MATERIAL DIDÁCTICO PARA PORTUGUÊS

Tema/assunto	"Ubaga Sóya" - Panela de estórias: jogo para produção de texto narrativo.
Classe(s)	7ª a 12ª
Tipo de material ou actividade	Cartões para dinamização de actividade de escrita de texto narrativo, promovendo a criatividade e o gosto pela oratura/tradição oral são-tomense.
Aprendizagens Essenciais	• Escrever textos narrativos, que integrem diálogos e descrições. (AE7; AE8; AE9) • Escrever textos narrativos e descritivos, assegurando a organização em parágrafos, a coerência e coesão textuais e a utilização de recursos expressivos diversificados. (AE10; AE11; AE12)
Sugestão de exploração didáctica	Ver nas páginas seguintes.

"ÚBAGA-SÓYA" – O QUE É?

A *Úbaga Sóya – Panela de Estórias*, como o próprio nome indica, é um recurso lúdico-didáctico que nos permite criar uma narrativa a partir de alguns "ingredientes" pré-definidos, inspirados pela tradição oral são-tomense, bem como pela riqueza literária, cultural e geográfica do país.

"ÚBAGA-SÓYA": Como está constituída?

É constituída por 60 cartões, pertencentes às categorias:
- *Início de Estória* (8)
- *Personagens Humanas* (12)
- *Personagens Animais ou Sobre-Humanas* (8)
- *Espaço* (12)
- *Acção* (12)
- *Final de Estória* (8)

O ficheiro contendo os cartões está preparado para ser impresso frente-e-verso, fazendo coincidir o verso (nome da categoria) com a frente (imagem ou texto) e facilitando o processo de corte dos cartões.

Preparação da actividade

Antes da aula:
- organizar os cartões em 6 conjuntos/molhos, separando-os de acordo com as categorias;
- colocá-los numa caixa, baú ou outro objecto que "simule" a "panela", de modo a criar um foco de atenção e motivação para os alunos (mais relevante para as turmas mais novas).

Durante a aula:
- organizar os alunos em grupos;
- explicar os objectivos da actividade e o modo como se vai desenrolar (etapas; tempo disponível para cada etapa; modo de apresentação da produção escrita; outras informações relevantes).

Dinamização da actividade

Consoante o nível de conhecimentos da turma e mesmo o nível de escolaridade, esta actividade pode desenvolver-se em mais do que uma aula, mas recomenda-se no mínimo uma aula de 90 minutos.

Circulando de grupo em grupo, o professor apresenta aos alunos, em leque, os cartões de uma categoria, com o verso (nome da categoria; por ex: *início de estória*) virado para cima. Sugere-se que seja usada a ordem de categorias indicada acima (coluna da esquerda).

Um aluno por grupo retira, à sorte, um cartão de uma categoria, e assim sucessivamente até todos os grupos terem 1 cartão de cada categoria. Se o professor assim o entender, pode juntar num mesmo "leque" os dois tipos de cartões referentes a "personagens".

Os grupos produzem uma narrativa original em torno dos elementos que lhes couberam em "sorte". O professor deve incentivar a que sigam as etapas da escrita processual: planificação; redacção; revisão.

Um porta-voz de cada grupo apresenta à turma, lendo em voz alta, a estória produzida pelo seu grupo (antes da leitura, deve referir qual o conteúdo dos cartões que serviram de base ao trabalho do grupo). Pode sugerir-se também a leitura dramatizada (narrador e falas das personagens).

Outras sugestões

Com turmas de 10ª classe em diante, pode-se mostrar 1 exemplo de cartão de cada categoria e depois pedir aos alunos que criem mais *n* cartões por categoria (aproveitando para fazer revisão das categorias da narrativa).

Os professores podem criar outros cartões, contendo outros elementos, para cada uma das categorias, nomeadamente se pretenderem que as narrativas abordem uma temática em concreto.

Informações complementares

Quem são as personagens humanas?

1. **Avó**: Personagem feminina muito presente nos contos tradicionais, é marcada pela empatia e também sabedoria.
2. ***Bêtôdô***: Em forro, *bêtôdô* significa *douto*, *inteligente*. Trata-se de uma personagem masculina caracterizada pel de artimanhas e de expedientes perante desafios e dificuldades.
3. **Lavadeira**: Esta é a mulher que lava no rio, cantando enquanto trabalha. Acredita-se que o seu canto asseg brilho do sol, fundamental para branquear e secar a roupa que lava.
4. **Mulata**: Personagem de contos e lendas de São Tomé e Príncipe, a mulata, mulher de pele morena, é reconh pela sua beleza física.
5. ***Palaiê***: A vendedeira de peixe, caracterizada pelos seus pregões pitorescos e pela boa-disposição para c clientela, é uma marca indelével da paisagem humana de STP.
6. **Parteira**: Tradicionalmente, a parteira apoia a mulher num dos momentos mais difíceis e importantes da sua vi por isso, muito hábil, além de boa confidente.
7. **Pescador**: Figura masculina essencial da paisagem humana são-tomense, povoa a cultura e o imaginário do Possui uma fortíssima ligação ao mar.
8. ***Piadô Zawa***: Com a sua função de *vidente* ou *adivinho*, auxilia as outras personagens quando deparam cor problema de saúde física ou espiritual, receitando-lhes plantas medicinais.
9. **Rapaz**: Criança ou jovem que percorre diversas paisagens do país, em busca de aventuras ou diversão.
10. **Rei**: Personagem tradicional das narrativas orais, marcada pelo poder que detém sobre todas as outras pessoa
11. ***San Lenha***: Em crioulo forro, *San Lenha* é a *senhora rainha*. Nos contos e lendas da tradição oral, é maioritarian caracterizada por um perfil sereno e sábio.
12. **Vizinha**: Tradicionalmente, esta personagem costuma ser retratada como extremamente curiosa e, por veze maledicente.

Quem são as personagens animais?

1. ***Gandú***: *Gandú* é o tubarão, que atormenta e ameaça a vida dos pescadores e de todos aqueles que atravessa grandes rios ou se aventuram no mar.
2. ***Konóbia***: *Konóbia* é uma ave endémica de STP, que costuma ser avistada junto aos rios. Há quem diga que pequena e bela ave tem poderes místicos e que as penas da sua cauda têm propriedades mágicas amorosas.
3. **Macaco**: Personagem de muitos dos contos tradicionais são-tomenses, é caracterizado pela sua astúcia e espe
4. **Tartaruga**: A Tartaruga (ou o Tartaruga) é uma das personagens mais simbólicas da tradição oral são-tom Normalmente, o animal é personificado e retratado como muito inteligente, determinado e audaz, representa povo, nas dificuldades por que passa.

Quem são as personagens sobre-humanas?

1. **Gigante**: Com um tamanho fora do comum, o Gigante é caracterizado como extremamente cruel para co humanos, mas pouco inteligente.
2. **Mulher nocturna**: Esta personagem é normalmente marcada por ter pés de cabra, uma característica física dist que lhe atribui contornos demoníacos. Só é avistada à noite, vagueando pelas ruas.
3. ***Ôcossô***: O/A *ôcossô* surge nas narrativas tradicionais como uma figura feminina, de longos cabelos loiros e de muito clara, pela falta de pigmentação. Embora habite num palácio no fundo do mar (ou do rio), vem pentea superfície, gerando temor e desejo.
4. ***Tluki Sun Deçu***: Trata-se de uma pequena ave, cujo peculiar bater de asas terá sido criado para anunciar o nasc um novo dia e para acordar os seres humanos. Trata-se de uma personagem muito astuta, dizendo-se abençoada por Deus.

Quais são os espaços da acção?

1. **Boca do Inferno**: Localizada em Cantagalo, é uma formação rochosa no mar, marcada pela agitação das água uma lenda que diz que é um portal de teletransporte para Portugal.
2. **Lagoa Amélia**: Localizada em Mé-Zochi, trata-se de uma cratera coberta por vegetação. Algumas lendas assoc Lagoa Amélia ao desaparecimento misterioso de pessoas.
3. ***Matu manga***: Espaço onde crescem mangas, muito procurado e apreciado pelas crianças.
4. ***Nozadu***: Ritual de homenagem, após o velório e o funeral, onde se contam narrativas tradicionais. Além de um es físico, pode ser um espaço psicológico.
5. ***Obô***: A floresta, local de uma riquíssima biodiversidade, onde também se procura alimento.
6. ***Oká***: Árvore característica de STP, a cujo espaço se associam propriedades místicas e mágicas.
7. **Pico do Cão Grande**: Ícone da paisagem são-tomense, é uma montanha esguia, localizada no distrito de Caué.
8. **Pico Papagaio**: Localizado no Príncipe, é uma montanha que se destaca na ilha e se avista da cidade de Santo Ant
9. **Praia das Sete Ondas**: Localizada entre Água Izé e Ribeira Afonso, é uma praia muito procurada. Existe uma lend explica a origem do seu nome.
10. **Rio**: Em STP, os rios estão cheios de vida e neles desenvolvem-se diversas actividades. Pode ser seleccionado u em particular ou manter-se apenas a referência vaga.
11. **Roça**: É um espaço físico e social, com construções da era colonial, onde vivem comunidades.
12. ***Ximidô***: Nome dado às águas paradas e aos pântanos, é um espaço misterioso e muitas vezes personificado, considerado místico.