

CÉSAR OBEID

O J O G O D A S

ARENAS

- Leitor fluente (6º a 7º 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, 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

UM POUCO SOBRE O AUTOR

César Obeid, nascido na cidade de São Paulo, é escritor, educador e contador de histórias. Formado em Administração de Empresas pelo Mackenzie, é autor de diversos livros para o público infantojuvenil, alguns deles premiados pela Fundação Nacional do Livro Infantil e Juvenil – FNLIJ. Frequentemente escreve matérias e artigos para jornais e revistas de educação, como também participa de gravações de programas de televisão e rádio para falar sobre leitura, literatura, poesia e cultura popular.

Há muitos anos dedica-se ao estudo e à difusão de diversas manifestações artísticas. Publicou dezenas de livros para jovens e crianças, trabalhou muito com a literatura popular, estudou dramaturgia, história da arte, Shakespeare, narração de histórias, poesia, mitologia etc.

RESENHA

Addaya e Eliote, depois de passar pelo portal do esquecimento, já não sabiam quem eram, de onde se conheciam e o que era o misterioso Jogo das Arenas, que estavam prestes a jogar. A única certeza que tinham é de que precisavam jogar juntos e tinham não mais do que quatro horas para cumprir sua missão.

A cada arena, atravessavam novos cenários holográficos em que era impossível diferenciar o que era real e o que era virtual. Na primeira, foi preciso lutar com gladiadores; na segunda, voaram no lombo de um periquito gigante. Vez ou outra, encontravam dois personagens enigmáticos, um a antítese do outro: Nhastí, chefe dos guardiões moldáveis, sempre propondo tratos que levariam os jogadores a burlar o jogo, e Kammí, chefe dos guardiões azuis, sempre procurando assegurar o cumprimento das regras e proteger os jogadores de qualquer injustiça.

Para abrir o *Livro da Sabedoria Universal* e descobrir quem era antes de entrar no jogo, a impulsiva Addaya fez um arriscado (e quase desastroso) acordo com Nhastí: descobriu comovida que ela e Eliote eram irmãos e que decidiram empreender nessa jornada para resgatar a mãe, viciada em um aparelho em formato de infinito. É apenas nos últimos minutos do jogo, após decifrarem o poema charada, que os adolescentes conseguem enfim despertar sua mãe e outros personagens de seu torpor virtual.

Em *O jogo das arenas*, César Obeid nos remete a um futuro pós-utópico, quando a humanidade, depois de se libertar do vício dos celulares e dar uma guinada total rumo a fontes de energia sustentáveis, mais uma vez começa a ser aprisionada em formas de realidade virtual. Como em outras obras de ficção científica, o autor cria um futuro imaginário para tecer um comentário a respeito do mundo atual. Em um alerta a seus jovens leitores, César cria uma alegoria

para o modo como a sedução do mundo virtual vai, progressivamente, nos desconectando do contexto em que estamos, para nos levar a adentrar um mundo fantasioso, viciante e solipsista, ou seja, a única realidade existente é o eu e suas sensações, em que as relações imaginárias passam a tomar mais espaço do que as relações reais. A narrativa se estrutura de forma semelhante à de um videogame: a cada *arena*, os jogadores se deparam com um cenário que evoca um universo temático diferente e devem enfrentar obstáculos e acumular pontos para passar para a próxima etapa. De forma semelhante a narrativas clássicas como *O mágico de Oz*, um dos objetivos centrais é voltar para casa.

QUADRO-SÍNTESE

Gênero: novela de ficção científica

Palavras-chave: jogo, realidade virtual, futuro, missão

Componentes curriculares envolvidos: Língua Portuguesa, Ciências, História

Competências Gerais da BNCC: 2. Pensamento científico, crítico e criativo; 5. Cultura Digital; 9. Empatia e cooperação

Temas contemporâneos tratados de forma transversal: Educação para o consumo, Educação ambiental, Ciência e tecnologia, Vida familiar e social

Público-alvo: Leitor fluente (6º e 7º anos do Ensino Fundamental)

PROPOSTAS DE ATIVIDADES

Antes da leitura

1. Veja se os alunos percebem como a imagem da capa do livro mescla personagens de universos bastante diferentes entre si: jovens de camiseta, gladiadores, centauros e sereias. Que espécie de paisagem é essa? Os elementos de flora e fauna são reconhecíveis?

2. Embora a palavra *arena* seja muito utilizada para se referir a estádios de futebol, por exemplo, a arena da capa do livro é claramente uma arena romana. Assista com seus alunos a essa reportagem do Fantástico a respeito do Coliseu, a arena monumental do Império Romano que ainda hoje serve de modelo arquitetônico a muitos estádios modernos. Disponível em: <<http://mod.lk/coliseu>> (Acesso em: 2 mar. 2021).

3. Chame a atenção para a imagem da quarta capa: vemos, à esquerda, uma série de personagens na penumbra, de olhos fechados, com fachos coloridos emanados de um aparelho ao lado da sua cabeça. Que aparelho poderia ser esse? Veja se os alunos notam como todos eles são retratados com rostos inexpressivos, impassíveis.

4. Chame a atenção da turma para o sumário não linear do livro, nas páginas 6 e 7. Será que notam que a maneira como ele está diagramado remete tanto a um tabuleiro de jogos quanto à engrenagem de um aparelho digital?

Durante a leitura

1. O primeiro capítulo do livro, “Começaram as mudanças”, introduz o leitor no contexto em que o enredo se desenrola. Será que os alunos percebem que, mesmo quando usa a palavra “hoje”, o texto se refere a um tempo futuro, depois do nosso?

2. Diga aos alunos que prestem atenção às regras do jogo, enumeradas nas páginas 13 e 14, já que elas vão estar em vigor durante todo o livro.

3. Veja se os alunos notam que, abaixo do título do capítulo em que uma nova arena é introduzida, existe um ícone indicando o nível do jogo: fácil, ultrafácil, médio, difícil, ultradifícil ou variável.

4. Após a saída dos personagens de cada arena, encontramos uma página com um fundo colorido da mesma cor dos títulos dos capítulos, narrando os eventos da arena em questão. A página contém um quadro em que aparece a pontuação de cada um dos jogadores, indicando os motivos que os levaram a ganhar ou a perder pontos, a pontuação total da dupla e se eles receberam ou não alguma informação ou ajuda adicional. Diga aos alunos que leiam atentamente o quadro para se situar em relação aos rumos desse estranho jogo.

5. Na entrada da maior parte das arenas, os jogadores são convidados a trocar de roupa: peça aos alunos que prestem atenção aos trajes vestidos por eles a cada etapa do jogo.

Depois da leitura

1. *O jogo das arenas* é uma obra de ficção científica, gênero em que a literatura, não poucas vezes, foi capaz de antever importantes invenções científicas e nos colocar relevantes questões éticas e filosóficas a respeito da relação entre homem e tecnologia. Assista à aula dos professores Raul Abramo e André Araújo no evento *Ciência em Diálogo: Física e Ficção Científica* promovido pela USP, disponível em: <<http://mod.lk/ficcaoci>> (Acesso em: 2 mar. 2021). Desse modo, você pode ampliar seus conhecimentos sobre o assunto e expandir suas possibilidades de mediação. Pode ser interessante envolver o professor de Ciências nessa reflexão. Vale a pena também ler a reportagem publicada pela *Folha de S.Paulo* que, ao final, apresenta uma cronologia a respeito da história do gênero. Disponível em: <<http://mod.lk/generofi>> (Acesso em: 02 mar. 2021).

2. Proponha aos alunos que visitem a biblioteca escolar e desafie-os a procurar livros de alguns dos principais autores do gênero, como

Mary Shelley, Júlio Verne, Arthur C. Clarke, Isaac Asimov, Ursula K. Le Guin, entre outros.

3. Durante todo o livro, César Obeid procura alertar os jovens leitores para a maneira como o mundo virtual pode nos desconectar de nossa realidade imediata, tornando mais difícil a convivência entre as pessoas. Assista com os alunos ao documentário *O dilema das redes*, dirigido por Jeff Orlowski, em que pessoas que já trabalharam em empresas como *Google, Facebook, Twitter e Instagram* alertam sobre o modo como as redes sociais estão impactando perigosamente o mundo e a vida das novas gerações. O filme encontra-se disponível na plataforma *Netflix*.

4. Leia com a turma a reportagem do *The Intercept Brasil* a respeito das consequências políticas e éticas, problemáticas das tecnologias de realidade virtual que vêm ganhando força nos nossos dias. Disponível em: <<http://mod.lk/virtual>> (Acesso em: 2 mar. 2021). A seguir, assista com a turma a um dos mais intrigantes filmes de ficção científica do final dos anos 1990, *Matrix*, de Lilly e Lana Wachowski, em que o protagonista descobre que o mundo ao seu redor é uma ilusão criada por máquinas de inteligência artificial. O filme está disponível na plataforma *Youtube* vídeos: <<http://mod.lk/matrix>> (Acesso em: 2 mar. 2021).

5. Sugira aos alunos a leitura da adaptação do cartunista Fido Nesti para uma das obras clássicas de ficção científica, *1984*, de George Orwell; obra que deu origem ao nome do programa *Big Brother*, ou Grande Irmão. Orwell publicou essa obra em 1949, procurando falar de como a tecnologia pode fortalecer regimes de governo totalitários. É interessante pensar como o ano que dá título ao livro, que para o autor estava mais de 30 anos adiante, para nós é passado: as questões que o livro levanta, porém, seguem atuais.

6. Em *O jogo das arenas*, César Obeid imagina um futuro em que a humanidade se encontra reconciliada com a natureza, depois de fazer uma transição total para fontes de energias renováveis. Esse cenário, infelizmente, ainda está longe de acontecer, já que o desmatamento avança e a queima de combustíveis fósseis segue em grande escala. Assista com as crianças a esta fala emocionante e contundente que a jovem ativista sueca Greta Thunberg proferiu em um encontro das Nações Unidas, em 1999, que se encontra disponível em: <<http://mod.lk/greta>> (Acesso em: 2 mar. 2021).

7. Em seguida, assista com a turma ao videoclipe oficial da canção *Plástico*, do rapper Edgar, dirigido por Eduardo Egus, que brinca com aparelhos de tecnologias do passado para evocar um futuro desolador. O videoclipe está disponível em: <<http://mod.lk/edgardpl>> (Acesso em: 2 mar. 2021).

A letra da canção alerta para os riscos de nossa relação compulsiva com a tecnologia, as profundas desigualdades sociais e o descaso com o ambiente.

8. Assista com a turma a *Scavengers*, curta de animação sem palavras, em que dois humanos interagem com as formas de vida do remoto planeta

Vesta. Como cada um dos dois lida com esses seres tão diferentes deles? Disponível em: <<http://mod.lk/scavenge>> (Acesso em: 2 mar. 2021).

9. Tomando como ponto de partida uma reportagem da UOL, em que o cientista Carlos Nobre comenta que é provável que no século XXII o planeta Terra esteja tão quente que só será possível sair ao ar livre durante a noite, proponha que escrevam uma narrativa de ficção científica que se passa no próximo século. Como seria viver num mundo como esse? Quais seriam os jogos, as distrações e as aflições desse novo tempo? Reportagem disponível em: <<http://mod.lk/ficcie>> (Acesso em: 2 mar. 2021).

DICAS DE LEITURA

◆ do mesmo autor

- *Meu pai é o cara*. São Paulo: Moderna.
- *O cachorro do menino*. São Paulo: Moderna.
- *Tupiliques: Heranças indígenas do português no Brasil*. São Paulo: Moderna.
- *Minhas rimas de cordel*: São Paulo: Moderna.

◆ do mesmo gênero

- *Vinte Mil Léguas Submarinas*, de Júlio Verne (adaptação de Walcyr Carrasco). São Paulo: Moderna.
- *Viagem ao Centro da Terra*, de Júlio Verne (adaptação de Fernando Nuni). São Paulo: DCL.
- *Xisto no Espaço*, de Lucia Machado de Almeida, São Paulo: Ática.



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!