

## Algumas pessoas que conheci

### Obra

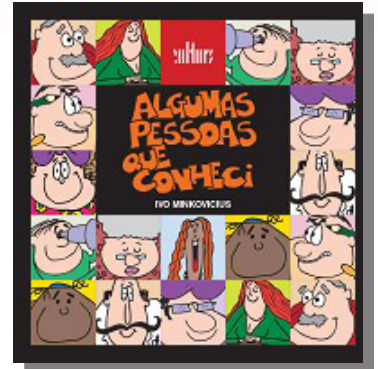
**Autor:** Ivo Minkovicius

**Ilustrador:** Ivo Minkovicius

**Faixa etária:** 7 anos – leitor iniciante

**Temáticas do livro:**

- diretas: Formas básicas de construção de personagens
- transversais: Profissões - Rimas



### 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 desenhando 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

Este livro trata de personagens engraçadas e bastante diferentes umas das outras, como Etelvina, uma menina de cabelo enrolado; Adão, um garçom de bigodão; Mimi, uma estrangeira que fala sem parar; Aristides, um professor de astronomia que gosta de olhar a tia do narrador pelo telescópio; Seu Binho, um padeiro de bom coração... São sempre apresentações de personagens com características bastante marcantes, seguidas por ilustrações.

### Estrutura da obra

Trata-se de um livro colorido de 28 páginas. Há versos curtos que formam uma estrofe do tipo “a, a, b, a, b” (página 6), ou quadras em “a, a, b, b” (páginas 10 e 20).

### Pré-leitura

Previamente, o professor pode apresentar alguns personagens do livro (não todos) de forma separada, mostrando apenas a ilustração de cada um. Em seguida, pede aos alunos para dizer quem eles acham que é tal pessoa, qual seria sua profissão, seu temperamento, suas preferências e as coisas de que gostam. As caracterizações podem ser bem simples, tendo por objetivo ajudar a criança a construir personagens em atividades posteriores.

### Leitura – texto e imagem

O título do livro pressupõe que as personagens apresentadas e descritas fazem parte do universo do narrador. A leitura é fácil e o texto casa bem com as imagens, que permitem rápidas e divertidas associações. Este livro é um desfile de figuras engraçadas, “tipos” humanos e, portanto, poderíamos considerar que cada personagem tem um pequeno núcleo narrativo individualizado.

### Pós-leitura

O texto é breve, mas rico o bastante para sugerir várias atividades ao professor. Ao término da leitura, ele pode perguntar aos alunos se seriam capazes de descrever também algumas pessoas que conhecem/conheceram e como elas ficaram marcadas na memória deles. Por exemplo, um parente que tinha uma estranha mania ou um vizinho que sempre aparecia em momentos inoportunos. Ou, ainda, alguém que tivesse hábitos diferentes ou uma característica fácil de ser lembrada.

## Projeto

### RPG – Role-Playing Game – Jogo de Interpretação de Personagens

O projeto de criar um RPG pode ser bem estimulante para os alunos. Trata-se de um jogo de criação de personagens. Cada aluno pode criar o seu, escolhendo características físicas, psicológicas e até mesmo poderes mágicos. O projeto ajudará o aluno a compreender como se cria um personagem e, a partir daí, chegar à elaboração de uma história.

Personagens bem-estruturados poderão aparecer, daí para a frente, nos textos que as crianças comporão em sala de aula. Neste processo, que levará algumas aulas e poderá ter a turma dividida em grupos ou “clãs”, os alunos criarão uma história de maneira cooperativa, mas, ao mesmo tempo, mantendo gostos e preferências individuais dos personagens inventados.

Assim que for falando sobre o personagem que gostaria de criar (e, de certa forma, representar), o aluno deve anotar suas características e atributos em um cartão previamente distribuído. Em uma das faces, poderá também fazer um desenho do personagem, destacando suas vestimentas e postura física.

Há alunos que talvez tenham dificuldade de criar personagens. Para ajudar, o professor deve deixar a turma bem tranquila e silenciosa, pedindo que todos fechem os olhos para poderem trabalhar melhor com a imaginação. Uma música de fundo cai bem neste momento.

Os estudantes devem pensar em um personagem: uma figura, um herói, um ser encantado... O mais importante é não “copiar” totalmente nenhum que já existe, mas, sim, trazer alguma contribuição pessoal para a elaboração. fazer uma pintinha no rosto, etc. A brincadeira continua com quem acertar o que aconteceu.

## Atividade

**Profissões** – o professor pode distribuir aos alunos um caça-palavras que oculte nomes de profissões, das mais conhecidas até algumas menos comuns, mas que podem ser bastante interessantes e estimulantes para a classe (por exemplo: oceanógrafo, cartunista, adestrador de cães). Claro, isso depende da faixa etária e da maturidade linguística da classe.

Este caça-palavras também é um exercício para reforçar o conhecimento de letras, sílabas e sufixos comuns em várias profissões (-ista, -eiro, -eira, -or, -ora etc.). Em seguida, o professor pedirá que cada aluno crie um caça-palavras com algumas profissões/atividades e depois o troque com algum colega.

**Rimas** – Da mesma forma que na atividade anterior, o professor pode criar mais um caça-palavras. Neste caso, um “caça-rimas”, adotando o mesmo procedimento exposto antes.

Outra atividade de “caça-rimas” busca localizar de forma correta mais figuras cujas palavras rimam com nomes de figuras contidas em uma dada cartela. Este jogo pode ser feito em duplas ou com número maior de alunos. Comporão a brincadeira quatro cartelas iguais com vinte figuras, além de vinte fichas pequenas com uma figura em cada uma. Cada jogador receberá uma cartela. As vinte figuras serão distribuídas igualmente entre todos (ou seja, cinco fichas para cada jogador). Então, começando o jogo, localiza-se na cartela em mãos, o mais depressa possível, as figuras cujas palavras rimam com aquelas da cartela maior. Cada ficha deve ser colocada em cima da figura correspondente na cartela. Ganha aquele que primeiramente encontrar o par de todas as fichas que recebeu.

Esta atividade permite que os alunos compreendam melhor as unidades sonoras das palavras, ajudando-os a compor versos rimados em atividades posteriores, por exemplo. O professor pode usar os versos rimados para fazer os alunos marcharem no ritmo da rima e forçando o pé na sílaba tônica da rima, levando-os a compreender fisicamente o pulsar da poesia rimada.

O professor pode também fazer jogos em que um aluno pergunte ao outro: “o que rima com...”, e a resposta deve ser dada em um tempo pré-determinado. Por exemplo: – “O que rima com... elefante?” – “Barbante”. – “O que rima com baleia?” – “Sereia”...

## Ligações

**Sobre a atividade de RPG na educação**, o link a seguir traz um texto bastante ilustrativo: [http://www.educared.org/educa/img\\_conteudo/rpg1.html](http://www.educared.org/educa/img_conteudo/rpg1.html)

**Profissões engraçadas** – Basta clicar sobre uma das figuras deste divertido link para o aluno ser levado a conhecer algumas profissões inusitadas: <http://especiais.ne10.uol.com.br/curioso/index.html>.

**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](mailto:adrianoescritor@yahoo.com.br). Blog: [www.adrianomessiasescritor.blogspot.com.br](http://www.adrianomessiasescritor.blogspot.com.br)