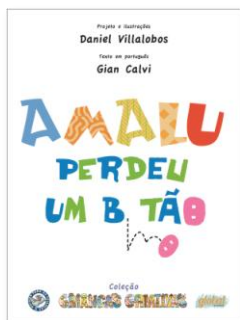


Amalu Perdeu um Botão



Autor: Gian Calvi

Ilustrações: Daniel Villalobos

Faixa etária: a partir de 6 anos

Formato: 20,5 x 27,5 cm

O livro de Daniel Villalobos e Gian Calvi divide-se em duas partes. A primeira conta a história de Amalu a procura do botão que faltava em seu vestido: *Sua mãe estava quase terminando o vestido que a menina estrearia no domingo (...)*. – *Aqui está! falou eufórica a mãe (...)* Amalu indicou assustada: – *Mamãe, está faltando um botão! De fato, os lindos*

botões que elas tinham procurado com tanto empenho em seis armarinhos diferentes não estavam todos ali.

A segunda parte traz uma justificativa para a importância do brincar e também da utilização das imagens nas atividades de aprendizagem.

A forma escolhida pelos autores no decorrer de todo livro estimula a fantasia, a percepção visual e espacial, a brincadeira e possibilita a construção de conceitos geométricos.

Há ainda no final sugestões de atividades que representam um material excelente para o professor dinamizar suas aulas.

Parte 1: pré-leitura – atividades anteriores à leitura

Objetivos: levantar hipóteses sobre a história

1. A história que você vai ler tem como personagem uma menina. O nome dela começa com **A** e tem mais quatro letras. Ela perdeu algo. Complete as frases abaixo com seus palpites.

O nome da personagem é _____ . Ela perdeu um _____ .

O título do livro é **A** _____ *perdeu um* _____ .

Parte 2: leitura descoberta – atividades durante a leitura

Objetivo: resgatar a leitura do livro

1. Leia toda história com a intenção de saber o que aconteceu com Malu.
2. Releia os trechos e reescreva-os, substituindo as palavras grifadas por outras de significado semelhante:
 - a. – Aqui está!- falou **eufórica** a mãe.
 - b. De fato, os **lindos** botões que elas tinham procurado com tanto **empenho** em seis **armarinhos** diferentes...
 - c. Naquela noite, durante o jantar, Amalu estava **desconsolada**...
 - d. Bem mais tarde, naquela noite em sua cama, Amalu não **se resignava**. Até que teve uma ideia **luminosa**...
 - e. Mas o mais **espetacular** foi chegar nos canteiros em que se cultivavam botões.
 - f. Amalu teve que ter muito cuidado ao passar pelos **arbustos** com agulhas.

3. Escolha duas palavras da questão anterior e construa frases.
4. Você acha que Amalu sonhou ou esteve mesmo na Granja dos Botões? Justifique sua resposta.
5. Crie um balãozinho de pensamento para cada uma das personagens da página 14.
6. Releia o trecho: *Amalu e Cordélio subiram no trator e foram percorrer a granja*. Com base na história, crie um diálogo entre eles.
7. Desenhe outros botões com formas de animais e com formas de letras
8. Afinal, o botão apareceu ou não? Conte oralmente.
9. Na página 40, aparece Amalu com um presente para o seu priminho Júlio. Que presente você acha que é? Desenhe.

Parte 3: pós-leitura – atividades após a leitura

Objetivo: ampliar o repertório cultural do aluno

1. Pesquise para conhecer Gian Calvi e Daniel Villalobos e outros livros da *Coleção Crianças Criativas*
2. Selecione vários tipos de botões e tecidos, crie desenhos e monte um painel.
3. Identifique as formas geométricas dos objetos de sua sala de aula.

Regina Maria Braga
Assessora Pedagógica
reginabraqa@globaleditora.com.br