

Ensino Fundamental II  
6º ao 9º ano (11 a 14 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 e pré-adolescentes do Ensino Fundamental II, que atende alunos dos 11 aos 14 anos.

De acordo com a **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**, o Ensino Fundamental II, que abrange do 6º ao 9º ano, oferece ao educando desafios de maior complexidade, que permitem que ele retome as aprendizagens adquiridas no ensino fundamental I e aprofunde os conhecimentos, aumentando assim o seu repertório.



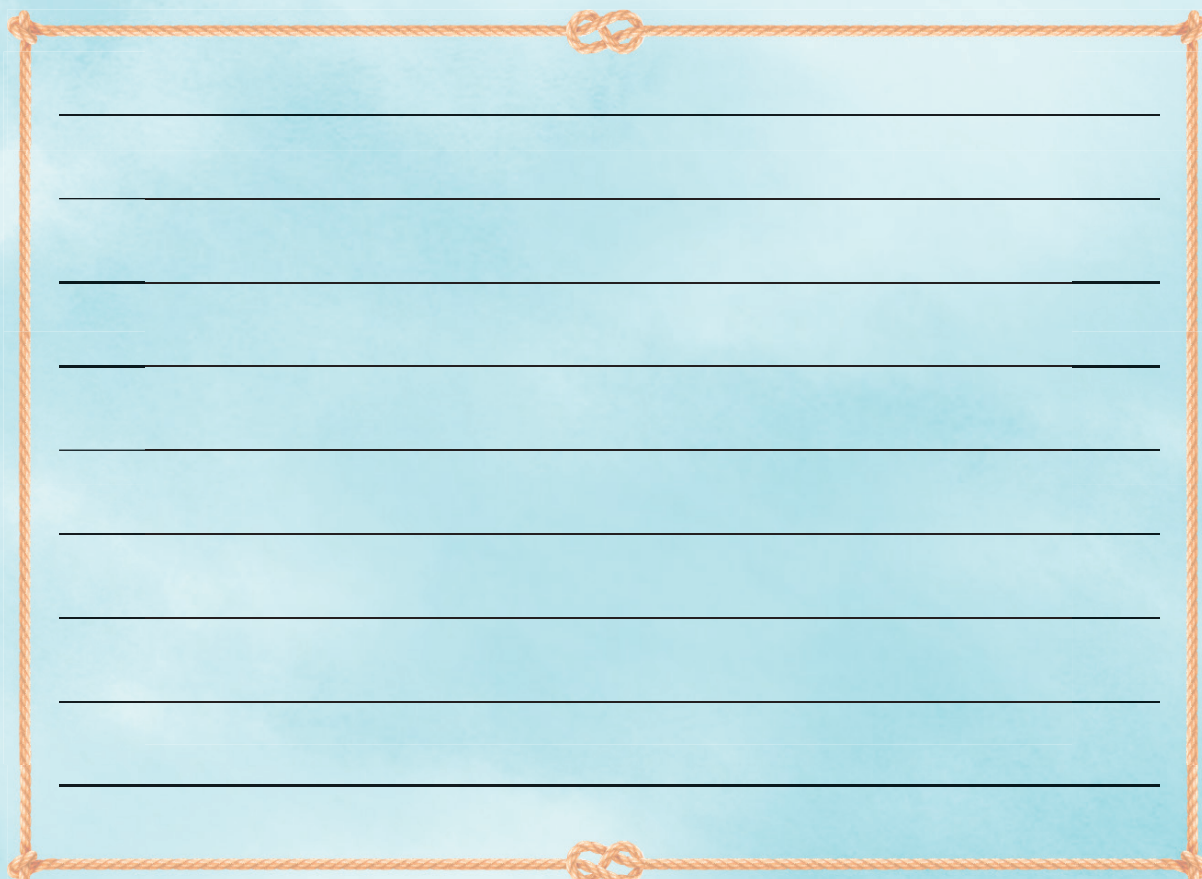
A metodologia aplicada será a da **sala de aula invertida**: um modelo de metodologia ativa que surgiu na década de 90 a partir de pesquisas realizadas nas universidades americanas de Harvard e Yale.

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 DIÁRIO DE BORDO

Peça aos alunos que imaginem que são o **Velho Lobo do mar** ou a **Sereia** da nossa história. Eles devem escrever um diário narrando suas aventuras no mar, os desafios que enfrentam e os amigos que fazem. **Essa atividade estimula a escrita criativa e a reflexão sobre a vida no mar.**



### DESDOBRAMENTOS POSSÍVEIS:

É uma excelente oportunidade para uma **pesquisa sobre os ecossistemas relacionados ao mar** (ecossistemas marinhos, lendas e mitos, o cotidiano de marinheiros e pescadores etc.), ou à lagoa e outros mananciais aquáticos de sua região. Você pode propor que os educandos relacionem esses dados a aspectos mais pessoais da narrativa. Ou ainda, eles podem escolher entre uma linguagem mais jornalística ou mais pessoal, como diário mesmo. **O importante é estimular a imaginação, ampliar o vocabulário e aumentar o repertório de conhecimentos.**

## ② DEBATE SOBRE PERSONAGENS

Organize um debate para que os alunos discutam as **características do Velho Lobo do mar e da Sereia e como os personagens expressam seus sentimentos e ações sem a linguagem verbal**. Você pode propor ainda que os alunos se dividam em equipes e tentem estabelecer uma comunicação sem palavras, imaginando uma situação e solucionando o enredo sem a linguagem verbal, como se fosse um jogo teatral.



---

---

---

---

---

---

---

---



## ④ QUEM FOI ERNEST HEMINGWAY?

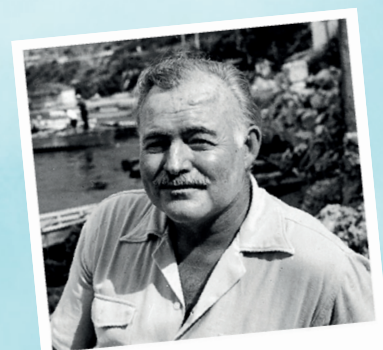
A ideia aqui é trazer uma conexão do curta-metragem com uma importante e representativa obra da literatura mundial: **“O Velho e o Mar”**, de Ernest Hemingway.

### AÍ VAI UMA MINI BIOGRAFIA DO AUTOR E SUA OBRA:

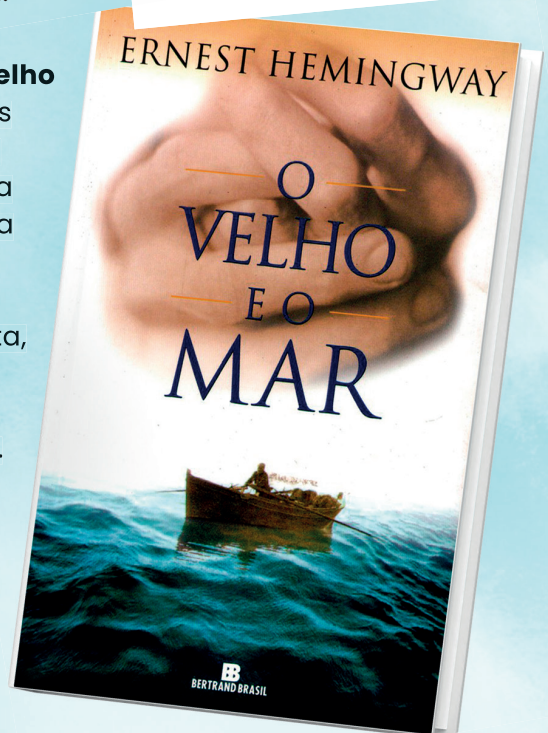
**Ernest Hemingway foi um dos maiores escritores do século XX**, conhecido por seu estilo conciso e direto que revolucionou a literatura. Sua vida aventureira e espírito indomável se refletiram em suas obras e experiências pessoais. Hemingway foi correspondente de guerra, pescador, caçador e até toureiro amador, e essas vivências enriqueceram suas narrativas, imbuindo-as de uma intensidade e uma busca constante pelo sentido da vida. Seu estilo jornalístico, marcado pela objetividade e clareza, é uma marca de sua produção literária.

Um de seus maiores legados é o romance **“O Velho e o Mar”**, de 1952, um livro que fala de aventuras no mar, resistência e coragem. Na obra, o velho pescador Santiago, em uma luta solitária contra um gigantesco marlim, simboliza a luta humana contra as adversidades da vida. A história é uma alegoria da perseverança, da solidão e da dignidade diante da derrota ou da vitória incerta, refletindo tanto a fragilidade quanto a força do ser humano em um universo por vezes hostil e perigoso, mas também cheio de possibilidades.

Hemingway não só desafiou os limites da narrativa tradicional, mas também, com sua escrita econômica e profundamente simbólica, deixou um **legado indelével na literatura mundial**.



Ernest Hemingway



Alguns tópicos e atividades interdisciplinares a serem desenvolvidas:

## LITERATURA

### **Análise Literária e Redação Criativa**

- Compreender o estilo literário de Hemingway e estimular a reflexão sobre a relação entre a narrativa e a vida humana.

- Comparar com o curta-metragem "O Velho Lobo do mar em: O mistério da Sereia" - semelhanças, conexões e diferenças.

### **DICAS PARA MEDIAÇÃO:**

**Semelhanças objetivas:** os personagens Santiago ("O Velho e o Mar") e Charlie ("O Velho Lobo do mar") vivem solitariamente no mar e passam por aventuras e desafios.

**Semelhanças subjetivas:** temas como solidão, resiliência, contemplação, superação, vida no mar etc.

**Diferenças para comparações:** as diferentes linguagens, formatos de obras, narrativas e histórias propriamente ditas.

### **Análise do Estilo Hemingway**

Proponha uma discussão sobre o uso da linguagem simples, mas carregada de significados, e o que o autor quer transmitir com a forma direta de contar a história.

### **Redação Criativa**

Peça aos alunos para escreverem um relato curto, imitando o estilo de Hemingway, sobre um desafio enfrentado por um personagem fictício. Eles devem usar frases curtas e objetivas e podem também optar pelo gênero HQ. Mas a ideia é que o tema tenha aproximações com as duas obras aqui estudadas. Pode-se explorar a simbologia do mar e como esses símbolos refletem temas como perseverança, conhecimento interior, respeito pela natureza, coragem e resiliência.

# CIÊNCIAS E GEOGRAFIA

## Estudo sobre o Meio Ambiente e a Pesca

- Refletir sobre o meio ambiente, a fauna marinha e as práticas de pesca, e como esses elementos estão presentes no livro de Hemingway, "O Velho e o Mar", e no filme da Una! Criatividade com a Trip Teatro, "O Velho Lobo do mar em: O mistério da Sereia".
- Organize uma discussão sobre a pesca artesanal versus a pesca industrial. Os alunos podem pesquisar sobre espécies marinhas presentes nas águas do Caribe (onde a história do Velho e o Mar se passa), como o marlim, e as técnicas de pesca utilizadas naquela região. E trazer para a realidade do Velho Lobo e o cenário e ecossistema catarinense.
- Os educandos podem escrever um pequeno relatório sobre as consequências da pesca excessiva e discutir formas de preservar o ecossistema marinho.

# HISTÓRIA, SOCIOLOGIA E FILOSOFIA

- Comparação com **heróis históricos**: os alunos podem comparar esses "heróis do mar" com figuras históricas que também enfrentaram grandes adversidades.
- É importante, nessa hora, apresentar algumas figuras representativas em sua diversidade e 'tipos de heroísmo', como por exemplo: Nelson Mandela, Malala Yousafzai, Marie Curie, Harriet Tubman, Wangari Maathai, Malcom X etc.





# BIOLOGIA E GEOGRAFIA

**Organize um projeto no qual os educandos investiguem o mar em suas diversas dimensões:**

- **biológicas** (fauna e flora marinha),
- **geográficas** (localização e características do ambiente marinho) e
- **culturais** (a pesca e suas tradições em diferentes partes do mundo)

- Os alunos podem apresentar seus **trabalhos de forma criativa**, como uma exposição, HQs, um documentário, uma peça teatral ou mesmo de animação sobre a vida do Velho Lobo do mar ou sobre o mito da Sereia, misturando os aspectos literários e científicos.

A large grid of small dots for writing, consisting of 20 rows and 40 columns of dots, providing a guide for students to write their project descriptions.



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

Proponente



Apoio



Realização

