**PROJETO GAMEBOOK [LOGOTIPO]**

**DOCUMENTO DE ROTEIRO**

**EXPERIÊNCIA COM A ESCOLA ANTÔNIO EUZÉBIO**

**Versão : 01**

OBS: Este documento contém informações de Gustavo e Natália

GRUPO: 23 CRIANÇAS ENTRE 9 e 10 anos de idade

DURAÇÃO : 10:20 - 11:15

DINÂMICA : CONTAÇÃO DE HISTÓRIA e ATIVIDADE DE DESENHO

1. DINÂMICA DA CONTAÇÃO DE HISTÓRIA

* Iniciou-se a dinâmica através de perguntas sobre o que seriam lendas e folclore. Eles tiveram aula sobre folclore no mês anterior , então estavam com várias referências claras em mente. Quase todos apontaram para desenhos do curupira e do boitatá presos na parede.
* Mais respostas sobre Lendas: “É um mito” "Uma coisa que não existe" "Não é real" . 9 sujeitos acham que lenda é pra ter medo
* Um sujeito soube contar a história da mula sem cabeça.
* As crianças foram receptivas desde o início. Foi difícil controlar a participação e escutar a todos. Os meninos são mais ativos na participação do que as meninas.
* Foi perguntado quais histórias eles gostam mais de assistir na tv, e as respostas foram: Karate Kid, Homem de Ferro, Ben10, Barbie , Capitão América, etc.
* Foi perguntado sobre qual caraterística eles gostam mais do Homem de Ferro e responderam: o poder e voar. Um garoto disse que tinha 7 camisas do Homem de Ferro.
* As brincadeiras preferidas mais comentadas foram: futebol, skate, computador, video game, bicicleta.
* Foi perguntado se eles conheciam a Amazônia. A maioria disse que conhecia. Um sujeito nasceu em Manaus e diz que lá " É legal por causa das paisagens, mas tem um pessoal destruindo a floresta".
* Foi perguntado o que têm na Amazônia e as respostas foram: Macaco, lobo, jacaré, onça, leão, cobra, sucuri, crocodilo, coruja. Eles não responderam nada relacionado a flora ou aos rios e quando foi perguntado tem flores e rios, e eles disseram que sim.
* As lendas da Amazônia, para os sujeitos , seriam: curupira, boi tata, lobisomem, saci perere, iara, boto, caipora ( protege a floresta igual a o boi tata e o curupira), cuca

IMPRESSÕES:

* Foi percebida a reação de algumas crianças enquanto a história ia sendo contada. Elementos como aventura, tensão e medo , que constavam na narrativa ORAL, acabavam causando algum efeito e refletiam na expressão do rosto de algumas delas.
* A cada momento da narrativa, quando solicitado, as crianças interagiam com sugestões. No momento em que Bia teria que atravessar o rio, as ideias foram: barco, ponte ou nadando, mesmo sabendo que Bia não sabia nadar. No momento em que foi perguntado quais seriam os desafios para se tornar um guardião da floresta, os mais sugeridos foram: subir em árvores, nadar/mergulhar em rios, se camuflar e andar pelos cipós.
* Não existiram dificuldades de entender as bifurcações e nem houve demora em escolhas de caminhos. Existiram , na verdade, mudanças de “voto”, quando algum aluno viu o colega votar em determinando caminho e em seguida, muda seu voto.

**Contação da história**

* Como a Bia estava na floresta? "Feliz"
* No momento em que há uma descrição do Luno e da Iara, logo reconhecem como lobisomem e iara.
* Primeira bifurcação

Ajudar os seres lendários : 13 sujeitos

Ir ajudar os pais: 8 sujeitos

Não levantam a mão: 2 sujeitos

* Atravessar o rio

Subir em algum tronco, ir por uma ponte ou ir de barco

* Segunda bifurcação

Pede ajuda aos seres: 21 sujeitos

Esconder: 2 sujeitos

* Teste para Bia ser uma guardiã

Aprender a nada, a saltar alto, salvar os animais, passar despercebida, camuflar, pular cipó, subir na árvore, assoviar para dar sinal

* Terceira bifurcação

Aran: 11 sujeitos

Lobisomem: 10 sujeitos

Não levantam a mão: 2 sujeitos

* Quarta bifurcação

Deixa a flor da lua: 16 sujeitos

Entrega: 6 sujeitos

Não levanta a mão: 1 sujeito