

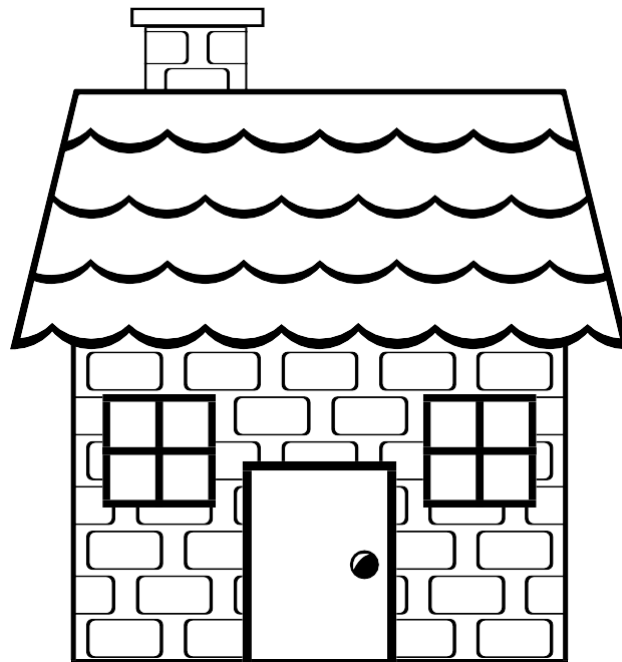


PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA
ESTADO DO PARANÁ
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO
ASSESSORIA PEDAGÓGICA
GERÊNCIA DE ENSINO FUNDAMENTAL
PROJETO LONDRINA GLOBAL

THE THREE LITTLE PIGS

PROJECT

ENSINO DE INGLÊS PARA CRIANÇAS





PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA
ESTADO DO PARANÁ

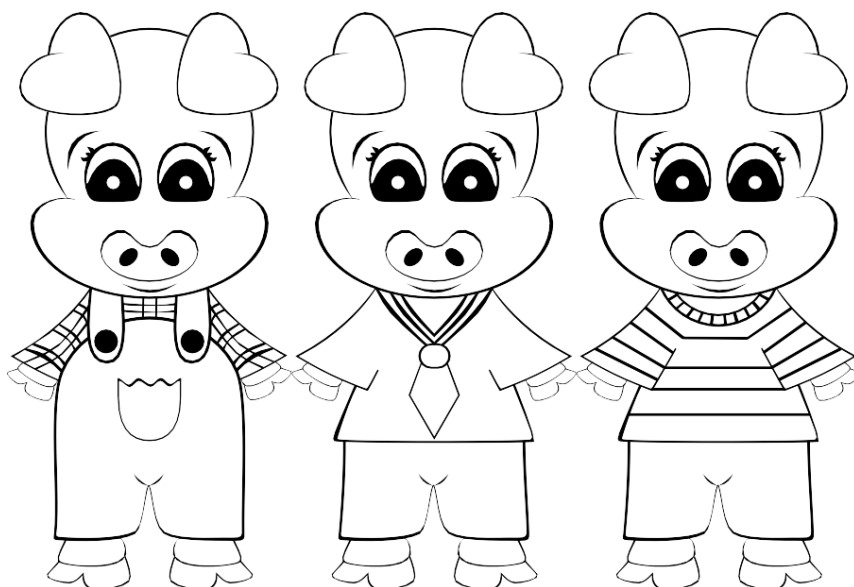
PREFEITO DO MUNICÍPIO DE LONDRINA
Marcelo Belinati

SECRETÁRIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
Maria Tereza Paschoal de Moraes

COORDENAÇÃO
DIRETORIA DE ENSINO
Mariangela Sousa Prata Bianchini

GERENCIA DE ENSINO FUNDAMENTAL
Adriana Haruyoshi Biason

ELABORAÇÃO
Jozélia Jane Corrente Tanaca
Rafaeli Constantino Valêncio Peres



Professor(a), esse projeto traz algumas atividades e jogos para o clássico da literatura infantil “Os três Porquinhos”¹. São sugestões para você (re) construir e criar muitas outras, ampliando assim, o universo de atividade que podem ser exploradas nas aulas de Inglês, do projeto Londrina Global. É importante que a contação de historia seja complementada e enriquecida com material em audio para *listening* e oportunidade das crianças receberem “*in put*” da língua adicional (Inglês), além da sua fala. Ou seja, Conte a história em Inglês, ou apresente um áudio da sua preferência, escolhido em fontes livres e abertas na internet.

Crie, ouse, (re) construa estas sugestões com a sua turma para tornar as aulas de Inglês lúdicas, significativas e interessantes para as crianças.

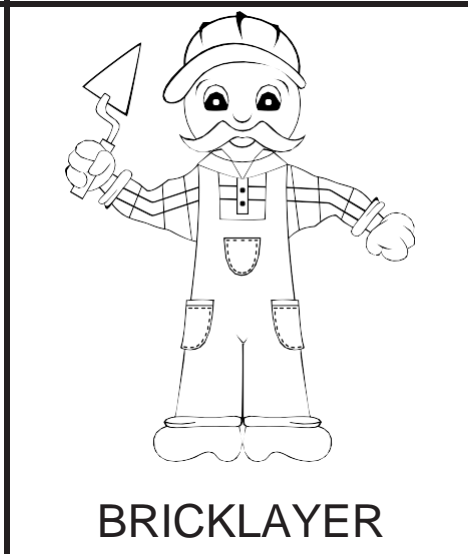
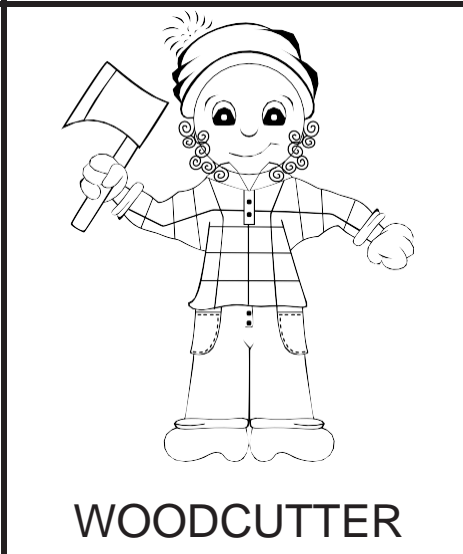
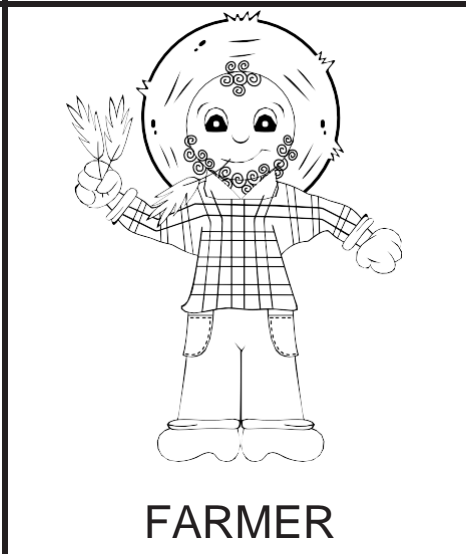
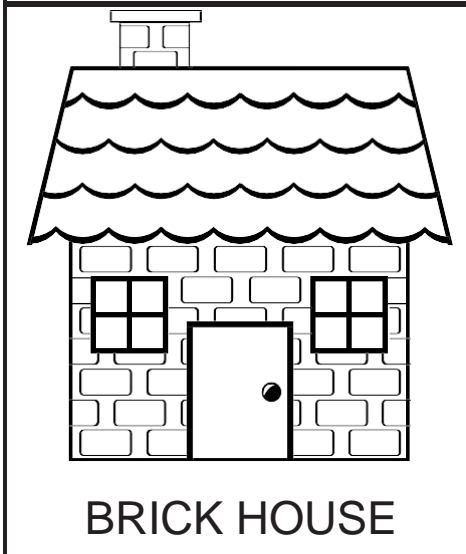
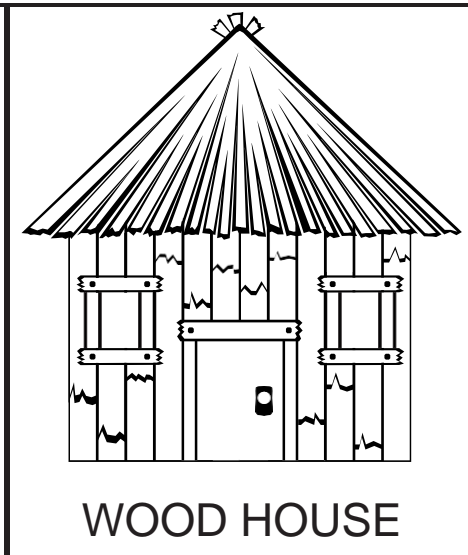
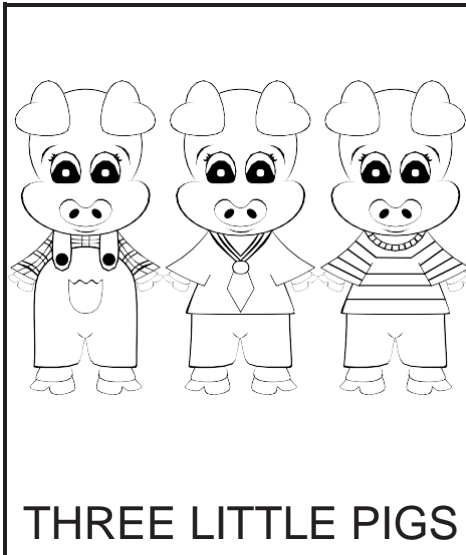
Coordenação do Projeto Londrina Global.

¹ O conto foi divulgado por [Joseph Jacobs](#), escritor nascido em Sydney, Austrália, em 1853. Morou nos [Estados Unidos](#) e Inglaterra. Estudou e publicou contos do folclore inglês durante sua permanência naquele país, sendo mais conhecido por sua grande contribuição para a literatura infantil. Entre seus livros estão: "A História dos Três. Porquinhos" (um dos mais populares), "Contos de Fadas Celtas", "Contos de Fadas Indianos", "Fábulas do Esopo", "Contos de Fadas Ingleses" e outros.



Professor (a), Este é o glossário da história dos Três Porquinhos, aqui estão as principais palavras que se repetem ao longo da história. A ênfase será na leitura, escrita e pronúncia das palavras para memorizar e estudar. Lembrando que este glossário pode ser ampliado como pôster de sala de aula. Pode virar jogo da velha, jogo da memória, bingo e etc. As imagens podem ser coloridas pelas crianças brincarem aprendendo Inglês.

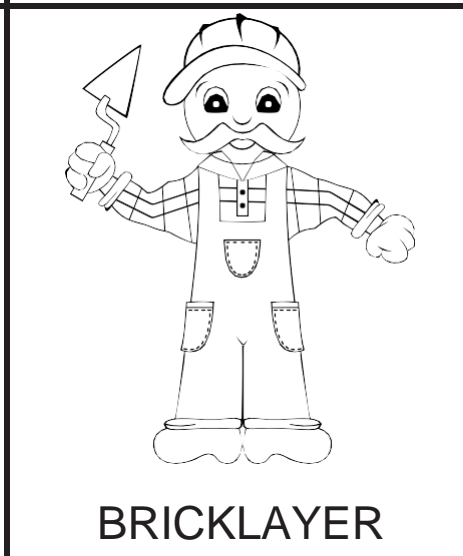
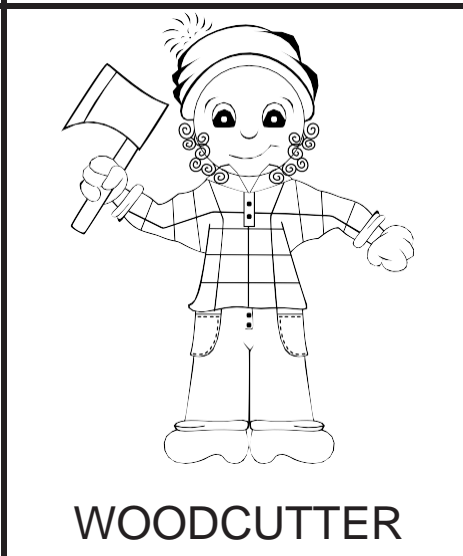
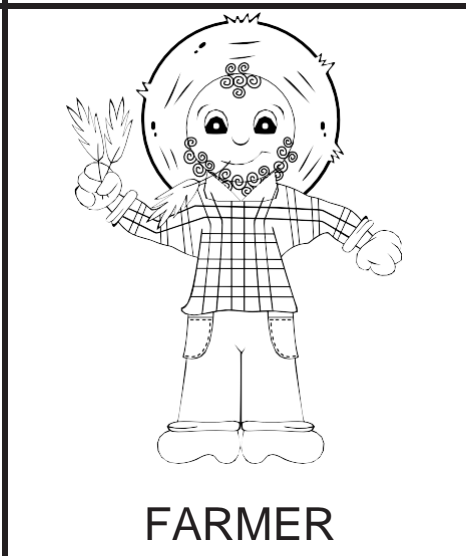
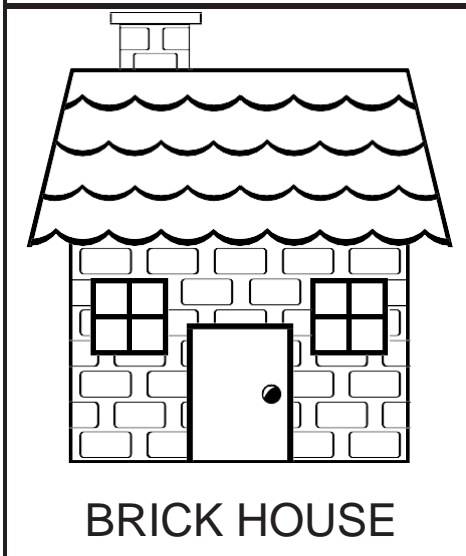
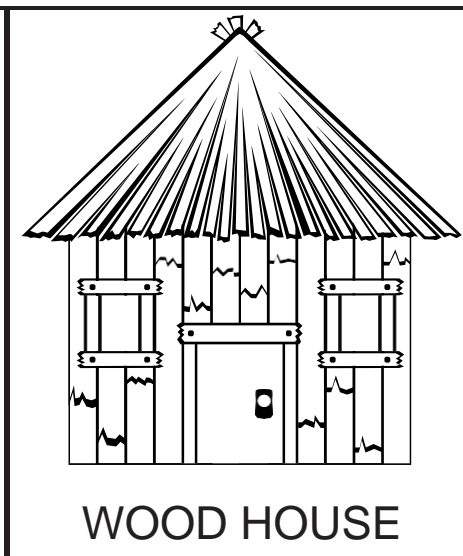
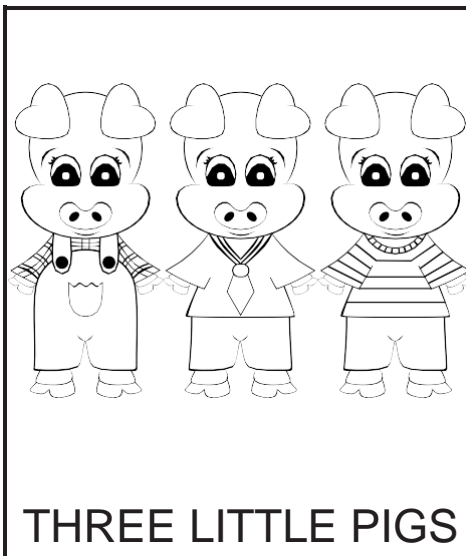
1. VOCABULARY: READ AND PRACTICE.





2. MEMORY GAME.

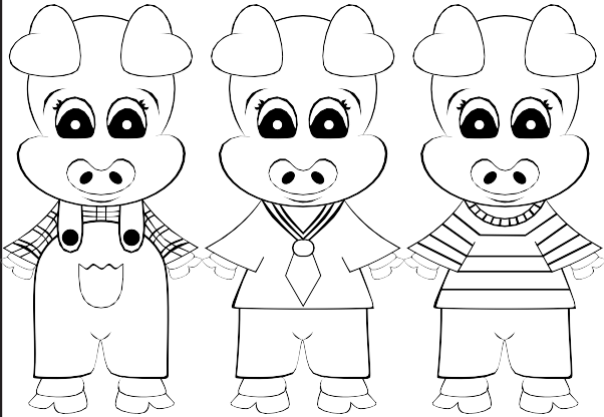
Professor (a), esta página precisa ser reproduzida para o jogo da memória. As crianças podem pintar as figuras antes de recorta-las para jogar e aprender Inglês brincando.





3. COLOR THE FIRST LETTER.

3-1. WRITE THE NUMBER OF LETTERS IN THE SQUARE.



PIGS



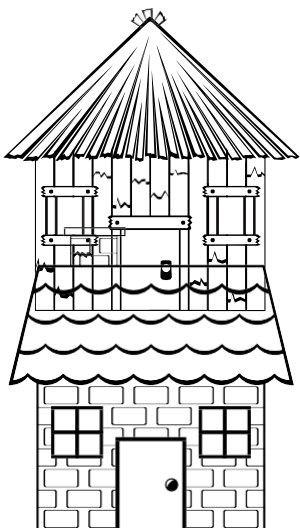
WOLF



4. COUNT THE LETTERS AND WRITE IN THE SQUARE.



STRAW HOUSE



WOOD HOUSE

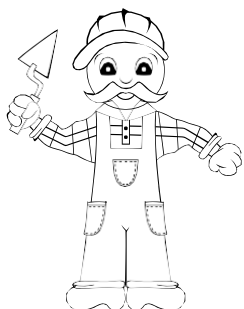
BRICK HOUSE



FARMER



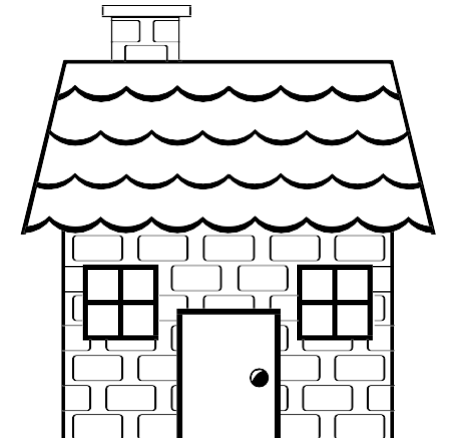
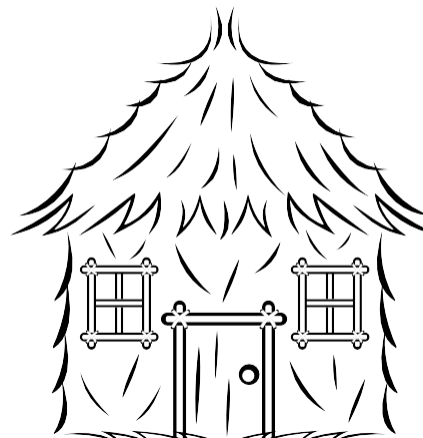
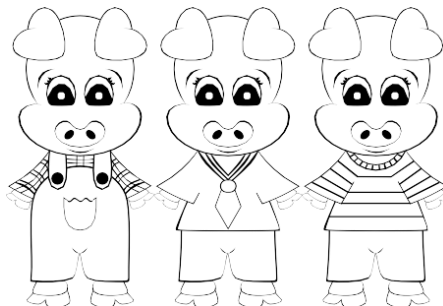
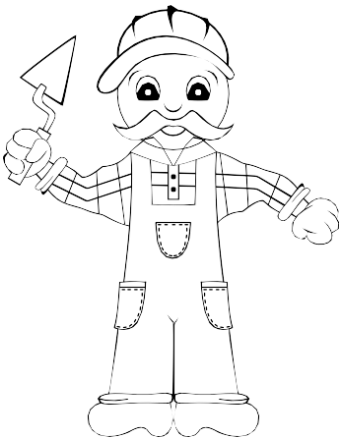
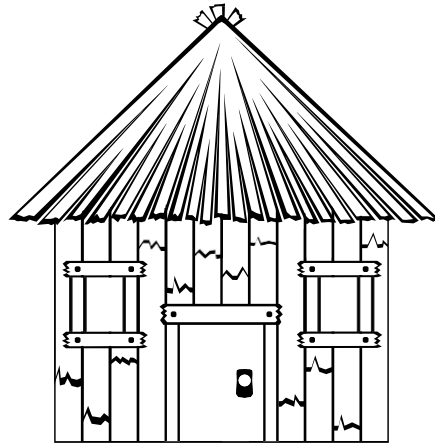
WOODCUTTER



BRICKLAYER

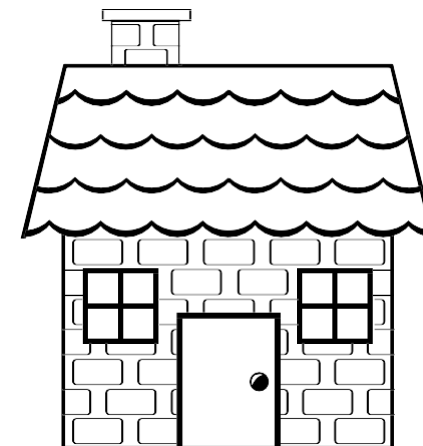
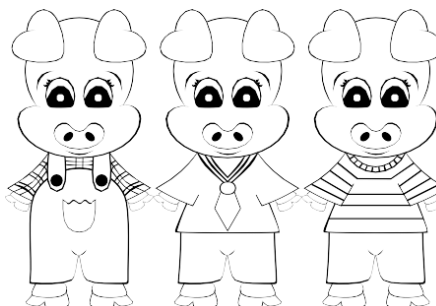
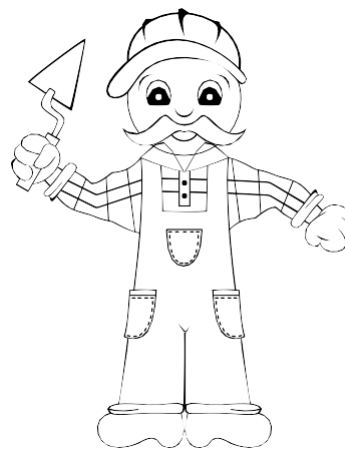
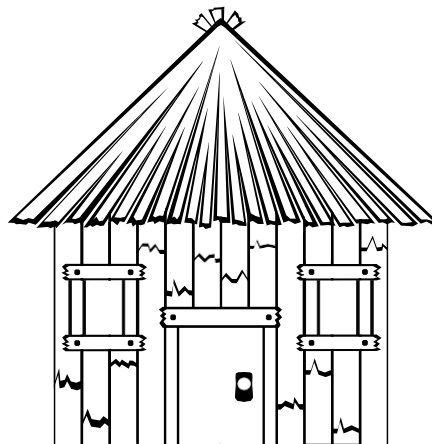


5. MAKE A CIRCLE IN THE **THREE LITTLE PIGS** AND COLOR THEM.



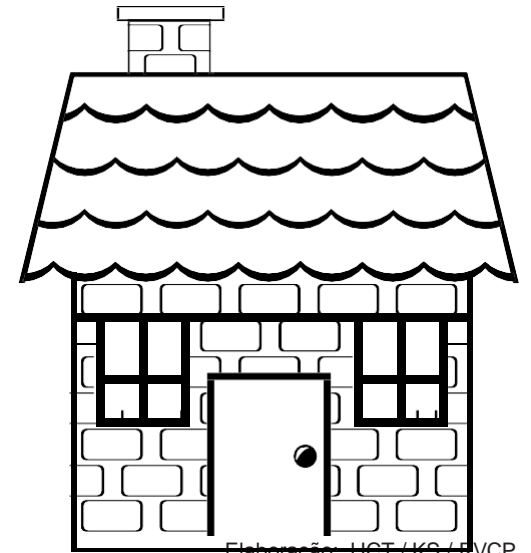
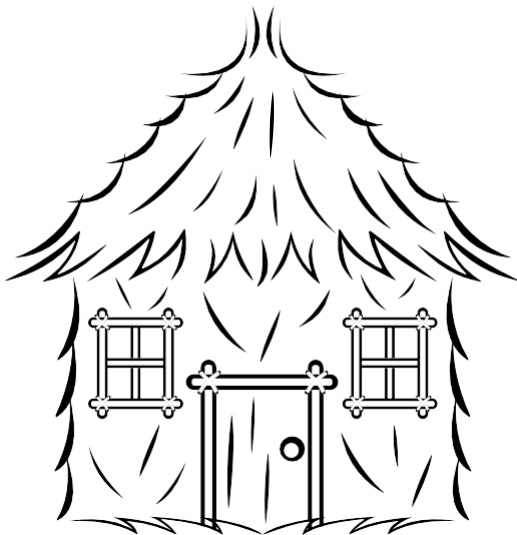
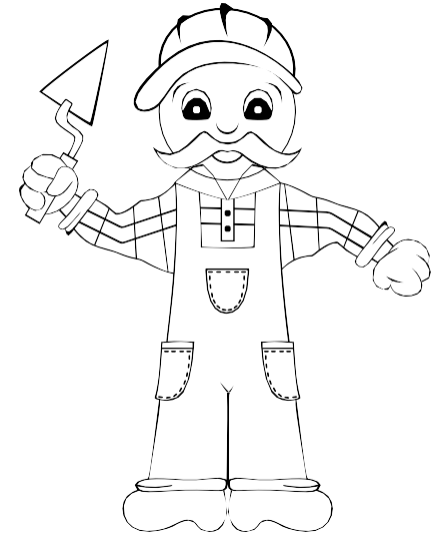
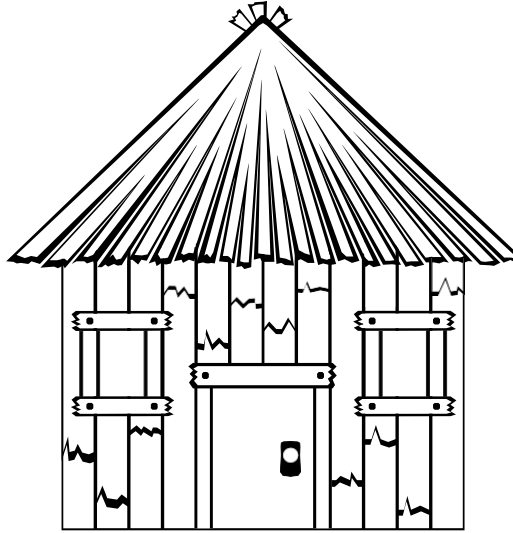


6. MAKE A CIRCLE IN THE **WOLF** AND COLOR IT.





7. COLOR 3 (THREE) HOUSES:



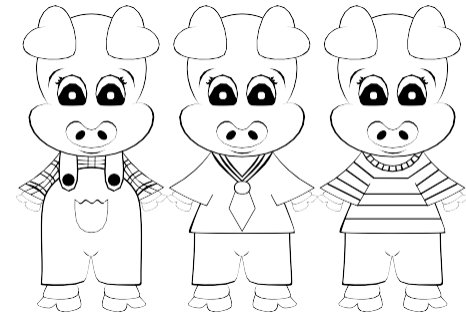


8. MATCH THE NUMBERS:

(TWO) 2



(ONE) 1

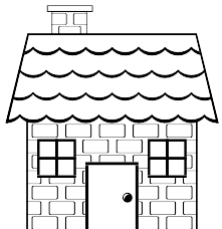
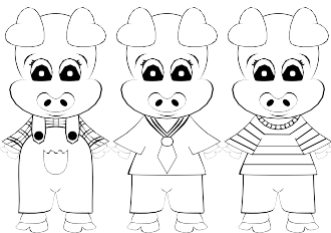
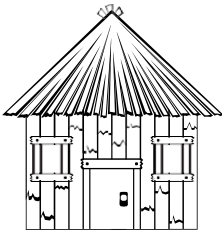


(THREE) 3





9. MATCH THE WORDS.



THREE LITTLE PIGS

WOOD HOUSE

STRAW HOUSE

WOLF

WOODCUTTER

BRICK HOUSE

BRICKLAYER

FARMER



10. DRAW.

<p>FARMER</p>	<p>BRICK HOUSE</p>
<p>WOLF</p>	<p>THREE LITTLE PIGS</p>



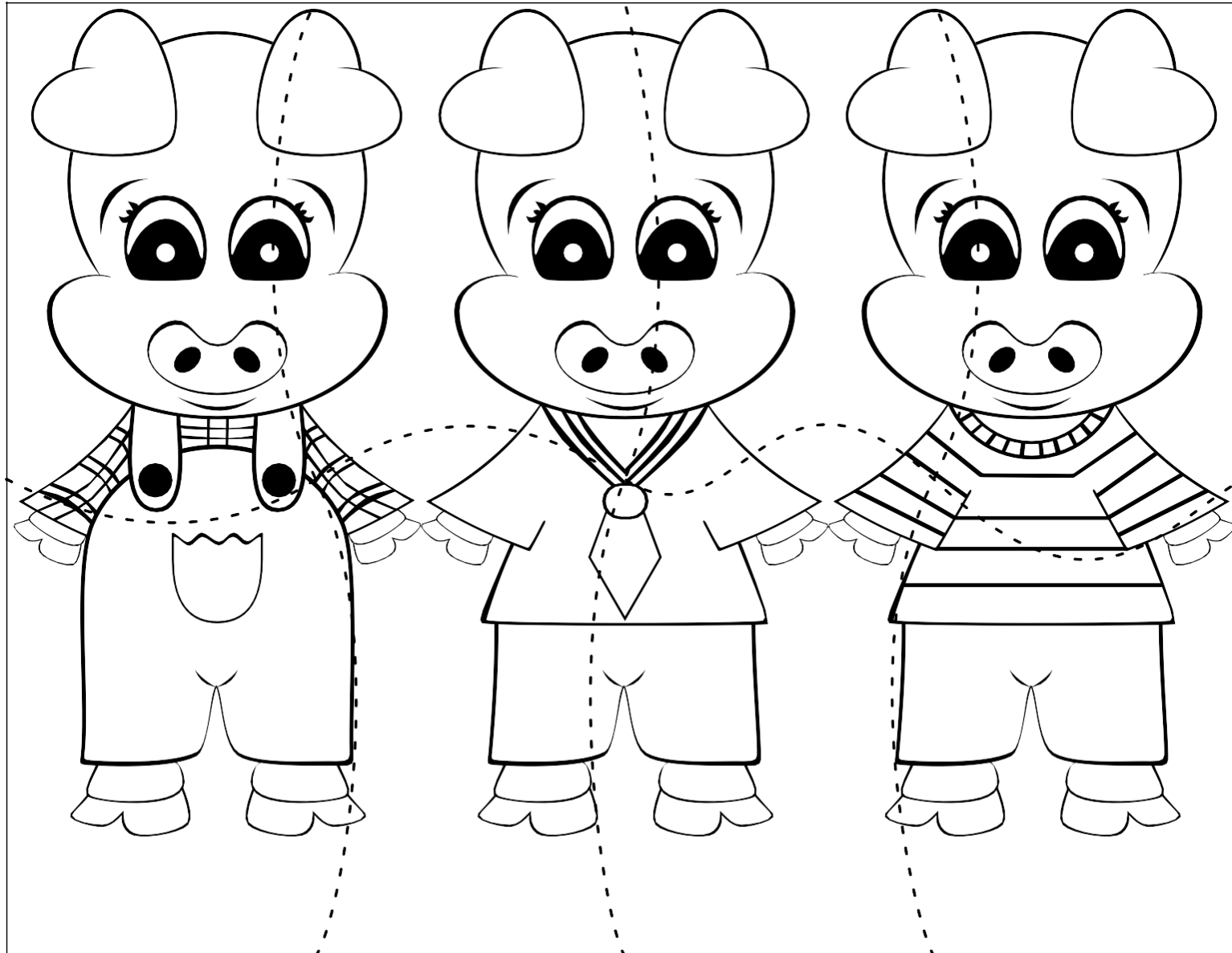
11. DRAW.

<p>BRICKLAYER</p>	<p>WOODCUTTER</p>
<p>WOOD HOUSE</p>	<p>STRAW HOUSE</p>



12. JIGSAW PUZZLE.

Professor (a), esta imagem deve ser reproduzida para a montagem do quebra-cabeça. Peça para a criança pintar-la e em seguida recorte a imagem nos pontilhados para que possa ser montada de acordo com a imagem pintada.





13. JIGSAW PUZZLE.

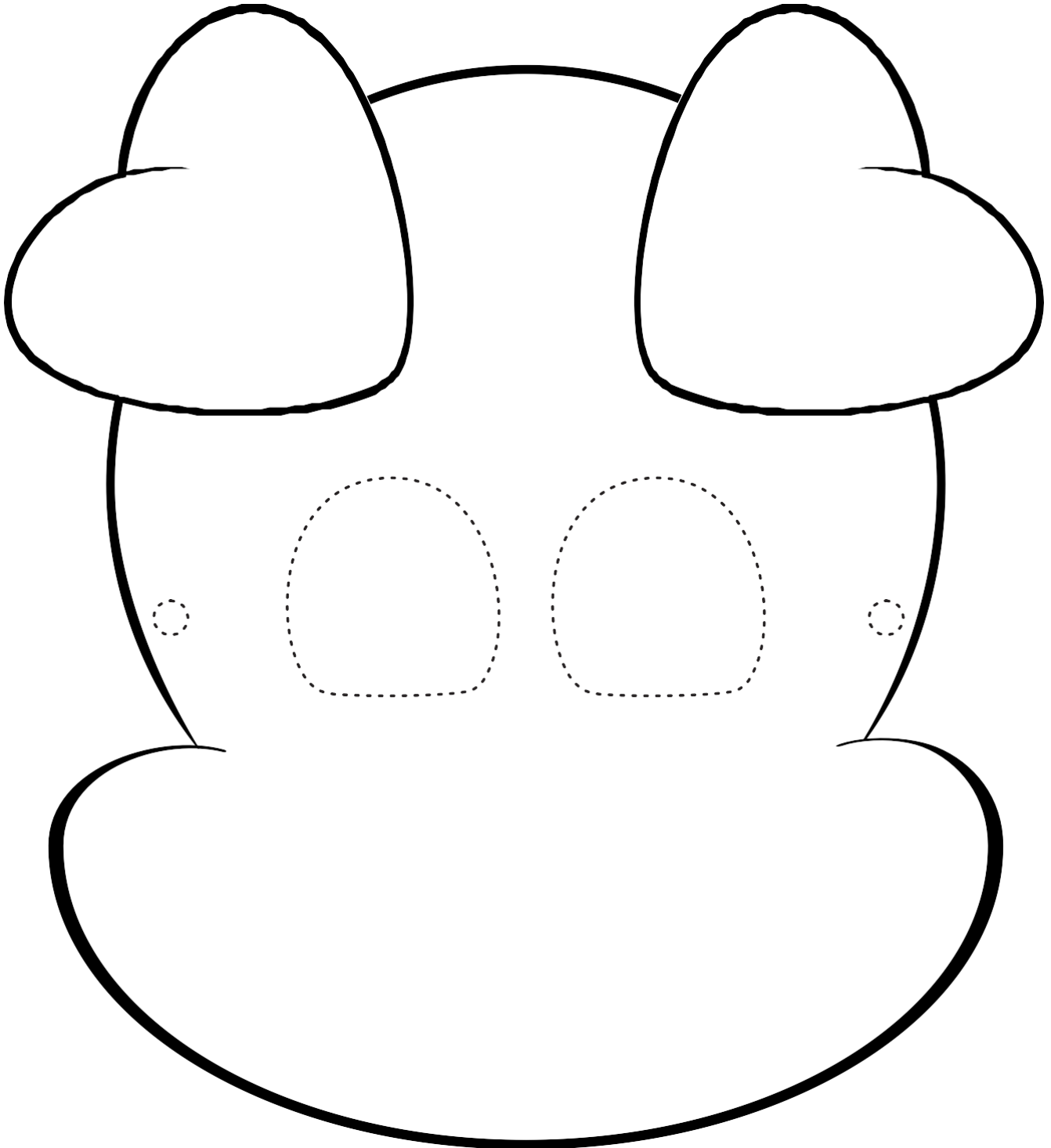
Professor (a), esta imagem precisa ser reproduzida para a montagem do quebra-cabeça. Peça para a criança pinta-la e em seguida recorte a imagem nos pontilhados para que possa ser montada de acordo com a imagem pintada.





14. MASKS.

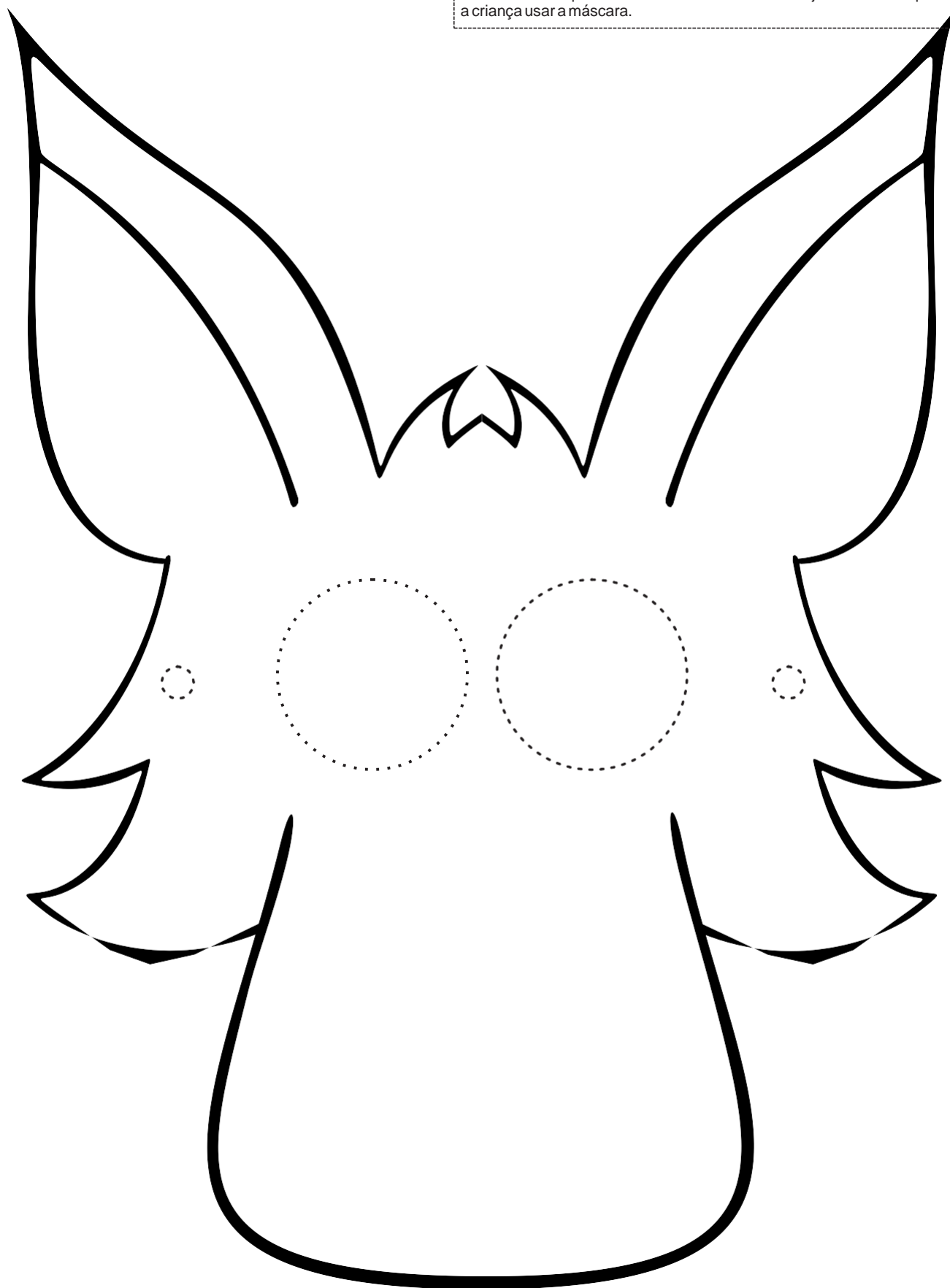
Professor (a), as máscaras podem ser utilizadas para a dramatização da história. Peça para as crianças desenharem o nariz, a boca, as sobrancelhas e pintarem ou decorarem como desejar. Usar lastec para a criança usar a máscara.





15. MASKS.

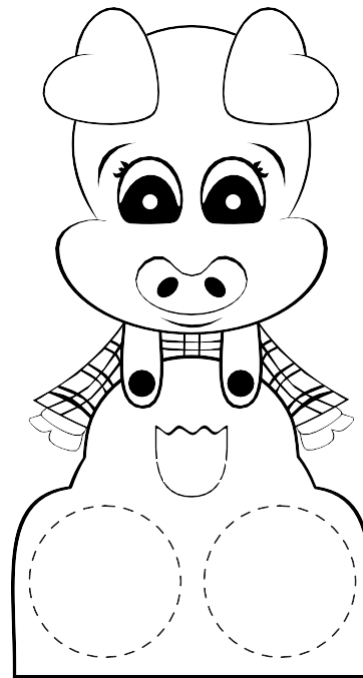
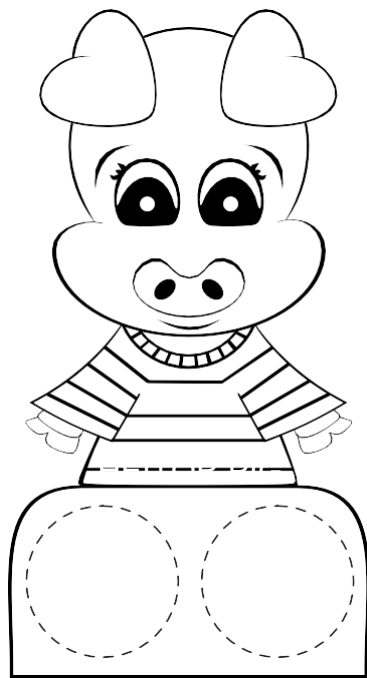
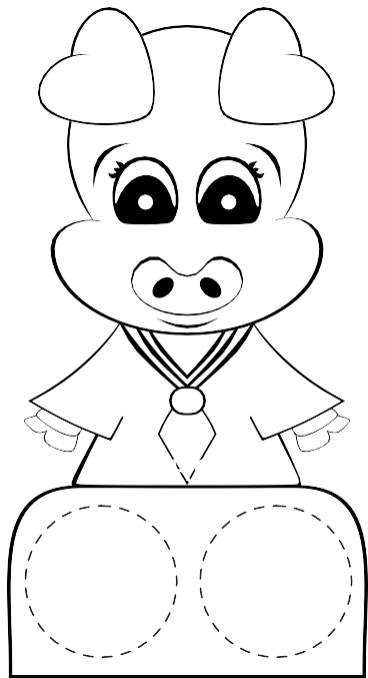
Professor (a), as máscaras podem ser utilizadas para a dramatização da história. Peça para as crianças desenharem o nariz, a boca, as sobrancelhas e pintarem ou decorarem como desejar. Usar lastec para a criança usar a máscara.





16. FINGER PUPPETS.

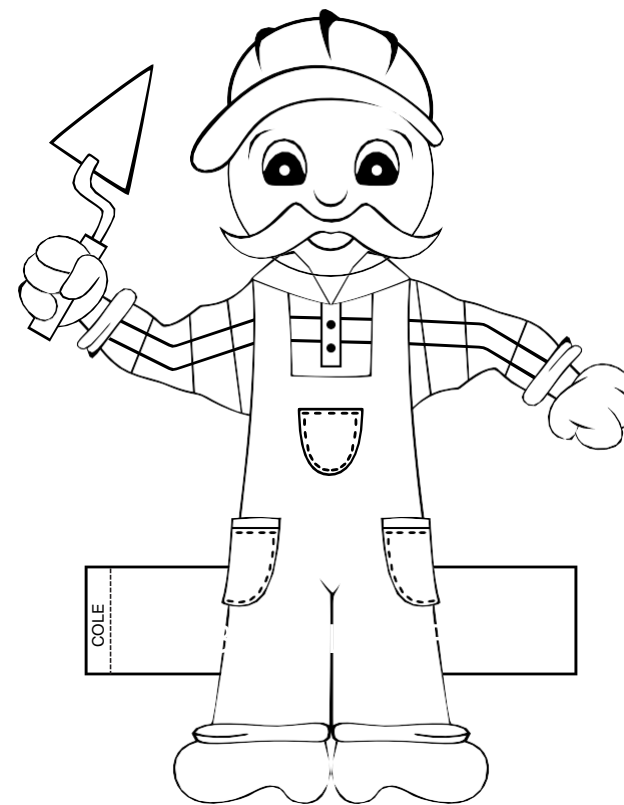
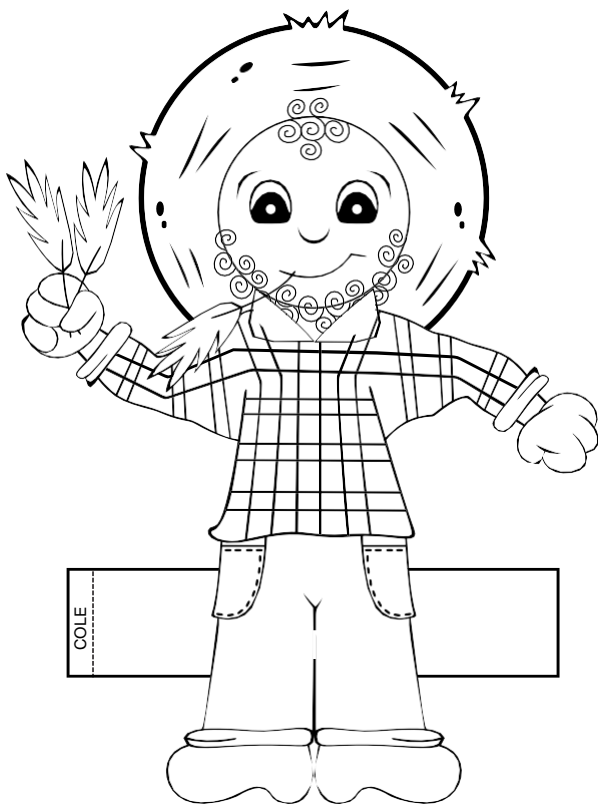
Professor(a), peça para as crianças pintarem os dedoches, caso seja possível, cole-os em cartolina para o recorte para melhor sustentação da figura.





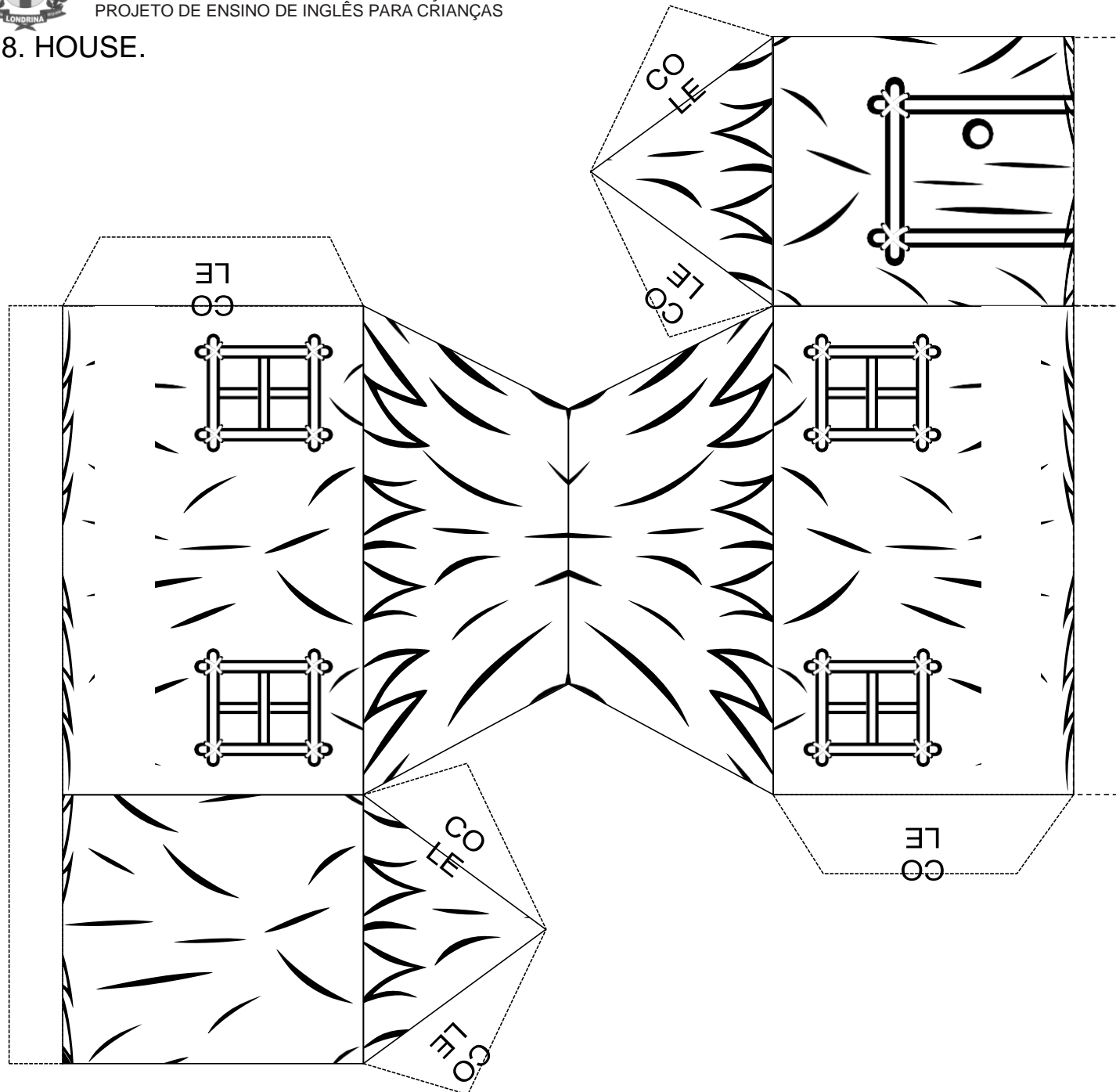
17. FINGER PUPPETS.

Professor(a), peça para as crianças pintarem os dedoches, caso seja possível, cole-os em cartolina para o recorte para melhor sustentação da figura.

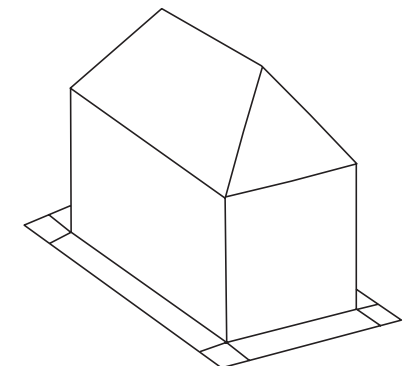
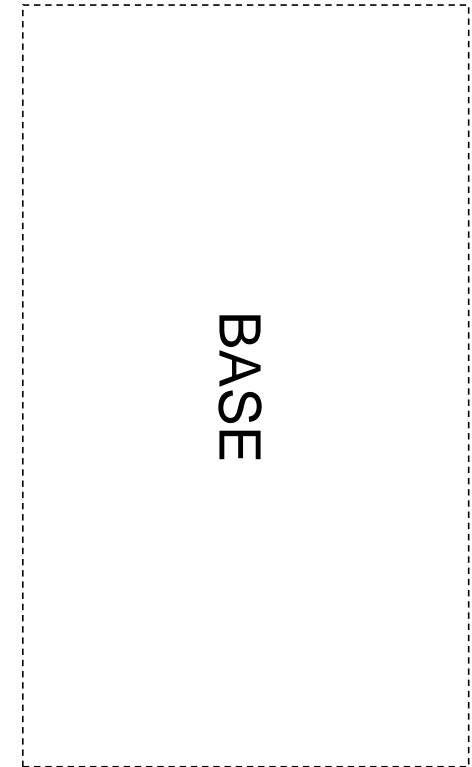




18. HOUSE.

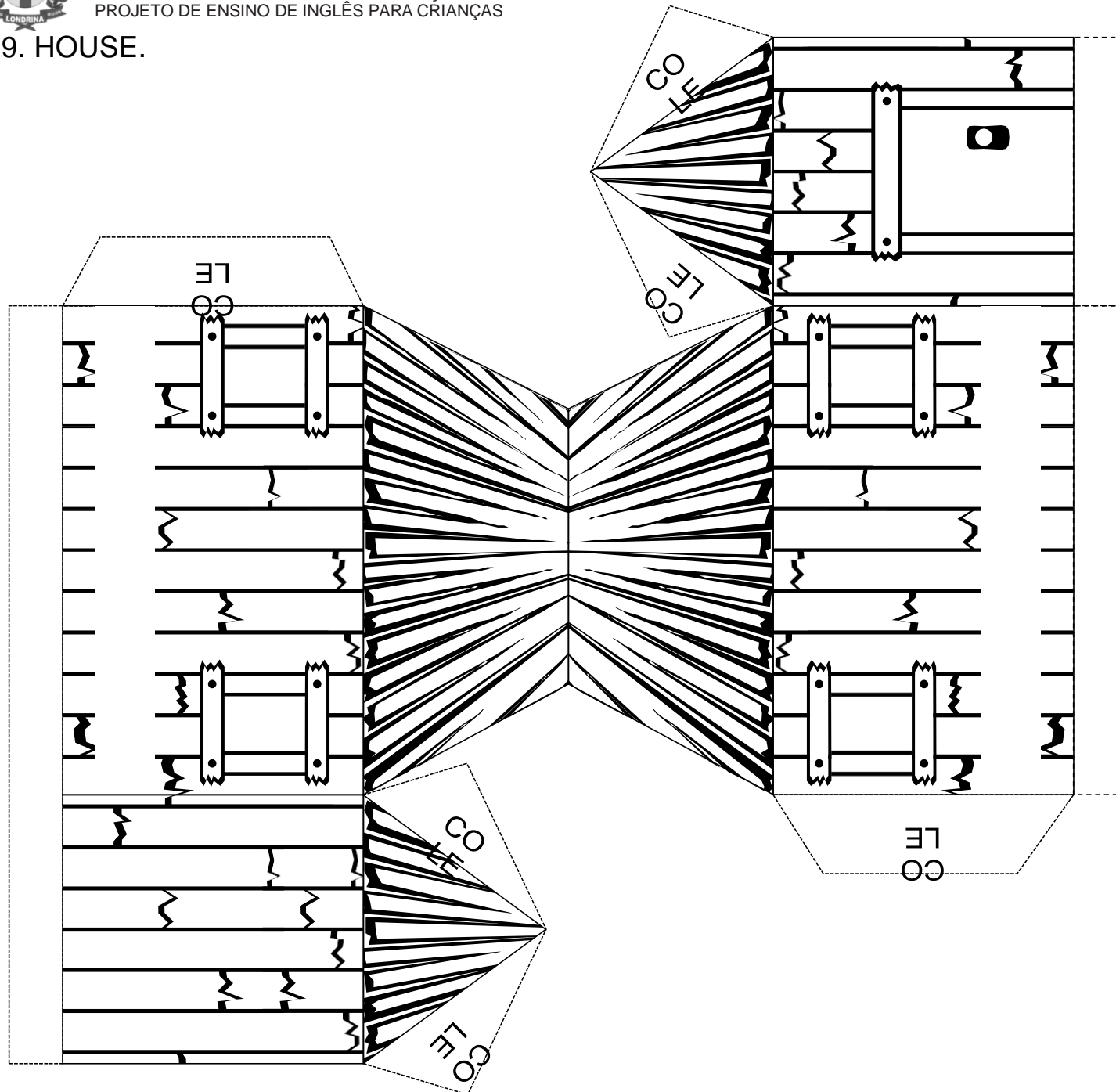


Peça para as crianças pintarem a casinha, caso seja possível, cole-a em cartolina para melhor sustentação da figura e em seguida recorte a base e a estrutura da casinha, dobre-a nas linhas e cole as abas que estão escritas, depois de montada cole-a na base.

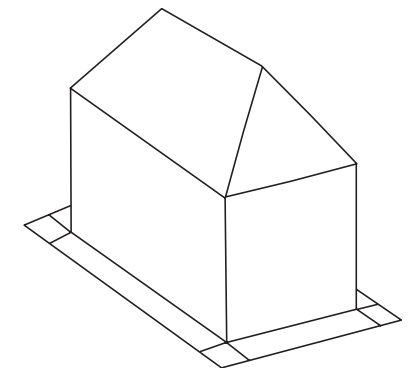
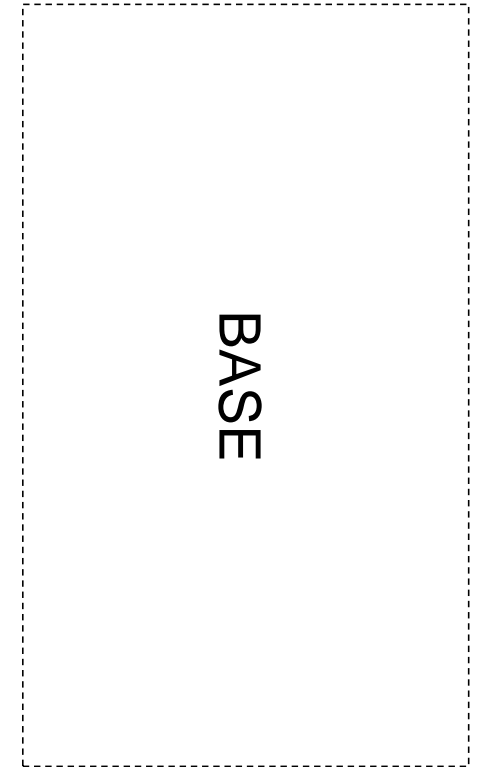




19. HOUSE.

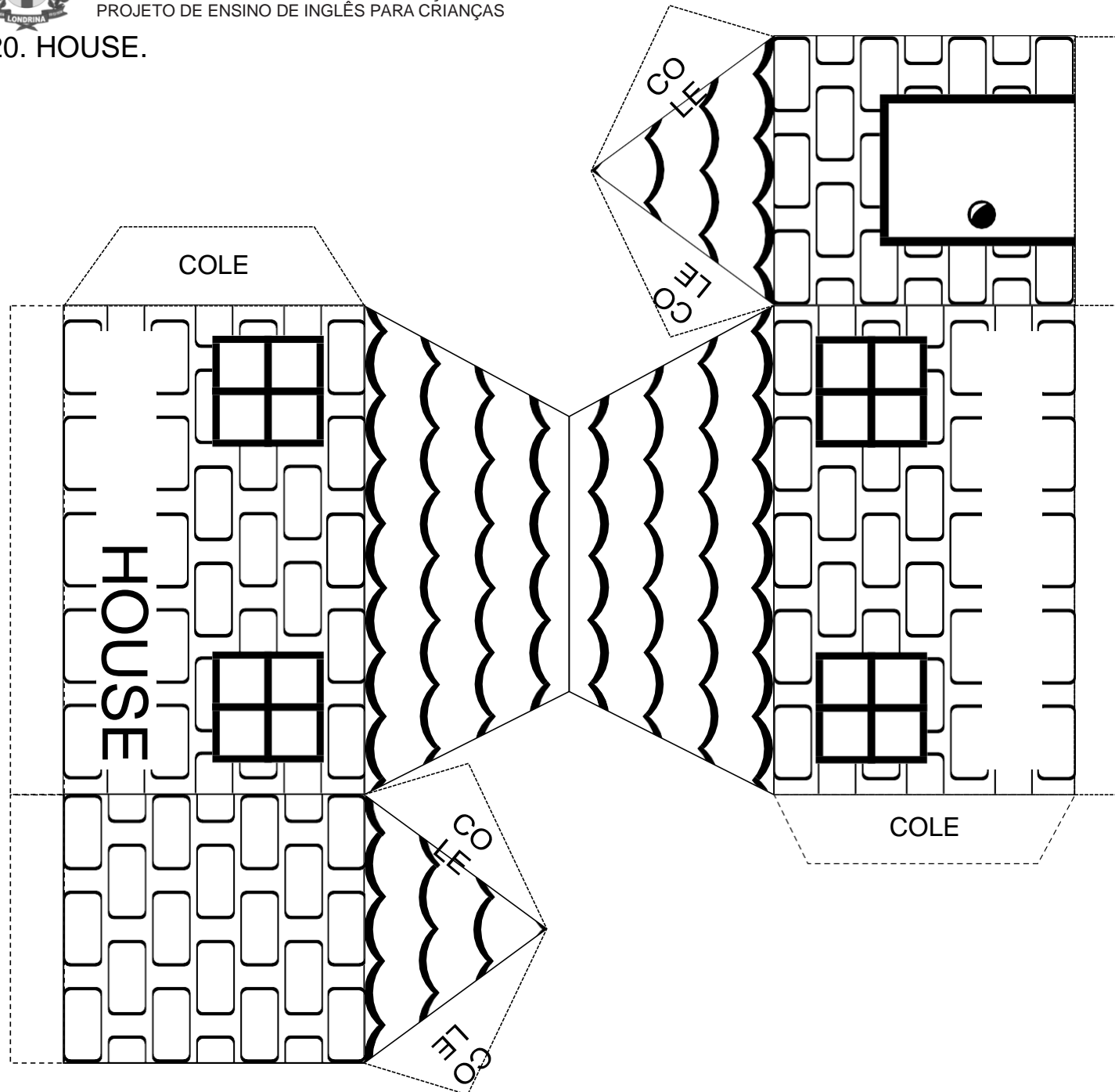


Peça para as crianças pintarem a casinha, caso seja possível, cole-a em cartolina para melhor sustentação da figura e em seguida recorte a base e a estrutura da casinha, dobre-a nas linhas e cole as abas que estão escritas, depois de montada cole-a na base.

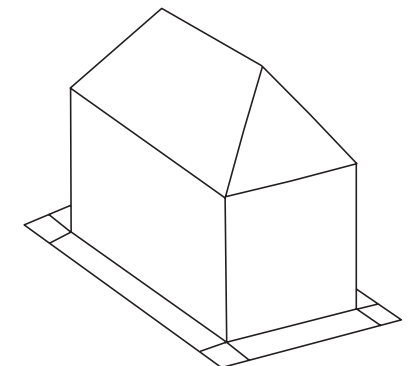
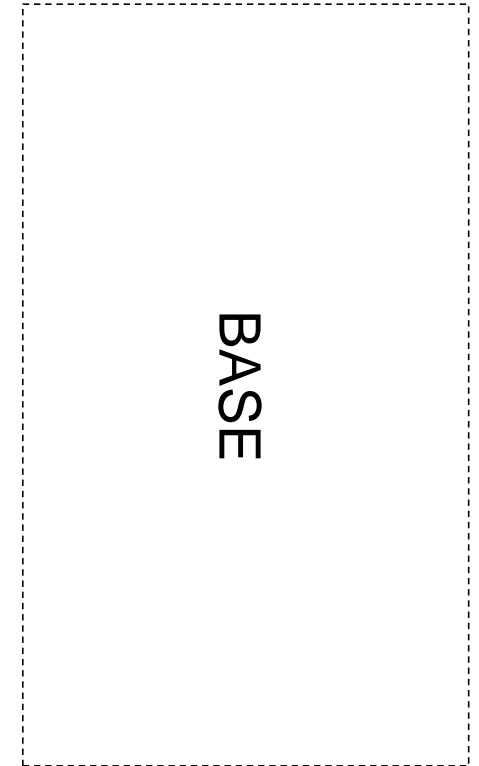




20. HOUSE.

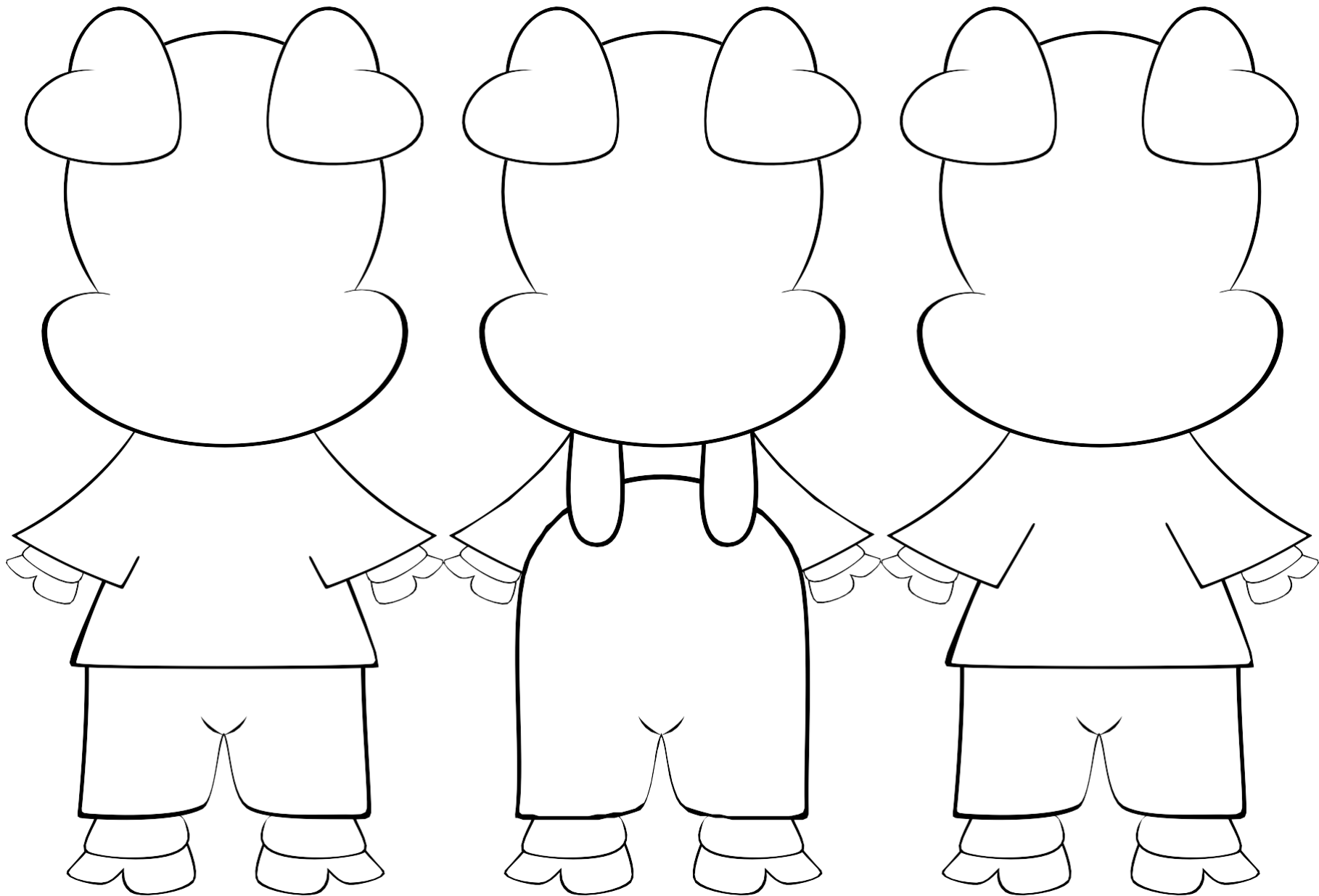


Peça para as crianças pintarem a casinha, caso seja possível, cole-a em cartolina para melhor sustentação da figura e em seguida recorte a base e a estrutura da casinha, dobre-a nas linhas e cole as abas que estão escritas, depois de montada cole-a na base.





21. COMPLETE THE THREE LITTLE PIGS.





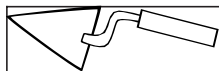
22. COMPLETE THE BIG BAD WOLF.





23. DRAW A LITTLE PIG.

2. DRAW A BIG BAD WOLF.



A large rectangular drawing area divided into two vertical panels. The left panel is for drawing a pig, and the right panel is for drawing a wolf. The panels are mostly blank, with small illustrations of a hand holding a pencil at the corners.





PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA
ESTADO DO PARANÁ
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
PROJETO DE ENSINO DE INGLÊS PARA CRIANÇAS

24. DRAW A BIG HOUSE.

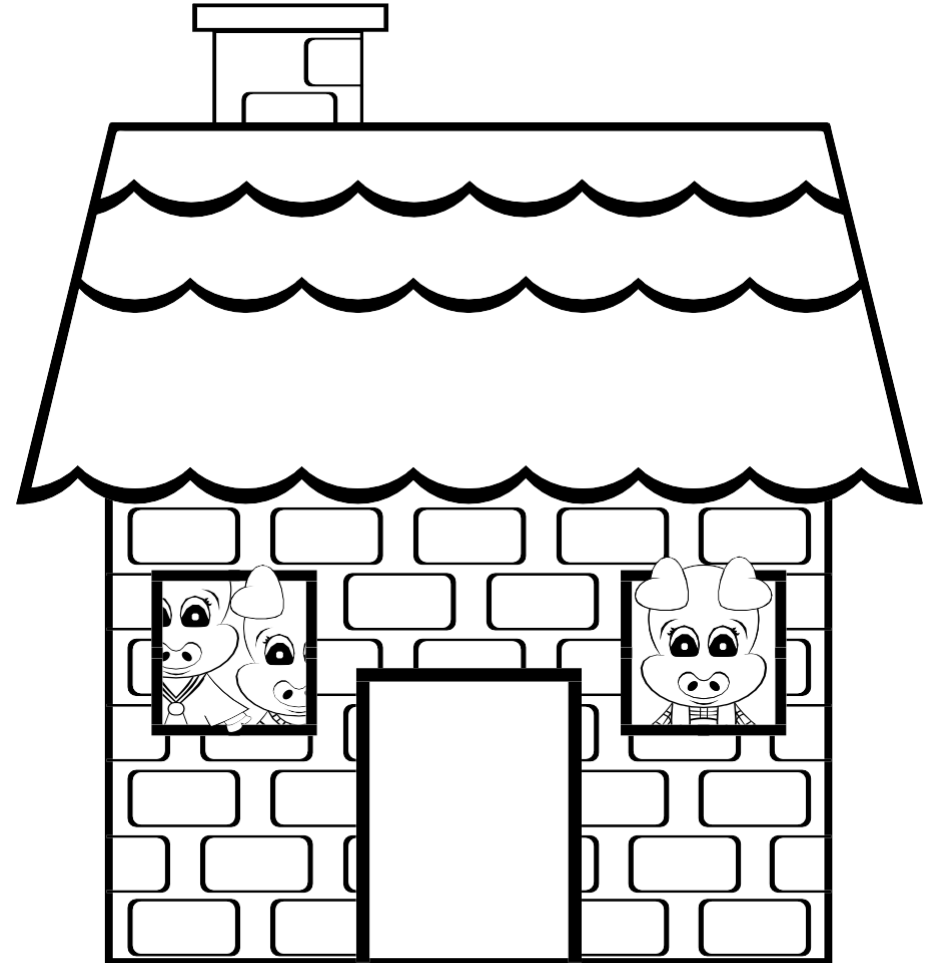
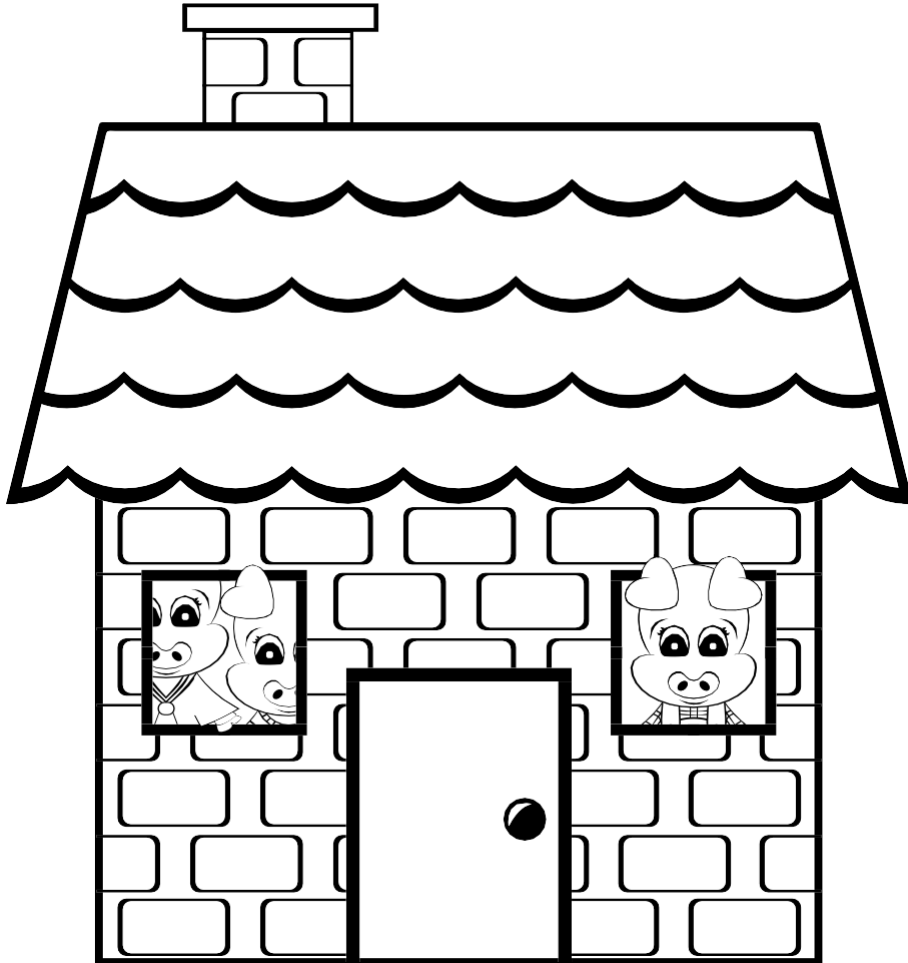


24. DRAW A BIG HOUSE.





25. MARK THE 5 (FIVE) DIFERENCES IN THE HOUSES.



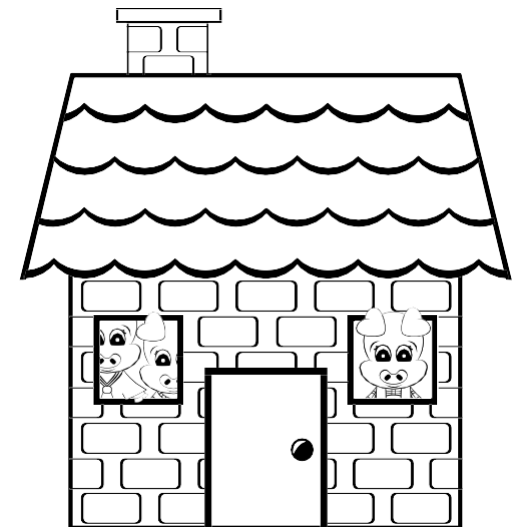
RICK HOUSE



26. WHO IS AFRAID OF BIG BAD WOLF?

WHO'S AFRAID OF THE BIG BAD WOLF,
THE BIG BAD WOLF,(NO) THE BIG BAD WOLF,
WHO'S AFRAID OF THE BIG BAD WOLF,
WE AIN'T AFRAID YA'LL, WE AIN'T AFRAID UH.
WHO'S AFRAID OF THE BIG BAD WOLF,
THE BIG BAD WOLF, THE BIG BAD WOLF,
WHO'S AFRAID OF THE BIG BAD WOLF,
WE AIN'T AFRAID YA'LL, (OH OH OH) WE AIN'T AFRAID UH.
OF YOU

Cante com as crianças a música "WHO'S AFRAID OF THE BIG BAD WOLF". O refrão se repete várias vezes. Diga para as crianças que os porquinhos estão escondidos na casa de tijolos e eles não tem medo do lobo mau.





SUGESTÕES

Outras sugestões de atividade:



Os alunos podem se vestir de Little Pigs ou de Wolf, utilizando as máscaras das fantasias da escola: a professora fala em inglês um personagem e os alunos vão caracterizar o personagem solicitado.



Usar o avental de histórias para apresentar em inglês os personagens e toda a história em inglês.



Caça ao tesouro - Treasure Hunts: procurar na escola os personagens, siga as pistas em inglês.



Jogos como loto de leitura: o aluno desenha os personagens na cartela e usa letras móveis para escrever.



Jogo da roleta: o professor(a) confecciona com os alunos uma roleta de

Papel cartão ou papelão, os alunos desenharam os personagens da história e rodam a flecha da roleta, no desenho que a flecha parar os alunos devem dizer o nome em inglês ou imitar o som dos animais no caso da história, os porquinhos e o lobo.

