

EVA



Texto e ilustrações: Margarida Botelho
Tema: Diversidade cultural

A OBRA...

O livro conta a história de duas meninas com o mesmo nome que vivem em dois hemisférios diferentes. Uma delas nasceu na Europa e a outra na África. Com suas histórias a obra pode constituir de forma privilegiada uma ferramenta educativa e lúdica para se trabalhar, em ambiente escolar, o diálogo intercultural. *Eva* mostra, sem julgar e sem paternalismos, a questão das diferenças socioculturais – neste caso, entre o mundo ocidental e o africano, protagonizados por cada uma das “Evas” –, documentada através de experiências infantis e universais, apresentadas em analogia.

ANTES DA LEITURA...

Sugerimos fazer uma leitura em grupo das imagens para que as crianças possam propor legendas do que está acontecendo em cada página. Essa leitura tanto pode começar pela Europa como pela África, até se chegar ao meio do livro, até a tela do televisor. O livro tem um formato panorâmico, porque as ilustrações apresentam-se como as imagens de um filme documentário.

DURANTE A LEITURA...

Utilize um Atlas ou uma Enciclopédia Geográfica para os alunos encontrarem o lugar de cada continente representado no livro.

Em seguida, inicie um questionamento com os alunos: de que lado do livro eles estão? Qual é a realidade mais parecida com a deles? Como é o roteiro do seu dia? Quantos episódios/páginas tem? Esta sugestão pode também se transformar num jogo de mímica em que cada criança faz os gestos das tarefas do seu cotidiano.

Chame a atenção para a técnica tridimensional das ilustrações com fotomontagem, em que os rostos das personagens são fotografias de pessoas reais que conviveram com a autora em ambos os “mundos” (ver filme de animação stop-motion *Eva* no Youtube realizado pela autora).

APÓS A LEITURA...

Faça um boneco de cada criança, assim elas poderão se transformar num personagem e brincar/contar o seu dia a dia. Primeiro: fotografe os rostos dos alunos, imprima, recorte e cole no material escolhido para fazer o corpo, pode ser de papelão, ou de outros materiais; a autora utiliza uma técnica mista de arame e fita crepe. Para quem quiser se aventurar no mundo do cinema de animação, a partir da criação desses bonecos/personagens podem ser criadas várias ações, como reproduzir alguns segundos de movimento com a técnica de stop-motion (procurar/investigar técnicas de stop-motion no youtube).

Outra sugestão é explorar o livro como jogo lúdico. A partir da leitura das duas histórias, reproduza com giz o jogo do livro no chão (como o jogo da amarelinha) e organize uma dinâmica para que todos possam experimentar fazer um jogo não competitivo que simboliza os ritmos de vida e rotinas das personagens do livro. Este é um jogo de encontro e não um jogo de vitória/derrota. O mais importante é a experiência da criança encontrar a outra no “tabuleiro”.