

SUGESTÕES DE ATIVIDADES



Adaptação de roteiro da Maria Paula Zurawski

Em consonância com a BNCC

Segmento: Educação Infantil e primeiros anos do Ensino Fundamental I



Uma história atrapalhada

Gianni Rodari

Ilustrações Alessandro Sanna

ISBN: 978-85-88159-78-5

21 x 29,5 cm | 32 páginas

**CARO(A)
PROFESSOR(A),**

As atividades presentes neste roteiro de leitura são apenas sugestões e não devem limitar a potencialidade de trabalho e nem a criatividade do(a) professor(a) em sala de aula. Você poderá adaptá-las à realidade de sua escola e de sua turma, bem como à faixa etária de seus(suas) alunos(as), podendo criar outras atividades que julgue mais adequadas. Lembre-se que as atividades devem priorizar aspectos lúdicos e reflexivos, despertando nos alunos, assim, o desejo de mais e mais descobertas a partir dos livros.

APRESENTAÇÃO ::

Uma história atrapalhada faz uma brincadeira com a conhecida história de Chapeuzinho Vermelho. Gianni Rodari, o autor da história, subverte o clássico conto, bem conhecido das crianças. O texto é organizado como um diálogo entre alguém que está contando a história e alguém que a escuta. A característica desse diálogo é que o narrador conta a história de forma atrapalhada, inventando fatos e trazendo elementos originais, sendo o tempo todo corrigido por quem está ouvindo. O texto já começa com uma afirmação provocadora para as crianças que conhecem a história: “Era uma vez uma menina que se chamava Chapeuzinho Amarelo”, provocando os pequenos ouvintes ou leitores a questionar a afirmação. Ao longo da narrativa, os fatos conhecidos vão sendo “trocados”, sugerindo um esquecimento, distração ou mesmo provocação, que com certeza não passam despercebidos pelas crianças.

Todas as vezes que o narrador conta um fato atrapalhado, é corrigido pela voz do ouvinte. Assim, o narrador se refere a Chapeuzinho Vermelho como Amarelo, depois como Verde, depois como Negro, sendo sempre “lembrado” de suas distrações malucas. Displícitamente, ou de propósito, a vovó vira “tia Palmira”, o lobo vira uma girafa, a fatia de bolo que deve ser levada para a vovó vira um pão de batata, e o lobo, ao invés de perguntar aonde vai Chapeuzinho Vermelho, pergunta a ela “quanto é seis vezes oito”.

O efeito cômico do texto é contagiante, provocando as crianças a corrigir o leitor o tempo todo e criando um jogo envolvente. *Uma história atrapalhada* é uma obra que pode ser aproveitada de forma autônoma pelas crianças, quanto em um momento de leitura destinada às crianças.



LEITURA ::

Ler para as crianças bem pequenas deve ser um ato pleno de significado para que possam desenvolver comportamentos leitores.

Realizar a leitura de livros para elas desde muito cedo é importante, pois logo compreendem que, além de serem objetos atraentes, os livros são também capazes de guardar e contar histórias, que se repetirão a cada aproximação.

O ato de ler frequentemente para as crianças bem pequenas apresenta a elas o mundo da linguagem estruturada. Assim, quando alguém lê para elas, as crianças podem compreender a diferença entre a linguagem do dia a dia, coloquial, mais fluida e empregada em situações informais, e a linguagem narrativa, que tem a característica de estruturar em palavras aquilo que se pensa, levando-as a perceber que as coisas são escritas nos livros de maneira diferente das coisas que se fala, diferente da linguagem que usamos no dia a dia.

Nos momentos de leitura, o(a) professor(a) é o(a) mediador(a) entre criança e texto. Por isso, é importante que o(a) educador(a) compreenda seu papel e que cuide da leitura, pensando em diferentes possibilidades de interação. Pensando nisso, o(a) professor(a) pode:

- animar, motivar, mobilizar ao convidar as crianças para a leitura;
- por meio de perguntas, construir recursos para que as crianças possam participar da história identificando-se ora com as personagens, ora com o(a) narrador(a) e mesmo com quem escreveu o livro;
- problematizar, comentar, estender a leitura com con-

versas e outras atividades, possibilitando a compreensão e a extensão da experiência proporcionada pela leitura, fazendo com que a história seja lembrada ou inspire brincadeiras e novas experiências nos diferentes campos;

- incentivar as crianças a emitirem apreciações sobre o texto.

Uma história atrapalhada apresenta uma característica importante dos chamados livros-álbum¹: as ilustrações consistem, elas próprias, num texto a ser lido e interpretado, e não apenas um apoio às palavras escritas. Assim, considerando que a história de **Chapeuzinho Vermelho** apresenta um percurso que se inicia no chamado da mãe e ao qual se sucedem vários acontecimentos até se encerrar na casa da avó, as ilustrações de *Uma história atrapalhada* brincam com a ideia do caminho.

A ideia de movimento também está presente no ágil “vira/desvira” dos personagens e nas situações que vão sendo apresentadas, identificadas como “erradas” e corrigidas na história atrapalhada.

A menininha – Chapeuzinho que ora é Amarelo, ora é Vermelho, ora é Verde, ora é Negro – surge sempre em movimento, interagindo com outros personagens. É assim na ilustração da capa, em que a girafa quer pegar seu chapéu, bem como na representação da menina correndo de uma página para outra, o que pode ser deduzido a partir do desenho das pernas da personagem. O constante jogo

¹Livro-álbum: “Um livro-álbum é texto, ilustrações, design total; um item de produção e um produto comercial; um documento social, cultural, histórico; e, acima de tudo, uma experiência para a criança. Como uma linguagem da arte, articula-se na interdependência de imagens e palavras, na apresentação simultânea de duas páginas, e no drama da virada da página. A seu próprio modo, suas possibilidades são ilimitadas.” BADER, B. **American picturebooks from Noah's ark to The beast within**. Nova York: Macmillan Publishing and Co., 1976, p. 1. (Tradução livre da matéria disponível em <https://muse.jhu.edu/article/248013>. Acesso em: 05 abr. 2021.)

de vaivém entre a versão “atrapalhada” da história e sua correção também surge nas expressões muito engraçadas da menininha todas as vezes que um fato que não corresponde à versão original é introduzido na história pelo narrador.

No livro, as cores também assumem função importante, sugerindo movimento e transformação. Assim, manchas de cores mudam de tamanho e traduzem sentimentos e emoções: um grande tapete verde numa página torna-se, na ilustração posterior, a capinha verde da Chapeuzinho Verde; quando esta volta a ser Chapeuzinho Vermelho e o narrador sugere que ela mude de cor novamente, virando Chapeuzinho Negro, o vermelho assume boa parte da página, representando a braveza do leitor que, mais uma vez é provocado pelo narrador, e que grita: “Vermelho! Vermelho!”.

Mostre o livro às crianças e, a partir da ilustração da capa, pergunte qual história acham que é aquela: é possível que as crianças digam que é a história de Chapeuzinho Vermelho. A professora pode perguntar: “Por que vocês acham que é a história de Chapeuzinho Vermelho?”. É possível criar um clima de expectativa, perguntando: “Mas será mesmo que é a história da Chapeuzinho Vermelho?”, “E se não for?”.



JOGOS, BRINCADEIRAS E DIVERSÃO ::

O livro de Rodari e Sanna é, todo ele, um jogo. Primeiramente, porque, logo de início, se estabelece uma situação lúdica, a da provocação, da subversão, do “fingir que esqueceu” o fato certo, provocando a criança à correção, se-

guidamente. Essa é a regra do jogo da leitura desse livro, que provoca boas risadas e a vontade de retomá-lo muitas vezes. O texto de Rodari é um tabuleiro no qual novas peças (personagens, palavras, lugares, situações) são irreverentemente substituídas por outras e as crianças são convidadas a fazer o mesmo, exercitando sua própria capacidade criadora e refletindo sobre o que acontece nesse exercício.

É importante notar que Rodari se notabilizou por criar, em toda a sua obra para crianças, inúmeros jogos com palavras para serem propostos a elas. Um desses jogos, “O que aconteceria se...?”, propõe às crianças desenvolverem soluções para situações inusitadas ou absurdas, por exemplo, se você perguntar aos alunos: o que aconteceria se um crocodilo se apresentasse no The Voice Brasil?. Esse tipo de convite maluco à imaginação também está presente em *Uma história atrapalhada*. Da mesma maneira, é possível que os alunos aproveitem os elementos que quebram as expectativas da história original para imaginar, ou criar, novas realidades com outros elementos. O que aconteceria com Chapeuzinho Amarelo se a narrativa tomasse o rumo apresentado pelo avô que conta a história?



MEMÓRIA E NARRATIVA ::

Para os ouvintes/leitores de *Uma história atrapalhada* coloca-se uma questão bastante pertinente: a da recordação da história Chapeuzinho Vermelho, pois, para reconhecer os elementos trocados, é importante lembrar de tudo o que acontece na história original – só assim a história atrapalhada fará sentido e se tornará mais engraçada.

É preciso conhecer bem a história original para entender a desconstrução e subversão em *Uma história atrapalhada*.

Você pode optar por contar a história bem seriamente, como se tudo fosse muito plausível, “fingindo” não conhecer o jogo, deixando-se ser lembrada pela criança do livro e pelas crianças da turma de quais são os fatos “corretos”. Nesse caso, você pode identificar-se com a voz do narrador-avô, que é quem faz as provocações e piadas com o texto.

Outra possibilidade é, ao ler, surpreender-se tanto quanto as crianças, assumindo-se chocado(a) com as informações trocadas e buscando a cumplicidade das crianças, que sabem, como ele(a) próprio(a), que a história de Chapeuzinho Vermelho não é bem assim.



DEPOIS DA LEITURA ::

Por fim, é sempre importante ter com as crianças uma conversa de apreciação literária, que não se restrinja, porém, ao “gostei ou não gostei”. A depender da idade das crianças, já é possível qualificar a crítica com perguntas que proponham que pensem sobre “o quê?”, “por quê?” ou “como?”, por exemplo:

- O que vocês acharam mais interessante/engraçado/curioso neste livro?
- Por que é um livro engraçado?
- Como vocês acham que o autor teve esta ideia?
- Vocês acham que o autor conhecia a história da Chapeuzinho ou ele fez uma brincadeira?
- E o final da história? O que é diferente no final de Chapeuzinho Vermelho e no final de *Uma história atrapalhada*?

A apreciação da leitura também pode ser estendida fazendo um convite para que as crianças tragam sua experiência pessoal para a conversa:

- Vocês conhecem alguém que seja atrapalhado?
- E uma pessoa que não é atrapalhada, é o quê?

Outra possibilidade é que vocês revisitem o livro, voltando às primeiras páginas, conversando sobre as ilustrações, fazendo comentários. Podem retomar os acontecimentos da história e lembrar em que pontos o avô, leitor da história, foi se “atrapalhando” ao longo da narrativa:

- Chapeuzinho Amarelo – p. 6
- Chapeuzinho Verde – p. 11
- Tia Palmira (ao invés da vovó) – p. 13
- Pão de batata (ao invés de bolo) – p. 13
- Chapeuzinho encontra uma girafa na floresta – p. 15
- O lobo quer saber quanto é seis vezes oito – p. 19
- Chapeuzinho Negro – p. 29
- Chapeuzinho responde ao lobo que vai ao mercado comprar molho de tomate – p. 24
- O cavalo responde a Chapeuzinho (ao invés do lobo) – p. 27
- O lobo explica que Chapeuzinho precisa tomar um bonde e descer na Praça da Igreja – p. 29
- O lobo diz à Chapeuzinho para virar à direita, encontrar os degraus, pegar a moeda e comprar um chiclete – p. 31
- A garota reconhece que o avô não tem jeito para contar histórias e aceita a oferta de comprar um chiclete – p. 33
- O avô pode finalmente voltar a ler seu jornal – p. 37

É importante que as crianças possam visitar o livro sem-

pre que tiverem vontade, retomando e interagindo com o livro, como a possibilidade de perceber as ilustrações em um novo encontro com o título. Para isso, disponibilize o título para que o manuseiem autonomamente quando quiserem, de preferência em locais de fácil acesso, como uma estante, caixa, cesto ou prateleira à altura delas. Se possível, faça uma curadoria e ofereça, nesses lugares, livros que tenham temática semelhante a de *Uma história atrapalhada*.



JOGOS DE PERCURSOS ::

Como visto anteriormente, a ideia de percurso está presente na história de Chapeuzinho Vermelho e é revisitada por Gianni Rodari em *Uma história atrapalhada*. Ela pode sugerir a construção de um jogo de percurso que as crianças podem idealizar e ilustrar.

Para isso, há algumas etapas que podem ser seguidas para organizar o jogo:

1. É importante que as crianças tenham algum conhecimento prévio sobre jogos de percurso. Se esse tipo de jogo ainda não fizer parte de seu cotidiano, pode-se apresentar alguns, propondo que observem e jogando com elas, por exemplo, em situações de pequenos grupos. As crianças precisarão reconhecer algumas características desse tipo de jogo e aprender as regras. Uma delas é, justamente, “cair” em determinadas casas que vão definir que percam a vez de jogar, que voltem algumas casas ou que avancem algumas. Por exemplo: “Chapeuzinho Vermelho encontrou o lobo. Fuja! Avance três casas”.

2. Os jogos de percurso devem fazer parte do dia a dia das crianças e não serem oferecidos apenas casualmente. Por isso, nos dias seguintes à apresentação dos jogos, deve-se retomá-los para que as regras e o funcionamento do jogo sejam compreendidos, bem como os componentes que fazem parte deles: dados, cartas, fichas, peões etc. Normalmente, os jogos de percurso possuem um enredo, um “pano de fundo”.
3. Organizar muitas rodadas, para que as crianças joguem bastante, conheçam melhor as características das trilhas, possibilidades e obstáculos, diferenças entre as regras etc.
4. Quando as crianças estiverem familiarizadas com os jogos de percurso, será possível propor a elas que idealizem e confeccionem um jogo inspirado em *Uma história atrapalhada*, a partir de modelos que já conheçam.
5. É um trabalho em etapas. É importante decidir quantos jogadores poderão jogar, se os peões serão personagens (correspondendo, por exemplo, a Chapeuzinhos – Vermelho, Amarelo, Verde ou Negro: a primeira que chegar à Praça da Igreja ganha o jogo). Será necessário voltar à história várias vezes, conversar muito para decidir qual será o percurso e seus obstáculos. Por exemplo: “uma girafa pegou o chapéu da Chapeuzinho. Espere uma jogada enquanto o traz de volta”, ou “volte duas casas para pegar a fatia de bolo, porque a mamãe lhe deu por engano um pão de batata”, e assim por diante.
6. As crianças podem se dividir e, com sua ajuda, decidir quem vai desenhar o quê no jogo: o tabuleiro, os desenhos das casas, as cartas ou as faces do dado, dependendo do tipo de jogo que tiverem decidido confec-

cionar. Se o grupo já tiver conhecimentos sobre a sequência numérica, poderá também numerar as casas da trilha.

7. Feito o primeiro esboço, você pode combinar com o grupo de experimentar jogar quantas vezes forem necessárias para ver o que dá certo e o que não dá e, eventualmente, revisar regras e obstáculos.

Orientações didáticas:

1. Certificar-se de que as crianças conhecem a estrutura do jogo e suas regras.
2. Ler as regras para o grupo antes do início da partida.
3. Ler os textos que indicam obstáculos sempre que as crianças requisitarem.
4. Propor a criação de diferentes textos para os obstáculos.
5. Propor a confecção de jogos em pequenos grupos para que todos possam participar e para que, ao final, possam socializar os tabuleiros com as demais crianças da sala.

Priscila Monteiro, in: Revista Avisa lá, edição #7 de julho de 2001.

DOCUMENTAÇÃO E REGISTRO ::

Esses momentos podem ser registrados em fotografias, ou em pequenos filmes, e documentados em relatos e mini-histórias, que podem ser expostos para a apreciação das próprias crianças e de suas famílias.



Sugestões complementares e referências bibliográficas

LUIZE, A. **A interação dos bebês e das crianças com a literatura.** São Paulo: Editora Biruta, 2020.

OLIVEIRA, Z. R. (org.) **O trabalho do professor na Educação Infantil.** 3ª ed. São Paulo: Editora Biruta, 2019.

RODARI, G. **Gramática da fantasia: Uma introdução à arte de inventar histórias.** São Paulo: Summus Editorial, 1982.

Habilidade da BNCC

BNCC para Educação Infantil

(EI03EO03) Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.

(EI03EO04) Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos.

(EI03CG02) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.

(EI03ET07) Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.

BNCC para Ensino Fundamental I

(EF01LP04) Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos.

(EF01LP17) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem e legendas para álbuns, fotos ou ilustrações (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/ finalidade do texto.

(EF01LP26) Identificar elementos de uma narrativa lida ou escutada, incluindo personagens, enredo, tempo e espaço.

(EF15LP02) Estabelecer expectativas em relação ao texto que vai ler

(pressuposições antecipadoras dos sentidos, da forma e da função social do texto), apoiando-se em seus conhecimentos prévios sobre as condições de produção e recepção desse texto, o gênero, o suporte e o universo temático, bem como sobre saliências textuais, recursos gráficos, imagens, dados da própria obra (índice, prefácio etc.), confirmando antecipações e inferências realizadas antes e durante a leitura de textos, checando a adequação das hipóteses realizadas.

(EF15LP10) Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.

(EF15LP15) Reconhecer que os textos literários fazem parte do mundo do imaginário e apresentam uma dimensão lúdica, de encantamento, valorizando-os, em sua diversidade cultural, como patrimônio artístico da humanidade.

(EF15LP18) Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos