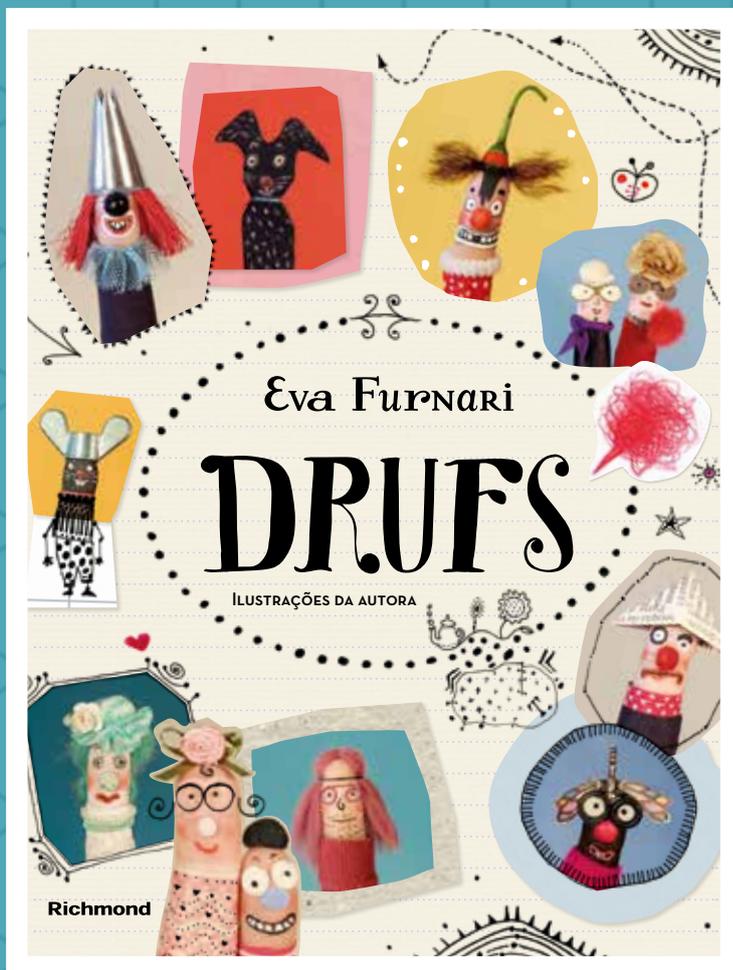


Material de apoio ao professor

Abordagem interdisciplinar em sala de aula



Drufs

Eva Furnari

Ilustrações da autora

Coordenação pedagógica
Maria José Nóbrega

Richmond

Este material fornece orientações gerais para aulas de outros componentes ou áreas do conhecimento para a utilização de temas e conteúdos presentes na obra, visando a abordagem interdisciplinar, que enriquece o trabalho e a compreensão dos conceitos discutidos.

Atividades de Arte

MINHA FAMÍLIA DRUF

Peça aos alunos que, em duplas, usando os próprios dedos, canetas coloridas, tecidos e materiais diversos, criem, inventem, à maneira de Eva Furnari, uma nova excêntrica e peculiar família de *druufs*. Em seguida, proponha aos alunos que deem nomes para cada um dos personagens, um sobrenome para a família e, seguindo as instruções da professora Rubi, escrevam uma ou duas coisinhas interessantes ou desinteressantes sobre ela. Podem ser detalhes dramáticos, problemáticos, patéticos, poéticos. Eles podem também fazer desenhos, se desejarem.

OFICINA DE DEDOCHES

Seus alunos já ouviram falar em dedoches? São divertidos minifantoches feitos especialmente para serem usados nos dedos das mãos e que podem ajudar a criança a verbalizar por meio da representação teatral. Em *Druufs*, Eva Furnari faz algo parecido e usa seus próprios dedos como suporte para a criação de diversos personagens, os quais são apresentados por meio de uma série de recursos visuais inesperados.

Proponha, com o(a) professor(a) de Arte, uma atividade de criação de dedoches usando feltro, miçangas, lã e cola, entre outros materiais, e incentive-os a criar um roteiro teatral de tema livre (ou à sua escolha), apresentando os dedoches e suas histórias para a turma.

Atividade de Ciências

UMA DIGITAL SÓ MINHA

A atenção especial aos dedos que o divertido livro de Eva Furnari dedica pode ser o ponto de partida para uma discussão sobre a biometria. Explique à turma que cada impressão digital é única, ninguém tem a mesma. Pode ser que apareçam referências à coleta de impressões digitais na emissão de documentos, na solução de mistérios, na vida real e em filmes, ou à existência de outros sinais particulares que nos distinguem de todos os demais.

Apresente, então, a proposta de atividade de criar um carimbo com tinta atóxica e EVA para colher as impressões digitais da turma. Divida a turma em grupos e dê a cada aluno uma folha de papel sulfite, pedindo que coloquem o nome na parte superior e no centro do papel e desenhem uma moldura. O passo seguinte é entintar o polegar direito e aplicá-lo sobre a superfície; nesse momento você pode ajudar os alunos, segurando o dedo deles e fazendo um ligeiro movimento para cobrir toda a superfície da digital. Depois, se possível com a ajuda de uma lente de aumento, cada um pode investigar as características de cada um, únicas, e até brincar de datiloscopista: o grupo escolhe aleatoriamente uma das digitais, cobrindo a identificação. Usando novamente o carimbo de EVA, cada um coloca a sua própria digital, lado a lado, em uma folha de papel sulfite e, depois, coletivamente, podem bancar os detetives, tentando identificar de qual deles é a impressão digital escolhida ao acaso.

Ao final, os alunos podem apresentar as descobertas para a turma e/ou montar murais que possam ser afixados na escola para que todos possam ver.

Se possível, pesquise na biblioteca da sua escola ou da sua cidade outros livros que tratem do tema “**Família, amigos e escola**”.