

# GAROTO CÓSMICO

De: **Ale Abreu**

**Brasil, 2007**

Duração: **77 minutos**

O filme é muito bem feito, com lindos desenhos, cenários coloridos e bem elaborados, personagens vibrantes e alegres. O enredo é totalmente oportuno, num tempo em que a tecnologia avança de forma impactante e a escola busca novos rumos e a melhor forma de se adaptar a tantas mudanças. É inegável que os recursos das TICs (tecnologias de informação e comunicação) vieram para ajudar e para ficar. Contudo, sabemos que jamais serão substitutos das experiências concretas e do prazer das brincadeiras na infância.

A visão futurista de um mundo sem criatividade é o ponto de partida para que nossos alunos reflitam sobre a melhor forma de viver e a importância do respeito às diferenças. A globalização tem que ser vista de uma forma crítica e consciente para que possamos desfrutar a maravilhosa experiência de estarmos próximos, sem perder nossas características específicas.

Quando aquelas crianças decidem abandonar o dormitório e agir por conta própria, estão desafiando o sistema estabelecido e se arriscando às conseqüências de um ato que é sempre arriscado. No filme, elas descobrem que pode haver um outro modo de vida, mais divertido e feliz. Longe de estimular a falta de limites e compromissos, o que se pretende ali é mostrar a necessidade de equilíbrio entre os dois tipos de comportamento.

Além dessa excelente oportunidade de reflexão, temos a chance de vivenciar atividades deliciosas como o assovio, as cócegas, cambalhotas, entre outros. O filme é muito adequado ao nosso projeto, pois cada cena, passada no planeta de Giramundos, traz a possibilidade de realizar atividades interessantes e adequadas ao trabalho pedagógico.

**ANTES DE ASSISTIR**

**Converse com seus alunos a respeito do filme. Faça um resumo da história, comente as curiosidades e chame atenção para os aspectos a serem observados.**

## CURIOSIDADE

O filme tem desenhos lindos e demorou sete anos para ser concluído.

O computador só foi usado na colorização, arte final e montagem.

Para que o circo ficasse bem parecido com os de verdade, o diretor Alê Abreu ficou três semanas filmando um pequeno circo e acompanhando tudo o que acontecia.

Para fazer os desenhos, a equipe chegou a ter 15 pessoas, e alguns foram tão complicados de fazer que para criar cenas de dois minutos eles levavam às vezes um mês.

Muita gente conhecida participou da dublagem. Raul Cortez foi a voz de Giramundos, Vanessa da Mata fez a bailarina e Belchior, o mágico. A voz do Já-Já, o palhaço, foi feita por Wellington Nogueira, um palhaço de verdade que é fundador do grupo Doutores da Alegria que visita hospitais infantis alegrando as crianças internadas.

Para escolher as crianças que fizeram as dublagens, foram testadas cerca de 200 crianças até se chegar aos três. O Cósmico foi o mais difícil, quase 100 garotos foram testados.

## A HISTÓRIA

Cósmico, Luna e Maninho são crianças do futuro e vivem em um mundo muito diferente do nosso. Nesse mundo, as crianças vivem cercadas de máquinas que fazem tudo. Elas são programadas e ganham e perdem pontos cada vez que acertam ou erram. Certa noite, buscando mais pontos, os três perdem-se no espaço e vão parar em um planeta muito estranho. O mundo da programação envia um representante especial para resgatá-los. É hora de escolherem como querem viver.

## O QUE DEVE SER OBSERVADO:

**Quem aparece no filme.**

**Como são os personagens.**

**Onde ele se passa.**

**Por que tudo aconteceu.**

**Se isso poderia acontecer na vida real.**

**Como o filme foi feito.**

# EDUCAÇÃO INFANTIL

## OBJETIVOS RELACIONADOS:

As atividades sugeridas oferecem a possibilidade de integração com os Referenciais Curriculares Nacionais do Ministério da Educação.

No caso deste filme, consideramos os seguintes objetivos relevantes e pertinentes:

### Linguagem Oral e Escrita

- Uso da linguagem oral para conversar, comunicar-se, relatar suas vivências e expressar desejos, vontades, necessidades e sentimentos, nas diversas situações de interação presentes no cotidiano.
- Interesse por escrever palavras e textos ainda que não de forma convencional.
- Escutar textos lidos, apreciando a leitura feita pelo professor.
- Participação em situações de leitura de diferentes gêneros feita pelos adultos, como contos, poemas, parlendas, trava-línguas etc;
- Participação em situações que envolvam a necessidade de explicar e argumentar.
- Ampliação gradativa de suas possibilidades de comunicação e expressão, interessando-se por conhecer vários gêneros orais e escritos e participando de diversas situações de intercâmbio social nas quais possa contar suas vivências, ouvir as de outras pessoas, elaborar e responder as perguntas.
- Produção de textos individuais e/ou coletivos ditados ao professor para diversos fins.
- Respeito pela produção própria e alheia.

### Movimento

- Manipulação de materiais, objetos e brinquedos diversos para aperfeiçoamento de suas habilidades manuais.

- Deslocamento com destreza progressiva no espaço ao andar, correr, pular etc., desenvolvendo atitude de confiança nas próprias capacidades motoras.
- Ampliação das possibilidades expressivas do próprio movimento, utilizando gestos diversos e o ritmo corporal nas suas brincadeiras, danças, jogos e demais situações de interação.
- Exploração de diferentes qualidades e dinâmicas do movimento, como força, velocidade, resistência e flexibilidade, conhecendo gradativamente os limites e as potencialidades de seu corpo.
- Expressão de sensações e ritmos corporais por meio de gestos, posturas e da linguagem oral.
- Ampliação progressiva da destreza para deslocar-se no espaço por meio da possibilidade constante de arrastar-se, engatinhar, rolar, andar, correr, saltar etc.
- Aperfeiçoamento dos gestos relacionados com a preensão, o encaixe, o traçado no desenho, o lançamento etc., por meio da experimentação e utilização de suas habilidades manuais em diversas situações cotidianas.

### Natureza e Sociedade

- Conhecimento de modos de ser, viver e trabalhar de alguns grupos sociais do presente e do passado. Estabelecimento de algumas relações simples na comparação de dados.
- Exploração do ambiente para que possa se relacionar com pessoas, estabelecer contato com pequenos animais, com plantas e com objetos diversos, manifestando curiosidade e interesse.
- OS SERES VIVOS. Estabelecimento de algumas relações entre diferentes espécies de seres vivos, suas características e suas necessidades vitais.
- Percepção dos cuidados necessários à preservação da vida e do ambiente.

- Interesse e demonstração de curiosidade pelo mundo social e natural, formulando perguntas, imaginando soluções para compreendê-lo, manifestando opiniões próprias sobre os acontecimentos, buscando informações e confrontando idéias.
- Estabelecer algumas relações entre o modo de vida característico de seu grupo social e de outros grupos.
- Estabelecimento de algumas relações entre o meio ambiente e as formas de vida que ali estão, valorizando sua importância para a preservação das espécies e para a qualidade da vida humana.
- Participação em atividades que envolvam histórias, brincadeiras, jogos e canções que digam respeito às tradições culturais de sua comunidade e de outros grupos.
- Confronto entre suas idéias e as de outras crianças.
- Registro das informações, utilizando diferentes formas: desenhos, textos orais ditados ao professor, comunicação oral registrada em gravador etc.
- Participação em atividades que envolvam processos de confecção de objetos.
- Conhecimento de algumas propriedades dos objetos: refletir, ampliar ou inverter as imagens, produzir, transmitir ou ampliar sons, propriedades ferromagnéticas etc.

## ATIVIDADES

### 1

Faça perguntas para medir a compreensão:

- O que acharam do filme?
- O que mais gostaram no filme?
- E o que não gostaram?
- Onde ele se passa?
- Qual é o enredo?
- Os fatos podem acontecer na vida real?
- Quem aparece no filme?
- Qual o personagem favorito? Por quê?
- Como o filme foi feito?

### 2

No filme aparecem vários planetas com nomes engraçados: Planeta da Cirurgia Plástica, Planeta das Fábricas de Robôs, Planeta das Cócegas. Pergunte se as crianças não gostariam de desenhar um universo com planetas e inventar nomes para eles. Você pode propor que elas procurem objetos redondos como tampas de embalagem e moedas para fazer planetas de diferentes tamanhos.

### 3

Peça que se lembrem como era a escola no Planeta das Crianças (com capacetes e computadores) e pergunte se gostariam de ter uma escola assim e por quê.

## 4

Como é a vida das crianças do futuro? Como eles nadam, lutam judô, aprendem línguas estrangeiras, estudam, tomam banho, escovam os dentes e comem? Relembre as cenas do filme e observe que as crianças fazem a maioria das atividades sozinhas, sempre com máquinas. O que acham disso? Pergunte a respeito das atividades que eles também fazem e aponte as diferenças. Qual é a atividade que seus alunos fazem e as crianças do espaço não? Em nenhuma cena aparecem as crianças brincando com outras crianças. Eles só pensam na programação, em ganhar pontos para passar para o próximo nível e se tornarem Crianças Adultas. Pergunte o que acham disso. Como seria viver assim?

## 5

Pergunte se repararam no rosto das crianças; as bocas estão sempre para baixo, eles estão sempre sérios. A única hora em que as crianças sorriem é quando começa o programa do Capitão Programação. Como é o programa? Quem já viu um programa assim na TV? O que acham? O capitão diz que a criança que cumprir rigorosamente a programação ao completar 10 000 pontos será convocada para uma nova missão. Mostre que isso é o que acontece nos videogames. Deixe que comentem e falem a respeito dos jogos que conhecem e como funcionam. Peça que façam desenhos do jogo e escrevam explicando como funciona.

## 6

As crianças saem no lugar errado e perdem a hora da programação. Eles saem na estação onde há pessoas muito estranhas, seres de outros planetas, como o Senhor Magrão, o Senhor Gordão e o Senhor Monte de Meleca, que falam línguas que eles não entendem. Proponha então que as crianças criem uma peça de teatro e divida a turma em pequenos grupos. Cada grupo vai criar uma pessoa esquisita que falará uma língua incompreensível e, depois de imaginar como será essa pessoa e como se comportará, eles irão encenar o encontro delas, que terão que se comunicar umas com as outras.

## 7

Na estação aparece um ser verde, o Bicho, que tem uma máquina de bolotas de chocolate. Quando o cliente paga, ele atira as bolotas em sua boca. A máquina enguiça e o cliente fica zangado e começa a perseguir o Bicho, que para fugir entra numa nave. As crianças pensam que ele é o motorista de uma nave-táxi, mas o Bicho vai para o lado errado. Acaba o combustível e eles caem em um planeta que parece uma laranja. No planeta tudo é colorido e há borboletas e girassóis. Chega Giramundos e diz que mora em um trem e que a única programação ali é a do circo. Peça às crianças que dobrem uma folha ao meio e desenhem de um lado o Planeta das Crianças e do outro o Planeta de Giramundos. Depois comente os desenhos e compare os dois modos de vida.

## 8

Quando os meninos entram no carro, Giramundos começa a assoviar. Fale sobre o assovio e sua definição. Pergunte se sabem assoviar e explique que algumas pessoas simplesmente não conseguem fazer isso e que ninguém sabe ao certo nem quando nem por que as pessoas começaram a assoviar. Pode ter sido para se comunicar mais rapidamente, para fazer música sem tocar um instrumento ou para imitar os pássaros. Pergunte se conhecem alguém que costuma assoviar e quem da turma sabe

fazer isso. Deixe que todos assoviem e depois proponha um concurso de assovios. Combine se será um assovio de chamar ou uma música assoviada.

## Assovio:

s.m. Ato de assoviar; som agudo produzido pela passagem do ar entre os lábios comprimidos. / Som agudo: o assovio do vento. / Silvo, sibilo. / Pequeno instrumento para assoviar; apito. (Var. assobio.)  
<http://www.hostdime.com.br/dicionario/assobio.html>

Assovio ou assobio é a produção de som de altura definida a partir da expiração constante através da boca. O ar pode ser direcionado pela língua, lábios, dentes ou dedos para criar a turbulência necessária à geração do som. A boca serve como caixa de ressonância para reforçar o som resultante, atuando como um ressonador de Helmholtz. O assovio pode também ser produzido utilizando as mãos como caixa de ressonância.

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Assovio>

Música do assovio: <http://br.geocities.com/mi80novaturmabalao/letra90.htm>



Cósmico e Luna acham o circo um lugar estranho, com um pessoal estranho, e Giramundos canta a Música *A Trupe* que diz que no Circo Giramundos todo mundo tem sempre um lugar. Apresente a letra da música e lembre os personagens do circo. Como eram? O que faziam? Imprima as imagens dos personagens e mostre para as crianças à medida que vão sendo citados na música. Se sua escola tiver computador com internet, você pode levar seus alunos ao site para ouvir a música, ver o clip, cantar junto e assoviar também.

## A Trupe

Raul Cortez

(Atenção, atenção!)

Não se espante, que tudo aqui é surpresa:

Tanto faz se é princesa ou elefante

Tem balões e piruetas

De um monte de planetas

E cada um é o mais importante...

Bailarina e chiclete-papão

E um mágico que – um pouco – enrola

Um palhaço que pode ser

Tudo aquilo que ele quiser:

Um golfinho, um gigante, uma mola!

Giramundos, Giramundos... (2x)

Nesse circo todo mundo é diferente

Nesse ponto todo mundo é bem igual

Um redondo, um pontudo;

Um falante, um que é mudo.

E no circo

Giramundos

Todo mundo tem sempre um lugar.

Letra e música: <http://www.estudioeletrico.com.br/index.php?id=135>

Personagens para imprimir:

<http://www.estudioeletrico.com.br/pagina.php?id=83>

Clips: <http://www.estudioeletrico.com.br/index.php?id=138>

# 10

Bicho resolve implicar com o peixe que mora na gaiola, a Papuda. Assovia para ela, que assovia de volta. Finge que vai libertá-la e fecha a porta de novo até que acaba abrindo a gaiola e o peixe furioso sai atrás dele, mas depois que come as bolotas de chocolate fica gordo e Giramundos o prende novamente. Realmente esse Planeta de Giramundos é muito maluco! Relembre a cena e peça que enumerem as coisas absurdas que apareceram nela. Primeiro, o Bicho. Que bicho será este? Depois peça que descubram as outras coisas irreais.

# 11

As crianças vão para o trem com Já-Já e conhecem o vagão Camarim. Lá todo mundo se fantasia. O palhaço Já-Já vira cantor, nadadora, bombeiro; e Cósmico, Luna e Maninho encontram muitas coisas para se fantasiar. Apresente a letra da música e pergunte se as crianças querem brincar de se fantasiar. Se sua escola tiver computador com internet, você pode levar seus alunos ao site para ouvir a música, ver o clip e cantar junto. Depois combine com seus alunos que no dia seguinte eles trarão roupas, chapéus e adereços que tiverem em casa. Explique que tudo será misturado e colocado numa caixa grande igual ao baú do palhaço Já-Já e que qualquer um pode pegar as coisas que o outro trouxe porque é assim que é um camarim. No dia seguinte todos irão escolher suas fantasias e cantar a música. Se estiverem muito animados, podem fazer uma festa e até desfilar pela escola.

## Tema do Camarim

Wellington Nogueira

Pode vestir chapéu-coco  
Ou um coco como chapéu  
Um chafariz de gravata  
E bata da cor do céu!  
Paletó cor de tijolo  
Calça ou saia rosa-choque  
Batom de creme de bolo  
E um cinto que nem bodoque  
Cada um faz seu espelho  
Cada um tem o seu jeito  
Nem todo pé é direito  
Nem todo fogo é vermelho  
Nem todo pé é direito  
Nem todo fogo é vermelho  
Trança, gel, maria-chiquinha,  
Qualquer cor, xadrez, listrada,  
Uma touca comportada  
Um casacão de bolinhas  
Um casacão de bolinhas  
Cada um faz seu espelho  
Cada um tem o seu jeito  
Nem todo pé é direito  
Nem todo fogo é vermelho  
Nem todo pé é direito  
Nem todo fogo é vermelho

Letra e música: <http://www.estudioeletrico.com.br/index.php?id=135>

Clip: <http://www.estudioeletrico.com.br/index.php?id=138>

12

O palhaço Já-Já convida as crianças para sair por aí e descobrir o que é que há no próximo vagão e no próximo, no próximo, no próximo. Quando ele fala assim, faz um som parecido com um trem. Peça para as crianças experimentarem falar assim e depois combine mudar a velocidade. Você mostra com a mão como quer que eles façam, como se o trem estivesse acelerando, correndo muito e depois ficando mais lento, até parar. Faça outras onomatopéias com o ruído do trem.

Exemplo: “Café com pão bolacha não, Café com pão bolacha não...”, “Vou danado pro Catete, Vou danado pro Catete, Vou danado pro Catetecom vontade de chegar.”

13

As crianças passam para outro vagão onde não há luz, chamado Vagão do Breu. Lá, tudo é escuro e a gente só vê os olhos delas. Pergunte quem tem medo do escuro e explique que o escuro é apenas a falta da luz, mas que até que os nossos olhos se acostumem ficamos muito tensos por não ver nada. Entregue uma folha de papel preta e outra branca e vários ovais brancos e rodela menores pretas de diversos tamanhos. As crianças deverão formar pares de olhos e fazer uma colagem.

14

Depois de um tempo no Vagão do Breu, Cósmico, Maninho e Luna começam a descobrir muitas coisas; eles não estão vendo, mas usaram um outro sentido, o tato. Proponha uma brincadeira: uma criança tem os olhos vendados e as outras entregam objetos para que ela descubra o que é e de que é feito. Se não houver uma venda, coloque pequenos objetos em um saquinho opaco e peça que digam o que acham que são apenas pelo tato.

15

Pergunte se lembram de como as cócegas apareceram no vagão. Foi quando as cores se transformaram em mãos e saíram fazendo cócegas neles. Pergunte quem sente cócegas? O que serão as cócegas? Por que será que nós as sentimos? Conte que as cócegas costumam ser uma brincadeira entre pessoas que se gostam, como a mãe e o bebê, e que alguns animais, como o macaco, também brincam assim. Arrume a turma em pares e conte um tempo rápido para que uma criança faça cócegas em seu amigo, explicando que devem ser cócegas agradáveis e não agressivas. Depois eles deverão trocar. Você também deve participar. Para acalmar a bagunça decorrente da atividade, cada criança deverá apontar a parte do corpo onde sentiu mais cócegas ou fazer um texto contando a experiência.

#### **Cócegas:**

As cócegas são um processo neurológico e físico do corpo humano. Diversas teorias tentam explicar o que são as cócegas e a mais aceita recentemente pelos cientistas é a de que elas são um sistema de autodefesa do corpo. Segundo essa teoria, o cérebro emite um sinal de alarme e o corpo responde rapidamente. Embora essa explicação seja possível, as cócegas estão nos comportamentos de animais sociais, como por exemplo os macacos, que também fazem cócegas uns nos outros, como uma forma de estreitar as relações entre si.

Geralmente estimuladas por um leve roçar da pele, fricção ou pequenas pressões (apertões) em certas partes do corpo, as cócegas são um meio de se aproximar de maneira mais íntima do outro. Ao receber as cócegas, nosso corpo acaba reagindo com espasmos e riso convulso.

<http://pt.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3cegas>  
<http://www.terra.com.br/criancas/ciencias/cocegas.htm>

16

O próximo vagão é o Hortifrutigranjeiro, onde as crianças encontram todas as plantas. São verduras, frutas e flores. Partindo dessas cenas, você pode propor um projeto em que todos os vegetais e suas propriedades serão estudados. Você pode dividir a turma em grupos, classificá-los e falar sobre a importância de uma alimentação saudável.

<http://www.copacabanarunners.net/frutas.html>  
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Vegetal>  
<http://saude.hsw.uol.com.br/informacoes-basicas-sobre-os-vegetais.htm>

17

O mágico diz: “Depois da brincadeira, plante uma bananeira”. Ele está falando sobre replantio, pois devemos nos preocupar em repor tudo o que retiramos da natureza para que as pessoas no futuro possam também conhecer e utilizar essas coisas. Mas para Já-Já, que é um palhaço, bananeira significa outra coisa. Pergunte quem sabe dar cambalhotas e plantar bananeiras. Procure um local adequado e leve seus alunos. Os que já sabem poderão ensinar para os outros.

18

Outra abordagem interessante em relação aos vegetais é o seu plantio e desenvolvimento. A eterna experiência da semente, que é sempre repetida, porque as crianças adoram, pode ser feita com sementes de girassol a partir da linda música do filme, cantada por Vanessa da Mata.

### Girassóis

Vanessa da Mata

Uma semente que vem dessa flor  
 Um regador pra molhar  
 Água na terra depois de plantar  
 Caminho pra luz do sol  
 E ela respira  
 A luz que se inspira  
 Nela

Pra fazer crescer  
 Junto com a chuva  
 A flor amarela  
 Que outras sementes vai ter

**Letra e música:** <http://www.estudioeletrico.com.br/index.php?id=135>  
**Clip:** <http://www.estudioeletrico.com.br/index.php?id=138>

19

Uma porta aparece plantada no chão e o último vagão é uma surpresa! É o Vagão dos Bonecos, cheio de fantoches e com muito material para fazê-los. Reproduza a experiência, fazendo uma oficina de fantoches com sucata. Cada criança criará o seu, imaginando um nome e uma personalidade. Depois eles deverão interagir, podendo até ser encenada uma pequena peça teatral.

<http://www.apoema.com.br/OFCINADERAFael.htm>  
<http://www.arteducar.com/comofazer/cfbonecos/index4b.htm>  
[http://www.ensino.net/novaescola/124\\_ago99/html/edartistica.htm](http://www.ensino.net/novaescola/124_ago99/html/edartistica.htm)

20

As crianças ouvem o apito do trem e acham que ele vai partir. Na cabine encontram Bicho mexendo nos comandos do painel e perguntam se podem pilotar o trem. Giramundos deixa e eles começam a mexer nos botões do painel, fazendo uma viagem incrível, em altíssima velocidade, desviando de asteróides numa grande aventura. Eles vêem estrelas cadentes e querem andar de novo no trem. Quando aparece o trem, ele está no mesmo lugar. É que eles fizeram uma viagem de imaginação. Pergunte se as crianças não querem brincar assim também. As cadeiras são enfileiradas como as poltronas do trem e o primeiro aluno é o maquinista (as crianças devem revezar no comando). Ele vai dizendo o que está acontecendo e os “passageiros” reagem. O trem pode correr muito, fazer curvas, frear, encontrar obstáculos e viajar para onde eles quiserem.

## 21

Aproveitando o tema do trem, você pode selecionar algumas músicas e ensinar para os seus alunos. Traga a letra e leia com eles enquanto canta. Eles podem criar as coreografias e combinar quem vai fazer os barulhos do trem.

[http://cliquemusic.uol.com.br/artistas/artistas.asp?Status=DISCO&Nu\\_Disco=9340](http://cliquemusic.uol.com.br/artistas/artistas.asp?Status=DISCO&Nu_Disco=9340)  
<http://br.geocities.com/mi80plunct/>  
<http://www.paginadamusica.com.br/categorias/cds/helioziskind.html>  
<http://somostodosum.ig.com.br/clube/artigos.asp?id=9278>

## 22

Outra atividade relacionada ao trem é a construção de um trenzinho de sucata, o Trem de Giramundos. Os vagões poderão ser latas ou caixas de sapato, pintadas e enfeitadas com etiquetas mostrando o nome de cada um. A turma pode trabalhar em grupo, cada um construindo um vagão e um deles, a locomotiva. Após a confecção, o trem será montado e ficará em exposição.

# ENSINO FUNDAMENTAL

## 1º E 2º CICLOS

### OBJETIVOS RELACIONADOS:

As atividades sugeridas oferecem a possibilidade de integração com os Parâmetros Curriculares Nacionais do Ministério da Educação.

No caso deste filme, consideramos os seguintes objetivos relevantes e pertinentes:

### Língua Portuguesa

- Utilizar a linguagem oral com eficácia, sabendo adequá-la a intenções e situações comunicativas que requeiram conversar num grupo, expressar sentimentos e opiniões, defender pontos de vista, relatar acontecimentos, expor sobre temas estudados.
- Fazer a correspondência dos segmentos falados com os segmentos escritos da Língua Portuguesa.
- Aprender a escrever um texto separando as palavras.
- Dividir o texto escrito em frases, usando maiúsculas no início delas e os sinais de pontuação, como ponto final, exclamação, interrogação e reticências.
- Conhecer as regularidades ortográficas (quando há regras) e as irregularidades (quando elas não estão presentes) das palavras.
- Usar dicionários e outras fontes impressas para resolver dúvidas ortográficas.
- Ser capaz de ouvir com atenção os professores e colegas e intervir sem fugir do assunto tratado, formular e responder a perguntas e manifestar-se, além de acolher opiniões dos demais.
- Fazer uma exposição oral com ajuda de um texto escrito, adequar o discurso ao conhecimento prévio de quem o ouve e a situações formais de comunicação.
- Narrar fatos respeitando a temporalidade e registrando as relações de causa e efeito.

- Descrever cenários, objetos e personagens.
- Relatar experiências, sentimentos, idéias e opiniões de forma clara e ordenada.
- Manifestar experiências, sentimentos, idéias e opiniões de forma clara e ordenada.
- Narrar fatos considerando a temporalidade e a causalidade.
- Buscar informações e consultar fontes de diferentes tipos (jornais, revistas, enciclopédias etc.), com ajuda.

### Geografia

- Reconhecer semelhanças e diferenças nas formas pelas quais os diferentes grupos sociais lidam com manifestações da natureza, relacionando atitudes desses grupos com o trabalho, hábitos cotidianos e lazer.
- Utilizar tanto a linguagem oral quanto ilustrações para observar e descrever a paisagem.

### História

- Comparar acontecimentos no tempo, tendo como referência anterioridade, posterioridade e simultaneidade.
- Reconhecer algumas semelhanças e diferenças sociais, econômicas e culturais, de dimensão cotidiana, existentes no seu grupo de convívio escolar e na sua localidade.
- Reconhecer algumas permanências e transformações sociais, econômicas e culturais nas vivências cotidianas das famílias, da escola e da coletividade, no tempo, no mesmo espaço de convivência.
- Estabelecer relações entre o presente e o passado.

## Matemática

- Resolver situações-problema e construir, a partir delas, os significados das operações fundamentais, buscando reconhecer que uma mesma operação está relacionada a problemas diferentes e um mesmo problema pode ser resolvido pelo uso de diferentes operações.
- Desenvolver procedimentos de cálculo - mental, escrito, exato, aproximado - pela observação de regularidades e de propriedades das operações e pela antecipação e verificação de resultados.

## Ciências Naturais

- Observar, registrar e comunicar algumas semelhanças e diferenças entre diversos ambientes, identificando a presença comum de água, seres vivos, ar, luz, calor, solo e características específicas dos ambientes diferentes.
- Estabelecer relações entre características e comportamentos dos seres vivos e condições do ambiente em que vivem, valorizando a diversidade da vida.
- Utilizar características e propriedades de materiais, objetos e seres vivos para elaborar classificações.
- Formular perguntas e suposições sobre o assunto em estudo.
- Organizar e registrar informações por meio de desenhos, quadros, esquemas, listas e pequenos textos, sob orientação do professor.
- Comunicar de modo oral, escrito e por meio de desenhos, perguntas, suposições, dados e conclusões, respeitando as diferentes opiniões e utilizando as informações obtidas para justificar suas idéias.

## Arte

- Expressar e saber comunicar-se em artes, mantendo uma atitude de busca pessoal e/ou coletiva, articulando a percepção, a imaginação, a emoção, a sensibilidade e a reflexão ao realizar e fruir produções artísticas.

- Interagir com materiais, instrumentos e procedimentos variados em artes (Artes Visuais, Dança, Música, Teatro), experimentando-os e conhecendo-os de modo a utilizá-los nos trabalhos pessoais.
- Observar as relações entre o homem e a realidade com interesse e curiosidade, exercitando a discussão, indagando, argumentando e apreciando arte de modo sensível.

## Pluralidade Cultural

- Valorizar o convívio pacífico e criativo dos diferentes componentes da diversidade cultural.
- ESPAÇO E PLURALIDADE – Habitações e organização espacial de diferentes sociedades.
- ESPAÇO E PLURALIDADE – Diferentes formas de interação com o ambiente.

## Meio Ambiente

- Adotar posturas na escola, em casa e em sua comunidade que os levem a interações construtivas, justas e ambientalmente sustentáveis.
- Observar e analisar fatos e situações do ponto de vista ambiental, de modo crítico, reconhecendo a necessidade e as oportunidades de atuar de modo reativo e propositivo para garantir um meio ambiente saudável e a boa qualidade de vida.
- Perceber, apreciar e valorizar a diversidade natural e sociocultural, adotando posturas de respeito aos diferentes aspectos e formas do patrimônio natural, étnico e cultural.
- Identificar-se como parte integrante da natureza, percebendo os processos pessoais como elementos fundamentais para uma atuação criativa, responsável e respeitosa em relação ao meio ambiente.

## Ética

- Adotar atitudes de respeito pelas diferenças entre as pessoas, respeito esse necessário ao convívio numa sociedade democrática e pluralista.
- Valorizar e empregar o diálogo como forma de esclarecer conflitos e tomar decisões coletivas.
- Assumir posições segundo seu próprio juízo de valor, considerando diferentes pontos de vista e aspectos de cada situação.

## ATIVIDADES

### 1

Faça perguntas para medir a compreensão:

- O que acharam do filme?
- O que mais gostaram no filme?
- E o que não gostaram?
- Onde ele se passa?
- Qual é o enredo?
- Os fatos podem acontecer na vida real?
- Quem aparece no filme?
- Qual o personagem favorito? Por quê?
- Como o filme foi feito

Quando o filme começa, uma voz diz que o ano é 2973 e que estão na Galáxia 7, Sistema Solar 54, Planeta dos Cartões, Planeta das Crianças, Área Escolar, Setor primário, Edifício 8536, sala 88, aula 43. Enquanto isso, a câmera começa a se aproximar até mostrar onde as crianças estão. Comente que através dessa informação ficamos sabendo que a história se passa no futuro e que os personagens estão no espaço em outro planeta. Proponha fazer a mesma coisa, com a situação atual da turma. Como ficaria? Se a sua escola possuir laboratório de informática, você poderá aproveitar os recursos do site Google Earth e mostrar exatamente a localização da escola.

<http://earth.google.com/intl/pt/>

### 2

A história se passa em 2973, ou seja, daqui a quantos anos? Deixem que procurem a solução para a questão e respondam. Compare para ver possíveis respostas divergentes e peça que procurem saber por que suas respostas não coincidiram com as da maioria. Pergunte se acham que quando chegar esse ano as pessoas estarão vivendo assim.

3

Peça que se lembrem de como era a escola no Planeta das Crianças (com capacetes e computadores) e pergunte se gostariam de ter uma escola assim e por quê.

4

Cada vez que o relógio apitava, avisava uma atividade da programação. Peça que componham a sua própria programação na escola. Eles deverão desenhar os relógios marcando as horas de cada atividade, como hora de acordar, hora do café da manhã, hora de fazer o dever, hora de ir para a escola etc. Você pode também fazer um trabalho coletivo, descrevendo a rotina escolar.

5

O irmão de Cósmico, Maninho, sempre dá a definição das coisas, que ele aprende no computador. Pergunte se alguém se lembra de uma (Dormitório – Setor destinado à regularização biológica e à manutenção do sono). Explique o que é uma definição e pergunte se sabem o que é um dormitório e se entenderam a definição. Proponha então que as crianças procurem definir alguns objetos da sala de aula. Anote as definições e proponha uma comparação com as definições no dicionário. Após a comparação, lembre-se da frase de Cósmico: “A definição só é correta quando é completa”. Pergunte se as definições dadas por ele estavam completas.

6

Apresente a letra da música Hora-Disso-Hora Daquilo e pergunte quem se lembra da música. Leia a letra para a turma e tente reproduzir a música que está no site ou no CD e cantá-la com seus alunos. Analise a letra e pergunte o que acham que quis dizer quando foi criada. Comente que a rotina pode tornar a nossa vida muito chata, mas peça que imaginem como seria a vida se a gente não tivesse hora para nada. Como fazer então para ter rotina e ter lazer?

## HORA-DISSO-HORA-DAQUILO

Arnaldo Antunes

Hora de escovar os dentes / hora pra ficar contente

Hora de gritar baixinho / hora pra fazer carinho

Hora de usar a cabeça / hora pra não dar moleza

Hora de xixi e de banho / hora de um idioma estranho

(Hora-disso-hora-daquilo / Hora-disso-hora-daquilo)

Hora de estudar tabelas / decorando todas elas

Hora da geometria / um quadrado a cada dia

Hora de olhar pra lua / hora de comê-la crua

Hora de contar estrelas / desenhando todas elas

(Hora-disso-hora-daquilo / Hora-disso-hora-daquilo)

(Hora-disso-hora-daquilo / Hora-disso-hora-daquilo)

(Hora de se perguntar / quando é hora de acabar

Com essa hora sem ter fim / de um robô dentro de mim)

<http://www.estudioeletrico.com.br/index.php?id=135>

7

Após o jantar as crianças vêem TV. Assistem ao noticiário. Aparecem as notícias: no Planeta dos Escritórios, um congestionamento na esteira rolante; no Planeta da 4ª Idade, uma tempestade acaba com o banho de sol e no Planeta Berçário, um cidadão não aguenta esperar a hora de fazer pipi. Como é a voz da locutora? Será que ela é humana? E as notícias? Pergunte quem costuma assistir ao noticiário na TV e como é. Comente as diferenças. Por que será que o noticiário do filme é assim?

8

Cósmico já tem 2300 pontos. Quantos pontos faltam para ele se tornar uma criança adulta? Quanto tempo ele levará para chegar a esse total de pontos? Deixem que procurem a solução para a questão e respondam. Compare para ver possíveis respostas divergentes e peça que procurem saber por que suas respostas não coincidiram com as da maioria. Pergunte como acham que é uma criança adulta? Será que é bom ser uma criança adulta?

## 9

Como estão sem sono e querem logo passar para a próxima etapa, Cósmico e Luna resolvem ir até a Central de Computadores para decorar mais informações e ganhar mais pontos. Eles saem que de acordo com a definição é são tubos que interligam os edifícios para manutenção e, de acordo com Luna, é o caminho que pode levar as crianças à escola sem que ninguém veja. Uma mesma coisa pode ter significados diferentes para as pessoas? Peça que reflitam e então combine uma brincadeira. Você falará palavras e cada criança dirá o que aquilo significa para ela. Diga alguns nomes de times de futebol, comidas, cores e outras palavras que mudam de significado de acordo com a opinião de cada um. Como fechamento, conclua que as pessoas são diferentes e que têm o direito a ter suas opiniões respeitadas.

## 10

Na estação aparece um ser verde, o Bicho, que tem uma máquina de bolotas de chocolate. Quando o cliente paga, ele atira as bolotas em sua boca. A máquina enguiça e o cliente fica zangado e começa a perseguir o Bicho, que para fugir entra numa nave. As crianças pensam que ele é o motorista de uma nave-táxi, mas Bicho vai para o lado errado. Acaba o combustível e eles caem em um planeta que parece uma laranja. No planeta tudo é colorido e há borboletas e girassóis. Chega Giramundos e diz que mora em um trem e que a única programação ali é a do circo. Peça às crianças que dobrem uma folha ao meio e desenhem de um lado o Planeta das Crianças e do outro o Planeta de Giramundos. Depois comente os desenhos e compare os dois modos de vida.

A turma pode trabalhar em grupo, cada um construindo um vagão e um deles, a locomotiva. Após a confecção, o trem será montado e ficará em exposição.

## 11

As crianças pedem carona no trem e Giramundos diz que “o trem parte hoje mesmo, amanhã, quando der na telha”. Lembre aos alunos como era no Planeta das Crianças, onde havia hora para tudo e compare com a frase de Giramundos. Pergunte o que acham que pode ser feito hoje mesmo, amanhã e quando der na telha. As respostas podem ser colocadas em uma tabela, semelhante a esta, que ficará exposta no mural. A turma pode trabalhar em grupo, cada um construindo um vagão e um deles, a locomotiva. Após a confecção, o trem será montado e ficará em exposição.

<b>Hoje mesmo:</b>	<b>Amanhã:</b>	<b>Quando der na telha:</b>
Fazer o dever Tomar banho Jantar	Acordar cedo Ir para a escola Ir à feira	Passear Ver TV Brincar

## 12

Giramundos diz que o trem vai para todos os lugares: Planeta das Cócegas Intermináveis, Planeta dos Cotovelos Risonhos e Planeta das Beterrabas Hilariantes. Divida a turma em três grupos e peça que cada grupo imagine um dos planetas e pense como será a vida lá. Eles devem combinar como serão as pessoas, a vida no planeta e depois apresentá-lo para a turma. Não se esqueça de explicar o que é hilariante.

## 13

Quando saíram dos tubos, as crianças viram uma sombra negra no céu. Quando estavam na nave com o Bicho, ela apareceu de novo. Giramundos explica então que aquele é o Massaroca, um monstro tenebroso e fumacento que se alimenta das coisas mais terríveis. Ele quer que tudo seja sempre bem chato e faz tudo para conseguir as coisas terríveis para comer. Ele não tem braços, mas prende e sufoca. Pergunte se eles sabem quem é o Massaroca e quando ele aparece. Peça que imaginem situações em que Massaroca chega e acaba com a alegria, deixando tudo bem chato. A turma pode criar uma história que depois pode se tornar um livro, partindo apenas do título fornecido por você: O Massaroca Chegou e a Alegria Acabou!

## 14

Para mostrar como era o terrível Massaroca, o monstro das coisas chatas, Giramundos apaga a luz e mostra com as mãos a sua sombra terrível. Leve uma lanterna ou uma luz forte para a sala e peça às crianças que tentem inventar sombras com o formato de monstros. Depois mostre outras formas que poderão fazer na brincadeira das sombras chinesas.

## 15

O palhaço Já-Já convida as crianças para sair por aí e descobrir o que é que há no próximo vagão e no próximo, no próximo, no próximo. Quando ele fala assim, faz um som parecido com um trem. Apresente a poesia Trem de Ferro, de Manuel Bandeira, e leia com as crianças. Explore o texto, mostrando as onomatopéias. A turma pode ser dividida em grupos, formando um jogral.

## Trem de Ferro

Manuel Bandeira in “Estrela da Manhã” (1936)

Café com pão	
Café com pão	Que vontade
Café com pão	De cantar!
	Oô...
Virge Maria que foi isso maquinista?	(café com pão é muito bom)
Agora sim	Quando me prendero
Café com pão	No canaviá
Agora sim	Cada pé de cana
Voa, fumaça	Era um oficiá
Corre, cerca	Oô...
Ai seu foguista	Menina bonita
Bota fogo	Do vestido verde
Na fornalha	Me dá tua boca
Que eu preciso	Pra matar minha sede
Muita força	
Muita força	Oô...
Muita força	Vou mimbora vou mimbora
(trem de ferro, trem de ferro)	Não gosto daqui
	Nasci no sertão
Oô...	Sou de Ouricuri
Foge, bicho	Oô...
Foge, povo	Vou depressa
Passa ponte	Vou correndo
Passa poste	Vou na toda
Passa pasto	Que só levo
Passa boi	Pouca gente
Passa boiada	Pouca gente
Passa galho	Pouca gente...
Da ingazeira	
Debruçada	(trem de ferro, trem de ferro)
No riacho	

O próximo vagão era cheio de sons e desenhos, e tudo que Já-Já falava acontecia. Ele pediu uma cachoeira de suco de mamão e colocou o elefante cor-de-rosa em cima do pássaro. Que nome teria esse vagão? As crianças só conseguiam pensar em coisas do seu planeta, como esteiras rolantes, naves e robôs, e quando falavam nada acontecia. Observe que as crianças só falavam de coisas que já existiam e que o palhaço inventava. Então esse devia ser o Vagão da Imaginação, da criatividade, das artes. Mostre diversos exemplos de criações artísticas como quadros, músicas e até mesmo este filme. Explique que tudo o que um artista imaginar ele pode fazer. Depois proponha a criação de desenhos, pinturas ou colagens.

18

O vagão seguinte era o Vagão do Céu. Eles saem voando e vêem muitas nuvens. Já-Já encontra várias figuras nas suas formas, mas as crianças não conseguem ver nada e Maninho só consegue dizer a definição do computador que ele decorou. Já-Já dá a sua definição engraçada soletrando as letras; as nuvens criam vida e eles viajam em um barquinho pelo céu. Comente o fato e pergunte como é melhor aprender: vendo e sentindo ou apenas decorando? Se o dia estiver bonito, leve as crianças para fora da sala para que observem e desenhem o céu. Você pode fazer isso por alguns dias e colocar as datas para que depois os desenhos sejam vistos em seqüência e eles observem como o tempo mudou.

19

Sempre aparece uma porta que leva para outro vagão. Quando passam pela porta de nuvem, eles chegam ao Vagão das Cócegas, onde encontram bolotas coloridas e começam a brincar com elas, descobrindo novas cores. Leve pedaços de papel celofane de várias cores e peça que as crianças olhem através deles, percebendo que tudo ficou de uma única cor. Depois peça que olhem através de duas cores e descubram de que cor ficou. Ao final, elas poderão colar os pedaços de celofane em um papel branco e escrever o nome das cores.

20

No Vagão das Cócegas as crianças dão muitas risadas. Fale sobre a importância do riso e do bom humor, contando que o riso é usado como tratamento para a saúde. Conte sobre os Doutores da Alegria e o trabalho que fazem. Explique que qualquer pessoa pode ajudar a outras, apenas sorrindo e dizendo coisas engraçadas.

<http://somostodosum.ig.com.br/conteudo/conteudo.asp?id=7129>  
<http://www.docelimao.com.br/perguntas-terapiadoriso.htm>  
<http://www.doutoresdaalegria.org.br/>

21

O próximo vagão é o Hortifrutigranjeiro, onde as crianças encontram todas as plantas. São verduras, frutas e flores. Partindo dessas cenas, você pode propor um projeto em que todos os vegetais e suas propriedades serão estudados. Você pode dividir a turma em grupos, classificá-los e falar sobre a importância de uma alimentação saudável.

<http://www.copacabanarunners.net/frutas.html>  
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Vegetal>  
<http://saude.hsw.uol.com.br/informacoes-basicas-sobre-os-vegetais.htm>

22

Outra abordagem interessante em relação aos vegetais é o seu plantio e desenvolvimento. A eterna experiência da semente, que é sempre repetida, porque as crianças adoram, pode ser feita com sementes de girassol a partir da linda música do filme, cantada por Vanessa da Mata.

### Girassóis

Vanessa da Mata

Uma semente que vem dessa flor  
Um regador pra molhar  
Água na terra depois de plantar  
Caminho pra luz do sol  
E ela respira  
A luz que se inspira  
Nela  
Pra fazer crescer  
Junto com a chuva  
A flor amarela  
Que outras sementes vai ter

**Letra e música:** <http://www.estudioeletrico.com.br/index.php?id=135>  
**Clip:** <http://www.estudioeletrico.com.br/index.php?id=138>

23

As crianças ficam preocupadas por terem saído do Planeta e estarem fora da programação. Os relógios pararam e os pontos sumiram. Cósmico

pergunta se não há um relógio ali e Já-Já mostra um relógio em que os ponteiros andam para trás e todos começam a fazer sons com os objetos, aproveitando o barulho do relógio. Quando Giramundos chega, começa a acompanhar fazendo sons com o próprio corpo. Pergunte se as crianças não gostariam de fazer o mesmo e deixe que explorem os diferentes sons que são capazes de fazer com o corpo. Depois proponha que um grupo marque o ritmo com palmas, enquanto outros vão entrando em seqüência, batendo os pés, assobiando, batendo nas pernas, braços e barriga ou fazendo barulhos com a boca. Se a sua escola possuir computador com internet, você pode mostrar o grupo Barbatuque, que faz um trabalho excelente de percussão com o corpo.

[http://www.barbatuques.com.br/oficinas\\_para\\_q.htm](http://www.barbatuques.com.br/oficinas_para_q.htm)



Aproveitando o tema do trem, você pode selecionar algumas músicas e ensinar para os seus alunos. Traga a letra e leia com eles enquanto canta. Eles podem criar as coreografias e combinar quem vai fazer os barulhos do trem.

[http://cliquemusic.uol.com.br/artistas/artistas.asp?Status=DISCO&Nu\\_Disco=9340](http://cliquemusic.uol.com.br/artistas/artistas.asp?Status=DISCO&Nu_Disco=9340)  
<http://br.geocities.com/mi80plunct/>  
<http://www.paginadamusica.com.br/categorias/cds/helioziskind.html>  
<http://somostodosum.ig.com.br/clube/artigos.asp?id=9278>  
<http://olivia-hime.musicas.mus.br/letras/397654/>



Uma nave chega e é o Capitão Programação, que veio buscar os meninos. Giramundos diz que a Galáxia 7, onde fica o Planeta das Crianças, foi dominada pelo terrível Massaroca. O capitão diz que é muito fácil viver na programação: é só olhar o relógio e seguir a programação, não precisa nem pensar. O que acham disso? Enquanto as crianças jogam um jogo em que os habitantes do Planeta de Giramundos são mostrados como no trem, no Planeta de Giramundos todos vão ficando tristes, os girassóis murcham. Por quê? As crianças não conseguem atirar no trem de Giramundos e

o Capitão diz que eles fracassaram na missão e serão desativados, abandonados no espaço sideral. Comente as cenas e pergunte se acharam que isso foi justo.



Em plena guerra contra o Massaroca, Giramundos toca um realejo e pergunta se ele não quer tirar a sorte. Ele lê então o versinho da sorte:

“Sua personalidade violenta  
A todos atormenta  
Mas vai começar uma nova era  
E nessa, você já era!”

Fale a respeito dos realejos e conte que normalmente é um pássaro de verdade, um periquito, que retira o papelzinho da sorte. Proponha brincar de realejo. As crianças deverão escrever versinhos com a sorte e eles serão misturados e colocados em uma caixa. Depois, cada criança retira o seu bilhetinho e lê a sua sorte.

Realejo da sorte – Pessoas dos oito aos oitenta anos sempre se encantavam com a presença do “homem do realejo da sorte”. Mocinhas e rapazes queriam saber o que o futuro lhes reservava. Aberta a porta de uma gaiola, na parte superior do realejo, um gracioso periquito adestrado retirava com o bico, de uma das gavetas, masculina ou feminina, um papelzinho colorido, contendo a “sorte” do “consulente”. Ainda com a pressão do bico fazia, numa das pontas do papelzinho um pequeno furo, como a “certificar” a autenticidade do “documento”. Em seguida, o homem acionava a manivela do realejo, que executava, para deleite dos curiosos assistentes, uma das músicas do repertório, gravadas num rolo cilíndrico do aparelho sonoro. Visualize um realejo e tire a sua sorte,

[http://www.migalhas.com.br/mig\\_leitores.aspx?cod=44511&datap=26/8/2007](http://www.migalhas.com.br/mig_leitores.aspx?cod=44511&datap=26/8/2007)  
realejo virtual: <http://planetadinamica.terra.com.br/produtos2006/realejo/index.htm>

27

No final, um painel feito de diversos materiais sobe na tela enquanto aparecem os créditos (nomes das pessoas que trabalharam no filme). O painel tem colagens de tecido, botões, serpentina e você pode reproduzi-lo em um painel feito por seus alunos, onde ficarão expostos os trabalhos sobre o filme.