



CANAL SEDUC-PI1



PROFESSOR (A):

**FLÁVIA
LÊDA**



DISCIPLINA:

**OFICINA DE
LÍNGUA
PORTUGUESA**



AULA Nº:

03



CONTEÚDO:

LENDA



TEMA GERADOR:

**PAZ NA
ESCOLA**



DATA:

27/02/2020

NA AULA ANTERIOR

[D12] (ENEM 2010)

MOSTRE QUE SUA MEMÓRIA É MELHOR DO QUE A DE COMPUTADOR E GUARDE
ESTA CONDIÇÃO: 12X SEM JUROS.

Revista Época. N° 424, 03 jul. 2006.

Ao circularem socialmente, os textos realizam-se como práticas de linguagem, assumindo funções específicas, formais e de conteúdo. Considerando o contexto em que circula o texto publicitário, seu objetivo básico é

- A. definir regras de comportamento social pautadas no combate ao consumismo exagerado.
- B. influenciar o comportamento do leitor, por meio de apelos que visam à adesão ao consumo.
- C. defender a importância do conhecimento de informática pela população de baixo poder aquisitivo.
- D. facilitar o uso de equipamentos de informática pelas classes sociais economicamente desfavorecidas.
- E. questionar o fato de o homem ser mais inteligente que a máquina, mesmo a mais moderna.



ROTEIRO DE AULA

- **TEMPO DE AULA:** 50min
- **ACOLHIMENTO**
- **CONTEÚDO: LENDA**
- **GÊNEROS TEXTUAIS: LENDA, MITO**
- **EXPLANAÇÃO DO CONTEÚDO:** aula expositiva e slides
- **ATIVIDADE PARA CLASSE:** Exercícios de fixação para classe
- **DESCRITORES A SEREM ALCANÇADOS:**
 - ❖ **D1** – Localizar informações explícitas em um texto.
 - ❖ **D3** – Inferir o sentido de uma palavra ou expressão.
 - ❖ **D12** - Identificar a finalidade de textos de diferentes gêneros.
- **ATIVIDADE PARA CASA**

LENDA

- Narrativas orais.
- Explicam acontecimentos misteriosos ou sobrenaturais.
- Misturam fantasia e realidade.

CARACTERÍSTICAS DE UMA LENDA

- Personagens reduzidas.
- Ligadas à cultura popular.
- Sofrem alteração ao longo do tempo.
- Anônimo (normalmente).

FOLEIORE



NUM SE PODE

QUADRO DE CARACTERÍSTICAS DO GÊNERO LENDA

É ficção, narrativa fantasiosa que exagera os fatos reais.	Fazem parte da tradição oral dos povos. Cada cultura tem o seu conjunto de lendas.	Sofrem alterações ao longo do tempo, por serem repassadas oralmente.	Possuem elementos fantásticos, como personagens que só existem na fantasia criada pela mente humana.	Possuem características regionais. A lenda pode adquirir novos elementos de acordo com a região.
--	--	--	--	--

"Num-se-pode" é uma lenda do tempo em que Teresina era iluminada por lampiões a gás. Naquele tempo, os boêmios da noite teresinense davam de cara com uma bela moça que, encostada em um poste de luz, dava o maior mole pra rapaziada.

A bela moça pedia ao cavalheiro que lhe acendesse o seu cigarro e eis que antes que o rapaz lhe prestasse o favor, a bela moça transformava-se num monstro esticando-se até poder ela mesma encostar seu cigarro no fogo do lampião a gás que ficava no topo do poste. O jovem boêmio saía correndo assustado gritando: "Num-se-pode! Num-se-pode!"

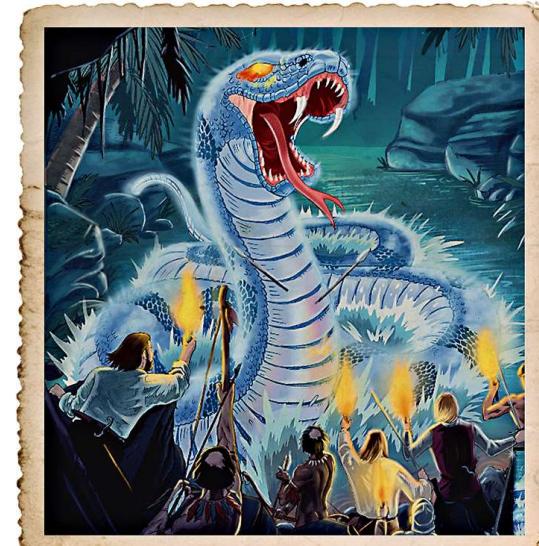
ALGUMAS LENDAS DO FOLCLORE BRASILEIRO

• Curupira

Defensor das matas, segundo a lenda o **curupira** é um índio pequeno, que surge e desaparece de repente. Tem pés virados para trás e faz ruídos misteriosos, para confundir e assustar os caçadores e os agressores das matas.

• Boitatá

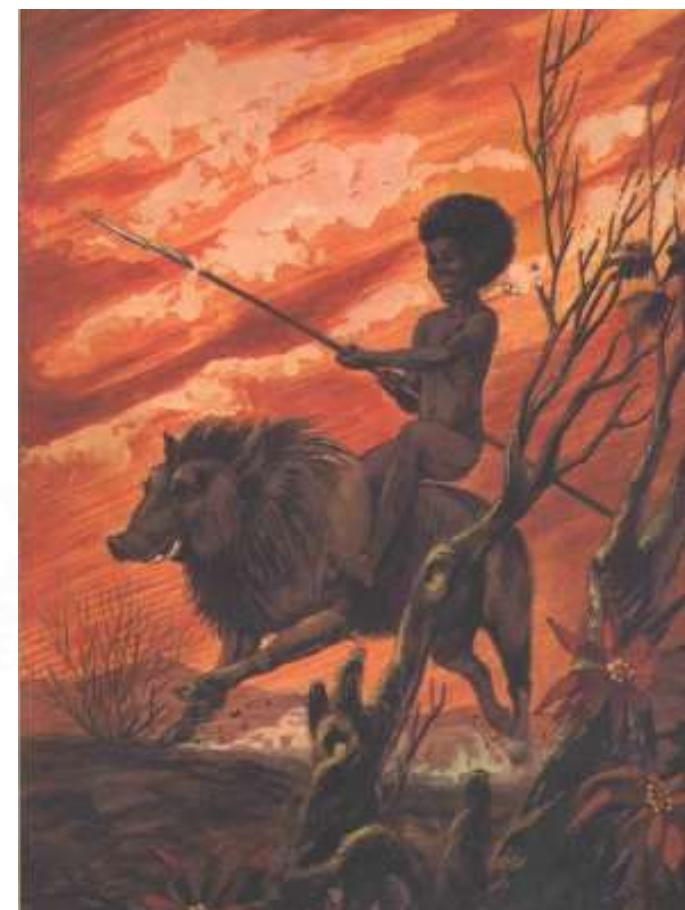
A lenda do Boitatá descreve esse personagem folclórico como uma grande serpente de fogo. Ele protege os animais e as matas das pessoas que lhe fazem mal e principalmente, que realizam queimadas nas florestas. Na narrativa folclórica, essa serpente pode se transformar num tronco em chamas com o intuito de enganar e queimar os invasores e destruidores das matas. Acredita-se que a pessoa que olhar o Boitatá torna-se cega e louca.



Caipora

Originário da mitologia tupi-guarani, o Caipora é protetor da fauna e da flora. Caá, em tupi, significa mato, e pora, habitante. Com o corpo coberto de pelos e cabelos longos, o Caipora percorre a floresta montado num porco-do-mato. Em Minas Gerais e São Paulo, diz-se que ele mata de cócegas quem não tem fumo ou cachaça para lhe dar. Para quem lhe oferece esses produtos, retribui com caça abundante.

Quem persegue ou mata animais prestes a dar à luz ou que amamentam seus filhotes, pode ser castigado pelo Caipora. A pessoa “amaldiçoada” terá problemas e azares. No Paraná e na região do Vale do Paraíba (SP), o Caipora é representado por um homem peludo. No Maranhão e em Minas Gerais, por uma caboclinha (a caiporinha). Já em algumas regiões do Nordeste, o personagem é descrito como uma caboclinha com um olho só no meio da testa. Em Pernambuco, dizem que tem apenas um pé, redondo como um pé-de-garrafa, sempre acompanhado do cachorro Papa-Mel.



Saci-pererê

É o mais famoso personagem do folclore brasileiro. A história do saci-pererê conta que ele tem apenas uma perna, usa um gorro vermelho, vive fumando um cachimbo e aparece e desaparece quando quer. Sapeca por natureza, está sempre aprontando, além de assustar todas as pessoas que tentam destruir as florestas.

Boto

Conta uma lenda amazônica que ao cair da noite o boto se transforma em um homem branco, forte e sedutor. Vestido com roupas elegantes e sempre de chapéu (para não mostrar o furo que tem na cabeça!), ele costuma aparecer em bailes e escolher uma moça bem bonita que ali esteja para jogar o seu charme. E as mulheres não resistem aos seus encantados. Mas o romantismo só dura até a chegada da madrugada, momento em que o galanteador precisa voltar para a água e para a sua forma de boto, deixando a moça sozinha e totalmente apaixonada.



MITO

- Narrativas antigas;
- explicam fatos da realidade e fenômenos da natureza;
- usam simbologia, personagens sobrenaturais, deuses e heróis;
- mistura-se ficção a fatos reais;
- relaciona-se com uma data ou religião;
- não há embasamento científico.

FUNÇÃO DOS MITOS

Os mitos tentam responder muitas questões.

- ❖ Como o mundo surgiu?
- ❖ Como são os deuses, e de onde vieram?
- ❖ Como surgiu a humanidade?
- ❖ Por quê existe o mal no mundo?
- ❖ O que acontece após a morte?
- ❖ Os mitos também tentam explicar costumes e rituais de uma determinada sociedade.
- ❖ Eles explicam as origens da agricultura e a fundação de várias cidades.
- ❖ Além de fornecer tais explicações, os mitos são usados para justificar o modo de vida de uma sociedade. Várias famílias em muitas civilizações antigas, justificavam os seus poderes através de lendas que descreviam suas origens como sendo divinas.

No Egito Antigo, muitos anos antes de Cristo, surgiu o mito da **fênix**. Reza a lenda que, ao falecer, a **fênix** era devorada por chamas e delas ressurgiria uma nova **fênix**. A **fênix** simboliza a imortalidade, os ciclos naturais de vida e morte, o renascimento e, até mesmo, a existência de uma vida *post-mortem*. Era tida como um símbolo de persistência, de transformação, de recomeço e, principalmente, de esperança. Acreditava-se – e ainda se acredita em algumas culturas – que a ave possuía uma força sobrenatural, permitindo-lhe carregar fardos excessivamente pesados, como até mesmo um elefante.



O MITO DA FÊNIX

ATIVIDADE

D1 – Localizar informações explícitas em um texto.

1. Leia o texto.

Lenda da vitória-régia

Você já viu a vitória-régia? É uma grande planta aquática do Amazonas. Os índios **daquela região** contam uma lenda para explicar como surgiu essa planta. [...]

Segundo os índios, cada estrela é uma moça índia que se casou com a Lua. E a Lua é um guerreiro belo e forte que, nas noites de luar, desce à Terra para se casar com uma índia.

Era uma vez uma índia chamada Naiá que se apaixonou pela Lua. Todas as noites ela ficava sozinha, admirando a Lua e desejando abraçá-la. Mas isso não era possível, pois a Lua estava tão alta!



Certa noite, Naiá chegou à beira de um lago e viu refletida na água a imagem da Lua. Ela ficou superfeliz! Pensou que fosse o guerreiro branco que tinha descido à Terra para casar-se com ela. E, para não perdê-lo, jogou-se nas águas profundas do lago... e morreu afogada.

Então a Lua, que não quisera fazer de Naiá uma estrela do céu, resolveu fazer dela uma estrela da água e transformou-a numa planta de grandes folhas e belas flores. E assim surgiu a vitória-régia.

TUFANO, D. Meu primeiro dicionário. *Dicionário infantil pedagógico*. São Paulo: Paulus, 2004, p. 38.

Para os índios, a Lua é

- A) uma jovem moça índia.
- B) uma planta aquática.
- C) um guerreiro belo e forte.
- D) um satélite da Terra.
- E) uma cobra gigante e raivosa.



D3 – Inferir o sentido de uma palavra ou expressão.

2. Em “(...) *daquela região* (...)", a expressão em destaque” refere-se

- A) às terras indígenas.
- B) ao Amazonas.
- C) à Lua.
- D) ao Céu.
- E) às estrelas.



Texto para as questões 3 e 4.

A criação da noite

Antigamente não havia noite. Era sempre dia. O sol brilhava esquentando a Terra. A Lua e as estrelas eram como o Sol. Tudo era luz e claridade na aldeia e na floresta. Os homens caçavam sem cessar e as mulheres trabalhavam sem descanso, pois era sempre dia, noite não havia.

O Sol fazia seu percurso até o poente para então retornar pelo caminho inverso de volta ao nascente. Mauá controlava o Sol, a Lua e as estrelas, não permitindo que ninguém deles se aproximasse.

Certa vez, um homem quis saber como o Sol funcionava. Esperou que Mauá saísse para caçar e aproximou-se do Sol. Ao tocá-lo, o Sol quebrou, o mesmo acontecendo com a Lua e as estrelas. E a noite surgiu na imensidão do escuro. As mulheres mal conseguiam encontrar suas redes dentro da maloca. Crianças e idosos lamentavam-se do fundo da noite sem luz.

Mauá voltou para consertar o Sol. Ao ver o homem que o havia quebrado, Mauá lançou-se sobre ele e o atirou longe. Quando caiu, o homem transformou-se no macaquinho-mão-de-ouro, escuro como a noite e com as mãos douradas como o Sol que havia tocado.

Não foi possível consertar o Sol para que funcionasse como antes. O Sol caminhava para o poente, mas não conseguia retornar, sumindo no horizonte e deixando a Terra na escuridão. Mauá então fez com que a Lua e as estrelas surgissem na ausência do Sol para iluminar um pouco a noite. E é assim até hoje.

Ciência Hoje das Crianças, Rio de Janeiro: SBPC, n.94, ago. 1999.

D12 – Identificar a finalidade de textos de diferentes gêneros.

3. [Prof.ª Flávia Lêda] O texto lido tem por propósito

- A) explicar um fenômeno natural.
- B) apresentar argumentos em defesa de uma tese.
- C) narrar um fato cotidiano.
- D) narrar um episódio com intenção moralizante.

PROGRAMA DE RELAÇÃO TECNOLÓGICA

D1 - Localizar informações explícitas em um texto.

4. [Prof.ª Flávia Lêda] Segundo o texto, a Lua e as estrelas

- A) aparecem quando há sol.
- B) provocaram o surgimento da noite.
- C) quebraram o Sol.
- D) iluminam a noite, quando o Sol se vai.

PROGRAMA DE RELEIÇÃO TECNOLÓGICA

ATIVIDADE PARA CASA

Como você aprendeu, há lendas espalhadas por todo o Brasil. Procure conversar com as pessoas mais próximas e pesquise algumas lendas de sua região.

PROGRAMA DE RELAÇÃO TECNOLÓGICA



NA PRÓXIMA AULA

GÊNERO TEXTUAL - POEMA

- CONCEITO;
- FUNÇÃO DO POEMA;
- CARACTERÍSTICAS;
- LEITURA E INTERPRETAÇÃO DE POEMAS.

PROGRAMA DE RELAÇÃO TECNOLÓGICA