

Tira letra, letra põe

Obra

Autor: Ivo Minkovicius

Ilustrador: Ivo Minkovicius

Faixa etária: 7 anos – leitor iniciante em diante

Temáticas do livro: criação de palavras – brincadeiras com letras



Biografia do autor e ilustrador

Nascido em São Paulo, Ivo Minkovicius estudou arquitetura e, como gostava de desenhar, tornou-se ilustrador e artista gráfico, aprofundando seus trabalhos na área de educação. Como criador, enveredou pelo caminho da literatura infantil, compondo e de senhando histórias que imagina para dividir com sua mulher as tarefas de entreter seus dois filhos e ensinar a eles coisas importantes, como soltar o pensamento e ler livros.

Sinopse

Tira letra, letra põe é um livro que procura brincar com mudanças de letras como geradoras de transformações de palavras: desta forma o “prato”, sem o “p”, vira um “rato”, quando ganha um “r”; ou o “gato” que, se trocar o “a” e o “o” de lugar, vira uma “gota”. Quando a “gota” ganha um “s”, vira muitas “gotas”, e enche uma caneca... Esta é a proposta do livro, que serve como complementação às fases iniciais de letramento, sobretudo pelo uso das letras em maiúsculas em suas páginas.

Estrutura da obra

O livro tem 28 páginas coloridas. Cada pequeno texto tem ilustrações que lhe são pertinentes. No final, a proposta do início, de se trocar letras e formar outras palavras, pode se tornar o primeiro passo para a invenção de uma história.

Pré-leitura

Uma atividade que anteceda o livro pode ser aquela de formar palavras novas mudando uma letra ou outra de alguma palavra padrão. Este exercício pode ser feito individualmente (cada aluno recebe uma folha), ou com a participação de todos, quando o professor usaria o quadro. Por exemplo: “casa”. Que modificações a palavra pode sofrer tirando-se ou acrescentando-se letras? O professor pode deixar algumas letras ao redor da palavra, as quais podem também vir a ser usadas. Assim, teríamos: “asa”, “brasa”, “casar”, “assa”, etc.

Em seguida, ele pode apresentar a capa do livro e indagar sobre seu título. O que quer dizer “Tira letra, letra põe”? Será um jogo?

Leitura – texto e imagem

O professor fará a leitura de cada trecho até o final do livro. Pode parar um pouco em cada ilustração e também tentar perceber se os alunos conseguem entender que as palavras originais, ao sofrerem modificações, acabam por produzir novos sentidos.

Pós-leitura

O pós-leitura é a etapa mais demorada do trabalho com este livro. Aqui, o professor pode retrabalhar cada uma das partes textuais, de forma separada. Em seguida, passará a diversas atividades ligadas a brincadeiras com palavras, algumas das quais exemplificaremos a seguir.

Projeto

Brincadeiras com Palavras

A partir deste livro, o projeto que sugerimos é de uma coleção de brincadeiras com palavras. Podem ser cantigas de roda, parlendas, brincadeiras de rua e pátio. Ao mesmo tempo, pode-se transformar todo o processo em um excelente projeto para se unir gerações, uma vez que os pais e avós podem participar. Para finalizar, o professor escolhe um dia recreativo para que as brincadeiras sejam feitas na escola.

Vamos deixar algumas destas brincadeiras como ponto de partida:

A senha é...

O objetivo é que duplas de alunos acertem a palavra mágica ou a senha, com o mínimo de dicas possíveis. Estas dicas consistem em outras palavras que podem se associar à palavra inicial.

Escreva várias palavras em pedaços de papel e coloque-as dentro de um saco. Um dos componentes da dupla dá as dicas e o outro adivinha a senha. Quem começa a dar dicas retira uma senha do saco e a lê mentalmente. Depois, de frente para o parceiro, fala palavras – mas uma por vez – que possam se associar à senha. Por exemplo, se a senha for “cachorro”, a dica pode ser “animal”, “patas”, “late”. O parceiro tem até três dicas para acertar a senha. Cada palavra certa vale um ponto e a cada erro a dupla passa a vez para outros dois jogadores.

Palavras cruzadas

Três pessoas ou mais fazem uma roda e escolhem uma letra do alfabeto. Depois, elas têm que jogar uma bola uma para outra, dizendo palavras com a letra escolhida. Quem errar sai da roda. Ganha quem ficar por último.

Parlendas

As parlendas são formas literárias de origem oral que costumam ser recitadas em brincadeiras de crianças. Algumas parlendas são muito antigas e fazem parte do imaginário brasileiro. Elas podem ser utilizadas em sala de aula, propiciando aprendizagem e divertimento. Em geral, elas permitem que os alunos desenvolvam a memorização, a capacidade de associação e noções de rimas. Veja o exemplo abaixo:

Um, dois, feijão com arroz.
Três, quatro, feijão no prato.
Cinco, seis, chegou minha vez
Sete, oito, comer biscoito
Nove, dez, comer pastéis.

A partir de uma parlenda como esta, os alunos podem fazer variações rimadas.

Um, dois _____.
Três, quatro, _____.
Cinco, seis, _____
Sete, oito, _____
Nove, dez, _____.

Como parte do projeto, trava-línguas também poderão ser usados em diversas atividades. Os trava-línguas são formadas por conjuntos de palavras que, juntas, em uma mesma frase, se tornam difíceis de serem pronunciadas. Essa manifestação popular acaba sendo uma forma de brincadeira em que os envolvidos repetem por várias vezes a mesma expressão. Exemplos de trava-línguas:

Pedro tem o peito preto, O peito de Pedro é preto; Quem disser que o peito de Pedro é preto, Tem o peito mais preto que o peito de Pedro.

A vaca malhada foi molhada por outra vaca molhada e malhada.

Pinga a pipa dentro do prato. Pia o pinto e mia o gato.

O rato roeu a roupa do rei de Roma.

Pinga a pia apara o prato, pia o pinto e mia o gato

Atividade

Atividade número 1

Há palavras que podem ser lidas de trás para a frente e que ficam exatamente iguais. Dentre elas, temos:

Ana
arara
oco

osso
Oto
ovo
mirim
rir

O professor pode pedir que os alunos, em duplas, enumerem algumas palavras que tenham esta característica.

Atividade número 2

Há palavras, entretanto, que, se lidas de trás para a frente, nos oferecem uma nova palavra: Exemplos:

Eva – ave
Roma – amor
Raul – luar
amar – rama
aroma – amora
ema – ame
Lena – anel

O professor pode pedir que os alunos, em duplas, enumerem algumas palavras que tenham esta característica.

Atividade número 3

Existe também a possibilidade de se agrupar palavras para se formar frases que, lidas nos dois sentidos, apresentam o mesmo significado. Observe, entretanto, que, nos casos a seguir, às vezes é necessário modificar a pontuação e a acentuação. Exemplos:

Após a sopa.
A rara arara.
Roma me tem amor.
Eva, asse e pape essa ave.
Socorram-me, subi no ônibus em Marrocos.
Zé de Lima, rua Laura Mil e Dez.
Erro comum ocorre.
Ela vale.
Rola com o calor.
Rezo credo para poder cozer.
Seco de raiva, coloco no colo caviar e doces.

Esta atividade, por ser mais difícil, pode ser oferecida como atividade para ser feita em casa, buscando, junto aos familiares, frases que tenham este tipo de construção.

Atividade número 4

Este é um jogo de dígrafos. Para ele, o número de jogadores é indefinido, mas é necessário um juiz. O professor apresenta peças recortadas em papel cartão com dígrafos. Ex: GU, RR, LH, SC, SÇ, SS, QU, NH, CH, XC. Da mesma forma, haverá uma cartela de papel com bolinhas dispostas perto umas das outras, de forma que possam ser ligadas, formando um quadrado de quatro bolinhas

Previamente, o professor forma com os alunos uma lista de palavras que contenham dígrafos. As cartas devem ficar dispostas sobre a mesa. Cada jogador desvira uma carta e escreve no papel uma palavra que contenha aquele dígrafo. Ex: “RR”, “barranco”, e devolve a carta para a mesa. Em seguida, ele apresenta a palavra escrita ao juiz, que irá dizer se está grafado corretamente. Assim, o jogador traça uma linha na folha, ligando uma bolinha na outra. Caso não consiga formar a palavra ou a escreva incorretamente, ele passa a vez para outro jogador e perde o direito de ligar as bolinhas. O jogo acaba quando não houver mais palavras a serem formadas e vence quem formar mais quadradinhos e identificá-los com a letra inicial do seu nome, ou seja, quem grafar mais palavras de forma correta.

Atividade número 5

Aqui, trata-se de um jogo de dominó com letras começadas com G e J. O professor pode fazer variações da mesma brincadeira. Cada rodada terá quatro participantes. Haverá peças recortadas em papel cartão com letras e palavras que comecem com G e J. Elas formam as peças do dominó. Os participantes receberão aleatoriamente sete peças. Quem tiver a peça com a palavra JABUTI escrita nas duas extremidades começa a jogar. O próximo a jogar deverá ser o participante que estiver à esquerda do primeiro, e assim sucessivamente.

Deverá ser encaixada em uma ramificação a peça cuja palavra ou letra coincida com a da respectiva ramificação. Quando não se tiver uma peça que encaixe, passa-se a vez. Ganha quem encaixar todas as peças primeiro.

Atividade número 6

Para esta atividade, distribua para cada criança, impresso em um papel, três diferentes letras do alfabeto. A escolha pode ser aleatória e as letras podem ser repetidas. Selecione três trava-línguas curtos, ou parte deles. Exemplos: “Sabia que o sabiá sabia assobiar?”; “A faca afiada ficava no fundo do fogão”. Para que os trava-línguas fiquem diferentes, os alunos devem colocar nos espaços vazios as letras recebidas.

__ABIA QUE O __ABIÁ __ABIA A__OBIAR?

Se a letra for, por exemplo, “X”, ficará assim:

XABIA QUE O XABIÁ XABIA AXOBIAR?

Ligações

Parlendas - Site para pesquisa

<http://www.brinquedoteca.org.br/si/site/00050301?idioma=portugues>

Vídeo - Parlendas

<http://www.youtube.com/watch?v=LYDBBimX0Es>

Vídeo - Trava-línguas

<http://www.youtube.com/watch?v=gqYAeS4zbdQ>

Teatro - Costurando Histórias

<http://www.youtube.com/watch?v=PiBpDNHuqL0>

Elaborado por:

Adriano Messias, escritor de livros infantojuvenis, tradutor e adaptador, doutorando em Comunicação e Semiótica, mestre em Comunicação e Sociabilidade, graduado em Jornalismo e em Letras. E-mail: adrianoescritor@yahoo.com.br. Blog: www.adrianomessiasescritor.blogspot.com.br