

- Arquivo MEPES.

ATIVIDADES PARA A PRÉ-ESCOLA



MEPES

DAC-CF

1981



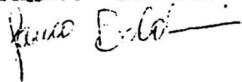
NOTA-PRELIMINAR

Este trabalho contém todo o material elaborado no ano 1981 para as reuniões mensais de planejamento didático. As monitoras já o conhecem bem, porque colaboraram na redação, deram idéias e sugestões e experimentaram na prática as atividades contidas. Achei importante recolher e ordenar as apostilas porque:

- a) Representam um "patrimônio comum" de todas as pessoas que trabalham na creche;
- b) Podem servir como base e ponto de referência para o futuro planejamento
- c) Através delas evidencia-se a nossa linha de atuação caracterizada por:
 - 1.º uso do material de sucata;
 - 2.º trabalho a nível de expressão corporal e coordenação motora;
 - 3.º trabalho a nível cognitivo.
- d) Podem ser consideradas como relatório das atividades desenvolvidas no setor das creches pela parte didática.

Para mim enfim, representam um ano de trabalho no MEPES, experiência rica e valiosa, seja do ponto de vista profissional como pessoal.

FRANCO BALDINI



1948-1949
1950-1951
1952-1953

1954-1955
1956-1957
1958-1959
1960-1961
1962-1963
1964-1965
1966-1967
1968-1969
1970-1971
1972-1973
1974-1975
1976-1977
1978-1979
1980-1981
1982-1983
1984-1985
1986-1987
1988-1989
1990-1991
1992-1993
1994-1995
1996-1997
1998-1999
2000-2001
2002-2003
2004-2005
2006-2007
2008-2009
2010-2011
2012-2013
2014-2015
2016-2017
2018-2019
2020-2021
2022-2023
2024-2025

PLANEJAMENTO

- 1 -

As atividades de Educação Pré-Escolar podem ser classificadas em 3 tipos:

-LIVRE-ESCOLHA: São aquelas que as crianças realizam durante 50 minutos, podendo escolher livremente o que desejam fazer. A sala deve conter todo material necessário para que, no mínimo, quatro tipos de atividades sejam desenvolvidas. A monitora deverá estar atenta durante todo o tempo para poder atender todas as crianças e garantir um ambiente calmo e organizado (não se trata de silêncio e imobilidade).

É necessário que a monitora percorra a sala frequentemente observando e estimulando as crianças a experimentarem outros materiais. O material de refúgio é de grande utilidade para este tipo de atividade.

As crianças mais tímidas devem ser incentivadas a escolher primeiro o que querem fazer. As explicações sobre a utilização dos brinquedos e outros materiais devem ser dadas claramente pela Monitora, de preferência, em pequenos grupos.

Uns 5 minutos antes do término da atividade deve ser dado um aviso, para que a criança não tenha de interromper bruscamente o que está fazendo.

Como atividade de livre-escolha temos:

* Atividades artísticas: desenho, pintura, modelagem, recorte e colagem.

* Dramatizações: a casa da boneca, blocos de construção.

* Jogos de montar. Carpintaria, etc.

-ORIENTADAS: São realizadas por todo o grupo sob orientação da Monitora. Sua duração pode variar de 5 a 20 minutos, de acordo com a faixa etária, a capacidade de atenção da criança e a atividade propriamente dita.

As crianças serão estimuladas a falar e a Monitora deverá demonstrar interesse pelo que elas falam, conversando com elas, mantendo diálogos agradáveis e interessantes e fazendo perguntas que levam a respostas mais extensas. São atividades orientadas:

* Estórias

* Dramatizações (de pequenas peças teatrais), por meio de: teatro de sombra, de varas, de fantoches.

* Rodinhas: - planejamento e avaliação

- palestra (abordagem de assunto de interesse da turma)

- entrevista

- excursões

- experiência e observação

- expressão corporal, educação física

- música

- atividades para o desenvolvimento perceptivo e de conceitos matemáticos.

-ROTINA: são aquelas que deve ser desenvolvidas diariamente e que levam a criança a adquirir os hábitos à preservação da saúde física e mental: alimentação adequada, ordem de higiene, repouso.

As atividades de rotina são essenciais para garantir a segurança e organização temporal da criança.

* Alimentação: não falar de boca cheia, mastigar bem devagar e bem, etc.

* Higiene: lavar as mãos antes e depois das refeições, etc.

* Repouso: importante não só para que as crianças recuperem as energias dispendidas, como para formação de hábito de relaxamento. (Técnicas de relaxamento)

COMUNICAÇÃO e EXPRESSÃO

O objetivo desta área é oferecer condições que facilitem o desenvolvimento das habilidades perceptivas e expressivas da criança, levando-a a perceber o mundo que a rodeia por meio dos sentidos bem como a expressar-se e comunicar-se usando a linguagem verbal, plástica, motora e musical.

ESQUEMA CORPORAL

É a consciência do próprio corpo, de suas partes, dos movimentos corporais, das posturas e das atitudes.

Considera-se que a criança conhece seu esquema corporal quando nomeia cada uma de suas partes e conhece o uso do próprio corpo, em repouso ou em movimento. Durante as etapas do estudo do esquema corporal, é necessário que a criança conheça as partes do corpo pelo nome, localize-as, identifique suas funções, seja capaz de coordenar as diferentes partes, para descobrir suas reais possibilidades de movimento.

A construção do esquema corporal se faz por meio de movimentos, deslocamentos, jogos com os braços, com as pernas, com o corpo, em situações de brincadeiras livres e em atividades sistematizadas.

O próprio corpo é na criança o elemento básico de contato com a realidade exterior. O conhecimento do corpo é adquirido por meio das experiências motrizes, das informações que são trazidas à mente pelos órgãos dos sentidos e todas as sensações proprioceptivas que surgem no próprio movimento corporal.

São elementos fundamentais para uma correta elaboração do esquema corporal: tonicidade, equilíbrio, controle respiratório e estruturação espaço-temporal.

O conhecimento do esquema corporal e o trabalho de desenvolvimento das noções de espaço, localização, direção, sequência, ritmo, etc. se desenrolarão ao longo de todo o tempo, na sequência sugerida pelas reações do próprio grupo de crianças. Isto quer dizer que, quanto à percepção do esquema corporal, apesar de se sugerir que os exercícios envolvam antes as grandes partes do corpo, e, em seguida, partes menores, pode-se dar o caso de o professor sentir necessidade de voltar a exercícios com músculos maiores para uma ou outra criança de 6 anos, como pode também acontecer que uma criança de 4 anos se ponha a descobrir detalhes mínimos em seu próprio corpo.

Não existe uma linha divisória entre as várias etapas de todo o trabalho, como se poderia supor. A dominância dos diversos tipos de exercício acontece sucessivamente, na proporção do desenvolvimento da média do grupo. Como sugestão apresentamos o seguinte quadro:

Descoberta de partes principais do corpo: cabeça, braços, corpo, pernas, etc.

- Partes maiores do corpo:
 - Descoberta de detalhes na cabeça
 - Descoberta de detalhes nos braços
 - Descoberta de detalhes no tronco
 - Descoberta de detalhes nas pernas

- Partes menores do corpo:
 - Descoberta de detalhes nas mãos
 - Descoberta de detalhes nos pés
 - Descoberta de detalhes nos olhos
 - Descoberta de detalhes no nariz
 - Descoberta de detalhes na boca
 - Descoberta de detalhes nas orelhas

OBJETIVO: MELHOR CONHECIMENTO DO ESQUEMA CORPORAL

-sugestões de atividades (faixa etária: de 2 a 6 anos)

1-VISÃO GLOBAI, DE CADA UM:

- Características físicas de cada criança, nome e apelido;
 - Observação de partes do corpo indicadas pela monitora, nas próprias crianças ou em bonecos: cabeça, tronco, membros superiores, membros inferiores.
 - Explorar as partes do corpo iniciando pela cabeça: a própria criança se apalpa conduzida pela professora, primeiro de olhos abertos, depois de olhos fechados.
 - Tocar no corpo do companheiro e dizer ao mesmo o nome das partes que está tocando.
- A monitora toca as partes do corpo do aluno e ele vai falando o nome das partes que ela toca. Se a criança tiver dificuldade de percepção, passar uma lixa ou uma pena pelo corpo dela para que sinta as partes que estão sendo tocadas.
- Fazer o contorno do corpo do aluno na folha de jornal (de preferência impresso com tinta clara) ou no chão para que ela possa em seguida observar e apreciar a forma de seu corpo.
 - Relaxar ou endurecer o corpo: "ficar duro ou ficar mole".
 - Passar mensagem tipo telefone sem fio.

Ex. A professora fica em frente ao primeiro aluno e toca com a mão dele a sua própria cabeça, depois com a mão direita o seu ombro esquerdo e com a mão esquerda seu joelho esquerdo. Este aluno vai repetir a cena com o colega ao lado. Inicialmente começar com poucos toques e ir acrescentando, aos poucos, variações de estímulos.

- Brincar de estátuas: 10 crianças tomam uma atitude qualquer, colocando, por exemplo, a mão direita na cintura e o pé esquerdo um pouco à frente do direito; os demais escolhem a estátua mais bonita e imitam seus gestos ou atitudes.

DURAÇÃO: Cada atividade tem que durar no máximo 10/15 min.

2-CONHECIMENTO DAS DIFERENTES PARTES DO CORPO:

1-Cabeça

- Apalpar a própria cabeça para sentir e perceber forma, posição, consistência, tamanho;
- Identificar o que usa na cabeça: touca, chapéu, grampo, flores, pente, etc.
- Fazer movimentos variados com a cabeça: abaixar, levantar;
- Cartar canções relacionadas com a cabeça: "cabeça inchada", "marcha soldado".
- Recortar em papel fantasia, figuras geométricas de vários tamanhos e cores para confecção de um boneco;
- Pedir às crianças que separem as figuras que tenham o formato de uma cabeça;
- Separar uma que será colada em uma cartolina que iniciará a montagem de um boneco;
- A montagem prosseguirá à medida que forem sendo dadas as atividades relacionadas às outras partes do corpo.

2-Detalhes da cabeça

- a) Cabelo: -Conversa sobre: cor, comprimento, se é liso ou anelado;
- Identificar objetos que usamos no cabelo;
 - Conversa: cuidados que devemos ter com os cabelos;
 - Comparar o cabelo com o pelo de animais.

- h) Olhos: - conversa sobre: cor, forma, localização, tamanho, número e função;
 - observar os olhos dos colegas;
 - exercícios de movimentar os olhos: para cima, para baixo, para um lado, para o outro;
 - conversa: cuidados que devemos ter com os olhos (poeira, sol, televisão muito perto);
 - apreciação da beleza dos próprios olhos;
 - comentários;
 - porque pessoas usam óculos;
 - pessoas que não enxergam;
 - falar de óculos de grau e óculos de sol;
 - pálpebras.
- c) Cílios: - conversa sobre localização, textura, tamanho, função;
 - identificação em si, nos colegas, em bonecas, em gravuras;
 - exercícios de passar as mãos de leve nos cílios para senti-los
 - hora de surpresa: trazer para as crianças verem e tocarem rímela, escovinha de cílios;
 - exercícios de movimentar os cílios
- d) Sobrancelhas: - conversa sobre: localização abaixo da testa, acima dos olhos, tamanho, número, textura, cor, função;
 - identificação das sobrancelhas nos colegas, bonecas e gravuras;
 - exercícios de pentear as sobrancelhas, coçar, passar sabão para ficar durinha;
 - observação das sobrancelhas no espelho de aumento.
- e) Nariz: - forma, número, consistência;
 - orifícios, para que servem;
 - localização;
 - cuidados: assoar, limpar;
 - discriminar: perfume, gasolina, mexerica de café, etc.;
 - exercícios de respiração;
 - comparação com nariz de animais.
- f) Boca: - número;
 - forma;
 - localização;
 - o que temos na boca: lábios, língua, dentes;
 - exercícios que se podem fazer com a boca e língua;
 - função da língua e dentes: cuidados;
 - mastigação;
 - lábios: cuidados, o que se usa;
 - reforçar o exercício de escovar os dentes;
 - comparar com bocas de animais;

DURAÇÃO: Cada atividade tem que durar no máximo 10/15 min. uma ou duas vezes por semana para o mês todo.

- g) Testa: - exercícios de passar a mão na parte que fica entre os cabelos e a sobrancelha;
- exercícios de movimentar a testa: para cima para baixo. Conter o que acontece quando fazemos esses movimentos (lisa ou enrugada);
- identificação de testas em crianças (lisa) e em velhos (enrugada)
- identificação de objetos que podemos colocar na testa (fita, durex);
- exercícios de medir a testa (larga, estreita).

- h)Bochechas:-exercício:colocar as duas mãos,uma de cada lado do nariz,deslizar as mãos bem divagar,para os lados até as orelhas. O que encontramos(uma parte lisa do rosto);
-experimentação:encher a boca de ar para ver o que acontece;
-conversa:esta parte de nosso corpo que estufou-se chama-se bochecha,identificação em número;
-exercício de estufar e murchar as bochechas em colegas,honecos,e gravuras;
-identificação de coisas que usamos na bochecha (pó,blush,rouge);
- i)Queixo:-conversa:o que temos abaixo da boca?
-exercícios de passar o dedo no queixo para sentir sua forma e consistência;
-comentário:número e função;
-identificação em si,nos colegas,honecos e gravuras;
-exercícios de passar as mãos no queixo dos colegas para perceber algum detalhe.
- j)Orelhas:-características e função;
-localização:direita e esquerda;
-passar a mão na orelha para sentir as voltinhas;
-discriminação de sons;
-enfeites usados nas orelhas;
-comparar com orelhas de animais.

Atividades com a cabeça em geral:

- enumeração de partes da cabeça que podemos movimentar(olhos,boca,sobrancelhas, língua, testa,nariz,etc.);
- enumeração de partes da cabeça que tem orifícios:nariz,boca,ouvidos e partes onde temos líquido:boca,olhos,nariz);
- pintura em colheres de pau:olhos,cílios,sobrancelhas,nariz,boca,cabelo de lã).
- confeção de rostos de papel,contornando o formato com grãos de milho ou feijão;
- complementação de rostos já iniciados,colocando cabelo de lã,olhos de botão, boca de feltro,pintar as bochechas;
- utilização de laranjas para colocar partes do rosto (nariz,olhos,boca)recortadas em papel e pregados com alfinete;
- colocar chapéus de papel na cabeça,pintar as bochechas,sobrancelhas,cílios, orelhas;
- confeção de máscara com sacola de papel;
- confeção de cabeças de meia cheia de retalhos ou algodão,pintar olhos,nariz, boca,etc.

Ditado de ordens: Ex.desenhe o contorno da cabeça,faça os olhos,o nariz,a boca, o queixo,as orelhas,o cabelo,etc.

- k)Pesçoço:-localização,número,consistência,função;
-observação do pesçoço no espelho,passar as mãos para senti-lo
-movimentação do pesçoço(cabeça)em todas as direções;
-identificação do pesçoço nos colegas,animais,gravuras;
-identificação de objetos usados no pesçoço(gravata,colar,lenço,fita,remédio).
-confeção de colarinho de palhaço;
-colar feito de pedaços de macarrão,gravata borboleta,etc;
-recorte de gravura de pessoas usando objetos no pesçoço;
-complementação de figuras faltando o pesçoço;
-exercícios de perfurar,colorir,colar,etc.o pesçoço;
-canções relacionadas ao pesçoço.

- identificação de pessoas nas várias posições para as crianças identificarem peito e costas;
- exercícios para desenvolver a percepção e sensação: com olhos fechados, descobrir os movimentos que são feitos nas costas (ex. um lápis que desliza, a mão que apalpa, etc.)
- reconhecer consistência, tamanho, direção do objeto que passeia pelas costas.

5-Membros inferiores

a) Pernas: -exercício de apalpar;

- identificação em si, na professora, nos colegas, em gravuras;
- exercício de exploração com as pernas: nossas pernas estão unidas a que? como são? curtas, compridas, duras, moles, etc.;
- movimentação com as pernas em várias direções: para cima, para baixo, para trás, para frente, agachar, pular para frente, para trás, bicicleta (deitado);
- exercício de identificação da perna direita e esquerda.

b) Joelho: -exercícios de apalpar o joelho;

- identificação em si, colegas, bonecos, gravuras;
- movimentação com o joelho em evidência;
- marcha do elefante;
- andar de cócoras;
- saltar com uma perna só, a outra em flexão;
- imitar animais, sapo, macaco, coelho;
- andar com grande elevação dos joelhos;
- exercícios de dobrar e esticar a perna, sentindo a articulação dos joelhos; *sentado levantar os pés do chão e balançar as pernas (do joelho para baixo);
- *segurar os joelhos com as mãos e executar movimentos com as pernas, sentindo o joelho;
- *dobrar o joelho de cada perna de modo que a ponta dos pés toque nas nádegas;

- identificar direito e esquerdo;
- canções e poesias;

c) Tornozelo: -exercícios de apalpar;

- identificação em si, nos colegas, etc.;
- o que podemos usar no tornozelo;
- identificar esquerdo e direito;
- movimentação;

d) Pés, Dedos, Unhas, Calcânhares: -Dancinhas em que as crianças executem movimentos para frente e para trás;

- observação dos pés: consistência, localização, número, formato, função;
- identificação dos pés dos colegas, bonecos, gravuras, etc.;
- o que temos nas pontas dos pés (dedos);
- o que temos nas pontas dos dedos (unhas);
- quantos dedos temos?
- os dedos são todos iguais?
- as unhas são duras ou moles?
- observação da parte de baixo do pé (sola)
- calcânhar;
- identificação de pé direito e esquerdo;
- exercícios com os pés: lavar, cortar as unhas, contar os dedos;

- Pisar sobre materiais diferentes, para sentir diferentes sensações táteis;
- colocar os pés sobre folhas de papel e riscar, obtendo a forma dos próprios pés;
- andar, correr, marchar, dançar, etc.;
- recortar e observar figuras de diferentes tipos de pés;
- calçar e descalçar;
- colorir os pés recortados no papel, procurando obedecer limites de contorno dos desenhos;
- exercícios de andar com o calcanhar e nas pontas dos pés;
- canções e poesias relacionadas.

RELAXAMENTO

É indispensável o mínimo de condição ambiental para um bom relaxamento da criança.

*Crianças deitadas, olhos fechados, braços ao longo do corpo.

Ao som de uma melodia bem suave e baixinho, deixar que elas se relaxem naturalmente.

A professora irá dando algumas sugestões:

1. Deixar que a perna direita fique bem leve, muito leve.
2. Agora a perna esquerda vai ficar também muito leve, como se fosse uma folhinha de papel.
3. Vamos pensar em nossos braços, será que eles podem ficar bem levinhos?
4. Vamos prestar atenção em nossos dedos; eles estão parecendo pedaços de algodão flutuando no ar.
5. Vamos sentir agora o nosso tronco (coluna) começando da cabeça, vamos descendo, ela está também flutuando, flutuando como se estivéssemos deitados dentro de uma banheira.
6. A cabeça não está pensando em mais nada. Agora todo o corpo está flutuando... flutuando. Vamos pensar nas coisas boas que podemos fazer. Vamos prestar atenção na natureza, vamos ouvir o canto dos passarinhos... o professor vai criando várias situações de acordo com as necessidades das crianças.
7. Relaxamento simultâneo dos segmentos relaxando ao mesmo tempo braços e pernas.
8. Relaxar braço e perna do mesmo lado.
9. Relaxar braços e pernas cruzados, perna esquerda, braço direito, etc.
10. Assentada em cadeira a criança faz força tentando empurrar o chão com seus pés e com a cadeira, vai empurrando até não aguentar mais e então... solta o corpo e boceja...
11. Deitada no chão, a criança tenta empurrar com força, com todo o corpo, quadril, ombros, braços, cabeça... depois de muito tempo de tensão solta o corpo, boceja, espreguiça, suspira, etc. Depois tenta fazer de conta que o seu corpo é feito de borracha igual a dos balões de ar... vazio, que está sendo enchido de ar, cada vez mais ar... mais ar, agora o balão está sendo esvaziado... mais esvaziado... mais esvaziado.

COORDENAÇÃO MOTORA

Coordenação motora é a harmonia e o equilíbrio na ação de diferentes grupos de músculos, necessários aos movimentos complexos. Dançar um samba, pular corda, martelar um prego ou escrever uma carta, não são movimentos simples; ao contrário, para que esses movimentos sejam bem feitos, foi necessário muito amadurecimento neurológico e muito treinamento. As atividades de coordenação motora devem ser graduadas de acordo com a idade e o ritmo da criança, para evitar a fadiga e a monotonia.

COORDENAÇÃO MOTORA GROSSA

Envolve as partes maiores do corpo. Apresenta dois aspectos bem distintos: dinâmica - são deslocamentos do próprio corpo ao andar, correr, etc., e estática - equilíbrio e controle voluntário do tônus.

Os exercícios de coordenação motora grossa destinam-se ao treinamento dos membros ou do corpo inteiro, para tornar a criança ágil e harmoniosa em sua movimentação e equilíbrio. Tais exercícios relacionam-se à destreza, ao ritmo e ao uso adequado dos membros superiores e inferiores.

No entanto, não basta deixar simplesmente a criança andar, correr, saltar, engatinhar, etc. mas, analisar com ela os movimentos necessários, fazendo com que utilize o que aprendeu na tomada de consciência do corpo.

Sugestões de atividades:

1. **ROLAR:** - para a direita, para a esquerda, estando com os pés juntos e as mãos lado do corpo;
 - lentamente para a direita, estando as mãos estendidas acima da cabeça e os pés juntos;
 - variação: rolar para a esquerda duas vezes, segurando uma bola acima da cabeça;
 - para ambos os lados do corpo estando com uma mão acima da cabeça e outra ao lado do corpo. O mesmo exercício estando de braços cruzados.
 - virando cambalhotas simples, primeiro para frente, depois para trás.
 - virando cambalhotas através de 3 bambolês.
2. **SENTAR:** - com as costas contra a cadeira, mantendo a cabeça erguida, colocando ambos os braços sobre a carteira.
 - no chão, à maneira dos Índios, com pernas e braços cruzados.
 - sobre coisas diferentes, contar até dez para ver se consegue sentar dequadamente em vários lugares;
 - na carteira, equilibrando um livro na cabeça.
3. **ENGATINHAR:** - rastejando deitado no chão, colocando as mãos embaixo do peito;
 - em padrão homolateral, movendo juntos o braço e a perna, de cada lado;
 - para frente até um alvo e para trás;
 - de acordo com uma música e imitando animais: veloz como lebre, vagaroso como tartaruga;
 - por baixo de cadeiras, em cima de bancos, através de caixas de papelão, túneis, acima e abaixo de um declive gramado, etc.;
 - delimitando o espaço para uma corrida cronometrada;
 - seguindo pistas de cartões distribuídos pelo chão, estando com pontos vermelhos colados na mão e joelho esquerdos.
 - empurrando objetos com o nariz (batata) segurando entre os dentes uma pequena bola em uma colher e engatinhar para um alvo, sem deixar a bola cair;
 - dentro e fora de um quadrado formado com as cadeiras, seguindo líder.

- **ANDAR:**-descalço na lama, na água, na areia, na terra, sobre cimento, pedras, chão, etc. e descrever sensações envolvidas;
- em frente: por um caminho reto ou curvo, ida e volta, até um alvo;
- de lado: primeiro para a direita, um passo de cada vez; depois cruzar o pé-esquerdo, por cima do direito, repetir movendo-se para a esquerda;
- sobre linha reta, curva, quebrada, mista, etc. tocando o calcanhar de um pé com a ponta do outro pé;
- ao som de uma ordem: andar depressa, compassos largos, devagar, etc.;
- imitando passos de animais como: galo, urso, elefante, avestruz, pato, etc.;
- sobre um desenho: andar em oito, em círculo, em triângulo, em quadrado, em espiral, etc.;

-com os braços: a criança deita de braços no chão e impulsiona o corpo todo com os braços mantendo os joelhos retos, se arrasta para frente com os braços, enquanto os pés se arrastam atrás.

- CORRER:**-no mesmo lugar: começar a correr devagar e aumentar gradativamente a velocidade dada, até correr velozmente, levantando bem os joelhos; voltar à velocidade original;
- no mesmo lugar, cronometrando o tempo: contando até 100, marcando 1 min. 2 min., etc. correr ao som de música.
- entre filas de bancos, para um lado, para o outro, sem cair, cronometrando o tempo;
- jogando basquete com uma bola de pano: usar uma caixa de sapato, com o fundo removido;
- brincando de queimada com bola de pano;
- lançando um saquinho de feijão: usar buracos grandes como alvo; correr lançar saquinhos de feijão para o ar e apanhá-los;
- bolas de papel amassado e chutando para dentro de uma lata de lixo, colocada em um canto.
- bola de pano: a criança começa lançando a bola, com as mãos abaixo do nível dos ombros, para um colega, de pé, próximo a ela; aumentar a distância gradativamente, à medida que aumenta a precisão. Passar para arremessos com as mãos levantadas acima da altura do ombro;
- apostando consigo mesmo: correr em volta da escola, da pista, do pátio, etc. registrando o tempo e a distância.
- por um labirinto ou obstáculo, preparado pela professora para uma corrida cronometrada;
- corrida:***de três pernas: amarrar a perna esquerda de uma criança com a perna direita de outra (fazer corridas de 3 pernas usando partes diferentes do corpo para serem amarradas de cada vez).
 - *de pássaro: a criança na ponta dos pés, balançando os braços para cima e para baixo.
 - *de caranguejo: agachada, a criança se estende para trás com os braços e apoia totalmente ambas as mãos sobre o chão atrás dela, depois se levanta até que a cabeça, o pescoço, o corpo e estejam em linha reta; a cabeça deveria ficar paralela ao chão. A criança corre nesta posição, invertida.
- **PULAR:**-saltar juntos: 2 crianças de mãos dadas saltam juntas, enquanto contam até 10;
- saltar sobre uma linha: a criança pula para trás e para frente, sobre uma linha por um certo número de vezes;
- saltar com um pé só, sobre uma linha 4 vezes para direita e depois com o pé esquerdo e repete o exercício;
- amarelinha: preparar a pista de amarelinha, ensinar as regras e testar a realização da criança;
- saltar em ritmo de poemas e discos musicais variados;

- saltar de cobra de canguru, de coelho, etc.;
- hoi da cara preta: colocar uma vela apagada sobre um suporte no chão, saltar por cima, para frente e para trás, sem derrubar a vela, cantar uma cantiga infantil "hoi da cara preta" (muito cuidado por causa do perigo da chama atear fogo a roupa da criança);
- salto simples de corda;
- corrida de sacos: as equipes saltam dentro de sacos, em direção a um alvo;
- saltar dentro e fora de pneus;
- pular corda;
- corrida e salto em extensão: marcar a linha de partida e medir a distância;
- barreiras: começar com barreiras baixas, depois barreiras altas e corridas de salto com barreiras.

7. SALTITAR: -pular alternadamente: a criança inicia a professora ao alternar consecutivamente o pé direito e o esquerdo, pulando ao redor da sala;
- pular em direção a um objetivo;
 - pular em círculos: pequenos, grandes e formando um oito;
 - pular ao longo de uma linha, sobre terreno acidentado, estando descalço;
 - jogos: *rá: abaixar-se com os joelhos bem dobrados e as mãos nos quadris. jogar uma perna para o lado e voltar, jogar a outra perna para o lado e voltar, pular para frente, jogando uma perna de cada vez;
 - *garça: ficar em pé, ereto, com uma perna levantada e os braços esticados ao longo do corpo, pular lentamente ao redor da sala, mantendo os braços esticados;
 - *girafa: ficar em pé, ereto, com as mãos bem estendidas acima cabeça, imitando o pescoço e a cabeça de uma girafa, pular lentamente para frente, mexendo levemente os braços durante o vimento;
 - pular com alguém às costas (sempre uma criança maior e mais forte carregando uma mais leve);
 - pular corda para frente e para trás, ao som de músicas;
 - pular para trás seguindo um caminho preestabelecido;
 - pular, fazendo saltar uma bola grande de basquete;
 - pular com os olhos vendados, seguindo uma corda;
 - pular e brincar de pegador: usando uma bola de pano as crianças pulam e brincam de pegador a criança sai do jogo quando for atingida pela bola.

EXPRESSÃO CORPORAL

- caminhar pela sala, desviando-se dos colegas, como se eles fossem carros tendo cuidado para não trombar;
- correr, naturalmente, como vento, como a água sobre a areia quente, como passarinho, etc.;
- com as mãos fazer o tique-taque do relógio;
- com as mãos na cintura imitar o batido do sino;
- braços acima da cabeça imitar o balanço das árvores, com o vento fraco;
- fazer movimentos com os braços e as mãos, bem de leve, leve como a folhinha seca balançando no ar;
- fazer movimentos com os ombros, está ficando frio, frio, deixar cair os ombros movimentos fechados, fechados.

- que calor(movimentos abertos dos braços);
- deixar cair os braços como a indicar cansaço;
- cabeça arqueando o tronco;
- fazer movimentos de abaixar, aspirar, entregar, estendendo bem os braços e abrindo as mãos;
- com as mãos fechadas realizar movimentos de reter alguma coisa;
- com as mãos abertas realizar movimentos de doar, entregar;
- erguer um objeto muito frágil ou muito pesado;
- seguir as fases da germinação e crescimento de uma semente;
- quando é plantada a boa semente;
- quando é molhada;
- quando está abrindo;
- quando nasce, quando cresce;
- quando floresce;
- quando é colhida;
- quando é cozida;
- dormir e despertar deitados, corpo tocando o solo. Acordar, ir lentamente, erguendo a coluna, assentar-se, levantar-se afinal.

ALGUNS EXERCÍCIOS RESPIRATÓRIOS

- soprar o algodão ou peninha sem segurá-los;
- inspirar por uma narina e expirar por outra;
- inspirar e expirar por uma só narina;
- sentir o ar fresco que entra pela narina e o ar quente que sai pela boca;
- expirar pela boca livremente; ir abrindo a mão à medida em que for soltando o ar pela boca;
- colocar a mão no tórax, inspirar e expirar lentamente, sentindo como o peito se eleva e se abaixa;
- soprar velas para apagá-las;
- encher balões;
- soprar canudos fazendo bolhas de sabão;
- separar uma bolinha de papel colocada na mão;
- de pé flexionar o tronco para baixo até tocar o chão; com as mãos, ao abaixar
- inspira-se, ao levantar expira-se;
- deitado, levantar as pernas inspirando, baixá-las expirando;
- de pé, elevar os braços inspirando, baixá-los expirando.

COORDENAÇÃO MOTORA FINA

Envolve partes menores do corpo: ombro, braço, ante-braço, pulso, dedos, etc.

Nas atividades que envolvem a coordenação motora fina, devem ser incluídos movimentos de preensão e pressão dos dedos, exercícios que propiciem a independência de movimentos digitais, etc.

As atividades específicas que antecedem a escrita propriamente dita, são aquelas que promovem o desenvolvimento, a harmonização, o ritmo dos movimentos.

No início, a criança fará movimentos espontâneos, em folhas de papel com lápis cor, depois usará lápis preto nº2. Os exercícios devem ser graduados iniciando-se com traçado simples de movimentos contínuos e descontínuos, formados por linhas curvas e retas; depois a criança passará a reproduzir modelos de traçados simples e mais complexos.

Mais tarde, quando a criança já dominar a pressão e o controle do lápis, deverão ser dados exercícios que ensinam a movimentação adequada à escrita de cada letra do alfabeto. No entanto, nesses exercícios, não se deve ter a preocupação de ensinar à criança qual a letra que ela está escrevendo, pois trata-se apenas de

um treino motor, cujo objetivo não é ensinar nomes de letras, mas, sim, fazer com que a musculatura que controla a mão da criança se torne obediente ao seu comando.

Sugestões de atividades:

- executar movimentos rítmicos abrindo e fechando as mãos;
- estalar dedos;
- palmas voltadas para baixo, fechar uma e abrir a outra, para cima;
- com as mãos a frente do corpo, mover os dedos separadamente acompanhando o ritmo;
- acompanhar ritmo com 2 ou 3 dedos na mesa ou no ar;
- braços esticados, tocar a ponta do nariz com o dedo indicador;
- movimentos giratórios—mãos—pulsos—dedos, etc.;
- exercícios rítmicos com as mãos—uma mão executa um movimento e a outra executa outro movimento. Uma mão bate sobre a mesa, a outra abre e fecha (variar);
- uma mão amassa um pedaço de papel higiênico e a outra rola um palito (variar os materiais);
- uma mão bate na mesa, enquanto a outra com a ponta dos dedos traça linhas verticais, horizontais ou traça figuras geométricas;
- fazer rodar objetos com a mão, depois a outra, depois as duas rodam simultaneamente;
- fechar a mão e ir abrindo, levantando cada dedo de uma vez;
- tocar o polegar em todos os dedos;
- riscar no ar formando desenhos;
- ao ritmo de palmas, passar a bola, estando em rodinha;
- construção na areia: casa, túneis, pontes, bolos;
- manusear livros e revistas;
- fazer bolinhas de papel com os dedos em pinça;
- encher caixas com bolinhas, contas, botões, tampinhas, com os dedos em pinça;
- abotoar e desabotoar botões;
- enrolar e desenrolar barbante ou lã, no rolo de papel higiênico, carrêtel ou próprio dedo;
- dar e desfazer laços;
- colocar cordões nos sapatos;
- calçar e descalçar sapatos, meias;
- amarrar sapatos;
- vestir e desvestir camisas;
- arrolhar e desarrolhar tampas de vidro;
- fazer construções com latas, blocos, caixas—começar do tamanho maior, depois passar para o menor;
- modelagem: com argila ou outro material;
- enrolar, dobrar, sanfonar papel;
- fazer canudos de papel (quanto mais fino melhor);
- manusear o arame: colocá-lo reto, curvo ou seguir uma direção dada pela professora;
- fazer dobraduras;
- enfiagem, no rolo do papel higiênico, rolo de cabelo, retrós, tampinhas, contas, carrão, botão, agulha, etc.;
- empilhagem: toquinhos, caixas de fósforos, tampinhas, moedas, etc.;
- perfuração: livre sem demarcação de limites. Perfuração com limite superior e inferior—de um lado—de ambos os lados, dentro de um quadrado, de um círculo, retângulo, entre duas linhas—perfuração sobre linhas fina horizontal—vertical—linhas em diferentes posições—sobre o contorno de figuras geométricas—perfuração sobre figuras de contornos mais complexos;
- colagem: com picados de papel grande, médio, pequeno, parte superior, inferior, dentro e fora de figuras geométricas, sobre linhas, etc.

- *de barbante em volta de figuras geométricas;
 - *de sementes;
 - *rolinha de papel de seda;
 - *paus de fósforos;
 - *botões de vários tamanhos;
 - *folhas de árvores grandes, pequenas;
 - *lá, barbante, confete, etc.;
- recorte livre a dedo (observar a posição dos dedos (em pinça) para rasgar o papel) sequência: 1. em tiras
2. em pedaços grandes
3. em pedaços pequenos
4. linha reta, curva, curva pronunciada, quebrada, mista;
- recorte com tesoura. Passos: preensão correta da tesoura:
*imitação de cortar sem material algum;
*manejo de tesoura;
Ato de cortar em 3 tempos: abertura de tesoura;
postura de tesoura frente ao papel;
corte propriamente dito;
- Sequência: *franja ao redor da folha de papel;
*franja em tira de papel nos extremos;
*franja em todo o comprimento;
*recorte de linhas desenhadas (retas);
*recorte de tiras largas e compridas;
*recorte de figuras geométricas;
*recorte de linhas retas, curvas, quebradas, mistas, etc.;
- *recorte de figuras de revistas e outras.

PERCEPÇÃO ESPACIAL

posição no espaço - relações espacial).

construção das noções espaciais está intimamente relacionada com a estruturação do esquema corporal.

corpo é o ponto de referência de onde tudo emana e para onde tudo converge. Todo objeto percebido pode estar na frente, atrás, em cima, em baixo, à esquerda, direita de alguma coisa.

Sugestões de Atividades:

- a um sinal, colocar-se dentro de um círculo, fora, à frente, atrás, de um lado, do outro.
- formar um grande círculo de mãos dadas e esticar bem os braços até ocupar um espaço bem grande: a um sinal dado, fechar pouco a pouco o círculo, até que todos fiquem bem juntos;
- andar pela sala, contornando obstáculos;
- a professora desenha círculos na chão, cada criança deverá ficar dentro de um círculo, sob a voz de comando da professora, a criança deverá saltar pela direita, para a esquerda, para frente, para trás;
- andar sobre objetos próximos uns dos outros;
- saltar por cima de bastões colocados com intervalos curtos e largos;
- lançar a bola contra uma parede próxima e depois a um local distante;
- andar no lado maior da sala, no outro lado;
- andar em uma metade da sala, na outra;
- andar pela sala e a um sinal, voltar ao centro;
- andar numa distância estabelecida, dando quatro passos, com uma frase de quatro palavras ou junto com uma palavra de quatro sílabas, graduar o número de passos

- pular intervalos falando palavras de 2 sílabas, aumentar gradativamente o número de intervalos e de sílabas;
- andar em linhas imaginárias, com uma referência de chegada;
- reconhecer mão direita, mão esquerda, pé direito, pé esquerdo;
- professor andando pela sala, dar ordens à criança para que fique à sua direita, esquerda, frente;
- professor com objeto na mão e, de costas-para as crianças, executa movimentos dizendo: à direita, à esquerda, em cima, embaixo, atrás, na frente, etc.; a criança também com um objeto, copia os movimentos falando também;
- a professora joga uma bola em direção à criança e deve segurá-la com a mão indicada(direita-esquerda);
- chutar a bola com o pé indicado pela professora;
- executar ordens estando de pé, em decúbito dorsal: Ex. levante a mão D.
levante a mão E.
levante a perna E.
levante o braço D., etc
- nas posições de: pé, assentado, em decúbito dorsal ou ventral, situar objetos se encontrem à direita, à esquerda, na frente, atrás;
- crianças-frente à frente, situarem-se à direita, à esquerda dos outros;
- andar sobre linhas, no chão, e ao chegar a cada cruzamento, esperar ordem da reação seguinte;
- orientação frente a objetos: colocar um objeto em cima de, embaixo, à esquerda, à direita de, na posição vertical, na posição horizontal, inclinada;
- reproduzir sinais vistos (sinais gráficos direcionais ou montados com palitos Ex. com fósforos ou palitos de picolé:



- exercícios gráficos: *colar papel colorido seguindo ordens da professora: colar o quadrado vermelho no canto direito do papel, o triângulo amarelo no meio do papel, o disco azul na parte de baixo do papel, etc.;
- *copiar o desenho nas linhas pontilhadas:



PERCEPÇÃO TEMPORAL

(discriminação auditiva-sequências temporais) - Memória auditiva.
A percepção temporal é tão importante quanto a percepção do espaço. Elas estão intimamente ligadas. Por exemplo, quando alguém anda de um lugar para outro, utiliza um espaço para esta locomoção, que é realizada numa sequência temporal, seja, um passo após o outro, numa cadência que marca o ritmo do caminhar. Como elemento chave na organização temporal, vamos encontrar o som.

Sugestões de Atividades:

- descobrir o barulho produzido por um colega ou pelo professor, como: bater palmas, tossir, assoviar, rasgar papel, mover a cadeira, amarrotar papel, etc. etc.
- andar em direção ao som de um apito ou campainha;
- ouvir diversos sons, levantando-se somente quando distinguir um som determinado;
- andar de dois modos diferentes, conforme se escute um som ou outro. Ex. ao som do tambor, andar depressa, ao som do apito, andar devagar;
- escutar e discriminar ruídos familiares estando de olhos fechados;
- escutar o silêncio dentro da sala e os eventuais ruídos de fora;

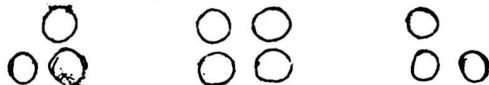
- identificar batidas fracas e batidas fortes;
- ao som forte, fazer um gesto, ao som fraco, outro gesto;
tocar instrumentos ou bater palmas depressa ou devagar;
andar lenta e rapidamente, conforme cartões de instruções (escritos ou coloridos)
- exercícios de metrificação: associar palavras:
Ex. ca-sa, bater palmas para cada sílaba; andar ao falar cada sílaba;
- reprodução de ruídos na mesma sequência do professor: bater palmas, soprar apito
bater na mesa, amassar papel, etc. (no caso a criança fica de costas ou de frente para a professora);
apontar objetos correspondentes a sons ouvidos (estando de costas) bater copo, lata, caixa, etc.
- marcha rápida e lenta sem marcação imposta de instrumentos e com marcação com instrumentos;
- marcar ritmo no tambor: a criança acompanha com palmas;
- transposição gráfica de sons ouvidos:

o forte o fraco Ex. 

alto | baixo Ex. 

- o professor escreve no quadro: 000 00; a criança bate segundo a sequência; o professor apaga a sequência e a criança reproduz;
- exercícios estabelecendo códigos:

Ex. a) a cada som do apito desenhar um círculo; 2 apitos imediatos correspondem a 2 círculos juntos; a professora produz o som, a criança ouve e depois de



b) cada criança recebe um cartão quadriculado. A professora combina com ela os sinais que serão marcados:

Ex. quando bater o tambor fazer uma cruz
quando bater o guizo fazer uma bola
quando bater palmas fazer um risco
a criança ouve o som e marca no cartão

+	+	o	/
/	/	o	o
o	/	+	+

- reconhecer sobre que material o professor ou colega está batendo com a varinha (madeira, ferro, vidro, etc.);
- jogo: combinar com as crianças uma determinada palavra:
Ex: "haleia" toda vez que for pronunciada, as crianças deverão correr para um lugar determinado (só deverão ser pronunciadas, por exemplo, palavras que se iniciem com o mesmo som da palavra escolhida "ha");
- a professora diz uma palavra e pede às crianças que digam outra que se iniciam como ela: Ex. cadeira: cavalo, cama, casaco, etc.
- associação audio-verbal: a criança deverá dizer tudo que lhe vier à cabeça. O que acha que existe em uma padaria, por exemplo.

PERCEPÇÃO VISUAL

coordenação viso-motora, constância perceptiva, figura fundo) - Memória visual. Os exercícios de coordenação viso-motora destinam-se a treinar o uso de um espaço limitado e reduzido, coordenando a visão, que observa a direção do movimento, e a mão, que executa os movimentos. Tais exercícios não devem se restringir às tarefas de mesa. As folhas de exercícios treinam apenas a coordenação visual-manual-gráfica e, por isso, devem ser precedidas e completadas por exercícios que envolvem o corpo todo.

Sugestões de Atividades:

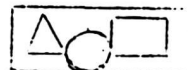
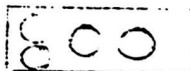
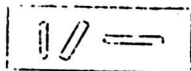
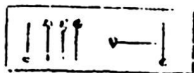
- andar sobre linhas traçadas no chão;
- atirar uma bola no alvo;
- atirar uma bola para o ar e recebê-la de volta, primeiro, com as duas mãos, depois, com uma só mão;
- passar a bola de uma mão para outra, sucessivamente, abaixo da perna direita, continuando abaixo da perna esquerda;
- seguir direções com os olhos, estando de cabeça fixa (assentado e de pé), objetos que se deslocam na posição vertical, horizontal, inclinada, esquerda, direita, circular, para cima, para baixo, etc.;
- acompanhar com os olhos um objeto que se desloca rapidamente da esquerda para direita;
- focalizar a vista em um ponto e andar até lá;
- riscar o ar formando desenhos;
- fazer rodar uma bola sobre o solo, sobre mesas, na direção de...entre obstáculos, mais ou menos rápidos;
- passar a bola ao redor do corpo, de uma mão a outra, em um sentido, depois ao contrário, descendo e subindo, fazendo círculos ao redor da cintura, dos ombros, do peito e das pernas;
- separar objetos semelhantes, objetos diversos, figuras geométricas, etc., por tamanho, espessura, cor, (qualquer tipo de classificação);
- separar objetos grandes de pequenos: sementes de cuhos, carteiras, mesas, lápis, giz, tampas e vidros de dois tamanhos, etc.;
- seriar figuras geométricas de vários tamanhos;
- sacola mágica: pelo tato sentir o objeto e dizer o que é, sem retirar a mão, olhar para conferir;
- descobrir, na sala, tudo que é redondo, quadrado, retangular, etc.;
- coleccionar folhas de árvores de vários formatos e separar as de forma parecidas;
- separar objetos da mesma cor, sem levar em conta o formato;
- descrever uma janela dizendo tudo que vê;
- a professora dá uma descrição visual de uma criança da classe e pede ao aluno que aponte para aquela criança;

MEMÓRIA AUDITIVA E VISUAL

Sugestões de Atividades:

- seguir instruções específicas: "ouça com atenção, quero que você vá até à estante de livros, me traga um livro de capa vermelha, coloque o livro na mesa, abra a porta e depois volte e se sente."
- jogos de números de telefones: as crianças dizem os números e as outras crianças repetem;
- repetir sentenças. Ex.: "O cachorrão correu rua abaixo e subiu, pela colina, com um osso na boca", etc.;
- história em sequência: a primeira criança diz: "Eu vi um cachorro". A criança seguinte acrescenta uma frase e passa adiante até que a sequência não possa mais ser lembrada;
- repetir sequência de números: Ex.: 9 - 2 - 0 - 5
2 - 5 - 3 - 0 - 1, etc.
- contar uma estorinha, dando antes, a seguinte ordem: toda vez que eu disser palavra "gatinho", vocês batam palmas. "Zezé tinha um gatinho. Era um lindo gatinho de pelos brancos e macios. O gatinho chamava-se Dudu. Zezé gostava muito do seu gatinho. Um dia, Dudu saiu para caçar e não voltou. Até hoje, Zezé procura o seu gatinho branco!";
- enumerar objetos anteriormente mostrados;
- observar uma gravura e depois de escondida, dizer as coisas contidas nela;
- repetir gestos ou cenas apresentadas pela professora ou colegas;

- produzir modelos feitos com pauzinhos de picolé colorido (fósforo ou outro material) e que foram vistos por algum tempo; -
- observar vários objetos, cobri-los, tentar lembrar o maior número possível deles;
 - organizar objetos numa mesma posição; observá-los; a criança deverá colocá-los novamente na mesma posição;
 - repetir na mesma sequência, o que os colegas fizeram, acrescentando uma nova ação;
 - reproduzir figuras simples contidas em cartões relâmpago;



ANÁLISE E SÍNTESE

Por meio dos exercícios de análise e síntese as crianças irão constatar que um objeto pode ser decomposto (análise) e recomposto (síntese).

Toda atividade de aprendizagem envolve os processos de análise e síntese e será cada vez mais precisa, na medida em que já se trabalhou com as crianças nos aspectos relativos ao esquema corporal e a percepção em geral.

Sugestões de Atividades:

- caixas de fósforos caídas ou pintadas, paus de picolé, etc. que possibilitem a montagem e desmontagem de objetos variados;
Ex.: montado um trenzinho, pedir à criança determinada parte, indicando algum detalhe: "o vagão que carrega animais", etc.
- apresentar partes separadamente de um objeto e pedir à criança para montá-lo, de acordo com o modelo dado;
- recortar peças de vestir em retalhos de tecido diferentes: a criança vai compô-las;
- apresentar figuras ou cenas que possam ser destacadas; a criança deverá retirar gradativamente, partes que a professora pedir, citando detalhes como: as pétalas de uma flor, a folha, etc.;
- desenhos feitos pela criança, com ordens simples como: colorir o miolo da flor, asa do avião, etc.;
- um pedaço de espuma ou recortado em papel colorido (um de corpo inteiro, outro por partes), montar o boneco no flanelógrafo para a criança retirar partes que a professora pede;
- gravuras preparadas para montagem - tipo quebra-cabeça, tendo o cuidado de apresentar o modelo;
- apresentar uma gravura, ao lado; seus elementos, em separado, a criança vai escolher entre gravuras recortadas, esses elementos, sobrepondo-os à gravura em que estão;
- apresentar gravuras a que falte um elemento: a criança o selecionará entre outros, completando-a;
Ex.: jogo de adivinhação com objetos como: caneta, panela, flor, etc.;
- Ex.: a professora mostra a tampa da caneta e pergunta o que é: a tampa é uma caneta? ela é apenas uma parte da caneta; e se juntarmos a tampa com a caneta? fica uma caneta inteira, o TODO.

DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM

Linguagem é uma forma de comportamento social cuja função principal é a comunicação. A linguagem é utilizada em todas as ocasiões e a livre expressão de sentimentos, idéias, curiosidades e conclusões é que permite à criança o enriquecimento do vocabulário, o manejo fluente das palavras e, conseqüentemente, a maturidade para a alfabetização.

Atividades de comunicação devem ser organizadas para permitirem que a criança se manifeste, estimulando a verbalização.

No entanto, as crianças não devem apenas falar por falar, mas desenvolver, por meio das atividades de comunicação, as capacidades cognitivas que elas já têm, mas que ficarão adormecidas se não forem usadas.

Sugestões de Atividades: (faixa etária de 03 a 06 anos)

- 1. CONVERSA INFORMAL: Em rodinha, exposição de experiências a fatos da vida escolar, de casa, da família, de animais, etc.;
- 2. PLANEJAMENTO DAS ATIVIDADES DIÁRIAS: Em rodinha, planejamentos orais, estabelecendo orientações, comportamento e responsabilidades para um dia e lar, incluindo recreio, merenda, aula, especializada, excursão, etc.;
- 3. AValiação: Em rodinha, avaliação de todo o trabalho do dia para que o mesmo melhore sempre;
- 4. PANTOMINA: Representações simples, usando a linguagem dos gestos em atividades como:
 - *situações que expressam sentimentos e emoções: você ganhou um par de patins era o presente que voce queria? como ficou?
 - *que produzem movimentos ex. você passeia a cavalo;
 - *que envolvam sensações diversas: ex. Mariana está chupando picolé
 - *o que aconteceu?
 - *que animal sou?
 - *que estou fazendo?
 - *situações interessantes e propósitos definidos: ex. faça o que o cachorro faz quando chega um estranho em sua casa; como faz a mãe para dar banho nele;
- 5. JOGOS: Dizer o nome de: uma cor - um animal - um objeto redondo - um clube de futebol - um brinquedo - uma revista - uma parte do corpo, etc
- 6. BRINQUEDO DRAMATIZADO OU IMITATIVO: É por meio da dramatização que a criança revive as suas experiências e da expansão ao seu pensamento criativo, ganhando melhores idéias e conceitos em relação ao mundo que cerca. A dramatização espontânea faz parte da vida das crianças. Elas desenvolvem pantominas, cenas da vida no lar e na escola, movidas pelo prazer e interesse em reviver experiências. Não decoram papéis nem fazem ensaios. Fala, discutem e agem com interesse e naturalidade. E, por isso mesmo progredem muito mais.
Dramatizações simples como:
 - *faça de conta que você vai a uma festa de aniversário
 - *faça de conta que você está escrevendo, que está pulando corda, etc
 - *cenas e diálogos de história simples, como: a conversa do Chapéuzinho Vermelho, Bonequinha Preta, Pirula, etc.
 - *brinquedos imitativos como: médico, mãe, professora, coelho, etc.As dramatizações podem ser feitas com roupa comum e com alguns disfarces feitos pela criança (laços de papel) óculos velhos, paletos, gravatas, vestidos blusas da mãe, sapatos, com máscaras, caras pintadas .
- 7. COMPREENSÃO DE ABSURDOS: Apresentação de situações sem envolver conceitos racionais, mas, sim, absurdos bem evidentes: Ex.: As horas são quadradas
o peixe voa no ar
o cachorro gosta de voar
eu sou mais velha que mãe
- 8. POESIAS E RIMAS: A poesia deve ser apresentada para ser sentida, para despertar e provocar emoções. Lida, ouvida, falada, deve ser sempre uma fonte de encantamento para a criança. É preciso oferecer à classe a oportunidade de conhecer poesias ricas e variadas, que permitam às crianças captar os sentimentos e a harmonia dos versos e perceber a beleza do ritmo. Como se trata de crianças menores, a poesia deve ser dada pelo professor. É preciso lembrar de que uma boa leitura interpretativa dependerá principalmente, da reação da própria professora à poesia, do sentimento que ela despertou na mesma.

Exemplos de algumas poesias:

BORBOLETAS - Vinicius de Moraes

Branças
 azuis
 amarelas
 pretas
 Brincam na luz
 belas borboletas
 borboletas brancas
 são alegres e francas
 Borboletas azuis
 gostam muito de luz
 As amarelinhas
 São tão bonitinhas!
 as pretas então...
 !que escuridão

PAPAGAIOS DE PAPEL - M^{re}Célia Bueno

Dailando
 piruetando
 assobiando
 conversando -
 de bolinhas brancas e pretas;
 azul, azul como o mar;
 grandão; fazendo caretas;
 Os papagaios no ar.
 Rabiolas encarnadas
 de tirinhas
 fininhas,
 ou de argolas douradas.
 Era um céu de papagaios de papel.

A POMBINHA DA MATA - Cecília Meireles

Três meninos na mata ouviram
 uma pombinha gemer
 "Eu acho que está com fome",
 disse o primeiro,
 "e não tem nada para comer".
 Três meninos na mata ouviram
 uma pombinha carpir.
 "Eu acho que ela ficou presa"
 disse o segundo,
 "e não sabe como fugir".
 Três meninos na mata ouviram
 uma pombinha gemer.
 "Eu acho que ela está com saudade"
 disse o terceiro,
 "e com certeza vai morrer".

ESTÓRIAS

Pirula

Era uma vez uma porquinha chamada Pirula. Pirula tinha o rabinho enroladinho, do qual se orgulhava muito. Um dia, a porquinha perguntou a sua mãe: - Mãe posso ir à loja comprar uma fita vermelha para enfeitar o meu rabinho? - Pode, minha filhinha, mas leve o guarda-chuva, porque vai chover. - Ah! Não vai chover não, mamãe, disse a Pirula. - E foi para loja sem o guarda-chuva. Comprou a fita vermelha e amarrou-a no rabinho. Como ficou bonita... Não se cansava de olhar para o seu rabinho. Quando ia voltando para casa começou a chover. Seu rabinho desenrolou ficou esticadinho. Chegando em casa, será que o meu rabinho vai enrolar de novo? - A mãe respondeu: Não Pirula, acho que nunca mais seu rabinho ficará enrolado... e um dia, que surpresa!... O seu rabinho amanheceu enroladinho.

A Tempestade

Primeiro, era uma chuvinha: pi-lin, pi-lin.

Depois uma chuvada: plin-plin, plin-plin.

Depois, um chuvão: plinplém, plinplém!

o vento tocando a chuva: ziiim!... zu um!...

a chuva e o vento tocando todos os bichos para as tocas: E'tempo! E'tempo.

tempo de mau tempo! E'tempo de tempestade!

Uns pintinhos, que não gostavam de tomar banho, piavam, piavam, batendo as asas de frio: - Esta não! piu-piu-piu-piu-piu! pinga pinga, pingo d'água, mas pinga lá na lagoa! tomar banho de chovero tem hora, mas não à toa!!!

Telefone está tocando

Era uma vez um telefoninho preto que sabia ligar e desligar. Um telefoninho preto tinha com uma porção de números na barriguinha. Era só uma pessoa fazer cócegas nos números da barriguinha, que o telefoninho começava a chamar, com voz de telefone mesmo: Tirrin...Tirrin...Tirrin...

O telefoninho não tinha pernas para andar - mas tinha ouvidinho de ouvir e tinha boquinha de falar. O ouvidinho ouvia conversa de "alô" e a boquinha falava fala de telefone mesmo! Tirrin...

Um dia telefoninho começou a chamar dentro de casa, mas todo mundo tinha saído e não tinha ninguém para responder. Então, telefoninho continuou chamando, chamando Tirrin...E tanto chamou e tanto gritou que acabou ficando rouco-rouco-rouco aí...tirrim, tirrim - Engasgou e tirrim - parou!

Sapo Cururinho

Sapinho, de onde você vem? Eu vim do rio. Sai do ovo. Viviu na água que nem um peixinho. Chamava girino e tinha um rebinho. O rabo sumiu, a pança aumentou. Cresceram patinhas. Virei um sapinho: - O sapo Cururinho.

Pulei fora d'água e aqui estou! Vim pulando, pulando, correndo atrás de uma borboleta. Subi a escada. A borboleta sumiu, voou por aí. Atravessai o jardim, saltei flores. Atrás da geladeira estava quietinho, fiquei por aqui.

A Gota de Orvalho

Um brilhante jazia abandonado no mato, valiosíssimo. Presa a um galho de árvore uma gota de orvalho também brilhava porque o sol sobre ela incidia, os seus raios. Um escaravelho, que por aí passava, cumprimentou-os - Bom dia! São lindos São parentes, não? O diamante ofendeu-se. Que ignorante! Pensar que uma pobre gota de orvalho é minha parente! Nesse momento desceu do céu uma andorinha e bate o bico no brilhante. Oh! que pena! Pensei que fosse uma gota de água e é brilhante que não tem valor para mim. Vou merrrer de sede. A gotinha, humildemente chamou a andorinha que abre o bico engolindo-a alegremente. O escaravelho, balançando cabeça, resmungou: "O dinheiro e o Poder nada valem, sem o valor pessoal".

A Lenda do Arroz

Em Ling-Sing, na China, os habitantes viviam da plantação de chá. Certa vez, uma enchente abateu a aldeia. Os rios transbordaram e a plantação de chá ficou perdida. As casas foram também invadidas pelas águas. Os habitantes de Ling Sing fugiram: "A aldeia está amaldiçoada!" Só Fu Chu Seng fugiu e junto com a família (esposa e filhos) conversaram com Deus. Nós acreditamos no Senhor. O Senhor nos ama. O Senhor nos libertará, e a chuva passou. As águas baixaram de nível. Mas o chá tinha sido levado pela correnteza. Fu Chu Seng não desanimou e novamente conversou com Deus. Não quero abandonar a casa dos meus pais, avós e tataravós. Ajude-me Senhor! E um anjo desceu do céu trazendo um presente para Fu Chu Seng: novas sementes próprias para terra molhada. Fu Chu Seng não era egoísta amava seus vizinhos, e mandou chamá-los para distribuir entre todos as sementes do céu. Eles não acreditaram e não voltaram. Fu Chu Seng e a família trabalharam sozinhos e em breve nasceu o primeiro arrozal da China e viveram felizes e alegres, livres da miséria e das doenças. Tudo porque acreditaram no amor de Deus. E o arroz da China se espalhou pelo mundo inteiro...

Coisa de lata com choro de prata

Um tartaruguinho chamado Renato morava na Rua da Floresta, com a mãe-tartaruga. Todos os dias mãe-tartaruga dizia "Renatinho não beba nada sem saber o que é..." O tartaruguinho era, porém, muito desobediente... Certa vez, saindo para brincar de pegar com os outros filhos de mães-bichos, viu um copo de flores com na água branca.

Esquecendo o que mãe ensinou, bebeu tudo o que estava no copo de flores e de repente uma coisa aconteceu. Renatinho ficou branquinho... Parecia avô, do avô, do mundo, em fila, veio ver "aquela coisa de lata, que chorava bolinhas de prata".

Última da fila era a mãe Tartaruga que reconheceu o seu filinho. Por isso "a coisa de lata, com choro de prata, riu riso de guizo". E foi um alvoroço. Até D. Lua veio ver e descobriu o que Renatinho tinha bebido. Era o seu Laurex, ou Luar Deretido que ela esquecera no copo de flores. Com a varinha de Lua pôs todo o Luar e Renatinho, que feliz, voltou a ser como era... nas nunca mais desobedeceu a mãe.

O Lugar Feliz

Nica, a formiga, naquele dia, estava muito agitada. Foi correndo falar com sua irmã, a formiga Ruiva. Nana, ouvi falar que existe um lugar maravilhoso, onde a gente é feliz e não quer sair de lá por coisa nenhuma. Vcu procurá-lo agora.

foi. No caminho, encontrou se conhecido, o galô Cocoró. - Cocoró, pode me ensinar caminho do Lugar Feliz? O galô Cocoró ficou surpreso: - Lugar Feliz? Não sei não. Mas Nica seguiu, esperançosa, seu caminho. - Hei de encontrar o Lugar Feliz! Caminhou, caminhou. Encontrou um rato. O rato que gostava muito de dar informações cou aflito. Gaguejou, gaguejou. Resolveu arriscar: - Parece que este lugar fica lá do outro lado. Você vai ter que caminhar muito formiguinha. Que você quer nesse tal Lugar Feliz? Dinheiro? Nica ficou ofendida.

De jeito nenhum. Só quero viver nesse lugar que a gente não troca por coisa alguma. Portanto, deve ser lindo: Não acha? Não ouvi resposta.

O rato tinha voltado para a sua toca. Continuo caninhando. O outro ficava longe. Pelo jeito levaria dias e dias caninhando. Mas Nica estava muito otinista:

Vale a pena arriscar. Tudo o que é bom custa bastante. Encontra um velho, fala com ele: - O senhor pode me informar se falta muito para chegar ao Lugar Feliz?

velho coçou a barba. Figarreu. Depois respondeu: - Já moro aqui muitos anos. e nunca ouvi falar que existe um lugar com este nome. Mas, se o rato disse que fica do outro lado - talvez onde existe uma montanha - você vai ter que atravessar mar. A formiga não teve dúvidas. Pediu carona para uma folha e as duas se atiraram ao mar. O mar estava agitado. A formiga Nica começou a ficar com medo. Depois pensou no Lugar Feliz. Se eu encontrar o Lugar Feliz, vai valer a pena todo este sacrifício? Mas as ondas não estavam gostando de carregar ninguém, uma zia para a outra: - Já viu que formiga intronetida? querendo atravessar o mar numa folha! - Que desaforo é muito petulante! Vamos sacudá-la até tontear.

sacudiram a formiga Nica para cá e para lá. Mas Nica continuava firme em cima da folha. As ondas desistiram. Ficaram quietas. A formiga Nica conseguiu chegar sa e salva, ao outro lado do mar. Já era noite. Caminhou, caminhou. Encontrou um homem: - Por favor, diga-me onde fica o Lugar Feliz? por favor! Não sei se existe esse lugar, Respondeu o homem! Nica ficou aflita. Além de cansada, tiritava de

frio, encontrou um fogueiro. Por favor me aqueça! Pediu Nica, com uma voz fraquinha. - icde se aquecer a vontade, formiguinha. O que está fazendo por aqui? - Ah Seu Fogo! procuro o Lugar Feliz. Já estou quase desistindo... Há refeita Nica se despede do fogo. - Vou seguir o meu caminho. Acho que falta pouco para chegar ao Lugar onde eu quero. Pra ver se avistava a montanha, Nica trepou numa árvore.

Com o coração batendo, enxergou uma montanha. Nica fica na Dúvida: - Será esse o Lugar Feliz? E um pouco desiludida: - Oh! mas é um lugar tão pequeno! Até parece que tem uma casa! Vai até lá. Uma borboleta lhe dá carona. Fala com uma menina.

Aqui é que é o Lugar Feliz? pergunta ansiosa a formiga Nica. A menina ri. - Não sei como se chama. Mas só sei que aqui me sinto feliz. De repente, Nica sente uma enorme saudade de casa. Resolve voltar. E' noite quando chega em casa. Enxerga a sua mãe, a formiga Frederica. Grita - Mãe já sei qual é o Lugar Feliz! E' aqui!!!!!!

Claudionor o Beija Flor

Claudionor era um beija flor e também era muito atrapalhado.

Toda vez que sugava o néctar das flores, sugava com tanta força que além do néctar, sugava também a cor das poezinhas.

Um dia ele foi sugar o néctar de uma rosa. Sahe o que aconteceu? A rosa era cor-de-rosa ficou amarelinha de tão fraquinha.

Depois que sugou o néctar da rosa, Claudinos foi sugar o néctar de uma margarida. Sahe o que aconteceu? O Claudionor deixou na margarida a cor da rosa. Resultado: a margarida que era branca, ficou toda cor-de-rosa.

Aí Claudionor foi sugar o néctar de um girassol. Depois sugou o néctar de uma lília. Mas depois foi sugar o néctar do girassol, outra vez, depois da Dália.

Sahe o que aconteceu? O girassol ficou vermelho... e a Dália ficou amarela.

A rosa, a margarida, o Girassol e a Dália resolveram acabar com aquela confusão. Cada flor queria ficar com a sua própria cor. Então o que foi que lhe fizeram?

Elas se reuniram, formando um buquê. Esperaram Claudionor aparecer para falar ele. Quando Claudionor chegou, as flores rodearam o beija flor. E começaram a falar todas ao mesmo tempo, fazendo cócegas no bico dele, e de tanta cócegas, Claudionor ficou com vontade de espirar. - A... A... A... e espirrou... Tchiiiiih, sohou flor e cor por todo mundo. A rosa ficou amarela, o girassol ficou cor de rosa, a margarida ficou vermelha e a dália ficou branca. Af então Claudionor deu outro espirro. Ih, outra vez sohou flor e cor para todo mundo. Mas, desta vez, cada flor ficou com sua cor: a rosa voltou a ser cor-de-rosa, a margarida voltou a ser branca, o girassol voltou a ser amarelo e a dália voltou a ser vermelha.

Claudionor ficou curado, nunca mais voltou a ser atrapalhado e não mudou mais cor de nenhuma flor.

Romeu e Julieta

Todos viviam mal humorados e tristes naquele país porque viviam separados, sem falar. Separados pelas cores. No canteiro de margaridas, só pousavam borboletas amarelas e, no canteiro de miosótis só borboletas azuis. Mas o ventinho ajudou-o levou Romeu, borboleta azul, para conhecer Julieta, borboleta amarela. E os três brincaram, felizes, o dia todo. Crianças más, porém, correram com puçás para prender as borboletas. Novamente o ventinho ajudou-as soprando numa grande árvore.

E ventinho correu a chamar os pais de Romeu e Julieta para salvá-los. O amor ceu a tradição e as borboletas azuis e amarelas se uniram para salvar os filhos. As outras borboletas verdes, vermelhas, negras, brancas, vendo que as azuis e amarelas tinham se unido, resolveram acompanhá-las também. Romeu! Julieta! E foi uma grande festa: abraçaram-se, beijaram-se e todos ficaram amigos. Na primavera seguinte, havia rosas vermelhas abraçadas com rosas brancas, miosótis com margaridas e, no céu, milhares de borboletas de todas as cores cantavam alegremente.

A vida é sempre feliz

Se existe amor e união

A vida é sempre feliz

com paz no coração.

Por isso, meus bons amiguinhos,

daremos sempre as mãos:

brancos, pretos, amarelos,

nós somos, nós somos irmãos;

O Festival dos Pães

Na padaria saborosa, os pães brigavam: todos queriam ser "o melhor", "o maior", Bolo de Chocolate ouviu a discussão e compreendeu que poderia ajudá-los. Sugeriu o "Festival Internacional da Canção do Pão", onde cada pão cantaria descri

vendo sua utilidade, seus benefícios. Apresentaram-se o Pão Francês, o de Centeio, de Forma, o Doce de água. Cantando respectivamente um hino, um frevo, uma rumba, uma valsa, e um samba. Houve aplausos para todos e o jurí resolveu que todos eram vencedores. O pão mata a fome, todo pão tem seu valor. Que se multiplique: uís e quer Nosso Senhor.

Dorotéia, a Centopéia

Num jardim de flores dourados, todos viviam contentes: de dia trabalhavam e à noite conversavam, cantavam e dançavam. Todos, não! Alguém estava com uma cara muito zangada, resmungando, fazendo malcriação. Era a Dorotéia, a centopeia. Os bichinhos fizeram uma assembléia: Dorotéia, a centopéia, precisava de ajuda. A cara feia era uma prova que ela estava doente. Chamaram o Dr. Caracol. Depois de minucioso exame chegou ao diagnóstico: 29 unhas encravadas, 30 bolhas de água, 40 calos. Dorotéia precisava comprar 50 pares de sapatos. E o dinheiro? uniram-se os bichos. Discutiram e resolveram fazer um "mini-parque". O lucro seria da Dorotéia. E o mini parque foi o máximo. Dorotéia conseguiu comprar os 100 sapatos. Só que tive de lançar nova moda: usar sapatos de todos tipos: sandalias, botinhas etc... O "mini-parque" agora tem nova atração: um "to-hogá" diferente. Dorotéia é o to-hogá alegre. E neste divertimento, ninguém paga: Dorotéia faz tudo de graça...

Estrelinha que caiu do céu

Uma estrelinha caiu do céu. Era muito levada: escorregou numa nuvem e ti-hum-há! Não se machucou pois caiu numa grama fofa da floresta. Dona Girafa quis ajudá-la voltar para o céu, colocando-a no alto de seu pescoço. O céu era muito alto, porém. O elefante espichou sua tromba empurrando-a e nada! Um bichinho pequeno, bem pequeno, falou com voz meiga. Vou ajudá-la. E o bichinho chamou seus companheiros. Mais de dezenas voando foram ajudando a estrelinha a voltar para ao céu. Acharam facilmente o caminho, iluminado pela bela estrela. Foi uma linda festa quando a estrelinha voltou no céu, e para os bichinhos pudessem achar o caminho de volta para a terra, encontrou neles uma de suas pontinhas e eles passaram também a ter luz, assim nasceram os vagalumes.

M A T E M Á T I C A

ensino da matemática na pré-escala deve ter como objetivo primeiro dar oportunidade à criança de fazer descobertas, realizando ações concretas, obedecendo aos estágios do seu desenvolvimento mental.

OBJETIVO: Desenvolver vocabulários específicos relativos à medidas.

FAIXA ETÁRIA: 1º período: de 02 a 04 anos.

CONCEITOS: A criança adquire o vocabulário matemático através dos conceitos aprendidos: Maior-Menor

Igual-Diferente

Grande-Pequeno

SUGESTÕES DE ATIVIDADES:

1-Explanação de uma história em que entrem as palavras: maior, menor, grande e pequeno. Ex. História dos gigantes e anões. A professora convida as crianças para brincarem de anão e gigante. Um grupo é anão e outro gigante. Os gigantes devem andar na pontinha dos pés porque o gigante é muito grande. O anão vai andar abaixadinho porque anão é muito pequeno. Os anões podem se esconder dos gigantes em qualquer cantinho porque o gigante é grande e não-poderá entrar.

2- Apresentar material concreto. Ex. 2 bolas de tamanhos diferentes. Pedir a criança que retire a bola maior ou menor. Fazer perceber à criança que a bola que ela retirou é maior/menor.

Ligar a hola maior com a menor, pintar a hola maior de vermelho.

Colagem: recortar uma hola grande e uma pequena e colar.

FAIXA ETÁRIA: de 05 a 06 anos. -

CONCEITOS: Formação de conceitos e vocabulário específico relativo ao tempo:

Noite - Dia

Ontem - Hoje - Amanhã

SUGESTÕES DE ATIVIDADES:

1- Conversar com a criança sobre seus horários habituais: Ex. De manhã vou para creche; De noite vou dormir; Diferencia entre luz e escuro.

Aproveitando poderia ser dada uma aula de higiene e religião.

Desenho livre; música: "que horas";

2- Fazer uma linha do tempo da vida com a criança: no mural da sala colocar retratos, gravuras de nenê (ontem); gravuras de crianças mais ou menos da idade deles (hoje); gravuras de adultos (amanhã).

CONCEITOS: Curto - Comprido

Largo - Estreito

Grosso - Fino

Esquerdo - Direito

SUGESTÕES DE ATIVIDADES:

Curto-Comprido: A professora traça no chão um caminho curto e outro comprido. Para chegar à casa dos anões as crianças passam por um caminho curto. Para chegar à casa dos gigantes as crianças passam por um caminho comprido. A professora convida as crianças para seguirem pelo caminho comprido, pé ante pé para acordar o gigante. (Varia-se a ordem).

Largo-Estreito: No pátio a professora desenha um caminho largo e outro estreito. A professora convida as crianças para passarem primeiro no caminho largo e depois no caminho estreito sem pisar as linhas.

Perguntar: Qual o caminho foi mais fácil para passar? Porque? O que vocês observaram?

Grosso-Fino: Usando o esquema corporal, observar partes do corpo que são mais finas e mais grossas e comparar por exemplo a perna com o braço, o braço com o pé, etc.

Esquerda-Direita: Trabalhar primeiro um lado (direito ou esquerdo) depois o outro. Observar se ao trabalhar o lado, as crianças estão todas na mesma posição. Depois trabalhar as duas posições direita-esquerda simultaneamente.

Ex. Música rock-poc. Eu danço rock-poc (his). E'hem melhor assim. Eu ponho a mão direita dentro (his). Eu ponho a mão esquerda fora (his). Eu danço rock-poc (hi). As crianças em círculo, começam dançar passos de rock e cantar, então colocam-se a mão, pé direito, ora esquerdo dentro ou fora do círculo, conforme a letra da música.

JOGOS-LOGICOS: Quando se fala hoje em jogos lógicos, logo nos vêm à mente as peças dos blocos lógicos. Muitas vezes somos tentados a desistir de fazer um bom trabalho por que a nossa escola não possui conjunto de blocos lógicos ou não os possui em número suficiente. São os blocos, instrumentos importantes no desenvolvimento da lógica, mas se não os possuímos, devemos criar atividades que nos permitam atingir o nosso objetivo que é desenvolver o raciocínio lógico da criança.

Material: Fichas coloridas - botões - cartões - tampinhas de refrigerantes - canetas - lhas - cabo de vassoura pintada - pau de café pintado e cortado em tamanhos diferentes.

- Jogo livre: deixar que as crianças entrem em contato com o material, brincando dele livremente.

- Jogo de diferença: (cor por exemplo)

- Pedir à criança que coloque os objetos obedecendo à sequência iniciada.
- Pedir que a criança separe as tampinhas de acordo com a cor.
 ogo de duas diferenças: (cor, tamanho).
- Pedir à criança que continue a sequência iniciada: ltampa azul, lamarela, lazul
 toquinho grande...
 ogo de tres diferenças: (cor, tamanho, espessura).
- Pedir que formem uma sequência com os toquinhos de cores, tamanhos e espessuras diferentes.

Jogos com pauzinhos de picolé: Como preparar o material: colocar durex colorido na ponta, no meio e na outra ponta, variando as cores.

Formação de degraus: A criança recebe uma quantidade de pauzinhos de cores variadas e vai tentar de formar degraus, de modo que este tenha a mesma cor.

Domínio: Coloca-se um pauzinho no centro da rodinha. Cada criança tem sua vez de colocar outro ao lado da cor que preferir.

Sugestões de cores para os palitos de picolé: Vermelho = V, Amarelo = a, Azul = A.

V V, Vaa, V A A, V A a, V V A, V V a, a V A, a a a, A A A, A a V.

Essas são algumas sugestões. O professor deve criar muitas outras aproveitando do material disponível e do desenvolvimento da criança.

BLOCOS LÓGICOS: É fundamental que se obedeça a uma sequência, para partir com a criança, de um processo pré-lógico por um lógico. É a partir destes critérios que a criança tem possibilidade de descobrir e compreender o seu mundo. Um processo usado para a fundamentação em matemática é o criado por Z. P. Dienes.

Consta de seis etapas que se caracterizam pelo seguinte:

1a. etapa: é a fase de adaptação da criança ao seu mundo, sua característica principal é a do jogo livre. Por meio de uma interação livre com o material, a criança criará condições para identificações posteriores.

2a. etapa: aparecem as restrições que são impostas as "regras do jogo", a criança aprende conjuntos de regras aplicáveis a estruturas matemáticas.

3a. etapa: uso dos jogos com a mesma estrutura, chamado jogo de isomorfismo. a criança tem oportunidade de identificar a estrutura comum a vários jogos.

4a. etapa: uso de um processo de representação. Este processo lhe permitirá reconhecer e falar daquilo que abstraíu.

5a. etapa: uso da descrição do que é representado. (após perceber as propriedades da abstração realizada).

6a. etapa: uso de regras do jogo de demonstração.

Na aplicação desse processo, tem-se, como objetivo maior, chegar-se a abstrações por meio de fases concretas. Nessas fases a criança precisa ter acesso ao material concreto. Ela manuseia, o identifica; ela trabalha com ele.

O material dos blocos lógicos se compõe de 48 peças, sendo 16 de cada cor (vermelha-amarela-azul).

atributos são quatro: cor-tamanho-espessura-forma.

características são 11:

cor { vermelha
 azul
 amarela

tamanho { grande
 pequeno

espessura { grosso
 fino

forma { quadrado
 retangulo
 triangulo
 círculo

Etapas para trabalhar com blocos:

-Jogo livre:exploração do material,para que a criança descubra as característi-
cas do mesmo.

-Jogo estruturado :depois de adaptada ao material,a criança sente necessidade
de criar regras para o jogo.

JOGOS: 1ºjogo:"Separamos segundo as cores".

Todos os 48 blocos estão amontoados.Cada um pega um bloco vermelho-e o coloca
no local indicado pelo cartão com a mancha vermelha. Quais são os blocos restan-
tes?Tal vez as crianças não indiquem a cor-na quantidade restante o importante
e característico é a cor.Restam apenas os blocos azuis e amarelos.Geralmente
crianças também querem ordenar os blocos restantes segundo a cor. Fazemos entao
também esta separação.

2ºjogo:"Vamos formar uma cobra colorida".-

Um adulto,sem explicações,deve dispor os blocos conforme mostra a figura.

legenda: Azul = //

Vermelho= ≡

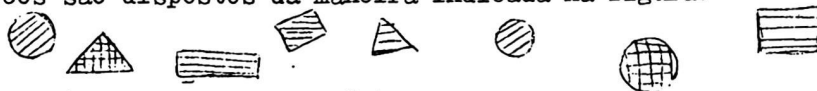
Amarelo= ##



Esta disposição será chamada de cobra.O objetivo deste exercício é chegar à com-
preensão do princípio da mudança de cor.

3ºjogo:"A cobra modelo".

Os blocos são dispostos da maneira indicada na figura:



O objetivo é descobrir a sequência de cores(azul-amarelo-vermelho-azul-amarelo-
vermelho).Colocamos ao lado dessa cobra os cartões coloridos,para dar a enten-
der a sequência de uma outra maneira.

4ºjogo:"Caracterização do tamanho".

Após ter sido dada importância particular às cores o tamanho deve agora funcio-
nar como-a característica do jogo.Existem 24 blocos grandes.Nós os escolhemos
O que sobra?24 blocos pequenos.Ou pedimos para selecionarem todos os blocos
grandes,com o que sobram os blocos pequenos,ou então procedemos de maneira in-
verse.Junto ao amontoado colocamos os cartões marcados.

5ºjogo: "Caracterização da espessura".

Não existem inicialmente novos pontos de vista para as características "grosso
e "fino".Classificamos e marcamos a cobra grossa e fina.Os cartões marcados a-
presentam um traço grosso e um fino. O traço grosso não deve ser confundido com
o símbolo para retangular ,por isso posteriormente serão dados esboços das for-
mas.

6ºjogo: "Caracterização da forma".

O mundo dos objetos é rico em formas.Na geometria algumas formas típicas desem-
penham um papel especial.Há quatro tipos de blocos.As palavras "redondo","trian-
gular","quadrado","retangular"são introduzidas suavemente.Nossa tarefa inicial
consiste em mostrar as formas do triangulo,do quadrado,e do retângulo e fazer
com que as crianças procurem achar estas formas em seu ambiente.Depois podemos
separar os diferentes blocos em base à forma-e acompanhar os cartões relativos

7ºjogo: "Quais são as características-deste bloco".

Depois que as 11 características dos blocos se tornam conhecidas através dos di-
ferentes jogos,vamos nos ocupar com cada bloco.

Levamos o bloco e perguntamos:Como é este bloco?Quais as características que
ele possui?Quatro características devem ser nomeadas.Aquele que tiver dificul-
dades,pode dispor os cartões numa fileira e pesquisar:O bloco é grosso?É grande
O cartão que se adaptar,será colocado ao lado do respectivo bloco,o que nao se
adaptar será posto de lado.

8º jogo: "Qual bloco pertence a estes quatro cartões".

Um jogo difícil, procurar para quatro cartões escolhidos o bloco-correspondente. Exemplo: vermelho, grande, redondo, fino (quatro cartões). Qual é o bloco requerido? É necessário dispor ordenadamente os blocos para que eles possam ser encontrados facilmente.

9º jogo: "Tabela das características".

Vamos abordar o fato de que um bloco é determinado de modo inequívoco pelas quatro características numa variante do jogo, que se torna familiar com a técnica de leitura de uma tabela. A figura dá um exemplo desta tabela:

Azul	Amarelo	Verde	Redondo	Quadrado	Retângulo	Triângulo	Fino	Grande	Redondo
	X			X			X		X
		X	X					X	X

criança toma um bloco e marca uma cruz para cada característica reconhecida.

10º jogo: "Dado com as características".

Ao invés de usar cartões podemos jogar dados. Para isto colocamos quatro blocos únicos. O primeiro dado encerra as características de cor (cada cor aparece duas vezes). As características de tamanho e espessura são marcadas nos dois outros dados (cada sinal aparece três vezes). O quarto dado contém os quatro símbolos de forma, (duas superfícies do dado ficam sem símbolo). Cada criança obtém agora pelos dados as quatro características para um bloco.

JOGOS QUE CONDUZEM A ALGUMA COMPREENSÃO DA GEOMETRIA:

Daremos aqui apenas alguns exemplos de cada tipo de jogo; caberá ao professor levar avante aos pormenores, multiplicando os jogos ao redor de um tipo, com o fim de insistir no mesmo conceito ou em conceitos análogos.

1- Emprego dos atributos:

Estes jogos permitem compreensão de atributos tais como: longo, curto, rugoso, liso, grande, pequeno, reto, torto, pontudo, rombo, redondo, chato, etc.

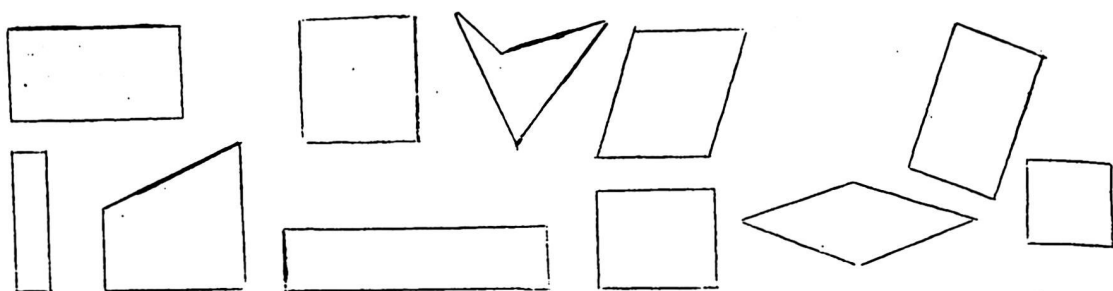
Para isso, dividimos a criança em grupinhos de seis a oito e a cada grupo entregamos uma bandeja ou uma caixa de papelão, com, por exemplo, um lápis comprido e um curto, um bastonete reto e um torto, uma caixa grande e uma pequena, uma folha de papel rugoso e uma de papel para escrever, uma forma arredondada, um bastonete agudo, um dado, etc. Dizemos às crianças que escolham um objeto qualquer na bandeja. A professora pede, por exemplo: "Janete, você quer nos trazer uma caixa grande?"

Ou: "Paulinho quer-me dar uma folha de papel rugoso? Precisamos proporcionar, a cada criança, a oportunidade de escolher, ela mesma, cada tipo de objeto, e anotar cuidadosamente aquelas que não são capazes de desempenhar a tarefa. Cumpre tomá-las à parte e multiplicar os exercícios particularmente. Em certos casos, será necessário selecionar um par de artigos e fazê-los comparar. Por exemplo, um lápis "apontado" e outro "sem ponta", uma caixa grande e outra "pequena", e assim por diante. Com grande diversificação dos objetos, podemos controlar se este ou aquele conceito se formou bem e contribuir eventualmente em seu desenvolvimento.

2- Formas:

Estes jogos conduzem ao reconhecimento de formas como quadrada, triangular, redonda, retangular (longa). É preferível, nestes tipos de jogos, começar com toda a classe, porque é pouco provável que muitos alunos já tenham tido a ocasião de des-

cobrir estas diferentes formas. Utilizamos ou recortamos em papelão vários exemplares de cada forma, com diversos tamanhos. É útil colorir algumas. Diferentes tipos de quadriláteros:



colorir os quadrados de vermelho, de azul os retângulos "compridos" que não são quadrados. O professor escolhe uma forma e manda as crianças procurarem as que são "parecidas". Podemos, em seguida, discutir as peças apresentadas, traçar delas um modelo grande no chão, para que as crianças possam se colocar ao redor. Depois damos-lhe um nome. Passadas assim todas as formas, podemos personalizar o jogo, fazendo cada criança, por sua vez, escolher uma forma para si.

JOGO DAS CORES:

Estes jogos conduzem ao reconhecimento das cores mais frequentes, o vermelho, o amarelo, o azul, o branco e o preto. Colocamos vários objetos de cores iguais às referidas numa bandeja e pedimos às crianças que escolhem "alguma coisa verde" "alguma coisa amarela", etc. Sem demora, podemos pedir um lápis verde, etc. Percebemos que há grande diferença entre as aptidões das crianças em reconhecer as cores com segurança. Quando constataremos que foi atingido um grau satisfatório de precisão no reconhecimento das cores, poderemos combinar este jogo com o precedente.

JOGO DAS RELAÇÕES ESPACIAIS SIMPLES:

Aqui os jogos encaminham o desenvolvimento de outros conceitos, tais como: perto dentro, fora, prestes a, sob, antes, após, etc.

Precisamos fazer as crianças trabalharem em grupos relativamente reduzidos, e o grupo deve dispor de uma bandeja com capacidade de conter um número bastante elevado de objetos. O professor, ou um monitor de grupo, diz então, por exemplo, uma criança: "Maria, faça o favor de colocar o lápis comprido na caixa grande." Ou: "Gilberto, queira pôr o dedo sobre a caixa pequena". E assim por diante. Aqui ainda necessário verificar a formação dos conceitos, um por um, em todas as crianças. Não ignoramos que todas as boas professoras, nos jardins de infância, conhecem e aplicam este tipo de jogos há muito tempo e, se os mencionamos aqui, é apenas com a finalidade de sermos completos e com a suposição de que algum professor ou professora carentes ainda de experiência, não tenha pensado neles, porque a formação correta destes conceitos é fundamental para o tipo de geometria de que vamos tratar aqui.

JOGO DA PRÁTICA DOS CONCEITOS:

Colocamos no chão o maior número possível de objetos com todas as formas e cores. Um primeiro aluno, indicado por sorteio, diz: "Atenção! vejo alguma coisa vermelha, adivinhem o que é". As demais crianças procuram diversos objetos vermelhos e perguntam ao que falou se é isto. A criança que acertar proporá o objeto seguinte a adivinhar. Marcamos pontos com fichas. A etapa seguinte consiste em pensar em objetos que não se encontram no chão, mas em qualquer lugar da sala e mesmo no pátio a criança precisa procurá-los com os olhos, inclusive se deslocando.

JOGO DAS FRONTEIRAS E DOMÍNIOS:

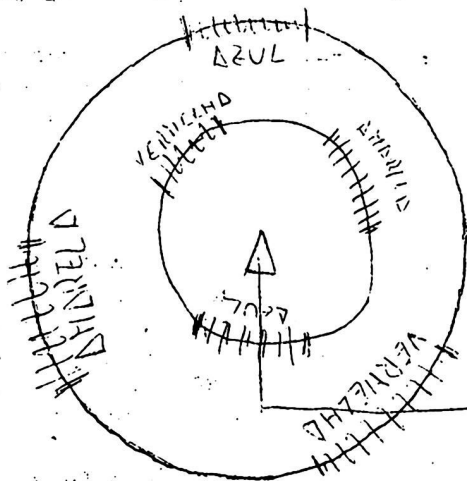
Devemos realizarmos este jogo no pátio. Dividimos a classe em dois grupos, talvez com meninos e meninas. Os meninos tem dois campos, situados a alguma distância um do outro, cercados cada um por uma fronteira. Ao sinal convencional, os meninos mudam de campo, mas se uma menina conseguir pegar um menino tocando-o, quando ainda fora do campo, este menino deverá se juntar às meninas e ajudar a pegar os outros meninos.

perda terminará no momento em que todos os meninos forem pegos. Depois podemos permutar equipes e campos, passando os meninos a pegar as meninas. Durante esse jogo, falamos sempre em "fronteira", em "domínio" ou "campo".

JOGO DAS FRONTEIRAS E PASSAGENS:-

maioria das crianças gosta de brincar "de cavalo", ou "de trem" ou "de zorro". Duas crianças são os cavalos, amarrados por uma corda cujas extremidades são seguradas por um "condutor", ou "cocheiro". Podemos utilizar estes jogos para introduzir a noção de "passagem" ou de "porta". No chão do pátio traçamos as duas circunferências concêntricas de grandes dimensões (dois pátios), cada uma com uma porta azul, uma porta vermelha e uma porta amarela, mas dispostas de tal maneira que a porta de certa cor de um dos recintos não seja vizinha da porta da mesma cor do outro recinto. Começam dizendo ao condutor, mas só a ele: "Voce deve conduzir seus cavalos ao parque do meio, mas passando somente pelas portas azuis. Os "cavalos" não sabem por quais portas cumpre passar e é o condutor que deve guiá-los, servindo-se das rédes. Ele vencerá, se acertar com o caminho mais curto. Repetimos invertendo os papéis. Na etapa seguinte, o condutor deve utilizar duas cores (por exemplo, vermelho e azul) e sabe que terá de passar pela porta externa vermelha e pela porta interna azul. As demais crianças ficam atentas para contestar o itinerário escolhido e mostrar que havia um mais curto, se for o caso. Se os "cavalos" passam sobre as fronteiras, em vez de entrarem por uma porta, isso vale uma falta à equipe, que perde um ponto.

Ex. A passagem das portas vermelhas e azuis / O caminho mais curto está indicado pelo pontilhado.



lugar fechado onde aguardam os condutores com os "cavalos" presos.

C I Ê N C I A S

Esta área visa possibilitar à criança situar-se na realidade física e social que vive utilizando recursos pessoais, a experiência que tem e as que a escola irá favorecer.

Trabalhamos com ciências no pré-escolar:

1. PORQUE: As crianças, tanto ou mais que os adultos, sentem grande curiosidade em conhecer aquilo que as rodeia, em saber o "porque" dos fenômenos que observam; O ser humano é um explorador permanente. Desde os primeiros anos de vida, a criança traz consigo esta tendência natural de explorar e de indagar, de descobrir segredos do nosso mundo físico;

Há um grande apelo sensorial no material com que lidamos nesta atividade, nossos sentidos estão continuamente estimulando nossa mente em direção aos fenômenos naturais.

2. PARA: Dar à criança oportunidade de satisfazer sua curiosidade e desenvolver seu interesse natural pelas coisas que constituem o mundo físico;

Familiarizá-las com as generalizações, princípios e conceitos científicos mais elementares e que se relacionam com suas experiências diárias;

Desenvolver a apreciação pela beleza do universo, vida animal, vegetal e humana, a terra, as coisas;

Desenvolver uma atitude de responsabilidade relativa à conservação dos recursos de que o homem dispõe, como a vida animal e vegetal, os minérios, o solo, etc.;

Promover experiências que levem as crianças a descobrir a resposta às questões que a intrigam e desenvolver sua habilidade em usar o método científico na solução de seus problemas;

Desenvolver nas crianças a atitude científica, torná-las capazes de tirar conclusões somente depois de cuidadoso exame dos fatos existentes, ter interesse em localizar causa e efeito, ter respeito à verdade, buscando-a em vez de aceitar noções errôneas e superstições.

A CRIANÇA BRINCANDO ESTUDA A ÁGUA:

Tema: A água

Duração: 15 dias

Justificativa: Ao entrar na escola a criança já traz consigo uma série de experiências relacionadas com ciências. A água desperta grande interesse e curiosidade na criança. Qual a criança que não gosta de brincar com água, que não pergunta sobre a chuva, sobre as águas dos rios e lagoas? Vamos procurar ajudá-las, através deste estudo na aquisição de maiores conhecimentos sobre o assunto.

Objetivos: Ao final do estudo a criança deve ser capaz de: reconhecer que a água se encontra em toda parte; perceber que nenhum ser vivo pode viver sem água; distinguir os diversos estados da água; enumerar a importância da água; reconhecer água potável; reconhecer as diversas maneiras de se tratar a água; enunciar os cuidados que devemos ter com a água tomada por nós.

Conteúdo: Presença da água na natureza. Existência da água na terra, nos mares, nos rios, lagoas, no ar, nas plantas, nos animais, no homem.

Água em seus três estados: líquido (nos mares, rios, lagoas, nas casas, etc.) gasoso (vapor d'água, nuvens, evaporação) sólido (gelo).

Importância da água, indispensável à nossa vida para matar a sede, para cozinhar os alimentos, para nossa higiene e saúde, ajuda o homem no trabalho, irrigação de plantações, transportes, barcos, recreação.

Qualidades da água: cheiro, cor, sabor. Não pode ter gosto, não pode ter cheiro, não pode ter sabor. Purificação da água: filtração, fervura.

Doenças transmitidas nas águas paradas ou mal cuidadas: verminose. Doença provocada pela falta de água: desidratação.

SUGESTÃO DE ATIVIDADES:

1. Conversas informais e dirigidas sobre tema.
2. Pesquisa feita na creche: onde encontramos a água? na terra (cisternas, poços artesianos), nas plantas (ralar, espremer vegetais, frutas) no ar (passar pano úmido no quadro e observar como este seca rapidamente).
3. Discussão dirigida: para onde vai a água que cai na terra em forma de chuva? Como podemos tratar a água que bebemos? Quais as qualidades da água? Onde encontramos água? Para que serve a água?
4. Experimentações: colocar alguns cubos de gelo em uma vasilha. Aquecê-la e então veremos que a água em estado sólido se transformará em água no estado líquido. Aquecer a água e veremos que ela irá diminuindo até desaparecer totalmente. A água pela ação do calor passou para o estado gasoso. Ela se evaporou. Colocar roupa molhada para secar. A água da roupa passou para o ar. Evaporou. A água do estado líquido passou para o gasoso. Colocar água na geladeira. Congelou, virou gelo. A água do estado líquido passou para o sólido.
5. Recreação: banhos de mangueira, banhos de piscina, areia com água, exercícios de expressão corporal: imitar as várias modalidades da natação.

ESTUDO DE ANIMAIS:

Traga um animal na sala de aula para poder estudá-lo com a criança.

SUGESTÃO DE ATIVIDADES:

Recorte, Colagem, Desenho, Conversa informal sobre: cor, tamanho, características, lugar onde vive, alimentação, reprodução, utilidade para o homem. Música relacionada ao animal, Dramatização, Imitação, Teatro de fantoche, Criação de histórias relacionadas à vida do animal, Cartazes, Jornalzinho.

EDUCAÇÃO SANITÁRIA:

1. desenvolver atitudes corretas de higiene, alimentação, recreação sadia e repouso.
2. identificar o conhecimento do seu corpo e do funcionamento do mesmo:
 - distinguir as diferentes profissões ligadas à alimentação.
 - identificar animais domésticos e selvagens.
3. desenvolver atitudes de respeito e amor às plantas:
 - valorizar o sol como fonte de luz e calor para a terra.
 - valorização do trabalho de quem cuida das plantas.
 - conhecer a importância da água para a vida humana, dos animais, das plantas.
 - verificar a existência do ar.
 - reconhecer a terra como fonte de trabalho e recursos para a vida.
 - conhecer a importância da água e umidade para os vegetais.

ESTUDO DE UMA FRUTA: A BANANA

Observar, descobrir, estudar: - a semente
- a planta
- as folhas
- a flor
- a fruta

Estudo completo da fruta: - levar a fruta para a creche e estudá-la.

SUGESTÕES DE ATIVIDADES:

- desenho, pintura, colagem, cartazes;
- dramatização de histórias relacionadas;
- importância para a alimentação;

Obs.: As citadas são só algumas sugestões, cabe as monitoras criar outras atividades relacionadas.

OS ALIMENTOS:

Objetivo: Conhecer os diferentes alimentos, sua origem e cuidados que exigem.

Idade: 4,5 e 6 anos.

Material: Ingredientes para preparo de refeições simples.

Desenvolvimento: Preparar receitas simples como: salada de frutas; gelatina de frutas; ovos cozidos, saladas, sopa de legumes, etc.

Objetivo: Conhecer os vegetais.

Idade: 4,5 e 6 anos.

Material: Área para horta, sementes, material para jardinagem.

Desenvolvimento: Preparar e cuidar de uma pequena horta.

Objetivo: Conhecer alimentos de origem animal.

Idade: 4,5 e 6 anos.

Material: ovos.

Desenvolvimento: Observar um ovo cru para conhecer as partes de que compõe: clara, gema, membrana, casca, câmara de ar.

- Observar um ovo cozido e verificar as transformações.

Objetivo: Perceber a diferença entre o açúcar e o sal.

Perceber que açúcar e sal não aparecem quando misturados a líquidos mas alteram o seu sabor.

Idade: 5 e 6 anos.

Material: água, limão, açúcar, sal.

Desenvolvimento: Fazer uma limonada e provar com e sem açúcar; colocar açúcar em

- um copo d'água e provar; colocar sal em um copo e provar.

Objetivo: Perceber que há alimentos que são naturalmente gordurosos.

Idade: 6 anos.

Material: Amostra de alimentos diversos; folhas de papel.

Desenvolvimento: Colocar amostras de alimentos sobre folhas de papel ao final de algumas horas observar quais os alimentos que deixaram manchas gordurosas.

Objetivo: Concluir que o sal ajuda a conservar os alimentos.

Idade: 6 anos.

Material: Dois copos com água, sal, uma batata.

Partir a batata em quatro partes, colocar 2 em cada copo com água; num dos copos colocar uma colher de chá de sal; observar durante alguns dias.

OS VEGETAIS:

Objetivo: Conhecer algumas plantas e os cuidados que exigem.

Idade: 4,5 e 6 anos.

Material: Local para horta ou jardim; sementes, material para jardinagem; jarrinhos com plantas para enfeitar a creche.

Desenvolvimento: Preparar a terra, semear e cuidar de uma horta ou jardim; preparar e cuidar das plantas.

Objetivo: Observar a germinação.

Idade: 4,5 e 6 anos.

Material: Grãos de feijão; algodão ou papel absorvente; copo de vidro.

Desenvolvimento: Colocar os grãos de feijão entre as paredes do copo e o algodão ou papel absorvente; manter sempre umido.

Objetivo: Conhecer o embrião das plantas.

Idade: 5 e 6 anos.

Material: Grão de feijão, faca, lente.

Desenvolvimento: Deixar os grãos imersos na água de um dia para o outro; retirar a casca, cortar ao meio e, com uma lente, observar o embrião.

Objetivo: Conhecer sementes diversas

Idade: 5 e 6 anos:

Material: Vidrinhos vazios ou saquinhos de plástico.

Desenvolvimento: Colecionar sementes, procurando associá-las à imagem da planta a que dão origem. Para que esta associação seja real, levar, sempre que possível, a fruta para a sala, abri-la com as crianças e retirar as sementes. Aproveitar também para mostrar o vegetal completo (real se existir nas redondezas, ou em gravuras). Nos vidros deve constar o nome das plantas e, se possível, o desenho ou gravuras da fruta.

Objetivo: Conhecer folhas diversas.

Idade: 5 e 6 anos.

Material: Papel cartão, papel celofane, durex, folhas.

Desenvolvimento: Colecionar folhas em cartões cobertos de celofane; tomar os mesmos cuidados aconselhados em relação as sementes para associar sempre a folha ao vegetal a que pertence.

Objetivo: Saber o que necessário para os vegetais viverem, e para que servem as diferentes partes das plantas.

Idade: 6 anos.

Material: Grãos de feijão, duas latinhas ou jarros, terra.

Desenvolvimento: Plantar feijão nos dois jarros e marcar um deles; regar todos os dias o vaso marcado; observar durante alguns dias; concluir que a planta precisa de água.

Material: Duas latinhas ou jarros com plantas iguais; vaselina ou graxa.

Desenvolvimento: Dois jarros com plantas iguais; cobrir as folhas de uma delas com vaselina ou graxa, marcando o jarro; regar diariamente os dois vasos; observar durante alguns dias; concluir que as plantas precisam de ar e respiram pelas folhas.

Material: Duas latinhas ou jarros com plantas iguais; um saco de papel escuro.

Desenvolvimento: Cobrir um dos dois jarros com saco de papel; regar diariamente as duas plantas, retirando o saco somente na hora de regar e observar; observar durante alguns dias; concluir que os vegetais precisam de luz.

Material: Copo com água; tinta ou anilina, flor branca.

Desenvolvimento: Colorir a água; mergulhar o caule de uma flor branca (cravo, copo de leite, ...) na água colorida; observar durante algumas horas; concluir que a água chega às diferentes partes das plantas através do caule.

A-CHUVA:

Objetivo: Conhecer a chuva.

Idade: 4, 5 e 6 anos.

Material: Bacia ou panela larga e rasa.

Desenvolvimento: Observar a chuva pela janela às vezes chove forte outras não, a chuva penetra na terra ou corre para o ralo; num dia de chuva, colocar na área externa, afastada das árvores e do prédio; observar a quantidade de chuva que há na bacia ao fim de certo tempo.

Objetivo: A chuva muda de direção.

Idade: 6 anos.

Material: guarda-chuva.

Desenvolvimento: Segurar um guarda-chuva num dia chuvoso e de vento; observar que o vento faz a chuva cair em direções diferentes.

Objeto: Descobrir de onde vem a chuva.

Idade: 5 e 6 anos.

Material: Uma panela de pirex com tampa; um prato raso.

Desenvolvimento: Enxugar a panela por dentro e por fora; pôr um prato raso com água dentro e tampá-la; deixar permanecer por uma noite e observar que, à medida que a água evapora, as gotas de vapor se condensam na parte interna da tampa; bater levemente e descobrir "chuva" que acontecerá.

LUA, ESTRELAS:

Objetivos: Conhecer; Compreender o verdadeiro tamanho das estrelas; Perceber o que acontece às estrelas durante o dia.

Idade: 5 e 6 anos

Desenvolvimento: Observar o que há no céu à noite; Observar a lua durante algumas noites seguidas (escolha uma ocasião em que a lua nasca antes das crianças dormirem); concluir que a lua muda de formato e posição cada noite; Observar os faróis de um carro que está longe e, depois, à distância; concluir que os faróis parecem menores quando o carro está longe e que o mesmo acontece às estrelas; Tentar ver estrelas durante o dia; olhar para uma lâmpada acesa num dia claro; concluir que as estrelas não são visíveis durante o dia devido à claridade do sol, mas estão lá todo o tempo.

FOGO:

Objetivo: Conhecer;

Idade: 6 anos.

Material: Gravetos; caixa de fósforos; lente forte; pedacinho de papel.

Desenvolvimento: Esfregar as mãos muito depressa e perceber como elas se aquecem; esfregar dois pauzinhos pode torná-los tão quentes que chegarão a pegar fogo; observar um adulto riscando um fósforo; concluir que a fricção (esfregar coisas) combinada com certos produtos especiais produzem fogo instantaneamente; observar um adulto deixar que o sol passe através de uma lente sobre pedacinhos de papel; o papel pegará fogo; concluir que o fogo pode ser produzido concentrando-se raios de calor.

O-AR:

Objetivos: Perceber a existência do ar: o ar ocupa espaços.

Idade: 4, 5 e 6 anos.

Material: bolhas de encher; saquinhos de papel.

Desenvolvimento: Encher de ar as bolhas ou os saquinhos de papel; encher de ar os pulmões.

Idade: 5 e 6 anos.

Material: Copo; papel; bacia com água.

Desenvolvimento: Forrar o fundo do copo com a papel e mergulhá-lo, virando diretamente para baixo na bacia; após alguns minutos, retirá-lo sem virar e observar que o papel não se molhou; repetir a experiência inclinando o copo e observando as bolhas que se formam quando o ar sai do copo e é substituído pela água.

Objetivo: O ar tem peso;

Idade: 5 e 6 anos.

Material: pneus (câmaras de ar).

Desenvolvimento: Compara o peso do pneus antes e depois de enchê-lo de ar;

Objetivo: O ar produz sons.

Material: Garrafas vazias, instrumentos simples de sopro.

Desenvolvimento: Soprar dentro de garrafas vazias; observar os sons produzidos; brincar com instrumentos de sopro.

O-VENTO:

Objetivo: Perceber que o vento é o ar em movimento.

Idade: 4,5 e 6 anos.

Material: Papel; pedaços de bambu (ou pauzinhos de picolé); percevejos ou alfinetes.

Desenvolvimento: Manusear-se com um pedaço de papel grosso; fazer um cata-vento colocá-lo em local em que vente muito, correr com o cata-vento na mão.

Objetivo: Descobrir que o vento ajuda a secar coisas.

Material: Camisas para refrescos.

Desenvolvimento: Observar o vento movimentando folhas, barcos, roupas, na corda, etc. Fazer bolhas de sabão e, observá-la com e sem vento.

Idade: 5 e 6 anos.

Material: Um pedaço de madeira; cortiça ou uma casca de noz; pipa de papel.

Desenvolvimento: Fazer um pequeno barco a vela e colocá-lo na bacia na área externa; observar o vento impelindo o barco (se não houver vento, s- manusear ou soprar).

- Soltar pipas de papel em local onde não haja fios elétricos.

Objetivo: Descobrir que o vento ajuda a secar coisas.

Idade: 5 e 6 anos.

Desenvolvimento: Molhar a mão e colocá-la no vento, concluir que o vento a faz secar mais depressa.

Objetivo: Conhecer a origem do trovão.

Idade: 6 anos.

Material: Sacos de papel.

Desenvolvimento: Encher os sacos de papel de ar; fechá-los com umas das mãos e bater com força com a outra mão; concluir que o barulho resultante é provocado pelo súbito deslocamento, de ar, e que o barulho do trovão provém de fenômeno semelhante.

O-SOM:

Objetivo: Conhecer os sons.

Idade: 4,5 e 6 anos.

Material: Bacia com água.

Desenvolvimento: Procurar, à vontade, produzir sons na água usando as mãos ou qualquer objeto.

Material: Rádio, Vitrola, Gravador.

Desenvolvimento: Ouvir rádio, vitrola ou gravador; realizar experiências gravando diferentes sons e as próprias vozes; improvisar instrumentos sonoros com material de uso comum.

Objetivo: Descobrir o que produzem os sons e como são transmitidos.

Idade: 4,5 e 6 anos.

Material: 2 colheres; 2 latas pequenas ou 2 copos de papel; barbante; garfo; régua.

Desenvolvimento: Amarrar duas colheres no meio de 1m de barbante; comparar o som das colheres batendo uma na outra, ouvindo através do barbante ou não; Fazer um telefone, furar o fundo das duas latas com um prego, passar um barbante de uma lata para outra através dos furos, e fazer grandes nós dentro de cada lata; concluir que, falando em umas das latas, bem baixinho, o barbante conduz o som até a outra lata, ampliando-o; segurar firmemente um garfo comum pelos dentes contra a borda de uma mesa, dar uma pancadinha no cabo, fazendo-o vibrar.

Material: Vara flexível; papel impermeável; papel; relógio; mesa.

Desenvolvimento: Agitar no ar uma vara flexível, com diferentes intensidades; segurar firmemente um pedaço de papel impermeável próximo à boca e soprar com força; Observar as vibrações e os sons produzidos

e concluir que os sons são resultados de vibrações mais ou menos intensas e riam segundo o objeto que as produz e sua intensidade; Fazer um funil de papel e falar por ele; observar que a voz soa mais alta, concluir que a voz é ampliada por que não se espalha, soa numa só direção; segurar um relógio o mais longe possível do ouvido e tentar ouvi-lo; colocar o relógio sobre a mesa e o seu ouvido próximo à mesa; observar que pode-se ouvir o som mais facilmente no segundo caso e concluir que o som pode propagar-se melhor através de certos materiais que do ar.

A T I V I D A D E S R E C R E A T I V A S

É preciso reconhecer que a recreação é uma tendência instintiva da criança. A recreação é caminho que conduz à melhor integração no meio-social. É brincando que a criança desenvolve as suas qualidades de observação, iniciativa e capacidade criadora.

ARTES

A criança tem talento!

Se você acha que talento artístico é privilégio de alguns meninos prodígios está na hora de mudar de opinião. A pedagogia moderna já provou que todo ser humano pode ser criativo, principalmente durante a infância, quando ainda não sou por uma série de condicionamentos. E ninguém como você pode estimular esse potencial inato da criança.

Você monitora que está 8 horas com as crianças e ainda conhece a família podendo se entenderem mutuamente, é tudo simples e divertido basta ter um pouco imaginação e muita vontade de participar com ela dessa aventura da criação.

É criando que se desenvolve a criatividade!

Ser criativo e talentoso não é uma característica incomum. Às vezes não se consegue da criança participação por não estarem motivados para determinado aprendizado. No caso impor à criança que seja músico, ator pintor, etc. Potencial criativo existe em toda criança. Basta saber conduzi-lo. Isso é manifestado nas situações mais simples do dia-a-dia, quando por exemplo, elas se saem com respostas e observações incríveis, refletindo uma visão poética e original da realidade. Brincando, são capazes de inventar enredos fantástico para grandes aventuras de faz-de-conta. A falta de estímulos e de liberdade para a expressão criadora, pode levar a um condicionamento tão acentuado, que terminará reduzindo essa capacidade até mesmo nos mais talentosos.

Se for incentivada desde cedo, tenderá a crescer, tornando-se mais rica e produtiva. Por isso, é tão importante oferecer às crianças amplas oportunidades, para o enriquecimento de sua personalidade.

O papel dos Pais e Professores!

A principal preocupação dos Educadores que se dedicam a estimular a criatividade de infantil não é formar uma geração de gênios ou super-artistas.

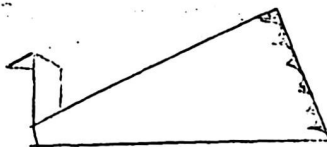
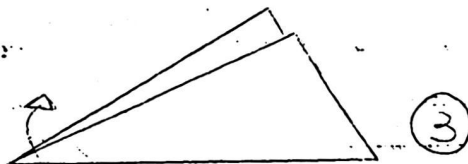
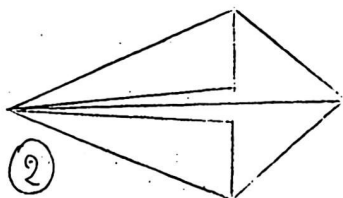
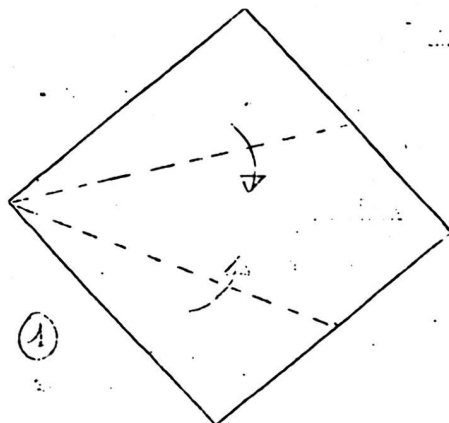
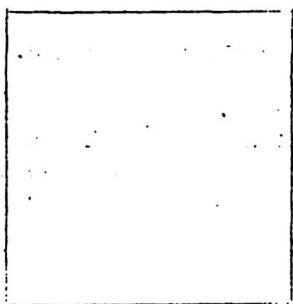
Mas, simplesmente, aproveitar a capacidade natural de todas crianças, dando-lhes condições para compreender melhor e se sentir mais participantes do mundo que os cerca. Essa é uma maneira de beneficiar a aprendizagem escolar e senso crítico, o relacionamento com a família, a futura escolha de uma profissão e, o mais importante, prepará-la para enfrentar a vida. É muito simples levar uma criança a ocupar criativamente o seu tempo, pois esta é uma atividade fascinante que requer sensibilidade e ação criativa. É bom lembrar que o ambiente de casa é da ra dar asas à imaginação e nem se sentem incentivadas a descobrir e explorar novas experiências.

Os pais podem participar e ajudar bastante seus filhos nesta aventura da criação, lembrando em conta alguns pontos básicos, um deles é o próprio conceito de arte. Não tem sentido que a criança seja um virtuoso na piano, ou um pintor capaz de produzir fielmente uma paisagem.

O importante é que ele consiga transmitir seus sentimentos da maneira que acha melhor sintá-se realizado com o que faz e possa encontrar sua própria expressão artística.

SUGESTÕES DE ATIVIDADES:

1. Pintura em pedras: material: tinta, pincel, pedras.
técnica: pintar as pedrinhas livremente.
2. Confeção de flores: material: palha de milho seco, palitos de coqueiro ou bambú.
técnica: corta-se as palhas em forma de pétalos e vai amarrando de uma em uma.
3. Dobradura: o pavão: material: papel.
execução: usa-se o papel quadrado e desenho, se contorna com lapis cor ou aplica-se recorte de outro papel colorido.



①

②

③

④

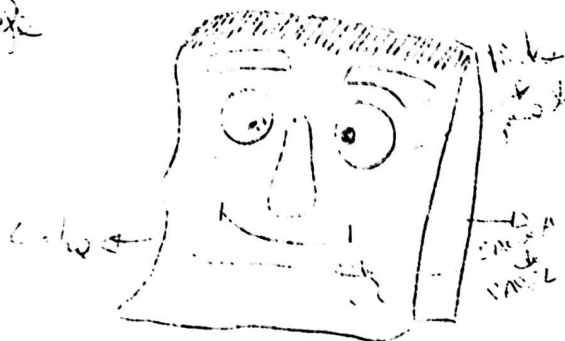
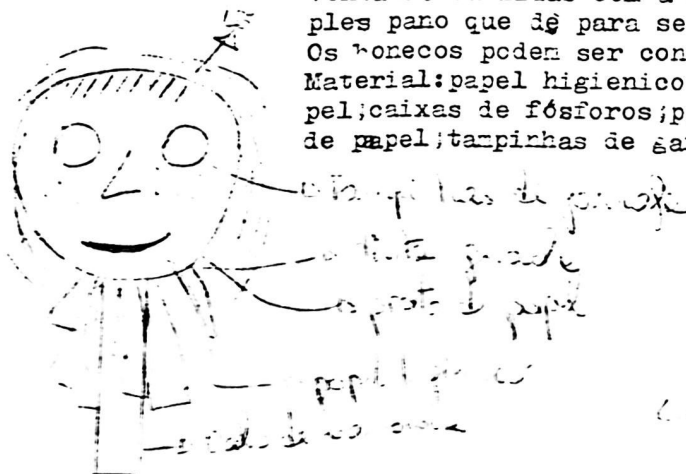
⑤

⑥

⑦

4. Colagem: Material: papel higienico colorido ou crepon colorido, cola, papel jornal.
5. Desenho surpresa: Material: papel jornal, lápis-cera, lixa, folhas.
6. Desenho livre com tinta guache: Material: papel jornal, tinta guache, pinceis.
7. Lapis cera derretido: Material: papel, lápis-cera, vela.
Processo: desenhar com lápis-cera brevemente amolecido chama de uma vela.
8. Colagem com cordas e outros materiais na folha: Material: papel, cola, cordão lápis cera, etc.
Processo: colar pedaços de cordão e outros materiais na folha e pintar depois com lápis-cera.
9. Móbile: Material: arames, cartolina colorida, tinta, tesoura, cordão.
Processo: partir da construção mais simples usando arame para as peças de sustentação, recortar formas simples na cartolina e fixá-las com cordão ou fio nas peças de sustentação.
10. Dobradura: Material: cartolina
Processo: dobrar um triângulo, unindo as pontas em forma de envelope. Acabamento com pintura ou colagem.
11. Creatividade: Material: papel higienico, cola.
Processo: amassar bem o papel e descobrir o desenho. Acrescentar detalhes com lápis-cera.
12. Quadrinhos: Material: estôpa, palitos de picolé, cola.
Processo: colar os palitos de picolé num retângulo de estôpa. Fazer uma pintura com guache, depois a seco passar goma-arabica.
13. Desenhos das sombras: Aproveitando de um dia de sol, pode ser desenvolvida a seguinte atividade:
- amassar e torcer um pedaço de jornal;
 - afixar um papel na parede com durex;
 - girar o jornal amassado contra o sol até conseguir de projetar uma boa sombra no papel pregado na parede;
 - contornar com lápis o qualquer instrumento de desenho a sombra projetada;
 - pode-se projetar sombras de qualquer outro objeto, desde sucata a vegetais, a animais e gente.
 - pode-se também obter o retrato de uma criança através da sombra projetada no chão ou na parede;
 - outras atividades: cortar, completar, pintar o desenho obtido.

• Teatro de bonecos: Construir um pequeno teatro para representar historias inventadas ou lidas com a criança, pode-se utilizar um simples pano que dê para se esconder atrás. Os bonecos podem ser construidos em diferentes maneiras: Material: papel higienico; lâminas de pano; pratos de papel; caixas de fósforos; papelão; careteis de linha; sacolas de papel; tampinhas de garrafa.



15. Jogo da memória: Material: papel cartão; papel sulfite; cola; tesoura; régua; lápis colorido.

a) Recorte, em papel cartão, vinte e quatro quadrados. Cada quadrado deve possuir cinco centímetros de lado.

b) Recorte, também em forma de quadrado, 24 pedaços de papel sulfite ou qualquer outro tipo de papel, do mesmo tamanho que os quadrados de papel cartão.

c) Em cada quadrado de papel desenhe uma das figuras abaixo, (ou outras figuras a se escolher). Repita a operação nos doze quadrados restantes. Assim, você obterá um par de cada figura.

d) Agora você pode colorir cada par de figuras nas cores que você preferir. Depois cole estas figuras no papel cartão.

Regras do jogo:

1. Neste jogo devem participar duas ou mais pessoas;

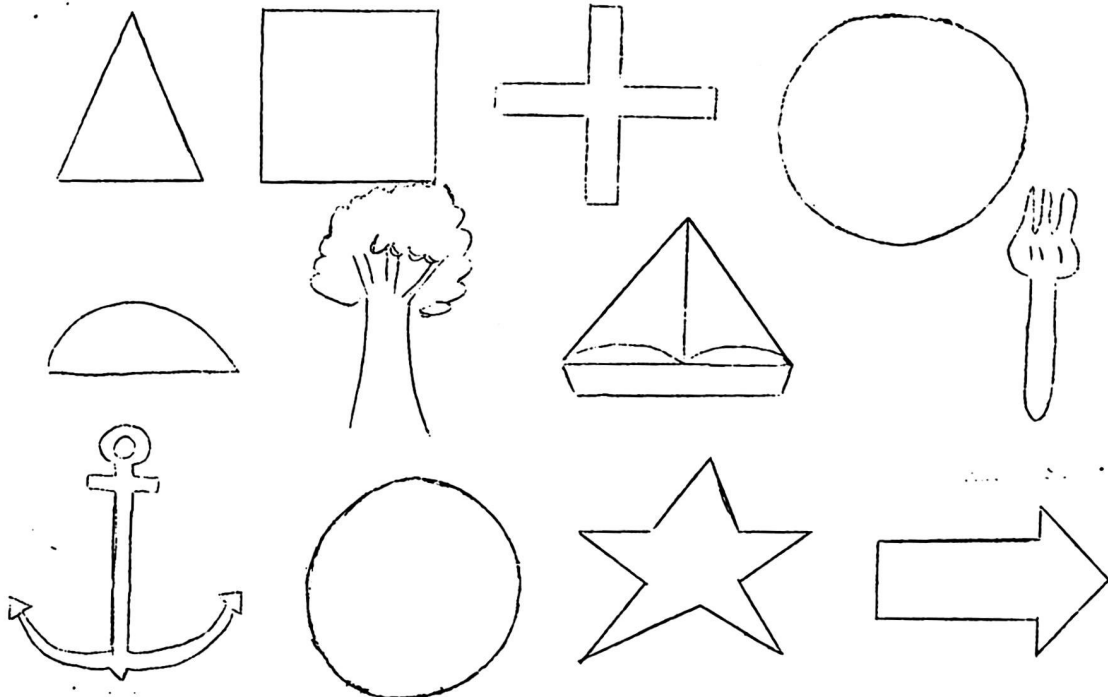
2. O jogo se inicia com os quadrados espalhados pela mesa de modo que a face onde se encontram as figuras seja vista por todos.

3. Depois de um breve momento, vira-se os quadrados do outro lado, escondendo-se as figuras;

4. Cada participante, na sua vez, tentará formar um par de figuras pegando um e depois outro quadrado. Caso consiga formar o par, retirará os dois quadrados do jogo. Caso não consiga, colocará os quadrados nos lugares que eles estavam e cederá a vez para o seu parceiro.

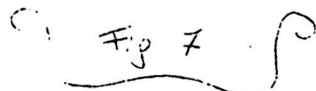
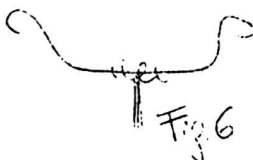
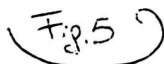
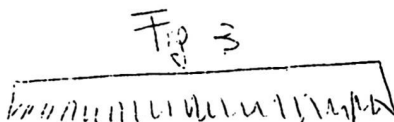
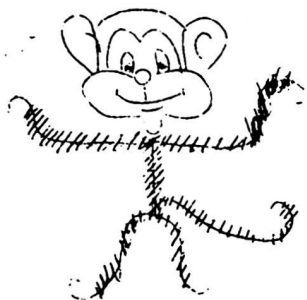
5. Aquele que formar mais pares de figuras ganhará o jogo.

*Também neste jogo podem-se utilizar outros materiais como: tampinhas de garrafas, figuras recortadas, etc.

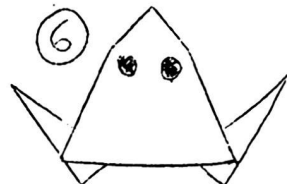
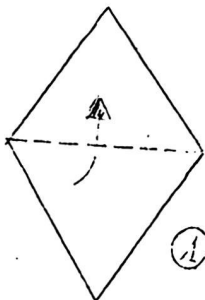
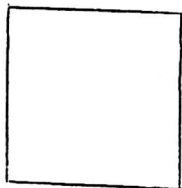


16. Macaco Bananal: Material: Arame; morim; papelão; lã; algodão; tiras de fazenda desfiada.

Explicação dos moldes: fig.1 cabeça: corte o molde na forma do desenho; fig.2 olhos: recortados em papel; fig.3 fazenda desfiada; fig.4 pernas: dobre o arame; fig.5 rão; fig.6 corpo e braço unidos com arame; fig.7 braços; fig.8 pernas e rão unidos; fig.9 corpo, braços e pernas unidos por meio de arame; fig.10 armação do macaco.

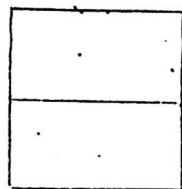
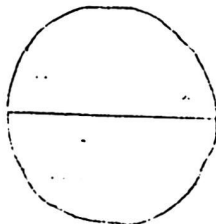
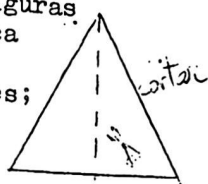


17.0 Sapinho:

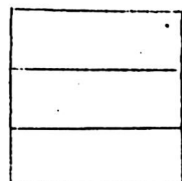
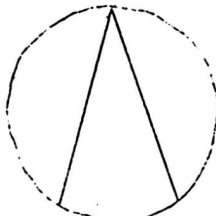
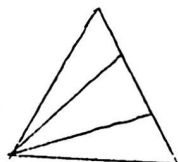


18. Quebra-cabeça: cortar figuras geométricas para criança comporem. cortar:

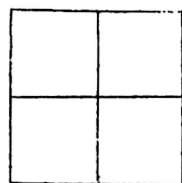
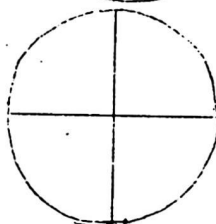
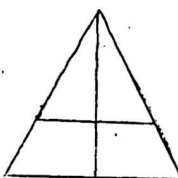
-primeiro em duas partes;



-depois em três partes;



-por último em quatro partes.



19. Vamos fazer uma pipa Material: papel, barbante ou fio de nylon, 2 palitos de bambu ou coqueiro.

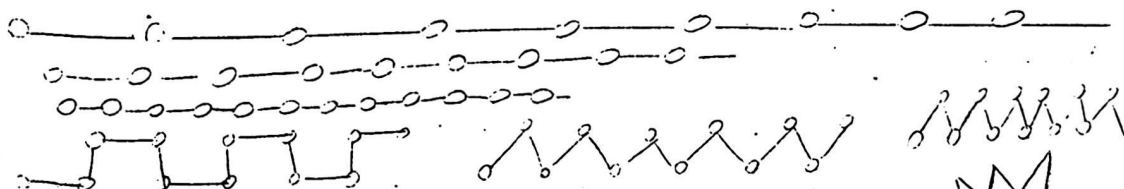
Cortar o papel, cruzar os palitos e colar; colocar o fio, fazer uma raboia de papel entrelaçado. Aplicar ou desenhar bolinhas coloridas.

Obs. Poderá ser o presente para o dia das crianças (12 out)

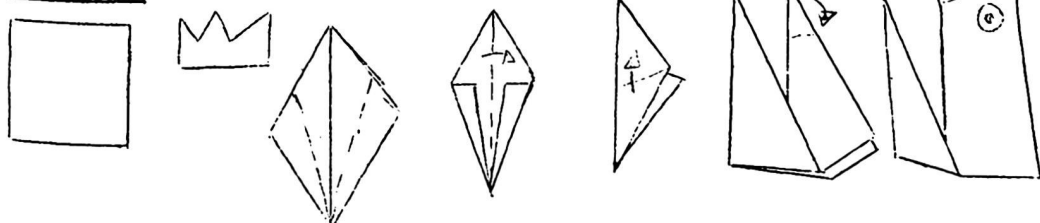
20. Vamos alinhar Material: agulha de plástico, fios de lã ou linha bem colorida.

Fure as bolinhas que contornam o desenho e vai se passando o fio adequadamente. Este trabalho deverá ser feito usando sob a folha um pedaço de espuma. É um trabalho que desenvolve muito bem a coordenação motora e o interesse pelos trabalhos manuais. A monitora deve expor e guardar o trabalho para confecção de um álbum.

Obs. Fios coloridos e a espuma devem ser livres.



21. Dobradura Material: papel, cola.



22. Modelagem: Material: papel higiênico, cola, água.
Molha-se o papel, pica-se bem, exprime-se e mistura-se com cola até dar consistência para modelar e até que fique uma massa homogênea. Modelar livremente. Depois de seco, colorir com guache ou acrílex.
23. Confecção de vários objetos e animais em recorte de papelão ou cartolina:
Armar num jornal uma estorinha. Colorir.
24. Vai trazendo tudo que é vegetal que voce for encontrando por aí em lotes vagos. Vamos, desta vez, comemorar a Primavera de modo bem diferente! Vamos mostrar por gestos como amamos os vegetais. Distribuindo os vegetais sobre superfícies planas como, sobre jornal entitudo com tinta LATEX, consigo lindíssimos cartazes que posso modificar milhares de vezes, isto torna o cartaz altamente criativo.
25. Faço pinturas esfregando vegetais até que eles soltem sua tinta. Ex. Violeta-violeta; verde-cove; magenta-heterraha; amarelo ouro-cravo... Outro modo de conseguir a tinta do vegetal é a de bater no liquidificador, o caldo colorido depois de coado, coloco em vidros de boca larga e guardo na geladeira. Misturando as tintas dos vegetais ao grude de polvilho a tinta fica pastosa e aderente ao papel. Além da tinta conseguida temos um suco delicado que criança beber não faz mal, mas, para isso, é preciso usar apenas vegetais que sejam alimentos. Posso montar os vegetais em suas unidades menores como pétalas, estames, sementes etc. e então misturo um pedacinho de um vegetal com partes de outros assim faço recriações na natureza!!!
Posso também tirar pedacinhos de pétalas, folhas e hastes e montá-los fazendo composições tipo mosaicos. Este trabalho sobre papel jornal tingido de preto, favorece um efeito muito bonito. Com tesoura faço recortes em folhas pétalas grandes, e monto vegetais de formas bem exóticas.
26. Jogo da dama: Preparar o tabuleiro de papelão, com duas cores, alternadas. Cada quadrinho de 2 cm. Preparar para cada tabuleiro 24 tampinhas de garrafa, sendo que 12 de uma cor e 12 de outra (pintada).
27. Máscaras modeladas sobre argila: Material: argila, papel jornal, grude, tintas.
Processo: Moldar a cabeça em argila, depois de seco, colar pedaços pelas costas de jornal sobre a mesa até cobri-la, repetir o processo por umas 7 ou 10 camadas. É necessário usar bastante grude afim que a máscara endureça bem. Depois de seco retirar a argila, despedaçando-a.
Além de poder expressar sensação como raiva, medo, alegria... ao confeccionar a máscara, possibilita um amplo uso na dramatização.
28. Modelagem com barro: Material: barro, pranchas oleadas, balde com água para limpeza.
Processo: Colocar o barro a disposição, deixar experimentar o material: amassar, bater... A criança passa por vários estágios de modelagem: moldadas, corrinhas, ligaduras, até chegar a modelar formas mais estruturadas. Evitar sugestões de objetos utilitários mas estimular no sentido de que o material seja usado como meio expressivo. Prevenir da fragilidade dos objetos modelados. Depois de seca, a modelagem pode ser queimada (tijolo) ou simplesmente pintada com guache.
Obs. - o barro já usado pode ser molhado em água, amassado e devolvido à reserva;
- proteger a mesa com jornal cartão ou plástico;
- o barro deverá ser trabalhado sobre pequenas pranchetas de madeira, lousa ou ladrilho hidráulico,

- oferecer a cada criança uma quantidade de barro equivalente a uma xícara (ou mais, se ela solicitar);
- evite fornecer água, porque se usada em excesso amolecerá o barro e tornará a modelagem impraticável;
- uma esponja ou pano molhado será suficiente para umedecer os dedos ou limpá-los ao final do trabalho;
- nenhum instrumento é necessário além das próprias mãos: trata-se de uma atividade essencialmente para os dedos: entretanto um palito ou pauzinho de sorvete ou um pedacinho de arame podem ajudar as crianças maiores a definir pequenos detalhes;
- os trabalhos poderão ser pintados depois de seco, com guache, esmalte ou simplesmente envernizados.

MÚSICA

- Quando formos apresentar uma música devemos: -cantar em voz baixa;
- cantar duas ou três vezes;
 - falar as letras da música verso por verso e as crianças repetirem;
 - as crianças cantam em meia voz com o auxílio da professora;
 - depois as crianças cantam sózinhas

1. Saudação: Bom dia, boa tarde
Não importa a saudação
Bom dia, boa tarde
É o que diz o meu coração.
Professora, coleguinhas
Aqui estou com vocês
Bem alegre com o dia
Venho aqui outra vez
Bom dia, boa tarde
Hum, hum, hum, hum, hum.

-Alface: Alface estava crescendo
A ehuva quebrou e galho | his
Rehola chuchu rehola
rehola senão
eu caio.

3. O Sapo: O sapo, o-sapo
Em corc hem alegres
Não tem, não tem
rabinho nem orelha
Guá, guá, guá,
Guá, guá, guá,
Guá, guá, guá, guá.

-Hora de merendar:
Chegou a hora de merendar
Chegou a hora de merendar
Vamos comer sem conversar
Vamos comer hem devagar

5. Hora da fila:
Eu já sei, eu já sei entrar na fila
Eu já sei procurar o meu lugar
Fico atrás, fico atrás do coleguinha
E quietinho eu espero a fila andar

-Hora do repouso:
Os passarinhos saíram voando
alegremente para o seu ninho
Chegando lá os passarinhos, ahrriram
o biquinho,

7. Roch Poc:
Eu danço roch poc
Eu danço roch poc
Eu danço roch poc
É hem melhor assim.
Eu ponho a mão direita dentro | his
Eu ponho a mão direita fora | his
E balanço hem agora, eu danço...

Alegre a cantar
Hum, hum, hum,
hum, hum, hum.

8. São João:

Chegou o dia de São João
 Dance Maria, dance Bastião.
 Comadre Zefa, traga o quentão,
 traga o melado e o requijão
 Vire para cá, torne a virar
 Agora a dama pegue o seu par
 segure aqui na minha mão,
 e dê um viva prá S. João
 D. Chiquinha, deixe de teima
 sacode a saia que o fogo queima
 vire prá cá etc.
 D Xandoca, dance de lado
 Que seu sapato é apertado.

10. Pai:

Hoje cedinho ao acordar
 o meu paizinho foi abraçar
 e com carinho e emoção
 cantei baixinho, cantei baixinho
 esta canção

CORO

Viva o papai!

Hoje é seu dia | Bis

papai é hon

E' o meu guia. |

Papai tem sido o melhor amigo
 E' divertido, brinca comigo
 mesmo zangado é diferente
 ne dá conselho, ne dá conselho
 fico contente.

12. Dança da Formiga:

a dança da formiga) Bis
 foi o anjo que inventou)
 o anjo foi-se embora) Bis
 e a dança assim ficou)

14. Primavera:

Primavera, primavera
 Estação de flores-nil
 Que enfeitam e embelezam | Bis
 Os jardins do meu Brasil |
 Lindas rosas violetas
 Belos cravos e jasmíns
 Tantas flores, tanta beleza
 Da estação primaveril.

16.0 Leão:

O leão de algodão dorne no colchão
 o leão de papel foi pra beleleu
 o leão de brinquedo mordeu o meu lado
 o leão da verdade foi para a cidade.

9. Sr. Mané:

Seu mané já vem chegando
 todo alegre e sorridente
 Da uma volta em toda festa
 Cumprimenta toda gente
 E as mocinhas querem ver
 Quem nesta dança
 Seu Mané vai escolher
 Ele passa tão brejeiro,
 e as mocinhas só olhando
 e por fim escolhe uma,
 lá sem vão os dois dançando
 E agora hate o pé no chão
 segura a dama,
 para dançar com animação.

11. Faz a corneta:

Faz a corneta
 tá-tá-tá-rá-rá
 marcha soldado
 marcha soldado
 prá lá e prá cá
 toca o tambor
 plan rataplam
 sou o soldado
 sou o soldado
 de amanhã
 tá-tá-rá-rá

13. Sete de Setembro:

Hoje é sete de setembro o-lá-lá
 Salve a nossa Independência o-lá
 nesse dia o-lá-lá
 o Brasil o-lá-lá
 Libertou-se de Portugal

15. Somos crianças que crescem:

Somos crianças que crescem
 Somos botões que florescem
 Chegamos na terra para aprender
 Como é importante o hem viver.
 Você que é amigo
 Você que é irmão
 Seja bom companheiro | Bis
 De folguedo e de lição |

17. Ser Criança:

Que coisa linda a gente ser criança
 Brincar de pular e correr
 Ir para a escola aprender tanta
 Para amanhã na vida vencer.
 Soltar pipa, jogar pião,
 Chutar bola, pegar balão
 Cabelo solto, pé no chão
 A vida é sempre uma canção.

Criança você enche a vida de alegria 19. Deus nas Conchinhas:

Canta criança, anuncia um novo dia.

18. Era uma vez:

Era uma vez
Assim vai começar
A historinha que vamos escutar
E, bem caladinhos
Nós vamos ficar
Para logo mais a saber contar. } Bis

Nas conchinhas lá do mar
Nas estrelinhas do céu
No universo infinito
E comigo Deus está.
Quem quiser pode escutá-lo
No cantar de um sabiá
No sussurro do vento
No chuí das ondas do mar.
Churuá, churuá, tcha, tcha
Churuá, churuá, tcha, tcha. } Bis

20. A Primavera chegou:

A Primavera chegou, chegou
Vamos cantar alegre canção
Cheia de encantos e fulgor
Brindar tão linda estação.
Agora vamos dar as mãos
E rodar pra lá e pra cá
E no final batendo palmas
Ao companheiro abraçar.

21. Depois do recreio:

Já tocou o sino
Para terminar
O nosso recreio
Vamos devagar.
Depois de correr
De rir e brincar
Alegres e contentes
Vamos trabalhar.

22. Som do mosquitinho:

Para ouvir o som do mosquitinho
E as batidas do meu coraçãozinho,
Pego a chavinha; tranco a boquinha.
Hum...Hum...Hum...(repetir o som da
música; fazer as mímicas: linguagem
corporal, comunicação).

23. Sineiro da matriz:

1ªfila: Viva o sineiro da matriz
Viva o sinciro da matriz
2ªfila: Todo dia toca contente e feliz
esse musical e sagrado som
dim dim dim dim
dom dom dom dom.

24. DÓ-RE-MI-FÁ-SOL-LÁ-SI-DÓ:

(todos) Dó é pena de alguém
Ré que anda para trás
Mi pronome que não tem
Fá que falta ele nos faz

25. Rosa amarela:

Bota as mãos pra cima
Descansa na cadeiras
Oh! rosa amarela
Cravo branco também cheira

1ªfila: Sol

2ªfila: E' o nosso astro rei

1ªfila: Lá

2ªfila: distante que nem sei

1ªfila: Si

2ªfila: respeite o sinal

(todos): e ao final voltei ao
dó-ré-mi-fá-sol-lá-si-dó.

Bota as mãos pra cima

Descansa um bocadinho

Oh! rosa amarela

Cravo branco é seu vizinho.

26. Perdi o Dó da minha viola:

1ªfila: Eu perdi o dó da minha viola

2ªfila: da minha viola eu perdi o dó

todos: dosar é muito bom, é muito bom!

1ªfila: é bom camarada (bis)

2ªfila: é bom, é bom, é bom. -

duas vezes o estribilho

1ªfila: eu perdi o ré da minha viola

2ªfila: da minha viola eu perdi o ré -

todos: remar é muito bom é muito bom (bis)

Estribilho: é bom camarada...

1ªfila: eu perdi o mi da minha viola

2ªfila: da minha viola eu perdi o mi -

todos: mirar é muito bom, é muito bom (bis),

*Estrilho: é bom camarada...
 1ª fila: eu perdi o fã da minha viola
 2ª fila: da minha viola eu perdi o fã
 todos: falar é muito bom, é muito bom (his)
 Estrilho: é bom camarada...
 1ª fila: eu perdi o sol da minha viola
 2ª fila: da minha viola eu perdi o sol
 todos: solar é muito bom, é muito bom (his)
 Estrilho: é bom camarada...
 1ª fila: eu perdi o lá da minha viola
 2ª fila: da minha viola eu perdi o lá
 todos: lavar é muito bom, é muito bom (his)
 Estrilho: é bom camarada...
 1ª fila: eu perdi o si da minha viola
 2ª fila: da minha viola eu perdi o si
 todos: Silêncio (devagar) é muito bom, é muito bom (his)
 Estrilho: é bom camarada...
 todos: é bom camarada (his)
 1ª fila: é bom
 2ª fila: é bom (duas vezes)
 todos: é bom

27. Bandinha ritmica:

(sugestões de atividades rítmicas para desenvolvimento global-esquema corporal, linguagem, comunicação, percepção visual, auditiva e tátil: orientação espaço-temporal, lateralidade).

A Bandinha de bichinhos

Atividade recreativa que possui objetivos diversos entre eles:

- 1-educativo: desenvolve e disciplina o ritmo: interpretação (comunicação e Ex.)
- 2-socializa e favorece o desenvolvimento psicomotor e cognitivo.
- 3-desenvolve a linguagem e seus aspectos gramaticais.
- 4-desperta o gosto para a arte.

A BANDA RÍTMICA CONTRIBUI PARA A EDUCAÇÃO INTEGRAL DA CRIANÇA

Organização da bandinha:

- 1-PAUZINHO: cabo de vassoura (20cm.) lixado e envernizado ou pintado.
- 2-GUIZOS: 30cm. de cabo de vassoura, afixar numa das extremidades 20cm. de aro de barril ou arame em forma de arco. Furar o arco de 2 em 2cm. e prender um guizo com fio de arame. Ou colocar tampinhas de garrafa em arame ou (como um colar), (amassar as tampinhas como fichas).
- 3-TRIANGULO: vergalhão retorcido em forma de triângulo vareta de 20 cm.
- 4-LIXAS: dois apagadores sem espuma ou dois tacos de assoalho, onde serão colocadas as lixas grossas.
- 5-CHOCALHO: 30cm. de cabo de vassoura, preso numa lata de talco ou num cofre de caderneta de poupança, etc. coloca dentro da lata ou cofre, pedrinhas ou grãos de milho, ou caixas, copos, garrafas de plástico, etc.
- 6-TAMBOR: tambor comum ou caixa de sapato coberta com papel de presente e vareta de bambu ou outro material para bater (vedar bem a caixa).
- 7-PRATOS: tampas de panela (das lisas) ou de latas.
- 8-COPOS: copos de plástico ou coquinhos.

NOTA: a bandinha deve ser aprendida de modo que a criança descubra os sons dos instrumentos com as partes de seu corpo e em materiais; façam máscaras (de papel, maquiagem, etc.).

Desenvolvimento da bandinha:
 COELHO REGENTE (no meio do palco)

- (1) Quem quiser tocar bandinha
nesta fila tem de entrar
Vem chegando bem depressa
Pra tomar o seu lugar!
- (2) COELHOS(entrando)
Nossa banda de bichinhos(pratos)
vai agora começar(pratos)
o regente coelhinho(triângulo)
já tomou o seu lugar(triângulo)
- (3) CAVALLOS E ELEFANTES(entrando)
E os lindos cavalinhos(copos)
bem depressa a galopar(copos)
os pesados elefantes(tambor)
seus tambores a tocar(tambor)
- (4) SAPOS, RATOS, PASSARINHOS, FORMIGAS(entrando)
Os sapinhos vem pulando(chocalhos)
os ratinhos cha, cha, cha(lixas)
passarinhos vem voando(guizos, sininhos)
formiguinhas devagar(pausinhos)
- (5) VALSA TODO MUNDO
Se uma canção você ouvir
se linda marcha escutar
você não-pode duvidar
é nossa banda que vai-tocar!
- (6) Se o chocalho e o tambor
se o sininho ouvir soar
você não-pode duvidar
é nossa banda que vai tocar!

Depois da valsa, as crianças podem cantar várias músicas: "atirei o pau no gato"
"Ciranda Cirandinha", etc.

JOGOS

As atividades físicas e recreativas visam:

- O desenvolvimento pessoal: o domínio do próprio corpo; o que ele pode realizar com o corpo todo e com cada uma de suas partes;
 - O desenvolvimento de cooperação, comunicação e participação.
- A recreação deve ser dada ao ar livre, sendo, ora orientada e ora livre.

Sugestões:

- Fazer como se pedalasse uma bicicleta: pernas duras e flexionadas;
- Pular com dois pés, como se estivesse num colchão de molas;
- Bater os pés como se estivesse com raiva;
- Bater as mãos no ar como se estivesse espantando mosquitos;
- Andar saltando com um pé só;
- Andar saltando com pés juntos: para frente para trás;
- Andar marchando;
- Brinquedo cantado: Quem quiser que me acompanhe:

Ex. Eu vou andar, eu vou andar, eu vou andar, quem quiser que me acompanhe.

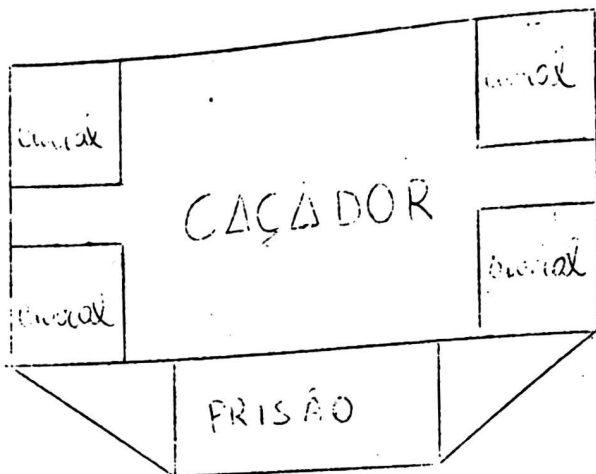
Eu vou pular	Eu vou assobiar	Eu vou deitar
Eu vou gritar	Eu vou chorar	Eu vou dormir
Eu vou correr	Eu vou rir	Eu vou bater palmas
Eu vou voar	Eu vou sentar	Adeus.

Jogos:

1. Avião pegador: Crianças dispersas à vontade, um elemento destacado, o avião. A um determinado sinal o elemento destacado sai em perseguição dos colegas imi

- tando um avião. Aquele que se vir em perigo de ser apanhado, para, equilibrando-se sobre uma perna elevando os braços lateralmente fazendo a figura de um vião. O perseguidor não poderá pegá-lo enquanto ele se mantiver nesta posição. Quando o avião conseguir apanhar uma das crianças, esta irá substituí-lo.
2. Campeão pelo ouvido: Uma criança de olhos vendados. O professor faz um barulho bem característico, (ex. batida de bola, copo esfregando um no outro, etc.). A criança destacada escuta atenta para reconhecer.
3. Os cinco pulos: Fileira atrás da linha de partida. A um sinal dado as crianças avançam saltando de pés juntos, acompanhando a contagem compassada do professor, não devendo dar mais de um salto por tempo. Depois de 5 pulos a criança que tiver conseguido vencer maior distância será considerada vitoriosa, todas voltarão à linha de partida para recomeçar.
4. O Ceguinho: Escolhido o ceguinho, formam as outras crianças um círculo, unem as mãos e andam à roda, e o ceguinho que está vendado, vai contando devagar até 10. Ao ouvir este número todos os da roda param e ele avança, tocando em uma das crianças. Procura então adivinhar-lhe o nome, tateando-lhe o rosto, as roupas, etc. Se o adivinhar, trocam de lugar.
5. A Cesta de frutas: Cada criança adota o nome de uma fruta, formando depois roda. A que fica ao centro chama de repente por duas delas dando-lhes aqueles nomes; imediatamente as frutas trocam de lugar. A do centro procura ocupar um dos lugares enquanto elas permutam. Se quiser movimentar todas as crianças, a do centro gritará: a cesta virou.
6. Crianças em círculo: Inicia-se o jogo com uma criança perguntando: "Você sabe o que a geleia faz? Não. Ela mexe, mexe, mexe." O jogo continua com vários tipos de gestos. Ex. ela roda, ela treme, ela pula.
7. Corrida de cambalhotas: Os jogadores enfileiram-se em uma linha traçada na areia. Outra linha, distante da lacerça de 5 metros, marca o lugar da cambalhotas, e ainda uma terceira, também a distância de 5 metros desta determina o ponto de volta. Dado o sinal os concorrentes saem correndo. Chegando à linha do meio devem dar uma cambalhotas, continuando a corrida até chegarem à linha da meta. Aqueles que não conseguirem dar a cambalhotas, podem sentar na linha estendendo as pernas, levantando-se imediatamente para continuar a corrida, com os outros. Voltarão da linha de chegada repetindo os mesmos atos da ida. Ganha o que chegar primeiro ao ponto de partida tendo efetuado todos os movimentos exigidos.
8. Quando meu vapor chegar: Uma criança inicia o jogo dizendo: quando meu vapor chegar, vou... e faz um gesto qualquer como calçar sapatos pentear os cabelos, etc. Os outros jogadores um a um repetem a expressão: quando meu vapor chegar vou e os gestos feitos pelos anteriores acrescidos dos seus. É excluído do jogo aquele que se esquecer de qualquer gestos ou alterar a ordem dos mesmos. Quem permanecer no jogo até o fim será o vencedor.
9. Pobre gatinho: Duas filas de cadeiras, uma em frente à outra. Distância entre elas: 2 metros. Numa fileira de cadeiras assentam-se as meninas na outra os rapazes. O 1º garoto da fila dá início ao jogo indo ajoelhar-se em frente da garota que lhe fica em frente e repete 3 vezes: "miau". Cada vez que ele disser "miau" a garota deve tocar-lhe de leve na cabeça dizendo sem rir: "pobre gatinho"! Se conseguir isso sem rir, irá se ajoelhar em frente ao 2º garoto da fila. Quem conseguir fazer isso sem rir será o vencedor.
10. João Palmada: Os jogadores formam uma roda com as mãos para trás, tendo as palmas das mãos voltadas para cima. João Palmada corre em volta do círculo e bate na mão de um deles. Este sai correndo em sentido oposto, até que se encontram do outro lado. Apertam-se as mãos e continuam correr. O primeiro a alcançar o lugar vago, deixado pelo que recebeu a palmada está livre. O outro continua em volta do círculo, até tirar dele pelo mesmo processo, outro jogador.

11. João e Maria: Forma-se a roda, ficando no centro um par: João, que está vendado, procura agarrar Maria e chama-a pelo nome. Ela responde logo: João! pelo som da voz ele procura determinar-lhe a posição. Maria esquivá-se quando ele se aproxima. Se ele consegue pegá-la, ela é por sua vez vendada, e outro fará o papel de João, que vai tomar o lugar no círculo. Por tornar o jogo mais difícil, o jogador vendado não ficará sabendo que ele terá que pegar, e quando o consegue tem que adivinhar-lhe o nome. Os jogadores disfarçam a voz.
12. Perdi o meu coelhinho: As crianças que formam a roda são os coelhos. Do lado de fora uma outra anda cantando: eu perdi o meu coelhinho. De repente toca em alguém do círculo e diz: "achei o meu coelhinho" e no mesmo instante saem ambas a correr em direções opostas, dando a volta ao círculo. O primeiro que chegar ao lugar vago está livre enquanto o outro terá de continuar o jogo.
13. Bola ao túnel: (faixa etária 4-5 anos) preparação: divididas em igual número, as crianças formam duas colunas. Manter-se-ão com tronco flexionado para a frente e com as pernas ligeiramente afastadas. Ao primeiro jogador de cada coluna entrega-se uma bola.
Evolução: Dado o sinal de início o primeiro jogador de cada grupo passará a bola por entre as pernas, entregando-a ao seu companheiro imediato ou fazendo-a rolar. Os demais ao receberem a bola irão passando-a, do mesmo modo. Em chegando ao último jogador, este segura-a, sai correndo e vai ocupar o lugar à frente da coluna, repetindo a ação do primeiro jogador. O jogo prossegue vindo sempre para frente o último jogador da coluna e recuando os demais.
14. Bola em posição: preparação: dispõem-se as crianças numeradas em círculo.
evolução: dado o sinal de início, o juiz ou instrutor no centro do círculo atira a bola ao alto, chamando um número. A criança possuidora do número chamado, deverá agarrar a bola antes de cair no chão. Se não o conseguir deverá ficar na posição executada para apanhá-la, conservando essa atitude até que um companheiro, deixando também cair a bola, a substitua.
Terminará o jogo quando forem chamadas todas as crianças.
15. Caçador de Tartarugas: preparação: As crianças dispersam-se pelo campo, que deve ter uma área de vinte por quarenta metros, aproximadamente.
Conforme o número de participantes escolhe-se um, dois ou três caçadores, isto é, caçadores que irão caçar "tartarugas".
evolução: dado o sinal de início, caçador ou caçadores saem correndo para pegar os companheiros. Estes evitarão ser apanhados deitando-se de costa, pernas e braços encolhidos, imitando uma tartaruga deitada sobre o dorso. Enquanto estiverem nesta posição não poderão ser caçados. O jogador que for preso será eliminado. Terminará o jogo quando todas as tartarugas forem presas.
16. Caçada: preparação: Nos quatro cantos de um quadrado de 15x15, traçam-se os "currais" e num dos lados do mesmo, a prisão, como mostra o esquema. Um dos jogadores será escolhido para ser o caçador, os outros divididos em quatro grupos de igual número recebem, cada grupo, o nome de um bicho.
O caçador permanece entre os currais e os vários bichos dentro de um curral qualquer. Evolução: Dado o sinal de início o caçador grita o nome de um bicho e todos os representantes dessa espécie devem correr para um curral vazio. O caçador persegui-los-á. Todos aqueles que serão caçados serão recolhidos à prisão. Assim procederá o caçador até que os tres currais vazios fiquem ocupados. Uma vez ocupados todos os currais, o caçador chamará duas espécies de bichos que deverão trocar de currais. Nesse momento procurará prendê-los. Será considerado vencedor o grupo, que conservar o maior número de jogadores após determinado tempo.
*Obs. Os jogadores não poderão correr fora do campo circunscrito pelos currais. O jogador que infringir esta regra será recolhido ao curral dos prisioneiros.



17. Cachorro e osso: preparação: Os jogadores sentados formam uma roda. Um deles tendo os olhos vendados por um lenço, sentar-se-á no centro: o "cachorro", e terá perto de si um objeto: o "osso".

Evolução: dado o sinal de início o instrutor ou juiz apontará um dos jogadores do círculo; o qual tentará cautelosamente apanhar o "osso". Percebendo algum ruído à aproximação do jogador, o "cachorro" latirá e tentará indicar direção em que aquele se acha. Em caso afirmativo o gafo tornará ao seu lugar na roda e o instrutor escolherá um outro para renovar a tentativa. Apondo erradamente, porém, o mesmo jogador prosseguirá no caminho a fim de apoderar do "osso". A criança que conseguir apanhá-lo, voltará ao círculo e escondê-lo-á, colocando as mãos atrás das costas, no que será imitado pelos companheiros. Ao do centro, será tirada a venda para que possa dizer em mãos de quem se encontra o osso.

Se acertar, permutará seu lugar com aquele que apanhar o "osso". Caso contrário, continuará a representar o cachorro na repetição do jogo.

Terminará o jogo quando três dos jogadores do círculo conseguirem apanhar o "osso".

18. Cara ou careta: preparação: Dispõem-se os jogadores em duas fileiras, dorso dorso, ficando todos sobre a linha que divide o campo em duas zonas: "cara" e "carea". Cada partido terá à sua frente, a uma distância de 10 metros, o pique representado por uma linha de cal ou giz.

Evolução: Ao grito de cara ou careta, dado pelo juiz, os jogadores do campo dos os que forem presos. Os restantes se dispõem como no início, à espera de dores deverão permanecer inóveis, sendo eliminados aqueles que partirem. Terminará o jogo quando um dos campos não tiver mais jogadores, cabendo a vitória ao adversário.

19. Bate chinelo: Formados em círculo, bem unidos, os jogadores, com as mãos atrás das costas, passam um chinelo de mão em mão. Ao centro da roda fica um menino. De vez em quando um dos do círculo bate nele com o chinelo, feito isto, com a maior rapidez, passa logo o chinelo adiante. Se o do meio apanhar um dos outros com o chinelo na mão, aquele ficará no seu lugar no centro. Pode-se substituir o chinelo por outro objeto.

20. A cobra venenosa: Os jogadores dão-se as mãos, formando um círculo, ao redor de outro círculo menor, traçado previamente no chão. Ao sinal dado cada jogador puxa aquele a quem dá as mãos, tentando levá-los a pisar na circunferência, ou dentro do círculo. Se algum pisar dentro da linha será excluído do jogo, e a medida que for diminuindo o número de crianças, o líder vai traçando um círculo menor. Vence o jogador que se mantiver até o fim sem pisar na linha.

21. O Correio: Forma-se um círculo, indo uma criança para o centro. As outras terão nomes de cidades. A do meio diz por exemplo: "lá vai uma carta de Porto Alegre para o Rio. As duas crianças que escolheram estes nomes devem trocar de lugar imediatamente. O jogador do centro aproveita para ocupar um dos lugares vagos por um instante. Se o conseguir, o que ficou sem lugar chama ou tras duas cidades, e assim continua, até poder alcançar um lugar na roda. Para tornar mais divertido o jogo, o do centro poderá dizer: cartas para todas as cidades. Nesse caso, todas as crianças da roda são obrigadas a mudar de lugar.
22. Canto Mágico: preparação: Dispõem-se os jogadores sentados em círculo. Uma das crianças será escolhida para dar começo ao jogo afastando-se do grupo. Evolução: dado o sinal de início, os jogadores combinam qual a ação que o companheiro deve executar. Uma vez resolvida chamam-no e cantam uma cantiga a fim de guiá-lo em sua procura. Graduarão a música, fazendo-a forte, piano ou pianíssimo, conforme o jogador se achar próximo ou longe da ação a executar. A realização acertada, o canto será acompanhado de palmas festejando-se o jogador vitorioso que receberá como prêmio o direito de escolher o seu substituto. Terminará o jogo quando todos os jogadores tiverem sido adivinhados.
23. Corrida com pulo de corda: preparação: dividem-se os jogadores em dois partidos. Cada partido por sua vez, será subdividido em duas colunas que se defrontam separadas uma da outra pelo espaço de vinte metros. O primeiro jogador de cada coluna, terá à sua frente, a uma distância de dois metros, um arco de vime ou um círculo traçado a giz, de 0,60 cm. de diâmetro. Nos arcos ou círculos nº1 e nº2 coloca-se uma corda. Evolução: Dado o sinal de início, saem os primeiros jogadores das colunas que estão atrás dos arcos ou dos círculos nº1 e nº2, apanham a corda à sua frente e pulando-a vão deixá-la nos arcos ou nos círculos fronteiros nº3 e nº4 respectivamente. Continuando a corrida, batem na mão estendida do primeiro companheiro da coluna frônteira. Isto feito, vão permanecer atrás do último jogador desta coluna, ao mesmo tempo que os outros avançam um passo. Os jogadores que receberam a batida na mão, dirigem-se aos arcos ou círculos à sua frente apanham a corda e pulando vão recoloca-la respectivamente nos arcos ou círculos nº1 e nº2. Prosseguindo na corrida batem na mão estendida do jogador que ocupou o lugar do inicial. Em seguida vão ocupar o último lugar da coluna frônteira. E assim por diante. Será considerado vencedor o partido que fizer a corda voltar às mãos do jogador inicial, em primeiro lugar.
24. Cacique pegador: preparação: Nas linhas extremas de um retângulo de 30x50, traçam-se dois círculos de três metros de diâmetro: os "acampamentos". Entre estes traça-se um círculo central de diâmetro um pouco maior. Os jogadores divididos em dois grupos de igual número, permanecem à vontade no interior dos "acampamentos" representados pelos dois círculos extremos. No círculo central, um jogador fica sentado no chão: o cacique. Evolução: Dado o sinal de início, os jogadores aproximam-se do "cacique" a fim de provocá-lo. Num dado momento ele se levanta e corre em perseguição dos companheiros, tentando prendê-lo. Os que forem presos deverão passar para o círculo central e auxiliar o cacique nos próximos ataques. Os jogadores que alcançarem os seus acampamentos, estarão a salvo. Compete ao cacique dar aos seus auxiliares o sinal de ataque. Será considerado vencedor o grupo que conservar o maior número de jogadores, após determinação do tempo de jogo.
25. Com um pé só: preparação: As crianças divididas em igual número, formam duas colunas, distantes três metros uma da outra. O primeiro jogador de cada coluna estará na linha de partida e terá na sua frente, a uma distância de dez metros uma cadeira ou bandeirinha.

Evolução: Dado o sinal de início, saem os primeiros jogadores de cada coluna pulando no pé esquerdo. Ao chegarem à cadeira ou bandeirinha e chegando ao segundo jogador, que tomou seu lugar na linha de partida, batem-lhe na mão estendida e vão postar-se atrás do último companheiro da sua coluna. Ao receber a batida na mão, o segundo jogador repete a ação do primeiro. E assim sucessivamente. Será considerado vitorioso o partido cujo último jogador terminará a tarefa em primeiro lugar.

*Obs. Considera-se falta pousar ou descansar o pé levantado fora dos pontos permitidos, isto é, junto à cadeira, bandeirinha ou na chegada.

26. Corra "seu" urso: preparação: Destacado do grupo de criança, a uma distância de quinze metros, um jogador fica de costas e em posição de quatro pés: o "urso".

Evolução: Dado o sinal de início, o grupo partirá do pique silenciosamente procurando chegar o mais próximo possível do urso. O que conseguir tocá-lo gritará: Corra "seu" urso!, e retrocederá fugindo rapidamente com os companheiros. Desafiado o urso voltará-se rapidamente e, perseguindo o bando de fugitivos, prenderá ao simples contato a mão os que alcançar, eliminando-os ou tornando-os seus aliados. Prosseguirá o jogo com novo desafio dos que logram atingir o pique, onde estarão a salvo.

Terminará o jogo quando todos os jogadores forem presos.

27. Corrida do toque: preparação: As crianças, divididas em dois grupos, são dispostas em duas fileiras, ao lado da outra, separadas pelo espaço de três metros.

Evolução: O instrutor nomeia um objeto distante 2 metros mais ou menos.

A um sinal dado, os jogadores correm para o objeto citado, tocam-no e voltam às suas posições na fileira. Ex. O instrutor dirá "Trave! Porta! Árvore! Parede (poderá também ficar ao lado de uma bola e, de repente, atirando-a gritar: Bola! Outras vezes o instrutor gritará: "eu" e sairá correndo). Após terem tocado o objeto indicado, as crianças devem voltar às suas posições primitivas. Ao grupo que o fizer em primeiro lugar serão conferidos dois pontos.

Final: Será considerado vencedor, o grupo que fizer seis pontos em primeiro lugar.

28. Empresta-me a tua casinha: preparação: Num quadrado de dez metros de lado, mais ou menos, traçam-se pequenos círculos e um círculo central, como indica o esquema. No interior do círculo, ficam os jogadores.

Evolução: Dado o sinal de início, a criança que estiver no círculo central dirá: "Empresta-me a tua casinha!" Ao que as outras responderão: "Pois não!". Neste momento todas deverão trocar de lugar, enquanto a criança no centro procurará ocupar um dos círculos vagos, nos lados do quadrado. Conseguindo-o, será substituída pelo jogador que ficou sem lugar. Caso contrário, voltará ao círculo central a fim de renovar a tentativa. Terminará o jogo quando a criança do círculo central conseguir ocupar um dos círculos laterais.

29. Colmeia: preparação: Dispõem-se em duas colunas. Ao último jogador de cada coluna entrega-se um bastão.

Evolução: Dado o sinal de início, as duas crianças portadoras dos bastões saem correndo pela direita, contornam a coluna, voltam ao seu lugar e entregam o bastão ao companheiro da frente. Assim procedem todos os demais participantes até chegar o bastão ao primeiro jogador da coluna. Será considerado vitorioso o partido cujo último corredor voltar à frente da coluna, levantando o bastão acima da cabeça em primeiro lugar.

30. Caçadores de ursos: preparação: No interior de um círculo de cinco metros de diâmetro traçado com cal fica um grupo de crianças: "os ursos". Exteriormente e rodeando o círculo outro grupo: "os caçadores". Os dois grupos são constituídos do mesmo número de jogadores.

Evolução: Dado o sinal de início os jogadores jogam entre si uma bola, procurando atingir os ursos. Estes podem ser tocados em qualquer parte do corpo

mas só poderão utilizar-se dos punhos para impedir que a bola os toque. Os ursos que forem atingidos serão eliminados. Após determinado tempo de jogo, serão considerados vencedores os caçadores, se todos os ursos tiverem sido eliminados, mas basta que reste um só dos ursos, para que sejam estes os vencedores.

31. Cachorro e Coelhoinho: preparação: As crianças, em grupos de três, formam um gr de círculo. Unindo as mãos, duas as duas, simulam "tocas" abrindo cada uma um "coelhinho". Haverá um coelhinho sem toca...

32. Foge Raposa: preparação: As crianças, de mãos dadas, formam um círculo. No centro ficará um jogador: a "raposa".
Evolução: Dado o sinal de início, a raposa tentará fugir, devendo os outros jogadores impedi-la. Os dois companheiros, por entre os quais a raposa con seguir fugir, serão eliminados. A raposa, então, tomará lugar no círculo e se rá substituída pela criança que estiver à direita dos eliminados. Terminará o jogo com a fuga da "raposa."

33. O Gato e o Rato: preparação: Dispõem-se os jogadores em roda, de mãos dadas, com exceção de dois que representam o "gato" e o "rato". O primeiro permanece fora do círculo e o segundo dentro.

Evolução: Dado o sinal de início, a roda girará indiferentemente para a esquerda ou para a direita e o "gato" perguntará às crianças:

- Seu ratinho está em casa?

- Não, senhor!

- A que hora voltará?

- As oito horas.

- Que horas são?

- Uma hora.

- Que horas são?

- Duas horas.

E assim prosseguirá até chegar a hora determinada para a volta do "rato". Nesse momento para a roda e o "gato" perguntará aos jogadores do círculo:

- Seu ratinho já chegou?

- Sim, senhor!

- Dão-me licença para entrar?

- Sim, senhor!

O "gato" correrá em perseguição ao "rato" procurando apanhá-lo. Ao "rato" será permitido entrar e sair do círculo por baixo dos braços dos companheiros que lhe facilitarão a passagem, dificultando a do "gato", sem com tudo serrar-lhe o caminho. Terminará o jogo com a prisão do "rato".

34. Bola rolada: preparação: Dividem-se os jogadores em dois partidos. Cada partido em dois grupos, dispostos em duas fileiras que se defrontam. Ficarão com as pernas afastadas lateralmente. O primeiro jogador de uma das fileiras de cada partido segurará uma bola.

Evolução: Dado o sinal, os jogadores de posse da bola passam-na rasteiramente ao companheiro da frente, este ao segundo da fileira oposta, em diagonal este ao terceiro da fileira oposta, e assim por diante, até o último jogador que inicia o trajeto da volta igual ao da ida, atirando, nos então, a bola por cima da cabeça, com os braços estendidos, ao invés da bola rasteira. Será considerado vencedor o partido que fizer a bola chegar ao jogador ini ciente, em primeiro lugar.

Obs. *O jogador que deixar cair a bola ou passar entre as pernas deverá apanhá-la imediatamente e atirá-la, do seu lugar.

35. Bom dia: preparação: As crianças de mãos dadas formam um círculo. No centro ficará um jogador com os olhos vendados.

Evolução: Dado o sinal de início, rodará o círculo para a direita ou para a esquerda. Em dado momento, o jogador do centro baterá palmas e a roda parará.

Em seguida apontará para o círculo e o jogador indicado dirá: -Bon dia! O do centro terá que o reconhecer pela voz proclamando o seu nome. Caso erre, poderá ainda apresentar mais dois nomes. Acertando, o que for apontado ocupará o centro e o outro o substituirá na roda. Em caso contrário, o jogo proseguirá até que o jogador do centro mencione acertadamente o nome de um companheiro. Terminará o jogo o jogador do centro permutar de lugar com um companheiro do círculo.

36. Bola fugitiva: preparação: As crianças formam um círculo, com os pés afastados e unidos aos vizinhos da direita e da esquerda. Permanecem com o tronco flexionado mantendo as mãos sobre os joelhos. No centro fica um jogador.

Evolução: Dado o sinal, o jogador central procura fazer passar a bola por entre as pernas dos companheiros. Estes evitarão, empurrando-a com as mãos tomando a seguir a posição primitiva, conservando sempre os pés distanciados, não podendo unir os joelhos para defender a bola será eliminado e o círculo irá diminuindo. Terminará o jogo quando houver só três jogadores que serão considerados vencedores.

37. Caça ao Ladrão: preparação: Os jogadores de mãos dadas formam dois círculos concêntricos. Para o centro destaca-se um parceiro: o "ladrão". Fora dos círculos fica um companheiro: o "guarda".

Evolução: Dado o sinal de início o "guarda" corre em perseguição do "ladrão" que procurará fugir buscando complicados caminhos entre os dois círculos. O "guarda" deverá seguir o mesmo itinerário do ladrão. Se errar será substituído pelo jogador que estiver à sua frente no momento em que a falta for cometida. Se o "ladrão" for preso, dois outros jogadores, um de cada círculo, serão escolhidos para continuar o jogo. Terminará o jogo com a prisão do "ladrão".

38. Cadeia Humana: preparação: À semelhança de um pelotão, os jogadores são dispostos em colunas de seis e oito. Destacados dois serão cão e gato.

Evolução: Dado o sinal de início os jogadores das colunas dão imediatamente as mãos formando fileiras, o cão perseguirá o gato nas mãos só poderão passar entre as fileiras, não lhes sendo permitido cortá-las. Para aumentar o entusiasmo do jogo e exigir de de perseguidor e fugitivo maior agilidade, os jogadores deverão, a espaços de tempo diferentes e mediante um sinal do instrutor ou juiz, largar as mãos e voltar ora à direita, ora à esquerda, dar as mãos novamente, formando novas fileiras em sentidos diversos. A primeira mudança de posição será feita sempre à esquerda e as outras alternadamente à direita e à esquerda. Assim conforme a situação do cão e do gato ficarão ora numa atitude, ora noutra. Terminará o jogo com a prisão do gato.

39. Caminho de Jerusalém: preparação: Cadeiras unidas pelos espaldares são dispostas em duas filas, número igual ao de jogadores, menos um. Os jogadores formados em coluna ficam próximos às cadeiras.

Evolução: Dado o sinal de início caminham os jogadores, ao som de um piano contornando as filas de cadeiras. Inesperadamente à interrupção da música, todos procuram sentar-se, devendo fazê-lo de preferência nas cadeiras voltadas para o lado em que estiverem, sendo permitido, contudo, correr para as cadeiras do lado oposto. Aquele que não conseguir sentar-se será excluído retirando-se de modo idêntico. Prosseguirá o jogo até nova interrupção da música, sendo considerado vitorioso o jogador que conseguir sentar-se na última cadeira.

40. Saltos em Coluna: preparação: Divididas em igual número, as crianças formam duas colunas. Colocam a mão esquerda sobre o ombro esquerdo do companheiro da frente e com a mão direita lhe seguram o pé direito. A cinco metros de distância colocam-se duas bandeirinhas.

Evolução: Dado o sinal de início, as colunas deslocam-se para a frente, saltando os jogadores somente no pé esquerdo. Contornar a bandeirinha e regressar ao ponto de partida. Será considerada vitoriosa a coluna que, voltando ao ponto de partida, retomará a posição inicial em primeiro lugar, sem cometer nenhuma falta.

1. Gangorra Humana: Preparação: Dispostos em duas fileiras, os jogadores ficam de costas uns para os outros, entrelaçando os braços.

Evolução: Dado o sinal de início, os pares-executam o movimento da gangorra sem de balançar por queda ou qualquer outro motivo. Dominará o jogo após determinado tempo de execução sendo desclassificados os pares que não conseguirem executar o balanço durante o tempo prescrito.

2. Briga de Galo: preparação: Dispõem-se as crianças em duas fileiras distanciadas um metro uma da outra. Os jogadores tomam a posição de cócoras, com os antebraços flexionados e as palmas das mãos voltadas para frente.

Evolução: Dado o sinal de início, os jogadores de uma das fileiras começarão o desafio dizendo: Qui-ri-quiiii... Galo valente está aqui!!!

Ao que os outros responderão: -Valente nada!... Valente sou eu...! Começa então a luta, aproximando-se uns dos outros e procurando derrubar o adversário, empurrando-o tão somente com as mãos. Toda criança que for derrubada será declarada vencida, sendo desclassificada a que se levantar durante o combate. Será considerado vencedor o partido que conseguir eliminar o maior número de adversários.

GINASTICA IMITATIVA

- 1- O cão anaestrado: Dobrar levemente os joelhos, erguendo os braços para imitar as patas dianteiras virar a cabeça para os lados.
- 2- O Coelho: Apoiando-se no solo com as palmas das mãos e as pontas dos pés a criança estende os braços para sustentar o peso do corpo. Nessa posição fica para a frente.
- 3- O Gato: Para imitar o gato, andam as crianças pelo chão, apoiando-se com as mãos e os pés. Podem formar assim um túnel, pelo qual os outros vão passando de cócoras.
- 4- Apagar a vela: Fingindo levar uma vela na mão, a criança de braços esticados, procura apagá-la, pela expiração contínua e forçada, expelida pela boca.
- 5- O Carrinho de mão: Neste exercício toman parte duas crianças. Uma coloca as mãos no chão, braços estendidos e afastados; a outra levanta-lhe as pernas segurando-lhe os tornozelos, e a faz avançar sobre as mãos.
- 6- O Gigante: Caminhar nos dedos dos pés, erguendo-se o mais alto possível.
- 7- O Trem: Formando uma coluna, as crianças põem a mão no ombro do colega da frente, em quanto o braço oposto imita o movimento de vai-vém da locomotiva. Correm assim, imitando de vez em quando o silvo da locomotiva.
- 8- O Caracol: Forma-se uma fila e correm um seguindo o outro formando o caracol ao ritmo de palmas.
- 9- Cadeira de balanço: Senta-se no chão e segura-se as pernas na altura dos joelhos com as mãos entrelaçadas. Balançar então o corpo para a frente e para trás imitando o movimento da cadeira de balanço.
- 10- O Canguru: Minando os cotovelos ao corpo, erguer o ante-braço à altura do peito, com as mãos voltadas para baixo. Por-se de cócora e dar pulos curtos, caindo sempre sobre as plantas dos pés.
- 11- A Centopéia: Dispostas as crianças em coluna simples, segurando-se umas às outras pela cintura, tendo as pontas dos pés voltadas para fora. A coluna avança e recua, deslocando sempre ao mesmo tempo os pés do mesmo lado. Presta-se este jogo para uma competição entre várias centopeias.

- 12- O Pato: A criança marcha alternando a mudança dos pés, e dando ao tronco ligeira rotação, ao mesmo tempo irá imitando o quá quá do pato.
- 13- O Árabe sentado: A criança cruza as pernas e senta-se à maneira dos árabes. Levanta-se depois sem o auxílio das mãos.
- 14- Cheirar a flor: Feito o gesto de cheirar a flor, a criança, levando a mão à altura do nariz, aspira profundamente.
- 15- Corrida de calcanhares: Os jogadores têm que correr sobre os calcanhares sem tocar o solo com a ponta dos pés. Ganha o que chegar primeiro à meta.

E D U C A Ç Ã O R E L I G I O S A

VIVER COM OS OUTROS

Objetivo: Conscientizar a criança de que ela vive e pode se movimentar!

Desenvolvimento

Atividade: mostrar que o nosso nome é importante porque somos alguém. Todos-nós temos um nome, mas como é nosso primeiro encontro, talvez não saiba - mos os nomes de todos. Vamos então fazer um exercício? e através dele podemos conhecer os nomes dos colegas. Vamos formar um círculo, cada um diz seu nome, depois de quatro terem falado, todos nós repetimos. Então eu vou começar: Eu me chamo... (a monitora fala o nome dela, em seguida as crianças).

Comentário: Cada pergunta é para entrar em diálogo com as crianças, deixando-as responder, valorizando as respostas e acrescentando algo se for necessário.

1. Por que temos um nome? (FRISAR): Cada um tem o seu nome, um nome diferente porque somos diferentes, mesmo se temos o mesmo nome, nosso sobrenome será diferente.
2. Quando recebemos nosso nome? (FRISAR): Logo ao nascer, nossos pais escolhem um nome bonito para cada um de nós, e desde aquele momento todo mundo nos chama por este nome e eu passo a ser conhecido pelo meu nome. É por isso que chamamos os outros pelo nome.
3. O que fazemos quando alguém nos chama? (FRISAR): (A monitora chama uma criança e vê a reação, se não houver reação, ela pode mostrar que se chama o outro pelo nome é para alguma coisa). Por exemplo para perguntar algo, para contar uma história, para pedir algo... (a monitora pode pedir a uma criança para sair da aula e de longe chama-a pelo nome. A criança entrará na sala.)
4. O que (fulano) fez quando o chamei pelo nome? (FRISAR): Ela entrou na sala, quer dizer que ela não ficou parada e foi ao encontro de quem a chamou. Todos nós podemos fazer isto também. Vamos então nos movimentar um pouco.

* Canto: Vamos fazer uma fila e alguém sai da fila enquanto o grupo canta a seguinte música: PAI FRANCISCO

Pai Francisco entrou na roda -
Tocando seu violão, hlão, hlão, hlão, hlão;
Vem de lá seu delegado
Pai Francisco saiu da prisão,
(aqui a criança volta e escolhe outro)
Como é que ele vem todo requebrado,
parece um boneco desengonçando. ***

5. Vocês viram como nós nos movimentamos? Quais foram os movimentos que fizemos? (FRISAR): Nós batemos palmas pouco tempo, nós requebramos e rimos. Quanta coisa nós fizemos em pouco tempo, nós podemos nos movimentar, ir ao encontro quando o outro nos chama. Temos um nome porque nós vivemos com os outros e jun

tos nos movimentamos.

Conclusão: Nós vivemos, por isso nós nos movimentamos. Pelo nome damos o primeiro passo para nos conhecermos.

Interiorização: Fecharem os olhos e ficarem lembrando como é cada um dos coleguinhos dos quais aprenderam o nome hoje.

Encerramento: Vamos nos despedir uns dos outros desejando uma boa semana dizendo uns para os outros: Até o próximo encontro Selma, até logo Fernando, tchau Ruth.

Levar ao agradecimento por Deus ter dado a vida o seu corpo e também os seus amiguinhos.

A-GENTE GOSTA DOS OUTROS

Objetivo: Conscientizar a criança de que ela é amada por Deus e por isso pode amar.

Revisão do encontro anterior. Cada pergunta é para entrar em contato com as crianças, deixando-as responder, valorizando as respostas e acrescentando algo se for possível.

Quem gosta da gente? (FRISAR) O amor dos pais, das tias, dos colegas, do vovô, da vovó. Todas estas pessoas gostam da gente e nós gostamos delas. A amizade da criança pelos outros como resposta, a necessidade de amar na vida da gente. O que a gente faz quando gosta de alguém, ou quando gosta de uma pessoa? Tente agradar e fazer o que o outro gosta. (A monitora pode levar as crianças a dar tras respostas).

Atividade: Todos sentados em seu lugar e escolhemos nome de qualquer coisa que se compra no super mercado. A monitora diz: foi no super mercado e comprei (vários produtos, nomeados pelas crianças), depois de um certo número ela fala: A minha bolsa está cheia e todos produtos por ele criado deve rapidamente trocar de lugar, nisto a monitora corre junto com estas crianças e senta. A criança que ficar em pé toma o lugar da monitora e assim continua a brincadeira. Podendo usar a frase: compre tudo que tinha no super mercado.

Comentário: Vocês gostaram desta atividade? Por que? -
A participação de todos, a aceitação e colaboração de todos na brincadeira, dando alegria uns aos outros, a alegria da convivência. Além de brincarmos o que podemos fazer para nos alegrarmos e nos trazer que gostamos dos outros?

Canto:
Se uma boa amizade voce tem,
Louve-a Deus pois amizade é um bem.
Toda boa amizade você deve conservar,
Como é bom quando se sabe amar!
A amizade vem de Deus e a Deus deve levar
Como é bom quando se sabe amar.

Interiorização: Comentando sobre o canto, a amizade vem de Deus e a Deus deve levar, como é bom quando se sabe amar.
Deus me ama, por isso devo amar meus coleguinhos.

DEUS NOS DA A TERRA

Objetivo: Despertar nas crianças admiração pelo poder e bondade de Deus que nos dá a terra onde colocamos as sementes.

Atitude de vida: Admiração, louvar, agradecimento a Deus.

Material

didático: Caixote com terra. Alguns grãos-de feijão.

Palestras: Colocar o caixote com terra, bem à vista das crianças e fazer-las observar a cor e o cheiro da terra. Agora fechem os olhos, (pausa), que é que vocês viram? Deixar que falem. Eu, não posso ver nada com os olhos fechados. Antes de começar o mundo, não existia coisa nenhuma: nem a água, nem terra, nem plantas, nem homem.

Então como é que tudo existe? Vou-lhes dizer já. Quando não havia ainda nenhuma coisa, Deus existia, por que Ele é grande e poderoso, fez o mundo. Vamos ver como Deus é poderoso? Mas então, a terra estava toda misturada com as águas. Deus deu uma ordem e as águas se juntaram ao mar e ficaram separadas da terra. Como Deus é grande! Repitam comigo: A monitora mostrando alguns grãos de feijão. Vamos semeá-los. Eles ficarão escondidos por alguns dias.

Canto: Vejam só que bonitinha/esta coisa que eu achei
É uma linda sementinha/que pra casa levarei.

Nuna-terra bem fofinha/a semente eu plantei
Que beleza, uma plantinha/logo, logo terei.

Atividades: Plantar a sementinha e a plantinha na terra.
Atitude: Levar a criança a uma atitude de louvar e agradecimento a Deus.

DEIA DAS MÃES

Objetivo: Orientar a criança no sentido de aumentar e tornar mais consciente seu amor para com as mães.

Material

didático: Monstrar um cartaz de uma mãe tratando de um nené ou fazendo qualquer trabalho.

Palestra: Todos gostam da mamãe? Quem cuida de nós em casa? (deixar falar).
A mamãe ama todos os filhos igualmente, cuida o dia todo da gente, fazendo os serviços da casa, cuida da nossa alimentação, nos arrumando para irmos na creche. Cuida não somente da gente mas de todos que estão dentro de casa. Além disso muitas vezes a mamãe sai para trabalhar fora; algumas vão trabalhar na lavoura, outras catam buscos, fazem colar, lavam roupa para fora, etc.

Com carinho, ajudar a mamãe em casa quando ela tem muito serviços, atender logo o que ela manda fazer, ouvir o que ela nos diz.

Atitude: Levar a criança a agradecer a Deus pela mamãe que Ele nos deu.

Atividade: Pintar uma flor para dar a mamãe, desenhar com pontilhado a palavra MAMÃE.

Canto: Referente ao dia das mães.

DOM DA SAÚDE

Objetivo: Despertar na criança a importância e valor da saúde na própria vida e na vida das pessoas de seu relacionamento.

Atitude: De louvor e agradecimento a Deus pela saúde que temos.

Palestra: Por que temos saúde? É a saúde que nos dá ânimo para nos movimentarmos. O que acontece quando estamos doentes? Não temos vontade de fazer nada, ficamos tristes, desanimados.... Os outros se preocupam e cuidam da gente. Então para termos saúde o que precisamos ter? (deixem que falem). Boa saúde, cuidado com a higiene, não abusar da saúde que se tem. Quem que gosta de ver as crianças com saúde? A mamãe, o papai, a vovó, as tias e todos os amigos. A monitora completa. Deus quer que todos tenham saúde e vivam sempre alegres, felizes.
O que fazemos quando temos amigo doente? O valor da visita. Dá alegria ao outro que recebe a visita. A saúde é muito importante em todas as atividades que fazemos.

Canto: Criança feliz, feliz a cantar
Alegre a embalar seu sonho infantil
O meu bom Jesus, que a todos conduz
Olhai as crianças do nosso Brasil.

Canto: Olé turminha alegre,
Olé vou te dizer,
Como é que a gente faz,

Pra feliz a gente ser.

Ao que está perto de ti, dá um pouco de alegria.

E com muita caridade, tira dele a dor sombria.

Atitude: Pedir à criança para parar um pouco, fechar os olhos e pensar em tudo

o que podemos fazer, quando estamos com saúde. Convidar a criança a dizer:

ao Pai docou "Muito obrigado pela saúde que temos".

Atividade: Mostrar que pela saúde temos disposição e alegria em tudo que fazemos
Brincar com as crianças de queimado.

DEUS NOS DÁ O FOGO

Objetivo: Levar a criança a admirarem o fogo que ilumina e aquece. Salientar a utilidade do fogo em nossa vida.

Material

didático: Estampa de fogão sobre o qual se vê uma caçarola ou panela.

Palestra: Vocês já viram uma fogueira? Quando? Na festa de São João? Nós vamos um dia fazer uma fogueira (pedir as crianças que juntem os gravetos).

Vamos ver como é belo o fogo! Ele deixa tudo claro ao redor, as chamas vão subindo... parece que estão tremendo. É o ar que as faz tremer assim.

A gente ouve o barulho que o fogo faz quando queima os ramos, os gravetos (pausa). O fogo também esquentava e produz calor.

Como é grande Deus que quer que o fogo ilumine, queime e aqueça. Vamos convidar o fogo para louvar a Deus?

Monitora-Fogo é calor...

Criança (erguendo os braços para o céu) - Bendizei ao Senhor! Louvai-o!

O fogo só ilumina e queima os ramos secos e as folhas na fogueira? Não ele é muito mais útil. Quem sabe dizer para que mais serve o fogo? (deixar que as crianças falem). Sim ele serve para cozinhar os alimentos.

Nas casas onde não há fogão a gás, pode-se cozinhar também com carvão a lenha. Como Deus é bom! Ele nos dá o fogo para cozinhar os alimentos.

Em pé vamos dizer-lhe que estamos contentes porque nos dá o fogo que brilha, ilumina, esquentava e faz cozinhar os alimentos.

Atividade: Pintar as palavras: Deus, Fogo, etc...

Canto: Brilha brilha chamazinha/como é bom ver-te brilhar!

Queima, poia devagarinho/para Deus assim louvar!

Brilha, brilha, chamazinha/queima, fogo, sem parar pra comida bom gostosa/na panela cozinhar!

Viva o fogo tão brilhante/que está todo a crepitar!

Viva a chama tremulante/que está sempre a iluminar!

"Fogo é calor, bendizei o Senhor, louvai-o e exaltai-o eternamente".

BENS COMUNS E PARTICULARES

Objetivo: Incentivar as crianças para os bens comuns da comunidade porque foram feitos para as pessoas. Os bens particulares pertencem a alguém e por isso respeita-los.

Canto: Como sugestão a monitora pode cantar com a turma a "Praça".

Material

didático: A monitora providencia uma vassoura para ser utilizada pelas crianças no fim ou durante a atividade.

Palestra: Vocês já ouviram falar em bens comuns e que são coisas boas. Bens comuns que estão a serviço de todas as pessoas. Bens particulares que pertencem a alguém.

Quais são estes bens que existem na nossa comunidade? (FRISAR) (a monitora dá exemplo e se baseia no ambiente da localidade): praças, plantas, bancos, árvores, Igreja (salão paroquial, canônica), creches, escolas, encanamento de água, poço, iluminação, rua, ônibus, carro do vizinho, quintal, casa, telefone.

Palestra: A monitora mostra o cartaz e através de perguntas vai dialogando com as crianças, deixando-as responder, valorizando as respostas e acrescentando algo se for necessário.

O que vocês estão vendo no cartaz?(não tenha pressa deixe falar).

Trabalhar juntos. Estar juntos. Colaboração entre si, ilegrarem-se juntos. Será que precisamos dos outros? Para que? Por que? Para tiver-alimentos (quantas pessoas já colaboraram hoje para que eu tivesse o que comer). A monitora pode explorar um pouco mais sobre alimentos.-

Asseio-quantas pessoas colaboraram para que eu tivesse água, sabonete toalha, papel, etc. Vestimenta-a monitora pode citar outros exemplos.

Por que somos pessoas e sem os outros não poderíamos viver. Os outros fazem o que nós não podemos fazer e nós podemos também ajudar os outros. É impossível conhecer a todos que nos ajudam. Podemos conhecer um pequeno grupo de pessoas que nós encontramos com mais frequência.

Por que existem pessoas que encontramos mais vezes? Vivem no mesmo lugar, mesmo bairro, do mesmo jeito, tem uma historia parecida, querem coisas iguais. Pessoas que querem fazer uma amizade mais profunda, que nos ajudam, que aceitam ajuda dos outros. Vocês sabem como se chama um grupo de pessoas que vivem unidos que se ajudam mutuamente e com interesses comuns? Vivendo umas para as outras? (FRISAR) Chama-se "comunidade".

Vocês conhecem algumas comunidades? Na família, comunidade de bairro, comunidade dos cristãos. Nos aqui também formamos uma comunidade da creche. Onde há pessoas unidas, Deus está presente.

Canto: Olé, turminha alegre (música de "mulher rondeira");

Olé turminha alegre/olé vou te dizer/como é que gente faz/pra feliz a gente ser. Ao que está perto de ti/lá um pouco de alegria/e com muita caridade/tira dele a dor sombria.

Atividade: As crianças participam em conjunto de uma mesma-atividade criadora, se ajuntam para ver de que vão brincar, e a seguir brincam. A monitora ajuda com eles por que escolheram a brincadeira e como foi a participação de cada um.

Atitude: A monitora pode fazer uma oração espontânea em relação a vida comunitaria.

NOSSO BAIRRO

Objetivo: Despertar na criança para o que tem no bairro, Da importância do bairro e da necessidade de sempre melhorá-lo.

Atividade: Passar em algumas ruas do bairro com as crianças, se possível onde mora alguma criança. Na volta a monitora desenha os lugares por onde passaram, e comenta sobre o que viram na caminhada e pede a criança que na ida para casa, observe o mesmo.

Palestra: Cada bairro tem um nome para ser reconhecido. Como se chama o bairro onde andamos. Vamos conversar um pouco o que vocês viram na caminhada (deixar a criança falar): casas, vendas, armazem, açougue, pessoas, carros, animais, valas, lixo, poeira, buraco, lampada, árvores, plantas, flores.

Você acha importante o bairro por que? Por que é lá que moramos, é lá que está a nossa casa e a casa dos colegas. Vocês já viram alguém melhorar algo no bairro?(deixe falar). Homens pintando casa, limpando quintal, limpando a creche, consertando os buracos da sua rua, etc.

E nós será que já fizemos alguma coisa por nosso bairro, pela nossa creche?(deixar a criança pensar em silencio). Aqui a monitora pode orientar, como podemos contribuir para conservar a nossa creche limpa podendo também pedir a cooperação dos pais como participação comunitaria. O bom entendimento com colegas. O respeito pelos adultos. O cuidado com o ambiente do bairro Uniao-com as pessoas de outros bairro

Quando nos respeitamos o que tem, sobre tudo as pessoas, estamos respei-

tando a Deus que quer que a gente viva bem e feliz.
Levar a criança a louvar a Deus por tudo que temos no nosso bairro.

A- NATUREZA

Objetivo: Levar a criança a observar a natureza como um dom de Deus, onde o homem colabora (convém rever o encontro anterior).

Canto: O sol já raiou/o sol já raiou/a natureza em flor
o sol já raiou/o sol já raiou/eu encontrei o meu Senhor.

Material didático: Caderno da criança, lápis, lápis de cor, figura sobre a natureza.

Falestra: Começar com a análise do canto. Do que se falou no canto? O sol que dá a luz do dia, calor à terra, dá cores às plantas e às flores. O canto fala do sol e da natureza em flor. O que é natureza para você? (FRISAR), tudo o que vemos, tudo o que tem vida, mas não é feito pelas pessoas: Ex. a chuva, o vento, relâmpagos, trovões..., as árvores, plantas e flores..., o campo, o mar, as montanhas, o sol, a lua, as estrelas..., os passaros e outros animais, a água e tudo que encontramos na terra: ex. o ouro, a prata, o ferro, o petróleo, o carvão, as pedras. Tudo que encontramos dentro do mar, dos rios, as pedras preciosas e o peixe. Onde encontramos maior colorido da natureza? Nas flores (deixar a criança falar sobre o importância e beleza das flores). As flores servem para oferecer a mãe, nos aniversários, nos casamentos. Servem para enfeitar a nossa casa, para dar mais vida a natureza. Quem faz a natureza e porque? Foi Deus quem criou, criou-a para nós. As pessoas devem participar e completar a natureza. Vamos ver como as pessoas podem completar a natureza. A diferença entre uma mata e uma praça (quem sabe?) a mata ainda não foi explorada pela gente, a praça é a natureza transformada pelas pessoas tornando-se mais adequada ao ambiente onde a gente está. Nós achamos na terra o ouro bruto, mas é preciso transformá-lo para ser útil. Com as pedras transformadas podemos calçar ruas, fazer construções. Pode dar outros exemplos de como usamos a natureza para construir pontes, edifícios, meios de transporte etc. Deus criou a natureza para nós, cabe a nós descobrirmos os valores da natureza e transformá-la de acordo com as necessidades da vida.

Atividade: Desenhar tudo o que mais gosta da natureza.

Atitude de

louvor: Agradecer em silêncio a Deus por nos ter criado e ter colorido a natureza ao nosso serviço.

OS NOSSOS COLEGAS

Objetivo: Levar a criança a descobrir o valor da amizade.

Finalidade: A participação de todos numa brincadeira.

Atividade: Cada monitora pode criar uma brincadeira em que todos participem. Dialogar com as crianças: Vocês gostaram desta brincadeira? Por que? (a participação de todos, a aceitação e colaboração de todos na brincadeira dando alegria uns aos outros, a alegria da convivência.) Você vê a possibilidade de fazer esta brincadeira com outras crianças? Quais? (deixe que falem), com os vizinhos, com primos, com irmãos. Por que nós sempre chamamos de colegas aqueles que brincam conosco? Por que se conhecem, tem mais ou menos a mesma idade, os mesmos interesses e querem se alegrar juntos. Existe alguém que fica muito contente quando os colegas brincam e se alegram juntos. Vocês sabem quem é? É Deus que se alegra.

Canto: Se uma boa amizade você tem/Louve a-Deus, pois amizade é um bem/Toda boa amizade você deve conservar/Como é bom quando se sabe amar/Amizade vem de Deus e a Deus deve levar/Como é bom quando se sabe amar.
Será que devemos aceitar todos os colegas? O que vocês acham?(deixe que todos falem) todas as crianças são boas. Cada um age de modo diferente, por que tem pais diferentes mas todos foram criados por Deus, por isso são bons e capazes de ser colegas de verdade.

Atitude de vida: Vamos pedir a Deus que nos ajude a sermos sempre bons amigos uns dos outros(em silencio), agradecer a Deus pela amizade que temos.

OS ADULTOS

Objetivo: Mostrar à criança como ela deve se comportar com os adultos.
Material: De acordo com o tema.

Palestra: Além de sua família com quem mais você convive?(deixe que cada um responda, valorizando suas respostas). Os vizinhos, os pais dos colegas, a professora, os desconhecidos, o motorista, o vendedor de armazem, o homem que vem de carro, o vendedor de doce na porta da escola, os meninos que vendem picolé, o vovô, a vovó, a comadre da mamãe.
O que é um adulto? Uma pessoa grande, que tem mais anos do que a gente. É uma pessoa que já tem uma profissão, que tem mais experiência da vida que tem mais possibilidade de fazer muitas coisas, que é mais forte. O adulto sabe o que é bom e o que não é bom para gente.
Como estes adultos ajudam a gente a crescer? Os primeiros adultos que nos ajudam são nossos pais, compram roupas, alimentos, etc. O padeiro que faz o pão para a gente comer e crescer. As tias que ensinam a gente a na creche (tanta coisa boa). Os vizinhos que deixam a gente brincar com os filhos. O amor é que faz crescer. Todas estas pessoas nos amam e por isso podemos crescer mais facilmente.
Como tratamos estes adultos? Bem quando somos amáveis e gentis, quando estamos jogando bola paramos para as pessoas passar, quando ajudamos alguém a carregar sacolas, quando agradecemos ao motorista, as tias nas creches, os colegas quando nos dão alguma coisa. Sabemos que não devemos rir de pessoas defetuosas, pobres, que bebem. Devemos tratar sempre as pessoas com respeito, com atenção e bondade, procurando ser seus amigos agradecendo-lhes os favores que nos prestam.

Interiorização: Pedir a Deus para nos ajudar a sermos bons, sobretudo para com o adultos.

Canto: Uma boa amizade você tem/Louve a-Deus pois amizade é um bem/Toda boa amizade/Você deve conservar/Como é bom quando se sabe amar. Amizade vem de Deus/e a Deus deve levar/Como é bom quando se sabe amar.

Atividade: Fazer a criança recordarem como são os adultos de um modo geral. A monitora pede a criança que faça uma pequena dramatização. Por ex.: A professora dando aula, o motorista, o homem da venda, etc.

Tarefa: Visitar uma pessoa adulta doente, idosa, um vizinho ou um parente para dar-lhe alegria com sua amizade. Com este gesto você agrada também a Deus

NATAL: ANIVERSARIO DE JESUS

Objetivo: Preparar as crianças para o Natal que se aproxima. Frisar bem que é apenas aniversário de nascimento de Jesus, que festejamos todos os anos, no dia de Natal. Assim as crianças não terão dificuldade para aceitar agora, um Jesus recém-nascido, depois de te-lo conhecido adulto, nos encontros precedentes.

Atitude: Alegria por festejar mais um aniversário do nascimento de Jesus. Grati de dão a Deus e a Nossa Senhora que no Natal, nos dão seu Filho Jesus.
vida

Material: Estampa de mãe ninando seu bebê. Árvore de Natal, Sino, Material necessário didático para se preparar um presepio.

Palestra: Todos nós quando nascemos eramos pequenos assim. Agora estamos mais crescidos... cada ano festejamos nosso aniversário. Não nascemos outra vez apenas festejamos nosso aniversário. Também Jesus, o Filho de Deus e Nossa Senhora, para vir ao mundo nasceu como nós. Será que Ele teve um berçinho como nós temos aqui na creche, nas nossas creches, como muito não tem? (deixar as crianças falar), não, o menino Jesus não tinha nem berço, nem casa quando nasceu.

Atividade: Pintar, recortar todas as figuras preparando um lindo presepio. Deixar a criança armar uma árvore de Natal.

C e l e b r a ç ã o: (dispor a criança em redor de mesa em que se encontre a gruta, pode ser feita de papel pintado). Pedir a colaboração delas para completar o presepio.

Monitora: Quando Jesus nasceu era noite, as estrelas brilhavam no céu...

Crianças: Estrelas que brilham no céu, louvai o Senhor Jesus.

Monitora: A mãe de Jesus, Nossa Senhora, com seu esposo São José tinham viajado muito e não encontraram uma casa para passar a noite. Então foram numa gruta parecida com esta, (colocar as imagens de São José e de Nossa Senhora).

Crianças: Ave Maria, cheia de graça, o Senhor está convosco.

Monitora: O Menino Jesus não teve um berço para dormir, naquela noite em que nasceu. Havia lá só um presepio, uma manjedoura, isto é, uma caixa onde se punha palha para os animais comerem. (colocar a manjedoura).

Crianças: Senhor Jesus que quisestes nascer tão pobre, nós sabemos que sois Poderoso, Grande!!! sois o Filho de Deus. Senhor Jesus a toda as crianças dá um lar onde se sintam felizes.

Monitora: Quando toda a gente de Belém estava dormindo, o Menino Jesus nasceu. (colocar a imagem do Menino Jesus). Jesus nasceu para mostrar como é grande o seu amor por todos nós. Muito obrigado, Deus Pai, que nos deu o seu Filho Jesus.

Canto: Noite feliz/o Senhor Deus de amor pobrezinho nasceu em Belém/eis na lapã Jesus nosso bem dorme, bem dorme em paz. O Jesus dorme em paz o Jesus.

Monitora: Quando o Menino Jesus nasceu, muitos anjos cantaram assim: "Glória a Deus nas alturas, e paz na terra aos homens de boa vontade, por ele amados". (repetimos estas lindas palavras).

Crianças: "Glória a Deus nas alturas (erguendo as mãos para o céu, com gestos amplos) e paz na terra aos homens por Ele amados, dão as mãos).

Monitora: É por isso que Jesus veio ao mundo ensinar todos os homens a darem as mãos, amar uns aos outros respeitando e servindo quando precisam de nós. Cada vez que vocês ajudam a ser feliz, é Natal... feliz Natal é o amor de Jesus que cresce no seu coração.

UMA GRANDE ALEGRIA PARA TODOS

Objetivo: Ensinar as crianças a grande lei da fraternidade universal. Jesus chamou para junto do seu presepio gente de todas as raças, porque todos são filhos de Deus. Jesus veio para salvar a todos sem distinção de raça, de condição social ou de cor.

Atitude
de

vida: Adoração e amor a Jesus que veio à terra para salvar todos os homens.

Material

didático: Estampas de crianças de várias raças. Presepio preparado na aula anterior já com as imagens, exceto as do Magos, que serão colocadas no momento oportuno.

Palestra: Depois de terem visto, adorado e oferecido presentes ao Menino Jesus, os pastores saíram da gruta e foram logo contar aos companheiros e a toda gente que encontravam o que tinham visto. "Voltaram glorificando e louvando a Deus, por tudo que tinham visto e ouvido". Vamos também nós glorificar e louvar a Menino Jesus.

Canto: Nasceu Jesus, nasceu Jesus na gruta de Belém,
Jesus é nossa doce luz, Jesus é nosso sumo bem.
Há anjos mil cantando além, cantemos nós também. (pode ser outro canto).
Mas, não foram os pastores que visitaram Jesus, passando algum tempo vieram também os "Reis Magos", vieram de muito longe, tiveram que viajar muitos dias. Eles não sabiam onde Jesus tinha nascido. Acertaram o caminho porque Deus fez brilhar uma estrela nova para guiá-los.
Os Magos entraram na casa e viram o Menino com Maria, sua mãe, os Magos ficaram então muito contentes. Ajoelharam-se para adorar o Menino Jesus e lhe ofereceram seus presentes, (é por-isso que no Natal muita gente oferece presentes aos outros, é para lembrar o grande Presente que Deus Pai nos deu, que é seu Filho Jesus. Jesus veio para salvar todos os homens. Jesus ama todos os homens: preto, branco, pobre, rico, brasileiro, japoneses, índios, africanos, todos enfim.

Que homem que é Jesus!!!! Ele veio ao mundo para salvar todos os homens. AMAR TODOS OS COLEGUINHAS: Quando nós cuidamos de tudo que temos aqui na creche, estamos louvando a Jesus, quando dizemos muito obrigado a todas as tias que cuidam de nós, também estamos louvando a Jesus, (motivar as crianças para desejarem Feliz Natal às tias e aos coleguinhas.)

A P E N D I C E

AS CRIANÇAS APRENDEM O QUE VIVEM

"Se a criança vive com críticas,
Ela aprende a criticar.
Se a criança vive com hostilidade,
Ela aprende a agredir.
Se a criança vive com zombarias,
Ela aprende a ser tímida.
Se a criança vive com humilhação,
Ela aprende a se sentir culpada.
Se a criança vive com tolerância,
Ela aprende a ser paciente.
Se a criança vive com incentivo,
Ela aprende a ser confiante.
Se a criança vive com elogios,
Ela aprende a apreciar.
Se a criança vive com retidão,
Ela aprende a ser justa.
Se a criança vive com esperança,
Ela aprende a ter fé.
Se a criança vive com aprovação,
Ela aprende a gostar de si mesma.
Se a criança aprende a encontrar amor no mundo,
É porque você colaborou com sua parte.
Se a criança vive com aceitação e amizade,
Agradeça a Deus, porque ela já começou a caminhar para ser gente."

(Dorothy Law Nolte)

UM MUNDO IDEAL PARA SE VIVER

Um mundo ideal para se viver
 deveria ser um mundo com mais amor e menos ódio.
 Ele deveria ser mais humano e
 menos mecânico. Todos vivem em torno do dinheiro.
 Você precisa do dinheiro para
 viver, comer, se agasalhar, mas dinheiro não é tudo.
 Um mundo ideal para se viver -
 seria um mundo que não tivesse menores abandonados.
 Que todos tivessem uma
 família. Que todos fossem felizes. Muitos dias, nós
 reclamamos porque nossa roupa
 já está velha e queremos outra, enquanto outros não
 têm nem o que vestir. Seria bom
 casa para todos, comida, roupa e tudo o que nós temos
 e muitos não têm. Um mundo
 ideal para se viver teria que ser um mundo real
 e não falso como é o nosso
 mundo de hoje. Teria que ter mais escolas. Teria que
 ter mais AMOR E MENOS GUERRA.

(Ana Cristina Silva) - 4ª série do Instituto da Criança - Dez. 1980

MENSAGEM DA CRIANÇA

Dizem que sou o futuro,
 não me desampares no presente.
 Dizem que sou a esperança da paz,
 não me induzas à guerra.
 Dizem que sou a luz de teus olhos,
 não me abandones às trevas.
 Não quero somente o teu pão,
 dá-me luz e entendimento.
 Não desejo somente a festa do teu carinho,
 suplico-te amor com que me eduques.
 Não te rogo apenas brinquedos,
 peço-te bons exemplos e boas palavras.
 Não sou apenas ornamento do teu carinho,
 Sou alguém que bate à porta em nome de Deus.
 Ensina-me o trabalho e a humildade, o devotamento e o perdão.
 Compadece-te de mim e orienta-me para o que seja bom e justo.
 Corrige-me enquanto é tempo, ainda que eu sofra.
 Ajuda-me hoje para que amanhã eu não te faça chorar. (Autor desconhecido).

PROCURA-SE

Procura-se alguém
 que me cante
 uma canção de ninar,
 que me ensine a correr
 a cantar,
 procura-se alguém
 que me enxugue
 a lágrima
 a escorrer
 e marcar,
 alguém que apare a grama
 que molhe o jardim

ressequido
que não cresce
tão seco assim;
procura-se alguém
que me aponte
a cor da arco-íris
e me ensine
de novo a "somar";
procura-se alguém
que vibre a corda calada
não mais tocada
e harmonize
uma nova canção;
procura-se alguém
que ajude a passar
novo tempo,
que entoe parabéns a você
sem mesmo saber o porque;
procura-se alguém
que me cubra do frio
e apague a luz do abajour
e pergunte do que eu me rio...
procura-se alguém
que me chame de louca
ou sensata, que critique
ou sufoque o vazio
que mata...
procura-se alguém
que cole a sua mão
a minha
pra dizer, uma prece,
obrigada,
não estou sozinha.

de Celuta Noronha Penha Soares

SOBRE A PRÉ-ESCOLA

"Sociólogos, Psicólogos e Médicos fizeram a estremecedora descoberta de que o psiquismo e a inteligência das crianças durante os primeiros seis anos de sua vida permanecem em um baixo nível e ainda se atrofiam, se a tais crianças faltar a possibilidade de ter experiências sociais diversificadas e enriquecedoras. Como esta possibilidade está precisamente vedada às crianças de estrato sócio-econômico baixo, são elas justamente que sofrem em sua primeira infância, bloqueios psicológicos e mentais muitas vezes definitivos."

Pronunciamento da Comissão de Reforma da Educação do Peru (1969)

"...a pré-escola deveria propiciar às crianças, principalmente aquelas prove-nientes de meios culturalmente menos favorecidos, um ambiente moral e intelectualmente enriquecedor, capaz de compensar, por sua atmosfera e sobretudo pela abundância e diversidade do material usado, a pobreza do ambiente familiar, no tocante aos estímulos à curiosidade e à atividade."

Jean Piaget

"Milhões de crianças estão sendo irreparavelmente prejudicadas por nosso ma-logro em estimulá-las intelectualmente durante seus anos cruciais, do berço aos seis. Milhões de outras estão sendo mantidas além de seu verdadeiro potencial!"

Pines

ÁRVORE - ROSEIRA - VIDA

Sou árvore plantada num espaço de mundo espreitando meu compromisso de florescência.

Meu porte é estrangeiro: beleza inaugural de cor e espinho impulsionando meu processo de ser.

Costo desta eleição enérgica de meus primórdios que me devolvem a unidade de minha existência

presa ao encanto de tão somente ser para fluir porque "Navegar é preciso viver..."

Que mais de palavras se sou árvore-roseira-vida-hotão na janela do tempo?

Anna Gomes de Mello
E.E. "Santo Antonio" BH.

CARTA À PROFESSORA PRÉ-ESCOLAR

Minha colega,

Estou com umas idéias martelando-me a cabeça e por isso, resolvi escrever-lhe a respeito delas. Quero me referir ao nosso trabalho com as crianças pré-escolares. Acho que, se quisermos realizar bem a nossa tarefa, temos de ter, antes de mais nada, uma personalidade criadora. Caso me pergunte se é possível desenvolver uma personalidade criadora, direi que, embora eu suponha ser difícil mudar, de maneira drástica a nossa personalidade, pelo menos poderemos desenvolver alguns "traços" da mesma. Tal mudança poderá ocorrer por meio de exercícios e da aplicação de determinadas técnicas que melhoraram muito nossa capacidade criadora. Você não ignora a importância do treino e dos exercícios continuados.

Sabe, também, que a capacidade de concentrar-se é muito importante. A concentração é essencial no trabalho intelectual; ela é a atenção intensificada. Se você acha difícil trabalhar concentradamente, comece trabalhando deixando lápis e papel à própria sorte. Vá escrevendo ao sabor da imaginação e, quando menos esperar, estará fazendo uma meditação intencional.

Um autor que eu não sei se você conhece, o Dr. William Faston, costuma afirmar que: "A obra criadora requer do indivíduo não só uma grande energia para mantê-la dentro da mais árdua espécie de trabalho mental, como também, inteira confiança em sua capacidade para atingir o êxito final.

É preciso ter entusiasmo, devoção e paixão. A idéia criadora não é um processo intelectual; ao contrário, aquele que procura conceber algo, se acha dominado por emoções, desde o início até o fim da tarefa."

Falando-lhe de concentração intelectual e, em seguida, de emoções parece, sem maiores exaustões, que estou confundir as coisas. Na realidade uma está ligada intimamente à outra. Vamos refletir um pouco a respeito da importância das emoções como base de todo trabalho sério...

No mundo tecnológico e pragmático em que vivemos, cada dia, parece diminuir mais o valor da emoção e dos sentimentos. Parece que as pessoas querem "ter" mais, "poder" mais, em vez de "sentir" e "amar" mais. Você não acha, cara amiga, que o material humano com que lidamos - a criança de zero a seis anos - é fragil demais, precioso demais, sensível demais para ser tratado com a frieza e os cálculos dos números e das máquinas? A criança é basicamente insegura e tem profunda necessidade de afeição, identificação e amor. Nós, como professores e, durante grande parte do dia, como mães substitutas, precisamos usar não só a nossa capacidade intelectual, como também, a nossa imaginação criadora, para ajudar a criança a se afirmar como pessoa. A propósito da auto-afirmação que é o ponto básico na nossa vida e na vida da criança, eu gostaria de incluir nesta carta, alguns dados da teoria da "auto-realização", de Maslow, esperando que você a aprecie tanto quanto eu. Maslow dá uma grande importância à imaginação, chegando a afirmar que "ela não é apenas necessária, mas, indispensável à auto-realização". Diz ele que "sendo a única forma inteiramente livre de organização da consciência, é a imaginação a forma mais elevada da vida psíquica."

Maslow considera elementos básicos da personalidade, não o medo, o conflito, a angústia, a agressividade e a privação, mas ao contrário, a satisfação, a alegria, a curiosidade e a criação. Ele ainda acha que a pessoa só pode se realizar completamente, e, tornar-se uma personalidade forte, quando satisfaz suas necessidades básicas que assim enuncia:

1. necessidades fisiológicas: satisfazer fome, sede, etc.
2. necessidades de segurança: estabilidade, ordem, segurança, confiança.
3. necessidades de participação e amor: afeição, identificação, etc.
4. necessidades de consideração: prestígio, êxito, auto-respeito, etc.
5. necessidades de auto-realização: criação, satisfação íntima, etc.

Como vê cara colega, o autor citado, deixa bem claro as necessidades de segurança, de amor, de afeição, de identificação, considerando-as básicas na realização de uma personalidade sadia, feliz e criadora.

Nós só podemos ser criadores se estivermos livres do domínio das necessidades inferiores. Então, minha amiga, mãos-à obra na conquista, cada vez maior, do poder criador. Se pretendemos realizar bem a nossa tarefa de educar as crianças pequenas, não nos preocupemos muito com técnicas, métodos e processos de ensino-tais coisas são importantes, mas, não são o essencial. O essencial mesmo é ter uma personalidade rica, imaginativa, criadora, apaixonada, emotiva e sensível para transformar o nosso trabalho numa obra de amor. Até porque acho que não há grande diferença entre amar e criar. Por isso então ao terminar essa minha carta, deixo-lhe esse pensamento de Jean Paul Sartre: "O ato de imaginar é um ato mágico. É uma encantação destinada a fazer aparecer o objeto pensado, a coisa desejada, para podermos nos apossar deles. Há sempre neste imaginar algo de imperioso, algo de infantil, uma recusa em levar em conta a distancia, as dificuldades."

Com muito afeto, a sua colega,

Nazira ferès Abi-Sáber

Belo Horizonte - MG -

CARTA À PROFESSORA PRE-ESCOLAR

Cara Colega,

Outra vez eu...

Mais um desses encontros que temos tido e de que tenho gostado demais. Um encontro de idéias, de aspirações e de desejo de nos elevarmos. E que este "Encontro" seja mesmo de idéias, aspirações e desejos mútuos. Hoje quero-lhe falar da disponibilidade. É, sim, disponibilidade, esta capacidade de estar sempre pronta a atender quantos necessitam de vocês: seus amigos, seus vizinhos, os diretores e pessoal-administrativo da sua escola, e, principalmente seus alunos.

Disponibilidade é fácil, a primeira vista. Na hora, porém, que aparece a primeira solicitação, está a gente aí, a arranjar mil desculpas... Ah! não posso vir porque tenho médico marcado para o mesmo dia! "Meu noivo", "meu namorado", "solicitem minha presença", "Ah! meu dentista! Minha costureira"...

Quando alguém nos pede algo que transcenda as atividades rotineiras, já começamos logo a inventar desculpas... Estamos sempre tão distantes!... Aliás, agora me ocorreu a figura de Cavour, o grande unificador das Repúblicas Italianas. Dizia ele: "Quando quero que uma tarefa seja muito bem feita, e, com rapidez, entrego-a a alguém "muito ocupado" porque os desocupados nunca tem tempo de fazer nada". De fato é assim mesmo, as pessoas mais ocupadas, mais habituadas ao trabalho é que estão sempre disponíveis para tudo quanto lhe pedimos.

É exatamente como a parábola evangélica.

"Um homem rico pretendeu oferecer um grande banquete, a seus amigos, igualmente ricos. Convidou-os a todos e mandou preparar um lauto banquete, e imaginava servir-los em baixela de prata. Reservou os melhores vinhos para serem servidos no melhores cristais e, quando tudo estava pronto, pôs-se a esperar os tais amigos. Daí a pouco foram aparecendo emissários trazendo escusas.

Um dizia: "Não poderei ir porque me casei há pouco tempo e não posso interromper minha lua-de-mel..." o outro vinha: "Comprei uma parelha de bois e tenho de cuidar deles..." e, ainda, um outro mandava dizer: "Comprei um terreno e preciso vê-lo de perto." E assim, de um em um, todos faltaram ao banquete. Ninguém estava disponível. O resto da história, você conhece não é? O homem rico se enfureceu com os amigos, deixou-os de lado, e, mandou que seus servos fossem pelas ruas e caminhos, recolhessem quantos pobres encontrassem e com mendigos, encheu a sala do banquete. Na nossa vida profissional, quantas vezes, deixamos de participar de tarefas altamente proveitosas aos nossos alunos porque nunca estamos disponíveis. Falta-nos o mínimo indispensável de boa vontade para aceitar os outros compromissos que não sejam aqueles estritamente necessários ao cumprimento das horas regulamentares do serviço. Ah! o regulamento! sempre o regulamento! nada mais do que ele. Fazer unicamente o que manda o regulamento é uma tarefa tão arida, tão seca, sem nenhuma criatividade ou contribuição pessoal!... O regulamento me faz lembrar a figura do "acendedor de lâmpião", do pequeno príncipe... O príncipe estranhava a estafante tarefa do acendedor! De manhã apagava os lampiões, à tarde os acendia. O acendedor não parava a sua rotina, mesmo no tempo da eletricidade. Acendia e apagava os lampiões, anos a fio, numa grande monotonia, sempre do mesmo jeito. Pelo visto, ele o acendedor não se dispunha a aprender novas técnicas de iluminação da cidade. Não ser disponível leva a isto. Leva à rotina porque esta não dá trabalho, é mais fácil, mais cômoda e ao mesmo tempo, tão perniciosa à vida. A disponibilidade para estudar, para aprender, para criar coisas novas, para mudar, virar a mesa, para melhorar isto é que é disponibilidade! Conheço uma colega nossa fora do comum. Ela não cansa, não desanima, não se abate, não perde o entusiasmo! Corre o Brasil inteiro a serviço da causa do Pré-Escolar, dá aula convoca o povo, treina professores. Prepara as mães, faz conferências, insiste com as autoridades, colabora com ministros, secretários, delegados de ensino, diretores e presidentes das mais variadas instituições. Entra governo, sai governo, e ela afirme, visando única e exclusivamente o bem da criança carente. O mais admirável é que ela não aceita empregos públicos, ou melhor, já aceitou um ou outro, dada a grande insistência das autoridades em poder contar com a sua ajuda maravilhosa. Esta nossa colega é o exemplo vivo da disponibilidade de que lhes falo. Conto com você cara amiga, para, a exemplo dessa colega, se tornar tão disponível quanto possível. Tanto quanto possível, vá em frente. Não olhe para trás. Olhar para trás às vezes é muito perigoso. Lembra-se da mulher do Lot? Foi olhar para trás e virou estátua de sal. Petrificar-se é o grande desastre! É como mumificar-se. É como ser vencida pelo desalento e pelo comodismo. Vamos em frente minha amiga???

Afetuosamente Nazira Féres Abi-Sáher

II CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO PRÉ-ESCOLAR/XVI ENCONTRO DA AMAE, Out. 1981.
PALAVRA FINAL de Bartolomeu Campos Queiroz professor e poeta.
Meus caros educadores,

A tarefa de encerrar um Encontro Nacional de Educação Pré-Escolar não é simples. Minha primeira dificuldade porém, foi me convencer a expressar conceitos e pensamentos acerca de tal aspecto educativo mesmo acreditando que todos eles já foram tratados em profundidade. Embora empossibilitado de participar integralmente das atividades do Encontro sei que não foram esquecidos os aspectos sociais que norteiam e garantem toda ação educativa. Se me refiro apenas ao social é por acreditar que uma consideração rigorosa, desse aspecto nos conduzirá, certamente, a fatores como o político o econômico, o religioso e outros tantos, sem os quais o social não poderá ser bem conceituado. O próprio atendimento do político, do econômico, do filosófico, do artístico, que em teço enquanto adulto decorre da sensibilidade e liberdade,

aspectos estes que só podem ser inaugurados na infância e não adquiridos posteriormente como um privilégio que se concede aos adultos. Se considerarmos o viver como a trama de uma rede, a garantia do ritmo e da segurança desse viver dependem do primeiro nó. O primeiro nó é o primeiro ponto. Os nós seguintes dificilmente serão harmoniosos. Digo social por compreender ainda que uma das mais importantes funções da educação pré-escolar é de garantir um espaço para que as crianças convivam entre elas, formando uma comunidade infantil e, portanto, rigorosamente social. Sempre descubro uma extrema diferença entre o brincar das crianças quando entram na escola e o brincar das crianças controlado pelos adultos. No primeiro a criança brinca para se confirmar diante dos olhos do adulto, por meio da capacidade de decorar regras e assimilar ordens, aguardando sua vez e não perturbando o outro. Ela satisfaz assim o desejo do professor. E' bem verdade que a criança ao ir para a escola, perde. E' seu sentimento de perda é grande. Ela é afastada daquilo que afetivamente e, portanto, efetivamente, dá valor para ela - além disto, é levada a reconhecer como naturais, valores puramente racionais-racionalizados e pré-estabelecidos, destituídos do gosto da autenticidade, que a afetividade confere. Então me parece que a repressão do afeto, pela escola, só pode aumentar na criança a depressão decorrente da perda do paraíso. Muitas vezes, o que chamamos de receptividade de bom comportamento infantil não é mais do que a proteção contra a dor da ferida (da perda) que a qualquer momento pode ser aberta pelo adulto, na criança desprotegida e exposta que está em questão. Para a criança brincar é sonho de uma excursão ao paraíso perdido, onde o momento é o que importa. Brincar que traz de volta com a infância, a liberdade, a afetividade, a autenticidade. Essa defesa contra o brincar próprio da criança e que se expressa na escola, na utilização do lúdico, no sentido mesmo de usá-lo sempre para algo a posteriori, talvez decorra do nosso medo do adulto de nos defrontarmos com o que o brincar nos suscita: nossa infância, nossa liberdade, nossas perdas. Então o brincar na escola deveria ser o consolo que o adulto proporciona à criança pela dor das perdas que sofre no momento. Muitas vezes ainda, as feridas causadas por estas perdas irremediáveis, são abertas por nós, tentando estabelecer e garantir valores que foram ditados além de nós. Daí podemos afirmar que esta dor de ver roubada a infância tem a sua origem no social. Tal fato concorrerá para nos aproximar da criança, para juntos reiventarmos nossas infâncias. Alguns preferem reforçar a idéia da perda dizendo que no futuro o perdido não fará falta. Ao examinar frequentemente alguns programas de trabalhos de classes pré-escolares descubro muitas vezes que por trás do objetivamente escrito, elaborado com rigor da linguagem pedagógica, existe uma outra palavra que nos informa que a infância é uma fase incosequente e inútil, onde a criança deve permanecer o menor tempo possível. Então a tarefa é de reprimir a infância e introduzir a criança na manipulação de requisitos que supostamente elegemos como modelos para uma vida adulta exemplar. Não seria a preocupação nossa, com programas muitas vezes estereotipados mas dentro dos cânones educativos uma maneira fácil de reprimir a vivência da infância? Se assim agimos não estamos aptos para a ação educacional direta, uma vez que nosso relacionamento com a criança não é crescimento mas de eliminação. Também são frutos do social a extrema preocupação com programas formais plenos de objetivos mensuráveis e produtos quantitativos. Não são raros os programas que pretendem preparar para a leitura como que inseridos do formalismo ao usar a palavra "preparar". E nos métodos de avaliação vemos confundir frequentemente originalidade com dispersão, espontaneidade com indisciplina, afetividade com insegurança e infância com in maturidade. Digo social por compreender que muitas vezes a criança é remetida à escola para resolver problemas familiares, para garantir maior renda, maior ajustamento psi-

cológico dos pais. Deixar a criança em casa é correr o risco de ter papel pelo chão, parede rabiscada, televisão ligada, doces comidos. Enquanto a A escola funciona também como espaço de recreio para os adultos. Enquanto a criança está na escola, estamos livres para usar do nosso tempo dentro do nosso interesse. Pra falar neste Encontro parti porém de um pressuposto: Aqui não foi discutido a importância de programas formais de trabalho, nem metodologias ou fórmulas educativas gastas. Assim acredito porque nossa função de educadores não é de reprimir a infância, mas garantir à infância um espaço.

De repente como encontrar argumentos para justificar a necessidade da educação pré-escolar? Se sua função não é de preparar simplesmente para a aprendizagem, se sua função não é de introduzir a criança no mundo do trabalho (absurdo que já ouvi mencionado), vê-se claramente que sua função primeira é de garantir à criança um espaço intermediário -entre o perdido e o que será conquistado. Espaço tanto físico quanto afetivo, onde se sinta à vontade por lhe ser permitido tecer com o fio da afetividade da infância, num movimento lúdico, os momentos vividos, o relacionamento com novos objetos. Espaço onde lhe é permitido sentir, elaborar perdas senque elas se transformem em feridas. Lugar onde se cria e se cultiva. Espaço da cultura onde o sabor das coisas permanece senão foi cortado o fio da afetividade, se ele for usado para dar o nó da rede que se continuará tecendo. Pra dar tanto, o professor tem de ter sua infância resolvida. Ser capaz de viver seu lado infantil: A espontaneidade, a criação, a poesia-sua sensibilidade e afetividade. Cabe ao professor mudar o preconceito vigente, de que, para ser adulto devemos matar a criança em nós.

Porque essa criança não morre, por mais que se queira. O que se pode fazer é tentar soterrá-la, amordacá-la, e dessa forma transformá-la em monstro.

Queiramos ou não nossas perdas estarão apenas temporariamente esquecidas. Mas um dia elas voltarão e adquirindo proporções incontrolláveis, muitas vezes, contaminará todas as nossas ações. Outras vezes, condicionados a lidar com o racional educadores elegem a vida futura com maior importância, São às vezes capazes de abrir as janelas-das salas de aula e dizerem para os alunos: façam bem o exercício, vocês não sabem o mundo que está esperando vocês lá fora. Acontece que o chamado futuro não passa de um projeto. Mas um projeto do futuro é garantido pelo presente, e no presente está ancorado o passado.

E' nesse sentido ainda, que o educador deve cultivar o seu lado criativo. - O criar do adulto corresponde ao brincar da criança. Estão-presentes em ambos, elementos de invenção, reinterpretação e apropriação. E' no brincar ou no criar que estabelecemos um diálogo entre o Eu e o outro Eu.

Num último momento quero apenas lembrar que, como educadores devemos buscar fundamentos do nosso trabalho dentro de tratados pedagógicos comprometidos com criança. Muitas vezes queremos apelidar de "educação" nosso ato de ensinar. Por ser assim, por somente ensinar, a escola passa a ser um espaço superado. Para ensinar temos outros meios mais eficazes e imediatos.

A escola pré-escolar deve lutar para ser o espaço intermediário-ser o espaço da poesia.

CONSCIENTIZAÇÃO

(Extraído do livro "Conscientização, teoria e prática da libertação." Uma introdução ao pensamento de PAULO FREIRE, autor o mesmo.)

1. Para ser válida, toda ação educativa deve necessariamente estar procedida de uma reflexão sobre o homem e de uma análise do meio de vida concreto do homem concreto a quem queremos educar (ou melhor dito: a quem queremos ajudar a educar-se). Faltando uma tal reflexão sobre o homem, corre-se o risco de adotar métodos educativos e maneiras de atuar que reduzem o homem a condição de objeto.

Assim, a vocação do homem é a de ser sujeito e não objeto. Pela ausência de uma análise do meio cultural, corre-se o perigo de realizar uma educação pré-fabrilina. Por outra parte, não está adaptada ao homem concreto a que se desvaziu". Cada homem está situado no espaço e no tempo, no sentido em que vive na época precisa, num lugar preciso num contexto social e cultural preciso. O homem é um ser de raízes espaço-temporais. Mais exatamente, para ser instrumento válido, a educação deve ajudar o homem, a partir de tudo o que constitui sua vida, a chegar a ser sujeito.

2. O homem chega a ser sujeito por uma reflexão sobre sua situação, seu ambiente, mais emerge, plenamente consciente, comprometido pronto intervir na realidade para mudá-la. Uma educação que procura desenvolver a tomada de consciência e a atitude crítica, graças à qual o homem escolhe e decide, liberta-o em lugar de submetê-lo, de domesticá-lo, de adaptá-lo, educação que tende a ajustar o indivíduo à sociedade, em lugar de promovê-lo em sua própria linha. Aqui encontram uma idéia que não é nova. Já no começo do século um amigo de Péguy, dirigindo-se aos educadores escrevia: "Dar consciência aos camponeses de sua situação, ao fim de que eles mesmos se esforcem por mudá-la, não consiste em falar-lhes da agricultura em geral, recomendar-lhes o emprego de adubos químicos de máquinas agrícolas, nem formação de sindicatos. Consiste em fazê-los compreender o mecanismo da produção agrícola, a qual se submetem, por simples tradição; fazê-los examinar e criticar os atos diários que cumprem por rotina. O que mais custa a um homem saber, de maneira clara, é sua própria vida, tal como está feita por tradição e rotina de atos inconscientes. Para vencer a tradição e a rotina, o melhor procedimento prático não se encontra nas idéias e conhecimentos exteriores e distantes, mas no questionamento da tradição por aqueles que se conformam com ela, no questionamento da rotina em que vivem...". Por caminhos diferentes e muito fecundos mais fecundos pelo fato de se integrarem numa preocupação de promoção global da pessoa. "Se a vocação ontológica do homem é a de ser sujeito e não objeto, esta não pode realizar-se senão na medida em que... refletindo sobre as condições espaço-temporais, nos submergimos nelas e as medimos com espírito crítico".

3. Na medida em que o homem, integrado em seu contexto, reflete sobre este contexto e se compromete, constrói a si mesmo e chega a ser sujeito. Esta idéia pode ser separada em duas afirmações:

a) O homem precisamente porque é homem, é capaz de reconhecer que existem realidades que lhe são exteriores. Descobre que existe o seu eu e o dos outros, embora existam inanimadas, o mundo vegetal, o animal, outros homens. O homem, porque é homem, é capaz igualmente de reconhecer que não vive num eterno presente, e sim um tempo feito de ontem, de hoje de amanhã. Esta tomada de consciência de sua temporalidade (que lhe vem de sua capacidade de discernir) permite-lhe consciência de sua historicidade, coisa que não pode fazer um animal porque não possui esta mesma capacidade de discernimento.

Enfim, o homem porque é homem é portanto, capaz de discernir, pode entrar em relações com outros seres. Isto também lhe é específico. O animal não pode estar se não "em contato" com a realidade. O homem, ao contrário, estabelece relações com a realidade (as relações que implicam a diferença de contato e aplicação de uma inteligência, de um espírito crítico, de um saber fazer... Em resumo, todo um comportamento, que não é somente reflexo e que não se encontra senão no homem, ser inteligente e livre).

b) Através destas relações é que o homem chega a ser sujeito. O homem, pondo em prática sua capacidade de discernir, descobre-se frente a esta realidade que

não lhe é somente exterior, mas que o desafia, o provoca. As relações do homem com a realidade, com seu contexto de vida trata-se da realidade social ou do mundo das coisas da natureza, são relações de afrontamento: a natureza se opõe ao homem; ele se defronta continuamente com ela; as relações do homem com os outros homens, com as estruturas sociais são também de choque, na medida em que, continuamente, o homem nas suas relações humanas se sente tentado a reduzir os outros homens à condição de objeto, coisas que são utilizadas para o proveito próprio. Cada relação do homem com a realidade é, deste modo, um desafio ao qual deve responder de maneira original. Não há modelo típico de resposta, senão tantas respostas diferentes quantos são os desafios... E ainda é possível encontrar-se respostas bem diversas a um mesmo desafio. Frente ao desafio que constitui para o operário alguma tentativa de utilização, que faz dele um objeto, pode responder pela passividade resignada, por um trabalho malfeito, pela greve, pela obediência ou rebeldia, uma organização sindical, um diálogo com os patrões, etc. E, por outra parte, cada um destes tipos de resposta é susceptível de traduzir-se em múltiplas formas concretas. O importante é advertir que a resposta que o homem dá a um desafio não muda só a realidade com a qual se confronta: a resposta muda o próprio homem, cada vez um pouco mais, e sempre de modo diferente. "Pelo jogo constante destas respostas o homem se transforma no ato mesmo de responder", diz PAULO FREIRE. No ato mesmo de responder aos desafios que lhe apresenta seu contexto de vida, o homem se cria, se realiza como sujeito, porque esta resposta exige dele reflexão, crítica, invenção, eleição, decisão, organização, ação... todas essas coisas pelas quais se cria a pessoa e que fazem dela um ser não somente "adaptado" à realidade e aos outros, mas "integrado". Notamos que a resposta aos desafios cria o homem, no sentido de obrigá-lo ou, ao menos, convidá-lo ao diálogo, às relações humanas que não sejam de dominação, mas de simpatia e reciprocidade.

4. Na medida em que o homem, integrando-se nas condições de vida, reflete sobre elas e leva respostas aos desafios que lhe se apresentam cria cultura. A partir das relações que estabelece com seu mundo, o homem, criando, recriando, decidindo, dinamiza este mundo. Contribui com algo do qual ele é autor... Por este fato cria cultura. A cultura, para PAULO FREIRE, tem um sentido muito diferente e muito mais rico do que tem no uso ordinário.

A cultura por oposição à natureza que não é criação do homem é a contribuição que o homem faz ao lado da natureza. Cultura é todo o resultado da atividade humana, do esforço criador e recriador do homem, do seu trabalho por transformar e estabelecer relações de diálogo com outros homens. A cultura é também aquisição sistemática da experiência humana, mas uma aquisição crítica e criadora, e não uma justa posição de informações armazenadas na inteligência ou na memória e não "incorporadas" no ser total e na vida plena do homem.

Neste sentido é lícito dizer que o homem se cultiva e cria a cultura no ato de estabelecer relações, no ato de responder aos desafios que lhe apresenta a natureza, como também, ao mesmo tempo de criticar, de incorporar a seu próprio ser e de traduzir por uma ação criadora a aquisição da experiência humana feita pelos homens que o rodeiam ou que o procederam.

5. Não só por suas relações e por suas respostas o homem é criador de cultura, ele é também "fazedor" da história na medida em que o ser humano cria e decide, as épocas vão se formando e reformando. A história, no pleno sentido do termo, a história de todo o povo e não somente dos exércitos e dos governos não é que outra coisa que a resposta dada pelos homens à natureza, aos demais, às estruturas sociais. Não é outra coisa que a procura do homem, sua intenção de ser mais e mais homem, respondendo e relacionando-se. A história não é mais que uma cadeia contínua de épocas características, cada uma delas, pelas aspirações, necessidades, valores e "temas" em processo de realizações.

Na medida em que o homem chega a descobrir e reconhecer a "captar" estas aspirações e as tarefas que supõem sua realização, nessa mesma medida o homem participa de sua época. Uma época se realiza na mesma proporção em que seus temas são captados e suas tarefas realizadas. Uma época está superada quando do seus temas e suas tarefas já não correspondem às novas necessidades que vão surgindo. Realmente, o que caracteriza a passagem de uma época a outra é o fato de que aparecem novos valores que se opõem aos de ontem. Um homem faz história na medida em que, captando os temas próprios de sua época, pode cumprir tarefas concretas que supõem uma realização destes temas. Também faz história, quando ao surgirem os novos temas, ao se buscarem valores inéditos, o homem sugere uma nova formulação, uma mudança na maneira de atuar, nas atitudes e nos comportamentos. ...insistimos em que o homem, para fazer história, tem de haver captado os temas. Do contrário, a história o arrasta, em lugar de ele fazê-la.

6. É preciso que a educação esteja, em seu conteúdo, em seus programas e em seus métodos, adaptada ao fim que se persegue: permitir ao homem ser sujeito, construir-se como pessoa, transformar o mundo, estabelecer com os outros homens relações de reciprocidade, fazer a cultura e a história... Se queremos que o homem atue e se ja reconhecido como sujeito: Se queremos que tome consciência de seu poder de transformar a natureza e que responda aos desafios que esta lhe propõe: Se queremos que o homem se relacione com os outros homens e com Deus com relações de reciprocidade: Se queremos que através de seus atos seja criador de cultura: Se pretendemos, sinceramente, que se insira no processo histórico e que "descruzados os braços renuncie à expectativa e exija a intervenção": Se queremos, noutras palavras, que faça a história em vez de ser arrastado por ela, e, em particular, que participe de maneira ativa e criadora nos períodos de transição (períodos particulares por exigem opções fundamentais e eleições vitais para o homem): Se é todo o anterior o que desejamos, é importante preparar o homem para isso por meio de uma educação autêntica: uma educação que liberte, que não adapte, domestique ou subjulgue. Isso obriga a uma revisão total e profunda dos sistemas tradicionais de educação, dos programas e dos métodos.

O homem não pode participar ativamente na história, na sociedade, na transformação da realidade, senão é auxiliado a tomar consciência da realidade e de sua própria capacidade para transformá-la. Ninguém luta contra as forças que não compreende, cuja importância não mede, cujas forças e contornos não discerne; mas neste caso, se as suporta com resignação, se busca conciliá-las mais com prática de submissão que de luta. Isto é verdade se refere às forças da natureza: seca, inundação, doença das plantas e dos animais, curso das estações. Isto não é menos verdadeiro dito das forças sociais: "O Latifundiário", "Os Trustes", "Os Técnicos", "O Estado", "O Fisco" etc., todos os "eles" de que nós não temos senão uma vaga idéia; sobretudo a idéia que "eles" são todos poderosos, intransformáveis por uma ação do homem do povo. A realidade não pode ser modificada, senão quando o homem descobre que é modificável e que ele pode fazê-lo. É importante fazer desta conscientização o primeiro objetivo de toda a educação: antes de tudo provocar uma atitude crítica, de reflexão, que comprometa a ação. *****

MATERIAL DE SUCATA A SER MONTADO E UTILIZADO PELAS CRIANÇAS.
(Paulo Roberto Gomes de Lima).

- Sacos:de estopa,de compras(supermercado),de plástico(vários tamanhos);
- Caixas:de sapato,de geladeira,de camisas,de pasta dental,de fósforos,de temperos(caldos),de bicicletas,de bombons,outros tipos,(vários tamanhos e formatos);
- Jornais:(vários formatos)e revistas(pequenas e grandes);
- Rofo de barbante;
- Caos de vassoura:(tamanho normal e serrados em 80,50 e 20cm.);
- Caixa de ferramenta(serrote,martelo,pregos,etc.);
- Corda (grande,pequena);
- Fios de luz,de ferro elétrico,elásticos,horrachas(câmara ou para substituirem cordinhas);
- Copos(de refresco coca-cola,pepsi,lisos,de cafezinhos,etc.);
- Canudos (de refresco);
- Papel crepon (cores variados);
- Caixotes (de vários tamanhos);
- Escada (grande e pequena,inclusive de armar);
- Pneus de carro (caminhão e automóvel);
- Garrafas plásticas (de água mineral,álcool,vinagre,desodorante,cores diferentes);
- Saquinhos (de leite,várias marcas,de pano,de plástico,vários tamanhos(com madeira,de papelão),com cores diferentes,incluindo o preto e branco,dimensão 20x40 cm.aproximadamente);
- Bolas de meia (vários tamanhos,cores e pesos diferentes);
- Pranchetas (de madeira,de papelão),com cores diferentes,incluindo o preto e branco,dimensão 20x40 cm.aproximadamente;
- Pregadores (de madeira e de plástico),formatos diferentes;
- Varetas de churrasco (espessura,tamanho e cores diferentes);
- Palitos (de fósforos,de picolé,cores diferentes);
- Giz (branco e cores diferentes);
- Bolinhas de gude (cores e tamanhos-diferentes);
- Bolas (de borracha,de pano (pré-fábrica),de meia,de plástico,de papel jornal,de madeira,de barro(pelotas);
- Bolas de soprar ou sacolas de leite e plástico;
- Lajotas de tamanhos,formas,pesos diferentes(pintadas e de cor natural);
- Cola (grude de farinha de trigo ou outro tipo);
- Tampinhas de garrafa (lata ou plástica);
- Rolhas de cortiça;
- Tinta (de folha e flores,guache de terra,de anilina);
- Latinhas de cerveja e guaraná ,marcas diferentes;
- Latinhas de talco,marcas diferentes;
- Cofrinhos de caderneta de pupança(bancos diferentes,tamanhos diferentes),para adaptação de peso,cores,etc.;
- Tiras (de pano,plástico,papel crepon,jornal,revista);
- Grades de refrigerantes e cerveja (diferentes tamanhos e cores);
- Tampas de caixa (vários tamanhos e cores);
- Beliscas de pedrinhas,bolinhas de papel ou pano,saquinhos minúsculos,toquinhos de madeira,cubinhos,pelotas de minério ou barro,caixinhas minúsculas,etc.;
- Blocos de madeira (vários tamanhos,cores e formas);
- Blocos de argila (vários tamanhos,cores e formas);
- Rolos de cabelo(vários cores,tamanhos);
- Embalagens (de ovos,picolés,sorvetes,maça,tamanho e forma diferente);
- Caixas de sabonete e outras perfuradas (olfatos e gosto);

- Osso de ferro e plástico;
- Fechoéclair (vários tamanhos e cores);
- Fios de arame (luz) para armações e montagens (grafismo);
- Pincéis comuns;
- Pincel atômico;
- Resouras;
- Arcos, holas e outros materiais de educação física;
- Bolas de jornal (vários tamanhos e cores diferentes);
- Bancos, banquetas, cadeiras, carteiras, mesas, etc,;
- Manilhas e tubos;
- Esteiras;
- Papel de computador;

B I B L I O G R A F I A

- *Domingues de Castro, Amélia: PIAGET e a PRÉ-ESCOLA, Série Cadernos de Educação, Pioneira, São Paulo, 1979.
- *Miranda, Nicanor: 200 JOGOS INFANTIS, Itatiaia Ltda., Belo Horizonte, 1980.
- *Instituto da Criança: CURSO DE ATUALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO PRÉ-ESCOLAR, Belo Horizonte, 1980.
- *Dien, Liselott: BRINCADEIRAS E ESPORTES NO JARDIM DE INFÂNCIA, Ao Livro Técnico, Rio de Janeiro, 1981.
- *Stant, Margáret: ATIVIDADES E MATERIAIS (a criança de 02 a 05 anos), Francisco Alves, Rio de Janeiro, 1977.
- *MEC: ATENDIMENTO AO PRÉ-ESCOLAR, Rio de Janeiro, 1979.
- *CIER: EDUCAÇÃO RELIGIOSA PRÉ-ESCOLAR, Petrópolis, 1979.
- *Silva Cunha, Nylse Helena e outros: SISTEMA DE ESTIMULAÇÃO PRÉ-ESCOLAR, Cortez, São Paulo, 1981.
- *Centro Internacional da Infância: O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA DO NASCIMENTO AOS SEIS ANOS, Série Cadernos da Educação, Pioneira, São Paulo, 1979.
- *Ladeira Ferreira, Idalina e Souza Caldas, Sarah: ATIVIDADES NA PRÉ-ESCOLA, Sarai-va, São Paulo, 1981.
- *Fraiberg, Selma: OS ANOS MÁGICOS, Brasiliense, São Paulo, 1980.
- *Winnicott, D.W.: A CRIANÇA E O SEU MUNDO, Zahar, Rio de Janeiro, 1979.
- *Weil, Pierre: A CRIANÇA, O LAR, E A ESCOLA, Vozes, Petrópolis, 1979.
- *Oaklander, Violet: DESCOBRINDO CRIANÇAS, Sumus, São Paulo, 1978.
- *Lerner Léa: CRIANÇA TAMBÉM É GENTE, Bloch, Rio de Janeiro, 1980.
- *Kothe, Siegfried: PENSAR E DIVERTIDO, E.P.U., São Paulo, 1977.
- *Lowenfeld, Viktor: A CRIANÇA E SUA ARTE, Mestre Jou, São Paulo, 1977.
- *Piaget, Jean: A PSICOLOGIA DA CRIANÇA, Difel, São Paulo, 1980.
- *Dienes, Z.P. e Golding E.W.: LOGICA E JOGOS LÓGICOS, E.P.U., São Paulo, 1969.
- *Dienes, Z.P. e Golding: EXPLORAÇÃO DO ESPAÇO, E.P.U., São Paulo, 1969.

RÉVISTAS E APOSTILAS:

- *EDUCAÇÃO PRÉ-ESCOLAR COLETÂNEA nº2, AMAE, Belo Horizonte, 1981.
- *AMAE EDUCANDO, publicação mensal da Associação Mineira de Ação Educacional, B.H.
- *LIBA MANUAL BÁSICO, MPAS.
- *SECRETARIA DE EDUCAÇÃO E CULTURA, Série Cadernos Pedagógicos, Rio de Janeiro.
- *APOSTILA ARTES PLÁSTICAS, FIDENE, Arquivo MEPES.
- *JOGOS E GINÁSTICA IMITATIVA, Arquivo MEPES.
- *ASSISTÊNCIA ALIMENTAR, Arquivo MEPES.
- *JOGOS E ARTES RÍTMICA, Arquivo MEPES.
- *PSICOMOTRICIDADE E ALFABETIZAÇÃO: O CARÁTER LÚDICO E INTELLECTUAL DA APRENDIZAGEM, Paulo Roberto Gomes de Lima, Arquivo MEPES.
- *ATIVIDADES FÍSICAS NO PROGRAMA TEÓRICO-PRÁTICO PARA DESENVOLVIMENTO DA PRONTIDÃO PARA ALFABETIZAÇÃO, Paulo Roberto Gomes de Lima, Arquivo MEPES.