



# GRILHERME, O SONHADOR

ORIENTAÇÕES E ATIVIDADES

O que seríamos sem os sonhos? Temos sonhos de todos os tipos e “pobres” daqueles que não os têm. Eles são desejos que estão acoplados a uma esperança de materialização.

Ter sonhos ou um projeto de vida aumenta a reserva cognitiva. A reserva cognitiva é a capacidade cerebral de enfrentar desafios em um nível em que as nossas habilidades são realmente postas à prova. Está intimamente relacionada com a tolerância à mudança, ao novo ou à incerteza.



## SUGESTÃO PARA A LEITURA DESTA OBRA

O ato de ler é de grande importância para o ser humano e, desde sempre, a humanidade busca a comunicação por meio de vários meios de escrita. Com o avançar do tempo e o desenvolvimento da ciência e da tecnologia, a leitura de livros paradidáticos acabou perdendo seu valor.

Para que a leitura seja prazerosa, agradável e realmente faça sentido, sugerimos que você, professor, a faça em lugares de sua Unidade Escolar onde seus alunos se sintam bem à vontade, saindo da sala de aula, como por exemplo: jardim da escola, biblioteca, cantinho de leitura com almofadas, espaços ventilados e com boa iluminação, embaixo de árvores, etc.

Se achar conveniente, faça a leitura da BIOGRAFIA DO(A) AUTOR(A), que está no QR CODE desta obra, pois é de grande importância que os educandos saibam identificar o autor de sua obra e que entendam um pouco mais sobre a obra e também deem maior credibilidade à mesma.

As competências socioemocionais da BNCC estão presentes nas 10 competências gerais, segundo o MEC. Na prática, isso significa que os currículos escolares devem contemplar o desenvolvimento dessas habilidades.





**Esta obra contempla a competência socioemocional da BNCC:**

**AUTOCONHECIMENTO**

Capacidade de entender as próprias emoções e avaliar seus pontos fortes e fracos.

**AUTOCONTROLE**

Habilidade de se automotivar, controlar os impulsos, definir metas, ter planejamento e organização.

**TOMADA DE DECISÃO RESPONSÁVEL**

Capacidade de realizar escolhas pessoais, levando em conta padrões éticos e morais.





## ATIVIDADE: ROTEIRO DE LEITURA

Na roda de conversa sobre o livro, apresente a capa, o autor e o ilustrador. Nesse momento, os alunos poderão fazer inferências em relação à capa, às ilustrações e previsões para a narrativa. É possível ainda trabalhar a filosofia da narrativa, que é sobre os sonhos que temos desde crianças, que esses sonhos são possíveis de se tornarem realidade.

Após este momento, os alunos deverão fazer a leitura deleite individual ou com a sua interferência.

Após a leitura, pode-se elaborar uma ficha de leitura contendo: personagens principais, tempo e espaço da narrativa, desenhos e um diferente desfecho.

Podendo incluir as questões:



**Qual foi o personagem preferido?**

**A parte que mais gostei foi...**

**Eu mudaria...**

**Achei engraçado quando...**

**Não sabia que...**



Esta atividade contempla as seguintes habilidades contidas na BNCC:

Infantil	EI02EF03
1º ao 5º ano	EF01LP02 / EF01LP03 / EF01LP04 / EF03LP05 / EF02LP07 / EF15LP13 / EF01LP26



**Objeto de conhecimento**

Compreender o processo de construção de significados de um texto.



**Habilidades**

Desenvolvimento da concentração, memória, raciocínio, compreensão, estímulo oral e criatividade.



**Objetivos**

Gosto pela leitura.





## ATIVIDADE: MURAL DOS SONHOS

Previamente, providencie revistas, jornais ou até mesmo desenhos impressos. Entregue a cada aluno uma cartolina, ou folha A3, para criar um mural dos sonhos, utilizando recortes desses impressos.

Oriente os alunos para usarem a criatividade para que a atividade seja realmente enriquecedora e produtiva.

Após a conclusão dos trabalhos, cada um deverá apresentar sua produção para seus colegas e explicar o que seu mural representa.

Essa atividade poderá ser uma oportunidade para os alunos se conhecerem melhor, além de se conectarem com seus sonhos!



DEPOSITPHOTOS

Esta atividade contempla as seguintes habilidades contidas na BNCC:

Infantil	EI03TS02
1º ao 5º ano	EF03LP13
 Objeto de conhecimento	Conhecer e explorar diversas práticas de linguagem.
 Habilidades	Utilizar linguagens verbais e não-verbais.
 Objetivos	Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura.



## ATIVIDADE: DEFENDENDO MEU SONHO

Inicialmente, converse com os alunos sobre o ato de sonhar e sobre SONHOS que temos para o futuro. Coloque também para eles ouvirem a música SONHAR (MC GUI), para que possam refletir sobre a história desta obra e como GRILHERME (O GRILER) preservou seus sonhos.

Em seguida, peça para que cada um escreva o seu sonho em um pedaço de papel. Distribua balões e peça para que coloquem esses papéis dentro dos balões. O aluno deverá encher o balão e dar um nó na ponta.

Delimite um círculo e peça para que não saiam desta marca. Cada aluno deverá segurar bem firme seu balão e impedir que esse seja tirado de sua mão por outros colegas. Ou seja, cada aluno deverá proteger seu sonho e, ao mesmo tempo, tentar roubar o sonho do outro.

Ao final da atividade, a maioria ou todos estarão com os balões estourados. Faça, então, a seguinte reflexão: “Preciso acabar com o sonho do outro para defender o meu?”



DEPOSITPHOTOS

Esta atividade contempla as seguintes habilidades contidas na BNCC:

1º ao 5º ano

EF12EF01



**Objeto de conhecimento**

Noção de cidadania.



**Habilidades**

Respeito à diversidade, à pluralidade e aos direitos humanos.



**Objetivos**

Adquirir cidadania.

**Para saber mais sobre LUIZ MADRID, autor de GRILHERME, O SONHADOR, leia a biografia ou acesse o QR code que está no livro.**

**Nesta edição temos a história contada em vídeo pelo próprio autor. Este vídeo também pode ser acessado pelo QR code que está no livro.**

### **CRIAÇÃO DAS ATIVIDADES**

As sugestões de roteiro de leitura e atividades foram elaboradas pela professora de Língua Portuguesa, Literatura e Redação ELISANGELA DEGASPERI.

Licenciada em Linguagens e suas tecnologias, a professora sempre gostou de criar atividades pedagógicas para assim estimular as habilidades necessárias para a fundamentação acadêmica dos indivíduos e no convívio em sociedade.