

PROJETO

APRENDENDO COM A GALINHA RUIVA O VALOR DA COOPERAÇÃO



Tema: Aprendendo com a Galinha Ruiva o valor da cooperação

Justificativa:

A criação do projeto sobre a história "A Galinha Ruiva" ocorreu mediante a observação da necessidade de proporcionar às crianças uma experiência educativa principalmente na área da cooperação. A história oferece um contexto lúdico para explorar temas como cooperação, responsabilidade e trabalho em equipe, fundamentais para o desenvolvimento integral dos alunos. Além disso, o projeto promove o desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais e sociais através de atividades que estimulam a criatividade, a expressão artística e o pensamento crítico, preparando as crianças para enfrentar desafios futuros de maneira ética e colaborativa.

Objetivos:

- Estimular a comunicação oral das crianças ao discutir a história, compartilhar opiniões e recontar eventos.
- Promover o interesse pela escrita através de atividades de desenho, pintura e escrita espontânea relacionadas à história.
- Introduzir conceitos básicos de quantidade e contagem, usando elementos da história (grãos, animais, etc.).
- Explorar noções de tempo (antes, durante e depois) relacionadas aos eventos da história.
- Observar e discutir os ciclos de vida das plantas e dos animais, como exemplificado na história da Galinha Ruiva.
- Explorar a importância do trabalho em equipe e da cooperação, especialmente na produção de alimentos.
- Estimular a criatividade através de atividades artísticas como desenho, pintura e modelagem, inspiradas nos personagens e cenários da história.
- Promover a expressão emocional através de dramatizações da história.

Campos de Experiência:

1. O Eu, o Outro e o Nós:

- Desenvolver a empatia e a compreensão das relações interpessoais, explorando as interações entre os personagens da história.
- Refletir sobre a importância do trabalho em equipe e da colaboração na resolução de problemas.
- Estabelecer relações interpessoais respeitadas, solidárias e de cuidado mútuo. **(EI01CG01)**
- Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios. **(EI03ET01)**

2. Corpo, Gestos e Movimentos:

- Promover atividades que envolvam movimento e expressão corporal, como dramatizações e jogos de imitação dos animais da história.
- Estimular a consciência corporal através de brincadeiras que representem as atividades realizadas pelos personagens.
- Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música. (EI03CG03)
- Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas. (EI03CG05)

3. Escuta, fala, pensamento e imaginação

- Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão. (EI03EF01)
- Inventar brincadeiras cantadas, poemas e canções, criando rimas, aliterações e ritmos. (EI03EF02)

4. Traços, Sons, Cores e Formas:

- Explorar diferentes formas de expressão artística, como desenho, pintura e modelagem, utilizando materiais variados para representar os elementos da história.
- Estimular o uso criativo das cores e formas na criação de cenários e personagens da história.
- (EI03TS02) Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.
- Utilizar materiais variados com intencionalidade e planejamento em diferentes contextos e finalidades. (EI04EO06)

5. Campo de experiências: “Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações

- (EI03ET04) Registrar observações, manipulações e medidas, usando múltiplas linguagens (desenho, registro por números ou escrita espontânea), em diferentes suportes.
- (EI03ET07) Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.
- (EI03ET08) Expressar medidas (peso, altura etc.), construindo gráficos básicos.

- (EI03ET02) Observar e descrever mudanças em diferentes materiais, resultantes de ações sobre eles, em experimentos envolvendo fenômenos naturais e artificiais.
- (EI03ET03) Identificar e selecionar fontes de informações, para responder a questões sobre a natureza, seus fenômenos, sua conservação.
- (EI03ET05) Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças.

Período: _____

Experiências e vivências de aprendizagem:

Semana 1: Introdução à História da Galinha Ruiva

- Contar a história da Galinha Ruiva utilizando palitoques dos personagens.
- Roda de conversa sobre os personagens e eventos.
- Atividade para colorir a galinha e enfeitar a letra G de GALINHA.
- Brincadeira de roda no pátio: A galinha quer por.
- Atividade de escrita dos nomes dos personagens da história.

Semana 2: Exploração dos Temas da História

- Discussão sobre os temas de trabalho em equipe e responsabilidade.
- Dramatização da história em grupos.
- Atividade matemática: contagem de grãos e outros elementos da história.
- Atividade de cruzadinha.

Semana 3: Encerramento e Consolidação

- Reconto oral da história pelos alunos.
- Atividade de probleminhas matemáticas.
- Criação de texto coletivo inspirado na Galinha Ruiva.
- Quebra cabeça dos personagens da história.
- Atividade artística final: criação de um mural colaborativo com os personagens da história.

Avaliação:

- Observação participativa das interações e aprendizagens durante as atividades.
- Registro de produções individuais (desenhos, escritos) para avaliar o desenvolvimento da linguagem e expressão artística.

- Feedback individualizado sobre o entendimento dos conceitos explorados e o envolvimento das crianças nas atividades.

Culminância:

Exposição dos trabalhos realizados ao fim do projeto.

Referência:

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (**BNCC**). Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

Diretrizes Curriculares na Educação Infantil da Rede Municipal de Criciúma. A Criança Como Protagonista da Aprendizagem, 2016.

LEE, Suzy. **Sombra**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

Fiúza, Elza. **A Galinha Ruiva** – Recontado por Elza Fiúza. Consultoria editorial de Nelly Novaes Coelho. São Paulo, 1996 (Clássicos Infantis).

Aviso de Direitos Autorais

Este produto e todo o seu conteúdo, incluindo, mas não se limitando a, textos, gráficos, logotipos, ícones e imagens, são protegidos pela Lei de Direitos Autorais (Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998) e estão sob a propriedade exclusiva de [Nome da Sua Empresa]. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida, distribuída, republicada, baixada, exibida, postada ou transmitida por quaisquer meios, eletrônicos ou mecânicos, incluindo fotocópia, gravação ou outros métodos de reprodução, sem a expressa e prévia autorização por escrito do detentor dos direitos autorais.

Este produto destina-se exclusivamente ao uso pessoal e não comercial. A aquisição deste produto não transfere quaisquer direitos de propriedade intelectual sobre ele. Compartilhamento Proibido

É estritamente proibido o compartilhamento, distribuição ou qualquer outra forma de divulgação deste produto a terceiros sem a autorização por escrito do proprietário dos direitos autorais. Qualquer uso não autorizado deste material está sujeito a sanções civis e criminais conforme a Lei nº 9.610/98.

Importante: Ao adquirir este produto, você concorda com os termos aqui estabelecidos e entende que qualquer violação das políticas de direito autoral será tratada de acordo com a legislação vigente. O Blog Cantinho Alternativo na pessoa de Greice Amorim agradece a sua compreensão e cooperação.



<https://cantinhoalternativo.com.br/lojinha/>