

INVENTADEIRA DE BESTEIRA, EU?!



Manual do professor

Inventadeira de besteira, eu?!

Sonia Junqueira

Elaborado por **Ana Paula Paiva**

Doutora em Educação e Inclusão Social | UFMG.
Mestre em Comunicação e Linguagem | UFMG.
Graduada em Produção Editorial | UFRJ.
Consultora literária desde 2010.

Sumário

- 2 Introdução
- 3 Síntese da obra
- 3 Sobre a escritora
- 4 Sobre a ilustradora
- 5 **Explorando a leitura: a pré-leitura**
- 5 Explore os paratextos
- 7 Explore a materialidade do objeto livro
- 7 **Explorando a obra: após a leitura**
- 7 Explore a estrutura narrativa ficcional
- 9 Explorando a temática e o gênero literário
- 11 As relações intertextuais com outras obras
- 12 **Interlocuções refrigerantes: histórias cheias de alegria e poesia**
- 12 Para amar ainda mais a companhia das palavras
- 13 Propostas de atividade
- 14 **Orientações para uma abordagem interdisciplinar**
- 14 Mobilização de conhecimentos

Introdução

Caro(a) educador(a),

Este pequeno guia que acompanha ***Inventadeira de besteira, eu?!*** pretende auxiliar os professores na tarefa de trabalhar com a obra em sala de aula. A partir do **Manual do Professor**, buscamos sinalizar noções temáticas, contextuais, indagativas e transdisciplinares que possam contribuir para a aquisição de conhecimentos culturais, sínteses plurais, a formação do gosto leitor e sua desenvoltura interpretativa – desde o **manuseio da obra** até o profundo despertar de **competências leitoras**.

Entendemos ser de suma importância planejar atividades que não restrinjam a literatura a um valor meramente educacional. Após cada leitura literária – mediada ou individual –, deve haver um reiterado aproveitamento interpretativo nas partilhas.

Tenha em mente, professor(a), que é um direito seu, inalienável, escolher com autonomia, diante de estratégias de leitura sugeridas, os caminhos propulsores e mais afins ao seu planejamento escolar. O **Manual do Professor** busca oferecer apoio, subsídio de ideias e orientações criativas que possam contribuir para a estruturação de tarefas e decisões de cunho elaborativo-relacional. Portanto, o intuito principal do manual que você tem em mãos é colaborar para algo em processo de execução, de modo a incrementar, na rotina escolar, meios de captar a atenção infantojuvenil, motivando nos alunos avanços de aprendizagem pela (res)significação do ato de ler.

Consideramos que a literatura serve não para um único fim, mas para inúmeros desenvolvimentos. Assim, há um significativo papel que a literatura cumpre no contexto escolar e na vida social. A literatura *serve para vivermos melhor!*¹ Nos prepara para transformações! Segundo o escritor espanhol Muñoz Molina, “a literatura é um luxo de primeira necessidade”.² Existe como **resistência** e representa a **diversidade**. Desenvolve a imaginação, a projeção do *eu*, a compreensão cognitiva e nossas emoções. Ajuda-nos a ampliar pensamentos e pontos de vista, ativando o senso crítico e a sensibilidade. *Gera perguntas*. Inventamos novos sentidos. Viaja em tempos, espaços e saberes. Tem tradição e, no entanto, é invenção. A literatura, enfim, é um tema livre e não menos importante para a formação da personalidade humana.

¹ “*Ça sert à mieux vivre!*” é uma frase atribuída ao poeta e escritor francês Raymon Queneau, do grupo Ouvroir de Littérature Potentielle (Oulipo), por ocasião do lançamento da obra hipertextual *Un conte à votre façon* (1967), que é um desafio enunciativo à leitura linear.

² MUÑOZ MOLINA, Antonio. La disciplina de la imaginación. In: VV.AA. *¿Por qué no es útil la literatura?*. Madrid: Hiperión, 1993.

O **Manual do Professor** é um recurso que considera o quanto a literatura contribui, em todas as séries escolares, para a argumentação, a interlocução, o ganho de repertório, a exposição de ideias, a representação do mundo e a produção textual, além de conferir alcance ao *maravilhoso*, ao campo da imaginação e à ludicidade, influenciando o prazer de estar na *companhia* das palavras.

Por isso, ao iniciar um trabalho com a literatura, planeje a criação de uma ambientação, professor(a). Espalhe almofadas, tapetes coloridos, crie um tablado... Enfim, anime a curiosidade do público-alvo para a chegada dos livros. No momento da contação, valorize a identidade em jogo (autoral, temática),

incentive o manuseio da(s) obra(s) e o acesso à materialidade, para que todos os detalhes favoreçam a criação de vínculos entre o texto literário e os alunos. Drible o *fechamento* em uma única leitura-interpretativa, abra espaço à interlocução e, sempre que possível, evite a *escolarização da literatura*³ porque, apesar de ter um inquestionável papel educativo, a literatura integra função social e *mágica*.

Livros são como *chaves mágicas* que nos levam a possibilidades de acesso a *outros mundos*. Livros não existem somente para serem lidos, mas para nos *transportar*.

A seguir, convidamos você para conhecer melhor a obra ***Inventadeira de besteira, eu?!***

Síntese da obra

Danda é uma menina alegre e pra lá de criativa, que, vez ou outra, chateia-se com alguma situação e escapa para aventuras. Ela se destaca quando o assunto são manias inusitadas, algo típico a uma inventadeira de *mão cheia!* Recorrendo ao texto: até outro dia, *quando aquela coisa aconteceu*, Danda, aos seus 9 anos e mais uns *quebrados*, tinha um único inimigo, irritante e debochado: Lalo, o *do contra*. Bastou um segredo ser revelado, e a menina passou a receber gozações e zombarias. Era preciso um antídoto para *limpar* a cabeça e largar a raiva,

pois a verdade é que existia mesmo um mistério na imensidão do céu: bastava ter *olhos de ver*. Foi nesse momento que as palavras, gostosuras na vida da inventadeira, *destrancaram-se*. Bilhetes misteriosos começaram a aparecer aqui e ali, levando a menina a pular de um enigma pra outro, tentando descobrir, com medo e excitação, o que estava acontecendo. Então ela embarca em uma aventura que a coloca, animadamente, em contato com seres estranhos e acontecimentos bizarros, num faz de conta em que o *impossível* tem vez.

Sobre a escritora

Sonia Junqueira já atravessou a vida de muitas crianças, professores e famílias. Constante em bibliotecas escolares, ela foi o *presente-surpresa* dentro de um sem fim de sacolas viajantes e literárias. Desde a primeira palavra até o ponto final, seu dom de narrar *eleva* nossos pés do chão. Mensageira da fantasia e alegria,⁴ ela entende de mistérios escondidos no armário, sapa princesa, caldeirão de bruxa, poesia na varanda, festas encrocadas, confusões na roça, galos malucos, caracóis viajantes, cavalos de asas e muito mais! Assim, qual a palavra que melhor a define? Não é simples. Sonia existe entre o movimento, a ficção e a ação. Mas, cá entre nós, ela deve ser parente da **pulsção**, do **grande fôlego** e da **desenvoltura oxigenada** – pois é

³ SOARES, Magda. A escolarização da leitura infantil e juvenil. In: EVANGELISTA, Aracy A. et al. *A escolarização da leitura literária: o jogo do livro infantil e juvenil*. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2011. p. 17-48.

⁴ Alusão ao nome de obras da autora.

nascida em Três Corações e traz na essência o trio paixão, impulsionamento e cadência. Formou-se em Letras pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Foi professora de Português e de Teoria da Literatura. Já experiente no ramo de edição de livros didáticos (Abril Educação), estreou na literatura infantil em 1982 e, em 1983, já ganhava seu primeiro prêmio, o Jannart Moutinho Ribeiro – vinculado ao Prêmio Jabuti (CBL) –, como Autora Revelação. Sonia não para; pulsa! Passado o início dos anos 1980, editou, escreveu, inventou e encantou leitores Brasil afora. Hoje, são mais de 120 títulos literários autorais, os quais demonstram a produtividade e a autenticidade de sua escrita. Quantas *veias, capilares e artérias* essa verdadeira *tricordiana* – nascida em Três Corações, lembra?! – bombeia!, seja pela expressão de seus personagens, histórias, *mundos paralelos*, seja pela motivação que inspira recontos mediados ou encenações infantojuvenis. Seu texto colore nada menos do que um **universo** de ativações e vibrações imaginativas. Sonia escreve como quem nos deixa com água na boca... Abre o apetite do leitor para sabores de prosa e poesia. Brinca com a magia das palavras e nos convida à **brincadeira!**

Se você sentir curiosidade de saber mais sobre a autora, uma das mais importantes da literatura infantil nacional, aventure-se pelos links a seguir, onde encontrará um referencial de obras e uma entrevista: <<https://bit.ly/2qZhUKX>> e <<https://bit.ly/2EqIAZi>>.

Sobre a ilustradora

Muitos são os leitores que aprendem a amar as primeiras histórias via leitura tátil-visual. Naturalmente, visto que as imagens são grandes mensageiras, mediadoras de sentidos, representativas e *movimentadoras* de situações imaginativas. Elisabeth Teixeira, ilustradora e também *inventadeira*, é natural do Rio de Janeiro. Suas maiores paixões na infância eram o gosto pelo balanço do mar (velejar), a apreciação estética (fotografar) e a brincadeira ao ar livre, no litoral. Formou-se em Desenho Industrial na Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e, desde 1990, abraçou o universo infantojuvenil, para o qual ilustra e escreve. Hoje em dia, seu trabalho está presente em mais de vinte editoras brasileiras, ao lado de autores como Adélia Prado, Ana Maria Machado, Roseana Murray, Bartolomeu Campos de Queirós, Ruth Rocha, Elias José, entre outros.

Para saber mais sobre a artista, vencedora dos prêmios como o Jabuti (Ilustração Infantil, *Carmela vai à escola*, 2012; Ilustração Infantil, *O lobo*, 2010), Conjunto de Ilustrações AEILIJ 2017 (*A alma secreta*, 2004) e O Melhor para Criança, da Fundação Nacional do Livro Infantil e Juvenil – FNLIJ (*Abrindo caminho*, 2004; Coleção Assim é se lhe parece, 1995), visite os endereços: <<https://bit.ly/2FKWK7b>> e <<https://bit.ly/2QD8dvO>>. Pesquisando, você descobrirá peculiaridades do estilo da ilustradora e a potência enunciativa de suas imagens em obras originais ou adaptadas – a exemplo de *Histórias pelo avesso*, *Colo de mãe*, *Estrelas de São João*, *O jogo de amarelinha*, *Almanaque da Ruth Rocha*, *Até passarinho passa*, *Rato de teatro*, *Votupira*, *Atrás da porta*, *João e o pé de feijão*, *Pequeno dicionário poético-humorístico ilustrado* e muito mais.

Explorando a obra: A PRÉ-LEITURA

Na estrutura de um livro, nada é colocado por acaso, sejam nas capas, no miolo, sejam nos paratextos.

Que os **PARATEXTOS** não definem a obra literária, é verdade, professor. Mas contribuem para o seu entendimento. São um ponto de apoio para o mediador de leitura e, às vezes, para o próprio leitor. Conforme Culler e Jacques Derrida,⁵ aquilo que traz em si a função de um **suplemento** é algo que completa o sentido e faz adição a ele, sem se constituir jamais em outro centro, porque só faz sentido na unidade. Assim é também com os paratextos: eles são diferentes, considerando a narrativa central do livro literário, mas habitam na estrutura do livro e dão alicerce à parte extra, pré e pós-textual.

Textos de apoio em torno da narrativa principal são chamados **paratextos** – como sínteses de quarta capa, dedicatória, agradecimento, apresentação da obra, prefácio, nota do autor, orelha, glossário, apresentações autorais do escritor e ilustrador.

Por isso, professor, considere os paratextos como aliados na mediação de leitura, não *passé batido* por eles, pois as mensagens que enunciam contribuem para a compreensão total da obra.

Explore os paratextos

Sempre que um livro chegar às suas mãos, professor, observe cada parte impressa. Frente e verso do livro, capas externas e internas. Explore todos os elementos enunciativos que antecedem a história propriamente dita – e, por isso, se denominam pré-textuais –, bem como as escritas textuais que, uma vez findado o conto, fornecem referências ao leitor e ao mediador – sobre a temática abordada, o repertório vocabular, a autoria ou o processo criativo.

Nessa primeira etapa de contato e reconhecimento, sempre é válido realizar uma *passada de olho exploratória* por todo o livro.

- **Vamos começar pela capa: A)** Observe o modo de escrita do título e os significados possíveis para a combinação de cores e a disposição das palavras: ***Inventadeira de besteira, eu?!.*** Será que os seus alunos conseguem perceber a variação de tamanho e posição das letras na tipografia como recurso de movimento, bem como o destaque cromático para enfatizar o termo “eu”? **B)** Incentive, num segundo momento, a leitura complementar entre título e ilustração de capa. Desafie os alunos a observar minuciosamente o visual da menina: é comum, usual, criativo, inventado, amalucado? **C)** Desperte, na interação coletiva, percepções finas a respeito da pontuação – estamos diante de um título interrogativo e exclamativo ao mesmo tempo. Estimule a curiosidade: Há uma unidade de sentido na pergunta de Danda? (***Inventadeira de besteira, eu?!.***). Leia a frase valorizando a entonação. Pergunte: Qual a noção que foi passada na leitura do título: interrogação, admiração ou espanto?

⁵ In: CULLER, Jonathan. *Teoria literária: uma introdução*. Trad. Sandra Vasconcellos. São Paulo: Beca, 1999.

D) Estimule, sempre que possível, a troca de ideias e o diálogo inferencial acerca da capa, sem se esquecer de apresentar o livro aberto, mostrando capa e quarta capa (ou contracapa) – na qual há uma sinopse e um bate-papo criativo com a protagonista. **E)** Leia com seus alunos o texto da quarta capa. Motive, já nessa etapa, uma percepção acerca da (possível) personalidade de Danda. Aproveite o texto para incentivar uma aproximação espontânea por parte da faixa etária prevista (público-leitor motivado). **F)** Na sequência, aproveite para evidenciar aos leitores aqueles que deram *vida* e *voz* à obra – no caso, autor e ilustrador.



- Na companhia dos alunos, leia a **dedicatória** do livro. Observe que, como não há um sobrenome para *Manuela – companheirinha de invenção* da autora –, podemos imaginar muitas meninas, seus modos de ser, de pensar e inventar. Manuela representa de certa forma a **infância** – período, em geral, mais inventivo e criativo da existência humana. Converse com os alunos sobre ser criança e sobre as gostosuras do brincar. Dê espaço para que os alunos se expressem – por exemplo, sobre amigos imaginários, jogos de faz de conta, aventura e invenção.
- Na página 30 do livro *Inventadeira de besteira, eu?!*, há uma **nota da autora** na forma de bilhete manuscrito. Indague aos alunos se eles observam alguma diferença no tipo de letra utilizado. E por qual motivo será? Será que eles entendem que a mensagem é uma manifestação do autor e não mais da personagem? Pergunte também aos alunos se eles conhecem adivinhas, “pegadinhas” e outras brincadeiras verbais. Proporcione um momento agradável de trocas culturais livres. Como mediador, apresente para o grupo alguns neologismos, adivinhas e/ou brincadeiras ao estilo *o que é, o que é?* A partir disso, mostre brincadeiras visuais inventivas – caso a proposta seja coerente com seu planejamento pedagógico escolar.
- Ao final do livro há uma interessante apresentação, resumida, sobre a vida e a obra da autora e da ilustradora. O texto destaca não só a formação e a produção editorial das duas, como também as gostosuras de infância que fizeram parte da história dessas mulheres que um dia foram meninas inventadeiras. Escute o que os alunos acharam das apresentações. O que lembram? Você notou, professor, se houve identificação com os discursos? Compartilhem impressões.

Explore a materialidade do objeto livro

Livros literários devem colocar *ideias para girar!* A provocação de tal encantamento, no entanto, não está apenas na leitura da história. O livro é uma estrutura complexa, composta por um arranjo de elementos: e todos eles são importantes por formarem uma unidade. Para que um livro seja atrativo ao público infantojuvenil, a materialidade e a visualidade devem contribuir para a captação espontânea da atenção, gerando motivação, aproximação e curiosidade dos leitores.

- **Apreciação:** todo texto tem uma estruturação móvel, ou seja, pode ser lido de muitas formas – é **plurissignificativo**. Por isso, o formato e a impressão são determinantes para o livro porque é por meio deles que uma projeção de leitura é apresentada (tamanho, volume, letras, legibilidade, distribuição espacial da história textual-imagética).
- **Ação:** manuseie o livro, professor, e desperte o ânimo dos alunos para que façam o mesmo. Ao leitor deve ser dada a chance de explorar, em ação direta, a materialidade do objeto, apreciando detalhes expressivos: letras, cores, formas. A partir disso podem surgir noções de harmonia, equilíbrio, composição e perspectiva – por exemplo –, enriquecedoras para o entendimento da leitura estética e da linguagem visual. Passe pela apreensão **imediatista e sensível** e amplie essa experiência para uma apreciação **consciente e conjuntural** dos elementos do livro.
- **Interação:** aproveite o momento para dialogar com seus alunos acerca do efeito das ilustrações em cena. Observe as **capas**. Indague: como são as personagens? Eles nos transmitem ideias? Um modo de ser? Revelam algo? A história parece ser divertida ou entediante? Dá para saber isso pelas ilustrações? O livro parece ser legal para a sua idade? Por quê? Motive seus alunos a perceber que mesmo onde não há texto verbal pode haver narrativa visual. Outro ponto: olhando de forma rápida, quantas personagens vemos em cena? Alerta os alunos. Motive uma observação mais atenta, professor!
- **Conhecimento aplicado e expandido:** contribua para que os alunos identifiquem informações que são constantes ou variáveis na estrutura do livro: título, subtítulo, autor(a), ilustrador(a), editora, dedicatória, ficha catalográfica com o ano de impressão, colofão (data e/ou lugar onde foi impresso e a fonte tipográfica), etc. Sugestão: apresente o livro de Sonia Junqueira e, simultaneamente, outros livros para, nessa atividade, haver margem comparativa.

Explorando a obra: APÓS A LEITURA

Explore a estrutura narrativa ficcional

Danda, a menina inventadeira, tal como a autora da obra, gosta muito de ficar deitada no chão vendo carreira de formiga, ADORA ler e fica distraída olhando nuvens no céu... a brincar de figurar efeitos.

Temos em mãos um livro ricamente imaginativo e lúdico. Ao final da obra, a autora Sonia Junqueira diz que, na infância, também gostava de apreciar a natureza, ler, *nadar* (como ela chamava *não fazer nada*), viajar nas palavras, tanto que era chamada de “inventadeira de besteira” (p. 31).

Portanto, esse é um livro literário, ficcional e parcialmente baseado em fatos reais, uma vez que a autora, ao escrever, lembra um período da história da sua vida.

- Demonstre para os alunos que a **ficção** é uma elaboração criativa, irreal. Portanto, não é algo que de fato aconteceu. Pode até manter alguma relação com a realidade, mas está sempre aberta à fantasia e necessariamente abriga conteúdo imaginativo. Observe com os alunos os trechos a seguir:

Ele tinha contado a história pra um monte de gente, e todo mundo ficava me gozando, falando que eu era uma “inventadeira de besteira”, vê se pode (p. 10).

[...]

Olhei pra baixo. Era um pintinho recém-nascido esperando o grão de milho pular. Já estava velho de tanto esperar, tinha até barba branca, mas era recém-nascido (p. 22).

- Explícite que um escritor pode se valer de sua vivência para escrever e inspirar-se, e depois transformar sua vivência real em ficção. Indague seus alunos suscitando a curiosidade: mas então por que será que os escritores não contam só histórias reais, nas quais todos acreditariam? Esclareça, a partir da releitura de trechos da obra *Inventadeira de besteira, eu?!*, que a autora não pretendia escrever uma notícia, biografia ou documento, ou seja, um livro só com registros verdadeiros. Muito pelo contrário! A autora queria **brincar com as palavras**. Afinal, para contar histórias que nunca aconteceram, impossíveis na realidade, mas verdadeiras no mundo da imaginação, é preciso costurar novos detalhes e treinar a imaginação – na mente, na escrita, no gesto, na contação oral, nossas vias de expressão.

Viver histórias que só eu sei que não são impossíveis (p. 10).

Pois então, já percebemos que o narrador em *Inventadeira de besteira, eu?!* é um **narrador-personagem**, isto é, ele conta em primeira pessoa a história da qual participa como personagem – no caso, Danda é a narradora e a protagonista. Esse tipo de narrador tem uma relação íntima com os outros elementos da narrativa e sua maneira de contar é fortemente marcada por características subjetivas, emocionais.

- Divirtam-se juntos, lembrando um fato real da vida de vocês e depois transformem a recordação numa **história encantada**, fantástica ou surreal.

Hora da invenção: Por exemplo, **A)** uma sombra vista da janela do quarto, em dia de tempestade, pode se transformar numa história de terror, inventada. **B)** Um dia sozinho em casa, dormindo depois do almoço, pode virar um conto, com objetos da cozinha conversando entre si e criando uma receita maluca. **C)** A galinha d’angola que vive na fazenda da sua avó pode ter encontrado um gavião faminto em dia de sol e chuva – *casamento de viúva* –, e daí surgir uma fábula, tendo os bichos por protagonistas

Mediação de leitura: No desenvolvimento da história, convide o leitor a perceber as nuances de humor, as guinadas de ânimo da protagonista, bem como sua decisão de seguir fabricando uma história no mundo das ideias. Ou seja, entre começo, meio e fim da história, há **estratégias de escrita:** a apresentação dos personagens, um acontecimento marcante, um conflito (crise), uma solução imaginativa e o desfecho.

Síntese: Estimule seus alunos a sintetizar o que acontece no início, depois, *depois de depois* e no fim.

No começo, pensei que era doídice minha. Depois, comecei a achar que tinha mesmo alguma coisa acontecendo. **DEPOIS DE DEPOIS**, tive certeza: tinha um ponto azul no céu mexendo comigo. Querendo chegar perto, fazer contato, me pegar, sei lá. Minha cabeça disparou. Fiquei imaginando o que podia ser aquilo (p. 6).

- Experimente também passar a ideia de que folhear o livro, num jogo de “isso tem a ver com aquilo”, nos faz perceber que há partes constitutivas e uso coerente dos elementos gráfico-textuais. Tudo isso, gradativamente, estimula o olhar leitor, desenvolve pensamento crítico e suscita a percepção de que há livros que são um *presente*, recheado de ideias saborosas.

Explorando a temática e o gênero literário

Inventadeira de besteira, eu?! é um **conto de ficção**.

- Incentive seus alunos a perceber as **características de um conto**. Poderia ser muito proveitoso, nesse momento, ter alguns contos disponíveis na sua sala de aula, para que os alunos compartilhassem aprendizados após escutar as explicações, manuseando contos e trocando entre si impressões.

O conto representa uma narrativa breve escrita em prosa, sendo mais curto que o romance e a novela. Tal qual um texto narrativo, ele envolve enredo, personagens, tempo e espaço. São poucos os personagens e, os que existem, se movimentam em torno de uma única ação principal. De modo geral, o conto se apresenta conforme uma ordem linear. O conflito traz uma “desordem” e a solução desse conflito (favorável ou não) faz retornar à “ordem”. Os elementos constituintes do conto são tempo, espaço, enredo, personagens, clímax e desfecho (p. 9).

Fonte: Daniela Diana. Licenciada em Letras pela Universidade Estadual Paulista (Unesp) Toda matéria. Canal Literatura.

No caso de *Inventadeira de besteira, eu?!*, conforme vimos, a história é contada por um narrador-personagem, em primeira pessoa. A história, lembremos, inicia-se com um desabafo:

EU ÀS VEZES TENHO VONTADE DE ENFORCAR ALGUMAS PESSOAS. Você não? Nem essas pessoas que irritam a gente, amolam, enchem? Pois eu tenho, e muita (p. 3).

Note, professor, que a protagonista Danda *desabafa* no início da história e, logo a seguir, nos apresenta um indício do **ACONTECIMENTO** que vai deslanchar o desenvolvimento da trama:

Mas não sei não: acho que foi por causa da última que ele [Lalo] me aprontou que aconteceu tudo o que vou contar... (p. 3).

A partir daí, o espaço da narrativa *visita* áreas ao ar livre (rua, céu, quintal, floresta, beira do rio), a casa de Danda (seu quarto, banheiro, copa, cozinha), um prédio e um laboratório.

- A história se passa “na semana passada” (p. 6). Releia com os alunos a parte em que a trama ganha um rumo inesperado e original tão logo Danda *limpa* a mente, relaxa, dá novo rumo à sua crise existencial e inicia uma viagem fantástica, surreal:

*Ficava trancada no quarto morrendo de raiva, ou pensando no mistério do ponto azul, ou lendo, ou viajando nas palavras. Pra me divertir e limpar a cabeça, sabe? Viver histórias que só eu sei que não são impossíveis. Então... **ACONTECEU UMA COISA**. A coisa mais incrível que já aconteceu na minha longa vida de três mil, duzentos e oitenta e cinco dias e uns quebrados (p. 10).*

Quanto ao **tema central**, refere-se à capacidade pessoal imaginativa da protagonista, Danda, que após uma situação de partilha e incompreensão se sente traída, aborrecida, receosa e então opta, momentaneamente, por se isolar, se desligar de tudo e de todos e fantasiar.

*Eu nunca falo com o Lalo, não pergunto, não respondo, não gosto nem de olhar pra ele. Mas naquele dia, semana passada, estava encucada, olhando pro céu e esperando que o ponto se manifestasse. Aí, quando o Lalo perguntou o que eu estava fazendo, contei tudo. Ah, que raiva. Que raiva. **QUE RAIVA!** O Lalo atacou na hora: – Rá, rá, rá! Que boba! Que boboca! Que bobona! Vê lá se isso é possível! Um ponto no céu querendo se comunicar com você, rá, rá, rá! (p. 6).*

Droga. Eu estava adorando o mistério, adorando ter um segredo daqueles, até o Lalo descobrir. Agora... Comecei a achar que era mesmo uma bobona, que ninguém faz isso, só gente doida ou gente que tem mania de acreditar em coisas impossíveis. Ainda bem que existem as palavras. Porque uma das coisas de que mais gosto nessa minha vida são as palavras. Quando estou triste ou chateada, então... Adoro ficar rabiscando ou repetindo baixinho alguma palavra, viajar nela, inventar (p. 8).

TEMÁTICA significa o mesmo que assunto, tema, tópico, objeto, teor.

- E então?! Sonde em conversação oral se os alunos-leitores percebem quem são os personagens principais da história (Danda e Lalo) – e quem são os personagens secundários. Instigue que os alunos se sensibilizem para os espaços – reais e imaginários – de desenvolvimento da história. Pergunte se eles foram capazes de identificar, ao longo da narrativa, um momento especial de revelação lúdica-fantasiada (um clímax).

Entre os **assuntos principais e transversais** abordados em *Inventadeira de besteira, eu?!* e que podem ser trabalhados em sala de aula estão:

Capacidade pessoal imaginativa; manias e vontades; espontaneidade; (des)gosto; empatia/antipatia; desabafo; indagação; criatividade; confiança e quebra da confiança; contrariedade; raiva; receio; insegurança; refúgio (palavras); isolamento; distração (pensar/imaginar); encorajamento; desafio; o irrealizável; a realização (mental); a aventura *fantástica* – conto narrativo com elementos do *impossível*.

- Muitas **emoções** estão à flor da pele em *Inventadeira de besteira, eu?!*. Alunos e professor podem se valer desse contexto para conversar sobre assuntos relevantes à **saúde emocional**: modos de ser de cada um, respeito mútuo, sentimento de raiva e de extravasamento, prazeres simples e essenciais, alívio de tensões.
- Outro tema interessante de ser explorado é a **capacidade humana de criar**, inventar, fantasiar e o quanto isso pode ser divertido. Brincar, desenhar, cantarolar, escrever, ler, contar histórias, teatralizar falas e cenas, tudo dá margem a muita invenção! Ou seja, a **importância dos pensamentos para o bem-estar** pode ser colocada na roda de conversa. Veja se os alunos lembram o que Danda faz quando se sente triste. Pergunte se, de alguma forma, eles se identificam com a história e a personagem. Abra espaço para a fluidez de ideias, reflexões e desabafos (acerca de incompreensões).
- Outra abordagem interessante na história é o tema das **manias e hábitos** pessoais. Os alunos podem ser motivados a comentar seus hábitos, *hobbies* e manias. Nesse momento, um diálogo pode ser desenvolvido acerca das escolhas, uma vez que nossa mente tem o poder muitas vezes de decidir entre esse e aquele pensamento, fato que, positiva ou negativamente, tende a afetar nosso humor, autoconfiança, energia criativa, comportamento e bem-estar. Proposta: pergunte se os seus alunos gostariam de fazer desenhos, ilustrando hábitos que lhes trazem alegria e que potencializam sua criatividade.

Esperamos que o percurso até aqui tenha sido rico em inspirações, aprendizado coletivo e motivações.

As relações intertextuais com outras obras

INTERTEXTUALIDADE é a relação ou a influência que um texto estabelece com outro(s). Em *Inventadeira de besteira, eu?!*, a autora cita uma obra igualmente construída com humor, alegria e muita imaginação:

“Bobagem!”, pensei. E me lembrei de uma frase que li num livro superlegal, A vaca voadora, de uma escritora chamada Edy Lima: “Não tenha medo. O que a gente não receia não acontece” – acho que era isso, ou quase (p. 27).

A ação de transitar entre leituras, referenciá-las e passear por seus enredos e recursos expressivos contribui para o incremento da bagagem cultural dos leitores e também para a formação do gosto literário, uma vez que diante da **diversidade** surgem gostos, preferências, descobertas. Quanto mais tenha acesso a leituras e situações comunicativas, maior será a chance de o aluno transitar entre uma variedade de repertórios vocabulares, estilos, argumentos, modos de escritura e pensamento.

- No caso de *Inventadeira de besteira, eu?!*, reflita com seus alunos sobre o quanto o **medo** pode nos perturbar, ameaçar, travar, isolar ou excluir, provocando ansiedade, reações de fobia e consequências ruins para a nossa vida – no caso de um sentimento mal resolvido internamente. Ao mesmo tempo, em roda de conversa, elucide, professor, situações em que o medo nos protege de perigos

ou embates violentos e é capaz de suscitar consciências significativas, pois o medo é um estado de alerta extremamente importante para a sobrevivência humana. Ou seja, perceba na companhia de seus alunos que as palavras, os sentidos e as situações podem ser plurais e cambiáveis. Explícite que o contexto ajuda a explicar os sentidos das palavras.

Interlocuções refrigerantes: histórias cheias de alegria e poesia

Para amar ainda mais a companhia das palavras

*Um príncipe mergulhado em pensamentos e dúvidas encontra
uma sapinha esperta e muito decidida...*



Princesa Dona Sapa

Coleção Baú de Histórias

AUTORA: Sonia Junqueira

ILUSTRADOR: Roberto Negreiros

GÊNERO: Conto – Ficção Infantojuvenil

Brotou do chão a poesia, cresceu em mim e brilhou pra mim...



Poesia na varanda

AUTORA: Sonia Junqueira

ILUSTRADOR: Flavio Fargas

GÊNERO: Poesia

*Já conheceu uma vaca voadora?
Lalau está prestes a viver uma grande aventura...*



A vaca voadora

AUTORA: Edy Lima

ILUSTRADOR: Michelle Iacoca

GÊNERO: Conto – Ficção Infantojuvenil

Propostas de atividade

- Leia a frase a seguir com seus alunos. Indague: Será que Danda quer mesmo enforcar alguém? Ou ela só está brava, e seu modo de expressar sentimentos é o exagero de ideias?

*Eu às vezes tenho **vontade de enforcar** algumas pessoas (p. 3).*

- Incentive os alunos a perceber sentidos escondidos nas frases e a reconhecer leituras que não se dão ao pé da letra, ou seja, não se dão num sentido literal.

Minha cabeça disparou. *Fiquei imaginando o que podia ser aquilo.
Um ET? Um ser sobrenatural? Uma portinha no azul? (p. 6).*

Penso, logo existo: e a sua cabeça, também *dispara* às vezes? Acelera em pensamentos? Incentive, professor, que os alunos encontrem em suas próprias memórias situações que *os disparam* – agitam. Por exemplo, *minha cabeça dispara quando assisto ao futebol.*

- Sugestão lúdica-compreensiva: que os alunos ilustrem as ideias a seguir, após um diálogo acerca do significado de tais expressões populares não literais:

Não vou nessa montanha-russa *nem que a vaca tussa.*
Ele gritou feio com o pai... Acho que *perdeu a cabeça!*
O padeiro *bateu as botas.* O enterro será amanhã.
Ele saiu da dieta e comeu muitas coxinhas na festa, enfiando o *pé na jaca.*
– Para de me provocar, Joãozinho! Não tem nada pra fazer?! *Vai plantar batata.*
Ela ainda não me agradeceu o presente. Deve ser porque está acostumada a ganhar tudo *de mão beijada.*

- Danda é uma menina inventadeira que demonstra grande apreço e interesse pela companhia das palavras. Desenvolva com seus alunos a criatividade motivada. Comecem relendo juntos os trechos a seguir:

Quando estou triste ou chateada, então... Adoro ficar rabiscando ou repetindo baixinho alguma palavra, viajar nela, inventar. Tempo, claridade, chuva, chocolate, terra, estrela, magia, tacape, bochecha, crocotó, sky, rain... nossa! Se eu não me controlar, não paro mais. Adoro. O som, o cheiro das coisas que as palavras contam, o jeito de cada uma, o modo como se juntam... Ainda bem que existem as palavras (p. 8).

Pensei num punhado de palavras de que gosto. Madrugada, ciranda, pirilampo. Popcorn, dream, sarampo. Sonho, segredo, cigarra, índio, cantoria, barulhar, inventar... Delícia. Delícia. DELÍCIA! Humm... Acho que amanhã vou acordar “inventadeira de poesia” (p. 29).

Questione como se dá, entre os alunos, esse sentimento de **relação com as palavras**. Há palavras que eles respeitam? Amam? Desgostam? Palavras cheirosas? Saborosas? Amedrontadoras? Crie um **jogo** relacionando palavras e sentimentos. A motivação do jogo deve gerar atenção e empenho

nos alunos. Peça que eles lembrem ou inventem palavras e as escrevam num papel. Experimente estimular que os alunos participem não com qualquer lista de palavras, mas com suas palavras preferidas, e que expliquem descontraidamente ao grupo seus sentimentos ou sensações, isto é, aquilo que está por trás das palavras selecionadas. Ressalte que, como no belo livro *El ladrón de palabras*, de Nathalie Minnie, **palavras são representativas** de ideias e emoções, ora despertam sons e cheiros, sustos e risadas, ora lembranças, aversões, saudades.

Orientações para uma abordagem interdisciplinar

Mobilização de conhecimentos

- **História e Geografia:** Explore detalhes da leitura que podem ter *escapulado*, sem ser percebidos. Na frase a seguir, a protagonista da história menciona um outro mundo lá em cima (céu) e cá embaixo (Atlântida).

*Minha cabeça disparou. Fiquei imaginando o que podia ser aquilo. Um ET? Um ser sobrenatural? Uma portinha no azul? Mas pra onde? Será que existia um outro mundo lá em cima, que nem a **Atlântida** cá embaixo? (p. 6).*

Desenvolva com os alunos a noção de **história perdida**. Ao longo dos séculos, muitos foram os homens que contaram a história de uma grande civilização que teria submergido nas profundezas frias e escuras do oceano Atlântico. Mas teria mesmo a cidade afundado em um único dia por força de um terrível desastre natural? Tudo o que envolve Atlântida suscita mistérios, enigmas, curiosidade. Pergunte, então, se os alunos gostariam de pesquisar essa lendária ilha: sua história, influência e localização.

O fato é que o tema Atlântida tem dado origem a diferentes interpretações, das céticas às mais fantasiosas. Por isso, professor, durante ou após a pesquisa, explique para os alunos que há **versões** para a história de Atlântida e não uma história única, o que até hoje estimula a imaginação dos homens.

Para criar ainda mais curiosidade, comente com os alunos que no site Google Earth podemos encontrar, em 31°30'39.44"N 24°29'13.84", um *esqueleto* do que poderia ser Atlântida, a 700 km a sudoeste da Ilha da Madeira, na costa portuguesa. Que tal pegar um mapa para explorar e descobrir o que há nesses arredores hoje?

- **Linguagem:** a menina inventadeira sobe num banco e rabisca algumas palavras. Lemos entre as escritas rabiscadas o termo **SKY**. Pergunte aos alunos que palavra é essa, e se a reconhecem ou não. Brinque: será que é uma palavra conhecida que *mudou de roupa* e se disfarçou? Explique o significado da palavra **sky = céu** e o quanto ela é significativa para a história. Afinal, olhar para o céu é também apreciar livremente as maravilhas da natureza, o disponível e o *mágico* nas situações simples – a exemplo das nuvens e suas formas inventadas, projetadas.

Demonstre aos alunos que uma mesma palavra pode ser escrita de forma bem diferente em outro país. Acontecimento que, às vezes, altera a forma e até beleza – gráfica e sonora – da palavra.

Beleza, aqui, nos lembra a sonoridade e também a estética do grafismo da escrita.

SKY [SKAI]

- Outra opção pela *trilha da linguagem* é exaltar, como Danda, a brincadeira com as palavras. Entre pela *porta* do jogo **É versus NÃO É POSSÍVEL**. Por exemplo, apresente alguns neologismos, que são invenções de uma língua. O termo “internetês” (referente à internet) e “googlar” (buscar no Google) são exemplos de palavras novas, inventadas na contemporaneidade.

NEOLOGISMO significa o emprego de palavras novas, derivadas ou formadas de outras já existentes, na mesma língua ou não; ou ainda, atribuição de novos sentidos a palavras já existentes na língua.

Fonte: Dicionário Houaiss

Ação: pergunte se os alunos querem **brincar de criar palavras** que não existem, mas que farão sentido em um contexto imaginado. Criar de que forma? Juntando letras, expressões, palavras existentes, sentidos conhecidos e inventados.

*O ponto vermelho que pulava de galho em galho na floresta era um **MORANGOTANGO**. Me entregou um papel amassado e manchado – de vermelho, claro –, fez uma reverência e, num pulo de pulga, desapareceu entre as árvores (p. 16).*

Matemática: prontos para a ginástica cerebral? Animadamente desafie os alunos. Hora dos desafios lógicos na roda da brincadeira. Assim como Danda prefere dizer sua idade por um tipo de charada – “Idade: 3.285 dias e uns quebrados”, o que corresponde a 9 anos de idade –, motive seus alunos a pensarem em novas formas de expressar conceitos, perguntar e contar histórias de forma lúdica.

Exemplo:

Charada de raciocínio lógico:

Dois pais e dois filhos foram pescar.

Cada um pescou um peixe, sendo que ao todo foram pescados 3 peixes.

Explique como isso é possível?

Resposta: Porque pai, avô e filho foram pescar. Ou seja: 3 pessoas, 3 peixes.

Desafio matemático:

Alex, Ana e Adriano são irmãos. Ana tem 7 anos. Alex nasceu 5 anos antes de Ana. A soma das 3 idades é 20.

- a) Qual a idade de Alex? **Resposta:** 12 anos.
- b) Qual a idade de Adriano? **Resposta:** 1 ano.
- c) Quem nasceu primeiro? **Resposta:** Alex.
- d) Quem nasceu por último? **Resposta:** Adriano.

- **Arte:** Que tal agora um desafio artístico? Pergunte se os alunos gostariam de criar desenhos inspirados na pareidolia. Explique o termo e comente, inclusive, que existe no Japão um pequeno museu, chamado Chinsekikan, que explora esse tema bem específico: lá estão expostas 1.700 pedras que lembram rostos humanos.

A **PAREIDOLIA** acontece quando vemos algo e enxergamos um tipo de imagem modificada pelo nosso olhar. Trata-se de um tipo de engano perceptível, uma associação de formas com ganho de significação novo. Por exemplo, diante do estímulo visual de uma cachoeira, podemos enxergar o véu de uma noiva no desenho da queda d'água. Ao olhar distraidamente nuvens, podemos também enxergar a figura de bichos, objetos, pessoas... A mente cria e se surpreende.

Boa leitura!



GRUPO **AUTÊNTICA**

A Autêntica Editora, criada em 17 de setembro de 1997, consolidou-se no mercado editorial brasileiro, tendo se tornado referência na área acadêmica. Sempre fiel à sua proposta de lançar livros de qualidade, buscar assuntos inovadores e, ao mesmo tempo, diversificar o catálogo para atender às demandas de seu cada vez mais abrangente público, em 2011 a casa se tornou um grupo – o Grupo Autêntica.

Atualmente, o Grupo Autêntica conta com mais de 1.500 títulos, distribuídos em seis selos: **Autêntica Editora, Autêntica Business, Editora Gutenberg, Editora Nemo, Editora Vestígio e Editora Yellowfante.**

autêntica autêntica BUSINESS GUTENBERG nemo ■ VESTÍGIO Yellowfante

Atendimento – Escola e Professor: escola@grupoautentica.com.br