

A inacreditável história do diminuto senhor Minúsculo

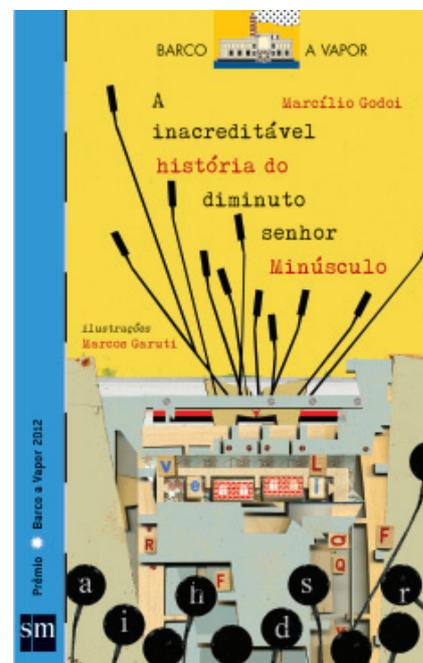
Marcílio Godoi

Ilustrações Marcos Garuti

Série azul nº 25

64 páginas

TEMAS Jogos de palavras / Imaginação /
Metalinguagem



O AUTOR Marcílio Godoi nasceu em Araguari, Minas Gerais. Além de escritor, é jornalista e arquiteto, autor de livros como *São Paulo, cidade invisível*, pelo qual ganhou o Grande Prêmio Cásper Líbero de Jornalismo, em 2002, *Ingrid, uma história de exílios*, *A pequena carta* e *Pequeno dicionário ilustrado de palavras invenetas*. Foi vencedor do Prêmio Barco a Vapor (Edições SM), em 2012, com *A inacreditável história do diminuto senhor Minúsculo*. Colabora em revistas especializadas em língua portuguesa e sites de opinião.

O ILUSTRADOR Marcos Garuti nasceu em São Paulo, capital. Desenhista autodidata, deu seus primeiros passos na carreira como programador visual, quando tomou contato e trabalhou com diversos materiais e técnicas. Com essa experiência, entrou na área da ilustração propriamente dita. Em 1999, recebeu o Troféu HQ Mix, maior prêmio brasileiro na área de quadrinhos. Ilustrador de livros infantis e juvenis desde 2006, criou as ilustrações para *O casamento do boitatá com a mula-sem-cabeça*, de José Santos, *Poemas para enrolar a língua*, de Almir Correia, e *O reino hiperbólico*, de Dionísio Jacob, entre outros livros.

O LIVRO *O diminuto senhor Minúsculo* é um velhinho diferente e curioso. Usa chapéu, está sempre de guarda-chuva e calça sapatos muito bem engraxados. Por ser apaixonado pelas letras, vive sob as teclas de uma máquina de escrever, que traz, adormecidas, todas as palavras do mundo. Um dia, ele percebe que é possível trocar as letras de lugar e se encanta com a descoberta. Escondido no fundo do mecanismo, como uma espécie de saci que gosta de “fazer arte”, acompanha a criação do escritor e começa a participar de suas histórias, mudando as letras de lugar e transformando as palavras quando o autor não está por perto. Com essas invenções, acaba criando uma poesia singular, quase por mágica. Mas nada dura para sempre. Um dia, tudo muda e ele é levado a aprender coisas novas.

INTERPRETANDO O TEXTO

Mergulhando na temática

DIALOGISMO

Manifestação, em um texto, das diferentes vozes que o constituem ou com as quais ele dialoga, na coexistência, implícita ou explícita, de mais de um discurso em uma única enunciação. Para o filósofo da linguagem Mikhail Bakhtin (1895-1975), o dialogismo é uma característica inerente ao discurso narrativo, uma vez que nele estão presentes, além do autor, a voz do narrador criado por ele, a de cada um dos personagens, que expressam diferentes pontos de vista e valorações, e a de outros discursos preexistentes na esfera sociocultural.

Em *A inacreditável história do diminuto senhor Minúsculo*, o pronome demonstrativo “Esta”, que inicia a narração, já explicita a presença de um narrador-observador, próximo dos fatos que, ao longo do texto, narra e emite opiniões e juízos de valor, traduzidos, por exemplo, no uso da interjeição “Ah” (p. 7) com que se dirige ao leitor. Visões do narrador e do protagonista “dialogam” e se confundem no momento da descrição de como a máquina de escrever funciona, como se esta fosse também um ser vivo e pulsante: as teclas carimbam, tatuam a tela de papel, as letras saltam, derramam-se.

A “voz” do senhor Minúsculo aparece explicitamente não só em suas falas, como também nas reflexões que faz a respeito do que observa. A partir da página 11, no capítulo “Cine-literatura”, surge “o outro”: o escritor. Embora sua voz não seja concretamente ouvida, está presente nos trechos que descrevem a produção literária. Suas ações são o mote para que o autor, ele mesmo, deixe implícitas suas concepções a respeito do processo de criação, momento mágico e misterioso: o fundo embaixo do alfabeto metálico é o “buraco escuro e silencioso que existe no fundo das palavras ainda não escritas” (p. 13). Tal concepção remete aos antológicos versos de Carlos Drummond de Andrade (1902-1987) no poema “Procura da poesia”, de 1974: “Penetra surdamente no reino das palavras. / Lá estão os poemas que esperam ser

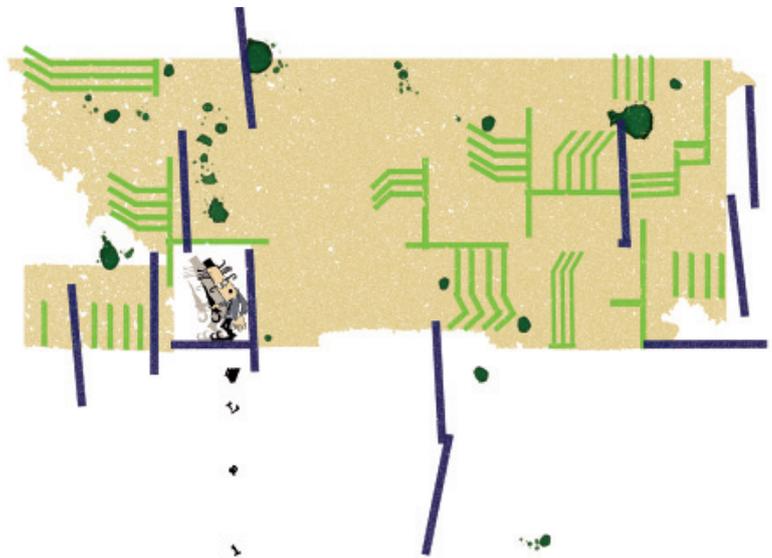
CRIAÇÃO LITERÁRIA

Um narrador, que tudo observa e tudo conta, chama a atenção do leitor para a elegância do senhor Minúsculo, sinalizando outra linguagem presente na história: a visual. Ele descreve o protagonista minuciosamente: menor que um grão de arroz, mais ou menos do tamanho de uma nota de rodapé; um velhote meio maluco, bem-vestido, que usa terno cinza e sapatos de bico fino, sempre de guarda-chuva à mão, e que gosta de brincar de esconde-esconde com as letras que saltam das teclas de sua casa-máquina, formando palavras.

É por meio dessa linguagem visual do narrador que o leitor tomará contato com a minúscula criatura literária: não só pela pormenorizada caracterização do protagonista, mas também pela descrição vívida de suas ações. As maiores paixões desse “senhorzinho diminúsculo”? Letras e palavras.

Logo após sua minuciosa apresentação, surge o “outro” personagem, o gigante todo-poderoso (pelo menos aos olhos do senhor Minúsculo) que martela e batuca uma história.

Portanto, três vozes dialogam entre si de diversas maneiras, em maior ou menor grau – a do narrador, a do protagonista e a do personagem-escritor –, além do autor propriamente dito, manifestando-se assim o **dialogismo**.



* Os destaques remetem ao item *Mergulhando na temática*.

escritos. / Estão paralisados, mas não há desespero, / há calma e frescura na superfície intata. / Ei-los sós e mudos, em estado de dicionário”.

O dialogismo é um conceito intrinsecamente ligado à intertextualidade, relação entre um texto e outro ou outros preexistentes, reconhecida pelas referências explícitas ou implícitas que o autor faz a obras literárias ou manifestações artísticas.

Outras vozes, ainda que diluídas, como a de Drummond, se fazem presentes em *A inacreditável história do diminuto senhor Minúsculo*. É o caso da referência implícita a Américo Pisca-Pisca – personagem da fábula “O reformador do mundo” (em *Fábulas*, 1922), no conhecido texto de Monteiro Lobato (1882-1948) –, que, como o senhor Minúsculo, adorava mudar as coisas na natureza, e também da referência explícita à figura folclórica do saci, personagem brincalhão que adora trocar as coisas de lugar, fazer brincadeiras e travessuras sem que ninguém perceba quem as fez.

Para saber mais

- BARROS, Andrea de. O dialogismo na construção da narrativa ambígua: uma leitura de *Dom Casmurro* (1899), de Machado de Assis. *Kaliopé*, São Paulo, PUC-SP, ano 2, n. 3, 2006. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/kaliopé/article/view/3399>>. Acesso em: 7 ago. 2014.
- CASTRO, Moema de; OLIVAL, Silva. Intertextualidade ou plágio? Considerações teórico-práticas. *Signótica*, Goiânia, Universidade Federal de Goiás, v. 2, n. 1, 1990. Disponível em: <<http://www.revistas.ufg.br/index.php/sig/article/view/7228>>. Acesso em: 7 ago. 2014.

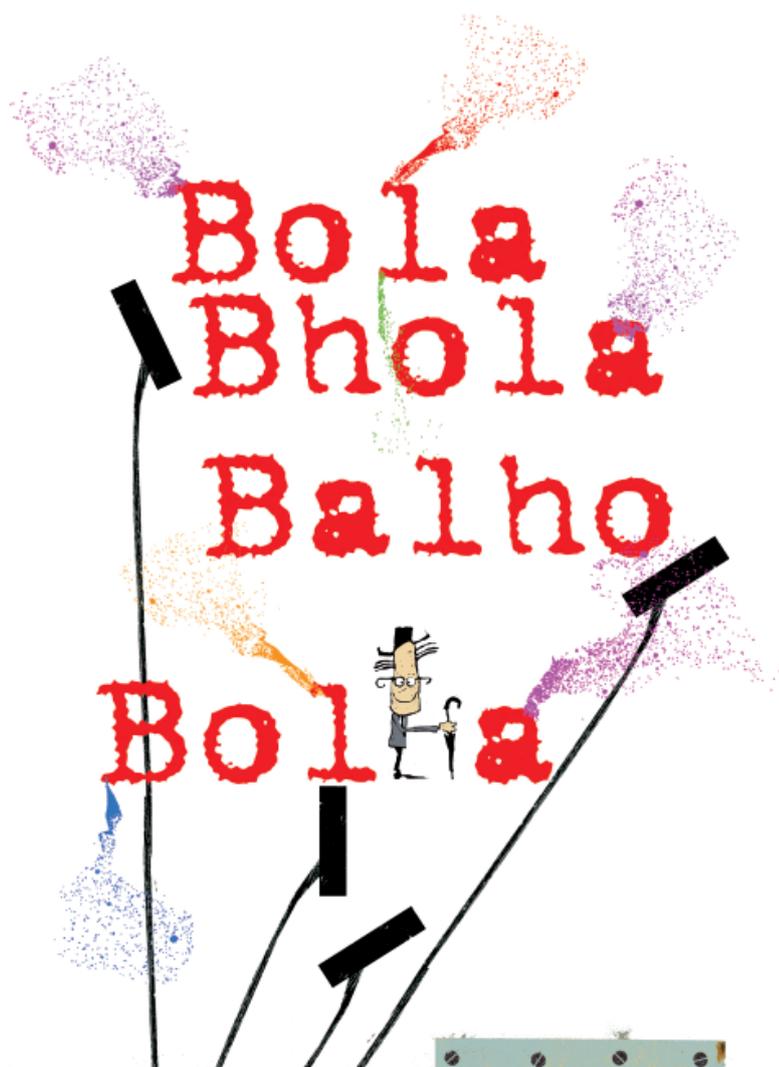
METALINGUAGEM

Propriedade que a linguagem tem de voltar-se para si mesma como objeto. Tem sido marca constante na literatura contemporânea, tanto a destinada a adultos como a voltada para jovens ou crianças, no que os estudiosos chamam de *metaficção*, a ficção sobre ficção, aquela que se preocupa com o próprio fazer literário, refletindo sobre a natureza da criação ficcional e sua relação com a realidade.

E é também nesse momento que se instaura a **metalinguagem**, com o narrador que, pelos olhos do senhor Minúsculo, vai desvendando o processo de criação literária, ao mesmo tempo que constrói a narrativa. Não se sabe qual ou quais histórias, tampouco o mini-homenzinho se interessa por elas. O que o encanta e deslumbra é a magia da “fábrica” que as produz, a fonte da “língua em pó”: basta misturar letras, números e sinais que a história logo fica pronta. Ele admira o trabalho ritmado do escritor, que carimba de tinta a folha presa no rolo, tal qual um “pó de estrelas” que vê sair não sabe bem de onde e que se fixa na tela branca de papel. Evidenciam-se nessas descrições e/ou sensações o mistério da criação literária e o processo da escrita que reflete sobre si mesma.

A VIDA SECRETA DAS PALAVRAS

“Certa vez...” É assim, por meio dessa quebra na narração, que os narradores preparam o leitor para o fato que mudará a situação inicial em uma trama. O diminuto senhor Minúsculo descobre que pode transformar as palavras, colando-se a elas,



Relacionada a uma das funções da linguagem propostas pelo pensador russo Roman Jakobson (1896-1982), trata-se da linguagem que se refere a si mesma em textos autorreflexivos ou especulares, que desvendam para o leitor o processo criativo da escrita comentando caminhos, procedimentos, escolhas.

Seu uso, no entanto, não é exclusivo da literatura. O conceito abrange as várias linguagens e tem sido empregado como recurso estético não apenas no romance que fala de si mesmo, mas na música que fala de sua criação, no filme que revela o processo de sua elaboração, na pintura que retrata o ato de pintar.

No caso da literatura infantojuvenil brasileira, a metalinguagem e a intertextualidade ganharam força a partir dos anos 1970, como em *A bolsa amarela*, de Lygia Bojunga (1976), e *História meio ao contrário*, de Ana Maria Machado (1977).

Para saber mais

• CHALHUB, Samira. *A metalinguagem*. São Paulo: Ática, 2005.

INVENÇÕES LINGUÍSTICAS

Inventar palavras é um modo de reinventar o mundo, criando um conceito que não existe *a priori*, mas cuja representação linguística, em dado contexto, se faz necessária ou urgente. Pode ser também uma forma particular de ver o mundo, muitas vezes pelo *nonsense*, criando humor e/ou despertando a reflexão. Escritores modernos e contemporâneos inventaram palavras em suas narrativas, com diferentes intenções: para criar uma língua diferente, como fez J. R. R. Tolkien (1892-1973) em sua trilogia *O senhor dos anéis*; como sofisticada técnica literária experimental, a exemplo de James Joyce (1882-1941) no romance *Ulisses*; como maneira de retratar um universo específico, caso de Guimarães Rosa (1908-1967) em grande parte de sua obra. E é o que faz Marcílio Godoi aqui, em *A inacreditável história do diminuto senhor Minúsculo*, como forma de ludismo e ampliação de possibilidades significativas.

No entanto, invenções linguísticas nem sempre são consideradas neologismos. De acordo com o linguista e gramático Mattoso

trocando letras de lugar, sendo ele mesmo uma letra. Do fundo escuro e silencioso da máquina, ele salta para a escrita na folha, voando entre as palavras, modificando-lhes o sentido, criando outros, reconfigurando cenários, alterando paisagens em um verdadeiro frenesi de “reformagia”.

Vira artista e inventor, cortando, recortando, colando, dando nova cara e cores às palavras em divertidas **invenções linguísticas**. Por muitas e muitas páginas, vão surgindo rimas, sentidos inusitados, jogos sonoros nas histórias que se espalham pelo papel.

Vários recursos disponíveis na língua são usados para criar efeitos visuais: recortes, bilhetes, “memos”, listas de palavras; fontes diferentes de letras, recursos gráficos como negrito e itálico, uso de maiúsculas; efeitos sonoros como onomatopeias; invenções semânticas e sintáticas; ausência de pontuação. Em meio a tudo isso, o diminuto senhor Minúsculo, um minime-nininho, vive muito feliz como escritor-mosquito, brincando feito um saci travesso no reino das palavras.

NADA É PARA SEMPRE

Mais uma vez, o narrador retoma o fio condutor para alertar o leitor (na melhor tradição de como contar uma história), inserindo o conflito que se aproxima. “Acontece que um dia...” tudo muda para o senhor Minúsculo, pois o escritor-gigante compra um computador. Sem saber como, o pequeno ser vai parar dentro de um *chip*. A aventura é grande, pois, no pulo do *chip* para a internet, o diminuto senhor Minúsculo percorre o mundo inteiro, ganhando um novo nome: DSM 2.0. Continua com seu passatempo favorito, mudando o que pode no cenário virtual: placas, legendas, tabuletas... No entanto, nada é como antes.

Se na máquina de escrever ele parecia maluquinho em suas estripulias poéticas, no computador torna-se louco varrido, sempre em uma corrida insana, fugindo assustado do corretor ortográfico e confundido com um vírus pelo sistema. Sente falta da magia e do imprevisto das palavras que saltavam das mãos do escritor-gigante; tenta até acompanhar o furor tecnológico, mas, cansado, desiste de funcionar.

A voz do narrador (*alter ego* do autor?) reflete certa nostalgia de um passado mais tranquilo, em que havia tempo para

Câmara (1904-1970), para que uma palavra seja considerada um neologismo, ou seja, uma nova (*neo*) palavra (*lógos*), é preciso que ela se firme na língua e comece a ser usada pelos falantes, fazendo então parte do sistema linguístico. É o caso de termos que designam novos objetos, costumes, tecnologias, por exemplo. Já invenções linguísticas, estéticas ou lúdicas têm sua função em geral atrelada à obra ou ao momento em que foram criadas, eventualmente passando ao sistema linguístico e aí se fixando.

Em *A inacreditável história do diminuto senhor Minúsculo*, o autor inventa palavras inusitadas e divertidas de várias maneiras, seja valendo-se das regras do sistema linguístico (com adição de prefixos e sufixos em composições arbitrárias, mas lógicas, que poderiam existir, por que não?), seja saindo do sistema ou recorrendo às origens latinas do português. São exemplos de tais invenções as palavras e expressões com que ele descreve a miniaturização do senhor Minúsculo: “minimenininho” e “microsenhor” (p. 13), adicionando radicais ou outros elementos a substantivos comuns; “senhorzinho diminúsculo” (p. 42), substituindo *minus* (em latim, menos) por *diminuere*, que, afinal, também deriva de *minuere* (diminuir); “alpinavegador (junção de *alpinista* com *navegador*) das folhas” (p. 43); “petitipo” (p. 45), possível recriação da palavra *tipo* (referente a pessoa ou a letra impressa, entre outros significados) ou uma variação informal de *pequeto*, que também consta do léxico. Trata-se de criações que convidam ao riso e à reflexão sobre as possibilidades de significados existentes na língua, considerada, desse modo, um sistema não fechado.

Para saber mais

- ALVES, Ieda Maria. *Neologismo: criação lexical*. São Paulo: Ática, 2007. (Série Princípios).
- CÂMARA JR., Joaquim Mattoso. *Dicionário de filologia e gramática*. 6.ed. Rio de Janeiro: J. Ozon, 1974.

ILUSTRAÇÕES

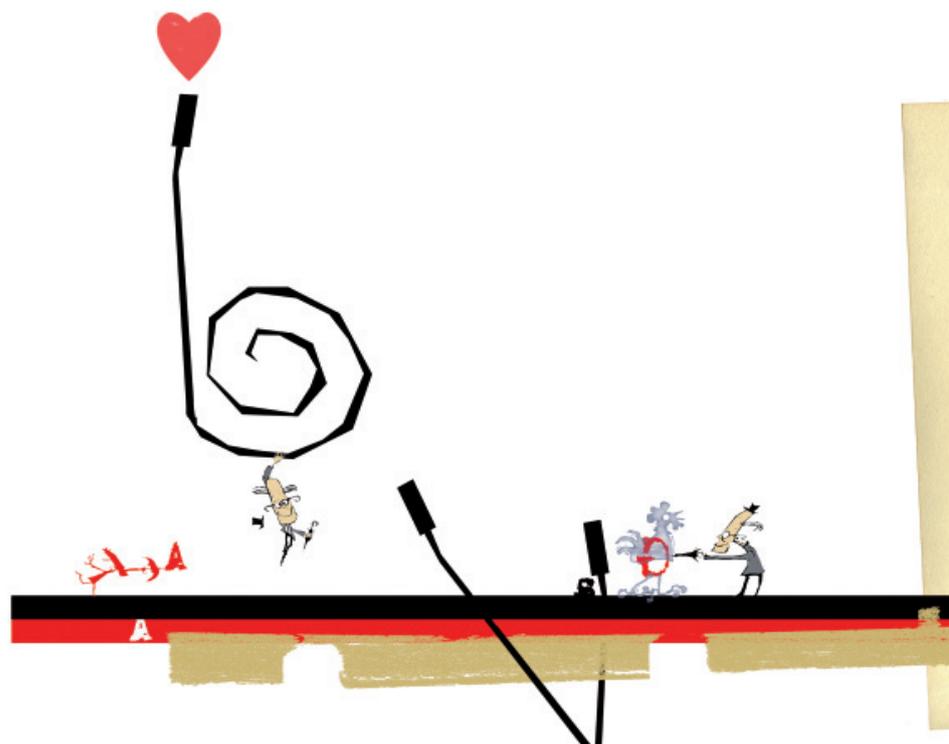
A ilustração nos livros infantis deixou de ser mero “enfeite” e tradução de cena ou

sonhar, criar e fazer poesia. O microsenhorzinho resolve então voltar à velha máquina, buscando retomar a vida que tanto amava em seu jardim de letras. À noite, visita as palavras dos escritores insones que trabalham de madrugada e faz outras “artes”: agora troca as coisas de lugar, inverte a chave das portas, muda o endereço das cartas, pinta as palavras de outra cor, tal qual um saci das letras.

LINGUAGEM NÃO VERBAL

As divertidas **ilustrações** de Marcos Garuti são composições delicadas, cheias de detalhes e possibilidades de interpretação, que unem elementos gráficos e visuais numa mescla de técnicas e elementos díspares, compondo um conjunto deliciosamente coerente com a história do senhor Minúsculo. Afastam-se da reprodução verbal e colaboram para a compreensão do texto, explorando cores fortes, contrastes, textura de fundos e dinâmica de movimentos pictóricos, fundindo-se com a própria narrativa.

Dessa maneira, elementos gráficos e visuais complementam a trama e contribuem com novas perspectivas de leitura, dando vida às estripulias do senhor Minúsculo, a suas voltas com as teclas da máquina de escrever e a seu “corre-corre” no mundo virtual. Além disso, a ludicidade e a dinâmica das ilustrações favorecem a elaboração da linguagem poética, possibilitando a visualização gráfica de jogos linguísticos que levam o pequeno leitor a apreciar a sonoridade presente nos jogos multicoloridos das palavras, que, em conjunto, criam uma espécie de poesia visual e favorecem a experiência estética do leitor.



caracterização de personagem, passando, cada vez mais, a exercer função de complementaridade ao texto, ampliando as possibilidades de compreensão de outras linguagens que não a verbal. Recursos como cores, formas, linhas, símbolos e grafismos criam significados, enriquecendo a leitura.

Para saber mais

• TAVARES, Cristiane. Livro ilustrado: um “concerto polifônico” para o deleite leitor. *Emília*, ago. 2013. Disponível em: <<http://www.revistaemilia.com.br/mostra.php?id=336>>. Acesso em: 7 ago. 2014.



CONVERSANDO COM OS ALUNOS

ANTES DA LEITURA

Se for possível, traga para a sala de aula uma máquina de escrever portátil. Se não for, peça aos alunos que perguntem aos pais ou familiares como faziam para escrever textos antes do computador e que tragam uma imagem daquele tipo de máquina.

Mostre aos alunos as partes: o teclado com o alfabeto, as hastes com as letras, a trava, o rolo, a fita com a tinta que passa para papel. Em seguida, faça uma simulação do funcionamento. Coloque uma folha de sulfite no rolo e chame a atenção deles para as hastes com as letras, que se levantam ao toque das teclas, e como “carimbam” o papel, criando a palavra; explique-lhes o que acontece quando se “erra” uma palavra, de que modo é retirada a folha etc. Discuta as diferenças e semelhanças entre o funcionamento da máquina e o de um computador.

Mostre o “fundo” embaixo das teclas. *Seria possível um bichinho ou ser diminuto esconder-se ali, sem ninguém o notar?* Em seguida, explore a capa do livro: *A imagem lembra o quê? Por que há letras, hastes e bloquinhos que simulam janelas?* Converse sobre o título, associando-o à imagem: *De que tamanho seria um “diminuto senhor Minúsculo”? Menor do quê, por exemplo? Maior do quê, por exemplo? Por que a história dele seria inacreditável? O que é “inacreditável”? etc.*

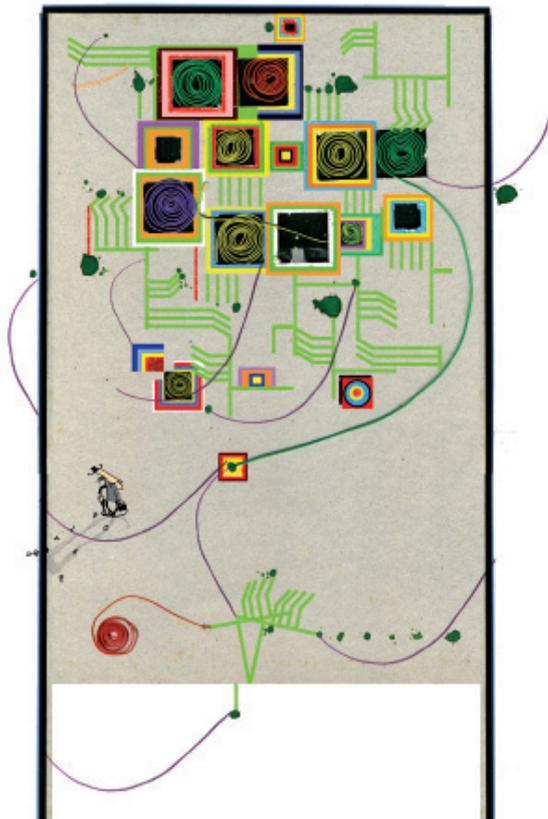
DURANTE A LEITURA

Faça uma pausa no momento em que, após a apresentação da situação inicial da narrativa, se dará o ponto de mudança na trama, introduzido pela expressão “Certa vez” (p. 19). Leia a frase e peça aos alunos que lancem hipóteses: *O que será que aconteceu de tão extraordinário? Leve-os a considerar o que poderia acontecer a um ser diminuto que mora embaixo das teclas de uma máquina de escrever. Teria sido descoberto pelo escritor? Teria caído lá de cima? Teria quebrado a máquina, sem querer?* Valide as hipóteses caso algumas delas se concretizem na sequência da narração.

APÓS A LEITURA

Com base nas palavras criadas ao longo da narrativa, proponha atividades que enfoquem jogos linguísticos. Algumas sugestões:

1 Ludismo com palavras



- a. Assim como o senhor Minúsculo cria BOLHA a partir de BOLA, CASAL a partir de CASA etc., sugira aos alunos que encontrem outros exemplos na leitura. Em seguida, peça-lhes que criem palavras, pela inserção ou troca de posição de letras, fornecendo-lhes a palavra inicial – por exemplo: MALA pode se tornar MALHA; VELA, VELHA; TORTA, PORTA –, ou que simplesmente inventem outras, como faz o personagem do livro com BHOLA e BALHO, criando também seus significados.
- b. Outras criações lúdicas, essas empregando recursos do sistema linguístico, são os termos e expressões com que o narrador se refere ao personagem para acentuar sua pequenez. Chame a atenção deles para a expressão “diminuto senhor Minúsculo”. *Se minúsculo já é muito pequeno, imaginem um diminuto Minúsculo!* Peça-lhes que encontrem essas palavras ou expressões ao longo da narrativa e criem outras em oposição para caracterizar o escritor, considerado pelo senhor Minúsculo alguém muito grande, enorme. Algumas sugestões: *diminuto senhor Minúsculo – megassenhora Maiúsculo; homenzinho – homenzarrão; pequeníssimo – enormíssimo; minimenininho – maximeninão; microssenhora – macrossenhora; micro-homenzinho – mega-homenzarrão; menos que mínimo – mais que máximo; petitipo – desconunal.*

Indicações de livros e filmes

Para o aluno

- CARROL, Lewis. *Alice no País das Maravilhas*. São Paulo: Ática, 2005. Alice não nasce pequena, mas fica diminuta para poder passear pelo País das Maravilhas, onde todos são minúsculos.



- CHAMLIAN, Regina. *Gigantes também nascem pequenos*. São Paulo: Edições SM, 2006. Mindinho é uma criança-gigante que fica órfã de repente. Um casal de anões tem a difícil missão de contar ao pequeno gigante o que aconteceu.
- GRIMM, Jacob; GRIMM, Wilhelm. O Pequeno Polegar (conto de Charles Perrault). In: *Contos de Grimm*. São Paulo: Cia. das Letrinhas, 1996. História do filho caçula de sete irmãos, tão pequeno que era chamado de “Pequeno Polegar”, menor que esse dedo da mão.
- LOBATO, Monteiro. O reformador do mundo. In: *Fábulas*. São Paulo: Globo, 2012.
- PROENÇA, Ruy. *Coisas daqui*. São Paulo: Edições SM, 2007. Adivinhas, desafios, divertidos casos contados em versos que são ricos em jogos de palavras.

Para o professor

OBRAS QUE EXPLORAM A METALINGUAGEM

- *A rosa púrpura do Cairo (The purple rose of Cairo)*. Direção: Woody Allen. Estados Unidos, 1985. 81 min. Filme que trata a arte cinematográfica como grande ilusão. Uma jovem vai diariamente ao cinema para fugir de sua triste realidade e um dia tem a grande surpresa de ver o herói que admira sair da tela e lhe oferecer uma nova vida.
- *Saneamento básico, o filme*. Direção: Jorge Furtado. Brasil, 2007. 112 min. Relata as dificuldades de um grupo que se propõe fazer um vídeo educativo sem ter noção de como produzi-lo nem saber o sentido do que seria um vídeo “ficcional”, exigência para receber a verba oficial para realizá-lo.
- GUIMARÃES ROSA, João. *Famigerado. Primeiras estórias*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001. Conto que explora os diversos significados da palavra-título e, em torno disso, constrói a trama.

diminuição ou aumento ao lado do substantivo (*senhor pequenino, pequeno morador, enormes mãos*). Existem ainda muitos outros recursos, largamente utilizados pelo autor nesse texto: acréscimo ao substantivo de um elemento que indica pequena dimensão, como certos prefixos, radicais ou outros elementos (*microssenhor*); emprego de expressões de intensificação ou comparação (*miniatura de gente, escritor-mosquito*). O trabalho é enriquecedor e divertido, pois explora o uso das palavras em seu dinamismo, ampliando os horizontes dos alunos para as infinitas possibilidades da língua.

2 Criação de imagens

Proponha aos alunos que criem imagens para algumas cenas ou inventem outras. Dado que as ilustrações do livro refletem bastante a interação do senhor Minúsculo com a máquina de escrever, eles podem fazer um desenho que explore a interação do personagem com o computador, dispositivo que já conhecem. Essas cenas são descritas a partir do capítulo DSM 2.0 (p. 46).

Outra ideia é sugerir que desenhem o escritor ao lado do senhor Minúsculo conforme descrito na história.

3 Produção de texto

Peça aos alunos que pensem em um “minipersonagem”, como um “minianimal”, uma “miniflor” ou um “miniobjeto”. Em seguida, proponha que façam um desenho e criem uma pequena história sobre o que esse personagem, usando algumas das expressões empregadas em *A inacreditável história do diminuto senhor Minúsculo*. Forneça-lhes um pequeno roteiro para o desenvolvimento do enredo: situação inicial (apresentação do personagem: quem é, o que faz, onde mora); mudança de situação (o que acontece um dia ou certa vez); introdução do conflito (o problema que o personagem precisa enfrentar); solução do conflito (desfecho).



- SARAMAGO, José. *História do cerco de Lisboa*. São Paulo: Companhia das Letras, 1993. Duas narrativas interpostas e dois narradores, com a exposição das estratégias discursivas e mecanismos ficcionais empregados para recontar a história do cerco da cidade de Lisboa pelos mouros, ocorrido no século XII.
- TEZZA, Cristóvão. *Trapo*. Rio de Janeiro: Record, 2007. Um professor decide escrever a história de um jovem poeta que cometeu suicídio, deixando uma obra inacabada, em uma superposição de níveis narrativos e exploração metalinguística.

ARTES PLÁSTICAS

- ROCKWELL, Norman. *Autorretrato triplo* (*Triple self portrait*). Museu de Norman Rockwell, Stockbridge, Estados Unidos. Disponível em: <<http://www.nrm.org>>. Acesso em: 7 ago. 2014. A imagem do próprio Rockwell desdobrada em três registros (presencial, especular e artística), amparada por imagens de artistas referentes em sua obra: Albrecht Dürer, Rembrandt van Rijn, Pablo Picasso e Vincent van Gogh.

INVENÇÃO E LUDISMO

- GODOI, Marcílio. *Pequeno dicionário de palavras inventadas*. São Paulo: Sagui, 2007. Texto com 141 verbetes ilustrados, com palavras inventadas e seus significados.

LITERATURA INFANTOJUVENIL BRASILEIRA

- LAJOLO, Marisa; ZILBERMAN, Regina. *Literatura infantil brasileira: história e histórias*. São Paulo: Ática, 1984. Panorama da produção brasileira ao longo de décadas direcionado aos profissionais que lidam com educação infantil.

4 Intertextualidade

Pergunte aos alunos se conhecem outras histórias que lembrem, de algum modo, a do senhor Minúsculo, seja pelo personagem, seja pela situação vivida por ele. Essa é uma boa ocasião para apresentar leituras complementares, como a fábula “O reformador do mundo”, de Monteiro Lobato, e o conto “O Pequeno Polegar”, de Charles Perrault.

5 Metalinguagem

A chamada “habilidade metalinguística” ou “consciência da linguagem” está presente no ser humano desde que este começa a empregá-la. As crianças, embora incapazes de realizar julgamentos de gramaticalidade, revelam interesse pela própria fala, seja perguntando o significado de certa palavra, seja pela autocorreção, seja pelo gosto por brincadeiras com os sons da língua, piadas, trocadilhos e adivinhas. Jogos verbais como esses são considerados exemplos de atividade metalinguística. As adivinhas, em especial, permitem que as crianças experimentem uma relação diferente com a linguagem, fora do discurso cotidiano.

Proponha aos alunos algumas adivinhas e, em seguida, encaminhe uma discussão coletiva que os leve a refletir que é possível usar a linguagem não só para falar de um assunto, mas para falar da própria linguagem quando refletimos sobre o significado de uma palavra ou expressão.

Sugestões de adivinhas no modelo “O que é o que é”:

- *que cai em pé e corre deitado?* **A chuva.**
- *que fica rodando, rodando, mas não sai do lugar?* **O relógio.**
- *que é vermelha, não toma chuva, mas está sempre molhada?* **A língua.**
- *que vive passando os dentes no cabelo?* **O pente.**
- *que Deus dá duas vezes e se alguém quiser mais terá que mandar fazer?* **Os dentes.**
- *uma árvore frondosa com doze galhos, em cada galho trinta frutas, em cada fruta vinte e quatro sementes?* **O ano.**