



AS PATAS DA VACA

Autor: Bartolomeu Campos de Queirós

Ilustrador: Walter Ono

16 páginas

Ano de escolaridade: Infantil (Pré I e II)

Gênero: POEMA

Temas centrais: Fantasia, humor, números

Competências gerais: 4

Campos de experiências: Escuta, fala, pensamento e imaginação

Nesse livro, Bartolomeu Campos de Queirós, escritor mineiro, fala sério brincando, ou brinca falando sério. *É uma vaca esquisita: / Se tem 4 patas / e 8 pés, / tem 4 leiteiras, / 4 bicos / e 8 asas.* A partir de um jogo verbal – exploração dos vários sentidos de uma mesma palavra –, o escritor cria novas possibilidades com uma mesma palavra e, muito além disso, cria personagens com até novas características. *As quatro patas da vaca, / são quatro patos, no boi?* No desenrolar do livro, Bartolomeu Campos de Queirós brinca com a palavra *pata*, com a palavra *pato*, com a palavra *leiteiras*, com a palavra *bico*, com a palavra *pés*... Além disso, a todo momento, o autor joga com o raciocínio lógico da criança aliando-o à sua capacidade de imaginar, de criar. E, a partir daí... *Se a vaca tem 4 patas / que viram sempre leiteiras, / a vaca tem 4 bicos / e quatro pares de asas.*

ORIENTAÇÕES PARA LEITURA

I – ANTES DA LEITURA

1. Leia, no final do livro, as informações a respeito de Bartolomeu Campos de Queirós e de Walter Ono.
2. Separe duas informações sobre cada um deles. Troque-as com seus colegas.

II – DURANTE A LEITURA

O livro *As patas da vaca*, de Bartolomeu Campos de Queirós, mostra-se como um grande jogo verbal (de palavras), uma grande brincadeira com as palavras e seus sons e letras. Por exemplo: O que significa a palavra *pata* nesse título? Será realmente a palavra que nomeia os “pés” do animal? Ou significa *pata*, feminino de *pato*? Dependendo do jogo, esses sentidos se alternam.

A partir dessa brincadeira, crie:

- a) Outras relações semelhantes às do autor.
- b) Outras situações-problema envolvendo números.

III – APÓS A LEITURA

1. Pesquise sobre assuntos relacionados à genética. Procure saber sobre os alimentos híbridos.
2. Use a sua imaginação e crie três novos animais híbridos.