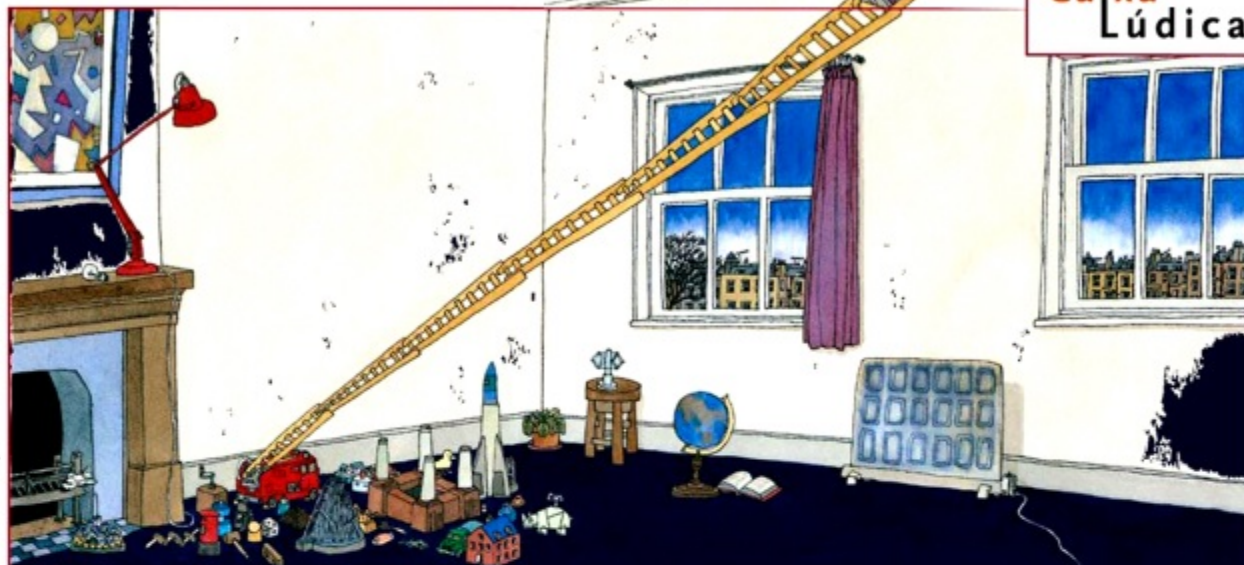




No sótão
Hiawyn Oram e
Satoshi Kitamura,
Pequena Zahar,
2107. 32 págs.
R\$ 46,90



A aventura de fazer de conta

O protagonista da história contada por Hiawyn Oram e ilustrada por Satoshi Kitamura inventa um mundo particular, repleto de possibilidades e amigos

Há momentos em que nada parece interessante, brinquedo nenhum parece ter graça. Mesmo no caso de gente grande, livros, filmes ou tarefas que em geral atraem nossa atenção de repente se tornam (ao menos momentaneamente) desinteressantes. É o sentimento de tédio, que faz com que tudo pareça sem graça. Para o neurocientista Daniel Weissman, pesquisador da Universidade de Michigan em Ann Arbor, é possível que nessas ocasiões algumas partes do nosso cérebro estejam espontaneamente desconectadas. Em seus estudos, ele constatou que quando nos cansamos de executar uma tarefa ou de prestar atenção ao mundo a nossa volta colocamos parcialmente “em repouso” algumas áreas neurais, diminuindo a atividade de comunicação. Segundo o cientista, parece haver uma diminuição significativa da comunicação entre as áreas cerebrais ligadas ao autocontrole, visão e linguagem. E é nesse momento que podemos acessar outras conexões – por exemplo, deixando que a imaginação flua. Foi

o que fez o garotinho que protagoniza a história escrita pelo sul-africano Hiawyn Oram e ilustrada pelo japonês Satoshi Kitamura.

O personagem de *No sótão*, lançado pela Pequena Zahar, encontra uma escada que lhe permite chegar a lugares inusitados, que o distraem do tédio. Para escapar da sensação de solidão, o menino brinca com a própria criatividade e é assim que descobre amigos como uma família de camundongos e um tigre listrado. Em suas aventuras, abre janelas que abrem outras e outras janelas – sem precisar acessar a internet. Conhece uma aranha, aprende a fazer teias e percebe que um ninho de besouro pode ser um bom lugar para descansar. Aventuras não faltam para o lugar aonde o menino descobre que pode ir: um sótão particular, sem limites. Em tempos de brinquedos eletrônicos em alta e imagens que surgem detalhadas em telas reluzentes, obedecendo ao comando de dedinhos ágeis, deixar de lado a diversão que vem pronta e recorrer à imaginação é fundamental à saúde mental das crianças. (Gláucia Leal, editora-chefe)