2

EDUCAÇÃO BÁSICA DE QUALIDADE PARA TODOS

Você não vem brincar?

Texto de Ilan Brenman e ilustrações de Carlo Giovani

Projeto: leitura e produção de texto

Indicação: Fundamental I
1º, 2º e 3º anos

Elaborado por: Clara de Cápua

BRINQUE·BOOK

A obra em poucas palavras

Você não vem brincar? propõe uma divertida e pertinente reflexão ao leitor infantil. O livro nos convida a conhecer Pedro, um garoto que não troca seus aparelhos eletrônicos por nada, nem mesmo por um convite para brincar (**Brincadeiras**). Enquanto sua irmã, seus amigos e parentes se divertem com brincadeiras de rua, esportes e faz de conta, Pedro se fecha cada vez mais no isolamento dos jogos virtuais (**Convivência social e Tecnologia**). Mas não estaria esse isolamento privando o garoto de algumas experiências do amadurecimento? Com o apoio das belas ilustrações de Carlo Giovani (Artes), a obra surpreende pela profundidade com que introduz esse tema tão contundente ao universo infantil (**Infância**).

Preparando a leitura

A capa e o título

Apresente a capa do livro à turma. O que o garoto da ilustração parece estar fazendo? Será que ele está de castigo, isolado em um canto? O que ele está segurando entre as mãos? De que maneira as crianças relacionam essa imagem com o título do livro *Você não vem brincar?*. Se observarmos atentamente, o título está inserido em um grande balão, sugerindo uma fala vinda de outra personagem. Quem está falando? Ao explorar a relação entre a capa e o verso do livro, a turma perceberá uma nova ilustração, que apresenta um grupo de amigos que parecem chamar o garoto para brincar de bola. Será que ele quer se juntar a esse grupo de amigos? Por quê?

O universo da obra

Forme uma grande roda com a turma e em seguida, a exemplo do que o autor Ilan Brenman propõe na pg.24, pergunte às crianças "o que as deixa felizes". Seguindo a roda, cada aluno deverá responder essa pergunta em poucas palavras. Será que as respostas foram parecidas? Os alunos se identificaram uns com os outros? Quantas vezes a relação com a tecnologia ou os jogos eletrônicos foram citados como fonte de felicidade? Após esse breve bate-papo, proponha que cada aluno faça um desenho sob o título "O que me faz feliz".

Lendo o livro

Ao longo da leitura, peça aos alunos que observem atentamente as ilustrações. Criadas com papel, tinta e tecido, elas se assemelham a brinquedos feitos de sucata. Escolha algumas imagens específicas para refletir com os alunos sobre os materiais utilizados, por exemplo:

p.8: As casinhas da irmã de Pedro poderiam ser caixinhas de fósforos pintadas? E o cabelo dela, como será que foi feito?

p.10: O que dizer do amigo de Pedro que parece rolar na grama? Poderia ser a parte interna de um rolo de papel higiênico, recortada e pintada?

pp.18 e 19: Peça aos alunos que reparem nas vestimentas dos avós de Pedro. Elas são iguais às das crianças? Por quê? Que elemento parece diferenciá-las?

pp.9, 11, 13, 15 e 17: Quando Pedro responde que "já está brincando" aos convites que recebe dos amigos e familiares, qual é a expressão que podemos reconhecer em seu rosto? Ele parece estar feliz? Triste? Compenetrado? Calmo? Apático? Será que os alunos se identificam com a personagem? Ou será que eles se reconhecem mais nas figuras dos seus amigos? Por quê?

pp.20 e 21: Nessas páginas, vemos Pedro jogando sozinho em seu *tablet*, enquanto sua família brinca, reunida, com um brinquedo "de verdade". Que brinquedo é esse? Não é curioso que enquanto a família brinca de peão Pedro está jogando o mesmo jogo em sua versão virtual? Quem parece estar se divertindo mais, Pedro ou a família? Por que será?

pp.22 e 23: Finalmente, Pedro cede ao convite e decide brincar junto com seus primos e avós. Qual é a sua expressão facial nesse momento? Está diferente das ilustrações anteriores?

pp.26 e 27: Leia com a turma o texto sobre o autor Ilan Brenman e sobre o ilustrador Carlo Giovani. Do que eles gostavam de brincar quando eram crianças? Os alunos se identificam com eles? O que mais descobriram sobre o autor e o ilustrador do livro?

Após a leitura

Reflexão

Forme uma grande roda com os alunos e permita que eles compartilhem suas impressões gerais sobre o livro. Como eles interpretam os hábitos e as atitudes de Pedro? Eles se identificam com ele? Muito provavelmente, a maioria das crianças já possui uma relação de grande intimidade com os aparelhos eletrônicos, tais como tablets, smartphones ou videogames. Como funciona o uso desses aparelhos em suas casas? Existem regras que seus pais estabelecem para controlar esse uso? Quais são elas?

Artes

A exemplo das ilustrações de Carlo

Giovani, que tal criar algumas personagens do livro com papel, tinta e tecido? Peça para os alunos coletarem alguns materiais em suas casas, como papelão, retalhos de tecido, caixinhas de papel etc. Em seguida, em sala de aula, divida a turma em grupos de aproximadamente seis alunos e peça para cada um tentar recriar as personagens com os materiais coletados. Será necessário disponibilizar tesouras, cola branca, tinta e pincel. O desafio é soltar a imaginação e a criatividade!

Brincadeira

As brincadeiras de hoje em dia são muito diferentes das que divertiam as gerações mais antigas. Levando isso em consideração, que tal fazer uma pesquisa sobre as brincadeiras mais populares entre os pais e avós dos alunos? Proponha que cada criança faça uma "entrevista" com um familiar mais experiente, perguntando sobre os jogos e brinquedos que ele ou ela mais gostava em sua infância. Qual era o nome da brincadeira? Como funcionava? Era para ser feita na rua ou podia ser realizada dentro de casa? Quantas pessoas participavam? Estas são algumas perguntas que podem guiar essa entrevista! Em seguida, em sala de aula, cada criança poderá apresentar à turma o resultado de sua pesquisa, comparando-a com a sua própria brincadeira favorita.

Convivência social

Brincar com jogos eletrônicos pode ser muito divertido, mas o que dizer das brincadeiras ao ar livre? As crianças tem o hábito de brincar com os amigos na rua, no quintal ou na área de recreação do prédio? Com o intuito de estimular a convivência social, que tal organizar uma tarde de brincadeiras ao ar livre com a turma? Proponha um passeio em algum parque da cidade, de modo a propiciar um evento de troca e convívio entre os alunos. Para tornar essa atividade mais divertida, desafie a turma a experimentar alguns dos jogos que foram pesquisados na atividade anterior. Bolas, bonecos, jogos de tabuleiro e até um piquenique são mais do que bem-vindos! A única regra é deixar de fora os jogos que dependam de aparelhos eletrônicos! Caso a proposta do parque seja inviável, é possível organizar um evento similar no próprio pátio do colégio. Ao final, cada criança pode fazer um relato escrito desta experiência! O que foi mais interessante? Eles se divertiram? Sentiram falta dos jogos digitais?

Indicações de leitura do mesmo autor

Até as princesas soltam pum. São Paulo: Brinque-Book, 2008.

Pai, todos os animais soltam pum? São Paulo: Brinque-Book, 2009

O livro secreto das princesas que soltam pum. São Paulo: Brinque-Book, 2015.

BRINQUE-BOOK
BRINQUE-BOOK Editora de Livros Ltda.
Rua Mourato Coelho, 1215 – Vila Madalena – CEP: 05417-012
São Paulo – SP – Brasil – Tel./Fax: (11) 3032-6436
www.brinquebook.com.br – brinquebook@brinquebook.com.br