

A DIVINHA SÓ!

ROSINHA

Suplemento do Professor
Elaborado por Maria Elaine Andreotti



EDITORA *do* BRASIL

Para começar

Cultura popular é cultura

Afinal, o que é cultura? Onde podemos encontrá-la? Nos livros, nos museus, nos novos suportes digitais? Nas festas tradicionais, nas cantigas de roda? As respostas, talvez tão óbvias para alguns, revelam perspectivas muito variadas e que comumente geram dissensos entre as pessoas.

A noção de cultura é determinada por aspectos sociais e individuais, públicos e privados, por isso é difícil explicá-la sem, ao mesmo tempo, arriscar-se a limitá-la a um modelo. Há tipos de cultura – geralmente das chamadas esferas eruditas – que têm mais prestígio, enquanto outras – que exprimem a tradição de comunidades e grupos menos favorecidos ou afastados das grandes cidades – são consideradas pitorescas ou, então, são abertamente discriminadas.

É por meio de critérios arbitrários e subjetivos que se define o que deve ganhar *status* de patrimônio cultural e, ao mesmo tempo, se excluem manifestações riquíssimas. No entanto, com o passar do tempo, esse tipo de julgamento pode causar um sério prejuízo à identidade cultural dos povos, pois mutila a memória e permite que as lacunas sejam preenchidas por uma cultura artificial, de empréstimo.

Desse modo, ao falar de cultura, devemos pensar numa comunidade, num país, num continente... num mundo de possibilidades. A cultura se manifesta na praça e no museu, no sertão do Nordeste e nas comunidades ribeirinhas do Norte, na orquestra, na literatura, na roda de capoeira e na avó que acalenta seus netos. Pode ser resgatada nas brincadeiras de rua, na memória e na fala das pessoas, que produzem e reproduzem cultura o tempo todo.

Literatura na ponta da língua

A **Coleção Akpalô – Cultura Popular** (*Akpalô* é uma palavra de raiz africana que significa “contador de histórias”) procura resgatar um pouco dessa riqueza cultural que sobrevive na memória e ainda é pouco encontrada em livros e em outros registros. Ela reúne histórias criadas e recriadas por meio de diversos gêneros da literatura oral: conto acumulativo, adivinhas, trava-línguas, parlendas, cantigas de roda, quadrinhas, entre outros.

Voltados, sobretudo, para o público infantojuvenil, os textos reunidos nesta coleção despertam nas crianças o prazer da leitura, pois trabalham com enredos simples e lúdicos que os tornam, desse modo, uma importante ferramenta no ensino de Língua Portuguesa, Literatura e, também, de outras disciplinas que abordam o folclore e temas afins.

Adivinha só!

As adivinhas devem ser tão velhas quanto a comunicação verbal. Na antiguidade, elas eram a senha de passagem proposta pela esfinge, monstro mitológico que proferia a famosa frase “Decifra-me ou te devoro”. Naquele tempo, elas representavam a sabedoria dos heróis das tragédias e epopeias, que só podiam seguir sua viagem e alcançar seu destino se adivinhassem a resposta certa. Hoje, são uma espécie de jogo verbal que diverte adultos e crianças e permanecem vivas na memória, sendo recontadas e recriadas pelas novas gerações.

Em *Adivinha só!*, as adivinhas estão presentes em cada página, subvertendo a lógica do conto de fadas, em que o grande momento da história está na última frase: “e eles foram felizes para sempre”. Sem dúvida, tão bom quanto o final feliz é o percurso animado, colorido, cheio de mistérios e enigmas a decifrar. Desse modo, o leitor percorre o mesmo caminho e passa pelos mesmos perigos que João, o herói da história, só podendo avançar com ele e compreender a narrativa se descobrir a charada proposta. E, a cada resposta que acerta, vence um obstáculo rumo ao objetivo de salvar a princesa – que, ao final, descobrimos, nem precisava ser salva.

Propostas de atividades

Preparação de leitura

Proponha aos alunos uma roda de leitura. Essa forma de organizá-los facilita a interação e potencializa a concentração, além de deixar a atividade mais descontraída. A primeira leitura poderá ser feita com as pausas necessárias para que os alunos direcionem a atenção a cada adivinha, com o tempo necessário para que arrisquem e descubram as respostas. A segunda leitura, entretanto, deverá ser feita com a atenção voltada à história. Para facilitar a

memorização das respostas às adivinhas, poderão ser usados marcadores em cada página (como papéis adesivos) com as respostas, a fim de que essa leitura flua sem interrupções.

Festival de adivinhas

Proponha aos alunos que busquem na memória, perguntem aos pais e avós, procurem em livros e na internet outras adivinhas. Após a pesquisa, peça que se reúnam em grupos de três crianças, comparem os resultados do trabalho e digam quais adivinhas mais se repetem – provavelmente são estas as mais arraigadas na memória popular.

Na segunda parte da atividade, será a vez de escolher as adivinhas que cada aluno achou mais legal para apresentá-las aos colegas, como um show de piadas.

Cultura popular na ponta da língua

Retome as adivinhas que são mais conhecidas pelas crianças, bem como aquelas que apareceram mais vezes na pesquisa realizada. Peça ainda que tentem se lembrar de cantigas de roda ou de ninar, quadrinhas e trava-línguas. É muito provável que o repertório seja semelhante, exceto se alguns dos alunos forem provenientes de diferentes regiões. Se for esse o caso, chame a atenção do grupo para essa diversidade e para a riqueza das trocas culturais.

Por fim, proponha perguntas que levem as crianças a refletir sobre a permanência e a difusão dessas músicas e jogos de linguagem: Como elas são passadas de geração em geração? Como são conhecidas em vários lugares? Por que existem variações em algumas delas?

Contos de fadas

Pergunte aos alunos quais contos de fadas eles conhecem. Depois, proponha uma comparação entre a história de *Adivinha só!* e outra do gênero, como *Branca de Neve* ou *Cinderela*. Eles devem identificar os personagens em comum, o que é recorrente ou o que muda no enredo, qual é o desfecho comum e o que esta história tem de diferente.

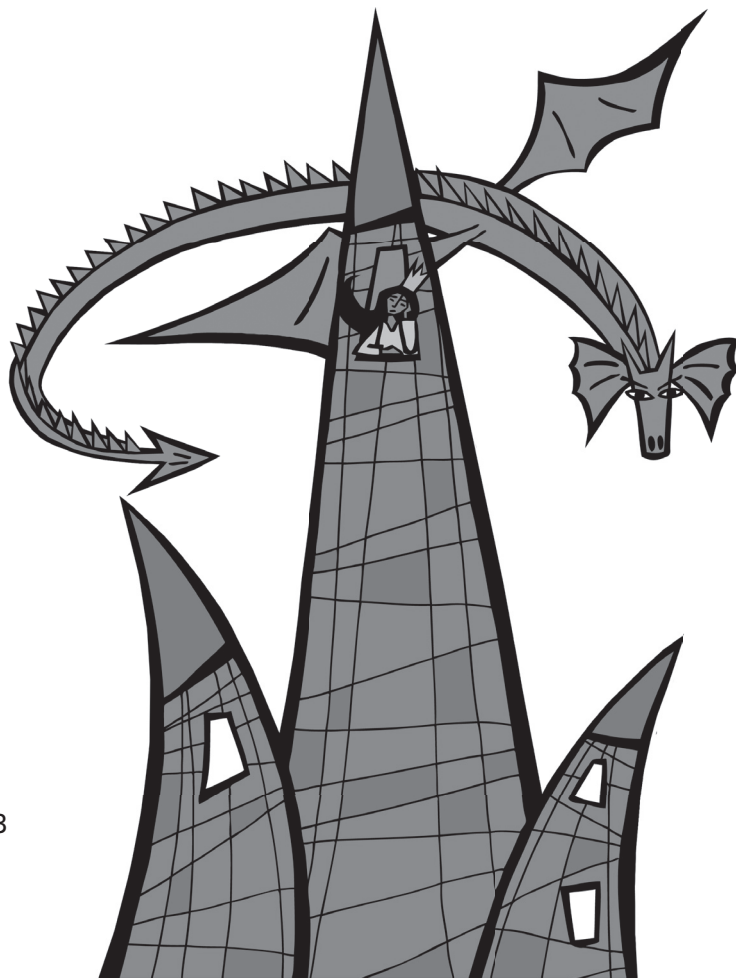
Leve-os a perceber que há uma estrutura básica do conto de fadas que pode ser encontrada em outros gêneros literários ou até mesmo em outros suportes, como as novelas da TV. No caso

de *Adivinha só!*, o intuito não era ser um conto de fadas convencional, mas, sim, uma história engraçada, cujo elemento principal eram as adivinhas, e não o final feliz.

“E a princesa (também) foi feliz para sempre”

Proponha aos alunos uma atividade de redação em que eles poderão reescrever um novo final para a princesa: pode ser uma solução típica dos contos de fadas, com príncipes e cavalos brancos, mas também algo não convencional, com novas personagens incomuns em livros desse gênero.

Para a execução da atividade, sugerimos que sejam reservadas de duas a três aulas: as primeiras, para que os alunos criem, rascunhem, definam o enredo e, por fim, redijam o texto final; a última, para que apresentem sua produção aos colegas, numa leitura compartilhada em voz alta.



Respostas do Suplemento de Atividades

- a)** Ele só pensava por enigmas. **b)** A esquisitice de João o ajudou, pois ele precisou responder ao enigma das duas esfiges. Talvez, se não tivesse o hábito de pensar por enigmas, ele não conseguiria passar por essa prova.
- As respostas serão variadas. O importante aqui é propor um debate em que os alunos percebam que as “esquisitices” nada mais são do que gostos pessoais, que devem ser respeitados, já que cada um tem o seu. Compreendendo isso eles podem se sentir encorajados a falar de seus *hobbies* e manias.
- O objetivo desse exercício é que os alunos compreendam que algumas passagens da história, que acumulam informações aparentemente inúteis ou de difícil compreensão, servem justamente para reforçar o sentido do adjetivo “complicada”. Por exemplo, quando o narrador diz que a princesa foi “amarrada, raptada, enfeitada e encarcerada”; ou quando, ao final, informa que ela foi “atacada, aprisionada, acorrentada e enclausurada numa torre muito mais alta que a primeira, por um terrível dragão e precisava ser salva antes do solstício de verão, quando Júpiter, Marte e Urano estivessem em quadratura...”.
- a)** Havia uma vela e um fósforo. **b)** Respostas variadas. Algumas sugestões: lanterna, comida, água, corda etc. Atenção: existe a possibilidade de alguns alunos sugerirem que João levasse algum tipo de arma para se defender. Caso isso ocorra, é importante alertá-los para o perigo que uma pessoa, mesmo adulta, corre ao fazer uso de armas sem estar treinada para usá-las.
- a)** É interessante que aqui seja feita uma explicação breve sobre a metáfora – figura de linguagem que usa uma palavra ou expressão para designar outra. Chame atenção para o fato de que a metáfora é muito usada na literatura, mas também está presente em nosso dia a dia. Por exemplo, ao dizer que “Maria é um doce”, todos entendemos que Maria é uma pessoa boa, legal, simpática, não que ela é açucarada. No caso da metáfora usada na adivinha, ela toma os horários do dia para sintetizar o ciclo de vida de um homem: de manhã, no início, ele é um bebê, por isso engatinha; ao meio-dia, quando é jovem ou adulto, caminha com dois pés; à tarde, ou seja, no fim da vida, quando está velho, precisa do auxílio de uma bengala para andar.
b) Título: *Édipo Rei*. Gênero: teatro. Explique aos alunos que esta é uma das peças mais conhecidas, encenadas e adaptadas no mundo inteiro, de grande importância para a história e a literatura ocidental.
- a)** vela; **d)** sono; **g)** galo;
b) estrelas; **e)** abacaxi; **h)** sombra.
c) escuridão; **f)** pão;
- Resposta pessoal. Há inúmeras possibilidades de montagem da narrativa. Oriente os alunos a se inspirarem no modelo proposto pelo livro. Destaque a importância da coerência e do sentido que deve ser compreendido pelos leitores, sem contar, é claro, a diversão que o texto pode proporcionar com a leitura.
- Respostas variadas. Seguem algumas sugestões para ajudar os alunos na atividade:

Porta: O que é que eu só bato quando é de outro?

Coroa: O que é que o rei tem e o abacaxi também?

Xicara: O que é que vive fazendo pose, com a mão na cintura, esperando café?

Estrada: O que é que leva todo mundo para longe mas não sai do lugar?

