

ILAN BRËNMAN



- Leitor iniciante (Educação Infantil e 1º ano do Ensino Fundamental)

PROJETO DE LEITURA

Coordenação: Maria José Nóbrega
Elaboração: Tom Nóbrega

De Leitores e Asas

MARIA JOSÉ NÓBREGA

*“Andorinha no coqueiro,
Sabiá na beira-mar,
Andorinha vai e volta,
Meu amor não quer voltar.”*



Numa primeira dimensão, ler pode ser entendido como decifrar o escrito, isto é, compreender o que letras e outros sinais gráficos representam. Sem dúvida, boa parte das atividades que são realizadas com as crianças nas séries iniciais do Ensino Fundamental têm como finalidade desenvolver essa capacidade.

Ingenuamente, muitos pensam que, uma vez que a criança tenha fluência para decifrar os sinais da escrita, pode ler sozinha, pois os sentidos estariam lá, no texto, bastando colhê-los.

Por essa concepção, qualquer um que soubesse ler e conhecesse o que as palavras significam estaria apto a dizer em que lugar estão a andorinha e o sabiá; qual dos dois pássaros vai e volta e quem não quer voltar. Mas será que a resposta a estas questões bastaria para assegurar que a trova foi compreendida? Certamente não. A compreensão vai depender, também, e muito, do que o leitor já souber sobre pássaros e amores.

Isso porque muitos dos sentidos que depreendemos ao ler derivam de complexas operações cognitivas para produzir inferências. Lemos o que está nos intervalos entre as palavras, nas entrelinhas, lemos, portanto, o que não está escrito. É como se o texto apresentasse lacunas que devessem ser preenchidas pelo trabalho do leitor.

Se retornarmos à trova acima, descobriremos um “eu” que associa pássaros à pessoa amada. Ele sabe o lugar em que está a andorinha e o sabiá; observa que as andorinhas migram, “vão e voltam”, mas diferentemente destas, seu amor foi e não voltou.

Apesar de não estar explícita, percebemos a comparação entre a andorinha e a pessoa amada: ambas partiram em um dado momento. Apesar de também não estar explícita, percebemos a oposição entre elas: a andorinha retorna, mas a pessoa amada “*não quer voltar*”. Se todos estes elementos que podem ser deduzidos pelo trabalho do leitor estivessem explícitos, o texto ficaria mais ou menos assim:

*Sei que a andorinha está no coqueiro,
e que o sabiá está na beira-mar.
Observo que a andorinha vai e volta,
mas não sei onde está meu amor que partiu e não quer voltar.*

O assunto da trova é o relacionamento amoroso, a dor de cotovelo pelo abandono e, dependendo da experiência prévia que tivermos a respeito do assunto, quer seja esta vivida pessoalmente ou “vivida” através da ficção, diferentes emoções podem ser ativadas: alívio por estarmos próximos de quem amamos, cumplicidade por estarmos distantes de quem amamos, desilusão por não acreditarmos mais no amor, esperança de encontrar alguém diferente...

Quem produz ou lê um texto o faz a partir de um certo lugar, como diz Leonardo Boff*, a partir de onde estão seus pés e do que veem seus olhos. Os horizontes de quem escreve e os de quem lê podem estar mais ou menos próximos. Os horizontes de um leitor e de outro podem estar mais ou menos próximos. As leituras produzem interpretações que produzem avaliações que revelam posições: pode-se ou não concordar com o quadro de valores sustentados ou sugeridos pelo texto.

Se refletirmos a respeito do último verso “*meu amor não quer voltar*”, podemos indagar, legitimamente, sem nenhuma esperança de encontrar a resposta no texto: por que ele ou ela não “*quer*” voltar? Repare que não é “*não pode*” que está escrito, é “*não quer*”, isto quer dizer que poderia, mas não quer voltar. O que teria provocado a separação? O amor acabou. Apaixonou-se por outra ou outro? Outros projetos de vida foram mais fortes que o amor: os estudos, a carreira, etc. O “eu” é muito possessivo e gosta de controlar os passos dele ou dela, como controla os da andorinha e do sabiá?

* “Cada um lê com os olhos que tem. E interpreta a partir de onde os pés pisam.”
A águia e a galinha: uma metáfora da condição humana (37ª edição, 2001), Leonardo Boff, Editora Vozes, Petrópolis.


Quem é esse que se diz “eu”? Se imaginarmos um “eu” masculino, por exemplo, poderíamos, num tom machista, sustentar que mulher tem de ser mesmo conduzida com rédea curta, porque senão voa; num tom mais feminista, poderíamos dizer que a mulher fez muito bem em abandonar alguém tão controlador. Está instalada a polêmica das muitas vozes que circulam nas práticas sociais...

Se levamos alguns anos para aprender a decifrar o escrito com autonomia, ler na dimensão que descrevemos é uma aprendizagem que não se esgota nunca, pois para alguns textos seremos sempre leitores iniciantes.




DESCRIÇÃO DO PROJETO DE LEITURA


UM POUCO SOBRE O AUTOR

 Contextualiza-se o autor e sua obra no panorama da literatura para crianças.

RESENHA

 Apresentamos uma síntese da obra para permitir que o professor, antecipando a temática, o enredo e seu desenvolvimento, possa considerar a pertinência da obra levando em conta as necessidades e possibilidades de seus alunos.

COMENTÁRIOS SOBRE A OBRA

 Procuramos evidenciar outros aspectos que vão além da trama narrativa: os temas e a perspectiva com que são abordados, certos recursos expressivos usados pelo autor. A partir deles, o professor poderá identificar que conteúdos das diferentes áreas do conhecimento poderão ser explorados, que temas poderão ser discutidos, que recursos linguísticos poderão ser explorados para ampliar a competência leitora e escritora do aluno.

PROPOSTAS DE ATIVIDADES

a) antes da leitura

Ao ler, mobilizamos nossas experiências para compreendermos o texto e apreciarmos os recursos estilísticos utilizados pelo autor. Folheando o livro, numa rápida leitura preliminar, podemos antecipar muito a respeito do desenvolvimento da história.

As atividades propostas favorecem a ativação dos conhecimentos prévios necessários à compreensão do texto.

- ✓ Explicitação dos conhecimentos prévios necessários para que os alunos compreendam o texto.
- ✓ Antecipação de conteúdos do texto a partir da observação de indicadores como título (orientar a leitura de títulos e subtítulos), ilustração (folhear o livro para identificar a localização, os personagens, o conflito).
- ✓ Explicitação dos conteúdos que esperam encontrar na obra levando em conta os aspectos observados (estimular os alunos a compartilharem o que forem observando).

b) durante a leitura

São apresentados alguns objetivos orientadores para a leitura, focalizando aspectos que auxiliem a construção dos significados do texto pelo leitor.

- ✓ Leitura global do texto.
- ✓ Caracterização da estrutura do texto.
- ✓ Identificação das articulações temporais e lógicas responsáveis pela coesão textual.

c) depois da leitura

Propõem-se uma série de atividades para permitir uma melhor compreensão da obra, aprofundar o estudo e a reflexão a respeito de conteúdos das diversas áreas curriculares, bem como debater temas que permitam a inserção do aluno nas questões contemporâneas.

- ✓ Compreensão global do texto a partir da reprodução oral ou escrita do texto lido ou de respostas a questões formuladas pelo professor em situação de leitura compartilhada.
- ✓ Apreciação dos recursos expressivos mobilizados na obra.
- ✓ Identificação dos pontos de vista sustentados pelo autor.
- ✓ Explicitação das opiniões pessoais frente a questões polêmicas.
- ✓ Ampliação do trabalho para a pesquisa de informações complementares numa dimensão interdisciplinar ou para a produção de outros textos ou, ainda, para produções criativas que contemplem outras linguagens artísticas.

LEIA MAIS...

- ✓ do mesmo autor
- ✓ sobre o mesmo assunto
- ✓ sobre o mesmo gênero



- Leitor iniciante (Educação Infantil e 1º ano do Ensino Fundamental)

UM POUCO SOBRE O AUTOR

Ilan Brenman tem um amor profundo pelas mais diversas narrativas. Esse afeto está ligado diretamente à origem do autor, pois ele é israelense, naturalizado brasileiro, filho de argentinos, neto de poloneses e russos. Psicólogo de formação, Ilan é mestre e doutor pela Faculdade de Educação da USP, já ministrou centenas de cursos e palestras pelo país afora, sempre discutindo a importância das histórias lidas e contadas oralmente na vida de bebês, crianças, jovens e adultos. Possui mais de 50 livros publicados (além de vários no exterior), dentre os quais *Até as princesas soltam pum* (Brinque-Book, 2008), seu *best-seller*. Muitas das suas obras ganharam selos de Altamente Recomendável da FNLIJ, além de participarem do catálogo da Feira de Bolonha, Itália. Em 2019, tornou-se autor exclusivo da Editora Moderna. Para saber mais sobre o autor, acesse: www.bibliotecailanbrenman.com.br.

RESENHA

O livro da com-fusão: animais é um livro-brinquedo bem-humorado, divertido, lúdico, que parte de uma premissa bastante simples: o que acontece quando a gente mistura duas palavras? E se essas palavras

forem substantivos que dão nome a animais completamente diferentes uns dos outros? Uma baleia e uma anta podem dar lugar a uma improvável *balenta*, uma onça e uma galinha podem dar origem a uma *galonça*, um elefante e um gato podem fazer surgir um *elegato*, um camelo e um avestruz podem dar em um *cametruz*...

No decorrer desse jogo de palavras, a diagramação exerce um papel fundamental: a cada vez que viramos a página, nos deparamos com os nomes e as imagens de dois animais que conhecemos, mas a página da direita sempre pode ser desdobrada uma vez mais, revelando um neologismo divertido e um animal fantástico e incomum. As ilustrações imaginativas, que exploram as possibilidades de fusão entre as duas imagens de seres reconhecíveis, criam efeitos de humor, lembrando-nos de como nossa imaginação pode criar e aproximar mundos distintos, universos absurdos, ridículos, mas adoráveis.

Por meio desse livro, Ilan Brenman e Fê desafiam o leitor iniciante a se apropriar da linguagem e usá-la como um jogo. As palavras, descobrimos, não servem somente para evocar aquilo que costumamos chamar de realidade – servem também para embaralhar a ordem das coisas, criar imagens surpreendentes, realidades impossíveis. Em jogos como esse, as crianças são apresentadas àquilo que faz a linguagem literária se distinguir da linguagem comum: o seu talento para criar as conexões usuais entre as palavras, desmontar lógicas, criar espaço para o inusitado aparecer.

QUADRO-SÍNTESE

Gênero: jogos verbais.

Áreas envolvidas: Língua Portuguesa, Artes, Ciências.

Palavras-chave: animais, palavras, jogos verbais.

Tema contemporâneo tratado de forma transversal: Diversidade cultural.

Público-alvo: Leitor iniciante (Educação Infantil e 1º ano do Ensino Fundamental).

SEQUÊNCIA DE ATIVIDADES

Antes da leitura

1. Mostre aos alunos a capa do livro e ajude-os a decifrar o título. Chame a atenção da turma para o fato de que, apesar de o título evocar a palavra *confusão*, não é ela que lemos na capa, mas sim duas outras palavras unidas por um hífen: a palavra *com* e a palavra *fusão*. O que os alunos entendem por *confusão*? Será que conhecem a palavra *fusão*? Explique a eles o que essa palavra quer dizer.

2. Aproveite o neologismo do título para apresentar aos alunos uma série de palavras compostas unidas por hífen: guarda-chuva, samba-enredo, bate-papo, alto-falante, alto-mar...

- 3.** Ainda sobre a imagem da capa: será que os alunos percebem que os dois *Os* de “*O livro*” se tornam dois olhos de uma criatura misteriosa; os dois *Os* de “*com-fusão*” se tornam duas bochechas rosadas e o hífen, uma boca?
- 4.** Leia com eles o texto da quarta capa e estimule-os a pensar a respeito das perguntas enunciadas no texto: *Você já pensou no que daria se juntássemos um pato com um cachorro? E um camelo com um avestruz?* Proponha aos alunos que desenhem os animais que poderiam nascer desses inusitados cruzamentos.
- 5.** Convide as crianças a observar as imagens da capa e da quarta capa. Embora as criaturas das imagens sejam difíceis de classificar, é possível reconhecer nos detalhes elementos que remetem a animais que conhecemos bem. Desafie os alunos a identificá-los: a crista de galo, o esguicho de baleia, a pata de galinha, a orelha de gato, a cauda de peixe, a tromba de elefante, e assim por diante.
- 6.** Leia para os alunos as biografias de Ilan Brenman e Fê, ao final do livro, chamando a atenção para a diferença entre elas – a de Ilan Brenman é mais formal, em terceira pessoa; a de Fê, em primeira pessoa, é pouco ortodoxa, bem-humorada e se dirige diretamente aos pequenos leitores.
- 7.** Estimule as crianças a explorar os *sites* do autor e do ilustrador, www.bibliotecailanbrenman.com.br e www.feilustrador.com.

Durante a leitura

- 1.** Veja se os alunos percebem de que maneira se instaura o jogo proposto pelo livro: a cada vez que viramos a página, nos deparamos com dois nomes de animais conhecidos acompanhados de imagens que lhes correspondem – a página da direita, porém, sempre pode ser aberta, de modo a revelar o nome e a imagem de um ser inusitado, que surge da fusão dos outros dois – como o *hipocaré*, a *passobra*, e assim por diante.
- 2.** Uma vez que as crianças já tenham compreendido como o jogo do livro funciona, estimule-os a, antes de desdobrar a página da direita, tentar adivinhar o nome do animal *com-fuso* por vir.
- 3.** Proponha aos alunos que estejam atentos ao nome dos personagens inventados: quais sílabas de seu nome remetem ao nome de um dos animais anteriores, quais ao segundo? Como dica, comente com eles que a diagramação do livro pode ajudá-los nessa tarefa: as sílabas do nome de cada animal *com-fuso* aparecem sempre com a mesma cor de fonte e de fundo com que aparecem na página do animal real correspondente.
- 4.** Estimule as crianças a atentar às imagens de cada animal inventado: que elementos dos outros dois animais elas incorporam?
- 5.** Quais dos animais *com-fusos* lhes parecem mais interessantes?

Depois da leitura

- 1.** Qual poderia ser o *habitat* e o que será que come cada um desses animais inventados? Proponha às crianças que preencham uma pequena ficha para cada animal: Qual é seu *habitat*? O que come? O que mais gosta de fazer?
- 2.** O que será que aconteceria se dois dos animais inventados do livro se encontrassem? Imprima as ilustrações dos animais *com-fusos* do livro em papel-cartão. Peça às crianças que recortem e colemb as imagens em um palito de madeira. Em seguida, proponha que, em duplas, escolham cada qual um dos animais e improvisem um diálogo entre eles.
- 3.** Desafie cada aluno a pensar em dois animais que não aparecem no livro e escrever o nome de cada um deles em um pedaço de papel. Em seguida, recolha todo o material, coloque-o em um pequeno saco plástico e convide cada aluno a sortear dois nomes. Por fim, desafie os alunos a criar seus próprios animais *com-fusos*: peça que construam, inicialmente, o nome do animal, a partir da combinação de sílabas dos nomes dos animais sorteados e, a seguir, tentem imaginar como esse animal seria, fazendo um desenho dele. Organize um mural com os animais fantásticos criados pela turma: que criaturas improváveis vão nascer desse jogo?
- 4.** A mitologia grega é repleta de seres híbridos de animais diferentes ou de animais e humanos – como Pégaso, o cavalo alado; o hipocampo, mistura de cavalo e peixe; o grifo, com corpo de águia e cabeça de leão; a quimera, que pode ser híbrido de animais distintos, como cabra, serpente, leão e dragão; as sereias, híbridos de mulheres e pássaros; os centauros, metade humanos, metade cavalos; os sátiros, metade humanos, metade bodes. Selecione imagens dessas criaturas para mostrar para a turma.
- 5.** Na animação criada por Walt Disney para a sexta sinfonia de Beethoven, na quinta parte de *Fantasia*, de 1940, nos deparamos com faunos, cavalos alados, unicórnios, sereias, entre outros. Assista à obra com os alunos (é possível encontrá-la no Youtube).
- 6.** Os bestiários medievais, muito comuns na época, além de trazer descrições de plantas, pedras e animais, também incluíam imagens de animais mitológicos, como o dragão, o unicórnio, o cavalo com um só chifre e a manticora (que aparece na popular série de livros contemporânea *Harry Potter*), que tem cabeça de homem, corpo de leão e rabo de escorpião, entre outros. Pesquise na internet algumas imagens de antigos bestiários para mostrar para a turma.
- 7.** Assista com os alunos ao belíssimo e premiado longa de animação *A viagem de Chihiro*, do diretor japonês Hayao Miyazaki, em que acompanhamos a trajetória de uma garota de dez anos, de

mudança com seus pais, que acaba inesperadamente entrando em um parque de diversões abandonado que lhe permitirá penetrar em um mundo misterioso repleto de seres fantásticos.

LEIA MAIS...

DO MESMO AUTOR

- *O livro da com-fusão: família*. São Paulo: Moderna.
- *Refugiados*. São Paulo: Moderna.
- *Famílias*. São Paulo: Moderna.
- *Enganos*. São Paulo: Moderna.

DO MESMO GÊNERO

- *Não confunda*, de Eva Furnari. São Paulo: Moderna.
- *A pequena marionete*, de Gabrielle Vincent. São Paulo: Editora 34.
- *Bárbaro*, de Renato Moriconi. São Paulo: Companhia das Letrinhas.
- *Sombra*, de Suzy Lee. São Paulo: Companhia das Letrinhas.



LEITURA EM FAMÍLIA

A leitura, quando não é estimulada no ambiente familiar, acaba sendo percebida pelas crianças como uma prática essencialmente escolar. No entanto, estudos revelam que, se pais, avós, tios, padrinhos leem em voz alta com os pequenos e conversam a respeito do conteúdo lido, essas vivências ajudam as crianças a gostar de livros, aguçam a criatividade e diversificam sua experiência de mundo.

É por acreditar que a leitura deve ser vivenciada regularmente não apenas na escola que a Moderna desenvolve o programa "Leitura em família", para proporcionar uma interação cada vez maior com os filhos e se integrar mais com a escola na missão de educar.

No final do livro, é possível encontrar o *link* com sugestões para aproveitar o máximo desta obra em família. Reforce essa ideia com a família de seus alunos!