

PROFLETRAS - UFTM

**INVESTIGADORES LITERÁRIOS:
A CONTEMPORANEIDADE E A LEITURA DE TEXTOS
LITERÁRIOS NO ENSINO FUNDAMENTAL II**

MELINA DE PAULO

UBERABA/MG

2021

Sherlock Holmes

**CADERNO DE
ATIVIDADES**

**Catálogo na fonte: Biblioteca da Universidade Federal do
Triângulo Mineiro**

P355i Paulo, Melina de
Investigadores literários: a contemporaneidade e a leitura de textos
literários no ensino fundamental II / Melina de Paulo. -- 2021.
45 p. : il., tab.

Produto decorrente da Dissertação (Mestrado Profissional em Letras
em Rede Nacional) -- Universidade Federal do Triângulo Mineiro,
Uberaba, MG, 2021

Orientadora: Profa. Dra. Fani Miranda Tabak

1. Literatura – Estudo e ensino. 2. Leitura – Estudo e ensino. 3. Le-
tramento. 4. Ensino Fundamental. I. Tabak, Fani Miranda. II. Universidade
Federal do Triângulo Mineiro. III. Título.

CDU 028(07)

RESUMO

O presente caderno de atividades apresenta uma proposta de trabalho com a leitura literária em sala de aula. Trata-se de um módulo didático adaptado, organizado a partir de um plano de intervenção desenvolvido durante o ano de 2020 em turmas dos anos finais do ensino fundamental de uma escola estadual localizada na cidade de Uberaba-MG. A proposta original conta com práticas a serem realizadas no ambiente virtual. No entanto, reconhecemos que, mesmo vivendo em uma era digital, a realidade socioeconômica, tão dolorosamente expressiva na realidade das instituições públicas de nosso país, pode apresentar diversos fatores limitantes para o desenvolvimento desse tipo de ação no ambiente virtual. Assim, na primeira parte, há uma descrição detalhada de todas as missões a serem desenvolvidas com os alunos: antes, durante e depois da leitura da obra **O cão dos Baskerville** (DOYLE, 2019), escrita por um dos precursores do romance policial, Sir Arthur Conan Doyle. Em seguida, foram disponibilizados todos os moldes em versões prontas para serem impressas e trabalhadas com os estudantes. As missões apresentadas, pensadas sob a luz de diversos estudiosos acerca da teoria literária aplicada à recepção, estão descritas no trabalho intitulado **A contemporaneidade e a leitura de textos literários no Ensino Fundamental II**. Tal dissertação apresenta-se como uma leitura obrigatória para que o professor possa refletir sobre o contexto de aplicação do presente fascículo. Nosso intuito reside na busca por estratégias que possam transformar nossos alunos em leitores-investigadores, conscientes de que o processo de leitura pressupõe uma postura ativa e que, na relação entre autor-leitor-obra, cada texto interage de diferentes maneiras com os indivíduos.

Palavras-chave: Letramento literário, ensino fundamental, caderno de atividades

ABSTRACT

This activity book presents a work proposal with literary reading in the classroom. It is an adapted didactic module, organized from an intervention plan developed during the year 2020 in classes of the final years of elementary school of a state school located in the city of Uberaba-MG. The original proposal has practices to be carried out in the virtual environment. However, we recognize that, even living in a digital age, the socioeconomic reality, so painfully expressive in the reality of public institutions in our country, can present several limiting factors for the development of this type of action in the virtual environment. Thus, in the first part, there is a detailed description of all the missions to be developed with the students: before, during and after reading the work **The Hound of the Baskervilles** (DOYLE, 2019), written by one of the precursors of the detective novel, Sir Arthur Conan Doyle. Then, all the templates were made available in versions ready to be printed and worked with the students. The missions presented, thought in the light of several scholars about the literary theory applied to the reception, are described in the work entitled **The contemporaneity and the reading of literary texts in Elementary School II**. This dissertation is presented as a mandatory reading for the teacher to reflect on the context of application of this issue. Our aim lies in the search for strategies that can transform our students into reader-researchers, aware that the reading process presupposes an active posture and that, in the relationship between author-reader-book, each text interacts in different ways with individuals.

Keywords: Literary literacy, elementary school, activity notebook

SUMÁRIO

SUMÁRIO	3
Ei, professor!.....	4
Ei, aluno!	6
Elementar, meu caro Doyle!	7
Entendendo cada missão	8
FASE 01: Coletando evidências	
1ª missão – Hora do conto	9
2ª missão – Dark Stories	11
3ª missão – Caça ao tesouro na Ilha do Conhecimento	12
FASE 02: Montando o quebra-cabeça	
4ª missão – Leitura da obra O cão dos Baskerville , de Sir. Arthur Conan Doyle.....	13
FASE 03: Xequemate	
5ª missão – Construindo contos a partir de Story Cubes	15
Prontos para novos desafios?	16
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	17
Apêndices	18
Apêndice A – Dark Stories	18
Apêndice B – Pistas para a caça ao tesouro	23
Apêndice C – Marcador de páginas para acompanhamento da leitura.....	25
Apêndice D – Termômetro literário para acompanhamento da leitura	26
Apêndice E – Quebra-cabeças (Charneca)	27
Apêndice F – Dominó de palavras	28
Apêndice G – Caça-palavras	29
Apêndice H – Quebra-cabeças (<i>Baskerville Hall</i>)	30
Apêndice I – Jogo das sílabas	31
Apêndice J – Jogo da memória.....	32
Apêndice K – Caça-palavras.....	33
Apêndice L – Álbum de figurinhas.....	34
Apêndice M – Cruzadinha	38
Apêndice N – Cartas-desafio	39
Apêndice O – Carteirinha	42
Apêndice P – Story Cubes	43
Anexos	44
Anexo A – Conto Maria Angula	44
Anexo B – Imagem da versão virtual do jogo Dark Stories	45

EI, PROFESSOR!

“Pode ser que você mesmo não seja iluminado, mas é um condutor de luz. Algumas pessoas, mesmo sem possuir genialidade, têm o notável poder de a estimular.”
Sir Arthur Conan Doyle

Caro professor,

Na atualidade, o trabalho com literatura em sala de aula encontra-se em um campo de incertezas. E, normalmente, a leitura de uma obra clássica parece uma tarefa impossível. Os livros clássicos seguem acumulando poeira nas bibliotecas escolares, quando estas existem. Entretanto, é inegável que o interesse pelas narrativas clássicas existe, uma vez que elas se dissipam por inúmeros produtos culturais consumidos por uma grande parcela da população. As referências a textos canônicos das mais distintas tradições povoam o imaginário construído por versões contemporâneas que parecem originais.

Ainda que no mundo contemporâneo o ato da leitura comece a ser aprimorado dentro de novos espaços repletos de imagens, movimentos e sons, a tensão entre as práticas de leitura e o ambiente escolar é constante. A cultura de massa traz uma ideia de produtos que foram conduzidos para serem culturais. Surge, assim, um grande paradoxo: como formar leitores competentes e ao mesmo tempo bons apreciadores de literatura?

É preciso imaginar que, para esse novo leitor, extremamente audiovisual e saturado de imagens, nada mais parece ter impacto. Faz-se cada vez mais necessário buscar estratégias para provocar o leitor através da noção do estranhamento¹, tirando-o da letargia mental em que se encontra através da visão enriquecida da realidade proporcionada pela literatura.

Nesse sentido, as narrativas policiais apresentam-se como uma opção muito interessante, pois, com suas tramas misteriosas envolvendo crimes, detetives e investigações, têm a capacidade de despertar o medo, a paixão e a curiosidade. Em todo momento, a leitura exige a interpretação a fim de suprir ou de preencher os espaços vazios contidos no texto. Tal atividade interpretativa só é possível graças à capacidade imaginativa do leitor, estimulada pelos lugares vazios, combinada aos demais fatores intrínsecos ao texto. Segundo Iser (1999), o preenchimento dos vazios se realiza mediante a projeção do leitor. Os elementos presentes

¹ Para Victor Chklovski (1973), o neologismo “estranhamento” seria a possibilidade que a obra de arte tem de nos transportar para uma nova dimensão, visível apenas pelo olhar estético ou artístico, nos distanciando da realidade, trazendo uma nova visão ao modo comum como apreendemos o mundo.

no texto, como um itinerário a ser seguido, poderão romper com as expectativas do leitor, fazendo-o (re)construir, substituir ou anular suas representações projetivas habituais.

Assim, apresentamos uma sequência de atividades a serem desenvolvidas através da leitura do clássico da literatura policial **O cão dos Baskerville**, escrita por um dos precursores do romance policial enquanto gênero, Sir Arthur Conan Doyle. Publicada originalmente em 1902, o livro apresenta uma das muitas aventuras do famoso detetive Sherlock Holmes e seu fiel companheiro, Dr. Watson. Na busca pela formação de jovens leitores, o objetivo da proposta é fazer com que a leitura desta obra se torne uma atividade desafiadora e significativa. Nossa pesquisa encontra espaço na busca por tornar os nossos alunos leitores ativos, que elaboram hipóteses, são capazes de fazer reflexões mais aprofundadas, analisando as pistas e desvelando o texto.

Resultado de um projeto de leitura idealizado para alunos dos anos finais do ensino fundamental e desenvolvido no âmbito do Programa de Mestrado Profissional em Letras – PROFLETRAS, no período entre março de 2019 e maio de 2021, as atividades foram pensadas para serem desenvolvidas, originalmente, no ambiente virtual. Afinal, era preciso que nossas práticas estivessem alinhadas a uma nova realidade, em que o mundo digital, mais do que nunca, se tornou a principal ferramenta de interação social.

Entretanto, ainda que seja fundamental reconhecer que as práticas de letramento literário precisam ser repensadas para que possam dialogar melhor com as novas gerações, nativas digitais, também reconhecemos que a realidade socioeconômica, tão dolorosamente expressiva na realidade das instituições públicas de nosso país, pode apresentar diversos fatores limitantes para o desenvolvimento desse tipo de ação.

Assim, este caderno, que pode ser utilizado em partes ou no todo, apresenta uma versão adaptada do projeto original, uma proposta que pode ser impressa e trabalhada em sala de aula. A princípio, você encontrará a descrição de todas as missões a serem desenvolvidas com os alunos: antes, durante e depois da leitura da obra **O cão dos Baskerville**. Já na segunda, você encontrará os moldes para que possam ser impressos.

Mas não se esqueça: este módulo didático não apresenta uma fórmula imutável, ele é passível de adaptação. Analise a possibilidade de flexibilização para os alunos de acordo com as necessidades específicas de cada turma.

Que tenhamos coragem e persistência para desenvolver um bom trabalho!

EI, ALUNO!

“O mundo está cheio de coisas óbvias que ninguém, de forma alguma, observa.”

Sir Arthur Conan Doyle

Querido aluno,

Como bem nos advertiu o poeta romântico Álvares de Azevedo, é preciso ter muito cuidado ao visitar essas páginas, pois um novo desafio se anuncia! É preciso aceitar que a leitura não é uma via de mão única.

Em uma investigação criminal, o investigador é aquele agente que realiza o trabalho de inteligência e investigação das evidências para solucionar atos ilícitos. Neste contexto, levanta-se uma hipótese criminal e ela é confirmada (ou não) por meio de indícios.

Quando se pensa em leitura, quem investiga o texto literário é o leitor. Mais do que a simples coleta de dados, o leitor-investigador é aquele que analisa e desvenda as pistas, reflete sobre questões que podem ajudá-lo a desvelar o texto.

Você, agora, está convidado a participar de um treinamento para que possa se tornar um agente especial da DLI (Divisão Literária de Investigação). Ao final, espera-se que tenha desenvolvido as habilidades para que possa se tornar um investigador literário do Bureau IL – Divisão de Leitura Investigativa do Brasil.

Neste desafio, juntamente com o famoso detetive Sherlock Holmes, procure desvendar os enigmas da obra **O cão dos Baskerville**, escrita por Sir Arthur Conan Doyle. Para isso, realize as atividades que estão organizadas neste caderno. O ideal é que você, com o auxílio de seu professor, desenvolva as missões em grupos. Siga todas as orientações e, caso seja necessário, não deixe de pedir ajuda. Afinal, mesmo sendo um mestre na arte da dedução, Holmes nunca dispensou o auxílio do seu fiel escudeiro, Dr. Watson.

Durante nossa investigação, é muito importante ficar atento aos detalhes. Muito cuidado com aquilo que foi dito e, principalmente, com o que não foi dito. Afinal, segredos incríveis habitam as entrelinhas.

Vamos embarcar juntos nessa aventura e desvendar grandes mistérios!

Nosso departamento está contando com você!

ELEMENTAR, MEU CARO DOYLE!

Nascido a 22 de maio de 1859, em Edimburgo, Escócia, **ARTHUR CONAN DOYLE** foi um escritor, médico e jornalista. Em 1890, recém-casado com Louisa Hawkins e ainda lutando para se manter como escritor, seu romance **Um Estudo em Vermelho** apresentou aquele que seria seu maior legado: o detetive Sherlock Holmes.

Durante sua vida, Doyle escreveria sessenta histórias sobre Holmes, tornando-se, assim, uma referência para toda a literatura policial ao introduzir a lógica na investigação. Contudo, foi ainda um escritor prolífico, cujos trabalhos incluem histórias de ficção científica, novelas históricas, peças e romances, poesia e obras de não ficção.

Filho de uma rígida e abastada família católica-irlandesa, aos nove anos, Doyle se despediu com tristeza de seus pais e foi enviado para a Inglaterra, onde iria frequentar a Hodder Place, em Stonyhurst – uma escola preparatória jesuíta – de 1868 a 1870. Depois disso, Doyle foi estudar no Stonyhurst College pelos próximos cinco anos. Para o jovem Doyle, a experiência no internato foi brutal: foi alvo de bullying de muitos de seus colegas e a instituição infligia punições corporais cruéis contra os estudantes. Com o tempo, o autor encontrou consolo em sua aptidão para escrever, e conquistou um ávido público composto por estudantes mais jovens.

Ainda que seus pais tivessem esperanças de que ele seguisse os passos da família no estudo das Artes, em 1876, Doyle decidiu estudar medicina na Universidade de Edimburgo. Neste período, ele conheceu aquele que seria o seu grande mentor: o professor Dr. Joseph Bell. Sua aguçada capacidade de observação seria inspiração para a criação de Sherlock Holmes.

Apesar da grande fama de seu personagem, em 1893, o Dr. Moriarty, eterno inimigo de Holmes, empurra o detetive para as catacumbas, palco da sua morte. Com a notícia da morte nos jornais, os leitores vestiram-se de luto. Algum tempo depois, sucumbindo à pressão do público, Doyle escreve **O cão dos Baskerville**, mas coloca a obra, cronologicamente, antes da morte do personagem, evitando ter de trazer o detetive de volta à vida. No entanto, em 1903, após uma proposta irrecusável, o autor acaba ressuscitando o personagem, revelando que o detetive conseguira burlar a morte.

Conan Doyle foi nomeado cavaleiro em 1902 pelo apoio à política britânica na guerra da África do Sul, recebendo o título de Sir. Suas obras, mundialmente famosas, foram traduzidas para os mais diversos idiomas.

Em suas publicações, há um constante duelo entre o detetive e seu inimigo oculto. O desenlace vem sempre carregado de forte dose dramática. A expressão do famoso detetive ante a admiração de seu inseparável companheiro – “Elementar, meu caro Watson” – entrou para a linguagem cotidiana.

Após ter sido diagnosticado com angina, Doyle ignorou as recomendações médicas e embarcou em uma viagem espiritual. Ele retornou à Inglaterra com severas dores no peito e ficou acamado. Faleceu em 07 de julho de 1930.



ENTENDENDO CADA MISSÃO

HORA DO CONTO

Objetivos:

Ao proporcionar experiências de leitura literária através dos contos de assombração, intentamos estimular a capacidade de abstração dos alunos utilizando as histórias de mistério como temática e incentivar a criatividade através da criação de roteiros para as encenações.

Recursos materiais: Figurinos, aparelho de som.

Recursos pessoais: Alunos, professor.

1º momento: Roda de conversa

Duração: 01 aula

Metodologia:

Nesta etapa, optamos por trabalhar com contos por se tratar de uma das formas de leitura mais utilizadas em sala de aula. Ainda que seja escolhido pelos alunos, na maioria das vezes, por sua curta extensão, é importante destacar que a sua complexidade não deve ser subestimada. Ricardo Piglia (2004) tece interessantes considerações a respeito do tema. Na premiada obra **Formas breves**, o autor indica que todo conto sempre narra duas histórias, narradas paralelamente nas entrelinhas: uma aparente e outra secreta. Ao contar simultaneamente duas histórias, como se fossem uma só, o bom contista trabalha com uma narrativa em que “o mais importante nunca se conta” (PIGLIA, 2004, p.91) e o desfecho se apresenta como uma revelação. Neste cenário, os mesmos acontecimentos convergem para duas lógicas narrativas: a realidade e a imaginação. Assim, o conto "reproduz a busca sempre renovada de uma experiência única que nos permite ver, sob a superfície opaca da vida, uma verdade secreta" (PIGLIA, 2004, p.94).

Nesse sentido, Cortázar indica que “um conto é uma verdadeira máquina literária de criar interesse” (2006, p. 122-123), pois provoca o leitor com tema abordado, narrado de forma intensa, objetiva, sem descrições ou narrações desnecessárias. E na busca pela segunda história, na busca por aquilo que não foi contado, firma-se uma parceria entre o autor, a obra, o leitor e todos seus conhecimentos e leituras prévias que serão acionados durante a análise do texto.

Buscando direcionar o olhar de nossos alunos para essa leitura investigativa, em sala de aula, eles serão convidados a organizar a contação de alguns contos de assombração em trios. Essa atividade poderá ser desenvolvida no horário regular da aula ou, caso seja possível, no contraturno (neste caso, para ajudá-los nessa missão, os alunos terão a possibilidade de convidar pessoas da comunidade). Além disso, poderão utilizar quaisquer recursos que julgarem pertinentes, como figurinos e efeitos sonoros.

Para maior organização e para que não aconteça repetições, os alunos deverão definir e informar previamente quais serão os contos dramatizados. A escolha será realizada livremente pelos discentes, contudo, a um dos grupos (determinado através de sorteio) caberá a exposição da lenda sobre o *Lobisomen*. Sugerimos que o docente também participe da atividade com a apresentação de um conto da tradição oral equatoriana chamado **Maria Angula** (Anexo A).

2º momento: Apresentação dos contos, roda de conversa

Duração: 02 aulas

Metodologia:

Na data marcada, a partir do cronograma organizado pela professora através da indicação dos contos pelos alunos, os alunos sentarão em roda para que possam apreciar as apresentações dos colegas.

A dramatização mostra-se como um interessante instrumento de aprendizagem através do qual o aluno pode integrar-se no mundo das artes e da literatura. Tem a função de integrar, socializar ideias, possibilitando a ampliação de repertório dos discentes de uma maneira mais lúdica, mostrando-se como uma prática de libertação e estímulo.

Nessa espontaneidade, a liberdade pessoal é liberada, e a pessoa como um todo é física, intelectual e intuitivamente despertada. Isto causa estimulação suficiente para que o aluno transcenda a si mesmo - ele é libertado para penetrar no ambiente, explorar, aventurar e enfrentar sem medo todos os perigos (SPOLIN, 2001, p.5).

Ao final das apresentações, haverá uma roda de conversa em que os alunos serão questionados se ficaram com medo das histórias, se conheciam algumas daquelas lendas e se acreditavam nelas.

O professor também poderá promover uma votação para que possam eleger a apresentação mais marcante daquele dia.

DARK STORIES

Objetivos:

Nessa etapa, a expectativa é estimular o pensamento lógico, a atenção, a percepção, a paciência e a persistência através da formulação de hipóteses.

Recursos materiais: Folha impressa com a versão adaptada do jogo ***Black Stories***, lançado pela marca Galápagos Jogos e fabricado pela Moses (Apêndice A); ou aparelho de celular.

Recursos pessoais: Alunos, professor.

Duração: 02 aulas

Metodologia:

Para esta missão, os alunos serão apresentados ao jogo ***Dark Stories***. O professor poderá utilizar a versão adaptada, disponível para impressão na segunda parte desse caderno, do jogo “***Black Stories***”, lançados pela marca Galápagos Jogos e fabricado pela Moses (Apêndice A). Porém, destaca-se que há uma versão *on-line* do jogo chamada ***Dark Stories***, disponibilizada através de um aplicativo de celular para as plataformas Android ou iOS, desenvolvido pelo estúdio Treebit Technologies (Anexo B).

Em qualquer uma das versões, o jogo é composto por uma reunião de enigmas mórbidos, sinistros e traiçoeiros. Para iniciar a rodada, um aluno seleciona aleatoriamente uma carta com uma história que deverá ser lida para todo o grupo. A parte de trás da carta, com a resolução do mistério, deverá ser lida apenas pelo líder da rodada. Assim, os outros alunos do grupo, os investigadores, deverão tentar desvendar o enigma. Para tanto, eles deverão reconstruir os passos de cada incidente, peça a peça, fazendo perguntas (que serão respondidas pelo líder da rodada com “Sim”, “Não” ou “Irrelevante”), adivinhando e montando este quebra-cabeça de evidências. Vence a rodada quem conseguir resolver toda a situação primeiro. Ainda que as histórias deixem sugestões para várias situações, a solução no verso da carta é a única correta.

CAÇA AO TESOIRO NA ILHA DO CONHECIMENTO

Objetivos:

Durante exploração do espaço escolar, nosso objetivo é estimular o raciocínio para levantamento de hipóteses e investigação. Além disso, esperamos proporcionar, de maneira lúdica, o primeiro contato dos alunos com a obra literária a ser analisada.

Recursos materiais: Folha impressa com as pistas; exemplares do livro **O cão dos Baskerville**, de Sir Arthur Conan Doyle.

Recursos pessoais: Alunos, professor.

Duração: 01 aula

Metodologia:

Previamente, para que possam localizar o tesouro, o professor distribuirá algumas charadas (Apêndice B) pela escola. Após este momento de organização, os alunos (em grupos) serão convidados a participar de uma caça ao tesouro na ilha do conhecimento. A resolução de cada enigma permitirá que os alunos descubram o local onde está escondida a pista seguinte. Os jogadores avançarão, de esconderijo em esconderijo, até a localização final do tesouro.

No final da caçada, na última pista, os alunos encontrarão exemplares da obra **O cão dos Baskerville**, de Sir Arthur Conan Doyle, juntamente com um marcador de páginas (Apêndice C) em que os alunos deverão, no decorrer da leitura, assinalar as suas suspeitas. Contando que não seja uma versão adaptada da obra, o professor poderá utilizar qualquer uma das suas várias edições. O ideal é que cada aluno receba um exemplar.

Ainda que, em nossas pesquisas, os alunos tenham indicado a preferência pela leitura do livro físico, caso isso não seja possível, o professor deverá analisar a possibilidade de leitura em meio digital, seja através de computador ou do próprio telefone do aluno.

Os alunos serão questionados sobre o que imaginam tratar a obra literária após analisar apenas o título. Neste momento, o professor deverá escrever “Sherlock Holmes”, o nome do lendário detetive, no meio da lousa. Logo, os alunos serão convidados a se aproximar e escrever também na lousa o que vem à mente quando ouvem esse nome. É provável que eles já tenham ouvido alguma coisa sobre o personagem. Contudo, caso não conheçam, o professor poderá conduzir a conversa através das informações presentes na capa, contracapa, as orelhas e imagens da edição. Ao final da conversa, eles serão convidados a trazer a obra na aula seguinte para que possam, juntos, começar a desvendar os seus segredos.

LEITURA COLETIVA DA OBRA “O CÃO DOS BARKERVILLE”, DE SIR ARTHUR CONAN DOYLE

Objetivos:

Na busca por revisitar a obra clássica **O cão dos Baskerville**, de Sir Arthur Conan Doyle (2019), e avaliar a sua recepção no século XXI por alunos dos anos finais do Ensino Fundamental, objetiva-se acompanhar a leitura integral da obra, observando e analisando o comportamento leitor dos alunos. Com o incentivo à leitura de obras ficcionais clássicas, aproximando leitor e obra (literária clássica universal), esperamos avaliar se houve amadurecimento dos alunos enquanto leitores de obras literárias. Desta forma, através de reflexões acerca da contemporaneidade e da relação entre a obra clássica e o jogo, além da ampliação de vocabulário dos alunos/leitores, espera-se oportunizar o desenvolvimento/aprimoramento de habilidades e competências de leitura.

Recursos materiais: Exemplares do livro **O cão dos Baskerville**, de Sir Arthur Conan Doyle, ou aparelho celular/computador com a versão digital da obra; folhas impressas com o marcador de páginas (Apêndice C); folhas impressas com o termômetro literário (Apêndice D); folhas impressas com os enigmas (Apêndice N); folhas impressas com as carteirinhas (APÊNDICE O); folhas impressas com os jogos (Apêndices E, F, G, H, I, J, K, L, M).

Recursos pessoais: Alunos e professor pesquisador.

Duração: Aproximadamente, 09 semanas.

Cronograma de leituras semanais:

- 1ª semana: aplicação de jogo (Apêndice E); leitura do capítulo 01 (págs. 07 a 15);
- 2ª semana: aplicação de jogo (Apêndice F); leitura do capítulo 02 (págs. 16 a 30);
- 3ª semana: aplicação de jogo (Apêndice G); leitura dos capítulos 03 e 04 (págs. 30 a 57);
- 4ª semana: aplicação de jogo (Apêndice H); leitura dos capítulos 05 e 06 (págs. 58 a 84);
- 5ª semana: aplicação de jogo (Apêndice I); leitura dos capítulos 07 e 08 (págs. 85 a 112);
- 6ª semana: aplicação de jogo (Apêndice J); leitura dos capítulos 09 e 10 (págs. 111 a 147);
- 7ª semana: aplicação de jogo (Apêndice K); leitura dos capítulos 11 e 12 (págs. 148 a 160);
- 8ª semana: aplicação de jogo (Apêndice L); leitura dos capítulos 13 e 14 (págs. 182 a 210);
- 9ª semana: aplicação de jogo (Apêndice M); leitura do capítulo 15 (págs. 211 a 224).

Metodologia:

De acordo com o cronograma, buscaremos realizar a leitura completa da obra **O cão dos Baskerville**, de Sir Arthur Conan Doyle.

Por entender que o vocabulário pode constituir-se como um entrave para a leitura, antes do início de cada aula de leitura, de acordo com o cronograma e a percepção do docente, os alunos serão convidados a participar de jogos sobre o vocabulário. Ao trabalhar com jogos pedagógicos em sala de aula, o professor utilizará o lúdico como uma ferramenta capaz de despertar maior interesse e concentração dos alunos. A ideia, durante esse processo, é colocar o aluno como protagonista no processo de aprendizagem, fornecendo subsídios para que ele possa ampliar o seu repertório. Afinal, na resolução dos desafios, será preciso criatividade, atenção, engajamento, comprometimento.

Entretanto, entende-se que os discentes, no decorrer da leitura, poderão apresentar novos questionamentos sobre o vocabulário utilizado na obra. Assim, caberá ao professor explicar de forma objetiva sobre as dúvidas que porventura surgirem durante o processo.

No decorrer da leitura, de acordo com a programação, serão também entregues cartas-desafios que deverão ser desvendadas através da análise da obra e da decodificação da mensagem. A sugestão é que o professor entregue os enigmas antes da leitura dos capítulos para que os alunos possam, durante o processo, buscar pistas na resolução das charadas. Serão nove enigmas que correspondem a informações apresentadas nos capítulos indicados (Enigma 01 – Capítulos 01 e 02; Enigma 02 – Capítulo 03; Enigma 03 – Capítulo 04; Enigma 04 – Capítulo 05; Enigma 05 – Capítulo 06; Enigma 06 – Capítulos 07 e 08; Enigma 07 – Capítulos 09 e 10; Enigma 08 – Capítulos 11 e 12; Enigma 09 – Capítulos 13, 14 e 15).

Além disso, juntamente com o livro, cada aluno receberá um marcador de páginas (Apêndice C) em que ele deverá ir assinalando, no decorrer da leitura, quem ele supõe ser o assassino. É importante que os alunos sejam instruídos a pensar sobre cada personagem analisando por que ele seria o culpado ou por que ele não seria o culpado.

O termômetro literário (Apêndice D) também será utilizado para o acompanhamento da leitura e para que o professor possa avaliar o interesse do aluno no desenvolvimento das atividades. Ao finalizar a leitura de cada trecho indicado, o aluno deverá colorir o pedaço indicado no termômetro. A sugestão é que os alunos utilizem cores específicas para indicar como se sentiram durante a leitura dos capítulos: verde para indicar que gostou; amarela para indicar que aquele trecho não empolgou; e vermelho para indicar que não gostou.

No final dessa missão, cada aluno receberá uma carteirinha (Apêndice O), certificando-o de que, a partir daquele momento, ele se tornará um Agente Especial do Bureau IL – Divisão de Leitura Investigativa do Brasil. Para a entrega e assinatura desta singela honraria, o professor poderá organizar uma pequena solenidade.

CONSTRUINDO CONTOS A PARTIR DO *STORY CUBES*

Objetivos:

Espera-se que os discentes sejam capazes de produzir textos que focalizem as distintas experiências e vivências experimentadas durante as oficinas de letramento literário por meio do estímulo ao desenvolvimento da criatividade, imaginação e do improviso.

Recursos materiais: Folhas impressas (Apêndice P) para a montagem dos dados.

Recursos pessoais: Alunos, professor.

1º momento: Produção textual

Duração: 02 aulas

Metodologia:

Nesta etapa, seguindo as orientações do modelo (Apêndice P), os alunos serão convidados a produzir os seus próprios dados em uma versão adaptada do jogo *Rory's Story Cubes*, criado por Rory O'Connor e lançado no Brasil pela Galápagos Jogos em 2005 com o nome de *Story Cubes*.

Cada jogador deve rolar os dois dados por duas vezes. Serão sorteadas, assim, quatro imagens para cada aluno. Logo, a partir das imagens, ele deverá criar seu próprio conto de mistério no melhor estilo investigativo. Peça-o para selecionar uma imagem para a introdução, duas imagens para o desenvolvimento e uma imagem para a conclusão. Espera-se que, em sua composição, o aluno utilize as técnicas de suspense para provocar a curiosidade de seu leitor.

2º momento: Reescrita das produções

Duração: 02 aulas

Metodologia:

Após análise dos textos, o professor deverá fazer os apontamentos pertinentes para a reescrita do conto.

3º momento: Publicação das histórias**Metodologia:**

Organização da coletânea de textos que deverá ser divulgada em um mural ou jornalzinho da escola.

PRONTO PARA NOVOS DESAFIOS?

“O passado e o presente estão dentro do campo da minha investigação, mas o que um homem pode fazer no futuro é uma pergunta difícil de responder.”

Sir Arthur Conan Doyle

E então, o que achou de nossas sugestões?

Nesta proposta de intervenção, esperou-se, a partir de práticas de letramento literário, criar subsídios para que os discentes, mais motivados e interessados através de jogos, tornem-se leitores-investigadores, capazes de fazer reflexões mais aprofundadas, analisando as pistas e desvelando o texto. É importante destacar que esta proposta se constitui como uma alternativa para o trabalho com a leitura em sala de aula.

Pensar em um projeto de leitura vai muito além de simplesmente indicar um livro. Existem muitos outros processos que vão além do decifrar letras. As palavras estão ali, à disposição de todos. Porém, naturalmente, elas podem não significar nada para os nossos alunos. E é esse nada que precisa de uma luz: a mediação do professor. Na criação de contextos, na indicação de comparações, no trabalho com questões emocionais, por exemplo, o professor poderá possibilitar a passagem por caminhos em que a subjetividade possa ser tocada. A partir daí, o aluno poderá ter subsídios para que possa, por si só, a partir do alicerce, construir o seu sentido.

O intuito, no entanto, não é apresentar um circuito fechado. Afinal, entendemos que este módulo pode (e deve) ser adaptado de acordo com os diversos contextos pedagógicos e preferências de nossos professores e alunos.

Reconhecemos que esta não é uma tarefa fácil. Esperamos, contudo, que este caminho se mostre como uma inspiração para o aprimoramento de nossas práticas pedagógicas com vistas a ampliar as competências leitoras de nossos jovens estudantes, proporcionando a formação de uma comunidade leitora capaz de deleitar-se com toda a dor e alegria que só a literatura pode proporcionar.

Que novas propostas floresçam!

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BÖSCH, Holger. **Black Stories**: 50 enigmas macabros. São Paulo: Moses/Galápagos, 2004.

COMPAGNON, Antoine. **Literatura para quê?** Tradução: Laura Taddei Brandini. Belo Horizonte: UFMG, 2009. Título original: La Littérature, pour quoi faire?

CONTOS DE ASSOMBRAÇÃO. Co-edição Latino-americana. Editora Verónica Uribe: tradução e adaptação Neide T. Maria González. 12 ed. São Paulo: Ática, 1999.

DIOGO, Ana Cristina Antunes Serigado de Oliveira. **A relação racionalismo vs sobrenatural nas obras de Sir Arthur Conan Doyle**: “The Hound of the Baskervilles” e “The sussex vampire”. 2007. Dissertação (Mestrado em Estudos Ingleses). Universidade Aberta, Lisboa, 2007. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/61416723.pdf>. Acesso em: 07 dez. 2020.

DOYLE, Arthur Conan. **O cão dos Baskerville**. Tradução: Monique D’Orazio. Barueri: Ciranda Cultural, 2019. Título original: The Hound of the Baskervilles.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura**: uma teoria do efeito estético. Tradução: Johannes Kretschmer. São Paulo: Editora 34, 1999. 2 v. Título original: Der Akt des Lesens – Theorie ästhetischer Wirkung.

JAUSS, Hans Robert. **A história da literatura como provocação à teoria literária**. Tradução: Sérgio Tellaroli. São Paulo: Ática, 1994. Título original: Literaturgeschichte als Provokation der Literaturwissenschaft.

_____. *et al.* **A literatura e o leitor**: textos de Estética da Recepção. Seleção, tradução e introdução: Luiz Costa Lima. 2. ed. re. e ampl. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

MORAN, José Manuel. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, Carlos Alberto de; MORALES, Ofelia Elisa Torres (org.). **Convergências midiáticas, educação e cidadania**: aproximações jovens. Ponta Grossa: UEPG/PROEX, 2015. p. 15-33. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf. Acesso em: 10 dez. 2020.

MASSI, Fernanda. **O romance policial do século XXI**: manutenção, transgressão e inovação do gênero. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2011.

O’CONNOR, Rory. **Rory’s Story Cubes**: Mistério. São Paulo: Galápagos, 2005.

REIMÃO, Sandra Lúcia. **O que é romance policial**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1983. (Coleção Primeiros Passos).

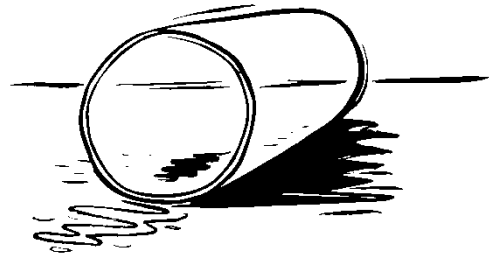
APÊNDICE A – *Dark Stories*

UM COPO D'ÁGUA



Uma mulher entra em um bar e pede um copo d'água. O barman puxa uma arma debaixo do balcão e aponta para a cabeça da mulher, que responde “obrigada” e sai do bar.

SOLUÇÃO



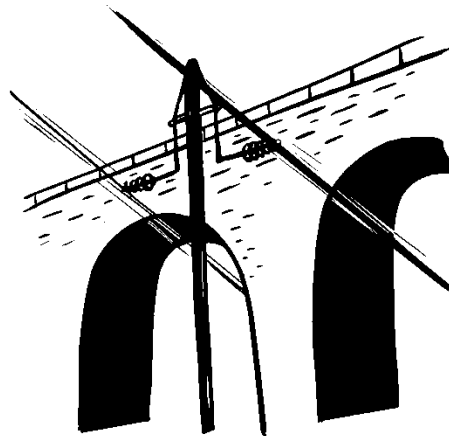
A mulher havia entrado no bar para se livrar de soluços, procurando um copo de água. O barman, percebendo a situação, saca a arma e aponta-a para a mulher, a fim de curá-la com um susto. Funcionou!

DE CALÇA ARRIADA



Um homem morto está estirado no chão com a calça arriada.

SOLUÇÃO



O homem pagou com a própria vida quando, na calada da noite, foi fazer xixi de uma ponte ferroviária bem em cima de um cabo de alta tensão.

O EMBRULHO



Verônica jaz morta no meio de um campo. Atrás dela, há um embrulho. Não se vê nenhuma pegada ou marca de pneu.

SOLUÇÃO



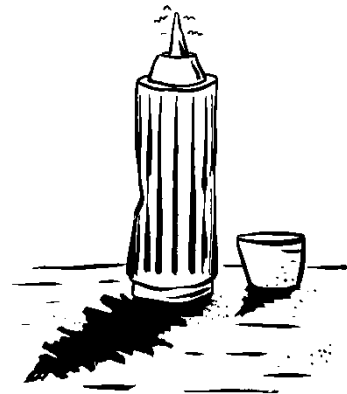
Verônica adorava pular de paraquedas, mas sua sorte acabou. Desta vez, o paraquedas não quis abrir.

A SAUNA



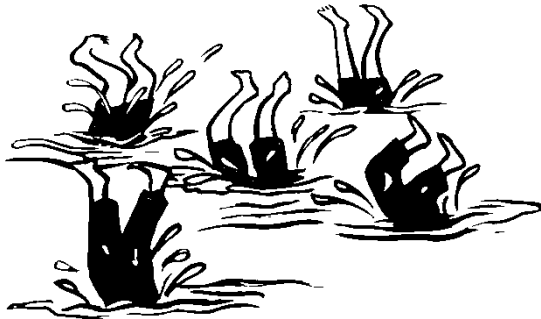
O corpo de um homem está estirado em uma sauna; ao lado dele, há uma garrafa térmica.

SOLUÇÃO



O homem morreu perfurado por uma estaca de gelo. O assassino levou a estaca para dentro da sauna na garrafa térmica. Como ela derreteu pouco tempo depois, nunca encontraram a arma do crime.

CINCO AMIGOS



Cinco amigos caem juntos no mar.
Algumas horas depois, nenhum
deles está vivo.

DOBRAR

SOLUÇÃO



Enquanto navegavam em um veleiro grande sob o calor escaldante do sol mediterrâneo, os cinco amigos decidiram dar um mergulho para se refrescar. Até o capitão caíram na água com eles. Mas ninguém se lembrou de baixar a escada do barco antes.

FÉRIAS COM CONSEQUÊNCIAS



As férias não fizeram nada bem
à saúde dele.

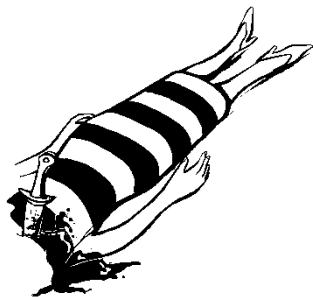
DOBRAR

SOLUÇÃO



Um homem que estava viajando pela Argentina chamou um táxi e o motorista o agrediu, deixando-o inconsciente. Ao acordar, no meio da noite, ele se viu bem afastado da cidade e com uma cicatriz nova nas costas. Já em casa, seus piores temores se confirmaram: roubaram seu rim esquerdo.

ARMA DO CRIME ESQUECIDA



Depois de esfaquear a esposa, o assassino vai de elevador do sétimo andar até o térreo, onde se dá conta de que deixou a arma na cena do crime. Ele pega o elevador até o terceiro andar e depois sobe correndo os quatro lances de escada restantes até o seu apartamento.

SOLUÇÃO



O assassino era muito baixinho e só alcançava o botão do terceiro andar.

A LUA



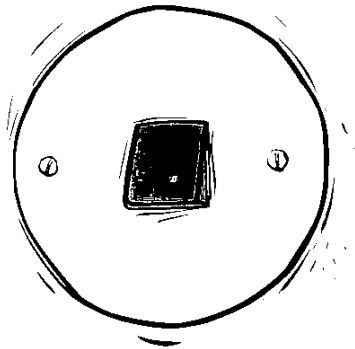
Como a lua estava com força total, Luiza não conseguiu descobrir quem era o assassino.

SOLUÇÃO



Luiza estava deitada na praia lendo uma história policial quando pegou no sono. Ela ainda estava dormindo quando a maré subiu e levou o livro embora para sempre.

O INTERRUPTOR



Um homem que mora numa edificação isolada acende a luz toda noite antes de ir para cama. Certa manhã, enquanto ouve, rádio, ele sai correndo de repente e se joga no mar.

SOLUÇÃO



O homem da edificação isolada era responsável por um dos faróis mais importantes da costa. Naquela manhã, o rádio noticiou um dos maiores desastres de navio de todos os tempos. Na véspera, o guardião do farol de fato tinha esquecido de acender a luz – uma falha imperdoável.

RÁPIDO NO GATILHO



Uma mulher entra num bar vazio e pede uma bebida ao homem no balcão – que a mata a tiros.

SOLUÇÃO



O homem no balcão foi pego no ato de assaltar o bar. Para não ser entregue à polícia, ele teve que matar a única testemunha.

APÊNDICE B – Pistas para a caça ao tesouro

Pista

*Este é o meu canto,
este é o meu lugar.
Escuto meus professores
e o conhecimento consigo conquistar.*

Pista

*Este enorme retângulo,
É como uma grande passarela.
Como passam mais rodas que pés,
tenha sempre muita cautela.*

Pista

*Aqui pratico vários esportes,
mas tenho o meu preferido.
Quando os arremessos são fortes,
reverenciam o ocorrido.*

Pista

*Conheço outros mundos,
quando chego neste lugar.
Ao mergulhar bem fundo,
outras realidades consigo enxergar.*

Pista

*Experiências irei realizar
quando neste lugar eu chegar.
Vestindo um jaleco branquinho,
faço do conhecimento o meu caminho.*

Pista

*Quando um problema preciso resolver,
não tenho dúvidas de quem recorrer.
Sempre com gentileza e amor,
encanta a todos com seu bom humor.*

Pista

*A entrada aqui não é permitida,
embora, às vezes seja consentida.*

*A cada um que aqui estudar,
seu registro lá vai encontrar.*

Pista

*Todo mestre precisa de descanso,
um sugar de cabmaria,
onde possa tomar seu lanche
e colocar a conversa em dia.*

Pista

*Aqui eu posso vibrar
pela minha equipe preferida.*

*Mas se o tempo virar,
uma fuga é sugerida.*

Pista

*Para o lanche poder saborear,
por aqui deverei permanecer.
Com meus colegas posso espairer
até que o sinal volte a tocar.*

Localização das pistas

PISTA 01: Sala de aula da turma

PISTA 02: Estacionamento

PISTA 03: Quadra de esporte (tabela de basquete)

PISTA 04: Biblioteca

PISTA 05: Laboratório

PISTA 06: Sala da direção

PISTA 07: Secretaria da escola

PISTA 08: Sala dos professores

PISTA 09: Quadra de esportes (arquibancada)

PISTA 10: Cantina

Fonte: autora (2021).

APÊNDICE C – Marcador de páginas para acompanhamento da leitura

Investigadores Literários	
	Dr. James Mortimer
	Sir. Henry Baskerville
	Mordomo Barrymore
	Sra. Barrymore
	Rodger Baskerville
Suspeitos	James Desmond
	Jack Stapleton
	Beryl Stapleton
	Sr ^ª . Laura Lyons
	Selden
<i>"O mundo está cheio de coisas óbvias que ninguém, de forma alguma, observa."</i> Arthur Conan Doyle	

Fonte: autora (2021).

TERMÔMETRO LITERÁRIO

INVESTIGADORES LITERÁRIOS

FIM

- Capítulos 14 e 15
- Capítulos 11, 12 e 13
- Capítulos 09 e 10
- Capítulos 07 e 08
- Capítulos 05 e 06
- Capítulos 03 e 04
- Capítulos 01 e 02

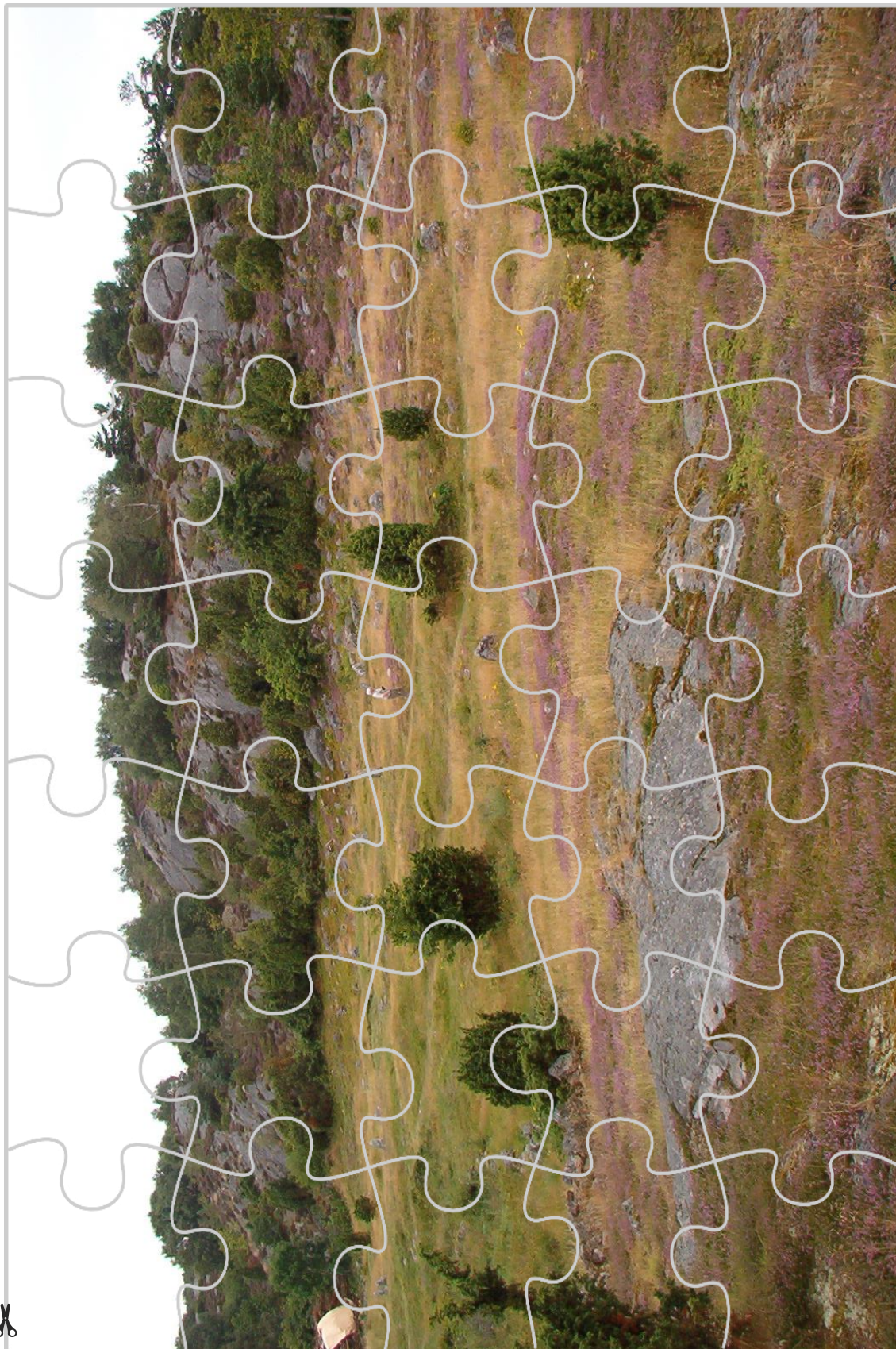
Sherlock Holmes
O CÃO DOS BASKERVILLE
A mais famosa aventura do maior detetive de todos os tempos

Arthur Conan Doyle

Fonte: autora (2021).

APÊNDICE E – Quebra-cabeça (Charneca)

- Recorte e embaralhe as peças. Em seguida, tente identificá-las e alocá-las novamente.



Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Charneca#/.:jpg> Acesso em 15 de dez. 2020.

APÊNDICE F – Dominó de palavras

- Recorte as peças abaixo e, como em um jogo tradicional de dominó, distribua as unidades. O objetivo é combinar as imagens com as palavras adequadas. Quem colocar todas as peças no jogo primeiro vence.

	LUPA (LENTE CONVEXA)		ALEIA DE TEIXOS
CABRIOLÉ		TERRIER	
	SPANIEL		CASTÃO BULBOSO
HERA		CHARUTOS	
	BULE DE CAFÉ		MASTIM

Fonte: autoras (2021).

APÊNDICE G – Caça-palavras

- Para localizar as palavras no diagrama, siga as orientações abaixo. O objetivo é encontrar todos os vocábulos em meio a este emaranhado de letras.

R R A T I F I C A R E E
O A O N L E U G H E N D
P H H W L H N S S S C E
G A P R E M Ê N C I A C
N R I G I D E Z E G L L
I U I S R T D E T N Ç I
S P A T U S C A D A O V
P R O F A N O E C Ç C E
I N S W I R I I E Ã E A
P E R N I C I O S O E S
O T N D E S M N A H W A
O S E U A E C E R H U T

Dica: Neste caça-palavras, os termos estão escondidos na horizontal, vertical e diagonal, sem palavras ao contrário.

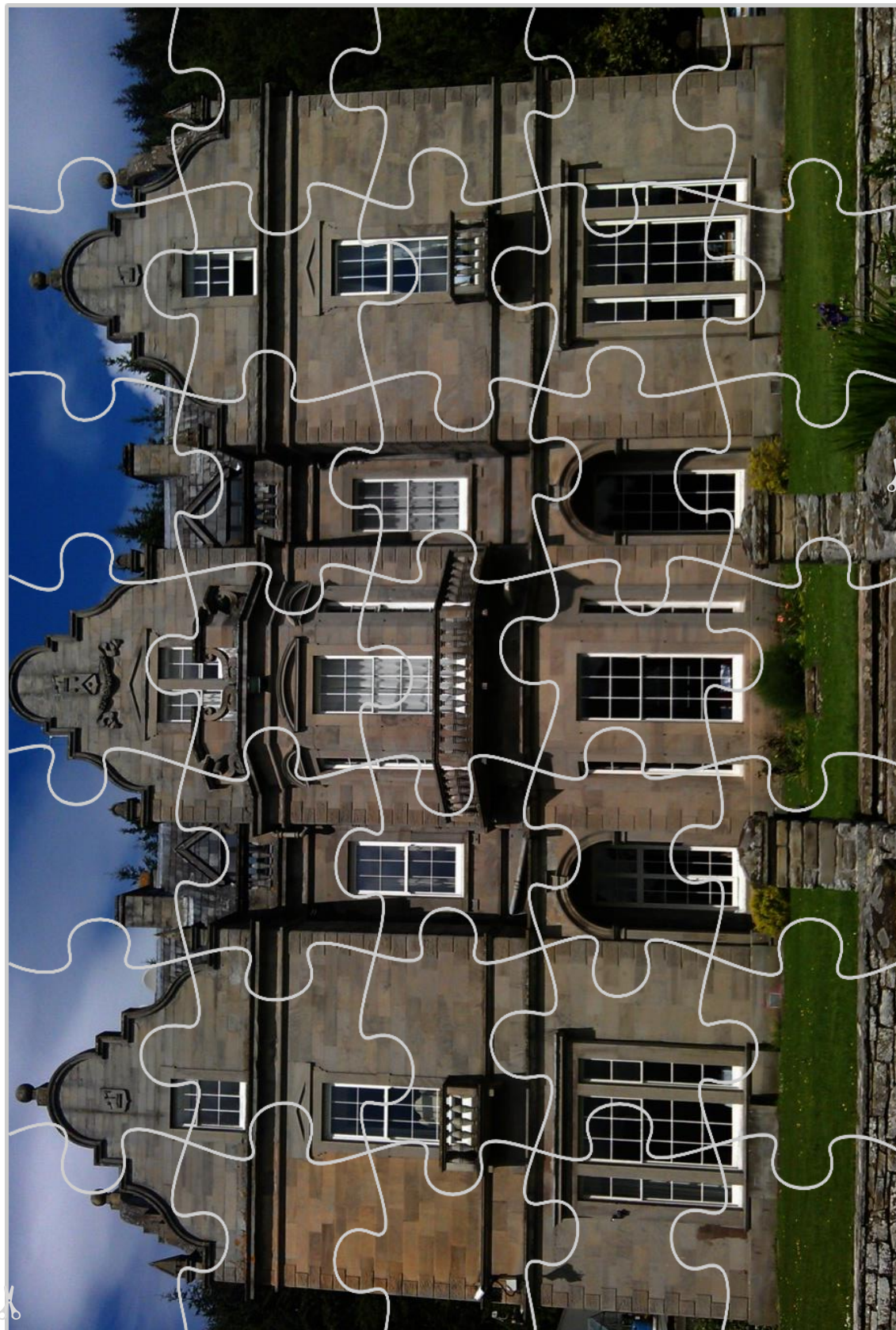
1. Sinônimo de BRADAR.
2. Reunião festiva para comer e beber.
3. Qualidade do que é premente, urgente.
4. Sinônimo de CORROBORAR.
5. Submissão à vontade de alguém ou ao destino.
6. Sinônimo de ASPEREZA.
7. Diz-se de ou superfície cuja altura diminui gradualmente à medida que é percorrida.
8. Significado de pista, pegada e rastro.
9. Aquilo que faz mal; nocivo, ruinoso.
10. O que não pertence ao âmbito do sagrado.

GABARITO: Gritar; Patuscada; Premência; Ratificar; Resignação; Rigidez; Declive; Enalço; Pernicioso; Profano.

Fonte: autoras (2021).

APÊNDICE H – Quebra-cabeça (Baskerville Hall)

- Recorte e embaralhe as peças. Em seguida, tente identificá-las e alocá-las novamente.



Fonte: <https://cocamidemea.files.wordpress.com/2014/07/imag0038.jpg> Acesso em 15 de dez. 2020.

APÊNDICE I – Jogo das sílabas

- Organize as sílabas para descobrir a palavra escondida. O objetivo é encontrar sinônimos para as definições apresentadas.

1. Pessoa bem vestida, elegante.

NO TA JA _____

2. Ruído.

LHO FAR FA _____

3. Que faz a ligação entre dois lugares próximos.

NAL CI VI _____

4. Algo comum, banal.

SAI PRO CO _____

5. Relacionado à classe social; família; linhagem.

ES PE TIR _____

6. Em que não se pode viver; rude; áspero.

PI I NÓS TO _____

7. Aquele que anda se apoiando em uma das pernas, manco.

XO CO _____

8. Sujeito que faz parte do clero.

CLÉ GO RI _____

9. Sinônimo de saliente, deformado, rugoso.

SO DO NO _____

----- ✂ -----
GABARITO: Janota; Farfalho; Vicinal; Prosaico; Estirpe; Inóspito; Coxo; Clérigo; Nodoso.

Fonte: autoras (2021).

APÊNDICE J – Jogo da memória

- Recorte e coloque todas as cartas viradas para baixo sobre uma superfície. A cada rodada, um jogador poderá desvirar duas cartas. O objetivo, neste caso, é encontrar palavras sinônimas. Se o jogador virar duas cartas que não correspondem, ambas devem ser viradas para baixo novamente no mesmo local.

Entusiasta	Que se dedica a algo de maneira intensa	Senhor	Monsieur
Prosaica	Banal	Astutamente	Com esperteza
Ornamento	Enfeite	Comum	Trivial
Intenso desejo	Lascívia	Enganos	Falácias
Maldição	Imprecação	Quimérica	Ilusória
Ganir	Gemer como os cães	Doença	Moléstia
Pândego	Brincalhão	Despedaçar	Dilacerar

Fonte: autoras (2021).

APÊNDICE K – Caça-palavras

- Para localizar as palavras no diagrama, siga as orientações abaixo. O objetivo é encontrar todos os vocábulos em meio a este emaranhado de letras.

C F L E P I S Ó D I C A
E H A T E M S Y H H T R
A H F A R U S W T I A O
R H A B S O R T O L N B
A F S U B J U G A D O J
S M Q M E H Y L T C R E
E L U C U B R A Ç Ã O Ç
S D I A L E T O C H I Ã
E I A M D D I F U S O O
N A D O A C T E T T W O
W N O E Y W T A L I O E
R U D I M E N T A R A D

Dica: Neste caça palavras, os termos estão escondidos na horizontal, vertical e diagonal, sem palavras ao contrário.

1. Aquele que está voltado para os próprios pensamentos; distraído.
2. Que contém apenas o essencial; resumido.
3. Motivo ou argumentação que se apresenta para contestar algo.
4. Forma como uma língua é realizada numa região específica; variante linguística.
5. Aquilo que ocorre num episódio, numa situação solta ou isolada, mas que se relaciona com outras situações ou fatos.
6. Meditação, reflexão profunda, estudo laborioso.
7. Aquele que, em relação aos empregados, é o proprietário da casa.
8. Serrar madeira para retirar fasquias (ripa de madeira serrada, comprida e estreita).
9. Que se espalha largamente por todas as direções; disseminado.
10. Que foi obrigado a fazer (alguma coisa); dominado.

GABARITO: Absorto; Rudimentar; Objeção; Dialeto; Episódica; Elucubração; Amo; Fasquiado; Difuso; Subjugado.

Fonte: autoras (2021).

APÊNDICE L – Álbum de figurinhas

- Neste álbum de figurinhas, a sua missão é recortar e colar nos locais adequados imagens que correspondam aos termos indicados abaixo.

Recorte e cole aqui uma imagem que indique	Recorte e cole aqui uma imagem que indique
CANDELABRO	CANCELA
Recorte e cole aqui uma imagem que indique	Recorte e cole aqui uma imagem que indique
TINTEIRO	ESPECTRAL
Recorte e cole aqui uma imagem que indique	Recorte e cole aqui uma imagem que indique
SEBE	SACRISTÃO
Recorte e cole aqui uma imagem que indique	Recorte e cole aqui uma imagem que indique
PUNHO	RELVA
Recorte e cole aqui uma imagem que indique	Recorte e cole aqui uma imagem que indique
ROBE	TABACO

<p>Recorte e cole aqui uma imagem que indique</p> <p>TIPOGRAFIA</p>	<p>Recorte e cole aqui uma imagem que indique</p> <p>ANIMAL NOCTÍVAGO</p>
<p>Recorte e cole aqui uma imagem que indique</p> <p>CARVOARIA</p>	<p>Recorte e cole aqui uma imagem que indique</p> <p>AMEIA</p>
<p>Recorte e cole aqui uma imagem que indique</p> <p>LAREIRA</p>	<p>Recorte e cole aqui uma imagem que indique</p> <p>BALUARTE</p>
<p>Recorte e cole aqui uma imagem que indique</p> <p>CARRILHÃO</p>	<p>Recorte e cole aqui uma imagem que indique</p> <p>TELESCÓPIO</p>
<p>Recorte e cole aqui uma imagem que indique</p> <p>FIAMBRE</p>	<p>Recorte e cole aqui uma imagem que indique</p> <p>CHOUPANA</p>

Imagens para recortar e colar no álbum de figurinhas.

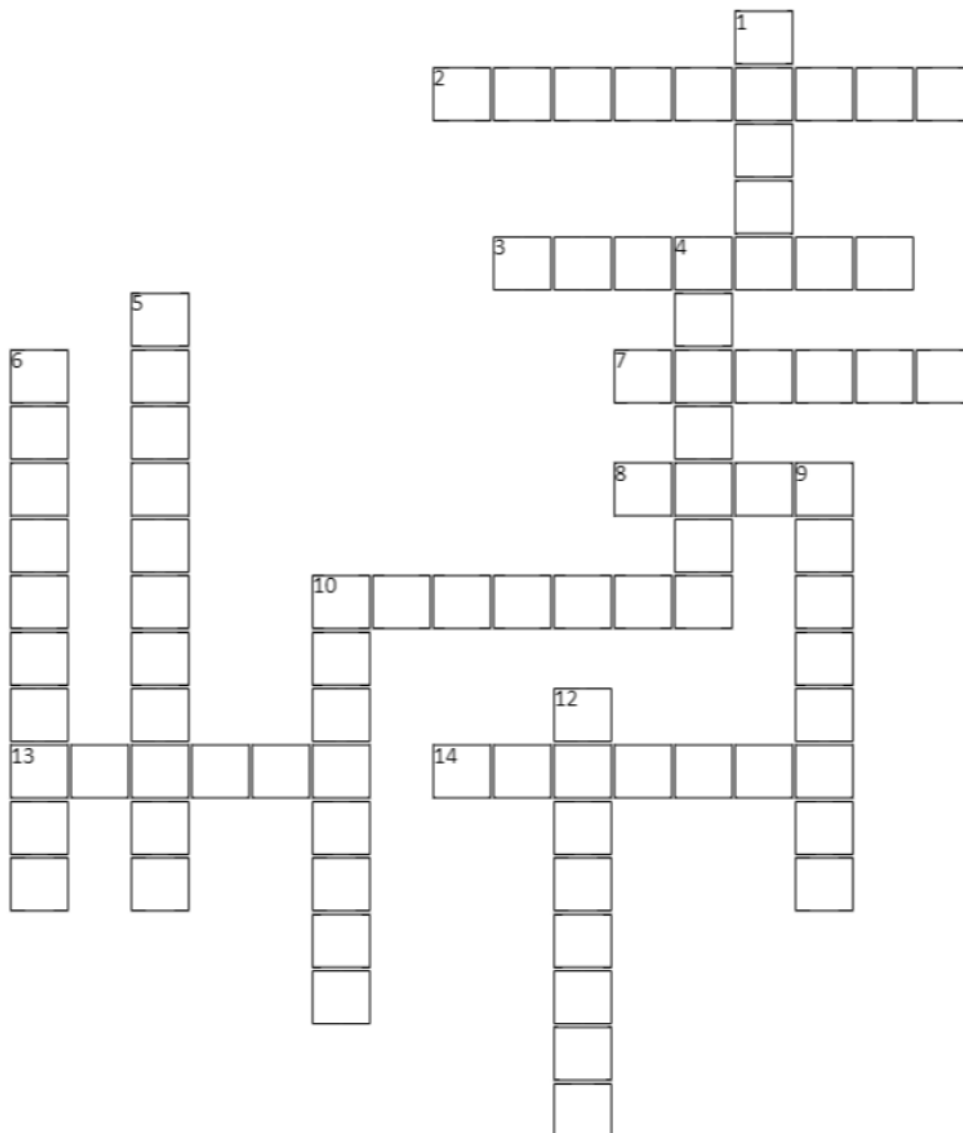




Fonte: autoras (2021).

APÊNDICE M – Cruzadinha

- Para completar a cruzadinha abaixo, encontre palavras que correspondam às definições indicadas.



Horizontais

- 2 Possuir uma relação com; dizer respeito a.
- 3 Que é parecido ou que se parece com outra coisa ou pessoa; semelhante, idêntico.
- 7 Não agir ou manifestar-se quando necessário ou esperado.
- 8 A última refeição que se faz antes de dormir; refeição da noite; jantar.
- 10 Vontade ou intenção de desenvolver, de realizar alguma coisa.
- 13 Desprovido de movimento, que não dá sinal de vida; imóvel, inanimado.
- 14 Sentimento de repugnância em relação a pessoa ou coisa; repulsão, antipatia.

Verticais

- 1 Terreno alagadiço, lodoso; pântano.
- 4 Clarão ou brilho momentâneo.
- 5 Que não produz resultado; inútil.
- 6 Que marca o último termo numa ordem temporal.
- 9 Que tem tendência a mostrar-se amigo; propenso à amizade.
- 10 Abandono de lugar que se frequentava por compromisso ou afinidade.
- 12 Celebrar, contrair núpcias com; casar(-se).

Fonte: autoras (2021).

APÊNDICE N – Cartas-desafio



ENIGMA - Capítulos 01 e 02

DOBRAR

. REMITROM . OSAC . NOSTAW . E . E .
 . ROTUOD . ALAGNEB . ARAP . O . SEMAJ .
 . MATNESERPA . SEMLOH . AUS .

COLAR



ENIGMA - Capítulo 03

DOBRAR

. 19 12 15 14 22 8 . 26 13 26 15 18 8 26 . 26 .
 . 24 22 13 26 . 23 12 . 24 9 18 14 22 .

COLAR



ENIGMA - Capítulo 04

DOBRAR

 - NA + RY	 - ÍLICA + SKERVILLE	: A	 - SA + RTA
 - IKA +	 - Í +	E O	 - SOURI + TÉRIO
DA 	 - DO +	 - TO +	 - FE + DA .

COLAR



ENIGMA - Capítulo 05

DOBRAR

Braille representation of the text from the previous page.

COLAR





ENIGMA - Capítulo 06

01001111 01110011 00100000 01110110 01101001 01100001
 01101010 01100001 01101110 01110100 01100101 01110011
 00100000 01100011 01101000 01100101 01100111 01100001
 01101101 00100000 01100001 01101111 00100000 01110011
 01101111 01101100 01100001 01110010 00100000 01100101
 00100000 01100110 01101001 01100011 01100001 01101101
 00100000 01101001 01101101 01110000 01110010 01100101
 01110011 01110011 01101001 01101111 01101110 01100001
 01100100 01101111 01110011 00100000 01100011 01101111
 01101101 00100000 01101111 00100000 01101100 01110101
 01100111 01100001 01110010 00101110

DOBRAR

COLAR



ENIGMA - Capítulos 07 e 08

.NOSTAW. OD. SATIEPSUS. OHNARTSE.
 NOTELPATS. SOĀMRI. SA. E. SO. O. MOC.
 ROTUOD. ORTNOCNE.

DOBRAR

COLAR



ENIGMA - Capítulos 09 e 10

A - A - A - COM - DAMA - E - ENCONTRO -
 FRUSTADO - MISTERIOSA - NOTURNA - O -
 SRTA. - STAPLETON - SUSPEITA - VIGÍLIA

DOBRAR

COLAR



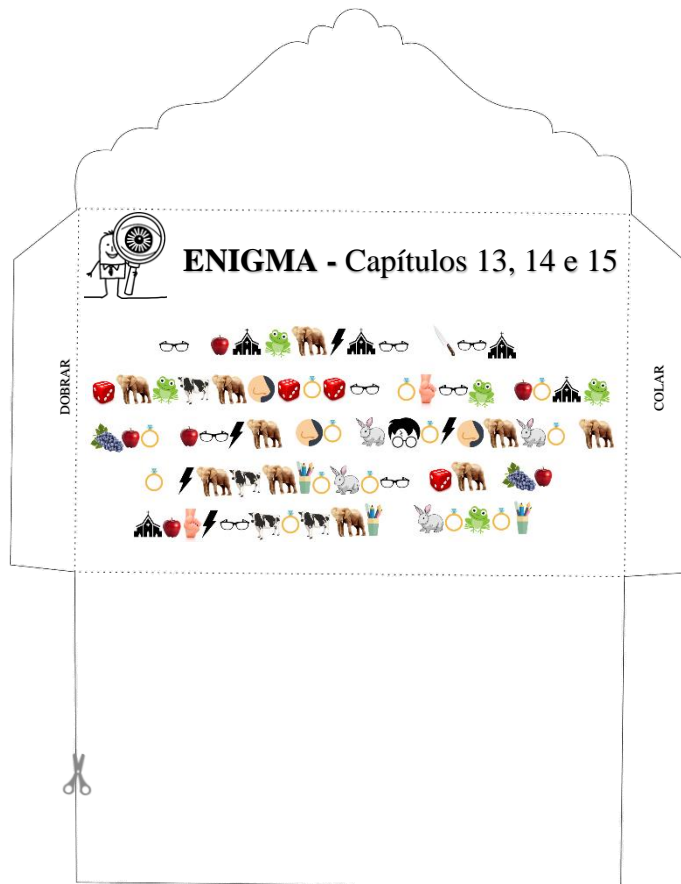
ENIGMA - Capítulos 11 e 12

_ a _ o _ / _ e _ e _ a / _ oi _ /
 _ i _ é _ io _ : a / _ i _ ó _ ia / _ e / _ au _ a /
 _ _ o _ _ / e / a / i _ e _ i _ a _ e / _ o /
 _ o _ e _ / _ a / _ _ a _ e _ a .

DOBRAR

COLAR





Respostas dos enigmas:

- Enigma – Capítulos 01 e 02: Dr. James Mortimer e sua bengala apresentam o caso para Holmes e Watson.
- Enigma – Capítulo 03: Holmes analisa a cena do crime.
- Enigma – Capítulo 04: Henry Baskerville: a carta ameaçadora e o mistério da bota desaparecida.
- Enigma – Capítulo 05: Três hipóteses descartadas em dois dias com muitos mistérios.
- Enigma – Capítulo 06: Os viajantes chegam ao solar e ficam impressionados com o lugar.
- Enigma – Capítulos 07 e 08: O estranho encontro com os irmãos Stapleton e as suspeitas do Doutor Watson.
- Enigma – Capítulos 09 e 10: O encontro frustrado com a Srta. Stapleton, a suspeita vigília noturna e a misteriosa dama.
- Enigma – Capítulos 11 e 12: Watson desvenda dois mistérios: a história de Laura Lyons e a identidade do homem da charneca.
- Enigma – Capítulos 13, 14 e 15: O mistério foi desvendado após mais uma morte na charneca e a revelação de um improvável casal.

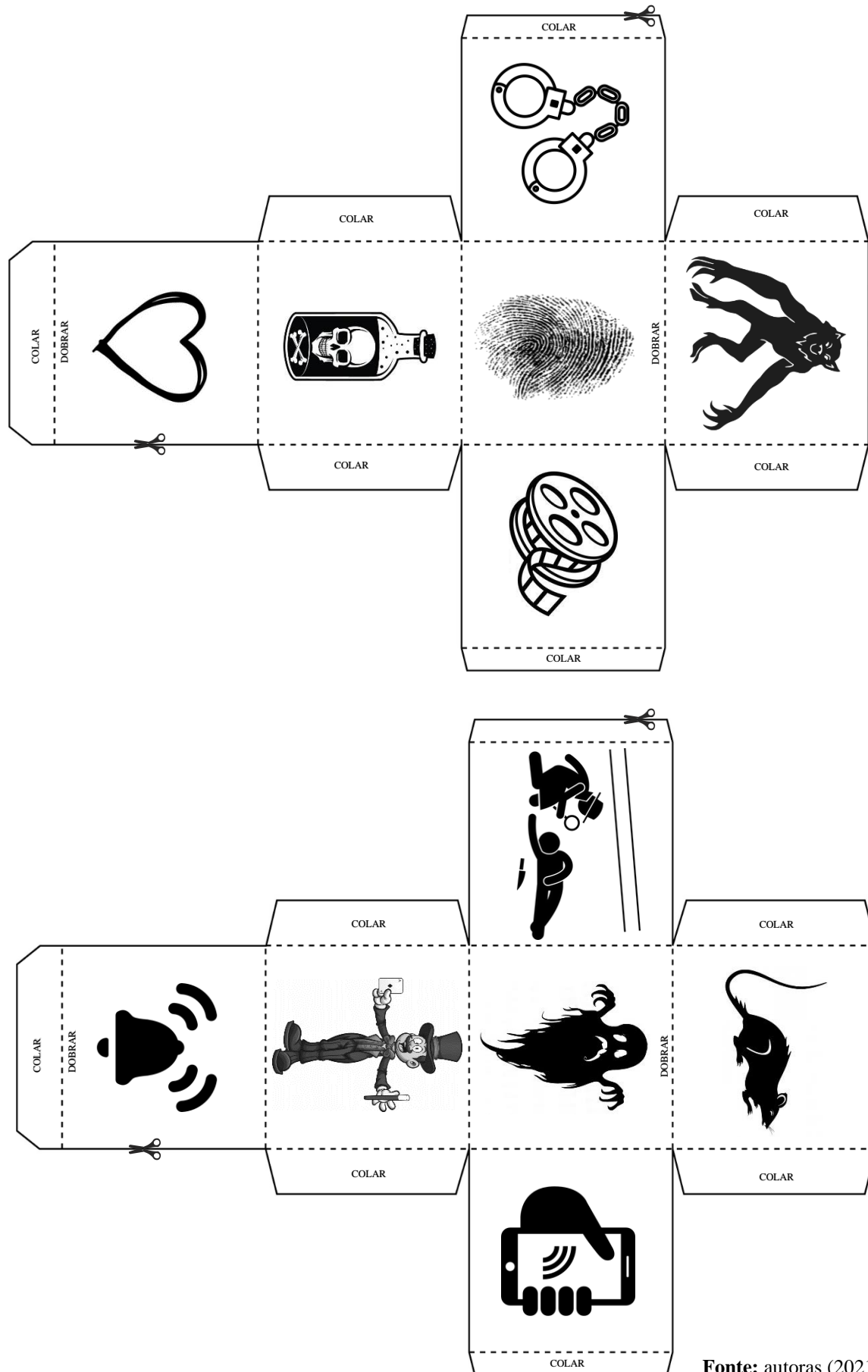
Fonte: autoras (2021).

APÊNDICE O – Carteirinha



Fonte: autoras (2021).

APÊNDICE P – Story Cubes



Fonte: autoras (2021).

ANEXO A – Conto “Maria Angula”

MARIA ANGULA

Maria Angula era uma menina alegre e viva, filha de um fazendeiro de Cayambe. Era louca por uma fofoca e vivia fazendo intrigas com os amigos para jogá-los uns contra os outros. Por isso, tinha fama de leva-e-traz, linguaruda e era chamada de moleca fofoqueira.

Assim viveu Maria Angula até os dezesseis anos, decidida a armar confusão entre os vizinhos, sem tempo para aprender a preparar pratos saborosos.

Quando Maria Angula se casou, começaram seus problemas. No primeiro dia, o marido pediu-lhe que fizesse uma sopa de pão com miúdos, mas ela não tinha a menor ideia de como prepará-la.

Queimando a mão com uma mecha embebida em gordura, acendeu o carvão e levou ao fogo um caldeirão com água, sal e colorau, mas não conseguiu sair disso: não fazia ideia de como continuar.

Maria lembrou-se então de que na casa vizinha morava dona Mercedes, cozinheira de mão-cheia, e, sem pensar duas vezes, correu até lá.

– Minha cara vizinha, por acaso a senhora sabe fazer sopa de pão com miúdos?

– Claro, dona Maria. É assim: primeiro coloca-se o pão de molho em uma xícara de leite, depois despeja-se este pão no caldo e, antes que ferva, acrescentam-se os miúdos.

– Só isso?

– Só, vizinha.

– Ah – disse Maria Angula – mas isso eu já sabia!

E voou para a sua cozinha a fim de não esquecer a receita.

No dia seguinte, como o marido lhe pediu que fizesse um ensopado de batatas com toicinho, a história se repetiu:

– Dona Mercedes, a senhora sabe como se faz o ensopado de batatas com toicinho?

E como da outra vez, tão logo sua boa amiga lhe deu todas as explicações, Maria Angula exclamou:

– Ah! É só? Mas isso eu já sabia! – E correu imediatamente para casa a fim de prepará-lo.

Como isso acontecia todas as manhãs, dona Mercedes acabou se enfezando. Maria Angula vinha sempre com a mesma história: “Ah, é assim que se faz o arroz com carneiro? Mas isso eu já sabia! Ah, é assim que se prepara a dobradinha? Mas isso eu já sabia!”. Por isso, a mulher decidiu dar-lhe uma lição e, no dia seguinte...

– Dona Mercedesinha!

– O que deseja, dona Maria?

– Nada, querida, só que meu marido quer comer no jantar um caldo de tripas e bucho e eu...

– Ah, mas isso é fácil demais – disse dona Mercedes. E antes que Maria Angula a interrompesse, continuou:

– Veja: vá ao cemitério levando um facão bem afiado. Depois, espere chegar o último defunto do dia e, sem que ninguém a veja, retire as tripas e o estômago dele. Ao chegar em casa, lave-os muito bem e cozinhe-os com água, sal e cebolas. Depois de ferver uns dez minutos, acrescente alguns grãos de amendoim e está pronto. É o prato mais saboroso que existe.

– Ah! – disse como sempre Maria Angula – É só? Mas isso eu já sabia!

E, num piscar de olhos, estava ela no cemitério, esperando pela chegada do defunto mais fresquinho. Quando já não havia mais ninguém por perto, dirigiu-se em silêncio à tumba escolhida. Tirou a terra que cobria o caixão, levantou a tampa e... Ali estava o pavoroso semblante do defunto! Teve ímpetos de fugir, mas o próprio medo a deteve ali. Tremendo dos pés à cabeça, pegou o facão e cravou-o uma, duas, três vezes na barriga do finado e, com desespero, arrancou-lhe as tripas e o estômago. Então voltou correndo para casa. Logo que conseguiu recuperar a calma, preparou a janta macabra que, sem saber, o marido comeu lambendo os beiços.

Nessa mesma noite, enquanto Maria Angula e o marido dormiam, escutaram-se uns gemidos nas redondezas. Ela acordou sobressaltada. O vento zumbia misteriosamente nas janelas, sacudindo-as, e de fora vinham uns ruídos muito estranhos, de meter medo em qualquer um.

De súbito, Maria Angula começou a ouvir um rangido nas escadas. Eram os passos de alguém que subia em direção ao seu quarto, com um andar dificultoso e retumbante, e que se deteve diante da porta. Fez-se um minuto de silêncio e logo depois Maria Angula viu o resplendor fosforescente de um fantasma. Um grito surdo e prolongado paralisou

– Maria Angula, devolva as minhas tripas e o meu estômago, que você roubou de minha santa sepultura!

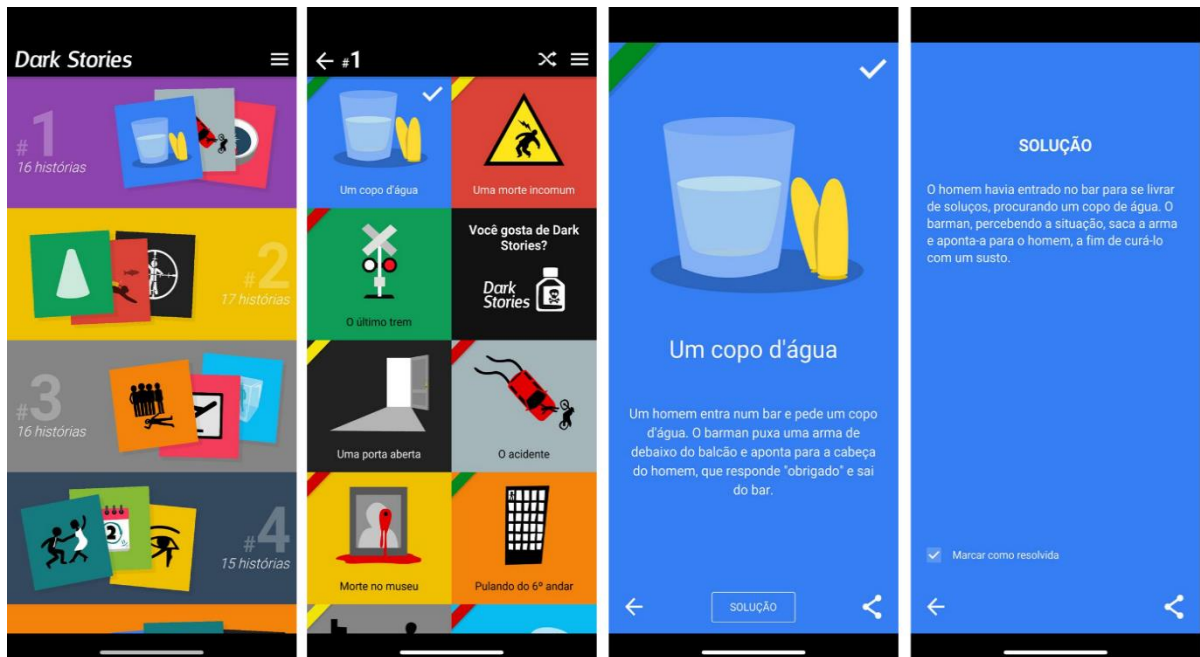
Aterrorizada, Maria Angula escondeu-se debaixo das cobertas para não vê-lo, mas imediatamente sentiu umas mãos frias e ossudas puxarem-na pelas pernas e arrastarem-na gritando:

– Maria Angula, devolva as minhas tripas e o meu estômago, que você roubou de minha santa sepultura!

Quando Manuel acordou, não encontrou mais a esposa e, muito embora tenha procurado por ela em toda parte, jamais soube do seu paradeiro.

ANEXO B – Jogo *Dark Stories*

Imagens do jogo *Dark Stories* (versão *on-line*) disponibilizado através de um aplicativo de celular para as plataformas Android ou iOS e desenvolvido pelo estúdio Treebit Technologies.



Fonte: autoras (2021).