

A cartoon character with wild, spiky green hair, large orange-rimmed glasses, and a wide, open-mouthed smile. The character is wearing a light-colored shirt with a blue circular logo on the chest. The character is holding a white rectangular sign with colorful text and graphics. The background consists of a red door with a light switch and a doorknob, and blue curtains on either side.

**CAMARIM**  
**MEIO**  
mágico

**ORIENTAÇÕES  
E PROPOSTAS**

UM PROJETO

**MEIAS**  
aventuras



# CAMARIM MEIO mágico

UM PROJETO



Rio de Janeiro  
MultiRio · Empresa Municipal de Múltiplos Ltda.  
2019

  
**MARCELO CRIVELLA**  
Prefeito do Rio de Janeiro

**TALMA ROMERO SUANE**  
Secretária Municipal de Educação - SME

**CLAUDIO ELIAS**  
Presidente da Empresa Municipal de Multimeios - MultiRio

**JOAMILTON ORNELAS**  
Chefe de Gabinete

**EDUARDO GUEDES**  
Diretor de Mídia e Educação

**ROSÂNGELA F. D. S. SILVA**  
Diretora de Administração e Finanças

**SIMONE MONTEIRO DE ARAUJO**  
Assessora Chefe de Articulação Pedagógica

## SUMÁRIO



Apresentação	5
Conteúdo do kit O Camarim Meio Mágico	6
A importância de uma boa história	9
O teatro de bonecos	11
Mãos à obra (ou à meia?)	13
Com a mão na massa	15
Entrando em forma	19
O palco	19
O registro	22
Tabuleiro, cartas e outras possibilidades...	27
Divulgue suas criações, procure por novidades!	29
Storyboard	30



## RESPEITÁVEL PÚBLICO! CARÍSSIMO PROFESSOR!

### Atenção, porque o espetáculo vai começar!

Se você está lendo este livreto, é provável que tenha acesso a O Camarim Meio Mágico, parte do projeto Meias Aventuras, um conjunto de produtos para turmas de alfabetização que tem como objetivo promover o desenvolvimento e o registro de práticas educacionais criativas.

A contação de histórias e o teatro de bonecos exercem atração e fascínio junto ao público infantil. Unidos, podem se tornar formas criativas para o desenvolvimento de habilidades e competências curriculares e não curriculares de crianças. Ao convidar estudantes a complementar o Camarim com objetos representativos de suas experiências e a elaborar narrativas baseadas nas próprias realidades, abrem-se as cortinas para atividades lúdicas e artísticas capazes de transformá-los em sujeitos do processo de aprendizagem.

Essa é uma proposta meio encantadora, meio mágica e totalmente sensacional de proporcionar situações de aprendizagem aliadas, como veremos, à produção de mídia. E você, professor, é coprotagonista desse espetáculo.

Vamos lá?

## CONTEÚDO DO KIT O CAMARIM MEIO MÁGICO



Além de espaço para armazenar as criações que você e as crianças irão produzir, o Camarim contém:

- **1 (um) livreto**  
Este em suas mãos, com orientações e propostas de atividades.

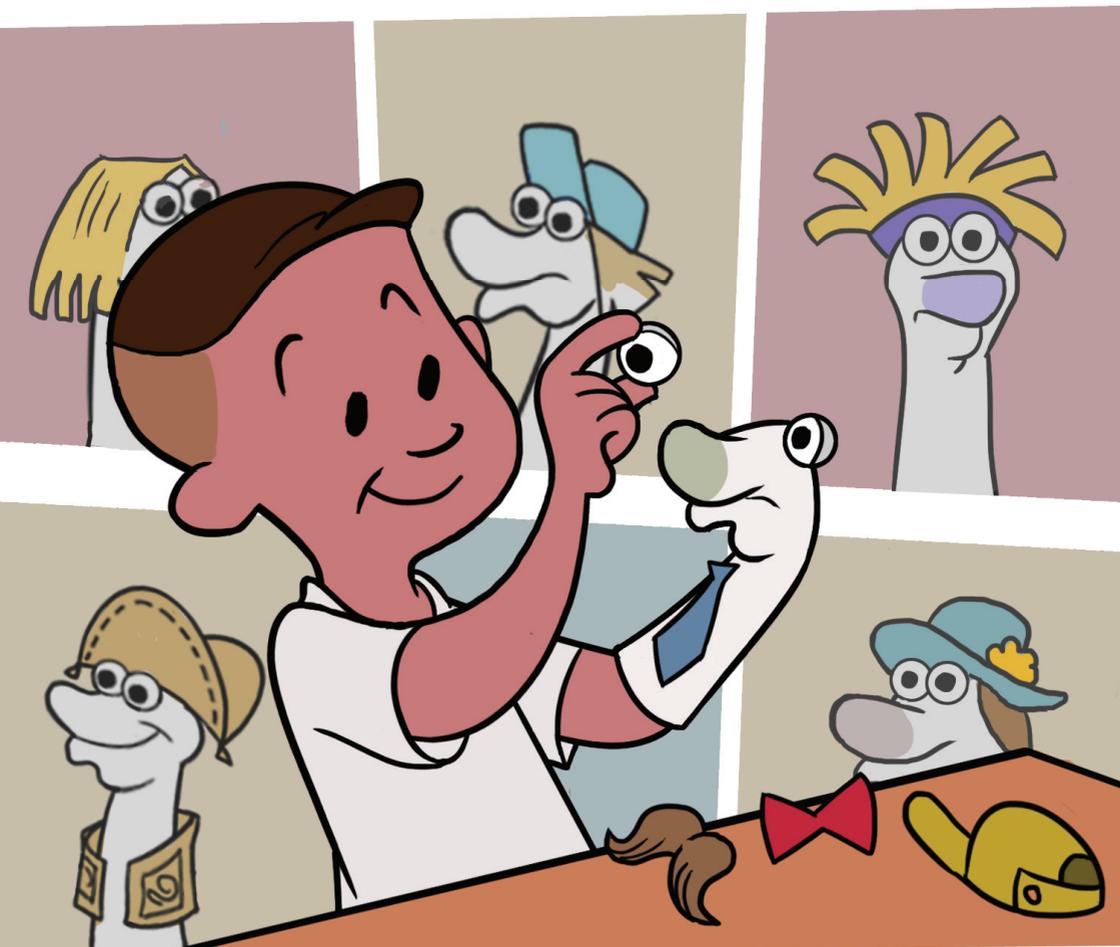
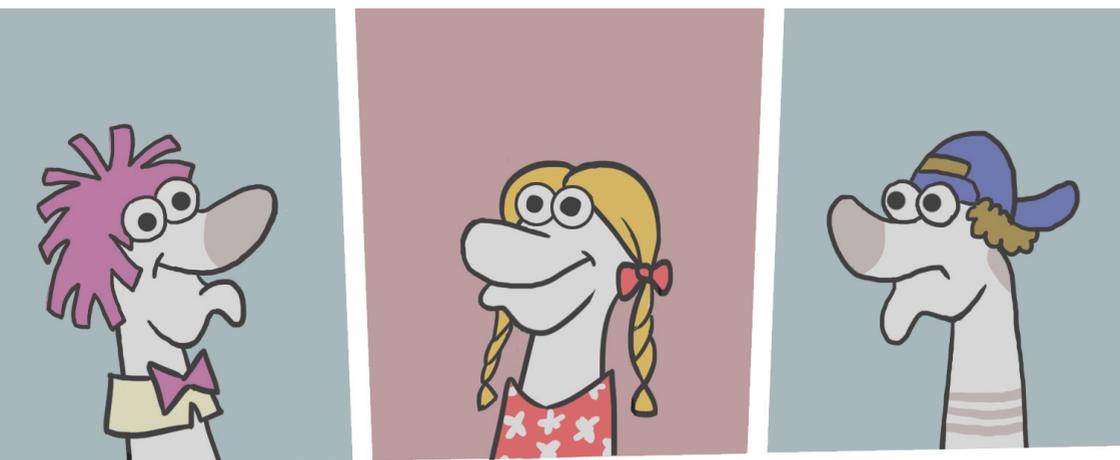
- **1 (um) pé de meia**  
A primeira integrante de um elenco que está sempre aberto a novos astros.
- **5 (cinco) peças de feltro em diferentes cores**  
Para fazer roupas e acessórios, esse é o material básico de nossos figurinos.
- **1 (um) novelo de lã**  
Um item com muitas possibilidades de uso: perucas, bigodes, cordas, decorações etc.
- **Velcro**  
Na correria dos bastidores, a agilidade e a facilidade na troca dos acessórios contribuem para o sucesso do espetáculo.
- **Cartelas com ilustrações diversas**  
Elementos para enriquecer as aventuras que você e sua turma vão apresentar.
- **1 (um) tabuleiro e 2 (dois) jogos de cartas**  
Ao acompanhar o Meia nas trilhas do saber de Matemática e Língua Portuguesa, seus alunos se divertem e consolidam o aprendizado.
- **1 (um) pendrive**  
Traz os arquivos digitais de alguns dos materiais do projeto

Meias Aventuras, e espaço livre para gravar os registros das atividades que serão desenvolvidas.

O Camarim Meio Mágico traz para as aulas ricas oportunidades de aprendizagem por meio de práticas pedagógicas, de atividades lúdicas e da interação entre crianças e adultos. É importante considerar que nessas interações estão envolvidos conhecimentos, linguagens, atitudes, valores e conteúdos curriculares e extracurriculares.

Lembre-se, porém, de que o material inicialmente disponibilizado é apenas um ponto de partida. Cada camarim pode e deve ser gradativamente customizado, tornando-se característico e representativo da turma à qual pertence.

Na perspectiva colaborativa, contamos com a sua criatividade e a de seus alunos! A partir dos interesses e sentidos identificados no cotidiano das crianças, estimule-as e ajude-as a pesquisar materiais para produzir novos personagens e acessórios. E, a partir desse movimento autoral e criativo, que venham novas meias e novas aventuras!



## A IMPORTÂNCIA DE UMA BOA HISTÓRIA

Professor,

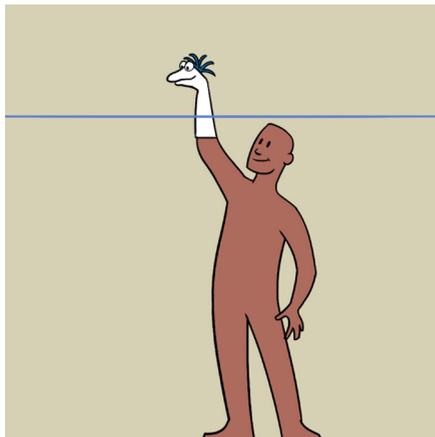
Você, como ninguém, conhece a importância que a contação de histórias, as práticas lúdicas de manipulação de bonecos e a representação teatral têm no percurso formativo dos alunos durante o processo de alfabetização. Durante essa fase do desenvolvimento, as crianças estão em um momento privilegiado para a constituição, o domínio e o aperfeiçoamento de linguagens.

É nesse cenário que o projeto Meias Aventuras pretende atuar ao ajudá-lo a transformar as mais variadas formas de narrativa em fontes de aprendizado. Fábulas tradicionais, histórias consagradas, notícias reais, acontecimentos históricos, experiências particulares e, é claro, a mais pura imaginação podem inspirar você e seus

alunos a criar performances e exercícios teatrais, permitindo-lhes aprender e se expressar brincando.

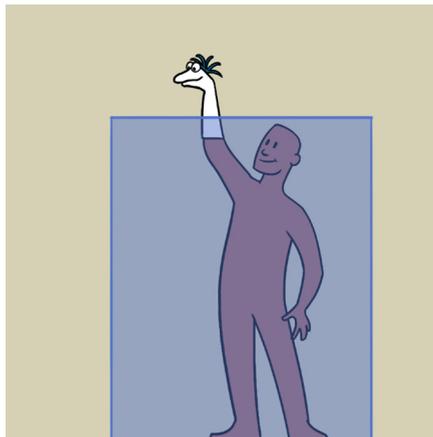






Esta barraquinha, no Brasil, recebe o nome de empanada. No exterior é conhecida como *castellet*.

- O próprio manipulador é quem dá voz ao seu personagem, criando uma simbiose entre som e movimento, que dá à plateia a ideia de que o boneco é um ser vivo. Vem daí a sensação de animação, de animar, de dar *anima* (alma) a um material sem vida.

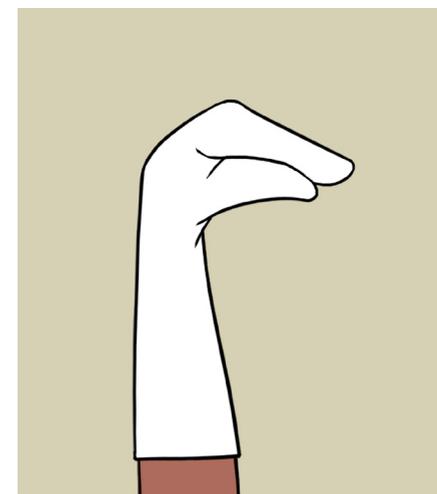
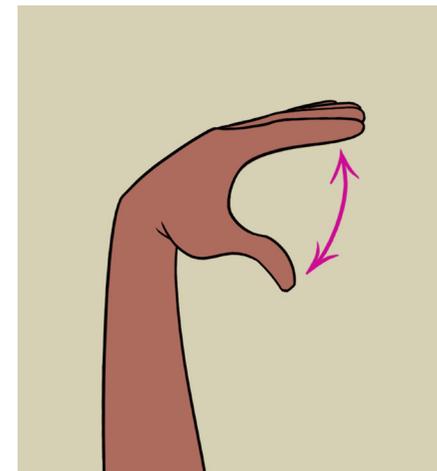


- Os bonecos de luva são, tradicionalmente, muito ligados à oralidade, ou seja, são personagens que usam a fala como forte elemento de comunicação. Na maioria das vezes, suas falas têm o objetivo de chamar a plateia para participar do espetáculo.

## MÃOS À OBRA (OU À MEIA?)

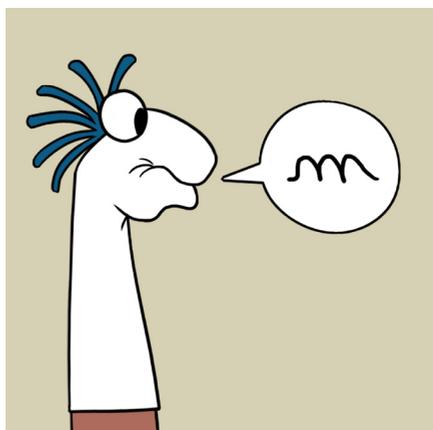
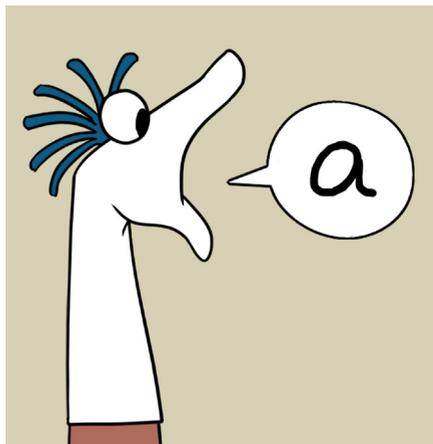
Essa meia em suas mãos pode ajudá-lo a formar vínculos valiosos com seus alunos. Vista-a agora e veja o que você mesmo pode executar. Faça algumas experiências na frente do espelho, observe como seu braço pode se dissociar do restante do corpo e se tornar outra pessoa. Brinque com as possibilidades.

Tente, num segundo momento, inserir alguns sons, não precisam ser palavras. Experimente dar algumas risadas, por exemplo. Para rir, é necessário abrir a boca do boneco. Você vai precisar separar o polegar dos outros dedos da mão. Ao verticalizar essa relação, os quatro dedos unidos irão simular a parte superior da cabeça e o polegar se tornará o maxilar. Agora, ajeite a luva para criar um vinco que será o interior da boca. Pronto! Seu boneco já pode rir e falar! Pratique essas ações.



Em seguida, tente conversar com ele. É importante simular uma voz diferente da sua. Se não houver uma diferenciação, a plateia não saberá se quem está falando é você ou o boneco. Cuidado, porém, para não infantilizar demais a voz do seu personagem. Ele pode até ser uma criança, mas torná-lo excessivamente frágil pode também fragilizar e limitar toda a relação que você poderia desenvolver com o seu público. Claro que o boneco pode ser infantil, mas pode ser uma criança furiosa, briguenta, mal-humorada... Verifique essas possibilidades. Você vai perceber que o personagem será mais interessante e vivo quando em situações cômicas. Realmente, os bonecos de luva têm um histórico muito mais ligado à comédia do que ao drama. Em muitos países, eles são sinônimos de riso, de diversão e até de algumas transgressões.

Observe os diversos movimentos que a mão pode fazer para simular os movimentos da boca quando falamos. Perceba o que precisamos fazer com a boca quando queremos fazer o som de um "a", por exemplo.



Agora perceba o que é necessário para executar o som de um "m". Os lábios se retraem, certo? Tente fazer isso com a mão. Como o seu boneco diria a palavra "mamãe"? Não se esqueça de falar em voz alta! E "mamão"? "Melão"? "Melancia"? Viu como é divertido simular a sua voz com as mãos? Percebeu como seu boneco já aprendeu a falar? **(M.V.)**

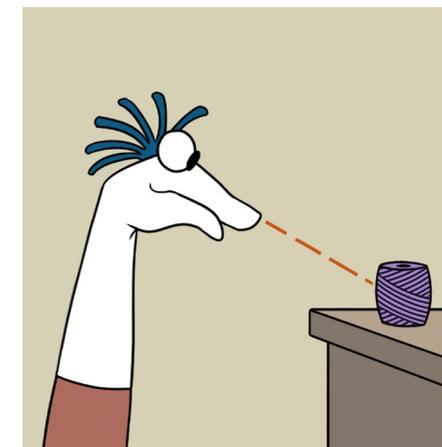
## COM A MÃO NA MASSA

Há certas questões que são importantes para o bom manuseio do seu boneco. Segui-las fará com que suas apresentações tenham mais credibilidade e vivacidade, além de despertar maior interesse da plateia, que certamente ficará admirada com a "mágica" de dar vida a uma simples meia. Portanto, seguem aqui elementos importantes a serem considerados na hora da manipulação:

### 1. FOCO

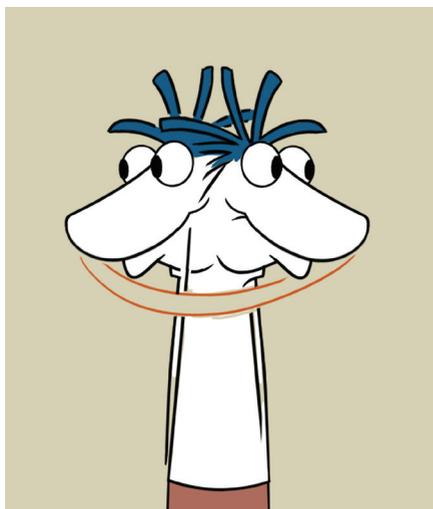
A meia terá olhos. E o olhar, nós sabemos, é a primeira forma de relacionamento humano. Antes de conhecermos alguém e nos apresentarmos verbalmente, olhamos esse alguém. Nossa primeira comunicação é visual. Portanto, com a meia não seria diferente. Vamos experimentar o direcionamento correto do olhar? Faça com que a

meia saiba se dirigir a cada interlocutor que aparecer na plateia. Para isso, é preciso que o foco esteja correto. Pense, primeiramente, em uma linha imaginária que sai da ponta da meia (onde estaria o nariz) e vai até o objeto a ser mirado.



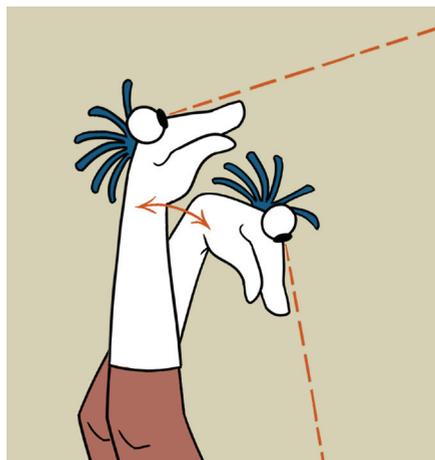
Tente fazer isso em casa, mirando coisas diferentes que estão ao seu redor, próximas e distantes. Perceba como o foco do boneco muda de acordo

com a distância. Depois, tente trabalhar o seu pulso, dando-lhe a função de pescoço da meia. Vamos fazer a meia olhar para a direita e para a esquerda, apenas com o giro interno do pulso. Comece lentamente e depois



mais rápido. E mais rápido! Pense que ela está assistindo a um jogo de tênis. Tente!

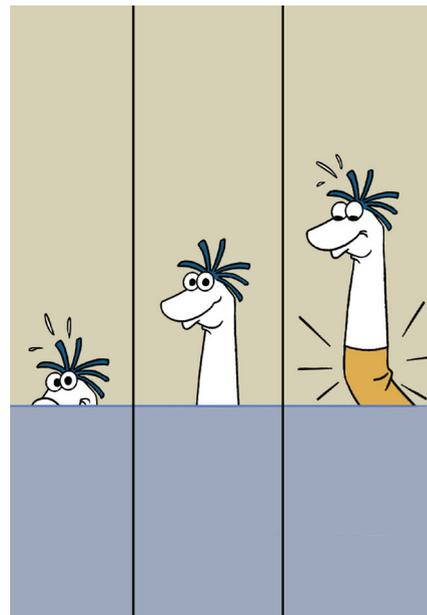
Aproveite e trabalhe o olhar para cima e para baixo. Imagine algo que cai longe de você e, depois, algo que caia ou suba lentamente. Em seguida, olhe para algo que está acima do personagem e depois faça-o olhar para o seu pé. Exercite também o olhar nas diagonais. Trabalhe o pulso. Todo o segredo da boa manipulação está aí!



## 2. NÍVEL

Todo mundo tem uma altura fixa, certo? Uns têm 1,70m, outros, 1,65m ou 1,62m. Alguns são mais altos: 1,80m, 1,90m... Mas ninguém, ninguém mesmo, muda de altura. Ela é fixa, ao menos no curto prazo. Com o boneco acontece o mesmo e a esse aspecto damos o nome de nível. Ele deve sempre preservar o seu nível, sua altura. Muitas vezes, quando o braço cansa, é comum ele ir descendo e, com isso, desce o boneco também, que vai gradativamente perdendo altura e, por consequência, desaparecendo.

Quando isso ocorre, dizemos que o boneco está mergulhando, afundando na empanada. Esse



é um problema que precisa ser considerado sempre. E o contrário também: às vezes levantamos o braço tão alto que acabamos por revelar o braço do manipulador, desfazendo toda a ilusão construída anteriormente. É preciso, portanto, prestar atenção nesses limites e preservá-los o tanto quanto possível.

## 3. EIXO

Não percebemos, mas em torno de nós existe uma área de segurança que nos impede de cair no chão. Há uma linha imaginária, um eixo, que atravessa o corpo partindo do centro da cabeça.

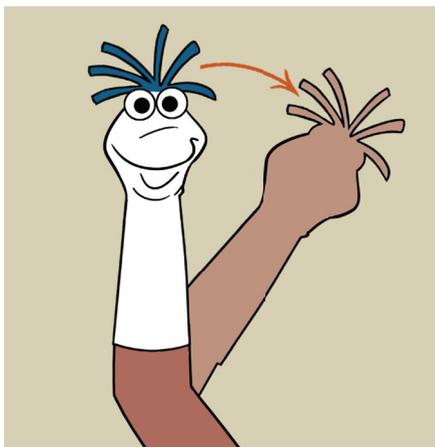


Se deslocarmos a nossa parte superior muito além desse eixo, iremos direto ao chão. Assim, existe um campo de preservação do nosso corpo que nos ajuda a ficar de pé.

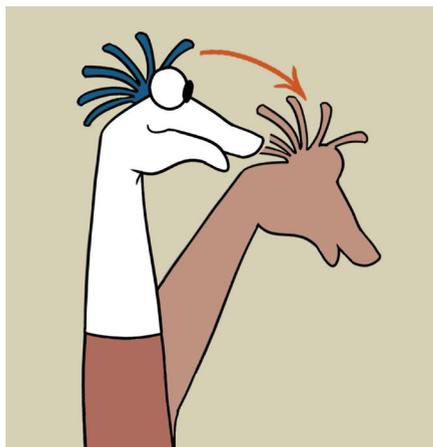
Esse campo também precisa existir ao redor do boneco. É preciso considerar a gravidade, mesmo que ela não atue diretamente nessa relação. Claro que também podemos brincar com essa história de gravidade, mas isso é outra conversa. Precisamos preservar a integridade do boneco dando-lhe a verticalidade necessária. Preste atenção quando o boneco sai desse campo. **(M.V.)**

Veja nos exemplos a seguir os erros mais comuns sobre essa questão:

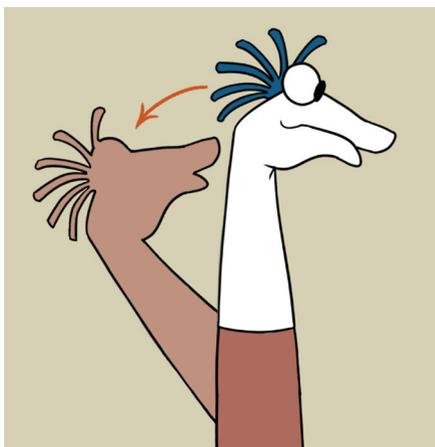
#### - Lateralmente



#### - Para frente



#### - Para trás



## ENTRANDO EM FORMA

Para tudo dar certo no manuseio da meia, é preciso um procedimento anterior que deve ser sempre lembrado: o aquecimento muscular. Trabalhar com bonecos requer, frequentemente, colocar o corpo em situações incomuns e posições desconfortáveis. Portanto, é preciso uma vascularização mais intensa nas regiões do corpo envolvidas

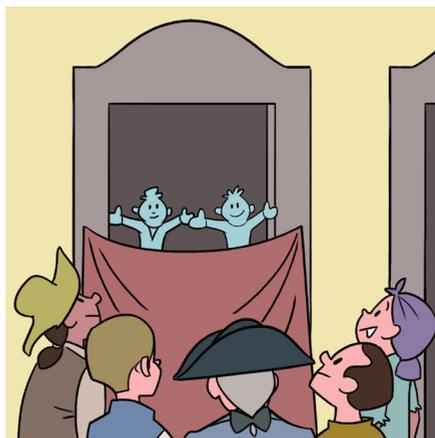
para que ele enfrente com maior vigor tais situações. Toda a região posterior do corpo está envolvida nesse tipo de manipulação. Não se esqueça, então, de aquecer o pescoço, a coluna, os ombros e os braços. Com alguns exercícios prévios, seu corpo estará mais disponível para esse trabalho. O importante mesmo é aquecer! Não esqueça!

## O PALCO

Por fim, resta a pergunta: onde você irá se apresentar com a sua meia? O que poderá substituir a tal empanada já citada aqui anteriormente? Não se preocupe! Há muitas opções e todas elas contam com improvisado e imaginação. Cadeiras

podem servir como anteparo. Um pano ou um lençol esticado e preso nas laterais, também. Uma caixa grande de papelão é outra opção. Há milhares de possibilidades. Descubra no seu ambiente escolar como essa questão pode ser resolvida.

Aqui no Brasil, há relatos antiquíssimos que nos apontam caminhos ainda possíveis para lidar com a falta de um espaço próprio para a manipulação de bonecos. No livro *O Rio de Janeiro no tempo dos vice-reis*, de 1932, o autor Luís Edmundo nos conta sobre os títeres<sup>1</sup> de porta, apresentações que se davam nas portas dos casarios da cidade durante o século XVIII.



“É uma porta escancarada, onde uma colcha de cor escandalosa se coloca latitudinalmente a dividi-la em duas porções distintas. Na parte superior, que é um vão, forma-se a boca de cena, aberta, sempre, ao boneco que aflora e que gesticula animado pelas mãos de um homem escondido e que, com o indicador, move-lhe a cabeça, e, com o polegar e o mínimo, os bracinhos nervosos. Não há cenário.

Na parte inferior está a coxia com todos os seus sobressalentes de bonecos, contrarregragem completamente fechada aos olhos do público.”  
(EDMUNDO, 2007: 389)

Como vemos, não há aperto. Se não há uma empanada propriamente dita, o vão de uma porta é suficiente para começarmos o espetáculo!

Nesse mesmo livro há outras passagens divertidas que também nos dão possibilidades para o manuseio de bonecos com poucos recursos. Luís Edmundo fala dos títeres de capote. Nesse caso, uma capa, peça de vestuário comum no século XVIII, era usada pelo manipulador para criar uma pequena empanada entre o peito e o braço.

Mas, claro, no século XXI você não vai sair por aí usando uma capa! A contemporaneidade



nos deu formas mais lúdicas e ricas de trabalhar com bonecos de luva, nas quais a empanada se tornou, muitas vezes, desnecessária. Dando ênfase à relação entre o manipulador e o objeto manipulado, algumas

encenações com bonecos de luva abrem mão do anteparo para expor e evidenciar a associação entre os dois atores da encenação. Para isso, é preciso pesquisar mais sobre o teatro de bonecos e conhecer melhor suas possibilidades.

Portanto, vamos começar já! Vista sua meia e comece a brincar. Você verá que um mundo novo começa quando sua própria mão começa a agir de outra forma, cheia de personalidade e com muito humor envolvido.

Pronto para embarcar nessa aventura? **(M.V.)**

<sup>1</sup>Palavra de origem espanhola que também significa boneco. Trata-se de um sinônimo ainda bastante usado entre os profissionais.

## ○ REGISTRO



Professor,

O registro dos processos vividos é fundamental para o acompanhamento do desenvolvimento e da aprendizagem das crianças. Você pode fazer isso por meio de fotos, vídeos, textos, desenhos, entre outros formatos feitos por você ou por seus alunos. Mas o que, exatamente, registrar?

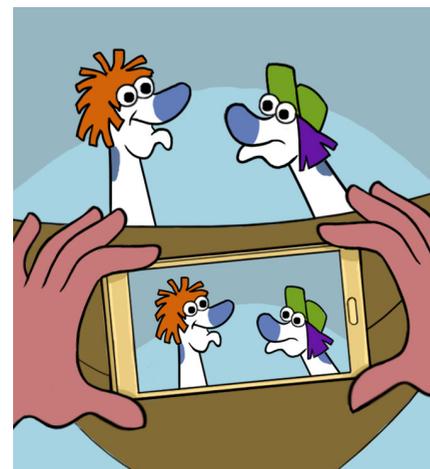
Sugerimos que faça os registros dos processos desde o início:

- a apresentação dos vídeos do projeto Meias Aventuras para a turma;
- a apresentação d'O Camarim Meio Mágico e de seus materiais e jogos;
- a customização e a caracterização de personagens pelos alunos;

- a criação de histórias e outras narrativas;
- as apresentações de histórias pelos professores aos alunos e as apresentações feitas pelos alunos.

Você pode utilizar celulares e câmeras digitais para fotos e vídeos. A partir do registro, é possível produzir sequências de fotos, fotonovelas, filmes, exposições de desenhos e muito mais. Veja a seguir algumas dicas para garantir a qualidade das imagens captadas.

- 1- Utilize, sempre que possível, o celular em posição horizontal. Assim, a área de registro da imagem será maior e estará de acordo com as telas de apresentação

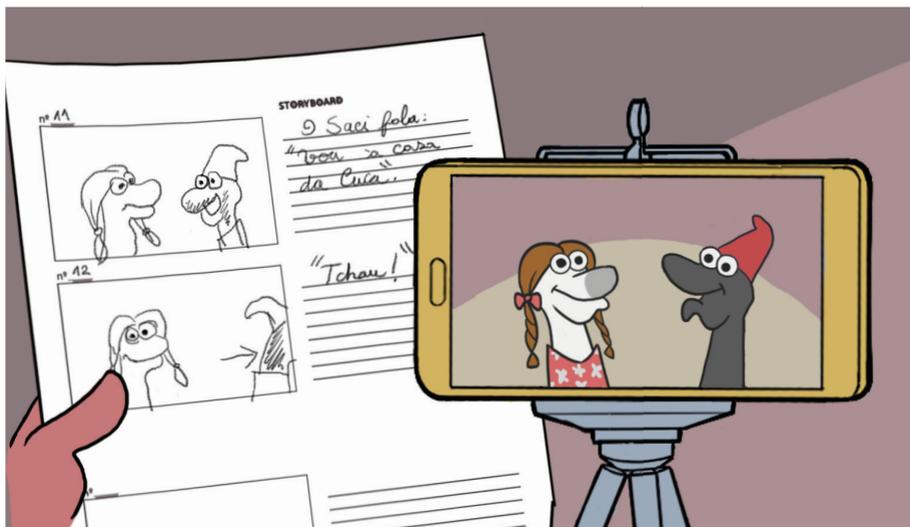


mais comuns, como televisões, computadores e dispositivos móveis.

- 2- Caso não haja alguém para operar o celular durante a gravação, ou caso queira um enquadramento fixo, utilize um tripé ou outro objeto que cumpra a função de manter a câmera estável e direcionada para a área de ação.



- 3- Além de ajudar nos ensaios para a representação de um espetáculo, os storyboards podem auxiliar o planejamento de vídeos e fotos (veja o modelo para fotocópia nas páginas 30 e 31). O storyboard é muito útil para a pré-produção de vídeos, pois permite organizar os cenários, os



movimentos da câmera, a posição dos personagens e a evolução da narrativa. Ele é semelhante a uma história em quadrinhos, mas as legendas e os diálogos são escritos ao lado das imagens.

**4-** Existem várias maneiras de capturar imagens. Experimente enquadramentos, também chamados de planos, com distâncias e ângulos diferentes em relação aos atores e cenários. Vale a pena observar seus filmes e programas preferidos como forma de inspiração e buscar replicar algumas cenas, das mais simples às mais ousadas.

**5-** Um enquadramento fixo, sem variação de proximidade e de ângulo do início ao fim do registro, é uma possibilidade válida, assim como a “câmera na mão”, com a qual o enquadramento pode se mover pelo ambiente durante a ação. A conjugação das duas formas é possível através da edição. Terminadas as gravações, é nesta etapa que se escolhe a ordem dos trechos que serão usados para contar uma história. Uma peça pode ser inteiramente registrada em um único plano e, posteriormente, no processo de edição, ser acrescida de cenas adicionais gravadas em planos diferentes.

**6-** Para gravações de vídeo, sempre que for possível, planeje também o registro do som, definindo falas e som ambiente. Caso queira utilizar música durante a gravação, fique atento para o volume não prejudicar a captação de falas e ruídos dos personagens. A adição de música e efeitos sonoros também é possível durante o processo de edição.

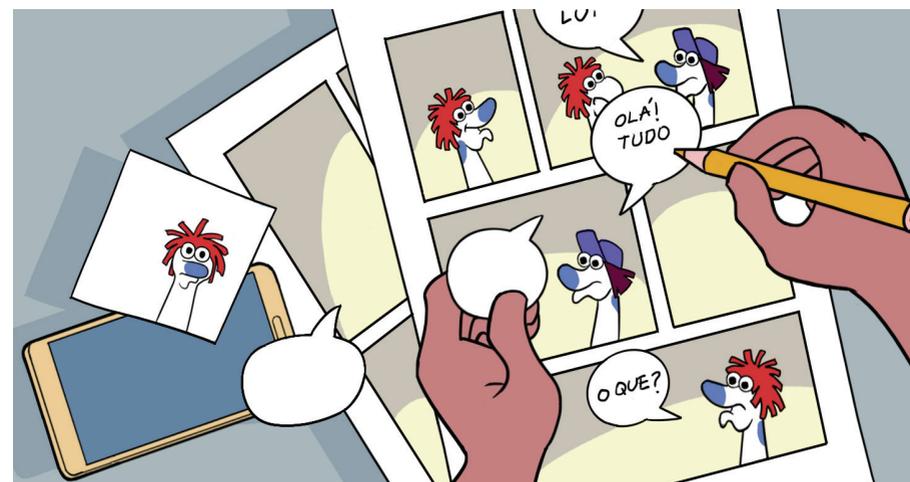


livro ilustrado com fotografias das meias ou com desenhos feitos pelos alunos tendo os personagens como modelos.

**7-** Sequências de fotos funcionam muito bem em conjunto com narrações e músicas, sendo possível produzir um vídeo a partir de imagens estáticas.

**8-** Outra opção muito boa de contar histórias imaginadas pelas crianças é produzir um

**9-** Uma sequência de fotografias impressas em papel, no estilo de fotonovelas, é uma ótima possibilidade de produto



de mídia. A organização das fotos em uma ordem narrativa pode ser aprimorada com recortes das imagens, desenhos e pinturas, uso de balões com diálogos e onomatopeias e o que mais a criatividade sugerir.

Pesquise diferentes formas de linguagem e de narrativa na literatura, no teatro, no cinema e na TV. A publicação *Quadrinhos – guia prático* e os livros da série *A escola entre mídias* são bons pontos de partida para você ir mais além!



Você pode encontrar esses materiais na sala de leitura de sua escola ou no Portal MultiRio ([www.multirio.rj.gov.br/livros](http://www.multirio.rj.gov.br/livros))

## TABULEIRO, CARTAS E OUTRAS POSSIBILIDADES...

Como você poderá perceber, as narrativas criadas para os episódios da série Meias Aventuras são bem peculiares. Além de bem-humoradas e criativas, também foram pensadas de acordo com as habilidades e os conteúdos curriculares que os alunos devem desenvolver no processo de alfabetização.

Assim, por exemplo, no episódio Brincando com Formas, no qual o personagem é convidado a reconhecer formas geométricas, associando-as a objetos presentes no dia a dia, procurou-se desenvolver parte do enredo com o foco na habilidade de identificar triângulos, quadrados, retângulos e círculos, relacionando-os com objetos familiares aos alunos.

Isso propicia o desdobramento da atividade por meio de provocações aos alunos do tipo: que outros objetos que vocês conhecem têm a forma quadrada? Quais são as características das formas geométricas selecionadas? Quantos lados tem o quadrado? E o triângulo? Em nossa sala de aula, que formas geométricas você pode identificar?

Imagine como essa proposta pode representar um estímulo à observação atenta dos alunos, podendo gerar novas indagações sobre as formas geométricas trabalhadas ou outras ainda não sistematizadas durante as aulas. Esta é uma boa oportunidade para utilizar as formas geométricas em outras atividades lúdicas de recorte e colagem, criação de objetos, composição

de cenários, criação de personagens e de narrativas, a partir dessas experiências criativas vivenciadas.

Nesse contexto, o jogo de tabuleiro e as cartas apresentadas representam apenas uma forma de abordagem. Mas é perfeitamente possível utilizá-las para criar novos jogos, como um jogo da memória. Também é possível criar novas cartas, tendo como base situações significativas vivenciadas pelos alunos a partir de textos, temas ou projetos desenvolvidos ao longo do ano.

Por exemplo, uma escola que trabalha um projeto sobre festa junina, poderá produzir,

com a participação dos alunos, cartas de Língua Portuguesa com seleções de palavras relacionadas: listas de comidas típicas, brincadeiras etc.

No caso das cartas de Matemática, as adições e subtrações propostas poderão ser substituídas por outras mais complexas ao longo do trabalho pedagógico. O oposto também é possível, com a criação de operações mais simples para os alunos que necessitem de reforço escolar.

Da mesma forma, as ilustrações reunidas nas cartelas contidas neste Camarim podem ter vários usos: elementos para compor cenários e fotos, personagens para interagir

com as meias (com o uso de uma haste para manipulação) etc. Lembre-se de que no pendrive estão os arquivos de todas as ilustrações, disponíveis para impressão individual em diferentes tamanhos e para o uso em cenários digitais.

Desenhos feitos pelos alunos e recortes de outras imagens selecionadas por eles são ótimas maneiras de ampliar o acervo do seu camarim.

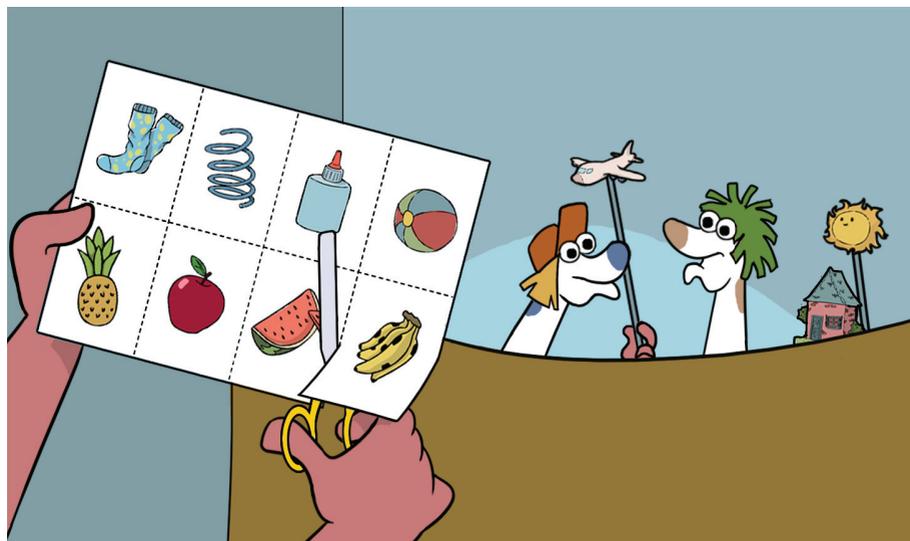
A prática certamente trará novos caminhos a serem explorados!

## **DIVULGUE SUAS CRIAÇÕES, PROCURE POR NOVIDADES!**

Ao participar do projeto Meias Aventuras, você faz parte de uma rede de educadores que acredita na mídia educação como ferramenta pedagógica. Acompanhe o site do projeto no Portal MultiRio (<http://multirio.rio.rj.gov.br/meiasaventuras>) e fique por dentro de novos materiais, como vídeos, ilustrações, sugestões de atividades, entre outros, para o enriquecimento da prática de ensino.

O site também é o lugar ideal para compartilhar com a MultiRio e com os demais professores as atividades desenvolvidas por você e por seus alunos. Fotos, vídeos e textos enviados serão publicados em uma área especial dedicada à produção escolar.

Divulgue suas criações, conheça o que outras escolas estão fazendo e troque experiências. Faça parte dessa comunidade!



[www.multirio.rio.rj.gov.br/meiasaventuras](http://www.multirio.rio.rj.gov.br/meiasaventuras)



**STORYBOARD**

Storyboard panel 1: A set of 10 vertical lines for writing.

Storyboard panel 2: A set of 10 vertical lines for writing.

Storyboard panel 3: A set of 10 vertical lines for writing.

Storyboard panel 4: A set of 10 vertical lines for writing.

Storyboard panel 5: A large empty rectangular frame for an illustration. A small label "nº" with a line is positioned at the bottom left corner.

Storyboard panel 6: A large empty rectangular frame for an illustration. A small label "nº" with a line is positioned at the bottom left corner.

Storyboard panel 7: A large empty rectangular frame for an illustration. A small label "nº" with a line is positioned at the bottom left corner.

Storyboard panel 8: A large empty rectangular frame for an illustration. A small label "nº" with a line is positioned at the bottom left corner.

## **MARCELO SALERNO**

Diretor do Núcleo de Artes Gráficas e Animação

## **ANA CRISTINA LEMOS**

Gerente de Artes Gráficas

## **CONCEPÇÃO DO PROJETO**

Marcelo Salerno

## **SUPERVISÃO PEDAGÓGICA DO PROJETO**

Ana Veneno

## **TEXTO DO LIVRETO**

Ana Veneno

Marcelo Salerno

Miguel Vellinho (páginas 11 a 21)

## **REDAÇÃO FINAL DO LIVRETO**

Ivan Kasahara

## **PROJETO GRÁFICO DA EMBALAGEM, DO LIVRETO E DO JOGO DE TABULEIRO**

Tatiana Vidal

## **ILUSTRAÇÕES DA EMBALAGEM, DO LIVRETO E DO JOGO DE TABULEIRO**

André Leão

Eduardo Duval

Frata Soares

## **CORES DA EMBALAGEM, DO LIVRETO E DO JOGO DE TABULEIRO**

André Leão

## **PROJETO DA EMBALAGEM**

Ana Cristina Lemos

Daniel Nogueira

## **DESENVOLVIMENTO DO JOGO DE TABULEIRO**

Antônio Marcelo

## **PRODUÇÃO GRÁFICA**

Ana Cristina Lemos



# MultiRio



**PREFEITURA**  
DA CIDADE DO  
RIO DE JANEIRO

SECRETARIA MUNICIPAL  
DE EDUCAÇÃO