

TURMA 34

## PROJETO O ENIGMA DOS DEUZES: UM JOGO PROPOSTO POR ZEUS

Período: Março a dezembro de 2016

Fevereiro a abril de 2017

O projeto da turma 34 teve como provocação inicial a história “Odisséia” segundo a autora Ruth Rocha. Um breve passeio pela mitologia grega e o contato com algumas curiosidades pertencentes à tradição grega, favoreceu ao grupo a ampliação do conhecimento cultural socialmente produzido na Grécia antiga, assim como a ampliação da leitura de mundo, tendo como referencial, as influências e marcas dessa cultura na vida de cada um de nós. A vivência de um banquete grego e a visita à exposição “Legados da Grécia” ajudou a compor e a enriquecer estas experiências. Diante do acervo mitológico, o “Rei Midas”, o grupo despertou para as residências reais, os grandes palácios e Castelos. Abraçando os interesses evidentes nas crianças, investimos na pesquisa dos mistérios que envolveram as construções dos vultuosos castelos. Enquanto amadurecíamos a ideia da construção do nosso próprio castelo, as crianças puderam ver imagens e conhecer as histórias de vários castelos do Rio de Janeiro: Castelo Mourisco, Castelo de Itaipava, Castelo da Ilha Fiscal. A professora Liana, apresentou para as turmas G3 um slide com castelos na Europa. A visita ao Castelo Mourisco, foi fundamental para alimentar e tornar concreta, a proposta de construção do castelo da turma, num movimento de integração da escola como um todo.

Envolvidos pela atmosfera mítica, de deuses e deusas, nós professoras da turma, tivemos a ideia de convocar “Zeus” para participar do jogo simbólico, por ser conhecido entre as crianças, a partir dos jogos, filmes de heróis e das animações infantis. Neste momento, Zeus passaria a se comunicar com a turma, através de cartas introduzindo um clima de suspense e mistérios. Assim sendo, as crianças acolheram a ideia de se corresponder por carta e de participar da brincadeira proposta por ele. Concomitantemente com a construção do castelo, a proposta das “cartas” causou impacto positivo, que decidimos investir e apostar neste gênero textual, explorando as diversas possibilidades de trabalho (leitura, escrita, narrativa, estrutura textual, função social comunicativa). Desse modo, contamos “a história da escrita das cartas”, resgatamos a escrita a bico de pena, trouxemos a antiquada máquina de escrever e as marcas do tempo

no papel envelhecido. O livro “De carta em carta” da Ana Maria Machado, fomentou a ação das crianças, excitando e exercitando o imaginário e o jogo das significações, despertando-os para o ouvinte ativo (Bakhtin). Conhecer a figura dos escrevedores foi fundamental para que elas assumissem o protagonismo e a autoria na escrita de modo geral. Em roda de conversa antes da greve, depois de uma pergunta sobre o tempo que a greve duraria uma aluna faz a seguinte proposta: “- SE A GREVE DEMORAR PODEMOS ESCREVER CARTAS!” (Rafaelli) e todos concordaram.

O movimentado jogo “enigma dos deuses” garantiu a diversão, aguçou o espírito investigativo, a criatividade, a autoria e a autonomia. O encontro com a coruja segredo, os mistérios da ruína, as pistas sugeridas pela deusa Íris, marcou o início do jogo proporcionando a exploração e o reconhecimento do espaço interno e externo da escola. Descobriram detalhes como a bebida preferida de Zeus e aprenderam seguindo as orientações do poderoso deus a técnica de envelhecimento de papel. Encontraram pistas em lugares inusitados como no passeio a exposição “Legados da Grécia” e receberam cartas de Zeus em casa no recesso escolar e na exposição “Leopoldina”. Os mistérios que envolveram a caixa de Pandora, a mala surpresa deixada por Zeus no solário com pertences pessoais das crianças, mereceram destaques.

A interrupção do projeto da turma, pelo advento greve, não diminuiu o interesse do grupo pelos assuntos que inicialmente motivaram esta proposta de trabalho. Nesse sentido, o retorno das crianças foi marcado por perguntas sobre Zeus e por propostas e sugestões para dar andamento e/ou finalizar o jogo “o enigma dos deuses”.

Dentro dessa proposta as crianças foram impelidas a interpretar textos, a investir na solução de problemas, a se organizar enquanto grupo, fazer leitura de mapas. Também foram provocados a sugerir, indagar, supor e questionar conhecimentos e a ficar mais atentos às possibilidades do surgimento de novas pistas ampliando exponencialmente as suas leituras de mundo. Aprendizagens conceituais, sociais, relacionais, emocionais culturais, pode ser destacada como marca dessa proposta.

Passeios da turma: Exposição “Legados da Grécia” (Barra Shopping), visita ao Castelo Mourisco (Fio Cruz), Exposição de bonecos articulados (Colégio Pedro II – unidade São Cristóvão), Passeio com as famílias: Exposição “Leopoldina” (Museu de Arte do Rio).

Atividades de integração com outras turmas: Inauguração do castelo, A festa no Reino do Pudim (turma 32), visita a coruja do segredo (turma 22), publicação do livro, “Vamos passear no Pedrão?”.