

Plano de Aula.....

LÍNGUA PORTUGUESA

A lenda da sereia



A lenda da sereia.

08 p.; il.; (Série Plano de Aula; Língua Portuguesa)

ISBN:

1. Ensino Fundamental - Português
2. Relação Textual
3. Educação Presencial I. Título II. Série

CDU: 37.046.12

Plano de Aula

A LENDA DA SEREIA



Nível de Ensino Ensino Fundamental I / Anos Iniciais

Ano / Semestre 4º ano

Componente Curricular Língua Portuguesa

Tema Gênero textual

Duração da Aula 2 aulas (50 min cada)

Modalidade de Ensino Educação Presencial

OBJETIVOS

Ao final desta aula, o aluno será capaz de:

- D6 – F1 – PORT - Identificar o tema de um texto, usando as lendas;
- D1.1 – F1 – TEC - Observar para levantar dados, descobrir informações nos objetos, acontecimentos, situações etc. e suas representações, usando sites de busca e visualizador de vídeo;
- D2.2 – F1 – TEC - Seriar – organizar objetos de acordo com suas diferenças, incluindo as relações de transitividade, usando o editor de textos (Kword).

PRÉ-REQUISITOS DOS ALUNOS

- Capacidade de identificar o gênero textual “lenda”;
- ler e entender os textos;
- ter noção de utilização do editor de textos;
- ter noção de envio e recebimento de *e-mails*.

RECURSOS / MATERIAIS DE APOIO

- *laptop* educacional com acesso à Internet;
- filme “Kauan e a lenda das águas”;
- projetor de imagens.

GLOSSÁRIO

Folclore: folclore é um gênero de cultura de origem popular, constituído pelos costumes e tradições populares transmitidos de geração em geração.

Lenda: (do Latim, *legenda*, “coisas para serem lidas”), é uma narrativa fantasiosa transmitida pela tradição oral através dos tempos.

Sereia: é um ser mitológico, parte mulher e parte peixe.

Sobrenatural: que ultrapassa o natural; que não é atribuído à natureza.

Disponível em: <http://pt.wikipedia.org>
Acessado em: 12.05.2011

QUESTÕES PROBLEMATIZADORAS

Você sabe o que é lenda?

Você conhece alguma lenda? Qual?



LEIS, PRINCÍPIOS, TEORIAS, TEOREMAS, AXIOMAS, FUNDAMENTOS, REGRAS...

Gênero textual: lenda

São considerados gêneros textuais, como as diversidades de textos que encontramos em múltiplos ambientes de discurso na sociedade. Para Schneuwly (1994), os gêneros podem ser considerados como instrumentos que possibilitam a comunicação.

A lenda é uma narrativa fantasiosa transmitida pela tradição oral através dos tempos. São repassadas oralmente de geração a geração e sofrem alterações a medida que vão sendo contadas. As mesmas misturam fatos reais com irreais, fornecem explicações plausíveis, e até certo ponto aceitáveis, para coisas que não têm explicações científicas comprovadas, como acontecimentos misteriosos ou sobrenaturais. Exemplos de lendas:

- lara - Segundo a lenda, lara costuma banhar-se nos rios e cantar uma melodia irresistível para o ouvido dos homens, desta forma os homens que a veem não conseguem resistir aos seus desejos e pulam dentro do rio. Ela tem o poder de cegar quem a admira e levar para o fundo do rio qualquer homem que ela desejar se casar. Os índios acreditam tanto no poder da lara que evitam passar perto dos lagos ao entardecer;
- Curupira - solta assovios agudos para assustar e confundir caçadores e lenhadores, além de criar ilusões, até que os malfeitores se percam ou enlouqueçam, no meio da mata. Seus pés virados para trás servem para despistar os caçadores, que ao irem atrás das pegadas, vão na direção errada. Para que isso não aconteça, caçadores e lenhadores costumam suborná-lo com iguarias deixadas em lugares estratégicos. O Curupira, distraído com tais oferendas, esquece-se de suas artes e deixa de dar suas pistas falsas e chamadas enganosas;

LEIS, PRINCÍPIOS, TEORIAS, TEOREMAS, AXIOMAS, FUNDAMENTOS, REGRAS...

- Saci Pererê - Considerado uma figura brincalhona, que se diverte com os animais e pessoas, fazendo pequenas travessuras que criam dificuldades domésticas, ou assustando viajantes noturnos com seus assobios - bastante agudos e impossíveis de serem localizados. Assim é que faz tranças nos cabelos dos animais, depois de deixá-los cansados com correrias; faz as cozinheiras queimarem as comidas; ou aos viajantes se perderem nas estradas.

Fontes: Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Lenda>>. Acessado em: 12.05.2011
SCHNEUWLY, B. Genres et types de discours : Considérations psychologiques et ontogénétiques. In: REUTER, Y. (Org). Les interactions lecture écriture. Berna: Peter Lang, 1994.

PARA REFLETIR COM OS ALUNOS

Você sabia que as lendas sofrem alterações cada vez em que é contada?



Isso se dá ao fato de que “quem conta um conto, aumenta um ponto”. As lendas são passadas de geração a geração, então é bem possível que você já tenha encontrado a mesma lenda com algumas variações. Por exemplo, você percebe algumas semelhanças entre a lenda da Lara e a das Sereias?

ATIVIDADES DESENVOLVIDAS PELO PROFESSOR

1ª aula

Professor, a aula poderá ser iniciada dialogando com os alunos sobre as lendas, indagações poderão ser feitas no intuito de instigar os alunos, como: você sabe o que é uma lenda? Já ouviu falar na lenda da sereia? E o saci-pererê, alguém conhece sua história? e etc. Logo após, poderá ser solicitado aos alunos que, em grupo, pesquisem em *sites* de busca sobre as lendas, e a história da lenda da sereia e de outras que tiverem curiosidade; anotando no editor de textos (Kword) do *laptop* educacional. Feito isso, seria interessante mostrar aos alunos, como fazer uma busca eficaz: colocando aspas entre a palavra pesquisada ou optando por uma busca avançada. Realizada a atividade, cada grupo poderá ler em voz alta o conceito de lenda, bem como a lenda pesquisada. Esse conceito deverá ser anotado na lousa, pelo professor, e no final das apresentações será possível formular, com os alunos, um único conceito. Durante a exibição oral das lendas, os alunos poderão destacar o tema das mesmas, do que elas tratam. Assim, haverá a socialização de várias lendas, identificando o seu tema.



ATIVIDADES DESENVOLVIDAS PELO PROFESSOR

2ª aula

O professor deverá apresentar o filme **Kauan e a lenda das águas**, utilizando o projetor de imagens, o *laptop* educacional para os alunos, ou uma televisão com o aparelho de DVD. Após assistir ao filme, poderá ser questionado aos alunos acerca do tema abordado no mesmo. Em seguida, os alunos deverão, em grupo e utilizando o editor de textos (kword) do *laptop* educacional, comparar a lenda da sereia com a mostrada no filme, destacando suas semelhanças e diferenças. Esses textos deverão ser enviados para o *e-mail* do professor, o qual dará o *feedback*. Professor ao utilizar o editor de textos (Kword) procure explorar os recursos nele existente, como: copiar, colar, fonte, alinhamento, marcadores, numeração de página, fonte e etc. Ao utilizar o *e-mail*, mostre aos alunos a semelhança de recursos com o editor de textos, como alinhamento, fonte, cor de fonte e etc.

TAREFA DOS ALUNOS

- 1ª – Os alunos deverão participar do diálogo em sala;
- 2ª – Os alunos deverão pesquisar em sites de busca sobre as lendas, e a história da lenda da sereia, anotando no editor de textos (kword) do *laptop* educacional;
- 3ª – Os alunos deverão ler em voz alta o conceito de lenda, bem como a lenda escolhida e, em seguida, identificar o tema da mesma;
- 4ª – Os alunos deverão assistir ao filme **Kauan e a lenda das águas**;
- 5ª – Os alunos deverão em grupo e utilizando o editor de textos (kword) do *laptop* educacional, comparar a lenda da sereia vista na aula anterior com a mostrada no filme, destacando suas semelhanças e diferenças;
- 6ª – Os alunos deverão enviar os textos produzidos para o *e-mail* do professor.



PARA SABER MAIS



Áudios:

O *link* nos remete ao áudio **Gibi em sala de aula**. Trata-se de um episódio do programa Escola Brasil que aborda como tema central o uso de histórias em quadrinhos como um recurso didático na sala de aula para incentivar a leitura. Aborda também o contexto da organização da educação e o direito do aluno à matrícula escolar. Apresenta a música Pagode Spell, baseada na poesia Escapulário de Oswald de Andrade, interpretada por Caetano Veloso e Martinho da Vila. Esse episódio apresenta ainda a lenda do “Barba Ruiva”.

http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=39103

O *link* nos leva ao áudio **Os mistérios da lara**. Trata-se de uma narração que conta o mito da lara: mulher belíssima que vive no fundo das águas. O narrador faz uma explanação de suas características, artimanhas e lendas relacionadas a ela.

<http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/9498>

Acessados em: 29.09.2011

AVALIAÇÃO

Critérios	Desempenho avançado	Desempenho médio	Desempenho iniciante
Conseguir identificar o tema de um texto, usando as lendas;			
Conseguir observar para levantar dados, descobrir informações nos objetos, acontecimentos, situações etc. e suas representações, usando sites de busca e visualizador de vídeo;			
Conseguir seriar – organizar objetos de acordo com suas diferenças, incluindo as relações de transitividade, usando o editor de textos (Kword).			

EXERCÍCIOS DE FIXAÇÃO

1º - Após ler os dois fragmentos acima, resolva a cruzadinha a partir das perguntas abaixo:

Após ler os dois fragmentos de texto abaixo, resolva a cruzadinha a partir das perguntas dadas.

Para ver as definições das palavras, clique num dos números da grade. Escreva a palavra à frente da definição, e clique no botão "Inserir" para colocar a palavra na grade.

TEXTO 1

Ulisses sai da ilha da feiticeira Circe para viver mais uma aventura, tentando voltar para sua ilha, Ítaca. É avisado que ao ouvir o canto das Sereias ficará enfeitiçado por elas. Sabiamente ele pede aos seus marinheiros que o amarrem no mastro e que coloquem cera em seus ouvidos e nos ouvidos deles para que não fiquem enfeitiçados. Assim, Ulisses consegue uma proeza jamais feita por um mortal.

Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Odisseia>
Acessado em: 10.11.2010

TEXTO 2

Ariel é uma jovem sereia de 16 anos, filha do Rei Tritão, o rei dos mares. A sereia tem como seus dois melhores amigos o peixe Linguado e o siri Sebastião. Ela tem uma verdadeira fixação pela vida fora das águas e pelos humanos. Desobedecendo ao pai, ela vai sozinha até a superfície e se apaixona pelo príncipe Eric. Determinada a se tornar humana e encontrar seu amado, Ariel faz um acordo com Úrsula, a terrível bruxa do mar, que a transforma em humana. Ariel terá que conquistar o amor do príncipe com um beijo de amor verdadeiro em três dias sem o recurso da voz, se não quiser sofrer uma terrível maldição lançada pela bruxa, tornando-se sua escrava, conseqüentemente, sereia para sempre.

Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/A_Pequena_Sereia_%28Disney%29
Acessado em: 12.11.2010

Respostas: 1-Sebastião, 2-úrsula, 3-Circe, 4-PequenaSereia, 5-Ulisses, 6-Tritão, 7-Ariel, 8-Eric

2º - Procure no caça-palavras as lendas propostas

Escreva nos espaços em branco as palavras adequadas. Clique em "Verificar" para verificar as respostas.

Q	W	R	Y	S	U	O	J	S	A
S	A	C	I	P	E	R	E	R	E
V	A	D	A	S	D	G	K	H	A
B	X	Z	R	B	T	C	U	C	A
G	H	I	A	V	P	S	I	F	H
B	O	I	T	A	T	A	V	B	Y

a) um negro jovem de uma só perna, portador de uma carapuça sobre a cabeça que lhe concede poderes mágicos:

b) costuma banhar-se nos rios e cantar uma melodia irresistível para o ouvido dos homens:

c) velha feia na forma de jacaré que rouba as crianças desobedientes:

d) gigantesca cobra-de-fogo que protege os campos contra aqueles que o incendiam. Vive nas águas e pode se transformar também numa tora em brasa, queimando aqueles que põem fogo nas matas e florestas:

Respostas: a) saci pererê / b) lara / c) cuca / d) boitatá

EXERCÍCIOS PARA AVALIAÇÕES /// Provinha Brasil • Prova Brasil • PISA e ENEM

A lara

Os cronistas dos séculos XVI e XVII registraram essa história. No princípio, o personagem era masculino e chamava-se Ipupiara, homem peixe que devorava pescadores e os levava para o fundo do rio. No século XVIII, Ipupiara vira a sedutora sereia Uiara ou lara. Todo pescador brasileiro, de água doce ou salgada, conta histórias de moços que cederam aos encantos da bela Uiara e terminaram afogados de paixão. Ela deixa sua casa no fundo das águas no fim da tarde. Surge magnífica à flor das águas: metade mulher, metade peixe, cabelos longos enfeitados de flores vermelhas. Por vezes, ela assume a forma humana e sai em busca de vítimas.

Quando a Mãe das Águas canta, hipnotiza os pescadores. Um deles foi o índio Tapuia. Certa vez, pescando, ele viu a deusa, linda, surgir nas águas. Resistiu. Não saiu da canoa, remou rápido até a margem e foi se esconder na aldeia. Mas com olhos e ouvidos enfeitados não conseguia esquecer a voz de Uiara. Numa tarde, quase morto de saudade, fugiu da aldeia e remou na sua canoa rio abaixo. Uiara já o esperava cantando a música das núpcias. Tapuia se jogou no rio e sumiu num mergulho, carregado pelas mãos da noiva. Uns dizem que naquela noite houve festa no chão das águas e que foram felizes para sempre. Outros dizem que na semana seguinte a insaciável Uiara voltou para levar outra vítima.

Origem: Européia, com versões dos Indígenas da Amazônia.
Disponível em: <<http://www.arteducacao.pro.br/Cultura/lendas.htm#A%20lara>>. Acessado em: 11.05.2011

De acordo com a lenda acima responda as seguintes questões:

1. No princípio quando surgiu a lenda no século XVI e XVII como se chamava o personagem que habitava os rios?

- a) Yasmim
- b) Araguaia
- c) lury
- d) **Ipupiara**

2. No trecho “Quando a Mãe das Águas canta, hipnotiza os pescadores”, a expressão destacada refere-se:

- a) a lenda
- b) **a lara**
- c) a vítima
- d) a casa de lara

EXERCÍCIOS PARA AVALIAÇÕES /// Provinha Brasil • Prova Brasil • PISA e ENEM

3. trecho “(...) metade mulher, metade peixe, cabelos longos enfeitados de flores vermelhas” o sinal de pontuação serviu para indicar:

- a) uma pausa
- b) uma indagação
- c) uma admiração
- d) início de uma fala

4. Onde fica a casa da sereia lara/Uiara?

- a) Na floresta
- b) Na montanha
- c) No deserto
- d) No fundo das águas

5. A finalidade do texto é:

- a) informar sobre a lenda lara
- b) informar sobre a vida de lara
- c) divulgar a vida de lara
- d) informar onde lara mora

