



HISTÓRIA EM 3 ATOS

Autor: Bartolomeu Campos de Queirós

Ilustrador: Orlando Pedroso

16 páginas

Ano da escolaridade: 1º ano

Gênero: POEMA

Temas centrais: fantasia, humor, letras

Competências gerais: 1, 2 e 3

Competências específicas de Língua Portuguesa: 2, 3 e 9

Competências específicas de Linguagens: 2 e 5

Habilidades: EF15LP04, EF15LP10, EF01LP02, EF01LP09, EF01LP13, EF12LP19, EF01LP25

A *História em 3 atos*, escrita em linguagem poética por Bartolomeu Campos de Queirós e ilustrada por Orlando Pedroso, coloca em cena três animais: o gato, o pato e o rato. E, para tratar de cada animal, há um ato. Eles disputam o mesmo espaço? Eles convivem harmoniosamente? Eles vivem em conflito? Eles têm um dono? Eles são bem tratados? Nada disso interessa ao poeta. Os animais não são personagens de uma história. Trata-se de uma experimentação poética. O foco são as palavras! A sonoridade delas, as letras que representam os sons, as combinações desses sons. Como um artífice das palavras, o poeta brinca com as letras, com a forma, com a semelhança fonológica entre “gato”, “pato” e “rato” e cria um jogo linguístico dinâmico e divertido.

ORIENTAÇÕES PARA LEITURA

I – ANTES DA LEITURA

1. A partir do jogo feito por Bartolomeu Campos de Queirós, desafie os alunos a descobrir novas palavras, como fez o poeta no livro.
2. Estimule-os com as seguintes observações: esta história tem gato e rato, e sabe-se que são dois animais que brigam, que se perseguem. Mas ela tem também um pato; questione-os: o que vocês imaginam que o pato possa fazer na história? Peça aos alunos que levantem possibilidades e contem-nas para os colegas da classe.

II – DURANTE A LEITURA

1. Peça que ouçam, com atenção, o texto lido com a intenção de verificar se as possibilidades pensadas por eles realmente aparecem na história.

2. Solicite aos alunos que reparem no jogo que o autor criou com as palavras “gato”, “rato” e “pato”. Nessa etapa, eles podem criar uma outra historinha em que apareça um jogo como esse com as palavras “mato”, “jato”, “fato”, “chato”.
3. Proponha a seguinte questão: vocês conseguem realizar o desafio feito pelo autor no final do livro? Contem a história para seus colegas.

III – APÓS A LEITURA

1. O alunos deverão encontrar mais palavras que rimem com a palavra “ato”. Peça que criem com elas uma brincadeira de troca de letras.
2. Estimule-os a brincarem de descobrir nomes de animais começando por *a, b, c, d* e assim por diante, até completar o alfabeto.
3. Leia, no final do livro, os textos sobre o autor Bartolomeu Campos de Queirós e sobre o ilustrador Orlando Pedroso.