

PROJETO DE LEITURA

QUEBRA-CABEÇA DE MONSTRO

TELMA GUIMARÃES

Ilustrações de PRIWI



Projeto de leitura elaborado por: **Filipe Martins Ribeiro**

Formado em Psicopedagogia (UnifIEO) e pós-graduado em Gestão Escolar (USP), é revisor, editor, professor e coordenador pedagógico. Também é acompanhante terapêutico, trabalha com educação inclusiva e psicoterapia. É apaixonado por longas conversas, café e educação. Trabalha com todas as faixas etárias, com ênfase nos adolescentes e pré-adolescentes. Atua no campo de jogos educativos e acredita na influência da ludicidade no desenvolvimento.

1. Para começar...

Apresentação: *Quebra-cabeça de monstro* é uma obra cativante em que, na companhia de um simpático coelho branco, o narrador constrói um monstro parte por parte, escolhendo cada uma criteriosamente e considerando sua estética e utilidade. O contraste entre o coelho e o monstro ajuda a suavizar a reflexão sobre o medo, a angústia e o desconhecido, que costumam acompanhar o conceito de monstro, sem deixar de considerar a parte assustadora da experiência. O livro oferece uma oportunidade de ressignificar os sentimentos que um monstro pode representar.



Objetivos do projeto de leitura:

- refletir sobre medos e angústias;
- refletir sobre estética e utilidade;
- desenvolver habilidades socioemocionais;
- elaborar a criatividade.

Justificativa: A palavra **monstro** traz, em sua enunciação, a ideia de algo grande, assustador e que só existe para fazer o mal. É um conceito construído no íntimo de cada um, mas que possibilita inúmeras interpretações, o que o torna muito comum entre as crianças. A proposta da obra é, por meio da desconstrução, parcializar esse objeto de terror para compreendê-lo por outra perspectiva, menos assustadora, a partir de uma leitura particular a respeito de sua forma. Criar um monstro requer uma elaboração que pode suscitar sentimentos negativos, mas fazê-lo parte por parte, de forma criativa, promove o pensamento crítico, o respeito às diferenças e a reflexão sobre a unidade ao considerar as semelhanças que todos compartilham, como sentir medo, angústia e insegurança (BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, DF: MEC, 2018). Todos têm seus monstros e, pensando juntos, podemos aprender com os monstros uns dos outros.

Indicação:

Estudantes a partir do 2º ano da Educação Infantil.

Campos de experiência:

“Corpo, gestos e movimento”,
“Escuta, fala, pensamento e imaginação”, “O eu, o outro e o nós”
e “Traços, cores e formas”.

Assuntos:

Brincadeiras, fantasia, medo.

Datas especiais:

21/5 – Dia Mundial da Diversidade Cultural para o Diálogo e o Desenvolvimento
17/11 – Dia da Criatividade
12/10 – Dia das Crianças
31/10 – Dia das Bruxas/Dia do Saci

2. Propostas de atividades

O objetivo das propostas a seguir é indicar uma trilha de atividades que facilitem a reflexão sobre a obra, mostrando caminhos para sua compreensão.

Pré-leitura

Reúna os estudantes sentados em círculo e pergunte se todos sabem o que é um quebra-cabeça e quem gosta de tal brincadeira. Explore as participações e parta para o questionamento sobre como eles definem um monstro. Incentive as participações com perguntas como: “De onde vêm os monstros?”; “Quando eles aparecem?”; “O que eles fazem?”. Acolha todas as concepções compartilhadas,

tomando cuidado para não tolher nenhum estudante. É interessante incentivar a comparação entre os monstros de cada um.

Em seguida, mostre a capa do livro e leia o título em voz alta. Pergunte aos estudantes do que acham que se trata a história. Deixe que criem suas hipóteses e facilite a interação. Valorize as contribuições, sejam elas orais, sejam gestuais. Deixe que representem livremente suas ideias.

Essas atividades contemplam as seguintes habilidades descritas na BNCC para a Educação Infantil: **EI03EO04**, **EI03EO05**, **EI03CG02**, **EI03CG03**, **EI03EF01** e **EI03EF07**.

Leitura

Acomode os estudantes em um local confortável e leia o livro em voz alta. A cada página, indique a frase que está sendo lida e explore as ilustrações conforme avança na história. Estimule os estudantes a imitar os animais cujas partes são escolhidas para montar o monstro. Convide os mais tímidos a participar também. Terminada a leitura, pergunte se gostaram da história e peça que indiquem de qual parte gostaram mais e de qual gostaram menos.

Explore, então, o papel do coelho: “Qual é a principal função do coelho na história?”. Deixe que expressem suas opiniões, mas certifique-se de conduzir a reflexão para a compreensão de que ele atua como ajudante do narrador, uma espécie de *alter ego*.

Em seguida, ajude os estudantes a recontar a história, pedindo que algum deles se voluntarie para representar o papel do coelho e ajudar nessa reconstrução. Chame um por vez e peça que recontem a história enquanto você mostra as ilustrações. Deixe que se expressem livremente com gestos e sons, pois isso irá estimular a interação entre eles.

Essas atividades contemplam as seguintes habilidades descritas na BNCC para a Educação Infantil: **EI03EO04**, **EI03EO05**, **EI03CG02**, **EI03CG03**, **EI03EF01** e **EI03EF07**.



Pós-leitura

As atividades realizadas após a leitura ajudarão os estudantes a fixar os temas da obra e a refletir sobre ela. A seguir, apresentamos algumas sugestões.

1. O meu monstro particular

Comece a atividade lembrando os estudantes de como acompanharam a criação de um monstro parte por parte. Pergunte se eles se lembram das partes que foram enunciadas e, em seguida, convide-os a construir seus próprios monstros. Para isso, disponha sobre a mesa materiais diversos, como tiras de tecido, papéis, EVA, *glitter*, linhas, novelos de lã, tampas de caneta, pedaços de cortiça, palha de aço, entre outros. Ofereça materiais de texturas variadas para possibilitar a ampla expressão dos estudantes. Disponibilize também cola, fita-crepe, fita dupla face, tesoura sem ponta, carvão e outros materiais que permitam a montagem das partes, que podem ser coladas em uma folha ou montadas como um boneco. Assim como na história, peça que considerem para que serve cada uma das partes criadas. Para ajudá-los na criação, destaque que as partes podem ser de animais, como no livro, mas também podem ser de veículos, plantas ou do que quiserem, desde que possam explicar por que as escolheram. Ao final, convide-os a apresentar suas criações e a dar um nome para o monstro, que você poderá ajudar a escrever.

2. O cotidiano monstruoso

Para esta atividade, separe folhas e materiais variados de pintura. A proposta é que os estudantes pensem nas atividades cotidianas dos monstros, como escovar os dentes, preparar o almoço, jogar *video game*, brincar com os amigos monstros, fazer a tarefa de casa etc. Estimule-os com perguntas como: "Onde será que os monstros moram?"; "O que será que eles fazem todo dia?"; "Será que a rotina deles se parece com a sua?". Explore as contribuições e incentive a representação com mímica das situações apresentadas. Diga-lhes que é importante pensar nas características do monstro e em como ele seguraria a escova de dentes com garras grandes e afiadas, por

exemplo. Após algumas possibilidades serem levantadas, peça que cada estudante escolha uma das atividades mencionadas e faça um desenho representando-a. Terminadas as produções, peça que cada um apresente seu desenho para a turma.

3. Monstro, eu?

Combine com os estudantes para que em um dia determinado venham para a escola fantasiados de monstro. Vale pintar o cabelo com tintas laváveis ou papel crepom, fazer maquiagem, usar acessórios e roupas diferentes, tudo que a imaginação permitir. No entanto, assim como na obra lida, eles devem se preocupar em compreender a utilidade de suas escolhas. Um cabelo espetado, por exemplo, pode servir para dar choque, e um cachecol pode ter poderes de tornar o monstro invisível. No dia do encontro de monstros, essas características devem ser explicadas. Se possível, decore a sala para que a atividade seja ainda mais divertida.

Essas atividades contemplam as seguintes habilidades descritas na BNCC para a Educação Infantil: **EI03E004**, **EI03E005**, **EI03CG01**, **EI03CG02**, **EI03CG03**, **EI03TS02** e **EI03EF01**.

3. Propostas de atividades para os estudantes

As sugestões de atividades a seguir podem ser aplicadas em sala de aula ou como lição de casa, conforme achar mais adequado.

- 1 Quantas partes foram somadas para terminar o monstro?
Foram 11 partes: patas, orelhas, olhos, focinho, pele, dentes, espinhos nas costas, cauda, garras, pulo e voz.
- 2 Em alguns momentos, o narrador disse que não poderia utilizar as partes do coelho para fazer o monstro. Por quê?
O narrador recusou as partes do coelho porque o monstro precisava ser assustador, mas o coelho era fofo.



- 3 O narrador alertou para, na hora de construir o monstro, não esquecer os espinhos nas costas, assim como os de uma iguana. Você conhece esse animal? Além dos espinhos nas costas, quais são suas características?

É importante dar espaço para que os estudantes apresentem suas ideias sobre o animal. Em meio à conversa, fale que a iguana é um réptil, um animal de sangue frio com a pele recoberta de escamas, barbela desenvolvida, dentes afiados e cauda comprida. Alimenta-se de insetos quando jovem e se torna vegetariano quando adulto.

- 4 Assim que o monstro ficou pronto, as primeiras palavras dele foram **mamãe e papai**. Por que será que o monstro disse isso?

Espera-se que os estudantes concluam que, assim que um indivíduo nasce, as primeiras pessoas que ele reconhece são as que estão mais próximas, os pais.

4. Sugestões para o professor

Por meio das atividades sugeridas neste projeto de leitura, pretendemos auxiliar no trabalho com o livro em sala de aula. A seguir, sugerimos algumas indicações para expandir as discussões.

BORGES, J. L. *O livro dos seres imaginários*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

Esse livro reúne uma coleção de ensaios sobre seres imaginários de diversas culturas e mitologias ao redor do mundo. O autor explora a imaginação humana e como ela cria e dá vida a essas entidades fantásticas.

MONSTROS S.A. Direção: Pete Docter. Estados Unidos da América: Walt Disney Pictures/Pixar Animation Studios, 2001. 1 vídeo (92 min).

Essa premiada animação ressignifica a relação infantil com monstros, já que na história eles deixam de ser figuras assustadoras e passam a ser amigos com quem as crianças se divertem.

ONDE vivem os monstros. Direção: Spike Jonze. Estados Unidos da América: Warner Bros. Pictures, 2009. 1 vídeo (101 min).

Baseado no livro infantil de Maurice Sendak, considerado um dos melhores do gênero, o filme nos conta a história de um menino que foge para um mundo imaginário povoado de criaturas gigantes, em uma narrativa emocionante sobre imaginação, crescimento e complexidade das emoções humanas.



Clique na capa abaixo e adquira o livro nos formatos impresso e digital.

