

Ensino Fundamental I
1º ao 5º ano (6 a 10 anos)

O Velho Lobo DO mar em

O MISTÉRIO DA SEREIA

Este projeto foi aprovado pela **Lei Paulo Gustavo de Rio do Sul**, uma celebração da cultura e do talento local.

Proponente



Realização

MINISTÉRIO DA
CULTURA

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
UNIÃO E RECONSTRUÇÃO



O objetivo deste material é proporcionar ao(à) educador(a) possibilidades de utilizar o curta-metragem “O Velho Lobo do mar em: O mistério da Sereia” para **atividades que ampliem a experiência estética e o aprendizado com o material artístico e cultural**. A ideia é atingir crianças do Ensino Fundamental I, que atende alunos dos 6 aos 10 anos.

De acordo com a **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**, nos anos iniciais do Ensino Fundamental devem ser trabalhados recursos pedagógicos que valorizem situações lúdicas de aprendizagem, ampliando as experiências vivenciadas pelos alunos na Educação Infantil. Nessa fase são desenvolvidas a comunicação oral e o sistema da escrita alfabética, signos matemáticos, registros artísticos, midiáticos e científicos e as formas de representação do tempo e do espaço.



A metodologia aplicada será a da **sala de aula invertida**: um modelo de metodologia ativa que surgiu na década de 90 a partir de pesquisas realizadas nas universidades americanas de Harvard e Yale.

Essa metodologia ativa consiste na aprendizagem que ocorre como troca de conhecimentos, autonomia e criatividade: o educador sugere alguns materiais para os educandos, como textos, artigos, vídeos, filmes, podcasts, etc. E os educandos devem, então, estudar esse conteúdo por conta própria. Depois disso, acontece a interação entre os próprios educandos, e deles com o educador, com discussões, debates e exposições em sala de aula.

*Então, vamos às
experiências de mediação?*

① CRIE UMA HQ A PARTIR DO CURTA-METRAGEM.

É hora de usar a arte para alçar voos mais longos de aprendizagem. E estamos falando, principalmente, de criatividade, certo? Então, desde já, é importante deixar bem claro que a ideia é **soltar a imaginação**, brincar mesmo com as possibilidades de interagir com a obra "O Velho Lobo do mar em: O mistério da Sereia".

Você já assistiu ao filme. E sabe que a linguagem é não-verbal, certo? Não tem falas, cada um que assiste, imagina o que está acontecendo, a partir das cenas. São as imagens que falam, com ajuda da trilha sonora.

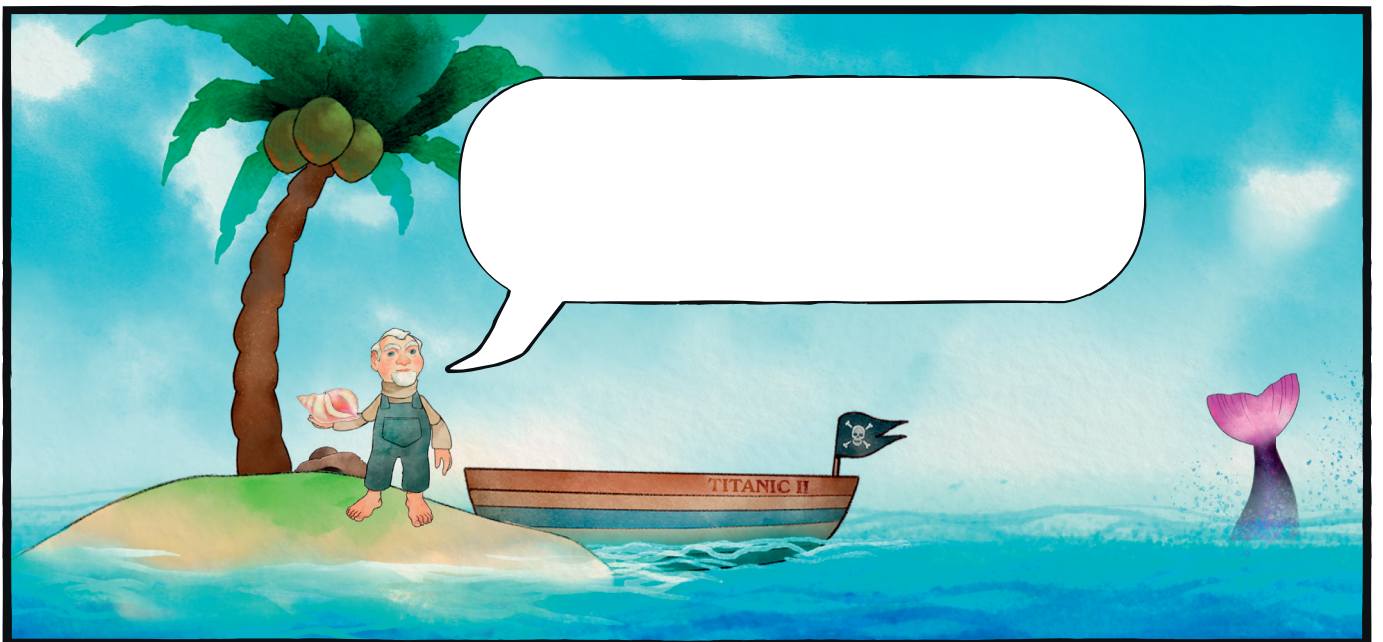
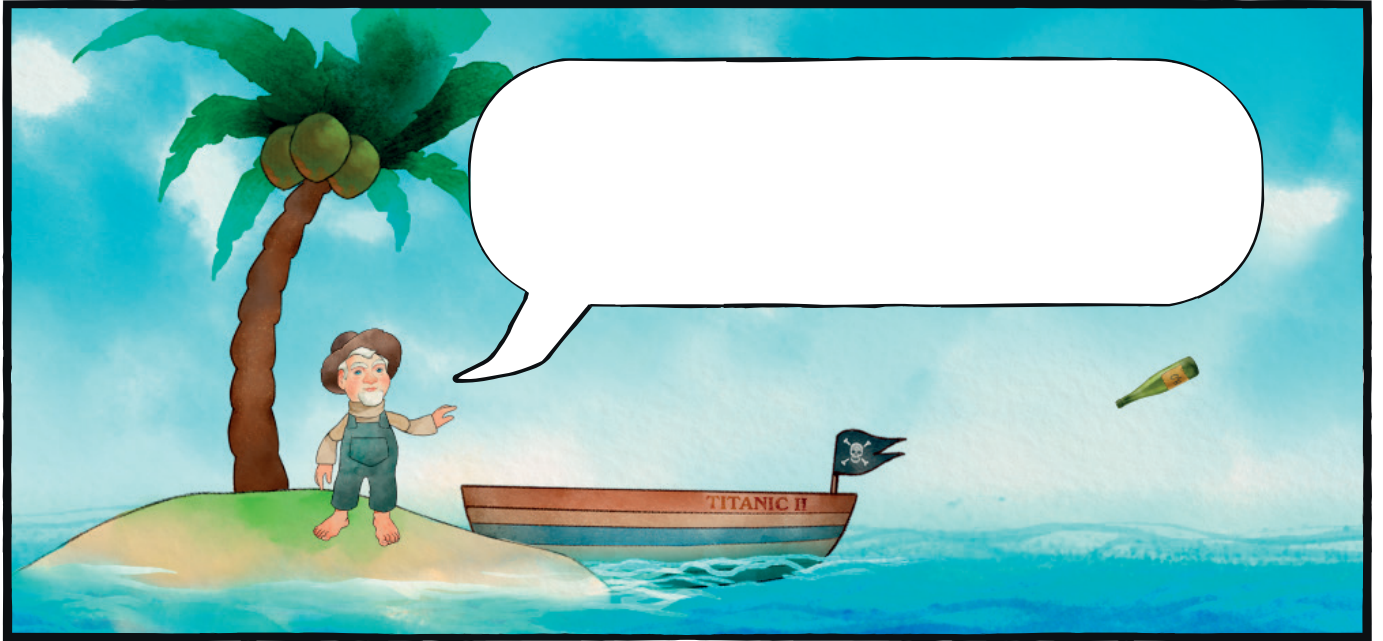
Mas agora você vai colocar a sua imaginação para dar vozes aos personagens, topa? **Preencha os balões, formando falas para os personagens, a história é sua!**

DICA:

Este conteúdo pode ser desdobrado no assunto Tipos de linguagem, Funções da linguagem, Diferença entre língua e linguagem, Libras etc.

Preencha o balão de fala, como o exemplo abaixo:





- 2 E não é que o Velho Lobo do mar encontrou uma carta dentro de uma garrafa em pleno oceano? Que tal ajudá-lo a ler essa carta? **Ela está escrita em códigos, decifre!**

“OLÁ, AMIGO DESCONHECIDO!

SE ESTA GARRAFA CHEGOU ATÉ VOCÊ, SAIBA QUE O DESTINO É IMPREVISÍVEL, COMO AS MARÉS QUE ME GUIAM. O TESOURO QUE PROCURO ESTÁ PERDIDO NAS PROFUNDEZAS. TALVEZ VOCÊ SEJA O ESCOLHIDO PARA DESVENDÁ-LO:

M M O W O M S B O - O O : M W O B O K O K O X B K
 B X O X O K O K O O O O K P X O M X O O O O B X X O
 O X O Y M K B W X M B O K , O P M Y O M
 Y X B Y Y X W O O B K O W O O X X X O O K O.
 Y X M Y O W O O O X O O O K O Y P O K O ,
 X M M O O O X O O Y O Y X O O X X O ”

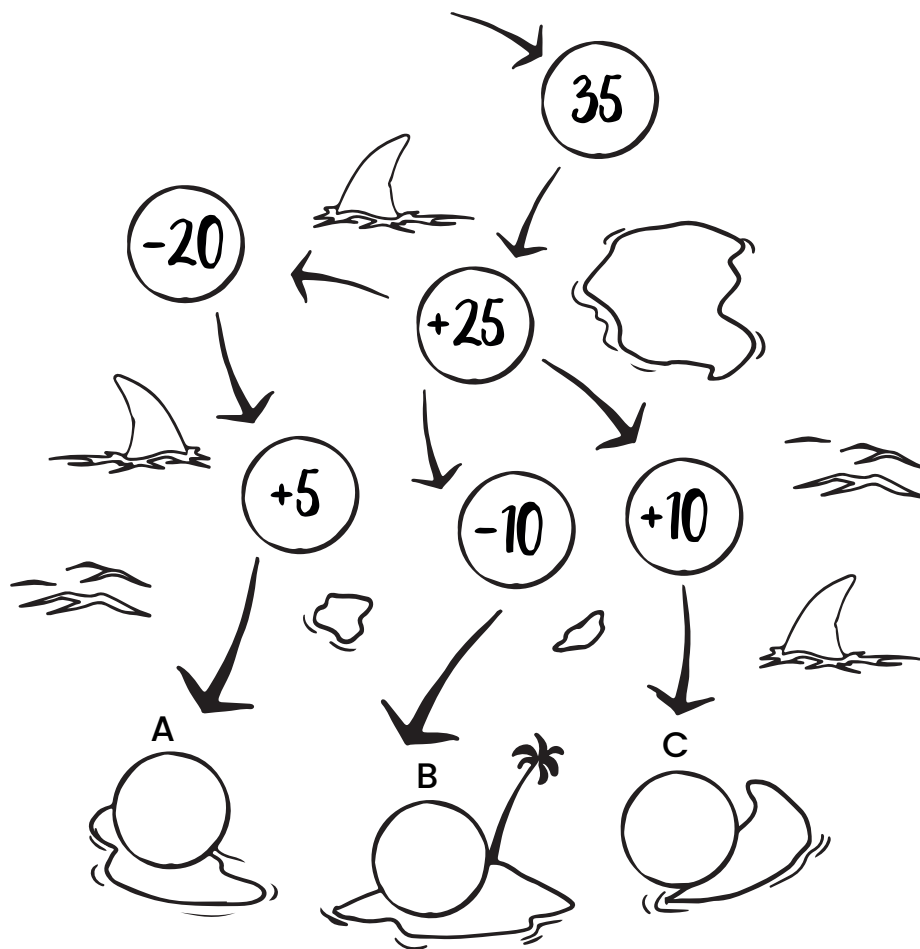
É só seguir a interpretação de códigos abaixo para completar a mensagem acima.

M = A	O = E	X = I	M = M	O = Q	X = U
S = B	Φ = F	Π = J	P = N	B = R	W = V
Y = C	W = G	4 = K	Y = O	O = S	X = X
O = D	W = H	W = L	W = P	O = T	O = Z











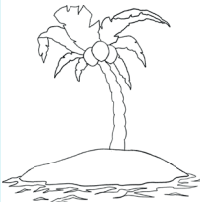


3 **Caça ao Tesouro:** agora é hora de **somar e subtrair** para encontrar a ilha do tesouro, estamos quase lá! **Qual o último número da trilha até a ilha?**

A Sereia pode ajudar nessa caça ao tesouro, mas primeiro, o nosso Velho Lobo do mar precisa chegar até ela. Um desses três caminhos irá totalizar **50 pontos**. É este o caminho certo para chegar até a Sereia verdadeira! **Cuidado... as outras duas são só ilusões de ótica!**

QUAL DOS CAMINHOS DO VELHO LOBO ATÉ A SEREIA TOTALIZA 50 PONTOS?



4 Calma lá, você ainda não chegou ao seu destino! Antes, é preciso descobrir as coordenadas corretas para localizar o Velho Lobo do mar, a sereia e o tesouro!

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

COORDENADAS

TUBARÃO: COLUNA A, LINHA 1 _____

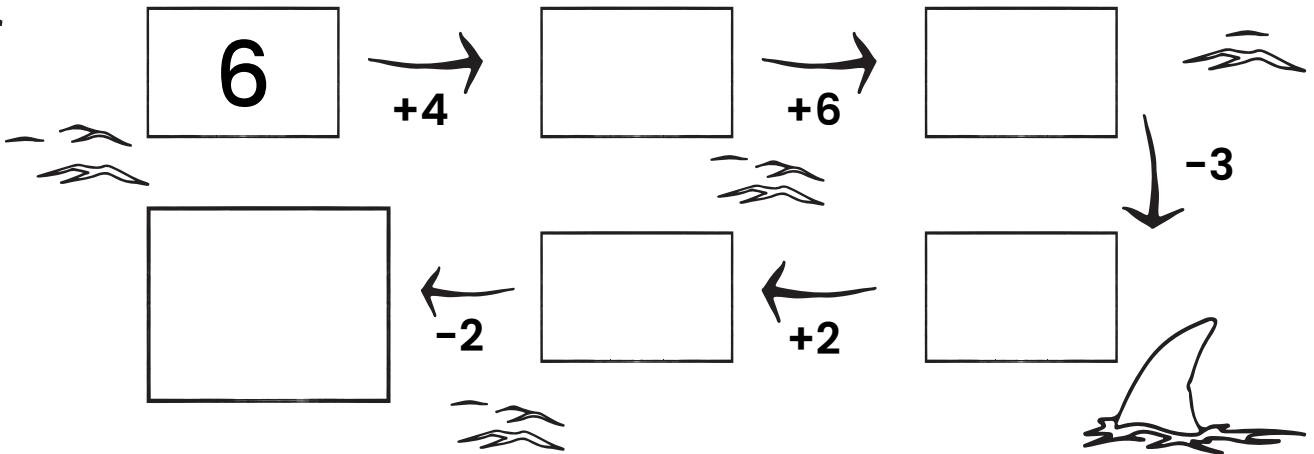
SEREIA: _____

VELHO LOBO: _____

TESOURO: _____

- 5 Agora é hora de **somar e subtrair** para encontrar o arquipélago onde está a ilha do tesouro, estamos quase lá!

QUAL O ÚLTIMO NÚMERO DA TRILHA ATÉ O ARQUIPÉLAGO?

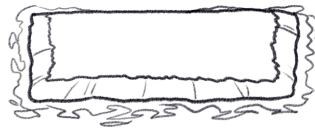


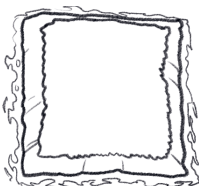
- 6 E cada ilha deste arquipélago é um polígono, quantos lados tem cada uma? E quais seus nomes? **Escreva ao lado quantos lados tem cada uma das ilhas-polígonos e qual o nome da sua forma.**

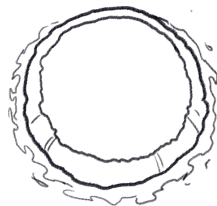








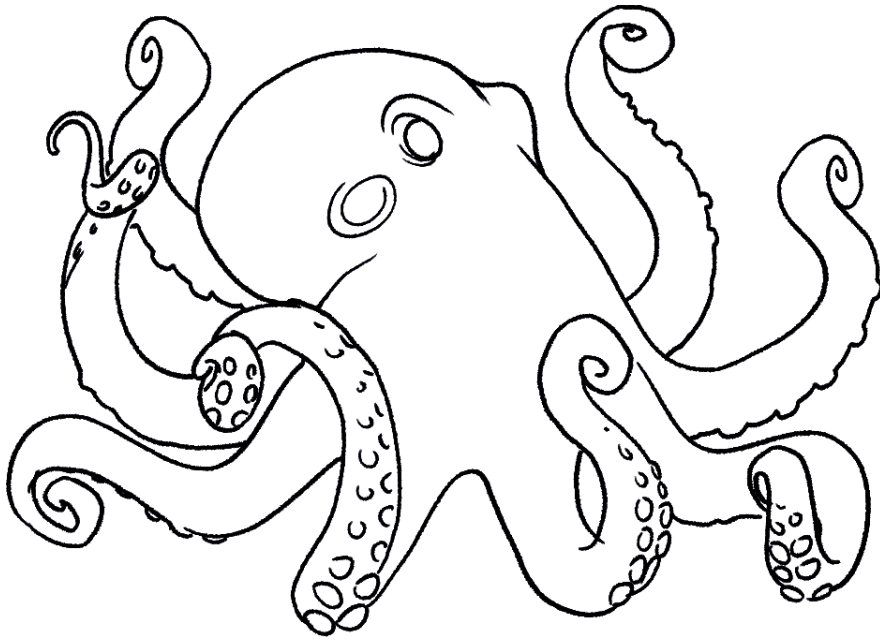




- 7 Você agora chegou no portal de corais. Para que a passagem dos corais se abra, **desvende este enigma:**

QUAL O NÚMERO DE TENTÁCULOS DE 2 POLVOS JUNTOS?

É hora de **somar** para encontrar a resposta correta!



18

16

14

- 8 Opa, a passagem não se abriu completamente, falta desvendar mais um enigma. **Em um desses conjuntos tem um número diferente**, que não pertence. Sabe qual é?

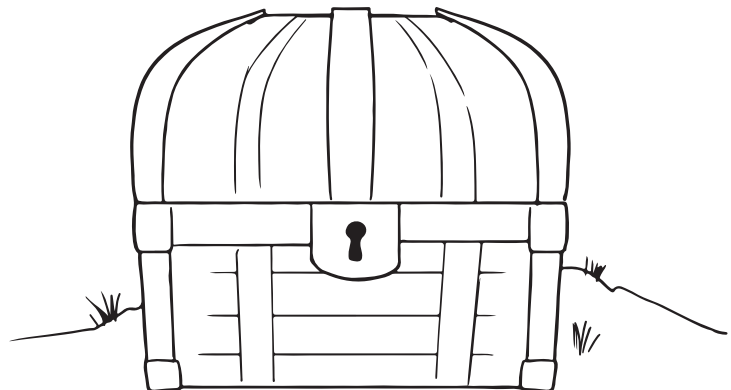
PINTE O QUADRADINHO QUE DIFERE DOS OUTROS.

DICA: É um enigma dos números pares e ímpares.

36	20	18
----	----	----

6	42	15
---	----	----

13	7	29
----	---	----



9 Você conseguiu, com a ajuda do Velho Lobo do mar e da Sereia, encontrar o tesouro perdido. **Parabéns!**

E como recompensa, aí vai uma ilustração linda para você colorir com todas as cores do arco-íris.





Este projeto foi aprovado pela **Lei Paulo Gustavo de Rio do Sul**, uma celebração da cultura e do talento local.

Proponente



Apoio

Realização

MINISTÉRIO DA
CULTURA

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
UNIÃO E RECONSTRUÇÃO