



PROJETO INTEGRADOR

Mitologia grega: deuses e monstros

- Conexão: História e Língua Portuguesa.
- Líder do desenvolvimento do projeto: professor(a) de História.

Justificativa

Estudar a Grécia Antiga significa viajar nas histórias da mitologia grega, conhecer seus protagonistas e antagonistas. Este projeto visa ampliar os conhecimentos dos alunos de história antiga por meio do estudo dos mitos.

Para que isso seja possível será necessário um trabalho de investigação que envolve pesquisa e interação dos alunos e conhecimento do gênero audiovisual documentário.

O presente projeto convida os alunos a uma reflexão acerca da importância dos locais e das histórias da mitologia grega, estimulando a pesquisa e a construção de um documentário que será exibido para os colegas e toda a comunidade escolar.

Objetivos

Conhecer os principais personagens que compõem a mitologia grega, identificando protagonistas e antagonistas.

Elaborar um roteiro de documentário organizando as cenas e os conteúdos.

Produzir um documentário com base nas pesquisas e opiniões do grupo de trabalho.

Competências e habilidades

Competência Geral desenvolvida	1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
Objetos de conhecimento e habilidades relacionadas	História O Ocidente Clássico: aspectos da cultura na Grécia e em Roma (EF06HI09) Discutir o conceito de Antiguidade Clássica, seu alcance e limite na tradição ocidental,

	assim como os impactos sobre outras sociedades e culturas.
	Língua Portuguesa Estratégias e procedimentos de leitura Relação do verbal com outras semioses Procedimentos e gêneros de apoio à compreensão (EF69LP32) Selecionar informações e dados relevantes de fontes diversas (impressas, digitais, orais etc.), avaliando a qualidade e a utilidade dessas fontes, e organizar, esquematicamente, com ajuda do professor, as informações necessárias (sem excedê-las) com ou sem apoio de ferramentas digitais, em quadros, tabelas ou gráficos.

Materiais

- Computadores com acesso à Internet e *software* de edição de vídeo.
- Impressora.
- Livros, revistas e jornais.
- Caderno.
- Lápis.
- Borracha.

Etapas do projeto

Aula 1

Realizar uma roda de conversa na sala de aula e falar sobre as histórias da mitologia grega. Perguntar se os alunos conhecem os deuses e monstros e o que sabem sobre o tema. Em seguida fazer a proposta da produção de um documentário planejado pelos próprios alunos para futura exibição na escola. Para tanto, conduzi-los ao planejamento do roteiro, que é uma estratégia para organizar as etapas do trabalho. Esse roteiro deve ser produzido de maneira coletiva.

No primeiro momento, levar os alunos à biblioteca e à sala de informática e solicitar que eles realizem pesquisas de imagens e bibliográficas sobre a mitologia grega. Eles devem eleger as personagens que querem pesquisa e colher o máximo de informações sobre elas.

Para enriquecer essa etapa, recomendar aos alunos que assistam a filmes que abordam o tema. Entre eles as sugestões são **Percy Jackson e o ladrão de raios**, **Percy Jackson e o mar de monstros** e **Fúria de titãs 1 e 2**. Se for possível, promover uma sessão de cinema no contraturno.

Aula 2

Realizar com a turma a análise dos dados e informações que pesquisaram acerca das histórias da mitologia grega e dos heróis e monstros que fazem parte delas. Em seguida orientar os alunos sobre a escrita do roteiro do documentário. Nessa etapa os alunos devem descrever minuciosamente como serão as cenas que serão gravadas, quem será o narrador, quais imagens serão mostradas, quais os deuses mitológicos serão apresentados etc.

Avaliar os roteiros dos alunos e fazer as intervenções necessárias, motivando a pesquisa e fornecendo fontes de informação para mediar o trabalho deles.

Aulas 3 e 4

Essa etapa será destinada à gravação do documentário. Verificar junto da turma se eles precisam de algum material ou local específico para realizar a montagem do documentário.

Para a filmagem podem ser usados diferentes equipamentos, como celular e câmera filmadora. Após a filmagem, combinar com os alunos um encontro no laboratório de informática para que, com a ajuda de um *software* de edição de vídeo, o documentário seja finalizado.

Após essa etapa, de posse do documentário, fazer a exibição na escola promovendo um rodizio entre as salas para que todos possam assistir e apreciar o trabalho. Depois de apresentar para a escola, o documentário poderá ser exibido para a comunidade, com sessões em diferentes horários.

Avaliação

A avaliação se dará durante as etapas do projeto, tendo como instrumentos as rodas de conversa e a observação do envolvimento e das aprendizagens dos alunos.

Referência complementar

GIL, Carmem Zeli de Vargas; ALMEIDA, Dóris Bittencourt. **Práticas pedagógicas em História: espaço, tempo e corporeidade**. Erechim: Edelbra, 2012.