

"ELEMENTAR, MEU CARO WATSON": O USO DO JOGO PARA DESVENDAR O MISTÉRIO E A LEITURA

Joana Pires Mayer ¹
Carla Fernanda Schneider ²
Isolde Maria Villa Brust ³
Rosiene Almeida Souza Haetinger ⁴

O presente trabalho busca apresentar a experiência vivida a partir de uma prática realizada pelas residentes do Subprojeto Interdisciplinar Letras Português e Letras Português/Inglês do Programa Residência Pedagógica da Universidade do Vale do Taquari - Univates. A aplicação ocorreu com uma turma do 6º ano do ensino fundamental de uma escola estadual de Lajeado, Rio Grande do Sul. Tinha como tema o estudo sobre o personagem Sherlock Holmes e se intitulava “Elementar, meu caro Watson”, o qual foi realizado em seis aulas. Para sintetizar todos os elementos presentes nos contos sobre Sherlock Holmes, criou-se um jogo de pistas a partir das ideias dos próprios estudantes, os quais, também, jogaram o jogo.

Durante o primeiro semestre de 2023, o projeto Residência Pedagógica trabalhou sobre os jogos em sala de aula, instigando os estudantes residentes a confeccionarem um jogo dinâmico para utilizar em seus planejamentos nas escolas parceiras, objetivando potencializar as práticas desenvolvidas no projeto, pois, segundo Alves e Bianchin (2010, p. 285), “o jogo enquanto promotor da capacidade e potencialidade da criança não só pode como deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica, privilegiando o espaço da sala de aula”. A partir disso, pensou-se, então, em como trabalhar a compreensão e a interpretação textual de uma forma lúdica e diferente, instigando os alunos a desenvolverem seus conhecimentos prévios e a criarem inferências mediante diversos gêneros textuais, como áudio, imagens, textos curtos e verbetes de dicionário.

¹ Graduanda do Curso de Letras - Língua Portuguesa e Inglesa da Universidade do Vale do Taquari - UNIVATES, joana.mayer1@universo.univates.br;

² Graduanda do Curso de Letras - Língua Portuguesa da Universidade do Vale do Taquari - UNIVATES, cfschneider@universo.univates.br;

³ Preceptora do Subprojeto Interdisciplinar do Programa Residência Pedagógica da Universidade do Vale do Taquari, isolde.brust18@gmail.com;

⁴ Orientadora e coordenadora do Subprojeto Interdisciplinar do Programa Residência Pedagógica da Universidade do Vale do Taquari, rosiene@univates.br.

Inicialmente, se trabalhou com o conto "Nosso anúncio atrai um visitante", de autoria de Arthur Conan Doyle. A leitura do conto foi realizada em sala de aula, quando os alunos fizeram anotações, destacando partes importantes do texto. Além disso, realizou-se um momento de identificação dos personagens, elementos principais, entre outros, em que os estudantes apontaram características e interpretações, anotando em seu caderno cada aspecto. Em seguida, a turma foi instigada a dar ideias e sugestões para a criação de um jogo de pistas, pensando nos itens essenciais de um conto de mistério/suspense, como: vítima, suspeitas, forma da execução, espaço, tempo, entre outros itens. Todas as sugestões foram anotadas para a criação do jogo que seria realizado na aula seguinte.

O jogo foi disposto da seguinte maneira: a) primeiro os estudantes fizeram uma leitura introdutória sobre o caso que iriam desvendar, o qual eles mesmos criaram na aula anterior, ou seja as informações iniciais. b) Após a leitura, foram em busca da primeira pista, que era uma mensagem em inglês e um fio de cabelo loiro junto a um casaco verde, a qual levava os estudante à segunda pista, que estava na quadra de esportes da escola. c) A segunda pista contava com outro bilhete e uma descrição de uma suspeita, o que levava à terceira pista, que estava no refeitório da escola. d) Na terceira pista, os estudantes encontraram um CD com um QR code que abria um áudio misterioso, além de ouvir essa mensagem, precisaram ler mais um bilhete que acompanhava esse CD, isso tudo os levou à quarta pista, que estava na biblioteca. e) Na biblioteca, os estudantes precisaram desvendar uma cruzadinha que estava escondida dentro de um livro infantil, ao acharem a palavra escondida na cruzadinha, conseguiram encontrar a quinta e última pista, que estava na sala de aula. f) Já na sala de aula, encontraram uma mochila com um frasco de um suposto veneno, um bilhete, uma fotografia e um celular que continha algumas mensagens suspeitas.

Com todas as informações obtidas, os estudantes tiveram tempo em sala de aula para discutir e juntar as pistas, ligando os pontos e traçando os perfis dos suspeitos e da vítima a fim de desvendar o mistério, ou seja, quem teria matado o personagem principal da história criada por eles. Além disso, no quadro, as residentes fixaram três imagens de possíveis suspeitos de terem cometido o crime. Os estudantes ficaram livres para debater, ir até o quadro e fazer anotações. Ao final do debate, os estudantes votaram em quem achavam que havia cometido o crime, deram uma justificativa para isso e, por unanimidade, acharam o criminoso e desvendaram o mistério.

Durante toda a prática, percebeu-se que os estudantes interagiram significativamente, mostrando grande interesse em conhecer um autor que para eles era desconhecido. Além disso, se mostraram muito interessados em discutir o texto trazido à sala de aula, mesmo que

ele fosse extenso, nos mostrando a importância de realizar uma leitura acompanhada, parando quando é necessário, elencando partes de um texto e mostrando aos alunos como ele se constitui. O momento do jogo foi de interação entre os pares, todos participaram tanto no momento de criação do jogo, quanto na procura das pistas e no desfecho do crime. Pode-se perceber que durante o debate muitas hipóteses foram levantadas, discussões e diferentes formas de pensar sobre o que realmente aconteceu.

A partir disso, pôde-se avaliar a compreensão leitora de cada estudante, sua capacidade de levantar hipóteses e de confirmá-las posteriormente, de inferir a partir de textos curtos e de juntar todas as informações, a fim de chegar a alguma conclusão. Desse modo, podemos concluir que esse momento foi bastante proveitoso, pois apresentou as visões de cada um, como relatou a professora titular da turma, porque os alunos que muitas vezes ficavam quietos em aula, ou que não interagem muito nos momentos de fala, puderam se expressar nesta hora, colocando seu ponto de vista e contribuindo para a vitória de todo o grupo, evidenciando a potencialidade do uso de jogos dentro da sala de aula.

Palavras-chave: jogos em sala de aula; compreensão leitora; conto de suspense.

REFERÊNCIAS

ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. O jogo como recurso de aprendizagem. **Rev. Psicopedagogia**, São Paulo, v. 27, n. 83, p. 282-287, 2010. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0103-84862010000200013&script=sci_arttext.

Acesso em: 26 ago. 2023.

DOYLE, Arthur Conan. Nosso anúncio atrai um visitante. *In: Sherlock Holmes: obra completa/Arthur Conan Doyle - Volume 1*. Tradução: Louisa Ibañez; Branca de Villa-Flor; Edna Jansen de Mello. Rio de Janeiro: HarperCollins, 2017, p. 45-51.