

# TRILHA LITERÁRIA



GRUPO  
COMPANHIA  
DAS LETRAS

COMPANHIA  
*na educação*

2022

Todos os direitos desta edição reservados à  
EDITORASCHWARCZ S.A.

Rua Bandeira Paulista, 702, cj. 32  
04532-002 — São Paulo — SP — Brasil

Telefone: (11) 3707-3500

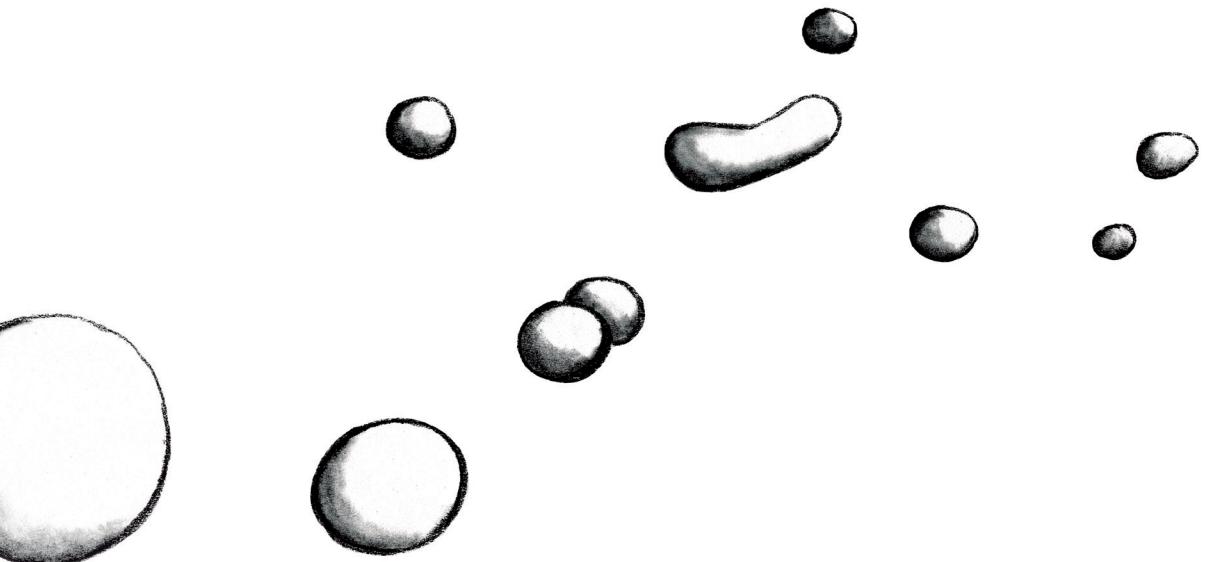
Fax: (11) 3707-3501

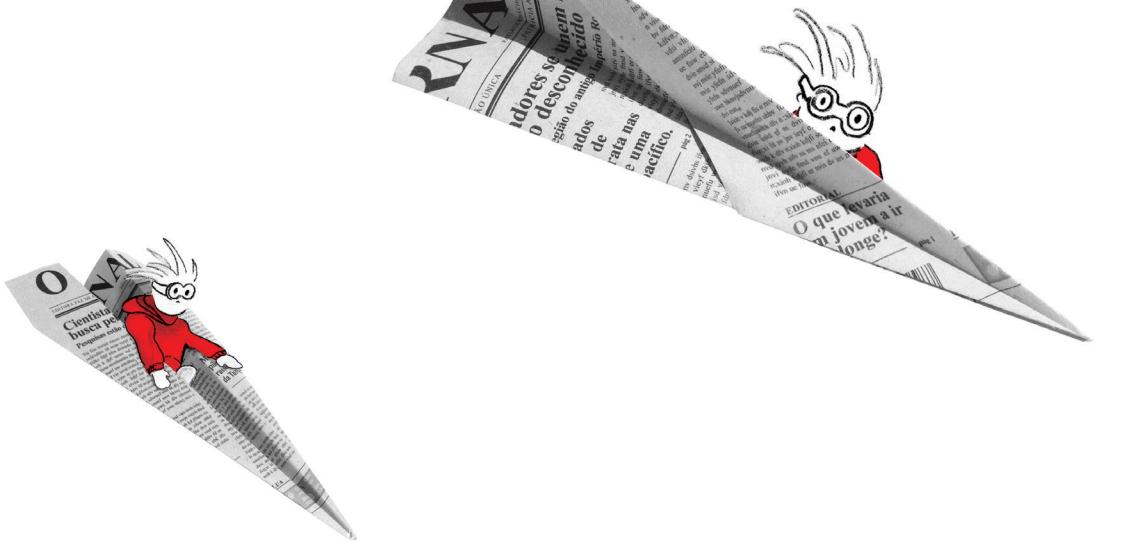
[https://www.companhiadasletras.com.br/sala\\_professor/](https://www.companhiadasletras.com.br/sala_professor/)



## SUMÁRIO

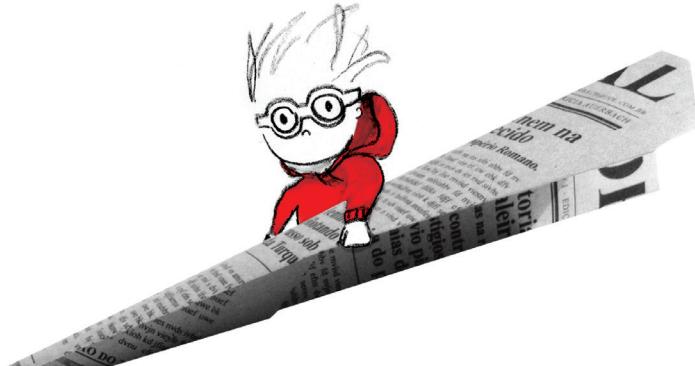
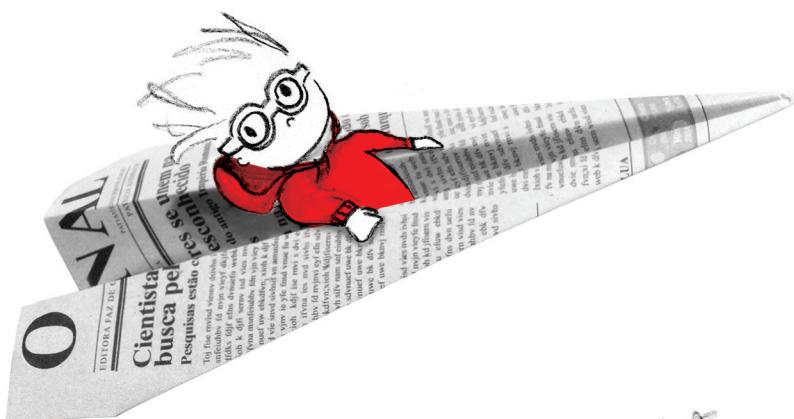
PONTO DE PARTIDA: MÚLTIPLOS OLHARES .....	9
PONTO DE PARADA 1: ORALIDADE.....	12
PONTO DE PARADA 2: ANÁLISE SEMIÓTICA (IMAGENS — ARTES VISUAIS) .....	14
PONTO DE PARADA 3: LEITURA/ESCUTA .....	17
PONTO DE PARADA 4: PRODUÇÃO DE TEXTOS .....	19
PONTO DE CHEGADA: MÚLTIPLAS CRIAÇÕES .....	23





*“(...) assim como não é possível haver equilíbrio psíquico sem o sonho durante o sono, talvez não haja equilíbrio social sem a literatura. Deste modo, ela é um fator indispensável de humanização e, sendo assim, confirma o homem na sua humanidade (...).”*

Antonio Candido, 1988.





**CARO(A) EDUCADOR(A),**

Este é um material especialmente produzido para você, inserido(a) em práticas educativas com crianças nos anos iniciais do Ensino Fundamental (1º ao 5º ano), mas encontra morada também nas mãos de familiares de pequenos(as) leitores(as), na perspectiva de ampliar modos de apreciar obras ilustradas como as da autora Patricia Auerbach.

***O Jornal, O Lenço e A Garrafa*** agora fazem parte da coleção **Objetos Brincantes!**

Há muito tempo, essas obras vinham sendo usadas nas escolas e saboreadas pelos leitores e pelas leitoras como uma coleção. Quem lia um, queria conhecer o próximo. Por isso, a autora Patricia Auerbach e a editora Brinque-Book decidiram que era hora de oficializar essa relação entre os títulos. Foi assim que nasceu a coleção **Objetos Brincantes**. Para marcar essa mudança, a partir de 2022, as obras vão ser relançadas com formato e acabamento ajustados, mas sem alteração nas narrativas ou ilustrações. Fique de olho, pois logo, logo sairá o quarto volume da série. Será que você consegue adivinhar qual será o próximo objeto brincante?

Trata-se de um diálogo capaz de estreitar laços e promover encontros das crianças com a tecnologia e a literatura, contemplada como uma forma de arte, geradora de experiências estéticas que nos tocam, nos mobilizam, nos interrogam, aguçando nossa sensibilidade de olhar para nós e para os outros e, assim, alargando nossa capacidade de enxergar realidades e nos tornar mais humanos.

Quando se trata de experiências literárias, há quem pense que a ausência de palavras escritas em livros-imagem possa empobrecer a vivência do(a) leitor(a), por serem considerados simples (afinal, só tem imagens!) e, por essa razão, indicados apenas para quem “ainda não sabe ler”.

Partimos da compreensão de que a leitura segue caminhos múltiplos, envolvendo diferentes linguagens e modos de apreciação. Nessa medida, a leitura de livros-imagem tem um lugar especial na formação de leitores(as) de todas as idades, sendo a linguagem imagética uma rica fonte para atividades de análise e construção de sentidos em narrativas singulares, no contato de cada leitor(a) com cada obra.

Assim, esse material volta-se aos objetivos de revelar a potência dos livros-imagem como objetos de apreciação literária e como formas plurais de promover a construção de conhecimentos, assim como destacar o uso significativo da tecnologia a serviço dessa apreciação, convidando a compreender de que maneira o trabalho com competências e habilidades da Base Nacional Comum Curricular – BNCC (BRASIL, 2018) pode ser realizado a partir de relações entre educadores(as), crianças, livros e a tecnologia.

Percorreremos uma trilha com vários pontos de parada para reflexão, mobilizando vivências vinculadas a práticas de



linguagem/eixos da BNCC não apenas atrelados à leitura, mas também à produção de textos, à análise linguística/semiótica (escrita e imagens) e à oralidade. Durante o percurso, as ferramentas do Scratch serão auxiliares na criação e no registro de versões originais para as narrativas apresentadas pelas obras da autora. Em outras palavras, os(as) estudantes poderão aventurem-se pela trilha proposta construindo histórias que aliam as linguagens verbal, visual e de programação e promovem a compreensão do potente papel da tecnologia para os exercícios da criação e da autoria.

O que é SCRATCH? Scratch é um projeto do grupo Lifelong Kindergarten que pertence ao MIT Media Lab. Com ele, as crianças podem criar jogos, animações e histórias usando programação por blocos. Para saber mais acesse o *site*:

<https://scratchbrasil.org.br/o-que-e-scratch/>  
ou, se preferir, assista a este vídeo:

[https://www.ted.com/talks/mitch\\_resnick\\_let\\_s\\_teach\\_kids\\_to\\_code?language=pt&subtitle=pt](https://www.ted.com/talks/mitch_resnick_let_s_teach_kids_to_code?language=pt&subtitle=pt),  
para conhecer um pouco da história dessa linguagem tão divertida que reúne programação e criatividade e tem mais de 500 mil usuários só no Brasil.

Essa é, portanto, uma proposta capaz de envolver crianças de 1º ao 5º anos em diferentes estágios de aprendizado (incluindo o processo de aprendizagem sobre o sistema de escrita) e distintas condições de participação e de engajamento, considerando perfis e formas singulares de construção do conhecimento. Ou seja, mesmo sem saberem ler e escrever convencionalmente, todas as crianças poderão participar e se divertir criando histórias!

E, então, aceita o convite para utilizar tecnologia (Scratch) e envolver turmas de estudantes em uma atividade de apreciação e criação literária?

Siga em frente para encontrar o início da caminhada!



## PONTO DE PARTIDA: MÚLTIPLOS OLHARES



Estar diante de um livro-imagem é abrir espaço amplo e diversificado para a imaginação, para a composição de histórias singulares na relação entre cada criança e as imagens de um livro. Dessa forma, a mesma criança pode criar diferentes versões a partir das imagens a cada nova apreciação, ainda que no contato com a mesma obra. Grupos de crianças podem criar modos distintos de compor sentidos, trocando ideias, com base no repertório de conhecimento individual já construído sobre diversas temáticas.

Ao interagir com as ilustrações das obras inserindo textos, imagens e sons, os(as) estudantes usam a imaginação e criam versões únicas para as situações apresentadas pela autora. Assim, de forma lúdica e divertida, constroem conhecimentos sobre leitura, escuta, oralidade, produção de textos e análise linguística (incluindo o processo de alfabetização).

Essa é a porta larga da literatura baseada em imagens: um movimento de criação, cocriação e reconstrução sem fim, apostando na utilização de ferramentas digitais (Scratch) capazes de ajudar os(as) leitores(as) a criar e registrar suas versões.

Para começar, confira as competências da BNCC (BRASIL, 2018, p. 65 e 87) vinculadas a esta trilha literária:

### COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE LINGUAGENS PARA O ENSINO FUNDAMENTAL

1. Compreender as linguagens como construção humana, histórica, social e cultural, de natureza dinâmica,

reconhecendo-as e valorizando-as como formas de significação da realidade e expressão de subjetividades e identidades sociais e culturais.

3. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao diálogo, à resolução de conflitos e à cooperação.



## COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE LÍNGUA PORTUGUESA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL

3. Ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos que circulam em diferentes campos de atuação e mídias, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade, de modo a se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos, e continuar aprendendo.

9. Envolver-se em práticas de leitura literária que possibilitem o desenvolvimento do senso estético para fruição, valorizando a literatura e outras manifestações artístico-culturais como formas de acesso às dimensões lúdicas, de imaginário e encantamento, reconhecendo o potencial transformador e humanizador da experiência com a literatura.

Uma observação importante: caso os(as) estudantes ainda não tenham utilizado o Scratch, é importante que o(a) professor(a) apresente seus recursos ao grupo e permita que todos(as) desenvolvam pequenos projetos e explorem a plataforma, antes de iniciar o trabalho com os livros-imagem. Para isso, vale investir em uma roda de conversa, a fim de verificar os conhecimentos de cada criança sobre o Scratch e, a depender dos resultados, desenvolver todo o trabalho pela organização da turma em duplas ou mesmo individualmente.

Agora, siga para os pontos de parada e explore habilidades desenvolvidas ao longo desse percurso. Excelente reflexão!



## PONTO DE PARADA 1: ORALIDADE

TEMPO MÍNIMO SUGERIDO: 1 HORA-AULA



Iniciar um trabalho com livros-imagem requer um olhar investigativo para os saberes de cada criança dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Por meio de uma roda de conversa, o(a) educador(a) poderá conhecer o que cada estudante já sabe sobre a leitura de livros-imagem, qual a relação prévia com as obras da Patricia Auerbach e de que maneira tais livros costumam ser apreciados. Além disso, a apostila em questionamentos baseados na leitura de alguns títulos da autora poderá aguçar a curiosidade e o interesse em expressar o que já sabem e o que gostariam de saber sobre os livros-imagem.

Ao promover essa investigação e análise dos conhecimentos prévios de cada estudante, colocaremos em evidência o trabalho com as seguintes habilidades do eixo da oralidade da BNCC (BRASIL, 2018, p. 95), de 1º ao 5º ano, em todos os campos de atuação do componente curricular Língua Portuguesa:

(EF15LP09) Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado.

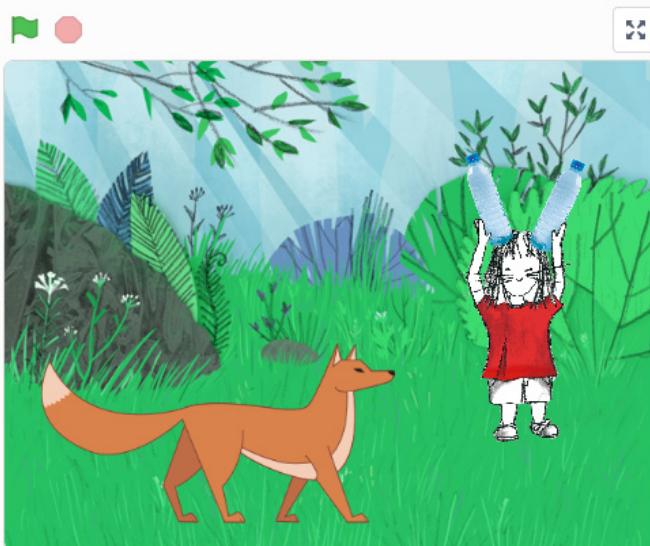
(EF15LP10) Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.

(EF15LP13) Identificar finalidades da interação oral em diferentes contextos comunicativos (solicitar informações, apresentar opiniões, informar, relatar experiências etc.)



## PONTO DE PARADA 2: ANÁLISE SEMIÓTICA (IMAGENS — ARTES VISUAIS)

TEMPO MÍNIMO SUGERIDO: 1 HORA-AULA



Depois da roda de conversa, o próximo passo é levar os(as) estudantes ao exercício de análise coletiva de alguns livros-imagem, com vistas à compreensão de que imagem é linguagem e, por essa razão, gera apreciações estéticas, afetivas e críticas, assim como a condição de criação de versões de narrativas a partir do olhar de cada criança sobre um livro-imagem.

Nessa atividade, cabe ao(à) educador(a) não apenas a seleção de diferentes livros-imagem, como também o direcionamento da proposta, de forma a favorecer a troca de ideias entre as crianças, com base em questões-chave, tais como:

- O que dá para ler nesses livros? Por que vocês pensam dessa maneira?
- O que é possível imaginar ao observar as imagens? Há uma sequência e/ou uma relação entre elas?

- Será que podemos construir uma história a partir dessas imagens?  
Como ela seria?
- Será que podemos criar versões únicas para histórias somente com base nas imagens existentes no livro? Por quê?
- Será que todos os livros-imagem convidam o(a) leitor(a) a incluir elementos para criar versões originais?

O diálogo em pequenos grupos e a posterior socialização das respostas a tais questões levarão a turma à reflexão sobre a multiplicidade de sentidos vinculados à linguagem imagética, o que favorecerá o início do trabalho com as seguintes competências e habilidades da BNCC (BRASIL, 2018, p. 198, 201 e 203), pertencentes ao componente curricular Arte, as quais serão contempladas ao longo de toda a trilha literária (considerando as atividades previstas também nos eixos de leitura/escuta e produção de textos):

#### COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE ARTE PARA O ENSINO FUNDAMENTAL

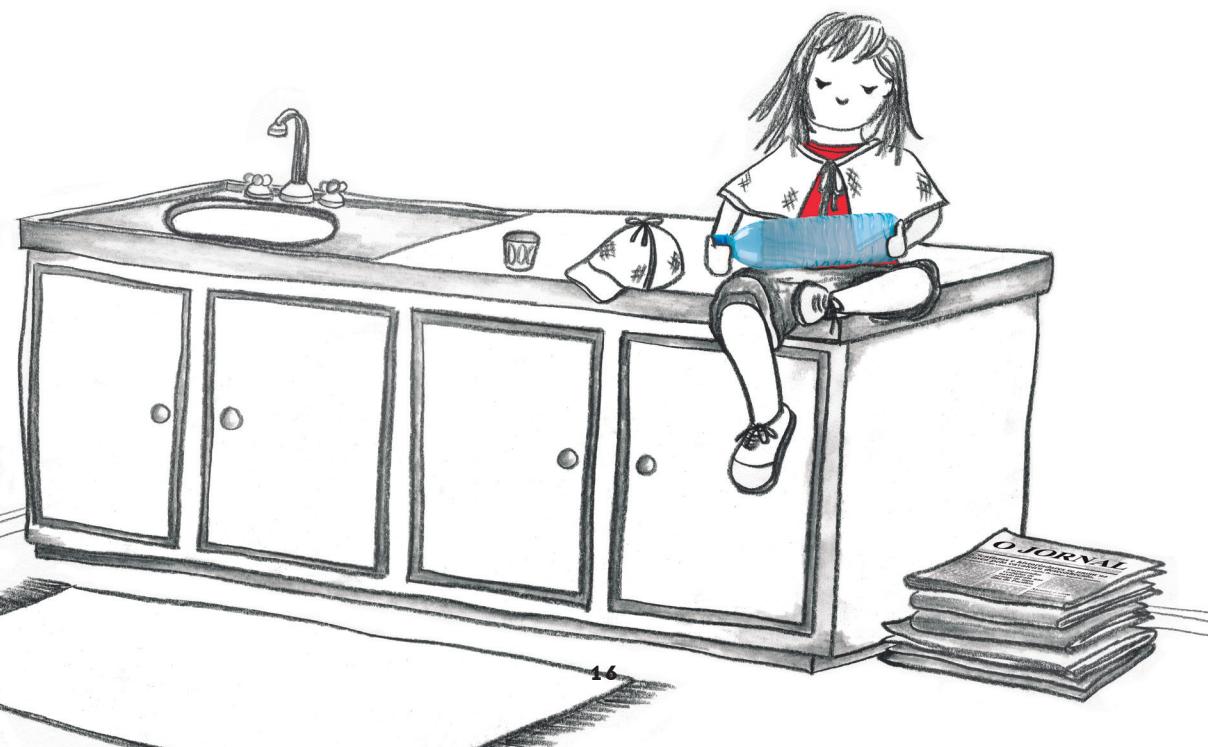
2. Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações.
8. Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas artes.

**HABILIDADES – ARTES VISUAIS – 1º AO 5º ANO DO  
ENSINO FUNDAMENTAL (p. 201; p. 203)**

(EF15AR01) Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

(EF15AR02) Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).

(EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.



## PONTO DE PARADA 3: LEITURA/ESCUТА

TEMPO MÍNIMO SUGERIDO: 2 HORAS-AULA



Depois da roda de conversa e da análise coletiva de livros-imagem, nossa trilha segue para a organização da turma em pequenos grupos, visando à discussão de um livro-imagem e à construção de uma narrativa.

Para tanto, o(a) educador(a) poderá manter o mesmo grupo da atividade anterior ou, se preferir, alterar alguns integrantes, gerando novas possibilidades de interlocução (a aposta na observação e na escuta atenta do diálogo entre as crianças poderá gerar a mudança de grupos, em função da ideia de agrupamentos produtivos, atrelados a estudantes com perfis de conhecimento diferentes, porém próximos, o que potencializará a aprendizagem).

De acordo com a composição dos grupos, cada um receberá um livro-imagem diferente, a fim de realizar a proposta em dois tempos distintos:

1. Análise do título, da autora e da editora (foco na antecipação e nas expectativas), assim como das imagens (foco na verificação de hipóteses e na exploração do conteúdo) e reflexão sobre a criação de possíveis narrativas.
2. Leitura e interpretação. Nesse momento, as crianças podem comentar a respeito de suas interpretações. Elas podem construir versões da obra, ou seja, podem escolher uma versão que será produzida em outra linguagem.
3. Discussão para a escolha de uma versão, que será a base da produção de cada grupo.

Essa reflexão colabora para o desenvolvimento de diferentes habilidades da BNCC (BRASIL, 2018, p. 95), no componente de Língua Portuguesa, em todos os campos de atuação, conforme a seguir:

(EF15LP02) Estabelecer expectativas em relação ao texto que vai ler (pressuposições antecipadoras dos sentidos, da forma e da função social do texto), apoiando-se em seus conhecimentos prévios sobre as condições de produção e recepção desse texto, o gênero, o suporte e o universo temático, bem como sobre saliências textuais, recursos gráficos, imagens, dados da própria obra (índice, prefácio etc.), confirmando antecipações e inferências realizadas antes e durante a leitura de textos, checando a adequação das hipóteses realizadas.

(EF15LP03) Localizar informações explícitas em textos.

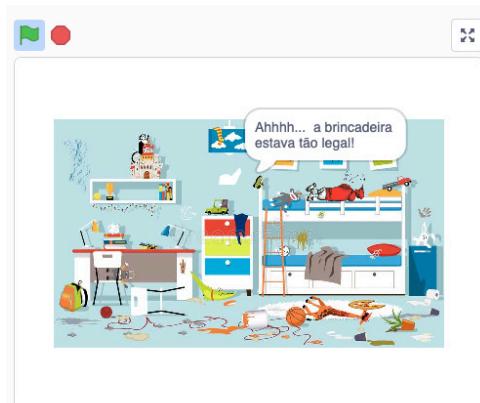
(EF15LP04) Identificar o efeito de sentido produzido pelo uso de recursos expressivos gráfico-visuais em textos multissemióticos.

Ainda, vale ressaltar o trabalho com uma habilidade da BNCC (BRASIL, 2018, p. 97), no componente de Língua Portuguesa, campo de atuação artístico-literário.

(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.

## PONTO DE PARADA 4: PRODUÇÃO DE TEXTOS

TEMPO MÍNIMO SUGERIDO: 5 HORAS-AULA



A partir da versão selecionada por cada grupo para a elaboração de uma narrativa, é hora de colocar a mão na massa e criar uma história que, com base nas imagens da obra, possa promover um encontro entre linguagens. Em outras palavras, nessa etapa da produção de textos, o desafio volta-se ao planejamento e à criação de uma narrativa que integra a linguagem imagética às linguagens oral e escrita.

Pelas imagens do livro escolhido, abre-se a possibilidade de cada grupo elaborar um texto escrito acompanhado de uma versão oral (pelo registro da narrativa em áudio), o que caracteriza a produção como multimodal. Essa integração de linguagens, tal

qual indicado pelas habilidades no componente Arte, gerará a condição de processos de elaboração diversificados e bastante ricos, evidenciando, assim, a potência dos livros-imagem no processo de formação do leitor literário.

Antes de iniciar a produção, é válido apostar em uma nova roda de conversa sobre as versões criadas e os recursos do Scratch, com o intuito de incentivar as crianças a pensarem como dizer/Registrar suas ideias usando recursos de áudio, vídeo e imagem disponíveis.

Para o processo de produção, cabe destacar a etapa de planejamento do texto, com base na discussão com os(as) estudantes sobre as principais ideias de cada grupo, que podem ser organizadas em forma de lista com palavras-chave, ideias-chave ou mesmo parágrafos escritos mais elaborados, ainda que em sua versão inicial. Esse planejamento, etapa inicial da produção, será seguido pela elaboração da primeira versão, pensada pela articulação de linguagens.

Do ponto de vista das reflexões atreladas ao componente de Língua Portuguesa, em todos os campos de atuação, serão exploradas as seguintes habilidades da BNCC (BRASIL, 2018, p. 95, 99, 111, 113), considerando uma habilidade processual (EF15LP05) e as peculiaridades desse processo para o 1º (EF01LP25), 2º (EF02LP01) e 3º a 5º ano (EF35LP07):

**(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.

(EF01LP25) Produzir, tendo o professor como escriba, recontagens de histórias lidas pelo professor, histórias imaginadas ou baseadas em livros de imagens, observando a forma de composição de textos narrativos (personagens, enredo, tempo e espaço).

(EF02LP01) Utilizar, ao produzir o texto, grafia correta de palavras conhecidas ou com estruturas silábicas já dominadas, letras maiúsculas em início de frases e em substantivos próprios, segmentação entre as palavras, ponto final, ponto de interrogação e ponto de exclamação.

(EF35LP07) Utilizar, ao produzir um texto, conhecimentos linguísticos e gramaticais, tais como ortografia, regras básicas de concordância nominal e verbal, pontuação (ponto final, ponto de exclamação, ponto de interrogação, vírgulas em enumerações) e pontuação do discurso direto, quando for o caso.

No campo de atuação artístico-literário, vale ressaltar o trabalho com a seguinte habilidade da BNCC (BRASIL, 2018, p. 133):

**(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.



## PONTO DE CHEGADA: MÚLTIPLAS CRIAÇÕES

Finalmente, com a elaboração da primeira versão do texto, avista-se o ponto de chegada! Ele é marcado pelo trabalho de releitura e de revisão do texto produzido, considerando o diálogo com o(a) educador(a) e os(as) colegas para a definição de pontos/aspectos a serem reelaborados, visando à produção da versão final, socialização da versão construída por cada grupo e publicização das histórias.

Em relação às reflexões vinculadas a habilidades da BNCC BNCC (BRASIL, 2018, p. 95), cabe salientar, no componente de Língua Portuguesa, envolvendo todos os campos de atuação:

(EF15LP06) Releer e revisar o texto produzido com a ajuda do professor e a colaboração dos colegas, para corrigi-lo e aprimorá-lo, fazendo cortes, acréscimos, reformulações, correções de ortografia e pontuação.

(EF15LP07) Editar a versão final do texto, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, ilustrando, quando for o caso, em suporte adequado, manual ou digital.

(EF15LP08) Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis.

Esperamos que essa trilha literária enriqueça a experiência reflexiva de todos(as) os(as) estudantes e educadores(as), contribuindo para a formação crítica de muitos(as) leitores(as),

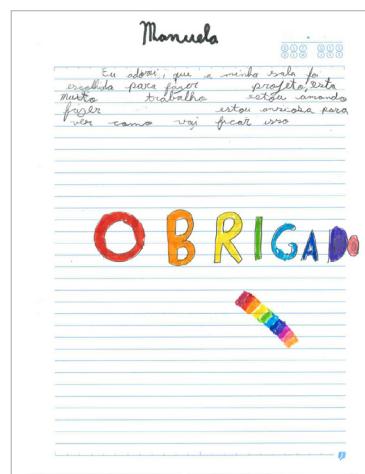
acolhendo formas diversas de expressão e de produção de textos com o uso do Scratch e, ainda, favorecendo múltiplas descobertas, como as citadas a seguir:

*As crianças amaram! A ferramenta é encantadora. A gente tem formas diferentes de contar, elementos diferentes pra contar. A possibilidade de eles usarem criatividade foi o que deixou todos entusiasmados. Eles queriam usar a ferramenta em casa! A criatividade apareceu na maioria das histórias!*

Paulo, Colégio Albert Sabin

*Eu adorei fazer. Foi muito gostoso. A turma poderia ter usado mais recursos, mas eles estavam bem no começo. Ainda assim, são criativos! Aprenderam a escrever escrevendo com o Scratch, conseguiram ser autores, o que é fantástico, e fizeram releituras das histórias que são super legais! Os alunos adoraram e continuaram trabalhando nos projetos, mesmo depois de terminado o trabalho na aula.*

Isabel, Colégio Santa Cruz







#### **SOBRE A AUTORA E ILUSTRADORA**

#### **PATRICIA AUERBACH**

Sou Patricia Auerbach, nasci em São Paulo, em 1978. Sou arquiteta e pedagoga. Desde pequena sempre adorei ter ideias. Mas foi cuidando dos meus filhos e brincando com as crianças perto de mim que descobri que os brinquedos mais divertidos se escondiam em objetos que estavam o tempo todo à nossa volta.

#### **SOBRE A AUTORA DESTA TRILHA LITERÁRIA**

#### **PATRÍCIA CALHETA**

Sou Patrícia Calheta, nasci em Santo André, São Paulo, em 1973. Sou linguista e trabalho com formação continuada de professores ou, como diziam meus filhos, “minha mãe é professora de professor”. Adoro as imagens, as palavras e as formas como elas nos ajudam a criar, a ler, a escrever e a compreender realidades e pessoas.

