

ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

A JORNADA DA GARRAFINHA

ALÉXIA ROCHE
REGIANE CRISTINA MARCOLINO
CAMILA SCAVAZZA



Material elaborado por: Aléxia Roche

Atividade 1: Leitura e roda de conversa



Objetivo:

- Introduzir a história, estimulando a escuta, a imaginação e a compreensão inicial do enredo.

Aplicação em sala:

- O docente irá ler o livro em voz alta, mostrando todas as ilustrações aos estudantes.
- Após a leitura, uma roda de conversa deve ser realizada, a partir das seguintes perguntas:
 1. O que aconteceu com a garrafinha na história?
 2. Por que vocês acham que ela foi descartada?
 3. Por que motivos nós jogamos os objetos fora?
 4. Para onde vão as coisas que nós jogamos fora? O que acontece com elas?
 5. Por quais lugares a garrafinha passou? Será que outras coisas também passaram por esses lugares? Quais coisas?
 6. Você já jogou algo fora, que poderia ter sido transformado, como a garrafinha? O que era?
- Incentivar a escuta atenta e observação das ilustrações.

Atividade 2: Reconto divertido



Objetivo:

- Compreender a sequência de acontecimentos da história e desenvolver habilidades de narrativa oral.

Aplicação em sala:

- O docente irá recontar a história usando cartões ilustrados de cada página (garrafinha, sapato, bola, chapéu, ilha de lixo, barco).
- Em seguida, os alunos serão divididos em pequenos grupos.
- O docente deve distribuir os cartões, para que os grupos organizem a sequência.
- Cada grupo apresentará a sua sequência para a turma, recontando a história à sua maneira.

Materiais necessários:

- Cartões com as imagens impressas (o arquivo para impressão está disponível no final da sequência didática).

Atividade 3:

Refletindo sobre o lixo



Objetivo:

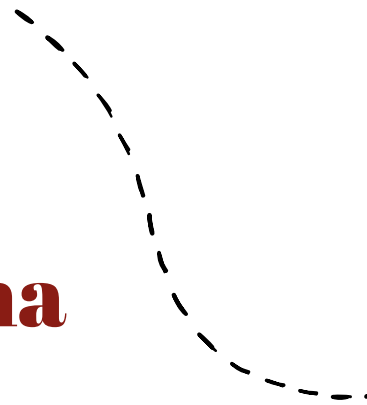
- Refletir sobre o destino do lixo, consumo consciente e cuidados com o meio ambiente.

Aplicação em sala:

- O professor irá retomar a história e mencionar as ilhas de lixo no oceano.
- Os alunos devem refletir sobre como as ilhas de lixo surgem e o que pode ser feito para destruí-las. Além disso, devem refletir sobre o impacto do descarte de objetos no oceano. Para isso o professor pode perguntar: Por que os objetos foram parar no mar? O mar é lugar de descartar as coisas? O que será que acontece com a água e com os animais, quando o lixo vai parar no oceano?
- Na sequência, o professor deve mostrar diferentes materiais, como garrafas, tampinhas, latas e sacolas. As crianças podem explorar os itens e imaginar como podem ser reaproveitados.
- Por último, a turma deve criar um mural do reaproveitamento, com desenhos (e ideias) de como os materiais podem ser reaproveitados.

Atividade 4:

A jornada da garrafinha



Objetivo:

- Compreender a trajetória da garrafinha e relacionar os acontecimentos com espaços físicos e elementos do ambiente.

Aplicação em sala:

- O docente irá retomar a história.
- Na sequência, irá distribuir uma folha de papel sulfite para cada criança.
- Os alunos irão fazer um mapa da jornada da garrafinha, desenhando os lugares por onde ela passou (rua, bueiro, rio, mar, ilha de lixo, barco, centro de reciclagem) e quem ela encontrou pelo caminho (sapato, bola, chapéu, mãos, etc.).
- Os desenhos podem ser expostos na sala de aula ou no pátio da escola.

Atividade 5:

Oficina de transformação



Objetivo:

- Promover a criatividade e o reaproveitamento, reforçando a ideia de dar nova vida a objetos esquecidos.

Aplicação em sala:

- Antes dessa aula, o docente deve pedir às famílias que enviem garrafas plásticas, tampinhas, papelão e sacolas higienizadas para a atividade.
- Na atividade, o professor irá disponibilizar todos os objetos trazidos pelas famílias no centro da sala. Cada criança deve escolher os itens que irá utilizar.
- Com muita criatividade, cada aluno irá criar “novos brinquedos ou utilidades” para esses objetos.
- O professor deve mediar a exploração dos materiais, garantindo segurança. Além disso, precisa relacionar a atividade à história, reforçando a mensagem de cuidado e reaproveitamento.
- No final, os brinquedos podem ser expostos para toda a escola. Após a exposição, as crianças podem levar suas criações para a casa.

Atividade extra: Quebra-cabeça

Objetivo:

Monte a imagem completa encaixando corretamente todas as peças do quebra-cabeça.

Materiais necessários:

- Impressão do quebra-cabeça.
- Tesoura para recortar as peças.
- Papel de gramatura alta (ex: 230g) ou papelão para suporte.
- Cola branca ou fita adesiva larga, para colagem.

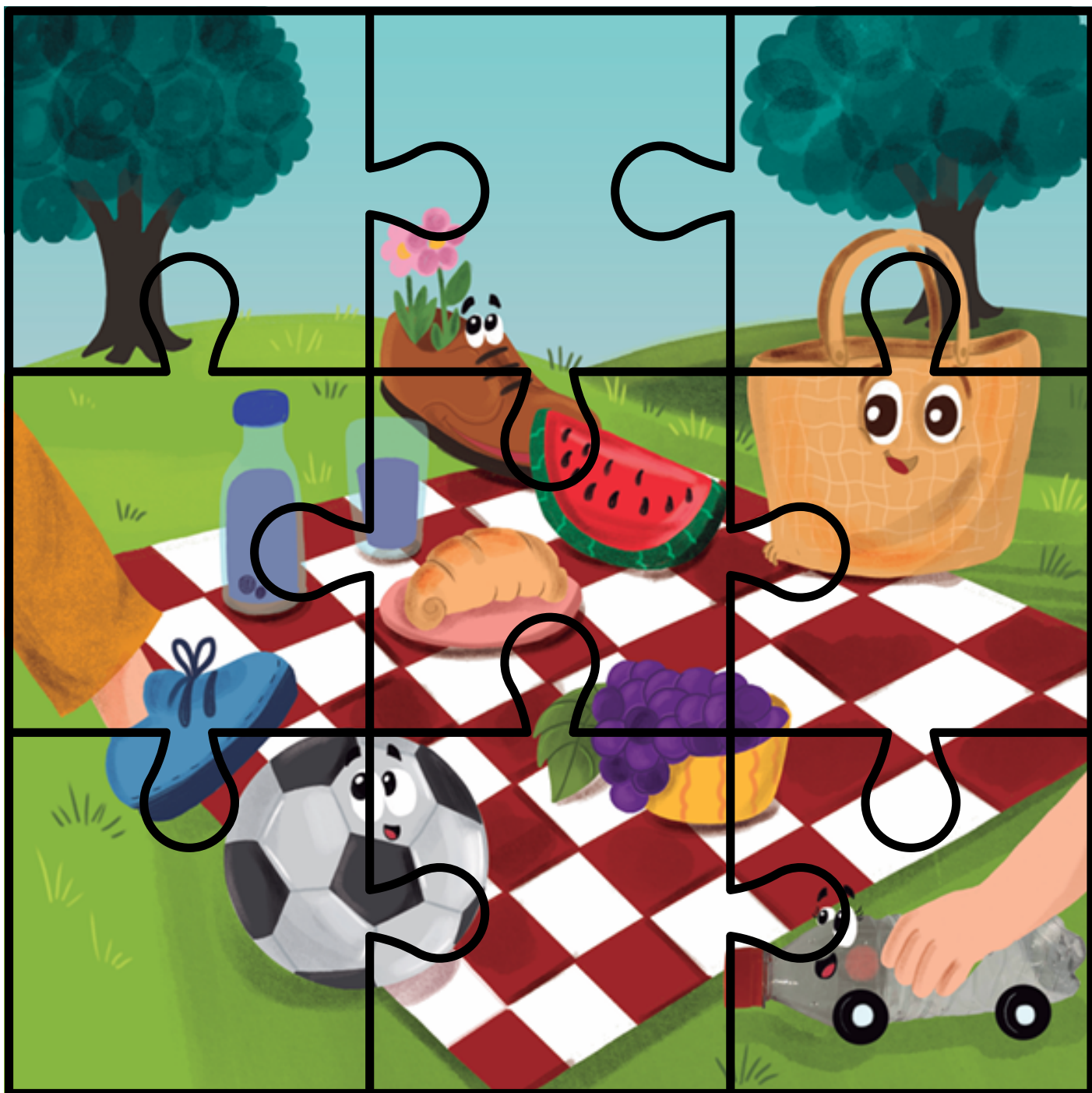
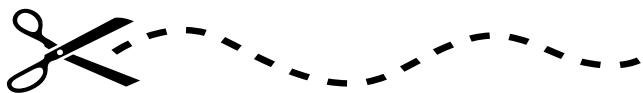
Passo a passo:

- Com cuidado, recorte todas as peças do quebra-cabeça seguindo as linhas de contorno. Use tesoura para maior segurança ou estilete para cortes mais precisos.
- Organize as peças recortadas, separando bordas e cantos para facilitar a montagem.
- Monte o quebra-cabeça sobre uma superfície plana, encaixando as peças pelas formas e padrões da imagem.
- Corte o papel de gramatura alta ou papelão um pouco maior que o quebra-cabeça montado para servir de base.
- Após montar o quebra-cabeça, levante cuidadosamente as peças em grupos ou, se preferir, cole peça por peça.
- Aplique cola branca na parte de trás das peças com um pincel ou espátula, espalhando uniformemente para garantir aderência.
- Posicione o quebra-cabeça colado sobre o papel ou papelão, alinhando corretamente. Pressione suavemente para fixar e eliminar bolhas de ar.
- Coloque um pano limpo sobre o quebra-cabeça e use pesos (como livros) para pressionar enquanto a cola seca.
- Deixe secar completamente conforme o tempo indicado na cola utilizada.
- Recorte o excesso do papel ou papelão para dar acabamento, se necessário.

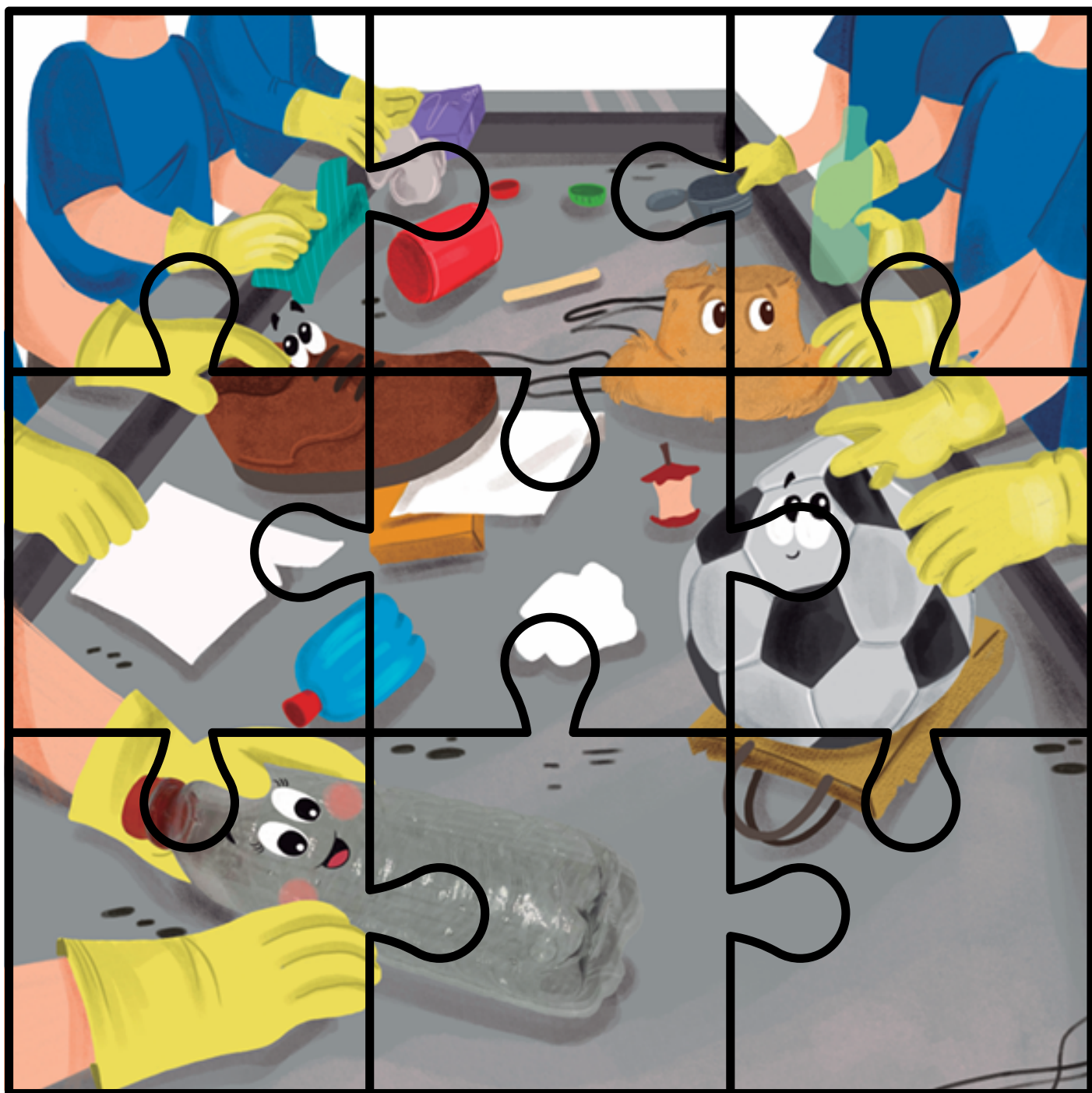
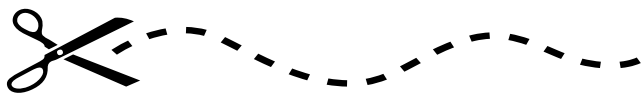
Dicas finais

- Organize as peças por cores e padrões para facilitar a montagem.
- Use o livro, com a imagem de referência para ajudar no encaixe das peças.
- Divirta-se e aproveite o processo criativo de montar e montar o quebra-cabeça!

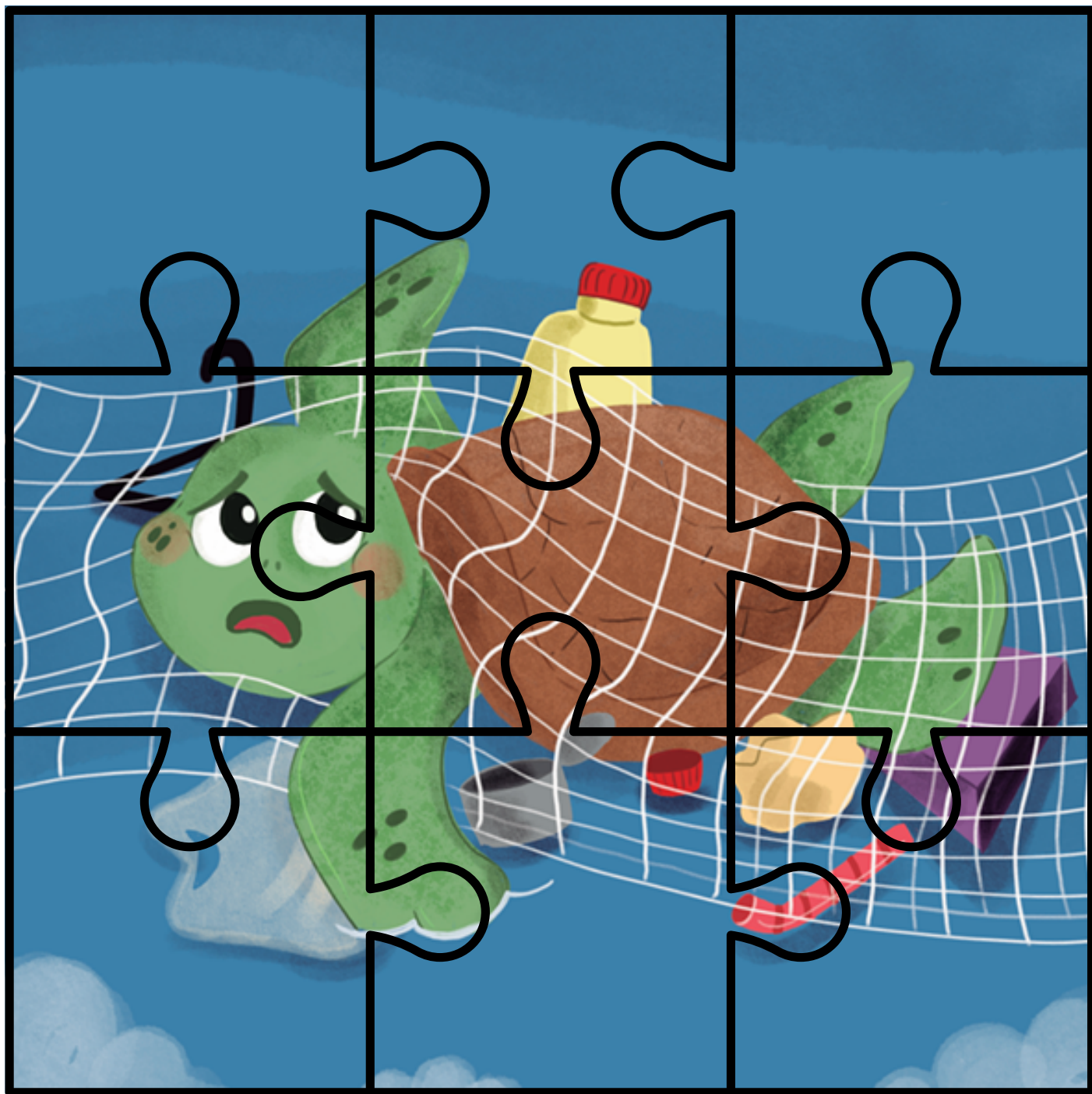
QUEBRA-CABEÇA



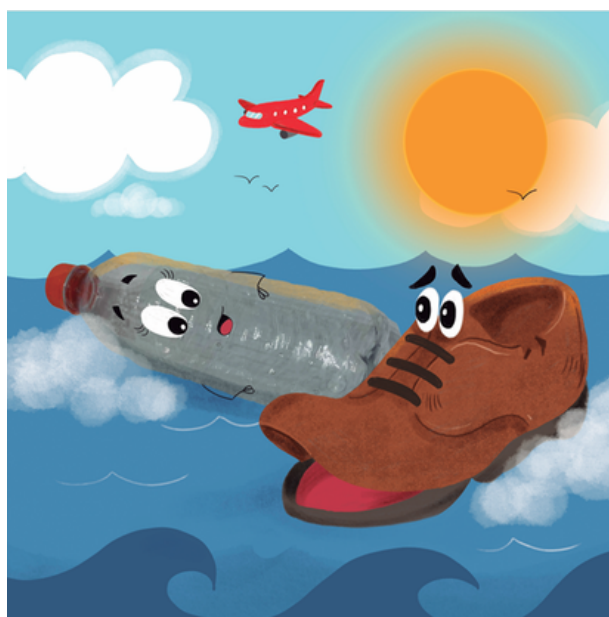
QUEBRA-CABEÇA



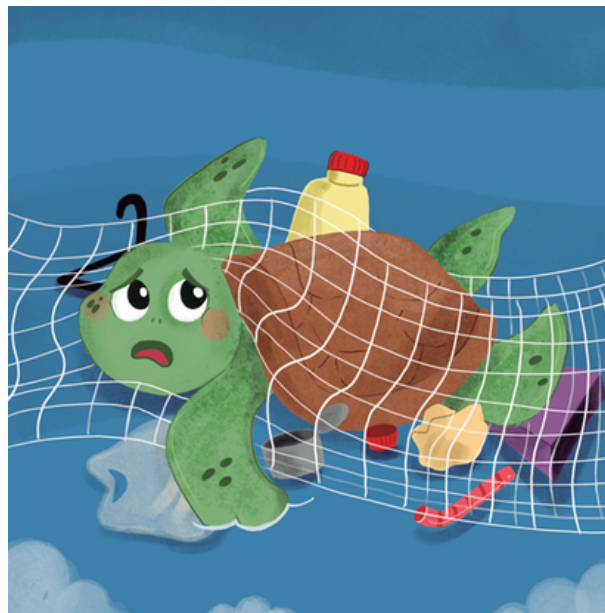
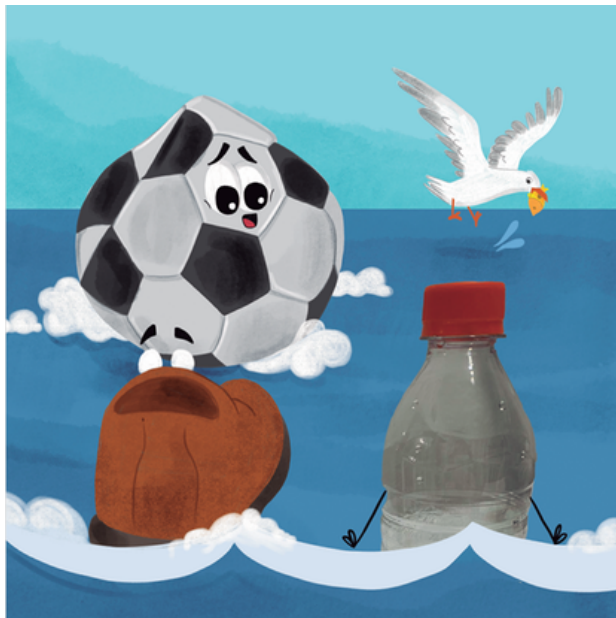
QUEBRA-CABEÇA



Cartões - atividade 2



Cartões - atividade 2



Cartões - atividade 2



HORA DE COLORIR

