105F

# PRÉ-ESCOLAR

mobral
BLOCH EDUCAÇÃO

# *Educação Pré-Escolar: Direito de toda criança*

mobral

BLOCH EDUCAÇÃO

SUGESTÕES PARA O PRÉ-ESCOLAR

# DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES

*PRESIDENTE DA REPÚBLICA*
João Figueiredo

*MINISTRO DA EDUCAÇÃO E CULTURA*
Rubem Ludwig

*SECRETÁRIO GERAL DO MEC*
Sérgio Mário Pasquali

*SECRETÁRIO DE ENSINO DE 1.º E 2.º GRAUS*
Antônio de Albuquerque Souza Filho

**MOBRAL**
**FUNDAÇÃO MOVIMENTO BRASILEIRO DE ALFABETIZAÇÃO**

*Presidente*
Cláudio Moreira

*Secretária Executiva*
Terezinha Saraiva

*Secretário Executivo Adjunto*
Francisco Alves

**BLOCH EDITORES S.A.**

Adolpho Bloch
Oscar Bloch Sigelmann
Pedro Jack Kapeller
Murilo Melo Filho

**BLOCH EDUCAÇÃO**

*Supervisão*
Paulina Kaz

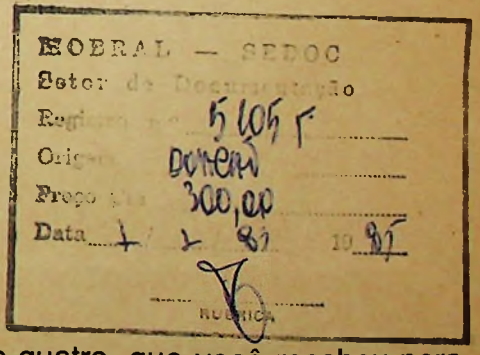
*Editoria*
Alvimar Rodrigues

*Texto*
Vilma Cunha

*Arte*
Wilson P. Rocha

*Ilustrações*
Vera Muccillo

**SUGESTÕES PARA O PRÉ-ESCOLAR**
*Coordenação e Planejamento*
Vilma Cunha




**MENSAGEM I**

## MONITOR

Este é o fascículo n.º I de uma série de quatro, que você recebeu para orientação de seu trabalho junto ao pré-escolar. E é isto — orientação e sugestão — o conteúdo dos quatro, somados aos cartazes, murais e jogos. De sua leitura e utilização, acreditamos que irão resultar atividades mais enriquecidas e diversificadas. Enquanto os outros três tratam de recreação, jogos de percepção e temas integradores, este primeiro dará a você, monitor, sugestões e orientações sobre algumas atividades baseadas no interesse das crianças, o ambiente físico (o local onde se desenvolvem) e algumas formas diferentes de contar histórias.

# PLANEJANDO COM O PRÉ-ESCOLAR sugestões

Praticamente, todos os momentos de nossa vida requerem algum tipo de PLANEJAMENTO PRÉVIO, por menor que seja a ação a empreender. Assim, se saímos de casa para **fazer compras** (o nosso objetivo) planejamos ANTES:

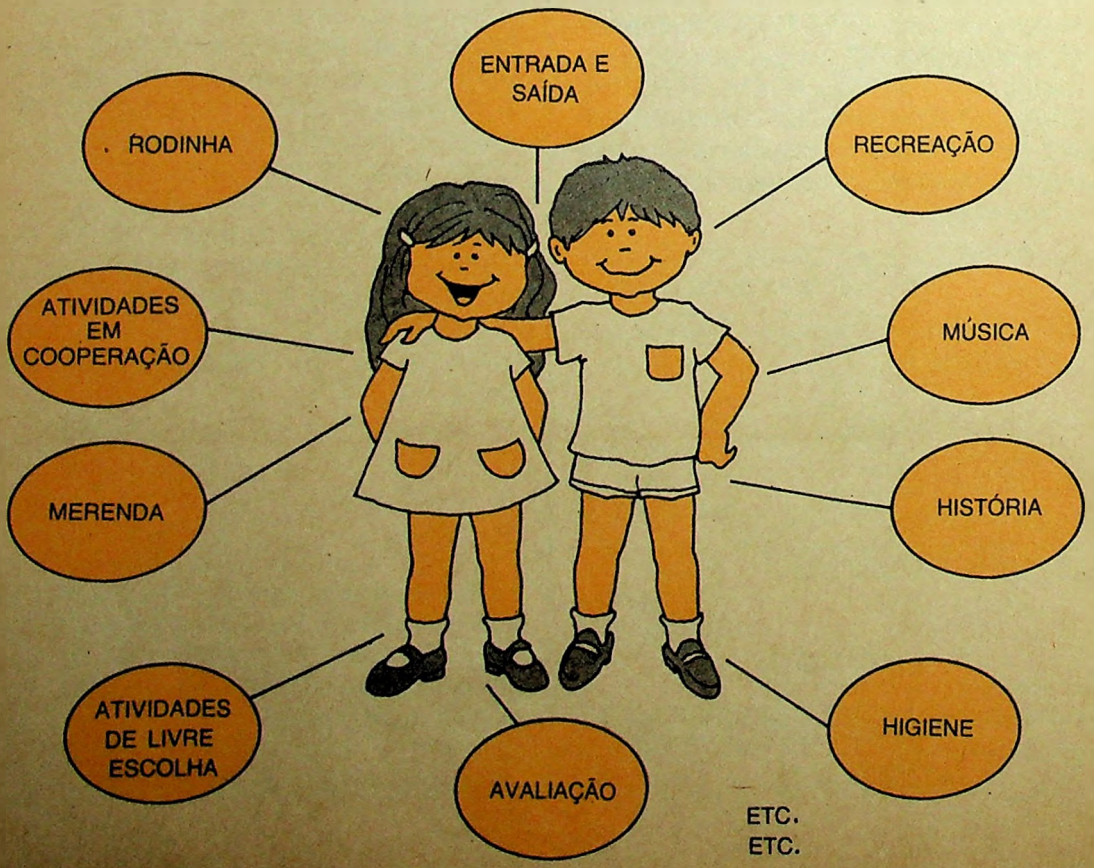
- verificando o que falta → o que é preciso comprar;
- calculando quanto gastar → separando o dinheiro necessário;
- selecionando roupa e calçado → o que vestir para sair;
- decidindo qual o local mais em conta para comprar → onde ir;

e sabemos, também, que, uma vez chegados ao lugar escolhido, é possível precisar REFORMULAR o planejamento em função de algum imprevisto:

- falta de um artigo → substituir por outro;
- o dinheiro não é suficiente para tudo → eliminar o menos necessário etc.etc.

E este tipo de planejamento FLEXÍVEL E RESPONDENDO ÀS NECESSIDADES E INTERESSES DO MOMENTO é semelhante ao que fazemos em relação às atividades com pré-escolares.

Recorde quais são, no desenho abaixo:



As perguntas que se seguem servem como **sugestão** e **ajuda** para o momento de planejar as atividades, **diária** ou **semanalmente**. Em geral, elas surgem ao iniciarmos o trabalho com os pré-escolares.

## • EXISTE UM PROGRAMA A SEGUIR?

No trabalho com pré-escolares não existem PROGRAMAS com itens preestabelecidos, nem CARGAS HORÁRIAS ou CONTEÚDOS ESPECÍFICOS predeterminados. Parte-se, sempre, da REALIDADE e dos INTERESSES dos diferentes grupos de crianças. Portanto, caberá a você, monitor, elaborar seus próprios planejamentos, sem ficar preso a regras ou moldes rígidos.

## • MAS PARA QUE PLANEJAR?

Planejar é importante se desejamos alcançar RESULTADOS previstos, ou seja, os OBJETIVOS que traçamos visando o desenvolvimento global das crianças. Assim, por exemplo, se o seu OBJETIVO é **desenvolver** a **percepção tátil**, poderá selecionar atividades como MODELAGEM, JARDINAGEM ou JOGOS COM TEXTURAS DIVERSAS. Através delas, os resultados — ou objetivos — serão atingidos. Veja também outros exemplos:

Isto significa que **um mesmo objetivo** — ou resultado — pode ser alcançado através de **diferentes atividades** com pré-escolares, que, em geral, são inter-relacionadas em função do TEMA INTEGRADOR que está sendo desenvolvido — o seu planejamento mais abrangente (ver o Fascículo IV).

No entanto, é sempre bom lembrar dos imprevistos que podem surgir, levando, às vezes, a até uma total mudança da forma do planejamento — embora seus objetivos permaneçam. Um exemplo: o TEMA INTEGRADOR desenvolvido era "Animais". Em torno dele, o monitor planejara a recreação, os jogos, as atividades de música, a história que iria contar etc. No entanto, ao chegar à unidade, encontra as crianças agitadas por uma novidade: apareceu um circo, e todas querem conhecê-lo. A atitude correta do monitor será, então, a de não impor o planejamento já feito mas REFORMULÁ-LO em função do novo interesse das crianças — O CIRCO — em torno do qual passarão a girar as atividades do dia.

SEU PLANO BÁSICO, MONITOR, DEVE SER FLEXÍVEL O BASTANTE PARA SER ALTERADO, QUANDO PRECISO. NO ENTANTO, PROCURE ESTABELECER, COMO BASE DE SEU TRABALHO, UM CAMINHO QUE LEVE AS CRIANÇAS A ATINGIREM OS RESULTADOS QUE AS LEVARÃO AO DESENVOLVIMENTO GLOBAL. PARA ISSO, CONTE COM A AJUDA DO SUPERVISOR: ELE É PARTE INTEGRANTE DO SEU TRABALHO NA UNIDADE.

## • COMEÇAR BEM O DIA É IMPORTANTE?

Para que seu dia com os pré-escolares se desenvolva de forma harmoniosa, um cuidado inicial deve ser incluído no seu planejamento: chegar ANTES das crianças. Isto porque é importante:

- verificar se o local está em ordem;

- verificar o material de que vai precisar: tintas, cola, massa etc.;
- distribuir o material pelos diferentes locais de atividades;
- separar o material de história que vai utilizar;
- separar o material de recreação etc. etc.

## A "RODINHA" É IMPORTANTE?

A "rodinha" tem um lugar determinado em seu local de trabalho. Nela, muita coisa acontece:

- a "chamada" (quem veio? quem faltou?), a "janelinha do tempo" (que tempo faz hoje?);
- as "novidades": que fizeram em casa? que aconteceu de novo? que trouxeram hoje?
- o "planejamento do dia" — o que vamos fazer hoje? Você pode registrar, no blocão, as várias opções oferecidas, e, depois, as crianças escolhem o que querem fazer:

**Hoje podemos fazer:**

- desenhar
- pintar
- modelar
- jogar
- ouvir histórias
- cantar
- molhar as plantas
- correr
- brincar de pique
- conversar
- merendar

Ao final do dia, na AVALIAÇÃO, ainda na "rodinha", você pode conversar com as crianças, confrontando o planejamento com o que realizaram: o que gostaram mais de fazer? o que faltou? o que deixamos para depois? etc. etc.

**E mais:**

- conversar sobre o Tema Integrador;
- realizar jogos calmos (ver no fascículo sobre Recreação os que podem ser feitos na sala) etc. etc.

## QUAL A ORDEM DAS ATIVIDADES NUM PLANEJAMENTO DIÁRIO?

Não existe uma ordem preestabelecida de atividades. Há algumas que, por suas próprias características, se desenvolvem sempre no mesmo momento. São:

- entrada/saída
- higiene das mãos (antes da merenda e após ida ao banheiro)
- higiene dentária (depois da merenda)
- a própria merenda
- avaliação, antes da saída.

As demais atividades nem sempre aparecem todos os dias e nem seguem uma ordenação rígida. Apenas, ao planejar, lembre que:

- deve alternar atividades CALMAS com AGITADAS;
- atividades DENTRO e FORA de sala (evitando horas muito quentes ou muito frias);
- a merenda não deve ser seguida da recreação: as crianças acabaram de comer e podem passar mal;
- a merenda deve vir, de preferência, no meio do dia de atividades.

## TODAS AS ATIVIDADES DURAM O MESMO TEMPO?

Também não há tempo determinado para as atividades. Sua duração depende de dois fatores:

- o interesse das crianças
- o ritmo da turma

É o **interesse** que faz, por exemplo, uma atividade como "ouvir histórias" durar ontem 20 min, hoje 60 min e amanhã apenas 15 min. Mas também o **ritmo** é importante: cada um de nós gasta um tempo diferente para executar a mesma atividade. Procure, então, descobrir **o ritmo de sua turma** — mais lento, mais rápido — e por ele também procurar dosar as atividades. Outro ponto importante é o tempo global — a **permanência na unidade** — de que dispõe. Planeje, pois, em função desses três fatores. No entanto, há atividades que pedem mais e, outras, menos tempo. Veja no quadro:

| + tempo | – tempo | pouco tempo |
|---|---|---|
| recreação, atividades de livre escolha, história | música, merenda, rodinha, atividades em cooperação | entrada, saída, higiene, avaliação |

## • O QUE PLANEJAR COM AS CRIANÇAS?

Apesar do seu planejamento prévio, quase todas as atividades vão depender deste planejamento conjunto com as crianças: afinal, você vai respeitar seus interesses e elas é que vão nortear o desenvolvimento do trabalho. E isso acontece em muitas ocasiões como, por exemplo:

## QUEM AJUDA?

É a hora de ver em que "Grupos de ajuda" as crianças vão se dividir: quem limpa a sala, quem arruma os cantinhos, quem molha as plantas... O importante é que SEMPRE HAJA um rodízio: TODOS participam de TODAS as atividades.

## COMO VAMOS FAZER A ENTREVISTA?

Se você vai entrevistar alguém com sua turma, é bom planejar **antes** com as crianças, registrando no blocão:

- Quem vamos entrevistar?
- Onde vamos fazer a entrevista?
- Como convidar?
- Em que dia e hora?
- Que vamos perguntar?
- Como vamos agradecer?

Ao final, podem fazer um RELATÓRIO:

- Convidamos a mãe da Cristina.
- Ela faz doces para fora.
- Ela faz docinhos de coco, leite condensado, abacaxi.
- Também faz tortas e bolos.
- Ela gosta do que faz.

## E UMA EXCURSÃO?

Antes de sair, é bom planejar:

- Onde vamos no dia 7?
- Que vamos ver?
- Como iremos?
- Que levaremos?
- Quem vai conosco?
- Que devemos fazer?

Estas são algumas sugestões. Mas o planejamento é SEU. Veja a página seguinte!

REGISTRE, AGORA, UM PLANEJAMENTO SEU. MOSTRE-O AO SEU SUPERVISOR. COMENTE AS ALTERAÇÕES QUE FORAM NECESSÁRIAS DIANTE DOS INTERESSES DAS CRIANÇAS NAQUELE DIA DE ATIVIDADES.

# enriquecendo a sala de atividades

**sugestões**

Você, monitor, vai desenvolver atividades com seu grupo de crianças num local que pode apresentar diferentes características. Ele pode ser:

- uma sala de aula, comum — ou
- um pátio coberto — ou
- um galpão — ou
- muitos outros, diversificados.

Sejam quais forem as CONDIÇÕES FÍSICAS da sua "sala de atividades", não serão elas a constituir o fator mais importante para a realização de um bom trabalho:

O QUE MAIS VALE, NA ARRUMAÇÃO DE SUA SALA DE ATIVIDADES, É QUE TUDO FUNCIONE BEM (UMA SALA FUNCIONAL) E QUE O AMBIENTE CRIADO POR VOCÊ, COM A AJUDA DAS CRIANÇAS, DOS PAIS E DA COMUNIDADE, SEJA UMA RESPOSTA ÀS NECESSIDADES DOS PRÉ-ESCOLARES QUE RECEBEU.

Assim, não se preocupe se você vai começar seu trabalho praticamente do nada: talvez seja até melhor, porque será organizado em função do que suas crianças **realmente precisam.** E é com a intenção de ajudá-lo neste enriquecimento de sua sala de atividades que passamos para você as várias sugestões que se seguem. Você pode adaptá-las à sua realidade pois são apenas **um ponto de partida.**

## A SALA DE ATIVIDADES É MUITO IMPORTANTE PARA O DESENVOLVIMENTO GLOBAL DO PRÉ-ESCOLAR. POR QUÊ?

Por mais simples que seja, a sala de atividades merece, de você, monitor, cuidados especiais pela importância do que ali se desenvolve. Naqueles poucos metros quadrados, as crianças terão oportunidade de ver incentivados ou desenvolvidos:

- a expressão verbal e não verbal;
- a criatividade;
- os grandes e pequenos músculos;
- a percepção visual, a auditiva, tátil e gustativa;
- a coordenação motora;
- a noção de tempo;
- o esquema corporal;
- a expressão corporal: o corpo como meio de comunicação não verbal;
- os conceitos matemáticos;
- a socialização:
  - — saber ouvir, esperar a vez;
  - — a responsabilidade, a autodisciplina;

— planejar e avaliar;

— a aceitação de lideranças positivas;

- hábitos favoráveis ao relaxamento;
- hábitos e atitudes positivos em relação à higiene;
- hábitos alimentares adequados à faixa etária dos 4 ao 6 anos.

VAMOS IMAGINAR QUE VOCÊ, MONITOR, RECEBEU UM LOCAL QUE VAI EXIGIR UMA SÉRIE DE PROVIDÊNCIAS PARA FUNCIONAR BEM. O QUE DEVE SER LEMBRADO? QUAIS AS SUGESTÕES PARA ENRIQUECER O SEU TRABALHO?

---

Você já sabe quais serão as atividades possíveis de desenvolver em sua sala:

- a "rodinha"
- atividades de livre escolha
- música
- histórias
- jogos e construção
- dramatizações
- conhecimento da natureza
- atividades em cooperação
- merenda
- avaliação
- etc.

Algumas delas se desenvolvem AO MESMO TEMPO na sala, mas apresentam características de movimentação diferente: umas são mais calmas, outras mais agitadas. E é por esta razão que costumamos dividir a sala em 3 ÁREAS:

**ÁREA TRANQÜILA.** É a da "rodinha", dos "cantinhos" da natureza e dos livros;

**ÁREA MEIO TRANQÜILA.** É a das atividades de livre escolha (desenho, recorte, modelagem etc.);

**ÁREA AGITADA.** É a da dramatização, da construção e da carpintaria, se houver.

Por isso, ao planejar a arrumação da sua sala, você poderá prever estas 3 áreas por onde estarão circulando suas crianças, envolvidas em diversos tipos de atividades. Suponhamos que esta seja uma sala qualquer. Verifique, no desenho, a melhor localização das áreas:

Você conclui que a área das atividades mais agitadas deve ficar no fundo da sala por ser este local o que menos vai perturbar o que acontece nas outras duas.

## O QUE PODE HAVER NA SALA DE ATIVIDADES?

Para que o trabalho seja coroado de sucesso, você não vai precisar de uma "sala ideal", perfeitamente bem montada. Será, ao contrário, a partir de improvisações realmente funcionais — móveis adaptados, retalhos, sucata de todos os tipos — que se chegará a um enriquecimento tal do trabalho que tornará a sala adaptada muito mais produtiva e interessante para as crianças que uma sala previamente montada.

Você deve lembrar, contudo, de algumas necessidades básicas de funcionamento ao começar a arrumar a sua sala.

IMPORTANTE: A SALA SERÁ ARRUMADA POR VOCÊ, SUAS CRIANÇAS, A FAMÍLIA E, AINDA, COM A PARTICIPAÇÃO DA COMUNIDADE EM QUE VIVEM.

Sua sala precisa, basicamente:

- de um local para guardar o material:
  — uma estante
  — um armário cedido pela comunidade
  — caixas forradas
  — cestas diversas;
- local para colocar o quadro-de-pregas, blocão, murais etc.;
- local para atividades de livre escolha (o próprio chão, mesas adaptadas);
- cadeiras, bancos, almofadas ou esteiras: um lugar para sentar;
- "cantinho": livros, dramatização, jogos, natureza, música.

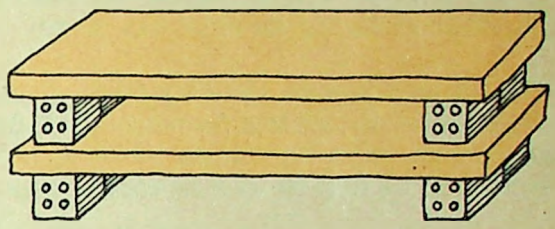
Com muito pouco, as atividades poderão começar: basta o material mínimo e um bom planejamento que responda às necessidades das crianças. E cuidados permanentes para que a sala:

- seja agradável;
- seja arrumada e limpa;
- tenha sempre seu material em ordem, no início e final do dia.

## COMO ENRIQUECER A SALA DE ATIVIDADES?

### ① ONDE GUARDAR O MATERIAL?

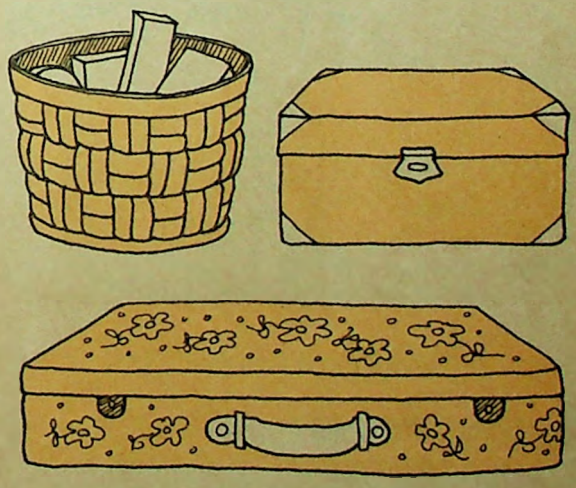
Se você não dispõe de um armário, é hora de improvisar: e a velha conhecida estante de tábuas e tijolos é uma ótima solução. Recolha ambos — tábuas e tijolos — por meio de doações da comunidade. Pinte as tábuas (ou talvez seja um trabalho para um pai de aluno que queira colaborar) e envernize os tijolos, para melhor conservação:



O material você guardará em caixas de papelão (sapatos, camisas etc.) de preferência etiquetadas: devem conter o nome do que guardam.

Outras sugestões, aproveitando os recursos da comunidade, poderiam ser:

- cestas de vime;
- baús velhos, adaptados;
- malas velhas forradas de novo.



### ② ONDE SENTAR?

A maioria das atividades com os pré-escolares dispensa cadeiras. Em geral,

basta uma esteira, uma almofada, um plástico resistente, para evitar que a criança sente diretamente no chão, que pode até ser de cimento ou de terra batida.

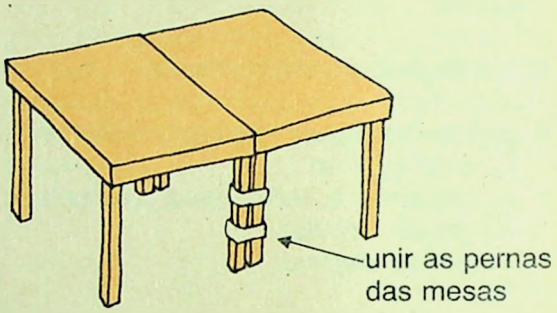
Mas se você, monitor, conseguir cadeiras, mesmo grandes, é fácil adaptar: corte seus pés, dê uma demão de tinta: tudo bem!

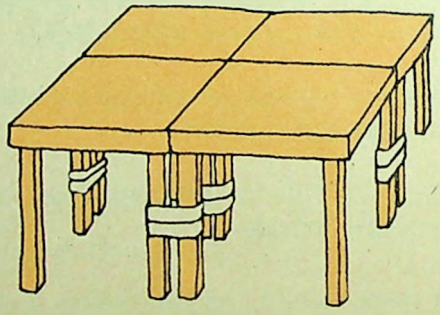
Como suas crianças são pequenas, aí vai um lembrete: as cadeiras devem ter, do chão ao assento, mais ou menos 32cm. E isto também serve para bancos, se você os usar.

## ③ E AS MESAS?

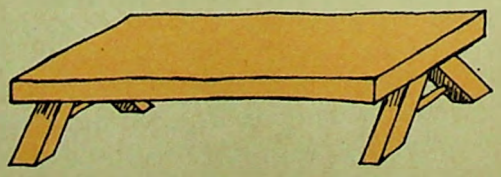
Assim como o ter onde sentar é muitas vezes dispensável, ter mesas também pode ser providenciado aos poucos. Se sua sala de atividades não as possuir, procure mobilizar a comunidade. E será só adaptar, como no caso das cadeiras, a altura das mesas: elas devem ter, mais ou menos, 62cm de altura. É só medir, ao cortar as pernas de mesas comuns.

Se você receber mesas escolares mais altas que o necessário, corte as pernas (um pai poderá serrá-las rapidamente!) e, se forem individuais, grupe-as em 2 ou 4, como no desenho abaixo:



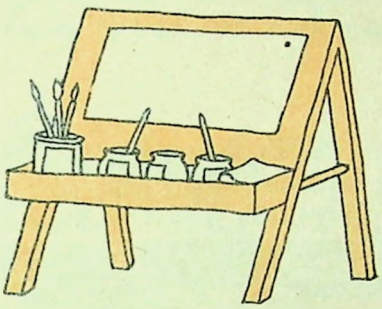
Podem, também, ser construídas mesas com tábuas e cavaletes:



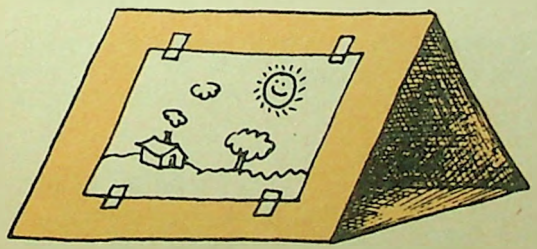
Nas atividades em que as crianças trabalharem de pé você também pode usar caixotes, desde que estejam na altura adequada.

## ④ ONDE PINTAR?

Pode ser que sua sala seja privilegiada, e disponha de um cavalete como este, para pintura, a guache ou anilina.



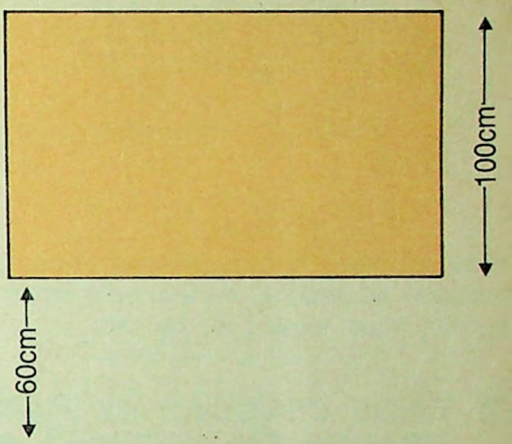
Se não existir, contudo, você não vai, por isso, eliminar esta atividade: pintar no chão (protegido por jornais) é ótimo. E se quiser um cavalete, pode fazer, usando três faces de uma caixa de papelão:



## ⑤ VOCÊ TEM QUADRO-DE-GIZ? ENTÃO VAI SERVIR...

- para as crianças desenharem, com giz branco ou de cor;
- para você registrar planejamentos diversos, entrevistas etc.;
- para você desenhar, enquanto conta histórias;
- para as crianças pintarem com água (basta pincel e uma lata com água).

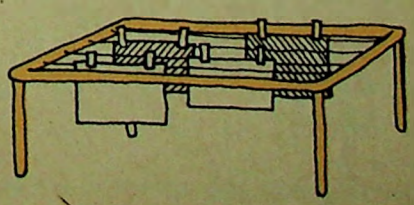
NÃO ESQUEÇA: o quadro-de-giz deve ser colocado a 60cm do chão:



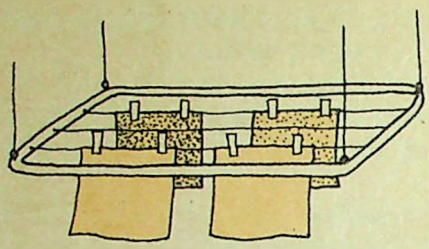

## ⑥ PARA SECAR AS PINTURAS, SECADORES ...

Pinturas das crianças precisam ficar secas antes de guardar ou levar para casa. Daí a necessidade de secadores. Eles podem ser um simples "varal", onde as pinturas ficam penduradas como roupas:

ou um suporte com várias cordas:



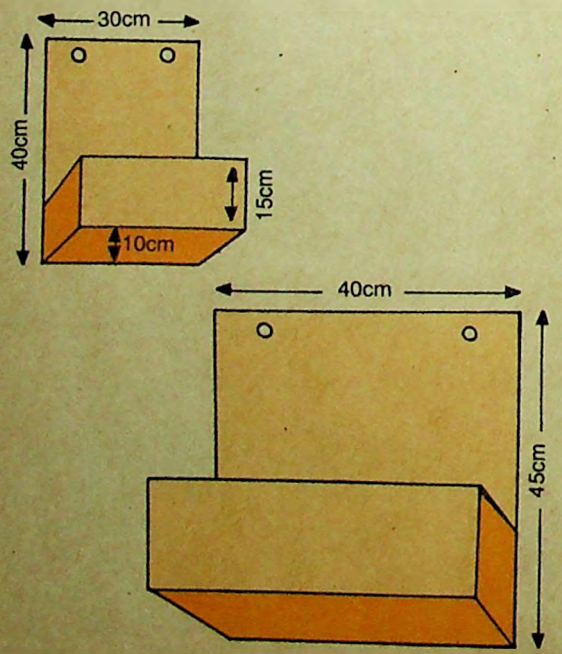
ou, ainda, um secador velho de roupa que foi recuperado e preso ao teto:



Esta solução é boa porque você, pendurando as pinturas no teto para secar, vai ganhar mais espaço útil na sala.

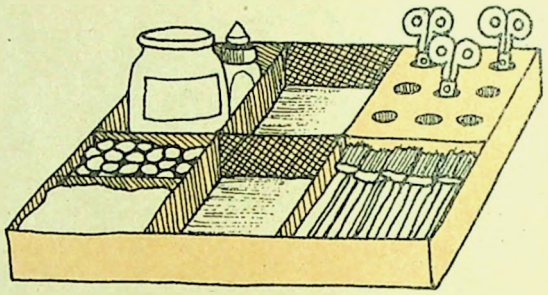
## ⑦ ONDE COLOCAR OS PAPÉIS USADOS EM DESENHO, PINTURA, RECORTE E COLAGEM?

Você pode colocá-los em caixas de papelão, grandes. Mas a melhor solução, para economia de material, é improvisar papeleiras. Presas às paredes ou mesas podem ser de madeira ou papelão — ou até de pano em dois tamanhos: menor, para papel de desenho; maior, para pintura.



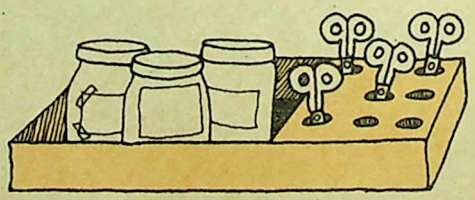

## ⑧ ONDE COLOCAR O MATERIAL DE RECORTE E COLAGEM?

Você pode aproveitar uma caixa grande de papelão, reforçando-a. As divisões internas serão feitas por caixas menores, coladas no fundo. Uma das caixas internas é colocada com o fundo para cima, onde são feitos buracos para colocar as tesouras de ponta redonda:



Observe: a caixa pode conter, além das tesouras, o vidro de cola ou goma em pasta (com seu pincel sempre limpo depois de usar), um pano para limpeza e mais: sementes, papéis, lãs, linhas, barbantes, feltro etc. etc.

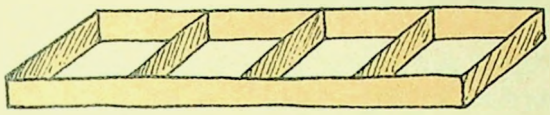
Se você preferir, pode ter uma outra caixa, só para cola e tesouras:



## ⑨ ONDE COLOCAR OS LÁPIS-ESTACA?

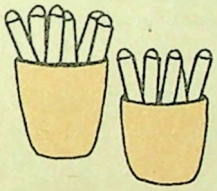
Lápis-estaca são lápis-cera grossos, os mais indicados para pré-escolares, que ainda não desenvolveram sua musculatura fina. É por eles que começamos as atividades gráficas com nossos pré-escolares.

Os lápis-estaca devem ser guardados separados pela cor, às vezes utilizando sua própria embalagem, se vierem em caixas. Basta uni-las, como no desenho:



OBSERVE: uma boa idéia é forrar o fundo de cada caixa com a cor do lápis correspondente: vermelho, amarelo, azul... Assim, ao arrumar a caixa, a criança vai, ao mesmo tempo, desenvolvendo a percepção visual e seu conhecimento de cores básicas.

Uma outra idéia é usar copinhos também identificados pelas diversas cores.



## ⑩ ONDE GUARDAR AS TINTAS DE PINTURA?

Aproveite caixas de doce, de madeira ou lata e latinhas ou vidros, para as tintas:

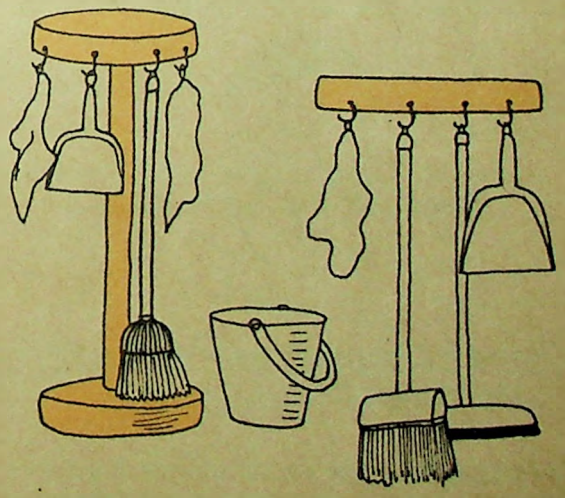
ATENÇÃO:

- lavar sempre os pincéis depois de usar;
- embora seja natural as crianças misturarem as tintas, evite que acabem resultando numa mesma tonalidade escurecida;
- coloque a tinta aos poucos, pois a cor da tinta no vidro deve ser pura, sem as "misturas" que as crianças fazem;
- habitue suas crianças a tirar o excesso de tinta do pincel, passando-o no bordo do vidro.

Isto economiza material e evita aqueles "escorridos" de tinta que costumam aparecer quando não se toma este cuidado tão simples.

## ⑪ O "CANTINHO DA LIMPEZA" AJUDA A MANTER A SALA SEMPRE LIMPA

Serão as próprias crianças que se encarregarão da limpeza durante e após as atividades na sala. Daí a existência deste "cantinho", que deve ficar bem à mão, com sua vassoura pequena, pá de lixo, balde, panos, flanela, esponja, cesta de lixo. O cantinho também funciona na hora de "desastres", como vidros de tinta derramados... Você pode fazer suportes para as suas peças ou simplesmente usar pregos.



LEMBRE: é sempre bom forrar a lata de lixo com um jornal velho.

## ⑫ ONDE AS CRIANÇAS VÃO MANUSEAR OS LIVROS?

Livros manuseados pelas crianças têm o seu "cantinho" especial. Será a hora de fazer mais uma estante com tábuas e tijolos. Nela serão colocados os livros, material para contar histórias, máscaras etc.
A criança, ao manuseá-los, pode sentar em almofadas (também guardadas na estante), esteiras ou banquinhos.

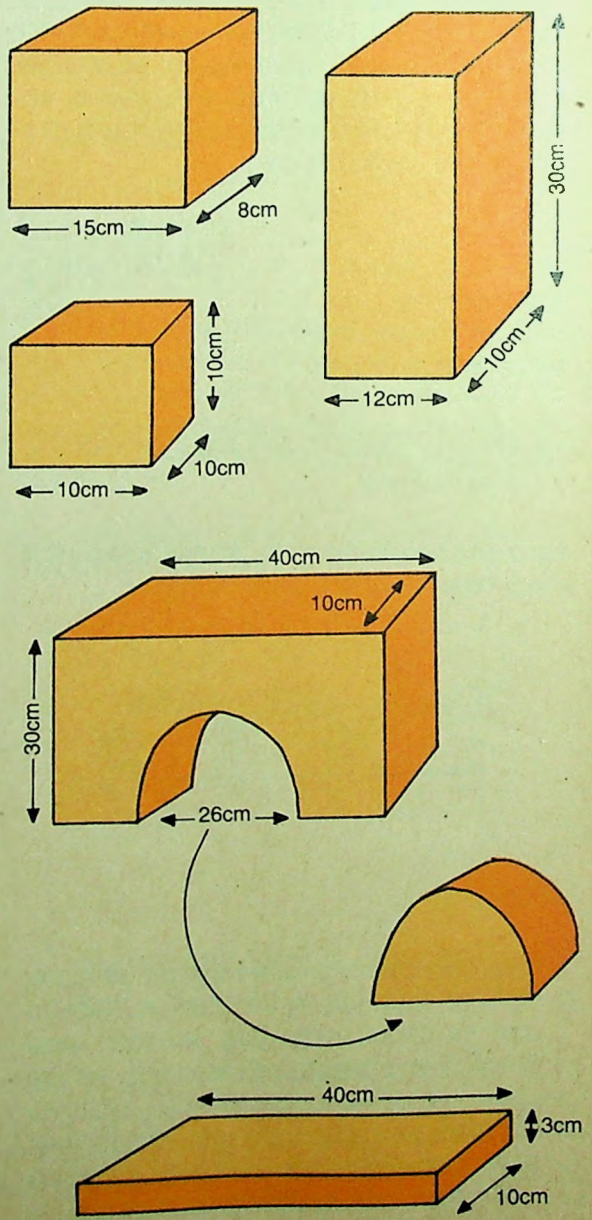
UM LEMBRETE SOBRE MÁSCARAS:

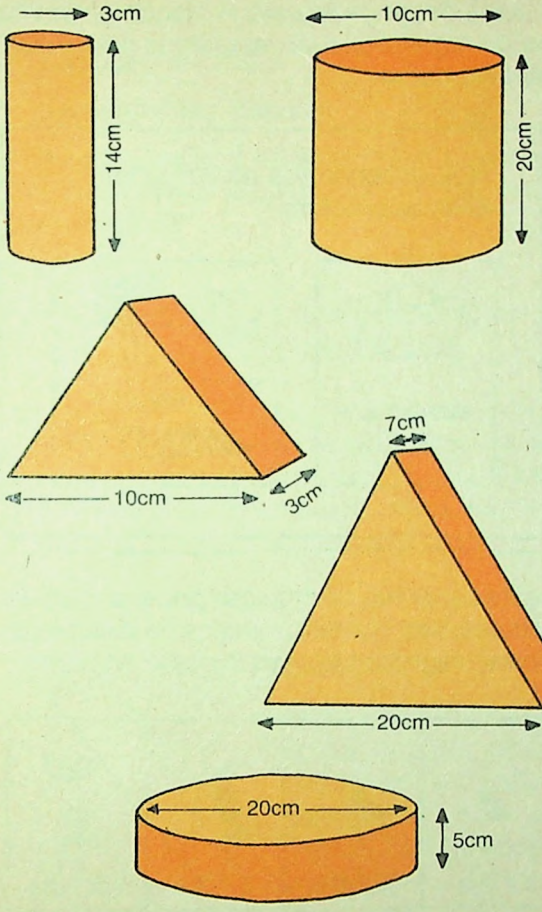
Você pode usar, para dramatizar histórias, máscaras feitas pelas próprias crianças. Mas é comum que algumas tenham medo das máscaras e chorem. Neste caso, use-as penduradas ao pescoço, como no desenho ao lado, até que se acostumem...

## ⑬ UM CANTINHO IMPORTANTE: O DA CONSTRUÇÃO

Uma atividade que vai ter grande importância para o desenvolvimento das percepções e do vocabulário e noções matemáticas além do desenvolvimento da musculatura fina é o da construção com blocos diversos. Eles podem ser guardados numa estante, numa caixa de papelão, numa cesta etc. Para obtê-los, uma sugestão seria conseguí-los com a ajuda da família ou da comunidade (sobras de madeira).

Podem ser feitos, aproximadamente, 10 exemplares de cada modelo. Não havendo blocos de madeira, faça com caixas de papelão forradas, de vários tamanhos.





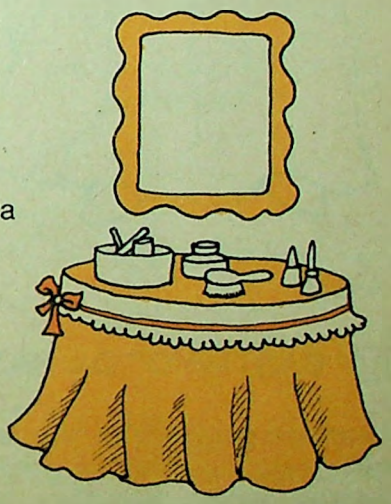

E crie muitos mais!

## ⑭ UM CANTINHO ONDE MUITA COISA BOA ACONTECE: O DA DRAMATIZAÇÃO

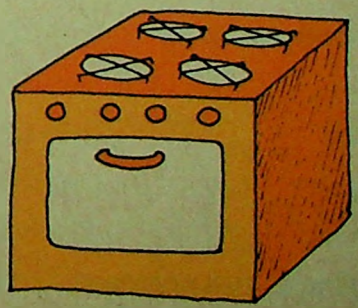
Neste "cantinho", as crianças, em geral, dramatizam situações que têm muito a ver com sua vida diária. Por isso mesmo, muitas vezes, o monitor, observando a dramatização de suas crianças, poderá vir a compreendê-las melhor. O "cantinho" pode conter, construídas com caixotes, caixas de papelão, sucatas, "doações" de casa e da comunidade:

- "cama" ou "sofá"
- mesa pequena
- cadeirinhas
- espelho (na altura da criança)
- penteadeira
- "fogão"
- "geladeira"
- arca para guardar roupas
- roupas e chapéus
- sapatos altos de adulto
- bolsas e lenços
- telefone
- panelas e talheres
- "barbeiro"
- maleta de médico
- caixa de engraxate
- etc. etc.

- espelho e penteadeira



- fogão de papelão com partes recortadas e coladas. Use uma caixa de papelão.



As crianças adoram roupas de adulto para vestir e dramatizar

## ⑮ "CANTINHO" DA NATUREZA

Usando o parapeito de uma janela ou a estante, este "cantinho" vai conter caixas com pedras, vidros, coleções, termômetros, ímãs, gaiolas, aquário e muitas outras coisas ligadas à observação da natureza.

Neste cantinho podem ser realizadas várias experiências envolvendo:

- germinação
- ar
- luz
- calor
- frio
- atração dos corpos etc.

A seu lado, pode haver um blocão onde vão sendo registrados os resultados das observações, como:

Neste cantinho, as crianças poderão cultivar sementeiras, plantas, caroços de feijão e observar, registrando, seu desenvolvimento:

Poderão, também, colecionar pedras diferentes e colocá-las em vidros com rótulos, se for necessário:

Podem colecionar vidros com sabores e cheiros diferentes. Estes vidros poderão ser usados em diferentes situações de jogos.

Colecionarão, também, objetos de texturas diferentes:

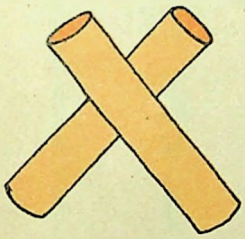
- casca de madeira
- cortiça
- plástico

- tecidos aveludados
- palha de milho
- sementes fibrosas

e desenvolverão a observação e a percepção tátil. Estas, algumas sugestões entre muitas outras.

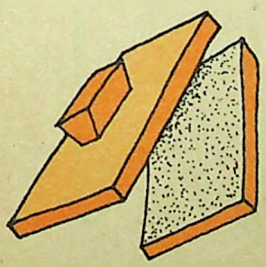
## ⑯ "CANTINHO" DA MÚSICA: O DOS "INSTRUMENTOS"

O "cantinho" da música vai conter instrumentos, na maioria das vezes feitos — pelo monitor com a ajuda das crianças — e utilizados na pesquisa do som e do ritmo, além da "bandinha". Podem ser introduzidos:



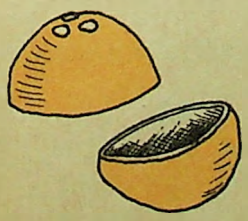
PAUS

- feitos de cabo de vassoura lixados, pintados ou envernizados. Devem ter, mais ou menos, 30cm de comprimento.



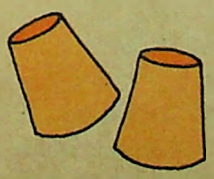
LIXAS

- feitas de pedaços de madeira onde se cola lixa grossa. Para melhor "execução", devem ter pegadores.



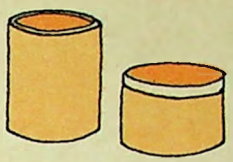
COCOS

- cortar os cocos ao meio, lixar e envernizar, depois de retirada a polpa.



COPOS DE PLÁSTICO DURO

- procurar organizar pares de cores diferentes.



CHOCALHOS

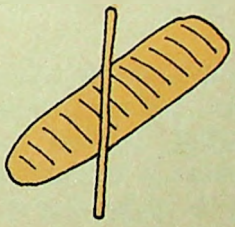
- encher latinhas com pedras, sementes etc. Fechar com a tampa.

ASSOBIOS

- de barro, de plástico ou de madeira

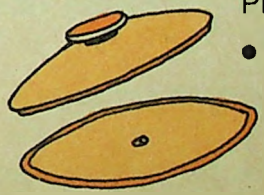
GUISOS

- prender os guisos em um aro de arame grosso.



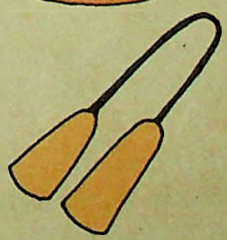
RECO-RECO DE FAVA

- usá-la com vareta fina de madeira.



PRATOS

- tampas usadas de panela, recolhidas na comunidade.



AGOGÔ
BERIMBAU

- ou outro qualquer instrumento típico da região onde a criança viver.

Completam o cantinho, quando for possível obtê-los:

- triângulos
- tambores
- cornetas
- gaitas etc.

Uma boa idéia é organizar um xilofone de garrafas com água (pode ser colorida) em diferentes níveis, e tocadas com uma vareta leve, que não quebre as garrafas:

É muito importante criar, com suas crianças, outros instrumentos, usando sucata diversa, e verificar o som que produzem, usando o vocabulário a ele relativo.

## ⑰ CANTINHO DA CARPINTARIA

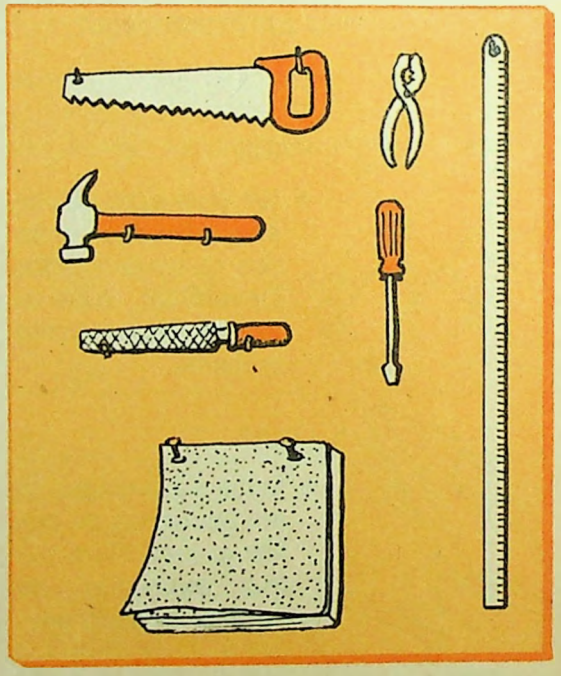
Embora seja uma prática não muito comum nas salas mais simples, muitas vezes as próprias características da comunidade possibilitam sua introdução entre as diferentes atividades.

É um "cantinho" que, pelas ferramentas nele utilizadas, exige a presença e supervisão constante do monitor. Mas, apesar dos riscos, é uma excelente oportunidade para desenvolver percepções, grandes e pequenos músculos.

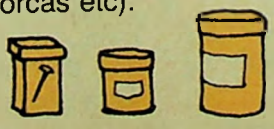
Fazem parte do "cantinho" da carpintaria os mesmos instrumentos de trabalho dos adultos, em tamanho menor:

- martelo
- serrotes
- limas
- chaves de fenda
- alicates
- lixas
- pregos
- parafusos
- cola de madeira
- pedaços de madeira macia etc. etc.

O material é usado sobre uma mesa resistente, pois, em geral, forçam bastante o tampo durante o trabalho.



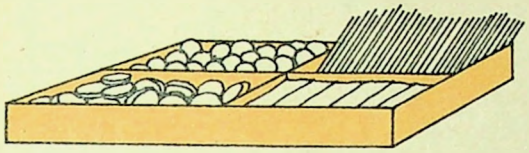
Guardar o material em mural ou em latinhas (pregos, porcas etc):



## ⑱ CANTINHO DOS JOGOS

Guardados em estantes e utilizados durante as atividades, jogos diversos (desta coleção, doados pelo MOBRAL, e outros) e a caixa de

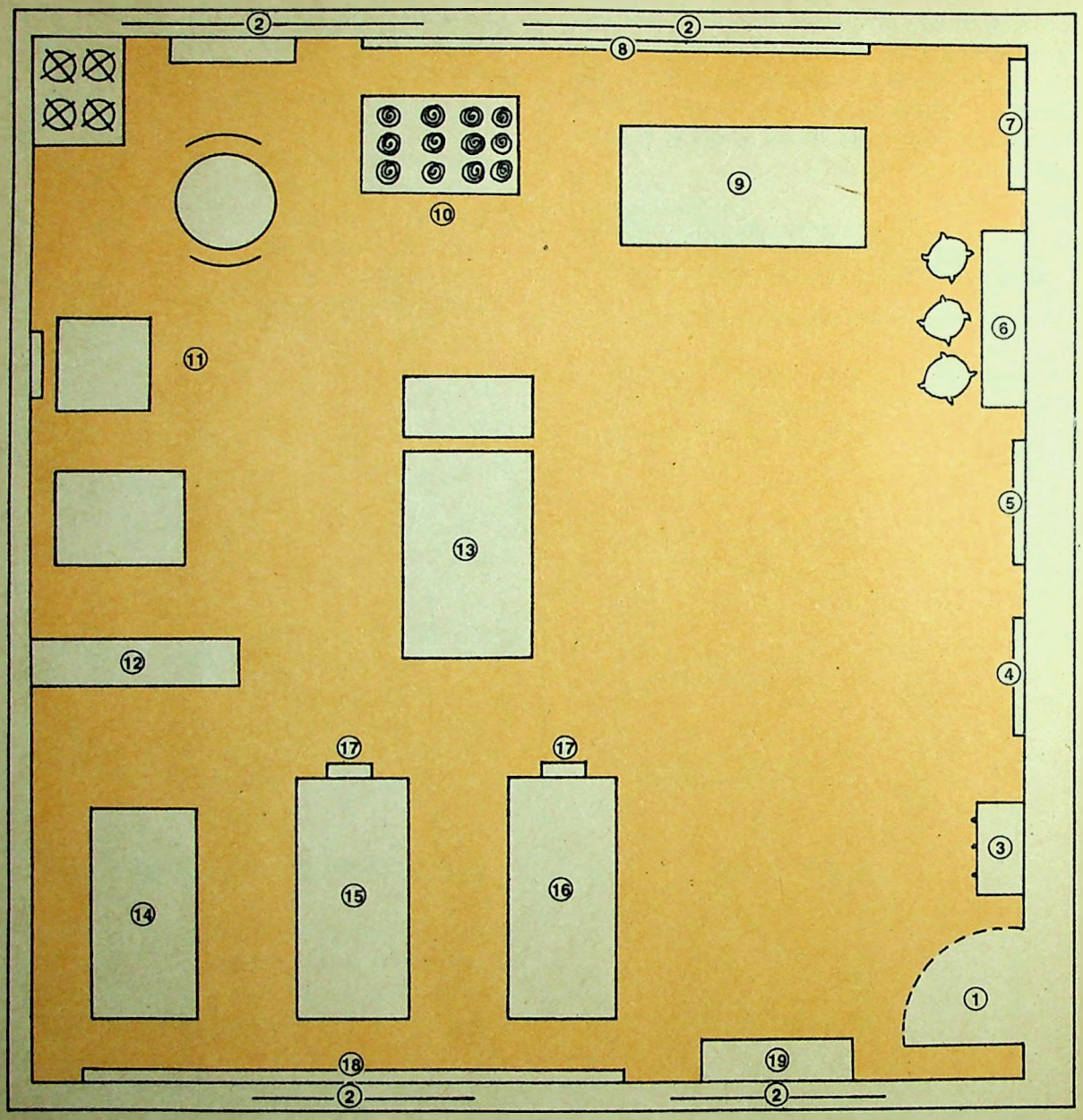
contagem são utilizados, em geral, por grupos de crianças. A caixa de contagem é organizada utilizando uma caixa grande de papelão e, internamente, caixinhas menores contendo chapinhas, bolas de gude, botões, palitos, fichas etc.



Do cantinho de jogos também devem fazer parte:

- um relógio
- uma fita métrica de "VEJA COMO EU CRESCI", onde as crianças marcarão sua altura, em diversos momentos.

VOCÊ AGORA JÁ RECEBEU VÁRIAS SUGESTÕES PARA ENRIQUECER SUA SALA. PODEREMOS, ENTÃO, MOSTRAR A VOCÊ, MONITOR, UMA DAS MUITAS MANEIRAS DE ARRUMAR UMA SALA DE ATIVIDADES. MAS...ATENÇÃO! **É APENAS UMA SUGESTÃO!** O QUE ELA CONTÉM VOCÊ JÁ SABE FAZER COM A AJUDA DAS CRIANÇAS, DA FAMÍLIA E DA COMUNIDADE. NA OUTRA PÁGINA, EM BRANCO, VOCÊ VAI DESENHAR A **SUA SALA,** O LOCAL ONDE REALIZA SUAS ATIVIDADES COM AS CRIANÇAS USANDO **SEUS RECURSOS** E **SUA VIVÊNCIA** DO DIA-A-DIA!




1 — porta de entrada
2 — janelas
3 — cantinho de limpeza
4 — chamada
5 — janelinha do tempo, blocão
6 — cantinho dos livros
7 — quem ajuda?
8 — mural de trabalhos das crianças
9 — recorte e colagem ou modelagem
10 — esteiras
11 — cantinho da dramatização
12 — cantinho da música
13 — mesa da construção, com a cesta de blocos
14 — carpintaria
15 — mesa de pintura
16 — mesa de desenho
17 — papeleiras
18 — mural do tema integrador
19 — cantinho da natureza

DESENHE, AGORA, A SUA SALA. E PARABÉNS POR TUDO QUE JÁ CRIOU E AINDA VAI CRIAR!

# ORGANIZANDO UM MURAL

**sugestões**

Além dos murais e cartazes que você recebeu — CHAMADA, JANELINHA DO TEMPO, ANIVERSÁRIO, QUEM AJUDA e TEMAS INTEGRADORES — outros murais poderão e deverão ser organizados por você, monitor, durante o correr das atividades.

Alguns cuidados na elaboração de murais podem ser lembrados para o alcance de melhores resultados em termos de visibilidade e praticidade.

**O MATERIAL:**
- tecido grosso (saco de aniagem, por exemplo) de cor neutra
- papelão corrugado
- alfinetes de cabeça
- papel (branco, de preferência) para letreiros.

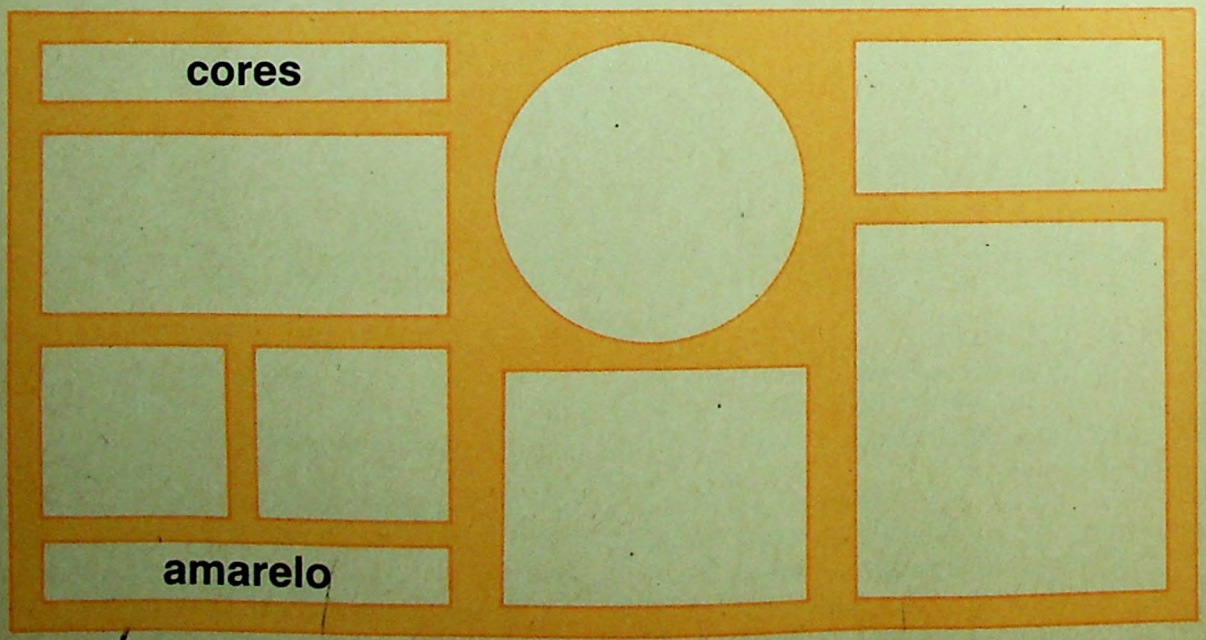
**A MOLDURA:**
- embora não seja necessária, se usada, deve ser simples e de cor neutra.

## ELEMENTOS DOS MURAIS

① TÍTULO — do tema integrador do momento: cores, animais, festas, plantas etc.

② GRAVURAS, DESENHOS, OBJETOS — podem ser usados objetos quando, por exemplo, ao desenvolver o tema "eu fui assim", se colocarem no mural chupetas, camisinhas, sapatinhos.

## SUGESTÃO PARA MURAL — I



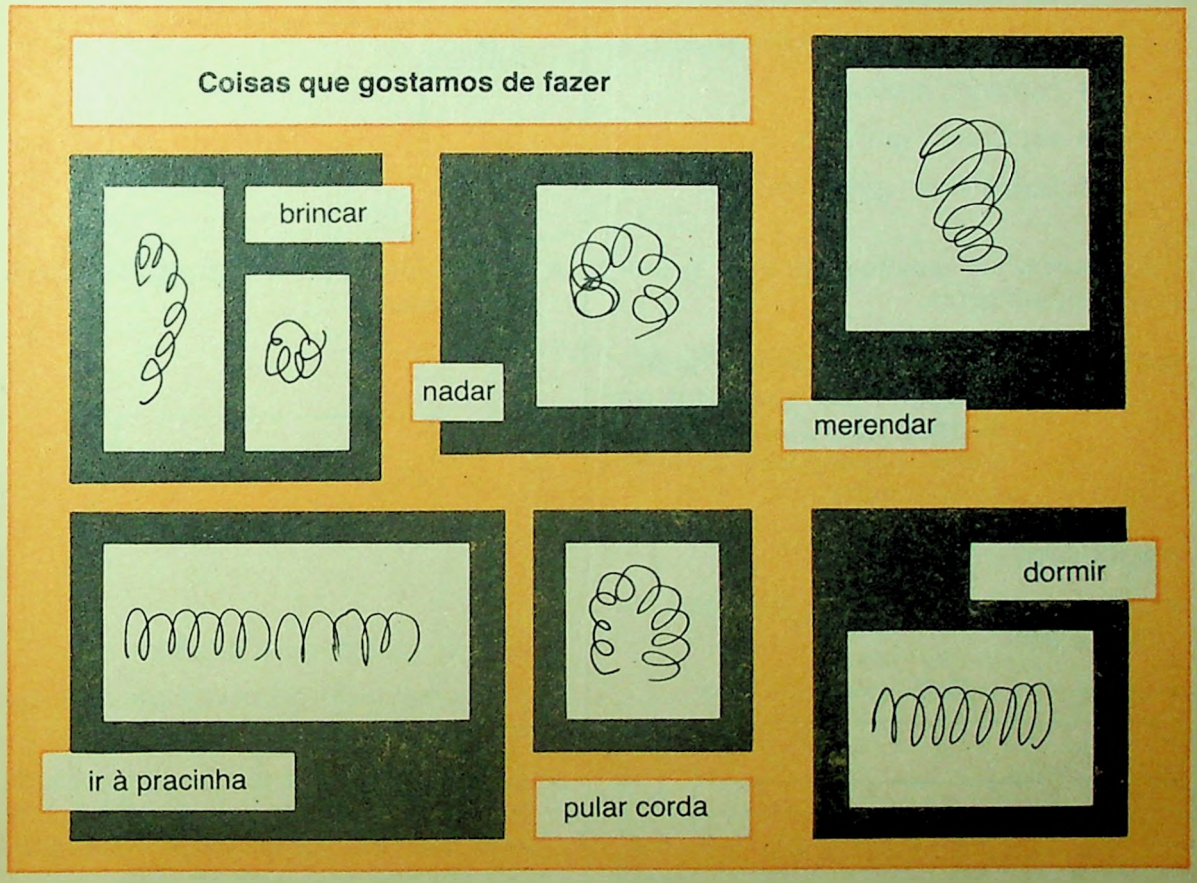

As gravuras devem ser colocadas de forma harmoniosa sobre o mural.

③ MATERIAL ESCRITO

Títulos, frases etc. devem ser escritos, de preferência, em faixas brancas com letras pretas, no alfabeto chamado "script". Só se usará letra maiúscula quando indispensável (nomes próprios, por exemplo). Deve-se evitar o cursivo por apresentar maior dificuldade de discriminação das formas das letras.

ABCDEFGHIJLM
NOPQRSTUVXZ
abcdefghijlm
nopqrstuvxz

## SUGESTÃO PARA MURAL — II




As gravuras também podem ser unidas por um fundo em papel de cor.

## UM LEMBRETE:

- os trabalhos das crianças, no mural de exposição, devem ser colocados de preferência próximo às mesas (se houver!) de atividades. Não esquecer: as crianças escolhem qual o trabalho que vão colocar no mural. E mais ainda: devem aparecer trabalhos de TODAS as crianças, renovados, pelo menos, semanalmente. Lembre, contudo, que às vezes uma criança pode não querer seu trabalho exposto; neste caso, sua vontade deve ser respeitada;
- a altura do mural deve permitir a fácil visualização, pela criança.

# MONTANDO UM QUADRO-DE-PREGAS

O quadro-de-pregas é um dos recursos mais usados nas diversas atividades do dia-a-dia com o pré-escolar. Veja: você pode usá-lo:

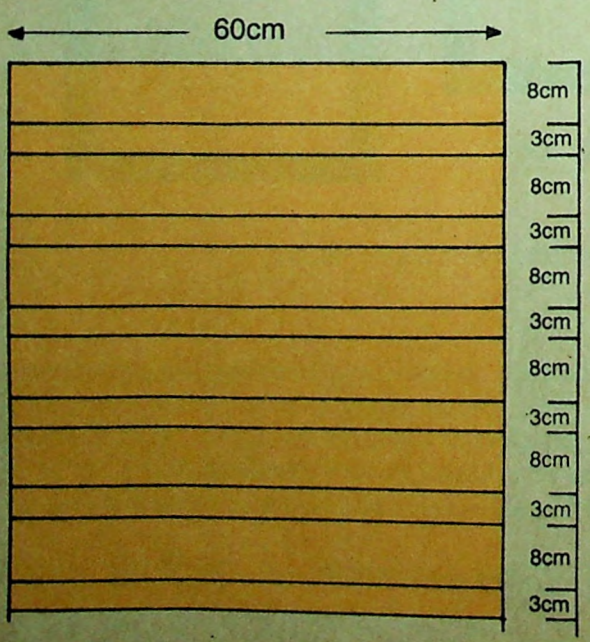
- na chamada
- nos jogos (conceitos matemáticos)
- contando histórias
- explorando gravuras
- seqüências lógicas etc. etc.

Para montar um quadro-de-pregas, é preciso levar em conta:

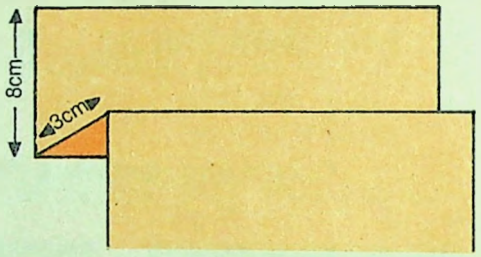
**MATERIAL:** cola, papelão (de caixa de embalagem, por exemplo) de 60cm x 60cm, aproximadamente, papel pardo **ou** brim, de cor neutra.

**PROCEDIMENTOS**

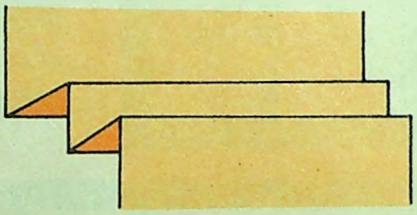
- marcar, no papel ou brim, intervalos de 8cm e 3cm:



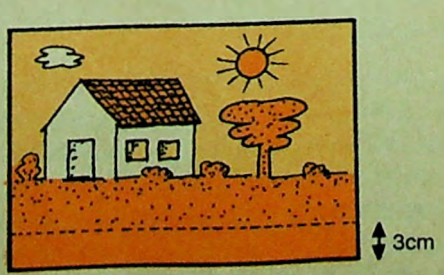

- dobrar as marcas, formando as pregas:




- colar as pregas por dentro (no desenho, a parte escura);

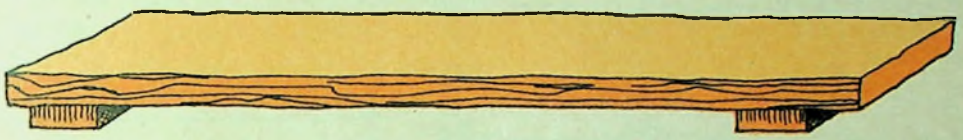


- colar ou grampear no papelão;
- colar uma moldura fina (fita gomada, por exemplo);
- todos os elementos que serão colocados no quadro-de-pregas devem receber uma base que vai entrar na prega. Neste quadro, por exemplo, deve ter 3cm.

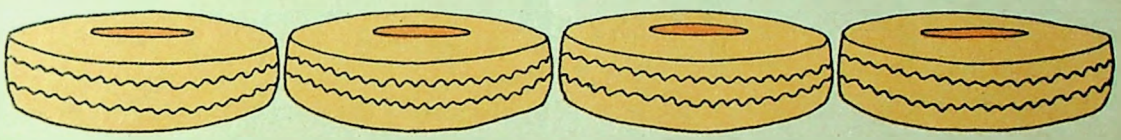


# RECREAÇÃO AO AR LIVRE

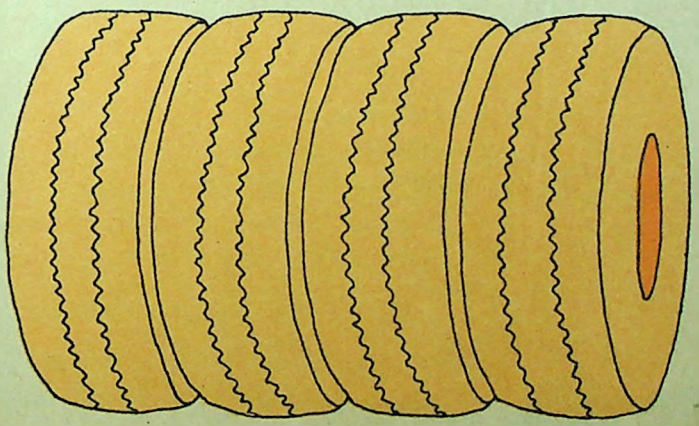
## sugestões



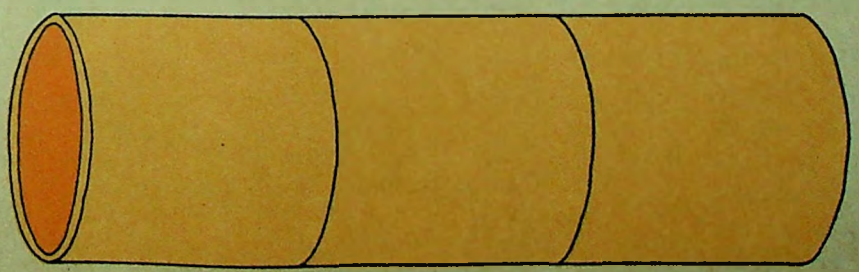
- tábua para andar em linha reta



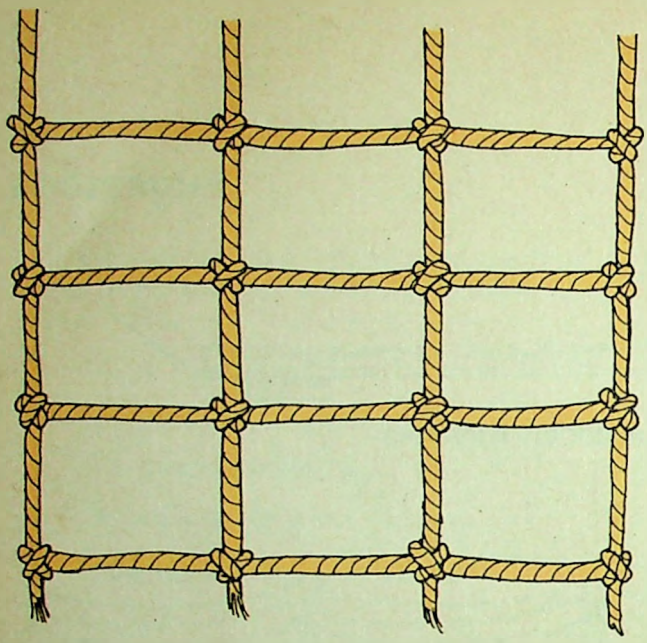
- pneus velhos para dar passadas



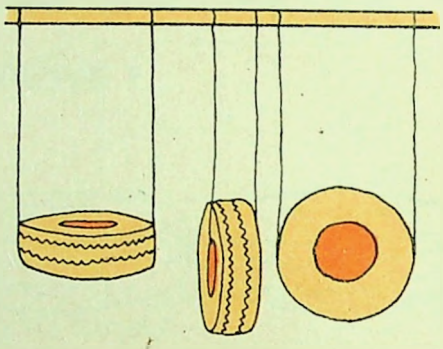
- pneus grandes unidos formando túnel



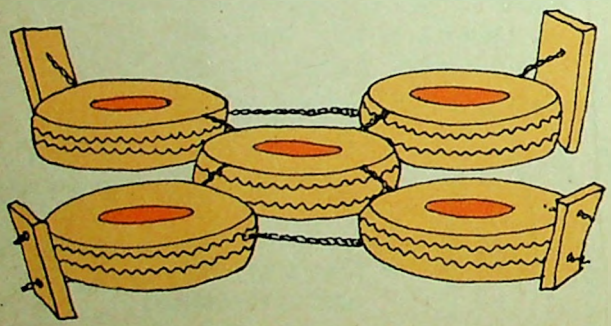
- manilhas de cimento para atravessar



- malhas de corda para subir, descer, pendurar.

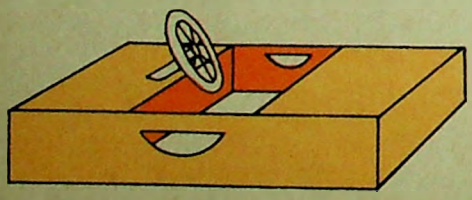


- balanços de pneus velhos

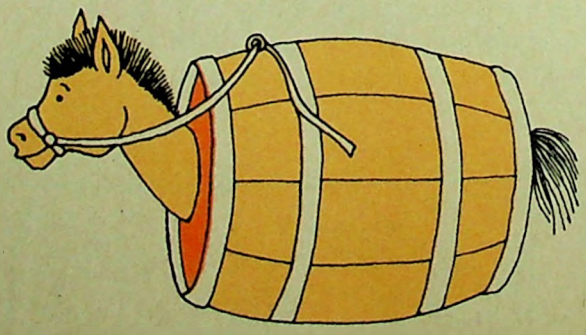


- pneus em estacas, correntes e pregos para trepar e balançar.

- cordas com nó para subir



- carrinho de caixote ou papelão, sem fundo, com alças para carregar e ser levado de um lado para outro. A criança entra e usa o carrinho sentada ou andando, seguro por alças.



- cavalo ou boi de barrica

# contando histórias

## sugestões

Alguém já disse: "todo professor deve ser, necessariamente, um bom contador de histórias..." O monitor de pré-escolar não foge a esta regra: suas crianças, pelas próprias características de desenvolvimento, são grandes "consumidoras" de histórias.

Entre 4 e 6 anos, a criança pré-escolar passa a viver e conviver mais intensamente com outros grupos fora do grupo inicial da família: o da vizinhança e o da escola. Sua linguagem e formas de pensamento estão evoluindo muito rapidamente e já consegue, aos poucos, aumentar os seus períodos de ATENÇÃO e CONCENTRAÇÃO — embora ainda se misturem, para ela, o REAL e o IMAGINÁRIO.

E será atendendo a estas características que você, monitor, selecionará as histórias que vai contar.

### E PARA QUE CONTAR HISTÓRIAS?

Você vai contar histórias para recrear suas crianças. Mas a importância de contar histórias não pára aí. Através delas, os pré-escolares também terão oportunidade de:

- enriquecer experiências
- desenvolver diferentes formas de linguagem (falada, gestual etc.)
- desenvolver o vocabulário
- chegar, gradualmente, à diferenciação entre o real e o imaginário.

CONTAR BEM UMA HISTÓRIA ENVOLVE UMA SÉRIE DE PONTOS IMPORTANTES A OBSERVAR. VOCÊ DEVE CONHECÊ-LOS!

### O QUE A HISTÓRIA DEVE APRESENTAR?

- LINGUAGEM → adequada à criança da faixa pré-escolar
- ENREDO → interessante para as crianças de 4 a 6 anos
- NOÇÕES NOVAS → que sejam úteis às crianças e adequadas ao seu desenvolvimento e meio em que vivem.
- DESFECHO → deve ser sempre uma surpresa: nada mais frustrante para quem conta uma história do que suas crianças adivinharem o seu final!

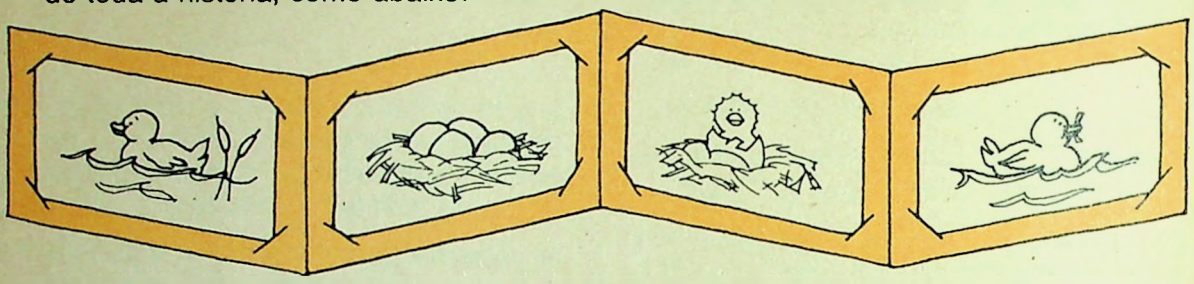
### A HISTÓRIA DEVE RESPEITAR OS INTERESSES DAS CRIANÇAS

Em geral, crianças pré-escolares preferem histórias que falem de:

- lar e família
- vida real, em geral
- animais (humanizados ou não)
- circo (animais, artistas)
- férias
- passeios
- parentes próximos

# 2. SANFONA

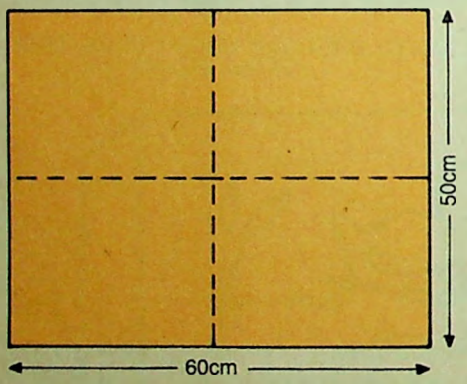
- Você pode melhorar a utilização das gravuras acondicionando-as numa SANFONA, isto é, uma armação sanfonada onde as gravuras são presas, possibilitando às crianças a visão de toda a história, como abaixo:

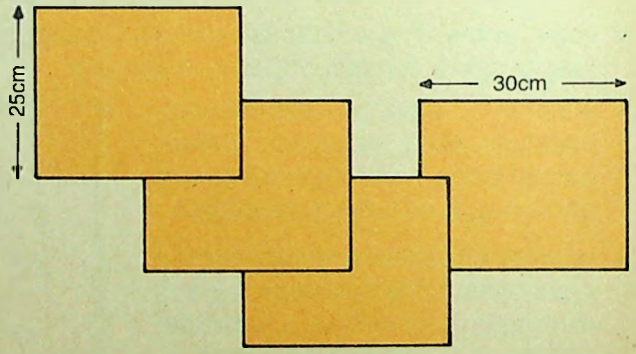


- A sanfona é colocada sobre uma mesa ou mesmo no chão. O importante é que possa ser vista por TODAS as crianças.

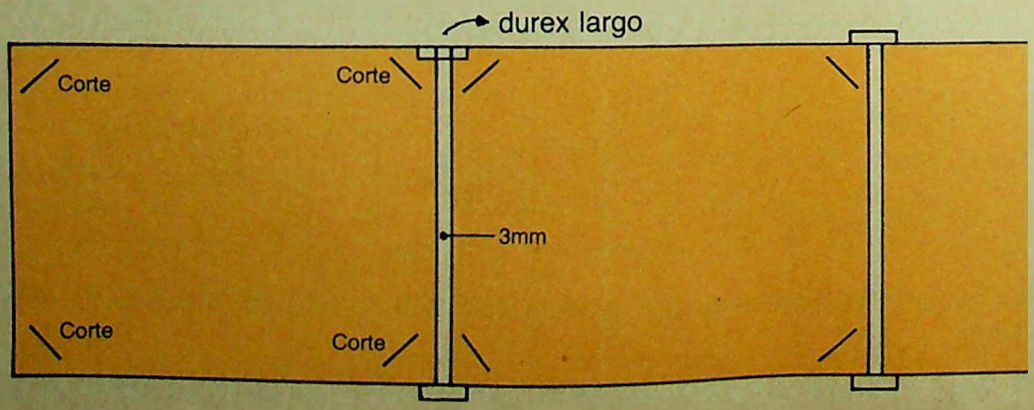
- Para construir uma sanfona, você deve:

Ⓐ cortar em 4 partes duas folhas de papel resistente (cartão, cartolina reforçada, papelão corrugado) nas medidas aproximadas do desenho:



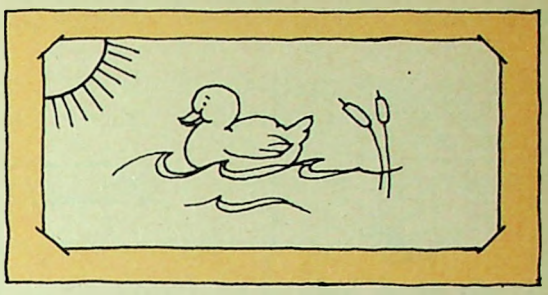




Ⓑ unir uma parte à outra deixando um espaço entre elas de mais ou menos 3mm para poder dobrar. Usar, para unir, fita durex larga ou fita gomada, como no desenho:

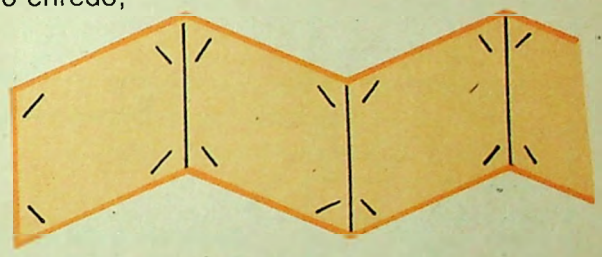


e cortar os quatro cantos de cada parte da sanfona. Será nestas aberturas que você vai encaixar as folhas desenhadas ou gravuras da história, enquanto vai contando.

© preparar a história, colorindo as cenas. Use, de preferência, papel branco. As medidas das gravuras ou desenhos devem ser tais que você possa encaixar a cena na "sanfona". Veja ao lado:



- numerar as partes desenhadas da história, por ordem de entrada, de acordo com o enredo;
- guardar as folhas no envelope da história. Este envelope também deve conter o nome da história, o número de folhas e uma cópia do enredo;
- uma boa idéia é reforçar a "sanfona", o que dará maior durabilidade ao material. Usar fita durex larga, fita gomada, tecido colado etc. Veja no desenho ao lado:



## 3. "CINEMINHA" ou "TELEVISÃO"

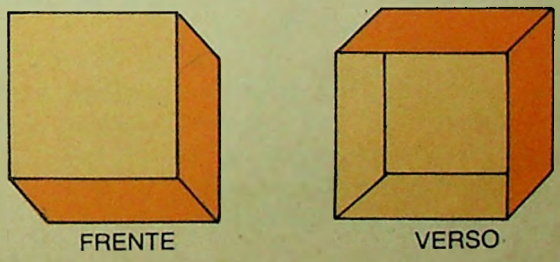
- "Cineminha" ou "Televisão" são caixas de papelão com um visor onde se coloca um rolo com o "filme". O "cineminha" ou a "televisão" funcionam à medida que se "roda" o "filme", enrolando a vareta superior.
- Para montar um "cineminha" ou "televisão" (a diferença está apenas no tamanho da caixa: a TV é maior), você, monitor, deve:

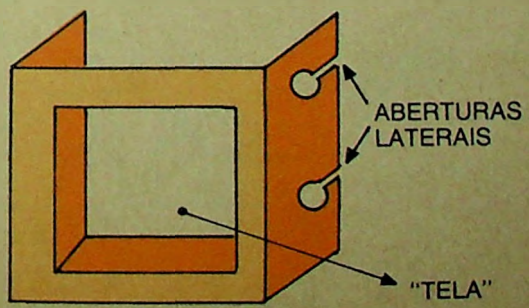
— aproveitar uma caixa de papelão não muito pequena (tipo embalagem de mercado);

— conservar todos os lados, menos um, que fica sendo o de trás, aberto (ver no desenho ao lado);

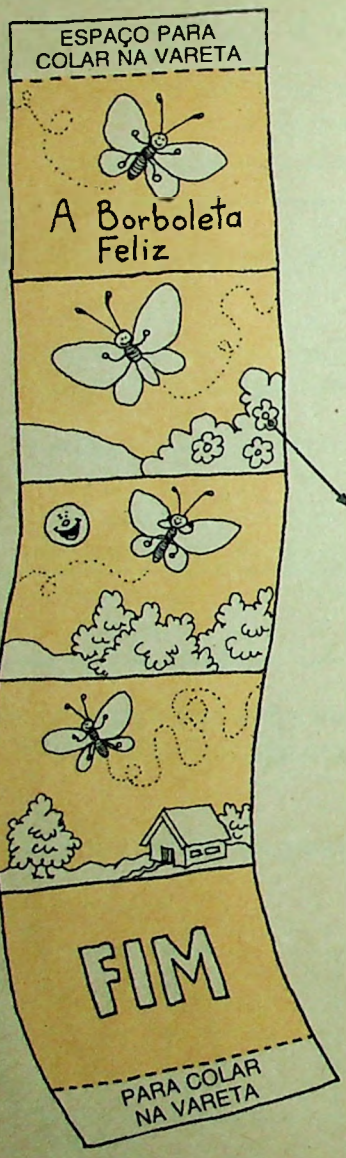
— abrir, na parte oposta ao lado vazio, a "tela" onde o "filme" vai aparecer;

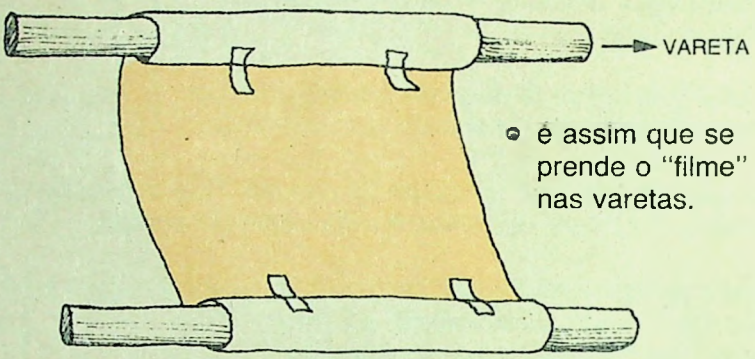
— abrir, também, nas laterais, os buracos por onde passarão as varetas onde o "filme" fica preso. Observe como fazer no desenho ao lado. Não abra demais a tela: é preciso dar firmeza ao material;



- escolher duas varetas (de preferência redondas) maiores 10cm que a caixa, de cada lado;
- preparar o "filme" deixando espaço para prender nas varetas, como nos dois desenhos:

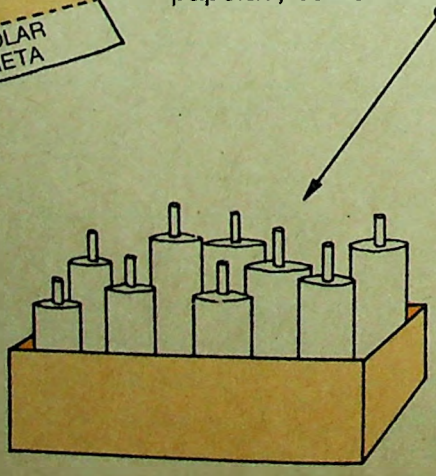



- é assim que se prende o "filme" nas varetas.

observe: cada quadro da história deve ter **quase as mesmas** medidas da frente do "cineminha" para que as cenas não fiquem "partidas" na tela. O papel deve ser resistente e flexível, porque fica enrolado na vareta;

- o "filme" pode ser feito pelo monitor ou pelas crianças. As histórias também podem ser criadas pelas crianças;
- ao contar a história, "rodar" o "filme" devagar, com o cuidado de colocar o "cineminha" em local bem visível;
- os "filmes" podem ser guardados em caixa de papelão, como abaixo:



# 4 FLANELÓGRAFO / QUADRO-DE-PREGAS

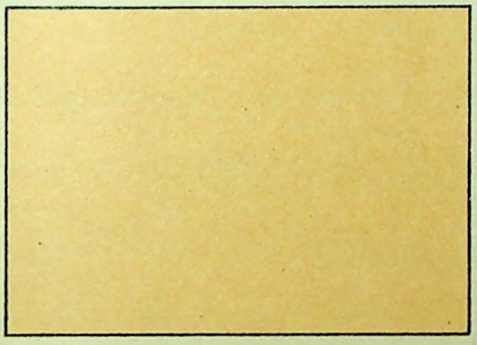
- Uma das maneiras mais práticas de utilizá-los é unindo-os num único material, por suas dimensões serem praticamente as mesmas. Você, monitor, pode então:

Ⓐ procurar uma caixa de papelão **bem grande** (como caixa de embalagem de televisão);

Ⓑ aproveitar os lados maiores da caixa, com mais ou menos 60cm x 80cm;

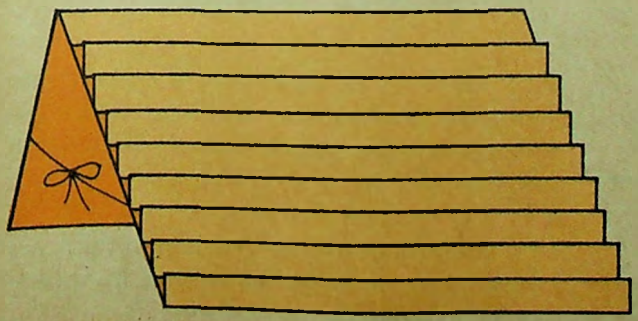
Ⓒ preparar os dois lados: um, para flanelógrafo; o outro, para quadro-de-pregas.

- o lado do flanelógrafo é forrado de feltro ou flanela, preta ou azul

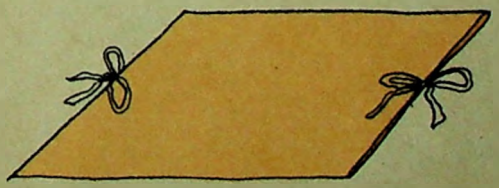


- o lado do quadro-de-pregas é preparado com as pregas de papel resistente, pardo ou manilha

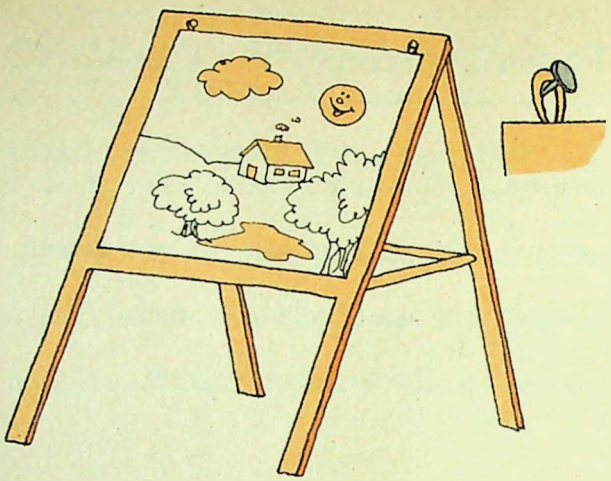
- unir o flanelógrafo ao quadro-de-pregas como no desenho abaixo. A fita com o laço serve para mantê-lo fixo e de pé



- guardar o material fechado, para melhor conservação. Você pode até fazer uma capa de pano, para não juntar poeira (uma espécie de saco, onde ficará guardado)



- Você também pode usar o cavalete de pintura, se houver um na sua sala. Basta pendurar nele o flanelógrafo ou o quadro-de-pregas (neste caso, ficarão separados). Eles ficarão pendurados em pregos, pelas alças. E a inclinação do cavalete é útil para evitar que as figuras do flanelógrafo caiam.



AO PREPARAR AS FLANELOGRAVURAS (as figuras para o flanelógrafo) É PRECISO LEMBRAR DE:

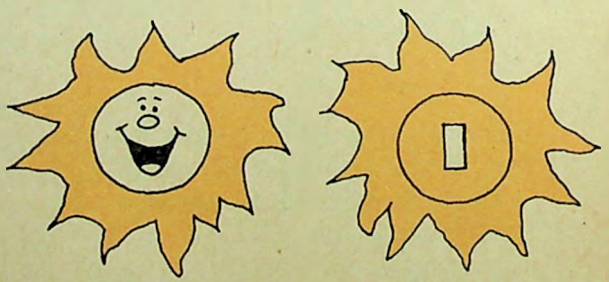
- desenhar as figuras ou usar o próprio desenho das crianças. NUNCA se deve recortar livros de histórias, a não ser que, realmente, tenham ficado IMPRESTÁVEIS;

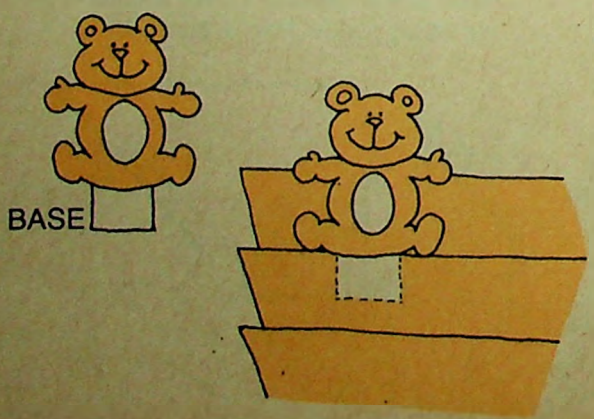
- desenhar figuras de tamanho VISÍVEL — nem grandes demais, nem pequenas demais;

- guardar as PROPORÇÕES entre as diversas figuras: sol, casa, árvores, crianças, adultos, bichos etc.;

- REFORÇAR as figuras, colando-as em cartolina, por exemplo;

- COLAR atrás das figuras o que vai mantê-las presas na flanela ou no feltro: pedaços de lixa grossa ou então adesivo adequado. Veja no desenho ao lado onde devem ficar;



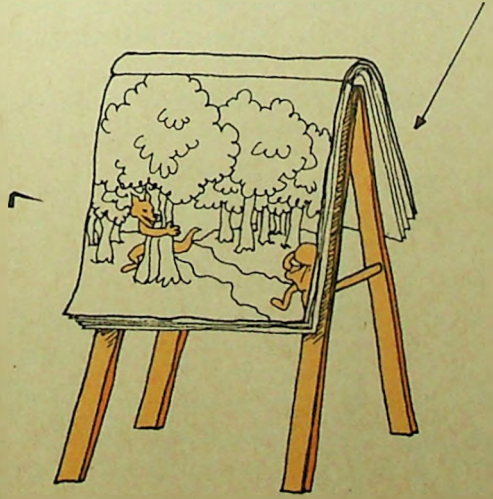

- ao fazer as figuras para o quadro-de-pregas, não esquecer da base que as tornará visíveis a todas. Veja no desenho à esquerda;

- no quadro-de-pregas também podem ser usadas gravuras, em seqüência, para contar a história.

# ÁLBUM SERIADO OU BLOCÃO

- O "blocão" ou "álbum seriado" é, como o próprio nome já diz, um bloco grande ou álbum de folhas bem grandes (mais ou menos 60cm x 40cm) onde as figuras da história são desenhadas. E é contada à medida que se viram as folhas. Na primeira delas, vem sempre o nome da história;

- as folhas também devem ser numeradas, para melhor ordenação e conservação da história;
- as figuras desenhadas devem ter tamanho adequado, podendo ser vistas por todos;
- o blocão pode ser preso, também no cavalete de pintura, as folhas sendo viradas à medida que se vai contando a história.



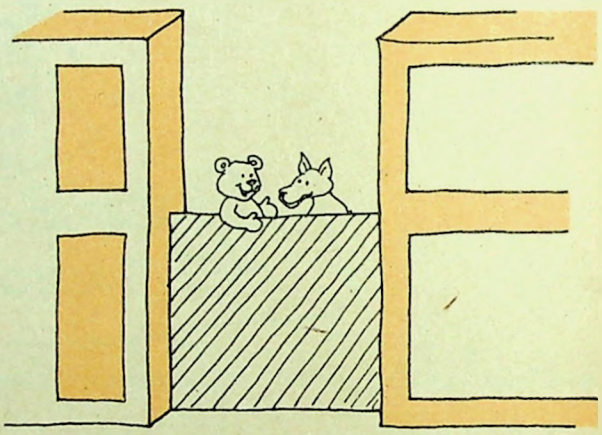
- outra forma de usar o álbum seriado é a de ter as folhas soltas, presas todas em dois pregos, e retiradas à medida que se conta a história. Neste caso, não esquecer de reforçar os buracos.

# FANTOCHES

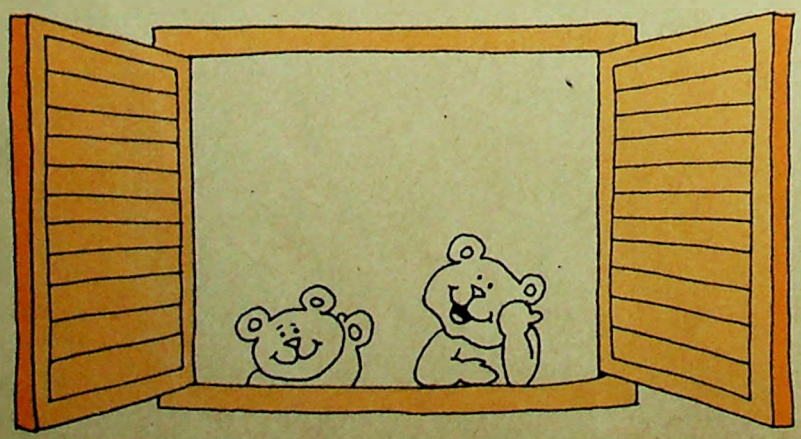
Usar fantoches é uma excelente forma de contar histórias. Mas alguns lembretes são importantes para você, monitor:

- o "teatro" ou "palco" para os fantoches não precisa ser montado especialmente para que ele se realize. Várias adaptações podem ser feitas: um simples pano colocado numa porta, entre dois armários, ou, simplesmente, contar as histórias do lado de fora da janela da sala (as crianças, lógico, dentro dela!). Veja nos desenhos abaixo:

- usando a porta da sala, um pano preso dos lados.



- entre dois armários ou estantes, o pano preso.



- numa janela da sala, nem é preciso o pano.

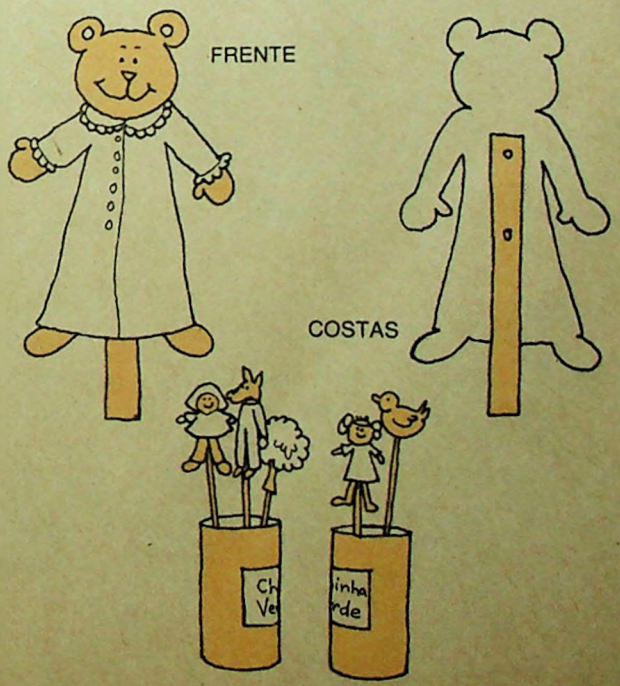
- mesmo sem o "palco", você, monitor, pode contar suas histórias com fantoches, colocando-os simplesmente nas mãos. É impressionante como as crianças "eliminam" a sua presença e vêem apenas os fantoches, com quem vibram e conversam como se estivessem vivos...

## ALGUNS FANTOCHES "DIFERENTES" PARA O MONITOR E SUAS CRIANÇAS...

Além dos fantoches tradicionais, de massa, gesso, pano, isopor etc, você pode criar muitos outros feitos até pelas próprias crianças.

## FANTOCHES DE VARA

- desenhar as figuras em papel resistente, para maior durabilidade;
- prender as figuras em varetas, como nos desenhos ao lado;
- observar as dimensões das figuras, para serem bem visíveis;
- numerar, atrás, as figuras, por ordem de entrada na história; isto evita confusões e atrasos;
- usar histórias feitas pelas crianças e seus desenhos;
- guardar as figuras em latas de óleo, por exemplo. E cada lata deve levar o nome da história, como um rótulo;
- usar o mesmo "palco" dos outros fantoches.

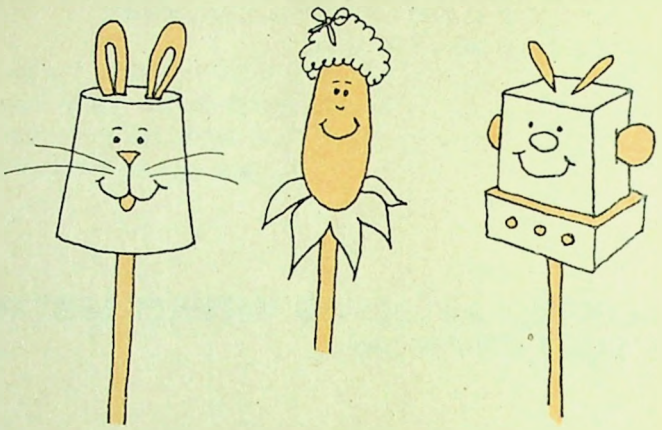


## FANTOCHES DE SUCATA

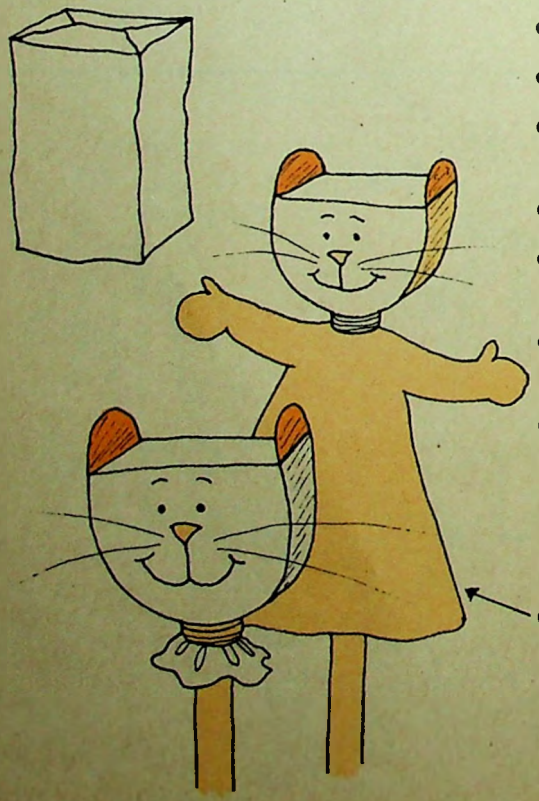
- utilizar sucata diversa para fazer os fantoches. Você poderá usar, entre muitos outros:

  — copinhos usados;
  — sabugos de milho;
  — caixinhas diversas;
  — caroços de frutas, como manga, abacate etc.

- usar a imaginação para "vestir" e completar os fantoches (a sua e a das crianças!): olhos, bocas, cabelos, roupas são feitos de sementes, restos de papel, bombril, retalhos etc. etc.



## FANTOCHES DE SACO DE PAPEL DE PIPOCA

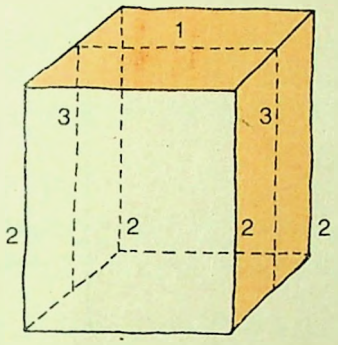


- separar sacos brancos de pipoca;
- desenhar, de um lado, a cara do fantoche;
- usar sementes, botões, rolhas, feltro, papel colorido, bombril etc. para completar o fantoche;
- encher o saquinho com papel picado;
- enfiar uma vareta no saco já cheio e amarrar com barbante;
- se quiser, vestir o fantoche com roupa de pano ou papel;
- a roupa deve ser presa no "pescoço", mas neste fantoche a mão não é enfiada: usa-se como o de varas;
- você pode usá-lo "vestido" ou não.

# FANTOCHES DE SACO DE PAPEL PARDO

Estes fantoches são feitos com sacos de papel pardo (embalagem de mercado ou armazém) para 2kg. O saco é preparado e dobrado de tal forma que, com a mão nele introduzida, faz-se movimento com a cabeça do fantoche. Para fazê-lo é preciso:

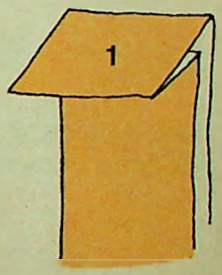
- dobrar o saco como nas instruções que se seguem:




— levar a aresta 2 anterior ao encontro da aresta 2 posterior;

— vai surgir, em conseqüência, o vinco 3, de cada lado;

— puxar para a frente o retângulo 1;




— dobrar o fundo do saco, para ficar como no desenho à direita (para entender melhor, veja como são dobrados, fechados, os sacos nos mercados ou armazéns);

— desenhar neste retângulo a cara do fantoche; completá-lo a gosto;

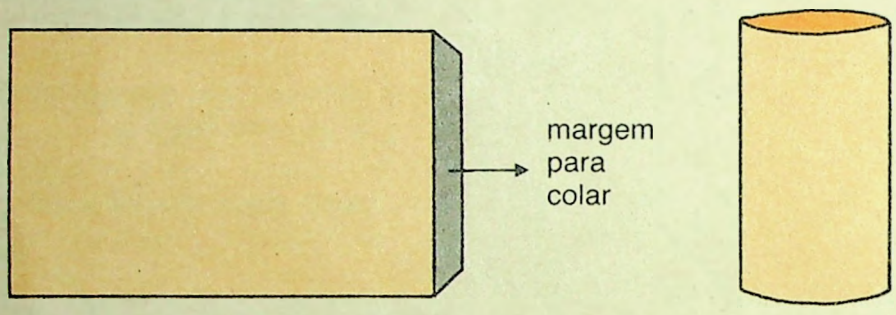
— você pode também colar acréscimos, como no burro ao lado, usando cartolina colada no 1;

— para usar, coloque a mão no saco e movimente a parte dobrada.

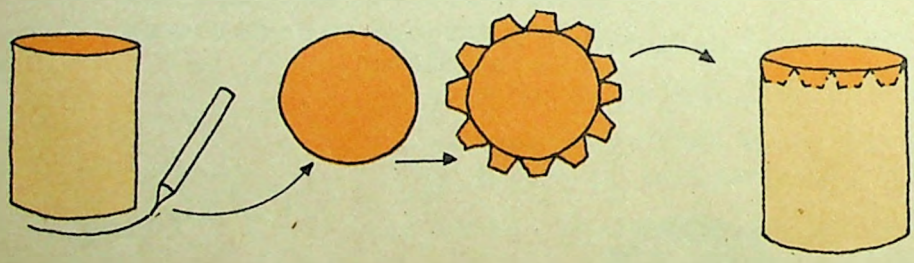
# FANTOCHES DE CARTOLINA, CARTÃO OU PAPELÃO

Este tipo de fantoche também proporciona inúmeras oportunidades para desenvolver a criatividade das crianças. Sobre sua estrutura básica, inúmeras variações podem ser feitas. É preciso proceder assim:

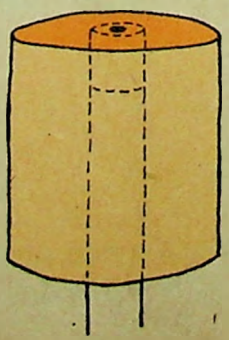
- recortar, primeiro, o que será a "cabeça" do fantoche. Um cilindro, de proporções adequadas ao que vai personificar, é recortado em cartolina, enrolado e colado, como abaixo:

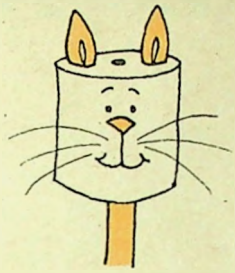



- recortar a base superior da "cabeça", dobrar e colar no cilindro. Para ter a medida exata, desenhe primeiro a circunferência do cilindro e acrescente depois as partes para colar:



- fazer o "pescoço" com altura adequada à cabeça e diâmetro que possibilite a entrada do dedo, para manejar o fantoche:
- colocar na extremidade superior do cilindro algodão embebido em cola. Deixar secar até endurecer;
- separar uma tachinha ou percevejo;
- introduzir o "pescoço" na "cabeça" como no desenho ao lado e fixá-lo com a tachinha ou percevejo. Antes, untar a ponta de um dos dois que usar com cola: isto vai facilitar o trabalho e dar firmeza;



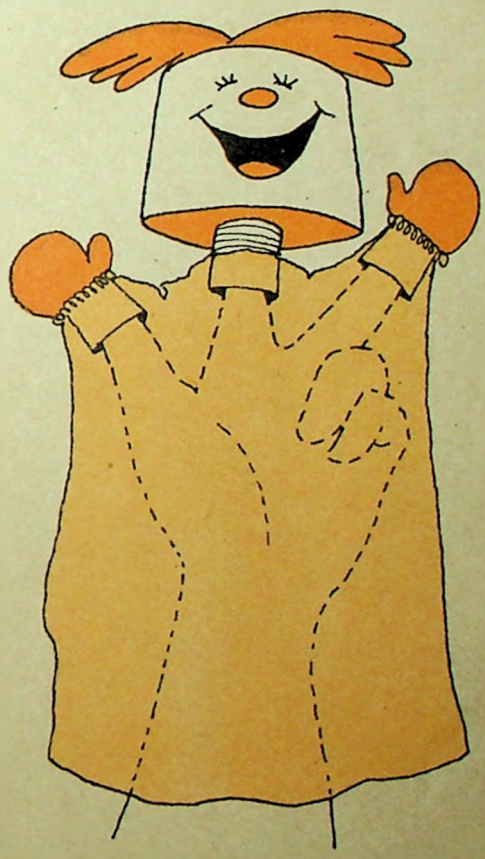


- completar o fantoche: colocar olhos, nariz, boca, orelha, roupa etc. Usar material de sucata: sementes, lãs, papéis, piaçava, linhas, barbantes, tampinhas, rolhas etc;

- as "mãos" são também dois canudos para os dedos, colocados dentro da roupa, na altura das "mãos" do fantoche. A posição é a mesma que no fantoche comum: o dedo indicador na cabeça, os dedos polegar e médio nos "braços", para fazer os movimentos.

## FANTOCHES SÓ SERVEM PARA CONTAR HISTÓRIAS?

Você poderá descobrir muitas outras oportunidades para usar os fantoches, além de contar histórias. Eles podem mesmo vir a ser um grande auxiliar para todas as atividades do dia, pois por "conversarem" com as crianças se tornam, eles mesmos, um monitor "diferente" para ajudá-lo!



REGISTRE NESTE ESPAÇO AS NOVAS IDÉIAS SURGIDAS DO SEU TRABALHO COM AS CRIANÇAS E QUE TAMBÉM SERVEM PARA CONTAR HISTÓRIAS.

mobral

BLOCH EDUCAÇÃO

# SUGESTÕES PARA O PRÉ-ESCOLAR

# II RECREAÇÃO

*PRESIDENTE DA REPÚBLICA*
João Figueiredo

*MINISTRO DA EDUCAÇÃO E CULTURA*
Rubem Ludwig

*SECRETÁRIO GERAL DO MEC*
Sérgio Mário Pasquali

*SECRETÁRIO DE ENSINO DE 1.º E 2.º GRAUS*
Antônio de Albuquerque Souza Filho

**MOBRAL**
**FUNDAÇÃO MOVIMENTO BRASILEIRO DE ALFABETIZAÇÃO**

*Presidente*
Cláudio Moreira

*Secretária Executiva*
Terezinha Saraiva

*Secretário Executivo Adjunto*
Francisco Alves

**BLOCH EDITORES S.A.**

Adolpho Bloch
Oscar Bloch Sigelmann
Pedro Jack Kapeller
Murilo Melo Filho

**BLOCH EDUCAÇÃO**

*Supervisão*
Paulina Kaz

*Editoria*
Alvimar Rodrigues

*Texto*
Vilma Cunha

*Arte*
Wilson P. Rocha

*Ilustrações*
Vera Muccillo

# SUGESTÕES PARA O PRÉ-ESCOLAR

*Coordenação e Planejamento*
Vilma Cunha

MOBRAL — CPDOC
Setor de Documentação
Registro nº 5105 F
Origem doação
Preço Cz$ 300,00
Data 7 / 1 / 81 19 81

**MENSAGEM II**

## MONITOR

Este folheto contém uma série de sugestões de jogos que você pode desenvolver com suas crianças. Mas é importante lembrar que:

- deve graduar os jogos de acordo com a faixa etária, o nível de desenvolvimento físico e de raciocínio das crianças;
- deve alternar os jogos sugeridos com a recreação espontânea, sendo que esta última sempre vai merecer uma carga horária maior;
- pode repetir os jogos, mas sem chegar ao cansaço pela falta de novidade: planeje sempre!
- tem, em cada jogo, pelos quadrinhos ao lado, indicações de suas características.

JOGO EM ÁREA INTERNA

JOGO EM ÁREA EXTERNA

JOGO COM MATERIAL

JOGO MOVIMENTADO

JOGO MAIS CALMO

## já pra casa!

ATENÇÃO — RAPIDEZ DE REAÇÃO — HABILIDADE NA CORRIDA

**FORMAÇÃO** — As crianças fazem uma roda, ficando uma no centro. O monitor marca, no chão, fora da roda, as "casinhas", tantas quantas forem as crianças da roda.

**DESENVOLVIMENTO** — Para começar o jogo, a roda se movimenta, cantando uma cantiga de roda (qualquer uma). De repente, o monitor dá o aviso: "Já pra casa!" Todas as crianças, mesmo a do centro da roda, saem correndo para as "casas". Quem sobrar, fica no centro na próxima vez.

## lenço atrás

ATENÇÃO — RAPIDEZ DE REAÇÃO — DIREÇÃO

**FORMAÇÃO** — As crianças fazem uma grande roda, soltando as mãos. Uma delas fica do lado de fora, com um "lenço" (um pano qualquer).

**DESENVOLVIMENTO** — A criança que está do lado de fora sai correndo em volta da roda e, de repente, solta o lenço atrás de um colega, continuando a correr. O que recebeu o lenço deve perceber logo, apanhá-lo e sair correndo também, repetindo a brincadeira. Se a criança não perceber, deve dar o lugar ao que deixou o lenço cair e recomeçar a brincadeira.

## passeio na floresta

ATENÇÃO — RAPIDEZ DE REAÇÃO — DIREÇÃO — IMAGINAÇÃO

**FORMAÇÃO** — Riscar no chão uma "casa" bem grande, onde possam caber todas as crianças. As crianças ficam fora da "casa", à vontade, aos pares.

**DESENVOLVIMENTO** — O monitor dá um sinal, e as crianças, aos pares, "passeiam pela floresta". De repente, ele avisa: "Lá vem o leão!" (ou o lobo, a onça, o elefante etc.). As crianças saem, então, correndo para dentro da "casa". A brincadeira se repete por umas quatro vezes. A partir daí o monitor comanda: "Vamos caçar o ..... ! (o animal escolhido). Todas as crianças, virando agora caçadores, "caçam" o animal em imaginação. Quando o caçam, o jogo termina.

# gato e rato

ATENÇÃO — RAPIDEZ DE REAÇÃO — DIREÇÃO MEMÓRIA

**FORMAÇÃO** — Desenhar duas fileiras bem próximas (1 metro), paralelas, no chão. Uma será a fileira dos "gatos". A outra, dos "ratos". "Gatos" e "ratos" ficam de costas, e cada "gato" saberá qual é o seu "rato".

**DESENVOLVIMENTO** — O monitor dá um sinal. Gatos e ratos saem andando para a frente e, logicamente, ficando mais longe uns dos outros, pois caminham em sentido contrário. Quando estiverem afastados, o monitor dá um sinal, as crianças se viram e cada "gato" caça o seu "rato". Quem consegue, volta às fileiras. Na segunda vez, invertem-se os papéis: os gatos viram ratos.

# cada um com seu embrulho

ATENÇÃO — MEMÓRIA — RAPIDEZ DE REAÇÃO — DIREÇÃO

**FORMAÇÃO** — Crianças numa linha, mais ou menos afastadas umas das outras, e cada uma com um "embrulho" na mão (pode ser uma pedra, um papelão, um pano etc.). O monitor marcará um "pique" mais ou menos distante (uma árvore, um muro, um banco etc.).

**DESENVOLVIMENTO** — O monitor dá um sinal, todos largam os "embrulhos" na linha, correndo até o pique. Voltam correndo à linha, apanhando os "embrulhos". O primeiro a chegar dará o novo sinal de partida.

# dança das cadeiras

ATENÇÃO — RAPIDEZ DE REAÇÃO

**FORMAÇÃO** — Crianças em fila, longe das cadeiras. As cadeiras ficam em duas filas, de costas umas para outras. Serão tantas cadeiras quanto as crianças, menos uma. Usar-se-á uma vitrola ou mesmo rádio.

**DESENVOLVIMENTO** — Ao começar a música, as crianças começam a dançar em volta das cadeiras. Quando a música para, todas se sentam, menos uma. A que ficar sem cadeira, sai do jogo, temporariamente. Retira-se uma cadeira, e o jogo continua até restarem duas crianças e uma cadeira.

OBS: com crianças que ainda não aceitam a exclusão da brincadeira, apenas fazer a primeira parte.

## devolvendo a bola

ATENÇÃO — COORDENAÇÃO VISOMOTORA — APREENSÃO

**FORMAÇÃO** — O monitor fica com a bola diante das crianças, sentadas no chão, em semicírculo.

**DESENVOLVIMENTO** — De um em um, o monitor joga a bola para as crianças, que devem devolvê-la para ele, o mais rápido possível, pela ordem da roda.

## derrubando a torre

ATENÇÃO — COORDENAÇÃO VISOMOTORA — DIREÇÃO

**FORMAÇÃO** — As crianças sentam em círculo, no chão. No centro da roda, o monitor ou as crianças armam a "torre", usando latas, caixas de papelão, blocos etc.

**DESENVOLVIMENTO** — Cada criança tenta derrubar a "torre" rolando a bola no chão, na sua direção. Quem consegue segurar a bola é quem joga, pois vai rolando de um lado para outro. Quem conseguir derrubar a torre, como prêmio, vai armá-la para recomeçar o jogo, que deve durar enquanto houver interesse.

## zigue-zigue-zague

ATENÇÃO — COORDENAÇÃO VISOMOTORA — RAPIDEZ DE REAÇÃO — HABILIDADE NA CORRIDA

**FORMAÇÃO** — As crianças ficam dispostas em duas filas, com uma separação de mais ou menos 40 centímetros, cada criança ficando diante da outra.

**DESENVOLVIMENTO** — O monitor dá o sinal de partida. O 1.º jogador de uma das filas joga a bola para o 1.º da outra fila, este, joga a bola para o 2.º da outra fila, e assim por diante. Ao chegar ao fim, a bola volta da mesma forma. A passagem da bola deve ser bem rápida.

# túnel e ponte

ATENÇÃO — COORDENAÇÃO VISOMOTORA — RAPIDEZ DE REAÇÃO

**FORMAÇÃO** — As crianças ficam em fila, com as pernas bem afastadas. A bola (ou um saco, ou mesmo um carro) é o "carro", e fica com a primeira criança da fila.

**DESENVOLVIMENTO** — O monitor diz: "o carro vai pelo túnel!" e as crianças vão passando a bola entre as pernas. Quando o monitor disser: "Agora vai pela ponte!", a bola é passada pelas cabeças, pelo alto. A última criança da fila pega a bola, corre até o início e a brincadeira recomeça.

# bola no prato

ATENÇÃO — COORDENAÇÃO VISOMOTORA

**FORMAÇÃO** — As crianças ficam à vontade, com pratos de papelão na mão. O monitor prepara tantas bolas de soprar quantos são os alunos, e entrega uma para cada um.

**DESENVOLVIMENTO** — Ao sinal do monitor, as crianças colocam a bola no prato e a jogam para cima, aparando-a com o prato ao descer. Pode-se acompanhar de música, dando ritmo às subidas e descidas.

# bola ao centro

ATENÇÃO — RITMO — COORDENAÇÃO VISOMOTORA

**FORMAÇÃO** — As crianças sentam no chão, formando um círculo. Uma criança fica no centro, com a bola.

**DESENVOLVIMENTO** — Ao sinal, cantando uma cantiga, a criança do centro rola a bola para uma das outras do círculo, que deve devolvê-la ao centro. O jogo deve ser rápido. Quem errar fica de pé, até que outro erre, quando senta novamente.

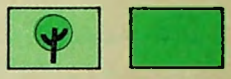
# joão palmada

RAPIDEZ DE REAÇÃO — ATENÇÃO — IMAGINAÇÃO — DIREÇÃO DA CORRIDA

**FORMAÇÃO** — As crianças fazem uma roda. As mãos ficam para trás, com as palmas voltadas para fora. Do lado de fora da roda fica uma criança, que será o primeiro "João Palmada".

**DESENVOLVIMENTO** — Ao sinal do monitor, o "João Palmada" sai correndo em volta da roda, até bater na mão de uma das crianças e continua correndo. A criança que foi batida sai correndo em sentido contrário, até se encontrarem. Quando isto acontece, param, e fazem um gesto que foi combinado antes (apertar a mão, bater continência etc.), e continuam logo a correr, para pegar o lugar vazio na roda. Quem sobrar, fica sendo o "João Palmada".

# jacaré



ATENÇÃO — RAPIDEZ DE REAÇÃO

**FORMAÇÃO** — Crianças em roda, de mãos dadas. No centro, abaixada, a que é o "jacaré".

**DESENVOLVIMENTO** — Rodando, as crianças cantam: "Eu vi, eu vi um jacaré! Será que ele me pega o pé?" Ao parar a música, soltam as mãos. O "jacaré" tenta pegar um colega da roda, que deve dar 3 pulos para trás. Se não pegar, o "jacaré" tenta outro, até arranjar um substituto.

# passarinho voa?

ATENÇÃO — RAPIDEZ DE REAÇÃO — AUTOCONTROLE

**FORMAÇÃO** — Crianças em roda, sentadas no chão, com as palmas das mãos nas coxas. No centro da roda fica o monitor ou uma criança que já conheça bem o jogo.

**DESENVOLVIMENTO** — O monitor (ou a criança do centro) faz a pergunta para os da roda: "Passarinho voa?" As crianças devem responder: "Voa!", e levantar as mãos. A brincadeira prossegue, misturando animais que não voam, como: "Elefante voa?" Neste caso, todos devem ficar em silêncio. As perguntas devem ser feitas bem rapidamente, para as respostas serem dadas de imediato.

# estou vendo uma coisa...

OBSERVAÇÃO — MEMÓRIA — DISCRIMINAÇÃO VISUAL

**FORMAÇÃO** — Crianças em roda ou à vontade.

**DESENVOLVIMENTO** — O monitor começa, dizendo: "Estou vendo uma coisa... verde!" As crianças devem procurar e mostrar objetos verdes. O jogo prossegue, com as próprias crianças "vendo coisas". É importante que o local da realização do jogo tenha estímulos suficientes para que seja mais fácil a escolha do que se vê.

# João e Maria

DISCRIMINAÇÃO AUDITIVA

**FORMAÇÃO** — Crianças de mãos dadas, fazendo uma roda. Ao centro, o "João" fica de olhos vendados por um lenço. "Maria" fica com o sininho na mão.

**DESENVOLVIMENTO** — Ao sinal do monitor, "Maria" toca o sininho, e "João" deve pegá-la. "Maria" escapa, correndo dentro da roda sempre tocando o sino, e "João" a persegue até pegar a colega. Quando acontecer, escolhem-se outras crianças para o jogo continuar.

# onde está o chocalho

ATENÇÃO — DISCRIMINAÇÃO AUDITIVA

**FORMAÇÃO** — As crianças fazem uma roda, menos uma que fica no centro, de olhos vendados.

**DESENVOLVIMENTO** — O monitor entrega o chocalho a uma das crianças da roda, que começa a agitá-lo. A que está de olhos vendados deve descobrir de onde vem o som do chocalho.
Quando acerta, todos aplaudem e ela escolhe, então, seu substituto para o centro. Se a criança encontrar dificuldades em localizar o som, o monitor deve auxiliá-la, com pistas: "mais pra cá, em frente, do outro lado" etc.

## cigarrinhas

ATENÇÃO — DISCRIMINAÇÃO AUDITIVA

**FORMAÇÃO** — Crianças sentadas no chão, em filas. Uma delas fica afastada, enquanto se escolhe, nas filas, de 3 a 5 "cigarrinhas". Todas as crianças das filas devem abaixar a cabeça.

**DESENVOLVIMENTO** — Ao sinal do monitor, a criança que estava afastada se aproxima para descobrir as cigarras. As crianças escolhidas, sempre de cabeça baixa, fazem "si-si-si-si". A criança deve apontar as cigarras, uma a uma. A última descoberta toma o seu lugar.

## você me conhece?

ATENÇÃO — DISCRIMINAÇÃO AUDITIVA

**FORMAÇÃO** — A turma é dividida em dois grupos: um, fica com olhos vendados. O grupo de olhos vendados fica sentado de modo a outra criança poder sentar a seu lado.

**DESENVOLVIMENTO** — Ao sinal do monitor, as crianças sentam, cada uma ao lado de outra que esteja com olhos vendados. Estas últimas vão descobrir, fazendo perguntas, quem sentou a seu lado. Quando consegue, tira a venda dos olhos de quem estava a seu lado. Procura, então, sentar ao lado de outra criança vendada. A brincadeira continua até todas trocarem de papéis.

## a música mágica

ATENÇÃO — DISCRIMINAÇÃO AUDITIVA

**FORMAÇÃO** — Crianças sentadas à vontade. Uma delas é escolhida para começar o jogo e fica afastada do grupo. As outras crianças escondem um objeto e escolhem uma música para cantar.

**DESENVOLVIMENTO** — Ao sinal do monitor, as crianças começam a cantar, enquanto a que estava afastada se aproxima. Ela deve encontrar o objeto, e a pista é a música que as outras crianças cantam: se está longe do objeto, cantam baixinho; se está perto, cantam bem alto. Quando encontrar, escolhe seu substituto.

## miau!

ATENÇÃO — DISCRIMINAÇÃO AUDITIVA

**FORMAÇÃO** — Crianças em roda. No centro, uma delas fica com os olhos vendados: é o "caçador."

**DESENVOLVIMENTO** — As crianças cantam: (Ciranda cirandinha) "Senhor caçador preste bastante atenção. E não vá se enganar quando o gato miar" Neste momento, uma criança da roda faz "miau" e a do centro deve dizer seu nome. Se errar, a roda canta de novo: "Senhor caçador o senhor se enganou. Não prestou atenção quando o gato miou!" O jogo prossegue, enquanto houver interesse.

## que será?

ATENÇÃO — DISCRIMINAÇÃO AUDITIVA

**FORMAÇÃO** — Crianças sentadas em roda. Uma destacada de olhos vendados. Vários objetos, entregues a algumas crianças: campainhas, paus, bolas, sinos, chocalhos, latas etc.

**DESENVOLVIMENTO** — Ao sinal do monitor, uma das crianças "toca" seu objeto, e a que está de olhos vendados deve descobrir o que é. Se acertar, troca de lugar com outra.

## bom-dia!

ATENÇÃO — DISCRIMINAÇÃO AUDITIVA

**FORMAÇÃO** — As crianças formam uma roda, de mãos dadas. No centro, fica uma de olhos vendados.

**DESENVOLVIMENTO** — A roda gira, ao sinal do monitor. De repente, a criança que está no centro bate com o pé no chão e a roda pára. Ela aponta então para uma das crianças da roda, que dirá:"Bom-dia!", e deve reconhecer sua voz. Se não acertar, tem uma segunda oportunidade: a roda gira de novo, pára e a brincadeira se repete. Se acertar, o que disse "Bom-dia" vai para o centro. Se errar, a roda escolhe outro. Uma variante: a criança do centro pode também passar as mãos no colega que disse "Bom-dia", tentando reconhecê-lo pelo tato.

# macaco disse...

ATENÇÃO — RAPIDEZ DE REAÇÃO — INTERPRETAÇÃO DE ORDENS

**FORMAÇÃO** — Crianças em roda, sentadas ou de pé. Monitor ao centro.

**DESENVOLVIMENTO** — O monitor dá ordens que só devem ser obedecidas se antes ele disser: "Macaco disse". Quando isto não acontecer, todos devem ficar parados. Quem errar, vai entrando na roda, até o fim do jogo.

# jogo do circo

ATENÇÃO — MEMÓRIA — IMITAÇÃO

**FORMAÇÃO** — Crianças em roda. No centro, o monitor, que será o "diretor" do circo. Mais tarde, pode ser uma criança que domine o jogo. O "diretor" traz uma varinha na mão.

**DESENVOLVIMENTO** — Para começar o jogo, o "diretor" levanta a varinha e diz o nome de um animal: "leão!" As crianças da roda devem rugir. Depois diz outro: "macaco!" e as crianças imitam o macaco. O jogo prossegue enquanto houver interesse. As crianças também podem sugerir bichos para imitar.

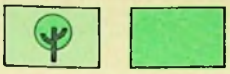
# passarinho quer um ninho

ATENÇÃO — RAPIDEZ DE REAÇÃO

**FORMAÇÃO** — Marcar tantos lugares no chão (podem ser pequenos círculos) quantas forem as crianças, menos uma. As crianças ficam à vontade, fora dos lugares. Uma delas é destacada para ser o "passarinho sem ninho".

**DESENVOLVIMENTO** — Ao começar o jogo, a criança destacada caminha entre os colegas dizendo: "Passarinho quer um ninho, passarinho quer um ninho... agora!" Ao dizer "agora" todos saem correndo para os seus lugares, e o "passarinho sem ninho" tenta apanhar um. Se custar muito a conseguir, o monitor comanda: "Voem todos!" e todos trocam de lugar. Quem ficar sem ninho, vai ser o novo passarinho da brincadeira.

## empresta-me tua casinha?



ATENÇÃO — RAPIDEZ DE REAÇÃO

**FORMAÇÃO** — Crianças em roda, de pé. Em volta de cada uma, desenha-se um círculo (a casinha). Uma criança fica no centro, sem casa.

**DESENVOLVIMENTO** — A criança do centro diz: "Empresta-me tua casinha?" "Pois não!", respondem os da roda. E logo trocam de lugares entre si, e a do centro tenta pegar uma "casa". Se conseguir, a que perdeu a casa vai para o centro.

## sinaleiro

ATENÇÃO — EXECUÇÃO DE ORDENS — MEMÓRIA

**FORMAÇÃO** — As crianças ficam enfileiradas atrás de uma linha no chão. O monitor fica com três bandeiras na mão: vermelha, verde e amarela. Explica às crianças: a vermelha, quer dizer "parar"; a verde "correr", e a amarela "andar".

**DESENVOLVIMENTO** — O monitor começa mostrando a bandeira amarela (andar) e vai mudando, aos poucos. As crianças devem seguir as ordens das bandeirinhas. Quem errar, volta à linha da partida. Quando dominarem o jogo, substituir o monitor por uma criança.

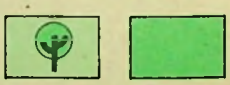
## olha a água!

EQUILÍBRIO

**FORMAÇÃO** — Marcar os pontos de partida e chegada, com 3 metros de distância. As crianças recebem um copo (papel, plástico) com água além da metade.

**DESENVOLVIMENTO** — Andar rapidamente em direção à linha de chegada sem entornar a água. Mas quem entornar não sofre penalidade. Continua no jogo. Ao final, comparam-se os copos, para ver quanta água sobrou.

## siga o chefe!



IMITAÇÃO — COORDENAÇÃO

**FORMAÇÃO** — Crianças em fila, o "chefe" na frente.

**DESENVOLVIMENTO** — Ao sinal do monitor, a fila sai andando com o chefe à frente, que vai fazendo vários gestos e movimentos para serem imitados: sacudir os braços, pular, correr, dar cambalhota, "bater asas", pular como sapo (agachado), pular num pé só, marchar etc.



MOBRAL/SEDOC/BIBLIOTECA 5105 f

# seqüências de rodas

1. Roda, cantando uma música. Deixar de falar uma palavra da música. Um exemplo: (tira o gato) "Atirei um pau no ..."
2. Roda, com movimentos imitativos: sentados, ou de pé, imitar o que o monitor ou uma das crianças faz. Pode ser com ou sem música especial.
3. Roda simples, sem música, imitando movimentos: abaixar, levantar, andar, correr, saltar, pular em um pé só etc.
4. Roda, com música de roda. Ao parar a música, as crianças fazem alguma coisa combinada antes: correr até um "pique", bater palmas, esconder os olhos, virar para fora da roda etc.
5. Duas rodas (podem ser separadas ou a menor dentro da maior). Uma roda gira quando cantam a música bem forte e a outra fica parada. Quando a música é cantada baixinho, a situação se inverte: a que estava parada, gira. Um exemplo: forte, gira a de dentro; fraco, gira a de fora.
6. Duas rodas: movimento rápido e movimento lento. Se cantam rápido, gira a de fora, e a de dentro pára. Se cantam lentamente, pára a de fora, e gira a de dentro.
7. Duas rodas e duas músicas: uma para cada roda. O mesmo procedimento dos exercícios 5 e 6.

## REGISTRE AQUI OUTROS JOGOS QUE VOCÊ PESQUISOU

mobral

BLOCH EDUCAÇÃO

# SUGESTÕES PARA O PRÉ-ESCOLAR

## III INSTRUÇÕES/JOGOS
## INSTRUÇÕES

- CHAMADA
- JANELINHA DO TEMPO
- ANIVERSÁRIOS
- QUEM AJUDA?

*PRESIDENTE DA REPÚBLICA*
João Figueiredo

*MINISTRO DA EDUCAÇÃO E CULTURA*
Rubem Ludwig

*SECRETÁRIO GERAL DO MEC*
Sérgio Mário Pasquali

*SECRETÁRIO DE ENSINO DE 1.º E 2.º GRAUS*
Antônio de Albuquerque Souza Filho

**MOBRAL**
**FUNDAÇÃO MOVIMENTO BRASILEIRO DE ALFABETIZAÇÃO**

*Presidente*
Cláudio Moreira

*Secretária Executiva*
Terezinha Saraiva

*Secretário Executivo Adjunto*
Francisco Alves

**BLOCH EDITORES S.A.**

Adolpho Bloch
Oscar Bloch Sigelmann
Pedro Jack Kapeller
Murilo Melo Filho

**BLOCH EDUCAÇÃO**

*Supervisão*
Paulina Kaz

*Editoria*
Alvimar Rodrigues

*Texto*
Vilma Cunha

*Arte*
Wilson P. Rocha

*Ilustrações*
Vera Muccillo

**SUGESTÕES PARA O PRÉ-ESCOLAR**
*Coordenação e Planejamento*
Vilma Cunha

MOBRAL — SEDOC
Setor de Documentação
Registro n.º 5105 F
Origem Gonçalo
Preço Cr$ 300,00
Data 7/ 2 / 81 1981
RUBRICA

**MENSAGEM III**

## MONITOR

Você recebeu, junto com outras peças de material didático, seis folhas plastificadas que contêm 19 jogos que serão recortados de acordo com as marcações dadas e utilizados com suas crianças. São jogos destinados a desenvolver diferentes formas de percepção, conhecimento do corpo e, ainda, a favorecer o início do desenvolvimento de conceitos matemáticos e da linguagem. Mas lembre-se sempre, porque é muito importante:

- de NÃO DISTRIBUIR todos os jogos de uma só vez: eles devem ser introduzidos aos poucos, graduando as dificuldades, para que haja sempre novidade para o grupo;
- de DOSAR os jogos, de acordo com o nível global de desenvolvimento da criança e não somente com sua faixa etária;
- de ANTECEDER ou COMPLEMENTAR os jogos por atividades concretas semelhantes, usando objetos da unidade ou da caixinha de contagem.

## INSTRUÇÕES GERAIS PARA MONTAGEM DOS JOGOS

① recorte os jogos, um de cada vez;

② providencie uma caixa ou envelope para guardá-los, um a um, separados;

③ identifique, com um cartão, cada caixa ou envelope dos jogos. Será interessante colocar, também, seus objetivos numa fichinha colada. Isto vai facilitar seu trabalho.

④ procure relacionar, sempre que possível, os jogos com os TEMAS INTEGRADORES (ver o fascículo IV). No entanto, atenção: O MAIS IMPORTANTE É LEMBRAR DE SUA DOSAGEM DE ACORDO COM O DESENVOLVIMENTO GLOBAL DA CRIANÇA.

---

**IMPORTANTE**

- A numeração dos jogos (JOGO 1, 2, 3...) NÃO CORRESPONDE A UMA GRADAÇÃO DE DIFICULDADES. Eles aparecem assim por necessidades gráficas de impressão (melhor aproveitamento de papel). Desta forma, cabe a você, monitor, dosá-los de acordo com o desenvolvimento de CADA CRIANÇA. Assim, os jogos com numerais deverão ser os últimos a serem utilizados e pelos pré-escolares que apresentarem o desenvolvimento adequado.
- Depois de recortados, os jogos "perdem" seus números, que também serviram para que pudessem ser identificados nas instruções que se seguem. Você tem, ainda, para orientá-lo, a reprodução dos jogos ao lado das instruções, o que ajuda na identificação de cada um.

---

## JOGO 1

**OBJETIVOS**

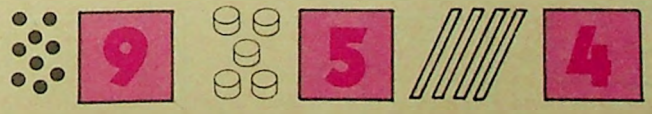
- coordenação visomotora
- atenção
- numerais
- seqüência numérica
- correspondência

**PROCEDIMENTOS**

- entregar os cartões e desenvolver uma destas atividades:

① fazer corresponder os cartões com objetos da "caixinha da contagem" (botões, palitos de sorvete, palitos comuns, sementes etc.);

② separar objetos da caixinha em conjuntos de 1, 2, 3, 4, 5 etc. e mostrar o cartão correspondente:

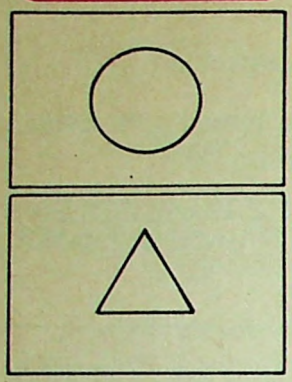



**OBSERVAÇÃO**

- você pode transformar este jogo de individual para jogo de grupo, nunca ultrapassando o limite de 4 participantes, para melhor aproveitamento;
- você pode utilizar os cartões em outras ocasiões e atividades do dia, como por exemplo: "que horas são?" ou "quantos anos Bráulio fez hoje?" etc.

---

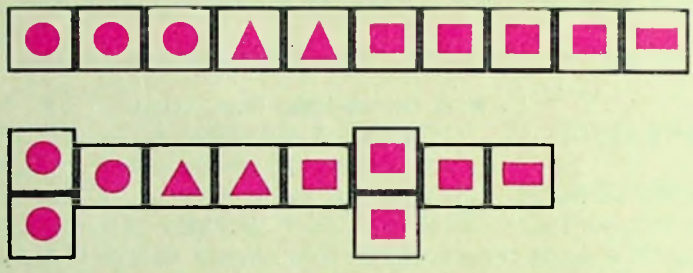
## JOGO 2



**OBJETIVOS**
- coordenação visomotora
- atenção
- discriminação visual (formas)
- discriminação visual (cores)
- socialização
- correspondência

**PROCEDIMENTOS**

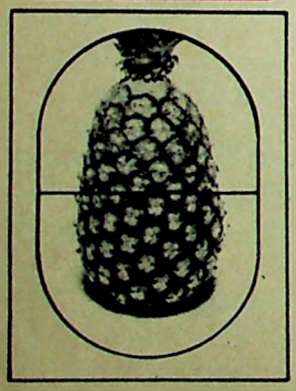
- distribuir os cartões, misturando-os todos;
- fazer corresponder, ao juntar os cartões, as formas iguais:




- o jogo pode ser usado individualmente ou por duas ou mais crianças;
- você pode, aos poucos, introduzir vocabulário matemático: círculo, quadrado, retângulo, triângulo.

---

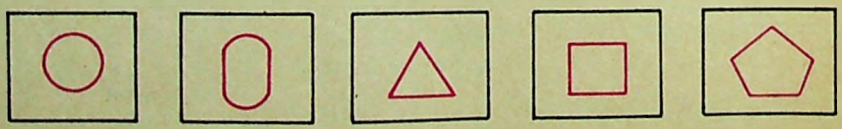
## JOGO 3



**OBJETIVOS**
- coordenação visomotora
- atenção
- percepção visual (formas)
- correspondência
- numerais
- seqüência (1 a 5)

**PROCEDIMENTOS**

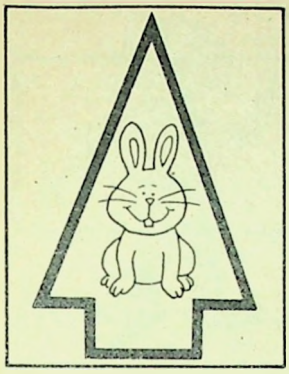
- recortar as partes dos cinco quebra-cabeças;
- preparar, antes do lançamento do jogo, cartelas de cartolina ou outro papel reforçado, em que esteja desenhado apenas o contorno das figuras:



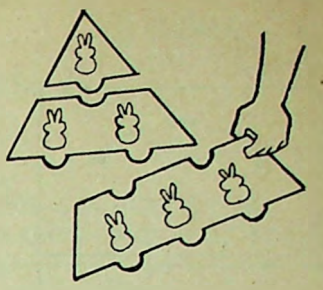
- introduzir gradualmente os jogos: primeiro a gravura com uma divisão; depois, com duas, três etc.
- este jogo, por apresentar maior dificuldade para a criança, só deve ser utilizado pelas que já apresentarem condições para fazê-lo, já tendo experimentado vários outros e os que você já criou.

---

## JOGO 4



**OBJETIVOS:**
- coordenação visomotora
- atenção
- percepção visual
- seqüência (1 a 5)



**PROCEDIMENTOS**

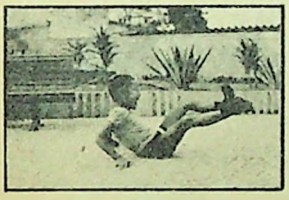
- oferecer o jogo, desmontado;
- encaixar, em seqüência, formando o triângulo de coelhinhos.

**OBSERVAÇÃO**

- neste jogo, como na maioria dos outros, você deve, antes, reforçar o material colando-o em cartolina, papel-cartão ou tecido, para aumentar sua durabilidade.

---

## JOGO 5



**OBJETIVOS**
- atenção
- discriminação visual
- desenvolvimento da linguagem
- pensamento lógico
- socialização
- enriquecimento de experiências
- hábitos (esperar a vez de falar)

**PROCEDIMENTOS**

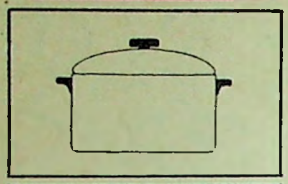
- reunir um pequeno grupo (6 crianças no máximo, para melhor rendimento) junto com o monitor, inicialmente, ou uma criança, depois;
- estimular as crianças a falar sobre o que estão vendo (uma gravura de cada vez);
- organizar uma "história" com a seqüência das gravuras.

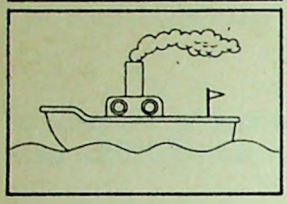
**IMPORTANTE**

LEMBRAR SEMPRE DE TROCAR AS CRIANÇAS DOS GRUPOS, PARA QUE TODAS TENHAM AS MESMAS OPORTUNIDADES.

---

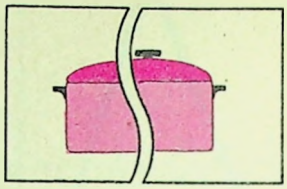
## JOGO 6





**OBJETIVOS**

- atenção
- coordenação visomotora
- pensamento lógico
- percepção visual (formas)
- associação de elementos



**PROCEDIMENTOS**

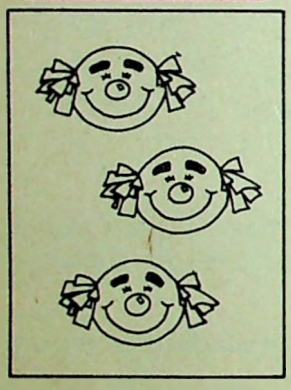
- distribuir os cartões misturados;
- fazer a montagem correspondente.

**OBSERVAÇÃO**

- Você pode variar o jogo, distribuindo as metades por 6 crianças e perguntar: "Quem tem o outro pedaço?"

---

## JOGO 7



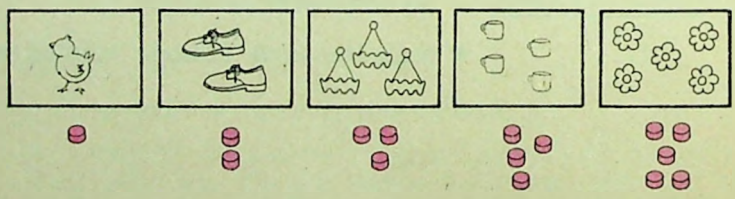
**OBJETIVOS**

- coordenação motora fina
- atenção
- associação lógica
- correspondência
- seqüência (1 a 5)
- concentração

**PROCEDIMENTOS**

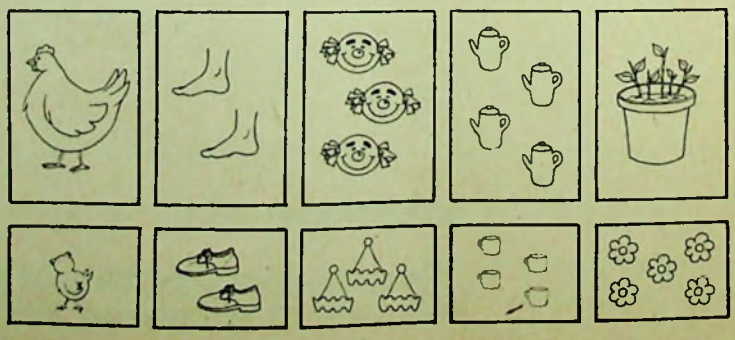
1.ª SUGESTÃO

- entregar o cartão-base e uma caixinha com sementes, tampinhas, pedrinhas etc.;
- fazer a correspondência:



2.ª SUGESTÃO

- entregar o cartão-base e os cartões recortados;
- fazer as correspondências



---

## JOGO 8

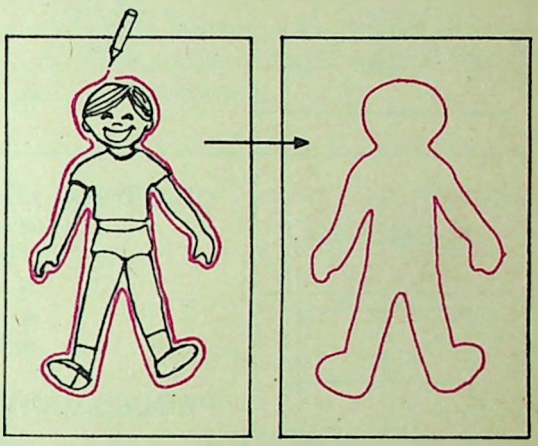
**OBJETIVOS**
- coordenação visomotora
- atenção
- esquema corporal
- enriquecimento de vocabulário
- identificação de atributos

**PROCEDIMENTOS**

- oferecer uma figura, já recortada, de cada vez, para armar;
- montar, dizendo o nome das partes do corpo e mostrando a parte correspondente em seu próprio corpo.

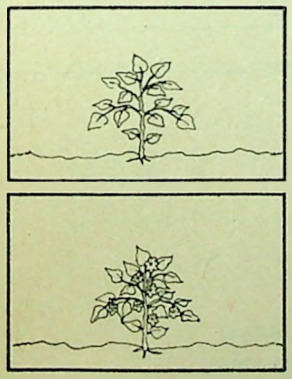
**SUGESTÃO**

- você pode fazer novas figuras, usando as próprias crianças como modelo. Consiga uma folha grande de papel: uma criança deitará sobre ela e outra "desenhará" o seu contorno. Depois, organizam-se novos jogos, recortando a figura do colega, completada por desenho, pintura ou colagem. Pode-se, já então, chegar à subdivisão de mãos e pés (ver a marca no desenho à direita).



---

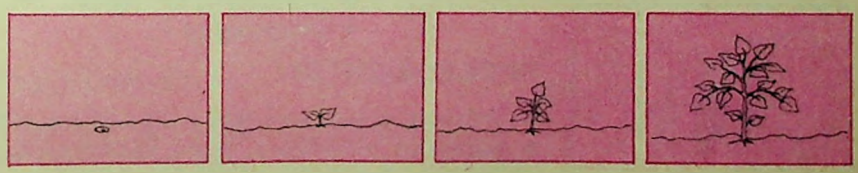
## JOGO 9



**OBJETIVOS**
- atenção
- associação
- pensamento lógico
- coordenação visomotora
- seqüência

**PROCEDIMENTOS**

- entregar os cartões, misturados;
- arrumar, logicamente, os cartões, mostrando a evolução do crescimento da plantinha:

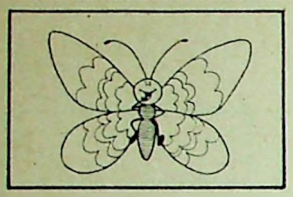


**SUGESTÃO:** aproveite o desenvolvimento do tema "PLANTAS", que, com toda a certeza, será um dos interesses de seus alunos, e utilize o jogo após a observação e registro de experiências de germinação:

- feijão
- arroz
- cebolinha
- chuchu etc. etc.

---

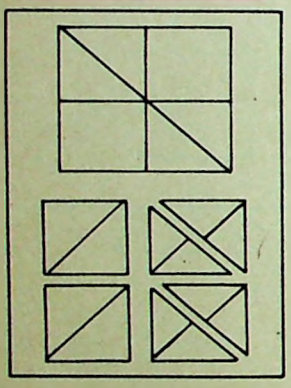
## JOGO 10



**OBJETIVOS**
- atenção
- pensamento lógico
- crescente e decrescente
- percepção visual (tamanho)

**PROCEDIMENTOS**
- entregar os cartões;
- arrumar, logicamente, do menor para o maior, ou vice-versa.

## JOGO 11

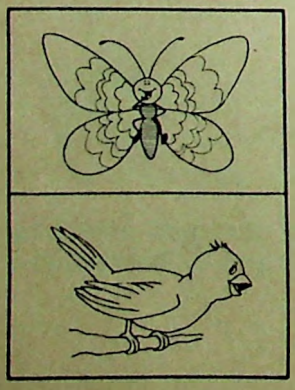


**OBJETIVOS**
- coordenação visomotora
- percepção visual (formas)
- percepção visual (cores)
- atenção
- superposição
- associação

**PROCEDIMENTOS**
- entregar o cartão-base e cartões recortados;
- sobrepor o cartão à figura igual (colocar em cima).

**OBSERVAÇÃO:** Você pode fazer, com as crianças, outros jogos semelhantes, mudando formas e cores.

## JOGO 12

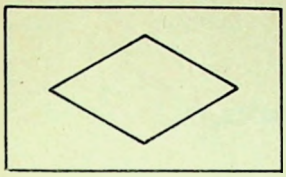


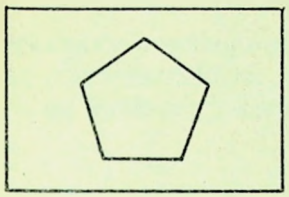
**OBJETIVOS**
- coordenação visomotora
- percepção visual (formas)
- atenção
- pensamento lógico
- associação

**PROCEDIMENTOS**
- entregar o cartão-base e os cartões recortados;
- sobrepor o cartão à figura igual (colocar em cima).

**OBSERVAÇÃO:** Você pode organizar novos jogos semelhantes, usando figuras recortadas de revistas ou desenhos das próprias crianças. Não esqueça de dar maior durabilidade ao material, colando, atrás, cartolina ou tecido.

## JOGO 13





**OBJETIVOS**
- coordenação visomotora
- percepção visual (formas)
- percepção visual (cores)
- atenção
- superposição
- associação

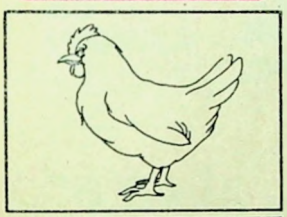
**PROCEDIMENTOS**

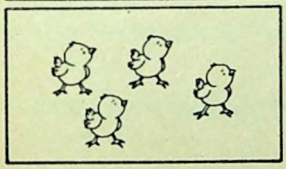
- entregar o cartão-base e os cartões recortados;
- sobrepor o cartão à figura igual (colocar em cima).

**OBSERVAÇÃO:** você pode organizar outros jogos semelhantes, mas com o cuidado de selecionar formas de fácil identificação pelo pré-escolar.

---

## JOGO 14





**OBJETIVOS**
- coordenação visomotora
- percepção visual
- pensamento lógico
- atenção
- associação

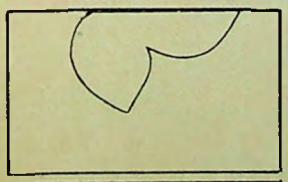
**PROCEDIMENTOS**

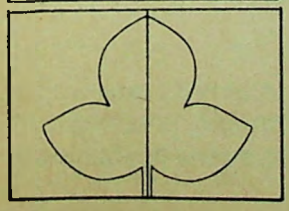
- entregar o cartão-base e os cartões;
- sobrepor (colocar em cima) o cartão do filhote à mãe correspondente.

**OBSERVAÇÃO:** organizar outros jogos com recortes de jornais e revistas ou desenhos das crianças.

---

## JOGO 15





**OBJETIVOS**
- coordenação visomotora
- percepção visual (simetria-forma)
- pensamento lógico
- atenção
- partição

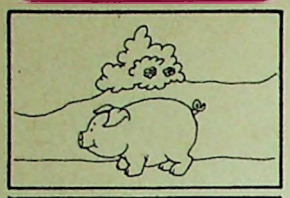
**PROCEDIMENTOS**

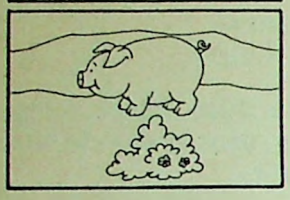
- distribuir os cartões, misturados;
- completar as folhas, unindo as metades.

**OBSERVAÇÃO:** você pode organizar outros jogos semelhantes. A percepção de simetrias é importante na futura aprendizagem de leitura e escrita, quando a criança precisará distinguir letras parecidas como p e q, b e d.

---

## JOGO 16





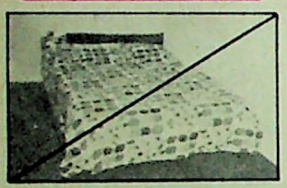
**OBJETIVOS**
- coordenação visomotora
- percepção visual
- associação
- posição

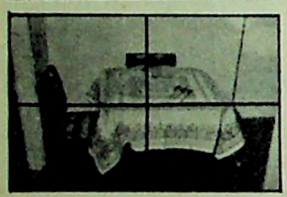
**PROCEDIMENTOS**
- entregar o cartão-base e os cartões recortados;
- sobrepor os cartões iguais.

**OBSERVAÇÃO:** você pode aproveitar para enriquecer o vocabulário da criança, introduzindo, incidentalmente, as expressões e palavras: embaixo, em cima, ao lado, dentro, fora.

---

## JOGO 17





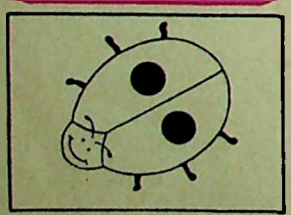
**OBJETIVOS**
- discriminação visual
- desenvolvimento do vocabulário
- socialização
- desenvolvimento da linguagem
- enriquecimento de experiências
- hábitos (esperar a vez de falar)

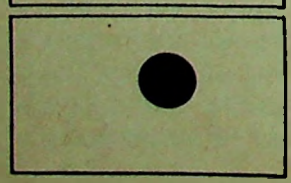
**PROCEDIMENTOS**
- reunir a turma, fazendo a "rodinha";
- mostrar um cartão de cada vez;
- identificar o cartão ("quem sabe o que é?");
- falar sobre ele ("quem tem igual? onde encontramos igual? como também pode ser? como é o seu?" etc.).

**OBSERVAÇÃO:** enriqueça o jogo com outros cartões com objetos do dia-a-dia das crianças.

---

## JOGO 18





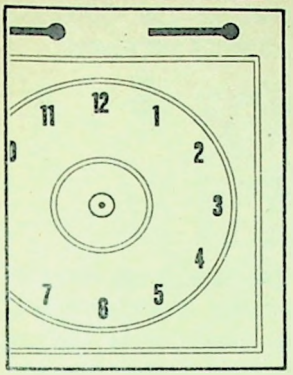
**OBJETIVOS**
- coordenação visomotora
- percepção visual
- correspondência
- associação (cartões semelhantes)
- seqüência (1 a 5)

**PROCEDIMENTOS**
- entregar os cartões, misturando-os;
- separar os cartões: das joaninhas e das bolinhas;
- fazer a correspondência.

**OBSERVAÇÃO:** este jogo pode ser jogado por uma ou duas crianças, alternando os papéis: primeiro, uma fica com os cartões das bolinhas, depois com os das joaninhas.

---

## JOGO 19




**OBJETIVOS**

- atenção
- coordenação visomotora
- tempo
- numerais
- seqüência

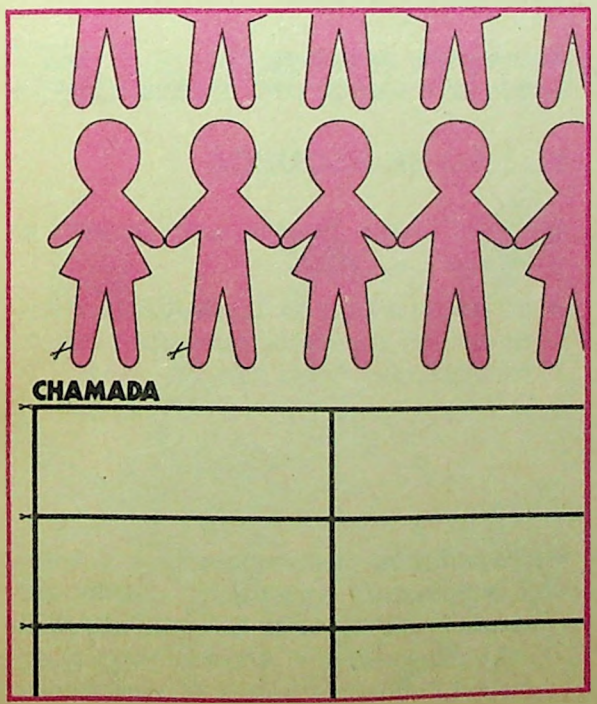
**PROCEDIMENTOS**

- introduzir o relógio quando, por exemplo, as crianças estiverem explorando o tema "TEMPO";
- incidentalmente, relacionar as atividades do dia com o relógio (entrada, merenda, recreio etc.);
- relacionar as horas com outras atividades em casa: hora de acordar, de vir para a unidade, de almoçar, de dormir, de tomar banho etc.

## OUTRO RECADO AO MONITOR

Você também recebeu, com os jogos, mais 4 cartazes que darão ao seu grupo de crianças oportunidades de desenvolver atividades ligadas à CHAMADA, JANELINHA DO TEMPO, ANIVERSARIANTES DO MÊS, QUEM AJUDA. Você pode ler, nas páginas que se seguem, a orientação para seu uso de forma mais produtiva, sem nunca esquecer que sua criatividade pode enriquecer todos eles.

# chamada




O cartaz "CHAMADA" dá a você, monitor, oportunidades diferentes de utilização para realizar uma das atividades que constituem, normalmente, o início do dia do pré-escolar. Ela se justifica porque, através da sua realização, a criança terá oportunidade de:

- nos primeiros dias de aula, conhecer os colegas pelos nomes;
- socialização (pela própria dinâmica da atividade);
- desenvolver a percepção visual (forma cor);
- desenvolver a coordenação motora fina (manipulação);
- desenvolver a atenção.

## COMO UTILIZAR O CARTAZ

O cartaz "CHAMADA" contém 20 figuras masculinas e 20 femininas, sob forma gráfica de fácil identificação.

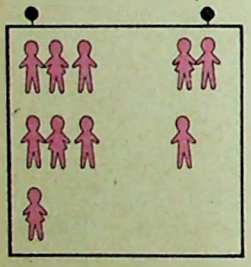
## I. VOCÊ DEVE:

- recortar as figuras e cartões em branco;
- caso haja maior número de meninos, você poderá adaptar, recortando, a figura feminina. No caso contrário (mais meninas que meninos), faça adaptação como nos desenhos abaixo:

- recorte, retirando a "saia"
- cole um "vestido" recortado em papel nas figuras femininas

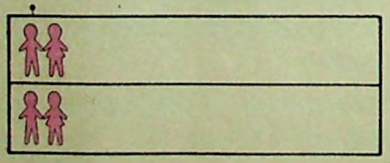
## II. VOCÊ PODE:

Ⓐ fazer a CHAMADA usando as figuras em um flanelógrafo. Para isto, deverá colar, atrás das figuras, material adesivo, como lixa, por exemplo:

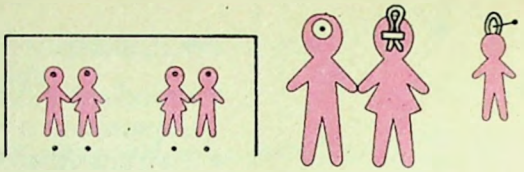


- lixa colada nas "costas" das figuras

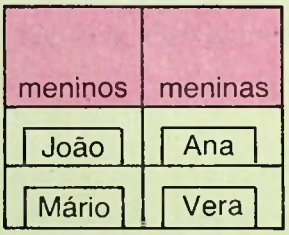
Ⓑ usar um quadro de pregas (de 85cm x 65cm). Neste caso, deve colar bases nos "pés" das figuras para que fiquem visíveis no quadro, uma vez colocadas:



Ⓒ usar um compensado com pregas onde as figuras sejam penduradas. Neste caso, você deve furar as cabeças das figuras, reforçando-as por trás. Outra sugestão seriam alças para pendurar:

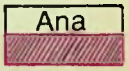


Ⓓ as fichas em branco, depois de recortadas, serão usadas pelas crianças que já puderem identificar, pela forma (leitura incidental), seus nomes e dos colegas. Utilize o quadro de pregas, como na sugestão abaixo. Os nomes deverão ser escritos em letra de imprensa ou do tipo "script" (veja exemplo) e nunca em cursivo comum, para facilitar a identificação:




abcdefghijlm
nopqrstuvxz

Ao escrever os nomes, não esquecer o espaço para encaixe:




## III. NÃO SE ESQUEÇA

- de ter caixas próprias para guardar as figuras e as fichas;
- de utilizar a hora da CHAMADA lembrando-se das sugestões que você encontra no fascículo I desta coleção.

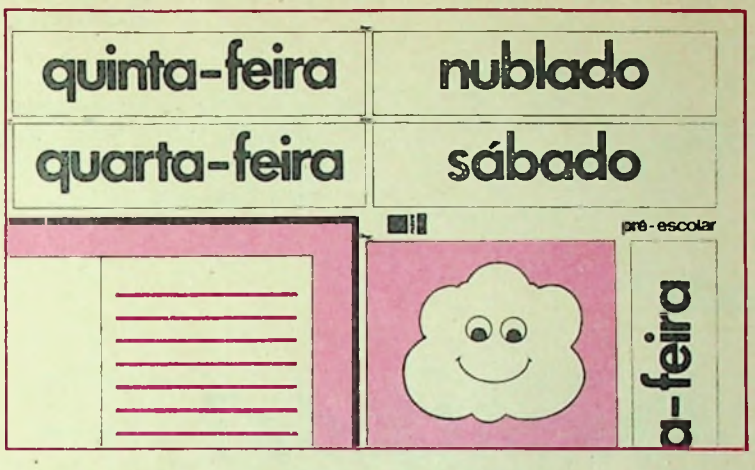
# janelinha do tempo

O cartaz "JANELINHA DO TEMPO" também está integrado no bloco inicial das atividades do dia com os pré-escolares. Através dele, você dará diferentes oportunidades para que suas crianças:

- **discriminem** os diferentes tipos de tempo e temperatura do local em que moram, vivenciando no dia-a-dia os conceitos de dia ensolarado (sol), chuvoso (chuva), nebuloso (nublado) e, ainda, conceitos como

calor, frio, temperatura suave, naturalmente usando a nomenclatura regional, se for o caso;

- conheçam, incidentalmente, os dias da semana, de segunda a sexta-feira, incluindo também sábado e domingo.

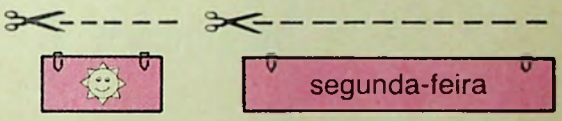



**IMPORTANTE:**

- os cartões contendo as palavras relacionadas ao cartaz não significam que as crianças leiam ou aprendam a lê-las efetivamente, mas sim são uma das primeiras oportunidades de leitura incidental;
- você pode substituir as figuras de tempo (sol etc.) por desenhos das próprias crianças.

**COMO USAR:**

- recorte palavras e figuras (sol, chuva etc.);
- corte, com cuidado (pode ser com gilete), as linhas pontilhadas, onde serão presas, com clipes, figuras e palavras:




## aniversariantes do mês

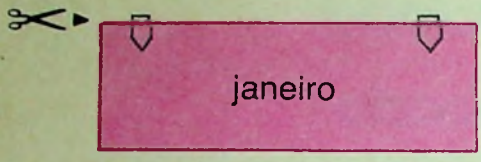
O cartaz de aniversariantes do mês leva, como título, "FELIZ ANIVERSÁRIO!" e é capaz de dar oportunidade a que a criança pré-escolar:

- participe de novas situações de desenvolvimento da socialização;
- desenvolva a leitura incidental;
- conheça, vivenciando, os meses do ano;
- desenvolva, incidentalmente, conhecimentos numéricos (idades dos colegas).

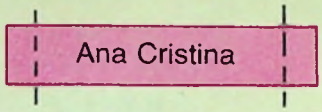
**COMO USAR:**

- recortar o cartaz e os vários cartões em branco que são destinados aos nomes dos aniversariantes. Você deverá fazer, em cartolina, os cartões que ficarão faltando, respeitando, contudo, as mesmas medidas dos cartões do cartaz;

- cortar, com cuidado, as linhas pontilhadas onde serão presos, com clipes, os nomes dos meses, como abaixo:

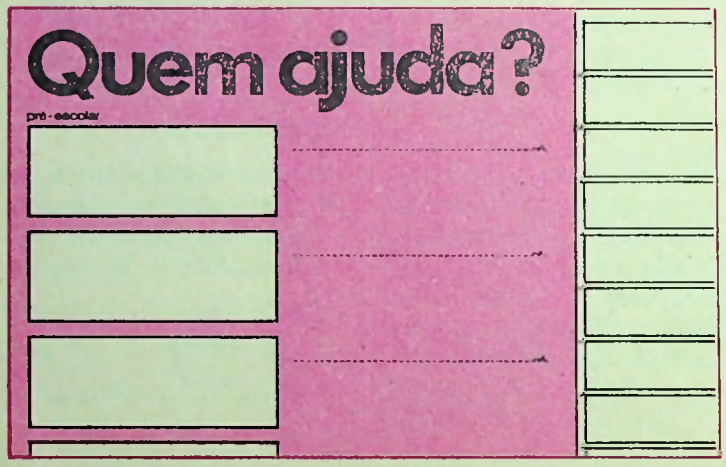



- cortar as laterais onde serão colocados os cartões com nomes:




- caso haja mais de cinco aniversariantes no mês, corte uma cartolina retangular, prenda-a na primeira divisão e escreva nela todos os nomes.

# quem ajuda?




Depois que a turma escolhe "O QUE VAMOS FAZER HOJE" são apontadas pelas próprias crianças as que ficarão encarregadas de diferentes responsabilidades na unidade:

- molhar as plantas
- arrumar a sala
- arrumar o cantinho dos livros
- guiar a "fila" de colegas nas ocasiões em que isto se torne necessário
- distribuir material — recolher o material de atividades livres etc. etc.

Através desta atividade os pré-escolares terão oportunidade de:

- aceitar responsabilidades
- cumprir tarefas
- ceder a vez
- cooperar
- adquirir hábitos essenciais ao decorrer da vida diária, na unidade, no lar e na comunidade.

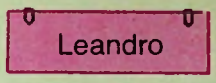
**VOCÊ DEVE:**

- cortar o cartaz e os cartões em branco;
- cortar as linhas pontilhadas;
- selecionar com as crianças as atividades que necessitam de ajuda;
- utilizar desenhos das crianças para identificá-las nos retângulos da esquerda;



MOBRAL/SEDOC/BIBLIOTECA 5105 F

- escrever, nos cartões, os nomes das crianças (toda a turma). Se houver mais crianças que cartões em branco, recorte outros, iguais, em cartolina;
- prender os cartões com clipes, como abaixo:




**IMPORTANTE:** A partir destas sugestões, você pode montar outros cartazes relacionados às diferentes atividades com pré-escolares, como, por exemplo:

- NOSSA MERENDA DE HOJE
- FESTAS DO MÊS
- NOSSOS PASSEIOS
- NOSSAS VISITAS

**ATENÇÃO**

- Você, monitor, pode e deve organizar outros jogos para suas crianças, repondo ou substituindo os que forem gastos pelo uso ou então complementando as necessidades sentidas em seu trabalho. Registre aqui suas novas idéias!

mobral

BLOCH EDUCAÇÃO

# SUGESTÕES PARA O PRÉ-ESCOLAR

# IV TEMAS INTEGRADORES

*PRESIDENTE DA REPÚBLICA*
João Figueiredo

*MINISTRO DA EDUCAÇÃO E CULTURA*
Rubem Ludwig

*SECRETÁRIO GERAL DO MEC*
Sérgio Mário Pasquali

*SECRETÁRIO DE ENSINO DE 1.º E 2.º GRAUS*
Antônio de Albuquerque Souza Filho

**MOBRAL**
**FUNDAÇÃO MOVIMENTO BRASILEIRO DE ALFABETIZAÇÃO**

*Presidente*
Cláudio Moreira

*Secretária Executiva*
Terezinha Saraiva

*Secretário Executivo Adjunto*
Francisco Alves

**BLOCH EDITORES S.A.**

Adolpho Bloch
Oscar Bloch Sigelmann
Pedro Jack Kapeller
Murilo Melo Filho

**BLOCH EDUCAÇÃO**

*Supervisão*
Paulina Kaz

*Editoria*
Alvimar Rodrigues

*Texto*
Ruth Brasil

*Arte*
Wilson P. Rocha

*Ilustrações*
Vera Muccillo

# SUGESTÕES PARA O PRÉ-ESCOLAR

*Coordenação e Planejamento*
Vilma Cunha

MOBRAL — SEDOC
Setor de Documentação
Registro nº 5105 F
Origem Doação
Preço Cr$ 300,00
Data 1 / 2 / 85 19 85
BIBLIOTECA

**MENSAGEM IV**

## MONITOR

Este último fascículo contém orientações e sugestões sobre os TEMAS INTEGRADORES e se completa com a coleção de cartazes com os temas: ANIMAIS, CORPO, HIGIENE, LUZ, PLANTAS, TRABALHO, COMUNIDADES, ÁGUA e TRANSPORTES.

O mais importante, contudo, é que, nele, você registrará o seu trabalho, isto é, os temas que, a cada momento, desenvolverá com suas crianças. Discuta-os com seu supervisor, enriqueça-os com as experiências de outros monitores como você.

# TEMAS INTEGRADORES

## o que são temas integradores?

Os temas integradores são as experiências realizadas em torno de um determinado assunto. Têm como finalidade respeitar as diferentes atividades das crianças, que são globalizadas, e que ficariam divididas se fosse feito um planejamento por áreas separadas.

## por que usar temas integradores na pré-escola?

A pré-escola não possui — como você já sabe — programas nem currículos previamente estabelecidos. É a própria criança que organiza o seu currículo, isto é, ELA TRAZ PARA A UNIDADE OS CONTEÚDOS DO SEU INTERESSE. Necessário se faz que ofereçamos a ela oportunidades de desenvolver e enriquecer suas experiências.

Os TEMAS INTEGRADORES, como o próprio nome diz, oferecem possibilidades de exploração de QUALQUER ASSUNTO, de FORMA GLOBALIZADA. Integrando as diferentes atividades e partindo SEMPRE do que as crianças já conhecem para experiências novas, eles ampliarão, gradativamente, os conhecimentos da turma.

## como selecionar os temas integradores?

Os temas surgem da própria criança, de seus interesses e necessidades. NUNCA SE IMPÕE UM TEMA, mesmo se de comprovado interesse infantil.

**O monitor precisa estar preparado, porém, para explorar ao máximo estes interesses.**

Eles estarão intimamente ligados ao meio físico e social em que a criança vive. O que está "mais perto" dela será o de interesse mais imediato. Por isso, partimos sempre do que está mais próximo da realidade das crianças (as coisas que elas conhecem) até chegar às que estão mais distantes (para que elas possam conhecer).

Dentro destes temas, porém, existe um que fala mais à criança, que é básico para o desenvolvimento dos outros — **seu próprio corpo.** Este tema será desenvolvido neste fascículo como sugestão e base para o desenvolvimento de outros.

## qual a duração do desenvolvimento de um tema integrador?

O desenvolvimento de um TEMA INTEGRADOR pode durar uma semana, duas, vinte dias (um mês letivo) ou até mais.

O interesse das crianças pelo assunto, a variedade de material existente e a habilidade do monitor determinam o tempo de duração da atividade.

Consideramos importante o monitor captar os assuntos que estejam ligados ao tema e possibilitar a mudança gradativa para outro tema. Os temas se relacionam uns com os outros e os interesses das crianças devem ser constantemente respeitados, explorados e enriquecidos para que se ampliem cada vez mais.

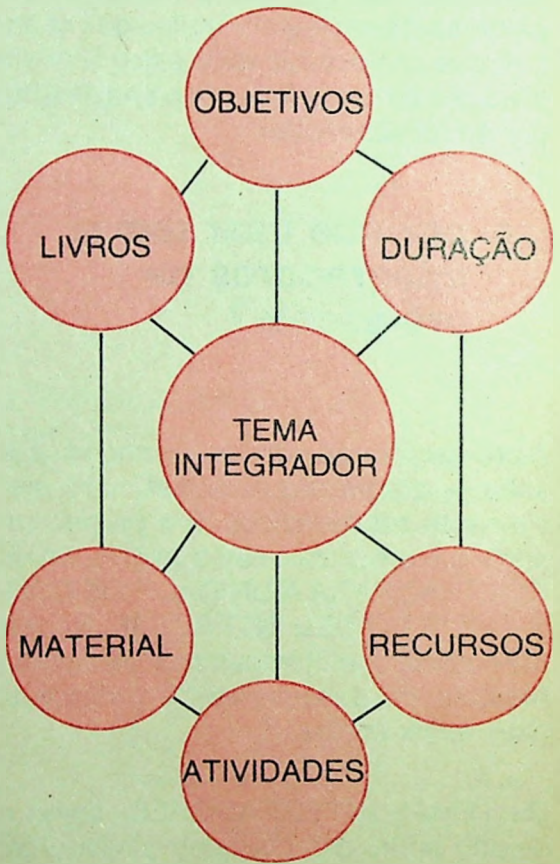
## • como desenvolver os temas integradores?

Logo que surja o interesse, o monitor precisa estar preparado para "orientar" as atividades decorrentes a fim de que possam ser proveitosas para todas as crianças.

OS TEMAS INTEGRADORES **NÃO SÃO** ATIVIDADES PARA **ENSINAR** MAS **SÃO** ATIVIDADES PARA **EXPANDIR** CONHECIMENTOS INFANTIS POR MEIO DE **MANIPULAÇÃO** E **DESCOBERTA.** O PAPEL DO MONITOR É OFERECER À CRIANÇA OPORTUNIDADES PARA **OBSERVAÇÃO** E **EXPERIMENTAÇÃO.**

Para garantir o êxito do desenvolvimento do tema integrador, o monitor deve:

- formular OBJETIVOS que possam ser alcançados no desenvolvimento do tema, isto é, as PROVÁVEIS aprendizagens que os alunos realizarão;
- estabelecer a DURAÇÃO provável, que será modificada de acordo com a motivação das crianças;
- prever os RECURSOS que utilizará para manter vivo o interesse inicial;
- prever as ATIVIDADES que poderão ser desenvolvidas no decorrer do trabalho;
- prever o MATERIAL necessário;
- selecionar os LIVROS que vai usar para si próprio e para as crianças.




NO DESENVOLVIMENTO DOS TEMAS INTEGRADORES O MONITOR DEVE ESTAR ATENTO PARA QUE SE REALIZEM ATIVIDADES INCENTIVADORAS.

## ① ATIVIDADES BÁSICAS

- visitas
- excursões
- observação
- arranjo da sala

## ② ATIVIDADES DE PLANEJAMENTO

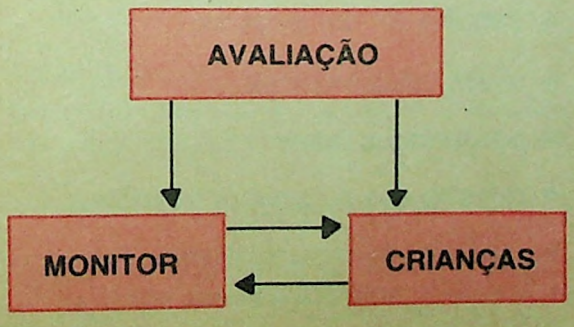
- das excursões
- das entrevistas
- perguntas e problemas
- processos de trabalho (o planejamento em cooperação sobre o que irão fazer)

## ③ ATIVIDADES DE COLETA E REGISTRO DE DADOS

- pesquisas
- experimentações
- relatórios
- entrevistas

## ④ ATIVIDADES DE AVALIAÇÃO

- o monitor avalia seu próprio planejamento (objetivos, duração, recursos, atividades, materiais, livros).
- e as crianças avaliam em face do planejamento conjunto que fizeram (ex.: "o que vamos fazer hoje?" e, depois "o que fizemos?")




## RESUMINDO:

- O TEMA INTEGRADOR surge do interesse do grupo de crianças;
- O MONITOR, diante do interesse das crianças, deve:
  - — ser receptivo;
  - — conhecer e estudar o assunto escolhido;
  - — realizar seu planejamento;
  - — planejar cooperativamente com as crianças;
  - — levar a criança a observar, pesquisar, coletar material, experimentar, concluir e documentar as conclusões;
  - — avaliar os resultados.

## ALGUNS LEMBRETES:

## EXCURSÕES

A excursão é uma das técnicas mais usadas para levar a criança a adquirir experiências diretas, utilizando-se os recursos da comunidade. A excursão tanto pode ser uma simples caminhada pela escola como a ida a um local mais distante. Pode ser enriquecida com recortes de jornais, revistas, narração de histórias e/ou apresentação de teatrinho sobre o assunto.

O sucesso de uma excursão depende de um bom planejamento. Antes de estabelecer com as crianças um plano de ação, o monitor deverá lembrar de alguns pontos importantes:

- selecionar e visitar antes o local;
- tomar providências de ordem administrativa (permissão do dirigente da unidade, dos responsáveis pelas crianças);
- organizar um plano prévio, incluindo: objetivos (para que vamos lá?), itinerário (por onde vamos?), recursos a serem utilizados, antes e depois da excursão.

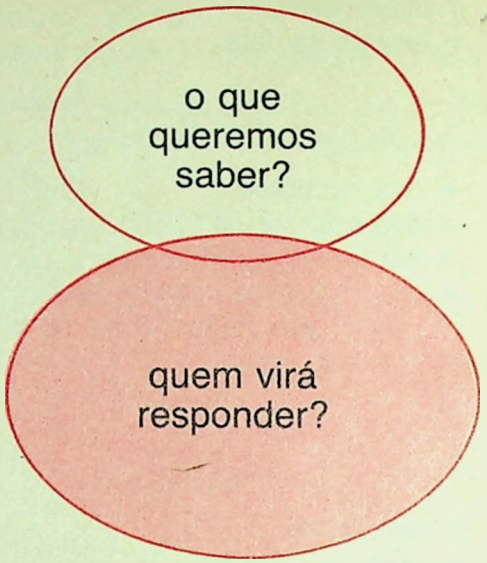
**Antes** da excursão, o monitor deverá fazer um planejamento em cooperação com as crianças (ver no Fascículo I).

EXECUÇÃO: durante o trajeto, o monitor deve aproveitar para orientar a observação das crianças quanto a serviços de utilidade pública, monumentos ou outros de interesse para o grupo.
Durante a excursão, é preciso verificar se todas as crianças estão participando ativamente, se as dúvidas estão sendo esclarecidas corretamente, se os cuidados com a segurança estão sendo lembrados.

## ENTREVISTAS

Por menor que seja a comunidade há sempre pessoas, de experiências variadas, que podem enriquecer o trabalho com o pré-escolar.

**PLANEJAMENTO:** perguntas bem formuladas e a escolha da pessoa adequada são a base do desenvolvimento de uma boa entrevista:




Atenção especial merece o MODO DE CONVIDAR e RECEBER o entrevistado. O convite deve ser feito pessoalmente. É aconselhável que o monitor entre em contato com o entrevistado antes da realização da entrevista para explicar-lhe como são as crianças (idade, maturidade, interesses, nível de vocabulário, base de experiências).

No planejamento da entrevista são, pois, considerados:

- objetivos
- escolha do entrevistado
- quem vai entrevistar
- perguntas a fazer
- registro das respostas (relatório)
- cuidados com o entrevistado (como recebê-lo, agradecimentos etc.)

**EXECUÇÃO** — juntando a habilidade em OUVIR e FALAR, combinar com as crianças alguns pequenos cuidados para que tudo corra bem:

- prestar atenção
- fazer perguntas um de cada vez

**IMPORTANTE:** a entrevista no pré-escolar deve ser **curta** pois o tempo de concentração, de atenção das crianças, nesta faixa etária, é, no máximo, de 20 minutos — e isto, é claro, se a entrevista for interessante e movimentada (trazer coisas ligadas ao assunto, por exemplo).

**AVALIAÇÃO:** deve ser **imediata,** logo após a saída do entrevistado, através de:

- discussão e debate (o que ouvimos? que achamos?);
- relatório registrado no blocão (nós descobrimos com Fulano que...);
- apreciação do planejamento cooperativo feito antes;
- forma de agradecimento ao entrevistado (uma mensagem, um desenho etc.).

## PESQUISAS

Para alcançar resultados positivos, as pesquisas com pré-escolares precisam ser muito bem orientadas.

**OBSERVAÇÃO ORIENTADA:**

- trazer o material para a sala OU observar no local onde existe;

observar com a orientação do monitor: "saber ver";

pedir às crianças que observem outras situações, se houver, em casa, na comunidade etc.

**COLETA DE MATERIAL:**

gravuras, livros, objetos;

expressar-se oralmente sobre o que pesquisou (a criança);

registrar o relatório no blocão (monitor);

**SISTEMATIZAÇÃO:**

| | |
|---|---|
| álbuns | mostruários |
| desenhos | coleções |
| "sanfonas" | relatórios etc. |

Nas páginas seguintes, você, monitor, encontrará exemplo de planejamento de TEMA INTEGRADOR, sugestão para o **seu** planejamento. A partir deste você fará o planejamento cooperativo com as crianças que, na verdade, será o plano de desenvolvimento do tema.

Sempre que surgir um interesse que sirva como TEMA INTEGRADOR, você terá que fazer **imediatamente** um planejamento semelhante a este, dentro do assunto a ser desenvolvido e de acordo com as possibilidades locais: humanas e materiais.

**TEMA INTEGRADOR**

- **PLANEJAMENTO DO MONITOR**
- **DURAÇÃO PROVÁVEL: 20 DIAS**

# EU E O MEU CORPO

## JUSTIFICATIVA: POR QUÊ?

A criança, quando entra para a escola, pouco se conhece e, muitas vezes, tem uma imagem negativa de si própria. O que a criança sente a seu respeito vai, provavelmente, determinar seu comportamento. Por outro lado, o desenvolvimento de um conceito próprio positivo contribui e facilita o desenvolvimento integral da criança.

## OBJETIVOS: PARA QUÊ?

Procurar levar a criança a:

- identificar-se pelo seu nome;
- chamar os colegas e o monitor pelo nome;
- reconhecer o que pode fazer com seu corpo, para si e para os outros;
- enumerar suas próprias características físicas;
- nomear diferentes partes do corpo;
- mostrar que conhece algumas funções do corpo;
- descobrir a importância da expressão verbal como meio de comunicação;
- perceber e discriminar objetos, sons, odores, sabores, texturas;
- diferenciar seu corpo dos demais seres vivos;
- adotar atitude de segurança em relação a si própria;
- demonstrar hábitos de higiene;
- conhecer e valorizar os alimentos que tem para sua alimentação diária;
- desenvolver-se;
- confeccionar álbuns, murais, livros sobre o tema.

## TÍTULOS

O Tema Integrador deve ter um **título geral** escolhido pelo monitor e crianças e **subtítulos** para cada objetivo a estudar.

Sugerimos:

**Para o geral**

- NÓS SOMOS ASSIM
- QUEM SOU EU?
- EU E MEU CORPO

**Para os subtítulos**

- EU COMO PESSOA
- DESCOBERTA E VALOR DO CORPO
- OLHAR, ESCUTAR, SENTIR, CHEIRAR
- OS OLHOS
- OS OUVIDOS
- AS MÃOS

- MEU CORPO DESCANSA: DEITAR, DORMIR, SONHAR
- MEU CORPO FALA
- MEU CORPO SE MOVIMENTA
- CUIDO DO MEU CORPO
- EU CRESÇO
- ALIMENTOS NECESSÁRIOS À VIDA
- AS NOSSAS MÃOS
- OBA! SOU GENTE!

## RECURSOS

- animais, flores, plantas, pessoas;
- livros, jornais e revistas para pesquisa;
- o próprio corpo e seus elementos: mãos, braços, pés, boca...
- objetos diversos, que produzam sons diferentes;
- objetos como: boneca, pipa, flores, frutas, carrinhos, jogos;
- bebê recém-nascido, crianças, adultos;
- o próprio lanche;
- visita à feira, ao supermercado, à horta, a uma creche;
- espelho;
- entrevistas com médicos, enfermeira, farmacêutico.

## ATIVIDADES

- cada criança olhar-se no espelho para se ver;
- desenhar-se a si mesma;
- fazer os bonecos-silhueta de duas crianças, menino e menina, dar nome aos bonecos, recortar a cabeça, tronco e membros, estudar cada parte;
- entrevistar uma pessoa da família e contar a história da entrevista;
- entrevistar a mãe de um bebê recém-nascido;
- elaborar o mural do bebê:

**COMO É O BEBÊ**

| O bebê tem | O bebê usa | O bebê come |
|---|---|---|
| | | |

- fazer o relatório da observação:

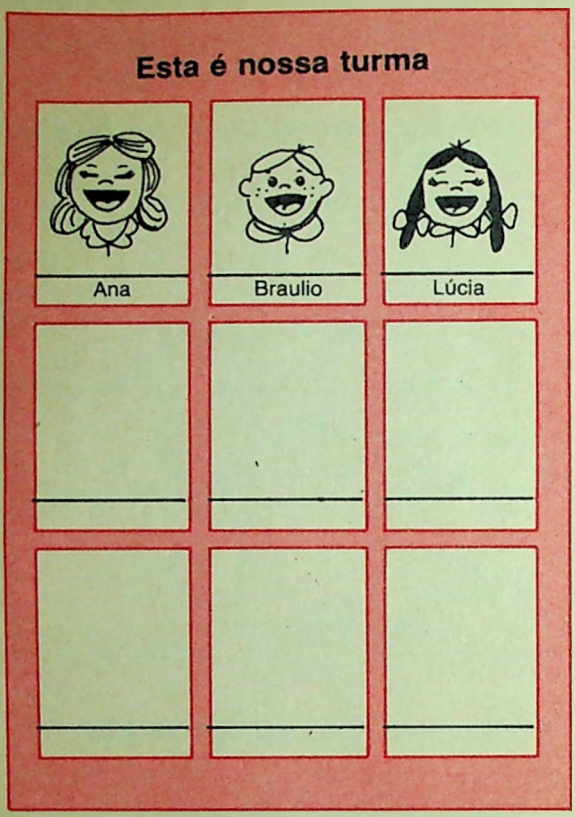
Observamos o bebê da Luci.
Ele tem cabeça, dois braços, duas pernas, mãos e pés.
Seu corpo é pequeno.
A cabeça do bebê tem pouco cabelo.
Seus olhos são pretos.

- fazer o mesmo cartaz em relação às crianças da unidade: "eu sou...", "eu como...", "eu uso...".

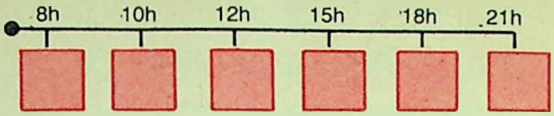
Meu nome é Leandro.
Quem escolheu meu nome foram meus irmãos. Eles escolheram este nome porque gostavam dele.

- desenhar os coleguinhas;

- desenhar auto-retratos;
- arrumar, no mural da sala, uma "galeria" de auto-retratos:




- comemorar os aniversários do mês;
- convidar as pessoas que participaram do Tema para visitar a exposição de todos os trabalhos realizados;
- pedir a cada criança para fazer um bonequinho de massa, dar nome ao boneco e contar uma história sobre ele. Registrar a história "Se eu fosse um boneco de massa"...
- introduzir a "coluna" de altura (medir as crianças);
- fazer o contorno de mãos e pés;
- utilizar ou recriar jogos relacionados com o corpo;
- organizar linha de tempo da vida da criança e/ou do dia da criança;




- organizar o álbum da vida:

— como fui quando bebê (ilustrado pelas crianças);

— como sou agora: nome, idade, peso, altura;

— quem escolheu meu nome;

— o que acho do meu nome;

— como gostaria de me chamar;

— minha aparência;

— falar com as mãos;

— falar com o corpo (mímica);

- explorar as partes do corpo separadamente:

**CABEÇA** — forma, cabelos;

**OLHOS** — pálpebras, pestanas, forma, cor (para que servem);

**NARIZ** — formas, para que serve;

**BOCA** — lábios, dentes, língua, gengiva, céu da boca, forma, para que serve;

**OUVIDOS** — orelha, para que serve;

**TRONCO** — forma (largo, estreito, comprido, curto);

**BRAÇOS** — braço, antebraço, mão, dedos, unhas;

**PERNAS** — coxa, perna, pé, dedos, unhas;

- colocar uma música e deixar cada criança comandar seu corpo e movimentar-se;

- desenhar o que mais gosta de ver;
- aprender a escutar: reconhecer determinado som entre outros;
- ouvir músicas;
- ouvir e apreciar músicas que falem sobre o corpo (populares, folclóricas, canções infantis);
- expressar-se ao som de músicas de diferentes ritmos;
- preparar uma salada de frutas e confraternizar com o pessoal da unidade e comunidade envolvida no tema.

## HISTÓRIAS E POESIAS

- selecionar entre as histórias e poesias enviadas pelo MOBRAL e as existentes na comunidade todas as que falem sobre o corpo, partes do corpo, higiene, alimentos;
- criar histórias e poesias com as crianças. Registrar (o monitor) e ilustrar (as crianças).

## MATERIAL NECESSÁRIO

Listar todo o material de que dispõe e que será útil ao desenvolvimento do TEMA INTEGRADOR:

- papéis
- tintas
- lápis
- massa para modelar
- material de recorte e colagem
- jogos
- cartazes
- revistas
- jornais
- livros para pesquisas
- histórias

  etc. etc.

**MONITOR**

**REGISTRE AGORA, AQUI, TEMAS INTEGRADORES DESENVOLVIDOS POR VOCÊ.**

MOBRAL/SEDOC/BIBLIOTECA 5405 F

DIPRE

mobral

Da Secretária-Executiva da Fundação MOBRAL

Ao Coordenador do MOBRAL

Assunto: remessa de material.

Circular nº 16 /82/RJ/SEXEC/DEPEC/DIPRE
Em 02 de agosto de 1982

ROGRAMAS
PROJETOS
MOBRAL

Educação
Pré-Escolar

Educação
Supletiva

fabetização
acional
ducação Integrado
Radiofônico
ducação para o
abalho
sinamento Formal

esenvolvimento
Cultural

poio e Ação
ltural
ocumentação e
ercâmbio
idades Operacionais

Nesta data estamos iniciando a remessa do material "Sugestões para o Pré-Escolar". O conjunto do referido material é formado por:

. quatro (4) fascículos (I, II, III e IV) de sugestões e orientações para o trabalho do monitor junto ao pré-escolar, inseridos numa pasta;

. quinze (15) folhas plastificadas, sendo 10 referentes ao fascículo III e 5 complementares às atividades propostas no fascículo IV.

Solicitamos especial atenção para o estudo das orientações que estamos remetendo em anexo, e que se destinam às equipes do ENPEC/ENSUP. Elas apontam algumas formas de utilização do material, além de descrever cada um dos fascículos que o compõem. Segue, também, modelo de carta ao monitor que sugerimos seja enviada junto com o material.

Atenciosamente,

Terezinha Saraiva
Secretária-Executiva

Anexos: 1 - Orientações para a utilização do material "Sugestões para o Pré-Escolar" (para as equipes ENPEC/ENSUP).

2 - Modelo de carta encaminhando o material do monitor.

Distribuição: COEST/COTER/COMET,

/imm.

ORIENTAÇÕES PARA A UTILIZAÇÃO DO MATERIAL "SUGESTÕES PARA O PRÉ-ESCOLAR"

1 - O que é esse material?

2 - Como é esse material?

3 - Para que serve esse material?

4 - Como utilizar esse material?

Anexo - Modelo de carta para o monitor

1 - O que é esse material?

É um material destinado a apoiar o trabalho pedagógico do monitor, por isso as equipes das COEST/COTER/COMET (ENPEC, ENSUP), devem conhecê-lo para planejarem o repasse aos monitores.

Cada monitor receberá um conjunto do material, descrito no item 2. Para utilizá-lo, ele deverá ter apoio do SA ou do ENSUG, quando necessário.

2 - Como é esse material?

O material "Sugestões para o pré-escolar" é composto do seguinte conjunto, por monitor:

. 1 pasta, contendo 4 fascículos (livretos), assim:

- Fascículo I - "Desenvolvimento de Atividades"
- Fascículo II - "Recreação"
- Fascículo III - "Instruções/Jogos"
- Fascículo IV - "Temas Integradores"

. 15 folhas plastificadas, sendo que:

- 6 folhas plastificadas com jogos;

- 4 folhas plastificadas com cartazes (Janelinha do Tempo, Feliz Aniversário, Chamada, Quem Ajuda?);

- 5 folhas plastificadas com Temas Integradores (luz/água, trabalho/comunidade, animais/higiene, plantas/transportes e corpo).

3 - Para que serve esse material?

O material "Sugestões para o pré-escolar", foi feito para apoiar o trabalho pedagógico do monitor, nas unidades de Pré-Escolar (NEPE ou GAPE). Assim sendo, ele contém sugestões e orientações sobre:

- algumas atividades baseadas no interesse das crianças;

- a arrumação do ambiente físico (o local onde as atividades se desenvolvem);

- algumas formas de contar histórias;

- atividades de recreação;

- jogos de percepção;

- temas integradores.

4 - Como utilizar esse material?

. Cada fascículo deve ser lido/estudado com atenção.

. Para melhor conservação dos fascículos, é preciso encapá-los com papel plástico ou outro material que garanta sua durabilidade.

. Quanto às folhas plastificadas, sugerimos reforçá-las com material mais resistente: papelão de caixa, cartolina, papel cartão, etc... para garantir a sua durabilidade.

. Para melhor compreensão, é necessário ler minuciosamente o fascículo, a partir da mensagem da página 2.

. Em cada fascículo existem espaços vazios, que são destinados ao monitor para registrar novos planejamentos, jogos, novas idéias que poderão ser discutidas e ampliadas com o Supervisor.

. É importante que todas as pessoas envolvidas no programa "pratiquem" o conteúdo deste material. Por exemplo: vivenciando um jogo, fazendo um planejamento, simulando o uso de um tema integrador, montando um jogo de percepção etc...

Para montar os jogos e cartazes recorte-os, conforme indicação da tesoura desenhada.

O FASCÍCULO I - "Desenvolvimento de Atividades"

Esse fascículo tem sugestões sobre: planejamento, enriquecimento do local onde são feitas as atividades (arrumação, cantinhos), organização e confecção de materiais, recreação ao ar livre, formas de contar histórias, confecção de material para ser utilizado na história (gravuras, sanfona, "cineminha" ou "televisão", flanelógrafo, álbum seriado, fantoches de vara, de sucata, de saco de papel de pipoca, saco de papel pardo, de cartolina, cartão ou papelão).

Essas sugestões estão distribuídas em 6 grandes itens:

1) - Planejamento com o Pré-Escolar (da página 3 até a página 8).

Esse item aborda as formas de elaboração de um planejamento prévio das atividades a serem desenvolvidas com as crianças na pré-escola. É importante perceber a flexibilidade com que é tratado esse planejamento, visando responder sempre às necessidades e interesses da criança.

Os conceitos sobre "a ordem das atividades" e a distribuição do tempo estão na página 5 e 6. É importante discuti-los com as crianças.

O objetivo final desse item é que o monitor possa realizar um planejamento prévio, entendendo, no entanto, que este irá depender, na sua maior parte, do planejamento conjunto com as crianças.

2) - Enriquecendo a sala de atividades (página 9 a 23). Esse item fornece inúmeras idéias para o monitor arrumar e organizar o espaço físico de sua unidade NEPE ou CAPE: os cantinhos, o mobiliário, o material, etc.

3) - Organizando um Mural (da pág. 24 até a pág. 25). Esse item orienta a confecção e a exploração de murais. A partir dos cartazes enviados, o monitor poderá criar outros materiais para complementação de seu trabalho, sempre utilizando trabalhos das crianças.

4) - Montando um quadro de pregas (pág. 26). Fornece orientações quanto à elaboração e à utilização de um quadro de pregas.

5) - Recreação ao ar livre (da pág. 27 à pág. 28). Fornece orientações quanto à confecção de materiais para a recreação ao ar livre, utilizando tábuas, pneus, corda, sucata, de um modo geral, etc.

6) - Contando história (da pág. 29 à pág. 44). Esse item aborda a importância da história na vida da criança e algumas formas que podem ser utilizadas para contá-la (gravura, sanfona, cineminha...) Assim, deve ficar claro para o monitor que, a partir da história, várias atividades podem ser sugeridas e realizadas pelas crianças.

O FASCÍCULO II - "Recreação"

Esse fascículo fornece 39 sugestões de jogos para o monitor desenvolver com suas crianças e estão divididos em: jogos que podem ser feitos em área interna ou externa, jogos que necessitam ou não de material; jogos movimentados ou calmos.

Na página 2 do fascículo, existe uma legenda que identifica os diversos tipos de jogos.

É importante conhecer e entender os quadrinhos (legendas) que indicam as características de cada jogo, para poder aproveitar todas as suas possibilidades.

Em relação à aprendizagem do jogo pela criança, é bom lembrar que esta ocorre fundamentalmente durante a realização do jogo. Portant o monitor não deve se preocupar em ensinar todas as regras no iníc do jogo, pois elas serão gradativamente apreendidas pelas crianças durante a sua realização.

O FASCÍCULO III - "Instruções/Jogos"

Esse fascículo descreve 19 jogos, que estão apresentados em 6 folhas plastificadas. Esta descrição facilita a identificação para que sejam recortados e montados os jogos, como também apresenta os objetivos e procedimentos de cada jogo, além de algumas observações.

Os jogos estão assim distribuídos pelas 6 folhas plastificadas:

. jogos 1, 2, 3 e 4 (cartaz em que há abacaxis);

. jogos 5, 6 e 7 (cartaz em que há um menino escorregando em casca de banana);

. jogo 8 (cartaz em que há 1 menino e 1 menina);

. jogos 9, 10, 11 e 12 (cartaz em que há borboletas);

. jogos 13, 14, 15 e 16 (cartaz em que há porquinhos);

. jogos 17, 18 e 19 (cartaz em que há um relógio).

Observações importantes sobre os jogos

. Os jogos não devem ser explorados em forma de aula - não precisam ser ensinados. Ao contrário, devem ser encarados como um recurso para ampliação das experiências trazidas por parte de cada criança.

. Para melhor aproveitamento dos jogos, as gravuras contidas nos cartões devem ser do conhecimento das crianças. É necessário que elas tenham oportunidade de identificá-las.

. É importante que alguns jogos fiquem armados, à vista das crianças, para que elas tenham oportunidade de explorá-los livremente no "cantinho", em atividades de livre escolha, no dia-a-dia. É nesta livre manipulação que a criança tem a possibilidade de, gradativamente, perceber as noções e as relações existentes entre os objetos e os jogos, e portanto se desenvolver.

Jogos que necessitam de maior explicação

Jogo 1

Apesar de constar como o primeiro, o monitor só deve realizar esse

jogo com as crianças, quando elas já tiverem o entendimento do significado do número. As crianças precisam, portanto, saber que o símbolo 3 corresponde sempre a uma determinada quantidade de coisas. Para as crianças chegarem a essa compreensão, muitos jogos de correspondência devem ser realizados.

. A princípio com o próprio corpo: corresponder mãos, pés, olhos. Elas devem ter oportunidade de perceber que cada um tem duas mãos, dois pés, dois olhos, um nariz. Podem explorar a correspondência do seu corpo com o de outra criança (por exemplo: batendo as mãos nas mãos do amigo, os pés, e assim por diante).

. Outro jogo é o de corresponder objetos. As crianças podem, por exemplo, fazer jogos de correspondência de xícaras com pires, crianças com cadeiras, pés com sapatos, chapinhas com palitos de fósforos etc.

À medida em que faz as correspondências ela pode perceber as quantidades equivalentes, diferentes, onde tem mais, etc.

. Outro tipo de correspondência pode ser feito através do Jogo 7 (pág. 6): cartão com figuras e objetos da caixinha da contagem.

. Num momento posterior, pode ser realizada a correspondência descrita no jogo 18 (pág. 10), (cartões com figuras e cartões com bolinhas).

Jogo 2

É interessante que a criança descubra, através deste jogo, as relações e/ou noções de igual, diferente, cor e forma. Assim, inicialmente o monitor pode introduzir duas formas diferentes (círculo e quadrado), pedindo para as crianças encontrarem objetos tenham essas formas. Pouco a pouco, as outras formas vão sendo introduzidas, fazendo com que as crianças destaquem as semelhanças e diferenças entre elas, nomeando-as. A exploração das cores poderá ser feita da mesma maneira.

Jogo 6

Notar que a gravura do navio está dividida em 3 partes. Assim, o monitor tem 7 pedaços que compõem as 3 gravuras.

Este jogo pode ser realizado individualmente ou em grupo, com auxílio do monitor.

Jogo 7

Além das sugestões do fascículo, o monitor pode aproveitar as figuras de cada cartão para exploras: as suas utilidades, de que são feitas, quem as usa, etc. Por exemplo: para que serve o sapato? Quem está usando um sapato parecido?... etc.

Jogo 10

Esse jogo orienta para arrumação lógica das gravuras, do maior para o menor e vice-versa.

Queremos chamar atenção para o fato de que a criança, a princípio, não percebe essa gradação (ordem decrescente e ordem crescente). No início, a tendência das crianças é de arrumar as figuras sem lógica ou de ordená-las de 2 em 2 (um maior e outro menor). Gradativamente, ela vai percebendo a ordenação existente, até formar a série completa.

Jogo 11

Neste jogo também poderão ser exploradas as cores das gravuras, associando essas cores, com os objetos coloridos existentes dentro da unidade (roupa, lápis, tinta, balde...).

Jogo 13

Esse jogo também permite que as cores sejam exploradas.

Jogo 14

Antes da introdução desse jogo, o monitor pode fazer algumas atividades com as crianças para o conhecimento dos animais: o nome, onde ficam, o que comem, o som que emitem, como se locomovem (imitando-os).

Jogo 15

Esse jogo permite que a criança identifique qual a metade

correspondente a cada tipo de folha. O monitor também pode utilizar folhas naturais para a confecção desse jogo.

Jogo 16

Esse jogo ficou um pouco prejudicado por sua falta de perspectiva no desenho. Por isso, ele deve ser utilizado apenas para a identificação dos pares iguais, e não aconselhamos a introdução das noções "em cima", "embaixo", "ao lado".

Orientação para a exploração das 4 folhas plastificadas (cartazes):
- Chamada
- Janelinha do Tempo
- Quem ajuda?
- Feliz Aniversário

"Chamada": é importante que o monitor favoreça a participação ativa das crianças. Por exemplo: a cada criança deverá ser dada a oportunidade de colocar o bonequinho ao lado de seu nome.

"Janelinha do tempo": o monitor deve explorar os conceitos abordados no cartaz (dias da semana e condições do tempo) associando sempre aos cartões.

É importante que as crianças:

1º - observem o tempo;

2º - escolham o cartão com a gravura correspondente;

3º - escolham os cartões com as palavras certas (com a ajuda do monitor) e coloquem na "janelinha".

Esta atividade pode ser complementada através de desenhos da criança a respeito do tempo e temperatura do dia. Pouco a pouco, a criança pode ir conhecendo os dias da semana, de segunda a sexta, incluindo também sábado e domingo, e tendo noção dos conceitos como ontem, hoje, amanhã, etc.

"Feliz Aniversário": esse cartaz permite que o monitor explore com as crianças os meses do ano, através da situação motivadora - a comemoração dos aniversários. Ela deve sempre ser socializadora para as crianças.

"Quem Ajuda?": esse cartaz, já citado no Fascículo I (página 6) e explorado detalhadamente no fascículo III, (pág. 14) pode ser utilizado de diversas maneiras, conforme indicam as instruções. Porém, é importante frisar que embora exista uma só criança responsável por determinada tarefa, ela pode ser auxiliada pór outras crianças.

O FASCÍCULO IV - "Temas Integradores"

Esse fascículo orienta e fornece sugestões para o trabalho com os Temas Integradores. Acompanham o fascículo, 5 folhas plastificadas. Nelas são abordados 9 Temas: Luz/Água, Trabalho/comunidade, Animais/Higiene, Plantas/Transportes e Corpo.

As folhas plastificadas funcionam como apoio ao trabalho do monitor. Assim é que, uma vez escolhido o tema a ser desenvolvido com as crianças, é importante que sejam explorados o maior número possível de recursos concretos relacionados àquele tema.

Tomando como exemplo o tema "Água" sugerimos como uma das maneiras de iniciar o trabalho:

. a realização de passeios a locais onde as crianças possam observar a água do poço, do rio, da cachoeira, ou aquela que existir próximo à Unidade;

. a coleção de gravuras onde exista água (álbum, livro, mural etc.);

. a realização de experiências na Unidade com água fria, quente, gelo, etc.;

. quando for feita a exploração do cartaz, é fundamental que a participação das crianças seja incentivada e que ela tenha oportunidade de perguntar, discutir, contar suas experiências, ouvir a dos colegas, enfim, ampliar seus conhecimentos sobre o tema.

Em anexo segue modelo de carta para o monitor, que sugerimos seja enviada junto com o material.

Rio de Janeiro, de de 1982

. Monitor,

Você está recebendo o material "Sugestões para o Pré-Escolar" composto de:

. 4 Fascículos (Livretos)
- Fascículo I - "Desenvolvimento de Atividades"
- Fascículo II - "Recreação"
- Fascículo III - "Instruções/Jogos"
- Fascículo IV - "Temas Integradores"

. 15 folhas plastificadas
6 folhas com jogos
4 folhas com cartazes
5 folhas com Temas Integradores (luz, água, corpo etc.)

Para a utilização deste material é importante que você tome conhecimento de TODOS OS FASCÍCULOS E DE TODAS AS INSTRUÇÕES PARA O USO DOS CARTAZES.

Para isso sugerimos:

- inicialmente LEIA as mensagens de cada fascículo na página 2, para que você tenha uma visão geral de todo o material;

- em seguida faça uma LEITURA ATENTA de cada fascículo, marcando suas dificuldades e dúvidas para serem discutidas na próxima visita do seu supervisor;

- todos os fascículos possuem espaços vazios para você registrar suas idéias, experiências e até mesmo dúvidas para serem discutidas com o seu supervisor;

- para melhor conservação dos fascículos, você poderá encapá-los com plástico, papel ou outro material resistente;

- para a preparação e utilização das folhas plastificadas siga, com atenção, as instruções dos fascículos correspondentes (Fascículos III e IV);

- o Fascículo III é acompanhado por 10 folhas plastificadas, contendo 19 jogos discriminados assim:

6 folhas plastificadas contendo 19 jogos

| | |
|---|---|
| Jogos 1, 2, 3 e 4 (onde há abacaxis) | Jogos 9, 10, 11 e 12 (onde há borboletas) |
| Jogos 5, 6 e 7 (onde há 1 menino caindo) | Jogos 13, 14, 15 e 16 (onde há porquinhos) |
| Jogo 8 (onde há 1 menino e 1 menina) | Jogos 17, 18 e 19 (onde há 1 relógio) |

4 folhas plastificadas contendo cartazes para serem fixados na parede

| | |
|---|---|
| . Janelinha do Tempo | Chamada |
| . Feliz Aniversário | Quem Ajuda? |

- para maior durabilidade desses jogos, sugerimos reforçá-los. Para isso, basta colá-los em papelão de caixa, cartolina, etc.;

- o Fascículo IV (Temas Integradores) é acompanhado por 5 folhas plastificadas contendo 9 temas, discriminados assim:

| | | |
|---|---|---|
| . Luz/Água | . Trabalho/Comunidade | . Corpo |
| . Animais/Higiene | . Plantas/Transportes | |

Esperamos que esse material seja útil para o seu trabalho com as crianças.

Divisão do Programa de Educação
Pré-Escolar -- DIPRE