. Pode-se perguntar o nome dos bichos que só aparecem nos desenhos e separar estes: o tucano, o pelicano, a jiboia e o jacaré. Em seguida, é possível perguntar que palavra existe dentro de TUCANO e PELICANO, repetindo a pergunta para JIBOIA e, depois, para JACARÉ.

Ao final do livro, após a apresentação do autor e ilustrador e de curiosidades sobre a concepção da obra, ainda há uma última brincadeira com o leitor, uma adivinha a ser desvendada. Explore-a perguntando:

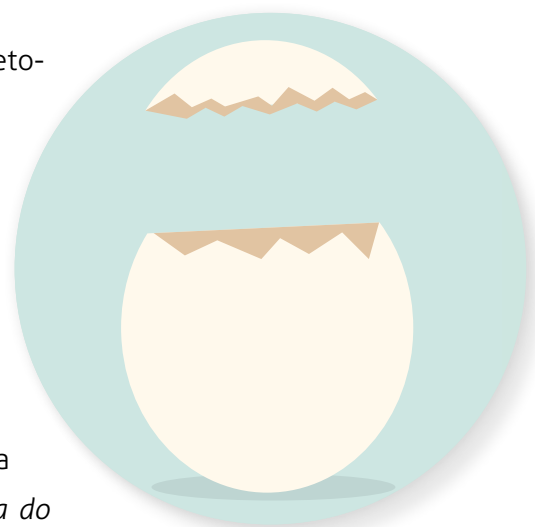
- O que será que está escondido nessa página final?

Antes de fechar o livro, vale voltar à página 3 e retornar a epígrafe:

- Será que temos um novo entendimento da epígrafe depois da leitura do livro? E sobre a ilustração que acompanha essa epígrafe? O que podemos dizer depois de ler toda a história e conversar sobre ela?

Assim como a proposta que fizemos para essa leitura dialogada, de reler o início do livro, *A barca do canoeiro* é uma história para ser lida diversas vezes, pois é uma obra cheia de detalhes e de provocações para o leitor, estimulando-o a fazer muitas relações e descobertas. Pode ser que nem tudo seja percebido nas primeiras leituras e que, conforme a criança volte ao livro, ela descubra mais e mais sobre a formação das palavras e sobre os textos escrito e visual.

Para além dos momentos da leitura dialogada e/ou compartilhada, também é interessante que se garanta às crianças um momento de leitura individual do livro. Esse tipo de leitura lhes permitirá observar com atenção e no seu ritmo, a partir de uma relação íntima com o objeto livro, as ilustrações, o texto e as palavras dentro de outras.



### 3.3. AÇÕES APÓS A LEITURA

Após a leitura da obra, pode-se sugerir que a brincadeira de encontrar palavras dentro de outras se expanda para além do livro, bem como propor outras atividades a partir da leitura. Vale dizer que as propostas aqui sugeridas são apenas um complemento possível, isso não quer dizer que a leitura literária em si não seja suficiente como experiência de aprendizagem, descobertas e construções de sentido.

## 4. PROPOSTAS DE ATIVIDADES

### 4.1. EXPANDINDO O JOGO COM AS PALAVRAS: UMA DENTRO DE OUTRA

**Tempo de desenvolvimento:** 1 aula

**Habilidades da BNCC mobilizadas:** • (EF01LP04)

- (EF01LP05) • (EF01LP06) • (EF01LP07)
- (EF01LP08) • (EF01LP09) • (EF01LP13)

**Espera-se que os alunos:** Explore a riqueza da formação das palavras e percebam que essa exploração pode ir além da narrativa apresentada para o grupo.

#### **Proposta de atividades**

Após a leitura do livro e a conversa em torno da escolha e da formação das palavras, pode-se perguntar ao grupo:

- Será que conseguimos fazer esse jogo proposto na narrativa com outras palavras, como os nomes de vocês? Ou com outras palavras de nosso cotidiano? Por exemplo:
  - MARIANA – MARIA e ANA
  - DORALICE – DORA e ALICE
  - GAVIÃO – AVIÃO
  - SOLDADO – DADO
  - SERPENTE – PENTE



Sugere-se que as crianças se reúnam em duplas e escrevam as palavras descobertas dentro de outras, em pequenos papéis que serão colados em um mural. Depois, as crianças podem explorar e se divertir com as descobertas dos colegas, ampliando seu repertório e seu olhar para a forma como as palavras são escritas.

**Sugestão de acompanhamento:** Pode-se também produzir um jogo da memória de palavras escritas, em que os pares a serem descobertos, em vez de serem idênticos, têm apenas uma parte idêntica, como MINHOCA e DORMINHOCA. As peças podem ser confeccionadas com palavras do livro, eventualmente com algum nome de criança da turma que contenha outra palavra (como MARCELO contém MAR) e com seus “meios pares” para que os alunos tenham a oportunidade de assimilar ainda mais o aprendizado e fazer novas descobertas. As peças ficariam assim, por exemplo:

SERPENTE	PENTE
GAVIÃO	AVIÃO
SOLDADO	DADO

## 4.2. RECOMENDANDO O LIVRO PARA OUTRAS TURMAS

**Tempo de desenvolvimento:** 2 aulas

**Habilidades da BNCC mobilizadas:**

• (EF12LP18) • (EF15LP05) • (EF15LP15)

**Espera-se que os alunos:** verbalizem o que mais chamou a atenção ou o que se destacou na leitura do livro *A barca do canoieiro* e colaborem para a construção de um texto recomendando o livro para outro grupo.

**Proposta de atividades**

Sabemos que os leitores costumam fazer recomendações de leituras entre si. Esse é um importante comportamento leitor que deve ser ensinado na escola. Nesse sentido, pode ser interessante produzir um texto junto às crianças, enquanto escreva, por meio do qual elas recomendem o livro para outra turma.

O texto de recomendação deve conter o nome do livro, do autor e do ilustrador, da editora, um breve resumo da obra e o que os alunos acharam interessante a respeito do texto e da ilustração. Para ajudá-los na construção do texto, pode-se fazer perguntas que



os estimulem a contar sobre as rimas que mais chamaram atenção, sobre o que divertiu ou causou espanto na leitura, as palavras que demoraram a encontrar dentro de outras, as surpresas que tiveram com as ilustrações etc.

**Sugestão de acompanhamento:** Combinar com outro professor para que um ou dois alunos entreguem a indicação para a turma dele, junto de um exemplar do livro.

### 4.3. A PRESENÇA DA ARCA DE NOÉ EM OUTRAS HISTÓRIAS

**Tempo de desenvolvimento:** 2 aulas

**Habilidades da BNCC mobilizadas:**

• (EF12LP18) • (EF15LP15)

**Espera-se que os alunos:** Aprendam a pesquisar obras literárias e ampliem o repertório de livros sobre a tradicional história da Arca de Noé, observando as diferentes formas de narrar e ilustrar o mesmo enredo.

**Proposta de atividade**

Como no caso de *A barca do canoeiro*, sabemos que a tradicional história de Noé provavelmente foi inspirada em narrativas ainda mais antigas, além de ter inspirado outras ao longo dos séculos. Por isso, pode ser interessante pesquisar, junto com as crianças, livros que usam a Arca de Noé como inspiração. Vale fazer uma visita à biblioteca da escola, se houver, ou até mesmo uma pesquisa na internet. A partir dessa proposta, sugere-se conversar sobre como os livros podem inspirar outros livros, fazendo referências a enredos e personagens e abrindo espaço para a intertextualidade. A conversa pode render muitas descobertas sobre a obra *A barca do canoeiro*.

Alguns livros que abordam a história da Arca de Noé, em diferentes formatos e por meio de linguagens variadas:

- *A Arca de Noé*, de Vinicius de Moraes (São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2019), é um conjunto de poemas conectados pelo tema geral da Arca de Noé.
- *De fora da Arca*, de Ana Maria Machado (São Paulo: Salamandra, 1996), com ilustrações de Ziraldo, é uma narrativa que dá lugar aos bichos do imaginário, “excluídos da arca”, como o dragão, o grifo, o centauro e a cuca.



- *Tem lugar para todos*, de Massimo Caccia (São Paulo: Pequena Zahar, 2013), versão em narrativa visual, sem palavras, do ilustrador italiano.
- *Fuzarca na Arca de Noé*, de Adriano Messias e Ionit Zilberman (São Paulo: Ôzé, 2016). Reconto bem-humorado da velha história, imaginando a confusão da bicharada toda confinada na arca.

**Sugestão de acompanhamento:** Orientar os alunos sobre como deve ser feita a busca na biblioteca ou oferecer palavras-chaves e endereço de sites para que a pesquisa seja feita na internet.

#### 4.4. TOPÔNIMOS

**Tempo de desenvolvimento:** 2 meses

**Habilidades da BNCC mobilizadas:**

- (EF01LP06) • (EF01LP07) • (EF01LP08)
- (EF01LP09) • (EF01LP13)

**Espera-se que os alunos:** Percebam a formação das palavras e que uma pode conter outra dentro de si.

**Proposta de atividades**

Logo no começo da história *A barca do canoieiro*, aparecem nomes de lugares que têm dentro de si a palavra água: Manágua e Paranaguá. Essa passagem suscita um trabalho profícuo sobre topônimos (do grego: *topos*, lugar + *nomos*, nome), assunto que articula a área de Linguagens com Geografia e, lateralmente, Ciências da Natureza.

Inicialmente, pode ser solicitado que as crianças pesquisem a seguinte informação: em qual país fica a cidade de Manágua?

Em seguida, caso não manifestem espontaneamente a descoberta, podem ser desafiadas com a pergunta: qual pedaço é igual nas palavras Manágua e Nicarágua?

Depois dessa exploração inicial, podem ser apresentados vários topônimos que contêm em si a sequência de letras A-G-U-A, começando por aqueles que têm essa sequência mais explícita, no fim da palavra, com a mesma acentuação gráfica da palavra água, como Manágua.

Em outras oportunidades, as crianças podem ser estimuladas a localizar a sequência em topônimos onde ela está menos evidente à primeira vista, como Aconcágua, Jacarepaguá, Aguai e Paraguai, e também a pesquisarem outros.



Uma pergunta que pode estimular essa busca é: será que existe algum outro nome de lugar que tenha dentro dele a palavra água?

Vários animais nativos da América do Sul são até hoje conhecidos por seu nome de origem indígena. Jacaré, tatu e tamanduá, por exemplo, são palavras originadas do tupi-guarani, uma das centenas de línguas indígenas ainda faladas no Brasil. Assim como o nome desses animais veio do tupi-guarani, surgiram vários outros topônimos brasileiros e também de outros países da América Latina, pois esse idioma não era falado apenas dentro do território que hoje se chama Brasil.

Alguns exemplos de palavras que deram nomes a lugares: Paraná, Ceará, Ubatuba. Cada um desses nomes tem um significado na língua de origem e, em geral, faz referência a elementos da natureza. Logo, não é por acaso que muitos dos topônimos de origem tupi-guarani têm dentro deles o nome de bichos. As crianças podem ser estimuladas a conhecer mais sobre esse assunto, com a seguinte atividade:

- Pode ser sugerido que pesquisem o que significa o nome da cidade Jacaréí.
- Em seguida, elas podem ser desafiadas a fazer, com base nessa pesquisa e usando a lógica, uma hipótese sobre qual seria o significado do nome da cidade Tatuí.

**Sugestão de acompanhamento:** É importante compartilhar com as crianças os sites e a localização das informações. Essa busca precisa ser acompanhada de um adulto ou leitor autônomo para auxiliar os alunos que estão em processo de alfabetização.

### **Para ler com a família**

Sugere-se enviar o livro *A barca do canoeiro* acompanhado de um bilhete para os pais propondo que façam a leitura do livro junto aos seus filhos, com duas possibilidades de desdobramentos depois da leitura.

Primeiro pode-se aconselhar que conversem sobre a história da Arca de Noé: será que os familiares conheciam a história? O que havia de diferente dessa? Como era a versão conhecida?

Outra possibilidade é que a família realize a brincadeira de encontrar palavras dentro das palavras. Para isso, sugira que façam uma lista com o nome de vários membros da família e, em parceria com as crianças, tentem descobrir se os nomes contêm outros nomes dentro. Peça também às crianças que levem para a escola a lista que produziram com os familiares ou responsáveis.

## 5. HABILIDADES DA BNCC MOBILIZADAS

Consulte aqui as habilidades da BNCC mobilizadas nas atividades deste *Manual do professor digital*.

- **(EF01LP04)** Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos.
- **(EF01LP05)** Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala.
- **(EF01LP06)** Segmentar oralmente palavras em sílabas.
- **(EF01LP07)** Identificar fonemas e sua representação por letras.
- **(EF01LP08)** Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.
- **(EF01LP09)** Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas iniciais.
- **(EF01LP13)** Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas mediais e finais.
- **(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.
- **(EF15LP05)** Planejar, com a ajuda do professor, o texto que será produzido, considerando a situação comunicativa, os interlocutores (quem escreve/para quem escreve); a finalidade ou o propósito (escrever para quê); a circulação (onde o texto vai circular); o suporte (qual é o portador do texto); a linguagem, organização e forma do texto e seu tema, pesquisando em meios impressos ou digitais, sempre que for preciso, informações necessárias à produção do texto, organizando em tópicos os dados e as fontes pesquisadas.
- **(EF15LP15)** Reconhecer que os textos literários fazem parte do mundo do imaginário e apresentam uma dimensão lúdica, de encantamento, valorizando-os, em sua diversidade cultural, como patrimônio artístico da humanidade.

## 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAROUKH, Josca Aline; CARVALHO, Ana Carolina. *Ler antes de saber ler*. oito mitos escolares sobre a leitura literária. São Paulo: Panda Books, 2018.

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*. Educação é a base. Brasília: MEC/CONSED/UNDIME, 2018. Disponível em: <[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518-versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf)>. Acesso em: 13 ago. 2021.

BRASIL. *PNA – Política Nacional de Alfabetização*. Brasília: MEC/SEALF, 2019. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/images/banners/caderno\\_pna\\_final.pdf](http://portal.mec.gov.br/images/banners/caderno_pna_final.pdf)>. Acesso em: 13 ago. 2021.



