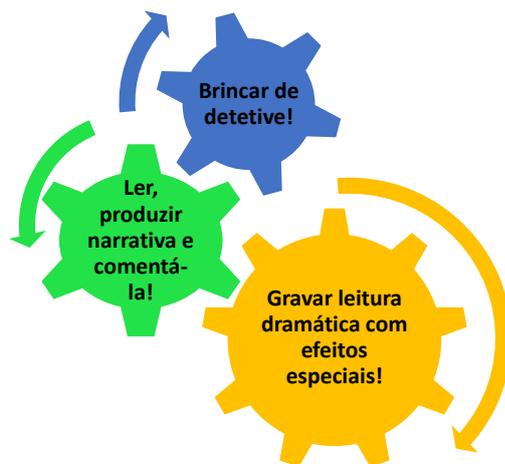


Oficina 2:

Detetives na escola: narrativas de enigma!

Professor, nesta oficina você encontra práticas desafiadoras que visam à apropriação da linguagem e das palavras, como meios da comunicação e de expressão da criatividade. Desenvolvem as potencialidades e a capacidade de investigação, aumentando o conhecimento dos jovens de forma agradável.

As atividades foram planejadas para que os alunos sejam protagonistas de seus processos de formação e se engajem em ações que tornem mais significativas as práticas de leitura dentro e fora da escola, desenvolvendo competências para o desenvolvimento pessoal e social. **Os alunos são convidados a:**



Momento 1 - Ações Exploratórias

Atividades diversificadas - experiências de **enriquecimento** curricular.



Promova visitas às bibliotecas públicas, feiras literárias para disseminar a importância da leitura e ampliar o repertório dos jovens. Caso não seja possível, faça um tour virtual!

[Link com **endereços**]

Eta¹ 1: Roda de Conversa



Utilize ambientes alternativos: quadra, sala de leitura, laboratórios etc.!

- Convide os jovens para uma roda de conversa sobre o gênero textual **narrativas de enigma** com o objetivo de proporcionar reflexões e mobilizar opiniões.



Faça uma retomada desse gênero textual oralmente. Caso necessite, busque alguns exercícios para aprimorar e seguir!

- Pergunte-lhes se já leram alguma história de enigma, se sabem do que se trata e se gostariam de ser **produtores criativos**. [link]
- Sugira-lhes que confeccionem um **diário de bordo** para anotarem as informações que julgarem pertinentes; é um exercício para visualizar o percurso durante as atividades.



Deixe os jovens à vontade e, gradativamente, estimule-os a exercer essa prática de maneira mais qualificada!

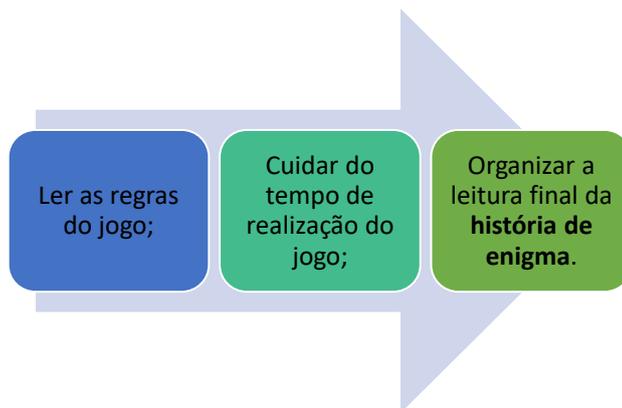
- Seria interessante, se possível, chamar um escritor para visitar a escola e conversar com os alunos.

Eta² 2: Brincar de detetives na escola

Comentado [A1]: www.eravirtual.org
<http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/PesquisaObraForm.jsp>
<http://www.arquivoestado.sp.gov.br/site/>
<http://www.biblio.com.br/>
<http://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/cultura/bma/>
<http://www.bibalex.org/en/default>

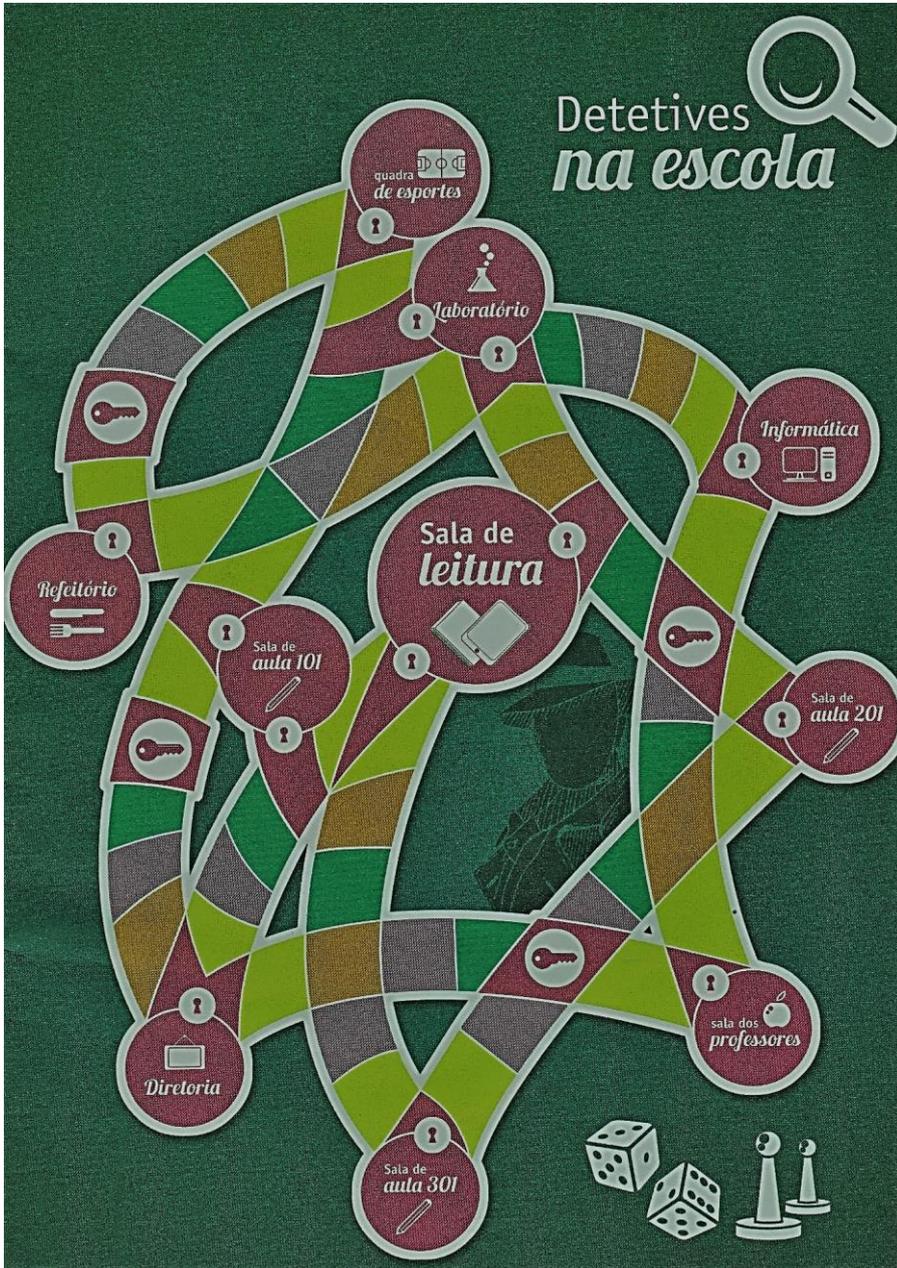
Comentado [A2]: Produtores criativos são pessoas que mostraram comprometimento com a tarefa, criatividade e habilidades acima da média em suas áreas de interesse.

- Nessa etapa, os alunos irão brincar de **detetives**. Convide-os a jogarem o jogo: **NA ESCOLA TEMOS DETETIVES!**
- Peça-lhes que se reúnam e escolham um representante. Ele será responsável por:



- Dê as pistas aos alunos e peça para que guardem. Em seguida, montem o tabuleiro, providenciem um dado e pinos para simbolizar cada jogador. **Dica:** os pinos podem ser milho ou feijão.
- Em seguida, leiam as **REGRAS DO JOGO**.

[[link do tabuleiro](#)]





Professor, é importante que você leia as regras antecipadamente para se inteirar. O tabuleiro representa a escola e seus espaços. Em cada espaço há pistas para que decifrem os enigmas!

REGRAS DO JOGO

1. As casas do tabuleiro representam alguns espaços da escola. Cada um deles possui uma pista que pode ajudar a desvendar os enigmas propostos. Quanto mais espaços o jogador visitar, mais pistas conhecerá e mais chances terá de resolver os mistérios. Porém, cuidado! Algumas pistas podem ser irrelevantes. Por isso, é preciso prestar atenção aos detalhes do caso a ser desvendado e consulta sempre que surgir dúvida.
2. Cada jogador avança o número de casas que tirar no dado. Para entrar e sair de cada espaço da escola é necessário passar pelas portas que estão sinalizadas. Em alguns espaços existe mais de uma porta; portanto, dá para entrar por um lugar e sair por outro. Se um jogador tirar 3 no dado e cair na casa em que aparece a porta, ele ainda não entrou. É preciso tirar mais um número para conseguir entrar.
3. O ponto de partida é a "SALA DE LEITURA". Coloquem os pinos de todos os jogadores lá e sorteiem no dado a sequência do jogo. Quem tirar o número maior começa, e o jogo segue com quem está à sua esquerda.
4. O jogo termina quando um jogador achar que já sabe todas as respostas do caso. Ele deverá, então, retornar para o espaço sala de leitura e falar todas as conclusões a que chegou.
5. Se alguém discordar, deve dizer "Eu discordo!", e dar a sua versão para os fatos. Depois, conversem sobre o que cada um descobriu.
6. Para saber se as conclusões do jogador que chegou primeiro ao espaço Sala de leitura estão corretas, vocês lerão o texto original no qual se baseia o caso.
7. Existem três casas no tabuleiro marcadas com o desenho de chaves. São as passagens secretas. Quando alguém cair nelas, podem imediatamente se dirigir a qualquer outro lugar do tabuleiro.
8. Cuidem do tempo de leitura das pistas. Arrumem um **CRONÔMETRO** para contar: cada jogador tem 20 segundos para fazer a leitura das pistas e suas anotações, a fim de consultá-las sempre que necessário. Portanto, **muita atenção!**

- Indique dois casos para desvendar: **O enigma de Reigate** e **O Caso das amoras pretas**.

- Deixe-os bem à vontade para escolher os casos.
- Escolhido o caso, peça-lhes que leiam o caso e iniciem o jogo para conseguir as pistas e desvendar os mistérios.

CASO 1: O ENIGMA DE REIGATE

“O Enigma de Reigate” é baseado na história de mesmo nome escrita por Sir Conan Doyle, o criador de Sherlock Holmes.

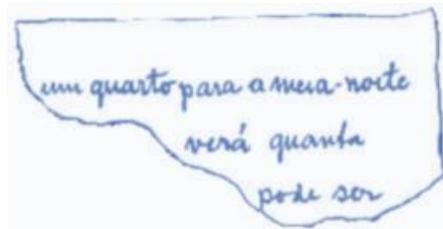
Depois de trabalhar intensamente mais de 15 horas por dia, eis que Sherlock Holmes ficou doente. Para seu amigo e fiel escudeiro Dr. Watson, era necessário tirá-lo de Londres e leva-lo ao campo. Assim, eles foram passar uns dias na casa do coronel Hayter, um veterano militar morador das proximidades de Reigate. O descanso, porém, durou pouco. Logo na manhã seguinte, o mordomo do Coronel Hayter avisou sôfrego: o cocheiro William Kirwan, que trabalhava havia anos na casa dos Cunninghams, foi assinado com tiro no coração. A notícia é que um ladrão entrara pela janela da copa e William lutou com ele para defender a propriedade do seu nobre patrão, o Sr. Cunningham, juiz de paz da cidade. Isso tudo aconteceu por volta da meia-noite.

O palpite do Coronel Hayter é que os mesmos criminosos que mataram William foram os mesmos que saquearam a casa do Sr. Acton na última segunda-feira: “Os ladrões saquearam a biblioteca, e conseguiram muito pouco pelo trabalho.

Todo o lugar foi revirado. As gavetas e os armários foram arrombados, resultando no desaparecimento de um bizarro volume de Homero, tradução de Pope, dois candelabros de prata, um peso de marfim para papéis, um pequeno barômetro de carvalho e um rolo de barbante.” – explicou Coronel Hayter para Sherlock e Watson.

Para o jovem inspetor Forrester, responsável pelo caso, não resta dúvida: foi a mesma quadrilha que agiu nos dois crimes. Ele afirmou que no caso da invasão da casa de Acton não houve nenhum vestígio. Agora, porém, algumas pistas foram deixadas. Após o sinal do alarme, o assassino foi visto fugindo tanto pelo Sr. Cunningham quanto pelo filho dele, Sr. Alec Cunningham, que disseram que ele tinha estatura média e estava vestido de preto. As investigações ainda estão apurando se ele é uma pessoa da comunidade ou alguém de fora dela.

Com o morto foi encontrado um fragmento de carta, entre o indicador e polegar que dizia:



Observando atentamente o pedaço de bilhete rasgado, o semblante de Holmes se iluminou. Ele já tinha a resposta dos crimes.

- Incentive os alunos a descobrirem as respostas! Peça para desvendarem esse mistério e atuem como detetives!

- Agora é com vocês: Quem matou o cocheiro William?
- Os ladrões que arrombam a casa do Sr. Acton e a do Sr. Cunningham são os mesmos?
- Qual o motivo dos crimes?
- Quais pistas fizeram Sherlock Holmes afirmar que já havia desvendado o crime?

Sigam estas pistas...

PISTAS	
Diretoria	Pista 1
Laboratório	Pista 4
Refeitório	Pista 6
Sala de aula 101	Pista 8
Sala de aula 201	Pista 10
Sala de aula 301	Pista 12
Sala de informática	Pista 14
Sala dos professores	Pista 16



Cada espaço do tabuleiro tem uma pista numerada. Sempre que um jovem entrar em determinado espaço, deverá ler a pista correspondente.

- O jogador que terminar diz quais foram as soluções a que chegou com bases nas pistas.



Quando terminarem o jogo, façam a leitura confirmam o texto na íntegra acessando bitly/enigmareigate.

CASO 2: O CASO DAS AMORAS PRETAS

A história que eles desvendarão foi escrito por Agatha Christie, escritora inglesa de narrativas policiais, é conhecida como “Rainha do Crime”. Um de seus personagens mais famosos é o detetive Hercule Poirot.

O detetive Hercule Poirot jantava com seu amigo Henry Bonnington no restaurante Gallant Endeavour, um local de comida inglesa simples. A garçonete Molly, logo que viu Henry, foi cumprimentá-lo. Tendo ótima memória, além de se lembrar dos rostos dos clientes mais assíduos, também se recordava do que eles costumavam pedir para comer. “As mulheres até gostam de variar, mas os homens geralmente pedem a mesma coisa”, disse Molly apontando para um velho barbudo que havia quase dez anos frequentava o restaurante às terças e quintas-feiras à noite. Mesmo assim, ninguém sabia ao menos o nome dele.

O que deixou Molly intrigada, porém, foi o fato de esse cliente ter vindo ao restaurante na semana anterior, além dos seus dias habituais, em uma segunda-feira. E o pedido que fez foi totalmente fora do seu padrão. “Atrevo-me a dizer que os senhores vão rir de mim – Molly

enrubesceu -, mas, quando um cavalheiro frequenta um lugar há dez anos, espera-se que você conheça suas preferências. Ele nunca suportou pudim ou amoras, e nunca vi ele pedir sopa cremosa. Mas naquela noite de segunda, ele pediu sopa cremosa de tomate, bife torta de miúdos e torta de amoras! Parecia que ele não tinha percebido o que pedira!”. Ela achou que ele estava chateado ou preocupado. Ao ouvir essa história, Hercule Poirot teve a impressão de que o homem estava envolvido em um assassinato.

Três semanas depois, Poirot e Bonnington encontraram-se no metrô. O amigo comentou com Poirot que já fazia três semanas que o velho misterioso não aparecia no restaurante. Nesse momento, os olhos verdes de Poirot brilharam: o detetive farejou que algo grave deveria ter acontecido. Ao chegar em casa, consultou a lista de obituário das últimas semanas e escolheu um nome para iniciar a investigação: Henry Gasgoine, sessenta e

nove anos. Mais tarde ele já estava cara a cara com o médico de Gascoine, Dr. McAndrew, que confirmou: o velho era um homem excêntrico que vivia sozinho em uma antiga casa em ruínas daquelas que estavam sendo desocupadas para dar lugar à construção de condomínios. O médico encontrou Gascoigne caído ao pé da escada, com o pescoço quebrado. Ele vestia um roupão velho, com um cinto rasgado. Provavelmente tropeçou no cinto, caiu da escada e morreu.

Poirot não se deu por satisfeito com a explicação. Para ele, o que havia acontecido não era um mero acidente. “Ele tinha algum parente?”, perguntou. “Um sobrinho. Costumava visitar o tio uma vez por mês. Seu nome é Lorrimer, George

Lorrimer. Também é médico. Mora em Wimbledon”, disse o Dr. McAndrew. Ele contou com que Henry Gascoigne foi encontrado na manhã do dia 6 e que havia uma carta no bolso de seu roupão escrita no dia e que fora postada em Wimbledon na mesma tarde. Havia restos de comida em seu estômago, o que confirmava que sua última refeição fora realizada duas horas antes de morrer. De fato, Henry Gascoigne foi visto pela última vez por volta das sete da noite, quinta-feira, dia 3, no restaurante Gallant Endeavour. Com base nessas informações, a suspeita de Poirot ficou mais forte: Gascoigne havia sido empurrado da escada, não foi um acidente.

Sigam estas pistas do jogo...

Local	Pistas
Diretoria	Pista 2
Laboratório	Pista 3
Refeitório	Pista 5
Sala de aula 101	Pista 7
Sala de aula 201	Pista 9
Sala de aula 301	Pista 11
Sala de informática	Pista 13
Sala dos professores	Pista 15

- Incentive os alunos a descobrirem as respostas! Peça para desvendarem esse mistério e atuem como detetives!

- Quem matou Henry Gascoigne?
- Qual o motivo do crime?

- Peça para que confirmem se o jogador que chegou primeiro à sala de leitura no tabuleiro fez boas hipóteses e realmente desvendou o caso. Para isso, peçam para que algum aluno leia o caso em voz alta.



Quando terminarem o jogo, façam a leitura e confirmem o texto na íntegra acessando bit.ly/amoraspretas

Caso 1 - Confiram o texto original escrito por Sir Arthur Conan Doyle acessando bit.ly/enigmareigate

Caso 2 - Confiram o texto original escrito por Agatha Christie acessando bit.ly/amoraspretas

- Em seguida, peça para turma fazer suas anotações e avaliações no diário de bordo.
- Incentive os alunos a jogarem novamente outros enigmas. Marquem horários alternativos: intervalo, antes ou depois das aulas etc.

PARA FICAR MAIS POR DENTRO DAS NARRATIVAS DE ENIGMA

- Na sala de leitura, juntamente com os alunos, separem livros e busquem na internet **histórias de enigma** para terem ideias inspiradoras e ampliem repertório. Troquem impressões.



Indique alguns sites como <https://mundosherlock.wordpress.com/arthur-conan-doyle/>

- Professor, sugira histórias pertencentes à literatura infanto-juvenil e as que pertencem à literatura universal!

Sugestões de alguns títulos

Obra	Autor
A sombra	Coelho Neto
O mistério do cinco estrelas O cadáver ouve rádio	Marcos Rey
O inimigo Secreto	Caio Fernando Abreu
A droga da obediência Pântano de Sangue Anjo da Morte A Droga do Amor A Droga de Americana	Pedro Bandeira
A liga dos cabeças vermelhas A faixa malhada A casa vazia Assassinato em Abbey Grange O construtor de Noorwood Os dançarinos	História em quadrinhos de Sherlock Holmes
Mistério no museu imperial	Ana Cristina Massa
Eu detetive: o caso do sumiço	Stella Carr e Lais Carr Ribeiro
O mistério das aranhas verdes	Carlos Heitor Cony
Labirinto dos ossos	Rick Riordan



Sugira que comecem a ler um trecho para sentir o estilo do autor!

- Escolhido os livros, formem uma roda de conversa e proponha um **contrato entre os leitores**: que todos experimentem uma leitura mais constante do livro e que experimentem fazer leitura em vários momentos do dia (nem que seja para ler poucas páginas de cada vez).
- Sugira-lhes que vivenciem comportamentos leitores tais como: explorar a capa, a contracapa, as orelhas; procurar as avaliações e resenhas disponíveis nas redes sociais de leitura.
- Combinem um dia para compartilhar suas leituras e façam os combinados para um futuro encontro. Combinem:
 1. Qual será o crime/enigma a ser desvendado?
 2. Quem será a vítima e o criminoso?
- No dia combinado, façam uma roda de leitura e compartilhem as leituras.

Sugestões para a roda de leitura

- a. Como foi a experiência de realizar uma leitura mais intensiva do livro? Você já tinha feito isso?
- b. A história prendeu você?
- c. Há cenas de tensão durante o desafio?



Não se esqueçam de escrever nos diários!

Para ampliar...

Sugira-lhes que escolham algumas narrativas e façam uma adaptação em imagens, que pode ser construída com variados materiais: tintas, recortes de jornais ou revistas, lápis, entre outros. Publiquem em lugar de bastante acesso.

Momento 2- Atividades de Treinamento

Usar habilidade mais efetivamente: discutir, pesquisar, resumir, planejar e registrar.

Mão na massa 1

Professor, estimule a criação de um **ambiente virtual** para que os alunos escrevam relatos dizendo como a escola está desafiando-os a crescerem como leitores. Pode ser: **Fanpage, blog, site.**



Essa interação é importante, pois promove o reconhecimento entre jovens de outros lugares!

ETAPA 1: Mobilização para atrair mais jovens para ler de narrativas enigma

Atividades

1. Criação da **Fanpage, blog, ou site**

- Peça aos jovens para elegerem um grupo que ficará responsável pelas publicações das intervenções.
- Sugira registros de todas as informações sobre as leituras que fizerem, comentários sobre as atividades, fotos e os acontecimentos.
- Incentive-os a fazerem propagandas, na escola e em outros lugares, do ambiente virtual, para que todos postem os seus depoimentos e comentários.



Garanta a participação de todos os alunos, inclusive dos professores e gestores!

2. Confeção de “**Painel de Leitor**”

- Instigue os jovens a compartilharem suas leituras e peça que confeccionem um painel para ser colocado na sala de leitura, no pátio, nas salas de aula, etc.



Cada grupo fica responsável por um ambiente!

- Combinem o que será necessário, procure sugestões com o professor de Arte, caso haja necessidade.

Sugestão de Painel

PAINEL DE LEITOR		
O QUE VOCÊ LEU? (Título e autor)	AVALIAÇÃO 	REGISTRO (Comentários, análises, desenhos, trechos preferidos, etc.)



Deixe os alunos bem à vontade e instigue-os a criarem diferentes modelos de painéis!



- ✚ Incentive os alunos a criarem um grupo e fazer perguntas aos professores e gestores se já leram narrativas de enigma!
- ✚ Sugira-lhes que dividam as experiências de cada um nos painéis criados e divulguem para todo a escola!

3. Produção de INTERVENÇÃO PROTAGONISTA

- Leve os alunos à sala de leitura ou biblioteca e peça que se organizem em grupos e planejem uma intervenção para atrair os jovens para a leitura.

Etape 2: Escolha das Ações Protagonistas



Professor, as escolhas são altamente pessoais.

- Convide os jovens para se organizarem em grupos.
- Comece essa etapa com a atividade de aquecimento usando a técnica **“Tempestade de Ideias”** com a questão norteadora: Que outras ações podem ser feitas para incentivar o jovem a ler mais narrativas de enigma?
- Converse sobre as atividades que serão desenvolvidas, explicando cada uma e estimule novas ações protagonistas.
- Disponibilize internet para pesquisa.

- Peça que escolham as ações, registrem o motivo das decisões tomadas no **diário de bordo** e promova uma discussão.

Sugestões de Ações

1. **Leitura Dramática** de trechos de história de enigma.
2. **Produção** de narrativa de enigma
3. Criação de um **Fanfic**



Esse é o momento de aprofundar os conhecimentos!

- Sempre lembrar aos estudantes que há necessidade de planejar e registrar todas as estratégias.
- Pergunte: O que deve ser feito antes? Quais os recursos necessários? Quem poderá ajudar?
- Feito o planejamento, por escrito, é indispensável a validação das ações junto à equipe gestora. Sugira que um grupo de líderes marque uma reunião.



Dicas para reunião

- ✚ Agendar previamente a data.
- ✚ Preparar uma pauta.
- ✚ Pensar como conduzir a apresentação.
- ✚ Como será a divisão das falas. Quem falará.
- ✚ Treinar as falas antes.
- ✚ Qual será a duração da reunião.

Comentado [A3]: *Fan fiction* (em português, literalmente, "ficção de fãs"), também grafada *fanfiction* ou, abreviadamente, *fanfic* é uma narrativa *ficcional*, escrita e divulgada por fãs em [blogs](#), e em outras plataformas pertencentes ao [ciberespaço](#), que parte da apropriação de personagens e enredos provenientes de produtos midiáticos como filmes, séries, quadrinhos, videogames, etc, sem que haja a intenção de ferir [direitos autorais](#) ou obter de lucros. Portanto, tem como finalidade a construção de um universo paralelo ao original e também a ampliação do contato dos fãs com as obras que apreciam para limites mais extensos. Disponível em pt.wikipedia.org/wiki/Fanfic. Acesso em 20/10/2018.

- Sempre lembrar aos estudantes que há necessidade de planejar todas as estratégias. Pergunte: O que deve ser feito antes? Quais os recursos necessários? Quem poderá ajudar?
- Feito o planejamento, por escrito, é indispensável a validação das ações junto à equipe gestora. Sugira que um grupo de líderes marque uma reunião.



Sugestão: encerrar a reunião com alguma performance!

Momento 3 - Produtos Criativos

Produzir e Compartilhar

- Peça aos jovens que pesquisem biografias de produtores criativos para motivá-los a criarem e compartilhar seus produtos.
- Professor, você poderá contar um pouco da história **Artur Conan Doyle**, **Pedro Bandeira**, **Agatha Christie**, **Edgar Allan Poe**, **Marcos Rey**, **Dan Brown**, **P.D. James**, **Caio Fernando Abreu**, **Coelho Neto**, entre outros.



Sugira alguns autores que escreveram narrativas de enigma e diga-lhes que se gostarem de algum, poderão segui-los nas redes sociais de leitura!

Comentado [A4]: Façam uma busca na internet



Para saber mais acessem:

bit.ly/sherlockhistorias

bit.ly/luizvile

<https://app.box.com/s/2xtunj26wekicunq3npz>

Mão na massa 2

1. Produção de **Leitura Dramática** de trechos de narrativas de enigma!



Exercite uma atitude de acolhimento e propicie um ambiente agradável com música e bastante motivação! Vale até um lanchinho!

Aquecimento

- Elejam um grupo para conduzir a leitura, a organização da atividade e ajudar a turma a se apropriar da ferramenta **Audacity**.
- Peça para escutarem os podcasts “Era uma vez... um escritor de enigmas”



Programa 1: bit.ly/eraumavezumescritor

Programa 2: bit.ly/eraumavezumescritor2

- Depois de escutarem, pergunte se gostaram dos programas sobre o autor e seus detetives?
- Promova uma discussão para saber qual das versões ficou mais interessante e que desperta o interesse do ouvinte.
- Pergunte quais recursos empregados diferenciam as versões?
- Em seguida, proponha uma **leitura dramática** de um trecho de qualquer história de enigma que leram. Diga aos jovens que eles serão locutores.
- Instigue os alunos a testarem diferentes entonações; dividam as personagens: um pode fazer o narrador, outro, Holmes, e o outro, Watson:

Sugestão de trecho

Comentado [A5]: Audacity é um software livre de edição digital de áudio disponível principalmente nas plataformas: Windows, Linux e Mac e ainda em outros Sistemas Operacionais. interface gráfica foi produzida utilizando-se de bibliotecas do wxWidgets. O Audacity começou em 1999 por Dominic Mazzoni e Roger Dannenberg na universidade norte-americana Carnegie Mellon University e foi lançado em 28 de maio de 2000 como versão 0.8.^{[2][3]} O Audacity é muito popular entre os podcasters pelos seus recursos de edição, sua grande disponibilidade em múltiplas plataformas, suporte e licença aberta que permite ao programa ser gratuito.

Era uma tarde com ventos fortes; os pássaros estavam agitados. E o nosso detetive andava de um lado a outro da sala.

“Algo não vai bem”, pensou Holmes, quando escuta um grito horrível e, ao fundo, seu colega Watson o chamar:

- Holmes, Holmes... venha logo!



- Qual consideraram mais instigante: a que coloca o ouvinte em cena e com isso desperta mais o interesse? Qual a menos atrativa e o que deveria ter sido feito para melhorar essa leitura e tornar mais instigante?
- Peça para que façam anotações nos diários de bordo.

LEITURA MAIS INSTIGANTE	LEITURA MENOS INSTIGANTE	O QUE PODERIA TORNAR ESSA LEITURA MAIS INSTIGANTE?

- A seguir, discutam o que é **sonoplastia** [\[link\]](#) e a importância dela na ambientação de uma história, seja via fílmica ou audiodfônica.



O objetivo é sensibilizar os estudantes para os detalhes que fazem a diferença em uma narrativa oral e ampliarem o repertório que possuem a respeito!

- Mostre para turma um vídeo disponível em bit.ly/trapalhoesnovelaradio que ilustra a importância do som na construção de sentidos de uma leitura dramatizada.

Comentado [A6]: Sonoplastia é a comunicação pelo som. Abrangendo todas as formas sonoras - música, ruídos e fala, e recorrendo à manipulação de registros de som, a sonoplastia estabelece uma linguagem através de signos e significados, que se dividem em ruídos naturais e ruídos de efeito.

Sonoplastia (do Lat. *sono*, som + Gr. *plastós*, modelado) é um termo exclusivo da língua portuguesa que surge na década de 60 com o teatro radiofônico, como a *reconstituição artificial dos efeitos sonoros que acompanham a ação*. Esta definição é extensiva ao teatro, cinema, rádio, televisão e web. Antes designada como *composição radiofônica*, tinha por função a recriação de sons da natureza, de animais e objetos, de ações e movimentos, elementos que em teatro radiofônico têm que ser ilustrados ou aludidos sonoramente. Incluía ainda a gravação e montagem de diálogos e a seleção, a gravação e alinhamento de música com uma função dramaturgica na ação ou narração. O **sonorizador**, auxiliado por um **contra-regra** que produzia *efeitos sonoros em direito* (foley effects / bruitage), tais como a abertura de uma porta à chave e o consequente fechamento, passos caminhando em pisos de diferentes superfícies, ou o galope de um cavalo efetuado com casca de coco percutida, ou ainda auxiliado por um **operador de som** que manipulava os discos de efeitos sonoros de 78 RPM, controlava a mistura dos vários elementos sonoros com a voz gravada. Disponível em pt.wikipedia.org/wiki/Sonoplastia Acesso em 14/10/2018.

- Promova uma discussão para analisarem juntos o vídeo. Diga que para produzirem, há necessidade de estudo e reflexão.
- Verifiquem a seguir um exemplo do roteiro que o autor utilizou:

Título: Narrativa de Enigma		
Narrador/Personagens: -----		
TÉCNICA	LOCUÇÃO	
BG: Trilha/Mistério	Loc: Era uma tarde de ventos fortes, (cont.)	Era uma tarde com ventos fortes; os pássaros estavam agitados. E o nosso detetive andava de um lado a outro da sala. "Algo não vai bem", pensou Holmes, quando escuta um grito horrível e, ao fundo, seu colega Watson o chamar: - Holmes, Holmes... venha logo!
Efeito: vento	Os pássaros estavam agitados	
Efeito: pássaros	E o nosso detetive andava de um lado a outro da sala	
BG: Trilha/Mistério	Holmes: Algo não vai bem	

Atentem para as abreviações!

- ✚ **Trilha** – Música instrumental (às vezes apenas vocalizada, porém sem letra) também elaborada para um determinado produto ou empresa.
- ✚ **BG (Background)** – são trilhas que se colocam atrás de uma locução ou interpretação de ator. Em muitos casos a trilha inicia o material como sendo uma obra musical e depois cai para BG quando o ator/locutor começa a falar.
- ✚ **Vinheta ou assinatura** – são músicas de curta duração, cantadas ou instrumentais. Servem para dar identidade em forma de som para um determinado produto ou empresa. As vinhetas são muito utilizadas em emissoras de rádio e TV.

Hora de produzir

- A ideia é que os alunos gravem o trecho escolhido utilizando o **Audacity**.

- Utilize a sala de informática da escola e pesquisem um tutorial que descreva as principais funções dessa ferramenta. É fácil de utilizar.



Acessem esse tutorial se acharem necessário: bit.ly/tutorialaudacity01 ou bit.ly/taudacity

- Entendido como usar a ferramenta, incentive os alunos a escolherem um trecho que acham interessante.
- Acessem o site <https://app.box.com/s/2xtunj26wekicunq3npz>. Nele, há seis narrativas de enigmas escrita por Agatha Christie. Divirtam-se!



Chame a atenção dos alunos para escolherem trechos curtos e, de preferência, deve conter cenas que possibilitem a inserção de efeitos sonoros!

Sugestão de trecho

Lá fora, tudo quieto e silencioso. A noite era límpida, as estrelas cintilavam na amplidão. O pequeno jardim cercado estava diante dos seus olhos, mas nem ali nem na estrada se enxergava viva alma. Com um suspiro de alívio, Ferrier olhou para a direita e para a esquerda, até que, olhando para os próprios pés, viu com espanto um homem estendido por terra, com os braços e as pernas abertos.

Tão sobressaltado ficou diante daquilo, que se encostou na parede, levando a mão à garganta, como para sufocar um grito involuntário. O seu primeiro pensamento foi de que a figura prostrada era um homem ferido ou moribundo, mas logo notou que ele se arrastava no chão, e em pouco o viu entrar em sua casa com a rapidez e o silêncio de uma serpente. Sob o seu teto, o homem pôs-se de pé, fechou a porta e, ante o fazendeiro atônito, descobriu o rosto audaz e resoluto de Jefferson Hope.

— Deus do céu! — exclamou John Ferrier.

— Que susto! Por que cargas d'água entrou desse modo?

- Se necessário, indique sites como www.soundjay.com que disponibilizam efeitos para download gratuitos.
- Diga que para a produção, terão que tomar algumas providências:

Familiarizar-se com o texto: Conhecer bem todos os personagens e os principais acontecimentos do texto. Para isso, façam diferentes leituras silenciosas, quantas

vezes forem necessárias. Aproveitem para grifar os momentos que julgarem que podem ser interpretados pelos sonoplastas.

Definir como poderão ser feitas as sonoplastias: Para a leitura dramática, vocês poderão selecionar algumas partes e elemento e pesquisar como representar esses sons para o dia da apresentação do seu grupo.

Podem também gravar anteriormente alguns sons para usar durante a leitura: se alguém do grupo for bom de imitar animais, deve fazer imitações; outra sugestão e usar artifícios para alterar o som da voz a fim de caracterizar as personagens, como falar dentro de um cone de papel para os personagens maus ou poderosos.

Criar um roteiro: Com base o modelo abaixo, refletir e definir sobre os melhores sons e momentos de empregá-los no trecho de “Um estudo em vermelho” ou outro que acharem mais interessante.

Título:		
Narrador/Personagens:		
TÉCNICA	LOCUÇÃO	

Dicas para sonoplastia

- ✚ Segure as metades do coco, uma em cada mão. Bata as metades em tábua para simular os sons de cavalos. Alternativamente, bata as palmas das mãos metade juntas em movimentos rápidos no peito.
- ✚ Quebre uma cenoura, quebre um aipo (vocês sabem o que é aipo?) e/ou morda maçã em sucessão rápida para o som de uma fratura.
- ✚ Amasse isopor com suas mãos para fazer o som de uma corda se apertando.
- ✚ Aperte um pacote de amido de milho de maneira rítmica para imitar o som de andar na neve ou na areia.
- ✚ Amasse papel celofone para criar som de fogo.
- ✚ Bata sapatos na tábua de madeira em diferentes ritmos para simular um andar lento ou rápido.

- ✚ Pegue um pacote de arroz, despeje lentamente dentro de um caixa com superfície dura ou metálica para imitar o som de chuva.
- ✚ Cubra dois pedaços de madeira com lixa e esfregue um contra o outro para imitar o som de um trem.

Continuando...

- Peça que decidam quais partes cada um lerá. O importante é que a divisão tome a leitura interessante o suficiente para prender a atenção dos ouvintes.
- Nesse momento, vocês os alunos podem também selecionar quem, como e quando serão feitas as sonoplastias com base no roteiro que criaram.
- Treinar a leitura oral e ensaio antes da apresentação ou da gravação.
- Quando os alunos conhecerem bem o texto e compreenderem a história, será a hora de treinar a leitura oral, ou seja, a leitura em voz alta.



Professor, a intenção é também ampliar os multiletramentos, além de proporcionar aos jovens a percepção de algumas características da oralidade!

- Por fim, faça uma avaliação com a turma: O que foi melhor? O que poderia ser melhorado? Como avaliam que se saíram durante as apresentações?

Sugestões para reflexão:

1. Conseguiram cumprir a ação planejada?
2. Quais foram as conquistas e os desafios?
3. Que resultados foram alcançados?
4. Ganharam mais autonomia, sabendo como propor e executar ideias, negociando-as com os amigos e professores?



Registrem tudo no Diário de Bordo!

- Estimule os jovens a compartilharem os resultados para o **mun**do!

2. Produção de narrativa de enigma

Aquecimento

- Inicie com uma discussão sobre o ofício de ser um escritor e o que é necessário para produzir uma narrativa de enigma?
- Os jovens já tiveram bastante oportunidades de lerem narrativas de enigma. Então, pergunte-lhes o que é necessário ter nas histórias desse tipo de texto.
- Retome que as narrativas de enigma precisam prender a atenção do leitor. Há crimes, polícia, detetive, mistérios, indícios espalhados pelo texto, etc.

Hora de produzir

- Peça para que observem um produtor criativo em ação. Sugira-lhes leiam novamente uma narrativa e observem como o autor apresenta o protagonista, o ambiente ou o período de tempo da história, qual o crime ou mistério que a personagem principal precisa resolver, identificar os obstáculos que a personagem principal encontra, notar a resolução do mistério.

Sugira que façam um planejamento da narrativa.

- Qual será o crime/enigma a ser desvendado? Quem será a vítima e o criminoso? Como será o desfecho? Qual será o foco narrativo.
- Pensar em uma situação que leve a uma grande catástrofe. Crie o enigma e decida como vai complicar o enigma ou o mistério e a tensão na história tornando difícil para o protagonista resolver o dilema. Você pode usar obstáculos como outras pessoas ou suspeitos, pistas falsas e enganosas ou outros crimes.
- Concentre-se em detalhes que ajudarão a criar uma personagem principal.
- Determine o ambiente e insira na história em um cenário instigante que você conheça, como sua cidade ou sua escola, ou faça uma pesquisa sobre um local com o qual não esteja familiarizado.
- Crie uma lista de possíveis suspeitos que a personagem principal pode encontrar ao longo da história. Você pode usar vários para colocar o detetive ou o leitor na direção errada, criando suspense e surpresa.

- Escreva uma lista de pistas. As manobras de diversão são pistas falsas ou enganosas. Sua história será mais forte se você incluir várias manobras desse tipo na história.
- Crie o detetive que pode ser um cidadão comum ou o espectador inocente de um crime que se envolve na solução do mistério.
- Use ganchos para manter a história interessante. O gancho é um momento, geralmente no final de uma cena, em que o protagonista fica em uma situação que o prende ou o coloca em perigo. Ele é importante em um mistério porque mantém o leitor envolvido e impulsiona a história para frente. A personagem principal está investigando uma pista sozinha e encontra o assassino.
- Crie uma resolução ou final. Encerre a história com a solução para o enigma. No final da maior parte dos mistérios, a personagem principal tem uma mudança positiva na perspectiva dela.
- Faça um rascunho da história.
- Sugira que façam um **esboço** que deverá seguir a ordem em que os eventos ou pontos do enredo acontecerão. Ele deve incluir:
 1. A apresentação da personagem principal e do cenário.
 2. O incidente ou crime desencadeador da ação.
 3. A chamada para a ação: o protagonista se empenha na solução do crime.
 4. Testes e tribulações: a personagem principal encontra pistas e potenciais suspeitos e tenta se manter viva enquanto busca a verdade. As pessoas próximas podem ser sequestradas como ameaça.
 5. A provação: o protagonista acredita que encontrou uma pista ou suspeito chave e que resolveu o crime. Esta é uma falsa resolução e uma boa maneira de surpreender o leitor quando ficar provado que a personagem principal entendeu errado.
 6. O grande revés: tudo parece perdido para o protagonista. Ele encontrou o suspeito ou a pista errada, outra pessoa foi morta ou ferida e todos os seus aliados já o abandonaram. Um grande revés vai aumentar a tensão na história e manter o leitor interessado.
 7. A revelação: a personagem principal reúne todas as partes interessadas, expõe as evidências, explica as pistas falsas e revela quem é o assassino ou culpado.



Diga-lhes que durante a história o leitor não sabe quem cometeu o assassinato até o fim. As pistas são centradas no exercício intelectual de tentar descobrir as motivações por trás do crime ou a resposta para o enigma!

- As produções poderão ser em duplas ou individualmente.
- Incentive os alunos a iniciarem a escrita.



Circule pela sala, seu papel será apoiar os alunos para que refinem as produções!

- Escrita a primeira versão, proponha a eles que leiam, olhem novamente para o texto com olhar crítico.
- Sugira um roteiro para a revisão da narrativa para orientá-los nesse refinamento.

Sugestão de roteiro para a revisão

- ✚ O cenário da narrativa reflete o crime que escolheu?
- ✚ O texto cumpre o objetivo a que se propõe: provocar suspense, mistério?
- ✚ O enredo da narrativa bem desenvolvido, coerente?
- ✚ No desenrolar do texto, as características da narrativa (personagem, cenário, tempo, elemento surpresa ou conflito e desfecho) estão presentes?
- ✚ Os diálogos das personagens são pontuados corretamente?
- ✚ Há alguma palavra que não está escrita corretamente, frases incompletas, erros gramaticais, ortográficos? E a pontuação está correta?
- ✚ O título mobiliza o leitor para leitura?

- Peça aos alunos que assinalem no texto tudo o que pretendem modificar.
- Fique atento, pois alguns alunos vão precisar de sua mediação para o aprimoramento do texto.



Professor, esse é um ótimo momento para sistematizar as convenções da escrita de modo a refinar o texto, articulando com os conteúdos do currículo!

- Encoraje os alunos a superar os desafios. É importante elogiar o progresso dos alunos e ao mesmo tempo indicar os pontos em que precisam ser melhorados. Dê dicas para isso.
- A ideia é **ALIMENTÁ-LOS**. O ideal é passar bastante segurança a eles. Evite ressaltar os erros e deficiências.

3. Criação de um Fanfic

- A fanfiction sempre é baseada em uma obra que já existe. O aluno deverá escolher uma narrativa de enigma e produzir uma fanfic, ou seja, ele precisará continuar, expandir ou mudar a história original.
- Sugira os seguintes passos:
 1. Escolher uma narrativa de enigma que gostou.
 2. Pesquisar na internet como funciona uma fanfic. Ler diferentes fanfics para saber como outras pessoas produzem.



Acesse [link] <https://fanfics.com.br/fanfics-fanfictions>, leia as histórias que já existem e percebam como os escritores a utilizam.

Planejando a fanfic...

- Sugira aos alunos que façam um detalhado planejamento.
- Peça-lhe que decidam seu objetivo. A história será longa ou curta? A duração da história depende do tema e geralmente é decidida no processo de criação. No entanto, é interessante ter um objetivo claro antes de começar o enredo.
- Converse com os jovens sobre os tipos de fanfics.

As fanfics mais curtas são chamadas drabbles. Elas devem ter entre 50 e 100 palavras, e a intenção é o desafio de escrever uma história completa em um espaço tão pequeno. Algumas das fanfics mais elaboradas têm milhares de palavras. Essas costumam ser as mais lidas — o leitor acredita que o final será ótimo, para justificar o tamanho.

Comentado [A7]: Um *drabble* é uma obra de ficção extremamente curta com exatamente 100 palavras de comprimento,^{[1][2][3]} não necessariamente incluindo o título.^[4] O objetivo do *drabble* é a brevidade, testando a capacidade do autor em expressar ideias interessantes e significativas em um espaço extremamente restrito. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Drabble>. Acesso: 29/10/2018.

- Como o estilo da fanfic é livre, não é necessário escrever em prosa narrativa. É possível desenvolver uma ilustração do estado mental do personagem em uma determinada cena.
- Dê algumas **dicas** tais como: Imaginem situações hipotéticas dentro da obra original. A maior parte das fanfics é baseada em especulação. Seja uma sequência do material ou uma história diferente, tudo começa com o bom e velho: “E se...?”. E se o personagem Fulano morresse (ou não morresse) no começo da trama? O que você acha que acontece depois que os créditos sobem? Esse é o tipo de coisa que você deveria se perguntar durante o planejamento.
- Ajude-os a refletirem no nível de fidelidade à história original e no conceito de verossimilhança. Verossimilhança é o que diz se algo é aceitável como real dentro daquele universo fictício.
- A seguir, proponha a escrita de um rascunho utilizando:
 1. **Introdução:** o começo deve ambientar o leitor e mostrar as motivações e ações dos personagens principais.
 2. **Complicação:** algo acontece para estabelecer o protagonista como herói da trama. Em geral, é o antagonista que contribui para isso, mas nem sempre. O resto da história costuma ser o herói tentando estabelecer a ordem novamente.
 3. **Meio da trama:** essa parte é onde o mundo fica mais evidente, os relacionamentos entre os personagens são intensificados e os riscos aumentam gradualmente.
 4. **Clímax:** antes de chegar ao desfecho, há um momento em que o personagem enfrenta o conflito mais problemático, aparentemente

indissolúvel. Provavelmente, você se lembra de uma porção de filmes em que isso acontece.

5. **Desfecho:** o momento em que o protagonista triunfa. Ele costuma acontecer logo depois do conflito decisivo e se mantém até o final. Pode ocorrer uma revelação da trama seguida da solução final do enredo.

- Feito o planejamento, peça-lhes que refinem o enredo. Peça que leiam o que já foi escrito e encontrem o que precisa ser excluído ou explorado.

Produzindo a fanfic....

- Sugira que iniciem apresentando a ação, descrevendo detalhes da história original. Seria interessante começar com as ações que chamarão a atenção e farão com que as pessoas queiram devorar o próximo parágrafo. As descrições devem ser breves.
- Peça para que não se esqueçam de fazer referências à obra original, as partes preferidas da obra original.
- Incentive-os a voltarem sempre às páginas da obra e revê-las novamente. Assim, eles terão mais noção de como seu trabalho combina ou destoa do original em diferentes partes do processo de escrita.
- Diga-lhes que a maioria das fanfics tem menos de 1000 palavras, mas é recomendável tentar algo mais longo. As histórias mais duradouras dão mais oportunidade de explorar os personagens, cenários e temas.

Importante...

- Peça que revisem o texto, pois essa é uma parte fundamental de qualquer trabalho escrito e leiam novamente o que produziram verificando o que pode ser melhorado.
- Incentive os jovens a mostrar o texto para um amigo ou para um outro leitor experiente.

- Publiquem a história em um site de fanfics. As fanfictions têm uma base de fãs muito ampla. Há diversas comunidades onde eles poderão publicar o que escreveram. Faça uma busca na internet.
- Uma dela é **Nyah Fanfiction** disponível em <https://fanfiction.com.br/>. Lá, existe uma lista extensa com diferentes categorias.

COMPARTILHEM!!!

Excelente trabalho!