

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.

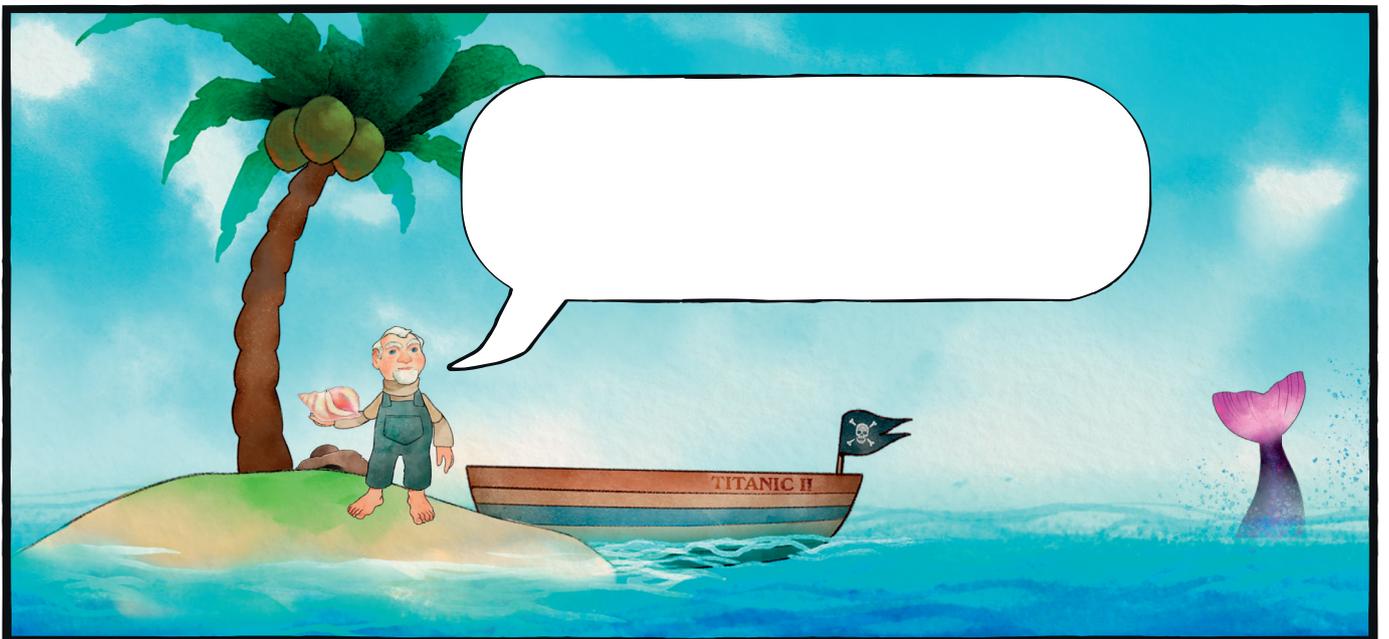
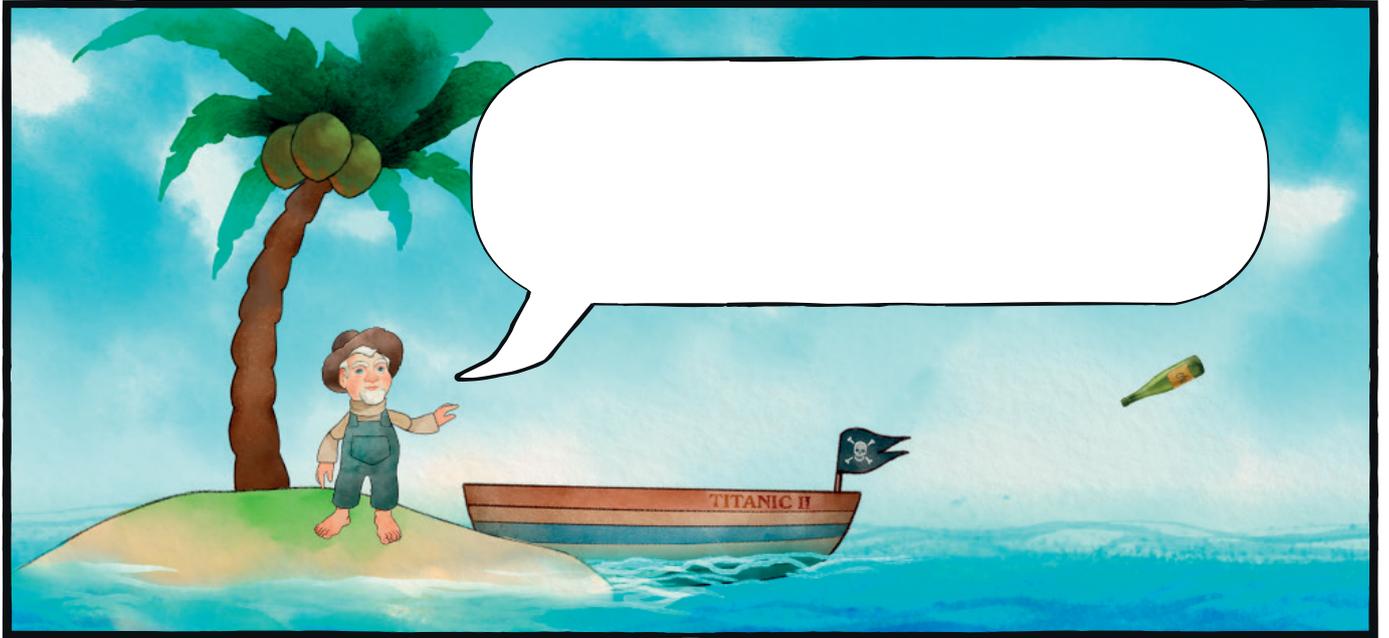
Mas agora você vai colocar a sua imaginação para dar vozes aos personagens, topa? **Preencha os balões, formando falas para os personagens, a história é sua!**

### 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:



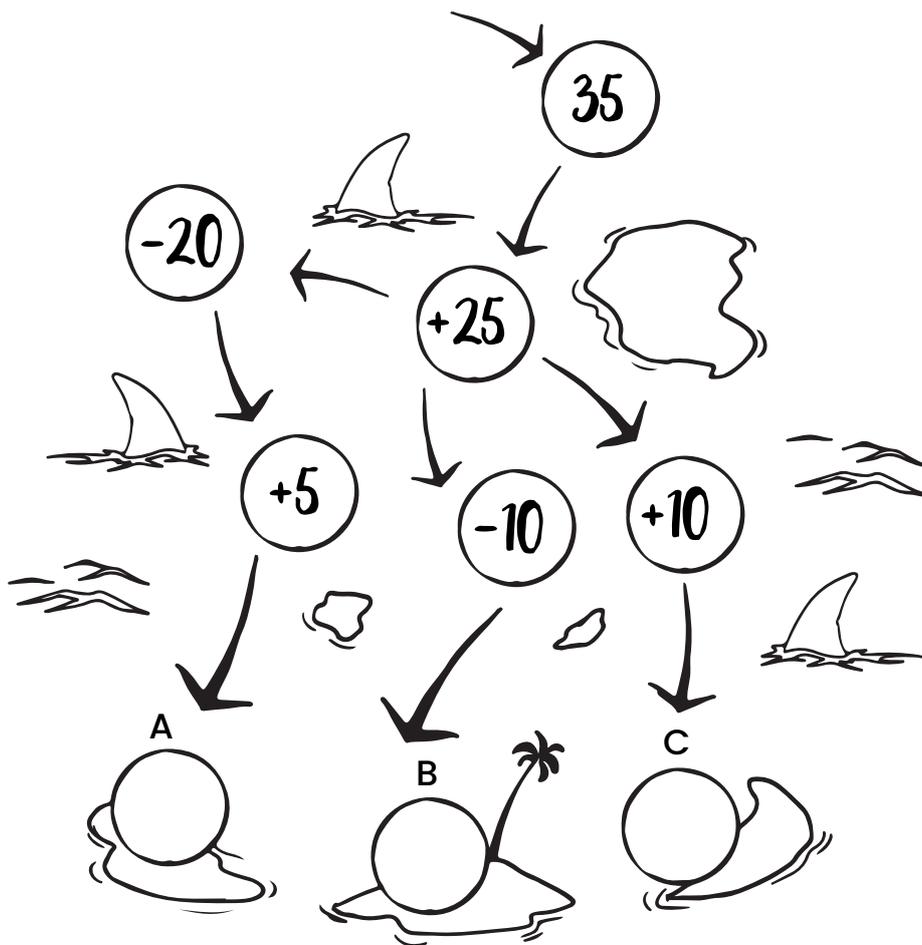




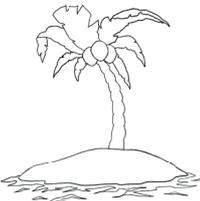
3 **Caça ao Tesouro:** agora é hora de **somar e subtrair** para encontrar a ilha do tesouro, estamos quase lá! **Qual o último número da trilha até a ilha?**

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 \_\_\_\_\_

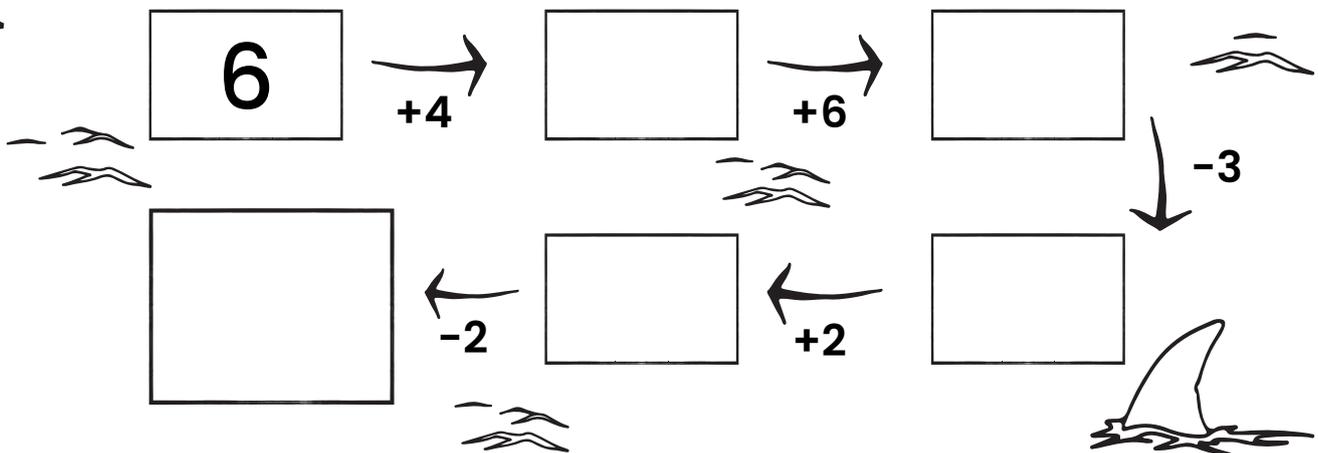
SEREIA: \_\_\_\_\_

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.**



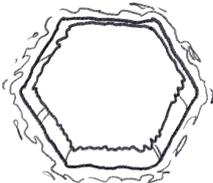
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



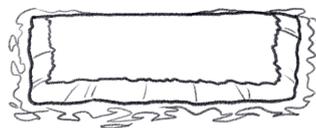
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



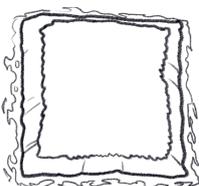
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



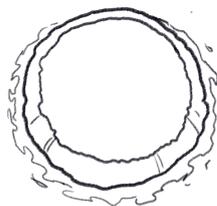
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



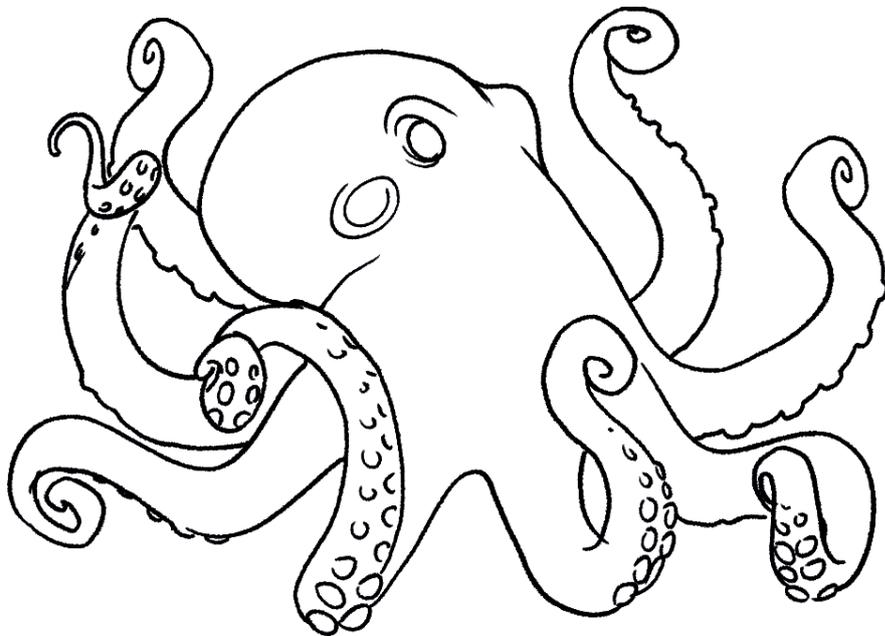
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

- 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?

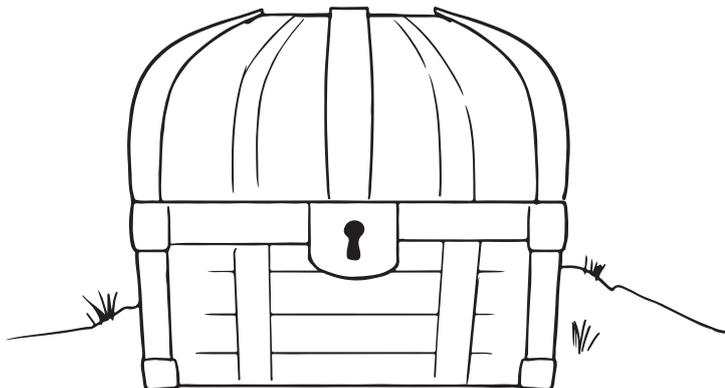
**PINTE O QUADRADINHO QUE DIFERE DOS OUTROS.**

**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



Realização

