

CAOS NA ESCOLA

Christian David



Ilustrações de
Carla Pilla

SUPLEMENTO DO PROFESSOR

Elaborado por
Flora Manzione

Caos na escola narra a história de um grupo de amigos que se envolve em um concurso promovido pela escola na qual estudam para criar um novo uniforme. Empolgados, passam a se dedicar a essa criação, mas coisas estranhas começam a acontecer e logo eles descobrem que outras ainda mais estranhas ocorreram na escola anos atrás. Uma envolvente história de mistério e suspense.

CLIMA DE MISTÉRIO...

Antes da aula, escolha palavras-chave relacionadas à história e anote cada uma em um pedaço de papel. Alguns exemplos de palavras: **caos, escola, sonho, amigos, concurso, uniforme** etc. Esconda cada pedaço de papel em um lugar da sala (embaixo de uma cadeira, presa na janela, atrás da lousa etc.). Quando os alunos chegarem para a aula, converse com eles sobre histórias de mistério e suspense. Peça que deem exemplos de histórias desse tipo que viram em livros, filmes ou séries de TV. Há alguma de que eles gostam mais? É o gênero preferido de alguém? Depois dessa conversa inicial, explique a todos que há pela sala de aula alguns papéis escondidos e eles terão de encontrá-los. A atividade pode ser individual e não é uma competição. Você pode dar pistas para eles se sentirem mais desafiados e falar também quantos papéis há no total. Determine um tempo para que eles os encontrem. À medida que as palavras forem sendo encontradas, escreva-as na lousa. Quando tiverem achado todas, peça aos alunos que se sentem. Leia com eles as palavras da lousa e pergunte se acham que há alguma relação entre elas. Em seguida, organize-os em grupos e explique a eles que devem inventar o enredo de uma história usando as palavras encontradas; o importante é que seja uma história de mistério. As histórias não precisam ser completas, eles devem imaginar uma trama sem desenvolvê-la e sem dar um final a ela.

Depois, peça a cada grupo que leia o enredo da história que inventou. Os resultados foram parecidos ou os grupos criaram



histórias bem diferentes? Se achar apropriado, organize uma votação para que os alunos elejam a mais criativa, a mais misteriosa, a mais engraçada etc.

Inicie a exploração do livro que será lido analisando com eles o título, a capa e o texto de quarta capa. Esses elementos se aproximam da trama que eles imaginaram? Que pistas sobre a história esses elementos fornecem? Explique aos alunos que no final eles poderão dizer o que acharam do livro e confirmar se as tramas que criaram tinham a ver com ele.

Como o livro é mais longo e mais complexo, você pode combinar uma data para o término da leitura, porém é interessante determinar também datas de conclusão de algumas partes; por exemplo, uma semana após o começo da leitura eles devem ter lido até certa página. Nessas datas intermediárias, conversem brevemente sobre a história, peça a eles que digam o que estão achando, o que pensam a respeito do estilo do autor – o narrador é em terceira pessoa, é usada a 2ª pessoa do singular, há marcas de oralidade típicas de habitantes do Sul do Brasil (como “tu viu”) –, se há algo na trama que os surpreendeu positivamente ou os desagradou etc. Caso alguns alunos estejam mais adiantados na leitura, instrua-os a não falar sobre as partes da história que os outros ainda não sabem.

Essa atividade contempla as seguintes habilidades descritas na BNCC para o componente curricular de Língua Portuguesa: **EF69LP44**, **EF69LP47**, **EF69LP49**, **EF69LP55**, **EF67LP28**, **EF67LP30**, **EF67LP32** e **EF67LP33**.

A ORIGEM DO CAOS

No dia combinado para a conclusão da leitura, peça aos alunos que falem brevemente sobre o que acharam da história e de seu desfecho. Incentive-os a trocar opiniões e interfira quando achar necessário (se alguém fizer uma observação interessante que deva ser mais explorada, por exemplo). Explique aos alunos que, mesmo que



alguns não gostem do tema, a leitura é sempre importante e é necessário conhecer estilos diversos de narrativa, textos variados etc.

Após a discussão sobre o livro, peça aos alunos que comparem a trama da história com a que elaboraram na atividade anterior. O objetivo é levá-los a perceber a própria criatividade e a se divertirem com o que podem inventar, sem julgamentos ou correções. Depois você pode abordar temas específicos do livro.

É interessante perguntar a eles se o livro lembra, de alguma forma, algumas das histórias que eles mencionaram na pré-leitura. Um exemplo é a série Harry Potter, que também são histórias de mistério, em que há um grupo de amigos que normalmente estão juntos nessas aventuras, uma escola onde quase tudo se passa etc.

Em seguida faça perguntas sobre o caos mencionado no livro (no título e durante a história). O que seria isso? Os alunos conhecem algo relacionado a essa palavra? Proponha aos alunos que pesquisem o significado e a relação da palavra com algumas áreas de estudo, como Física e Filosofia. Na mitologia grega, por exemplo, o deus Caos é considerado primordial, uma divindade que veio do vazio para separar, causar desordem e confusão – e esse mito está



relacionado a uma das origens dessa palavra, como a conhecemos hoje. Embora no livro não fique claro a relação do mito Caos com esses significados, é possível aproveitar essa associação do termo com a mitologia grega para pesquisar nomes, ligados ou não ao Caos. Uma ideia é você apresentar aos alunos outros nomes importantes dessa mitologia, como Gaia, Tártaro, Urano etc. ou os mais famosos, como Posêidon, Afrodite, Hades, Hera etc. e pedir aos alunos que, em grupos, pesquisem informações sobre um deles (que será definido para cada grupo por um sorteio). O que a mitologia diz sobre esse mito? O que ele traz de especial? Qual é sua história? Ele representa algo? Em um dia combinado, cada grupo deve apresentar o que descobriu sobre o deus sorteado utilizando diversos recursos, como cartazes, *slides*, vídeos etc.

Essa atividade contempla as seguintes habilidades descritas na BNCC para o componente curricular de Língua Portuguesa: EF69LP32, EF69LP38, EF69LP41, EF67LP20, EF67LP21 e EF67LP23.

CRIATIVIDADE NA ESCOLA

Como na história os personagens querem criar um novo uniforme para a escola em que estudam, você pode propor também aos alunos uma atividade de criação. Peça a eles que, em grupos, inventem um produto para ser usado no dia a dia. Para inspirá-los, conversem sobre as atividades cotidianas que exercem e o que acham que poderia ser criado para melhorar uma dessas atividades – algo relacionado à higiene pessoal, à vestimenta, à escola, ao transporte etc. Depois, nos grupos, eles devem decidir o que vão criar e pensar em como deve ser esse produto. Explique a eles que devem desenhar o produto e criar um pequeno texto sobre ele (como o personagem Tobias é encarregado de fazer para o uniforme desenvolvido por ele, Paula e Luísa) explicando o que é, quais são suas vantagens e como funciona. Caso ache apropriado, você pode trabalhar brevemente com eles o gênero texto publicitário, que serve para apresentar o produto resumidamente, realçar as qualidades dele e convencer o público-alvo de suas vantagens. Se optar por fazer isso, traga alguns textos de propaganda



(ou mostre-lhes virtualmente) e converse com a turma sobre eles, destaque suas características principais e os ajude a perceber como são construídos: textos curtos, normalmente bem-humorados; uso de adjetivos que mostram as qualidades do produto; linguagem apropriada ao público-alvo; elementos de identificação com o público-alvo etc.

No final, cada grupo deve apresentar seu produto usando um cartaz ou outros recursos, e tentar convencer a turma de que ele seria útil para o dia a dia deles. No fim das apresentações, a turma pode votar no produto mais legal, na melhor propaganda, no melhor texto explicativo etc. Os trabalhos podem ser expostos na sala de aula ou em uma área da escola onde todos possam vê-los.

Essa atividade contempla as seguintes habilidades descritas na BNCC para o componente curricular de Língua Portuguesa: **EF69LP02**, **EF69LP04**, **EF69LP07**, **EF67LP13**, **EF67LP32** e **EF67LP33**.

ENTRE OS SONHOS E A REALIDADE

Você pode abordar, por fim, a questão dos sonhos da personagem Luísa. Pergunte aos alunos se eles têm algum sonho recorrente, se costumam lembrar-se dos sonhos, se já tiveram sonhos estranhos ou interessantes etc. Como nem todos podem ficar à vontade para falar sobre isso, comente um sonho seu e verifique se algum aluno se sente estimulado a falar. Após essa conversa inicial, peça a eles que escrevam um pequeno texto sobre um sonho que tiveram ou, caso preferirem, sobre um sonho inventado. Incentive-os com perguntas: É um sonho muito parecido com a realidade? Há elementos fantásticos? É um pesadelo? Um sonho divertido? Tem a ver com algo do passado ou do presente? Em seguida, peça a eles que ilustrem esse sonho, podem representar apenas um elemento do sonho ou ele inteiro. Após concluírem, exponha os trabalhos na sala de aula. É interessante expor apenas os desenhos, sem os textos sobre eles, para que os colegas os interpretem livremente.

Se achar apropriado, você pode explicar aos alunos que há uma área da Psicologia que tenta interpretar os sonhos das pessoas, por acreditar que têm profunda relação com o que vivemos no dia a dia, com o que sentimos, com nossos medos, nossas vontades etc., e assim podem nos ajudar a entendermos melhor a nós mesmos.

Essa atividade contempla as seguintes habilidades descritas na BNCC para o componente curricular de Língua Portuguesa: EF69LP51, EF67LP27, EF67LP30, EF67LP32 e EF67LP33.

SUGESTÕES PARA O PROFESSOR

Por meio das atividades sugeridas neste suplemento, pretendemos auxiliá-lo a abordar o livro e o assunto em sala de aula. Contudo, esse trabalho não deve ser limitado. Veja, a seguir, algumas indicações de conteúdo para ajudá-lo a expandir as discussões.

- ♦ VALÉRIO, Suzane Ceolin. Narrativa de mistério para leitura sem mistério. In: *Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE: produções didático-pedagógicas*. Cadernos PDE, v. II, 2013. Disponível em: www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_uem_port_pdp_suzane_ceolin_valerio.pdf. Acesso em: 16 jul. 2019.
- ♦ BULFINCH, Thomas. *O livro de ouro da mitologia*. Rio de Janeiro: Harper Collins Brasil, 2017.
- ♦ SIGMUND, Freud. *Freud (1900): a interpretação dos sonhos*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.