



## ***Guias de atividades criativas - Apresentação para os livros, vídeos e fantoches dos Kit's 1,2,3 e 4***

### ***Apresentação***

A partir da leitura dos livros e da projeção dos desenhos animados CRIANÇAS CRIATIVAS® faremos, apoiados neste “Guia de Atividades Criativas”, uma reflexão sobre a oportunidade que cada leitura nos oferece de ampliar o conhecimento de nosso entorno. Cada “leitura” e sugestão de atividades com o material estimulam a capacidade de “aprender conjuntos” e nos apresentam uma série de conteúdos que, aplicados à família e à sala de aula, ajudam aos pais, professores e alunos a percorrer novos e criativos horizontes sempre contextualizados nos pilares da Educação “Aprender a Conhecer”, “Aprender a Fazer”, “Aprender a Viver Juntos, a Conviver” e “Aprender a SER”.

***Adaptamos aqui um trecho do livro  
“Animação e Promoção da Leitura”  
de Juan Pablo H. Carvajal,  
Edit. Confenalco - Colômbia***

*“Um livro ou um vídeo podem estar na escola como um meio para resolver um problema ou para satisfazer uma necessidade; e, assim, livro e vídeo são “instrumentos de leitura”.  
Porém, também é possível que a leitura tenha por objetivo o prazer de ler pelo ler.*

*Não basta preocupar-se que na escola se leia um texto; é também importante ter e criar o prazer de ler. Quando se comparte a experiência da leitura, como se comparte um objeto muito querido, quando a experiência de ler na escola se prolonga no tempo livre, quando se aprende a ler em grupo e também na solidão e no silêncio, se conquista realmente o universo da escrita.*

*A relação com o texto não pode ser somente uma relação fria de interpretação ou uso pragmático. Quem se apropria de fato da cultura escrita, é quem aprende a reconhecer que a relação com o texto é emoção e descoberta. Porém não é suficiente um convite do professor para que a criança experimente o prazer do texto. Se requer que tenha também prazer com a leitura e não esconda esse sentimento. O calor com que o professor e a professora se aproximam do texto se propaga e conquista a sala de aula.*

*Não se aprende somente com o que explicitamente se ensina. Se aprende a ler por afinidade com os interesses do professor-leitor por contágio. O professor pode ser essa ponte que une desde a escola e as crianças com a leitura e com a vida.*

*Temos que oferecer-lhes sempre o melhor. Livros que sejam verdadeiramente imprescindíveis, livros bem escritos e ilustrados, que nos emocionam, que façam com que se ampliem as visões de mundo e estimulem a criatividade e imaginação. O professor pode transformar cada livro num conjunto de experiências que não sejam somente expressão gráfico-artística, ou teatral ou recreativa, mas que sejam uma fonte de descobrimento, criação, emoção e prazer”.*

Vamos promover atividades que estimulam “o sentido da leitura” como um espaço de prazer e de descobertas.

Aqui apresentamos alguns aspectos gerais que podem ser “trabalhados” na sala de aula a partir da leitura dos livros, projeção dos vídeos e uso dos fantoches:

- Criar um ambiente favorável à leitura analisando: o objeto livro, a relação texto/imagem, a narração, as vozes, as inflexões, o ritmo, a música, as diferentes linguagens narrativas e gráficas.
- Estimular o prazer pela música, a composição, os instrumentos, a relação música-emoção-comunicação e ambiente, os efeitos sonoros, relação com o movimento, a linguagem sonora.

- Identificar as técnicas de animação e audiovisuais, a relação com as imagens do livro; as ilustrações, imagens planas e animadas ou tridimensionais.
- Recontar e recriar as histórias e promover a leitura coletiva, propondo outras formas de se contar e ler a história, seja através da escrita, do teatro, da música e dos desenhos, promovendo assim a expressão oral e corporal.
- Decodificar os elementos e situações; aproveitar, por exemplo, os diversos aspectos culturais, raciais, costumes, tradições, flora, fauna, regionalismos, geografia, história, e outros, que aparecem nos livros e nos vídeos, para conhecer as suas características, espécies, origens. Quais destes aspectos são familiares e quais não. Quais são indispensáveis para o “saber”, quais são úteis para a família, a economia doméstica e a sobrevivência do homem. Quais são essenciais para o equilíbrio da vida e do meio ambiente, ajudando-nos a conquistar melhor qualidade de vida para todos?
- Estimular a curiosidade, a pesquisa e o conhecimento.
- Transformar criativamente em objetos concretos o resultado do debate sobre a história, através de máscaras, roupas, desenhos, maquetes, e outros.
- Promover o prazer da fantasia para reinterpretar a história, estimulando a capacidade de imaginar e criar, envolvendo se possível a participação da família.
- Incentivar a valorização da criação e da comunicação escrita, começando por imaginar outras versões ou um outro final para cada história.

Vale refletir com otimismo que o nosso mundo é maravilhoso, fantástico, cheio de seres inteligentes e criativos. Pessoas cheias de sonhos que não poderiam viver felizes se as histórias não existissem. Fábulas, contos-de-fadas, romances, poesias... desde que o ser humano aprendeu a se comunicar que ele expressa seus sonhos, seus anseios, seus desejos, suas fantasias e sua cultura através das histórias.

Não são poucas as pessoas com imaginação fértil para criar uma história, mas são poucas as que se esforçam para transmiti-las, conduzindo a imaginação e as emoções de quem as ouve. Antigamente essas histórias só podiam ser contadas pela boca de quem tivesse talento para isso. Mas o tempo foi passando e os meios de contar uma história se expandindo. Nos tempos de hoje, um contador de histórias se expressa nos livros, vídeos, desenhos animados e de várias outras maneiras. Mas vale lembrar que continuamos sendo, como pessoas criativas que somos, o melhor conjunto de habilidades para contar e conquistar através de uma história. Temos que dar vida aos nossos sentidos, a voz, o gesto, o movimento corporal e facial, o nosso corpo, tão pouco usado nessa infinita capacidade que temos de ser e representar.

Hoje, podemos ter à mão as mais maravilhosas obras feitas para o público infantil, dos melhores e mais premiados contadores de histórias do mundo.

Este é o aporte que CRIANÇAS CRIATIVAS® vem oferecer a você: histórias fantásticas acompanhadas por ilustrações de encher os olhos. São livros e desenhos animados em vídeo de excelente qualidade, feitos com todo carinho para agradar ao mais exigente público infantil e leitor adulto, que ainda se encanta com a criança que tem dentro de si.

Ao ler o livro ou exibir um vídeo, procure criar o clima ideal e escolher o momento apropriado. Crie um ambiente acolhedor. Para ver o vídeo, desligue as luzes e feche as janelas para tornar o ambiente escuro e aconchegante. Tome cuidados para que não aconteça nenhuma interferência externa durante a exibição e coloque a televisão na frente de um fundo neutro para não dispersar a atenção do grupo.

Depois da leitura ou exibição, você pode realizar certas atividades de expressão oral e corporal que servem para todos os materiais:

∑ Passar novamente o desenho, sem o som, e pedir a uma criança para ser o narrador e a outra para executar os sons ambientes (em “Os três ladrões” toda a trilha sonora é produzida com sons da voz).

∑ Passar o vídeo sem a imagem e pedir às crianças para representarem os personagens enquanto o narrador conta a história.

E tantas outras que a sua imaginação criativa percebe que podem ser enriquecedoras.

Sugere-se que as atividades para a animação da leitura não sejam simplesmente atividades “gancho” mas que sejam atividades “ponte”.

***A capacidade de emocionar, de cruzar fronteiras, de produzir prazer, de conhecer e criar novos horizontes e outros mundos deve ser a nossa meta.***

## ***Vamos estimular a Leitura com os Multimeios?***

### ***1. Experimentando histórias***

Como é maravilhoso o mundo em que vivemos! As pessoas, antigamente, precisavam esperar por muito tempo pela visita de um Grande Contador de Histórias à sua cidade. Hoje, é possível ter à mão as histórias de alguns dos mais talentosos escritores e ilustradores infantis conhecidos.

A arte de contar histórias está no mundo desde quando os homens aprenderam a se comunicar. Mas, mesmo nos primeiros tempos da humanidade, alguns contavam histórias melhor que outros. Um experiente contador de histórias sabe provocar poderosas emoções em seu público.

Os livros, vídeos e fantoches de CRIANÇAS CRIATIVAS acenderão a imaginação de suas crianças. Enquanto os autores exploravam as relações entre as pessoas, suas crianças experimentarão a alegria, o amor e a raiva. E você pode levá-los pelo mundo da fantasia a descobrir a realidade.

### ***2. Montando o cenário***

Para a leitura de livros ou exibição de vídeos é aconselhável criar um ambiente harmonioso. Se existem distrações lá fora, procure minimizá-las. Dentro da sala de aula, permita que as crianças se sintam aconchegadas, agrupando-as. Escolha um horário propício para estas atividades.

Um bom momento é aquele em que as crianças estão em paz para pensar sobre a história que viram ou escutaram. Antes do recreio, do almoço ou fim do dia letivo são momentos melhores do que logo antes de uma partida decisiva do campeonato de futebol!

Não relute em repetir uma história. Quanto mais é transmitida, mais nuances surgirão entre suas palavras e imagens. Tome contato com a história antes de apresentá-la às crianças. Você deve averiguar se é engraçada ou séria, alegre ou tristonha. Prepare as crianças. Se é uma história de fantasmas, use sua voz mais misteriosa. Interprete!

Se é engraçada use um tom mais leve. Não perca a chance de recriar com todas as suas possibilidades expressivas. No caso de livros narrados em voz alta, talvez uma sala escurecida enriqueça a história.

Apague as luzes. Acenda uma vela ou use uma lanterna coberta por um pedaço de pano para criar a impressão do calor de uma fogueira ou da luz de um forno a lenha num casebre na floresta. Crie o clima para a história.

### ***3. Antes das histórias***

Dê a suas crianças uma indicação do que devem esperar da história, introduzindo-a com uma versão sua. Sugira que prestem atenção para um incidente em particular, ou que se preparem para falar sobre as pessoas, lugares e sentimentos que apareceram na história. Ajude-as a viajar na imaginação para lugares distantes.

Por exemplo, em Feliz Aniversário Lua o ursinho Bino quer dar um presente pra lua. Você se lembra de alguma situação parecida? Pergunte às crianças como elas fazem quando aniversariam seu irmão, irmã ou amigo. Você vai ajudá-las a pensar e a recuperar idéias, procurando valorizar as mais interessantes, criativas e engraçadas.

### ***4. Depois das histórias***

Pergunte ao grupo o que acharam dos personagens. Peça que façam uma descrição de cada um e do lugar onde a história aconteceu. O que acharam do final da história? Perguntas com respostas específicas podem ajudar às crianças a desenvolver sua atenção ao detalhe e sua capacidade de lembrar. Questões abertas sobre a história são bons estímulos a discussão e ajudarão as crianças a aprender a relacionar suas próprias experiências às de outras pessoas.

### ***5. Contando histórias***

As crianças adorarão se você contar uma história. Existem vários meios excelentes de aprender a contar histórias, mas, se você quer começar sozinho, simplesmente conte uma piada ou um conto folclórico conhecido. Se a história é pouco conhecida, leia-a várias vezes e então pratique narrando-a em voz alta. Faça caretas diante do espelho, invente novas entonações de voz, crie ruídos engraçados, contorça seu corpo, cante. Quando você estiver confiante, vai sentir-se ávido por contá-la as suas crianças. Quando você já tiver experimentado as alegrias de contar uma história, peça as crianças que contem histórias umas às outras.

Comece pedindo que repitam a história que acabaram de ouvir. Provavelmente se lembrarão da trama, o que permitirá que percebam detalhes mais sutis. De forma grupal, peça as crianças que descrevam os personagens, os cenários, o enredo e o estilo da história.

Se a história foi narrada, chame a atenção para os efeitos sonoros, ou para a interpretação do narrador. No caso do vídeo, comente a técnica do desenho ou da animação. Qual o clima criado pelo conjunto das palavras, interpretação, efeitos sonoros, música e movimento?

Crie um ambiente favorável a reinterpretação e recriação da história e dos seus componentes. Por exemplo, reconte e reinterprete o texto diante do vídeo, sem som.

### **6. Criando histórias**

Individualmente ou em grupo, deixe que suas crianças criem uma história original. Qualquer pessoa que tenha tentado sabe que isso não é tão fácil quanto parece.

A maioria das boas histórias não “explodem” inteiramente concebidas do coração de seus autores. Pelo contrário, costumam evoluir da pequena semente de uma idéia, ou são passadas de um contador de histórias a outro, através de muitas gerações, com os adereços estilísticos pessoais de cada um, adicionados ao contexto inicial.

Muitas crianças sentem-se intimidadas pela idéia de produzir uma história completa como a que acabaram de ouvir. Comece com fragmentos de histórias. Sugira um começo ou um fim para uma história e deixe que as crianças preencham as lacunas. Inspire o surgimento de uma história com um desenho ou música. Peça que comecem criando um personagem, criando depois uma história a seu redor.

Estimule as crianças a gravarem suas histórias ou a escrevê-las. Depois de ouvir uma história, solicite novos finais para ela, ou novas histórias para os personagens.

Procure estimular em cada criança a sua forma de expressão mais espontânea e prazerosa. Algumas vão fazer caretas e gestos, outras vão escrever ou desenhar, algumas vão cantar e dançar. Crie um clima de espontaneidade.

### **7. Desenhando histórias**

Infelizmente, a cultura artística das crianças não é prioridade nas nossas escolas. Muitas vezes, uma criança surge como o artista da classe e as outras se sentem incapazes para a criação de imagens. Esse infeliz quadro pode ser modificado dando-se às crianças a chance de criar imagens inspiradas em cenas das histórias que leram, assistiram ou ouviram.

Peça que montem ou desenhem diferentes cenas das histórias. Estimule diferentes técnicas e formas de expressão. No caso das montagens, que utilizem qualquer material que estiver à mão. Folhas do jardim, restos de papel colorido ou tecido servirão para criar imagens eloqüentes. Coloque os trabalhos em uma pasta, ou faça um mural representativo com todos os trabalhos.

Você descobrirá que nossas histórias servirão de estímulo aos mais variados projetos artísticos. Lembre-se que para criar imagens e ilustrações criativas não é preciso ter jeito para o desenho.

### **8. Montando uma peça**

Por que não montar uma história? Nesta peça, as crianças podem escolher seus papéis preferidos (não se esqueça dos objetos inanimados!) e podem, em um projeto grupal, recriar toda a história. Faça com que as crianças cantem e se expressem livremente.

Evite qualificar os mais ou menos interessantes. Deixe que ajudem a compor os personagens e os cenários.

Permita que cada uma interprete de modo pessoal seu papel na peça, deixando que perceba sozinha traços mais sutis de seu personagem. Permita que invente novas maneiras de se comunicar com o corpo.

### **9. Lendo histórias**

Contar histórias pode também se tornar inspiração para a leitura em voz alta. Deixe as crianças praticar lendo umas para as outras e para o grupo como um todo. Estimule-as a interpretar o que estão lendo com entonações de voz, gestos e posturas.

## PEQUENOS CUIDADOS NECESSÁRIOS À BOA COMUNICAÇÃO

### • *Cuidando dos livros*

Mantenha-os em excelente estado de conservação. Na hora da leitura, elimine barulhos e outros sons que possam interferir. Garanta um tempo suficiente para a leitura e posterior reflexão. Assegure que a leitura está sendo feita em local bem iluminado. Procure utilizar sempre livros criativos e interessantes.

### • *Fitas de vídeo e audiocassete*

Mantenha-os em excelente estado de conservação, longe da umidade e calor. No momento da exibição, é aconselhável dispor o aparelho transmissor do vídeo em local com fundo neutro, como uma parede branca ou escura, para melhor visão da imagem. Elimine sons que interfiram com a exibição, ou qualquer reflexo ou luz forte que incida sobre a tela da TV ou aparelho de vídeo.

Limpe periodicamente com a fita apropriada de limpeza a cabeça do vídeo ou do gravador. Elimine qualquer elemento visual que possa distrair a atenção das crianças. Procure utilizar vídeos e cassetes criativos e interessantes.

## *Algumas “Dicas” para a Criatividade*

Criatividade é... a força de vontade, e a certeza de poder mudar e inovar.

Criatividade é um conjunto de processos, métodos e técnicas de solução de problemas e aplica-se a qualquer atividade humana.

Criatividade = talento+coragem de criar+informação+trabalho+bom humor+curiosidade.

Enfrente velhos hábitos com idéias novas e ousadas, sem temer que elas tragam mudanças. Fuja da rotina!

A criatividade estimula sentidos e emoções frente ao prazer de descobrir e encontrar.

Um ser inovador e empreendedor não depende da idade (nos mantém jovens).

Novos processos são por excelência momentos de transformação e busca.

A inovação retroalimenta-se por ser gratificante: uma idéia é ponte para outra.

O inconformismo é a primeira regra para ser criativo. Pergunte sempre, inclusive a si mesmo, o porquê, o como e o quando de todas as coisas.

O indivíduo criativo é um ser curioso que acredita firmemente que, dentro de caixas fechadas, atrás de uma porta escura ou em uma pessoa, existem potenciais ou coisas interessantes e valiosas.

## **ATITUDES CRIATIVAS**

Mobilidade - me adapto com facilidade às novas formas de percepção.

Fluidez - encontro rapidamente e com facilidade idéias apropriadas.

Originalidade - tenho soluções inovadoras e interessantes.

Produzir - aplico sistematicamente as idéias e as soluções.

Construir - agrupo com um determinado objetivo as coisas existentes e as idéias conhecidas. Realizo planos nos seus mínimos detalhes.

Ordenar - ordeno estruturas e agrupo em cada uma os pensamentos.

Analisar - descrevo, detalho e defino os conteúdos e relações.

Expressar - dou forma e expesso sentimentos, vivências e experiências.

Combinar - estabeleço relações, comparações e consigo soluções.

Traduzir - substituo sistematicamente as afirmações e os signos por outros diferentes.

Decidir - comparo diferentes pontos de vista, os avalio e defino as ações.

Acomodar - submeto a diferentes condicionamentos as coisas e os pensamentos.

Organizar - dou um sentido ao existente, um destino, uma finalidade, um objetivo.

## **Pequeno Histórico de CRIANÇAS CRIATIVAS**

**Gian Calvi e Lucila Martínez** estão voltados - por mais de 20 anos - ao trabalho de promoção da leitura e da educação através de diversos projetos, publicações, cursos e seminários de criatividade aplicados ao ensino, aos serviços de bibliotecas públicas e escolares, direcionados a profissionais que criam e produzem materiais educativos e culturais para crianças, tais como professores, bibliotecários e animadores culturais, na maioria dos países na América Latina.

Como diretores de um conjunto de empresas e experiências, eles dedicam especial atenção à produção de livros, vídeos, fantoches e CDs e outros produtos estimulantes ao lazer criativo nas crianças. Boa parte dessa experiência foi adquirida no planejamento e coordenação de projetos internacionais para: Banco Mundial, BID, CERLALC, UNESCO, UNICEF, OEA entre outros.

Suas principais atividades estão voltadas para a criação, produção e comercialização de projetos e produtos voltados para o universo infantil e para os pais e professores. Trazem também a experiência de trabalho de ambos no campo editorial e gráfico para crianças.

Calvi assina mais de 80 livros para crianças e adolescentes publicados no Brasil, América Latina, Europa, Estados Unidos, Oriente Médio e Japão - como autor, co-autor e ilustrador, com passagens pela televisão, publicidade e comunicação visual.

Gian, além de cuidar da criação dos produtos e projetos de CRIANÇAS CRIATIVAS, trabalha como consultor de projetos sociais, no “marketing social”, voltado para a educação inicial e familiar, a prevenção da violência, os cuidados com o meio ambiente (água e saneamento básico), comunicação e design.

Lucila, atuando como especialista em planejamento cultural, com ênfase na produção infanto-juvenil, tendo exercido por 8 anos o cargo de Secretária-Geral do CERLALC (Centro Regional para o Fomento do Livro para a América Latina e o Caribe), órgão da UNESCO.

## **OBJETIVOS E ATIVIDADES DAS EMPRESAS**

Os objetivos e atividades das empresas concentram-se na pesquisa e desenvolvimento de programas e projetos adequados às exigências e necessidades educativo- culturais das crianças. Com o acúmulo de anos de aprendizado e experiências referentes ao universo infantil, pode-se afirmar que Gian Calvi e Lucila Martínez especializaram-se nesse campo, com profunda compreensão de seus problemas e características particulares.

As empresas estão orientadas para pesquisar e identificar idéias criativas que estimulem nas crianças o lazer construtivo e o desenvolvimento de potencialidades através de produtos inteligentes e de boa qualidade, que têm o objetivo de propiciar a formação de uma estrutura de pensamento lógico, crítico e criativo.

Um dos principais esforços é promover a nível nacional e internacional autores e projetos com estas características. Procura-se valorizar o prazer da criação e o hábito da leitura, vista no seu conceito mais amplo de apreensão, pelos diversos sentidos, das variadas experiências multi-sensoriais e multiculturais da vida.

As empresas estão estruturadas da seguinte forma:

- Editora para livros infantis:

A&A&A Edições e Promoções Internacionais Ltda.(Autores & Agentes & Associados).

Criada em São Paulo em 1988 e transferida para Petrópolis, tem editado projetos próprios e tem contratos de edição firmados com editoras internacionais.

- IPÊ AMARELO Criação Multimídia Ltda.

Produtora e distribuidora para vídeos e CDs, criada em 1990, em Petrópolis, é a representante exclusiva da Weston Woods Studios.

- Centro Cultural sem fins lucrativos,  
o CENTRO IMAGEM LATINO-AMERICANA

(Centro de Formação para o Desenvolvimento da Imagem em Multimeios para América Latina e Caribe) cuja principal função é contribuir para o aprimoramento da qualidade do design gráfico, industrial e eletrônico destes países de acordo com seus traços culturais específicos.

O cenário que abriga as atividades da A&A&A, Autores e Agentes e Associados Ltda., da IPÊ AMARELO Criação Multimídia Ltda. e do CENTRO IMAGEM LATINO-AMERICANA, é o pacato vale de Bonsucesso em Itaipava, pertinho de Petrópolis, local propício ao trabalho e à criação.