
*Programa Integração
AABB Comunidade*

FORMAÇÃO INICIAL

**Caderno de Atividades Lúdicas
Brincar, Brinquedos e Brincadeiras**

**Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Núcleo de Trabalhos Comunitários - NTC da PUC-SP**

2011

AUTORES

Prof^a Dr.^a Maria Stela Santos Graciani

Carla Casado Silva

Isaías José da Silva

Silvestre Rodrigues Silva

Aládia Simone dos Santos Cintra

REVISÃO E ORGANIZAÇÃO

Aládia Cintra

Carla Casado Silva

Isaías José da Silva (Zazá)

Silvestre Rodrigues Silva

Revisão do texto

Maria Suzete Casellato

CADERNO DE ATIVIDADES LÚDICAS
Brincar, Brinquedos e Brincadeiras

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	09
1 - JOGOS	10
<i>Introdução</i>	<i>10</i>
<i>1 - Palavras cruzadas</i>	<i>11</i>
<i>2 - Jogo de adivinhação</i>	<i>12</i>
<i>3 - Loteria ortográfica</i>	<i>13</i>
<i>4 - Que horas são?</i>	<i>14</i>
<i>5 - Brincando de propaganda</i>	<i>14</i>
<i>6 - Voa, não voa...</i>	<i>15</i>
<i>7 - Telefone sem fio</i>	<i>15</i>
<i>8 - Jogos historiados</i>	<i>15</i>
<i>9 - Jogo da semelhança ou diferença</i>	<i>16</i>
<i>10 - Bingo de palavras</i>	<i>16</i>
<i>11 - Dominó de sílabas</i>	<i>17</i>
<i>12 - Jogo da frase</i>	<i>17</i>
<i>13 - Jogo do 'Pare!'</i>	<i>18</i>
<i>14 - Exploração de objetos e sucatas</i>	<i>19</i>
<i>15 - Vamos brincar de 'Faz de conta'?</i>	<i>19</i>
<i>16 - Jogo da mímica</i>	<i>20</i>
<i>17 - Criação de palavras</i>	<i>20</i>
<i>18 - Vamos desfilar?</i>	<i>21</i>
<i>19 - Vamos inventar palavras?</i>	<i>21</i>
<i>20 - Cruzado e descruzado</i>	<i>22</i>
<i>21 - Várias profissões</i>	<i>23</i>
<i>22 - Caça palavras</i>	<i>23</i>
<i>23 - Quem é ele?</i>	<i>24</i>
<i>24 - Jogos interessantes</i>	<i>25</i>
<i>25 - Mico preto</i>	<i>26</i>
<i>26 - Jogo das cinco cruzes</i>	<i>27</i>
<i>27 - Jogo de damas</i>	<i>28</i>
<i>28 - Nem sim, nem não</i>	<i>28</i>
<i>29 - Transformando palavras</i>	<i>29</i>
<i>30 - Jogo de força</i>	<i>29</i>
<i>31 - O esconde-esconde</i>	<i>30</i>
<i>32 - O que é que está escondido?</i>	<i>30</i>
<i>33 - Jogo das profissões</i>	<i>31</i>
<i>34 - Jogo das cadeiras</i>	<i>31</i>
<i>35 - Jogo dos palitos</i>	<i>31</i>
<i>36 - Jogo de leitura</i>	<i>32</i>
<i>37 - O pulo inteligente</i>	<i>32</i>
<i>38 - O que você faria se fosse...</i>	<i>33</i>
<i>39 - História sem fim</i>	<i>33</i>
<i>40 - Bingo</i>	<i>34</i>

<i>41 - Perguntas explosivas</i>	34
<i>42 - Vamos fazer dobradura?</i>	35
<i>43 - Gincana</i>	36
<i>44 - Dobrar e recortar</i>	36
<i>45 - O amigo secreto e o jogo das qualidades</i>	38
<i>46 - Jogos de adivinhar</i>	39
<i>47 - Jogo do quadrado</i>	41
<i>48 - Vamos brincar com os números?</i>	42
<i>49 - Conhecendo as letras</i>	43
<i>50 - Os opostos</i>	44
<i>51 - Figuras geométricas</i>	44
<i>52 - Trocando os códigos</i>	45
<i>53 - Descobrimo a ordem</i>	46
<i>54 - Vamos inventar problemas?</i>	47
II - DINÂMICAS	48
<i>Introdução</i>	48
<i>1- O dia do concerto</i>	48
<i>2- Os recursos de saúde do meu bairro</i>	49
<i>3 - Conversando sobre o trabalho</i>	50
<i>4 - Carta a um colega</i>	51
<i>5 - Como se aprende?</i>	52
<i>6 - Vamos procurar um anúncio?</i>	52
<i>7 - O homem transforma a natureza</i>	53
<i>8 - O jornal</i>	54
<i>9 - Ditado em ação</i>	55
<i>10 - As Transformações do mundo</i>	55
<i>11 - Como é você? Como sou eu?</i>	56
<i>12 - O que eu penso que os outros pensam de mim</i>	57
<i>13 - Poemas em caixas</i>	57
<i>14 - Orientações para organizar uma excursão</i>	58
<i>15 - O diálogo</i>	59
<i>16 - História à vista de uma gravura</i>	60
<i>17 - O boneco</i>	61
<i>18 - O bilhete</i>	61
<i>19 - A entrevista</i>	62
<i>20 - Palestras</i>	63
<i>21 - Se eu fosse escolher uma profissão...</i>	63
<i>22 - O que eu gosto de fazer?</i>	64
<i>23 - Qual a história de vida daquele homem?</i>	65
<i>24 - Uma viagem de trem</i>	65
<i>25 - Vamos agrupar as profissões?</i>	66
<i>26 - O meu retrato</i>	67
<i>27 - De que gosto? De que não gosto?</i>	67
<i>28 - Como você reagiria se...?</i>	68
<i>29 - A decisão</i>	68
<i>30 - Vamos plantar?</i>	69
<i>31 - O que é problema?</i>	69
<i>32 - A construção da feira</i>	70
<i>33 - Leitura solicitada</i>	71

<i>34 - Leitura recreativa</i>	71
<i>35 - Vamos multiplicar?</i>	72
<i>36 - Vamos dividir?</i>	76
<i>37 - Resolvendo problemas</i>	79
<i>38 - A costureira e o alfaiate</i>	80
<i>39 - Caixa de numeração</i>	81
III - JOGOS DRAMÁTICOS	83
<i>Introdução</i>	83
<i>1 - Teatro de bonecos – técnica fantoches</i>	84
<i>2 - Quem sou eu?</i>	84
<i>3 - Auto-apresentação</i>	85
<i>4 - Trocar o lugar na roda</i>	85
<i>5 - Gestos combinados</i>	85
<i>6 - Sons combinados</i>	86
<i>7 - Ache um lugar da sala</i>	86
<i>8 - Quem saiu?</i>	86
<i>9 - Condução pela mão</i>	87
<i>10 - Condução pelo som</i>	87
<i>11 - Cenas do cotidiano</i>	87
<i>12 - Teatro mudo</i>	88
<i>13 - Qual é a profissão?</i>	88
IV - BRINCADEIRAS POPULARES	89
<i>Introdução</i>	89
<i>1 - Ciranda Infantil</i>	89
<i>2 - Queimada</i>	89
<i>3 - Sbent Alta ou jogo de taco</i>	90
<i>4 - Racha ou Pelada</i>	90
<i>5 - Cavalo da guerra</i>	91
<i>6 - Guerra</i>	91
<i>7 - Barreira</i>	91
<i>8 - Pegador seu lobo</i>	91
<i>9 - Carniça</i>	92
<i>10 - Túnel aquático</i>	92
<i>11 - Barra manteiga</i>	92
<i>12 - Reino dos sacis</i>	93
<i>13 - Sobe escada</i>	93
<i>14 - Travessia da floresta</i>	93
<i>15 - Palha ou chumbo</i>	93
<i>16 - De render (pique)</i>	94
<i>17 - Cabeça pega o rabo</i>	94
<i>18 - Dança da cobra</i>	94
<i>19 - Finca</i>	94
<i>20 - Rouba bandeira</i>	95
<i>21 - Amarelinha</i>	95
<i>22 - Lá vem o rato</i>	95
<i>23 - Chicotinho queimado</i>	96
<i>24 - Cabra-cega de roda 1</i>	96
<i>25 - Cabra-cega de roda 2</i>	96

<i>26 - Cabo de guerra</i>	<i>97</i>
<i>27 - Ata e desata</i>	<i>97</i>
<i>28 - Quebrar panela</i>	<i>98</i>
<i>29 - Cadê o toucinho que estava aqui?</i>	<i>98</i>
<i>30 - Panelinha</i>	<i>98</i>
<i>31 - Contrário</i>	<i>99</i>
<i>32 - Onde está o chocalho?</i>	<i>99</i>
<i>33 - Par ou ímpar?</i>	<i>99</i>
<i>34 - Palitinhos</i>	<i>99</i>
<i>35 - Malmequer</i>	<i>100</i>
<i>36 - Boca de forno</i>	<i>100</i>
<i>37 - Fotografias em colher</i>	<i>100</i>
<i>38 - Jogo da velha</i>	<i>101</i>
<i>39 - Mamãe, eu posso ir?.</i>	<i>101</i>
<i>40 - Serra, serra, serrador</i>	<i>101</i>
<i>41 - Quantos dedos?</i>	<i>101</i>
<i>42 - Peteca</i>	<i>102</i>
<i>43 - Cama de gato</i>	<i>102</i>
<i>44 - Cinco Marias</i>	<i>102</i>
<i>45 - Pipa</i>	<i>102</i>
<i>46 - Trava-línguas</i>	<i>103</i>
<i>47 - Parlendas</i>	<i>105</i>
<i>48 - Ciranda de Pernambuco</i>	<i>105</i>
<i>49 - Cantigas de ciranda de Pernambuco</i>	<i>106</i>

APRESENTAÇÃO

Este Caderno Lúdico é o registro das atividades realizadas em diversos trabalhos educacionais desenvolvidos por meio do Núcleo de Trabalhos Comunitários da PUC de São Paulo. É uma contribuição para a socialização do conhecimento que, na perspectiva de uma educação libertadora, não pode ser considerado um manual a ser seguido, mas um incentivador para a criação de novas atividades contextualizadas de acordo com os objetivos traçados a partir da necessidade e peculiaridade de cada localidade onde acontece o Programa Integração AABB Comunidade.

Portanto, o intuito deste Caderno é oferecer subsídios a novas ideias e construções, um ponto de partida para um caminho de invenção de dinâmicas que estarão presentes na prática educativa, por proporcionarem a expressão, a construção coletiva, o prazer, a aprendizagem e o exercício de várias habilidades presentes no ser humano.

Ao longo desses anos, temos tido o entendimento de que se juntássemos todas as experiências realizadas nas dependências das AABB num livro, teríamos páginas infindáveis que aumentariam no decorrer do tempo. E por esse motivo, este Caderno pretende ser provisório e o início de uma atitude socializadora e, por conseguinte, multiplicadora.

Temos a perspectiva de reunir muitas outras propostas de atividades, oriundas de várias regiões do país, que sejam consideradas muito significativas e que possam ser socializadas num próximo Caderno de Atividades. A ideia desse novo Caderno de Atividades é que ele seja elaborado de forma coletiva a partir das contribuições enviadas pelos educadores e coordenadores do Programa. Acreditamos que desta forma o caderno poderá se renovar periodicamente. Essas propostas deverão ter relação com o resultado de atividades práticas aplicadas e desenvolvidas no dia a dia do Programa Integração AABB Comunidade.

Desejamos que nossa contribuição seja o alimento incentivador para a invenção de novas dinâmicas que poderão também ser socializadas e motivar outras práticas, que surgirão na busca de uma educação significativa e não fragmentada, considerando o ser humano em sua integralidade, consciente de todas as suas potencialidades.

Desejamos alegrias em todos os caminhos pedagógicos!

Saudações!

Equipe Pedagógica do NTC da PUC-SP

I - JOGOS

Introdução

“Pelo jogo abandonamos o mundo de nossas necessidades e técnicas para criar mundos de utopia [...]. Para a criança quase toda atividade é jogo, e é pelo jogo que ela se exercita para o mundo adulto. Para ela, o jogo é trabalho, o bem, o dever, o ideal de vida. Perguntar por que a criança brinca, é perguntar por que é criança [...]. É pelo jogo e pelo brinquedo, que crescem a alma e a inteligência. Uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar.” (CHATEAU, 1961)

O jogo tem um papel fundamental no desenvolvimento da criança e mesmo do adulto. Assim como acontece com a teatralidade, é também por intermédio do jogo que a criança desenvolve o conhecimento de si mesma e do mundo ao seu redor.

O jogo é uma atividade humana essencial, que contribui para a evolução do indivíduo estabelecendo relações de equilíbrio entre ele e a realidade que o cerca.

Queremos ponderar também que em sugestões das atividades elencadas neste Caderno existe a terminologia “grupos ganhadores” ou “será o vencedor o grupo que”, sugerimos que exista na hora de propor a atividade uma desconstrução e uma ressignificação desse modelo proposto. É claro que vivemos numa sociedade onde a competição está presente e que determinados tipos de jogos têm regras próprias e caráter competitivo. Entretanto, acreditamos na possibilidade de transformação dessa realidade, e o exercício da ressignificação do jogo, sua adequação na perspectiva do jogo cooperativo, pode ser um bom começo.

Jogos Cooperativos são jogos de compartilhar, feitos para unir pessoas. Eles despertam a coragem para assumir riscos; neles não existe a preocupação de ganhar e sim, de se divertir, aprender e descontraír.

No Programa Integração AABB Comunidade já existe um projeto complementar sobre Jogos Cooperativos e Aprendizagem Cooperativa, desenvolvida pelo prof. Me. **Jader Denicol do Amaral, acompanhado do atleta olímpico Paulão, do vôlei, que vêm promovendo formações para coordenadores e educadores físicos no Programa.**

Na proposta desse projeto o jogo cooperativo busca aproveitar as condições, capacidades, qualidades ou habilidades de cada indivíduo, aplicá-las em um grupo e tentar atingir um objetivo comum. Nas atividades que envolvem os jogos cooperativos são buscadas novas formas de jogar, com o intuito de diminuir as manifestações de agressividade nos jogos, promovendo atitudes de sensibilidade, cooperação, comunicação, alegria e solidariedade.

Muitos jogos já existiam e foram adaptados para serem utilizados na perspectiva dos jogos cooperativos. Ocorreram mudanças em sua natureza, em suas estratégias e em seus objetivos.

Recomendamos a todos que procurem acessar esse projeto complementar que já vem sendo executado no Programa Integração AABB Comunidade, para que possamos ampliar nossos conhecimentos acerca do conceito e das práticas dos jogos cooperativos.

Elencaremos a seguir algumas propostas de jogos de categorias variadas (de palavras, de adivinhação, de memória, de corpo etc.) para que sejam adaptados, considerando a etapa do desenvolvimento e a realidade de cada grupo de educandos e de seu respectivo território.

1 - Palavras cruzadas

Objetivos:

- Ampliar o vocabulário da língua portuguesa.
- Conhecer os sinônimos.
- Exercitar o raciocínio lógico.
- Material: cartolina, régua, lápis, borracha etc.

Estratégias:

1º Momento:

- a) O educador explica o que são palavras cruzadas e como se faz, e que os grupos deverão preparar o material necessário para o jogo;
- b) Divide a classe em grupos e distribui o material necessário. Solicita que:
 - tracem, no início da folha, uma linha de 20 cm, na horizontal;
 - dividam essa linha de 5 em 5 cm;
 - tracem, partindo do mesmo ponto, uma linha vertical com 20 cm;
 - dividam a linha vertical de 5 em 5 cm;
 - fechem o quadrado e liguem os pontos (se necessário, dividam de 5 em 5 cm o outro lado também).

Exemplo: Palavras Cruzadas

1	2	3	4
A	R	A	R
5			
S	O	M	E
6			
A	T	E	U
7			
S	A	I	S

Horizontais

1. Lavrar a terra
5. Foge, desaparece
6. Não tem religião
7. Vais para fora

Verticais

1. Membros das aves
2. Caminho
3. Gostei
4. Culpados

2º Momento:

- a) Mostra, na lousa, um exemplo concreto de palavras cruzadas e o executa com as crianças.
- b) Solicita que as crianças, a partir desse modelo, elaborem o seu jogo, a partir do quadro de cartolina já traçado.

Observação: O educador segue, de grupo em grupo, para corrigir, se necessário.

3º Momento:

- a) O educador solicita que troquem as palavras cruzadas entre os grupos.
- b) Solicita que efetuem a palavra cruzada.

c) Em conjunto, os participantes irão analisar cada uma das palavras cruzadas, para ver se acertaram.

Observações:

- 1) Caso não esteja certa, os demais grupos opinam e ajudam.
- 2) Pede-se para que os grupos trabalhem com reconhecimento de sinônimos: fazer com que as definições que irão compor as palavras cruzadas seja diferente para cada grupo, e um grupo criando as palavras do outro grupo.
- 3) Essa atividade também possibilita a construção de história coletiva.

2 - Jogo de adivinhação

Objetivos:

- Desenvolver a linguagem oral, a análise crítica e o raciocínio lógico.
- Exercitar a criatividade e a construção de idéia.

Material: diferentes objetos

Estratégias:

- 1) O educador divide a classe em grupos.
- 2) Explica como é a brincadeira de adivinhação: um grupo esconde um objeto (ou uma pessoa) e o outro vai tentando adivinhar com hipóteses, e o grupo que o escondeu vai dizendo sim e não, ou quente e frio.

Exemplo: o objeto escondido é um pião:

- Como é?
 - . de plástico? Não.
 - . de madeira? Sim.
 - . azul? Não.
 - . verde? Não.
 - . bege? Sim.
 - . grande? Não.
 - . pequeno? Sim.
- Para que serve?
 - . para consertar coisas? Não.
 - . para escrever? Não.
 - . para brincar? Sim.
- O que é?
 - . uma bola Não.
 - . uma chupeta Não.
 - . um pião? Sim.

Observação: Em relação a pessoas, pode-se trabalhar com: sentimentos, gênero, tipo de roupa que usa etc. (Exemplos: feliz, triste, inteligente, alto, romântica, loira, de óculos etc.).

- 3) Marcará ponto o grupo que conseguir acertar o maior número de características.

3 - Loteria ortográfica

Objetivos:

- Fixar as dificuldades silábicas.
- Exercitar a ortografia e a gramática da língua portuguesa.

Material: papel, lápis e cartolina.

Estratégia:

Este tipo de brincadeira favorece a fixação de dificuldades silábicas, podendo ser utilizadas todas as sílabas; em nosso exemplo trabalharemos com as dificuldades “Ç”, “SS” e “SC”, como poderia ser “J” / “G” ou “CH” / “LH” / “NH” etc.

- 1) O educador explica como deverá transcorrer a brincadeira, ou seja: existe um cartaz, ou folha de papel, com as dificuldades silábicas a serem preenchidas; além de 3 colunas com as mesmas dificuldades, em cada coluna uma dificuldade.

Exemplo:

		1	2	3
		Ç	SS	SC
1	COMEÇ <u>OU</u>	X		
2	DE <u>SC</u> ER			X
3	NECESS <u>SS</u> IDADE		X	
4	FILIAÇ <u>Ç</u> ÃO	X		
5	PROFISS <u>SS</u> ÃO		X	

Observação: As palavras da coluna numerada deverão vir em branco, para serem preenchidas.

Exemplo: COME__OU.

Assinale:

- . a coluna 1, quando a palavra deve ser completada com “Ç”;
- . a coluna 2, quando a palavra deve ser completada com “SS”;
- . a coluna 3, quando a palavra deve ser completada com “SC”.

- 2) As primeiras tabelas deverão ser elaboradas pelo educador, não só para treino do jogo, como também, e principalmente, para reforço das dificuldades já detectadas. (As tabelas deverão ser mimeografadas/xerocadas, se possível). Jogo Individual.
- 3) Após o treino individual, poderá ser feita a “loteria ortográfica” elaborada pelos grupos, em cartolina, com as dificuldades determinadas pelo educador;
- 4) Um grupo elabora e o outro responde; depois, de acordo com os acertos e erros, determinar-se-á a necessidade de prolongar a atividade. Poderão ocorrer orientações sobre a regra ortográfica e a gramatical a ela relacionada.

4 - Que horas são?

Objetivos:

- Exercitar a atenção.
- Desenvolver o discernimento temporal.

Material: um relógio desenhado em cartolina ou papel cartão, com o mostrador móvel, giratório.

Estratégias:

- 1) Disposição das crianças: O educador poderá dividir as crianças em dois grupos, e explicar que marcará ponto aquele que acertar as horas indicadas no relógio.
- 2) O educador chama uma criança do 1º grupo e pergunta:
. Que horas são?
- 3) Se a criança acertar as horas indicadas no relógio, ganhará um ponto; caso contrário, o grupo ao qual pertence não marcará ponto.
- 4) Será vencedor do jogo o grupo que somar o maior número de pontos.

Observação: caso algumas crianças não dominem a medida de tempo, o educador tem a oportunidade de trabalhar esse tema. O educador poderá utilizar a brincadeira em três etapas: hora inteira, hora com minutos e hora com segundos.

5- Brincando de propaganda

Objetivos:

- Desenvolver a linguagem oral.
- Exercitar a análise crítica, a atenção e o raciocínio lógico.

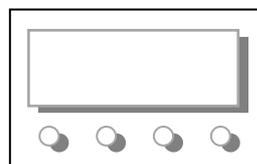
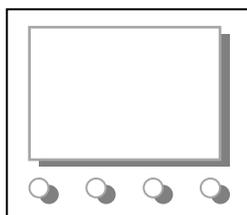
Material: caixas pequenas e grandes de papelão, papel pardo, tesoura, cola, outros materiais – como tampinhas etc.

Estratégias:

1º Momento: confecção de aparelhos de rádio, TV, em caixote ou caixa.

2º Momento:

- a) No segundo momento o educador pede aos menores que bolem programas de televisão e rádio, com seus respectivos anúncios.



- b) As crianças apresentam os programas e os anúncios pela televisão ou pelo rádio.
- c) Todos poderão analisar os programas e os anúncios.

A propaganda deverá ser analisada sob os pontos positivos e negativos. Analisar-se-á, basicamente, o reflexo da propaganda em relação à sociedade de consumo:

- . a qualidade do produto e a necessidade dele;
- . a imagem que o produto reflete além das suas possibilidades;
- . o custo do produto e a forma de pagamento.

6 - Voa, não voa...

Objetivo:

- Trabalhar a concentração e a atenção.
- Exercitar a coordenação motora.
- Trabalhar a expressão corporal

Estratégias:

As crianças estarão assentadas em círculo. O professor mencionará uma ave, e as crianças deverão mover os braços e as mãos como se estivessem voando. Quando o professor mencionar algo que não voa, as crianças deverão ficar com os braços e mãos imobilizados. Ex: "Borboleta voa? (Todos imitarão o voo.) Jacaré voa? (Todos deverão ficar imóveis.)

Quem errar, deve tenta imitar o bicho ou pagar uma prenda. É importante que se converse sobre as regras do jogo antes do início da brincadeira, para que não haja situações de constrangimento.

7 - Telefone sem fio

Objetivos:

- Trabalhar e ampliar a atenção e concentração.
- Ampliar a percepção.
- Promover a integração.

Material: nenhum

Estratégias:

Uma pessoa fala uma frase no ouvido da outra, e assim consecutivamente, até que chegue à última; esta deve falar para todos a frase que chegou até ela.

8 - Jogos historiados

Objetivos:

- Ampliar o vocabulário da língua portuguesa.
- Exercitar a linguagem oral.
- Ampliar a percepção auditiva.
- Trabalhar a corporeidade e estimular a criatividade.

Material: livro de histórias

Estratégias: Os jogos historiados são todos aqueles que permitem executar movimentos naturais ou surgidos por uma sequência historiada. O educador lê ou conta uma história e as crianças executam movimentos, reais ou imaginários, a partir do personagem da história.

Além de movimentos simples, as crianças podem representar a história contada, montando pequenas esquetes teatrais.

Observação: essas atividades podem ser exploradas individualmente ou em grupo. A história deve ser sempre do interesse da maioria.

9 - Jogo da semelhança ou diferença

Objetivos:

- Possibilitar aos educandos a exploração de formas, tamanhos, posições iguais ou diferentes.
- Trabalhar lateralidade e espacialidade.

Material: mesa, cadeira, armário, lousa, régua etc.

Estratégias:

- 1) O educador divide o grupo em dois minigrupos.
- 2) Orienta as turmas sobre como a brincadeira será realizada: ele questionará cada elemento do grupo em relação a tamanho, forma, posição, lateralidade, semelhanças e diferenças entre objetos, coisas ou pessoas;
Exemplo: Esta régua é maior, menor ou igual a essa?
Pedro é mais alto, mais baixo ou igual a Antônio?
A bola está em cima ou embaixo da cadeira?
O armário está à direita ou à esquerda da cadeira?
- 3) A pessoa que for questionada deverá responder rapidamente. Se acertar, marcará ponto para seu grupo; se errar, perderá ponto.

10 - Bingo de palavras

Objetivos:

- Discriminar sílabas e palavras da língua portuguesa.
- Exercitar as linguagens oral e escrita e a leitura.
- Trabalhar a concentração, o raciocínio lógico.
- Compreender os planos de sequência matemática e o pensamento operacional.

Material: cartolina, caneta, papel etc.

Estratégias:

- 1) Confecção das cartelas de bingo (em cartolina) e das peças para marcar nas cartelas (podem ser bolinhas de papel amassado).
- 2) Escrita das palavras na cartela (o ideal é que se escolham palavras de uso comum a todos, ou de grande dificuldade para todos, ou que se relacione a um tema discutido ou a uma aula, se for o caso);
- 3) O educador vai ditando as palavras sorteadas e as crianças as procuram em sua cartela, marcando-as com as bolinhas de papel;
- 4) Será o vencedor aquele que alcançar a meta combinada anteriormente (conseguir marcar um determinado número de palavras, completar a cartela na horizontal ou vertical etc.).

Observação: O educador poderá usar orações em vez de palavras, sinônimos ou antônimos (explicando o significado, se necessário), ou mesmo resultados de operações matemáticas ($2 + 2 = _$, $5 \times 3 = _$ etc.), de tabuada etc., de acordo com o objetivo.

11 - Dominó de sílabas

Objetivos:

- Desenvolver a linguagem oral.
- Exercitar o pensamento operacional e o raciocínio lógico.
- Ampliar a percepção de formas geométricas.

Material: papel, caneta etc.

Estratégias:

1º momento: confeccionar os dominós para o jogo com desenho livre.

2º momento:

- a) o educador divide o grupo em minigrupos.
- b) cada grupo ficará com um tipo de dominó;
- c) distribuem-se as peças pelos participantes de cada grupo;
- d) será vencedor de cada minigrupo aquele que terminar suas peças em primeiro lugar.

Observação: o educador deverá levar em conta as dificuldades específicas de cada grupo. Depois, efetuar a permuta dos diferentes dominós. Deve passar de grupo em grupo para corrigir o exercício elaborado, se necessário.

12 - Jogo da frase

Objetivos:

- Ampliar o vocabulário da língua portuguesa.
- Desenvolver atividades operacionais de gramática.
- Exercitar a estruturação de frases.
- Criar oportunidade de expressão do pensamento lógico e objetivo.

Material: lápis, lousa, caderno etc.

Estratégias:

- 1) O educador explica o jogo da frase para todo o grupo, dando exemplos. O que orientará a estruturação da frase serão as seguintes perguntas:
 - Quem é? - O que fez? - Quando?
 - Onde? - Com quem? - etc...

Exemplo:

Quem?	O que fez?	Quando?	Onde?	Com quem?
“José”	“brincou”	“hoje”	“no quintal”	“com Lulu”

- 2) Distribui a classe em dois grupos.
- 3) Cada grupo deverá elaborar e escrever frases que preencham as condições necessárias (quem, o que fez, quando, onde, com quem etc.).
- 4) Terminada a elaboração, o primeiro grupo vai à lousa e escreve uma das frases com várias (no máximo 3) lacunas.
Exemplo: “José _____ hoje _____ com Lulu.”
- 5) O grupo adversário, com tempo marcado, tentará adivinhar o que está faltando na frase.
- 6) O grupo que conseguir adivinhar todas as lacunas receberá 2 pontos; duas lacunas, 1 ponto; uma lacuna, 0,5 ponto;
- 7) O grupo que somar o maior número de pontos dirá ao outro grupo das dificuldades e facilidades que tiveram no processo.

13 - Jogo do 'Pare!'

Objetivos:

- Trabalhar os processos de memorização e atenção.
- Exercitar o raciocínio lógico.
- Exercitar o uso da linguagem oral e escrita.
- Ampliar o vocabulário da língua portuguesa.
- Desenvolver a criatividade.

Material: lápis, caderno, lousa, papel sulfite etc.

Estratégias:

- 1) O educador pede que a classe recite o alfabeto (se houver necessidade, ele deve escrever na lousa ou em um cartaz).
- 2) Em dado momento, ele diz 'Pare!'.
- 3) A partir da letra em que parou (que pode ser uma vogal ou, preferencialmente, uma consoante, para aumentar o número de possibilidades de palavras a serem lembradas) cada criança deverá escrever o maior número de palavras.
- 4) O educador pode ir marcando na lousa as palavras e os autores das mesas.
- 5) Será vencedor aquele que conseguir escrever o maior número de palavras.
- 6) Terminado o jogo, o educador pode sugerir uma cópia das diferentes palavras.

Observação: Uma variação desse jogo pode ser feita da seguinte maneira:

Antes de iniciar o jogo a criança prepara uma folha, em seu caderno, dividindo-a em várias colunas (conforme a intenção e o combinado) e escrevendo o que foi estipulado e deixando uma coluna para marcar a pontuação, como no exemplo abaixo:

	Nome de pessoa	Animal	Flor	Fruta	Cidade	Pontos
1						
2						
3						
4						

- Depois da ordem de "Pare!", a criança deve preencher as colunas com palavras que comecem com a letra definida. Por exemplo, se a última letra cantada foi a letra "C", a criança deverá escrever palavras com "C":

	Nome de pessoa	Animal	Flor	Fruta	Cidade	Pontos
1	Carlos	Cachorro	Camélia	Caju	Campinas	
2						
3						
4						
5						
6						

- Para marcar os pontos, pode-se instituir que cada fileira preenchida vale dez pontos se nenhuma outra pessoa usou a mesma palavra, ou cinco pontos se a palavra foi repetida. Vence aquele que fizer mais pontos no final da brincadeira.

14 - Exploração de objetos e sucatas

Objetivos:

- Desenvolver a observação.
- Ampliar o vocabulário da língua portuguesa.

Material: bola, barco de papel, caneta, chaveiro, óculos (sucata em geral, ou outros utensílios).

Estratégias:

- 1) O educador deve orientar as crianças para organizarem uma folha de seus cadernos em três colunas, assim:

O que é?	Como é?	Para que serve?

- 2) Mostrar um objeto qualquer e perguntar:

- O que é?
- Como é?
- Para que serve?

O que é?	Como é?	Para que serve?
Bola	colorida de plástico grande redonda	brincar chutar jogar

Observação: O educador, durante o jogo, pode pedir às crianças para escreverem na lousa as palavras que conseguiram descobrir.

15 - Vamos brincar de 'faz de conta'?

Objetivos:

- Desenvolver a imaginação e a criatividade.
- Ampliar o vocabulário da língua portuguesa.

Material: caderno, lápis etc.

Estratégias:

- 1) O educador explica a brincadeira do 'faz de conta', dizendo, por exemplo: 'Faz de conta' que eu estou no Zoológico. Eu estou vendo um macaco, e vocês?
- 2) Cada criança deve dizer o nome de outros animais. Outros exemplos:
 - No bazar, eu posso comprar...
 - No açougue, vende-se...
 - No parque de diversões, há...
 - Quando ando pela rua, posso observar...
- 3) O educador pode ir anotando na lousa e depois pedir que copiem.

Variável: um vai dando seqüência à história do outro. Exemplo:

- Faz de conta que estou no cinema...
- O filme que está passando é um filme de ação...
- O herói tem que salvar a mocinha...
- ...e assim sucessivamente.

16 - Jogo da mímica

Objetivos:

- Desenvolver a comunicação e expressão corporal através de gestos.
- Promover a socialização.
- Exercitar o raciocínio lógico e a construção de ideias.

Material: lousa e giz.

Estratégias:

- 1) O educador divide a classe em dois grupos.
- 2) Os grupos deverão bolar uma frase e depois comunicá-la por gestos.
- 3) Se o outro grupo descobrir ganhará ponto.
- 4) Será vencedor o grupo que somar maior número de pontos.

Observação:

O educador poderá ir escrevendo as frases na lousa e depois solicitar que sejam copiadas. Esse jogo pode ser utilizado com nomes de filmes, novelas etc.

17 - Criação de palavras

Objetivos:

- Estimular o raciocínio lógico.
- Estimular a concentração e atenção.
- Ampliar o vocabulário da língua portuguesa.
- Exercitar processos de criatividade e socialização.

Material: grupos de três a quatro crianças, papel ou lousa, lápis ou giz etc.

Estratégias:

O educador seleciona algumas palavras, com cujas letras se possa formar um número grande de outras palavras. O tempo deve ser limitado, curto e definido pelo educador.

Exemplo: formar palavras com as letras da palavra 'camelo'

. cal	. came	. mel	. mal
. mela	. ame	. elo	. cem
. alo	. amo	. calo	. loca
. olé	. lace	. má	. calmo
	. meca	. coma	

Observação:

- 1) As palavras não devem apresentar repetição da mesma consoante, para possibilitar mais combinações de novas palavras.
- 2) Só podem ser usadas as letras que estão na palavra.
- 3) Acentos gráficos podem ser acrescentados.

18 - Vamos desfilar?

Objetivos:

- Exercitar a criatividade.
- Promover exercícios que envolvam a atenção, a observação e a concentração.
- Exercitar a linguagem oral.
- Desenvolver as habilidades manuais.

Material: papel, lápis, tinta, cartolina, papel crepom, caixa, agulha, tesoura, pano velho etc.

Estratégias:

- 1) o educador orienta o grupo sobre a tarefa que vão efetuar: devem criar uma fantasia para desfilar (roupas, máscaras etc.).

Observação:

- Antes de iniciar, a criança deve se inscrever, definindo o tipo de fantasia que irá criar e usar.
 - Essa parte da tarefa deve ser feita com uma semana de antecedência da confecção da fantasia (que, de preferência, pode ser feita pelas próprias crianças, com o auxílio do educador, se necessário, da mesma forma que feita na atividade “O dia do concerto”, ou seja, com uma discussão e construção coletiva).
- 2) Após o término da confecção da fantasia, as crianças desfilarão para o grupo e este (júri) analisará as melhores fantasias, atribuindo pontos para:
 - originalidade;
 - adequação da fantasia e título dado;
 - caricatura do desfilante etc.;

Observação: os dados para análise deverão ser criados/combinados previamente pelo grupo.

- 3) Ganhará o concurso aquele que conseguir somar o maior número de pontos.

19 - Vamos inventar palavras?

Objetivos:

- Desenvolver a linguagem escrita.
- Discriminar sílabas.
- Ampliar o vocabulário da língua portuguesa.
- Trabalhar o raciocínio lógico.

Material: papel e lápis

Estratégias:

- 1) O educador divide a classe em dois minigrupos;
- 2) Solicita que uma criança do primeiro grupo diga uma palavra. Exemplo: ‘Camelo’.
- 3) Os dois minigrupos deverão combinar essas famílias silábicas nas formas mais variadas possíveis, de maneira a conseguir criar o maior número de palavras (com tempo determinado)

- 4) Somará ponto o grupo que conseguir elaborar o maior número de palavras (se alguma palavra for igual a do outro grupo deverá ser excluída para os dois grupos).

Exemplo: palavra geradora = 'Camelo'

cama	macaco	lata
cabide	marmelada	lixo
cadeira	moça	lama
casa	melado	lar
casaco	mesa	latido
comida	miado	labirinto
coisa	meia	livro
cubo	mico	lia
cuca	muro	leitura etc.

Observação: as palavras não devem repetir as sílabas. Exemplo: cacareco

- 5) Será vencedor o grupo que conseguir elaborar o maior número de palavras. O educador poderá sugerir a cópia das palavras.

20 - Cruzado e descruzado

Objetivo:

→ Exercitar a observação, a atenção e a concentração.

Material: uma tesoura grande sem ponta

Estratégias:

- 1) O educador dispõe as crianças em um grande círculo.
- 2) Instrui o grupo dizendo: “Prestem atenção! Eu recebi cruzada (abre a tesoura) e passarei descruzada (fecha a tesoura)!”
- 3) A criança que receber fará a mesma coisa, trocando a seqüência, se quiser. Exemplo: “Eu recebi cruzada (abre a tesoura) e passarei descruzada (fecha a tesoura)!” ou “Eu recebi descruzada (mantém a tesoura fechada) e passarei descruzada (entrega fechada)!”

Observação: Na verdade, o jogo nada tem a ver com a tesoura fechada ou aberta, mas sim, com a posição das pernas dos participantes, que as cruzam e descruzam conforme transcorre o jogo. Na medida em que os participantes vão descobrindo a regra do jogo, ou seja, a posição em que estão as pernas de quem recebe e passa a tesoura, esses participantes vão saindo do jogo em silêncio (retirados pelo educador), sem comentar a regra, até que o grupo se esgote.

21 - Várias Profissões

Objetivos:

- Identificar as várias profissões e suas características.
- Estimular a criatividade, a reflexão crítica e a linguagem oral.

Material: revista, tesoura, cola, cartolina.

Estratégias:

- 1) O educador divide a classe em dois grupos E distribui o material.
- 2) Solicita que achem na revista, a figura de:

Grupo I	[<ul style="list-style-type: none"> - um jogador de futebol - um médico - um carteiro
Grupo II	[<ul style="list-style-type: none"> - um guarda de trânsito - um vendedor - um tratorista

e descrevam as condições físicas, de estudos e de personalidade de cada profissão.

- 3) Após o término da tarefa os demais grupos deverão adivinhar, a partir da descrição das características físicas, de estudo e de personalidade de cada figura apresentada, o tipo de profissão da figura retirada da revista.
- 4) Ganhará ponto o grupo que conseguir acertar o maior número de características das profissões. Serão definidos em grupos o critério e as regras para que o jogo aconteça.

22 - Caçando palavras

Objetivos:

- Enriquecer e ampliar o vocabulário da língua portuguesa.
- Desmecanizar o sentido da visão.
- Exercitar a agilidade do raciocínio lógico e operacional.

Material: folha (mimeografada, se possível, com diferentes palavras ocultas no diagrama, sempre em linha reta – direção vertical ou horizontal – escritas normalmente, de trás para frente, de baixo para cima etc.)

Estratégias:

- 1) O educador divide o grupo.
- 2) Distribui as folhas mimeografadas.
- 3) Todos devem começar no mesmo momento, possibilitando uma posterior comparação de tempo gasto pelo grupo na procura das palavras, feita da seguinte maneira:
 - descobre a palavra;
 - circunda ou marca de outra forma a palavra;
 - escreve ao lado do esquema ou em uma folha a palavra descoberta.
- 4) Após o término do tempo previsto, os grupos expõem as palavras que conseguiram descobrir.
- 5) Será vencedor o grupo que conseguir descobrir o maior número de palavras dentro do tempo previamente pelo educador estipulado ou combinado por todo grupo.

Observações:

- 1) O jogo pode trazer nomes de objetos, pessoas, profissões etc.

2) O esquema poderá ser feito da seguinte maneira:

A	E	B	D	A	M	H	I	J
K	D	G	G	L	O	M	N	X
S	R	K	U	M	T	N	Z	E
L	A	E	R	D	O	O	E	F
I	U	J	P	Q	R	R	I	O
X	D	E	N	T	I	S	T	A
E	U	O	C	P	S	A	Z	B
I	X	H	B	I	T	Y	L	P
R	K	G	w	J	A	M	O	N
O	C	I	D	E	M	P	N	C
Z	I	N	Q	R	X	Z	T	D

1. Motorista

2. Dentista

3. Médico

4. Lixeiro

23 - Quem é ele?

Objetivos:

- Exercitar atividades relacionada a construção de identidade.
- Exercitar a criticidade, a linguagem oral e escrita.

Material: nenhum

Estratégias:

- 1) O educador divide o grupo.
- 2) Orienta a brincadeira: “Vocês devem escolher um colega do grupo contrário e descrevê-lo em seus traços como, por exemplo: seu físico, seu jeito, quantos irmãos tem, como vive, como gosta de brincar etc.”.
- 3) Depois da escolha e identificação das características (com tempo marcado), o grupo contrário deverá descobrir “Quem é ele?” (com tempo marcado). Só terá uma chance.
- 4) Ganhará o ponto o grupo, ou grupos, que acertar o nome da criança descrita.
- 5) Será vencedor o grupo que somar maior número de pontos.

Observação: Uma variação desse jogo poderá ser feita com a classe como um todo: um componente do grupo sai da classe, é escolhida uma pessoa que será descrita e alguém para descrevê-la. Quem saiu, ao retornar deverá descobrir quem está sendo retratado.

24 - Jogos interessantes

Objetivo:

→ Exercitar o raciocínio lógico, a curiosidade e a criatividade.

Material: lápis e papel.

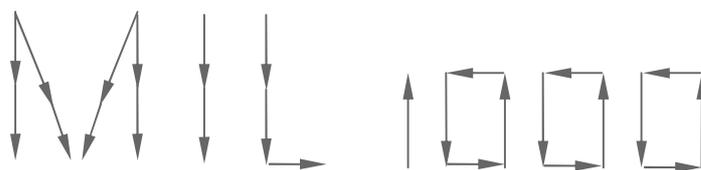
Estratégias:

- 1) O educador pode dividir o grupo em vários minigrupos;
- 2) Distribuir o material, para cada grupo; fazem-se as perguntas de forma oral, desenhada ou escritas na lousa;
- 3) Vencerá o jogo o grupo que conseguir acertar o maior número de questões ou situações-problema.

Exemplos de atividades:

a - As fases da lua são: crescente, cheia, minguante e nova.

b - Você pode transformar treze palitos de fósforo em MIL?



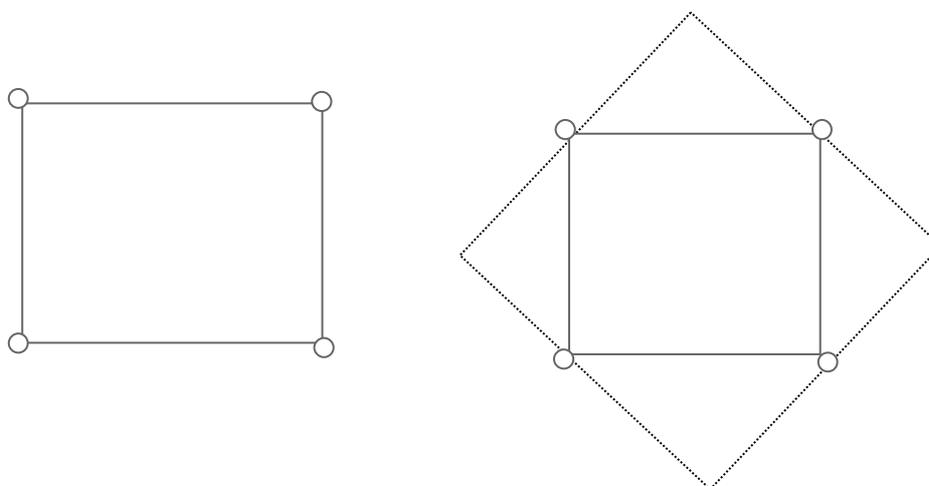
c - Cite um nome de homem que termine com a letra 'A'.

Exemplo: Djalma

d - Por que é que o trem apita quando chega à estação?

Resposta: porque o maquinista puxa a cordinha (ou aperta o botão).

e - Certo proprietário tinha um curral de forma quadrada com quatro árvores, uma em cada canto. Um dia, teve que dobrar o tamanho do curral, mantendo a forma quadrada, porém, sem cortar as quatro árvores. Como pôde fazer a reforma?



f) Vamos brincar do “Jogo do pé”?

A pessoa sorteada é também “pé quente”.

Faça da mesma maneira, substitua as expressões, frases ou palavras abaixo, por outras, onde apareça a palavra **pé**.

Se você acertar 5, está bom; se acertar de 6 a 10, está excelente!

- 1- chuva muito forte
- 2- doce gostoso
- 3- usado para arrombamento
- 4- ruga
- 5- para auxiliar a nadar
- 6- teimar ou insistir
- 7- muito pobre
- 8- preste a morrer
- 9- desconfiar
- 10- azarado

RESPOSTAS:

1- Pé d'água	6- Bater o pé
2- Pé de moleque	7- Pé rapado
3- Pé de cabra	8- Estar com o pé na cova
4- Pé de galinha	9- Ficar com o pé atrás
5- Pé de pato	10- Pé frio

g) Um lavrador, para capinar um roçado, leva 80 minutos no verão e 1 hora e 20 minutos no inverno. Como é que você explica isto?

R: 1 hora e 20 minutos é a mesma coisa que 80 minutos.

25 - Mico Preto

Objetivos:

- Promover a socialização.
- Ampliar o sentido de visão.

Material: tantos jogos de mico (baralho), quantos forem necessários (número de grupos).

Estratégias:

- 1) O educador divide a classe em grupos.
- 2) Distribui os jogos de mico pelos grupos.
- 3) Após o término dos jogos, os elementos que ficaram com o “mico preto” serão convidados para discutir como se sentiram em ficar com o mico preto.

Observação:

Caso não haja possibilidade de comprar os baralhos, as próprias crianças poderão confeccioná-los, com recortes de cartolina (cartaz) e recortes de figuras de revista.

26 - Jogo das cinco cruzes

Objetivos:

- Desenvolver a concentração.
- Exercitar o raciocínio lógico.
- Promover a socialização.

Material: papel, régua, lápis.

Estratégias:

- 1) O educador sugere que se formem duplas.
- 2) Solicita que a dupla quadricule uma folha de papel em branco (ou trabalhe em papel quadriculado);
- 3) Explica como se desenrola o jogo:
 - cada jogador marca um quadradinho com seu sinal (uma cruz ou um círculo);
 - os jogadores devem estar atentos para impedir que o adversário preencha cinco casas seguidas (na linha vertical, horizontal ou em diagonal), ao mesmo tempo em que tenta preencher, ele mesmo, as cinco casas a fim de ganhar o jogo;
 - assim que os cinco sinais fiquem alinhados, o jogador os reúne com um traço.

Assim:

0				
X	0	X		
X	X	0		
	X		0	
	X			0

- o jogo termina quando acabam os quadrados da folha, sendo o vencedor aquele que ganhar o maior número de partidas.
- 4) Após o término das partidas por duplas, os vencedores poderão jogar, no quadro negro, uma partida, com torcida organizada pelo grupo-classe.

27- Jogo de damas

Objetivo:

→ Exercitar o raciocínio lógico e a concentração.

Material: tabuleiros, peças do jogo.

Estratégias:

- 1) O educador pode propor a confecção tanto do tabuleiro quanto das 40 peças (20 de uma cor, 20 de outra).
- 2) a. Caso as crianças não conheçam o jogo, o educador deve explicá-lo:
 - mostrando a movimentação das peças, sempre em diagonal e para frente;
 - a finalidade do jogo consiste em se tomar/ comer todas as peças do adversário, ou de colocá-lo numa situação em que não possa mover nenhuma de suas peças.
- b. O educador deve solicitar que as crianças se reúnam em duplas.
- c. O vencedor é o que consegue comer todas as peças do adversário ou bloquear-lhe o jogo.

Observação: O educador pode montar um torneio entre os vencedores de diferentes duplas.

28 - Nem sim, nem não

Objetivo:

→ Exercitar o raciocínio lógico e a concentração.

Estratégias:

- 1) O educador solicita que as crianças sentem-se em círculo.
 - 2) O educador explica como se desenvolverá o jogo:
 - cada criança faz uma pergunta simples ao vizinho, que deve responder sem utilizar as palavras SIM e NÃO.
 - quem responder, sem querer, com um SIM ou um NÃO cai fora da brincadeira.
- Exemplo :
- 1- Você gosta de doce? – R: Um pouco!
 - 2- Você vai brincar no recreio? – R: Talvez.
 - 3- Você gosta de jiló? – R: Não! (o participante sai da brincadeira)
- segue outra pergunta, e assim vai a brincadeira.

29 - Transformando palavras

Objetivo:

→ Desenvolver a criatividade, a concentração e o raciocínio lógico.

Material: papel e lápis.

Estratégias:

- 1) Cada criança deverá ter, sobre a mesa, um lápis e uma folha de papel.
- 2) Uma criança vai à lousa e escreve uma palavra, que deverá ser transformada, mediante troca de uma letra
Exemplo: livra - libra; lago - mago etc.
- 3) Será vencedora a criança que anotar em sua folha de papel o maior número possível de palavras transformadas, num prazo preestabelecido.

Observação: - Esse jogo poderá ser feito com transformação das sílabas.

Exemplo: mala - vala - cala - tala - tela

- Variação:

Poderá ser feita a partir de uma lista de vocábulos, com as letras da palavra dada.

Exemplo: floresta - resta - flores - tela - fera - esta etc.

30 - Jogo de força

Objetivos:

- Exercitar a concentração.
- Desenvolver a discriminação silábica.

Material: papel e lápis.

Estratégias:

- 1) O educador solicita que as crianças sentem-se em duplas.
- 2) Explica a brincadeira:
 - uma das crianças escolhe uma palavra com dez letras, que o outro tentará adivinhar;
 - para isso, escreve na folha a inicial da palavra escolhida, seguida de nove pontos representando as letras desconhecidas;
 - o jogador, que tem como função adivinhar, anuncia então uma letra que supõe pertencer à palavra;
 - se acertar, o seu adversário escreve essa letra no lugar que ela ocupa;
 - se a letra aparece várias vezes na palavra, escreve-se nos diversos lugares que ocupa;
 - se, pelo contrário, propôs uma letra que não conste da palavra, o adversário começará a desenhá-lo na força;
 - o jogador que não conseguir adivinhar a palavra, antes que a força esteja completa com o enforcado, perdeu.

Observação: Após o jogo, o educador discutirá com o grupo as palavras escolhidas.

31 - O esconde-esconde

Objetivos:

- Exercitar a observação.
- Ampliar a percepção dos sentidos.
- Exercitar a lateralidade e a espacialidade.

Material: diferentes objetos da sala.

Estratégias:

- 1) o educador solicita que um dos elementos deixe a sala;
- 2) os demais devem esconder um objeto qualquer, que ele terá que descobrir.
 - combina-se no início do jogo se o que procura tem ou não direito de tocar nos objetos existentes na sala; em caso negativo o objeto a procurar deverá evidentemente ficar visível;
 - combina-se, previamente, o modo de guiar a pessoa que vai procurar. Enquanto ela tenta descobrir o objeto, os outros vão orientando-a, mediante indicações como: “quente”, se ela aproxima do objeto; “frio”, se ela afasta do objeto escondido.

Observação: podem-se usar também aplausos, mais ou menos calorosos.

Variação:

- 1) o educador pode solicitar que todas as crianças saiam da sala e ele próprio esconde o objeto. Aquele que achar o objeto será o vencedor;
- 2) o educador faz o mesmo procedimento, e orienta que a criança que achar ou observar o objeto escondido diga ao seu ouvido e sente-se. Procede-se assim até chegar ao último.

32 - O que é que está escondido?

Objetivo:

- Exercitar a memória visual a concentração e a observação.

Material: todo e qualquer objeto (caneca, pedaço de pau, lata, régua, tijolo), quanto mais diversificado, melhor, e uma toalha ou tecido grande.

Estratégias:

- 1) o educador divide o grupo em dois.
- 2) explica como será a brincadeira:
 - os jogadores de um grupo colocam diferentes objetos em cima da mesa (mais ou menos uns 10), enquanto os do outro grupo não olham;
 - a um sinal dado pelo educador, o grupo competidor se volta e observam com atenção os referidos objetos, sem terem o direito de anotar nada;
 - ao fim de dois minutos, os objetos são cobertos com o tecido;
 - os jogadores terão três minutos para escrever a lista dos objetos de que se lembrarem;
 - depois, inverte-se o grupo e efetua-se o mesmo procedimento.
- 3) será vencedor o grupo que, em cada partida, conseguir escrever o maior número de palavras que se relacionam com os objetos.

33 - Jogo das profissões

Objetivo:

→ Exercitar a observação, o raciocínio e a criatividade.

Material: nenhum.

Estratégias:

- 1) Os jogadores dividem-se em duas equipes, que tentarão adivinhar, cada uma por sua vez, as profissões imitadas pela outra equipe.
- 2) A equipe escolhe uma profissão e para imitá-la distribui os diferentes gestos entre seus jogadores.
- 3) A equipe adversária tem uma só chance de adivinhar.
- 4) Será vencedora a equipe que acertar o maior número de adivinhações.

34 - Jogo das cadeiras

Objetivo:

→ Desenvolver a lateralidade, a espacialidade e a concentração.

Material: tantas cadeiras quantos forem os jogadores, menos uma.

Estratégias:

- 1) Dispõem-se no centro da sala as cadeiras em duas fileiras, costas com costas.
- 2) O educador dá a partida; as crianças começam a correr em volta das cadeiras, em ritmo mais ou menos rápido.
- 3) De súbito, o educador dá um sinal para parar;
- 4) Cada jogador tenta sentar-se o mais rápido possível, mas como há uma cadeira a menos, um deles sai da brincadeira;
- 5) retira-se, então, uma cadeira e o jogo recomeça;
- 6) quando restarem apenas dois jogadores e uma cadeira, aquele que conseguir sentar-se, será declarado o vencedor.

Observação: O jogo das cadeiras poderá se desenrolar com a utilização de uma música, enquanto os jogadores se movimentarem em volta das cadeiras. E quando a música pára, os jogadores tentam sentar-se.

35 - Jogo dos palitos

Objetivo:

→ Exercitar a concentração, o raciocínio lógico e os cálculos matemáticos.

Estratégias:

- 1) O educador divide a classe em grupos.
- 2) Distribui três palitos para cada jogador.
- 3) Explica como se desenrola o jogo:
 - cada jogador esconde seus palitos e, depois coloca quantos palitos quiser numa das mãos;
 - todos os jogadores tentam fazer uma idéia de quantos palitos há no jogo (somando os palitos das mãos dos colegas com os seus); e lançam um palpite de quantos palitos há ao todo;

Exemplo: se forem três os jogadores, serão nove palitos, no máximo.

 - quem adivinhar, tira um palito de sua mão e fica com dois;
 - aquele que terminar primeiro será o vencedor.
- 4) o educador pode sugerir um torneio com aqueles que conseguiram vencer em cada equipe.

36 - Jogo de leitura

Objetivos:

- Proporcionar o exercício da leitura das palavras da língua portuguesa.
- Desenvolver a concentração.

Material: papel, lápis, jornal etc.

Estratégias:

- 1) O educador solicita que as crianças recortem ou escrevam sílabas para formar palavras, registrando ou colando-as em cartelas quadradas ou retangulares;
- 2) A seguir o educador:
 - a) distribui as crianças em equipes e entrega-lhes as cartelas que formam uma ou mais palavras completas;
 - b) a um sinal dado pelo educador, os membros das equipes iniciarão a montagem do quebra-cabeça, cujo resultado será a recomposição da palavra
 - c) após a montagem, uma equipe solicita da outra a leitura das palavras formadas.

Observação: o educador poderá variar este jogo utilizando frases ou textos para serem lidos.

37 - O pulo inteligente

Objetivo:

- Desenvolver o raciocínio lógico, a memória e a socialização.

Estratégias:

- 1) O educador explica o jogo: as filas de crianças, em número igual por fila, deverão estar em pé, segurando-se pela cintura.
- 2) O assunto deve ser estabelecido pelo educador e pelas crianças. Exemplos de assuntos: tabuada de multiplicar por 2, por 3; ou um assunto de conhecimentos gerais bem delimitado; verbos etc.
- 3) O educador faz uma pergunta à primeira criança de cada fileira. Se ela acertar, todas as crianças da fileira, segurando-se pela cintura, dão um pulo à frente. A primeira criança passa, então, para o fim da fila.
- 4) O educador faz outras perguntas às primeiras crianças de todas as outras fileiras, com igual número de chances para cada uma, de acordo com o número de crianças.
- 5) Vencerá a fileira que completar todo o ciclo, acertando todas as questões.

38 - *O que você faria se fosse...*

Objetivos:

- Levantar alternativas de problemas frente aos desafios propostos.
- Desenvolver a percepção, o sentimento e as possibilidades de criação.
- Exercitar a linguagem oral.
- Promover a participação e a socialização.

Estratégias:

- 1) O educador propõe a brincadeira para o grupo: “Hoje vamos brincar de ‘o que você faria se fosse...’:
 - uma lata de tinta?
 - um lápis sem ponta?
 - o prefeito da cidade?
 - um ônibus?
 - um pingo d’água?
 - um raio de luz?
 - um vaga-lume?

As sugestões deverão ser levantadas e resolvidas junto com o grupo.

- 2) Após a brincadeira, o grupo deverá analisar as situações colocadas.

39 - *História sem fim*

Objetivos:

- Exercitar a memória e a criatividade.
- Ampliar a percepção auditiva.

Estratégias:

- 1) O educador dará o enredo de uma história.
Exemplo: “João saiu hoje de manhã e...”
- 2) O educador explica que cada jogador, por ordem, deverá repetir o que foi dito e acrescentar algo que complemente a história, imediatamente.
- 3) O educador explica que a história deve ser memorizada e inicia a brincadeira;
- 4) Após a finalização da história e da participação de todas as crianças, o educador e o grupo farão uma discussão a respeito da história, buscando retirar dela coisas que se identifiquem com suas próprias realidades e/ou situações que podem ser aproveitadas no processo pedagógico.

40 - Bingo

Objetivos:

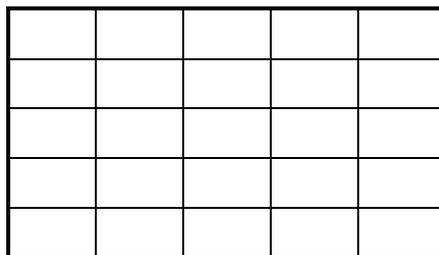
- Exercitar a memória e o raciocínio lógico.
- Ampliar o sentido da visão.

Material: papel e caneta.

Estratégias:

1) O educador:

- a) solicita que as crianças risquem, numa folha, vinte e cinco quadrados, tal como a figura:



- b) a seguir, dita ou escreve vinte e cinco respostas de vinte e cinco exercícios no quadro negro, e pede para os participantes colocarem cada resposta em um quadrado da cartela da forma que quiserem.
- 2) Tendo os participantes preenchido a cartela, o educador começa o jogo do bingo:
- a) sorteia uma questão e pede as crianças para riscarem as repostas certas de sua cartela;
 - b) vai sorteando questão por questão;
 - c) o primeiro que completar cinco respostas seguidas, em uma linha horizontal ou vertical, vencerá o jogo;
 - d) após o jogo, o educador deverá discutir com o grupo todas as questões.

Observação: As questões deverão ser formuladas a partir das dificuldades das crianças.

41 - Perguntas Explosivas

Objetivo:

- Desenvolver a coordenação motora, o raciocínio lógico e o exercício da memória.

Material: bexiga, papel etc.

Estratégias:

- 1) O educador distribui uma bexiga para cada grupo.
- 2) Cada grupo deve colocar uma questão/exercício escrita em um papel, dobrá-lo e colocá-lo na bexiga (ou o educador já entrega os balões com os exercícios dentro).
- 3) Dado o sinal, um jogador do grupo deverá soprar a bexiga até ela estourar (ou, no caso dos exercícios terem sido elaborados pelas próprias crianças, as bexigas devem ser trocadas e seguido o mesmo procedimento).
- 4) Ao estourar, os jogadores devem pegar os papéis, desdobrá-los e responder às perguntas.
- 5) O primeiro grupo que cumprir essa determinação e fizer o exercício corretamente, será o vencedor do jogo.
- 6) O educador deve propor uma discussão das questões, após o término do jogo.

42 - Vamos fazer dobradura?

Objetivos:

- Desenvolver a coordenação motora e as habilidades manuais.
- Exercitar o espírito de investigação.

Material: papel, cartolina etc.

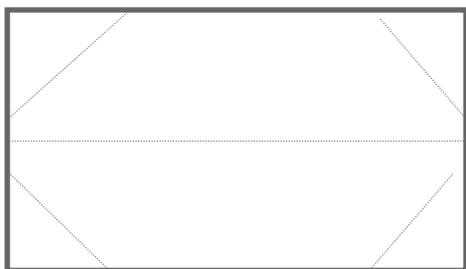
Estratégias:

O educador deverá utilizar muitos exemplos de dobraduras para trabalhar com o grupo, sempre partindo do mais simples para o mais complexo:

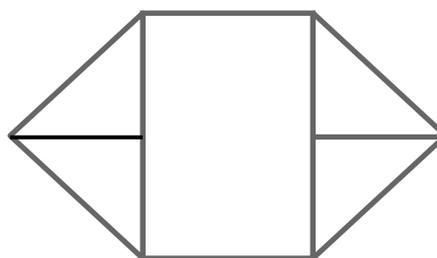
- alguns exemplos simples: copo, barco, chapéu, cata-vento, papagaio, balão etc.
- alguns exemplos mais complexos:

a) carteirinha

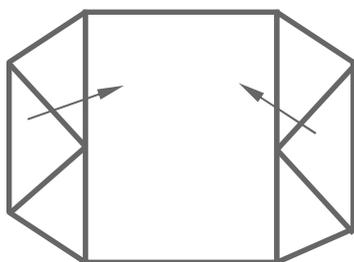
1...



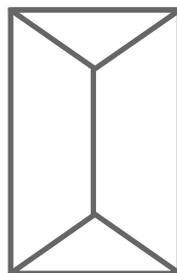
2 ...



3 ...



4 ...



5 ...



Observação: Exemplos como coruja, peixe, sapo, passarinho etc., podem ser encontrados na Biblioteca da COBES “Coleccion Cómo Hacer – Origami”.

43 - Gincana

Objetivos:

- Exercitar a linguagem oral.
- Desenvolver o senso de organização.
- Promover a sociabilidade e a participação.

Material: conforme as atividades previstas para a gincana.

Estratégias:

1) O educador, com o grupo, irá organizar a gincana:

- escolha do horário, local, forma de condução etc.;
- os jogos e atividades;
- as brincadeiras;
- os prêmios;
- quem irá participar (criança, família, comunidade etc.).

Exemplos de atividades:

- corrida de sacos;
- corrida com batata ou ovo na colher (o que derrubar, sai da corrida);
- encher bexigas até arrebentar;
- de olhos vendados, furar a bexiga cheia de balas, ar, água etc.;
- construção de uma redação;
- coleta de materiais como alimentos etc., para serem distribuídos posteriormente;

2) Execução da gincana.

3) Entrega dos prêmios.

4) Avaliação, feita pelas crianças, da organização e execução da gincana.

44 - Dobrar e recortar

Objetivo:

- Desenvolver coordenação motora, criatividade e a imaginação.

Material: papel.

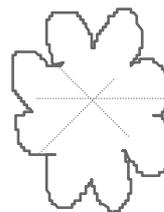
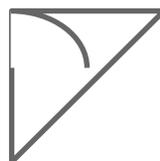
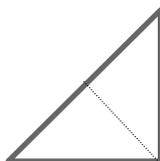
Estratégias:

O educador poderá utilizar várias situações, para trabalhar dobradura e recorte (formas individuais e grupais).

Exemplo: flor

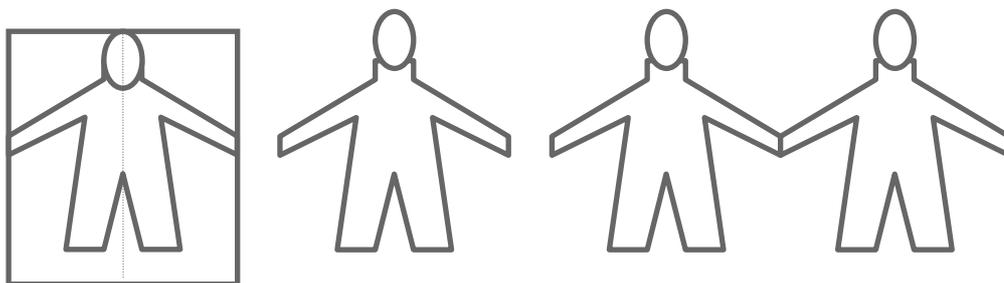
----- = dobrar

_____ = recortar

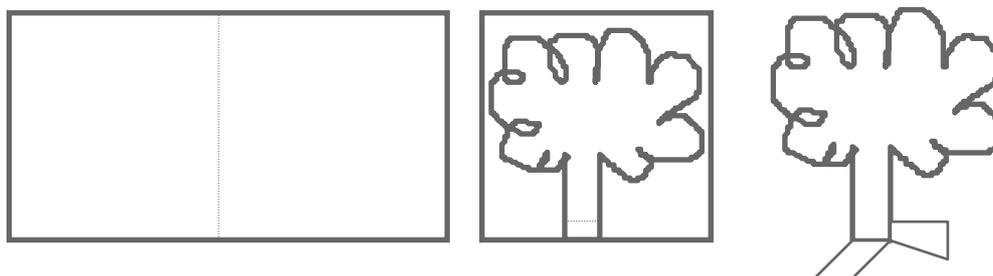


Exemplo: boneco

Faz-se uma sanfona, com os mesmos cortes, a partir de um desenho sobre a sanfona



Exemplo: árvore



Observação:

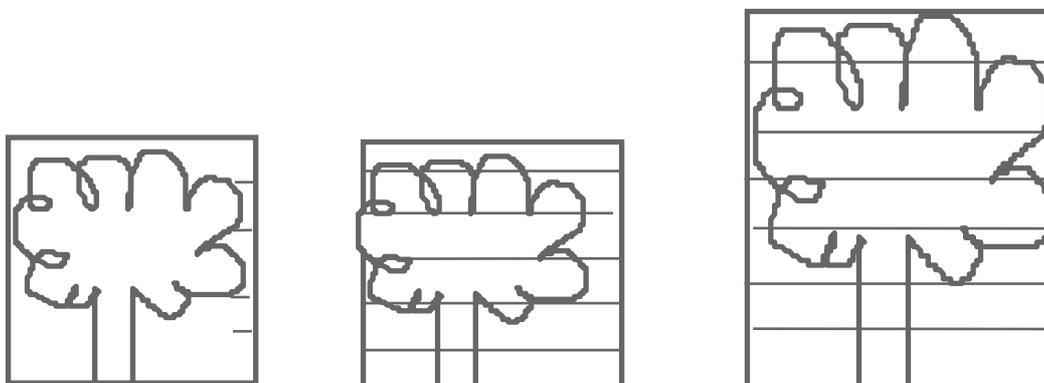
- Exemplos mais complexos desse estilo poderão ser encontrados em:

FERREIRA, Idalina Ladeira. **Atividades na Pré-Escola**. Editora Saraiva, São Paulo: 1999

- Outros exemplos são fundados no corte horizontal, vertical ou diagonal, para aumento de dimensão:

- o educador solicita que a criança escolha uma figura;
- pede a ela que marque a figura de três em três centímetros, na posição horizontal, depois uma os pontos;
- após unir os pontos, pede que recorte a figura em várias tiras;
- após o recorte, solicita que cole a figura com espaço de 0,5 centímetro uma tira da outra:

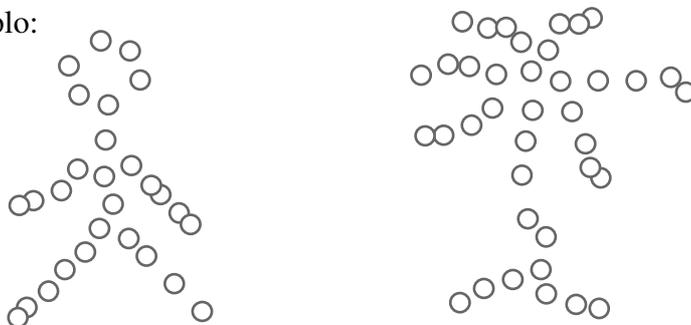
Exemplo:



e) analisar com as crianças as figuras: “Como ficou a figura?”

- Outra forma de atividade desse tipo constitui-se em remontar, através de colagens, outras situações, em figuras, paisagens etc.
- Outra forma constitui-se em enrolar pedaços de papel na palma da mão, fazendo bolinhas e montando, através da colagem, figuras e situações.

Exemplo:



- Outra variação é a colagem de outros materiais, como, por exemplo: palitos de fósforo, de sorvete, sementes, barbante, tampinhas, lã, linha, serragem, casca de ovos, areia, retalhos de pano etc.; para formar flores, árvores, paisagens, figuras etc. Tudo ficará a cargo da criatividade das crianças.

45 - O amigo secreto e o jogo das qualidades

Objetivos:

- Exercitar a observação o raciocínio lógico.
- Ampliação de vocabulário.

Material: lápis, papel.

Estratégias:

- 1) O Educador sorteará dois “amigos secretos” para cada criança.
- 2) Cada criança realizará as tarefas em função dos seguintes conjuntos de qualidades:

Paciente	Organizado	Competitivo	Forte
Elegante	Criativo	Inteligente	Esportivo
Bem-humorado	Habilidoso	Esperto	Alegre
Ordeiro	Prestativo	Compreensivo	Responsável
Observador	Seguro	Honesto	Corajoso
Perseverante	Sociável	Líder	Dinâmico
Curioso	Estudioso	Disciplinado	Emotivo
Esforçado	Ativo	Prático	Falador

Observação: O educador deverá, com o grupo, descobrir e/ou debater o sentido de cada uma dessas qualidades antes do início do jogo.

- 3) O educador solicitará que cada criança escreva em um papel o nome de seu amigo e quais as qualidades que melhor o descrevem e entregue ao monitor.

- 4) O educador entregará os papéis aos alunos aos quais foram atribuídas as qualidades.
 5) Cada criança deverá completar o quadro abaixo, escrevendo quatro qualidades que ele mesmo se atribui e as qualidades que seus dois amigos escreveram:

a) As qualidades que me atribuo:

1 - _____

2 - _____

3 - _____

4 - _____

b) As qualidades que meus amigos secretos me atribuíram:

1 - _____

2 - _____

3 - _____

4 - _____

- 6) Após o término do trabalho deverá haver um debate sobre todas as atividades executadas.

46 - Jogos de adivinhar

Objetivos:

- Desenvolver a criatividade e a imaginação.
- Exercitar a agilidade mental e o raciocínio lógico.

Material: papel e lápis.

Estratégias:

- 1) O educador seleciona vários tipos de adivinhações, problemas etc.
- 2) Solicita que cada criança pegue uma folha de papel e um lápis (O jogo pode ser feito em grupos).
- 3) Explica ao grupo que, a partir do momento em que ler a atividade, adivinhação ou problema, a criança deve escrever a resposta e levantar a mão.
- 4) Solicita à criança que terminou primeiro que diga a resposta.
- 5) Será vencedora a criança que somar maior número de pontos (Cada atividade vale um ponto).

Exemplo de situações concretas que podem ser utilizadas:

- a) Se um vela pode queimar em duas horas, em quantas horas queimariam duas velas do mesmo tamanho e acesas ao mesmo tempo?
- b) Numa sala há quatro homens, cada um colocado num canto. Quantos homens vê cada um?
- c) Meu avô tem cinco filhos, cada um destes teve quatro filhos. Quantos primos tenho?
- d) Um caçador viu pousadas numa árvore doze andorinhas, atirou e matou cinco. Com quantas ficou?
- e) O dobro da metade de cinco é?
- f) Qual o mês do ano que tem vinte e oito dias?
- g) Em uma família há três irmãos, e cada um deles tem uma irmã. Quantos são ao todo (irmãos e irmãs)?

- h) As batatas devem ser cozidas em água fria. Este conselho é bom ou mau?
 i) Que parentesco tenho com a filha de minha irmã?
 J) Andando por uma rua, um homem conta à sua direita quarenta e cinco árvores. Na volta, conta, à esquerda, quarenta e cinco árvores. Quantas árvores viu ao todo?

Adivinhações engraçadas:

- a) Estou na guerra e fujo do canhão; estou na porta mas não me encontro em casa; estou na flor, mas não na planta. Quem sou eu?

Resp: a letra R.

- b) Tem coroa na cabeça e não é rei; usa esporas e não é cavaleiro; canta mas não é cantor. O que é?

Resp: o galo.

- c) O que se vê no começo da lua no fim do sol?

Resp: a letra L.

- d) O que aparece no meio do mar?

Resp: a letra A.

- e) Quantos lados tem um círculo?

Resp: lado de dentro e lado de fora

- f) Quando é que acrescentando ao nove um seis, não dá quinze mas dá três?

Resp: isto acontece quando contamos as horas. Se às nove horas você disser: “Dentro de seis horas iremos ao cinema”, isto quer dizer que irá às três horas da tarde.

- g) O que é que a gente precisa ficar empurrando para frente e para trás, para ter a sensação de que se está descansando?

Resp: cadeira de balanço.

Observação:

Outros exemplos, o educador poderá ir obtendo com as próprias crianças.

47 - Jogo do quadrado

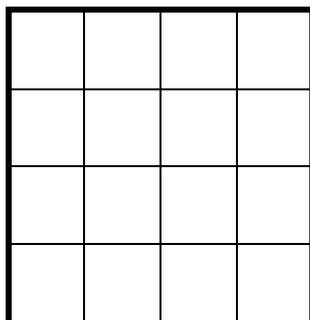
Objetivo:

→ Exercitar a observação e a noção de quantidades.

Estratégias:

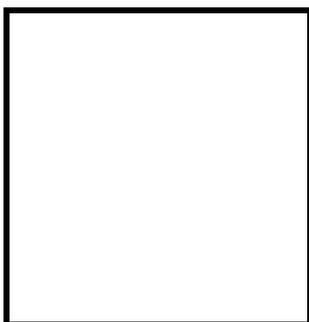
a) Desenhar um quadrado. Pedir aos educandos que identifiquem a quantidade de quadrados existentes. Exemplo:

Quantos quadrados há aqui?:

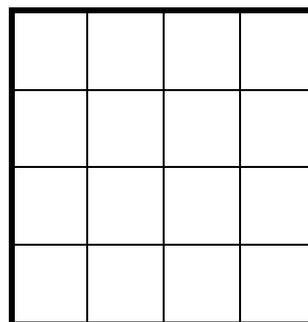


Resposta:

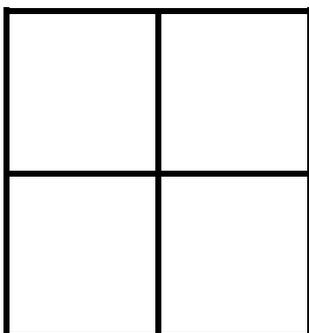
1 grande



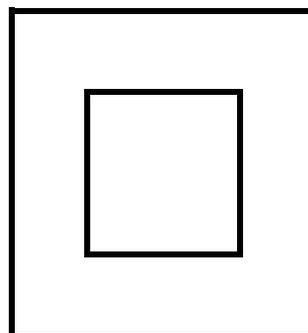
16 pequenos



4 médios



etc.



48 - Vamos brincar com os números?

Objetivos:

- Exercitar a leitura e a linguagem da escrita dos símbolos dos números.
- Exercitar a noção de maior e menor, de quantidade e de ordem.

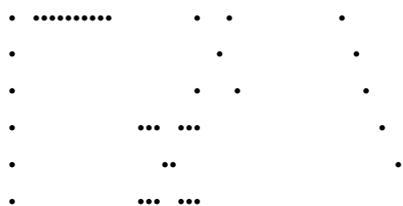
Material: palitos, papel, lápis, tampinha, sementes etc.

Estratégias:

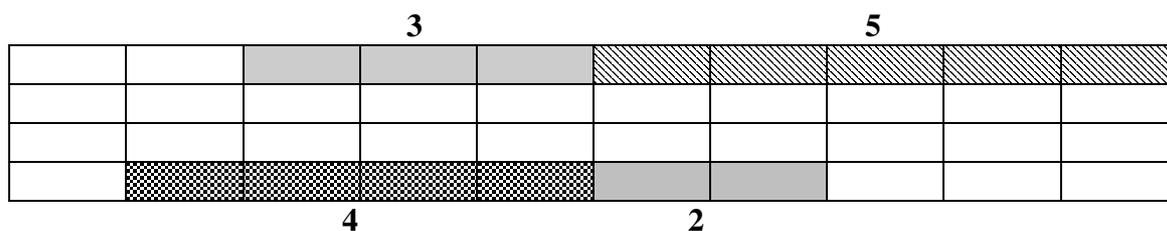
- 1) O educador seleciona as atividades mais adequadas, a partir das dificuldades mais comuns das crianças.
- 2) Divide o grupo em tantos minigrupos quantos forem necessários.
- 3) Distribui o material e solicita que façam os exercícios (com tempo determinado).
- 4) Após a elaboração, um grupo questionará o outro.
- 5) Será vencedor o grupo que conseguir resolver o maior número de exercícios.

Observação:

- O educador poderá dar exercícios diferentes para cada grupo, dependendo da dificuldade.
- Exemplos de atividades para desenvolver as habilidades previstas:
 - a) Desenhar certo número de pontos de várias maneiras. Ex.: com cinco pontos.



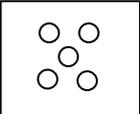
- b) Pintar quadrados num caderno quadriculado. Essa atividade serve para comparar números.
 - Ex.: 3 é menos que 5.
 - 4 é o dobro de 2 etc.



c) Completar usando <, =, >

$3 \underline{\hspace{1cm}} 6$	$4 + 1 \underline{\hspace{1cm}} 3 + 2$
$8 \underline{\hspace{1cm}} 4 + 4$	$5 + 1 \underline{\hspace{1cm}} 4 + 2$
$6 + 1 \underline{\hspace{1cm}} 7 + 2$	$2 + 5 \underline{\hspace{1cm}} 5$

d) Unir, por meio de traços, os elementos da primeira coluna que estão representados na segunda coluna.

6	$4 + 2$
4	$2 + 1$
5	$3 + 3$
3	$4 + 0$
0	

Observação: Usamos algumas expressões simples, mas o educador poderá utilizar mais complexas.

49 - Conhecendo as letras

Objetivos:

- Conhecer as letras maiúscula e minúscula.
- Trabalhar o formato das letras em várias formas.
- Exercitar a criatividade e a coordenação motora.

Material: papelão, papel, tinta, régua etc.

Estratégias:

1º momento:

- 1) O educador solicita que as crianças escrevam no papel o alfabeto em letras de forma maiúsculas, pintem e recortem (tamanho grande, 10 cm por exemplo).
- 2) Solicita que recortem grandes quadrados de papelão, de 30 cm de lado.
- 3) Solicita que cole as letras (depois de tê-las pintado e recortado do papel).

2º momento:

- 1) Após terem confeccionado o material do jogo, o monitor solicita que sejam espalhados pelo chão;
- 2) Explica como será o jogo: a criança deverá observar a letra e pular em cima dela no momento em que for solicitada;
Ex.: Uma criança do grupo diz M maiúsculo ou minúsculo (a criança deverá pular rapidamente sobre a letra solicitada).
- 3) O educador distribui as crianças em dois grupos.
- 4) As crianças combinam qual será a letra chamada. Se o grupo solicitado acertar ganhará 1 ponto.
- 5) Será vencedor o grupo que somar o maior número de pontos.

Observação: o educador poderá utilizar esse sistema de jogo com números. Também poderá utilizar o material confeccionado para formação de palavras em sala de aula, para ditado etc.

50 - Os opostos

Objetivos:

- Exercitar o pensamento reversível.
- Exercitar a coordenação motora e o raciocínio lógico.
- Trabalhar a lateralidade, desenvolver habilidades manuais e descobrir processos invertidos.

Material: tesoura, cartolina, lápis.

Estratégias:

1º Momento:

- 1) O educador distribui metade de uma cartolina para cada criança.
- 2) Solicita que cada criança faça o molde de seus pés na cartolina.
- 3) Pede que recortem o molde.
- 4) Solicita que pintem o pé direito de vermelho e o pé esquerdo de amarelo.

2º Momento:

- 1) O educador divide o grupo em dois minigrupos.
- 2) Explica que deverão criar situações com as pegadas dos pés (moldes).

Exemplos de tarefas:

- | | |
|---|--|
| - ande pela pegada; | - ande só pelas pegadas de pé direito; |
| - ande só pelas pegadas de pé esquerdo; | - ande para trás; |
| - salte para trás, só com o pé direito; | - ande começando do fim para o começo; |
| - ande pelas pegadas vermelhas (ou pelas amarelas); | |
| - ande saltando sempre uma pegada. | |

Observação: Algumas modificações nos moldes – por exemplo, outras cores, bolinhas, riscos etc. –, podem significar andar na ponta do pé, de calcanhar etc.

- 3) O grupo 1 decide o que vai solicitar do outro grupo. Se o outro acertar, ganha 1 ponto.
- 4) Ganhará o grupo que fizer o maior número de pontos.

Observação: O educador deverá, após a brincadeira, conversar com as crianças sobre o que fizeram, reforçando o aspecto da reversibilidade.

51 - Figuras geométricas

Objetivos:

- Ampliar a percepção de diferenças e similaridades entre figuras geométricas.
- Exercitar a criatividade.

Material: papel, fita crepe, lápis, corda, sucata em geral, quadro negro.

Estratégias:

- 1) O educador diz que a brincadeira consiste em descobrir outras maneiras de representar as formas geométricas: triângulo, quadrado, retângulo, círculo etc., a partir de sua instrução (tempo determinado).
- 2) O educador suspende no ar uma das figuras geométricas. As crianças devem imediatamente criar uma forma parecida, com papelão, com alfinetes, com o corpo (usando os braços e as pernas, a curvatura do tronco etc.), seja no plano horizontal ou vertical.
- 3) O educador observará cada criação e depois o grupo elegerá a melhor.

Observação: A criança poderá também apontar para determinados pontos, onde se consegue distinguir as formas geométricas solicitadas.

52 - Trocando os códigos

Objetivos:

- Exercitar a flexibilidade para resolução de problemas.
- Exercitar o raciocínio lógico e a concentração.

Material: lousa, papel etc.

Estratégias:

1º Momento:

- 1) O educador deve dividir as crianças em grupos.
- 2) Solicita que elas criem tipos de códigos (para brincar, pular, saltar etc. Com sua devida explicação, por exemplo:

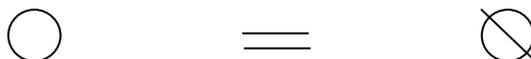
-  saltar com o pé direito
-  pular para trás com os dois pés
-  ajoelhar
-  dar meia volta e um salto

- 3) Após a confecção dos códigos, cada grupo coloca para a classe o que criou. O grupo escolhe os mais objetivos e os melhores.

2º Momento:

- 1) Após a escolha, as crianças são divididas em dois grandes subgrupos e formam duas filas.
- 2) A brincadeira será feita da seguinte forma:

- a primeira criança de uma fila vai à lousa e escreve três tipos de códigos, assim:



- a primeira criança do grupo contrário vai à frente e faz o que o código solicita, ou seja:
- salta com o pé direito
 - dá meia volta e um salto
 - ajoelha

e imediatamente escreve outros três tipos de código. Assim, o segundo da fila do grupo contrário realizará o que foi solicitado.

Observação: Caso alguém esqueça o código, entra no jogo o próximo da fila.

53 - Descobrimos a ordem

Objetivo:

→ Exercitar a percepção e a observação.

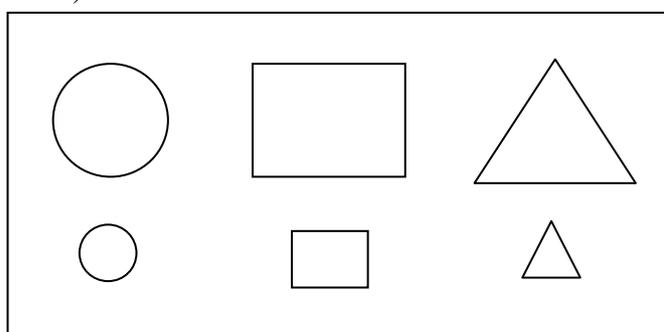
Material: papel, lápis.

Estratégias:

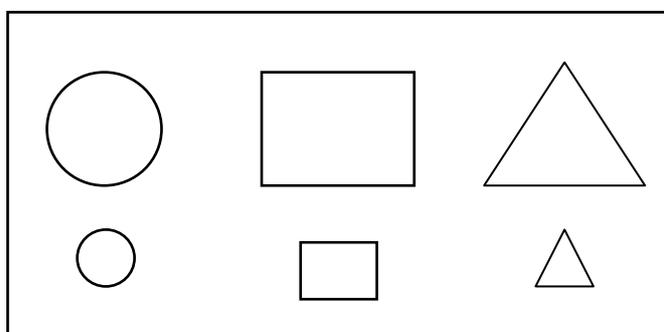
- 1) O educador distribui o material que foi selecionado e explica que as crianças deverão separar os tipos de flores, formas geométricas e de casas, como acharem melhor (tempo determinado).
- 2) Após a execução, o educador analisa com o grupo o exercício realizado.

Observação: Exemplos de atividades que possuem atributos iguais (cor, tamanho, espessura, forma), que determinam uma certa ordem.

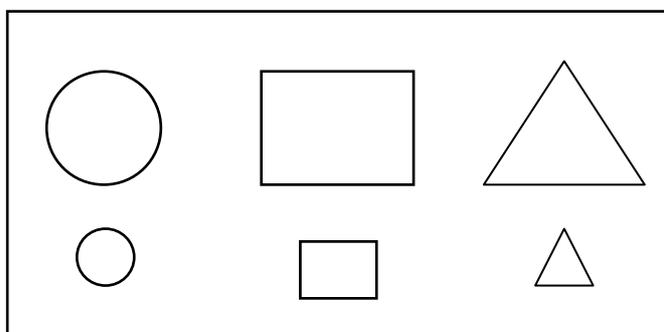
a)



VERMELHO



AZUL



AMARELO

54 - Vamos inventar problemas?

Objetivo:

→ Exercitar raciocínio lógico e a resolução de problemas.

Material: filipetas (tiras de papel), lápis.

Estratégias:

- 1) O educador seleciona diferentes tipos de problemas, a partir das dificuldades fundamentais das crianças. Elabora filipetas;
- 2) Distribui as filipetas pelo grupo de crianças, explica que cada um deve resolver o seu problema. Esse tipo de jogo pode ser usado por grupos também;
- 3) O educador solicita que a criança leia o seu problema e diga como o resolveu. O educador vai anotando na lousa as operações.

Exemplos de problemas que poderiam ser dados, além dos comuns:

a) Organize os problemas de acordo com os dados abaixo:

GANHO	GASTO	ECONOMIZO
1. Por dia R\$ 45,00	Por dia R\$ _____	Por dia R\$ _____
2. Por mês R\$ _____	Por mês R\$ 384,00	Por mês R\$ 930,00
3. Por dia R\$ 183,00	Por semana R\$ 650,00	Por mês R\$ _____

b) Complete os problemas:

Pedrinho ganha R\$ 36,00 por dia. Quanto ganha...

Por mês: _____ Por ano: _____

Por trimestre: _____ Por semestre: _____

c) Em seis meses há:

() 60 dias () 120 dias

() 180 dias () 90 dias

d) Quantos dias têm:

2 meses _____

1 quinzena _____

e) Complete:

Um século tem _____ anos.

Um milênio tem _____ anos.

Um século tem _____ décadas.

f) Complete:

Uma hora tem _____ minutos.

Um minuto tem _____ segundos.

Um dia tem _____ horas.

Uma semana tem _____ dias.

g) Uma tonelada pesa 1.000 kg, então:

3 toneladas = _____ kg.

2,5 toneladas = _____ kg.

4.300 kg = _____ toneladas.

h) Se você quiser saber seu peso, você usa:

a balança ()

o litro ()

o metro ()

II - DINÂMICAS

Introdução

Para **Moscovici**, a dinâmica de grupo é um campo de conhecimento específico da psicologia social sobre os processos interativos que se passam nos grupos. Seu objetivo principal é o de pesquisar o grupo humano para conhecer as variáveis de seu funcionamento. Esse conhecimento pode, então, ser utilizado para provocar mudanças no funcionamento do grupo visando certos objetivos.

As dinâmicas quase sempre são utilizadas para conseguir um determinado comportamento ou atitude de um grupo. Ela também serve para que os integrantes de um grupo possam se conhecer, fazer com que os indivíduos participantes se integrem e que o trabalho e as relações sociais funcionem melhor. As dinâmicas estão a serviço da melhoria do aprendizado e das relações humanas. Com uma mesma dinâmica podemos atingir vários objetivos.

1- O dia do concerto

Objetivos:

- Exercitar a criatividade e a análise e crítica
- Reconhecer os diversos objetos e materiais
- Despertar o interesse em atividades práticas e profissionais

Material: Objetos trazidos pelas crianças para o concerto e materiais para executá-lo como: cola, tesoura, papel, lápis, linha, agulha, martelo, pregos etc.

Estratégias:

- 1) O educador solicita às crianças que tragam materiais que necessitem de concerto. Ex.: roupa precisando de remendo ou barra, caderno ou livro rasgado, cadeira quebrada, um sapato para pintar, botão para pregar etc.
- 2) O educador observa a natureza dos objetos trazidos e conversa com as crianças sobre:
 - O que é o objeto? - Do que é feito? - Para que serve? - Quem faz esse objeto?
 - O que está precisando de concerto? - De que material precisamos para consertar?
 - Como consertamos?
- 3) Reúne as crianças em grupos, de acordo com o tipo de concerto a ser efetuado (para uso do material de concerto disponível). Orienta, se necessário, o concerto dos objetos.
- 4) Após a execução do concerto, todos se reúnem para algumas análises, como:
 - Como foi feito o concerto?
 - Foi preciso algum material diferente dos levantados anteriormente
 - Foi diferente do que pensado para o processo para o concerto?
 - O concerto ficou bom?
 - Normalmente, quem faz esse objeto?
 - O que é preciso saber (quais habilidades)?
 - Você gostaria de ser como essa pessoa? Por quê?

Observação: Esse trabalho de análise pode ser feito individualmente ou em grupo. Os objetos consertados podem ficar em exposição por uma semana.

2 - Os recursos de saúde do meu bairro

Objetivos:

- Exercitar a observação.
- Identificar a localização, tipo e serviços dos recursos de saúde do bairro.
- Diagnosticar e conhecer as estruturas e equipamentos nos territórios.
- Exercitar o poder de síntese.

Material: lápis, borracha, papel etc.

Estratégias:

- 1) O educador discute com o grupo de crianças aspectos de saúde, recursos de saúde etc. Identifica com elas quais os recursos de saúde do bairro etc.

1º Momento:

Após a motivação inicial, as crianças irão organizar o “como” conhecer os recursos de saúde do bairro e quem fará o trabalho (se grupos pequenos ou o grupo todo), em quanto tempo etc.

Observação: Uma forma que pode ajudar, é dividir as crianças por grupo, a partir dos diferentes espaços, por exemplo:

- Grupo I – Posto de Saúde
- Grupo II – Dispensário
- Grupo III – Hospitais e Casa de Saúde
- Grupo IV – Farmácias etc.

Esta divisão deverá ser feita a partir dos recursos de saúde disponíveis no bairro, ou nas proximidades do bairro.

A partir da divisão que se fizer necessária, as crianças poderiam levantar quais as questões que gostariam de saber, por exemplo:

- Para que servem os recursos de saúde?
- Quais os serviços que prestam?
- Quais os principais procedimentos para utilização?
- Quantas pessoas atende?

2º Momento: Dependendo do tipo de organização, decidida pelas crianças, o grupo ou os grupos executam a tarefa.

3º Momento:

- a) O educador conversa com os grupo sobre as atividades executadas.
- b) Solicita que cada grupo exponha o trabalho efetuado.
- c) Sintetiza, com o grupo, os aspectos mais importantes abordados.

3 - *Conversando sobre o trabalho*

Objetivos:

- Incentivo à discussão e debate.
- Acessar às informações sobre a educação para o trabalho
- Desenvolver análise e crítica.
- Exercitar o raciocínio lógico.

Material: nenhum

Estratégias:

- 1) O educador poderá solicitar que uma criança entreviste outra, em frente à classe.

Observação:

Oriente o entrevistador sobre quais perguntas são mais significativas para gerar debate posteriormente; por exemplo:

- Qual o seu nome?
- Sua idade?
- Onde mora?
- Com quem mora?
- Quantas pessoas há em sua família?
- Quem trabalha?
- O que fazem? Onde?
- Quanto ganham?
- E você, trabalha?
- Onde? O que faz?
- Quanto ganha?
- Quantas horas trabalha? etc.

O grupo de orientação é um ambiente propício para tal atividade.

4 - Carta a um colega

Objetivos:

- Exercitar às linguagens da escrita, da oralidade e da leitura.
- Enriquecer o vocabulário da Língua Portuguesa.
- Desenvolver o pensamento lógico.

Material: papel, lápis, borracha, arame, barbante, prendedor.

Estratégias:

- 1) O educador poderá relembrar com a classe as partes componentes de uma carta. Por meio de perguntas como:
 - O que é uma carta?
 - Para que serve?
 - Como é feita? (local, data, a quem se dirige, despedida, nome de quem escreveu)
 - Qual o assunto? (de acordo com o que foi pedido)
- 2) Sugerir que os educandos escolham um colega e escrevam uma carta, por exemplo, com o seguinte tema: Escrevam uma carta contando ao colega o que tem feito no programa AABB Comunidade, ultimamente.
- 3) Depois de escrita a carta, os alunos farão leitura da mesma para os colegas.
- 4) Os demais, analisarão seguindo os critérios:
 - Colocou o local, data e para quem se dirige?
 - O assunto era sobre as atividades que estão fazendo no Programa AABB Comunidade?
 - Não se esqueceu de despedir-se e assinar?

Observação: O educador, junto com as crianças, poderá fazer “um varal” na classe, com barbante, corda ou arame, para pendurar as cartas escritas. O varal poderá ficar fixado na classe e ser utilizado para outras atividades.

5 - Como se aprende?

Objetivo:

→ Exercitar a criatividade, a observação, as habilidades manuais e o raciocínio lógico.

Material: revistas velhas, tesouras, cola, cartolina, lápis, caderno etc.

Estratégias:

- 1) O educador explica a tarefa do dia, conversando com a classe:
 - Como se pode aprender?
 - Com o que se pode aprender?
 - O que se pode aprender?
 - Por que se aprende?
- 2) Divide o grupo em 5 turmas e dá um tema (atividade) para cada grupo. Exemplo:
 - Grupo 1 - ouvindo rádio;
 - Grupo 2 - assistindo à TV;
 - Grupo 3 - indo à escola;
 - Grupo 4 - conversando;
 - Grupo 5 - pela vivência etc.
- 3) Solicita que elaborem um cartaz que demonstre esses aspectos, ou seja, que estão aprendendo a partir de ouvir rádio, ou ir à escola etc. Se quiser, também pode solicitar que organizem (por meio de improvisos teatrais ou montagens com recortes etc.) livros, programas de rádio, TV etc., que seja educativo.
- 4) Após o término dos trabalhos de grupo, discutem e sintetizam os diferentes aspectos colocados em cada grupo.

Observação: Esses trabalhos poderão ficar pendurados “no varal”. Poderão também ser feitos a partir de discussão ou escritos no caderno.

6 - Vamos procurar um anúncio?

Objetivos:

→ Exercitar a observação e o raciocínio lógico.

→ Exercitar a linguagem da oralidade, da leitura e da escrita.

Material: revista, jornal, lápis, tesoura etc.

Estratégias:

- 1) O educador retoma com os grupos o que é um anúncio, para que serve, onde se encontra etc.
- 2) Divide a classe em grupos.
- 3) Solicita que manuseiem os jornais, as revistas e identifiquem diferentes anúncios, tais como:
 - oferecendo emprego;
 - oferecendo casas, apartamentos para alugar;
 - oferecendo objetos, casas, carros etc., para vender ou trocar;
 e solicita que recortem e cole na cartolina, por categoria, exemplo:

Oferta de Emprego	Venda de Imóveis	Aluguel de Casas
<div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 20px; margin-bottom: 10px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 40px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 20px; margin-bottom: 10px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px;"></div>

- 4) Após a elaboração da tarefa, as crianças irão analisar os anúncios dos diferentes grupos;
- 5) O educador sugere que os grupos brinquem de elaborar anúncios oralmente. Exemplo:
 - Grupo 1 solicita que o Grupo 2 elabore um anúncio de venda de casa;
 - Grupo 2 sugere que o Grupo 1 elabore um anúncio de oferta de emprego etc.;
- 6) O educador deverá estimular os grupos para elaborarem, em tempo determinado, um anúncio completo.

7 - O homem transforma a natureza

Objetivos:

- Desenvolver a criatividade e o raciocínio lógico.
- Trabalhar os conceitos relacionados á natureza e ao meio ambiente.

Material: cola, revista, tesoura, papel, cartolina etc.

Estratégias:

- 1) O educador distribui o material por grupos de crianças.
- 2) Dá um tema para cada grupo:
 - Grupo 1: fazer uma colagem que represente uma floresta;
 - Grupo 2: fazer uma colagem que represente produtos que foram retirados da floresta e estão ainda em sua forma natural. Ex.: madeira, ervas, animais;
 - Grupo 3: fazer uma colagem que represente produtos retirados da floresta, mas que já foram transformados pelo homem. Ex.: mesa, remédio, tapetes etc.
- 3) Após a conclusão da tarefa, os cartazes serão colocados na lousa ou pendurados no varal.
- 4) O debate poderá girar em torno de cada um dos cartazes ou de forma geral. O importante é que o grupo perceba que:
 - o ser humano transforma a natureza em objetos necessários à sua existência;
 - as coisas que o ser humano cria são para sua sobrevivência, seu conforto e satisfação pessoal;
 - algumas vezes a relação do ser humano com a natureza se estabelece de forma insustentável criando um desequilíbrio socioambiental.

Observação: Os cartazes poderão ficar expostos e o prazo da exposição será definido de acordo com o planejamento.

8 - O jornal

Objetivos:

- Sensibilizar a criança para analisar e fazer leituras dos acontecimentos de sua realidade nos territórios.
- Estimular a busca de informação.
- Exercícios da leitura.

Material: jornal, lápis, tesoura, cartolina etc.

Estratégias:

- 1) O educador divide a classe em grupos.
- 2) Distribui os jornais e solicita que recortem dos mesmos “notícias” que:
 - interessam ao mundo;
 - interessam à sua cidade;
 - interessam ao grupo (elaborador do trabalho).

Exemplo:

Notícias que Interessam ao Mundo	Notícias que Interessam à Cidade	Notícias que Interessam ao Grupo
<div data-bbox="272 1048 536 1256" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> Os árabes, a partir do dia 30, cobrarão mais caro o petróleo. </div> <div data-bbox="272 1279 536 1503" style="border: 1px solid black; height: 100px; margin-bottom: 10px;"></div>	<div data-bbox="687 1048 951 1256" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> O prefeito vai abrir mais 30 creches em favelas, em todo o município. </div> <div data-bbox="687 1279 951 1503" style="border: 1px solid black; height: 100px; margin-bottom: 10px;"></div>	<div data-bbox="1086 1048 1350 1256" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> O Corinthians ganhou ontem de 3 X 0 do Atlético de Bauru. </div> <div data-bbox="1086 1279 1350 1503" style="border: 1px solid black; height: 100px; margin-bottom: 10px;"></div>

Observação: O grupo deverá dividir a cartolina em 3 partes e escrever o cabeçalho. As notícias deverão ser coladas, por categoria. Após o término do trabalho, as notícias deverão ser lidas e analisadas, pelos diferentes grupos. Os cartazes poderão ser afixados na parede da classe.

9 - Ditado em ação

Objetivos:

- Trabalhar as dificuldades da língua portuguesa.
- Exercitar a memorização.
- Avaliar o aprendizado das dificuldades da linguagem oral e escrita.
- Exercitar o raciocínio lógico.

Material: nenhum.

Estratégias:

De acordo com a finalidade, é utilizada uma forma diferente de ditar:

- a) Ditado mudo: o educador escreve a palavra ou oração na lousa (em letra maiúscula ou em letra de imprensa); os alunos lêem silenciosamente, o educador apaga e os alunos escrevem em seus cadernos.
- b) Ditado relâmpago: o educador mostra as figuras e os alunos escrevem o nome da figura, ou formam uma oração sobre a mesma;
- c) Ditado oral simples: o educador fala a palavra ou a oração; os alunos formam as palavras com suas fichas de sílabas;
- d) Ditado de fixação de famílias silábicas: o educador combina antes com os alunos as “dificuldades do dia”. Exemplo: hoje faremos ditado com “NHA, NHE, NHI, NHO, NHU”.
- e) Ditado para construção de orações: o educador fala palavras, ou escreve no quadro, ou apresenta figuras, e os alunos constroem frases a partir das palavras do ditado.

Observação: O educador deve observar o grupo de crianças e fazer ditados baseados nas dificuldades específicas da maioria de seus alunos.

O ditado deve ser corrigido no momento posterior à sua feitura, ou o educador pode ir passando no lugar de cada aluno, apontando os erros a serem corrigidos pelas próprias crianças, a partir da forma correta, que pode ser escrita por um aluno na lousa.

Variações do ditado de famílias silábicas: o monitor dita as palavras e orações; os alunos adivinham a “dificuldade do dia”.

Outra variação do ditado de famílias silábicas: o educador combina a dificuldade em estudo; os alunos vão falando as palavras a serem escritas por todos.

10 - As transformações do mundo

Objetivos:

- Ampliar a capacidade de leitura de mundo.
- Desenvolver a criatividade.
- Exercitar o pensamento crítico e analítico.

Material: revistas, cola, tesoura, cartolina etc.

Estratégias:

- 1) O educador divide a turma em grupos e temas. Discutindo com a classe como as coisas estão, hoje em dia, distribui as revistas, cola, tesoura etc.

2) Instrui os grupos que os recortes devem ser feitos a partir da seguinte proposta: “Baseando-se nas transformações aceleradas que ocorrem no mundo, procure fazer o maior número possível de previsões para o futuro”, nos seguintes aspectos:

- Grupo 1: a) meios de transporte;
b) alimentação;
- Grupo 2: a) vestuário;
b) diversão;
- Grupo 3: a) habitação;
b) pessoas;

3) Após a confecção dos cartazes, os grupos expõem suas idéias e os demais debatem, seguindo alguns critérios, tais como:

- O grupo percebeu a evolução dos aspectos?
- O grupo foi criativo em elaborar o cartaz demonstrativo?
- As previsões feitas são possíveis de ocorrer? Por quê? Quando?

Observação: Em vez do uso de cartaz, poder-se-á discutir o assunto em grupo e/ou escrever no caderno.

11 - Como é você? Como sou eu?

Objetivos:

- Trabalhar aspectos da construção da identidade.
- Ampliar as capacidades de observação e análise.
- Exercitar o raciocínio lógico.

Material: lápis, papel.

Estratégias:

- 1) O educador pede a cada criança para escolher um colega;
- 2) Solicita que fiquem um na frente do outro, por alguns minutos, se olhando.
- 3) Pede que se sentem e escrevam: Como é o meu colega?
 - o nome dele;
 - do que ele gosta de brincar;
 - o que ele gosta de fazer;
 - como ele está vestido;
 - como ele é na classe, no recreio etc.;
- 4) Depois de escreverem “Como é” o colega, podem escrever “Como sou?”.
- 5) Depois o término da tarefa, trocam-se os papéis das descrições, entre os participantes da brincadeira.
- 6) O educador solicita a leitura e a análise das descrições. Se eles concordam ou discordam, identificando os porquês.

Observação: Uma outra forma pode ser feita, dividindo o grupo em duplas e distribuindo-as em espaços, de forma que uma dupla não veja a outra. Depois, reúnem-se as duplas e, enquanto alguém apresenta as características do outro, o grupo tenta identificar quem é, e explica o porquê de achar que tais características representam a pessoa que estão reconhecendo.

12 - O que eu penso que os outros pensam de mim

Objetivos:

- Trabalhar as relações interpessoais de forma a possibilitar que os educandos se situem nos grupos e participem das vivências.
- Identificar formas e fontes de autoconhecimento por intermédio das linguagens oral e escrita.
- Exercitar formas de análise e interpretação.
- Facilitar o convívio nas relações sociais.

Material: cartolina, papel, revistas, jornais, lápis de cor etc.

Estratégias:

- 1) O educador explica a tarefa, dizendo: Hoje vocês irão pensar sobre vocês mesmos. Podendo criar frases, cartazes, figuras, gestos etc., o que quiserem, para expressar:
 - a) O que meus pais pensam de mim.
 - b) O que meu professor da escola pensa de mim.
 - c) O que o educador do Núcleo pensa de mim.
 - d) O que meus amigos pensam de mim.
 - e) O que eu penso a meu respeito.
- 2) Após o término da tarefa, os trabalhos serão expostos, e, de maneira permutada, serão efetuadas as análises e interpretações das diferentes formas de se expressar. As características negativas apresentadas podem ser discutidas (Por que pensam isso de mim? Por que penso isso de mim?) e, conjuntamente, buscar soluções ou mudanças necessárias para que tal impressão seja mudada.

Observação: Os trabalhos poderão ficar expostos e ser aproveitados para alguma orientação específica pelo educador.

13 - Poemas em caixas

Objetivos:

- Facilitar o convívio nas relações sociais.
- Exercitar a linguagem oral e a escrita.
- Ampliar a capacidade de raciocínio lógico e de construção de idéias.
- Desenvolver a percepção.

Material: caixas de papelão, papel pardo, tesoura, cola, canetas, caneta hidrocor, material para recorte (jornal, revistas etc.).

Estratégias:

Encapam-se todas as caixas com papel pardo para o encaminhamento da atividade que pode ser desenvolvida de duas formas:

- 1) Escrevem-se ou colam-se, aleatoriamente, palavras em cada lado da caixa. Depois eles podem brincar com as caixas ou montar poemas com as palavras descobertas.
- 2) Criam-se nas próprias caixas poemas que deverão ser lidos à medida que se vão virando os caixotes, possibilitando diferentes leituras.

Observação: Pode-se depois expor os poemas construídos.

14 - Orientações para organizar uma excursão

A excursão é um dos tipos de atividades socioeducativas fundamentais na formação das crianças. Ela proporciona vivência de situações abordadas oralmente em classe e resulta em enriquecimento de experiências para as crianças.

Objetivos:

- Estimular a linguagem oral e espontânea. Facilitar o convívio nas relações sociais.
- Enriquecer o vocabulário da língua portuguesa.
- Organizar e exercitar o pensamento lógico.
- Desenvolver a observação.
- Estimular o uso da linguagem.
- Promover a socialização e a integração social.
- Estreitar relacionamento entre educador-educando e educando-educando.

Material: meio de transporte: ônibus, trem etc. (dependendo do tipo de excursão); bola, jogos, lanche, caixa de remédios, corda etc.

Estratégias:

As excursões podem ser recreativas ou informativas. Normalmente, quando realizada com crianças, abrangem os dois tipos.

O preparo da excursão pode ser feito pelo educador e pelas crianças; pelo educador, as crianças e funcionários do Núcleo ou, ainda, pelo educador, as crianças, funcionários do Núcleo e pais das crianças.

As crianças devem ser cuidadosas e totalmente envolvidas no preparo da excursão, além de altamente motivadas a participarem da mesma.

Cabe ao grupo organizador:

- levantar os objetivos da excursão;
- montar o cronograma, prevendo todas as atividades da excursão;
- prever a forma de avaliação posterior à excursão;- preparar uma circular que informará os pais (caso não participem do processo de organização) e solicitar a sua autorização para o filho poder participar.

Observação:

1) Na circular deve constar:

- a quem se endereça;
- o dia da excursão;
- para onde será a excursão;
- horário (mesmo que seja o tempo de permanência no Núcleo);
- se o responsável autoriza ou não a participação da criança;
- espaço para assinatura do responsável.

2) Cabe, ainda, ao grupo organizador:

- decidir se irão levantar itens que deverão ser observados ou se a observação será livre;
- levantar as normas de conduta a serem seguidas no trajeto e no local da excursão;
- pensar sobre detalhes importantes como uso de crachá, lanche a ser levado (conforme horário e local do passeio), vestuário a ser usado etc.;
- material necessário, de acordo com o planejamento das atividades: lápis, papel, corda, bola etc.;
- divisão de responsabilidades.

- 3) Feita a excursão, o educador e as crianças avaliam o resultado, de acordo com a forma prevista durante o preparo.
- 4) Sugestões de excursão:
 - a um parque de diversões; ao Jardim Zoológico; a uma biblioteca; a um supermercado; a um museu; a uma empresa; ao Jardim Botânico; ao Centro Municipal de Campismo (CEMUCAM) ou outras atividades recreativas como circo, teatro, cinema, exposição, show popular etc.
- 5) Pode-se pensar em outros tipos de passeios, como, por exemplo, um acampamento.

15 - O diálogo

Objetivos:

- Estreitar relacionamento entre educador-educando e educando-educando.
- Trabalhar com a criatividade, com o raciocínio e o pensamento lógico
- Exercitar uso da linguagem oral e escrita.
- Exercitar a capacidade de síntese.

Material: figuras de personagem (moças, rapazes, crianças etc.); lousa, giz.

Estratégias:

- 1) O educador pede às crianças que tragam (ou ele traz) figuras de personagens.
- 2) Duas dessas figuras são colocadas na lousa ou em um cartaz, a frente das crianças, com “balões” (tipo revista em quadrinhos).
- 3) O educador propõe uma conversa entre os personagens.
- 4) A conversa é escrita no “balões de conversa” de cada personagem, com o que acontece nas histórias em quadrinhos.
- 5) Quando as crianças já tiverem dominado a técnica de “pergunta-resposta” e souberam colocar as “falas” nos “balões”, poderá ser reforçada a pontuação correta usada no diálogo.

Observação: A técnica pode ser variada:

- a) usando o recorte de personagens de histórias em quadrinhos, fazer colagem no caderno e montagem de novos diálogos;
- b) o educador sugere um tema e pede aos alunos que desenhem e criem o diálogo entre os personagens;
- c) o educador apresenta o diálogo já escrito e pede às crianças que o transcrevam nos “balões”;
- d) o educador, ou a criança, recorta de histórias em quadrinhos as falas dos personagens, deixando os “balões” de conversa vazios. Isso feito, as crianças podem criar com suas próprias palavras a história.

16 - História à vista de uma gravura

Objetivos:

- Proporcionar a ampliação da observação e da percepção.
- Trabalhar processos relacionados à concentração e atenção.
- Estimular o exercício das linguagens oral e escrita.
- Exercitar o raciocínio lógico.

Material: gravuras sugestivas que indiquem uma história.

Estratégias:

- 1) O educador fixa na lousa ou em uma cartolina a gravura escolhida em local bem visível.
- 2) Explora com as crianças todos os aspectos possíveis da situação:

Exemplo:

- a) personagens: quantos são?
 - aspectos físicos: idade, sexo, altura, peso, tipo físico etc.
 - escolha de nomes para eles, roupa etc.
 - aspectos emocionais: expressões faciais etc.
 - ações representadas: o que estão fazendo etc.
 - b) o ambiente: campo, cidade, rua, barraco etc.
 - condições climáticas: sol, chuva, vento etc.
 - c) focalizar as ações representadas nas figuras, estabelecendo relações com as crianças;
 - d) criar seqüência da história imaginada (começo, meio e fim);
 - e) qual o título mais adequado para a gravura ou a história que ela representa?
- 3) Após a discussão oral, as crianças, em grupos, devem escrever a história;
 - 4) Após a elaboração da história, os grupos julgarão qual a história...
 - mais real frente à gravura;
 - mais completa em detalhes;
 - a que conseguiu escrever a seqüência lógica mais adequada etc.
 - 5) As crianças decidirão qual ou quais redações ficarão fixadas na parede da sala.

Observação: Essa atividade pode variar da seguinte forma: o educador ou uma criança conta uma história ou um acontecimento de sua vida diária, e os grupos tentam recortar figuras em ação que representem a situação colocada. Os grupos analisarão a melhor e fixarão na sala de aula.

17 - O boneco

Objetivos:

- Estimular o uso das linguagens oral, escrita, leitura e das artes plásticas.
- Exercitar a sequência lógico-temporal.
- Exercitar a atenção e concentração.
- Exercitar a coordenação motora.

Material: sucatas, barbante, palitos de fósforo, trapos de pano, latas, arame, caixas, madeira etc.

Estratégias:

- 1) O educador pede que cada criança construa um boneco de qualquer material: lata, rolha, papel, arame etc.
- 2) Pede que cada uma descreva, por escrito, o seu boneco: nome, sexo, idade, como foi feito, como ele é (jeito, gênio, maneira de ser etc.), se ele estuda ou não, como é em família etc.
- 3) No dia seguinte:
 - a) distribuir as crianças em pequenos grupos;
 - b) todos expõem os bonecos e as descrições que fizeram dele;
 - c) as demais crianças dos minigrupos julgam, a partir da visualização dos bonecos e da descrição feita oralmente, qual é o melhor trabalho;
 - d) depois, no grupão, as crianças julgarão o melhor trabalho entre todos os grupos;
 - e) podem-se construir histórias com os bonecos, ligadas às suas realidades;
 - f) ficará fixado, por uma semana, o melhor trabalho, descrição, história do boneco e o mesmo.

18 - O bilhete

Objetivos:

- Exercitar o uso da linguagem oral e escrita a partir de situações práticas.
- Exercitar o raciocínio lógico.

Material: lápis, papel, lousa, giz.

Estratégias:

- 1) O educador lembrará o que deve constar em um bilhete:
 - nome da pessoa a quem o bilhete se destina
 - assunto do bilhete
 - nome de quem está enviando o bilhete (assinatura)
 - data e local
- 2) Solicitar a cada criança que escolha um colega e escreva um bilhete para ele.
Observação: Essa atividade poderá ser realizada, num primeiro momento, com tema determinado e, num segundo, com tema livre.
- 3) Solicitar ao grupo que entregue o bilhete ao destinatário.
- 4) Leitura dos bilhetes escritos.
- 5) Análise frente aos itens que devem constar em um bilhete.

Observação: Pode haver uma variação fazendo com que as crianças, em minigrupos de 3 a 4 componentes, sorteiem um dos minigrupos e escrevam um bilhete para o grupo.

19 - A entrevista

Objetivos:

- Estimular o uso das linguagens oral e escrita.
- Desenvolver o raciocínio lógico.
- Estimular a atenção e a concentração.
- Promover a ampliação de vivências em relação ao universo vocabular dos educandos.
- Estimular os processos de criação e de construção de ideias.

Material: papel e lápis

Estratégias:

O educador explica o que é uma entrevista, para que serve e como se faz; lembra que, para entrevistar, é necessário:

- escolher o assunto sobre o qual se pretende tratar;
- escolher a pessoa que vai ser entrevistada;
- definir o roteiro do que vai ser perguntado (deve possibilitar respostas claras e objetivas e deve explorar todos os aspectos do tema em que se está interessado, trazendo contribuições para a ampliação da vivência e do vocabulário da criança);
- combinar a forma como o resultado da entrevista será aproveitado ou trabalhado pelas crianças;
- escolher o local onde será realizada a entrevista;
- escolher quem será o entrevistador. Assim:
 - a) O educador propõe um treino de entrevista com a própria classe. O educador será o entrevistado e as crianças os entrevistadores.
 - b) Outra forma que poderia ser utilizada seria entrevistar uma ou duas crianças do próprio grupo, antes de partir para a comunidade, o que é uma excelente alternativa, entrevistando, por exemplo:
 - o açougueiro do bairro
 - o feirante
 - o dono do armazém
 - o dono da farmácia
 - o carteiro do bairro
 - a moça da biblioteca etc.

20 - Palestras

Objetivos:

- Trabalhar a aquisição de novos conhecimentos relacionados ao universo de interesse dos educandos.
- Mobilizar a comunidade para participação.

Material: nenhum.

Estratégias:

- 1) O educador poderá envolver as crianças e fazer com que levantem temas, problemas, situações em que alguém da comunidade possa vir falar sobre o assunto escolhido etc.;
- 2) Deverá orientar as crianças que, durante ou após a palestra, poderão perguntar e debater com o conferencista.

Exemplos de assuntos ou pessoas:

- o educador do programa;
- o presidente da Sociedade Amigos do Bairro ou de entidade representante dos moradores;
- um sanitarista do bairro;
- o médico do posto de saúde;
- a diretora da escola da comunidade;
- o presidente da A.P.M. da escola da comunidade;
- um policial do bairro;
- o Sr. Manoel, o padeiro, o carpinteiro ou outro profissional conhecido das crianças;
- um jogador de 'pelada' da comunidade.

Observação: O importante é que as crianças levantem os temas e elas mesmas possam convidar o conferencista (ou um grupo eleito para tal).

21 - Se eu fosse escolher uma profissão...

Objetivos:

- Reconhecer diferentes profissões e as habilidades que as envolvem.
- Desenvolver a linguagem escrita e a oralidade.
- Desenvolver o raciocínio.

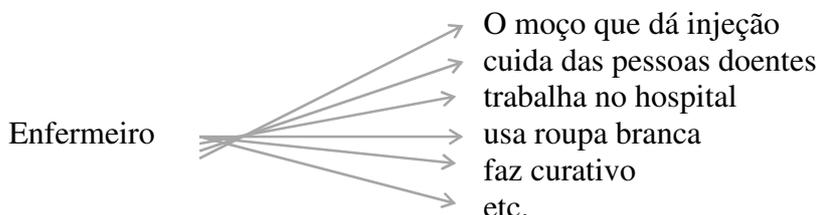
Material: papel, lápis etc.

Estratégias:

- 1) O educador solicita às crianças que pensem e escrevam as profissões existentes no bairro, na cidade etc.; todas aquelas que ela já conhecem, já ouviram falar etc.
- 2) Divide a classe em grupos.
- 3) Solicita que façam uma lista das profissões e das habilidades que as envolvem (características necessárias). Exemplo:

Profissões	Habilidades

- 4) Após o término da atividade (no mínimo 5 profissões e suas características), solicita que um dos participantes do grupo escreva o nome de uma profissão na lousa e as crianças do outro grupo tentam caracterizá-la (o que faz o profissional, local onde trabalha, os instrumentos que usa etc.). Exemplo:



- 5) O grupo que conseguir listar o maior número de características soma pontos.
 6) Será vencedor aquele grupo que somar maior número de pontos.
 7) Após a realização do jogo, o educador conversa com as crianças sobre as profissões e seu interesse sobre a mesma.

22 - O que eu gosto de fazer?

Objetivo:

- Exercitar a criticidade e trabalhar aspectos da construção da identidade.
- Identificar características e interesses próprios.
- Exercitar a linguagem escrita e oral.

Material: papel, lápis, cartolina, papel sulfite etc.

Estratégias:

- 1) O educador solicita que cada criança preencha um instrumental que consta de:

Coisas de que gosto	Coisas de que não gosto
Coisas que faço com facilidade	Coisas que não faço com facilidade
Coisas que valorizo	Coisas que não valorizo

- 2) Após o preenchimento, o educador sugere uma discussão em grupo a partir de cada colocação pessoal.

Observação:

- 1) A tabela pode ser feita pelas crianças, mimeografadas ou desenhadas na lousa.
- 2) O educador observa a discussão para orientar, se necessário, cada criança em particular.

23 - Qual a história de vida daquele homem?

Objetivos:

- Exercitar a observação, a criatividade e a imaginação.
- Desenvolver a linguagem oral.

Material: revistas, jornais, cartolinas etc.

Estratégias:

- 1) O educador distribui o material necessário para cada grupo de trabalho;
- 2) Orienta o tipo de tarefa que cada grupo vai executar: “Procurem uma figura de homem ou mulher que represente algo para vocês. Imaginem uma história de vida para essa pessoa, desde que nasceu e o que a levou a ser o que é”.

Exemplo de dados:

- o nome da pessoa
- como era quando criança
- se foi ou não à escola
- do que gostava
- qual a profissão que escolheu
- o que é e/ou o que faz agora

O educador pode sugerir: “Escrevam ao redor da figura os dados que vocês descobriram ou inventaram”.

- 3) Após o término do trabalho os grupos irão expor como pensaram a história de vida da pessoa;
- 4) As demais crianças poderão ir fazendo perguntas como: “Por que imaginaram tal coisa? Tal aspecto? Tal situação? Tal acontecimento?” etc.
- 5) Poderão fazer comparações entre os diferentes personagens e histórias criadas e selecionadas.

Observação: Os trabalhos poderão ficar expostos na classe.

24 - Uma viagem de trem

Objetivos:

- Refletir sobre a importância dos meios de transportes na cidade.
- Exercitar as linguagens oral e escrita.

Material: lápis, papel, lanche etc.

Estratégias:

- 1) O educador propõe ao grupo o planejamento e a organização de uma viagem de trem, pensando: o local ou destino, a compra de passagens, o lanche, a distribuição de responsabilidades etc.

Observação: Chamar a atenção para as diferentes profissões observadas no passeio.

- 2) Realização da viagem de trem.
- 3) O educador propõe:
 - a avaliação do passeio, conforme o previsto no planejamento;
 - um debate em torno das profissões, comparando-as entre si, desde o maquinista e o chefe do trem, até o carregador de malas, enfim, todos os que puderam ser observados durante o passeio.
- 4) O educador pode solicitar, após a análise, uma redação que explique: “O que eu gostaria de ser?”. Essa redação poderá ser discutida posteriormente.

25 - Vamos agrupar as profissões?

Objetivos:

- Refletir o universo das profissões e da educação para o trabalho.
- Exercitar as linguagens oral e escrita.

Material: papel, cartolina, lápis etc.

Estratégias:

- 1) O educador divide a sala em grupos.
- 2) explica com será a brincadeira:
 - distribui uma folha de papel com uma lista de profissões bem ampla
 - as crianças devem escolher dessas profissões:
 - a) as que usam ferramentas;
 - b) as que trabalham ao ar livre;
 - c) as que oferecem risco de vida;
 - d) as ligadas às diversões;
 - e) as que são geralmente ocupadas por mulheres;
 - f) as que são geralmente ocupadas por homens.

Observação: para efetuar organizadamente esse trabalho, os grupos deverão dividir as cartolinas em seis partes.

- 3) Após a execução da tarefa, com tempo marcado, os grupos apresentam os resultados.
- 4) O grupo que conseguir reunir o maior número de profissões, será o vencedor.
- 5) Poderá ser feito, após o jogo, um debate: “Qual dessas profissões eu teria mais jeito para assumir?”

Listagem de Profissões:

1 – Ator	11 – Professor	21 - Jornalista
2 - Padeiro	12 – Vendedor	22 - Pedreiro
3 – Advogado	13 - Marinheiro	23 - Enfermeiro
4 – Açougueiro	14 – Mecânico	24 - Dentista
5 – Soldado	15 - Desenhista	25 - Sapateiro
6 – Pintor	16 - Cozinheiro	26 - Policial
7 – Faxineiro	17 – Secretária	27 - Delegado
8 – Lavrador	18 – Músico	28 - Fotógrafo
9 – Joalheiro	19 – Aviador	29 - Palhaço
10 – Cabeleireiro	20 – Médico	30 - Jardineiro

Observação: essa listagem é apenas um exemplo. Poderá ser utilizada outra, que o educador achar mais conveniente.

26 - O meu retrato

Objetivos:

- Descobrir características pessoais relacionadas com a construção da identidade.
- Comparar características de semelhanças e diferenças na relação consigo e com o outro.

Material: papel e lápis.

Estratégias:

- 1) O educador solicita que cada criança pense no seu melhor amigo e escreva pelo menos cinco características dele.
- 2) O educador solicita que cada criança pense **em características de que não gostam em alguma pessoa** e escreva pelo menos cinco traços que o caracterizem.
- 3) O educador solicita que a criança escolha algumas características do seu amigo e da pessoa de quem não gosta e combinem com as suas próprias características e as escreva.
- 4) Após o término da tarefa solicita a troca das descrições e os colegas vão dizer se existe ou não razão nas descrições feitas.

Observação:

- a) Uma variação dessa técnica pode ser feita por meio de desenhos em cartões, onde a criança faz o seu retrato e se descreve. Após a execução do desenho todos colocam o retrato numa caixa. O educador chama uma criança e esta tenta adivinhar de quem é o retrato desenhado;
- b) Pode-se, também, solicitar um debate onde cada criança, a partir da comparação entre as características de que gosta e não gosta levantadas sobre seus colegas, pensem suas próprias características e mudanças que poderiam fazer sobre elas.

27 - De que gosto? De que não gosto?

Objetivos:

- Reconhecer aspectos da própria identidade.
- Exercitar a observação e auto-observação.
- Exercitar a linguagem escrita.

Material: lápis e papel.

Estratégias:

- 1) O educador deve solicitar às crianças que repartam a folha do caderno em duas partes, verticalmente, escrevendo de um lado “De que eu gostei” e, do outro lado, “De que não gostei”.
- 2) Pode dirigir a atividade da seguinte maneira:
 - a) de que gostei na brincadeira de ontem e de que não gostei?
 - b) de que gostei na partida de futebol a que assisti no domingo e de que não gostei?
 - c) de que gostei no programa de TV a que assisti e de que não gostei?
- 3) Após o término desta tarefa, pode solicitar às crianças que identifiquem se há alguma coisa em comum nas situações de que gostam e naquelas de que não gostam.
- 4) Discutir com a classe os aspectos levantados, tendo em vista os interesses comuns e diferentes de cada um.

Observação: as crianças deverão ajudar no levantamento dos itens que nortearão a brincadeira.

28 - Como você reagiria se... ?

Objetivos:

- Desenvolver a observação e o raciocínio lógico.
- Refletir alternativas de resolução de problemas.
- Exercitar as linguagens oral e escrita.

Material: cadernos, lápis etc.

Estratégias:

- 1) O educador escolhe uma gravura como, por exemplo, de uma enchente (onde apareçam carros encobertos, empórios e lojas tomados pela água, mães carregando crianças etc.).
- 2) Solicita que as crianças escolham uma frase, a partir do que ela for dizendo ou escrevendo:
 - a) o que você faria se fosse um comerciante dessa rua?
 - b) o que você faria se fosse o bombeiro?
 - c) o que você faria se fosse o motorista desse carro?
 - d) o que você faria se fosse essa mulher que está atravessando a rua?
- 3) Após o término o educador solicita as diferentes soluções dadas pelas crianças.
- 4) Analisa, junto com o grupo, as diferentes alternativas dadas para o mesmo problema.

29 - A Decisão

Objetivo:

- Exercitar o pensamento e o espírito crítico.

Estratégias:

- 1) O educador divide a classe em grupos.
- 2) Solicita que eles escolham uma das atividades propostas para fazer, justificando porque decidiram escolhê-la. E quais as razões que os levaram a não realizarem as demais.
Exemplo de atividades:
 - a) criar um diálogo entre vocês e o outro grupo, em relação a uma brincadeira para a hora do recreio.
 - b) fazer um desenho, ou cartaz, relacionado com as profissões que pretendem seguir.
 - c) fazer uma crítica ao funcionamento da escola que freqüentam.
- 3) Após o término da tarefa, o educador pode trabalhar com a classe, sobre:
 - as atividades elaboradas;
 - as justificativas e as razões da escolha e da não escolha da atividade.

Finalmente, analisar, com o grupo, se essas decisões sempre, alguma vezes, ou nunca, orientam tudo o que fazem: na escola; na família; no grupo de amigos etc.

30 - Vamos plantar?

Objetivos:

- Incentivar o gosto pela jardinagem.
- Ampliar o sentido da visão.
- Reconhecer o território.
- Refletir a relação homem meio Ambiente.

Material: terra, vasos ou qualquer material que possa ser usado em jardinagem (lata, caixa), adubo, pá, sementes, mudas etc.

Estratégias:

- 1) O educador sai para fazer um passeio pela vizinhança, onde as crianças deverão observar: as diferenças e semelhanças entre as plantas. As crianças precisam descobrir o mundo que as cerca, o mundo onde a terra, o ar, a água e as plantas são indispensáveis e há coisas diferentes para se ver, tocar e sentir.
- 2) O educador propicia condições de debate com as crianças em relação a germinação de sementes; necessidades das plantas; partes das plantas; utilidades das plantas etc.
- 3) Solicita que as crianças tragam o material necessário para o plantio de uma semente qualquer (feijão, arroz, milho, flores etc.).
- 4) Pedem que realizem o plantio da semente.
- 5) Solicita que cuidem da semente durante o processo de germinação.

Observação: O educador poderá efetuar um debate sobre nutrição, a partir dessa atividade.

31 - O que é problema?

Objetivos:

- Exercitar o raciocínio lógico.
- Ampliar o uso da linguagem oral e escrita.

Material: lápis e papel.

Estratégias:

- 1) O educador oferece condições para que se desenvolva um debate com o grupo de crianças, em relação a:
 - o que é um problema?
 - quais os tipos de problema que você conhece?
 - como e o que fazer para resolvê-los?
 - quantas alternativas existem para resolvê-los?
 - você é capaz de imaginar uma situação problema? Qual?
 - você é capaz de imaginar uma resolução para esse problema? Como?
- 2) Após o debate, o educador pode solicitar que o grupo se divida e elabore várias (número combinado anteriormente) situações-problema para o outro grupo resolver.
- 3) Após a elaboração das situações-problema, o jogo será iniciado quando um grupo oferecer uma situação para o outro resolver.
- 4) Será vencedor o grupo que conseguir resolver o maior número de situações-problema.

Observação: o educador poderá solicitar a elaboração de problemas de caráter geral e de caráter matemático, sempre baseados na vida cotidiana das crianças ou em suas principais dificuldades – já detectadas no desenvolver dos vários trabalhos com o grupo.

32 - A construção da feira

Objetivos:

- Exercitar o raciocínio lógico imaginação e a observação.
- Ampliar o uso da linguagem oral e escrita.

Material: madeira, caixotes, lona, papel, lata, barbante etc.

Estratégias:

- 1) O educador organiza com o grupo um passeio à feira, ou conversa sobre a mesma.
- 2) Executa o passeio organizado.
- 3) Avalia o passeio com o grupo, levantando aspectos como:
 - O que vocês viram na feira?
 - Como eram os vendedores? E os compradores?
 - O que vendiam? Vamos agrupar por tipos? (legumes, verduras, frutas, cereais, carnes etc.)
 - Vocês repararam no preço? (Relacionar na lousa os diferentes preços).
 - Como os vendedores faziam para vender? Quais eram as táticas?
 - Eles pesavam? Por quê? E a laranja, como era vendida? Havia alguma coisa que não era vendida por quilo? (Dúzia, por exemplo).

Observação: Nesse momento, pode-se debater com o grupo o problema do preço, o troco, operações matemáticas, medidas de massa, volume, comprimento etc.
- 4) Após essa motivação inicial, o educador sugere que reproduzam uma feira. O grupo deve organizar todos os pormenores, pensando em:
 - quem irá comprar e quem irá vender;
 - como irão construir e com o quê;
 - o que irão vender;
 - qual o preço;
 - quem irá armar e desarmar as barracas.

Observação: A simulação do dinheiro, legumes etc., pode ser feita de cartolina ou outros materiais anteriormente providenciados.
- 5) A construção da feira propriamente dita.
- 6) A dramatização de um dia de feira.

Observação: Para a execução, poderão ser convidadas as famílias e pessoas da comunidade.
- 7) Após a execução, todos poderão avaliar o trabalho efetuado pelo grupo, além de discutir aspectos do custo de vida.

33 - *Leitura solicitada*

Objetivos:

- Exercitar o hábito da leitura expressão, interpretação e o poder de síntese.
- Desenvolver atividade que possibilite a auto confiança.

Material: uma história interessante.

Estratégias:

- 1) O educador seleciona uma leitura interessante para o grupo;
- 2) Solicita que o grupo se coloque em círculo;
- 3) Explica como se desenvolverá a leitura:
 - uma criança inicia a leitura;
 - outra continua;
 - uma outra interpreta o que foi lido;
 - outra pode dramatizar ou fazer mímica do que foi lido;
 - a outra continua;
 - (e assim sucessivamente).

Observação: O educador pode ainda solicitar que as frases sejam colocadas no plural; o sinônimo da palavra “x”; o antônimo da palavra “y”; que seja identificado um substantivo, um adjetivo etc.

- 4) Executa, com o grupo, a leitura socializada.
- 5) Analisa, com o grupo, a execução da leitura socializada.

34 - *Leitura recreativa*

Objetivos:

- Exercitar a leitura e a criatividade no estudo da língua portuguesa.
- Trabalhar a concentração.

Material: uma história de cunho adivinhativo.

Estratégias:

- 1) O educador seleciona uma história de adivinhação.
- 2) Distribui um texto para cada criança e explica como se desenvolverá a atividade:
 - a leitura está sendo feita por uma criança.
 - a criança pára quando há possibilidade para adivinhação;
 - as demais prestam atenção e vão tentando adivinhar.
- 3) O educador vai anotando na lousa a criança o que for sendo adivinhando.
- 4) Ganhará o jogo a criança que conseguir um maior número de adivinhações.

35 - Vamos multiplicar?

Objetivo:

→ Exercitar operações matemáticas.

Material: palitos, tampinhas, sementes, papel quadriculado.

Estratégias:

- 1) O educador selecionará diferentes tipos de exercícios, baseado nas dificuldades dos alunos.
- 2) Separará os alunos em grupos a partir das dificuldades e distribuirá o material.
- 3) Após a execução das tarefas, os grupos poderão elaborar perguntas sobre os exercícios feitos para o outro grupo.
- 4) Se o grupo acertar, irá à lousa, fará o exercício por escrito e ganhará ponto.
- 5) Será vencedor do jogo o grupo que somar maior número de pontos.

Observação: As atividades aqui sugeridas têm a finalidade de reforçar o conceito de multiplicação. As atividades são de três tipos:

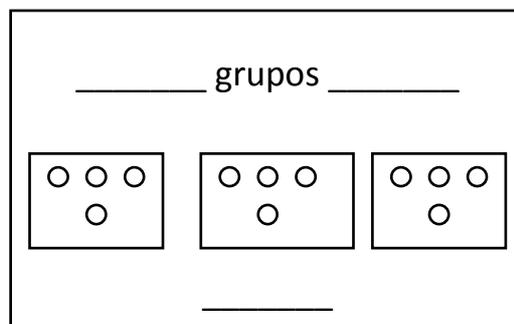
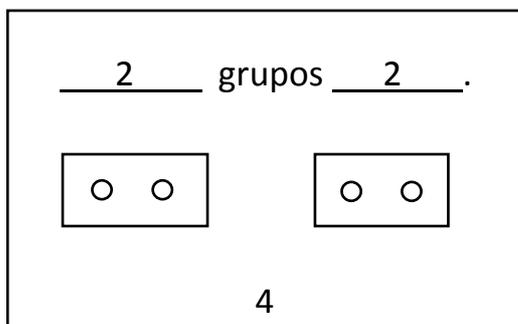
- reunir grupos com o mesmo número de objetos: verbalizando suas ações, a criança já estará efetuando multiplicação, que mais tarde aprenderá a registrar com símbolos.
- atividades que levam a reconhecer a multiplicação como uma adição de parcelas iguais;
- exercícios onde a criança construirá multiplicações.

Exemplos:

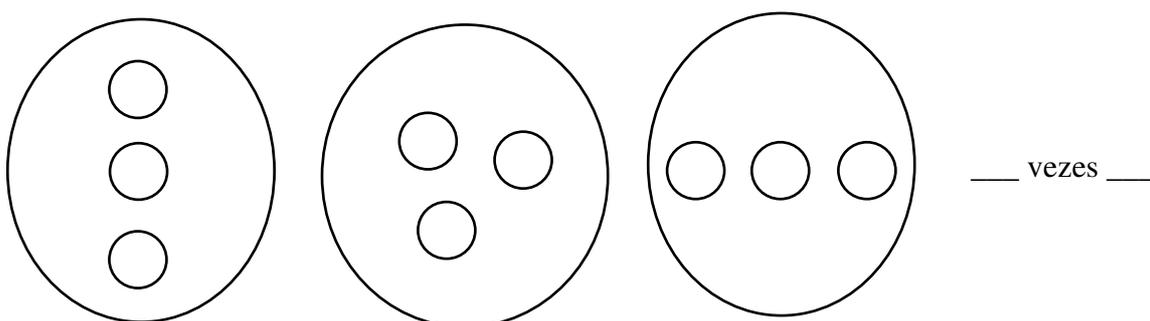
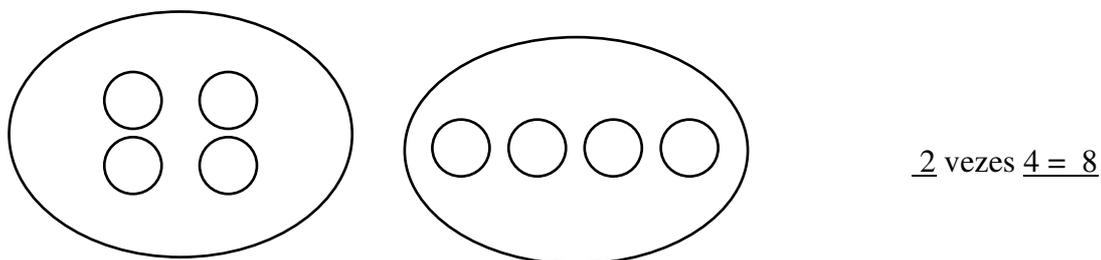
- a) A criança deverá formar grupos com o mesmo número de objetos, por exemplo:
 - 3 grupos de 6 tampinhas, que dão 18 tampinhas
 - 7 grupos de 2 tampinhas, que dão 14 tampinhas.

A criança deverá verbalizar livremente o que está fazendo, enquanto vai realizando as atividades propostas.

- b) Poderão ser representados exercícios com desenhos:

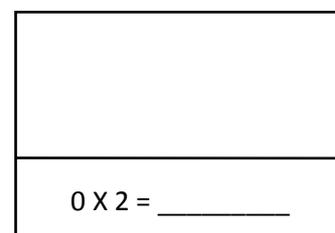
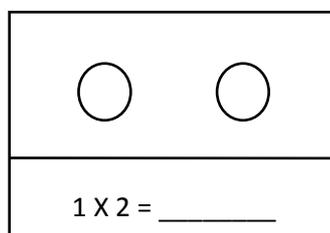
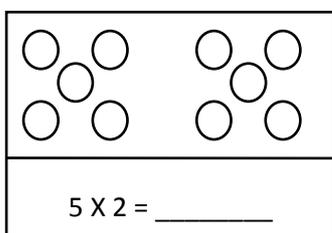


c) A criança poderá utilizar a palavra “vezes” para expressar o que está fazendo
Exemplo: Completar de acordo com o modelo:

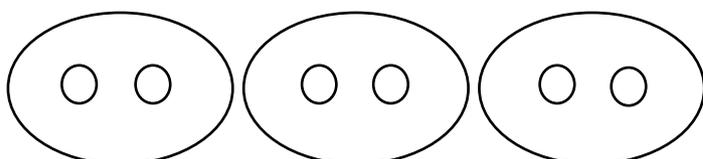


d) Após vários exercícios, será reforçado o sinal vezes (X). Exemplo:

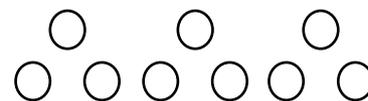
1 - Completar:



2 - Completar os desenhos, de acordo com o exemplo:



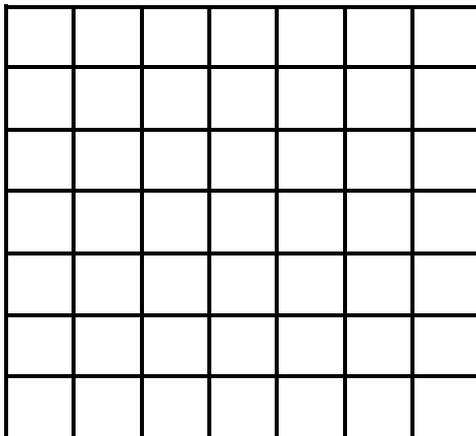
$3 \times 2 = 6$



$3 \times 3 = 9$

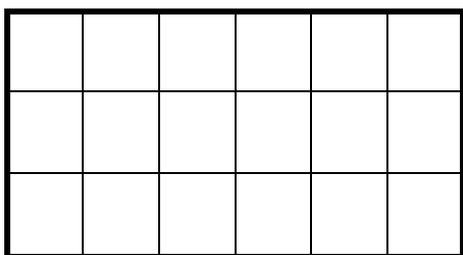
e) O papel quadriculado poderá ser usado para exercícios, como no exemplo:

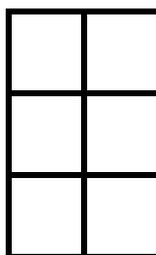
1 - Pintar de acordo com o indicado e completar a igualdade indicada

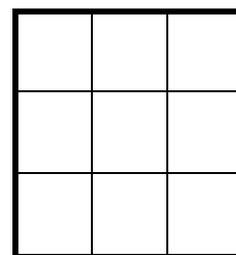


$$3 \times 4 = \underline{\quad\quad}$$

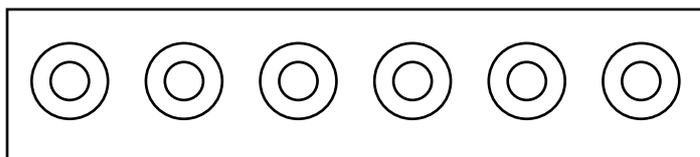
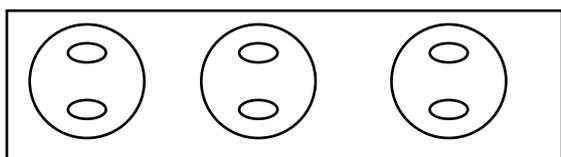
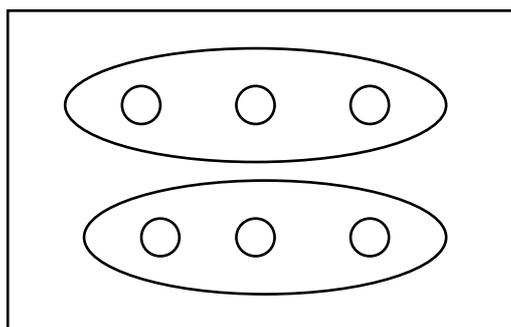
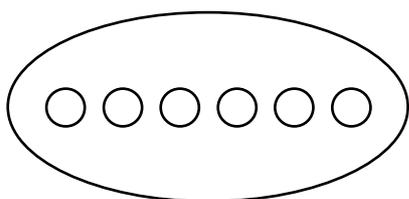
2 - Para cada desenho, escreva uma multiplicação que representa a situação:







f) Dados, por exemplo, 6 objetos, distribua-os em grupos com o mesmo número de objetos, de todos os modos possíveis:



g) Depois de desenhar, escreva essas igualdades:

$$6 = 1 \times 6$$

$$6 = 3 \times 2$$

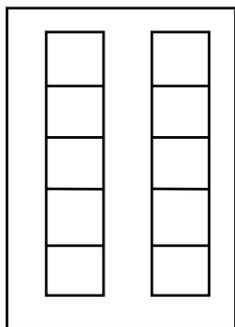
$$6 = 2 \times 3$$

$$6 = 6 \times 1$$

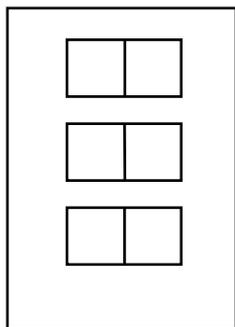
h) Preencha a tabela:

2		4		
3				
X	5	2	3	1

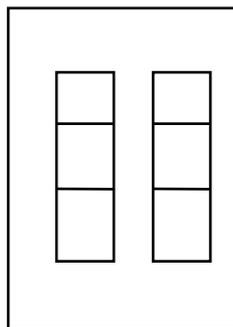
i) Complete, seguindo o exemplo:



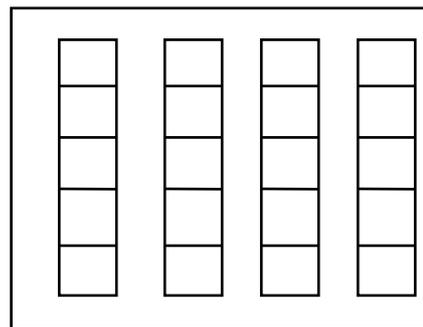
$$2 \times 5 = 10$$



$$__ \times __ = __$$

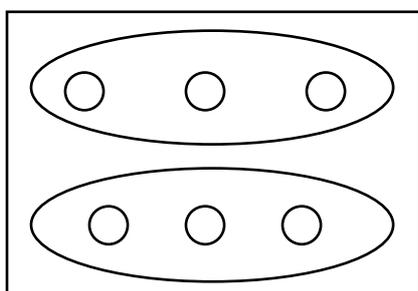


$$__ \times __ = __$$

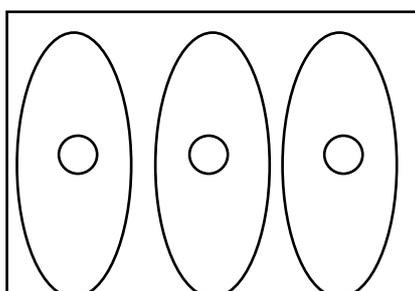


$$__ \times __ = __$$

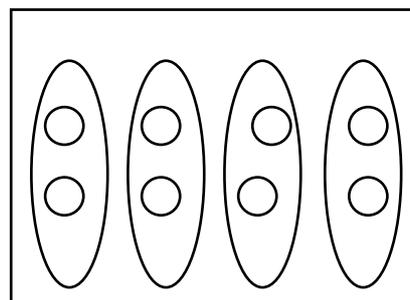
j) Escreva a multiplicação para cada quadro:



$$__ \times __ = __$$



$$__ \times __ = __$$



$$__ \times __ = __$$

k) Recorte e cole no quadro os recortes que correspondem à multiplicação (usar papel quadriculado).

$$12 \times 2 = __$$

36 - Vamos dividir?

Objetivos:

→ Exercitar operações matemáticas.

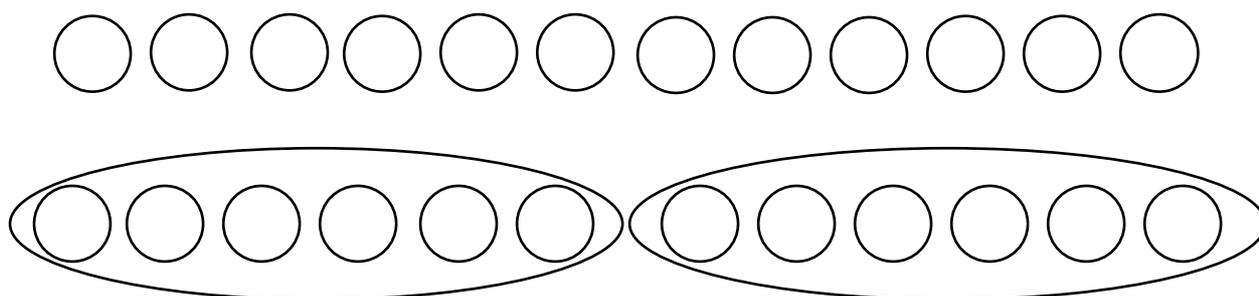
Material: palitos, tampinhas, sementes, papel quadriculado.

Estratégias:

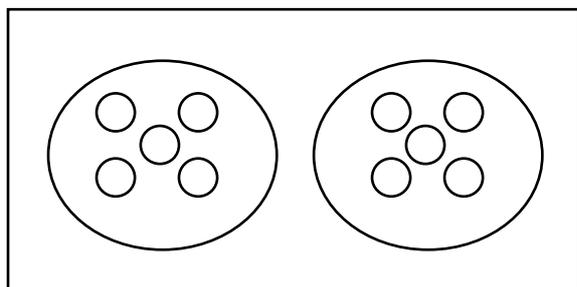
- 1) O educador seleciona diferentes tipos de exercícios, baseando-se nas dificuldades dos grupos.
- 2) Separará os grupos a partir das dificuldades e distribuirá o material.
- 3) Após a execução das tarefas, os grupos poderão elaborar perguntas sobre os exercícios feitos, para o outro grupo.
- 4) Se o grupo acertar, irá à lousa, fará o exercício por escrito e ganhará ponto.
- 5) Será vencedor do jogo o grupo que somar maior número de pontos.

Observação: O educador poderá utilizar as seguintes sugestões:

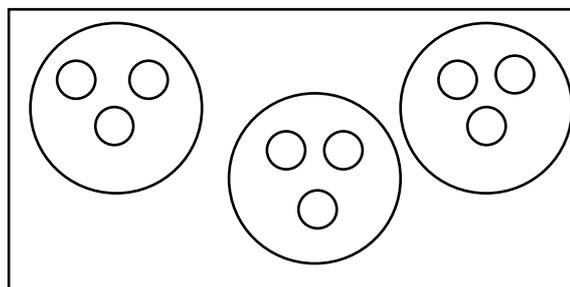
- a) Dividir um conjunto de 12 elementos em 2 conjuntos com o mesmo número de elementos.



- b) Completar segundo o exemplo:

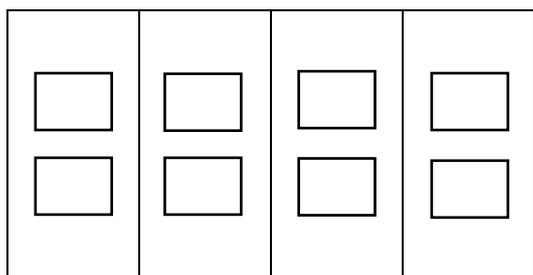


$$10 \div 5 = 2$$

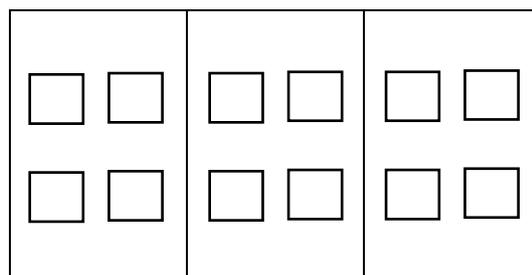


$$_ \div _ = _$$

c) Completar de acordo com o exemplo:



$$\underline{\quad} \div \underline{\quad} = \underline{\quad}$$



$$12 \div 4 = 3$$

d) Complete a tabela:

Distribuir 35 figurinhas entre 3 meninos, uma por uma. Anotar na tabela, após cada distribuição.

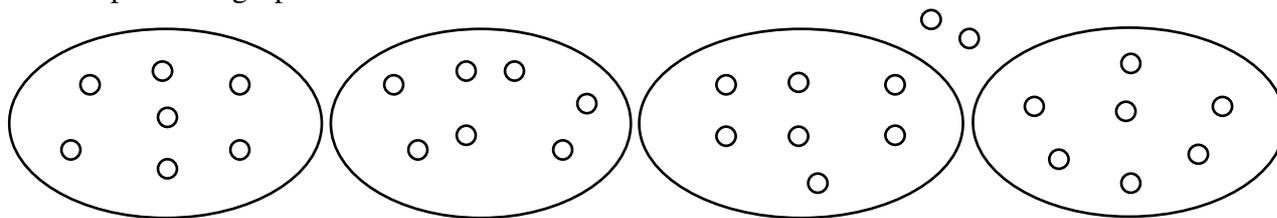
Completar a tabela:

NÚMERO DE FIGURINHAS POR ALUNOS	NÚMERO DE FIGURINHAS DISTRIBUÍDAS	NÚMERO DE FIGURINHAS RESTANTES
1	1 X 3	32
2	2 X 3	29
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		

As crianças deverão perceber que, num certo momento, não mais será possível distribuir as figurinhas restantes, dando uma a cada menino, pois o número de figurinhas restantes é menor que três. É fácil ver que o número de figurinhas distribuídas aumenta de 3 em 3 e o de figurinhas restantes diminui de 3 em 3. O educador deverá explorar muito bem esta atividade antes, durante e depois de sua realização. O educador poderá variar usando outros números de alunos e números de objetos.

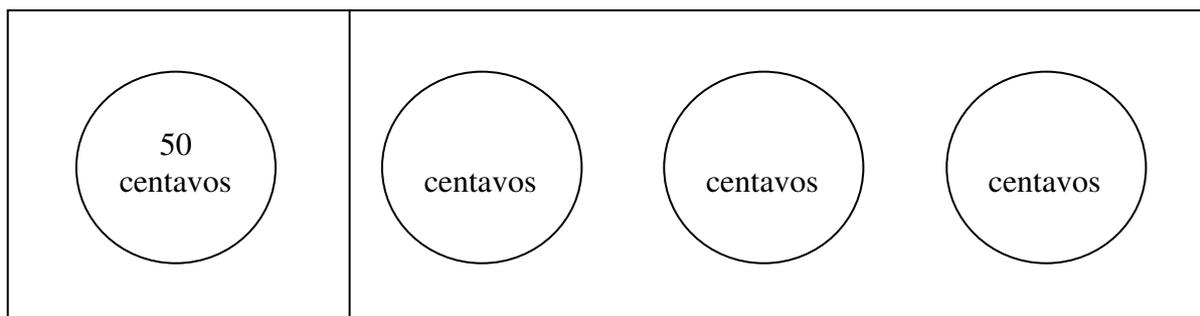
e) Em cada conjunto faça os agrupamentos indicados e complete as igualdades.

Ex.: - Separar em grupos de 7

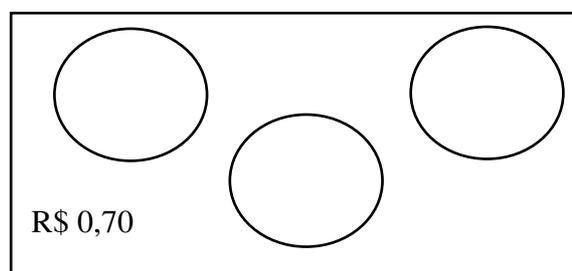
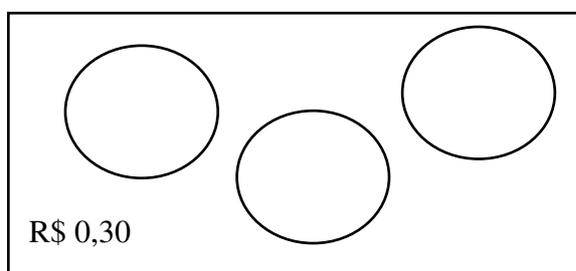


$$30 = 4 \times 7 + 2$$

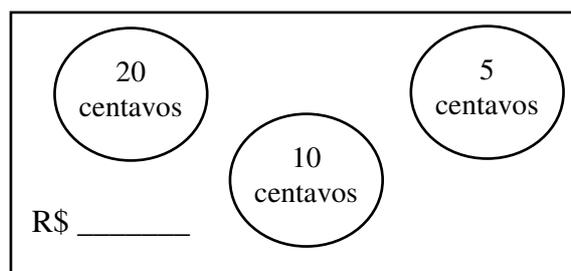
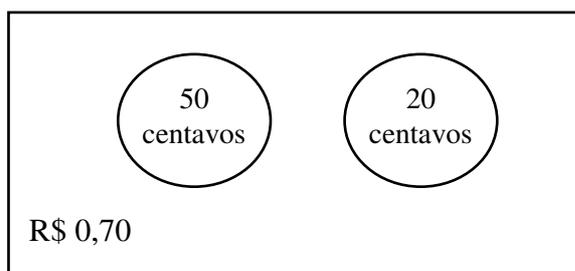
f) Descubra o valor:



g) Nas figuras abaixo, escreva os valores das moedas, de forma a obter a quantia indicada em cada desenho.



h) completar corretamente, de acordo com o modelo:



i) Completar corretamente:

5 moedas de R\$ 0,20 equivalem a _____ nota(s) de R\$ 1,00
 10 moedas de R\$ 0,20 equivalem a _____ nota(s) de R\$ 1,00

j) Completar a nota fiscal:

Papeleria _____		Nota fiscal _____	
Rua _____		n° _____ Venda ao consumidor	
Sr. _____		Data _____	
Quantidade	Mercadoria	Preço Unitário	Total
3	Cadernos	R\$ 10,00	
2	Apontadores	R\$ 5,00	
1	Caixa de lápis	R\$ 20,00	

Observação: O educador deverá orientar individualmente cada grupo.

37 - Resolvendo problemas

Objetivo:

→ Exercitar operações matemáticas e o raciocínio lógico.

Estratégias:

- 1) O educador deve selecionar atividades a partir das dificuldades de raciocínio dos alunos.
- 2) Dividir as crianças em vários minigrupos.
- 3) Solicitar que resolvam as situações propostas (ver sugestões).
- 4) Após a execução, solicitar que um grupo questione o outro.
- 5) Quem acertar ganhará pontos.
- 6) Será vencedor o grupo que obtiver maior número de pontos.

Algumas sugestões de atividades:

a) Problemas:

1) Cada tijolo mede 6 cm. Qual a altura do muro?

$$\begin{array}{r} 6 \text{ cm} \\ \times 7 \text{ tijolos} \\ \hline 42 \text{ cm} \end{array}$$

2) Cada pedaço de fita tem 10 cm. Quantos centímetros media a fita antes de ser cortada?

10 cm

x 4

40 cm

3) A semana

DOMINGO						
---------	--	--	--	--	--	--

Complete e responda:

- 1) Os dias da semana são _____
- 2) O primeiro dia da semana é _____
- 3) A semana tem _____ dias
- 4) Que dia da semana é hoje? _____
- 5) Que dia da semana e do mês foi ontem? _____
- 6) Que dia da semana e do mês será amanhã? _____

Observação: Esse tipo pode ser utilizado com horas, meses, anos etc.

38 - Título: A costureira e o alfaiate

Objetivos:

- Ampliar o conhecimento relacionado a medidas de.
- Exercitar a criatividade, a observação e a imaginação.
- Exercitar a linguagem oral.

Material: fita métrica, papel, lápis, jornal, agulha, linha, alfinete etc.

Estratégias:

- 1) O educador distribui o material e divide o grupo em vários minigrupos (e também por sexo).
- 2) Explica que vão brincar de tirar medidas, por exemplo:
 - da altura, - da manga (curta e comprida),
 - da cintura, - da saia,
 - do quadril, - da calça etc.
 - do ombro,
- 3) Após a tiragem de medidas, solicita que as crianças do grupo façam perguntas umas para as outras:
 - Quem é o mais alto?
 - Quem é o mais baixo? Quantos centímetros?
 - Quanto Maria tem de cintura? etc.
- 4) Após essa brincadeira, o educador pode solicitar às crianças que confeccionem roupas (como saias, blusas, vestidos, paletós) com jornal, para o desfile;

- 5) Após a confecção, as crianças deverão desfilar e uma comissão julgadora escolhida irá analisar as roupas confeccionadas;
- 6) As roupas vencedoras deverão ficar expostas na sala, por uma semana.

Observação: O educador, após a brincadeira, faz um debate com as crianças sobre as profissões de costureira e alfaiate, por exemplo, a partir das seguintes perguntas:

- Quem conhece um alfaiate?
- O que eles fazem?
- Como fazem as roupas?
- O que usam para confeccionar ou fazer as roupas?
- Quanto cobram um vestido ou uma calça?
- Hoje em dia existem muitas costureiras e alfaiates? Por quê?
- E você, gostaria de ser uma costureira ou um alfaiate? Por quê?

39 - Caixa de numeração

Objetivos:

→ Exercitar operações matemáticas e o raciocínio lógico.

Desenvolver a coordenação motora e habilidades manuais.

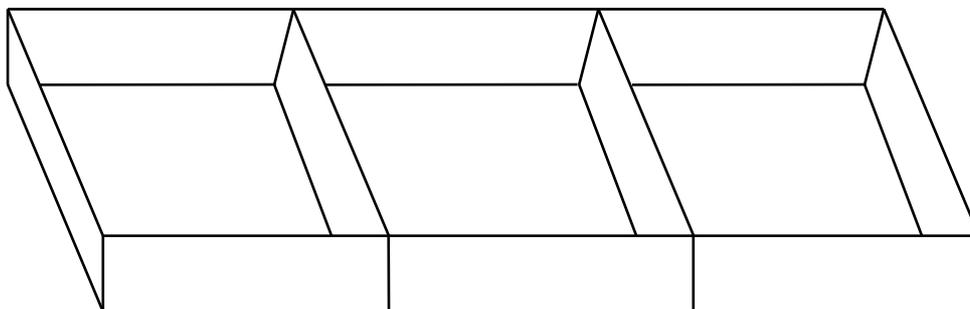
Material: caixa de fósforos, tinta e grãos (feijão, milho etc.), cola.

Estratégias:

1º Momento:

1) O educador explica como deve ser confeccionada a “caixa de numeração”:

- é formada por três caixas de fósforos sem tampa;
- as três caixas devem ser coladas, uma em seguida da outra, no sentido do seu comprimento, como se pode observar na figura:



- pintar o fundo de cada caixa de uma cor;
- o material é indicado para atividades de agrupamento, em diferentes bases, e, também para operações em que haja transporte;
- quando do uso de palitos, eles poderão ser pintados da mesma cor que os fundos.

Ex.: caixa 1 - vermelha

palitos vermelhos - unidades

caixa 2 - verde

palitos verdes - dezenas

caixa 3 - amarelas

palitos amarelos - centenas

- quando do uso de sementes, poderão ser usadas sementes da mesma natureza pintadas ou diferentes tipos de sementes;
- 2) O educador deve seguir a atividade de perto, junto aos diferentes grupos.

2º Momento:

- 1) O educador explica como se desenvolverá a brincadeira, frisando bem os códigos, ou seja:
 - unidade: casa vermelha e palitos vermelhos
 - dezena: casa verde e palitos verdes
 - xentena: casa amarela e palitos amarelos.
 - explica também, todo o raciocínio das unidades, da formação de dezenas e centenas (por passos), é lógico;
 - faz vários treinos com as crianças; primeiro na lousa e depois na caixa de fósforos;

- 2) Após todos estarem cientes de como se desenvolverá o jogo, dá vários exercícios de valor posicional.
 - Ex.: 8 (8 unidades)
 - 21 (2 dezenas e 1 unidade)
 - 141 (1 centena, 4 dezenas e 1 unidade)
 - depois lê e escreve os números.

- 3) Alguns pontos que devem ser lembrados:
 - a) o sistema de numeração é um conjunto de símbolos e regras para representar os números;
 - b) o nosso sistema de numeração é decimal e tem como características:
 - o uso de 10 símbolos, chamados algarismos:
 - 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
 - os agrupamentos das quantidades de dez em dez (o que caracteriza a base 10);
 - a utilização do princípio do valor posicional: “Todo algarismo escrito à esquerda outro representa unidades dez vezes maiores do que se estivesse colocado no lugar desse outro”;
 - qualquer símbolo utilizado para escrever um número chama-se numeral;
 - o lugar ocupado por um algarismo, no numeral representativo de um número, indica a ordem do agrupamento (numerada de direita para a esquerda);
 - as ordens correspondem aos nomes das unidades:
 - 1º Ordem: unidade simples
 - 2º Ordem: dezena simples
 - 3º Ordem: centena simples
 - 4º Ordem: unidade de milhar
 - 5º Ordem: dezena de milhar
 - 6º Ordem: centena de milhar
 - a fim de facilitar a leitura dos números, as ordens são agrupadas (também da direita para a esquerda) de 3 em 3, formando as classes: das unidades simples, dos milhares, dos milhões, dos bilhões etc.
 - o número é uma abstração, uma idéia, e o algarismo é o símbolo representado;
 - o sistema de numeração é básico para todas as operações (principalmente as que possuem transporte, recurso).

Observação: O educador, após trabalhar com a “caixa de numeração”, para reforçar o valor posicional, poderá fazer exercícios com as operações.

O educador poderá também utilizar o C.V. L. (cartaz valor do lugar ou cartaz de pregas), ou pedir que as crianças desenhem no caderno as casas das:

CENTENAS	DEZENAS	UNIDADES
----------	---------	----------

III - JOGOS DRAMÁTICOS

Introdução

Segundo Karen Astrid (1984), não seria correta a afirmação de que o jogo dramático é simplesmente uma síntese de jogo e teatralidade.

Por suas funções de expressão, comunicação e conhecimento, o jogo e a teatralidade são atividades muito semelhantes, sendo mesmo difícil visualizá-las separadamente no comportamento humano cotidiano.

Entretanto, para sistematizar a atuação dessas atividades dentro de uma proposta pedagógica, podemos dizer que a teatralidade é propriamente a expressão de uma representação simbólica, de um ato de conhecimento; e o jogo é a atividade que organiza essa representação, equilibrando o contato do sujeito consigo mesmo, com as coisas e com os outros.

Num jogo dramático usamos a nossa imaginação para representar algo por meio das nossas ações. Representar o que criamos é uma parte muito importante dos jogos dramáticos. Os jogos dramáticos são relaxantes, desenvolvem a criatividade e a personalidade, contribuindo para o desenvolvimento social e emocional e a expressão oral e física.

Num jogo dramático as crianças exploram o mundo à sua volta representando e contando histórias junto com os outros de forma instrutiva. Aprendem a relacionar-se com os outros e a desenvolver ideias em grupo e individualmente

Assim, as atividades do jogo dramático vão desde os exercícios de consciência corporal (desbloqueamento do instrumento expressivo, o corpo), passando pelos mais diversos jogos coletivos, até as dramatizações (jogos improvisacionais de papéis).

Se durante a brincadeira dramatizada, a dramatização era um estado de vida interligado com o cotidiano, com o desenvolvimento da capacidade artística, técnica, domínio das regras do jogo, expressividade pessoal e original, o atuante passa a transformar o acontecimento social em acontecimento artístico.

Acompanhando gradualmente o crescimento do indivíduo, a brincadeira dramatizada transforma-se em uma experiência estética, pois é intencionalmente criada pelo atuante com a finalidade de comunicar-se, dar vazão às suas ideias, divertir-se e criar personagens independentes de seu próprio caráter. (LOPES, 1989)

Assim, a etapa mais avançada do jogo dramático se dá quando o atuante evolui da brincadeira dramatizada para uma aquisição de linguagem teatral, e tem ampla consciência da comunicação artística que se estabelece na dramatização.

1 - Teatro de bonecos – Técnica de fantoches

Objetivos:

- Exercitar a criatividade, o raciocínio lógico, a coordenação motora e a linguagem oral.
- Desenvolver as habilidades manuais.
- Desenvolver a expressão corporal.

Material: pequenos sacos de papel, lápis, lápis de cor, cola etc.

Estratégias:

1º Momento:

O educador orientará as crianças para a confecção de fantoches. Distribui um saco de papel para cada criança, pede que cada uma desenhe a cara do seu fantoche.

A guisa de boca, as crianças poderão abrir um buraquinho, para depois colocar o dedo, que fará as vezes da língua.

Para fazer as vezes das orelhas, serão abertos dois buraquinhos nos cantos do saquinho, ou colado outro papel no formato apropriado.

2º Momento:

a) O educador divide a classe em três grupos e solicita que os diferentes grupos elaborem histórias com os fantoches.

O enredo, o tipo de personagens e as “falas”, o título da história, serão decididos pelas crianças componentes de cada grupo.

Deverão eleger um apresentador, ou organizar uma peça onde todos participem;

b) Após a elaboração, os diferentes grupos farão a apresentação.

O apresentador deverá ir até a frente e fazer a apresentação do título da história.

c) Após as três representações, os grupos poderão analisar as diferentes histórias apresentadas, por exemplo, quanto a:

- originalidade do título
- originalidade do enredo
- diferentes papéis representados
- sequência dos acontecimentos
- fatos interessantes de cada história etc.

Observação: O educador, na distribuição das crianças, pelos grupos, deverá levar em conta as características de cada criança.

2 - Quem sou eu?

Objetivos:

- Trabalhar a expressão corporal.
- Exercitar a linguagem oral operações matemáticas.
- Exercitar a coordenação motora, a relação temporal/espacial/lateralidade.
- Ampliar o sentido da visão.
- Desenvolver a criticidade.

Material: vários espelhos pequenos ou um grande

Estratégias:

O educador poderá solicitar que cada criança, a partir de sua observação no espelho, expresse como se vê, discriminando as partes de seu corpo (o espelho pode ser substituído por outra criança). Deve explorar livremente gestos e movimentos diante o espelho. Observar detalhes específicos de seu corpo, de seu jeito e de seus parceiros.

Observação:

- a) Após as atividades individuais e grupais, os alunos poderão analisar cada um dos depoimentos dos colegas, concordando ou discordando dos mesmos.
- b) Pode-se trabalhar com uma criança fazendo movimentos e outra os repetindo como se fosse o espelho. Depois se pode, entre outras coisas, conversar sobre os movimentos, como os faz, quais músculos e partes do corpo necessita para fazê-los, lateralidade inversa do espelho etc.

3 - Auto-apresentação

Objetivos:

- Trabalhar aspectos da construção da identidade.
- Buscar/propor formas diferenciadas de auto-apresentação.

Material: nenhum

Estratégias:

As pessoas devem se agrupar, conforme o comando do educador, por nome, inicial do nome, cor do sapato, cor do cabelo, tipo de roupa (vestido, calça jeans etc.), gostos etc.

4 - Trocar de lugar na roda

Objetivos:

- Trabalhar com a percepção espacial e temporal Exercitar operações matemáticas.
- Desenvolver a concentração Exercitar operações matemáticas.
- Ampliar a percepção rítmica Exercitar operações matemáticas.

Material: aparelho de som, CDs com músicas de ritmos diferenciados.

Estratégias:

Em roda, cada integrante desloca-se para outro lugar dando passos no ritmo da música tocada. O educador pode ser o iniciador do processo, partindo em direção a alguém da roda. Esse deverá sair de seu lugar e ir para o lugar de outro que deverá fazer a mesma coisa e assim consecutivamente. O educador pode fazer com que tenha, ao mesmo tempo, várias pessoas caminhando em busca de lugar e, trocando as músicas, fazer com que vários movimentos possam ser feitos e trabalhados.

5 - Gestos combinados

Objetivos:

- Desenvolver a concentração, e promover a integração do grupo.
- Exercitar a coordenação motora.

Material: nenhum

Estratégias:

- 1) Uma pessoa faz um movimento e todos repetem, faz outro e todos repetem, e assim consecutivamente;
- 2) Uma pessoa faz um movimento e todos repetem, outra pessoa faz um movimento e todos repetem, e assim consecutivamente;
- 3) Uma pessoa faz um movimento e todos repetem, outra pessoa repete o primeiro movimento e cria outro e todos repetem, e assim consecutivamente.

6 - Sons Combinados

Objetivos:

- Desenvolver a concentração e promover a integração.
- Exercitar a coordenação sensorial e motora.

Material: nenhum

Estratégias:

- 1) Uma pessoa faz um som e todos repetem, faz outro e todos repetem, e assim consecutivamente.
- 2) Uma pessoa faz um som e todos repetem, outra pessoa faz um som e todos repetem, e assim consecutivamente.
- 3) Uma pessoa faz um som e todos repetem, outra pessoa repete o primeiro som, cria outro e todos repetem os dois sons e assim consecutivamente.

7 - Ache um lugar da sala

Objetivos:

- Desenvolver a concentração.
- Trabalhar com a lateralidade e a percepção espacial.

Material: nenhum

Estratégias:

Todos deverão observar a sala. Depois, de olhos fechados ou vendados, todos andarão pela sala para frente, de costas, de lado etc. Ao comando do educador, todos param onde estão sem abrir os olhos. O educador, trabalhando ou com todo o grupo ou indivíduo por indivíduo, pedirá que caminhe até um lugar da sala (próximo a porta, armário, janela etc.), possibilitando uma posterior análise e discussão acerca do senso de direção, lateralidade, noção de espaço, realidade temporal/espacial etc.

8 - Quem saiu?

Objetivo:

- Desenvolver a concentração, a observação e a percepção espacial

Material: nenhum

Estratégias:

Todos fecham os olhos e o educador retira alguém ou algo da sala. Abrindo os olhos, todos deverão identificar quem saiu ou o que foi retirado.

Observação:

Pode-se trabalhar com todos andando de olhos fechados em várias direções, enquanto o educador retira alguém ou algo e, depois, ainda andando, as pessoas identificam quem ou o quê foi retirado.

9 - Condução pela mão

Objetivos:

- Desenvolver a concentração.
- Ampliar a percepção espacial.
- Promover a integração.

Material: nenhum

Estratégias:

Em duplas, um dos integrantes, de olhos abertos, deverá conduzir seu parceiro, de olhos fechados, pela sala, utilizando-se exclusivamente da mão, colocando a mão nas costas, na frente, nos lados, e conduzido-o a caminhar na direção que a mão aponta.

Depois, pode-se pedir ao conduzido (ainda de olhos fechados) que indique sentido e distância aproximada de certos elementos da sala como lousa, porta, mesa etc., possibilitando uma posterior análise e discussão acerca do senso de direção, lateralidade, noção de espaço, realidade temporal/espacial etc.

10 - Condução pelo som

Objetivos:

- Desenvolver a concentração e atenção.
- Ampliar a percepção espacial e sensorial.
- Promover a integração.

Material: nenhum

Estratégias:

Em duplas, um dos integrantes, de olhos abertos, deverá conduzir seu parceiro, de olhos fechados, pela sala, utilizando-se exclusivamente de um som ou dizendo o nome do conduzido, posicionando-se nas costas, na frente, nos lados, e o conduzido caminhando para a direção em que a voz surge.

Depois, pode-se pedir ao conduzido (ainda de olhos fechados) que indique sentido e distância aproximada de certos elementos da sala como lousa, porta, mesa etc., possibilitando uma posterior análise e discussão acerca do senso de direção, lateralidade, noção de espaço, realidade temporal/espacial etc.

Observação:

Pode-se fazer com que outras pessoas chamem o conduzido no mesmo tempo que o seu condutor, para ver se ele está atento a quem o está conduzindo.

11 – Cenas do cotidiano

Objetivos:

- Estimular a criatividade.
- Ampliar a leitura da realidade.
- Trabalhar a corporeidade.

Material: nenhum ou, se quiser, papel e caneta para escrever as possibilidades de cena

Estratégias:

1º momento: o educador e as crianças conversam sobre temas do cotidiano interno ou externo a vivência das crianças (família, escola, amizade, alcoolismo, saúde, moradia, sem terra etc.).

2º momento: alguns temas são propostos ou escritos em pequenos papéis e guardados pelo educador.

3º momento: as crianças são divididas em duplas ou pequenos grupos e os temas distribuídos.

4º momento: as duplas ou grupos discutem o tema para a produção subsequente.

5º momento: são apresentadas pelas duplas ou grupos pequenas esquetes teatrais (ou mesmo redações coletivas, montagens em cartaz etc.).

12 - Teatro Mudo

Objetivos:

→ Exercitar a criatividade a coordenação motora e o espírito de cooperação.

→ Trabalhar a comunicação visual.

Material: fichas

Estratégias:

1) O educador distribui, para cada grupo, três palavras diferentes.

2) Cada grupo prepara uma pequena cena teatral, a partir das três palavras e, em seguida, representa por meio de mímica.

3) A equipe que melhor representar a cena e melhor relacionar as palavras, será a vencedora.

Observação: A análise deve ser feita pelo grupo.

13 - Qual é a profissão?

Objetivos:

→ Trabalhar percepção relacionada ao sentido.

→ Desenvolver a observação e o raciocínio lógico.

→ Descobrir afinidades por área do conhecimento.

Material: nenhum.

Estratégias:

1) O educador explica como será a brincadeira:

- duas crianças, tiradas na sorte, devem imitar uma profissão sem recorrer a acessórios;

- quando um espectador tiver adivinhado, pergunta-se qual dos dois escolheu o inspirou.

Esse ficará em cena com o que adivinhou (eles devem ensaiar a cena com antecedência).

2) Ganhará o jogo aquele que tiver participado do maior número de cenas.

Observação: Durante a brincadeira, o educador anotar o nome de cada profissão encenada e, após terminar a brincadeira, analisará cada uma com o grupo.

Obs.: Sugerimos o livro 200 jogos e exercícios para ator e não ator de Augusto Boal.

IV - BRINCADEIRAS POPULARES

Introdução

Brincadeiras populares ou brincadeiras folclóricas são aquelas brincadeiras antigas e que são passadas de geração a geração mantendo suas regras básicas de origem. Muitas delas existem há séculos, e costumam ter variações ou sofrer modificações de acordo com a região do Brasil. Porém, as brincadeiras, enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar (KISHIMOTO, 1999) nos espaços do ensino formal e informal.

A preservação dessas brincadeiras é muito importante para a preservação da história e do folclore do nosso país. O mês de Agosto é dedicado ao folclore, por isso, vamos ver abaixo algumas brincadeiras famosas e interessantes que ainda hoje agradam a crianças de várias faixas etárias.

Atualmente, no mundo cada vez mais urbanizado, industrializado e informatizado, a tendência é que muitas das brincadeiras tradicionais percam espaço nas preferências infantis. Mesmo assim, jogos e brinquedos como a peteca, a amarelinha, a ciranda, a pipa e a cama de gato têm valor cultural inestimável, e o lugar dessas brincadeiras no folclore já está garantido. Agora é preciso que seja garantido aos educandos do Programa o acesso a esse rico bem cultural brasileiro.

1 - Ciranda infantil

Esta famosa dança infantil de roda, conhecida em todo o Brasil, teve origem em Portugal, onde era um bailado de adultos. Semelhante a ela é o fandango, baile rural praticado até meados do século 20 no interior do Rio de Janeiro (Parati) e de São Paulo, em que homens e mulheres formavam rodas concêntricas, homens por dentro e mulheres por fora.

Os versos que abrem a ciranda infantil são conhecidíssimos ainda hoje: “Ciranda, cirandinha/ Vamos todos cirandar/ Vamos dar a meia volta/ Volta e meia vamos dar”. De resto, há variações regionais que os complementam como “O anel que tu me deste/ Era vidro e se quebrou./ O amor que tu me tinhas/ Era pouco e se acabou”.

2 - Queimada

Duas equipes de crianças. Uma de cada lado. Observa-se a mesma distância no meio do campo, traça-se uma linha, chamada fronteira. A equipe fica distante da fronteira por alguns metros. Atrás do grupo, uma segunda linha é traçada, onde fica o cemitério local, para onde vão todos que forem queimados da equipe adversária. Cada equipe possui seu cemitério.

Os componentes da primeira equipe chegam à fronteira e atiram a bola na segunda equipe. Se a bola acertar alguma criança da segunda equipe, esta irá para o cemitério da primeira equipe. Se a criança consegue agarrar a bola, ela a passa tentando queimar ou passa para um membro de sua equipe que se encontra no cemitério. No final, vence a equipe que conseguir queimar todos os adversários ou a equipe tiver menor número de crianças no cemitério. A bola é atirada com a mão.

3- Sbent Alta ou Jogo de Taco

Com uma bola, o jogador tenta derrubar a casinha (um tripé feito de taquara ou galhos de árvore) do outro. Este, com um taco de madeira, tenta bater na bola e atirá-la para longe. Ganha ponto quem atingir o objeto, derrubando-o ou defendendo a casinha.

Outra variação é tentar chutar a bola com o pé sem tirar o pé de uma base (pedaço de papelão no chão). Se a bola é atirada para longe, seja com o bastão ou com o chute, o adversário tem que tentar buscá-la. Até que este volte, o jogador corre até sua casinha e pisa em sua base marcando um ponto. Volta à sua base, pisa e retorna à sua casa. Cada vez que pisar na base do adversário e voltar à sua, marca um ponto. Se o adversário voltar com a bola, tem direito de tentar derrubar a casinha jogando a bola com as mãos, se ele não estiver em sua base para protegê-la. Contam-se tantos pontos quantas as vezes que se derrubarem as casinhas e ou tocaram com os pés nas bases.

4 - Racha ou pelada

A "pelada" pode ser jogada em campos de várzea, praças, ruas de pouco movimento, gramados de jardins públicos, terrenos baldios, praias. Jogo de bola muito difundido entre crianças e adultos, sem distinção de idade. Qualquer espaço e uma bola é motivo para uma pelada ou racha, versão informal do popular jogo de futebol. Geralmente, os peladeiros vão se reunindo aos poucos e, enquanto esperam a adesão de outros participantes, aproveitam para disputar linha de passe, bobinho, cascudinho, dupla, chute-a-gol. Estas jogadas, que antecedem a pelada propriamente dita, são uma forma de atrair novos companheiros e, paralelamente, proporcionar o aquecimento dos jogadores. Reunido o grupo, com número variável de participantes, mas sempre igual para cada lado, marcam-se as balizas que podem ser improvisadas de várias maneiras: camisas, chinelos, pedras, pedaços de pau, galhos de árvore.

Dois elementos tiram o par-ou-ímpar e o vencedor começa a escolher seu time. Vão se alternando na escolha até que não sobre mais ninguém ou se atinja um número considerado suficiente. Normalmente, os primeiros a serem escolhidos são os melhores jogadores, ficando para o final ou indo para o gol, aqueles que são considerados ruins na linha-ataque ou na defesa. Quando a pelada se inicia com um número reduzido de peladeiros, à medida que novos elementos se aproximam da beira do campo, vão sendo escolhidos, entrando sempre um de cada lado. Na pelada as regras do futebol não são respeitadas, isto é, vale tudo. A única exceção é a mão na bola. Essa falta provoca a interrupção da partida. Então é cobrada uma penalidade, que poderá ser um pênalti, caso o lance tenha ocorrido dentro da área. Quando jogada na rua ou em praças, frequentemente não há goleiros, tendo balizas demarcadas em tamanho bastante reduzido para dificultar o gol.

Sem tempo determinado de duração – a não ser quando se combina previamente o número de gols – o jogo se desenvolve até escurecer, com incentivos e apupos dos assistentes e torcedores. Quando não há combinação prévia do número de gols da partida, o fim poderá ser determinado pelo primeiro gol feito a partir do momento em que alguém grita: "Quem fizer o primeiro gol ganha!". A pelada, então, se torna mais animada com os dois times querendo ter a honra de marcar o último gol e, conseqüentemente, saírem vencedores. (Governo do Estado do Rio de Janeiro – Folclore fluminense, 1982)

5 - Cavalo de guerra

A brincadeira é feita em duplas. Consiste em montar um sobre os ombros do outro, colocando os pés para as costas do mesmo por sob os braços dele, de maneira a ficar bem firme sobre a sua montaria. A outra dupla faz o mesmo e depois de montados pegam-se pela mão direita e puxam-se mutuamente, até derrubar os cavaleiros. Quem conseguir ficar sem cair das costas do parceiro é o vencedor. Essa brincadeira é mais segura quando feita na piscina.

6 - Guerra

Com giz ou cal, traçam-se retângulos ou quadrados nos quatro cantos do salão ou quadra. Um deles ficará vago e constituirá a "prisão". Em cada um dos outros estará um capitão com seus adeptos. As 3 equipes já organizadas virão para o centro, ao sinal dado pelo professor. Cada jogador procurará sempre empurrar os adversários para a "prisão". Basta colocar um dos pés no interior dela para ser considerado "detido". Será vencedora a equipe que, esgotado o prazo, tiver conseguido o maior número de jogadores no centro do campo.

7 - Barreira

Formam-se duas fileiras que se defrontam, os elementos de cada fileira permanecem lado a lado. Uma das fileiras será a "barreira", os jogadores passam os braços no ombro do companheiro do lado e ficam com as pernas um pouco afastadas, encostando pé com pé no do colega ao lado. A outra fileira será de "empurradores", sendo que os jogadores ficam de mãos dadas. Dado o sinal de início, os "empurradores" tentam quebrar ou passar através da "barreira", sem largar as mãos. Os elementos da "barreira" tentam impedir a passagem. Depois do tempo determinado, trocam-se os lados.

8 - Pegador seu lobo

Uma criança é escolhida para ser o lobo e se esconde. As demais dão as mãos e caminham em sua direção, enquanto cantam: "Vamos passear na avenida, enquanto o seu lobo está aí?"

Chegando perto da suposta casa, a criança que está fazendo o papel do seu lobo responde que ele está ocupado, tomando banho, enxugando-se, vestindo-se, com quiser inventar. As crianças se distanciam e depois voltam fazendo a mesma pergunta e recebendo respostas semelhantes. A brincadeira se repete até que, numa dada vez, seu lobo, já pronto, sem responder nada, sai correndo atrás das outras crianças. A que for pega, passa a ser o seu lobo na próxima vez.

9 - Carniça

Consiste num alinhamento de crianças, em rápido deslocamento, uma a uma, pulando sobre as costas dos companheiros parados, curvados, apoiando as mãos nas coxas. Pulada a última carniça, o jogador corre e pára adiante, esperando que os demais saltem sobre ele. É sempre revezado.

10 - Túnel aquático

Dividem-se as crianças em duas equipes, formando duas fileiras distantes, uma da outra, cerca de três metros dentro da piscina. Os jogadores ficarão separados entre si, pelo espaço de um braço estendido à altura do ombro e com as pernas afastadas lateralmente, representando um túnel. Evolução: Dado o sinal de início, os primeiros jogadores, fazendo meia volta, mergulham a fim de atravessar o túnel. Terminada a travessia, voltam aos seus lugares, nadando ou esforçando-se para nadar. Aqui chegando, batem na mão estendida do companheiro seguinte, retomando em seguida a posição primitiva. Os segundos jogadores, ao receberem a batida, vão à frente da fileira nadando ou esforçando-se para nadar, mergulham e repetem a ação dos primeiros. E assim sucessivamente. Final: Será considerado vencedor o partido cujo último jogador, depois de ter feito a travessia, levantar em primeiro lugar, a mão direita do companheiro inicial.

11 - Barra Manteiga

Traçam-se no chão duas linhas paralelas, distantes entre si aproximadamente 15 metros; podem ser as margens de uma quadra, por exemplo. Atrás das linhas, duas equipes de crianças ficam em fileiras, uma de frente para a outra. Em seguida, é decidido o grupo que dará início ao jogo. Este grupo, por sua vez, escolhe um dos seus componentes, o qual deve deixar a sua fileira e dirigir-se à adversária, cujos integrantes devem estar com uma das mãos estendidas (palmas para cima) e com os pés preparados para uma possível corrida rápida. Ao chegar, a criança bate com uma das mãos levemente nas palmas de seus adversários, dizendo: – Barra manteiga (batendo na mão de cada um). De repente, bate fortemente na mão de um deles e corre em direção à sua fileira, tentando fugir do adversário desafiado, que procura alcançá-lo. Cruzando sua própria linha sem ser tocado, o desafiante está a salvo. Se alcançado, ele deve passar para o outro grupo da criança que o alcançou., O que foi desafiado é agora o desafiante diante do grupo contrário. Vencerá o jogo, o grupo que em determinado tempo, previamente determinado pelos participantes, obtiver o maior número de prisioneiros.

OBS.: Em algumas regiões, o desafiante, enquanto passa as mãos nas palmas dos demais, declama: "Barra manteiga, na fuça da nega" (repete quantas vezes quiser) e de repente diz: "Minha mãe mandou bater nesta da-QUI!" Nesse momento é que sairá correndo.

12 - Reino dos sacis

Num canto do terreno, marca-se o "palácio", onde fica um jogador, o "saci-rei". Os demais "sacis" dispersam-se à vontade pelo campo. Ao sinal de início, os sacis dirigem-se, pulando num pé só, ao palácio real, para provocar o rei. De repente, este anuncia: "– O rei está zangado!", saindo a persegui-los, também aos pulos. Ele mesmo conduz ao palácio o primeiro que pega e o nomeia seu "ajudante". A brincadeira recomeça, tal como antes, saindo agora os dois, após novo aviso, em perseguição aos demais e assim por diante. O último apanhado será o novo rei, na repetição do jogo. Ninguém pode apoiar os dois pés no chão, sob pena de ser aprisionado, exceto nos seguintes casos: a) quando o jogador estiver dentro do palácio; b) quando o jogador estiver cansado, devendo, porém, ficar parado num mesmo lugar, ocasião em que poderá ser apanhado. O jogador aprisionado ficará dentro do palácio, até outro ser preso, só então podendo voltar ao lugar onde estava antes.

13 - Sobe escada

Os participantes do jogo agrupando-se no início de uma escada de um prédio residencial ou escolar. "A disputa começa com um jogo de seleção chamado "já-quem-pô" ou "Pedra, papel, tesoura". Quem vencer cada rodada do já-quem-pô, salta para o degrau de cima. Vencerá o jogo quem primeiro alcançar um número determinado de degraus, ou subir e descer os degraus determinados.

Observação: "já-quem-pô" é uma forma de escolha ou seleção como o par ou ímpar, "cara ou coroa", etc. Na sua realização, dois participantes esconde-se uma das mãos atrás do corpo, e num ritmo compassado pronuncia-se; JÁ-QUEM-PÔ: A expressão "Pô" coincide com a apresentação da mão à frente dos competidores, indicando um dos seguintes sinais: (a) tesoura – punho semicerrado, dedos indicador e médio formando uma tesoura; (b) pedra – punho completamente cerrado; e (c) papel – mão completamente aberta. O jogo indica o vencedor seguindo a regra: a pedra quebra a tesoura, a tesoura corta o papel e o papel embrulha a pedra. Se mais de um jogador vencer a rodada, decidem entre si numa jogada especial.

14 - Travessia da floresta

Traçar no chão um retângulo bem grande (sendo a floresta). Dentro ficam três participantes, que são os pegadores; fora ficam os demais, à vontade. Dado o sinal de início, os jogadores que estão fora tentam cruzar o retângulo, isto é, a "floresta", sem serem pegos. Os três jogadores de dentro tentam pegar os outros "forasteiros" que cruzam a floresta de um lado para o outro. Quem for preso, passa a ajudar os pegadores.

15 - Palha ou chumbo

Dividem-se dois grupos de crianças. Um deles é sorteado para ficar junto a um poste, de cócoras, abraçando o poste e os demais segurando sua cintura e mantendo uma mesma altura. O primeiro componente do outro grupo, toma distância de cerca de dois metros e sobe nas costas de quem está na coluna junto ao poste. Em seguida sobe outro componente, até que todo o segundo grupo esteja sobre o primeiro. Nesse momento, o grupo de baixo começa a balançar, gritando: – PALHA OU CHUMBO? O jogo terminará quando todos os de cima forem derrubados. Invertem-se as posições: quem subiu agora ficará embaixo.

16 - De render (pique)

As crianças dividem-se em duas turmas. Sorteiam a turma que vai se esconder. Uma turma procura a outra.

17 - Cabeça pega o rabo

Formar uma coluna com o mínimo de oito elementos, cada um segurando na cintura do companheiro da frente. O primeiro jogador tenta pegar o último da coluna, que procura se desviar para não ser pego. Se conseguir, o primeiro jogador da coluna troca de lugar com o último.

18 - Dança da cobra

Formam-se duas equipes iguais, cada qual com quinze crianças pelo menos. Os dois grupos dispõem-se em colunas paralelas, atrás de uma linha de saída, riscada no chão. Os componentes de cada equipe conservam entre si a distância de 1,50 m. Ao sinal de início, o capitão de cada equipe corre para atrás, ziguezagueando entre os seus companheiros, tendo o cuidado de passar à frente de cada um. Isto feito, coloca-se atrás da coluna, a 1,50 m do último companheiro. Só então, grita: "– Já!", devendo o segundo grupo fazer o mesmo percurso, em que depois há de ser sucessivamente imitado pelo terceiro, quarto etc., até o fim. Se algum jogador deixa de passar entre quaisquer companheiros, a equipe perde um ponto. É desclassificada a equipe que perde três pontos. A vitória é da equipe que primeiro completar duas vezes seguidas o percurso total, isto é, o capitão volta, pela segunda vez, no início da coluna. Quando a equipe termina o primeiro percurso, o capitão, ao ver-se de novo à frente, grita: "– Outra vez!", cabendo ao último recomeçar a dança da cobra, no sentido oposto, isto é, ziguezagueando para frente.

Erros comuns: deve-se ter autodomínio (para conservar a formação, durante um jogo tão movimentado). Dentre os erros mais frequentes, convém assinalar, ainda, o do jogador que acaba de correr não se colocando distante do último, transformando a coluna, em pouco tempo, num mero ajuntamento de crianças.

19 - Finca

Jogo de 2 participantes: Atira-se um estilete (feito de pedaço de madeira e ferro afiado na ponta, ou qualquer coisa pontiaguda como uma chave-de-fenda), no chão em um ponto determinado. O jogo se inicia fazendo-se dois triângulos um de cada lado em barro firme ou areia da praia (de preferência após chuva). Objetivo do jogo é jogar fincando no chão, alternando vezes, tentando dar a volta no triângulo do adversário e voltar ao seu triângulo. Ao fincar no chão, o jogador faz um risco de finco a finco ligando pontos, direcionando as linhas quebradas até que um consiga fechar, ou melhor, ligar o seu lance ao ponto de partida. Observação: não pode fincar em cima da linha do outro ou passar por cima dela.

20 - Rouba bandeira

As crianças são divididas em dois grupos de igual número. Em cada campo, dividido também em dois, são colocadas duas bandeiras (de cada lado), no fundo dos campos. Cada grupo deve tentar roubar a bandeira do lado oposto, sem ser tocado por qualquer jogador daquele lado. Se for tocado fica preso e, como uma estátua, colado no lugar. Os adversários podem salvá-lo, bastando ir até o campo e tocar o companheiro. O lado que tiver mais meninos presos perde e o outro partido consegue finalmente roubar a bandeira. Vence quem pegar a bandeira primeiro independentemente de ter conseguido ou não colar os adversários.

21 - Amarelinha

Brincam quantas crianças quiserem e cada uma tem sua pedra. Quando não disputam na fórmula de escolha gritam: – Primeira! (será a primeira a começar). – Segunda! Quem falar em segundo lugar será a segunda, e assim sucessivamente. Desenham-se no chão as quadras da amarelinha, começando com o céu, 123456789 e 10 e inferno.

- 1) Joga-se a pedra na 1ª quadra, não podendo pular nela. Pula-se com um pé só nas quadras de uma só casa e com os dois pés no chão, na quarta e quinta casas, sétima e oitava, no céu e no inferno.
- 2) Segunda etapa: Chutinho. Vai-se chutando a pedra que foi jogada perto, antes do risco da amarelinha, com um pé só – deve-se percorrer toda a amarelinha, a começar da quadra 1. A pedra não pode bater na risca; quem errar passa a vez para outra criança até chegar sua vez novamente.
- 3) Na terceira etapa: joga-se sem pedra. Com os olhos vendados, o jogador pergunta: – Queimou? As outras respondem: – Não. Assim, casa por casa, até sua vez. Também na terceira casa é com um pé só. E os dois pés na 4ª e 5ª casas.
- 4) Quarta etapa: tirar casa. De costas, joga-se a pedra para trás; onde cair, essa casa será excluída. Risca-se a mesma com giz, podendo pisar nela com os dois pés.

22 - Lá vem o rato

As crianças ficam em círculo e outra permanece no centro, segurando uma corda (cordel) em cuja extremidade prende-se um peso que será o "rato". Ao início do jogo, a criança do centro deve girar a corda junto aos pés dos participantes que devem pular, não deixando que o rato o toque. A criança que deixar o rato pegá-la, é afastada do jogo. O jogo terminará quando só restar uma criança no círculo, a que será a vencedora.

23 - Chicotinho queimado

Uma criança esconde o chicotinho queimado, geralmente uma correia velha ou qualquer objeto escolhido, enquanto as demais tapam os olhos. Quando a criança que esconde acabar, diz: – Chicotinho queimado, cavalinho dourado! – Depois, todas vão procurar o chicotinho. Se uma criança estiver mais distante, a que escondeu o chicotinho dirá que ela está fria. Se mais perto, dirá que está quente. Dirá também que está esquentando ou esfriando, conforme a que estiver mais próxima se distancia ou se aproxima do chicotinho queimado. "Estar pelando" é estar muito perto do chicotinho. A criança que achar o chicotinho queimado sairá correndo, batendo com ele nas demais (no caso da correia velha). É ela que irá escondê-lo da próxima vez. Variação: O chicotinho queimado pode ser feito com massinha. Muito legal! Todos fecham os olhos e o que vai ficar responsável por esconder, ao invés de esconder vai pegar a massinha e escolher um molde na sala ou qualquer coisa que possa ser tocado com a massinha e deixar seu desenho gravado. Ela diz: – Chicotinho queimado, cavalinho dourado! – E todos vão tentar saber onde é que ela moldou o desenho, ou seja, de onde ela o tirou. Quem vencer, vai ser o responsável da vez seguinte.

24 - Cabra-cega de roda - 1

- Cabra cega?!
- Senhor.
- De onde vieste?
- De trás da serra.
- Que trouxeste?
- Um saquinho de farinha
- Dá-me um bocadinho.
- Não chega pra mim mais, minha velha.

As crianças todas tentam beliscar o saquinho de farinha que a cabra-cega, de olhos vendados, no meio da roda, tem em uma das mãos; e ela tenta agarrar as que dela se aproximam. A que se deixa prender, ou tocar, passa a ser a cabra-cega, e a brincadeira recomeça.

25 - Cabra-cega de roda - 2

Os olhos de uma criança são vedados. A brincadeira se dá em um quarto pequeno ou lugar com poucos móveis para que as crianças não se machuquem. A cabra-cega é girada pelas crianças e é dado o sinal para que ela comece a procurar. Quem ela tocar ou agarrar (deve ser previamente combinado) é a próxima cabra-cega.

26 - Cabo de guerra

(Puxar a corda)

Os partidos alinham-se, com os jogadores uns atrás dos outros, cada grupo segurando uma metade de uma corda dividida igualmente entre ambos. Deve-se amarrar um lenço no meio da corda e marcar o centro com uma linha no chão. A um dado sinal, começam a puxar a corda. Ganha a equipe que tiver conseguido puxar a maior parte dos integrantes para seu lado ou a maior parte da corda ao cabo de um período de um ou dois minutos.

(Cadeia)

As equipes alinham-se atrás dos seus respectivos chefes, e cada jogador segura pela cintura o que lhe fica em frente. Os dois chefes, que se defrontam, seguram um bastão em posição horizontal, perpendicularmente a uma linha traçada no solo. A um sinal os partidos puxam para trás, tratando cada um de fazer todos os jogadores do lado oposto atravessar a linha. Para tornar o jogo mais fácil, pode-se marcar uma segunda linha a 1,50 m (ou menos) de cada lado da linha central, ganhando o grupo que obrigar os outros a passarem essa marca.

(Em fileira)

Este interessante jogo de tração pode dispensar a corda. Na sua forma mais simples, as equipes formam fileiras de cada lado de uma linha traçada no chão. Consiste o jogo em puxar os membros da equipe oposta, fazendo-os atravessar a linha. O jogador que for assim arrastado passará para a equipe dos seus capturadores. Usando-se uma corda como linha de divisão entre as equipes, os jogadores colocam-se nos seus respectivos lados, com as mãos na corda, puxando os outros por meio dela. Uma outra variante estipula o uso de bastões para cada par de jogadores contrários.

27 - Ata e desata

(estafeta)

Uma cadeira (ou estaca) e uma fita colorida para cada equipe. Como para o "Revezamento simples em coluna". Sobre a linha de retorno e bem em frente a cada partido, coloca-se uma cadeira, à qual se amarra, com um lado frouxo, uma fita.

Semelhante ao do revezamento acima, devendo cada jogador ir até à cadeira, desatar o laço (ou atá-lo, conforme o caso), deixando a fita sobre o assento, antes de voltar para bater na mão do seguinte. A fita é hora atada ou desatada pelos componentes de cada equipe.

Constitui faltas, que acarretam a partida, perda de um ponto, além das indicadas pelo revezamento simples: deixar de atar (ou desatar) a fita; dar um laço que não se mantenha firme, até o jogador seguinte chegar à cadeira.

Variantes:

- A fita, depois de desamarrada, não é deixada na cadeira, mas trazida na mão e entregue ao jogador seguinte.
- Atrás de cada partido e a 3 m do último jogador, fica outra cadeira. Cada criança corre para o lugar onde a fita está amarrada, desata-a e leva-a para o lado oposto, deixando-a presa em outra cadeira.
- Em variante encontrada no Coréia, cada criança tem uma flor de papel, com barbantes dos lados. Ao chegar a sua vez, amarra a flor numa estaca, a qual, findo o jogo, está coberta de flores

28 - Quebrar panela

Quebrar uma panela de barro, cheia de bombons, "chicletes" e pendurada num cordão grosso. Com os olhos tapados e um pau na mão, a criança se movimenta, vagarosamente, para dar pancada na panela de barro até quebrá-la. A criança para quebrar o vaso deve ficar de olhos vendados, tendo o orientado o cuidado de não deixar que ela fique debaixo da panela. Para isso usar um bastão grande.

29 - Cadê o toucinho que estava aqui?

Toca-se em cada dedo da criança, dizendo o nome popular de cada um: Mindinho, seu vizinho, pai de todos, fura-bolos e mata-piolhos. Ou: "Este diz que quer pão, este diz que não há, este diz que furtará, este diz 'alto lá', este diz que Deus dará". Em seguida, pega-se a mão da criança e, com a ponta do indicador cutucando-lhe a palma, iniciando a brincadeira de perguntas e respostas:

- | | |
|--------------------------|-----------------------|
| – Cadê o toucinho daqui? | – Foi carrear trigo. |
| – Gato comeu. | – Cadê o trigo? |
| – Cadê o gato? | – Galinha espalhou |
| – Foi pro mato. | – Cadê a galinha? |
| – Cadê o mato? | – Foi botar ovo. |
| – Fogo queimou. | – Cadê o ovo? |
| – Cadê o fogo? | – Padre bebeu. |
| – Água apagou. | – Cadê o padre? |
| – Cadê a água? | – Foi rezar uma missa |
| – Boi bebeu. | – Cadê a missa? |
| – Cadê o boi? | |

Nesse instante, a pessoa, usando os dedos médio e indicador, fará os dois supostos pezinhos, que sobem pelo braço, até provocar cócegas nas axilas da criança:

- Foi por aqui, aqui, aqui...ACHOU!.

VARIAÇÃO: pega-se a mão da criança e diz-se: – Nesta mãozinha havia cinco pintinhos. Pega-se o primeiro dedo e diz-se: – Um saiu por aqui. Outro dedo: – Outro por aqui. E assim por diante. Depois chega galinha, que são os dedos da pessoa ciscando a palma da criança: – Cadê os meus pintinhos, có, có, có?. A pessoa vai procurando pelo braço, como acima.

30 - Panelinha

Esta brincadeira é uma espécie de concurso de "sisudez". As crianças se espalham à vontade, e uma, que é o "mestre", cantarola:

- Fon-fin, fon-fá! Panelinha, panelá! Quem rir e falar, come tudo quanto há... Fechou a rosca.

Com isso ficam todas em silêncio e procuram fazer as caras mais sérias do mundo, até que uma das crianças, não aguentando mais, fala ou cai na risada. O "mestre" aponta-lhe um dedo acusador e grita: – Comeu!

A criança apontada retira-se do brinquedo, que se repete desde o início, e assim sucessivamente. A última a se retirar, portanto a que mais tempo se mantém silenciosa, é aclamada vencedora, e será o "mestre", em caso de repetição da brincadeira.

31 - Contrário

Uma criança é escolhida no grupo por alguma fórmula de escolha. Ela ordena para as demais: – Andem para frente!. E elas deverão andar para trás, executando as ordens sempre ao contrário. As crianças que forem errando irão sendo excluídas. A última que ficar será a que irá dar as próximas ordens para que a brincadeira prossiga.

32 - Onde está o chocalho?

Material: Um chocalho, uma venda de pano e lenços de papel.

Preparação: As crianças formam uma roda, sendo uma destacada para ir ao centro e ter os olhos vendados.

Para iniciar o jogo, a professora entrega o chocalho, sem fazer ruído, a uma das crianças da roda. Esta passa a agitá-lo, enquanto a do centro, guiada apenas por tal som, deve descobrir a colega que tem o chocalho. Se acertar recebe palmas e escolhe um companheiro para substituí-la na repetição do jogo. (No caso de demonstrar dificuldade, a professora, habilmente, procurará ajudá-la, com pistas).

33 - Par ou ímpar

Regra do jogo: A preliminar para muitos jogos infantis, é tirar o par ou ímpar. Os dois jogadores ou os dois diretores do jogo, ficam à frente, um diz: – Par! – o outro diz: – Ímpar! – ou vice-versa, mantendo a mão direita fechada atrás. Trazem as mãos para frente com a palma para baixo, simultaneamente, apresentando um, dois, três, quatro ou cinco dedos, ou nenhum. Somam-se os números. Se a soma é um número par, ganhou o que disse: "par". Esse tem direito a começar o brinquedo ou escolher o primeiro comparsa.

34 - Palitinhos

A brincadeira consiste em acertar-se o número de pontos que está na mão do adversário, ou dos adversários, somando-os aos seus. Para isso, cada jogador utiliza 3 palitos, no máximo, podendo em cada partida colocar na mão todos os 3. Caso contrário, jogará com 2, com apenas 1, e ainda poderá sair jogando com a mão vazia, ou seja, zero ponto (sair de lona), deixando os palitos escondidos na outra mão. O jogo começa quando os participantes expõem uma das mãos fechadas, com os palitos, para que cada um dando um palpite adivinhe a quantidade de palitos contidos nas mãos dos adversários juntados aos da sua. Depois de todos dizerem um número (que equivalerá à soma de todos), pela ordem, abrem a mão, para a soma dos pontos. O vencedor começa.

35 - *Malmequer*

Quando alguém não tem certeza de que seu amor é correspondido, usa o jogo do Malmequer (*Calêndula arvensis*), cujas pétalas brancas e amarelas, são tiradas uma a uma enquanto a pessoa vai dizendo: "mal-me-quer", "bem-me-quer", alternadamente até acabarem-se as pétalas. A última pétala dirá se seu amado a quer bem ou mal. Como essa flor é mais comum nos campos, nas cidades é substituída pelas margaridas.

36 - *Boca de forno*

Escolhe-se uma criança para iniciar a brincadeira, que será o Mestre, e é colocada no centro da roda. Ela começa o jogo dizendo os seguinte diálogo:

- Boca de forno? Todos respondem: – Forno!
- Tira bolo? Todos respondem: – Bolo!
- Farão tudo que seu mestre mandar? Todos repetem: – Faremos todos!
- E se não fizerem? Respondem: – Ganharemos bolo!
- Vai ali, vai ali e faz...

A frase era completada com a ordem de executar uma ação qualquer a certa distância, como: beijar um poste, dar "boa noite" a alguém que estivesse à janela, trazer um objeto.

Os meninos partem em direção ao alvo, cumprem a tarefa proposta pelo Mestre e voltam em disparada, pois o último que chegar leva bolos e fica na espera. Antes de aplicar o bolo o Mestre pergunta: – que tipo de bolo vou dar nesse aqui? E quantos? E todos dão palpites. Mas o mestre diz a palavra final.

Bolos: Os bolos são prendas a serem definidas na construção das regras e será aplicada com o último a chegar ou a realizar a tarefa do comando do mestre.

37 - *Fotografias em colher*

Nenhum livro de jogos seria completo sem este brinquedo, pois é muito divertido. Um de dois jogadores, que estão de combinação, sai da sala, e o que fica “tira uma fotografia” de qualquer pessoa, pondo-lhe uma colher em frente do rosto e conservando-a assim, durante um ou dois segundos. O que está de fora é chamado. Entra na sala, pega a colher, examina-a e diz o nome da pessoa cuja fotografia foi tirada. Os que ignoram o truque ficam admirados, porém o método é simples.

O companheiro que permanece na sala e tira a fotografia, toma a mesma posição e atitude em que se acha a pessoa fotografada. Se esta estiver com as pernas cruzadas ou estiver fumando, o companheiro toma a mesma atitude. Portanto, é preciso comparar a posição do companheiro com a dos que estão brincando, para saber de quem é a fotografia.

38 - Jogo da velha

Jogo de dois participantes, que se desenvolve sobre um traçado básico, formado por dois pares de linhas verticais cortados por duas horizontais. Os adversários, que alternam nas jogadas, tentam ocupar três casas seguidas em qualquer um dos sentidos. Ganha aquele que primeiro atingir o objetivo. Diz-se que deu velha quando há empate. As casas são assinaladas com O ou X ou então marcadas com pedrinhas, caroços de milho e feijão.

39 - Mamãe, eu posso ir?

Uma criança é escolhida para ser a mãe e as outras serão filhas. De uma distância é estabelecido o seguinte diálogo:

- Mamãe, eu posso ir?
- Pode.
- Quantos passos?
- Três de elefante.

A criança dá três grandes passos em direção à mãe. Outra criança repete. – Mamãe, eu posso ir? – Pode. – Quantos passos? – Dois de cabrito. Dá dois passos médios em direção à mãe. – Mamãe, eu posso ir? – Pode. – Quantos passos? – Quatro de formiga. Quatro passos diminuídos à frente. A primeira das filhas que atingir a mãe assume o posto.

40 - Serra, serra, serrador

Duas crianças se põem de frente e dão-se as mãos. Depois, ficam balançando os braços, indo e vindo, enquanto falam: – Serra, serra, serrador! Serra o papo do vovô! Quantas tábuas já serrou? – Uma delas diz um número e as duas, sem soltarem as mãos, dão um giro completo com os braços, num movimento gracioso. Repetem os giros até completar o número dito por uma das crianças.

Varição: Feita com criança de colo. Coloca-se a criança no colo com as pernas voltadas para quem está sentado. Segura-se nas mãos da criança e a leva com a cabeça até seus joelhos e retorna-a ao peito, puxando-a dizendo: – serra, serra serrador... Quantas tábuas já serrou... é uma, é duas, é três é quatro... – e cada vez que diz o número leva a criança até os joelhos. O jogo acaba quando a criança começar a sorrir. Tendo o cuidado para não deixá-la tonta.

41 - Quantos dedos?

Este jogo começa do mesmo modo que o “Pedra, papel, tesoura”, com a diferença de que, quando se conta “três” os jogadores avaliam o número de dedos abertos. Mostram as mãos, com alguns dedos fechados e outros esticados. O jogador que acerta o número dos dedos esticados ou o que mais se aproxima, ganha um ponto. Cinco pontos decidem o jogo.

42 - Peteca

Quando os portugueses chegaram ao Brasil, encontraram os índios brincando com uma trouxinha de folhas cheia de pequenas pedras, amarrada a uma espiga de milho, que chamavam de Peteca, que em tupi significa "bater". A brincadeira foi passando de geração em geração e, no século 20, o jogo de peteca tornou-se um esporte, com regras e torneios oficiais.

43 - Cama de gato

A cama de gato é uma brincadeira com barbante. Consiste em trançar um cordão entre os dedos das duas mãos e ir alterando as figuras formadas. Provavelmente de origem asiática, a brincadeira é praticada em diversas partes do mundo. Uma versão mais moderna é trançar um elástico com as pernas.

44 - Cinco Marias

Também chamada de três marias, jogo do osso, onente, bato, arriós, telhos, chocos, nécara etc., é um jogo, de origem pré-histórica, que pode ser praticado de diversas maneiras. Uma delas é lançar uma pedra para o alto e, antes que ela caia no chão, pegar outra peça. Depois tentar pegar duas, três ou mais, ficando com todas as peças na mão. Na Antiguidade, os reis praticavam com pepitas de ouro, pedras preciosas, marfim ou âmbar. No Brasil, costuma ser jogado com pedrinhas, sementes ou caroços de frutas, ossos ou saquinhos de pano cheios de areia.

45 - Pipa

Pipa, papagaio, arraia, raia, quadrado, pandorga... As pipas apareceram na China por volta do ano 1000 antes de Cristo, como forma de sinalização. Sua cor, desenho ou movimento poderia enviar mensagens entre os campos. Os chineses eram peritos em construir pipas enormes e leves. Da China, elas foram para o Japão, para a Índia e depois para a Europa. Chegaram ao Brasil trazidas pelos portugueses. Os tipos de pipa mais conhecidos são o de três varas, o de cruzeta e o de caixa. Para confeccioná-las bastam algumas folhas de papel, varinhas e linha.

46 - Trava-línguas

São brincadeira e jogos de palavras difíceis de serem pronunciadas. Todos os trava-línguas são propostos por fórmulas tradicionais, como por exemplo: “fale bem depressa”; “repita três vezes”; “diga correndo”, e similares. O importante no trava-língua é que ele deve ser repetido de cor, que as crianças memorizem-no e o pronunciem várias vezes seguidas e tão depressa quanto possível. Lido, e devagar, perde a graça e sua finalidade.

Algumas sugestões de trava-línguas:

- O peito do pé do pai do padre Pedro é preto.
- A babá boba bebeu o leite do bebê.
- O dedo do Dudu é duro
- A rua de paralelepípedo é toda paralelepipedada.
- Quem a paca cara compra, cara a paca pagará.
- O Papa papa o papo do pato.
- Farofa feita com muita farinha fofa faz uma fofoca feia
- Norma nina o nenê da Neuza.
- A chave do chefe Chaves está no chaveiro.
- Sabia que a mãe do sabiá sabia que sabiá sabia assobiar?
- Um limão, dois limões, meio limão.
- É muito socó para um socó só coçar!
- Nunca vi um doce tão doce como este doce de batata-doce!
- O padre pouca capa tem, pouca capa compra.
- Chega de cheiro de cera suja!
- É preto o prato do pato preto.
- Bagre branco; branco bagre.
- Um tigre, dois tigres, três tigres.
- Três tristes tigres trigo comiam.

A aranha e a jarra

Debaixo da cama tem uma jarra.
Dentro da jarra tem uma aranha.
Tanto a aranha arranha a jarra,
Como a jarra arranha a aranha.

A largatixa da tia

Larga a tia, largatixa!
Lagartixa larga a tia!
Só no dia em que a sua tia
Chamar a largatixa de lagartixa.

Caju

O caju do Juca
E a jaca do cajá.
O jacá da Juju
E o caju do Cacá.

Sapo no saco

Olha o sapo dentro do saco
O saco com o sapo dentro
O sapo batendo papo
E o papo soltando vento.

Mafagafos

Um ninho de mafagafa
Com sete mafagafinhos
Quem desmafaguifar o ninho de mafagafos
Bom desmafaguifador será.

Velho Félix

Lá vem o velho Félix,
Com um fole velho nas costas,
Tanto fede o velho Félix,
Como o fole do velho Félix fede.

A aranha e a jarra

Debaixo da cama tem uma jarra.
Dentro da jarra tem uma aranha.
Tanto a aranha arranha a jarra,
Como a jarra arranha a aranha.

A largatixa da tia

Larga a tia, largatixa!
Largatixa larga a tia!
Só no dia em que a sua tia
Chamar a largatixa de largatixa.

Caju

O caju do Juca
E a jaca do cajá.
O jacá da Juju
E o caju do Cacá.

Luzia e ss lustres

Luzia lustra os
Lustres listrados.

Maluca

Tinha tanta tia tantã.
Tinha tanta anta antiga.
Tinha tanta anta que era tia.
Tinha tanta tia que era anta.

Molenga

Maria-mole é molenga. Se não é molenga não é maria-
mole.
É coisa malemolente, nem mala, nem mola,
nem maria, nem mole.

O desenladrilhador

Essa casa está ladrilhada.
Quem a desenladrilhará?
O desenladrilhador que a desenladrilhar,
Bom desenladrilhador será!

O pinto pia

A pipa pinga.
Pinga a pipa,
O pinto pia,
A pipa pinga.
Quanto mais
O pinto pia
Mais a pipa pinga.

Gato escondido

Gato escondido
Com rabo de fora
Tá mais escondido
Que rabo escondido
Com gato de fora.

Tempo

O tempo perguntou ao tempo,
Quanto tempo o tempo tem,
O tempo respondeu ao tempo,
Que não tinha tempo,
De ver quanto tempo,
O tempo tem.

Seu Tatá

O seu Tatá, tá?
Não, o seu Tatá não tá,
Mas a mulher do seu Tatá, tá.
E quando a mulher do seu Tatá tá,
É a mesma coisa que o seu Tatá tá, tá?

O pintor português

Paulo Pereira Pinto Peixoto,
Pobre pintor português,
Pinta perfeitamente
Portas, paredes e pias,
Por parco preço, patrão.

O rato roeu

O rato roeu a roupa do rei de Roma,
O rato roeu a roupa do rei da Rússia,
O rato a roer roía.
E a Rosa Rita Ramalho
Do rato a roer se ria.
A rata roeu a rolha
Da garrafa da rainha.

Papa papão

Se o papa papasse pão.
Se o papa papasse papa.
Se o papa papasse tudo,
Seria um papa papão.

O rato

O rato roeu a roupa,
Do rei de Roma.
e a rainha, de raiva,
roeu o resto.

O tecelão

Tecelão tece o tecido
Em sete sedas de Sião
Tem sido a seda tecida
Na sorte do tecelão

Atrás da pia

Atrás da pia tem um prato
Um pinto e um gato
Pinga a pia, apara o prato
Pia o pinto e mia o gato.

47 - Parlendas

As parlendas são versinhos com temática infantil que são recitados em brincadeiras de crianças. Possuem uma rima fácil e, por isso, são populares entre as crianças. Muitas parlendas são usadas em jogos para melhorar o relacionamento entre os participantes ou apenas por diversão. Muitas parlendas são antigas, e algumas delas foram criadas há décadas. Elas fazem parte do folclore brasileiro, pois representam uma importante tradição cultural do nosso povo.

Alguns exemplos de parlendas:

<p>Um, dois, feijão com arroz. Três, quatro, feijão no prato. Cinco, seis, chegou minha vez Sete, oito, comer biscoito Nove, dez, comer pastéis.</p> <p>– Cala a boca! – Cala a boca já morreu! Quem manda em você sou eu!</p> <p>Dedo Mindinho Seu vizinho, Pai de todos, Fura-bolos, Mata-piolhos.</p>	<p>Serra, serra, serrador! Serra o papo do vovô! Quanta tábua já serrou?</p> <p>Um elefante amola muita gente... Dois elefantes... amola, amola muita gente... Três elefantes... amola, amola, amola muita gente... Quatro elefantes amola, amola, amola, amola muito mais... (continua...)</p> <p>– Enganei um bobo... Na casca do ovo!</p>
--	--

48 - Ciranda de Pernambuco

Vamos cirandar!

Objetivos

- Criação de movimentos.
- Conhecer a cultura de outros povos.

Conteúdo

- Movimento.
- Tradições culturais.
- Linguagem corporal

Material necessário: Cartolina, giz de cera, maquina fotográfica. Fotografias, músicas de Itamaracá, vídeos e textos sobre a ciranda pernambucana.

Estratégias:

1ª etapa

Mostre às crianças as fotos e os vídeos de uma ciranda pernambucana e pergunte se elas conhecem a dança, as músicas e os movimentos. Monte um cartaz para registrar os comentários, dividindo-o em "O que já sabemos" e "O que não sabemos sobre a ciranda pernambucana".

2ª etapa

Convide a turma para dançar em roda com as músicas de Lia de Itamaracá, ensinando os movimentos básicos da dança que imitam as ondas do mar, algumas cantigas de ciranda e conte-lhes a história da ciranda do estado de Pernambuco.

3ª etapa

Leia os textos sobre cirandas de Pernambuco e complete o cartaz com novas informações.

4ª etapa

Proponha que dancem mais uma ciranda pernambucana. Avise que vai fotografar para depois montar junto com os educandos um mural de imagens sobre cirandas.

5ª etapa

Ofereça giz de cera para que todos desenhem uma ciranda. Coloque as produções junto ao cartaz. Mostre as fotos ao grupo e juntos selecionem as que retratam a ciranda pernambucana. Criem as legendas para as imagens.

6ª etapa

Depois de todos apreciarem os desenhos faça uma exposição de toda a produção do trabalho.

49 - Cantigas de cirandas de Pernambuco

Ciranda do amor

Lia de Itamaracá

Quero saber quantas estrelas tem no céu
 Quero saber quantos peixes tem no mar
 Quero saber quantos raios tem o sol
 Eu só desejo é a luz do seu olhar
 Não sei meu amor
 Não sei, eu não posso falar
 Só sei meu amor
 Foi na ciranda
 Que aprendi a te amar

Minha ciranda

Lia de Itamaracá

Minha ciranda não é minha só, ela é de todos nós
 A melodia principal quem guia é a primeira voz
 Pra se dançar ciranda
 Juntamos mão com mão
 Formando uma roda
 Cantando uma canção

Eu sou Lia (Ciranda de Lia)

Lia de Itamaracá

Composição: Paulinho da Viola

Eu sou Lia da beira do mar
 Morena queimada do sal e do sol
 Da Ilha de Itamaracá
 Quem conhece a Ilha de Itamaracá
 Nas noites de lua
 Prateando o mar

Eu me chamo Lia e vivo por lá
 Cirandando a vida na beira do mar
 Cirandando a vida na beira do mar
 Vejo o firmamento, vejo o mar sem fim
 E a natureza ao redor de mim
 Me criei cantando
 Entre o céu e o mar
 Nas praias da Ilha de Itamaracá
 Nas praias da Ilha de Itamaracá

Boa Viagem

Lia de Itamaracá

Boa Viagem, oh que linda praia
 Quantas sereias a se bronzear
 Tem uma igreja que é o dom da natureza
 É uma beleza olhando a beira-mar

Ele não sabe o que é o amor

Lia de Itamaracá

Ele não sabe o que é o amor
 E eu não posso viver sem ele
 Tava dormindo acordei sonhando
 Puxando o fio do cabelo dele
 Lá, lá, lá, lá, laia

Cirandeiro

Cantigas Populares

Composição: Edu Lobo

Cirandeiro, cirandeiro ó
 A pedra do teu anel brilha mais do que o sol
 Mande fazer uma casa de farinha bem maneirinha que o vento possa levar
 Oi passa o sol, oi passa a chuva, oi passa o vento
 Só não passa o movimento do cirandeiro a rodar

Lia

Gilberto Gil

Composição: Letra: Caetano Veloso / Música: Gilberto Gil

Eu estava na beira da praia ouvindo as pancadas das águas do mar
Esta ciranda quem me deu foi Lia que mora na ilha de Itamaracá
Eu estava sem saber da vida a manhã perdida na beira do mar
Eu estava na beira e não via que o mar prometia morrer, deslindar
Depois veio aquela menina
E meu corpo queria crescer, navegar
Essa manhã de dor, essa alegria
Essa vontade nova em frente ao mar
Essa primeira esperança comovida
De ter de, de ter de atravessar
Essa janela aberta, essa varanda
Essa manhã desesperada e branda
Essa ciranda quem me deu foi Lia
Que mora na ilha de Itamaracá