

ANA & ARTUR DESCOBREREM A GRÉCIA

Silvana Salerno

ILUSTRAÇÕES:
Bruno Gomes

Suplemento
do Professor

ELABORADO POR
Elaine Andreotti



Numa tarde, os primos Ana e Artur interrompem os devaneios de como fora um dia típico na escola para se divertirem com um jogo no celular sobre sua civilização preferida, a Grécia Antiga. Essa simples brincadeira se transforma em uma grande aventura com os deuses do Olimpo, que lhes mostram seus saberes, falam sobre o desenrolar da Guerra de Troia e a viagem de Ulisses, eternizada no clássico *Odisseia*.

Sugestões de atividades

1. Antes de um contato mais aprofundado com a obra, pergunte aos alunos o que eles sabem sobre a Grécia, um país rico em história, cultura e arte, que tem suas raízes na civilização da Grécia Antiga, considerada o berço da civilização ocidental. Anote na lousa as informações que forem levantadas. Depois, oriente-os sobre a leitura individual do livro em casa.

Finalizada a leitura, apresente um mapa da Europa e indique aos alunos onde o país está localizado, com quais nações faz fronteira (Albânia, República da Macedônia, Bulgária e Turquia), quais mares banham sua costa (Jônico, Mediterrâneo e Egeu), qual é sua população atual (cerca de 11 milhões de habitantes) e faça observações sobre as ilhas que o rodeiam. A apresentação dessas características ajuda os alunos a reconhecer o país como um território geopolítico contemporâneo, apesar de ser um lugar muito antigo. Terminada essa breve introdução, saliente a importância tanto da Grécia para a consolidação das bases culturais da civilização ocidental quanto da obra *Odisseia* e do personagem Ulisses para a literatura mundial.

Essa atividade contempla as seguintes habilidades descritas na BNCC para os componentes curriculares Língua Portuguesa e História: **EF67LP28**, **EF06HI09** e **EF06HI11**.

2. Pergunte aos alunos se algum deles conhece a obra *Odisseia*. Após as contribuições, explique a eles que, como a autoria é atribuída a Homero, trata-se de um poema épico, fruto da tradição oral e que conta a saga do retorno de Ulisses para casa depois do desenrolar da Guerra de Troia. Em seguida, peça que os alunos, organizados em seis grupos (ou duplas, a depender da quantidade deles), percorram as páginas de *Ana & Artur descobrem a Grécia* e tentem remontar, com base no que o livro revela, a história da Guerra de Troia e de seu herói, Ulisses. Para isso, eles podem se valer de uma linha temporal dividida em seis partes e anotar os fatos que se sucedem nos trechos em que há menção ao conflito ou a Ulisses. A intenção é obter um panorama do que foi o conflito segundo o que narram Ana, Artur e os deuses. Em ordem cronológica, temos:

- motivação da Guerra de Troia (páginas 28-29);
- o Cavalo de Troia, artimanha de Ulisses que deu a vitória aos gregos (página 37);
- o incêndio de Troia pelos gregos (fim da página 37 e páginas 38-39);
- Ulisses preso por 7 anos com Calipso, como resultado da sentença e da fúria dos deuses pela destruição violenta de Troia (página 45);
- o que ocorria na casa de Ulisses, em Ítaca, durante sua ausência (páginas 41-42);
- episódios da saga épica do retorno de Ulisses para casa depois de perdoado pelos deuses (páginas 19 e 45-46).

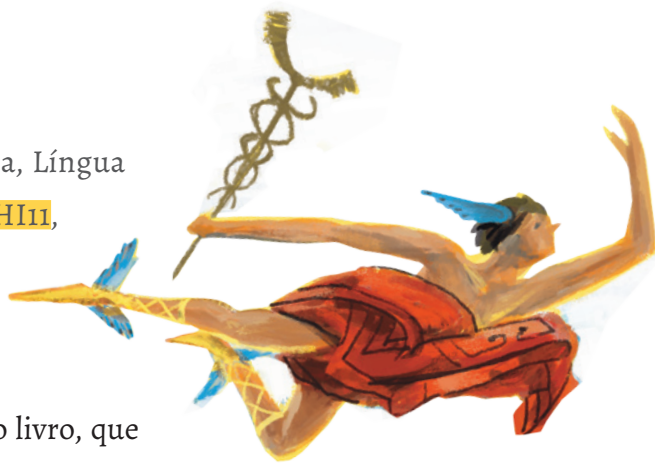
Verifique coletivamente os resultados aos quais os grupos chegaram, levando-os a sintetizar a história da Guerra de Troia e de Ulisses nos seis tópicos indicados anteriormente.

Por fim, segmente entre os grupos os seis tópicos narrativos a que chegaram e forneça-lhes cartolinas e material para desenho, colagem e pintura a fim de que ilustrem as respectivas cenas e as exponham na sala de aula.

Essa atividade contempla as seguintes habilidades descritas na BNCC para



os componentes curriculares História, Língua Portuguesa e Arte: **EF06HI09**, **EF06HI11**, **EF67LP22**, **EF67LP28**, **EF67LP36** e **EF69AR06**.



3. Leia para os alunos a **página 62** do livro, que aborda as heranças da civilização grega para a cultura ocidental e trata da importância da democracia. Pergunte o que sabem sobre o assunto e, em seguida, peça que, com base no pouco que é mencionado nas **páginas 38** e **41**, descrevam o que é uma assembleia. Após as contribuições, ressalte que a democracia hoje corresponde a um regime político em que todos podem participar da constituição do governo que comandará a nação, e a assembleia é um fórum democrático no qual são tomadas decisões de ordem legislativa. Com o auxílio do professor de História, aborde mais detidamente a história da democracia. Juntos, explicitem aos alunos como, no início, nem todos podiam votar na Grécia Antiga, já que mulheres, estrangeiros e escravos não eram considerados cidadãos, motivo pelo qual não tinham voz nas decisões políticas. Isso prevaleceu por muito tempo no Ocidente. No Brasil, por exemplo, as mulheres só tiveram direito ao voto na década de 1930. Incentivem a turma a discutir sobre o assunto.

Depois da discussão, destaque que, no livro, temos a ocorrência de duas assembleias: a que decide que Ulisses deve pagar pela destruição violenta de Troia (convocada por Zeus, na **página 38**) e a que, depois de alguns anos, decide que ele já pode ser liberado de sua sentença (convocada por Atena, na **página 41**).

Em uma assembleia, defendem-se os dois lados em discussão para, então, ocorrer a decisão por meio de uma votação. Desse modo, pergunte quem gostaria de falar ou sorteie alunos que defenderão um ou outro ponto de vista. Para que a atividade não fique extensa, separe três alunos para os argumentos de defesa e três para os de acusação. Cada trio pode conversar entre si e planejar suas falas para a atividade.

Cronometre as falas, intercalando-as. Depois, abra espaço para que todos os “deuses” da assembleia debatam a questão coletivamente. Feito isso, pergunte se mais alguém da assembleia tem considerações a fazer, abrindo espaço para eventuais réplicas. Atente-se para criar um ambiente democrático e respeitoso, no qual a voz de todos possa ser ouvida. Por fim, abra o tópico para votação: a maioria, enfim, decidirá o destino de Ulisses.

Essa atividade contempla as seguintes habilidades descritas na BNCC para os componentes curriculares Língua Portuguesa e História: **EF67LP23**, **EF69LP11**, **EF06HI09**, **EF06HI10**, **EF06HI11** e **EF06HI12**.

4. Proponha aos alunos a montagem da encenação de uma das duas assembleias. Faça uma votação para saber qual delas a maioria prefere, destacando como a votação em si é crucial para uma democracia. Tomada essa decisão por todos, solicite que escolham, no rol de deuses apresentados no livro (Atena, Hermes, Métis, Hefesto, Apolo, Ares, Tétis, Íris, Éris etc.), os personagens que representarão na assembleia. Você tomará para si o papel de Zeus, o presidente da assembleia, aquele que organizará as falas. Os alunos, por sua vez, devem encarnar as características do deus que escolherem como personagem.

Essa atividade contempla as seguintes habilidades descritas na BNCC para o componente curricular Língua Portuguesa: **EF67LP23** e **EF69LP46**.

5. Ao concluir a assembleia, você pode retomar as informações fornecidas sobre a Grécia de hoje e propor aos alunos um passeio virtual pelo país. Para isso, faça uma seleção prévia de imagens que contemplem, por exemplo, a Acrópole de Atenas (espaço das assembleias na Antiguidade), as ilhas gregas (Santorini, Mykonos, Creta etc.),



Delfos (local sagrado); Tessalônica (segunda maior cidade grega), o Templo de Posêidon etc. Outra opção é valer-se da ferramenta Google Street View e “andar” virtualmente por esses lugares. O importante é mostrar como o passado se faz presente no cotidiano do país, gerando, inclusive, um grande capital turístico, já que a Grécia conta atualmente com mais de uma dezena de lugares considerados patrimônios mundiais pela Unesco.

Essa atividade contempla as seguintes habilidades descritas na BNCC para o componente curricular História: **EF06HI09**, **EF06HI11** e **EF06HI15**.

Para saber mais

A seguir sugerimos alguns materiais que podem servir de base para você aprofundar seus conhecimentos nos temas abordados no livro e nas atividades propostas.

A ODISSEIA. Direção: Andrey Konchalovsky, 1997. O filme reconta algumas das passagens mais célebres do grande poema épico.

EVSLIN, Bernard. *Heróis, deuses e monstros da mitologia grega*. São Paulo: Benvirá, 2012.

HOMERO. *Odisseia*. Trad. Christian Werner. São Paulo: Cosac & Naify, 2014.

NAVARRO, Roberto. O que foi a Guerra de Troia. *Superinteressante*, 18 abr. 2011.

Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-foi-a-guerra-de-troia/>>. Acesso em: jan. 2019.

ROSENFELD, Denis L. *O que é democracia*. São Paulo: Brasiliense, 2008.