

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CAMPUS PROF. ALBERTO CARVALHO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS PROFISSIONAL EM REDE
(PROFLETRAS) – UNIDADE ITABAIANA**

MARIA IVANIA DOS SANTOS ARAUJO

DO TEXTO LITERÁRIO AO JOGO

ITABAIANA, SE

2018

MARIA IVANIA DOS SANTOS ARAUJO

DO TEXTO LITERÁRIO AO JOGO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras Profissional em Rede (PROFLETRAS) da Universidade Federal de Sergipe (UFS), como requisito para obtenção do título de Mestre em Letras.

ORIENTADORA: Prof.^a. Dr.^a Jeane de Cássia Nascimento Santos

ITABAIANA, SE

2018

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA PROFESSOR ALBERTO CARVALHO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE**

A663d Araujo. Maria Ivania dos Santos
Do texto literário ao jogo / Maria Ivania dos Santos Araujo;
orientadora: Jeane de Cássia Nascimento Santos. – Itabaiana, 2018.
170 f.; il.

Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) – Universidade
Federal de Sergipe, 2018.

1. Letras língua portuguesa. 2. Letramento informacional. 3. Jogos
no ensino de língua portuguesa. 4. Contos de fadas. I. Santos, Jeane de
Cássia Nascimento. II. Título.

CDU 82-845

MARIA IVANIA DOS SANTOS ARAUJO

DO TEXTO LITERÁRIO AO JOGO

Esta dissertação foi julgada adequada à obtenção do título de Mestre no Mestrado Profissional em Letras da Universidade Federal de Sergipe, Campus Prof. Alberto Carvalho.

Aprovado em ____ de _____ de 2018.

Prof.^a Dr.^a Jeane de Cássia Nascimento Santos
PRESIDENTA – Orientadora
UFS – Itabaiana – SE

Prof. Dr. Prof. Dr. Alberto Roiphe Bruno
AVALIADOR EXTERNO
UFS – São Cristóvão – SE

Prof. Dr. Carlos Magno Gomes
AVALIADOR INTERNO
UFS – Itabaiana – SE

*Dedico este trabalho a Rosalva Correia de Andrade, a
Rosa Alva do despontar da minha existência!*

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por me fortalecer e me possibilitar trilhar novos caminhos.

Ao meu filho querido, por me acalmar com seu ronronar.

Ao meu esposo, pelo amor, cuidado e carinhos diários.

À minha família, por torcer pelas minhas conquistas.

Ao amigo Jackson Ricardo, por compartilhar minhas angústias, pelo riso fácil e companheirismo.

Aos amigos, Esileide, Evandro, Pedro, Piedade, Rosa, Paula, Wal, pessoas que estão em meu coração.

A Alexandra Monteiro, meu lírio do vale, ser MARAVILHOSO. Você vale ouro!

A minha orientadora pela dedicação e paciência ao longo do processo, meu carinho especial, jamais será esquecida.

A todos os professores do Profletras, em especial a Carlos, ser humano maravilhoso. Esteio do Profletras.

À Capes, por viabilizar o projeto através de bolsa.

Aos meus amigos, parceiros de sonhos, realizações e seres de luz em meu caminhar.

Aos meus alunos, participantes da pesquisa, pela parceria e disposição em realizar os projetos, obrigada por me ensinarem o quão importante é a convivência.

A todos que, diretamente ou indiretamente, contribuíram com a realização deste projeto.

Obrigada a todos

RESUMO

Uma das preocupações da sociedade e dos profissionais da área educacional é, há tempos, o trabalho com a leitura e, conseqüentemente, a formação crítica do leitor. Isso se justifica, sobretudo, por uma política de letramento que tem a finalidade de melhorar a aprendizagem em leitura e interpretação de textos. Além disso, como professores de Língua portuguesa de escola pública, pensamos também na necessidade de formarmos leitores literários. Todavia os poucos recursos e a forma limitada como o texto literário é apresentado no livro didático tornam-se parte do desafio das práticas de leitura literária. Diante desse cenário, surge a necessidade de que os profissionais da área de Letras realizem estudos sobre essa temática e promovam ações que possibilitem uma mudança. Sendo assim, propomos a realização de um trabalho em que os contos de fadas resgatem o texto literário em suas multifaces, partindo da leitura e retornando a ela, de forma que seja usada uma das funções do texto literário - a hedonística. O prazer ocorre de dois modos: o deleite com as leituras e o jogo “Côtigos”. Ao realizar esse trabalho centrou-se também na instrução, no autoconhecimento, advindos desses textos. Buscamos as visões dos teóricos Rildo Cosson (2006), Bruno Bettelheim (2008), Geraldi (2008), Nelly Novaes Coelho (2003), Jesualdo (1993), Huizinga (2008) entre outros para referências bibliográficas. Como resultado desse trabalho, foi montada uma metodologia de ensino do texto literário através dos contos de fadas e um jogo, de forma que amplie o debate sobre a melhoria no ensino da leitura literária nas salas de aula, para que haja o fortalecimento do letramento literário no Ensino Fundamental II.

Palavras-chave: Contos de fadas; leitura; jogo; letramento literário.

ABSTRACT

One of the concerns of society and professionals in the field of education is the work with reading and, consequently, the critical formation of the reader. This is justified, above all, by a literacy policy that aims to improve learning in reading and interpreting texts. In addition, as teachers of Portuguese language in public schools, we also think about the need to train literary readers. Yet the meager resources and limited form as the literary text is presented in the textbook become part of the challenge of literary reading practices. Given this scenario, there is a need for professionals in the area of Literature to undertake studies on this subject and promote actions that allow for a change. Thus, we propose the performance of a work in which the fairy tales rescue the literary text in its multifacted, starting from the reading and returning to it, so that one of the functions of the literary text is used - the hedonistic one. Pleasure occurs in two ways: the enjoyment with the readings and the game "Contigos". In carrying out this work he also focused on instruction, self-knowledge, coming from these texts. We seek the views of the theorists Rildo Cosson (2006), Bruno Bettelheim (2008), Geraldi (2008), Nelly Novaes Coelho (2003), Jesualdo (1993), Huizinga (2008) among others for bibliographical references. As a result of this work, a methodology of teaching the literary text through fairy tales and a game, in order to broaden the debate about the improvement in the teaching of literary reading in classrooms, so that there is a strengthening of literary literacy in Elementary School II.

key words: Fairy tale; reading; game; literary literacy.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1– Encarte de DVD do filme “Os irmãos Grimm”.....	39
Figura 2- Encarte de DVD do filme “Os irmãos Grimm”.....	39
Figura 3 – Cenas do filme.....	40
Figura 4 – Pessoa ao espelho.....	40
Figura 5 – Capa de CD.....	41
Figura 6 – Capa de CD.....	42
Figura 7 – Narciso.....	43
Figura 8 – Cartas Jogo Côtigos – Branca de Neve.....	51
Figura 9 – Cartas de instrução.....	52
Figura 10 – Cartas de instrução.....	57
Figura 11 – Tabuleiro de jogo.....	58
Figura 12 – Jogo.....	60
Figura 13 – Carta de intrução.....	61
Figura 14 Cartas de instrução.....	68
Figura 15 – Modelo de questionário.....	78
Figura 16 – Quadro de espelhos.....	79
Figura 17 – Livro Branca de Neve e os sete anões.....	80
Figura 18 – Produção escrita de aluno.....	82
Figura 19 – Produção escrita de aluno.....	82
Figura 20 – Carta do jogo Côtigos.....	84
Figura 21 - Carta do jogo Côtigos.....	85
Figura 22 – Mosaico de personagens.....	88
Figura 23 – Apresentação das paródias.....	90
Figura 24 – Árvore e cobra.....	90
Figura 25 – Tabuleiro –Um-Olho, Dois-Olhos,Três-Olhos.....	94
Figura 26 – Tabuleiro –Um-Olho, Dois-Olhos,Três-Olhos.....	94
Figura 27 – Aplicação de jogo.....	96
Figura 28 – Conto <i>Cinderela</i>	97
Figura 29 – Texto Encontro entre mulher sem medo e o rapaz que não sentia calafrios.....	99

Figura 30 - Momento de aplicação de jogo de boliche e seus materiais	100
Figura 31 – Momento de aplicação de jogo.	101
Figura 32 – Cartas de jogo.	102
Figura 33 – Tabuleiro do Cômigos.	104
Figura 34 – Momento de jogo.	105
Figura 35 – Momento de produção escrita	105
Figura 36 – Produção textual 1	115
Figura 37 – Produção textual 2.	116
Figura 38 – Produção textual 3.	117
Figura 39 – Produção Textual 4.	118
Figura 40 – Produção textual 5.	119
Figura 41 – Produção textual 6.	120
Figura 42 – Produção textual 7.	120
Figura 43 – Produções textuais das sequências 1	121
Figura 44 – Produções textuais das sequências 2.	122
Figura 45 – Produções textuais das sequências 3.	123
Figura 46 – Produções textuais das sequências 4.	124
Figura 47 – Produções textuais das sequências 5.	125
Figura 48 – Produções textuais das sequências 6.	126
Figura 49 – Produções textuais das sequências 7.	127
Figura 50 – Produções textuais das sequências 8.	128
Figura 51 – Produções textuais das sequências 9.	129
Figura 52 – Produções textuais das sequências 10.	130
Figura 53 – Produções textuais das sequências 11.	131
Figura 54 – Produções textuais das sequências 12.	132
Figura 55 – Letras das paródias 1.	133
Figura 56 – Letras das paródias 2.	134
Figura 57 – Letras das paródias 3	135
Figura 58 – Letras da paródias 4.	136
Figura 59 – Jogos dos alunos 1.	139

Figura 60 – Jogos dos alunos 2.....	140
Figura 61 – Jogos dos alunos 3.....	141
Figura 62 – Jogos dos alunos 4.....	142
Figura 63 – Jogos dos alunos 5.....	143
Figura 64 – Jogos Côtigos 1.	144
Figura 65 – Jogos Côtigos 2.	144
Figura 66 – Jogos Côtigos 3.	145
Figura 67 – Jogos Côtigos 4.	145
Figura 68 – Jogos Côtigos 5.	145
Figura 69 – Jogos Côtigos 6.	145
Figura 70 – Jogos Côtigos 7.	145
Figura 71 – Jogos Côtigos 8.	145
Figura 72 – Jogos Côtigos 9.	145
Figura 73 – Jogos Côtigos 10.	145
Figura 74 – Jogos Côtigos 11.	145
Figura 75 – Jogos Côtigos 12.	145
Figura 76 – Jogos Côtigos 13.	145
Figura 77 – Jogos Côtigos 14.	145
Figura 78 – Jogos Côtigos 15.	145
Figura 79 – Jogos Côtigos 16.	145
Figura 80 – Jogos Côtigos 17.	145
Figura 81 – Jogos Côtigos 18.	145
Figura 82 – Jogos Côtigos 19.	145
Figura 83 – Jogos Côtigos 20.	145
Figura 84 – Jogos Côtigos 21.	145
Figura 85 – Jogos Côtigos 22.	145
Figura 86 – Jogos Côtigos 23.	145
Figura 87 – Jogos Côtigos 24.	145
Figura 88 – Jogos Côtigos 25.	145
Figura 89 – Jogos Côtigos 26.	145

Figura 90 – Jogos Côtigos 27.	145
Figura 91 – Jogos Côtigos 28.	145
Figura 92 – Jogos Côtigos 29.	145
Figura 93 – Jogos Côtigos 30.	145
Figura 94 – Jogos Côtigos 31.	145
Figura 95 – Jogos Côtigos 32.	145
Figura 96 – Jogos Côtigos 33.	145
Figura 97 – Jogos Côtigos 34.	145
Figura 98 – Jogos Côtigos 35.	145
Figura 99 – Jogos Côtigos 36.	145
Figura 100 – Jogos Côtigos 37.	145
Figura 101 – Jogos Côtigos 38.	145
Figura 102 – Jogos Côtigos 39.	145
Figura 103 – Jogos Côtigos 40.	145
Figura 104 – Jogos Côtigos 41.	145
Figura 105 – Jogos Côtigos 42.	145
Figura 106 – Jogos Côtigos 43.	145
Figura 107 – Jogos Côtigos 44.	145
Figura 108 – Jogos Côtigos 45.	145
Figura 109 – Jogos Côtigos 46.	145
Figura 110 – Jogos Côtigos 47.	145
Figura 111 – Jogos Côtigos 48.	145

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	14
2	LEITURA E LETRAMENTO LITERÁRIO	17
2.1	CONTOS DE FADAS.....	20
2.2	LUDICIDADE	24
3	METODOLOGIA.....	28
3.1	CONHECENDO O CORPUS DOS CONTOS	29
3.1.1	Um Olho, Dois-Olhos, Três-Olhos.....	31
3.1.2	O rapaz que não sentia calafrios	33
4	SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS.....	38
4.1	SD: O QUE É QUE A BRANCA TEM?	38
4.2	SD: JOGANDO COM OLHINHOS	48
4.3	SD: JOGANDO COM O MEDO.....	49
4.4	O JOGO CÔNTIGOS	50
4.4.1	Côntigos – Branca de Neve	56
4.4.2	Côntigos - Um-Olho, Dois-Olhos, Três-Olhos.....	56
4.4.4	Côntigos - O homem que não sentia calafrios	61
4.4.5	Côntigos-geral	67
4.5	PEÇAS DOS JOGOS	74
5	APLICAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS	75
5.1	PROPOSTA DE INTERVENÇÃO	79
5.1.1	Jogando com Branca de Neve	79
5.1.2	Jogando com olhinhos	85
5.1.3	Jogando com o medo	97
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	106
	REFERÊNCIAS	107
	ANEXOS	109
	QUESTIONÁRIOS	109
	TEXTOS DOS ALUNOS	115

LETRA DAS PARÓDIAS (ALUNOS).....	133
LETRAS DA PARÓDIAS (COMPOSITOR- PROFESSOR JACKSON R.M.SANTOS).....	137
JOGOS (ALUNOS).....	139
JOGOS CÔNTIGOS	144

1 INTRODUÇÃO

O trabalho com o texto literário em sala de aula é uma das inquietações que fazem parte do cotidiano e de debates educacionais, sobretudo a presença desse texto no Ensino Fundamental. A partir dessas inquietações é que aos poucos foi se inserindo nos livros didáticos os textos literários, todavia os poucos recursos e a forma limitada como o texto literário é apresentado no livro didático tornam-se parte do desafio das práticas de leitura literária.

Ainda que se saiba que formar leitores, sobretudo literários, seja uma tarefa árdua, é necessário que esses textos estejam presentes no cotidiano escolar, indo além do que tem sido feito e apresentado nos livros didáticos. Infelizmente o que acontece é a valorização de outros aspectos que não são relacionados às especificidades do texto literário, a exemplo de sua matéria-prima, a linguagem. Prioriza-se aspectos do gênero e/ou gramaticais, “matando” o texto literário fazendo com que os discentes, muitas vezes vejam o texto como algo a ser estudado, perdendo a essência textual do literário - prazer e emoção - dando espaço ao mecanicismo, à chatice, isso é corroborado por Magda Soares ao afirmar que: “E, ao ser transferido do livro de literatura para o livro escolar, o texto literário não tem mais o objetivo de emocionar, divertir, dar prazer, surpreender, passa a ser um texto para ser estudado” (SOARES, 2006, p. 43).

O letramento literário, que é a compreensão da literatura enquanto linguagem, deve ocorrer de forma natural e prazerosa desde o início da formação do indivíduo, aliado à compreensão de que através da linguagem expressamos nossas ideias, interagimos com a sociedade e influenciamos e somos influenciados todo o tempo. O texto literário deve estar presente no ambiente escolar desde a infância, mesmo que ainda não se saiba ler, afinal as histórias fazem parte do universo das crianças. Compete também, ao professor, a inserção desses textos em sala de aula, de maneira que as especificidades sejam trabalhadas e perceptíveis pelos discentes à medida que estes sejam textos familiares em seu cotidiano escolar. É preciso que o trabalho com o texto literário vá além da leitura e interpretação rasa desses textos, faz-se mister, perceber as entrelinhas, desvelar o texto e se realizar com as epifanias presentes.

Partindo-se dessas observações, há a premente necessidade de procurar intervir nessa realidade, a fim de que novas possibilidades de leitura sejam apresentadas, para que o texto literário ocupe seu lugar no âmbito escolar exercendo sua real função, a hedonística e a aprendizagem de forma lúdica.

Por se tratar de uma abordagem para alunos do Fundamental II, que ainda estão iniciando seu contato com o texto literário, optamos pela leitura de Conto de fadas, já que através deles é possível promover reflexões, causar deleite e instruir. Não se entenda aqui instrução como pedagogização, mas sim como um aprendizado e reconhecimento do texto literário como construtor de conhecimentos vários.

Objetiva-se com isso que, ao experienciar a leitura dos contos de fadas, haja o fortalecimento do letramento literário do jovem leitor. Dessa forma, foi criado um objeto de aprendizagem (OA): “Cântigos”, para ser usado nesta proposta de intervenção. Nukácia Meyre Araújo, em seu artigo sobre *Objetos de Aprendizagem e Ensino de Língua Portuguesa*, ressalta que os objetivos dos OA são “apresentar a intertextualidade intergenérica como aspecto da construção de textos, desenvolver estratégias de compreensão em leitura que passem pelo reconhecimento de diferentes gêneros e de seus propósitos.” (P. 155,2010). Esses aspectos fazem parte do Cântigos, uma vez que além dos contos de fadas, durante as oficinas, foram utilizados outros gêneros a fim de que houvesse um entendimento maior em relação aos propósitos dos textos. Esse material servirá como uma ferramenta a mais para os docentes, auxiliando-os, indo além de interpretações estruturais propostas pelos livros didáticos, que limitam os sentidos do texto a atividades formais de conteúdo e gênero textual.

Ao construirmos o jogo “Cântigos”, buscamos abrir as aulas de literatura para a ludicidade e criatividade do jovem leitor. Vale ressaltar que o trabalho com o texto literário aliado ao jogo é uma maneira de subsidiar práxis envolventes e interativas com nossos alunos, ressaltando o uso do texto literário como “como fonte de prazer e de sabedoria” (LAJOLO, 1995).

A base de aprofundamento de nossa pesquisa procedeu a partir de estudos de teóricos, a exemplo das pesquisas de autores como Rildo Cosson (2006), Bruno Bettelheim (2008), Geraldi (2008), Nelly Novaes Coelho (2003), Jesualdo (1993), Huizinga (2000) entre outros. Também serviram de base os Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa (1997,1998).

Na primeira parte do presente trabalho, encontra-se a fundamentação teórica, trazendo estudos sobre leitura, letramento literário, conto de fadas e ludicidade. Em seguida, descrevemos, nos processos metodológicos, três sequências didáticas como prática para se trabalhar o gênero conto de fadas e o Cântigos, em sala de aula. No terceiro momento, analisamos os dados coletados através de questionários e das reflexões oriundas da aplicação das sequências e jogos.

Desejávamos desenvolver um labor que possibilitasse a valorização do texto literário, desenvolvesse reflexões críticas a respeito das temáticas dos contos, mas que também suscitasse o prazer e vontade de ler, garantindo uma viagem ao mundo onde tudo é possível, um mundo mágico, diferente das realidades que muitos ali enfrentam cotidianamente, sendo esta uma oportunidade que a literatura tem de se fazer presente em suas vidas, mostrando-lhes que ela nos salva de muitas coisas. Felizmente, o objetivo foi alcançado conforme veremos no capítulo das análises de dados.

2 LEITURA E LETRAMENTO LITERÁRIO

Sabe-se que a leitura é de suma importância para o desenvolvimento de muitas habilidades, dentre elas o aprimoramento da oralidade e da escrita, facilitando o processo de comunicação em sociedade. Realizamos leituras em diversas situações do nosso cotidiano, independente de ser ou não decodificação de letras, pois como diz Paulo Freire, “a leitura do mundo precede a da palavra”.

Enquanto decodificação de código, também a realizamos em todos os momentos: lendo livros, jornais, revistas, leituras de propagandas, sinais de trânsito, notas musicais, jogando, etc. Por muito tempo acreditou-se que a prática da leitura era responsabilidade da escola, seria uma espécie de dependência, mas com os avanços da sociedade em vários segmentos, essa visão mudou, assim como o conceito de leitura, que antes era apenas associado ao fato de decodificação de palavras, hoje, ler vai muito além que decodificar palavras, não se lê apenas na escola, pois segundo Marisa Lajolo:

Ninguém nasce sabendo ler: aprende-se a ler à medida que se vive. Se ler livros geralmente se aprende nos bancos da escola, outras leituras se aprendem por aí, na chamada escola da vida: a leitura independe da aprendizagem formal e se perfaz na interação cotidiana com o mundo das coisas e dos outros. (LAJOLO, 2004, p. 7).

Diante disso percebe-se que a escola deixa de ser o único lugar de transmissão de conhecimento, passando a ser o que Martín-Barbero (2006) diz: “uma transformação nos modos de circulação do saber, que, disperso e fragmentado, circula fora dos lugares sagrados que antes o detinham e das figuras sociais que o geriam”.

Com essa mudança de papéis, veio também novos desafios para estimular a leitura, sendo necessário uma reavaliação sobre as práticas de leitura realizadas nas escolas, que em maioria ainda são tradicionais, faz-se mister uma prática tal qual sugerem os PCNs: “Uma prática de leitura que não desperte e cultive o desejo de ler não é uma prática pedagógica eficiente.” (PCN de Língua Portuguesa de 5ª a 8ª Série, 1998; p. 17).

Diante disso, nós, profissionais da área de educação, devemos propor atividades que instiguem os alunos a lerem, prazerosamente, não apenas no ambiente escolar, mas fora dele também, pois quando se consegue despertar esse desejo, a leitura ultrapassa os limites da escola, passa a ser presença viva no cotidiano. Vale ressaltar que a leitura de textos literários nasce na escola, mas não morre nela, deve ser companheira cotidiana ao longo da vida. Os textos literários dão cores, sons, sabores e prazeres novos aos seus apreciadores, quem lê um texto

literário, vê melhor o mundo e as pessoas. Para que isso ocorra, deve-se fazer uma inversão a uma máxima existente: primeiro o dever, depois o prazer, pois é através dele que fignaremos os leitores. Solé (1998) diz que: "Nenhuma tarefa de leitura deveria ser iniciada sem que as meninas e meninos se encontrem motivados para ela, sem que esteja claro que lhe encontram sentido". (SOLÉ, 1998, p.91). É preciso que os educandos não ouçam apenas que a leitura é importante, mas sim que percebam essa importância observando seus avanços, frutos de sua caminhada enquanto leitores.

Ainda que saibamos dessa importância e que trabalhos tenham sido feitos a fim de promover o desenvolvimento efetivo da leitura, notamos um déficit em relação ao interesse pela mesma, por grande parte dos discentes, já que estes acreditam e classificam-na como maçante, sem graça, sem necessidade à sua vida.

Esse déficit aumenta ainda mais quando se observa a forma como o texto literário é trabalhado em sala de aula, fazendo com que os alunos vejam os textos como meros formatos, cujas respostas jazem ali, seja para o trabalho de interpretação textual ou usado como pretexto para aspectos gramaticais. Essa forma com que o texto literário vem sendo trabalhado faz com que os discentes não saibam ou desconheçam a essência desse tipo de texto, vendo-os como amorfos, sem encanto.

Vale ressaltar que o professor precisa saber como fazer a introdução desses textos em sala de aula, pois através dela é que haverá novos mergulhos, novas leituras, corroborando com a ideia de Geraldi (2008, p.99):

A qualidade (profundidade?) do mergulho de um leitor num texto depende- e muito- de seus mergulhos anteriores. A quantidade ainda pode gerar qualidade. Parece que devemos-enquanto professores-propiciar um maior número de leituras ainda que a interlocução que nosso aluno faça hoje com o texto esteja aquém daquela que almejaríamos: afinal, quem é o leitor, ele ou nós?

É preciso que esses textos estejam no cotidiano escolar sendo abordados de maneira a contemplar as multiplicidades de sentidos, de compreensões, possibilitando aos alunos mergulhos nas entrelinhas, bem como o deleite com as leituras feitas.

Uma das maneiras que possibilitam aos alunos identificarem essas multiplicidades é através da leitura subjetiva, já que através desta transformamos o leitor em sujeito ativo, promovendo a experiência estética, inserindo-o no jogo literário, oriundo do uso particular da linguagem.

Esse tipo de trabalho com o texto literário é de suma importância, tanto que os parâmetros curriculares de Língua Portuguesa ressaltam que o trabalho deve estar incorporado

às práticas cotidianas de sala de aula, visto tratar-se de uma forma específica de conhecimento, sendo que essa variável de constituição da experiência humana possui propriedades compositivas que devem ser mostradas, discutidas e consideradas quando se trata de ler as diferentes manifestações colocadas sob a rubrica geral de texto literário (BORDINI E AGUIAR,1998,p.36-37).

Aliando-se a familiaridade com a quantidade de textos, bem explorados, em sala de aula, haverá uma nova visão para as diversas temáticas que um texto literário contempla.

Mesmo sendo manipuladores de textos, devido à exposição que temos de diversos tipos, a escola tem pecado ao trabalhar com o texto literário de forma a contemplar aspectos diferentes daqueles que o tornam literário, privilegia-se a leitura amorfa, seguida de atividades cujo foco é a interpretação ou aspectos gramaticais. É preciso que a escola dê uma guinada nessa forma de trabalhar o texto literário, a fim de que as potencialidades da linguagem venham à tona, formando leitores que realmente percebam as nuances do texto literário.

É preciso que se volte a enxergar que:

A obra literária pode ser entendida como uma tomada de consciência de mundo concreto que se caracteriza pelo sentido humano dado a esse pelo autor. Assim, não é um mero reflexo na mente, que se traduz em palavras, mas o resultado de uma interação ao mesmo tempo receptiva e criadora. Essa interação se processa através da mediação da linguagem verbal, escrita ou falada. (BORDINI E AGUIAR, 1988, p.14)

A escola tem que reassumir seu papel na formação literária, mas muitos outros aspectos devem ser levados em consideração para que esse processo se efetive e torne eficaz o ensino da leitura literária. O primeiro deles é a biblioteca, que deve estar bem aparelhada, na área de literatura, para que se possa escolher dentro do acervo a melhor maneira de introduzir o aluno nesse mundo mágico do texto literário. Aliado à biblioteca, a presença de bibliotecários que promovam o livro literário, incentivando os jovens a usufruírem desses livros, em seguida, professores leitores com boa fundamentação teórica e metodológica, programas de ensino que valorizem a literatura e, sobretudo, uma interação democrática e simétrica entre alunado e professor. (BORDINI E AGUIAR, p.17)

Biblioteca, bibliotecários, professor, metodologia, currículos, todos eles precisam estar em sintonia para que a interação ocorra, pois o estudo da literatura transforma-se em um pacto entre professor e aluno, em que ambos dividem responsabilidades e méritos. Havendo esse círculo, o texto literário aparece, o letramento literário se configura.

Cosson(2014) diz que o letramento literário como prática social é responsabilidade da escola:

No ambiente escolar, a literatura é um lócus de conhecimento e, para que funcione como tal, convém ser explorada de maneira adequada. A escola precisa ensinar o aluno a fazer essa exploração. Por fim, não se trata de cercear a leitura direta das obras criando uma barreira entre elas e o leitor. Ao contrário, o pressuposto básico é de que o aluno leia a obra individualmente, sem o que nada poderá ser feito. (COSSON,2014, p.27)

Essa exploração de maneira adequada é que possibilitará uma formação de leitores literários, de forma crítica, tornando-os cidadãos capazes de lidar com os entraves sociais e/ou emocionais, pois se sabe que a literatura nos humaniza, e ao nos humanizar nos ensina a enxergar não apenas as potencialidades, mas também as fraquezas e como superá-las.

2.1 Contos de fadas

As narrativas fazem parte da história humana desde os primórdios, quando os povos se reuniam em volta da fogueira para ouvirem histórias contadas pelos mais velhos, seja para distrair ou para manterem vivas as memórias e seus costumes, sendo pois, um recurso de transmissão do legado de cada povo. Segundo pesquisas, fazem parte dessas narrativas as fábulas, apólogos, parábolas, contos exemplares, mitos, lendas, sagas, contos jocosos, romances, contos maravilhosos, contos de fadas, tendo todos esses gêneros uma origem comum- os povos da antiguidade- mas têm em cada povo um caráter diferente. Sabe-se que as histórias infantis também têm sua origem na tradição oral, sendo recolhidas e compiladas por Perrault e os Irmãos Grimm.

Com o progresso da Arqueologia, as pesquisas acerca do surgimento das narrativas populares também foram difundidas, já que as nações desejavam descobrir suas raízes nacionais, o resultado desse trabalho foram antologias de contos maravilhosos, fábulas, lendas, etc., notando-se traços comuns ainda que fossem povos e regiões diferentes. Esse fato contribuiu para estudos posteriores, chegando a um denominador comum – a fonte oriental- que se fundiu com a latina e com a fonte céltico-bretã, onde nasceram as fadas. (COELHO, 2003 ,p.30)

A autora Nelly Novaes Coelho ressalta que dessas narrativas, que hoje são chamadas de literatura folclórica ou infantil, duas formas têm destaque- o conto de fadas e o conto maravilhoso- sendo muitas vezes confundidas, mas são díspares. O conto de fadas, que nem sempre aparecem as fadas, têm características peculiares, tais como: magia feérica (reis, rainhas, príncipes, princesas, fadas, gênios, bruxas, gigantes, anões, objetos mágicos, metamorfoses, tempo e espaço fora da realidade conhecida) e, sobretudo apresentam um eixo

gerador em uma problemática existencial, apresentando obstáculos ou provas para que o herói alcance sua autorrealização. Já o conto maravilhoso, não tem a presença de fadas, desenvolvendo-se no cotidiano mágico: animais falantes, tempo e espaço reconhecíveis ou familiares, objetos mágicos, gênios, duendes etc., apresentando uma problemática social. (COELHO, 1987,p.130)

Em relação às origens também apresentam diferenças, os contos de fadas são de origem celta, surgindo como poemas que receberam amores estranhos, fatais eternos, os contos maravilhosos vêm de narrativas orientais, enfatizando material/sensorial ética do ser humano, necessidades básicas, suas paixões corporais.

As fontes orientais, apresentam historicamente, uma coletânea, sendo a mais importante Calila e Dimna, surgiu no século VI, na Índia, narrativas pertencentes originalmente ao Pantshatantra(apólogos usados pelos pregadores budistas) e a primitiva epopeia indiana Mahabarata (século IV antes de Cristo e IV d.C.),foi escrito em sânscrito, difundiu-se entre os séculos VI e XIII, com inúmeras versões(Persa, sírio, hebraico, latim, árabe e línguas vulgares) sendo a árabe a mais próxima do original. Sua composição narrativa é um embaralhamento de histórias imbrincadas umas nas outras, com a estrutura labiríntia , en abyme.

Nely Novaes Coelho diz que:

O eixo condutor dessa teia narrativa labiríntia em Calila e Dimna é Dabshalim, rei da Índia, que pede a Baidalia, príncipe dos filósofos, para lhe contar uma história que ilustre uma situação exemplar. E as situações se sucedem: os males da intriga, do ciúme ou da inveja; a ambição desmedida; a precipitação imprudente no agir; a irreflexão das palavras, etc. (COELHO,1987, p.19)

A autora cita uma outra narrativa, o romance Dois Irmãos, cuja idade é de 3200, encontrado pelo egiptólogo Mrs. D’Orbeney . Câmara Cascudo sintetizou a trama ao estudar as fontes de nossa literatura folclórica assim:

Anepu e Batau, irmãos, moram juntos. Anepu é casado e sua mulher tenta seduzir Batau, que lhe resiste. A mulher de Anepu acusa o cunhado de violência, Anepu prepara-se para matar o irmão, mas este avisado pelas bezerras do curral, foge. Anepu persegue-o, mas o deus Armachis, invocado por Batau, faz aparecer ao mais velho que ia a floresta dos cedros e deixaria sua alma numa flor em cima de uma árvore. Se o cedro fosse derrubado e a flor caísse, ele morreria, e ensinou o processo para ressuscitá-lo. E separaram-se. Anepu matou sua mulher e ficou vivendo sozinho, com seus bois e seu campo. O deus solar Amachis falou ao deus Chnum e este deu uma linda mulher a Batau,para que não continuasse solitário na floresta dos cedros. Um cacho do cabelo da mulher de Batau caiu no mar e foi perfumando as águas até o rio onde lavavam as roupas do faraó. Este, informado do estranho perfume, descobriu o cacho do cabelo e mandou procurar a dona. Depois de muita luta,veio a mulher de Batau para o faraó e contou como seu marido

morreria. Cortaram o cedro, a flor caiu e Batau morreu. O irmão, sabendo, veio e procurou a flor da alma de Batau até que a encontrou. Colocou o corpo de Batau numa esteira e a flor no vaso com água de cevada. Depois pôs essa a água na boca do irmão que se ergueu vivo, Batau transformou-se num novilho sagrado, propriedade de Anepu, o faraó comprou o novilho por muito ouro e o colocou num santuário. Quando a nova mulher do faraó foi visitar o novilho, este falou, exprobando-lhe o procedimento. A mulher pediu ao faraó para comer o fígado do novilho sagrado, e o faraó matou o touro e a mulher comeu o fígado. No momento do sacrifício, duas gotas de sangue do novilho sagrado caíram e duas árvores nasceram. Quando a mulher veio repousar na sombra dessas árvores, elas falaram, censurando sua conduta. A mulher pediu que o faraó cortasse as árvores para fazer tábuas. Uma lasca feriu a mulher na boca. Ela ficou grávida e nasceu um príncipe. O faraó morreu, e o príncipe subiu ao trono. Era Batau. Mandou julgar a mulher e puniu-a. O irmão, Anepu, foi feito vice-rei e substituiu-o no governo do Egito. (COELHO,1987, p.19-20)

Vale ressaltar que em narrativa é precursora dos contos de fadas, pois dá a Eros o máximo poder de intervenção na vida humana.

As fadas surgiram da fusão do espírito mágico dos primitivos e do espírito racionalista que ordena o mundo civilizado. Os celtas eram místicos, consideravam a água como fonte da vida, tanto que a *figura de fada* surge nela, de acordo com Pomponius Mela, geógrafo do século I:

(...) na ilha de Sena, nove virgens dotadas de poder sobrenatural, meio ondinas(gênios da água) meio profetisas, que com suas imprecações e seus cantos, imperavam sobre o vento e sobre o Atlântico, assumiam diversas encarnações, curavam enfermos e protegiam navegantes.(F.Mantovani, Sobre las hadas, 1974)

A palavra fada, que vem do latim *fatum*, significa destino, fatalidade, oráculo. A primeira referência às fadas como personagens apareceram na literatura cortesã cavaleiresca de raízes celtas, surgida na Idade Média. Após emigrarem para as Américas, ficaram conhecidas como seres fantásticos ou imaginários de grande beleza, que se apresentaram sob forma de mulher, tendo virtudes e poderes sobrenaturais, interferindo na vida dos homens, para auxiliá-los em situações limite, quando já nenhuma solução natural seria possível. (COELHO, 1987,p.72)

Diante do exposto acima, pode-se compreender o fascínio que as fadas exercem na imaginação das pessoas, sendo para eles a solução daquilo que se supunha irremediável.

Os contos de fadas surgiram com a coletânea dos relatos populares, sendo estes recolhidos no século XVII por Perrault, colocando-os no papel. Ele foi o primeiro a adaptar os contos e torná-los apropriados para crianças, uma vez que os contos originais tinham muita crueldade e violência. Reescreveu oito histórias que hoje são muito conhecidas, são elas: *A Bela*

Adormecida, Chapeuzinho Vermelho, O Barba Azul, O Gato de Botas, As Fadas, Cinderela ou A Gata Borralheira, Henrique do Topete e O Pequeno Polegar. Perrault foi o criador do gênero Literatura Infantil, mas esse tipo de literatura só ascendeu no século XVIII com as pesquisas e obras dos Irmãos Grimm. O trabalho dos Grimm, a princípio, não tinha como preocupação divertir crianças, seu labor se fazia no terreno da filologia. Deve-se ressaltar que, embora não tivesse essa preocupação com a diversão das crianças, os contos dos Grimm nada perderam da cor, da graça e da sabedoria popular. Outro autor responsável também, pela difusão da literatura infantil é Hans Christian Andersen, que “vivendo próximo ao povo, conservou-lhe os contos não apenas no ouvido, mas igualmente no coração”.(JESUALDO, p.133). Jesualdo também nos fala sobre a diferença entre Perrault, Grimm e Andersen:

Perrault fala pela extraordinária sabedoria de sua captação e tem rara habilidade para reproduzir tom e acento de seus personagens, os irmãos Grimm as características que anotamos linhas atrás, isto é, de recolher diretamente essa experiência, sem observação nem psicologia expressiva, e Andersen tem essas fontes populares em sua própria alma. (JESUALDO,1993 p.133)

No Brasil, a Literatura Infantil surgiu com o objetivo de formar a criança e lhe ensinar comportamentos desejáveis, ou seja, era de caráter pedagógico. Surge no século XIX, como resultado do que ocorrera no século passado no continente europeu, quando a criança passou a ocupar um lugar na sociedade, havendo necessidade de produzir algo direcionado a elas, nota-se que a literatura infantil surgiu porque se enxergou na criança uma nova fonte de lucros.

A princípio, as obras foram traduzidas e adaptadas para o público infantil, tais como os clássicos dos Irmãos Grimm, Perrault e Andersen, entre outras. Embora sendo adaptados, a linguagem não era direcionada ao público infantil, usava-se a linguagem erudita. O primeiro autor a se preocupar com a linguagem e sua adaptação para as crianças foi Monteiro Lobato, em 1921, publicou *A menina do Narizinho Arrebitado*, fazendo a introdução da oralidade no texto escrito, fato que se sucedeu em muitas outras produções. A partir dos anos 20, as editoras passaram a ter interesse em publicar obras para crianças.

Dado o pontapé inicial, a partir dos anos 70, a literatura infantil foi alçando voos tendo momentos de ascensão e criatividade e outros em que já não se nota, sobretudo a criatividade.

Do surgimento do conto de fadas até os dias atuais muitas mudanças ocorreram nas versões criadas e adaptadas para se adequarem ao público e à região, mas sua magia e encantamento permanecem vivos, agradando a públicos distintos ao longo dos séculos. O mundo das fadas exerce fascínio, os seres que o compõem: fadas, bruxas, duendes, gigantes, povoam o imaginário, fortalecendo-se a cada nova audição ou leitura desses contos.

2.2 Ludicidade

É inegável a importância da presença do lúdico em sala de aula, ainda que essa inserção não seja algo fácil. Essa não facilidade ocorre por diversos motivos, dentre eles, o modelo tradicional que impera ainda, em algumas escolas, bem como a visão equivocada de alguns educandos e educadores a respeito da ludicidade em sala de aula, visto por esses como algo pertencente ao universo infantil.

Talvez essa visão seja explicada por conta do significado etimológico da palavra lúdico, que vem do vocábulo latino *ludus*, significando entre outras coisas, jogo, brincadeira, exercício ou imitação.

A própria palavra jogo, a depender da época e do contexto inseridos, assume diversos sentidos, conforme assinala BROUGÈRE (2003, p. 9) “A própria ideia que se tem de jogo varia de acordo com autores e épocas, a maneira como é utilizado e as razões dessa utilização são igualmente diferentes” Essa definição é corroborada pelo dicionário Houaiss ao conceituar jogo como:

Sm.1 nome comum a certas atividades cuja natureza ou finalidade é recreativa; diversão, entretenimento.2 competição física ou mental sujeita a uma regra < j. de cartas, de xadrez, tênis 3 atuação de um jogador(fazer um bom jogo) 4 instrumento ou equipamento us. para jogar(faltam peças no meu jogo de damas) 5 conjunto de objetos de mesma natureza ou de uso afim (jogo de cama) 6 pej. esquema ou manobra ilegal ou de correção questionável; manha jogo de azar loc.subst. aquele que depende só ou mais da sorte que de habilidade ou cálculo do jogador. J. de cintura loc.subst. B.infrm 1 elasticidade física e destreza do jogador 2 fig. Flexibilidade na solução de problemas. Jogo do bicho loc.subst. B. modalidade ilegal de loteria popular em que se aposta no nome de um animal; bicho. (HOUAISS, 2004 p. 437)

Para Huizinga (2008, p. 9) o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social.

Diante das visões dos autores, evidencia-se o caráter plural do jogo, estando presente na vida e em campos diversos, dentre eles na educação. Fazendo-se um estudo a respeito do lúdico nessa área, constatou-se que até quando os pais ensinavam a seus filhos a profissão, faziam uso do lúdico. Platão sinalizou a importância da utilização dos jogos para que o aprendizado das crianças pudesse ser desenvolvido. Afirmava que em seus primeiros anos de vida os meninos e

meninas deveriam praticar juntos, atividades educativas através dos jogos (REVEMAT, 2011, p.19-36).

O que se pode perceber é que a utilização do lúdico na educação torna a aprendizagem significativa. É inegável que aquilo que é aprendido com significado, jamais é esquecido.

Grande parte das civilizações fazem e fizeram uso da ludicidade para passar seus ensinamentos, a exemplo dos gregos e indígenas. Os jesuítas, quando vieram ao Brasil, com a finalidade de catequisar os índios fizeram uso de brincadeiras para transmitir os ensinamentos, depreendendo-se, portanto que a presença do lúdico não é algo recente, mas que necessita ser resgatado e ressignificado, a fim de que as amarras que porventura existam em seu uso em sala de aula sejam desfeitas.

Faz-se mister entender que a presença do lúdico em sala de aula nada mais é que uma ferramenta a mais para se adquirir conhecimentos de forma leve, prazerosa.

Para Luckesi, a ludicidade não é algo externo, mas sim interno, já que qualquer atividade realizada com prazer e leveza, pode ser descrita como lúdica, não necessitando ser um objeto palpável:

[...] quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si, das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisa semelhante. Estamos, sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com outros, a ludicidade é interna [...] (LUCKESI, 2002, p. 6).

Essa visão de Luckesi nos chama a atenção para o fato de que muitas vezes acreditamos que o lúdico só ocorre com jogos, brincadeiras, esquecemos que a dinâmica das relações sociais também faz uso da ludicidade.

Aliás, também é comum haver confusões em relação às palavras jogo, brinquedo e brincadeira, sendo empregados como sinônimos, no entanto, vale ressaltar que todo e qualquer conceito está relacionado a uma época, a uma língua. Isso não significa que em todas as línguas se faça essa distinção, Huizinga ressalta que em algumas línguas essa preocupação em marcar a diferença do brincar e do jogar não é relevante, já Kishimoto (1996) diz que:

Jogo, brinquedo e brincadeira são em geral empregados de forma indistinta. Essa indistinção, contudo, convive em nosso idioma com a tendência a reservar o uso da palavra jogo para situações mais estruturadas, não exclusivas da infância, com regras mais ou menos explícitas, ao passo que a palavra brincar é aquilo que lhe dá o suporte, o brinquedo, são mais frequentemente empregados para designar uma atividade livre, incerta, predominantemente realizada por crianças. (KISHIMOTO, 1996, p.17)

Independente dessas visões, os teóricos reconhecem a importância das situações lúdicas como uma das responsáveis pelo aprender. Segundo Teixeira (1995, apud NUNES), várias são as razões que levam os educadores a recorrerem às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino e aprendizagem:

As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica;

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo.

As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psiconeurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento.

Dessa forma, essas atividades devem estar presentes, não apenas como atividades recreativas, mas também em todas as outras disciplinas, inclusive como forma de promover o letramento literário, afinal este para ocorrer passa pelo jogo do simbólico, pelo uso e reconhecimento deste, nos textos. No âmbito escolar, a literatura se faz presente e muitas vezes não consegue atingir seus objetivos porque os alunos, às vezes, não gostam de ler, preferem outras atividades consideradas por eles como mais atrativas. No entanto, a literatura tem seu aspecto lúdico, pois emociona, diverte:

A literatura aproxima-se das atividades lúdicas em geral, também elas com a finalidade única de emocionar e divertir o sujeito, sem oferecer-lhe vantagens materiais. Gratuito e sem obrigatoriedade, o jogo não é, entretanto um ato incontrolado, mas estruturado a partir de regras, às quais o indivíduo deve se submeter. O jogador ingressa no jogo, graciosamente, sem imposições, com liberdade. Depois de entrar ele passa necessariamente a obedecer às regras criadas pelo próprio jogo, cumprindo-as como a um pacto estabelecido entre os jogadores. (BORDINI e AGUIAR, 1988 p.26).

Sabendo-se desse aspecto lúdico, o professor pode propor atividades que deixe à mostra essa ludicidade de forma mais explícita para os alunos que ainda não foram agraciados com essa percepção, mostrando-lhe caminhos possíveis, refletindo se não há outros, o importante é que os discentes consigam entrar no jogo do texto, na construção dos múltiplos sentidos, sentindo-se um colaborador e não apenas um espectador.

Bordini e Aguiar dizem que as atividades lúdicas vão ao encontro dos interesses da criança e do jovem, que têm no jogo o exercício simbólico das práticas sociais e dos sentimentos humanos. Suscitados a partir dos textos, estas atividades são expedientes importantes na

formação e na continuidade do gosto pela leitura (p.26). Para se fisgar o leitor é preciso saber dos seus gostos, mas também é necessário o conhecimento e o uso de estratégias para que os objetivos sejam alcançados, as atividades lúdicas são para os jovens uma fonte de diversão, visto por eles como algo prazeroso, ao se aliar isso à leitura, planta-se uma semente que crescerá com raízes fortes.

Sendo assim, é preciso usar a ludicidade como ferramenta pedagógica, para que os educandos se sintam motivados a ler, tarefa que é considerada por uma parcela deles, como algo difícil, maçante.

3 METODOLOGIA

A proposta deste trabalho de conclusão final pauta-se na pesquisa-ação, uma vez que, segundo Thiollent, uma das características do trabalho com a pesquisa-ação é a de ir além dos aspectos acadêmicos, em que os sujeitos envolvidos no processo tenham algo “a dizer” e “a fazer”, para que dessa forma os envolvidos participem ativamente do processo.

Sabe-se que a partir do momento que essas pessoas se percebem como sujeitos de determinada realidade, a tendência é que recuem, por receio de se exporem, mas se estes forem capazes de observar que são também responsáveis pela mudança dessa realidade, interagem e desempenham ativamente as ações, ou seja, notam que é possível haver uma mudança e, sobretudo com sua participação.

Além disso, vale ressaltar que na pesquisa-ação os alunos pesquisados têm e percebem um retorno a respeito do que é identificado como algo a ser modificado, o que não ocorre em outros tipos de propostas metodológicas, que coletam dados para análise, mas não propõem e/ou constroem mudanças para modificar esses dados.

Um aspecto bastante relevante em relação à escolha da pesquisa-ação foi a observação da nossa realidade ao trabalhar o texto literário, sobretudo a forma como este é abordado nos livros, infelizmente, ainda relacionados ou usados como pretexto para o trabalho com o gênero textual e/ou aspectos gramaticais, fazendo com que os alunos, nada ou pouco reflitam sobre as singularidades do texto literário.

Ainda que existam projetos de leitura da unidade escolar, trabalhados a cada bimestre, e a “sacola da leitura”, muito pouco mudou a realidade do trabalho com o texto literário, já que muitos alunos escolhem livros com poucas páginas e com ilustrações, isso quando leem, porque muitos, apenas levam para casa a “sacola” e devolvem sem ler. A justificativa é variável, desde ao “não tive tempo”, “esqueci”, ao famoso chavão “ler é chato”. Partindo dessas observações temos desenvolvido projetos que estimulem a leitura de forma prazerosa, sendo assim, nos últimos cinco anos, desenvolvemos atividades que os possibilitaram refletir e terem prazer nas realizações dessas propostas, isso ocorre não em toda a escola, mas sim na turma que ficamos responsáveis pelo desenvolvimento de tal ação.

Mediante tais observações, essa proposta de intervenção foi desenvolvida em uma escola municipal da cidade de Simão Dias-SE, com o 8º ano B do Ensino Fundamental II. A escola está situada em um povoado e atende a alunos dos povoados circunvizinhos, ofertando do 6º ao 9º nos turnos matutino e vespertino. Assim como os povoados são díspares, a realidade

vivenciada pelos discentes também é, mas em sua maioria passam por dificuldades desde a aprendizagem à financeira. Por conta disso é comum os próprios genitores dizerem aos filhos em casa que livro é ferramenta de luxo, que devem parar de perder tempo e ir trabalhar (em casa, na roça, na feira...). Essas informações foram adquiridas ao longo dos oito anos de trabalho nessa comunidade.

Nossa pesquisa é de natureza aplicada, já que haverá a construção do conhecimento a partir dos resultados atingidos, além de ser, também de base bibliográfica sobre as temáticas, leitura, letramento literário, ludicidade e conto de fadas. Vale ressaltar que o caráter qualitativo faz-se presente nas reflexões oriundas dos contos de fadas com suas temáticas e durante o desenvolvimento das ações nos jogos.

Foram escolhidos três contos para a abordagem de diversificadas temáticas. *Branca de Neve* (vaidade, beleza, sacrifícios em nome da beleza, doenças físicas e emocionais oriundas da obsessão etc.), *Um-Olho*, *Dois-Olhos*, *Três-Olhos* (o bullying, o diferente, aceitação do outro, família, a inveja, maus-tratos) e *O rapaz que não sentia calafrios*(o medo, a coragem, a busca pelo talento, a esperteza X a ingenuidade). Esses contos foram os textos bases para o desenvolvimento da nossa proposta, havendo diálogo com outros textos que compõem a proposta de letramento literário, bem como o jogo “Cântigos”.

A proposta baseia-se na proposição de um conjunto de atividades para serem desenvolvidas com os alunos, a fim de que funcione, para os professores como um auxílio em sua prática em sala de aula, bem como o letramento literário efetivo do aluno acerca dos textos, proporcionando reflexões tanto nas atividades preparatórias quanto nos jogos de cada conto.

Espera-se, portanto, que ao final, os alunos se tornem leitores literários críticos-reflexivos, alcançando o objetivo pretendido.

3.1 Conhecendo o corpus dos contos

O livro *Contos dos Irmãos Grimm* é uma coletânea de histórias escolhidas pela dr^a Clarissa Pinkola Éstes e ilustrado por Arthur Rackham. A obra é composta por 53 contos de fadas, incluindo versões conhecidas e desconhecidas pelo público. Destes 53, foram selecionados três contos para a proposta de intervenção: *Branca de Neve*, *Um-Olho*, *Dois-Olhos*, *Três-Olhos* e *o Homem que não sentia calafrios*.

A narrativa de Branca de Neve relata a história de uma rainha que numa manhã de inverno espeta seu dedo e as gotas de sangue que pingaram na neve parece para ela tão bela que suspira desejando ter uma filha branca como a neve, rubra como o sangue e negra como ébano.

Seu pensamento se concretiza, mas ao dar à luz, a rainha falece. O rei casa-se novamente com uma mulher bonita, mas orgulhosa e dominadora, que não conseguia suportar que alguém fosse mais bela que ela. A rainha tinha um espelho mágico a quem ela costumava perguntar se havia alguém mais bela que ela, o espelho respondia que não, até o dia que Branca de Neve fez sete anos e a resposta mudou. Diante de tal revelação, a mulher se horroriza e se enche de inveja, resolve chamar um caçador para que este leve Branca de Neve para a floresta, mate-a, trazendo como provas o coração e os pulmões da menina.

O caçador leva-a para a floresta, mas diante do implorar da menina e extasiado por sua beleza, se apieda deixando-a partir, levando como provas o coração e os pulmões de uma corça, iguarias devoradas pela rainha com satisfação.

Ao se dirigir ao espelho e fazer seu habitual questionamento, descobre que o caçador a enganou. Passa a pensar num plano para se livrar da garota. Resolve então, pintar o rosto disfarçando-se como uma velha vendedora e indo à casa dos sete anões, onde Branca de Neve estava. Ao chegar anuncia que vende mercadorias, chamando a atenção de Branca de Neve, que por pensar ser uma mulher honesta deixa-a entrar e compra o cordão. A velha oferece-se para deixá-la elegante e aperta o cordão com tanta força que a faz desmaiar. Acreditando que ela está morta, vai embora, pouco depois chegam os anões, encontram-na, após examinarem, notam que o cordão está apertado demais, afrouxa-o, Branca de Neve recobra a consciência, sendo advertida pelos anões de que a vendedora era, na verdade, a rainha disfarçada, não devendo pois, na ausência deles, abrir a porta para ninguém.

Assim que chega ao palácio, a madrasta faz ao espelho o famoso questionamento e obtendo resposta diferente da esperada, põe-se a pensar num novo plano. Desta vez oferece a Branca de Neve um pente, mas esta, já orientada pelos anões não abre a porta, a bruxa oferece-se para pentear seus cabelos e rapidamente crava o pente fazendo com que Branca de neve caísse como morta, imediatamente.

Repete-se o processo da chegada dos anões, retirada do objeto dos cabelos e pronto restabelecimento da menina. A rainha vai ao espelho e descobre que seu plano não dera certo. Dedicar-se então a executar um novo plano: prepara uma porção e envenena uma maçã. Vai à casa dos anões e oferta a Branca de Neve, que por temer ser mais uma armadilha da bruxa, recusa, no entanto, a “bondosa” senhora morde um lado da maçã (que não está envenenado) para provar que é uma maçã inofensiva. Oferta-a a Branca de Neve e esta aceita, caindo em seguida. Desta vez, os anões não conseguem descobrir o que houve, nem a acordar. Tristes, resolvem construir um caixão de cristal com letras de ouro, escrevem seu nome e filiação real, levam o ataúde à montanha e se revezam para vigiar, isso durou um certo tempo até que um

dia, um príncipe que perambulava pela floresta, se abriga na casa dos anões, repara no ataúde com Branca de Neve e pede para levá-lo, dando a eles o que desejarem, o que é negado, prontamente pelos anões.

Diante da recusa, o príncipe diz que não poderá mais viver sem a visão de Branca de Neve, que a honrará e respeitará como seu tesouro mais valioso. Esse argumento surte efeito pois os anões consentem em entregar o caixão a ele.

Os empregados do príncipe ao transportar o esquife nos ombros, acabam tropeçando em um galho de árvore seco, fazendo com que, no impacto, o pedaço da maçã se desprendesse e saísse pela boca, logo ela abre os olhos, levanta a tampa do caixão voltando à vida.

O príncipe e Branca de Neve concordam em se casar, dentre os convidados está a madrasta que antes de ir ao casamento faz a pergunta ao espelho horrorizando-se com a resposta: “Sois a mais bela aqui, reafirmo mas a jovem rainha é mil vezes mais bela” (ESTES,1999, p.41).

Tomada pela curiosidade decide ver a jovem rainha, ao reconhecer sua enteada, é tomada de apreensão e terror, recebendo nesse momento seu castigo, calçar sapatos de ferro que foram esquentados, devendo dançar com eles até cair morta.

3.1.1 Um Olho, Dois-Olhos, Três-Olhos

Uma mulher tinha três filhas, a mais velha se chamava Um-Olho porque só tinha um olho no meio da testa, a do meio se chamava Dois-olhos, porque tinha dois olhos como todo mundo e a caçula se chamava Três-Olhos, sendo o terceiro olho como o da primeira, no meio da testa. A mãe e as irmãs não suportavam Dois-Olhos pois ela via exatamente como os outros seres humanos. Viviam empurrando-a, atirando roupas velhas, alimentando-a com restos de comida.

Certa vez, Dois-Olhos foi ao campo para cuidar das cabras, sentou-se à margem de um rio e chorou, amargamente, pois ainda estava faminta. Quando ergueu os olhos, viu uma mulher ao seu lado que pergunta por que ela chora. Dois-Olhos explica a mulher todo o seu sofrimento. A mulher, que é uma maga, diz que ela não vai mais passar fome na vida e ensina um feitiço, diga a sua cabrinha: “Berra, minha cabrinha/Abra, minha mesinha.” Feito isso, aparecerá uma mesinha com os pratos mais deliciosos que poderá comer até se fartar, ao terminar deve dizer: “Berra, minha cabrinha,/Suma, minha mesinha! Assim a mesa desaparecerá.

Após o desaparecimento da maga, Dois-Olhos resolve experimentar se aquilo funcionaria como foi dito. Diz as palavras e constata a veracidade do fato, antes de comer reza uma oração, saciada a fome, fez como o ensinado.

Regressando à noite para casa, encontrou um pratinho de barro com um pouco de comida que haviam separado para ela, mas ela nem tocou, repetindo isso na manhã seguinte e na subseqüente. Fato que ficou despercebido por um tempo, logo a mãe e as irmãs observaram e decidiram descobrir qual outra forma ela tinha encontrado para se alimentar, mandaram Um-Olho vigiá-la, devendo para isso acompanhar Dois-Olhos, com a desculpa de ver se estava cuidando bem das cabras.

Dois-Olhos percebendo o plano, convida-a para sentar dizendo que cantará uma música, Um-Olho senta-se e por não estar acostumada com a caminhada sob o sol quente, ouvindo várias vezes a cantiga de Dois-Olhos, fecha o olho e adormece. Constatando que Um-Olho estava dormindo faz como a feiticeira lhe ensinara, farta-se de comer e diz as palavras para retirar, feito isso acorda a irmã, chamando a atenção por ela ter dormido. Em casa, a cena se repete, Dois-Olhos não toca no pratinho.

A mãe e a irmã ao questionarem o motivo de Dois-Olhos não querer se alimentar, Um-Olho justifica-se: “Dormi quando estava fora”.

No dia seguinte é a vez de Três-Olhos ir vigiar Dois-Olhos, que repete a estratégia da cantiga, mas ao invés de cantar “Três-Olhos você está dormindo”, cantou “Dois-olhos, você está dormindo”, então, apenas dois olhos se fecharam e um observou o que ela fazia, sendo desvendado o segredo.

A mãe, invejosa, diz que Dois-Olhos quer passar melhor que elas, resolvendo então matar a cabra.

Dois-Olhos vendo aquilo senta-se na relva e chora lágrimas amargas, quando, mais uma vez a maga surge, questionando-a do porquê do choro. Dois-Olhos conta o que houve e a maga diz: “Dois-Olhos, vou lhe dar um bom conselho. Peça a suas irmãs para lhe dar as tripas da cabra abatida e enterre-a em frente a casa e você terá sorte. Assim, Dois-Olhos fez. Na manhã seguinte, quando todos acordaram viram uma árvore bela e desconhecida com folhas de prata e carregadas com frutos de ouro, sendo logo interpretado por Dois-Olhos como resultado das tripas da cabra.

A mãe das meninas pede que Um-Olho suba na árvore e colha frutas para elas, mas ao tentar agarrar uma das maçãs, o ramo escapava de suas mãos, não conseguindo pegar os frutos, o mesmo acontece com Três-Olhos. Isso faz com que a mãe se impaciente e suba ela mesma, mas também não obtém êxito. Dois-Olhos decide subir, suas irmãs duvidam que consiga. Ao

contrário do esperado, as maçãs não fogem, vêm às suas mãos, descendo com o avental cheio. A mãe e irmãs não a tratam de forma melhor, por inveja, tratam-na com mais crueldade.

Num certo dia, passa um jovem cavaleiro e as irmãs mandam Dois-Olhos se esconder para não as envergonhar. O lorde admira a árvore e pergunta a quem ela pertence, pois dará o que desejar para ter um ramo da esplêndida árvore. As irmãs se apresentam como donas e fazem de tudo para dar o ramo, mas não conseguem, despertando dúvidas no cavaleiro se de fato seriam donas.

Nesse momento, Dois-Olhos empurra umas maçãs para fora da barrica, na direção dos pés do lorde, este fica espantado e quer saber de onde vinham. Elas explicam que há uma outra irmã, porém não pode aparecer por ter dois olhos. Ele a chama e fica admirado da beleza de Dois-Olhos, pede o ramo da árvore, sendo atendido prontamente, pergunta o que ela deseja em troca, Dois –Olhos diz que deseja ser liberta e nunca mais passar fome e sede, tristeza e privação, seria muito feliz se ele a levasse embora. O cavaleiro leva-a para o castelo, casa-se com ela. As irmãs sentem muito raiva, mas pensavam que ficariam com a árvore, o que não acontece, já que na manhã seguinte, ao abrir a janela do palácio, Dois-Olhos vê que a árvore a acompanhara.

Algum tempo se passa e duas mendigas pedem esmola a Dois-Olhos, observando-as, percebe que são suas irmãs. Dois-Olhos as auxilia, vivendo felizes até o fim dos dias.

3.1.2 O rapaz que não sentia calafrios

Um pai tinha dois filhos, um era considerado inteligente e sensível, sempre sabendo o que fazer, enquanto o outro, burro, não conseguia aprender nada e não tinha imaginação. O pai sempre que precisava de algo quem fazia era o mais velho, isso se a tarefa fosse pra ser realizada durante o dia, pois se fosse à noite, que precisasse atravessar o cemitério da igreja ou outro lugar sombrio, ele dizia que aquilo dava arrepios. O filho mais novo não compreendia o que era sentir arrepios, imaginava ser alguma arte que não conseguia entender.

Certo dia, o pai diz ao filho mais novo que está na hora dele aprender algo para ganhar a vida, ressaltando que o irmão se esforçava, mas ele, não valia o sal que comia. Diante disso, o mais novo diz que quer aprender algo que seja sério, gostaria de aprender a sentir arrepios, porque não sabia o que era. O irmão ri, pensando em como o irmão era bobo, que nunca aprenderia nada na vida, o pai, suspira e diz que ele aprenderá depressa o que é sentir arrepios, mas que isso não o ajudará a ganhar a vida.

Algum tempo depois, o sacristão vai visitá-los passando a conhecer os problemas que o pai tinha com o filho. O sacristão se oferece para ajudar e leva o filho mais novo para sua casa, dando a tarefa de tocar o sino ao rapaz. Após alguns dias, o sacristão acorda o rapaz à meia-noite e manda tocar o sino, quando ele chega lá vê um vulto branco nos degraus do lado oposto ao campanário, perguntou quem era, mas o vulto não se mexeu, pergunta novamente avisando que se não disser vai empurrar escada abaixo, nada, na terceira vez, não obtendo resposta, faz o que havia dito. O sacristão rolou dez degraus e ficou caído no canto. Então o rapaz faz sua tarefa, volta para casa e dorme profundamente.

A mulher do sacristão após esperar por muito tempo acorda o rapaz e pergunta pelo marido, dizendo que ele tinha ido para a torre antes do rapaz. Ele então diz que não viu e conta a história do vulto, mandando-a ver se era o marido e lamentando muito, caso fosse o sacristão. Ao chegar lá, a mulher encontra-o caído e gemendo, com uma perna quebrada, carrega-o e vão à casa do pai do rapaz mandando que o tire da casa, o pai fica horrorizado e vai buscá-lo, reclama com ele por ter feito aquela brincadeira desumana, o rapaz explica que é inocente, que não sabia quem era, e três vezes pediu quem avisasse quem era ou fosse embora.

Desconsolado o pai manda-o embora, dá a ele 50 táleres dizendo que ele deve sair pelo mundo e não dizer a ninguém de onde viera nem quem era o pai.

No dia seguinte o rapaz parte e vai pela estrada principal repetindo sem parar “se ao menos eu conseguisse sentir arrepios, se ao menos eu conseguisse sentir arrepios”, um homem, ouvindo-o, se aproxima e ao chegarem próximos de uma forca onde estavam sete enforcados, pendurados numa árvore, diz a ele para sentar embaixo deles e quando anoitecer, saberá como sentir arrepios. O rapaz diz ao homem que se isso acontecer dará os 50 táleres a ele logo pela manhã. Assim foi feito, sentou-se embaixo dos enforcados, acendeu uma fogueira, pois estava frio, quando deu meia-noite o vento estava tão frio que ele não sabia mais o que fazer. O vento soprava forte fazendo com que os enforcados se chocassem, ele então pensou: “se eu estou congelando junto à fogueira; eles devem estar sentindo muito mais frio lá em cima”, por piedade, subiu na escada e os retira um por um, atizando a fogueira e colocando-os ao redor para se aquecerem. Os mortos não se mexiam nem quando suas roupas sapecaram, o rapaz diz que eles devem tomar cuidado, e eles, claro, não podendo ouvi-lo continuam quietos enquanto suas roupas queimavam, o rapaz se zanga e diz que vai pendurá-los novamente, como nada fizeram ele assim faz.

Pela manhã o homem vem buscar o dinheiro, pergunta se ele aprendeu a sentir arrepios, o rapaz conta toda a história, fazendo com que o homem percebesse que não receberia o dinheiro, indo embora abismado, pois nunca vira ninguém assim em sua vida.

Seguindo o caminho, o rapaz recomeça a dizer: “se ao menos eu aprendesse a sentir arrepios”, sendo ouvido por um carroceiro que faz a ele três perguntas: “ Quem era? Quem era o pai? E o que ele passava o tempo todo resmungando? “ao saber a resposta da terceira pergunta , chama-o para ir com ele que o ensinará o que quer aprender.

Ao chegarem em uma estalagem, o rapaz diz em voz alta seu desejo, o estalajadeiro diz que se é o que ele deseja não faltará oportunidade para aprender. O estalajadeiro conta que havia um castelo assombrado ali perto, onde qualquer um sentiria arrepios se passasse ali três noites, o rei daria a filha em casamento a quem tivesse coragem de fazer isso, nesse castelo também tinha um tesouro escondido, guardado por espíritos do mal e deixaria qualquer pessoa rica, se quebrasse o encantamento. O rapaz procura o rei e diz querer passar três noites no castelo. O monarca diz a ele que pode pedir três coisas inanimadas para levar com ele. O jovem escolhe o fogo, um torno e um banco de tanoeiro com faca. À noite, já no castelo, acende um fogo bem vivo em um dos aposentos, coloca o banco de tanoeiro com a faca junto ao fogo e se senta no banco, repetindo seu desejo.

Por volta de meia-noite, uma coisa a um canto começou a gritar: “miau-miau, que frio estamos sentindo”, ele então diz que viessem se aquecer junto ao fogo, de imediato dois enormes gatos negros saltaram e se sentaram um de cada lado dele, encarando-o com olhos ferozes e esbraseados. Os gatos, já aquecidos, propõem um jogo de cartas, o rapaz aceita, mas pede que mostrem, primeiro, as patas, estendem-nas, verificando que estão compridas, o rapaz decide cortá-las, pega-os pelo cangote, coloca-os sobre o banco, prendendo suas patas com o torno e corta as unhas. Após isso, diz que perdeu o interesse de jogar, mata-os e os atira no fosso do lado de fora.

Então, quando ia se sentando junto ao fogo outra vez, bando de gatos e cães pretos surgem de todo lado em grande quantidade, soltando uivos terríveis e pisoteando o fogo, tentando apagá-lo, o rapaz ficou observando, por um tempo, mas quando não suportava mais, pegou a faca de tanoeiro, dando vários golpes, uns foram mortos e jogados na água e outros saltaram para longe. Mal conseguia manter os olhos abertos, olhou para os lados e viu uma cama ao canto, deitou-se nela, afinal era o que estava querendo, assim que fechou os olhos a cama começou a se mexer e não demorou a se precipitar em círculos pelo castelo, o rapaz achou aquilo bom, a cama corria como se fosse puxada por seis cavalos, cruzava portas e subia e descia escadas sem parar. Quando a cama começou a pular, virar de pernas para cima e cair em cima dele como uma montanha, ele saiu debaixo dela e diz: “Agora quem quiser pode cavalgar.” Deitou-se junto ao fogo e dormiu até o amanhecer.

O rei, na manhã seguinte, vendo-o ali, pensa que os fantasmas o mataram, fica penalizado, o rapaz então conta o que aconteceu, todos querem saber se aprendeu a sentir arrepios, ele diz que não, foi perda de tempo.

Na segunda noite, uma barulheira, baixa, mas que foi crescendo, havendo silêncio em intervalos curtos, finalmente um berro e a metade do corpo de um homem caiu pela chaminé da lareira, o rapaz cumprimenta-o e faz a observação de que falta a outra metade, novamente a barulheira e cai a outra metade. Após avivar o fogo nota que as duas metades tinham se juntado e um homem medonho sentou em seu banco. Ao dizer que aquilo não fora combinado, que o banco era dele, empurra o homem para o lado e volta a sentar no banco. Mais homens caem pela chaminé, pegam nove canelas e dois crânios humanos e jogam boliche, o rapaz pergunta se pode jogar com eles, os homens dizem que se tiver dinheiro, pode, ele então diz que as bolas não estão bem redondas, pega-as e passa-as no torno até deixar bem redondas, começa o jogo, o rapaz perde algum dinheiro, quando bate meia –noite tudo desaparece. Deita-se e dorme profundamente.

Pela manhã, conta que não aprendeu a sentir calafrios, mas se divertiu muito jogando boliches e perdeu alguns trocados.

Na terceira noite, seis homens altos entram carregando um caixão, que o rapaz atribui ser do primo que morrera há alguns dias, pede para eles se aproximarem, o rapaz levanta a tampa, apalpa o rosto do morto, sentindo-o frio, resolve aquecê-lo, esquentando a mão no fogo e coloca-a no rosto, permanece frio, então tira o morto do caixão, senta-o junto ao fogo, esfrega seus braços pra fazer o sangue circular, nada, decide então colocar na cama, cobri-lo e deitar ao seu lado, passado um tempo o morto se aqueceu e começou a se mexer, o homem levanta-se e grita que vai estrangulá-lo. O rapaz revolta-se e o coloca de volta no caixão, os homens vêm e o levam embora. Quando o jovem dizia que não conseguiria sentir arrepios, ainda mais ali, entra um homem que dava medo apenas de olhar, era velho e tinha uma barba longa.

O velho diz que logo ele aprenderá a sentir arrepios, porque irá morrer. Ficam discutindo quem é o mais forte, até que o velho diz que se o rapaz o vencer, deixará ele partir. É conduzido pelos corredores escuros até uma ferraria, o velho pega uma machadinha e enterra uma bigorna no chão. O rapaz então, diz que faz mais que aquilo, pega a machadinha e racha a bigorna, prendendo ao mesmo tempo a barba que ficara pendurada na bigorna. O rapaz diz ao velho que o prendeu e ele é quem vai morrer, pega uma vara de ferro e surra o velho até ele pedir misericórdia e prometer grande riqueza se parasse de bater. Após ser solto o rapaz é levado pelos aposentos do castelo e o velho mostra três arcas de ouro dizendo que uma é para os pobres, a outra para o rei e a última, do rapaz.

Quando o relógio bate meia-noite, o fantasma desaparece, o jovem sai tateando no escuro, até conseguir chegar no aposento que estava, deita-se e dorme junto ao fogo. O rei volta na manhã seguinte e acredita que ele já aprendeu a sentir arrepios, o rapaz nega, conta todo o ocorrido, ressaltando que nenhum homem o ensinou a sentir arrepios.

O encantamento foi quebrado, o monarca marca o casamento, retira todo o ouro do castelo, e ainda que o jovem rei fosse feliz, vivia a lamentar-se por não sentir calafrios. A mulher se irrita e a camareira da jovem rainha diz saber como fazer para que sentisse arrepios. Foi ao regato, encheu o balde com água fria e peixinhos e, à noite, enquanto ele dormia a mulher despejou nele a água fria com os peixinhos que se debatiam sobre sua pele, fazendo-o acordar e dizer: “Ah, estou sentindo arrepios, minha querida mulher, estou sentindo arrepios! Agora eu sei o que é sentir arrepios!

4 SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS

O trabalho com o texto literário conforme vimos, deve ser um labor que suscite nos alunos o prazer, mas que também possibilite conhecimentos variados a respeito das temáticas e das reflexões oriundas deles, a fim de que o educando consiga se tornar um leitor crítico, mas que sobretudo compreenda que através desses textos, sua vida se transforma, uma vez que estarão mais atentos ao que está por trás das entrelinhas, das multifaces da linguagem do texto literário, associando essas entrelinhas e multifaces aos caminhos cotidianos de sua vida, pois a literatura não apenas nos salva como também nos ensina a viver. Podemos nos arriscar a dizer que a literatura é arte do bem viver, porque com ela nos tornamos melhores, vemos a realidade e as realidades.

Optamos pelo trabalho com a sequência didática básica, proposta por Rildo Cosson (2014), porque as etapas que a constituem possibilitam para os pupilos do ensino fundamental uma caminhada, monitorada pelo professor, em que durante o trajeto as construções e associações de sentidos vão se moldando e se reconfigurando tal qual um jardim sendo pronto para florescer.

As etapas da sequência são: motivação, introdução, leitura e interpretação. Rildo Cosson(2014) define a motivação como a preparação para o aluno entrar no texto, devendo ser muito boa para que haja interesse em dar continuidade ao processo; a introdução é a apresentação do autor, da obra, da capa, da orelha do livro, isto é, a parte física do material; a leitura é o momento em que o professor pode perceber as dificuldades de leitura dos alunos, devendo ser feita com intervalos a fim de que as dúvidas sejam sanadas e que os objetivos da leitura sejam alcançados; na interpretação, faz-se a(s) construção(ões) do(s) sentido(s) do texto num diálogo leitor, autor e comunidade, promovendo reflexões sobre a obra lida.

A seguir descreveremos as etapas de cada sequência visando contribuir para os demais docentes que desejem utilizá-las no trabalho com o texto literário em seu espaço escolar.

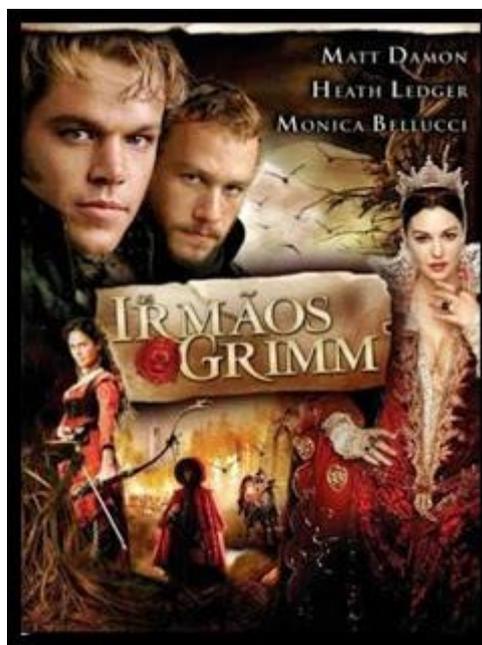
4.1 SD: O que é que a Branca tem?

I - Motivação (02 aulas)

A motivação foi feita em dois momentos, já que não desejávamos tornar o trabalho enfadonho ao trazer as informações históricas do gênero Conto de Fadas, por isso, utilizamos o filme *Os Irmãos Grimm* como uma preparação para esses conhecimentos. Durante o filme

foram sendo feitos esclarecimentos e comentários para que atentassem aos contos que apareciam no enredo.

Figura 1– Encarte de DVD do filme “Os irmãos Grimm”.



Fonte: Meio eletrônico¹

Após a exibição o professor realiza os questionamentos:

- 1) Como os contos foram transmitidos em sua origem?
- 2) Quais os responsáveis pela narração e escrita dos contos?
- 3) Há no filme, referências a diversos contos. Quais foram identificados por vocês?
- 4) A rainha que sequestra doze meninas para manter-se bela e a presença do espelho, lembram qual conto?
- 5) Existem diferenças/semelhanças desse enredo com o conto que vocês identificaram?

¹Disponível em:

<https://www.google.com.br/url?sa=i&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwih46C0x_PeAhUFIZAKHe7SAGEQjRx6BAgBEAU&url=https%3A%2F%2Fmegafilmes.org%2Fos-irmaos-grimm%2F&psig=AOvVaw1XfhTTMxhQwgiCRGr5_iv-&ust=1543373211750730> Acesso em 11 abr. 2018.

Figura 3 – Cenas do filme.



Em seguida mostra-se imagens de homens e mulheres considerados como belos e de pessoas em frente ao espelhos:

Figura 4 – Pessoa ao espelho.



Fonte: Meio eletrônico².

Após a visualização, os alunos irão sugerir quais temáticas serão abordadas, instigados pelo professor devem explicar que relação existe entre as pessoas do primeiro quadro e os espelhos.

II - Introdução (01 aula)

Nessa etapa ocorre a audição das músicas *Beleza Rara*, na voz de Ivete Sangalo e *Vaidade*, de Heloisa Rosa, realizando em seguida os questionamentos:

- 1) Que tipo de beleza vocês consideram rara?
- 2) Beleza é importante?
- 3) Existe limite para a vaidade?
- 4) O que você faria em nome da beleza?

BELEZA RARA

² Disponível em: <<https://www.google.com.br/search?hl=pt-pessoas+e+espelhos&imgrc=Oaq-vFra1rwKcM>>
Acesso em: 12 abr. 2018.

Banda Eva

Figura 5 – Capa de CD.



Fonte: Meio eletrônico³

Eu não posso deixar que o tempo te leve jamais para longe de mim
Pois o nosso romance minha vida é tão lindo
És quem manda e desmanda nesse coração que só
Bate em razão de te amar
Daria o mundo a você se preciso
Você tem o aroma das rosas, me envolve em teu
Cheiro e assim faz ninar
A imensa vontade de estar ao seu lado
Nem o mar tem o brilho encantante como o dos teus olhos
Minha pedra rara
Eu não vou negar sem você meu mundo para
Mil voltas e voltas que dei, querendo de uma vez encontrar
Alguém que levasse a sério amar
Mil voltas e voltas que dei, querendo de uma vez encontrar
Um alguém igual a você beleza rara
Hoje sou feliz e canto
Só por causa de você
Hoje sou feliz, feliz e canto
Só porque amo, amor, você.

³ Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Beleza_Rara_-_O_Melhor_da_Banda_Eva> Acesso em: 15 abr. 2018.

VAIDADE

Heloisa Rosa

Figura 6 – Capa de CD.



Fonte: Meio eletrônico⁴

Busco na vida tantas coisas
 Que nem sei por que razão
 Eu fortaleço minha vontade pra que tudo aconteça
 do meu jeito

Corro enquanto acredito, persisto até chegar ao fim
 Pra descobrir, lá no final, que eu corri atrás do vento

O que eu preciso, os homens não podem dar
 O que eu preciso, a prata não vai comprar
 O que eu preciso, o mundo não pode dar
 O que eu preciso, é habitar contigo, ó Deus!

Atraia-me, para perto de Ti
 Esconda-me, ó Deus!
 Atraia-me, para perto de Ti
 Esconda-me, ó Deus!
 Atraia-me, para perto de Ti
 Esconda-me, ó Deus!
 Atraia-me, para perto de Ti

⁴ Disponível em: < <https://www.mercidisco.com.br/cd-heloisa-rosa-ao-vivo-em-sao-paulo-vol-1> > Acesso em: 18 abr. 2018.

Esconda-me, ó Deus!

Esconda-me senhor esconda-me

Esconda-me do pecado

Esconda-me deste mundo

Diante das explicações realizadas e das respostas dadas ao questionamento, chega a hora de confirmar para eles a temática do conto que será lido na etapa seguinte – a beleza. Em seguida, faz-se a apresentação da obra, capa, contracapa, autor.

III - Leitura (02 aulas)

A leitura não deve ser feita por completo, o professor lerá o texto até a parte que Branca de Neve chega à casa dos anões. Como primeiro intervalo, os alunos deverão ler o mito de Narciso e o restante da história, procurando identificar pontos comuns ou não com o conto.

Intervalo I

Texto Mito de Narciso

Figura 7 – Narciso.



Fonte: Meio eletrônico⁵

⁵ Disponível em:< http://arts-jumeaux-doubles.blogspot.com.br/2014/11/blog-post_30.html> Acesso em 21 abr. 2018.

A FONTE DA VAIDADE⁶

Narciso era filho do deus-rio Cephisus e da ninfa Liriope, e era um jovem de extrema beleza. Porém, à despeito da cobiça que despertava nas ninfas e donzelas, Narciso preferia viver só, pois não havia encontrado ninguém que julgasse merecedora do seu amor. E foi justamente este desprezo que devotava às jovens a sua perdição.

Pois havia uma bela ninfa, Eco, amante dos bosques e dos montes, companheira favorita de Diana em suas caçadas. Mas Eco tinha um grande defeito: falava demais, e tinha o costume de dar sempre a última palavra em qualquer conversa da qual participava.

Um dia Hera, desconfiada - com razão - que seu marido estava divertindo-se com as ninfas, saiu em sua procura. Eco usou sua conversa para entreter a deusa enquanto suas amigas ninfas se escondiam. Hera, percebendo a artimanha da ninfa, condenou-a a não mais poder falar uma só palavra por sua iniciativa, a não ser responder quando interpelada.

Assim a ninfa passeava por um bosque quando viu Narciso que perseguia a caça pela montanha. Como era belo o jovem, e como era forte a paixão que a assaltou! Seguiu-lhe os passos e quis dirigir-lhe a palavra, falar o quanto ela o queria... Mas não era possível - era preciso esperar que ele falasse primeiro para então responder-lhe. Distraída pelos seus pensamentos, não percebeu que o jovem dela se aproximara. Tentou se esconder rapidamente, mas Narciso ouviu o barulho e caminhou em sua direção:

— Há alguém aqui?

— Aqui! — respondeu Eco.

Narciso olhou em volta e não viu ninguém. Queria saber quem estava se escondendo dele, e quem era a dona daquela voz tão bonita.

— Vem — gritou.

— Vem! — respondeu Eco.

— Por que foges de mim?

— Por que foges de mim?

— Eu não fujo! Vem, vamos nos juntar!

— Juntar! — a donzela não podia conter sua felicidade ao correr em direção do amado que fizera tal convite.

Narciso, vendo a ninfa que corria em sua direção, gritou:

— Afasta-te! Prefiro morrer do que te deixar me possuir!

⁶ Disponível em:< Fonte: http://hall_of_secrets.tripod.com/greciavaidade.htm> Acesso em 21 abr. 2018.

— Me possuir... — - disse Eco.

Foi terrível o que se passou. Narciso fugiu, e a ninfa, envergonhada, correu para se esconder no recesso dos bosques. Daquele dia em diante, passou a viver nas cavernas e entre os rochedos das montanhas. Evitava o contato com os outros seres, e não se alimentava mais. Com o pesar, seu corpo foi definhando, até que suas carnes desapareceram completamente. Seus ossos se transformaram em rocha. Nada restou além da sua voz. Eco, porém, continua a responder a todos que a chamem, e conserva seu costume de dizer sempre a última palavra.

Não foi em vão o sofrimento da ninfa, pois do alto, do Olimpo, Nêmeses vira tudo o que se passou. Como punição, condenou Narciso a um triste fim, que não demorou muito a ocorrer.

Havia, não muito longe dali, uma fonte clara, de águas como prata. Os pastores não levavam para lá seu rebanho, nem cabras ou qualquer outro animal a frequentava. Não era tampouco enfeada por folhas ou por galhos caídos de árvores. Era linda, cercada de uma relva viçosa, e abrigada do sol por rochedos que a cercavam. Ali chegou um dia Narciso, fatigado da caça, e sentindo muito calor e muita sede.

Narciso debruçou sobre a fonte para banhar-se e viu, surpreso, uma bela figura que o olhava de dentro da fonte. "Com certeza é algum espírito das águas que habita esta fonte. E como é belo!", disse, admirando os olhos brilhantes, os cabelos anelados como os de Apolo, o rosto oval e o pescoço de marfim do ser. Apaixonou-se pelo aspecto saudável e pela beleza daquele ser que, de dentro da fonte, retribuía o seu olhar.

Não podia mais se conter. Baixou o rosto para beijar o ser, e enfiou os braços na fonte para abraçá-lo. Porém, ao contato de seus braços com a água da fonte, o ser sumiu para voltar depois de alguns instantes, tão belo quanto antes.

— Porque me desprezas, bela criatura? E por que foges ao meu contato? Meu rosto não deve causar-te repulsa, pois as ninfas me amam, e tu mesmo não me olhas com indiferença. Quando sorrio, também tu sorris, e responde com acenos aos meus acenos. Mas quando estendo os braços, fazes o mesmo para então sumires ao meu contato.

Suas lágrimas caíram na água, turvando a imagem. E, ao vê-la partir, Narciso exclamou:

— Fica, peço-te, fica! Se não posso tocar-te, deixe-me pelo menos admirar-te.

Assim Narciso ficou por dias a admirar sua própria imagem na fonte, esquecido de alimento e de água, seu corpo definhando. As cores e o vigor deixaram seu corpo, e quando ele gritava "Ai, ai", Eco respondia com as mesmas palavras. Assim o jovem morreu.

As ninfas choraram seu triste destino. Prepararam uma pira funerária e teriam cremado seu corpo se o tivessem encontrado. No lugar onde faleceu, entretanto, as ninfas encontraram

apenas uma flor roxa, rodeada de folhas brancas. E, em memória do jovem Narciso, aquela flor passou a ser conhecida pelo seu nome.

Dizem ainda, que quando a sombra de Narciso atravessou o rio Estige, em direção ao Hades, ela debruçou-se sobre suas águas para contemplar sua figura.

Na aula seguinte, deverão expor suas ideias dando início ao debate. Serão abordadas questões como:

- 1) A madrasta era uma pessoa que era vaidosa? Isso a faz ser considerada uma pessoa má?
- 2) Por que ela desejou comer os pulmões e o fígado de Branca de Neve? Teria alguma relação com os índios canibais que acreditavam adquirir as características do ser devorado? Ou seria uma relação a outro tipo de beleza que a madrasta não possuía?
- 3) Ao acreditar nas armadilhas criadas pela madrasta, Branca de Neve demonstra ser ingênua. Isso a torna mais bonita?
- 4) Os itens usados para tentar matá-la tem alguma relação com a beleza? Se sim, pode-se dizer que ela também era vaidosa e em nome da beleza valia correr riscos?
- 5) Que coisas fazemos em nome da beleza e que faz com que corramos sérios riscos?
- 6) O conto aborda apenas a temática da beleza? Quais outros aspectos estão presentes?

Após o debate irão, em casa, refletir sobre a letra da música Sampa, ouvida em sala, procurando relacioná-la ao debate e aos textos lidos.

Intervalo 2

Sampa⁷

Caetano Veloso

Alguma coisa acontece no meu coração

Que só quando cruza a Ipiranga e a avenida São João

É que quando eu cheguei por aqui eu nada entendi

Da dura poesia concreta de tuas esquinas

Da deselegância discreta de tuas meninas

Ainda não havia para mim, Rita Lee

A tua mais completa tradução

⁷ Fonte: <https://www.lettras.mus.br/caetano-veloso/41670>

Alguma coisa acontece no meu coração
Que só quando cruza a Ipiranga e a avenida São João

Quando eu te encarei frente a frente não vi o meu rosto
Chamei de mau gosto o que vi, de mau gosto, mau gosto
É que Narciso acha feio o que não é espelho
E à mente apavora o que ainda não é mesmo velho
Nada do que não era antes quando não somos Mutantes

E foste um difícil começo
Afasta o que não conheço
E quem vem de outro sonho feliz de cidade
Aprende depressa a chamar-te de realidade
Porque és o avesso do avesso do avesso do avesso

Do povo oprimido nas filas, nas vilas, favelas
Da força da grana que ergue e destrói coisas belas
Da feia fumaça que sobe, apagando as estrelas
Eu vejo surgir teus poetas de campos, espaços
Tuas oficinas de florestas, teus deuses da chuva

Pan-Américas de Áfricas utópicas, túmulo do samba
Mais possível novo quilombo de Zumbi
E os Novos Baianos passeiam na tua garoa
E novos baianos te podem curtir numa boa

IV – Interpretação (02 aulas)

Após a leitura e o debate sobre Branca de Neve, os alunos deverão produzir um texto cuja personagem sofra com os dilemas identificados no texto e no debate.. Essa é a primeira interpretação, após leitura dos textos produzidos, haverá a etapa II da interpretação, o jogo Côtigos da Branca de Neve.

O professor explica o que é o Côtigos e as regras que o regem, ressaltando que o jogo é uma ferramenta lúdica usada para melhorar a forma como o letramento é trabalhado em sala.

4.2 SD: Jogando com olhinhos

I – Motivação (01 aula)

Nesta etapa o professor deve levar impressos em papel adesivo, os olhos nas cores verde e azul e solicitar a ajuda dos alunos para realização de uma tarefa que faria parte do jogo, distribuir para recortarem, os olhos, explicar que seriam adesivados nas peças do jogo de damas. Essas peças serão usadas para se movimentar no tabuleiro do jogo do conto a ser estudado. Enquanto recortam ouvem músicas que falam de olhos(NandoReis-*Nos seus olhos*, Paula Fernandes- *Aos olhos do tempo*, Zélia Duncan- *Olhos Verdes*, Seu Jorge e Sandra de Sá-*Olhos Coloridos*). Sugere-se também que leve uma caixa de chicletes com formato de olho para distribuir enquanto realizam o trabalho. Após o término dos recortes, dizer que eles devem descobrir qual o nome do conto a ser trabalhado, caso não acertem, colocar uma nova pista, a capa do livro. Assim que identificarem o nome, chamar a atenção para as outras pistas que foram mostradas- as músicas e o chiclete.

II – Introdução (01 aula)

Identificado o nome do conto *Um-Olho, Dois-Olhos e Três-Olhos*, solicitar aos alunos que respondam às questões:

- 1) O que você imagina a respeito da história que será narrada?
- 2) O que lhe chama atenção na capa?
- 3) A respeito do(s) personagem(ns), como você imagina?
- 4) Pelas imagens observadas nos slides como vocês imaginam o enredo?

Vale ressaltar que o professor montará um slide com imagens do conto para serem expostas aos alunos durante a fase de introdução.

III – Leitura (02 aulas)

Breve biografia dos Irmãos Grimm (slide) e leitura do conto feita em sala, havendo em seguida, o debate a respeito do texto lido.

IV – Interpretação (01 aula)

Solicitar aos alunos que montem mosaicos das personagens do conto. Para isso o professor entregará uma imagem de rosto para cada equipe, o material para montagem deve ser da escolha deles. Propor também que confeccionem a cabra e a árvore para servir de cenário na contagem do conto para alunos de outra turma, além disso, devem criar uma paródia relacionada

ao conto e cantá-la associando às passagens do conto. Essas atividades compõem a interpretação I, a II é o jogo do Cântigos.

4.3 SD: Jogando com o medo

I – Motivação (01 aula)

Para a motivação, montar um slide com imagens que suscitem medo nas pessoas para que identifiquem a temática do conto, no caso, o medo. Após, fazer a audição da música de Pity, *medo*, assistir ao vídeo “Ciência do medo” e ouvir relatos dos medos que eles têm.

II – Introdução (02 aulas)

Ler a notícia e a crônica “A mulher sem medo”, retomar a discussão sobre os medos com os questionamentos:

- 1) Do que vocês têm medo?
- 2) Por que sentimos medo?
- 3) O que aconteceria se não sentíssemos medo?
- 4) Vocês concordam com as exposições da “ciência do medo”? Por quê? Ter medo é demonstrar que somos fracos?
- 5) Medo tem relação com o gênero?

Após a resposta dessa última pergunta, assistir aos vídeos: “homem com medo de barata e Jeferson e a barata”. O objetivo aqui é demonstrar que medo independe do gênero.

III – Leitura (02 aulas)

Começar a leitura do conto *O rapaz que não sentia calafrios*. Fazer durante a leitura, reflexões sobre o comportamento do rapaz e da família, questões relativas à visão que o pai tinha do filho mais velho e do mais novo. Dar prosseguimento à leitura, até a parte em que o personagem encontra a árvore dos enforcados, devendo haver uma nova pausa para que os alunos narrem o que acham que acontecerá, já que o rapaz dormiria embaixo de uma árvore com sete enforcados. Questiona-se aqui, se eles teriam coragem de passar uma noite ao lado de um defunto, sozinhos, no escuro? E no cemitério?

Dando sequência à narrativa até o momento que aparecem os gatos negros. O professor deve gravar miados de gatos, cães para nesse momento enquanto estão distraídos com a história, ouvirem e serem pegos de surpresa para observar as reações dos educandos. Nova pausa deverá ser dada, o professor solicita aos alunos que fechem o livro da história e pensem estar no castelo,

assim como o rapaz, apenas com os objetos escolhidos por ele, devendo lembrar de todas as coisas vivenciadas pelo personagem (entre a voz do professor e o momento de silêncio colocar para ouvirem a pancada de ossos caindo e o grito, retirado do filme “O homem que desafiou o diabo”) .Solicitar que um aluno continue a leitura, até chegar ao final do conto.

IV – Interpretação (02 aulas)

Propor aos alunos que construam uma narrativa do “Encontro do homem que não sentia calafrios com a mulher sem medo” para em seguida jogar o Cântigos.

4.4 O jogo Cântigos

O nome “Cântigos” resulta de uma composição por aglutinação, dos vocábulos contos + antigos= Cântigos, o jogo foi criado para ser usado tanto por professores quanto alunos, embora nesta proposta esteja atrelado ao trabalho com o texto literário a fim de ser uma parceria prazerosa, cujo resultado é o letramento literário dos discentes. Dessa forma, os jogos do Cântigos são uma ferramenta lúdica para auxiliar o professor no trabalho com o texto literário em sala de aula, para que os discentes à medida que joguem, aprimorem habilidades de leitura/escrita conhecendo outros contos de fadas e produzam novas versões enriquecendo seu repertório textual.

Cântigos é um jogo estilo tabuleiro, em que são mescladas estratégias e sorte (jogo de dados), cujo objetivo é alcançar a última casa, ou seja, a finalização do jogo. Para que o jogo comece é preciso atentar para as instruções e desafios de cada jogo.

Esse jogo é composto de quatro jogos, três específicos, direcionados a um conto, e um geral , montado a partir de oito contos selecionados do livro de Clarissa Pinkola Éstes. O primeiro conto trabalhado foi *Branca de Neve*, o segundo, *Um-Olho, Dois-Olhos, Três-Olhos*, o terceiro, *O Homem que não Sentia Calafrios* e o quarto, por ser geral, engloba os três primeiros, acrescidos de : *O Ganso de Ouro, Noiva Preta e Noiva Branca, A Mesa, O Burro e o Porrete, O Noivo Ladrão e João Porco-Espinho*.

Veremos a seguir as pistas, regras, cartas de instrução e cada um desses jogos.

Figura 8 – Cartas Jogo Côtigos – Branca de Neve.

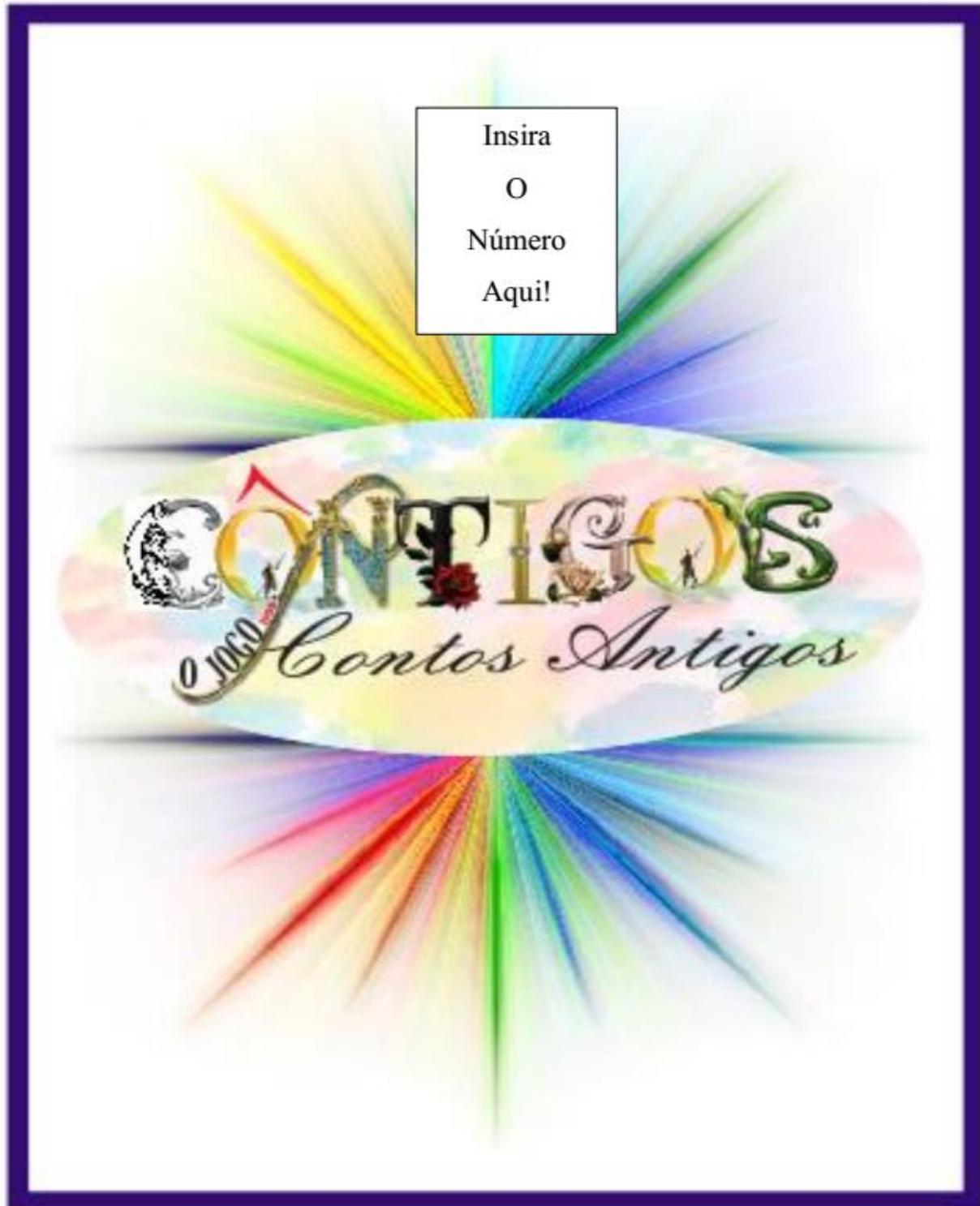
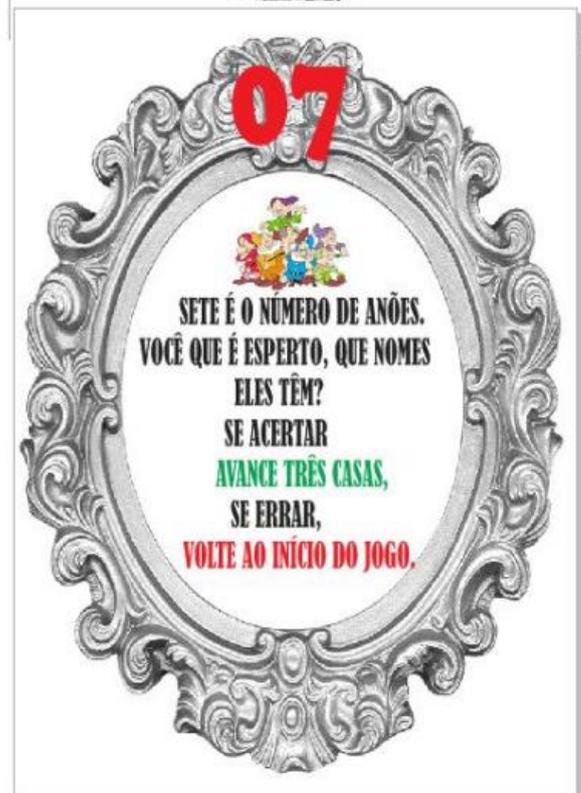


Figura 9 – Cartas de instrução.



10



12

A ERVA DANINHA
E A INVEJA CRESCERAM NO
CORAÇÃO DA RAINHA,
VOCÊ SABENDO DOS MALES
QUE ELES CAUSAM DECIDIU AJUDAR,
LIMPE O CORAÇÃO DA RAINHA,
PARA ISSO VOCÊ DEVE PEGAR
DISTRIBUIR BONDADE,
AJUDE SEU ADVERSÁRIO,
TROQUE DE LUGAR COM ELE.

13

PRODUÇÃO TEXTO
BRANCA DO CUMBE

15



NOSSA!,
VOCÊ SE ENCONTROU COM O
CAÇADOR NA FLORESTA.
ELE PUXOU SEU FACÃO DE CAÇA
E VAI ENTERRÁ-LO NO CORAÇÃO
INOCENTE DE BRANCA DE NEVE.
O QUE VOCÊ FARÁ?
NARRE AQUI .

18



QUAL PERGUNTA
O TERCEIRO ANÃO
FEZ AO CHEGAR EM CASA?
SE ACERTAR
AVANCE UMA CASA.

22



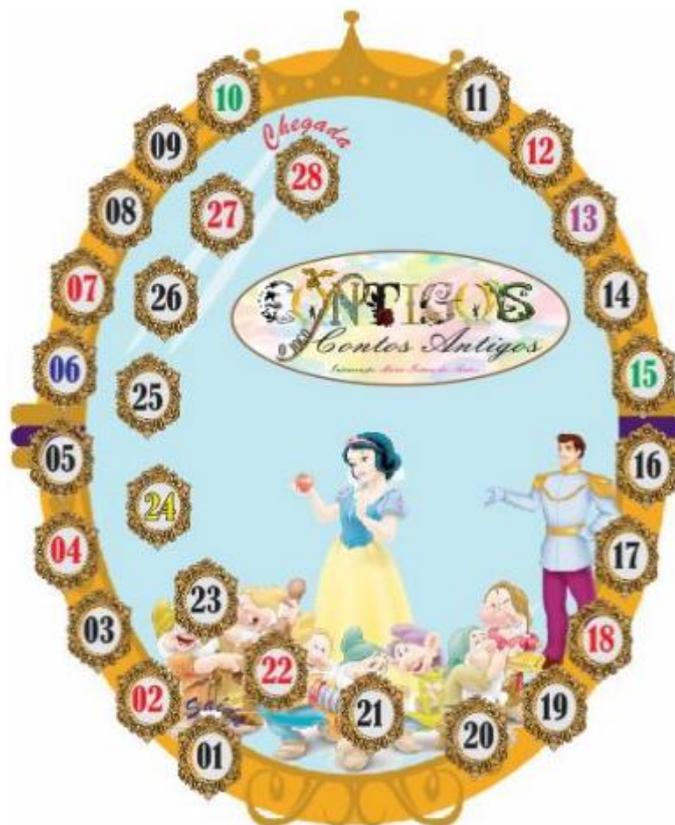
A MADRASTA
DISFARÇOU-SE TRÊS VEZES
PARA ENGANAR
BRANCA DE NEVE.
O QUE ELA VENDIA
NESSAS VEZES?

24

VOCÊ É SORTUDO,
LIVROU-SE DA MADRASTA,
VÁ ATÉ A CASA 26.

27

AH, QUE LÁSTIMA,
A MADRASTA LHE DEU
O PENTE ENVENENADO.
FIQUE AQUI 03 RODADAS
AGUARDANDO OS ANÕES
CHEGAREM DA MINA.



4.4.1 Cântigos – Branca de Neve

Pistas:

- 1) Um conto é cheio de mistérios e para começar o “Cântigos”, você tem que provar que é esperto. As cartas de instrução estão num recipiente que está repleto de imagens. Ache-as e se divirta!
- 2) Aquilo que é usado para subir e para descer é aí que a história começa a aquecer. Rapunzel não dispunha dessa ajuda
- 3) De um lado ou de outro não importa, você precisa encontrar a porta que abrirá os mistérios. Ai! Que frio!
- 4) João foi esperto deixou migalhas pelo caminho, você que é como ele, atente direitinho nem tudo que fixo está, não significa que não possa se desencaixar.
- 5) Três olhinhos o ajudou, o que procura está ao lado da escada.

Professor: As cartas de instrução estarão embaixo da escada (da caixa confeccionada), há na lateral uma parte que é móvel. Ao lado da caixa também estarão as cartas enigmas e os livretos com diversos contos para serem lidos conforme instruções das cartas.

Regras:

- 1) Neste jogo podem participar 4 ou mais participantes, não deve ultrapassar o número de 6 jogadores pois por apresentar propostas de produções e leituras de textos, pode demorar para finalizar, o que poderá desestimular os participantes.
- 2) Para iniciar o jogo você deverá acertar no tiro ao alvo, as imagens: cervo, pulmão e/ou coração.
- 3) As cores dos números das casas estão relacionadas às instruções. Vermelha (pistas normais/ indicações), azul (leitura e prêmio), verde(produção textual/prêmio), roxa(produção escrita), preta (sem indicação).
- 4) O vencedor será aquele que chegar à casa 28 e responder corretamente, ao questionamento, caso contrário retornará ao início do jogo.

4.4.2 Cântigos - Um-Olho, Dois-Olhos, Três-Olhos

Regras:

- 1) Neste jogo podem participar 2 participantes, não deve ultrapassar esse número, já que o tabuleiro e algumas regras são baseadas no jogo de damas, além disso por

apresentar propostas de produções e leituras de textos, pode demorar para finalizar, o que poderá desestimular os participantes.

- 2) Iniciará o jogo o aluno que escolher as peças da cor verde, mas isso só saberão após escolherem.
- 3) As cores dos números das casas estão relacionadas às instruções. Azul (pistas normais/ indicações), vermelha (prêmio), verde (perda de pedra), rosa (maçã de bronze, perder o jogo), preta (maçã de ouro/prêmio).
- 4) O vencedor será aquele que conseguir eliminar todas as peças do adversário ou ser bonificado ao alcançar uma das casas.

Figura 10 – Cartas de instrução.





1 C

ATENÇÃO!

A Mãe de um olhinho está de olho em você, por isso deve desviar seu caminho, direcione-se à

MAÇÃ DE OURO



2 F

Três olhos quer descobrir seu segredo, Cante a Música certa para ele adormecer. Salte como uma Cabra e vá pegar 2 peças do seu adversário



3 A

Maçã de Ouro, Dois Olhos lhe deu o poder de escolher qual peça do adversário você quer «COMER»



3 G

Ah! Não!!!!

Três olhos descobriu seu segredo, por isso você deve dar 3 peças ao adversário!



4 B

*A Feiticeira o ajudará a ganhar
o jogo, você tem direito a uma*

DAMA



5 C

*Um olho dormiu, por isso você
ganhou uma peça do
Adversário*



6 H

MaÇÃ BRONZE

Você foi enganado.

**PERDEU O
JOGO**

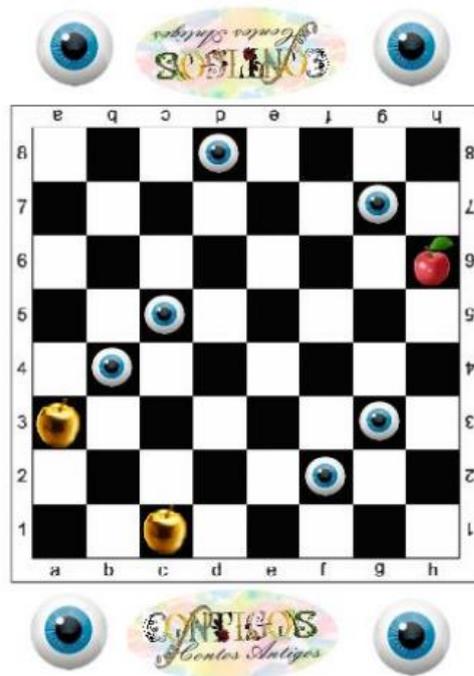


7 G

*O príncipe quer um galho de
árvore, por isso você deve
ter uma **DAMA** para
tentar vencer o jogo*



Figura 12 – Jogo.

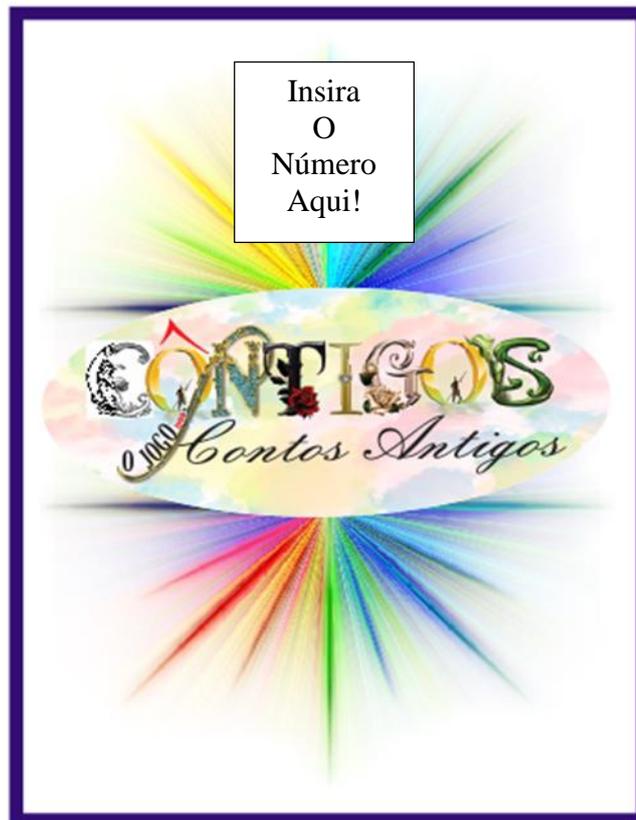


4.4.4 Côtigos - O homem que não sentia calafrios

Regras:

- 1) Neste jogo podem participar 4 ou mais participantes, não deve ultrapassar o número de 6 jogadores pois por apresentar propostas de produções e leituras de textos, pode demorar para finalizar, o que poderá desestimular os participantes.
- 2) Para começar o jogo você deve fazer no boliche a mesma quantidade de degraus que o sacristão rolou. Para isso, você deverá tentar três vezes, assim como o filho mais novo fez ao avisar ao sacristão para dizer quem ele era.
- 3) As cores dos números das casas estão relacionadas às instruções. Vermelha (pistas normais/ indicações), verde (saída e chegada),preta (sem indicação).
- 4) O vencedor será aquele que chegar à casa 47.

Figura 13 – Carta de intrução.



6



Ah não, a esposa do sacristão o encontrou e o colocou para fora, por isso, você deverá voltar para casa de seu pai, o caminho é longo, volte ao início do jogo.



1



PARA COMEÇAR O JOGO VOCÊ DEVE FAZER NO BOLICHE A MESMA QUANTIDADE DE DEGRAUS QUE O SACRISTÃO ROLOU. PARA ISSO, VOCÊ DEVERÁ TENTAR TRÊS VEZES, ASSIM COMO O FILHO MAIS NOVO FEZ AO AVISAR AO SACRISTÃO PARA DIZER QUEM ELE ERA.



10



ESSA NÃO,
VOCÊ DEVE RECOLOCAR OS ENFORCADOS
NAS ÁRVORES.
ESPERE DUAS JOGADAS



8



Você chegou na árvore dos enforcados.
É noite, o vento sopra forte, você não consegue se aquecer, seu coração é piedoso, avance o número de casas na quantidade dos enforcados.



15

Você parou para conversar com o carroceiro.
Espera uma jogada
ou
Avance três casas
se disser quais perguntas o carroceiro fez.

**13**

NOSSA,
LOGO O TREZE,
MAS LEMBRE-SE,
VOCÊ NÃO TEM MEDO,
POR ISSO SERÁ RECOMPENSADO,
AVANCE ATÉ A CASA 24.

**22**

AH NÃO,
VOCÊ ESTÁ COM MEDO,
VOLTE À CASA 7.

**18**

QUE HISTÓRIA O ESTALAJADEIRO CONTOU!
VAMOS AO CASTELO,
AVANCE ATÉ A CASA 30.



27



VOCÊ QUE É ESPERTO,
QUANTAS MOEDAS O PAI DEU AO FILHO?
SE ACERTAR,
AVANCE UMA CASA.



24



A ROUPA DOS ENFORCADOS
ESTÁ QUEIMANDO,
AJUDE-OS.



35



O REI DEU TRÊS COISAS AO MOÇO.
PARA QUE ELE USOU A FACA?



30



CASTELO.
ESSA É A PRIMEIRA NOITE,
QUE TAL UMA JOGADA COM OS GATOS?
VOCÊ PERDEU,
VOLTE AO NÚMERO 2.



40




O HOMEM ASSUSTADOR ESTÁ EM SEU BANCO,
POR ISSO,
TROQUE DE LUGAR COM SEU ADVERSÁRIO.



38




**DEITE-SE NA CAMA,
OS SEIS CAVALOS VÃO LEVA-LO
PARA A CASA 46.**



42




**JOGO DOS PALITOS COM AS CAVEIRAS,
DESCANSE TRÊS JOGADAS.**



44




SEIS HOMENS TROUXERAM UM CAIXÃO,
SUA FUNÇÃO É AQUECER O DEFUNTO,
POR ISSO,
DEITE-SE E DESCANSE COM ELE
DUAS JOGADAS.



45



VOCÊ CONSEGUIU SABER ONDE
ESTÃO OS TESOUROS.
PARA QUEM É CADA UM?
SE ACERTAR VOCÊ CHEGARÁ PERTO
DE GANHAR O JOGO.
VÁ A CASA 46



46



COMO ELE FICOU COM MEDO?



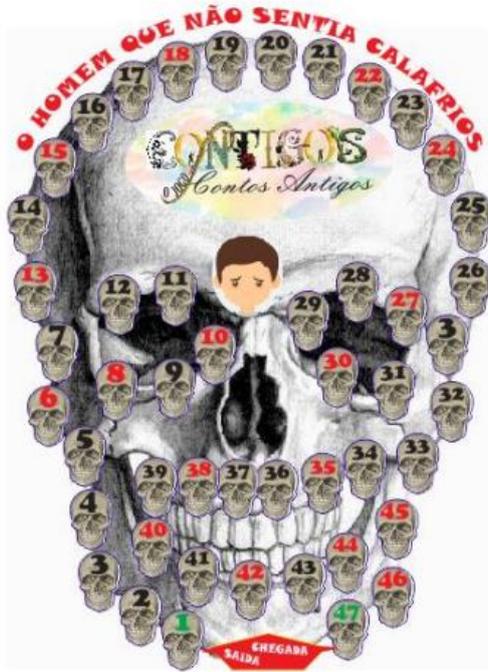
47



**PARABÉNS,
VOCÊ É O (A) VENCEDOR(A)**



Jogo



4.4.5 Cântigos-geral

Pistas:

- 1) 1-Um conto é cheio de mistérios e para começar o “Cântigos”, você tem que provar que é esperto. As cartas de instrução estão num recipiente que está repleto de imagens. Ache-as e se divirta!
- 2) 2-Aquilo que é usado para subir e para descer é aí que a história começa a aquecer. Rapunzel não dispunha dessa ajuda
- 3) 3-De um lado ou de outro não importa, você precisa encontrar a porta que abrirá os mistérios. Ai! Que frio!
- 4) 4-João foi esperto deixou migalhas pelo caminho, você que é como ele, atente direitinho nem tudo que fixo está, não significa que não possa se desencaixar.
- 5) 5-Três olhinhos o ajudou, o que procura está ao lado da escada.

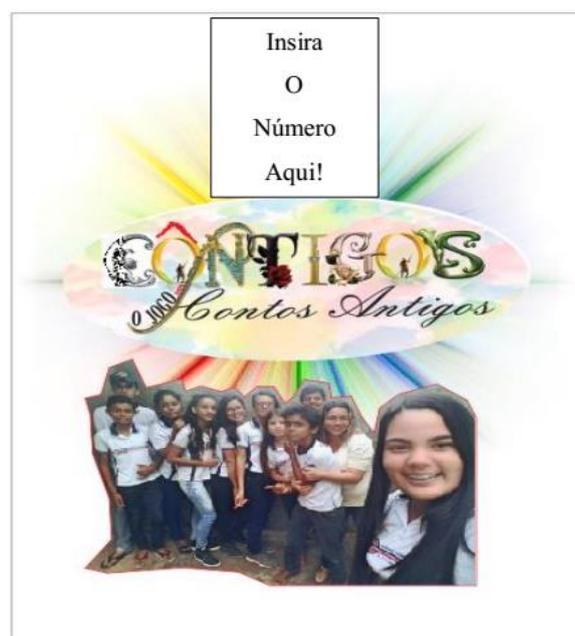
Professor: As cartas de instrução estarão embaixo da escada (da caixa confeccionada), há na lateral uma parte que é móvel. Ao lado da caixa também estarão as cartas enigmas e os livretos com diversos contos para serem lidos conforme instruções das cartas.

Aconselha-se que as cartas mudem de lugar e conseqüentemente que as pistas sejam alteradas.

REGRAS

- 1) Neste jogo podem participar 4 ou mais participantes, não deve ultrapassar o número de 6 jogadores pois por apresentar propostas de produções e leituras de textos, pode demorar para finalizar, o que poderá desestimular os participantes.
- 2) Cada jogador deverá escolher sua peça, mas só poderá iniciar o jogo caso tire no dado os números 1 ou 3. pessoas. Para dar início à corrida , cada jogador deve colocar a sua marca sobre a linha de partida (CASA nº 1).Lançando-se o dado à vez, cada corredor percorre tantas casas quantas o mesmo indicar, estando os concorrentes sujeitos a avançar ou recuar, conforme indicam as pistas. Os participantes devem atentar para as cores das casas para saber quais delas pegar. Casa azul(início e término do jogo), casa verde(ler indicações), casas amarelas(avançar normalmente) e casas vermelhas (enigmas ou produções)
- 3) O jogador que cair nas casas 2 e 3 terá que esperar outro jogador o libertar resolvendo o que pede a carta ou por ter escolhido um personagem específico.
- 4) Se um jogador parar em uma casa com a imagem da torre , ele fica nessa casa até a próxima jogada.
- 5) O vencedor será aquele que chegar à casa 50 e se conseguir realizar a tarefa proposta nas cartas de chegada. O aluno deve girar a roleta para saber qual número da carta pegar, caso não consiga realizar a proposta deverá voltar ao início do jogo.

Figura 14 Cartas de instrução



4



**ESCOLHA ELEMENTOS DO JOGO
E PRODUZA UM CONTO**



5



**ESSE CONTO APRESENTA VERSÕES
DIFERENTES A DEPENDER DA ÉPOCA, A
BRUXA É A RESPONSÁVEL POR TUDO
ENCONTRE OS ACESSÓRIOS DENTRO DA
CAIXA DESSE CONTO. POR ISSO DÊ UM
PASSO NO JOGO E ESCREVA UMA HISTÓRIA
INSERINDO SEUS ACESSÓRIOS. CASO NÃO
ACERTE VÁ À CASA 3 E ESPERE 7 RODADAS.
NÃO FIQUE BRANCO DE SUSTO!**



7



AVANCE

3

CASAS



10



**VOCÊ VEIO PULANDO COMO UM xxxxx;
QUANTOS CONTOS ELE APARECE? CITE 05
(CINCO). SE NÃO SOUBER FIQUE NO POÇO
AGUARDANDO SUA VEZ NA PRÓXIMA RODADA.**



12

PONHA SEU CAPUZ E AJUDE A PERSONAGEM
A SE LIVRAR DO LOBO CASO ELE VIVESSE AQUI
NA COMUNIDADE ..

**12**

ESPERE, PROVE DAS MAÇÃS DA ÁRVORE
DE DIOS OLHOS. ELA LHE DEU O PODER DE
ELIMINAR UM ADVERSÁRIO E AVANÇAR 6 CASAS

**13**

SOU UM PERSONAGEM QUE DEMONSTROU ESPERTEZA
ENGANEI A BRUXA PARA NÃO SER COMIDO. VOCÊ
TAMBÉM FOI ESPERTO, SE DEU BEM, POR ISSO
TEM DIREITO A AVANÇAR SEIS CASAS.

**15**

AH NÃO!!!! TRÊS OLHOS LHE PEGOU. CANTE A
MÚSICA DESSE CONTO



18



RAPUNZEL - DESMANCHE A TRANÇA E VEJA
PARA AONDE ELA IRÁ.



19



VOCÊ PROVOU SER ESPERTO PRA CHEGAR ATÉ AQUI,
A BRUXA SAIU DO FORNO VIVINHA E AGORA? COMO IRÁ
SE LIVRAR? ESCREVA AQUI SUA SOLUÇÃO, SE FOR
USADA ESPERTEZA AVANCE UMA CASA, SE NÃO FOR
VOLTE TRÊS CASAS



20



A QUE CONTO LIDO ESSAS IMAGENS FAZEM
REFERÊNCIA?



22



AGUARDE SEU(UA) PRÍNCIPE/PRINCESA
(2 JOGADAS)



25



EM TODO CONTO HÁ UM PRÍNCIPE COM
CARACTERÍSTICAS INIGUALÁVEIS, BRANCA DE NEVE
E DOIS-OLHOS ENCONTRARAM O SEU. NARRE COMO
FOI ESSE ENCONTRO. SE ACERTAR, AVANCE DUAS
CASAS, SENÃO FUJA PARA O INÍCIO DO JOGO PARA
QUE NEM A BRUXA NEM AS IRMÃS DE DOIS-OLHOS
A(O) ENCONTREM.



26



ATENÇÃO!



VOCÊ RECEBEU A MISSÃO DE ENSINAR AO
HOMEM QUE NÃO SENTIA CALAFRIOS DUAS
MANEIRAS PARA QUE ELE TIVESSE ESSA
SENSAÇÃO. ESPERTO(A) COMO É, INDIQUE
ESSAS FORMAS SEGUNDO O CONTO
LIDO.



28



ESCOLHA SUA NOIVA, MAS CUIDADO SE
ERRAR CASTIGADO VOCÊ SERÁ



AVANCE PARA A CASA 40 ... SOMOS 3 E
AGORA? QUE CONTO RELUZ E SEDUZ....



32



CINDERELA TINHA QUE
FICAR ATÉ QUE HORAS
NO BAILE?



36



ESSE PERSONAGEM APARECE EM VÁRIAS HISTÓRIAS, PELUDO E MALVADO, ENGANOU OS INOCENTES COM SUA VOZ MACIA E ENCANTADORA QUEM É ELE? DE QUE CONTO? CONTE-NOS. SE ERRAR DEVE VOLTAR PRO INICIO DO JOGO.



44



HORA DO JOGO DE PALITOS COM O HOMEM QUE NÃO SENTIA CALAFRIOS. JOGUE O DADO E VEJA O NÚMERO QUE IRÁ RETROCEDER!



47



QUEM CONTA UM CONTO AUMENTA UM PONTO

AVANCE 3 CASAS



50

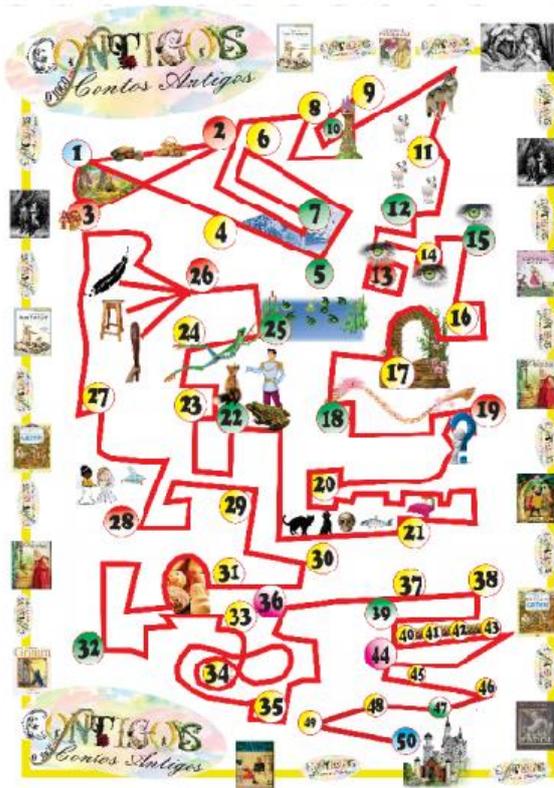


PARABÉNS

VOCÊ É O/A CAMPEÃO(Ã)



Jogo



4.5 Peças dos jogos

A escolha das peças dos jogos foi baseada nos personagens que compõem os contos, não apenas aqueles que foram trabalhados nas sequências, mas sim que servissem para outros contos tais como a bruxa e o sapo, figuras presentes em inúmeras histórias.



5 APLICAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Leciono desde os 16 anos, sempre fui apaixonada por literatura, tento passar para os meus alunos essa fascinação, buscando propor atividades que os direcionem para esse tão valioso universo que é o literário. No início de minha carreira não entendia por que eles detestavam a leitura, acreditava que se impusesse, se encantariam e mergulhariam nessa viagem esplêndida rumo ao encantamento dos textos literários, ledor engano, fracasso e frustração. Dessa frustração nasceu a inquietação de como e o que fazer para despertar neles o que já havia em mim. Percebi que era necessário “plantar” essa vontade e que era papel meu regar cotidianamente, mas os frutos eu não provaria de imediato, levaria tempo, compreendi também que algumas dessas sementes poderiam sequer brotar, entretanto não desisti, sigo procurando meios para que os discentes descubram esse tesouro. Nessa busca, procurei aperfeiçoar meus conhecimentos, optei por fazer o mestrado profissional em Letras (PROFLETRAS), por sua linha adequar-se ao que vinha buscando. Desde o momento que soube da proposta do curso de que o trabalho de conclusão final teria que ser algo que auxiliasse aos demais docentes em sua práxis, e sobretudo que “mudasse” a realidade vivida por nós em sala, soube que seria um trabalho voltado para a literatura.

Vários projetos foram desenvolvidos na comunidade onde trabalho, sempre procurando mesclar prazer e aprendizado, forma esta que encontrei para tentar despertar nos alunos o fascínio pela leitura de textos literários. Por conta da variabilidade na forma e no gênero escolhido para trabalhar nesses projetos, acabei ficando meio sem ideia do que trabalhar na proposta de intervenção: gêneros jornalísticos, cordel, contos, romances, poesia, já tinham sido explorados. Pelos resultados observados no desenvolvimento desses projetos, a certeza que tinha era que o trabalho deveria seguir a linha prazer e aprendizado.

Das leituras sugeridas pelos professores, uma ficou em minha mente, amadurecendo, o trabalho com Objetos de Aprendizagem. Dessa forma, surgiu a ideia de criar um jogo para que os alunos se sentissem motivados a participarem ativamente da proposta de intervenção. Surge então a próxima inquietação: qual texto literário trabalhar? Como já estava sendo trabalhado em sala, o gênero conto de terror, contos fantásticos e contos de ficção científica, decidi continuar com o mesmo gênero, a fim de que não houvesse uma quebra no que já estávamos trabalhando, daí a escolha pelo conto de fadas. Por se tratar de uma turma com um pouco de maturidade, a versão dos contos não seria a que eles, na infância conheceram, seria a versão antiga, pois o foco das temáticas era outro, reflexões sobre os dilemas modernos.

Assim, em Branca de Neve, o tema gerador seria a beleza, seus estereótipos, obsessões, conseqüências da busca pela beleza, tendo também associações com outros gêneros e textos alusivos à temática. O que se pretendia era que os discentes além de terem contato com uma versão diferenciada do conto, percebessem que através de um texto, aparentemente inocente, gerava aprendizados atemporais.

Decididos gênero e o produto, faltava o nome para o jogo. A princípio ficou “jogo dos contos antigos”, depois, transformou-se em Côtigos (sugestão de um professor amigo).

Parti para a montagem do esboço do jogo, explicação do que era, regras, pistas, peças. Tendo criado o jogo, senti a necessidade de pensar numa maneira em que o texto literário fosse aproveitado ao máximo, afinal ler o texto e partir para o jogo seria a não valorização do que o conto proporcionaria, por isso decidi usar a sequência didática básica proposta por Rildo Cosson para que durante as etapas da sequência, o texto assumisse seu papel e os alunos percebessem nuances direcionadas ao longo dos debates, reflexões, comparações, construções e, finalmente, exercitar, no jogo, o que ficara de conhecimento.

Vale ressaltar que o jogo Côtigos foi montado a partir de oito contos selecionados do livro de Clarissa Pinkola Éstes, *Contos dos Irmãos Grimm : O Ganso de Ouro, Branca de Neve, Noiva Preta e Noiva Branca, A Mesa, O Burro e o Porrete, O Homem que não Sentia Calafrios, Um-Olho, Dois-Olhos, Três-Olhos, O Noivo Ladrão e João Porco-Espinho.*

Todavia, na proposta, resultaram em três, pois conforme fora sinalizado na qualificação, o tempo para execução de oito contos seria muito grande, afinal um trabalho com texto literário demanda tempo para que de fato o aluno se entregue a ele, construindo e reconstruindo conhecimentos.

Antes de iniciarmos a proposta de intervenção foi realizado um questionário com os alunos acerca da leitura para que se pudesse ter noção dos alunos e seus hábitos de leitura. Composto de onze questões retiradas de uma pesquisa do PIBID/UFRN, já que estas se enquadravam no objetivo da sondagem. O público-alvo foi a turma do 8º B, composto de 15 alunos, com idades entre 12 e 18 anos

O referido questionário foi dividido, implicitamente, em duas partes, a primeira objetivava coletar dados sobre idade, sexo, estado civil e localidade da residência, enquanto que na segunda, o foco estava voltado para os hábitos de leitura dessa turma. A primeira pergunta referia-se ao gênero, sendo oito meninas e sete meninos, totalizando um percentual 53,3 %, em seguida a faixa etária, 50% estão entre 12-14 e 50% de 16-18 anos, a questão três versava sobre o estado civil, embora na pesquisa tenham respondido 100% solteiros, há na sala pessoas que convivem com companheiro(a), e a quarta, sobre a localidade da residência, 100% dos

educandos residem na zona rural. Vale ressaltar que essas quatro primeiras questões foram para conhecer um pouco do perfil pessoal desses estudantes, as demais são voltadas para os hábitos de leitura.

Questionados a respeito da frequência de leitura de revistas, jornais, romances e livros em geral, obteve-se os seguintes resultados: 50% nunca leram revistas, 25% leem mensalmente, 24% anualmente e 1% não respondeu. 80% nunca leem jornais, 13,3% leem semanalmente e 6,6% leem anualmente. Quanto à leitura de romances e livros em geral os percentuais foram iguais, 26,6% nunca leem, 40% leem mensalmente, 26,6%, diariamente, e 6,6% não responderam.

Pode-se perceber com esses dados que a frequência de leitura desses alunos é baixa em relação a revistas e jornais, fato que é explicado pela ausência desses meios impressos no ambiente escolar e na comunidade que residem, no entanto, a leitura de romances e livros em geral, ocorre com frequência razoável, mensalmente, pois com o desenvolvimento da Sacola da leitura, muitos têm participado ativamente.

Os assuntos escolhidos para serem lidos são diversos, dentre eles estão os quadrinhos, com 26,6%, capoeira 13,3%, romances, 26,6, aventura, 26,6 e causos com 6,6%. Esses números refletem a diversidade nos gostos e interesses dos jovens, algo bastante peculiar nessa faixa etária. Um outro aspecto comum foi a preferência pela leitura de material digital, 93,3%, de acordo com os envolvidos na pesquisa, é um meio de mais fácil acesso, apenas 6,6% preferem o impresso justificando a escolha da seguinte maneira: 26,6% dizem que só precisam escrever o que querem saber, 13,3%, por ser melhor de utilizar, 13,3% pela facilidade de encontrar e 53,3% porque utilizam mais o celular e computador.

Em relação ao tempo que dedicam à leitura 50% marcaram que consideram insuficiente e 50% marcaram suficiente. O item seguinte questiona acerca das barreiras para a leitura, sendo justificado por todos como a falta de tempo. A última pergunta foi se eles gostavam de ler, 80% disseram que sim e 20% não.

Analisando-se as respostas a esses questionamentos, percebe-se que o perfil dos entrevistados é bem diversificado, mostrando um avanço em relação à leitura e assumindo-se como responsáveis, também, no exercício diário da busca pelo aprender.

Figura 15 – Modelo de questionário


SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CAMPUS PROF. ALBERTO CARVALHO
Programa de Pós-Graduação em Letras Profissional em Rede (PROFLETRAS)
Unidade Itabaiana

QUESTIONÁRIO: Hábito da leitura

1. Sexo: masculino feminino

2. Idade: 10-12 anos 12-14 anos 16 ou mais anos

3. Estado civil?

solteiro casado divorciado viúvo outro: _____

4. Onde você mora?

zona rural zona urbana

5. Responda quanto a sua frequência de leitura dos seguintes documentos:

* revistas

diariamente semanalmente mensalmente anualmente nunca ou raramente

* jornais

diariamente semanalmente mensalmente anualmente nunca ou raramente

* romances

diariamente semanalmente mensalmente anualmente nunca ou raramente

* livros em geral

diariamente semanalmente mensalmente anualmente nunca ou raramente

6. Quais os assuntos que você mais gosta de ler?

ficção científica

5.1 Proposta de intervenção

Todos os contos foram trabalhados baseados na sequência didática básica de Rildo Cosson (2014). Descreveremos a seguir essas etapas e resultados em cada um dos contos.

5.1.1 Jogando com Branca de Neve

O trabalho começou com o filme *Irmãos Grimm* para que os alunos conhecessem a forma como os contos de fadas foram recolhidos e transmitidos de geração para geração, tendo sido instigados a prestarem atenção nos contos que estão presentes naquele enredo, sobretudo o da rainha que sequestra doze meninas para que se mantivesse jovem, deveriam atentar-se, também, ao espelho usado pela rainha.

Todo esse trajeto foi uma preparação para a recepção do conto Branca de Neve, trabalhado em forma de sequência didática, intitulada de: O que é que a Branca tem? A sequência didática básica, de Rildo Cosson, que é composta de: motivação, introdução, leitura e interpretação. Na etapa da motivação os alunos visualizaram imagens, que sugeriam quais temáticas seriam abordadas, instigados pelo professor, explicaram que relação existia entre as pessoas do primeiro quadro e os espelhos.

Figura 16 – Quadro de espelhos.



Na introdução, foi feita a audição das músicas “Beleza rara”, interpretada por Ivete Sangalo, e Vaidade, cantada por Heloisa, respondendo às perguntas: Que tipo de beleza vocês consideram rara? Beleza é importante? Existe limite para a vaidade? O que você faria em nome da beleza?

Nessas reflexões podemos perceber que os discentes estavam bem críticos em relação à questão da beleza já que nos relatos deixaram transparecer que a verdadeira beleza é aquela que

está relacionada ao caráter e não à aparência física, que a sociedade tem se mostrado bastante apegada a determinados padrões de beleza, padrões estes que são reforçados pelos jovens e sobretudo mídia. Demonstraram estar bastante conscientes dessa escravidão da beleza, inclusive, dos riscos das cirurgias plásticas, da depressão, bulimia e anorexia, sendo citados como um dos pontos negativos oriundos dessa busca incessante pela beleza. Nos relatos, sobretudo das meninas, confessaram que fazem coisas em nome da beleza, desde uso de produtos até o “fechar a boca”, mas que temem ficar doentes se exagerarem nesses regimes.

O debate rendeu uma reflexão excelente e abriu espaço para a confirmação do conto que seria lido, “Branca de Neve”, somente nesse momento é que eles passam a ter o contato com o texto escrito. Antes da leitura foi sondada a versão que eles conheciam e se no filme dos *Irmãos Grimm* tinha sido feita referência a esse conto.

Figura 17 – Livro Branca de Neve e os sete anões



Fonte: Produção da autora.

A leitura não foi feita por completo, somente até a parte que Branca de Neve chega à casa dos anões. Isso para que pudesse ser feito o primeiro intervalo, momento em que os alunos leram, em casa, o mito de Narciso. Nesse mito, eles entram em contato com um jovem que cega para vida, após descobrir que só beleza lhe bastava. Todavia é tragado por essa loucura, ao

mergulhar no rio em busca da beleza refletida. Após essa leitura, propomos uma atividade comparativa, procurando identificar pontos comuns entre o conto “Branca de Neve” e o mito de Narciso.

Na aula seguinte, com a exposição das ideias instigadas pelas questões abaixo, deu-se início ao debate:

- 1) A madrasta era uma pessoa que era vaidosa? Isso a faz ser considerada uma pessoa má?
- 2) Por que ela desejou comer os pulmões e o fígado de Branca de Neve? Teria alguma relação com os índios canibais que acreditavam adquirir as características do ser devorado? Ou seria uma relação a outro tipo de beleza que a madrasta não possuía?
- 3) Ao acreditar nas armadilhas criadas pela madrasta, Branca de Neve demonstra ser ingênua. Isso a torna mais bonita?
- 4) Os itens usados para tentar matá-la tem alguma relação com a beleza? Se sim, pode-se dizer que ela também era vaidosa e em nome da beleza valia correr riscos?
- 5) Que coisas fazemos em nome da beleza e que faz com que corramos sérios riscos?
- 6) O conto aborda apenas a temática da beleza? Quais outros aspectos estão presentes?

Na visão dos alunos, o fato de alguém ser vaidoso, não significa que este seja mau, mas no contexto demonstrado no conto, isso parece ser interligado, já que além de querer ser a mais bela tramou a morte de Branca de Neve e saboreou o que acreditava ser o fígado e pulmões da menina. Não fizeram relação com o canibalismo, pois muitos dos discentes desconheciam a justificativa de “comer” o inimigo para adquirir as características. Em relação aos elementos usados para tentar matar Branca de Neve, todos concordaram estar relacionado à beleza, uma vez que o cordão é um item usado para ressaltar a beleza de determinada parte do corpo feminino, o pente, usado para fazer penteados, ressaltar a beleza da jovem, e em algumas épocas também funciona como um adereço, um enfeite para as madeixas. A partir daí entramos nos questionamentos acerca das coisas que fazemos em nome da beleza e que podem resultar em sérios riscos, cirurgias plásticas, regimes sem acompanhamentos, anorexia, bulimia. Como forma de aprofundamento foi solicitado uma pesquisa sobre os riscos da cirurgia plástica. Ficou constatado também que além da temática da beleza, tem-se, no conto, a presença da vaidade, teimosia, o poder do amor e as consequências para nossos atos, tanto em relação à rainha, como também Branca de Neve, que foi prejudicada por não seguir as orientações dos anões. Após o debate e a audição da música *Sampa*, de Caetano Veloso, fez-se a relação desta com os debates e textos lidos, sendo este o intervalo II. Os alunos conseguiram perceber as relações, já que na letra da música faz referência a Narciso (do texto do intervalo I) e ao espelho, objeto responsável

Figura 20 – Tabela do alvo do jogo Cântigos.



Fonte: produzido pela autora

Para definir quem iniciaria o jogo, deveriam acertar o alvo (com imagens relacionadas ao conto), só poderia iniciar quem acertasse em um dos alvos: cervo, pulmão e coração. Essa regra estava na primeira carta de instrução, devendo-se continuar a leitura das cartas para avançar no jogo:

Figura 21 – Carta do jogo Cântigos.



Fonte: Produção da autora.

À medida que os alunos iam jogando, percebia-se o entrosamento e o prazer na realização da atividade, uma vez que estavam familiarizados com o texto. Na dinâmica, observamos que as orientações relacionadas ao conto lido eram facilmente identificadas pelos alunos. Esse conhecimento é fundamental para que alcançassem o objetivo pretendido desde o início desse labor-prazer: o prazer da leitura do texto literário.

Figura 22 – Carta do jogo Cântigos.



Fonte: Produção da autora.

5.1.2 Jogando com olhinhos

Após o trabalho com o conto *Branca de Neve*, os alunos queriam saber qual seria o próximo conto a ser lido em sala. Respondemos que era surpresa, já que como primeira etapa da sequência, a motivação, eles seriam os responsáveis por “adivinhar” o nome do conto. Sendo assim, solicitamos a ajuda para realização de uma tarefa que faria parte do jogo, distribuímos para recortarem, olhos nas cores verde e azul, explicando que seriam adesivados nas peças do jogo de damas. Essas peças seriam usadas para se movimentar no tabuleiro do jogo do conto a ser estudado. Enquanto recortavam ouviam músicas que falavam de olhos (Nando Reis- *Nos seus olhos*, Paula Fernandes- *Aos olhos do tempo*, Zélia Duncan- *Olhos Verdes*, Seu Jorge e Sandra de Sá- *Olhos Coloridos*). Foi levada também uma caixa de chicletes com formato de olho. Os

discentes se empenharam em ajudar, ansiosos por verem o livrinho de conto, ao ouvirem as músicas, comentaram que nossos gostos musicais eram diferentes, curtiam mesmo era sofrência, questionaram se não tinha umas músicas melhores, foi dito que não, que logo eles entenderiam o porquê da seleção.

Quando terminaram o serviço, perguntaram, novamente, qual o conto que seria trabalhado. Explicamos que eles deveriam descobrir, pistas foram dadas. Muitos chutes, palpites: “A mulher”, “a dama”, “o jogo”. Vendo que não acertavam colocou-se mais uma pista, a capa do livro:

Figura 23 – Carta de jogo.



Fonte: Produzido pela autora.

Após acertarem o nome do conto Um-Olho, Dois-Olhos e Três-Olhos, solicitamos aos alunos que respondessem às questões:

- 1) 1-O que você imagina a respeito da história que será narrada?
- 2) 2-O que lhe chama atenção na capa?
- 3) 3-A respeito do(s) personagem(ns), como você imagina?
- 4) 4-Pelas imagens observadas nos slides como vocês imaginam o enredo?

Esses questionamentos compuseram a etapa da introdução, muitos alunos relataram que a história seria sobre alguém com deficiência visual, um outro disse que seria a história de um ciclope, sendo corrigido por um colega, de que ciclope tem um olho apenas. Como é um aluno que gosta de se divertir, disse que era um bando de ciclopes, a turma não se conteve, risos e piadinhas, sendo comentado por nós que ali eram sugestões, que todas as opiniões eram válidas. Passamos à questão seguinte, do enredo, eles acreditam que a história abordará algum problema por ser cega, as dificuldades e o amor como forma de superação. Em relação à capa, o que chamou a atenção foram os olhos, o aluno A disse pensar que a personagem possuía três olhos como o da capa, um próximo à orelha, o segundo, no lugar da boca ao lado da orelha e o terceiro, no pescoço.

Após as explicações foi apresentada a biografia dos irmãos Grimm, feita através de slides pelos professores, para a partir daí começar a leitura do conto, feita em sala, havendo em seguida, o debate a respeito do texto lido.

Perguntamos aos alunos o que eles acharam do conto, que temática fora abordada, todos disseram ser o preconceito, a exclusão ao que é diferente. Ressaltaram que a forma como a mãe e as irmãs tratavam Dois- Olhos, era injusta pois eram uma família e em família, todos devem ser tratados por igual. Partindo dessa informação, houve relatos de casos em que há diferenciação no tratamento de um filho com outro, sobretudo o caçula, mas que não observam maus tratos como o que ocorrera na história. Ao questionarmos o motivo de Dois-olhos ter sido presenteada, primeiro com a mesinha e depois, com a árvore, todos concordaram que era uma espécie de recompensa pelo sofrimento e bondade da personagem. Propomos, nesse momento, que eles fizessem um mosaico dos personagens do conto. Cada equipe recebeu um esboço de um rosto para que montassem um mosaico com materiais diversificados, na aula seguinte, apresentariam seus mosaicos e explicariam qual e porquê escolheram tal personagem. Os resultados foram estes:

Figura 22 – Mosaico de personagens.





Com a montagem do mosaico, percebemos que optaram por representar Dois-olhos, já que ela, segundo justificativa dos discentes, é a personagem principal e se destacou por sua bondade ao perdoar as irmãs não permitindo que continuassem a mendigar. Finalizadas as apresentações, há uma nova tarefa, os grupos devem confeccionar a cabra e a árvore para servir de cenário na contagem do conto para alunos de outra turma, além disso, devem criar uma paródia relacionada ao conto e cantá-la associando às passagens do conto. Objetivava-se desenvolver a oralidade e desenvoltura na contação da história. Ao narrarem as histórias, era perceptível o nervosismo de muitos, pois conforme relataram posteriormente, sabiam que estavam sendo avaliados e julgados pelos alunos da outra turma, mas na hora das apresentações das paródias, soltaram-se e demonstraram seus talentos de canto e criatividade na criação das versões.

Figura 25 – Árvore e cobra.



Figura 26 – Apresentação das paródias.



Paródia I

Era uma vez

Compositores: Brena e Daniele

Era uma vez

Uma menina que tinha apenas dois olhinhos

As irmãs dela junto com a mãe dela a maltratavam por ser diferentes delas.
 Ela passava fome
 No mesmo dia em que vestiu uns trapos velhos
 E ia pastar as cabras
 Muito triste, porque ela era obrigada
 Mas teve um dia em que uma feiticeira a ajudou mudar de vida
 Ela ensinou umas palavras mágicas que deixava dois olhinhos farta.
 Faltava colo e carinho e o remédio era amor e compreensão
 E assim ela viveria a vida sem complicação.

É que ela quer mudar de vida
 E graças a feiticeira ela conseguiu
 Um príncipe encantado apareceu e conseguiu fazê-la feliz(2 X)

Era uma vez

Párodia II

Otherside –Red Hot Chili Peppers

1 Olhinho, dois Olhinhos , três Olhinhos

Ref: Era uma vez, trigêmeas

Que eram diferentes, porque

Uma tinha 3 olhos e a outra

Tinha 1, e a normal tinha 2.

Uma chamava 3 Olhinhos

E a outra 1 Olhinho

E a normal 2 Olhinhos

Por isso que elas eram diferentes.

Tratavam dois olhinhos mal

Só porque ela era normal

Ela comia os restos de comida

Refrão

Um dia 2 olhinhos foi levar
A cabrinha para pastar
Chorando, encontrou uma feiticeira
Que ajudou 2 olhinhos

A feiticeira lançou um feitiço
Para 2 olhinhos matar a fome
Era só dizer para a cabrinha
Linda cabrinha põe a mesinha

A mãe de 2 olhinhos desconfiou
Porque no prato ela nem tocou
Mandou 1 olhinho ir lá olhar
Mas 2 olhinhos fez ela dormir lá.

Depois a mãe mandou 3 olhinhos
E 3 olhinhos viu o feitiço
Disse pra mãe e a mãe enraivada matou a cabra
Que tava enfeitiçada
Refrão

Ela encontrou a feiticeira novamente
E a feiticeira disse assim a ela
Para pegar os intestinos da cabra
E plantar na frente de sua casa

No outro dia uma árvore cresceu
Com frutos de ouro e folhas de prata
E 2 olhinhos percebeu
Que era um feitiço da feiticeira.

Refrão

A mãe pediu a 3 olhinhos e 1 olhinho

Para pegar os frutos de ouro da árvore
 Mas elas não conseguiram
 Porque a árvore era enfeitiçada

Um príncipe chegou ali
 E pediu um galho de árvore
 Mas as irmãs não conseguiram
 Porque a árvore era enfeitiçada

Refrão

2 olhinhos apareceu
 E um galho ela recolheu
 E o príncipe perguntou
 O que ela mais queria

E ela disse pra ele assim
 Eu quero sair daqui
 Ele levou ela pro castelo
 E eles casaram e viveram felizes
 Para sempre.

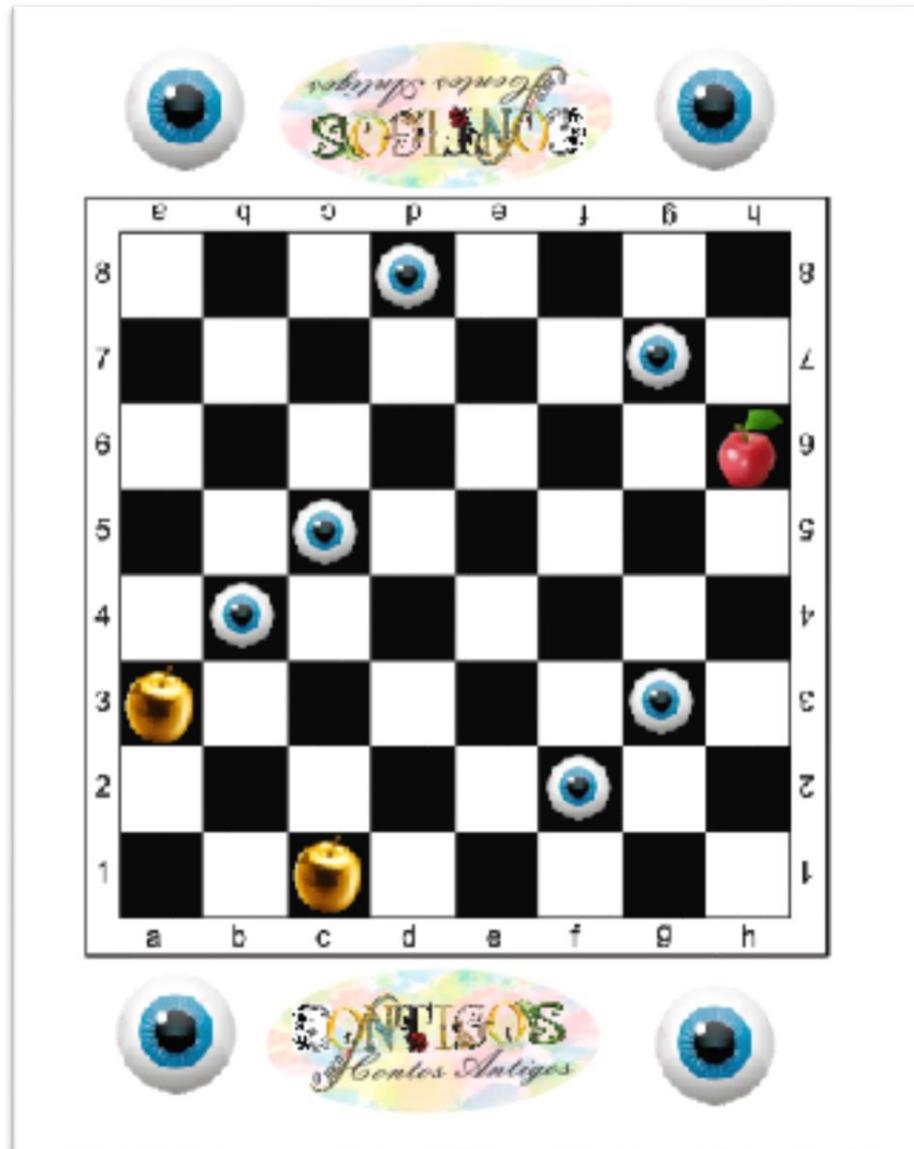
Paródia III

Um olhinho, dois olhinhos, três olhinhos
 Um olhinho, dois olhinhos, três olhinhos
 Um olhinho, dois olhinhos, três olhinhos
 Um olhinho, dois olhinhos, três olhinhos

As montagens dos mosaicos e criação da paródia fizeram parte da interpretação I, já que a II interpretação é o jogo Cântigos. Para esse conto foi montado um tabuleiro estilo o de damas, as peças de movimentação foram aquelas que foram recortadas e adesivadas no momento da motivação, as regras de movimentação são iguais ao do jogo de damas, mas assim

como o primeiro jogo, o de Branca de Neve, possui cartas de instrução, que devem ser seguidas à medida que vão aparecendo no jogo.

Figura 25 – Tabuleiro –Um-Olho, Dois-Olhos,Três-Olhos.



Fonte: Produzido pela autora.

Figura 28 – Cartas de instrução.



Fonte: Produzido pela autora.

Durante o jogo *Cântigos*, os alunos demonstraram estar inteirados a respeito das solicitações das cartas, buscando associar a passagens do texto. Uma das cartas que chamou a atenção deles foi a **2F**, que solicitava que cantassem a música para Três-Olhos dormir, muitos não lembravam e tiveram que voltar ao texto para relembrar e assim poder prosseguir com as jogadas. Em relação às maçãs, ao visualizarem o tabuleiro, perguntaram se iria acontecer com eles o mesmo que as irmãs de Dois-Olhos, se iriam fugir deles também, dissemos que aguardassem para ler as cartas de instrução.

Ao pararem na casa **6H** e lerem “Maçã de Bronze”, o aluno C diz: “professora, aqui é maçã de prata, num tinha de bronze, a senhora errou”. Pedimos que lesse o restante da orientação, ao fazer, compreendeu o porquê de não ser de prata. Essa observação corroborou o quanto eles estavam a par do conto e principalmente, cientes de que a carta seria mudada caso tivesse um equívoco na informação, afinal desde o início deixamos claro que eu também nos

auxiliaria nesse momento, eles é que jogariam e diriam o que havia sido bom ou ruim, o que necessitaria ser refeito.

Figura 27 – Aplicação de jogo.



Ao finalizarem o jogo, era hora deles criarem o deles. Deveriam escolher um conto, fazer um jogo, estilo tabuleiro, criar as cartas de instrução, as peças e trazerem para os colegas jogarem. Por sabermos que nem todos têm acesso ao computador, ainda que na escola exista uma sala de informática, mas os computadores não funcionam, falta manutenção, o material para confecção dos jogos era livre, podia ser cartolina, papelão, folha de ofício. Os jogos criados por eles foram bastante interessantes, seguiram a linha do que já vinha sendo jogado nos dois últimos jogos do Cântigos. Os desafios para iniciar os jogos, as relações das cartas de instrução com a história, os formatos dos tabuleiros, tudo feito com excelência.



Fonte: Produzido pela autora.

5.1.3 Jogando com o medo

Para introduzirmos, mostramos imagens que suscitam medo nas pessoas para que eles pudessem identificar a temática do conto, no caso, o medo. Após foi feita a audição da música de Pity, medo, o vídeo “Ciência do medo” e exposição oral dos medos que eles têm. Em seguida, realizamos a leitura de uma notícia e de uma crônica: *A mulher que não sentia medo*. Logo após, retomamos a discussão sobre: o que vocês têm medo? Por que sentimos medo? O que aconteceria se não sentíssemos medo? Vocês concordam com as exposições da ciência do medo? Por quê? Ter medo é demonstrar que somos fracos?

Todos concordaram que temos medo de alguma coisa, que ele serve como uma espécie de freio para o que seria perigoso, para dar limites. O fato de ter medo não nos torna mais fracos, mas sim, cautelosos.

Durante a leitura dos textos, notícia e crônica, riram muito do homem ter medo de rato, disseram que esse medo é mais para mulher, aproveitamos e questionamos se medo tinha relação com gênero, a resposta foi que dependia, medo de barata, de rã, rato é mais para mulheres, mostramos então uns vídeos, *homem com medo de barata* e *Jeferson e a barata*. Perguntamos, e agora? Alguns se convenceram que medo independe de gênero e os demais que o demonstrado nos vídeos, não era verdade, que era armação.

Na aula seguinte, começamos a leitura do conto *O rapaz que não sentia calafrios*. Durante a leitura foram feitas reflexões sobre o comportamento do rapaz e da família, questões relativas à visão que o pai tinha do filho mais velho e do mais novo, demonstrando favoritismo em relação a eles, foram questionados se essa atitude foi correta, os alunos relataram que não, um pai deve agir da mesma forma com os filhos.

Continuamos com a leitura, ao chegar na parte em que o personagem encontra a árvore dos enforcados, houve uma nova pausa para que os alunos narrassem o que achavam que aconteceria, já que o rapaz dormiria embaixo de uma árvore com sete enforcados. Questiona-se aqui, se eles teriam coragem de passar uma noite ao lado de um defunto, sozinhos, no escuro? E no cemitério? A partir desses questionamentos, surgem várias histórias de assombração. De “pessoas” que vagam pelo mundo, as almas penadas. Através desses relatos foi percebido que eles temem alma penada (expressão empregada por eles).

Foi dada sequência à leitura, era hora de testar a audição deles. Ao chegar na parte em que aparecem os gatos negros, ouvia-se na sala, miados de gatos, assombrosos. Notamos pela expressão, o susto de alguns e o riso nervoso de outros. Mais sons são ouvidos, cães e gatos, a reação dessa vez foi de riso. Prosseguimos, e é dada uma pausa para que ouçam novos sons e estes digam do que se trata. Foi solicitado que fechassem o livro da história e pensassem que estavam no castelo, assim como o rapaz, apenas com os objetos escolhidos por ele, que lembrassem do que ele já tinha visto e passado até o momento e entre a voz do professor e o momento de silêncio ouvem a pancada de ossos caindo e o grito, retirado do filme “O homem que desafiou o diabo”. Alguns, na hora do grito, abrem os olhos e outros fecham ainda mais. Solicitamos que um aluno continuasse a leitura, até chegarmos ao final do conto.

Finalizados os debates e leitura, os alunos deveriam narrar o encontro do homem que não sentia calafrios com a mulher sem medo.

Ao perguntarmos se haviam gostado do conto, os alunos disseram que sim, mas que o final foi “bobo”, pensaram que gubiões era algo aterrorizante, pois o rapaz não tivera medo de assombração, de defuntos, de animais selvagens, caveiras, para ter arrepios com peixes. Segundo o aluno A, o autor não soube o que colocar e pôs aquilo. Aproveitamos a observação e questionamos o que ele consideraria como algo assombroso, A diz que se ao final, ele descobrisse que estava morto teria sido mais original que o indicado no conto.

Figura 29 – Texto Encontro entre mulher sem medo e o rapaz que não sentia calafrios.

Produção textual

1-Após os debates e leituras dos textos: **O homem que não sentia calafrios** e **A mulher sem medo**(crônica e notícia), crie uma história em que os dois se encontrem. Capriche!!

O Casal sem medo

Era uma vez uma estrada deserta, mas estrada via-se duas figuras que vinham caminhando pelas trilhas, cada um de um lado da estrada. De um lado vinha uma braba meca e do outro vinha um rapaz, cada um vinha suspirando uma lamentação: "quem iria eu pudesse ter medo".

O rapaz sem medo ouviu o que aquela meca vinha dizendo, parou e perguntou:

- Ei, Srta meca, por ventura a senhorita não estaria buscando a mesma coisa que eu?
- Não sei, mas o porquê da pergunta?
- Porque por acaso ouvi a senhorita dizer que queria ter medo assim como eu.
- Não acredito! Quer dizer que você também não consegue ter medo?
- Não, mas gostaria.

Os dois sentaram de lado de uma árvore e começaram a contar casos da sua vida, como quando ele tinha churrasco sem querer o sorriso, e quando passou a noite com aquela enxada de ferro e ele contou sobre seu ex marido que tinha medo de rato e ficaram até os dois chorar dando gargalhadas.

Logo que amareceu eles não conseguiram achar um lugar pra passar a noite então eles passaram a noite na floresta que era uma mal assombrada, mas mesmo com todas as assombrações eles não conseguiram ter medo.

Mas depois dessa noite eles perceberam que não precisavam sentir medo e que era isso que eram o casal perfeito, então eles se casaram e viveram felizes para sempre.

O texto foi a interpretação I, intentávamos ver a capacidade de criação dos discentes ao narrar o encontro entre dois personagens de gêneros diferentes que não tinham medo, o resultado foi bastante positivo, pois as narrativas foram bem engraçadas.

Na interpretação II, que é o jogo Côtigos, é explicada a primeira regra, só poderão iniciar a partida quando acertar no jogo de boliches o número de degraus que o sacristão rolou. Acharam fácil, ressaltamos que tem que ser a quantidade exata, não pode ser a mais. Algumas tentativas e pedidos para modificar a regra, explicamos que regras foram feitas para serem respeitadas, que deveriam fazer tal qual o rapaz que precisava passar três noites no castelo para atingir seu objetivo.

Figura 30 - Momento de aplicação de jogo de boliche e seus materiais .



Aos poucos conseguem a numeração desejada e iniciam o jogo no tabuleiro, seguindo as outras cartas de instrução. Um dos alunos ao visualizar o tabuleiro comenta que tem referência direta com a primeira carta, o jogo de boliches realizado no conto com as caveiras. Um outro salienta que todos os jogos tiveram relação com a história, por que esse seria diferente. Esse comentário nos deixa satisfeitas porque estão realizando leituras das imagens e fazendo as conexões necessárias para a compreensão do texto literário.

Figura 31 – Momento de aplicação de jogo.



Durante o jogo, assim como ocorreu nos dois anteriores, era perceptível a satisfação e curiosidade para saber as instruções seguintes e saber quem seria o vencedor. Ao finalizar o jogo, solicitaram para ficar com o jogo, assim como ficaram com os outros, desejavam jogar nos intervalos com outros colegas. Isso significava que o jogo seria reutilizado, ou seja, possuía mais uma característica dos objetos de aprendizagem descrita por Nucássia.

Nesse jogo, notamos a empolgação e também a insatisfação de ter que esperar mais de uma jogada e/ou avançar e retroceder muitas casas. Comentaram que estavam sendo enganados porque pensaram que chegariam primeiro e acabaram se atrasando nas jogadas. Explicamos que as regras eram justamente para isso, o jogo mescla estratégia e sorte no número que tiravam nos dados. A intenção não era essa, mas sim promover paradas relacionadas ao que já haviam lido.

Figura 32 – Cartas de jogo.



Após o término do jogo, explicamos que teria o encerramento, dessa vez não apenas um conto, mas sim 8, estando entre esses os que já haviam lido, entregamos os outros 5 livros de contos, para que lessem em casa e se preparassem para o último jogo do Cântigos. Além da leitura, explicamos que deveriam estar fantasiados como um dos personagens dos contos de fadas, já que eles seriam as “peças” do jogo. Eles teriam duas semanas para se prepararem, prazo esse que acabou sendo estendido, por causa da semana de revisão, avaliações e recuperações semestrais.

Terminada essa etapa, há a entrega do segundo questionário, com o intuito de saber as opiniões a respeito dos jogos do Cântigos, se a forma como os textos literários foram trabalhados havia funcionado como incentivo à leitura. Dos oito blocos que compuseram o questionário, o primeiro, referia-se ao nome e idade dos discentes, sendo que em relação ao nome, não havia obrigatoriedade no preenchimento, pois acreditávamos que eles poderiam ficar intimidados em exporem o que de fato pensavam, por isso 100% dos alunos não preencheu esse item, em relação à idade o percentual é o mesmo do primeiro questionário aplicado antes do início das atividades, 50% dos 12-14 e 50% dos 16-18.

O segundo bloco, informações sobre os textos literários trabalhados em sala, na sequência que foram analisados: *Branca de Neve*, *Um-Olho*, *Dois-Olhos*, *Três-Olhos* e *O rapaz que não sentia calafrios*. Para cada conto foram feitas cinco perguntas. A primeira era sobre a forma como as atividades tinham sido desenvolvidas se foram motivantes ou não. 100% dos

alunos disseram que foram motivantes. Em relação aos recursos audiovisuais, 26,6% classificaram como poucos, 26,6%, muitos, 26,6% razoáveis e 20% suficientes. Quanto as discussões geradas a partir do conto, 13,3% acharam insuficientes, 13,3% desmotivantes e 73,3%, motivantes. 80% avaliou o jogo como ótimo e 20% como bom.

Os dados do segundo conto foram, 100% disse que as atividades desenvolvidas foram motivantes, os recursos audiovisuais, 40%, muitos, 13,3%, poucos, 13,3%, razoáveis, 26,6%, suficientes e 6,6% não respondeu. As discussões geradas foram desmotivantes para 13,3%, motivantes, 66,6% e 6,6% não opinou. Quanto a relação da temática com aspectos da realidade, 80% identificou relação, tais como: exclusão (13,3%), preconceito (40%), diferenças (26,6%), julgar os outros (6,6%). 13,6% não observou relação com aspectos da realidade e 6,6% não opinou. A avaliação do jogo, 53,3% achou ótimo e 40%, bom e 6,6% não opinou.

Em relação ao terceiro conto, as atividades foram consideradas por 93,3% como motivantes, 6,6% desmotivantes. 40% achou pouco os recursos audiovisuais, 20% razoáveis e 40%, suficientes. As discussões foram motivantes para 80%, desmotivantes para 6,6% e 13,3%, ruins. Quanto a relação da temática com aspectos da realidade, 80% disse existir, já que todos temem algo, já 20% não identificou. O jogo foi avaliado por 93,3% como ótimo e 6,6% bom.

As questões do terceiro bloco foram sobre a maneira que a leitura foi trabalhada se tinham promovido reações tais como: gostar de ler, não gostar de ler, achar difícil ler até o fim ou ver a leitura como perda de tempo. Em relação ao primeiro item, gostar de ler, 40% concorda totalmente e 6,6% concordam. No item não gostar de ler, 40% não marcou, 40% discorda totalmente e 20% discorda. 53,3% não respondeu ao item 3, achar difícil ler até o fim, 40% discorda e 6,6% discorda totalmente. Quanto a ver a leitura como perda de tempo, 53,3% não marcou, 26,6% discorda totalmente e 13,3% discorda.

Constatamos com o segundo questionário o que já havíamos percebido durante a realização da proposta, a associação do texto literário com a ludicidade foi algo surpreendente, aprenderam e desenvolveram ao longo dos debates a reflexão e o prazer na leitura e releituras durante os jogos.

Duas semanas após, recebemos a notícia que o calendário do município sofrera alterações devido as paralisações que ocorreram ao longo do ano letivo, sendo marcado o término do calendário para 20 de Janeiro de 2018. Mas havia um problema, os alunos já haviam feito as avaliações finais e recuperação semestral, o que fazer durante praticamente um mês de aula? Ocorre então uma nova mudança no calendário, as reposições seriam realizadas aos sábados e o ano letivo deveria terminar na primeira semana de janeiro, por conta disso, no dia

do encerramento, só vieram 3 alunos, sem fantasia, porque acreditavam que não faríamos sem a presença dos demais. Realizamos assim mesmo, e embora com número reduzido, o jogo foi um sucesso.

Dessa vez, além das peças mudarem, eles eram as peças, o jogo foi montado no chão para que pudessem se movimentar e seguir as instruções. A intenção era fazer com que os alunos concretamente, se sentissem dentro do jogo, que fora criado exclusivamente para eles.

Dessa forma, finalizamos o trabalho com o texto literário em sala de aula de forma lúdica e prazerosa, demonstrando que através de práticas como essa, o aprender se torna mais atraente e dá ao aluno a oportunidade de desenvolver e aprimorar seus conhecimentos.

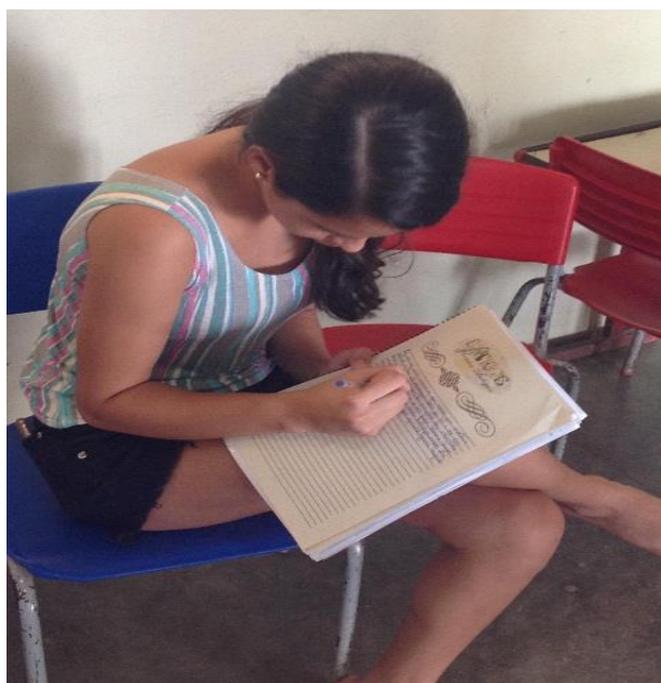
Figura 33 – Tabuleiro do Cântigos.



Figura 34 – Momento de jogo.



Figura 35 – Momento de produção escrita



6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso da ludicidade aliada ao trabalho de leitura do texto literário em sala comprovou que os educandos são sujeitos ativos e construtores de reflexões emanadas do texto literário, nesse caso, os contos de fadas, expondo ao longo dos debates suas leituras subjetivas, havendo na prática docente uma renúncia, “na sala de aula , ao conforto de um sentido acadêmico, conveniente, ‘objetivado’, para engajar os alunos na aventura interpretativa, com seus riscos, suas instabilidades, suas contradições, suas surpresas, suas descobertas, mas também seus sucessos”(ROUXEL,2014,p.21) .

O trabalho com o conto de fadas nos possibilitou perceber que o letramento literário no Ensino Fundamental II é extremamente prazeroso e desafiante, já que os caminhos propostos nas oficinas fugiram daquilo que eles estavam acostumados a realizar, ler e responder a questões sem que se fizesse uma reflexão das entrelinhas do texto, sem que sua voz fosse mais importante que a “voz” do autor do texto.

Vimos, neste trabalho, que através do texto literário podemos, em sala de aula, melhorar o ensino da leitura literária alargando horizontes e reflexões dos textos de forma crítica associada à realidade vivenciada pelos discentes, dando sentido e prazer ao que é lido.

Ao criar o Cômicos a intenção não era limitar seu uso à aprendizagem do conteúdo, mas sim emprega-lo como uma alternativa a mais para o trabalho com o texto literário, mas isso não significa que os docentes não tenham aprendido e ampliado seus conhecimentos relativos aos conteúdos estudados, debatidos e refletidos durante as outras etapas das sequências, além disso puderam ter um aprendizado mais significativo, suas posições diante daquilo que não podiam alterar(regras), foram ressignificadas, assim como a socialização com os outros colegas.

A dinâmica utilizada na proposta de intervenção gerou uma movimentação diferente, pois a aprendizagem ocorreu de forma interativa, foram empregados recursos diversos, os alunos foram mais ouvidos, havendo nova relação com o conhecimento, ou seja, o aprender ludicamente torna a aprendizagem mais atrativa.

Dessa forma, mais trabalhos em que a valorização da leitura subjetiva esteja presente nas salas de aula possibilitam a formação de um leitor ativo, independente e capaz de transformar a realidade em que vive.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, I. **Língua, texto e Ensino**. São Paulo: Parábola, 2009.
- ARAÚJO, Nukácia M.S. **Objetos de aprendizagem de língua portuguesa**, J.; LIMA, S.C.; DIEB. **Línguas na Web: links entre ensino e aprendizagem**. Ijuí: Ed. Unijuí, 2010. p.155.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Summus, 1984.
- BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. 16ª edição. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 2002
- BORDINI, Maria da Glória; AGUIAR, Vera Teixeira de. **A formação do leitor: Alternativas metodológicas**. Porto Alegre, Mercado Aberto, 1988.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do Ensino Fundamental/Língua Portuguesa**/Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, MEC/SEF, 1998.
- BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 2003
- CANDIDO, Antonio. **Vários escritos**. 5ª edição, corrigida pelo autor. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2011.
- COELHO, Nelly Novaes. **O conto de fadas símbolos mitos arquétipos**. São Paulo: DCL, 2003
- _____. **O conto de fadas**. São Paulo: ática, 1987.
- _____. **Panorama histórico da Literatura infantil juvenil** (Das origens indo-europeias ao Brasil Contemporâneo) 3ª ed. refundida e ampliada. São Paulo: Quiron, 1985.
- COMPAGNON, A. **Literatura para quê?** Belo Horizonte: UFMG, 2009
- COSSON, Rildo. **Letramento literário: teoria e prática**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2014.
- ESTÉS, Clarissa Pinkola. **Contos dos Irmãos Grimm**. São Paulo: Rocco, 2010
- GERALD, J. W. (org.) **O Texto na sala de aula** 4ª ed. São Paulo: ática, 2008
- HOUAISS, A. e VILLAR, M. de S. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Elaborado no Instituto Antonio Houaiss de Lexicografia e Banco de Dados da Portuguesa. Rio de Janeiro: Objetiva, 2004
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O Jogo como Elemento na Cultura**. São Paulo, Perspectiva, 2008

JESUALDO. **A Literatura infantil**. São Paulo: Cutrix, 1993

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, Cortez, 1996.

LAJOLO, Marisa. **Do mundo da leitura para a leitura de Mundo**. São Paulo: Ática, 1995, p. 58.

_____. **Literatura: leitores e leitura**. São Paulo: Moderna, 2001.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) Ludopedagogia – Ensaio 1: Educação e Ludicidade. Salvador: Gepel, 2000.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. Salvador: GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, 2002. (Coletânea Educação e Ludicidade – Ensaio 02).

MARTÍN-BARBERO, J. Tecnicidades, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século. In: MORAES, D. **Sociedade midiaticizada**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2006, p. 51-79.

NUNES, Ana Raphaella Shemany. **O lúdico na aquisição da segunda língua**. Disponível em: http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm. Acesso em: 22 abr. 2016.

ROSSO, D. S.; COITO, R. F. Literatura infantil: a transgressão emancipatória dos contos de fadas. **Cadernos PDE**. Curitiba, v. 1, n. 1. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2009_unioeste_portugues_artigo_donete_simoni_rosso.pdf. Acesso em 01 de abril de 2018.

ROUXEL, Annie. **Ensino da Literatura: Experiência Estética e Formação do Leitor**. Campina Grande: Abralic, 2014

SILVA, Vera Maria Tietzmann. **Leitura literária e outras leituras: impasses e alternativas no trabalho do professor**. Belo Horizonte: RHJ, 2009.

SOARES, Magda. A escolarização da literatura infantil e juvenil. In: EVANGELISTA, Aracy Alves Martins; BRANDÃO, Heliana Maria Brina; MACHADO, Maria Zélia Versiani (organizadoras). **Escolarização da leitura literária**. 2ª ed., 3ª reimp. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

SOLÉ, Isabel. **Estratégias de leitura**. 6. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. 11. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

_____. **Metodologia da pesquisa-ação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 1996.

_____. **Pesquisa-ação nas organizações**. São Paulo: Atlas, 1997.

ANEXOS

Questionários



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
 MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
 UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
 CAMPUS PROF. ALBERTO CARVALHO

Programa de Pós-Graduação em Letras Profissional em Rede (PROFLETRAS)

Unidade Itabaiana

Questionário (Hábito de Leitura)

1. Sexo

masculino

feminino

2. Idade

10-12 anos

12-14 anos

16 ou mais

3. Estado civil?

solteiro

casado

divorciado

viúvo

outro: _____

4. Onde você mora?

zona rural

zona urbana

5. Responda quanto a sua frequência de leitura dos seguintes documentos

• revistas

diariamente

semanalmente

mensalmente

anualmente

nunca ou raramente

• jornais

diariamente

semanalmente

mensalmente

anualmente

nunca ou raramente

• romances

diariamente

semanalmente

mensalmente

anualmente

nunca ou raramente

• livros em geral

diariamente

semanalmente

mensalmente

anualmente

nunca ou raramente

6. Quais os assuntos que você mais gosta de ler?

7. Qual o tipo de suporte que você utiliza com mais frequência?

impresso

digital

8. Justifique porquê você escolheu a opção acima

9. Você considera que o seu tempo dedicado à leitura é:

suficiente

insuficiente

10. Quais são as maiores barreiras para sua frequência na leitura?

tempo condições dificuldade de lentidão na outro:
financeiras acesso à biblioteca leitura _____

11. Você gosta de ler?

sim

não



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
 MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
 UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
 CAMPUS PROF. ALBERTO CARVALHO

Programa de Pós-Graduação em Letras Profissional em Rede (PROFLETRAS)

Unidade Itabaiana

Questionário (Do texto literário ao jogo)

A - DADOS PESSOAIS

Nome:

Idade 10-12 anos 12-14 anos 16 ou mais anos

B-INFORMAÇÕES SOBRE OS TEXTOS TRABALHADOS

Em relação ao texto “Branca de Neve”, dos irmãos Grimm, trabalhado em sala, a forma como foram desenvolvidas as atividades foram:

Insuficientes Desmotivantes motivantes Ruins

Os recursos audiovisuais empregados para o trabalho com o conto “Branca de Neve” foram :

poucos muitos razoáveis Não foram usados suficientes

AS discussões geradas a partir da temática do conto “Branca de Neve” foram :

Insuficientes Desmotivantes motivantes Ruins

Pode-se fazer uma relação da temática de “Branca de neve” com aspectos da realidade?

Sim Não Qual(is)_____.

Como você avalia o jogo da “Branca de Neve”:

Bom ótimo Ruim Péssimo

Em relação ao texto “Um-olho, Dois-olhos e Três-olhos”, dos irmãos Grimm, trabalhado em sala, a forma como foram desenvolvidas as atividades foram:

Insuficientes Desmotivantes motivantes Ruins

Os recursos audiovisuais empregados para o trabalho com o conto “Um-olho, Dois-olhos e Três-olhos” foram :

poucos muitos razoáveis Não foram usados suficientes

AS discussões geradas a partir da temática do conto “Um-olho, Dois-olhos e Três-olhos” foram :

Insuficientes Desmotivantes motivantes Ruins

Pode-se fazer uma relação da temática de “Um-olho, Dois-olhos e Três-olhos” com aspectos da realidade?

Sim Não Qual(is)_____.

Como você avalia o jogo do “Um-olho, Dois-olhos e Três-olhos”:

Bom ótimo Ruim Péssimo

Em relação ao texto “O homem que não sentia calafrios”, dos irmãos Grimm, trabalhado em sala, a forma como foram desenvolvidas as atividades foram:

Insuficientes Desmotivantes motivantes Ruins

Os recursos audiovisuais empregados para o trabalho com o conto “O homem que não sentia calafrios”, foram :

poucos muitos razoáveis Não foram usados suficientes

AS discussões geradas a partir da temática do conto “O homem que não sentia calafrios”, foram :

Insuficientes Desmotivantes motivantes Ruins

Pode-se fazer uma relação da temática de “O homem que não sentia calafrios”, com aspectos da realidade?

Sim Não Qual(is)_____.

Como você avalia o jogo do “O homem que não sentia calafrios”,:

Bom ótimo Ruim Péssimo

C-A FORMA COMO A LEITURA FOI TRABALHADA ME FEZ: (Marque apenas UMA OPÇÃO em cada linha)	Dis cordo totalmente	Dis iscordo	D ncordo	Co ncordo totalmente	Co ncordo totalmente ão sei
Gostar de ler	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)
Não gostar de ler	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)
Achar difícil ler textos até o fim	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)
Ver a leitura como perda de tempo	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)

D-JOGOS (PROFESSORA)

A confecção dos jogos foi algo :

() Interessante () Desinteressante () Bom () Ruim

As regras dos jogos foram:

() Boas () Ruins () Ótimas () Regulares

Justificativa _____

_____.

E- JOGOS(ALUNOS)

A confecção dos jogos foi algo :

() Interessante () Desinteressante () Bom () Ruim

As regras dos jogos foram:

() Boas () Ruins () Ótimas () Regulares

Justificativa _____

_____.

F-TRABALHO COM O TEXTO LITERÁRIO

O trabalho com o texto literário, com o gênero conto, foi :

() Suficiente () Insuficiente () Regular () Ótimo

As reflexões sobre o texto literário foram:

() Suficiente () Insuficiente () Regulares () Ótimas

G- ASPECTOS POSITIVOS E NEGATIVOS DO PROJETO

Positivos:

Negativos

Textos dos alunos

Figura 36 – Produção textual 1

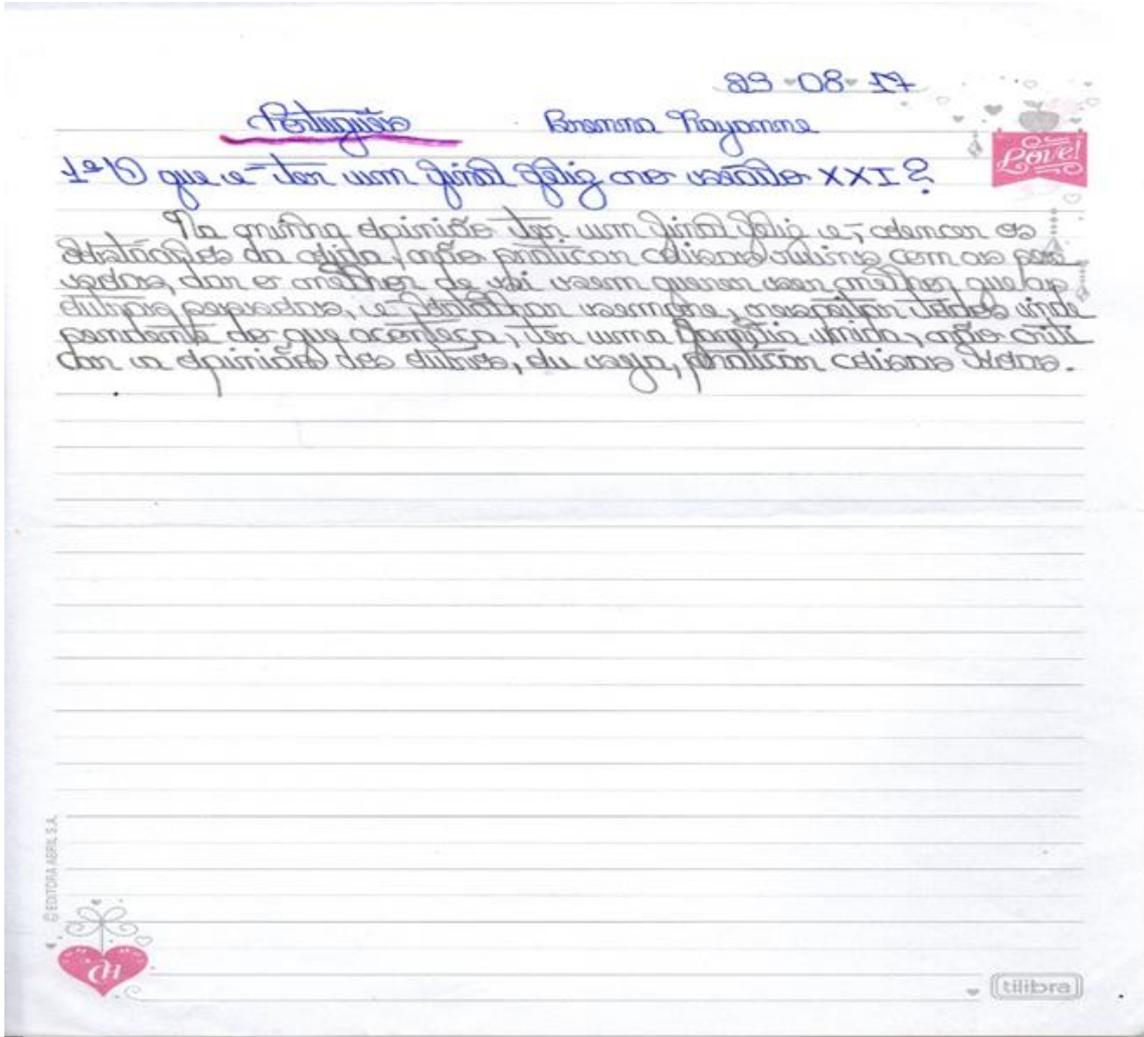


Figura 37 – Produção textual 2

(Português)

O que é ter um final feliz no século XXI?

Na minha opinião ter um final feliz é, viver na vida, deixar de ser o que sou hoje e me tornar uma pessoa melhor. Ter um final feliz também é batalhar e com seus próprios esforços conseguir conquistar tudo aquilo que se sonhou durante a vida, mas não só como materializa como casa, carro, dinheiro... mas também realização profissional e uma família feliz.

Aluno: Jesse buan

Figura 38 – Produção textual 3.

Vitória de J.
Camargo

Benefícios e malefícios da cirurgia plástica

Os benefícios da cirurgia plástica podem ser muito além da aparência estética.

Surteiros com defeitos funcionais de corpo podem ser corrigidos ou melhorados por meio de procedimentos cirúrgicos realizados por profissionais devidamente capacitados.

A cirurgia plástica também pode ser perigosa porque podem surgir algumas complicações como infecção, trombose ou rompimento dos pontos. Há outras complicações não muito frequentes em pessoas que possuem doenças crônicas, anemia ou toma medicamentos como varfarina e aspirina, por exemplo.

Além disso, existe maior chance de complicações quando a cirurgia dura mais de 2 horas, em casos de anestesia geral ou quando se faz grande, como oedemato plástica realizada de prótese de mama e enxerto de gordura, por exemplo.

A mulher tem a de diminuir os riscos de complicações desde a uma cirurgia plástica e realizar o procedimento numa clínica ou hospital, com um cirurgião plástico membro da Sociedade Brasileira de Cirurgia Plástica e seguir todas as suas recomendações no pré e no pós-operatório.

Figura 39 – Produção Textual 4.

Cirurgia plástica oferece riscos e benefícios

A cirurgia plástica está se tornando popular no Brasil. Diversas pessoas estão procurando médicos desta especialidade da medicina para obter resultados estéticos de corpos perfeitos. Porém especialistas avisam que as pessoas devem estar cientes sobre os riscos e eventuais resultados inesperados do procedimento. A palavra plástica vem do grego

"plastikos", que significa moldar, dar forma. Cirurgia plástica significa dar nova forma aos tecidos do corpo humano. A cirurgia plástica é uma especialidade médica que reúne uma série de procedimentos para reparação de defeitos ou adquiridos por doença ou acidente para melhorar a aparência do corpo humano. O primeiro passo para quem pretende realizar uma cirurgia é de qualificação. O presidente da Sociedade Brasileira de Cirurgia Plástica (SBPC), Luiz Carlos Garcia aconselha as pessoas que procuram um cirurgião.

Figura 40 – Produção textual 5.

OK? OK! *  *  * **CAPRICHÔ** * WELCOME TO MY WORLD *  *  *

Português

Benefícios e Malefícios das Cirurgias Plásticas

Muita gente pensa em fazer uma cirurgia plástica para aumentar os seios, corrigir um defeito da face ou mudar alguma outra parte do corpo. Essa operação tem vantagens e máscaras benefícios não para a estética, mas também para a autoestima, que é extremamente importante para a saúde.

A autoestima elevada promove uma espécie de sel indolgem no cérebro, afetando predominantemente a relação dos a autoimagem, com a depressão, e ajudando até na recuperação de demências. Por isso, pessoas que recorem às cirurgias para melhorar a imagem acabam tendo benefícios além da aparência.

A cirurgia plástica pode ser perigosa porque pode m causar algumas complicações como infecções, trombose ou rompimento dos pontos. Mas estas complicações são mais frequentes em pessoas que possuem demências crônicas, Alzheimer ou trauma cranioencefalítico como Varginia e Arapirima, por exemplo.

Além disso, existe maior chance de complicações quando a cirurgia dura mais de 2 horas, em caso de anestesia geral ou quando se faz uma cirurgia grande, como a mastoplastia redutora de mama e inserção de glândulas, por exemplo.

COMUNICAÇÕES S.A.

Figura 42 – Produção textual 7.



especialidade em que o paciente pode
 não obter o resultado esperado", explica. Ele
 afirma que diversos pacientes procuram a
 cirurgia plástica em busca do corpo
 perfeito, mas nem sempre é possível rea-
 lizar certas mudanças no corpo da pessoa.

"Antes de realizar a cirurgia, o paciente deve estar
 ciente das reais vantagens e riscos da operação",
 alerta o chefe de cirurgia plástica do setor de que-
 imados do HC. A intervenção cirúrgica é de respon-
 sabilidade do médico. O presidente da SBCEP afirma
 que existe uma questão ética entre os médicos qua-
 lificados. "Os cirurgiões que possuem uma boa
 qualificação e experiência não operam os pacientes quem
 é desnecessário", afirma Luiz Carlos. O chefe da área
 de cirurgia plástica do setor de queimados do HC de
 São Paulo diz que aumentou o número de médicos
 que operam visando o benefício financeiro da cirur-
 gia plástica. "Cuidado com os médicos que operam por
 dinheiro", afirma Carlos Fontana. Costos os especialistas
 explicitam que o preço da cirurgia plástica depen-
 de de vários fatores. O cirurgião e professor de cirur-
 gia plástica da Universidade Federal de São Paulo
 Roberto Rudge Ramos, avalia que, apesar de ser
 difícil especificar o custo de uma operação plástica,
 o paciente deve confiar no médico que cobra
 preços muito baixos. "O preço baixo pode estar compro-
 metendo a qualidade da cirurgia e a segurança do
 paciente. Isso porque o paciente pode não estar sendo ope-
 rado em um lugar que ofereça as condi-
 ções necessárias", afirma Roberto Rudge.

Fonte: Economia. Estadão. com. br




Produções textuais das seqüências

Figura 43 – Produções textuais das seqüências 1

Português

Produção Textual

Branca da Mata

Era uma vez uma garota linda chamada Júlia, ela morava em uma casa humilde dentro de uma mata, ela tinha duas irmãs e um irmão. Um dia ela recebeu um convite para estudar em uma escola do vilarejo cumbre.

- Olha mãe, eu recebi um convite pra ir estudar!
Ela de cara aceitou e todos ficaram felizes, e no dia seguinte ela foi pra escola.

Uma semana se passou e ela conheceu um garoto chamado Rafael, ele era um aluno muito travesso, mas mesmo assim ela se interessou por ele.

- Oi! tudo bem?
E ele respondeu
- Tudo! você é nova aqui né?
E assim os dois foram se conhecendo melhor e se apaixonaram um pelo outro, mas tinha uma garota, Clara, ela implicava muito com os dois, ~~ela~~ ela sempre quis que eles dessem errado.

Depois de um tempo, Clara com toda a sua malícia conseguiu separar os dois, fazendo com que Júlia fosse pra bem longe de Rafael, ele ficou muito triste.

- Por que você tem que ir embora?
Mas o amor dele por ela era muito forte e ele não desistiu fácil. Após três anos sem ela, ele

credeal

Figura 44 – Produções textuais das sequências 2.

- Eu acho que vai eu Simpon a coroa e proparar o jantar, os demos da coroa não me deixam ficar!

Depois de fazer tudo, ela acabou por aí quanto para tirar um cachorro de sua deparou com cinco coratinhos e sua duteu mudo. Mais tarde, os demos da coroa chegaram e viraram que a sua estava avisa, entraram de fininho e viraram que a coroa estava Simpon e o jantar pronto, eles jantaram e foram por aí o quarto e concentraram uma si nada como um pão! Branca acordou e viu os amos de um lado atentamente para ela. Então ela falou:

- Olá, disse eu adistimhos os meus de vocês. Simpon, The rapé, Alice e Lupa, né, cadê os outros? Não vão cinco?

Alice respondeu:

- A Branca papo e meias irmãs, e prunedu em um sapinho, e amiltou e meo Stramiu de veime!

- Hehehe! Simto muito, falou Branca.

Therias perguntou:

- É quem é Alice?

Ela respondeu:

- É a Branca de Lumbre!

Ela contou o que aconteceu e eles disseram ela ficar. No outro dia, a Branca pensou que a Branca tinha vindo deixada por algum animal selvagem e perguntou ao seu sapinho:

- Meu peche homemzinho, já que Branca foi-se embora quem é a mais bela em todo o mundo agora?

O amos respondeu:

- Minha filha, a rainha é muito bonita, porém a mais bela ainda é Branca de Lumbre, que está vivendo junto com os meus irmãos.

tilibra  OH MY! Minnie  Mouse   •MINNIE MOUSE•

Figura 45 – Produções textuais das sequências 3.

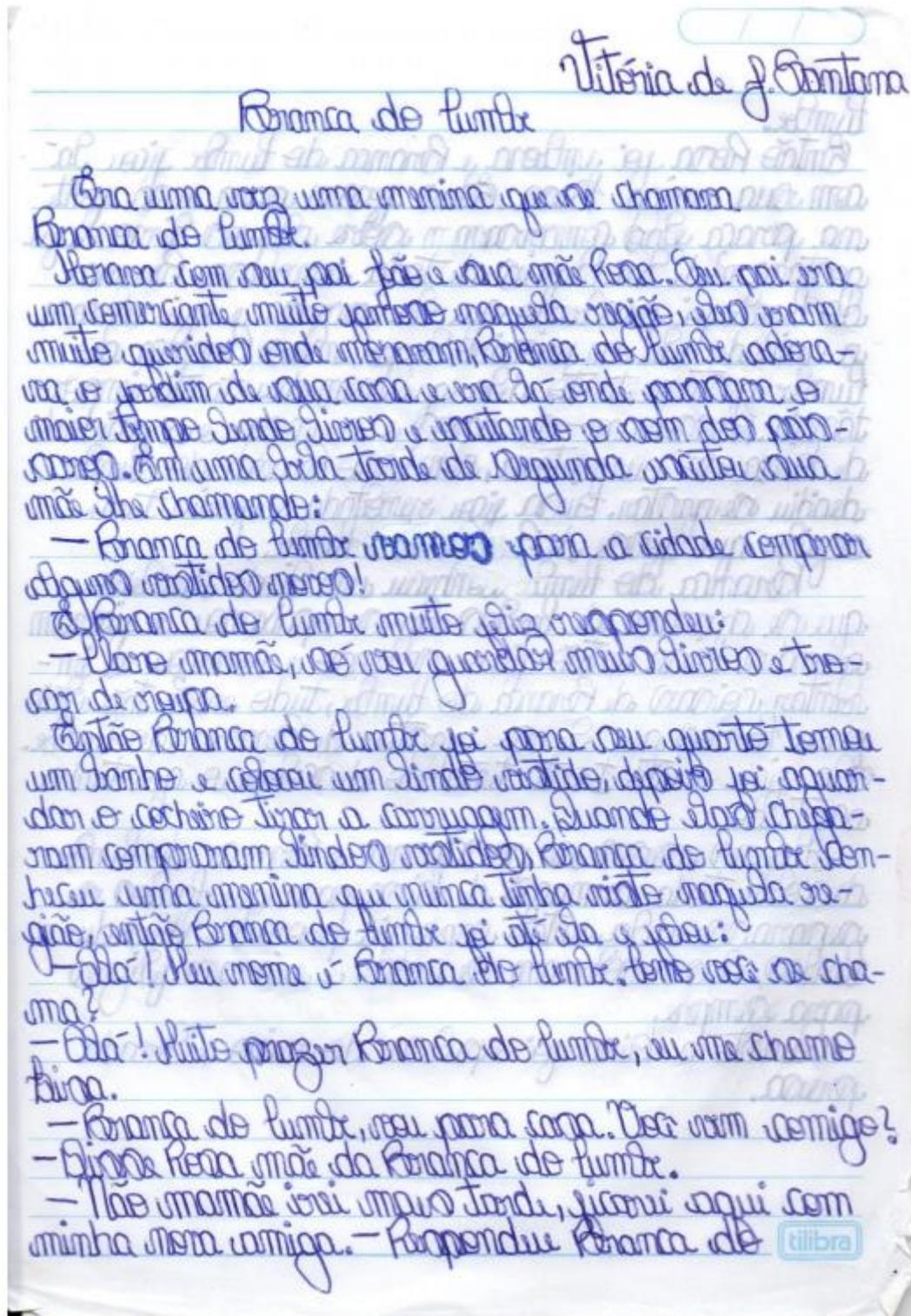


Figura 46 – Produções textuais das sequências 4.

Tumba.
 Então Rosa foi embora e Branca de Tumba ficou lá
 com sua amiga Bura. Elas ficaram para uma festa
 na casa das amigas e conversaram sobre alguns filmes que
 gostaram de ler. Depois de toda conversa Branca
 de Tumba foi pensando que ela queria e que queria
 a verdade. Ela em primeiro lugar, sobre Branca de
 Tumba gostava tanto dela que não deu tanta impor-
 tância. Conheciam-se bem e a amiga e a verdade
 de Bura não importava, com isso Branca de Tumba
 decidiu se apartar. Bura ficou surpresa e queria tudo
 aquilo que seria de Branca de Tumba.

Branca de Tumba conheceu um filho chamado
 que se chamava de Tordes e ele apaixonou e ficaram
 amigos. Bura então ficou sabendo e começou a im-
 portar coisas de Branca de Tumba, tudo assim foi até
 para Tordes que ele se apartou de Branca de Tumba.
 Ela ficou muito triste tentando descobrir o que tinha
 acontecido.

Alguns meses se passaram e Branca de Tumba
 descobriu toda amizade de Bura para que Tordes se
 separasse dela, então começou pensar e lhe deu a
 Tordes, ela descobriu de saber e viveram juntos
 para sempre.

Quanto a Bura foi expulsa de mais a vida
 nova.

Figura 47 – Produções textuais das sequências 5.

DSTOOS3 Produção Textual

A Branca do Lumbre

Uma vez um castelo que ficava perto do reino do Lumbre, nele morava uma princesa, a princesa Branca, sua linda cabecinha loira, sua roupa de cor esmeralda e sua pele era de neve branca dela a mais linda do reino, mas de nada valia a beleza da princesa pois mesmo sendo de tudo dela não tinha alegria e felicidade.

Uma vez a princesa desceu para caminhar pelo reino e viu como aquelas pessoas embora pobres eram felizes e começou a perguntar-se como isso era possível. Ela voltou para o castelo e viu uma camponesa que tinha um sorriso, quando viu aquela moça que parecia ser tão pobre com roupas rasgadas ficou indignada e queria saber como alguém tão pobre parecia tão alegre. Quando a camponesa passou por perto dela ela parou-a e começou a indaga-la:

— Me diga jovem camponesa, você que me parece tão alegre e contente, qual o segredo dessa tal felicidade?

— Oh! Minha querida princesa, muito me admira que a senhorita sendo quem é não seja feliz, mas peço-lhe desculpas pois esta pergunta não posso responder.

A camponesa saiu e deixou a princesa, entre tanto, a princesa ficou encantada com a alegria daquela moça e mandou que a prendessem ali que ela encontrasse uma

credeal

Figura 48 – Produções textuais das sequências 6.

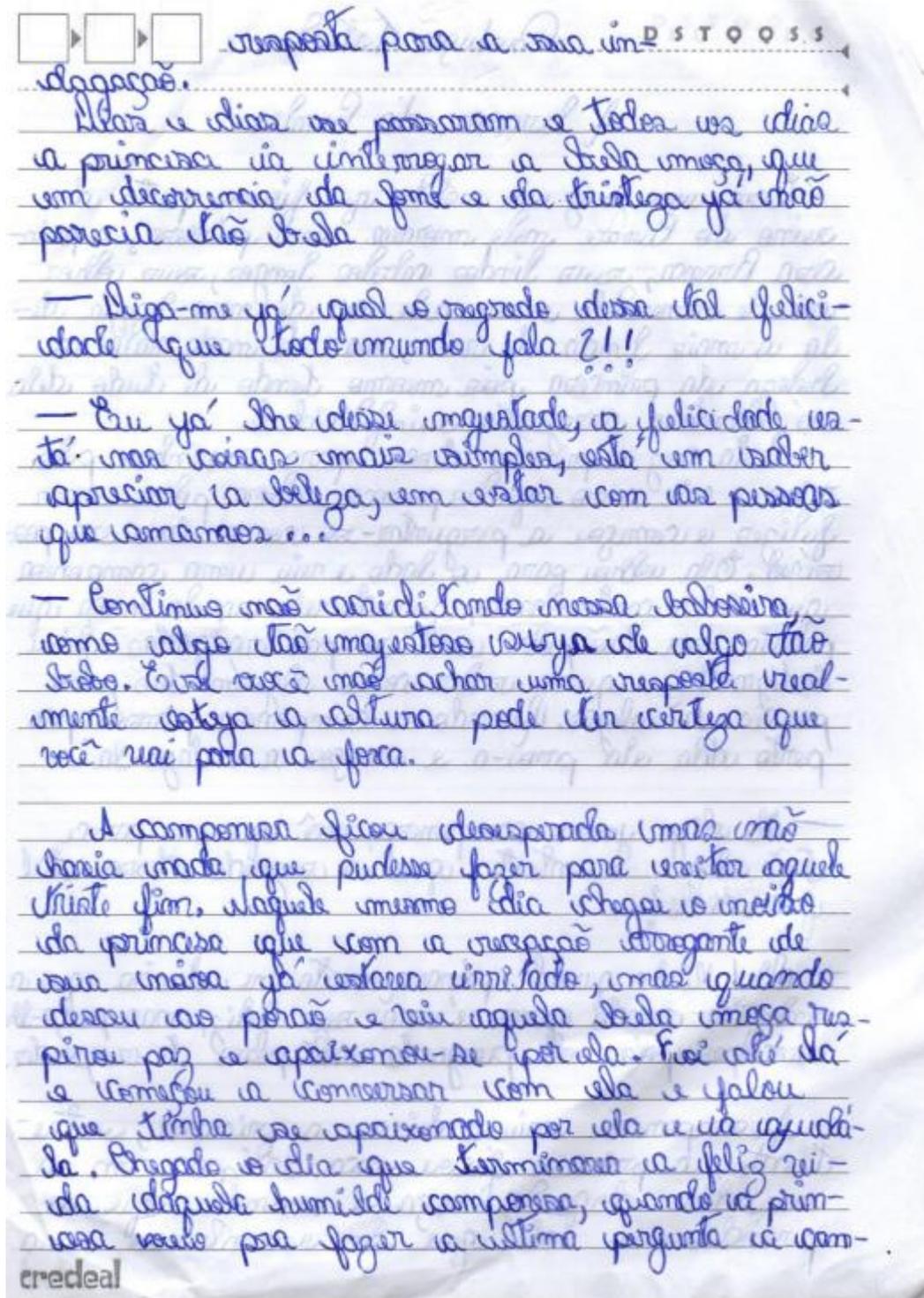


Figura 49 – Produções textuais das sequências 7.

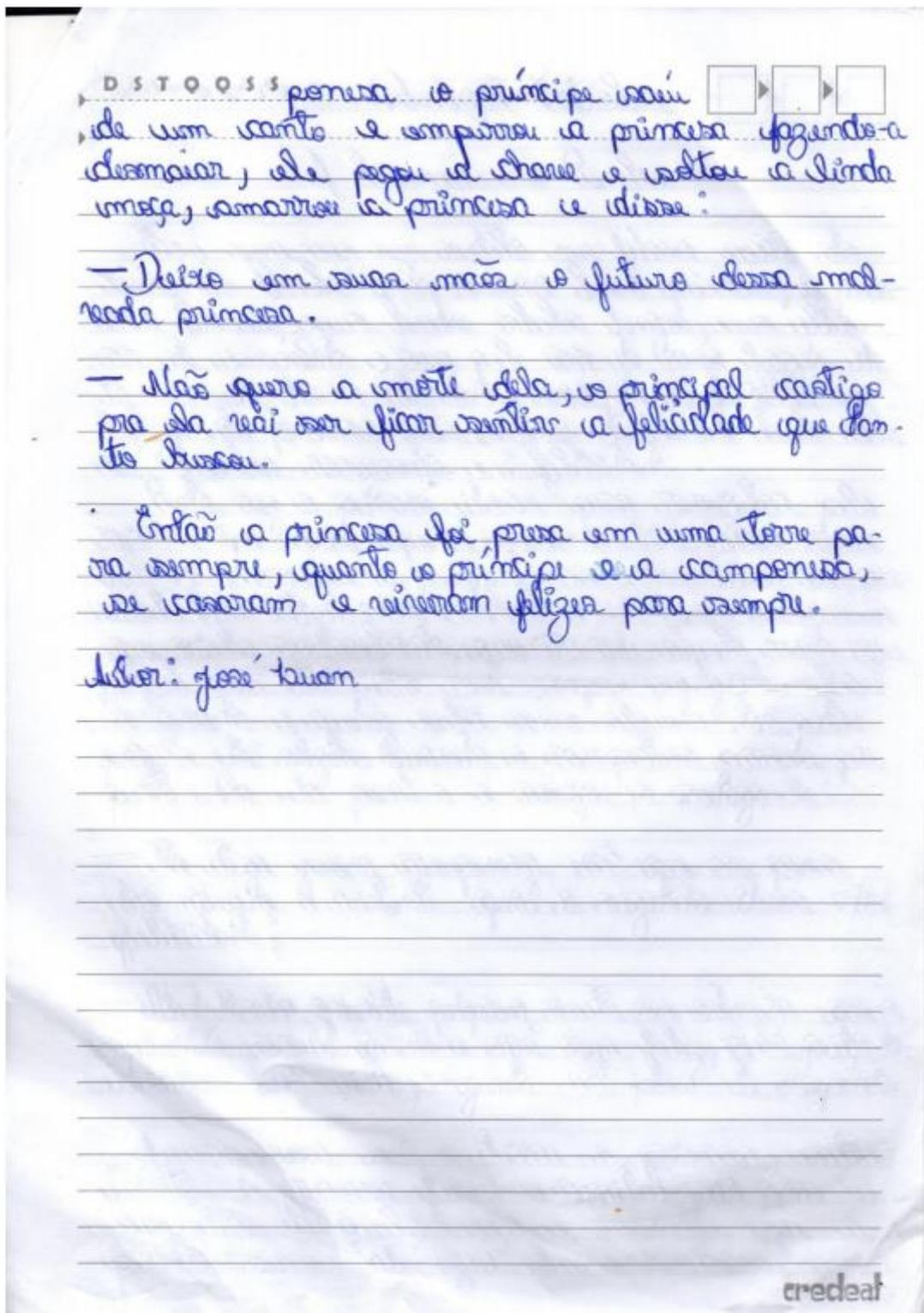


Figura 50 – Produções textuais das sequências 8.

Bruna Rayana A. Ribeiro

060917

A Branca de Estantamentos

Uma uma... Uma menina chamada de
 Dede. Ela tinha cabelo castanho de um uma filha
 de um branco. Ela tem cabelos de um uma
 filha com cabelo de um branco. Deu - Ela tem
 o nome de Branca de Estantamentos, pois ela era a
 menina mais branca de Estantamentos onde ela
 morava. Ela tinha cabelos de um uma
 filha de um. Deu de um branco e um cabelo - de
 Estantamentos. Ela tinha uma filha mais
 importante que a filha mais branca de
 que ela. Ela tinha um cabelo que nunca
 tinha de um cabelo de Estantamentos.
 Cabelo, cabelo meu, cabelo meu mais
 linda de que eu.
 O cabelo meu.
 Não tinha, tu era a mais linda.
 A Branca de Estantamentos queria mais
 mais linda. Um dia quando ela tinha
 seu cabelo.
 Cabelo, cabelo meu, cabelo meu mais
 de que eu.
 O cabelo meu.
 Tinha tu era linda, mais a Branca de Estanto-
 mentos e mais linda de que a menina.
 A menina ficou triste. Ela tinha um cabelo
 na sua casa e ela tinha um cabelo, ela tinha
 e cabelo, cabelo de um uma casa e ela
 mais da menina, ela tinha e cabelo.
 A Branca de Estantamentos tinha a
 casa e ela tinha cabelo de Estantamentos
 muito mais. Ela ficou muito com a



© EDITORA ABRIL S.A.



Figura 52 – Produções textuais das sequências 10.

Produção textual

1- Após os debates e leituras dos textos: **O homem que não sentia calafrios** e **A mulher sem medo** (crônica e notícia), crie uma história em que os dois se encontrem. Capriche!!

O Casal sem medo

Uma vez uma estrada deserta, mas estrada vi-
 se duas figuras que tinham caminhando e lá se viu cada
 um de um lado da estrada. De um lado vinha uma lo-
 la magra e do outro vinha um rapaz, cada um vinha
 suspirando uma lamentação: "quem diria eu pudesse ter
 medo".

O rapaz sem intenção ouviu o que aquela mulher vinha
 dizendo, parou e perguntou:

- Ei, Srta. magra por ventura o senhorita não estaria sua-
 cando a mesma coisa que eu?
- Não sei, mas o porquê da pergunta?
- Porque por acaso eu a senhorita diga que queria ter
 medo assim como eu.
- Não acredito! Quer dizer que você também não consegue
 ter medo?
- Não, mas gostaria

As duas saltaram de surpresa de uma maneira e começaram
 a contar coisas da sua vida, como quando ela tinha dorridade
 sem querer os sorrisos, e quando passou a noite com aquela
 infernal Sarda e ela contou que viu um marido que tr-
 unha medo de noite e ficaram até se conhecer dando gorgo-
 lhadas.

Logo que amategiu ela não conseguiram achar um lugar pra
 passar a noite então elas passaram a noite na floresta que
 era um local assombroso, mas mesmo com todas as assombrações
 elas não conseguiram ter medo.

Mas depois dessa noite elas perceberam que não precis-
 avam sentir medo e que os dois eram o casal perfeito, então elas
 se casaram e viveram felizes para sempre.

Figura 53 – Produções textuais das sequências 11.

Produção textual

1- Após os debates e leituras dos textos: *O homem que não sentia calafrios* e *A mulher sem medo* (crônica e notícia), crie uma história em que os dois se encontrem. Capriche!!

Após uma divulgação a petição "A mulher sem medo" sim-
 tificou rapidamente a situação que ela é portadora de uma crônica
 condição. Um certo homem viu em sua porta um certo pedreiro que
 veio trabalhar que era muito em tempo de trabalho de mundo todo.
 Então, sua intenção que seria uma vida de muito trabalho e dis-
 tância, ele que se deu conta que não era mais o mesmo. Sem querer
 ele não se lembrava por nenhum dos homens que dizia a
 sua intenção, até um que trabalhava em certas partes da ca-
 rreira, ele que se achou que não tinha mais nada que não se
 tem agora. Enquanto que ele tinha medo de outros coisas, ele
 não tinha medo de nada, ele se sentia um tipo um sentimento
 a sua espera, tem uma de achar que seria melhor se não se deter-
 minasse e isso mesmo aconteceu.

Tem a preocupação de se mudar para outra cidade, onde conheceu
 um certo homem "ele me sentia calafrios". Então se aproximaram e
 começaram a se conhecer um pouco de tempo e mundo afora, nenhum dos
 dois sentiu medo.

Muito tempo depois de se conhecerem, descobriu-se que era melhor
 não mudar, já que o medo é importante para que tenhamos medo
 quando nos sentimos suados, mas não importante, já que não temos timor
 de nada realmente. Há um certo dia de um certo trabalho
 e foi muito dia que se descobriu que se que tinham medo
 não ficar um tempo de tempo.
 É se assim que se descobriu que se que tem medo.

Letra das paródias (alunos)

Figura 55 – Letras das paródias 1.

D S T Q Q S S

Era uma vez Música: Era uma vez
Compositores: Ernesto e Admão

Era uma vez
Uma menina que tinha operosa desalinhos Hall Smith
da família dela junto com a mãe dela a multitoravam por
sem diferentes do no
da primeira forma
do mesmo dia em que vestiu uma tropes rubra
E ia parar no colono
Muito triste, porque da era Stripada
Mas teve um dia em que uma feiticeira a ajudou-lhe mudar
de vida.
Ela amassei umas palavras mágicas que deixava deis alinhos
parto.
Fostora ela a corinha e os memédis era com a compresentis
E assim ela viveu a vida sem complicação.
E que da quer mudar de vida.
E graças a feiticeira da conseguiu
Um príncipe encantado operou a conseguiu fog-la feliz (x2)
Era uma vez.

SÃO DOMINGOS

Figura 56 – Letras das paródias 2.

Paródia

Música: Othoracide - Red Hot Chile Peppers
 Autor: Jooi Rafael

1 olhoinho, dois olhoinhos, três olhoinha.

Ref: Era uma vez, trigêmeas
 Que eram diferentes, porque
 Uma tinha 3 olhos e a outra
 tinha 1, e a normal tinha 2

Uma chamava 3 olhoinhos
 E a outra 1 olhoinho
 E a normal dois olhoinhos
 - Por isso que elas eram diferentes

Trataram 2 olhoinhos mal
 Só porque ela era normal
 Ela comia os restos de comida
 - Por isso que elas eram diferentes

Refrão

Um dia 2 olhoinhos foi Jooi
 A cobrinha para pintar
 Chamando uncento e uma piticeira
 - Que ajudou 2 olhoinhos

MÓDIMA

Figura 57 – Letras das paródias 3

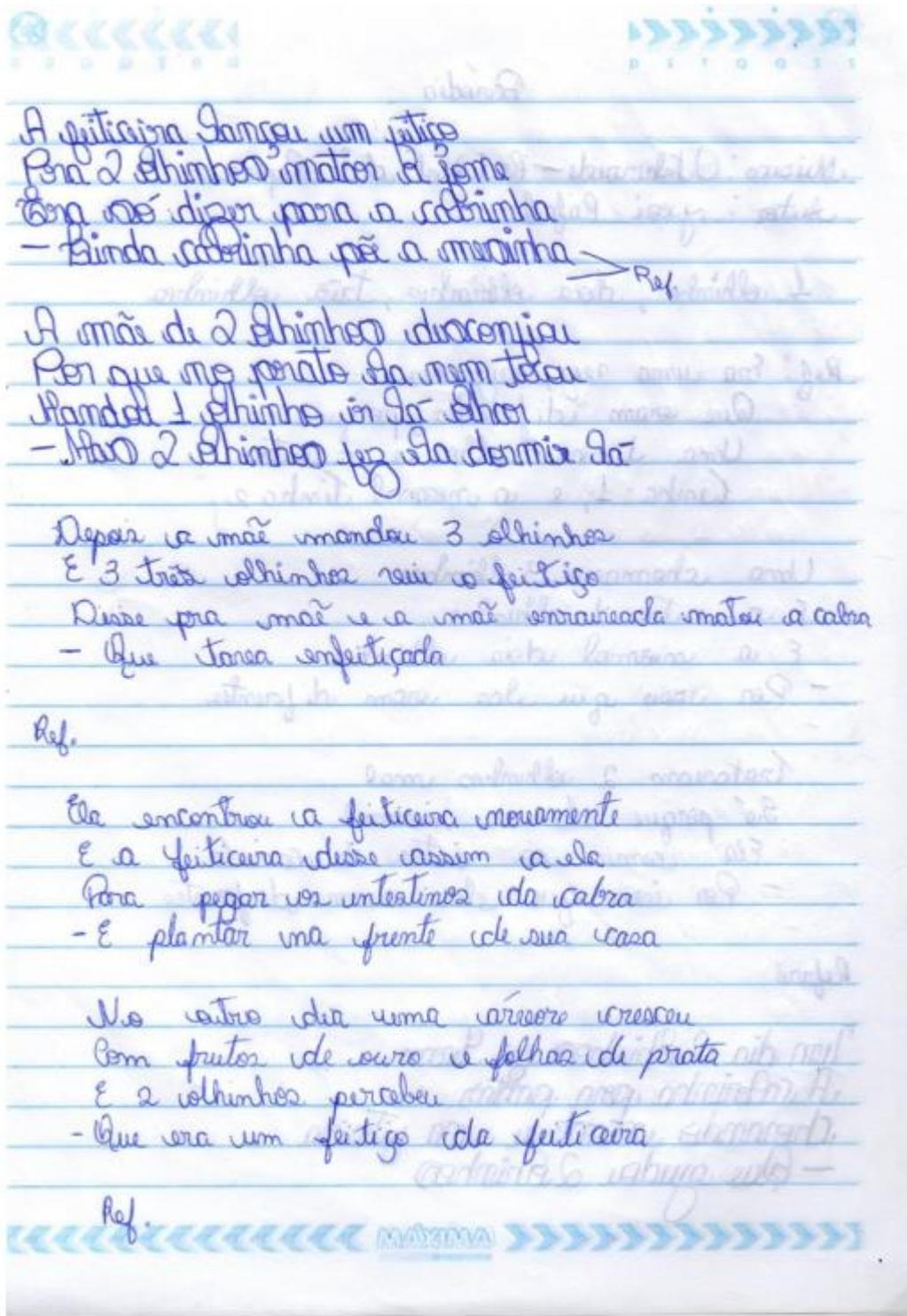


Figura 58 – Letras da paródias 4.

A mãe pediu a 3 olhinhos e 1 olhinho
 Para pegar as frutas de ouro da árvore
 Mas elas não conseguiram
 - Porque a árvore era enfeitada

Um príncipe chegou ali
 E pediu um galho de árvore
 Mas as irmãs não conseguiram
 - Porque a árvore era enfeitada

Ref.

2 olhinhos apareceram
 E um galho ela recolheu
 E o príncipe perguntou
 - O que ela mais queria

E ela disse pra ele assim
 Eu quero sair daqui
 Ele levou ela pro castelo
 - E eles casaram e reinaram felizes
 Para sempre

Máxima

Letras da paródias (Compositor- Professor Jackson R.M.Santos)

Versão -Era uma vez

Conheçam vocês

Um jogo que diverte e ensina

Vai permeando a leitura e o gosto

Seguido sempre o coração

Dá para ser herói

ou sem escolha vir a ser até vilão

continuar jogando e lendo

e transformando com sua imaginação

Vem desvelar a verdadeira história que se esconde atrás dos livros

Vai descobrindo que moral é muito mais que um final feliz

Que personagens têm mais vida que a expressa na literatura ficcional

E que aprender leitura com significado

Torna tudo natural

É que a gente quer crescer

O Cânticos vai ensinar tudo isso,

Contos antigos espalhados

No mesmo jogo

É muito mais que divertido

É que a gente quer crescer

O Cânticos vai ensinar tudo isso

Literatura Infantil

Do antigo ao novo

Com muito mais compromisso

Você vai ver, Branca de Neve,

Rapunzel e tantos outros personagens

O homem que não sentia calafrios

A história de Três Olhinhos

Não normais

Outras histórias resgatadas

Lá no fundo dos irmãos tão geniais

Contos de Grimm foi o ponto de partida

Até o final

É que a gente quer crescer
O Cântigos vai ensinar tudo isso,
Contos antigos espalhados
No mesmo jogo
É muito mais que divertido
É que a gente quer crescer
O Cântigos vai ensinar tudo isso
Literatura Infantil
Do antigo ao novo
Com muito mais compromisso
Letra : Jackson Ricardo Menezes Santos

Cheguei - Versão EU JOGUEI(Ivania e Jackson Ricardo)

Eu joguei
A novidade muito boa e divertida
Cântigos é uma ideia inserida
E pra ganhar todas as partidas
Tem que ler e praticar
Eu joguei
Cântigos ler a história ao pé da letra
Outras antigas nunca li
Agora chega
Esse jogo me deixou mais esperto
Tem que ler e praticar
Cântigos vem com tudo
A leitura do mundo
O bem e o mal se juntam nessa
Pra ajudar
Se não gosta, experimenta
Você vai se apaixonar
Uma leitura divertida
Todos que jogarem
Vão gostar

Jogos (alunos)

Figura 59 – Jogos dos alunos 1.

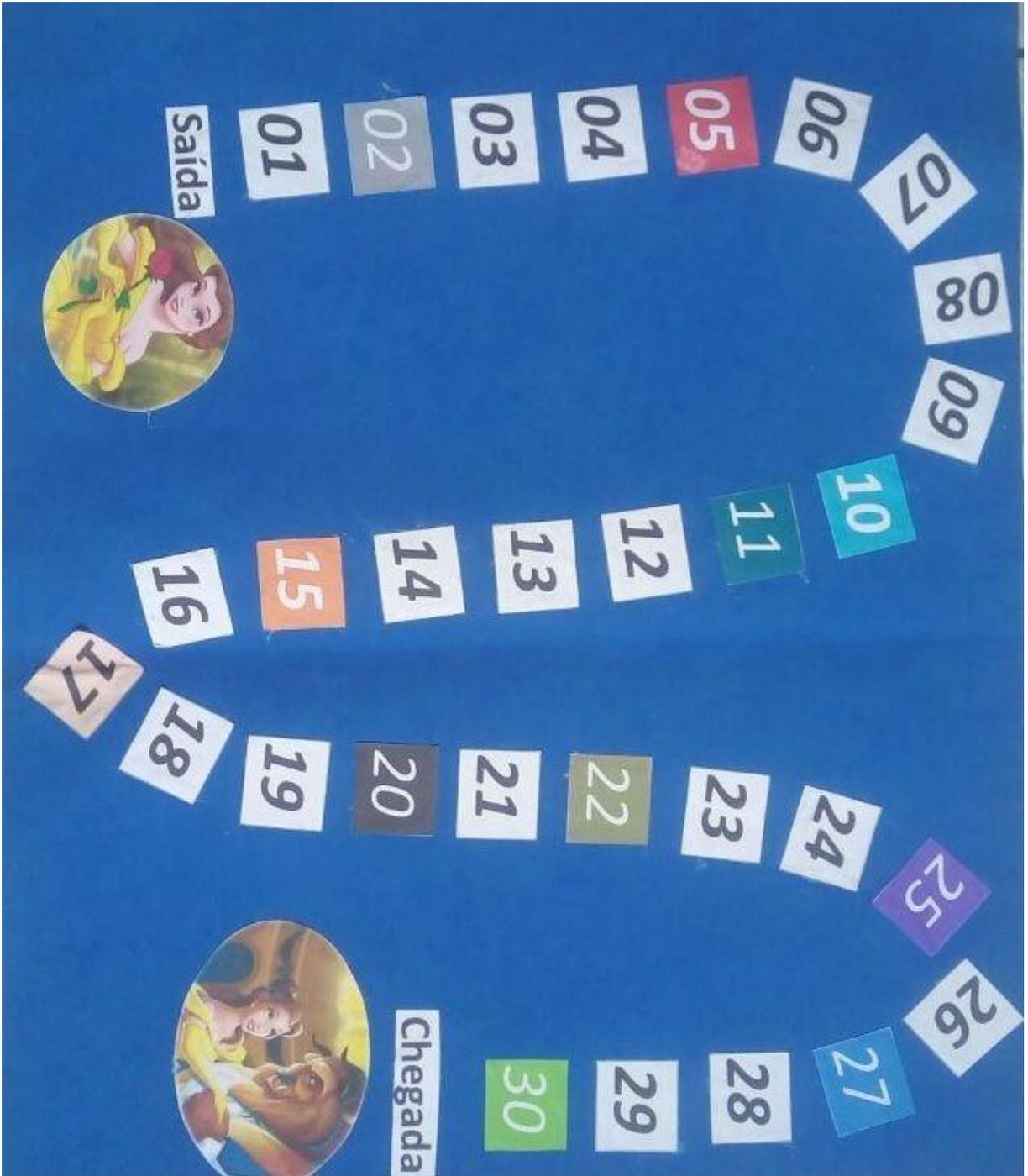


Figura 60 – Jogos dos alunos 2.



Figura 61 – Jogos dos alunos 3.



Figura 62 – Jogos dos alunos 4.

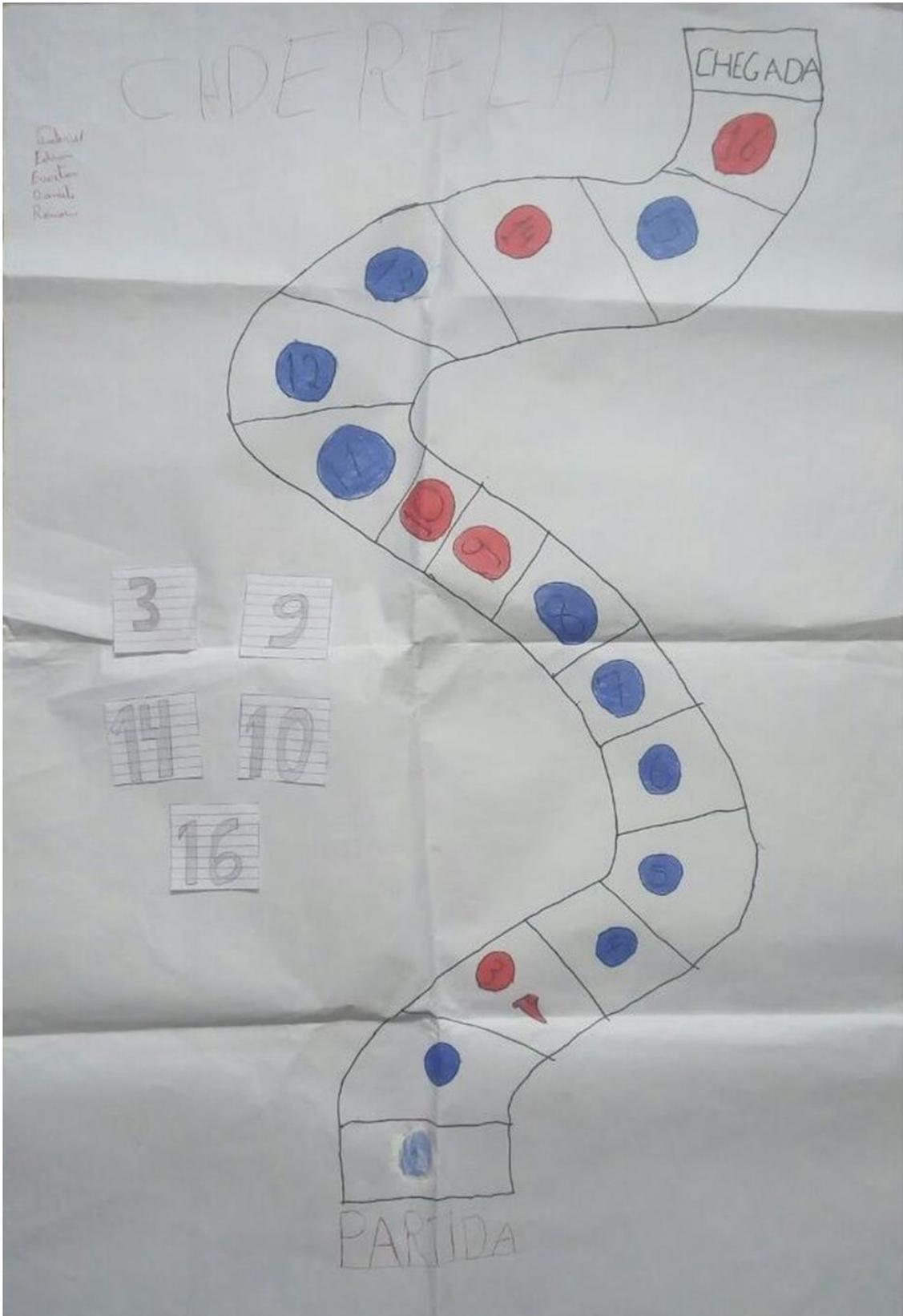
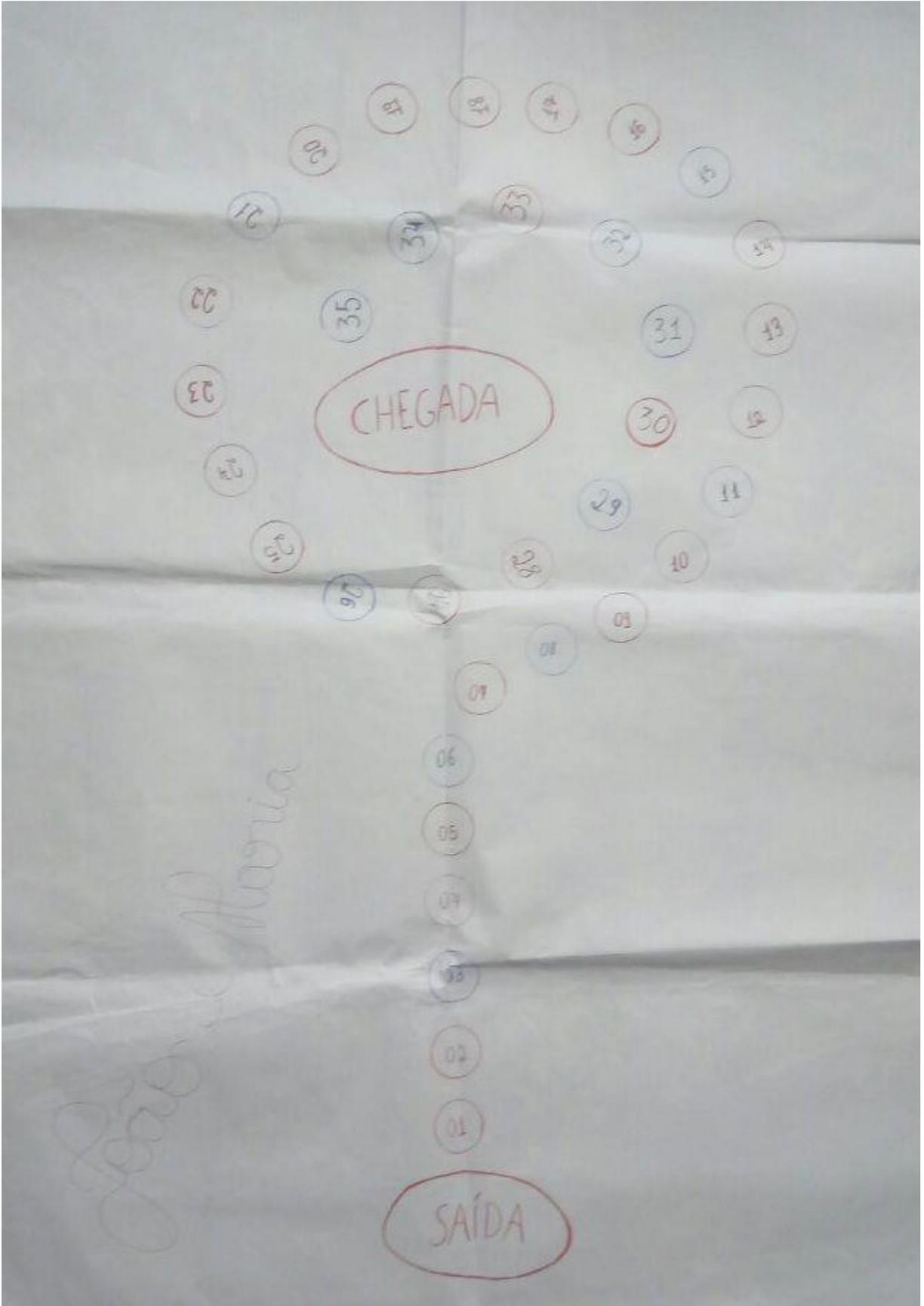


Figura 63 – Jogos dos alunos 5.



Jogos Cômicos

Figura 64 – Jogos Cômicos 1.



Figura 65 – Jogos Cômicos 2.



Figura 66 – Jogos Côtigos 3.



Figura 67 – Jogos Côtigos 4.



Figura 68 – Jogos Côtigos 5.



Figura 69 – Jogos Côtigos 6.



Figura 70 – Jogos Côtigos 7.



Figura 71 – Jogos Côtigos 8.



Figura 72 – Jogos Côtigos 9.



Figura 73 – Jogos Côtigos 10.



Figura 74 – Jogos Côtigos 11.



Figura 75 – Jogos Côtigos 12.



Figura 76 – Jogos Côtigos 13.



Figura 77 – Jogos Côtigos 14.



Figura 78 – Jogos Côtigos 15.



Figura 79 – Jogos Côtigos 16.



Figura 80 – Jogos Côtigos 17.



Figura 81 – Jogos Côtigos 18.



Figura 82 – Jogos Côtigos 19.



Figura 83 – Jogos Côtigos 20.



Figura 84 – Jogos Côtigos 21.



Figura 85 – Jogos Côtigos 22.



Figura 86 – Jogos Côtigos 23.



Figura 87 – Jogos Côtigos 24.



Figura 88 – Jogos Côtigos 25.



Figura 89 – Jogos Côtigos 26.



Figura 90 – Jogos Côtigos 27.



Figura 91 – Jogos Côtigos 28.



Figura 92 – Jogos Côtigos 29.



Figura 93 – Jogos Côtigos 30.



Figura 94 – Jogos Côtigos 31.



Figura 95 – Jogos Côtigos 32.



Figura 96 – Jogos Cômicos 33.



Figura 97 – Jogos Cômicos 34.



Figura 98 – Jogos Côtigos 35.



Figura 99 – Jogos Côtigos 36.



Figura 100 – Jogos Côtigos 37.



Figura 101 – Jogos Côtigos 38.



Figura 102 – Jogos Cômicos 39.



Figura 103 – Jogos Cômicos 40.



Figura 104 – Jogos Cômicos 41.



Figura 105 – Jogos Cômicos 42.



Figura 106 – Jogos Côtigos 43.



Figura 107 – Jogos Côtigos 44.

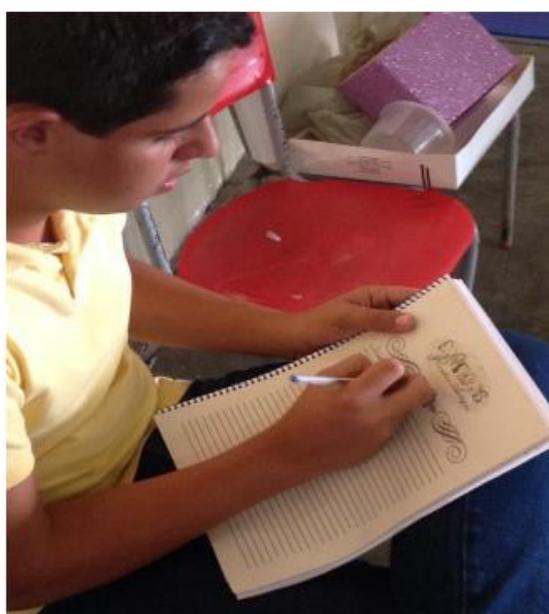


Figura 108 – Jogos Cômicos 45.



Figura 109 – Jogos Cômicos 46.



Figura 110 – Jogos Côtigos 47.



Figura 111 – Jogos Côtigos 48.



Termos de confidencialidade, de compromisso e de consentimento



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
 MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
 UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
 CAMPUS PROF. ALBERTO CARVALHO
 Programa de Pós-Graduação em Letras Profissional em Rede (PPLP)
 Unidade Itabaiana



TERMO DE CONFIDENCIALIDADE

Título do projeto: Do texto literário ao jogo

Pesquisador responsável: Maria Ivania dos Santos

Orientador: Dr.^a Jeane de Cássia Nascimento Santos

Instituição/Departamento: Universidade Federal de Sergipe/ Unidade Itabaiana

Local da coleta de dados: Escola Municipal Genésio Chagas (Simão Dias- SE)

A pesquisadora do projeto “Do texto literário ao jogo” se compromete a preservar a privacidade dos sujeitos da pesquisa, cujos dados serão coletados através de questionários, utilizando gravações, filmagens. A pesquisadora também concorda com a utilização dos dados única e exclusivamente para a execução do presente projeto. A divulgação das informações só será realizada de forma anônima e sendo os dados coletados, bem como os Termos de Consentimento Livre Esclarecido e o termo de compromisso de Coleta mantidos sob a guarda do Programa de Pós-Graduação em Letras Profissional em Rede, da Unidade de Itabaiana da Universidade Federal de Sergipe, por um período de (cinco anos), sob a responsabilidade da professora Dr.^a Jeane de Cássia Nascimento Santos. Após este período os dados serão destruídos.

Itabaiana, ____ de _____ de 2017.

NOME DA EQUIPE EXECUTORA	ASSINATURAS
Maria Ivania dos Santos	
Dr. ^a Jeane de Cássia Nascimento Santos	



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
 MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
 UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
 CAMPUS PROF. ALBERTO CARVALHO
 Programa de Pós-Graduação em Letras Profissional em Rede (PPLP)
 Unidade Itabaiana



TERMO DE COMPROMISSO PARA COLETA DE DADOS EM ARQUIVOS

Título do projeto: Do texto literário ao jogo

Pesquisador responsável: Maria Ivania dos Santos

Orientador: Dr.^a Jeane de Cássia Nascimento Santos

Instituição/Departamento: Universidade Federal de Sergipe/ Unidade Itabaiana

Telefones para contato: (79)

A pesquisadora do projeto acima declara estar ciente das normas, resoluções e leis brasileiras as quais normatizam a utilização de documentos para coleta de dados identificados e na impossibilidade de obtenção do Termo de Consentimento Livre Esclarecido (TCLE), devido a óbitos de informantes assume o compromisso de:

- I. Preservar a privacidade dos sujeitos, cujos dados serão coletados;
- II. Assegurar que as informações serão utilizadas única e exclusivamente para execução do projeto em questão;
- III. Assegurar que as informações obtidas serão divulgadas de forma anônima, não sendo usadas iniciais ou quaisquer outras indicações que possam identificar os sujeitos da pesquisa.

Itabaiana, 01 de mês de 2017.

NOME DA EQUIPE EXECUTORA	ASSINATURAS
Maria Ivania dos Santos	
Dr. ^a Jeane de Cássia Nascimento Santos	



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CAMPUS PROF. ALBERTO CARVALHO
Programa de Pós-Graduação em Letras Profissional em Rede (PPLP)
Unidade Itabaiana



Termo de consentimento livre esclarecido

Eu, _____, aluno(a) do primeiro ano do ensino fundamental, da Escola (Nome da escola), localizada no município de _____/SE, autorizo a professora (Nome do mestrando) a utilizar minha imagem e produções referente às atividades relacionadas ao projeto “Nome do projeto”, desenvolvido pela mesma, em uma pesquisa de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Letras, junto à Universidade do Federal de Sergipe.

Estou ciente de que as produções serão despersonalizados e minha identidade será mantida em sigilo.

Itabaiana, ____ de _____ de 2016.

Assinatura por extenso (do aluno)

Como tenho menos de 18 anos, meu responsável legal também assina o documento.