

Curso para Formação de Evangelizadores

Módulo 4



Aprender a Fazer



Federação Espírita do Paraná

Departamento de Infância e Juventude

2009

Módulo 4 = Aprender a Fazer

- Brincadeiras
- Artes plásticas (Jogos com sucatas, EVA)
- Música

1. JOGOS E BRINCADEIRAS

Em todas as fases da vida, o ser humano descobre e aprende coisas novas, por meio do contato com seus semelhantes, do domínio que exerce sobre o meio e das experiências decorrentes desses exercícios.

Nascemos para aprender, criar, recriar, descobrir, evoluir e nos apropriamos desse conhecimento já a partir do nascimento, desde o mais simples (segurar o pé e observá-lo) até o mais complexo (resolver problemas), e esse aprendizado é que nos garante a sobrevivência e nos permite a integração na sociedade de forma ativa, participativa e crítica.

O jogo, o brinquedo e o lúdico, têm um papel fundamental para a realização desses aprendizados, pois fazem parte da vida da criança já nos primeiros anos de vida, quando ela pega por pegar, joga por jogar, balança as mãos, o corpo e entrega-se às ações centradas nela. Simboliza a relação pensamento-ação e constitui, provavelmente, a matriz de toda atividade lingüística e torna possível o uso da fala, do pensamento e da imaginação.

Inicialmente não tem caráter lúdico, o jogo confunde-se com as características sensório-motoras, para depois reproduzir ações por prazer e risos. O primeiro brinquedo da criança é o próprio corpo, depois os objetos do meio.

A aprendizagem é feita de maneira empírica, inicialmente por meio dos objetos e sem intenção, mas a partir das experiências e registros estabelecidos, a criança irá construindo os esquemas, que permitirão o desenvolvimento do simbólico e a reprodução das ações programadas. Através do manuseio do objeto essas abstrações vão se tornando possíveis; ao explorar um objeto macio, flexível, duro, pesado, leve, etc. as sensações táteis e emocionais causadas por esse manuseio, fazem a criança diferenciá-los uns dos outros, e a buscar os que lhe dão prazer. Ex. pega um brinquedo macio e flexível, ao apertá-lo ele emite um som que lhe chama a atenção, o bebe guarda então, a sensação tátil, auditiva e emocional pelo prazer do manuseio, ao pegar outro brinquedo experimenta apertá-lo mas, ele é duro e áspero, joga-o no chão e vai buscar entre os brinquedos o que ele “quer” manuseando-os até encontrar o que se identifique com os registros já estabelecidos.

Portanto a abstração reflexiva envolve a construção de relações entre objetos; só se percebe o macio ou o áspero a partir da comparação entre esses dois objetos, essas duas texturas, não tem existência na realidade do objeto.

A criança progride na construção do pensamento lógico pela coordenação das relações simples que anteriormente criou com os objetos. Quando uma criança brinca com bonecas, bolas e miniaturas, ela recompõe, designa espaço, função, dramatiza suas aflições e relações etc. Inicialmente fará isso por meio dos brinquedos e objetos que manusear, mas a aprendizagem real acontecerá, quando mudanças forem registradas na sua conduta por meio dessas experiências.

As atividades lúdicas e os jogos proporcionam experiências cognitivas e biológicas, pois permitem discriminar, contar, selecionar, separar, medir, etc.; que possibilitam a aprendizagem consciente de regras sociais, normas, concepções, funções, condutas, etc.; como também emocionais, esperar a vez, respeitar o outro, perder, ganhar, sentir prazer, desprazer, que possibilitam a aprendizagem inconsciente de tolerância à frustração, o egocentrismo inicial, construção da moral, etc.

“...O importante é nos darmos conta de que o aprendizado em si não é entediante e pode até ser muito divertido, incluindo-se os jogos em todas as atividades humanas. O que o tornou ascético e esterilizado e, por isso, impaladável, como a comida sem sal, foram o método racional e a exclusão do subjetivo....”
(Carlos Byington)

2. HISTÓRICO DOS JOGOS

O jogo e o brinquedo podem ser vistos como elementos de transmissão da cultura, religião, trabalho, mitos e ritos. Autores como Huizinga (1950), consideram os jogos como fonte principal da cultura e que eles podem ser mais antigos que o trabalho.

Entre os primitivos por meio da dança, caça, pesca. Tinha função educadora e representava a sobrevivência. Vários jogos e brinquedos têm algumas dessas origens: O tambor, usado pelos primitivos, tem função religiosa e mágica, assim como o pião, que era um dado giratório de adivinhação, o papagaio que veio do oriente e representava a alma, a boneca foi objeto de adoração e representação.

Estudando-se historicamente alguns jogos atuais, vemos que remontam à antigas cerimônias religiosas, onde os mitos eram dramatizados por meio de jogos de bola.

Estudando-se as brincadeiras e jogos infantis percebe-se, em muitos deles, a evolução da espécie humana representada. Eles podem variar conforme a cultura e o meio ambiente em que são reproduzidos, mas quase sempre possuem uma estrutura básica que os identifica. Modificam-se de acordo com a época (evolução intelectual e social), perdendo seus primeiros significados e funções, mas conservam o aspecto lúdico e representativo da cultura.

3. OS JOGOS E O BRINQUEDO NA ATUALIDADE

A vida cotidiana, principalmente a das grandes cidades, é sobrecarregada com o excesso de responsabilidades impostas pela sociedade às pessoas, que cada vez mais se impõem necessidades: objetos, informação, formação profissional, manter a saúde e a boa forma etc. Dentro dessa realidade, a família passa a cultivar uma idéia falsa de mundo, onde o prazer não está no brincar, no construir, na invenção de novas funções para objetos e situações, no participar ativamente da fantasia para que possa mais adiante, vivenciar a realidade de forma sadia.

Essas exigências estimulam desajustes sociais como o medo, a insegurança, a violência, a falta de tempo e de espaço e provocam reflexos também na dinâmica familiar. Os pais não têm tempo para as brincadeiras, jogos, lazer, conversas de final de tarde, que possibilitavam a troca de conhecimento e de valores sociais, morais e culturais; as crianças têm poucas oportunidades de brincar em áreas livres, quintais, praças, assim como de vivenciar através das brincadeiras infantis, as experiências sociais, cognitivas e afetivas que elas proporcionam.

Numa tentativa de restabelecer essas atividades, a sociedade de consumo cria brinquedos cada vez mais sofisticados e perfeitos que são cópia fiel dos reais, mas que, na maioria das vezes, não proporcionam as experiências que os anteriores possibilitavam. Para uma criança, quanto mais bonito, perfeito e sofisticado for um brinquedo, menos possibilidade terá de criar sobre ele e se distanciará do seu real valor que é o brincar. O brinquedo em si não representa a brincadeira, o seu conteúdo está no ato de brincar que ele proporciona. Ao pegar um cabo de vassoura, colocá-lo entre as pernas e sair cavalgando, a criança torna-se cavaleiro, mocinho, bandido, domador. Os brinquedos deverão estar revestidos do brincar para atenderem ao seu significado mais profundo.

Os brinquedos atuais variam entre os jogos eletrônicos, que retratam os desajustes em que vivemos: guerras, mortes, combates e os sofisticados que representam cada vez mais o real, passando para os de computadores em rede e caça niqueis utilizados pelos jovens, até os sex-shopping, bingos e jogos de azar utilizados pelos adultos, deixando assim, poucas alternativas para a fantasia, a interação social, a elaboração mental, cognitiva, emocional e espiritual, que servem de estímulos para a capacidade inventiva, criativa e oferecem novas chances de estruturação pessoal (intelectiva, emocional e espiritual) e social.

4. BRINQUEDO É INSTRUMENTO PARA...

a) Desenvolvimento e Aprendizagem

O brinquedo proporciona o aprender-fazendo e para ser melhor aproveitado é conveniente que proporcione atividades dinâmicas e desafiadoras, que exijam participação ativa da criança.

b) Inteligência e Concentração da Atenção

O brinquedo estimula a inteligência porque faz com que a criança solte sua imaginação e desenvolva sua criatividade.

Como consequência da realização de uma atividade agradável, e que provocou concentração, a criança fica mais calma.

c) Desenvolvimento da Linguagem

Oportunidade para nutrir a linguagem da criança.

O entusiasmo da brincadeira faz com que a linguagem verbal se torne mais fluente e haja maior interesse pelo conhecimento de novas palavras.

d) Desenvolvimento da Sociabilidade

As relações cognitivas e afetivas, conseqüentes da interação lúdica, propiciam amadurecimento emocional e vão, pouco a pouco, construindo a sociabilidade infantil.

No jogo, a lei não deriva do poder ou da autoridade, mas das regras, portanto, do jogo em si. Conhecidas as normas, todos têm as mesmas oportunidades, e participando do jogo, a criança aprende a aceitar regras, pois o desafio está, justamente, em saber respeitá-las.

5. JOGO E O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Como foi abordado no início, o lúdico e o brincar fazem parte da vida do ser desde o seu nascimento e o acompanham até na velhice, mas eles estão presentes de forma mais intensa, nas primeiras fases da vida infantil, contribuindo plenamente para o desenvolvimento das áreas bio-psico-espiritual-social.

Passaremos a descrever as fases do desenvolvimento psicogenético da criança segundo Piaget.

a) Fase sensório-motora (0–2 anos aproximadamente)

- ◆ desenvolvimento dos sentidos, dos movimentos, músculos, percepção e cérebro;
- ◆ ouvindo, olhando, apalpando, pegando, mexendo em tudo, levando os objetos à boca se diverte, conquista novas experiências e desenvolve suas estruturas cognitivas, mentais e emocional;
- ◆ Executa movimentos com o corpo, encolhe e estica os membros, explora cada parte;
- ◆ Necessita do adulto para a intermediação do conhecimento e social;
- ◆ Os objetos têm função exploratória;
- ◆ Contribuem a leitura de histórias, conversas, brincadeiras, correr, permitir a sua fala, etc.;
- ◆ Quanto mais estímulo, mais se desenvolve: organiza, percebe, cria novas alternativas, abstrai os atributos dos objetos, cores, funções, etc.

b) Fase Simbólica Global (2–4 anos aproximadamente)

- ◆ Movimentos físicos intencionais, movimentos motores mais específicos, utilizando-se principalmente das mãos: adora rasgar, amassar, encaixar objetos intencionalmente, montar e desmontar dando aos brinquedos uma intenção inteligente, brincadeiras que necessitem de movimentos corporais;
- ◆ Brinca de casinha, de imitação, dança, corre, pula, desce e sobe em lugares altos utilizando-se de suportes, expressa o que viu e internalizou do mundo;
- ◆ Inicialmente a brincadeira é diversão, prazer, exploratória, transforma-se em recursos de reelaboração criativa;
- ◆ Adora ouvir histórias, contar suas histórias, brincar de esconde-esconde;
- ◆ As brincadeiras mais simples são realizadas com o maior dos interesses;
- ◆ Quanto mais informações, mais registros cerebrais;
- ◆ Fase do egocentrismo, gostam de estar junto do outro, mas não repartem o que é seu, não coordenam seus esforços para o outro;
- ◆ Brinquedos socializados e jogos de regras não funcionam.

c) Fase Intuitiva (4–6/7 anos aproximadamente)

- ◆ Exercícios psicomotores;
- ◆ Jogos passam a ter seriedade – tem sentido funcional e utilitário;
- ◆ O corpo em movimento: correr, pular, saltar, arremessar, nadar, dançar, etc;
- ◆ Rabiscar, pintar, amassar, modular;
- ◆ Tudo quer saber e imitar – fase dos porquês;
- ◆ Por meio da linguagem começa a reconstruir a ação, a evocar e representar o mundo;
- ◆ Brinca em grupo, sem observar regras, quer sempre ganhar e muda as regras para isso;
- ◆ Gosta de brinquedos com os quais possa operar, modificar, inventar, construir histórias, miniaturas, quebra-cabeça simples, jogos de montar;

d) Fase das Operações Concretas (6/7– 11/12 anos aproximadamente)

- ◆ Incorporará os conhecimentos sistematizados, consciência dos atos, cooperação com os semelhantes;
- ◆ Práticas esportivas,
- ◆ Atividade-jogo;
- ◆ Jogos construtivos, com regras, que representem acontecimentos da vida real;
- ◆ Os brinquedos e brincadeiras aparecem como forma de interação social; ensinam a vivenciar as relações sociais;

e) Fase Hipotético-Dedutivo – Operações Formais (a partir dos 11/12 anos)

- ◆ Jogos atividades adaptativas ao equilíbrio físico;
- ◆ Princípios de descobertas, de julgamento, criatividade, criticidade, amadurecimento das relações sociais;
- ◆ Atividades e jogos que estimulem o desafio, a perspicácia, a auto-superação, conquistas novas;
- ◆ Observação científica, jogos intelectuais, de regras, quebra-cabeça, pesquisa, projetos, jogos eletrônicos, aventuras, corridas, jogos de mistério, vivência em grupo;

Na visão piagetiana, nas crianças até 2 anos, fase em que aparece a linguagem, a atividade lúdica ocorre essencialmente através do exercício; brinca pelo simples prazer de rolar, produzir sons, bater, explorar, tirar prazer, repetindo as ações e observando seus efeitos e resultados, adquirem as experiências necessárias que construirão a base do pensamento nos níveis posteriores.

Dos 2 aos 6/7 anos, as atividades lúdicas têm como objetivo o simbólico – representam o mundo que a cerca e os símbolos servem para reproduzir a realidade. As brincadeiras são vivenciadas com grande carga de afeto. Quanto mais se aproximam do real, por volta dos quatro anos, o símbolo começa a imitar a realidade.

Os jogos de construção servem de transição entre o jogo simbólico e o de regras, por meio deles a criança se insere no mundo social. É a fase da passagem da fantasia para a realidade e do egocentrismo para a cooperação.

A partir de 6 anos surgem os jogos de regras que necessitam das relações sociais para serem vivenciadas e transmitidas.

Entre os 7 e os 11/12 anos observa-se uma coordenação cada vez maior de papéis e um desenvolvimento da socialização que segue durante toda a vida.

6. CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS

- a) **Jogos funcionais:** – conduzem ao exercício gratuito de funções psicológicas.
– aos poucos incluem regras e normas e o desejo de afirmação.
- b) **Jogos de ficção ou de imitação;** – brincar de papai e mamãe, de casinha;
– evoluem para a dramatização.
- c) **Jogos de aquisição:** – a criança olha, pergunta, escuta, avalia.
- d) **Jogos de fabricação:**– construir, modelar, recortar, fabricar, desenhar, jardinagem;
- e) **Jogos com regras que continuam até a fase adulta** – segue as regras e aprende a compreendê-las.

Cada jogo poderá conter diversos elementos. Poderá se construir um barco (construção) e colocá-lo em um recipiente com água para que se movimente (funcional) e incluir a imitação do seu apito, ronco dos motores, etc. (imitação)

7. CONSIDERAÇÕES SOBRE OS DIVERSOS TIPOS DE BRINQUEDO

- **Brinquedos de Berço:**

Valiosos para estimulação sensorial e motora do bebê;

Níveis:

1º brinquedos que possam atrair o olhar;

2º algo que se mova ou promova som;

3º objeto que possa tentar pegar ou morder (peso e textura).

- **Brinquedos de Afeto:**

Despertam a afetividade;

Promovem aconchego e oferecem consolo à criança;

Devem estar sempre à disposição;

Merecem o respeito dos adultos;

“Bichinho de Estimação”.

- **Brinquedos para o “Faz-de-Conta”- Jogo Simbólico:**

O pensamento da criança evolui de suas ações;

Apoio à fantasia/ propiciam experiência;

Favorecem compreensão de atribuições e papéis;

Não é necessário serem cópias idênticas da realidade;

- **Fantoches:**

Promovem fascinação;
Estimuladores da imaginação e linguagem;
Superação da timidez/ expressão de sentimentos;

- **Brinquedos Pedagógicos:**

Proporcionam determinadas aprendizagens;
Cores/ formas geométricas/ números/ letras;

- **Materiais Pedagógicos:**

Aspecto lúdico pode não estar presente ou restrito ao desafio / prazer;

Blocos de construção:

- variedade de tamanhos, formas e cores;
- manifestação de criatividade;
- não constituem um jogo;
- concretização das mais diferentes idéias;
- favorece diversos aspectos do desenvolvimento infantil;
- crianças pequenas: blocos maiores;
- crianças maiores: blocos menores.

- **Quebra-cabeças:**

- interesse despertado = relação entre o grau de dificuldade e a capacidade de quem vai montá-lo;
- pode causar desistência;
- avaliar o grau de dificuldade do quebra-cabeças;
- indicação por idade cronológica.

8. CRITÉRIOS PARA ESCOLHA DE BRINQUEDOS

- Um bom brinquedo é aquele que atende às necessidades da criança.

É o que convida a criança a brincar, é o que desafia seu pensamento, é o que mobiliza sua percepção, é o que proporciona experiências e descobertas.

Para diferentes momentos são necessários diferentes brinquedos;

Certos brinquedos precisam ser apresentados à criança para que possa imaginar o que pode fazer com eles. Um brinquedo pode tornar-se irresistível, e até imprescindível à criança;

CUIDADOS

- Testar os jogos previamente;
- Credibilidade do coordenador em “jogo”;
- Assegurar-se que todos sabem as regras;
- Escolher o jogo adequado a ser aplicado em cada ocasião, e para isso é preciso:

- Conhecer bem o grupo ao qual o jogo será aplicado (idade, interesses, grau de coesão, etc.);
- Saber porque, para que e como vai aplicar o jogo;
- Saber vários jogos;
- Prestar atenção a condicionantes (hora, local, ambiente, grau de fadiga, temperatura, entusiasmo, etc.);
- Saber quantos auxiliares estarão disponíveis para ajudar na aplicação do jogo e o que esperar de cada um deles;
- Ter todo o material disponível.

AVALIAÇÃO

- Ao término de qualquer atividade, não esquecer de avaliar, buscando respostas para as seguintes questões:
- Que propósito tinha o jogo?
- Quais foram atingidos?
- Como transcorreu o jogo?
- Como se comportaram os participantes?
- Que problemas foram detectados durante a aplicação?

Através de uma brincadeira ou de um jogo temos condições de conhecer o carácter de uma criança ou de um jovem e podemos colaborar para a sua formação e ajudá-los a adquirir virtudes, como a disciplina e a lealdade.

BIBLIOGRAFIA

ALMEIDA, Paulo Nunes. In: _____. **Educação Lúdica Técnicas e Jogos Pedagógicos**, 5ª edição, São Paulo, ed. Loyola.

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro. In: _____. **Jogos divertidos e brinquedos criativos**, Petrópolis, RJ, ed. Vozes, 2004.

BYINGTON, Carlos Amadeu B. In: _____. **Pedagogia Simbólica – a construção amorosa do conhecimento do ser**, Rio de Janeiro, 1996.

CUNHA, Nylse Helena da Silva. In: _____. **Brinquedo: Desafio e Descoberta – Subsídios para utilização e confecção de Brinquedos**. Rio de Janeiro: FAE, 1998.

FRITZEN, Silvino José. In: _____. **Dinâmicas de recreação e jogos**, 23ª edição, Petrópolis, RJ, ed. Vozes, 2001.

_____. In: _____. **Jogos dirigidos, recreação e aulas de educação física**, 29ª edição, Petrópolis, RJ, ed. Vozes, 2002.

LOPES, Maria da Glória. In: _____. **Jogos na educação, criar, fazer, jogar**, 6ª edição, São Paulo, SP, ed. Cortez, 2005.

ROSAMILHA, Nelson. In: _____. **Psicologia do Jogo e Aprendizagem Infantil**, São Paulo, 1979, Biblioteca Pioneira.

Oficina 1

Jogos com sucatas

Caixas fósforos com perguntas e respostas

- **materiais:** caixa papelão, caixas fósforos pequenas, bexigas, tiras de papel com perguntas, caneta para numerar as caixas de fósforos;
- **sugestão de tema:** 150 anos do Livro dos Espíritos;
- **idade:** 3º ciclo (11-12 anos).
- **desenvolvimento:** colocar perguntas sobre o tema dentro de bexigas e prender no teto da sala. Cada um dos evangelizando escolhe uma bexiga, após estourá-la tenta responder a pergunta que está dentro. Para saber se acertou, outro evangelizando abre uma das gavetas, feitas de caixa de fósforo, e lê a resposta. Todos deverão ter a oportunidade de tentar responder as perguntas. Pode ser utilizado como revisão do tema.

Jogo da memória com animais

- **materiais:** papelão, figuras de animais, sempre em pares;
- **sugestão de tema:** Amor à natureza (Jardim);
- **idade:** Jardim I (3-4 anos), Jardim II (5-6 anos).

Jogo da memória com profissões

- **materiais:** papelão, desenhos de profissões, sempre em pares;
- **sugestão de tema:** importância das diferentes profissões (2º ciclo);
- **idade:** 2º ciclo (9-10 anos)

Batalha naval

- **materiais:** cartolina grande, numerada em colunas e linhas para a combinação formar 30 espaços; envelopes para serem colados em cada um dos espaços; tiras de papel para escrever as perguntas e colocar dentro dos envelopes;

	1	2	3	4	5	6
A						
B						
C						
D						
E						

- **sugestão de tema:** a definir. Bom para revisões;
- **idade:** a partir do 1º ciclo (7-8 anos), fazer versão mais reduzida. Dessa idade em diante pode ser completo.
- **desenvolvimento:** formular as perguntas de acordo com o tema e colocar dentro dos envelopes. Cada evangelizando escolherá 01 pergunta levando em conta uma linha X uma coluna, exemplo: A5, B3, etc. Para cada pergunta respondida corretamente ele ganha um ponto. Caso não saiba responder passa a vez para o outro e assim sucessivamente. Pode ser trabalhado em equipes. Ganha a que acertar o maior número de questões.

Jogo das Virtudes

- **materiais:** tabuleiro com casas do jogo, dado;
- **sugestão de tema:** diversos;
- **idade:** a partir do 1º ciclo (7-8 anos). Pode ser adaptado para qualquer idade, de acordo com a complexidade do tema.
- **desenvolvimento:** seguir a sequência descrita no tabuleiro de acordo com as casas e as setas indicativas.

Acerte a lata

- **sugestão de tema:** recreação;
- **materiais:** 6 latas de alumínio, 3 bolas de tênis (ou pingue-pongue), giz;
- **idades:** (Jardim II (5-6anos));
- **desenvolvimento:** colocar 6 latas iguais numa superfície a 1 metro do chão. Formar com elas um triângulo, colocando assim as 3 latas na base, 2 em cima e 1 no topo. Traçar uma linha no chão com um giz, a uns 3 metros, a partir de onde as crianças lançarão as bolas.
Cada jogador receberá três bolas para tentar derrubar as latas. Conta-se um ponto por cada lata derrubada. E três pontos a mais para quem conseguir derrubar todas.

Acerte na lata e responda a pergunta

- **sugestão de tema:** diversos;
- **materiais:** 6 latas de alumínio, 3 bolas de tênis (ou pingue-pongue), giz, tira de papel para escrever as perguntas;
- **idade:** a partir do 1º ciclo (7-8 anos). Pode ser adaptado para qualquer idade, de acordo com a complexidade do tema.
- **desenvolvimento:** colocar 6 latas iguais numa superfície a 1 metro do chão. Formar com elas um triângulo, colocando assim as 3 latas na base, 2 em cima e 1 no topo. Traçar uma linha no chão com um giz, a uns 3 metros, a partir de onde as crianças lançarão as bolas.
Cada jogador receberá três bolas para tentar acertar dentro das latas. Dentro de cada haverá uma pergunta que ele deverá acertar. Conta-se um ponto por cada pergunta respondida corretamente. E três pontos a mais para quem conseguir acertar todas.

Jogo Xadrez (http://revistaescola.abril.com.br/edicoes/0184/aberto/mt_81501.shtml)

Faça você mesmo

Um tabuleiro para a turma aprender a jogar xadrez e a pensar

Para você fazer esse jogo com a garotada, vai precisar somente de EVA, cola e tinta

Cacá Bratke



Reis, rainhas, bispos, cavalos, torres e peões. Todas as peças posicionadas em cima de um lindo quadriculado. Nascido Chaturanga, na Índia do século 7, esse jogo de tabuleiro simulava uma guerra entre dois povos. Ele virou xadrez quando chegou à Europa, no século 10. Para confeccionar um modelo como o da foto, você vai precisar de EVA, cola de contato e tinta relevo. As peças coloridas têm a mesma base e se diferenciam pela altura e pelos detalhes. Em aulas de xadrez, você desafia os alunos a desenvolver estratégias e a planejar jogadas, além de estimular a concentração.

A professora Renata Falcone Aguiar Leal, do Colégio Pentágono, em Santana de Parnaíba (SP), inicia o curso para crianças entre 7 e 10 anos usando um castelo medieval em miniatura. Com uma rápida encenação, ela apresenta as personagens - na verdade, as peças - e expõe as regras oficiais. Ao se familiarizar com os movimentos de bispos, cavalos e dos demais componentes, a turma vai perceber que as partidas costumam ser demoradas e nem sempre é possível concluir uma nos 50 minutos de aula. Renata explica então que é possível continuar na aula seguinte: basta anotar a posição das peças. Para isso servem as letras e os números que marcam as divisões do quadriculado.

Como fazer

1. Dando formas ao EVA

Recorte as folhas de EVA da seguinte maneira:

Azul

1 quadrado com 45 centímetros de lado e 32 círculos com 3,8 centímetros de diâmetro cada um

Vermelho

32 quadrados com 5 centímetros de lado cada um

1 retângulo com 8 por 12 centímetros

1 retângulo com 7 por 12 centímetros

2 retângulos com 6 por 12 centímetros

2 retângulos com 5 por 12 centímetros

2 retângulos com 4 por 12 centímetros

8 retângulos com 3 por 12 centímetros

Verde

32 quadrados com 5 centímetros de lado cada um

1 retângulo com 8 por 12 centímetros

1 retângulo com 7 por 12 centímetros

2 retângulos com 6 por 12 centímetros

2 retângulos com 5 por 12 centímetros

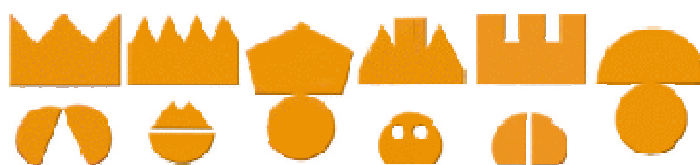
2 retângulos com 4 por 12 centímetros

8 retângulos com 3 por 12 centímetros

Laranja

32 círculos com 3,8 centímetros de diâmetro cada um

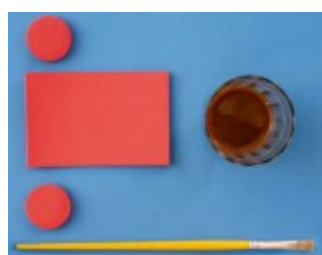
Cacá Bratke

**2. Tabuleiro colorido**

Com a caneta, desenhe no quadrado de EVA azul um outro quadrado central, distante 2,5 centímetros das laterais. Para compor esse espaço interno, cole alternadamente os quadradinhos vermelhos e verdes. Com a tinta relevo laranja, escreva em dois lados opostos do quadriculado as letras A, B, C, D, E, F, G e H e nos outros dois lados faça os números 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8, conforme a foto das crianças jogando, à esquerda.

3. Estrutura das peças

Cacá Bratke

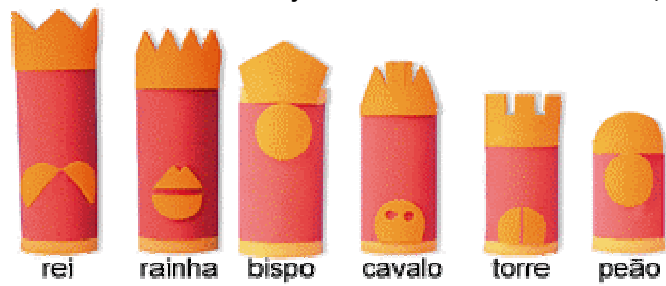


Para montar as peças, junte e cole as laterais menores dos diversos retângulos. Tampe as extremidades das peças vermelhas com os círculos laranjas e das peças verdes com os azuis.

4. Reis, rainhas, bispos...

Use os retalhos de EVA laranja para fazer os detalhes das peças vermelhas e os azuis para as peças verdes. Desenhe coroas e bigodes para os reis (cilindros de 8 centímetros de altura); bocas e coroas para as rainhas (cilindros de 7 centímetros); mitras para os bispos (cilindros de 6 centímetros); orelhas e focinhos para os cavalos (cilindros de 5 centímetros); muros e portas para as torres (cilindros de 4 centímetros); e chapéus para os peões (cilindros de 3 centímetros). Recorte os detalhes e cole-os nas diversas peças.

Cacá Bratke



Material necessário

Cacá Bratke



2 folhas* de EVA azuis 1 folha de EVA vermelha 1 folha de EVA verde 1 folha de EVA laranja Retalhos de EVA nas cores laranja e azul Tinta relevo cor de laranja Caneta hidrográfica preta Cola de contato ou cola especial para EVA Pincel chato nº 435 Tesoura

*Cada folha de EVA mede 45 por 60 centímetros

Oficina 2

E.V.A.

■ O que é o E.V.A.?

O E.V.A. (Edil Vinil Acetato) é um material maleável, de fácil manipulação, opaco, atóxico, que pode ser utilizado em diversos trabalhos.

Para riscar o E.V.A., utilize um lápis de ponta fina ou uma agulha sem ponta, passando-o bem de leve sobre o material. Se desejar, é possível fazer um molde em E.V.A. ou em cartolina. Após riscar, é possível limpar as marcas feitas, utilizando um detergente neutro.

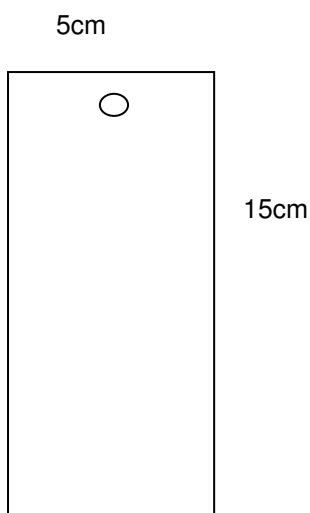
Para cortar o E.V.A., utilize estilete ou tesoura associado com a régua ou um molde. É sempre necessário observar a segurança e evitar cortes nos dedos e nas mãos. Para que o trabalho não fique com repiques do corte, utilize sempre a mesma tesoura e apenas para o corte de E.V.A., posicionando a tesoura no local desejado e fechando-a de uma vez, para ter um corte firme e sem lascas. Se desejar acertar algumas imperfeições no trabalho, recorra a um pedaço de lixa, utilizando-o apenas nas arestas que deseja acertar, delicadamente.

Para colar existem algumas opções, de acordo com o trabalho efetuado e os efeitos desejados. Pode-se utilizar cola quente, cola de contato ou cola instantânea.

Use sua criatividade e bom trabalho!

Algumas sugestões:

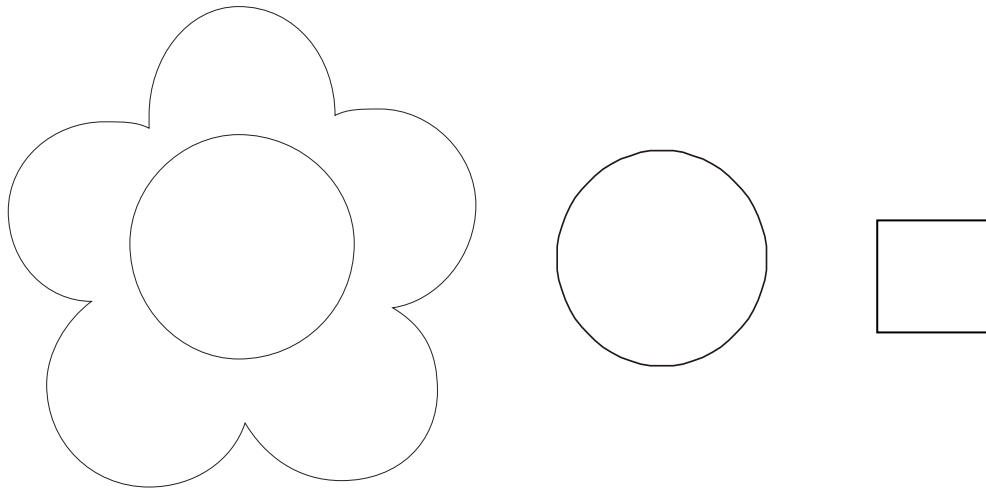
Marcador de páginas



Material:

- E.V.A.
- Furador
- Fita de cetim
- Caneta retroprojeter
- Enfeites em E.V.A.

Enfeite para vaso ou jardim



Material:

- E.V.A. – duas cores para a flor
- Pistola de cola quente com refil
- Palito de churrasco
- Olhinhos móveis
- Caneta para retroprojeter

Além dessas, você pode confeccionar:

- Jogos: tangran, jogo da velha, jogo da memória, etc.
- Dedoches;
- Painéis;
- Enfeites para lápis e canetas;
- Clips decorados e muito mais.

Oficina 3

Brincadeiras

Direitos da Criança – Toda criança tem o direito de brincar (<http://www2.uol.com.br/ecokids>)**PRINCÍPIO 7:**

A criança terá direito a receber educação, que será gratuita e compulsória pelo menos no grau primário. Ser-lhe-á propiciada uma educação capaz de promover a sua cultura geral e capacitá-la a, em condições de iguais oportunidades, desenvolver as suas aptidões, sua capacidade de emitir juízo e seu senso de responsabilidade moral e social, e a tornar-se um membro útil da sociedade.

Os melhores interesses da criança serão a diretriz a nortear os responsáveis pela sua educação e orientação; esta responsabilidade cabe, em primeiro lugar, aos pais.

A criança terá ampla oportunidade para brincar e divertir-se, visando os propósitos mesmos da sua educação; a sociedade e as autoridades públicas empenhar-se-ão em promover o gozo deste direito.

Brincadeira - Falar de fofoca - maledicência**Telefone sem fio**

Idade: a partir de 5 anos

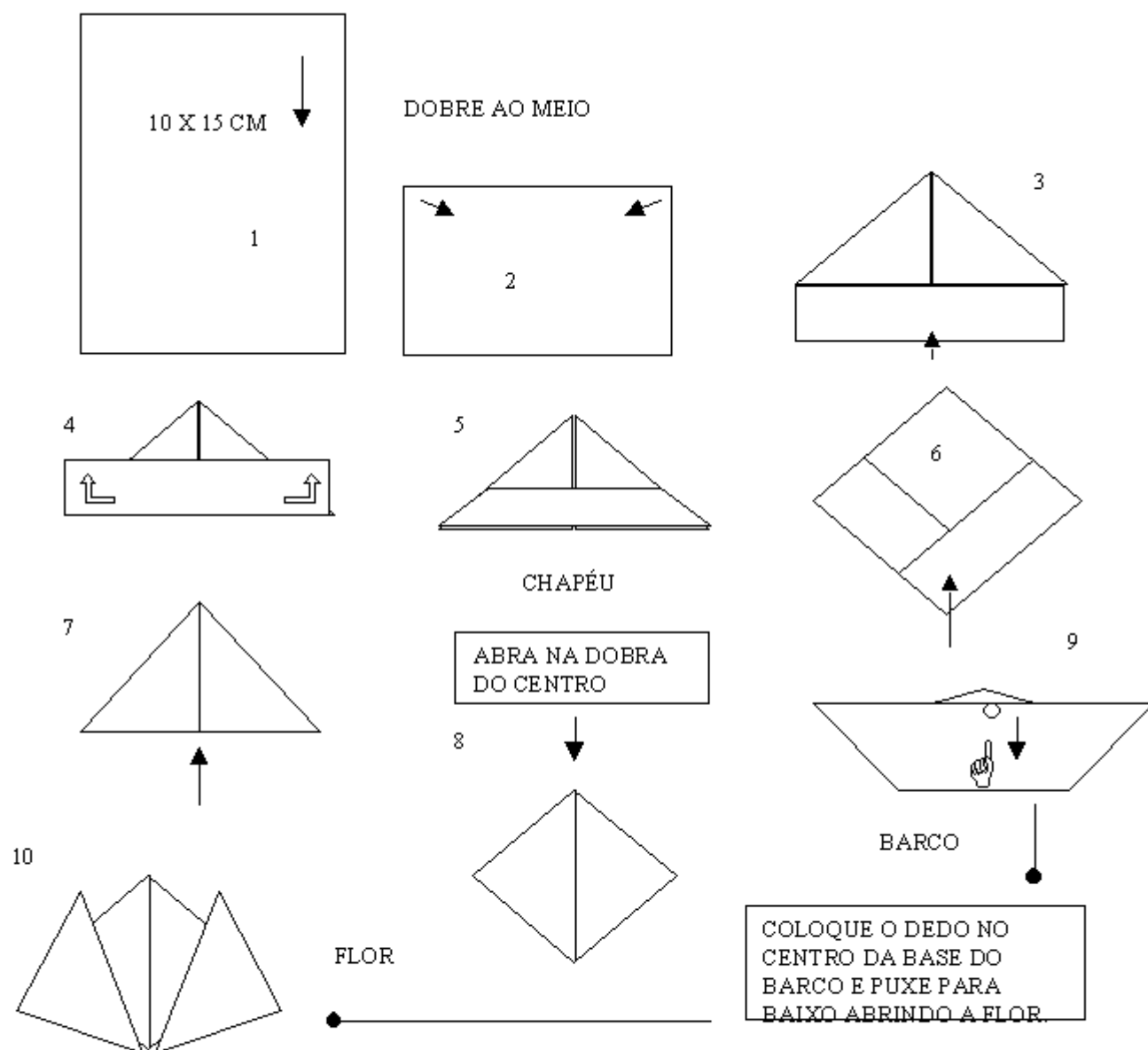
Participantes: 5 ou mais

Regra:

Organizar os jogadores sentados um ao lado do outro em fila.

O primeiro jogador diz uma frase/mensagem no ouvido do colega seguinte. Cada participante após receber a mensagem fala o mais baixo possível no ouvido do colega seguinte até que o último falará em voz alta o que recebeu. A mensagem muitas vezes chega completamente diferente!!!

Brincadeira - Para falar de transformação



CHAPÉU - BARCO - FLOR

Brincadeira - Passarela

Objetivos: vivenciar os conhecimentos adquiridos em sala de aula de forma lúdica e divertida, e auxiliar a assimilação de conteúdos .

Materiais: passarela construída em emborrachado, um dado, cartões com perguntas.

Disposição: quatro equipes colocadas nos quatro cantos de um salão e a passarela montada no centro.

Desenvolvimento: por sorteio define-se em que ordem as equipes jogam o dado. Ao jogá-lo a equipe deverá colocar o peão na peça correspondente ao número sorteado. O mediador de posse do cartão ler a pergunta, se a equipe acertar a resposta, passa a ocupar esta peça com o peão e passa a vez para a outra equipe.

Se errar volta o peão ao início . Vencerá , a equipe que atravessar a passarela primeiro.

Brincadeira - Rótulo

Um é exibido, outro é engraçado. Será mesmo possível classificar os colegas assim?

Idade: A partir de 7 anos.

O que desenvolve: Trabalho em grupo.

Material: Rótulos (feitos pelo professor) e fita adesiva.

Organização: As crianças andam livremente pela classe.

Desenvolvimento: Os alunos se organizam em roda e fecham os olhos. Enquanto isso, você fixa um rótulo na testa de cada um (Sou surdo. Grite! / Sou engraçado. Sorria. / Sou indeciso. Diga-me o que fazer. / Sou poderoso.

Respeite-me. / Sei tudo. Pergunte-me. / Sou antipático. Evite-me.). Ao seu sinal, eles abrem os olhos e começam a

andar pela sala. Quando encontram um colega, lêem (mas não dizem) o que está escrito em sua testa e agem de

acordo com as instruções. Por exemplo, se a criança lê "Sou prepotente. Tenha medo!", ela deve expressar receio e fugir desse colega. Depois de um tempo, quando todos olharam os rótulos dos colegas, formam uma nova roda.

Pergunte se cada aluno descobriu o que estava escrito em sua testa. Em seguida, eles conferem se acertaram.

Incentive cada um a contar como se sentiu e, depois, peça às crianças para comparar a experiência que viveram com situações reais. Pergunte se elas costumam "rotular" os colegas ou acham que são rotuladas.

Brincadeira - Para conhecimento do grupo

Aqui os alunos soltam a imaginação dizendo o que gostariam de ser

Idade: A partir de 7 anos.

O que desenvolve: Identidade.

Material: Perguntas escritas em um papel e lápis ou caneta.

Organização: As crianças ficam em duplas.

Desenvolvimento: Uma das crianças de cada dupla inicia fazendo perguntas ao colega.

Se você fosse uma fruta, seria... Se você fosse um filme, uma música, um brinquedo, um lugar, uma roupa, uma palavra...

Ela anota as respostas e pergunta o porquê. Depois, quem fez a entrevista responde às questões do colega.

Terminada essa etapa, a turma forma uma roda e conta aos demais o que descobriu sobre o amigo. A brincadeira termina quando todos falarem.

Mosaico

Objetivos: Integrar a sala, imaginação, criatividade; coordenação motora; percepção visual; destreza manual;

Idade: A partir dos 7 anos

Materiais: Papéis coloridos, tesoura, papel microondulado cola e papel canson.

Desenvolvimento:

O professor deverá pedir para os alunos cortarem tiras com os papéis coloridos e depois transformá-los em quadrados. O professor deve ter em mãos um mosaico já pronto, para que eles possam ter idéias de como fazer, explicar que com os quadrados poderão fazer diversos desenhos, flores, casas, animais, personagens, etc...

Brincar de continuar a história...

Objetivos: integração, recreação.

Desenvolvimento: Você começa uma história sobre um determinado tema. O evangelizando da direita diz a sua frase e complementa, em seguida o outro, até chegar em você novamente. A história vai aumentando e mudando a cada criança o que a deixa bem divertida e dinâmica.

Observação: Outras brincadeiras podem ser encontradas no sites abaixo e adaptadas conforme o tema.

www.qdivertido.com.br

www.criartmania.com.br