

NOGUINHO

Autoria: Sueli Ferreira de Oliveira (org.)

Turmas: 3º ao 5º ano

Disciplinas envolvidas: Arte, Língua Portuguesa e Ensino Religioso

Tema: Ética e cidadania



JUSTIFICATIVA

As regras são normas estabelecidas por uma ou mais pessoas para determinar a execução de uma atividade ou uso. Há regras de trânsito, regras escolares, regras políticas, enfim. O cumprimento ou não das regras depende de cada pessoa. Mas, geralmente, o não cumprimento acarreta consequências nem sempre tão boas para a própria pessoa e para os outros.

Mas as regras devem estar embasadas na ética, para se tornarem coerentes e justas. Dessa forma, seu cumprimento se faz com consciência.

Conhecer as regras e sua razão de existir possibilita melhor convivência.

OBJETIVOS

- Reconhecer a importância das regras no desenvolvimento das atividades e nos relacionamentos.
- Desenvolver o gosto pela leitura.
- Identificar as principais regras de convivência e as possíveis consequências de sua não utilização.

ATIVIDADES SUGESTIVAS

1. Apresentar o livro e questionar: Quem é o Noguinho? Quem mais participa da turma? O que a turma gosta de fazer? Quem é a organizadora do livro? Por que “organizadora” e não “autora”? Você conhece outras obras de Sueli Ferreira de Oliveira?

2. Ler a 4ª capa. Noguinho propôs um jogo sem regras. Que jogo seria esse? Você conhece algum jogo sem regras? Você já elaborou regras para um jogo? É possível jogar sem regras? O que pode acontecer?

3. Leitura do livro.

4. Debater: Qual foi a reclamação do Noguinho? Em quais jogos eles não tiveram regras? Como foi o jogo sem as regras? A que conclusão a turma chegou?

5. Todas as regras são importantes? Listar algumas regras e classificar se são importantes ou não. (As crianças poderão perceber que existem algumas regras que podem ser importantes para uns e não para a maioria.)

6. Listar as principais regras que o aluno tem em casa. Assinalar as que são importantes.

7. Perguntar: Todas as regras trazem benefícios? O que se deve ter em mente ao elaborar uma regra? (Ressaltar a necessidade de observar a ética, o respeito às pessoas, à natureza e se estas não ferem os princípios bíblicos.)

8. Escolher parte da história para dramatizar – a atividade pode ser feita em grupos.

9. Brincar sem o uso de regras. Depois, analisar a brincadeira, relacionar as regras da brincadeira, verificar se todas as regras são necessárias ou se há alguma que pode ser alterada ou incluída.

10. Realizar a leitura em voz alta com entonação. Variante: forme um jogral, indicando a fala de cada personagem.

Carmen de Souza
Coordenadora Pedagógica
Casa Publicadora Brasileira



CASA PUBLICADORA BRASILEIRA

Rodovia SP 127 – km 106, Caixa Postal 34 – 18270-000 Tatuí, SP

Fone: (15) 3205-8800 – Fax: (15) 3205-8900

E-mail: didatico@cpb.com.br