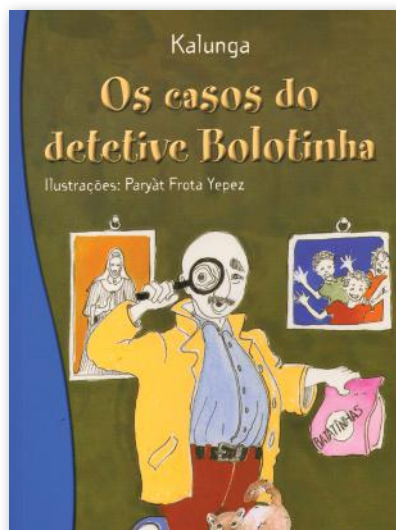


## OS CASOS DO DETETIVE BOLOTINHA



**Autor:** Kalunga

**Ilustrações:** Paryàt Frota Yepez

**Coleção:** Maria Fumaça 2

**Temas:** comportamento, conflito, convívio social e escolar, investigação, relacionamento familiar, ética

**Leitor fluente**

### A OBRA...

Bolotinha é o único detetive brasileiro especializado em assuntos de crianças. Neste livro, o autor, enquanto conta como Bolotinha encontrou o gato Deputado e desvendou o sumiço das batatinhas fritas no bar da escola, aborda temas mais profundos, como relacionamento familiar, amizade, apego, convívio e honestidade.

### ANTES DA LEITURA...

#### PARA COMEÇO DE CONVERSA

Apresente aos alunos a capa e o título do livro e acolha suas primeiras impressões. Pergunte se, pelos elementos presentes na capa – um gato, um pacote de batatinhas, quadros com crianças e uma freira –, eles conseguem imaginar o tipo de caso que o detetive Bolotinha investigará neste livro. Leia também com os alunos a biografia do autor e a do ilustrador, comentando aspectos que se destaquem. Eles já conheciam o autor Kalunga ou o ilustrador Paryàt? O que acham do nome escolhido pelo ilustrador e do motivo pelo

qual ele o escolheu? Kalunga, em sua biografia, menciona que o detetive Bolotinha é especializado em assuntos de crianças. O que acham que isso significa?

### **DURANTE A LEITURA...**

O livro é dividido em três partes, cada uma narrando um caso investigado pelo detetive Bolotinha. De acordo com a preferência do professor, é possível propor uma leitura colaborativa, em sala de aula, ou pedir que a leitura seja feita em casa. Se a leitura for feita em sala de aula, defina quantos capítulos serão lidos por dia e, no fim de cada aula, converse com os alunos sobre suas suspeitas quanto ao caso investigado. Já desconfiam de qual será o desfecho?

Se a leitura for feita em casa, estabeleça um prazo para que cada uma das três partes do livro seja lida e proponha uma discussão, em sala de aula, sobre os temas abordados em cada caso. Estimule a discussão com perguntas e incentive os alunos a expor suas opiniões. O objetivo, aqui, é estimular a habilidade argumentativa e a reflexão sobre aspectos da natureza humana e do cotidiano.

#### **• O sumiço do gato siamês: convívio familiar/ética/mentira**

Por que o pai de Matheus levou o gato Deputado embora? Por que ele, depois, mentiu a respeito? Foi uma atitude correta? Quais outras atitudes poderiam ter sido tomadas por ele, se ele não gostava do gato? Acham que os sentimentos e a opinião de Matheus foram desconsiderados porque ele era uma criança? Isso costuma acontecer? De que outra forma a situação poderia ter-se resolvido? Mentir para evitar conflitos na família é uma boa ideia? Alguma vez eles já fizeram isso? Por quê?

#### **• Roubaram meu queijinho também: convívio escolar/ética/honestidade/roubo**

O que acham da atitude dos filhos de Carbone e Marliza? O que acham do discurso que Bolotinha fez ao solucionar o mistério? Concordam com ele? Acreditam, como o detetive, que coisas assim começam pequenas e depois saem do controle? O que acham da decisão do detetive de não apontar diretamente os culpados, mas permitir que eles se conscientizassem do que estavam fazendo? É possível arrepender-se e mudar de atitude? Por que não desconfiavam, inicialmente, da turma 46? O que achariam se alguém pegasse, sem autorização, algo que lhes pertence? Já passaram por isso? Já fizeram isso?

#### **• A filha de Dona Carmelina: convívio familiar/atenção**

Por que Ingrid estava triste? Do que acham que ela sentia mais falta durante a ausência do pai? No fim, afirmam que não haviam dito a Ingrid o porquê da ausência do pai por se tratar de “coisa que criança não entende”. O que acham disso? Esconder algo de crianças ou adolescentes por conta de sua idade é justificável? O que poderia ter sido feito de forma diferente no caso de Ingrid? Bolotinha, em seu discurso, afirma que o que faltava a Ingrid era carinho e atenção, pois apenas os cuidados básicos não bastam. É preciso demonstrar amor. O que acham disso? O que mais é necessário para crianças e adolescentes, além

dos cuidados essenciais? Que outros cuidados são necessários? Há pessoas que pensam que bens materiais podem substituir o afeto? O que acham disso? De que formas podemos demonstrar amor?

### **APÓS A LEITURA...**

Terminada a leitura dos casos do detetive Bolotinha, que tal convidar os alunos a se tornarem eles mesmos detetives? De acordo com o currículo escolar e com o interesse do professor, é possível organizar tipos diferentes de jogos de detetive. Algumas sugestões:

#### **• Adivinhe o número**

O objetivo, aqui, é trabalhar conceitos matemáticos, o raciocínio e a capacidade dedutiva. Divididos em pequenos grupos (ou em duplas), peça que cada aluno anote em um pedaço de papel um número de 1 a 100, mas não deixe seus colegas verem. Cada aluno fixará o número que escreveu na testa do colega sentado à direita, de modo que ele não possa vê-lo. Peça que decidam, por sorteio ou utilizando outro critério, quem começará o jogo. Então, oriente-os a, um de cada vez, fazerem perguntas para tentar adivinhar o número que está na própria testa. As perguntas devem ser respondidas pelos outros participantes com “sim” ou “não”, e os alunos podem anotar as respostas obtidas, como pistas, e excluir os números que não correspondem a elas, para descobrir seu próprio número.

Ajude-os com exemplos de perguntas que podem ser feitas baseadas nos conceitos já estudados por eles em matemática. Exemplos: é número primo? É número par? É múltiplo de 3? É maior do que 20?

Os participantes só podem tentar adivinhar seu número uma vez e, se errarem, são eliminados. Ganha aquele que adivinhar seu número primeiro.

Outra opção é jogar com toda a classe de uma vez. O professor pensa em um número de 1 a 100 e o anota em um papel, e os alunos lhe fazem perguntas que podem ser respondidas com “sim” ou “não”. Cada um anota as respostas dadas e tenta, individualmente, descobrir o número que o professor pensou. Cada um tem direito a apenas um palpite, e ganha aquele que adivinhar primeiro o número pensado. Se houver interesse, é possível dar continuidade ao jogo, pedindo que o vencedor assuma o lugar do professor, e assim por diante.

#### **• Caça ao tesouro**

O objetivo neste jogo é, principalmente, reforçar o trabalho em equipe e conteúdos estudados durante o ano letivo.

Utilize conteúdos trabalhos em diferentes disciplinas para elaborar pistas e criar uma espécie de caça ao tesouro. Escolha algum objeto para ser buscado e conte-lhes que ele está desaparecido e que eles precisarão desvendar pistas para encontrá-lo. Divida os alunos em duas ou três equipes e entregue a eles uma pista inicial, para que comecem sua busca. É possível envolver outras pessoas da escola, para que fiquem com as pistas e as entreguem somente se os alunos derem a resposta correta para a pista anterior, ou escondê-las

em lugares diferentes da escola. Exemplo: uma pista pode remeter a um autor estudado durante o ano; a pista seguinte estaria em um livro desse autor, na biblioteca da escola. A última pista deve levar as equipes de volta à classe, onde o professor entregará o objeto escondido àquela que chegar primeiro com a resposta certa para o último enigma.

### • Detetive

Esta dinâmica foi baseada no jogo de cartas “Detetive” e tem como objetivo principal trabalhar o raciocínio lógico. No jogo “Detetive”, os participantes devem descobrir o culpado por um assassinato ocorrido em uma mansão, bem como a arma do crime e o local da casa onde ocorreu. Aqui, adaptaremos o tema de acordo com o contexto escolar e, assim como Bolotinha, “investigaremos” um caso relacionado a crianças: seis alunos estão na sala do diretor, mas somente um quebrou as regras da escola. O objetivo dos participantes do jogo é descobrir quem foi, o que fez e onde aconteceu.

Para cada grupo, prepare 21 cartas, que devem conter:

- 6 suspeitos/crianças (escolha nomes fictícios; para tornar a brincadeira mais divertida, é possível pedir aos alunos que desenhem um suspeito cada um, para ilustrar as cartas)
- 6 “delitos” (escreva possíveis transgressões de alunos, como “pegou algo que não era seu”, “foi grosseiro(a) com um professor”, “brigou com um(a) amigo(a)”, “colou chiclete na parede” etc.)
- 9 locais (escreva lugares da escola onde o delito pode ter ocorrido, como “sala de aula”, “banheiro”, “corredor”, “sala dos professores”, “pátio”, “quadra esportiva” etc.)

Divida a classe em grupos de seis alunos e entregue um conjunto de cartas para cada grupo. Peça que tirem, do conjunto, uma carta de suspeito, uma carta de delito e uma carta de local, mas não as olhem. Essas cartas devem ser colocadas em um envelope, que ficará no meio do grupo. As demais cartas devem ser distribuídas entre os participantes, que não devem deixar que os demais as vejam. Cada participante deve receber, também, uma tabela com todos os suspeitos, os locais e os delitos, para que façam suas anotações. Oriente-os a já eliminar da tabela as cartas que estão em suas mãos, já que elas não estarão no envelope. Durante o jogo, um jogador por vez tenta adivinhar quais cartas estão no envelope. Os outros participantes devem desmentir o palpite mostrando ao jogador que o fez as cartas mencionadas que estiverem em suas mãos, provando, assim, que elas não estão no envelope. Os alunos vão fazendo suas anotações, eliminando alternativas, até chegarem à resposta. Cada participante pode fazer apenas uma acusação definitiva, verificando-a, então, no envelope. Se errar, é eliminado, mas deve continuar participando para mostrar as cartas em suas mãos caso alguém as mencione. Se a acusação estiver certa, vence o jogo e define qual seria a punição mais adequada para o culpado. O jogo pode ser adaptado para outras temáticas, de acordo com o conteúdo estudado durante o ano. O professor pode, por exemplo, trabalhar com personagens ou autores da Literatura Brasileira, figuras históricas, temáticas ambientais (mencionando as consequências de determinados crimes ambientais, por exemplo), países, estados ou ecossistemas etc.