Português

Segunda língua estrangeira

4º ano



Caderno do aluno

SERIE
Las lenguas en la escuela

Buenos Aires Ciudad

Vamos Buenos Aires

Jefe de Gobierno

Horacio Rodríguez Larreta

Ministra de Educación e Innovación

María Soledad Acuña

Subsecretario de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología

Diego Javier Meiriño

Directora General de Planeamiento Educativo

María Constanza Ortiz

Subsecretario de Ciudad Inteligente y Tecnología Educativa

Santiago Andrés

Directora General de Educación Digital

Mercedes Werner

Gerente Operativo de Tecnología e Innovación Educativa

Roberto Tassi

Subsecretaria de Coordinación Pedagógica y Equidad Educativa

Andrea Fernanda Bruzos Bouchet

Subsecretario de Carrera Docente y Formación Técnica Profesional

Jorge Javier Tarulla

Subsecretario de Gestión Económico Financiera y Administración de Recursos

Sebastián Tomaghelli

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.

Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología (SSPECT)

Dirección General de Planeamiento Educativo (DGPLEDU)

Gerencia Operativa de Lenguas en la Educación (GOLE)
Programa Escuelas de Modalidad Plurilingüe de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires
Coordinación General: Laura Castillo
Coordinación autoral: Julia Vanodio

Especialistas: Andrea Ayres, Julia Vanodio

Subsecretaría de Ciudad Inteligente y Tecnología Educativa
Dirección General de Educación Digital (DGED)
Gerencia Operativa de Tecnología e Innovación Educativa (INTEC)
Roberto Tassi

Especialistas de Educación Digital: Julia Campos (coordinación), Ignacio Spina

---

Coordinación de materiales y contenidos digitales (DGPLEDU): Mariana Rodríguez
Colaboración y gestión: Manuela Luzzani Ovide

Ilustraciones: Magalí Ludmila Morales

Edición y diseño (DGPLEDU)
Coordinación de serie Las lenguas en la escuela: Silvia Saucedo
Edición: Andrea Dayan
Diseño gráfico: Ignacio Cismondi, Alejandra Mosconi, Patricia Peralta

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
Portugués en la escuela : cuarto grado, segunda lengua extranjera. - 1a edición para el alumno - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Ministerio de Educación e Innovación, 2019.
32 p. ; 28 x 21 cm. - (Las lenguas en la escuela)

ISBN 978-987-673-381-6

1. Lengua Portuguesa. 2. Enseñanza de Lenguas Extranjeras. 3. Educación Primaria.
CDD 372.65

ISBN:978-987-673-381-6

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente. Se prohíbe la reproducción de este material para reventa u otros fines comerciales.

En este material se evitó el uso explícito del género femenino y masculino en simultáneo y se ha optado por emplear el género masculino, a efectos de facilitar la lectura y evitar las duplicaciones. No obstante, se entiende que todas las menciones en el género masculino representan siempre a varones y mujeres, salvo cuando se especifique lo contrario.

Fecha de consulta de imágenes, videos, textos y otros recursos digitales disponibles en internet: 15 de junio de 2019.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación e Innovación / Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología. Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Lenguas en la Educación, 2019.
Holmberg 2548/96, 2° piso - C1430DOV - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Este libro se terminó de imprimir en el mes de junio de 2019 en Imprenta de la Ciudad de Buenos Aires, Diógenes Taborda 933, C1437EGA, Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.

Sumário

Unidade 1

SEÇÃO 1
AMIGOS EM QUADRINHOS 7

SEÇÃO 2
UMA GAROTA FORA DE SÉRIE 10

SEÇÃO 3
TODO MUNDO TEM... 13

SEÇÃO 4
O MUNDO DÁ UMA HISTÓRIA 16

Unidade 2

SEÇÃO 1
HISTÓRIAS POR TODOS OS CANTOS 21

SEÇÃO 2
CENÁRIOS E PERSONAGENS 24

SEÇÃO 3
AMIZADE VIRTUAL 27

SEÇÃO 4
OUTRAS PERSONAGENS DO BRASIL 30

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.

Unidade 1

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.

SEÇÃO 1

AMIGOS EM QUADRINHOS

A história em quadrinhos é um gênero muito conhecido. Em várias revistas aparecem quadrinhos de super-heróis, mas existem muitas outras histórias que podemos encontrar em tirinhas. *A Turma da Mônica* é uma delas, conta as aventuras de um grupo de amigos com características bastante peculiares. Você já conhece essa turma? *O Calvin e a Mafalda* e, os mais recentes, *Macanudo e Gaturro* são outras personagens de quadrinhos que fazem a gente refletir e se divertir. Quais são as tirinhas das que você gosta? Nesta Unidade você terá a oportunidade de conhecer mais sobre esse tipo de histórias.

Atividade 1

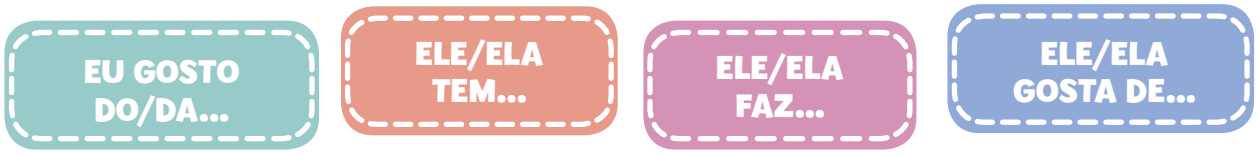
Faça uma pesquisa sobre as histórias em quadrinhos que há na biblioteca da sua escola. Anote na lista abaixo quais personagens e histórias você encontrou e alguns dados importantes sobre elas. Vale perguntar aos seus pais e professores quais quadrinhos eles liam quando eram crianças.

Nome do quadrinho	Autor	Data de criação	País
Turma da Mônica	Mauricio de Souza	1959	Brasil

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.

Atividade 2

a) Qual é a sua personagem preferida? Use os verbos abaixo e crie uma descrição dela:



b) Você sabia que algumas histórias em quadrinhos têm seus próprios sites? *A Turma da Mônica*, por exemplo, é uma delas! Pesquise mais informação sobre sua personagem preferida no *website* dela ou em sites especializados em histórias em quadrinhos.

As perguntas abaixo podem guiar sua pesquisa:

- Quantos anos ela tem?
- O que ela faz?
- Como é sua personalidade?
- Que personagens a acompanham?
- Quais são suas características físicas principais?
- E suas características emocionais?

c) Crie uma ficha sobre a personagem escolhida com toda a informação pesquisada, use as perguntas anteriores como categorias para sua elaboração. Complete com um desenho da personagem, usando todos os detalhes conhecidos.

d) Troque a ficha com os colegas para conhecer outras personagens.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.

Tempo de conversa

Que diferenças há entre as personagens favoritas de cada um? Em que se parecem?

- Complete:

Minha personagem favorita se parece com .....

porque.....

Ela é diferente de ..... porque .....

- Exponham suas fichas no mural da sala para que todos conheçam mais estas personagens.

Atividade 3

Relacione os nomes das roupas das personagens com os desenhos.

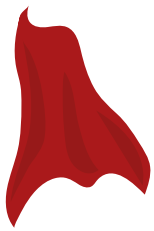
Máscara

Capa

Luva

Sunga

Calça



















Camiseta

Bota

Vestido

Macacão

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.

SEÇÃO 2

UMA GAROTA FORA DE SÉRIE

Atividade 1

Na biblioteca de sua escola tem um livro chamado *Carol*, de Laerte. É uma história em quadrinhos que conta as aventuras de uma menina inteligente, divertida e bem-humorada. Leiam entre todos e conheçam mais sobre as aventuras dela.

Atividade 2

a) Complete a apresentação da Carol:

A Carol tem um amigo que se chama .....

Ela mora com .....

Ela tem os cabelos ..... e seu amigo Gabriel é um menino de cabelos .....

b) Levantem as tirinhas preferidas pelo grupo e juntos leiam mais uma vez. Escolham a mais divertida e escrevam entre todos o que acontece nela.

.....

.....

.....

.....

.....

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.

Atividade 3

a) Vocês contaram sobre como é a Carol. Que tal escrever agora sobre você? Complete o texto abaixo, com suas características. Use o vocabulário do quadro. Vale também procurar no dicionário!

Eu sou _____, mas me chamam de _____

Eu tenho _____ anos

Moro com _____

Meu aniversário é no dia _____

Gosto de brincar de _____

com meus amigos _____

Adoro comer _____

Nos finais de semana eu gosto de _____

_____

Conheça algumas palavras que podem ajudar na sua descrição:

Mãe, pai, avó, avô, irmão, irmã…
Pular corda, elástico, jogo de tabuleiro, baralho, pega-pega, esconde-esconde…
Loira/o, morena/o, cabelo castanho, cabelo preto, ruiva/o…
Cabelo curto, comprido, amarrado, solto…
Alta/o, baixa/o…

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.

b) Leia sua apresentação para os colegas e aproveite para descobrir mais sobre eles. Aponte suas descobertas.

- Do que eles mais gostam de brincar?

- O que eles adoram comer?

- O que eles gostam de fazer no final de semana?

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.

SEÇÃO 3

TODO MUNDO TEM...

A Carol é uma menina que adora aventuras. Nos quadrinhos podemos conhecer seus sonhos e travessuras, tudo com uma pitada de inteligência e rapidez. Nesta seção você e seus colegas vão conhecer a música *Ciranda da Bailarina* e se divertir com essas meninas cheias de personalidade.

Atividade 1

Escute a música "Ciranda da Bailarina" interpretada por Adriana Partimpim, composta por Edu Lobo e Chico Buarque. Essa bailarina parece perfeita, não faz nada como todo mundo, mas será que isso é verdade?

- Depois de escutar a canção, grife no trecho abaixo as palavras que você ainda não conhece e aquelas que achar engraçadas. Procure seu significado no dicionário.

Procurando bem
Todo mundo tem pereba
Marca de bexiga ou vacina
E tem piriri, tem lombriga,
tem ameba
Só a bailarina que não tem
E não tem coceira
Verruga nem frieira
Nem falta de maneira ela não tem
Futucando bem
Todo mundo tem piolho
Ou tem cheiro de creolina
Todo mundo tem
um irmão meio zarolho
Só a bailarina que não tem
Nem unha encardida
Nem dente com comida
Nem casca de ferida ela não tem
Não livra ninguém
Todo mundo tem remela
Quando acorda às seis da matina
Teve escarlatina
ou tem febre amarela
Só a bailarina que não tem

Violão: Celso Fonseca
Piano e caixinhas de música: Adriana Partimpim
Baixo: Dé Palmeira
Surdo, flauta de êmbolo, *ocean drums* e barulhos: Marcelo Costa

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.

Atividade 2
Tempo de conversa

a) Conversem sobre as características da Bailarina descritas na canção. O que é que ela "não tem"? Que coisas vocês têm em comum com ela ou com "todo mundo"? Conte um pouco mais sobre você seguindo o modelo da canção. O que é que você tem?

b) Continue o texto abaixo, usando as seguintes palavras:

e | mas | no entanto | além disso | porque | também

Eu tenho…

Atividade 3
Tempo de conversa

a) Prestando atenção nas características da Carol, você acha que ela tem algo em comum com a bailarina da música? Por quê? O que faz elas se parecer ou diferenciar? Qual é a sua opinião sobre as características das personagens? Confira com as opiniões dos colegas aponte-as no quadro a seguir:

Carol	Bailarina

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.

b) Complete os textos abaixo com suas conclusões da comparação entre as personagens.

A Carol e a bailarina se parecem porque...

Elas são diferentes em...

VOCÊ SABIA?

Adriana Partimpim é o nome que a cantora Adriana Calcanhoto usa para produzir obras infantis. Esse *apelido* foi dado a ela pelo seu pai quando ainda era criancinha e Adriana começou a usá-lo novamente quando começou a fazer músicas para crianças. Para conhecer mais sobre a cantora, você pode visitar o site www.adrianapartimpim.com.br.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.

SEÇÃO 4

O MUNDO DÁ UMA HISTÓRIA

No livro *Carol*, a protagonista passeia pelas ruas de seu bairro. Nesta paisagem ela vive muitas aventuras. Durante esta seção, vamos desvendar as ruas da cidade da Carol e também descobrir as redondezas do bairro de sua escola.

Atividade 1

Preste atenção nas paisagens do bairro da Carol e em tudo o que ela vai encontrando durante seus passeios. Com a ajuda do dicionário, complete o quadro abaixo com todas as descobertas que fizeram.

Lugares Públicos	Lojas	Tipos de Moradia

Atividade 2

Como é o bairro da sua escola? Conversem e anotem suas características, entre todos. Vocês podem usar as perguntas abaixo como guia.

- Como se chama o bairro da sua escola?
- Que lojas têm neste bairro?
- Tem praças? Você as frequenta?
- O que você mais gosta de fazer neste bairro? E a caminho da escola?
- Você conhece algum vizinho do bairro?

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.

Atividade 3

Assim como a Laerte fez no livro da *Carol*, transforme o bairro da sua escola em uma história em quadrinhos. Você e seus colegas podem ser as personagens dessa aventura.

a) Para construir a tirinha siga as instruções abaixo:

1) Imagine uma personagem ou várias, pense em suas características físicas e de personalidade. Escreva o que você imaginou.

2) Pense em que cenário a história se passará, para cada um dos quadrinhos. Descreva brevemente esses cenários.

3) Planeje o que irá acontecer na tirinha. Lembre-se que a história deve ter um começo, um desenvolvimento e uma conclusão. Faça um rascunho de cada um dos quadrinhos.

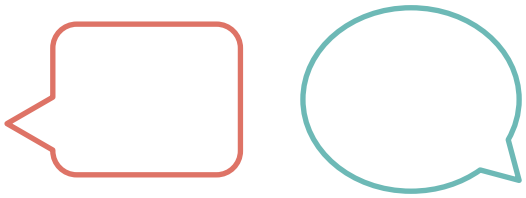
4) Escreva os diálogos e os textos levando em consideração que esse gênero exige textos curtos que reproduzem as características da fala.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.

Algumas dicas para antes de começar a produção:

Lembre que existem diferentes tipos de balão e quadros para escrever os textos:

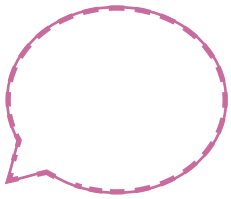
Com linhas contínuas, para representar a fala



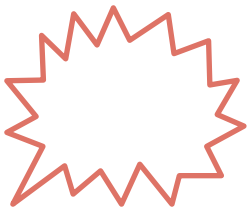
Com forma de nuvem, para representar pensamentos ou sonhos



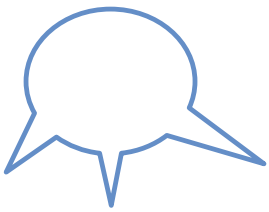
Com curvas pontilhadas para indicar sussurros



Com muitas pontas, para indicar gritos



Com vários extremos unidos aos personagens para indicar falas em conjunto



b) Apresentem, no mural da sua sala, a coleção de tirinhas sobre o bairro da escola. Convidem as outras turmas para visitar a exposição e contar sobre o que vocês aprenderam.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.

Unidade 2

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.

HISTÓRIAS POR TODOS OS CANTOS

SEÇÃO 1

As histórias do folclore de cada região contêm personagens diversas, algumas que são defensoras das matas, dos rios, dos mares e dos animais e outras que fazem enganações e travessuras. Há também as que são assustadoras! As lendas e mitos do folclore de uma região contam um pouco da tradição desse lugar. No Brasil, muitas dessas histórias são originárias da cultura indígena e africana. Nesta Unidade, você terá a oportunidade de conhecer um pouco mais da tradição e do folclore brasileiro através de suas lendas e mitos.

Atividade 1

a) Pesquise na biblioteca de sua escola sobre lendas e mitos do folclore brasileiro e argentino, vale também perguntar para a sua família quais lendas eles conhecem.
Com os livros e fontes de pesquisa em mãos, escolha a que chamar mais a sua atenção. Use o questionário abaixo para se ajudar na organização dos dados:

- Nome da lenda
- Em que região essa lenda aparece com frequência?
- Quais são as características físicas do/da protagonista?
- O que ele/ela gosta de fazer?
- É assustador/a?
- O que ele/ela defende?

b) Em roda, compartilhem a informação encontrada e conheçam as lendas que os outros colegas acharam.
A seguir, em grupos, elaborem um cartaz com a informação das personagens sobre as que você e seus colegas pesquisaram.

VOCÊ SABIA?

Cartaz é um tipo de anúncio que procura divulgar uma informação privilegiando o impacto visual. Costuma incluir imagem e texto, dando privilégio a imagem e usando textos curtos e diretos.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.

FICHA

Atividade 2

O Saci Pererê é uma das personagens do folclore brasileiro. Ele gosta muito de aventuras e travessuras, de pregar peças e enganações. Pesquise com seus colegas sobre as características do Saci e as diferentes versões dessa lenda.

a) Em grupo, compartilhe as informações que você encontrou sobre o Saci para preencher o quadro abaixo:

Nome:
Características físicas:
Características pessoais:
O que leva sempre consigo:
Que roupas ele usa:
Curiosidades:

b) Desenhe o Saci conforme as características que você descobriu

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.

Atividade 3

Na biblioteca de sua escola tem um livro chamado *Dois Chapéus Vermelhinhos*, de Ronaldo Simões Coelho. Nele, também aparece o Saci, esta personagem típica do folclore do Brasil. Leiam o livro entre todos e conheçam novas aventuras do Saci Pereré.

Atividade 4

QUADRO COMPARATIVO

No livro *Dois Chapéus Vermelhinhos*, o Saci está morando no *Sítio* do *Picapau Amarelo* junto com seus amigos. Essa história se passa nos dias de hoje, com muitas coisas em comum com as que se fazem na cidade. Volte ao livro e ao quadro da Atividade 2 e veja quais são as diferenças entre a lenda tradicional do Saci e a história do livro.

- Entre todos completem o quadro comparativo com as diferenças encontradas.

Lenda Tradicional	Dois Chapéus Vermelhinhos

Atividade 5

Escute a música do Saci Pererê, encontre e sublinhe as características dele que você e seus colegas pesquisaram nas atividades anteriores. Aproveitem para pular e dançar como o Saci!

Pererê Peralta (Saci) Carlinhos Brown

Me persegue pelo mato
Fazendo fumaça, fumando cachimbo
É o pererê peralta
Negro como a noite quase que despido
Pula, pula, some e dança
Como uma criança segue seu destino
Se esconde na floresta
Nunca perde festa, quer se divertir
A vermelha carapuça
Dá o tom da turma alegre do sítio (...)
Pe Pe perere perere Pererê

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.

SEÇÃO 2

CENÁRIOS E PERSONAGENS

Atividade 1
Tempo de conversa

O livro *Dois Chapéus Vermelhinhos* mostra a correspondência de duas personagens que usam chapéus vermelhos. Sobre uma delas vocês já pesquisaram, a outra, com certeza, já é conhecida de outros contos lidos na escola, ela é a Chapeuzinho Vermelho. Conversem entre todos sobre as novas características sobre a Chapeuzinho que aparecem na história.

Atividade 2

Entre todos, escrevam um texto contando onde a Chapeuzinho mora no livro, quais as suas características físicas, com quem ela vive e como é o lugar, o que ela conta sobre suas origens, etc.

Atividade 3

Que tal contar um pouco sobre você? A partir de tudo o que você já escreveu sobre Chapeuzinho, pense uma apresentação própria. O que você diria sobre si mesmo/a se tivesse que se apresentar para ela?

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.

Atividade 4

a) Que tal jogar um pouco? Complete os espaços com o nome das figuras. Todas pertencem à lenda do Saci:



.....



.....



.....



.....

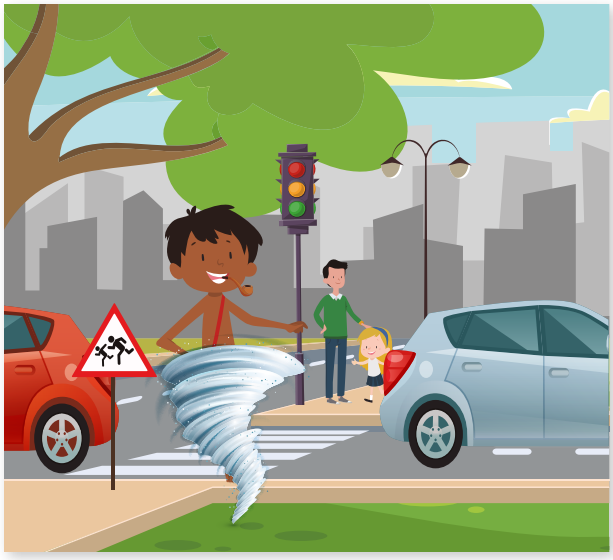
Parecido e diferente

Nas imagens a seguir você pode ver o Saci em diferentes cenários, que diferenças vocês podem apontar entre eles? Converse com a turma.

Floresta



Cidade



G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.

b) Escreva a seguir sobre as diferenças que vocês acharam.

Floresta	Cidade

REPORTAGEM

Atividade 5

Assista ao vídeo sobre o jogo "Jaguarete, o encontro", um jogo inspirado no folclore do Brasil. A seguir indique se as afirmações são certas ou erradas.

	Certo	Errado
Os jogos de RPG permitem ao jogador encenar uma história.		
O jogo apresentado na reportagem mostra a vida de personagens de lendas.		
O jogo permite aos jogadores reviver um período histórico situado no ano 1500.		
Os criadores do jogo inventaram uma nova realidade através do jogo.		
O jogo procura visibilizar preconceitos sobre os indígenas.		
O jogo foi produzido por um grupo de alunos universitários.		
O jogo é de distribuição gratuita nas escolas.		

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.

SEÇÃO 3

AMIZADE VIRTUAL

Atividade 1

Ao longo do livro *Dois Chapéus Vermelhinhos*, as personagens foram criando maneiras diferentes de se cumprimentar e se despedir. Retome a leitura e encontre as expressões usadas pelo Saci e pela Chapeuzinho. Conversem entre todos sobre seus significados e usos.

- Aponte a seguir as expressões que você encontrou:

.....

.....

.....

POR DENTRO DA LÍNGUA

No livro *Dois Chapéus Vermelhinhos* a Chapeuzinho e o Saci ensinam algumas palavras novas um para o outro, em francês e português. Volte ao texto e descubra o significado das palavras e expressões encontradas.

Atividade 2

Tempo de conversa

O livro acaba depois que o Saci e a Chapeuzinho participam do casamento junino, na festa organizada no sítio. Como essa história pode continuar? Será que a Chapeuzinho ficará morando no sítio? Ou será que o Saci vai se mudar para a França? Como vocês continuariam essa aventura?

- Que tal encenar esse final entre todos? Criem fantasias para representar o Saci e a Chapeuzinho e disponham a sala para recriar o cenário. O que será que eles se dizem nesse encontro "cara a cara"?

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.

Atividade 3

No livro, a Chapeuzinho Vermelho e o Saci se correspondem através de e-mails. Esse gênero textual é parecido com as cartas, mas tem algumas diferenças, principalmente por se tratar de um meio digital e instantâneo.

- Volte ao livro, explore as características desse gênero e responda:

a) Imagine uma personagem ou várias, pense em suas características físicas e de personalidade. Escreva abaixo o que você imaginou.

b) Como as personagens sabem sobre o que se trata o e-mail que receberam?

c) Como é o tratamento entre a Chapeuzinho e o Saci quando ainda não se conhecem? E depois de se tornarem amigos? Que expressões eles usam em cada caso?

d) O uso do e-mail favorece a troca de texto, mas também oferece outras possibilidades. Que outro tipo de intercâmbio virtual eles tiveram ao longo do livro? Que outros tipos de intercâmbios poderiam ocorrer através desse meio?

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.

Atividade 4

Usando a lista de cumprimentos e despedidas, escreva um último e-mail da Chapeuzinho para o Saci agradecendo as aventuras vividas no Brasil.

- Dica: Volte aos últimos e-mails trocados pelos personagens e confira como eles se tratavam nestas correspondências.



G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.

SEÇÃO 4

OUTRAS PERSONAGENS DO BRASIL

Atividade 1

No folclore brasileiro, existem muitas personagens que defendem a natureza. O Curupira, a Iara, o Boitatá, a Caipora são alguns exemplos de personagens de lendas defensoras da natureza.

- Pesquise no canal de vídeos da *Turma do folclore*, na biblioteca de sua escola e também em enciclopédias online, mais informações sobre esse tipo de lendas e suas personagens principais. Fique atento, pois existem várias versões da mesma lenda!

Nome	Características	O que faz	Onde vive
Curupira			
Iara			
Boitatá			
Caipora			

Atividade 2

Imagine como seria uma personagem defensora da sua cidade. O que essa personagem deveria defender? Quais características deveria ter? Onde ela poderia viver?

- Em grupos, discuta com seus colegas as respostas para essas perguntas. A seguir, complete o quadro com as informações da personagem criada.

Nome	Características	O que faz	Onde vive

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.

Atividade 3

a) Como seria uma história protagonizada pela personagem que vocês criaram?
Em grupos, escrevam uma tirinha contando uma aventura dessa nova personagem.

- Antes de começar, fique por dentro dos principais elementos de uma história em quadrinhos.

Requadro/ vinheta
É o espaço onde se inserem imagens e texto de maneira sequencial para construir a narrativa.

Balão e recordatório
O **balão**, como você já conhece da Unidade 1, é aquele desenho que encerra as falas ou pensamentos das personagens. Adota formas diferentes para transmitir estados de ânimo da personagem.
O **recordatório** é um requadro de texto que não se relaciona diretamente com nenhuma personagem, mas que explica uma indicação temporal ou inclui no quadrinho algum esclarecimento que ajude a construir a história. É comparável com a voz do narrador nas narrativas sem imagem (contos, fábulas, etc.)

Calha
É o espaço que separa os requadros (comumente chamados de "quadrinhos") e que colabora na construção da ideia de tempo transcorrido entre uma e outra cena dos requadros.

Onomatopeia
Representa o som do ambiente em que se passa a cena narrada. Não é colocada dentro de um balão como as falas e pensamentos, senão próxima do elemento que produz o barulho. Em geral, a forma das letras usadas para as onomatopeias são diferentes das usadas para os textos dos balões e dos recordatórios na tentativa de chamar a atenção do leitor.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.

Desenho/ imagem

É o outro elemento principal que constrói a narrativa visual da história em quadrinhos. Não precisa ser complexo, nem detalhado. O importante é que complemente o texto para criar junto com este uma unidade de sentido.

Roteiro

O roteiro é um esquema prévio à criação da tirinha no qual se descrevem as cenas dos quadrinhos e as falas das personagens. Permite organizar melhor os momentos narrativos (introdução, desenvolvimento, clímax e desfecho), ajustar os textos (que precisam ser breves) e revisar a sequência temporal antes de começar a desenhar.

b) Mãos à obra! Levando em conta a informação anterior:

1) Imaginem a história levando em conta os diferentes momentos que a compõem (introdução, desenvolvimento, clímax e desfecho). O esquema abaixo pode ajudar.
2) Criem o **roteiro** da tirinha, descrevendo cada cena/quadro com todos os elementos que a compõem.

No início .....

Depois .....

Então .....

Aí .....

Finalmente .....

3) Em uma cartolina, montem a versão final da história em quadrinhos para ser exposta no mural da sala.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.



Vamos Buenos Aires