



HORA DE BRINCAR

O que acontece quando a tela hipnotizante do celular invade a vida de uma criança? Bianca atravessa a sua jornada de descoberta como uma cientista curiosa até perceber que estava se afastando dos seus amigos e de sua família.

SERÁ QUE ELA DESCOBRE QUAL É A MELHOR HORA DO DIA?

Autora Vivian Millarch

Ilustradora Inês da Fonseca

Editora ArchBooks

Formato capa dura: 23x23cmx1cm

Formato capa flexível: 23x23x0,5cm

Páginas: 44

Leitura compartilhada: a partir de 2 anos

Leitura independente: a partir de 6 anos

ISBN capa dura: 978-65-997498-3-0

ISBN capa flexível: 978-65-997498-1-0

Este livro segue o Novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa

Essa é uma obra necessária ao nosso tempo, um convite a nos tornarmos protagonistas do mundo.

ArchBooks

Para o professor: Sugestões de atividades que podem ser feitas levando em consideração habilidades da BNCC

Alunos da Educação Infantil

Pré-leitura

....

Pós-leitura

(EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão.

Ao terminar a primeira leitura o professor deverá dar a cada criança uma folha para que ela possa desenhar e escrever, através da escrita espontânea, algo da leitura que chamou a sua atenção. O que mais gostou, o que não entendeu, o que já vivenciou, etc. Num segundo momento cada aluno irá apresentar a sua produção e suas colocações para a turma.

(EI03EO01) Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir.

A Bianca, personagem principal da história, brincava muito com Isabella, sua irmã mais nova. Quando a Bianca parou de brincar com a Isabela para ficar mexendo no celular da vovó como Isabella se sentiu? Como você se sentiria? Por que? O que podemos fazer para modificar um sentimento quando ele não é bom? Todas as crianças que tiverem relatos para contar sobre situações que vivenciaram com algum irmão deverão ser ouvidas. As experiências dos colegas enriquecem a aprendizagem de todos da turma.

(EI03EF05) Recontar histórias ouvidas para produção de reconto escrito, tendo o professor como escriba.

(EI03TS02) Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.

Após a leitura é importante abrir uma roda de conversa para que os alunos tenham a oportunidade de se expressarem a respeito do que ouviram. Seja tirando dúvidas, nas quais os próprios colegas podem sanar, contando algo que relaciona a leitura com alguma de suas vivências, fazendo questionamentos ou dando sua opinião sobre o livro. Em outro momento o professor irá “reescrever” o livro com os alunos.

É interessante deixar uma parte da história para cada criança contar. O professor deverá reescrever a história, com as palavras dos alunos; pode ser feita com pequenos cartazes.

Num segundo momento, cada criança irá representar, artisticamente, um dos cartazes. Os alunos podem escolher se o farão através de desenhos, dobraduras, recorte e colagem, maquete, o que for do seu agrado. Essa etapa do trabalho deve durar mais de um momento para que as crianças possam se atentar aos detalhes. É interessante fornecer vários materiais para os alunos terem opções de escolha, lápis de cor, giz de cera, canetinha, tinta, folhas coloridas, papel crepom, materiais recicláveis (tampas, caixas, latas), etc.

(EI03EO07) Usar estratégias pautadas no respeito mútuo para lidar com conflitos nas interações com crianças e adultos.

Roda de conversa com as crianças sobre o uso de equipamentos eletrônicos. Crianças devem usar? Por quanto tempo? As crianças precisam ter equipamentos eletrônicos? Os adultos devem orientar as crianças sobre quanto tempo devem utilizar um dispositivo eletrônico? É interessante o professor anotar algumas falas dos seus alunos. É um material muito rico que pode ser compartilhado com as famílias. Se a escola considerar pertinente pode orientar as crianças, junto com a sua família, criar combinados relacionados ao uso de eletrônicos. Dias da semana, tempo que pode ser utilizado, momentos adequados, etc. É importante ressaltar que temos que respeitar as decisões de cada família independente das escolhas serem iguais ou divergentes.

(EI03CG02) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.

Ao final do projeto é interessante expor a reescrita coletiva da história junto com as produções artísticas de cada criança. As crianças irão apresentar para as pessoas da comunidade escolar (familiares ou crianças de outras turmas) o trabalho do seu grupo. Ao expor os trabalhos, o professor fará como um circuito no qual os alunos vão percorrer o caminho e vão contando os fatos para os convidados

(EI03EF03) Escolher e folhear livros, procurando orientar-se por temas e ilustrações e tentando identificar palavras conhecidas.

É imprescindível que as crianças em idade pré-escolar tenham contato com muitos livros e de diferentes gêneros textuais. O livro deste projeto deverá estar sempre acessível à criança para que ela possa folhear quantas vezes desejar, para que ela possa procurar letras ou palavras que conhece, para que faça uma leitura autônoma ou compartilhada (seja com um leitor fluente ou com um em formação).

Alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental I

(EF15LP01) Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam.

(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.

Após a leitura, roda de conversa com as crianças. O que aprendemos com essa história? Quem você acha que precisa conhecer este livro? Este livro é para crianças ou para adultos? Você já deixou de aproveitar a companhia de alguém para ficar mexendo no celular? Você acha importante as pessoas conversarem sobre ficar tanto tempo no celular a ponto de deixar de brincar com amigos e familiares?

(EF01LP02) Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representem fonemas.

O professor pode escolher utilizar as brincadeiras que Bianca participa no livro ou ainda optar por fazer uma lista com as brincadeiras preferidas dos alunos da turma. Todos devem ter a oportunidade de sugerir brincadeiras e essas devem ser registradas de maneira individual.

(EF02LP17) Identificar e reproduzir, em relatos de experiências pessoais, a sequência dos fatos, utilizando expressões que marquem a passagem do tempo (“antes”, “depois”, “ontem”, “hoje”, “amanhã”, “outro dia”, “antigamente”, “há muito tempo” etc.), e o nível de informatividade necessário.

(EF02HI06) Identificar e organizar, temporalmente, fatos da vida cotidiana, usando noções relacionadas ao tempo (antes, durante, ao mesmo tempo e depois).

Roda de conversa e registro, através de escrita ou de desenhos, como era a rotina da Bianca antes, durante e depois de estar em contato com o celular de sua avó.

Questionar aos alunos como eram as brincadeiras de antigamente, há muito tempo atrás como as crianças brincavam sem ter celulares?

(EF01HI02) Identificar a relação entre as suas histórias e as histórias de sua família e de sua comunidade.

Trazendo as famílias para dentro da escola, o professor pode propor um trabalho de relatos pessoais nos quais cada família relata um ou mais hábitos e costumes que possuem. Como ler antes de dormir, assistir a um filme uma vez por semana com todos da casa reunidos, almoçar com os avós aos finais de semana, etc. É importante dar a oportunidade de todos os alunos apresentarem o que conversaram com as suas famílias.

(EF01HI05) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares.

(EF01GE02) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras de diferentes épocas e lugares.

(EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.

(EF01MA22) Realizar pesquisa, envolvendo até duas variáveis categóricas de seu interesse e universo de até 30 elementos, e organizar dados por meio de representações pessoais.

(EF01MA21) Ler dados expressos em tabelas e em gráficos de colunas simples.

Realizar uma pesquisa com os alunos em diferentes etapas.

❖ Quais eram as brincadeiras de “antigamente”? Como funcionavam? Regras, número de participantes, etc. Essa pesquisa pode ser feita com as famílias dos alunos.

❖ Quais são as brincadeiras atuais? Qual o nome? Como brinca? Essa pesquisa pode ser feita com os alunos de outras turmas.

❖ Com a mediação do professor, organizar os dados coletados em brincadeiras semelhantes e brincadeiras diferentes.

❖ Após conhecer e reconhecer várias brincadeiras escolher algumas para fazer uma pesquisa que será apresentada através de gráficos e tabelas. A pesquisa pode ter como tema: “Brincadeiras preferidas da turma do 2º ano”; “Brincadeiras preferidas dos professores do Colégio X”

(EF12LP13) Planejar, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, slogans e peça de campanha de conscientização destinada ao público infantil que possam ser repassados oralmente por meio de ferramentas digitais, em áudio ou vídeo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.

(EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.

Utilizando a temática principal do livro os alunos devem criar, com a mediação do professor, cartazes para uma campanha na qual incentiva as crianças a passarem menos tempo entretidas com o celular.



HORA DE BRINCAR

Bianca era uma menina encantadora. Sempre brincando e livremente criando suas aventuras. Tinha mil amigos e mil ideias para novas brincadeiras.

Em suas pequenas mãos, qualquer objeto ganhava nova vida e era magicamente transportado ao encantado mundo. Bianca brincava sempre que podia, e seus pais a encorajavam a construir esse mundo de faz de contas.

A suavidade da vida de Bianca é interrompida quando um celular, sorrateiramente, entra em sua vida. No começo parecia que nada iria mudar e que era apenas mais um desses brinquedos que tomavam sua atenção. Enganou-se.

A criança ainda não consegue administrar o seu tempo frente às telas com parcimônia, como fazem os adultos. O impacto das telas é, sem dúvidas, um caminho sem volta. É por essa razão que 'Hora de Brincar' se debruça sobre os limites dessa exposição, especialmente quando em detrimento do brincar.

Eis que o celular a transporta ao mundo hipnotizante do tédio e da solidão. Tudo o que era doce e belo na vida de Bianca se desmorona frente aos nossos olhos.

Aprender no mundo real é primordial para uma experiência humana verdadeira e brincar é fornecer oportunidades para que a criança explore e aprenda (Jack P. Shonkoff, diretor do Centro de Desenvolvimento Infantil, Harvard).

Importa salientar que há lições atemporais a serem apreendidas da obra. '*Existem consequências para as nossas escolhas*'; '*Tudo na vida tem seu tempo*'; '*Pequenas atitudes são capazes de coisas enormes*'; e outras mais.

A obra encoraja os pais a terem maior cuidado com a forma que a criança usa o seu tempo livre, e ensina à criança o valor do brincar. Trata-se de um investimento que certamente levará a criança a tomar decisões que trarão o melhor resultado para suas vidas.



Muito mais do que uma obra moralista – aliás, bastante longe disso – ‘Hora de Brincar’ apresenta pais que oportunizam a descoberta e filhos fazendo escolhas genuínas frente um dos vilões da infância contemporânea: a tela.

Reviews

‘Hora de Brincar’ cria um marco na contemporaneidade e trata a criança com o respeito que merece, mostrando, de uma maneira brilhantemente irreverente e suave, que brincar deve ser levado a sério.

Fabio Berthier, especialista em Educação

‘Hora de Brincar’ se apresenta como um livro necessário aos nossos dias, tanto para as crianças que o lerão conexas à Bianca e seu mundo, quanto aos pais, que entendendo a importância de ensinar autonomia a seus filhos, fornecem meios para que eles mesmos cheguem a conclusões sobre as experiências do mundo.

André Greca, pedagogo

Ao primeiro contato, curiosidade. E curiosidade é o que provoca o envolvimento do leitor, especialmente da criança. Mas não basta.

As páginas do ‘Hora de Brincar’ levam a criança-leitora para o seu mundo mágico, lúdico, mas sem infantilidades. Isso é respeito pela criança; Vivian usa linguagem compreensível a elas, mas coloca expressões que provocam a necessidade de questionar, para esclarecer. E isso é contribuir com a evolução do vocabulário, com a aprendizagem.

A união da qualidade do texto com a agradável ilustração faz com que “Hora de Brincar” se transforme, realmente, em momentos prazerosos de aprendizagem. Quantas “lições” de vida são transmitidas com naturalidade, em cada página. O conteúdo das mensagens escorre naturalmente dos diálogos. As personagens brincam, mesmo. E é brincando que partilham suas expectativas, desejos, formas de viver. Não se isolam: reconhecem a importância de envolver a família; descobrem, pela própria vivência, o desconforto do uso sem limites desse “brinquedo” denominado celular. Por viverem todas as situações, realmente aprendem a conduzir seus momentos de prazer, transformando-se nas fadas que valorizam as experiências.

Excelente e deliciosa forma de aprender...

Adélia Woellner,
escritora, advogada, professora universitária e
integrante da Academia Paranaense de Letras.



ArchBooks, Editora



A Editora **ArchBooks** é fruto de um desejo. Aos pequenos leitores faltava conexão com a realidade e aos pais, certamente também leitores, era preciso um meio mais eficiente de comunicação das aflições da criança moderna.

Tudo é pensado com atenção pela **ArchBooks** para que se oportunize conexão com o mundo e para que a cada verso lido o mágico se torne palpável; para que a obra não acabe na última página, e se torne ferramenta para diálogo e compartilhamento de valores humanos essenciais.

Mais do que ser referência no mercado, a ArchBooks busca sempre a melhor versão do leitor, para que, com histórias simples e suaves, consiga trazer uma fagulha de inquietação às crianças.

É respeitando os nossos pequenos leitores que trazemos as crônicas da vida diária para as páginas e, com isso, mudamos o mundo. Um coração por vez.

Vivian Millarch, Autora



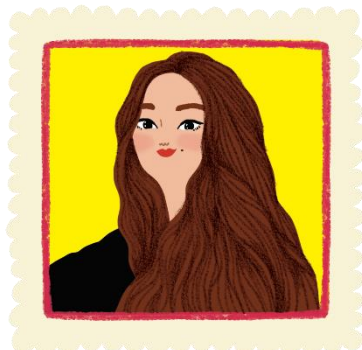
Vivian Millarch (arch-books.com), arquiteta e observadora do mundo, teve o privilégio de ter vivido uma infância repleta de brincadeiras, de muito contato com outras crianças e de muita atenção dos pais; talvez característica de sua geração.

Inquieta, deparando-se com a criança de hoje, Vivian sentiu a urgente necessidade de revisar os valores que causam o derretimento da infância clássica, começando pelos 'facilitadores' da vida moderna: as telas.

Como autora e com sua obra, Vivian questiona quanto à real importância de se 'digitalizar' e apresenta o problema das 'telas' de uma forma simples e direta, propondo, de imediato, a mais óbvia solução para o resgate moderno do brilho da infância: brincar. Simples assim.

Com seu olhar atento a todos os detalhes, fez com que se organizasse para um projeto maior como coordenadora editorial da Archbooks, arquitetando seus livros desde a escolha do papel até a escolha do ilustrador.

Inês da Fonseca, Ilustradora



Inês da Fonseca (inesdafonseca.com) é apaixonada pela expressão além das páginas, e consegue transmitir ao leitor uma ambiência emocional rica, ultrapassando os limites do caminho físico de Bianca. Natural de Lisboa, designer de formação e educadora por paixão, Inês cria o espaço mítico de 'Hora de Brincar' tocando as sensações do leitor, desenvolvendo uma experiência multidimensional memorável.

Com o seu espírito criador, consegue trazer em 'Hora de Brincar' uma história que passa pelo caminho de Bianca e pelo seu coração de criança. As imagens trazidas pela ilustradora constroem um universo sensorial além do toque e transformam, como deseja Inês, a história em uma mágica descoberta.

Pós-graduada em design, Inês iniciou carreira como diretora de arte em Lisboa. Posteriormente mudou-se para Londres, cidade onde residiu durante cinco anos e onde veio a enriquecer a sua formação, pessoal e profissional. Durante oito anos trabalhou em agências publicitárias, incluindo a Ogilvy (Lisboa) e a McCann WorldGroup (Londres). A sua experiência leva-a sempre a procurar um equilíbrio entre ilustração, design e direção de arte. Enquanto ilustradora, Inês da Fonseca conta com doze livros infantis publicados - Portugal, Brasil, Reino Unido e EUA - e a criação e desenvolvimento gráfico integrais de uma revista infantil no Reino Unido. Inês é também autora e ilustradora do livro *Animaginário*, publicado pela Editora Jacarandá.

