Roteiro do Professor

A rebelião dos sinônimos e antônimos • *William Tucci*

RESUMO

A professora Tânia chegou em casa muito cansada do trabalho e ainda tinha de corrigir uma pilha de provas. Após o banho, começou a correção e ficou decepcionada ao perceber que os alunos confundiam sinônimos com antônimos.

De repente, começou a ouvir vozes e tentou descobrir de onde vinham. Ficou muito surpresa ao deparar com duas personagens da gramática, em carne e osso, bem ali na sua frente. Eram os irmãos Sinônimo e Antônimo, que nunca concordavam em nada e viviam brigando.

Tânia pensou que estivesse ficando louca e, exausta com as discussões dos irmãos, acabou adormecendo apoiada sobre a mesa.

Na escola, contou o ocorrido aos colegas professores, julgando que tudo não passara de um sonho. Todos acharam o caso muito divertido e até inventaram histórias engraçadas com outras matérias.

Quando chegou à sala de aula, percebeu que os alunos só faziam o contrário do que ela mandava. Pensou até que fosse um plano do professor de matemática para zombar do sonho que ela tivera.

Que surpresa! Lá estavam novamente o Sinônimo e o Antônimo. Este último havia hipnotizado os alunos, e os dois irmãos continuavam discutindo e discordando. Queriam até abandonar a gramática.

A professora Tânia acabou conseguindo convencê-los da importância de cada um e fazendo com que ficassem na gramática. No entanto, as discordâncias... Ah! Essas não iriam acabar nunca.

SUGESTÕES DIDÁTICAS

1. Jogo do sinônimo e do antônimo

Divide-se a classe em dois grupos: o dos sinônimos e o dos antônimos. Os alunos de cada equipe elegem seu líder, que receberá do professor uma lista com 10 palavras. Começa o jogo. Um de cada vez, os líderes vão lendo uma palavra em voz alta, para que os alunos de seu grupo deem um sinônimo ou o antônimo, conforme o caso. No meio do jogo, ou seja, após as primeiras 5 palavras lidas, o professor dá sinal para que os grupos invertam seus papéis: o dos sinônimos passa a ser dos antônimos e vice-versa. Cada acerto vale 1 ponto. Vence a equipe que tiver o maior número de pontos.

2. Bingo do contrário

O professor seleciona cerca de 40 palavras com seus respectivos antônimos. Depois distribui aos alunos cartelas de 4 colunas e 3 linhas cada, combinando com eles um tempo de mais ou menos 15 segundos (dependendo da habilidade de escrita da turma). Começa o jogo. O professor vai ditando as palavras, uma de cada vez, respeitando o intervalo de tempo combinado previamente. Os alunos vão registrando em cada quadrinho da cartela o antônimo das palavras ditadas. Quem completar a cartela em primeiro lugar grita "Bingo!" e vence o jogo.

Variações

a) O mesmo procedimento pode ser utilizado para o **Bingo dos iguais**, utilizando sinônimos em vez de antônimos.

b) As cartelas podem ser entregues já preenchidas com palavras, como em um bingo de números. O professor sorteia sinônimos dessas palavras (conforme combinação prévia), e os alunos vão marcando os correspondentes que encontrarem. Vence quem preencher a cartela primeiro.

3. A dança dos textos

O professor seleciona pequenos trechos de jornais ou revistas e destaca previamente algumas palavras. Os alunos deverão substituí-las por antônimos, a fim de transformar completamente o sentido das frases. Ganha o jogo quem produzir a frase mais original, mais curiosa ou mais engraçada. A eleição do vencedor pode ser feita pelos próprios alunos.

4. O jogo da turma

Os alunos ficam espalhados num espaço reservado na sala de aula. Cada um recebe um pedaço de cartolina com uma palavra escrita em letra grande para pendurar no pescoço. Essas palavras devem ser classificadas pelo professor em três grupos: dois sinônimos entre si e um antônimo. Ao som de uma música, as crianças andam livremente em qualquer direção para observar as palavras umas das outras. O professor combina previamente com os alunos dois tipos de sinal (um apito para sinônimo e dois para antônimo). Dada a largada, os alunos devem se agrupar com seus sinônimos ou antônimos, dependendo do sinal do professor. Terminado o tempo, quem não conseguir se agrupar sai do jogo (como acontece na "dança das cadeiras", por exemplo).

5. Semelhanças e diferenças

O objetivo desta atividade é levar os alunos a se conhecerem melhor, por meio da identificação de suas semelhanças e do respeito às suas diferenças.

a) Cada aluno escreve seu nome numa folha de papel.

b) O professor dá um sinal para que formem duplas.

c) Eles têm um minuto para identificar uma semelhança e uma diferença com o colega (de qualquer ordem: física, emocional, de gostos, habilidades etc.).

d) Em seguida, cada um deve escrever em sua folha o nome do colega, a semelhança e a diferença que identificou.

e) O professor dá outro sinal, e os alunos têm de mudar de dupla.

f) A atividade prossegue até que muitas duplas tenham se identificado.

g) Não vale repetir a dupla.

h) Ao final da atividade, o professor deve discutir os resultados com toda a classe.

Professor: procure conhecer e indique aos alunos a leitura dos outros livros desta coleção (Diálogo Jr. – Editora Scipione) que falam de divertidas confusões na língua portuguesa: *A rebelião da pontuação*, *A rebelião das palavras* e *A rebelião dos acentos*. Peça também que leiam *Alice no País das Maravilhas* (Série Reencontro Infantil, da mesma editora) e, se possível, assista ao filme com a classe: *Alice no País das Maravilhas* (*Alice in Wonderland*). Direção: Clyde Geronimi e Wilfred Jackson. Estados Unidos, 1951. Disney/Abril. 1 fita VHS (75 min), son., color. Trata-se de um ótimo exemplo para mostrar a aparição de personagens curiosos e interessantes.

Roteiro elaborado por **Beatriz Meirelles**, professora do ensino fundamental, escritora e contadora de histórias. Vem realizando em Santa Cruz do Rio Pardo, interior de São Paulo, um interessante trabalho com o CD *Recontando as histórias*. É autora de *Descobrindo o Brasil com vovô Leite* (Atheneu Anglo/Cisne Real, 1999) e *Grande ou pequena* (Scipione, 2001).