

Uso em sala de aula
e autoaprendizagem

Ana Viegas

Vitória, vitória, acabou-se a história

ATIVIDADES DE LEITURA RECREATIVA
E DE ESCRITA CRIATIVA

QECR
e QuaREPE
Níveis
C1/C2



Ana Viegas

Vitória, vitória, acabou-se a história

**ATIVIDADES DE LEITURA RECREATIVA
E DE ESCRITA CRIATIVA**

QECR
e QuaREPE
Níveis
C1/C2



EMPRESA PROMOTORA
DA LÍNGUA PORTUGUESA



Lidel - edições técnicas, lda



EMPRESA PROMOTORA
DA LÍNGUA PORTUGUESA

A **Lidel** adquiriu este estatuto através da assinatura de um protocolo com o **Camões - Instituto da Cooperação e da língua**, que visa destacar um conjunto de entidades que contribuem para a promoção internacional da língua portuguesa.

EDIÇÃO E DISTRIBUIÇÃO

Lidel - Edições Técnicas, Lda.
Rua D. Estefânia, 183, r/c Dto - 1049-057 Lisboa
Tel.: +351 213 511 448
lidel@lidel.pt
Projetos de edição: edicoesple@lidel.pt
www.lidel.pt

LIVRARIA

Av. Praia da Vitória, 14 A - 1000-247 Lisboa
Tel.: +351 213 511 448
livraria@lidel.pt

Copyright © 2018, Lidel - Edições Técnicas, Lda.
ISBN edição impressa: 978-989-752-285-7
1.ª edição impressa: novembro 2018

Conceção de *layout* e paginação: magnetic
Impressão e acabamento: Cafilesa - Soluções Gráficas, Lda. - Venda do Pinheiro
Depósito Legal: 447588/18

Ilustração da capa: Liliana Lourenço

Ilustrações: Liliana Lourenço
Imagens: Freelmages.com, Freepik.com e Shutterstock

As citações dos autores dos contos, tal como os respetivos contos incluídos nesta obra, foram atualizados segundo a grafia do novo Acordo Ortográfico. Nos contos, sempre que possível, tentou-se respeitar a pontuação dos textos originais.

Todos os nossos livros passam por um rigoroso controlo de qualidade, no entanto aconselhamos a consulta periódica do nosso *site* (www.lidel.pt) para fazer o *download* de eventuais correções.

Não nos responsabilizamos por desatualizações das hiperligações presentes nesta obra, que foram verificadas à data de publicação da mesma.



Reservados todos os direitos. Esta publicação não pode ser reproduzida, nem transmitida, no todo ou em parte, por qualquer processo eletrónico, mecânico, fotocópia, digitalização, gravação, sistema de armazenamento e disponibilização de informação, *síto Web*, *blogue* ou outros, sem prévia autorização escrita da Editora, exceto o permitido pelo CDADC, em termos de cópia privada pela AGECOP - Associação para a Gestão da Cópia Privada, através do pagamento das respetivas taxas.

Índice

Prefácio	5
Apresentação	7

Parte I – Atividades iniciais	11
A literatura oral	12
O conto popular português	13
Os escritores	14
A leitura recreativa	16
A escrita criativa	19
Mensagem para os leitores e escritores	23
Mensagem para o professor	25

Parte II – Oficinas de Leitura Recreativa e de Escrita Criativa	27
C1	
Oficina 1 – «A gaita maravilhosa», Teófilo Braga	28
Oficina 2 – «Os três conselhos», Teófilo Braga	34
Oficina 3 – «Pele-de-Cavalo», Adolfo Coelho	40
Oficina 4 – «Pedro de Malas-Artes», Teófilo Braga	46
Oficina 5 – «História do Grão-de-Milho», Adolfo Coelho	52
Oficina 6 – «Desanda, cacheira», Teófilo Braga	58
Oficina 7 – «O preguiçoso da forneira», Consiglieri Pedroso	64
Oficina 8 – «O colhereiro», Adolfo Coelho	70
Oficina 9 – «A menina das pérolas e aljofres», Consiglieri Pedroso	76
Oficina 10 – «Sempre não», Teófilo Braga	82

Parte II (continuação) 89

C2

Oficina 1 – «A gata borralheira», Consiglieri Pedroso	90
Oficina 2 – «Clarinha», Teófilo Braga	98
Oficina 3 – «O sapateiro pobre», Teófilo Braga	106
Oficina 4 – «Pedro e o príncipe», Consiglieri Pedroso	114
Oficina 5 – «A da varanda», Teófilo Braga	122
Oficina 6 – «Come-Bois», Consiglieri Pedroso	130
Oficina 7 – «O gigante encantado», Consiglieri Pedroso	138
Oficina 8 – «A torre da má hora», Consiglieri Pedroso	146
Oficina 9 – «A corça da maçã de ouro», Consiglieri Pedroso	154
Oficina 10 – «O ladrão da mão cortada», Consiglieri Pedroso	162

Parte III – O meu dicionário 171

Parte IV – Anexos 179

<i>Jogo das Expressões Idiomáticas</i>	180
<i>Bingantónimos</i>	181
<i>Ilus(traç)ões</i>	187
<i>Terromímica</i>	189
<i>Jogo da Macaca d'«A menina das pérolas e aljofres»</i>	193
<i>Jogo do Stop</i>	194
<i>Jogo do Gigante Encantado</i>	195
<i>Ter Mão Nisso</i>	196

Soluções 197

Bibliografia 205

Prefácio

A progressiva expansão do ensino de línguas estrangeiras após a Segunda Guerra Mundial, e a importância atribuída à língua inglesa, que veio suplantar a alemã como língua da ciência e da filosofia e a francesa como língua das relações internacionais e da diplomacia (estas últimas no seu pico após o apocalíptico conflito), atingiu o seu auge na década de 80 do século passado: não só todas as línguas cultas universais se foram vendo gradualmente procuradas de maneira massiva, e cedo inseridas no sistema educativo regulado de ensino secundário (e a partir da mesma década de 80, em muitos países no ensino básico), como sobretudo o inglês se foi tornando uma espécie de latim moderno, a língua franca que todos deviam aprender e a todos permitia relacionar-se, situação que se foi consolidando e está hoje consagrada. A massificação do ensino da língua inglesa, um pouco em detrimento de todas as demais, cuja demanda se tornou verdadeiramente planetária, levou a uma revolução dos métodos pedagógicos e nela se implantou aquilo que se veio a designar a língua comunicacional: um *corpus* relativamente pequeno (*Basic English*, constituído por cerca de duas mil palavras) que permitia um conhecimento superficial mas prático da língua e que possibilitava uma comunicação estritamente oral e de situação, uma ferramenta básica para andar pelo mundo e conseguir desenvencilhar-se sem ajudas. Ao longo dessa década, e especialmente na seguinte, os anos 90, o fenómeno socioeconómico hoje conhecido e aceite como Globalização facilitou ainda mais a tarefa da exportação deste modelo: não interessava o conhecimento da gramática, nem a competência e habilidade escrita do falante nem a consciência cultural da língua: interessava defender-se oralmente o quanto bastasse. Desterrou-se da aprendizagem das línguas a literatura, a cultura, a história e até a tradução: importava apenas a destreza de falar, perceber os outros e fazer-se entender de maneira útil nos mínimos exigíveis. Foi preciso passar o rubicão do milénio para esta tendência, infelizmente tornada universal, abrandar e começar claramente a inverter-se, a reverter para um estudo e um conhecimento muito mais abrangente e aprofundado no domínio de cada língua: uma aprendizagem integral e integrada nos diversos planos da própria língua, que não serve só para comunicar, mas também para pensar, para aprender, compreender e assimilar o mundo, para criar; a língua toda ela como fator e instrumento de conhecimento.

Lentamente, mas de forma irreversível, a tendência consolidou-se e hoje o ensino de línguas que se pratica por todo o mundo é decididamente

integrador e abrangente de todos os planos da língua. Nos materiais pedagógicos para o ensino do português como língua estrangeira, coube a Ana Viegas abrir a porta da dimensão literária do português, e fê-lo com visão, com coragem e com inteligência. Uma primeira entrega chamada *Quem Conta um Conto Acrescenta um Ponto* propunha pequenos textos da rica tradição oral portuguesa a um nível intermédio da aprendizagem (B1-B2), sabiamente trabalhados e explorados pedagogicamente, livro que marcou um antes e um depois no ensino do português a estrangeiros. Agora recebemos *Vitória, Vitória, Acabou-se a História*, continuação em força do caminho iniciado, com a mesma determinação e sábia coragem, idêntico trabalho e exploração pedagógica dos textos, porém um esforço aplicado a um *corpus* literário já de envergadura, orientados para um nível avançado (C1-C2): 20 contos da tradição oral portuguesa trazidos da mão dos mesmos eminentes autores portugueses Teófilo Braga, Consiglieri Pedroso e Adolfo Coelho, mestres da literatura popular e da sua tradição oral, aqui transcrita tal como por esses verdes campos e vales os contadores dessas histórias as contavam, o que abre um enorme leque de possibilidades pedagógicas para o aprendente, que Ana Viegas explora a fundo e de forma amena e cativante de se estudar, mas rigorosa e também exaustiva, não descurando nenhum aspeto que possa ser útil à efetiva aprendizagem da língua. Em boa hora iniciado o caminho, ficam abertas todas as alamedas da literatura, que venturosamente regressam à pedagogia das línguas.

E vitória, vitória, acabou-se a história!

Miguel Viqueira

Ex-Docente do Departamento de Linguística Geral e Românica

Faculdade de Letras

Universidade de Lisboa

Apresentação

Vitória, Vitória, Acabou-se a História tem como principal objetivo desenvolver as competências comunicativas em língua (linguísticas, sociolinguísticas e pragmáticas) do aprendente de Português Língua Estrangeira através de atividades de leitura recreativa e de escrita criativa com base em contos populares portugueses.

Especificamente, tem como objetivo que o aprendente seja capaz de:

- Reconhecer a literatura oral como um conjunto de textos transmitidos oralmente, de geração em geração, por um povo, sendo, por isso mesmo, uma criação coletiva;
- Identificar alguns tipos de literatura oral, particularmente o conto;
- Definir e caracterizar o conto popular português enquanto um tipo particular de conto, pela sua transmissão oral, de geração em geração, por um povo – sendo, por isso mesmo, uma criação coletiva –, pela sua brevidade e simplicidade de enredo – que é fictício –, pela sua abreviada dimensão espaço-temporal e pelo seu número reduzido de personagens;
- Nomear os três escritores apresentados: Adolfo Coelho, Consiglieri Pedroso e Teófilo Braga;
- Identificar as vantagens da leitura e caracterizar a leitura recreativa enquanto um tipo particular de leitura que estimula a imaginação e a criatividade;
- Identificar as vantagens da escrita e caracterizar a escrita criativa enquanto um tipo particular de escrita que estimula a imaginação e a criatividade;
- Fomentar hábitos de leitura e de escrita em Português Língua Estrangeira.

O conto popular português enquanto recurso lúdico-didático para o ensino-aprendizagem de Português Língua Estrangeira

No âmbito do ensino-aprendizagem de Português Língua Estrangeira, a didática da literatura assume uma relevância considerável, já que se apresenta como uma forma de associar «arte» e «técnica», permitindo, por isso, ler e escrever melhor.

As potencialidades do texto literário passam pela variedade de temas, de formatos, de registos de língua, de graus de dificuldade e de utilizações, o que os torna adequados a uma grande variedade de públicos; permitem a aquisição de léxico em contexto; estimulam a imaginação e a cooperação

do aprendente, que participa ativamente; proporcionam interações verbais genuínas, ao gerar interpretações múltiplas e conversas; e apelam às diversas competências comunicativas em língua, não apenas a compreensão e a produção escritas.

Particularmente, o conto popular português transmite aspetos da cultura portuguesa e lusófona, uma vez que, graças aos Descobrimentos, viajou além-fronteiras, regressando embebido da cultura das antigas colónias portuguesas:

«Estes enunciados literários são transversais a todo o território nacional, ilhas incluídas, e foram até exportados para antigas colónias portuguesas, onde vieram a ganhar feições locais.»
(Guerreiro e Mesquita, 2011: p. 158)

No mesmo sentido, contribui para a formação da personalidade do aprendente – um dos requisitos do método comunicativo, tendência atual para o ensino de Português Língua Estrangeira –, ao evidenciar uma função moralizadora; capta facilmente o interesse do aprendente, devido à sua estrutura breve, simples e repetitiva, na medida em que, por este não possuir o mesmo nível de língua de um falante nativo, se apoia nesta estrutura simples e nesta repetição de acontecimentos para acompanhar a leitura eficazmente; permite o tratamento interdisciplinar numa abordagem bilingue, isto é, que seja explorado não só na aula de língua estrangeira, mas também, entre outras, nas de ciências, história ou religião, conforme as referências a elementos da natureza, a acontecimentos históricos, à religião, à família, à alimentação, o que possibilita um ensino não formal e informal dos conteúdos programáticos dessas mesmas disciplinas; possibilita o acesso, em simultâneo, ao código escrito e ao código oral, este último com todos os traços que o caracterizam, sejam expressões coloquiais, pausas, reformulações, explicitações ou repetições; e é um ponto de partida para leituras mais extensas e complexas.

Os escritores escolhidos: Adolfo Coelho, Consiglieri Pedroso e Teófilo Braga

A escolha das coleções de contos populares portugueses de Adolfo Coelho, Consiglieri Pedroso e Teófilo Braga prende-se com o facto de estes escritores os terem recolhido diretamente dos narradores, sem alterarem linguística ou tematicamente o seu conteúdo. Considera-se que apenas assim é possível mostrar o verdadeiro espírito português; de outra forma, estar-se-ia a mostrar a obra de um escritor português que soube adaptar eloquentemente os contos populares ao seu estilo pessoal.

Atividades de exploração dos contos populares portugueses: oficinas de leitura recreativa e de escrita criativa

As atividades de exploração dos contos populares portugueses visam atividades de leitura recreativa e de escrita criativa, organizadas em oficinas.

Ler recreativamente implica ler despreocupadamente, permitindo ao leitor viajar por outros mundos, imergir-se noutras culturas, lidar com sensações boas (a alegria, a amizade, o amor) e más (a dor, a morte), refletir e confrontar pontos de vista, desenvolver a sua criatividade e a sua imaginação, ampliar o seu vocabulário e familiarizar-se com a escrita.

Escrever criativamente implica não se enclausurar dentro de uma gaiola de regras, isto é, não se cingir a procedimentos e modelos pré-estabelecidos, mas, sim, brincar com as palavras, permitindo ao escritor comunicar consigo próprio e com os outros, imortalizar as suas palavras, organizar os seus pensamentos, refletir e ponderar com maior precisão, desenvolver a sua criatividade e a sua imaginação e aperfeiçoar a ortografia.

A leitura recreativa e a escrita criativa justificam a sua copresença nas atividades de exploração dos contos populares portugueses pelo enriquecimento mútuo que originam, por se assumirem como competências comunicativas lúdicas – ao aliarem à sua funcionalidade a dimensão de entretenimento – e por estimularem a imaginação, a criatividade e a participação ativa do aprendente.

Estas oficinas de leitura recreativa e de escrita criativa a partir de contos populares portugueses poderão ser realizadas individualmente (em contexto de aprendizagem não formal) ou em contexto de aprendizagem formal, enquanto complemento aos materiais de base, e são dirigidas a um público-alvo jovem e adulto.

Organização

A presente obra encontra-se organizada da seguinte forma:

- **Parte I:** atividades iniciais sobre a literatura oral, o conto popular português, os escritores das principais coleções de contos populares portugueses, a leitura recreativa, a escrita criativa e duas mensagens dirigidas aos leitores e escritores e ao professor;
- **Parte II:** 20 oficinas de leitura recreativa e de escrita criativa com base em 20 contos populares portugueses, repartidas pelos níveis C1 e C2 do Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas: Aprendizagem, Ensino, Avaliação (QEER) e do Quadro de Referência para o Ensino Português no Estrangeiro (QuaREPE), com grau de dificuldade crescente. Geralmente, cada oficina contém atividades de pré-leitura, leitura, pós-leitura, planificação, textualização e revisão;
- **Parte III:** o meu dicionário, uma criação pessoal a partir do vocabulário adquirido a ser preenchido com a definição em contexto da palavra adquirida, um sinónimo e um antónimo.

Oficina 1

«A gaita maravilhosa»

Teófilo Braga

Nível C1

Duração aproximada: 180 minutos

1. O conto popular que vais ler aborda o tema da música. Provoca uma **tempestade de ideias** na tua mente e refere cinco instrumentos musicais, cinco géneros musicais, cinco profissões relacionadas com a música e cinco verbos relacionados com a música.



Numa tempestade de ideias deves escrever tudo o que te vem à cabeça sobre um determinado tema.

Instrumentos

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____

Géneros

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____

Profissões

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____

Verbos

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____

2. Comenta com os teus amigos o significado do provérbio popular português «quem canta seus males espanta» e anota as conclusões a que chegaram.

3. Lê o conto popular com um amigo. Entre os dois, decidam quem lê as narrações e quem lê os diálogos.

A gaita maravilhosa

Quando Cristo andava pelo mundo acompanhado de São Pedro, passaram por um laranjal, guardado por um rapazito. Era um dia de calma e São Pedro ia com muita sede.

— Bem me sabia agora uma laranja! Ó menino, deixas-me comer aí uma laranja?

— Pois colha-a; à sua vontade.

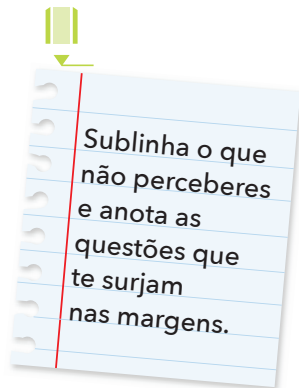
Não tendo com que pagar ao pequeno, lembrou ao divino Mestre que provasse uma laranja. Ao seu pedido, a criança acudiu, risonha.

— Colha, senhor, quantas queira.

O divino Mestre quis logo premiar aquela sincera boa vontade e perguntou-lhe:

— Olha lá, tu queres a tua salvação?

— Isso, sim; mas também queria



4. O que achas que o rapaz vai pedir? Se estivesses no seu lugar, o que pedirias?

uma gaitinha, que quando a tocasse dançasse tudo.

O divino Mestre deu-lhe a gaitinha e foram ambos andando. O rapaz, para se distrair, começou a tocar, mas o dono do laranjal, que estava escondido entre uma moita de silvas, vigiando-o, em vez de ir ralhar com ele, começou numa dança entre as silvas, que ficou todo rasgado e arranhado. Quando o rapaz ia para casa do patrão, passava na estrada um vendilhão com um jumento carregado de loiça para a feira e, como começasse a ouvir-lhe o som da gaitinha, o jumento, vendilhão, loiça, tudo começou num delírio de pulos. Desesperado, o vendilhão da loiça, vendo-a toda quebrada e sem poder ter mão no jumento, agarrou o rapaz e levou-o à presença do juiz, para se lhe dar o castigo que bem merecia por tal travessura.

5. O que pensas que vai acontecer a seguir?

O juiz, carrancudo, informado do facto, voltou-se para o rapaz:

— Trazes aí a gaitinha? Sempre quero verificar como as coisas se passaram.

E, vendo o simples instrumento, ordenou-lhe com má catadura:

— Toca!

O rapaz, tomando a gaitinha, que apresentara ao juiz, rompeu logo o delírio da dança; e juiz, escrivão, mesa, livros, vendilhão e os beleguins, tudo começou num rodízio e rodopio dançante. No meio da sarabanda, entra pela sala do tribunal a mãe do juiz, que jazia entrevada num aposento próximo, e, batendo as palmas, cantarolava a bailar:

Vá de folia,

Vá de folia!

Que há sete anos

Eu não me mexia.

O juiz, maravilhado do que se estava passando, pediu ao rapaz que não buzinasse mais. Imediatamente obedecido, começou a limpar as bagadas de suor e disse para o rapaz:

— Vai-te em paz, porque se causaste dano com a gaita, também fizeste um grande benefício de curar minha mãe, que estava entrevadinha há sete anos.

6. Relaciona o vocabulário com as definições.

1 moita

2 vendilhão

3 catadura

4 beleguins

5 sarabanda

6 entrevada

7 bagadas

a gotas

b vendedor ambulante

c dança

d oficiais de justiça

e aspeto

f alguém com os membros paralisados

g conjunto espesso de plantas de pouca altura

7. Atribui um título alternativo ao conto popular. Justifica a tua escolha.

8. Consideras que o rapaz procedeu bem ao deixar Cristo e São Pedro comerem as laranjas do laranjal do seu patrão sem lhe pedir autorização?

9. A partir do conto popular, não é possível saber como o rapaz e a mãe do juiz são fisicamente, mas é possível ter uma ideia de como são psicologicamente. Imagina o seu aspeto e faz a sua caracterização física e psicológica.

Rapaz	Mãe do juiz
Caracterização física <hr/> <hr/> <hr/>	Caracterização física <hr/> <hr/> <hr/>
Caracterização psicológica <hr/> <hr/> <hr/>	Caracterização psicológica <hr/> <hr/> <hr/>

10. Sintetiza o conto popular, de modo a caber dentro desta laranja.



Blank lined writing area for notes.

13. Reúne os teus amigos e, juntos, organizem uma sessão de *karaoke* de música portuguesa.



14. Envia um convite aos teus familiares para irem assistir à tua atuação, explicando-lhes por que razão se trata de uma ótima forma de praticares a língua portuguesa.

Convite



(nome do convidado) _____

(motivo do convite, data e hora) _____

(local e morada) _____

(assinatura) _____

Vitória, Vitória, Acabou-se a História é o segundo de três complementos lúdico-didáticos que, a partir de textos da literatura oral portuguesa fixados em escrita, promovem atividades de leitura recreativa e de escrita criativa. Destina-se a um público jovem e adulto e tem como objetivo desenvolver as competências comunicativas em língua (linguísticas, sociolinguísticas e pragmáticas). Encontra-se organizado em três partes: a Parte I explora os conceitos de literatura oral, conto popular português, leitura recreativa e escrita criativa; a Parte II compreende 20 oficinas de leitura recreativa e de escrita criativa com base em 20 contos populares portugueses, repartidas pelos níveis C1 e C2 do QECR e do QuaREPE, com grau de dificuldade crescente, abrangendo, geralmente, atividades de pré-leitura, leitura, pós-leitura, planificação, textualização e revisão; a Parte III contém um dicionário de criação pessoal a ser preenchido com a definição em contexto da palavra adquirida, um sinónimo e um antónimo.

Vitória, Vitória, Acabou-se a História segue uma abordagem comunicativa e orientada para a ação, o que implica uma participação ativa quer do ensinante quer do aprendente, podendo ser utilizado tanto em contexto de aprendizagem formal, mediado pelo professor, como de aprendizagem não formal, autonomamente.

As soluções das atividades encontram-se no final do livro.



**Quem conta um conto
acrescenta um ponto**
Da mesma autora

