

# o ponto

TEXTO/ILUSTRAÇÃO  
Peter H. Reynolds



## antes de ler

Explorar a capa, o título, contracapa e algumas ilustrações do interior. Pedir que formulem todas as hipóteses possíveis sobre o conteúdo do livro, a partir destes elementos. Se quiser, durante a leitura, pare a páginas tantas e peça para continuarem a história por escrito ou oralmente, de forma a poderem comparar o resultado com o conteúdo do livro.

## depois de ler

- . Houve alguma coisa que vos agradou neste livro?
- . Houve alguma coisa que não vos agradou / surpreendeu?
- . Este livro recorda-vos algum que já tenham lido?
- . Qual a vossa opinião sobre as ilustrações?
- . Existe alguma coisa neste livro que já vos tenha acontecido?
- . Como descreveriam este livro aos vossos amigos?
- . Se pudessem alguma coisa no livro, o que mudariam? Porquê essas mudanças?
- . Agora que conhecem o livro, que outro título lhe poderíamos dar?



“Escrevi e ilustrei **O Ponto** como forma de ajudar as crianças pequenas e “grandes” a deixarem a sua marca. Embora o tema seja sobre arte, na verdade, é sobre o processo criativo: ideias, pensamento criativo, expressão, originalidade, coragem e partilha.

Espero que vos encoraje e inspire, ao mesmo tempo que fazem crescer o espírito criativo nas vossas salas de aula e em vós. Aqui, encontrarão algumas ideias, materiais e actividades que podem funcionar como rastilho para repetir a experiência do livro na vossa sala de aula. É claro que esta é só a ponta do icebergue e espero que, tal como a Vera, se sintam inspirados a continuar, à medida que vão explorando estes temas. Gostaria de estar a par das vossas actividades. Sintam-se à vontade para partilhar enviando-nos os resultados desta viagem.”

Peter Reynolds



---

## UM EMPURRÃO

Pedir aos participantes para pensarem em alguém que os tenha encorajado de alguma forma nas suas vidas. Após alguma reflexão, poderão escrever uma carta de agradecimento a essa pessoa. Como alternativa, pensar nalguma situação em que tenham ajudado alguém e escrever sobre essa experiência.

---

## VISITA AO MUSEU

Organizem uma visita a um museu. Se possível, construam de antemão uma entrevista e tentem um encontro com o artista exposto para tentar saber mais sobre as suas fontes de inspiração e pessoas que o tenham ajudado e encorajado ao longo da sua carreira. Caso esse encontro não seja possível podem sempre criar algumas pistas para exploração da exposição. Eis algumas ideias:

- . Encontrem a peça de arte que mais gostam. O que vos atrai nesta peça? Como é que acham que o artista a criou?
- . Encontrem a peça que vos pareceu que tenha sido a mais difícil de fazer. Que desafios acham que o artista encontrou? Como é que os resolveu?
- . Encontrem a peça cujos materiais vos pareçam mais originais. Qual é o material? Em que situações é normalmente usado? Como é que o artista o usou?
- . Usando a moldura que vos fornecemos, desenhem o vosso ponto. Poderão desenhá-lo directamente na moldura ou colá-lo posteriormente.
- . Vamos pensar noutra forma ou objecto. Tentando seguir esta “ideia” do livro, podem tentar diversas variações: cor, tamanho, textura, etc.
- . Coloquem na sala um caderno onde todos os dias se possa deixar alguma “marca”: uma palavra, um desenho, algo que se passou nesse dia, um ponto, etc.
- . Visualizem algumas imagens de quadros de Jackson Pollock. Discutam-nas em pequenos grupos e depois tentem trabalhar este estilo, imitando a técnica de Pollock. Que diferenças encontram neste estilo face a outros que já tenham experimentado?

---

### “QUE PONTO? AH, ALI ESTÁ ELE!”

Tal como no livro, experimentem fazer pontos sem pintar pontos. Pintem o contorno deixando o centro em branco. Façam-no em diversos tamanhos e com cores diferentes.

---

### PONTO A DOIS

Recortem dois círculos de tamanho idêntico. Cada aluno pinta um usando quantas cores quiser. Em seguida cortam-se os dois pontos ao meio e trocam-se as metades. Para acabar, colam-se os novos pontos numa folha.

---

### BATATA NO PONTO

Cortem uma batata a meio de forma a fazer o famoso carimbo. Depois tudo o que é necessário é uma almofada de carimbo ou tinta acrílica. Usem as batatas-carimbo para criar quadros preenchidos de pontos.

---

### PONTO E TRAÇO

Outra ideia, a partir da noção de ponto, é a exploração do código Morse – um código feito a partir de pontos e traços. Podemos começar por tentar escrever o nosso nome e partir depois para outras palavras e até frases.

---

### PONTO E MAIS PONTOS

Com uma máquina fotográfica podemos ir à procura dos objectos à nossa volta que evoquem pontos e criar uma colagem com todos as imagens recolhidas.

---



Enviem os resultados das vossas actividades para a **bruaá**.

