



É UM CARACOL?

Autor/Ilustrador: Guido van Genechten

12 páginas dobradas

Ano de escolaridade: Maternal I e II

Gênero: LIVRO DE IMAGEM

Temas centrais: Animais, criatividade

Competências gerais: 4

Campos de experiências: Traços, sons, cores e formas/Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações

O livro *É um caracol?* faz parte da coleção "O que é? O que é?", composta por mais três obras – *É um gato?*, *É um ratinho?*, *É uma rã?* – e criadas e ilustradas por Guido van Genechten, reconhecido e premiado artista gráfico belga.

Suas páginas resistentes e fáceis de manusear são literalmente cheias de surpresas. Uma após outra, levam o "pequeno leitor" a se deparar com imagens diferentes que estimulam sua imaginação. Surpreender-se com as descobertas, dizer qual é o animal que aparece na ilustração, dar um nome a ele, inventar uma história para cada figura, notar a diferença física entre eles é apenas o começo da brincadeira, muito dinâmica e divertida.

Por meio da interação com as imagens e da observação, o livro possibilita que a criança brinque aprendendo e vice-versa.

ORIENTAÇÕES PARA LEITURA

I – ANTES DA LEITURA

O livro que você vai ler se chama *É um caracol?* Você conhece este animal? Caso não conheça, converse com seus colegas e com o seu professor. Depois, desenhe uma família de caracóis.

1. Lembre-se de alguém, de algum encontro, de algum acontecimento que tenha tocado muito o seu coração. Registre.
2. Quantas histórias você acha que têm no livro?

II – DURANTE A LEITURA

1. Levante hipóteses a partir da capa e a cada página.
2. Crie com os materiais disponíveis na escola um caracol.
3. Dê nomes próprios para os animais.
4. Crie histórias com os animais.
5. Desenhe os animais.

III – APÓS A LEITURA

1. Conheça os outros livros da coleção.
2. Pesquise para conhecer o autor.
3. Pesquise para saber mais sobre os animais da história, principalmente o caracol.
4. Crie coisas em forma de caracol.
5. Crie um jogo "O que é? O que é?" com outros animais ou plantas.