

20

Ciclo  
de Infância

Unidade I

Movimento  
Espírita

FEPDIJ2CI  
001

**Federação Espírita do Paraná**  
**Departamento de Infância e Juventude**

# APRESENTAÇÃO

FEDERAÇÃO ESPÍRITA DO PARANÁ	
BIBLIOTECA	
REGISTRO	04447C
DATA	18/04/04
MFN	4762

Com o objetivo de auxiliar os evangelizadores na sua tarefa, o DEPARTAMENTO DE INFÂNCIA E JUVENTUDE da FEDERAÇÃO ESPÍRITA DO PARANÁ lança o Programa de Evangelização Espírita Para Criança Carente - 2º Ciclo.

Pretendendo atingir a faixa etária de 9 a 10 anos, manteve a filosofia de trabalho do 1º Ciclo, considerando, a princípio, a criança sem escolaridade, enfatizando a questão dos exemplos, a correlação com o real e o atendimento às necessidades básicas da clientela a que se destina. O que, de forma alguma, invalida sua utilização para crianças não socialmente carentes.

Contudo, algumas modificações foram introduzidas. Os planos de aula obedecem a uma nova fórmula, mais objetiva e dinâmica, sem prejuízo dos detalhamentos, sempre necessários ao evangelizador.

Para barateamento do custo do material didático, de suma importância para o atingimento dos objetivos, foram colocadas algumas receitas caseiras e indicação de materiais alternativos.

A preocupação pela qualidade do ensino espírita continua sendo a tônica deste trabalho.



FED. ESPÍRITA DO PARANÁ  
001

# UNIDADE I - O MOVIMENTO ESPÍRITA

## AULA 01 - A CASA ESPÍRITA

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1. Explicar porque a Doutrina Espírita é uma religião.
2. Dizer como deve ser o comportamento das criaturas na Casa Espírita,

### **IDÉIAS PRINCIPAIS**

“O Espiritismo é religião, por força dos seus pontos bases terem a mesma estrutura filosófica que se encontra presente em todas religiões, (...)” (02)

“Hospital - recebe enfermos de toda procedência, (...)”

“Templo - (...) atende o pranto das ansiedades, (...)”

“Escola - ensina as diretrizes da vida feliz, (...)” (03)

Por tudo isto, o centro espírita é local que nos merece profundo respeito.

## **INTRODUÇÃO**

Iniciar a aula, propondo uma Explosão de Idéias, com a pergunta:

- Vocês sabem o que é religião?

Depois de ouvir algumas respostas, pedir que desenhem numa folha de papel o que representa para elas a palavra religião.

**Tempo de duração: 15 minutos**

## **DESENVOLVIMENTO**

Pedir que todos mostrem os seus desenhos afixando-os num mural, que poderá ser improvisado como um varal didático com barbante.

Apontando um a um os desenhos, perguntar como as crianças os interpretam.

Com base nos desenhos, explicar o que é a religião e porque a Doutrina Espírita também é uma religião.

Após, reunir as crianças em pequenos grupos. Distribuir a cada grupo o material para pintura e uma das gravuras do Anexo 01 para que pintem em conjunto.

Cada grupo explicará, na sequência, o que representa a sua gravura, obedecendo a numeração.

Depois da apresentação da última gravura, discorrer sobre todos os aspectos de um centro espírita: templo, escola, hospital e lar.

Indagar às crianças como elas acreditam deva ser o comportamento na casa espírita. Servindo-se das suas idéias, desenvolver a Síntese do Assunto.

**Tempo de duração: 30 minutos**

## **CONCLUSÃO**

Concluir, realizando o Jogo Didático (Anexo 02)

**Tempo de duração: 15 minutos**

## **TÉCNICAS**

- Explosão de idéias
- Exposição dialogada
- Trabalho em grupo

## **RECURSOS**

- Folhas de papel
- Lápis de cor ou giz de cera ou canetas coloridas ou tintas caseiras e pincéis
- Jogo didático
- Tiras de papel
- Caixa decorada com papel colorido
- Mural ou varal didático

## **AVALIAÇÃO**

A aula será considerada satisfatória se os evangelizando participarem com interesse das atividades propostas.

## SÍNTESE DO ASSUNTO

A palavra Religião vem do latim, “religare”, que significa religar, portanto, seu principal objetivo é de ligar o homem novamente a Deus, o Criador.

“Religião, para todos os homens, deveria compreender-se como sentimento divino que clarifica o caminho das almas e que cada espírito apreenderá na pauta\* do seu nível evolutivo.” (06)

“O Espiritismo é religião, por força dos seus pontos bases terem a mesma estrutura filosófica que se encontra presente em todas religiões, (...)” (02)

“O Espiritismo é forte porque assenta\* sobre as próprias bases da religião: Deus, a alma, as penas e as recompensas futuras; (...)” (01)

“Não há lugar, no Espiritismo, para cerimônias, liturgias\*, formalismos ou cultos, práticas miraculosas, todas herdadas das Crenças do passado.” (04)

“Bendita escola de almas na Terra, o Centro Espírita agasalha os corações batidos pelos vendavais das paixões.”

“Hospital - recebe enfermos de toda procedência\*, sem lhes inquirir\* a doença nem exigir apresentação de carteira de saúde com os antecedentes da moléstia\*.

“Templo - escuta os soluços da inquietude\* e atende o pranto das ansiedades, nascidos nos recessos\* da alma.

“Escola - ensina as diretrizes\* da vida feliz, acenando com os triunfos após o curso rigoroso da auto-elevação.” (03)

É importante: “Entrar pontualmente no templo espírita para tomar parte das reuniões, sem provocar alarido\* ou perturbações.

“O templo é local previamente escolhido para encontro com as Forças Superiores.” (05)

“Um templo espírita, revivendo o Cristianismo, é um lar de solidariedade humana, em que os irmãos mais fortes são apoio aos mais fracos e em que os mais felizes são trazidos ao amparo dos que gemem sob o infortúnio\*.” (07)

Por ser um local de oração, deve-se buscar manter o silêncio para bem orar.

Cuidar da sua limpeza, dispor as cadeiras, auxiliar na conservação de todos os móveis, não estragar, nem desperdiçar o material de que nos utilizamos. Não riscar paredes. Lembrar do cultivo da amizade. O encontro com os amigos deve ser de alegria, sem estardalhaço.

Nele não há lugar para inimizades ou questões pessoais sem importância.

Deve-se nele penetrar com anseio de estudar, aprender, melhorar.

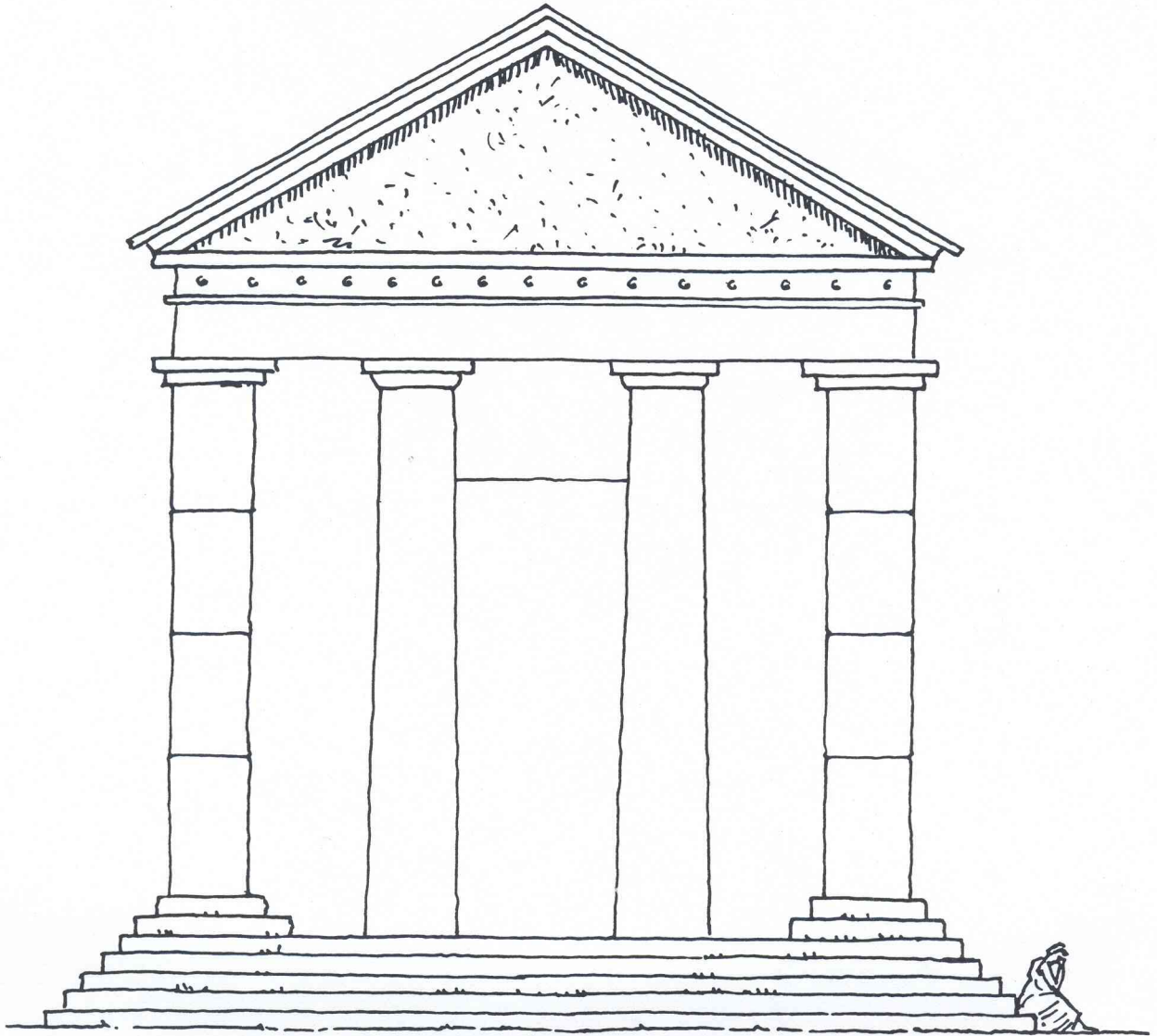
Dispor-se a servir. “O que eu posso fazer para ajudar?” - deve ser a preocupação de todos nós.

## FONTES DE CONSULTA

- 01 KARDEC, Allan. Conclusão. In: \_\_\_\_\_. **O livro dos espíritos**. 33. ed. Rio de Janeiro : FEB, 1974. item V, p. 484.
- 02 FRANCO, Divaldo Pereira. Religião espírita. In: \_\_\_\_\_. **Roteiro de libertação**. Por diversos espíritos. Rio de Janeiro : CAPEMI, 1981. p. 107.
- 03 \_\_\_\_\_. Centro espírita. In: \_\_\_\_\_. **Sementeira da fraternidade**. Por diversos espíritos. 2. ed. Salvador : LEAL, 1972. cap. 55, p. 208.
- 04 \_\_\_\_\_. Espiritismo e rituais. In: \_\_\_\_\_. **Enfoques espíritas**. Pelo espírito Vianna de Carvalho. Rio de Janeiro : CAPEMI, 1980. cap. 34, p. 124.
- 05 VIEIRA, Waldo. No templo. In: \_\_\_\_\_. **Conduta espírita**. Pelo espírito André Luiz. 2. ed. Rio de Janeiro : FEB, 1961. cap. 11, p. 38.
- 06 XAVIER, Francisco Cândido. Evangelho. In: \_\_\_\_\_. **O consolador**. Pelo espírito Emmanuel. 5. ed. Rio de Janeiro : FEB, 1970. pt. 3, cap. 2, p. 161, perg. 292.
- 07 \_\_\_\_\_. VIEIRA, Waldo. Espíritas, meditemos. In: \_\_\_\_\_. **Estude e viva**. Pelos espíritos Emmanuel e André Luiz. 5. ed. Rio de Janeiro : FEB, 1982. cap. 39, p. 223.

## GLOSSÁRIO

<b>Alarido</b>	Gritaria
<b>Assentar</b>	Basear; firmar; condizer
<b>Diretriz</b>	Norma de procedimento
<b>Infortúnio</b>	Infelicidade; desgraça
<b>Inquietude</b>	Inquietação
<b>Inquirir</b>	Indagar; investigar; informar-se
<b>Liturgia</b>	Ritual
<b>Moléstia</b>	Mal-estar; doença
<b>Pauta</b>	Relação
<b>Procedência</b>	Proveniência; origem
<b>Recesso</b>	Recanto

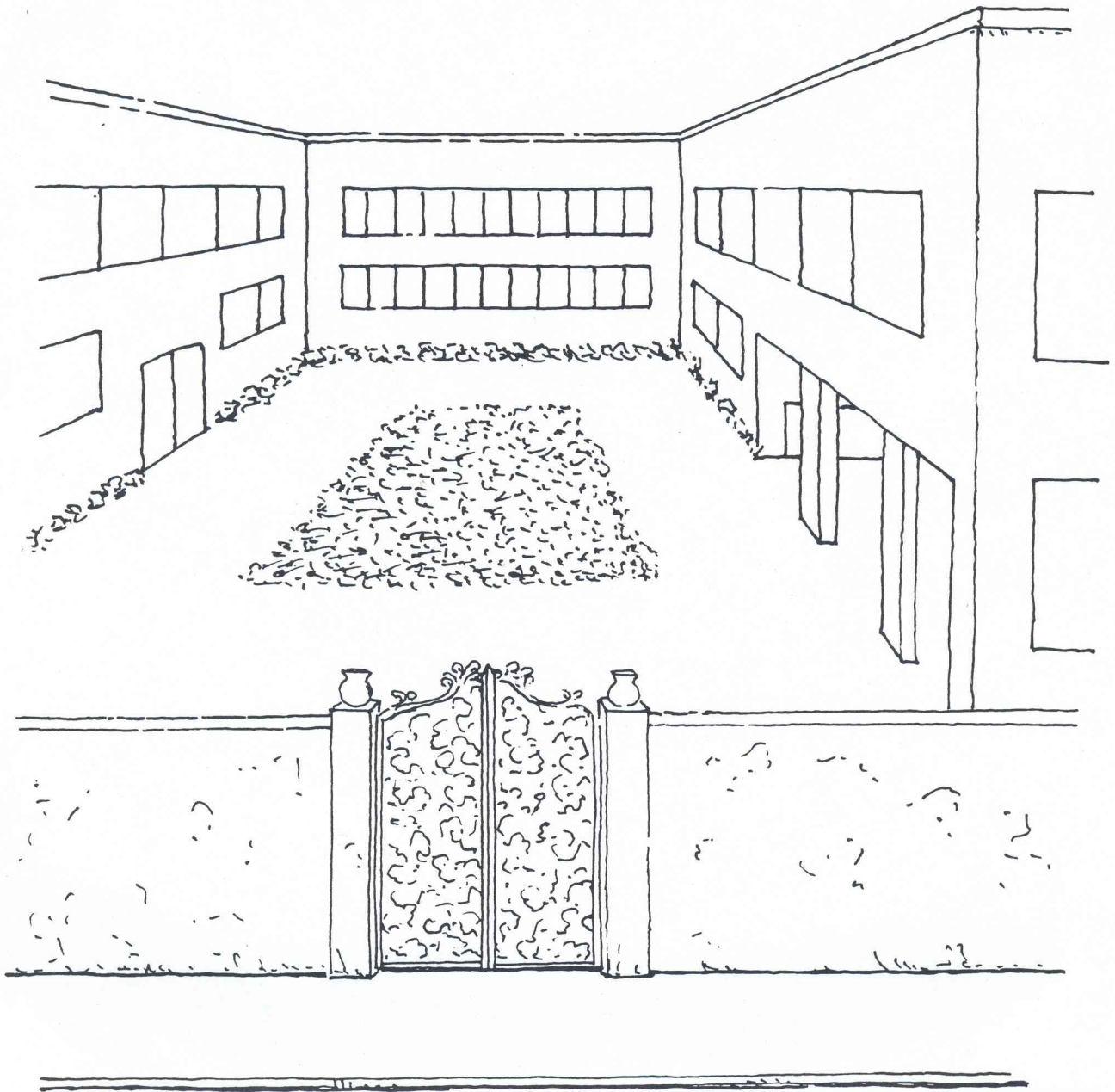
**ANEXO 01****GRAVURA 01 - TEMPLO**

**OBS:** Sugere-se guardar os desenhos pintados pelos evangelizando para serem utilizados como material didático na aula seguinte.



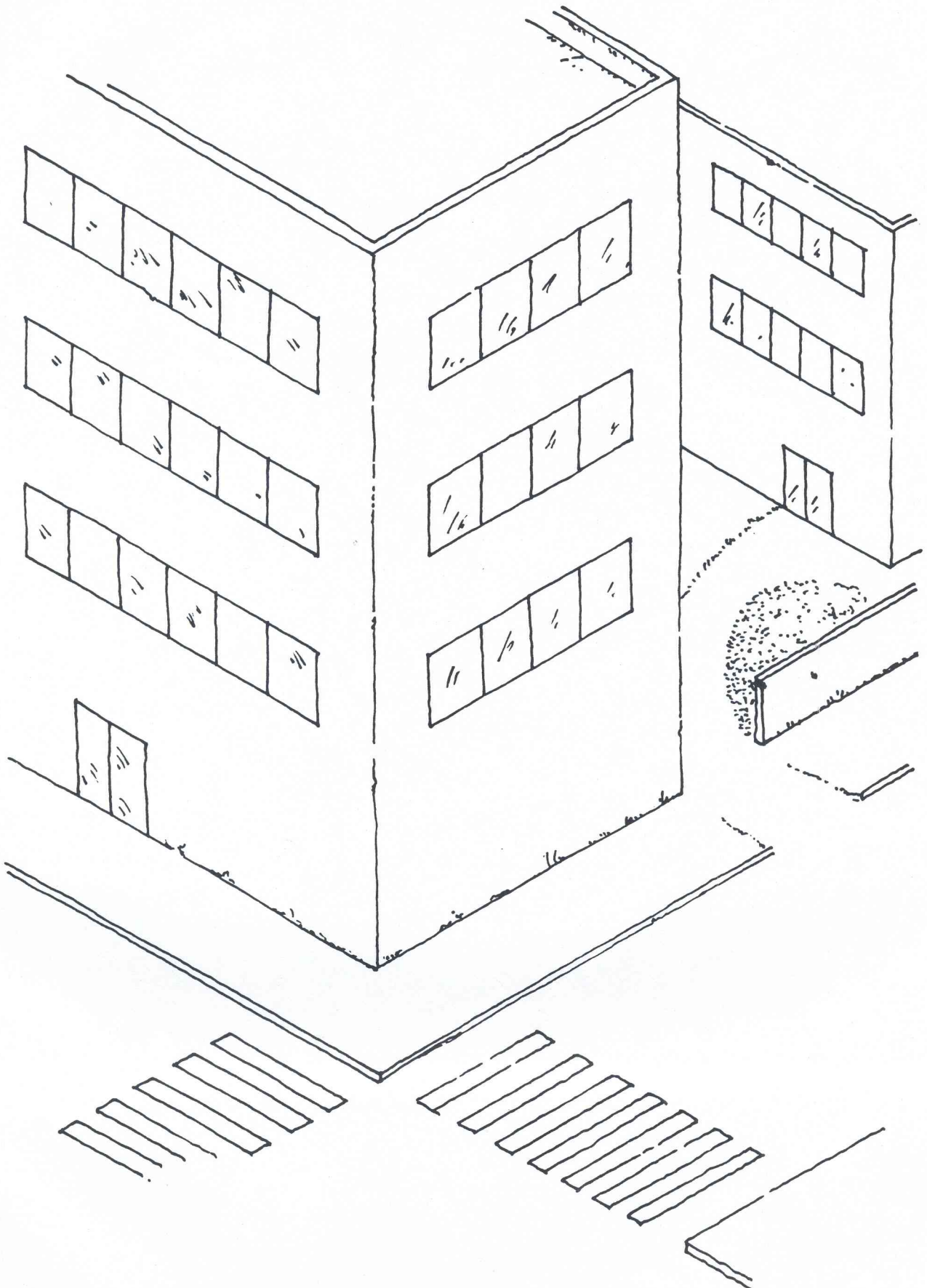
**ANEXO 01**

**GRAVURA 02 - ESCOLA**



**ANEXO 01**

**GRAVURA 03 - HOSPITAL**



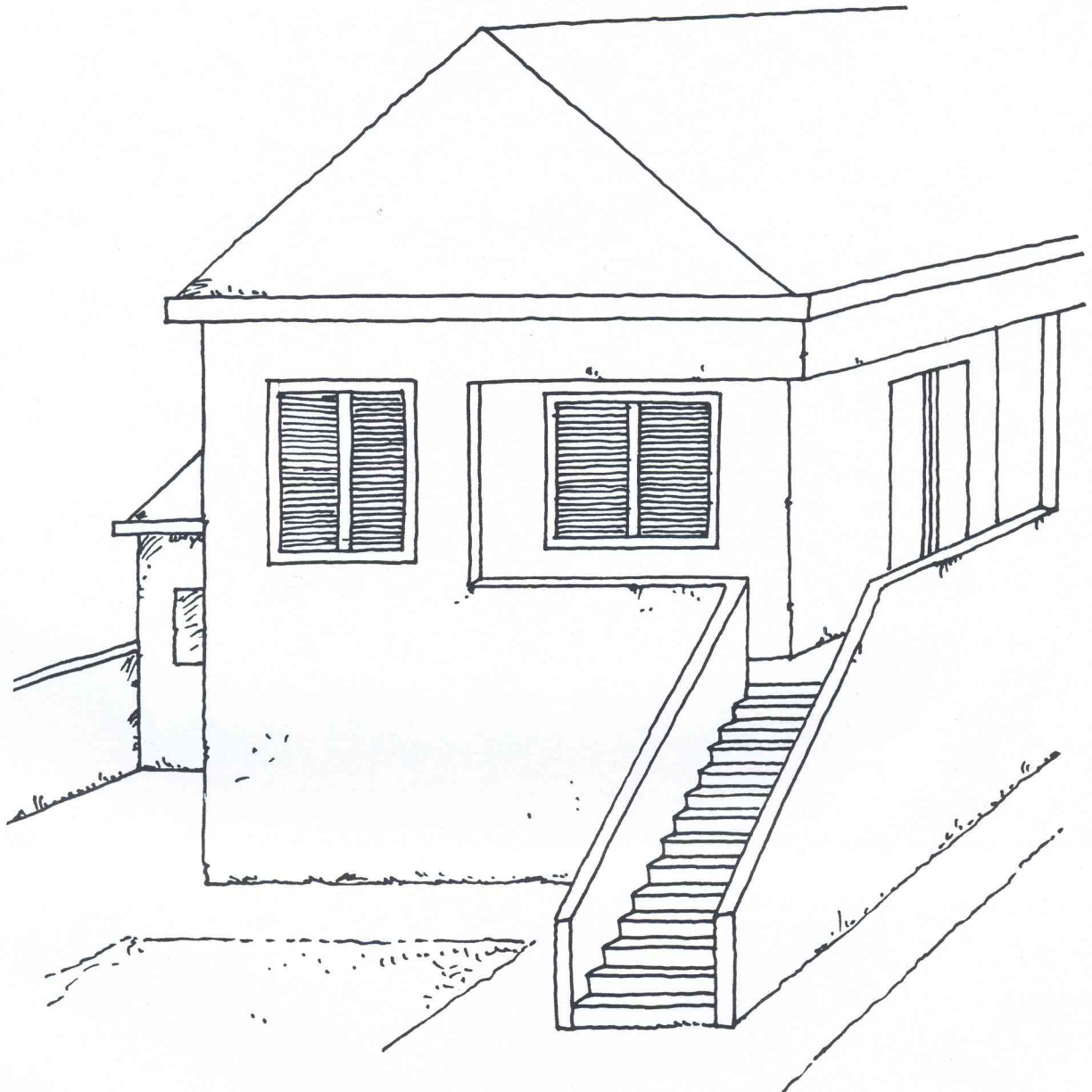
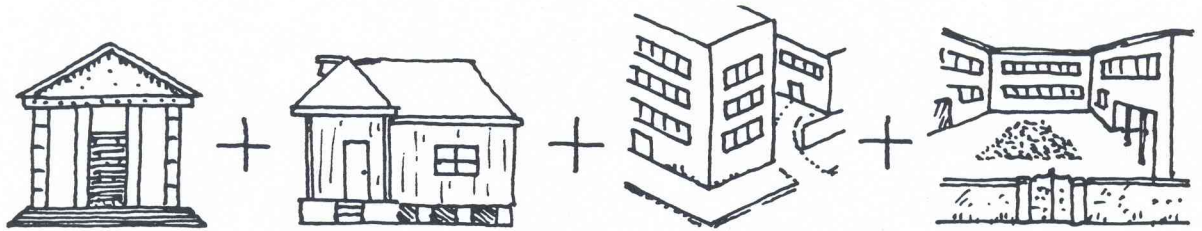
**ANEXO 01**

**GRAVURA 04 - LAR**



**ANEXO 01**

**GRAVURA 05 - O CENTRO ESPÍRITA**



## **ANEXO 02 - JOGO DIDÁTICO**

### **Como fazer:**

Levar em tiras de papéis previamente escritas as seguintes questões:

1. Local onde se vai para estudar. (R: Escola)
2. Local onde se recebe tratamento médico. (R: Hospital)
3. Local que é ao mesmo tempo: templo, escola, hospital e lar. (R: Centro Espírita)
4. Local onde se fazem orações. (R: Templo)
5. Local onde a família vive. (R: Lar)

Colocar as tiras de papel dentro de uma caixinha decorada com papel colorido. Pode ser caixa de sapato, caixa de bombom, caixa de remédio, etc.

### **Desenvolvimento:**

Distribuir para cada criança uma cópia xerografada da gravura do Anexo 02 e o material para colorir (Anexo 03).

Pedir que uma criança retire uma tira de papel de dentro da caixa. Caso a criança não saiba ler o evangelizador lerá em voz alta e clara, de forma pausada.

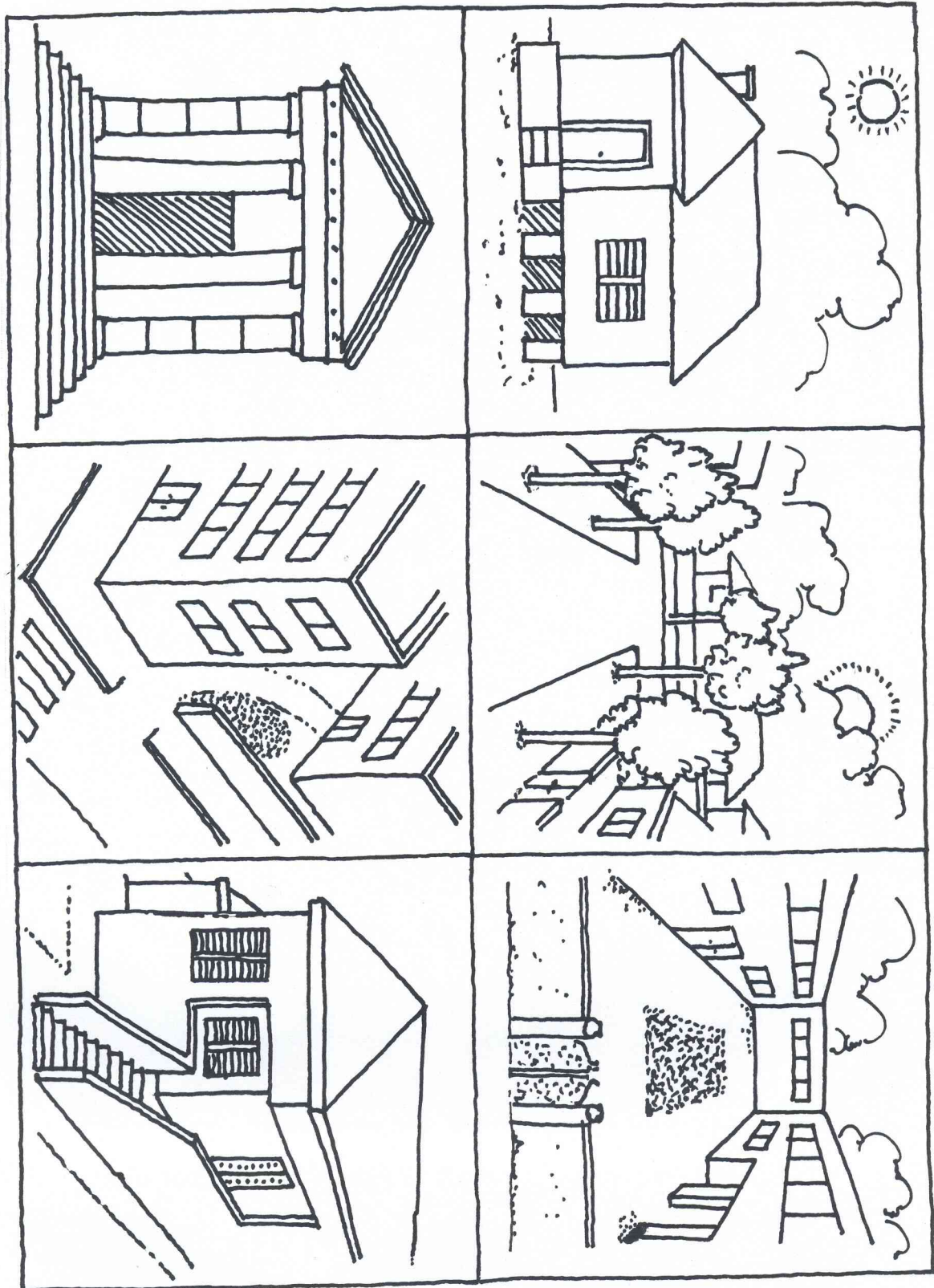
Cada evangelizando deverá assinalar na sua folha, com a cor de sua preferência, a gravura que corresponde à resposta da pergunta lida.

Assim o jogo prossegue até que as perguntas se esgotem.

A cada resposta o evangelizador frisar o correto significado da gravura, ratificando as idéias dos evangelizados.

# ANEXO 02 - JOGO DIDÁTICO

## GRAVURA 01



**ANEXO 03****TINTAS CASEIRAS****Sugestão 01:**

(Para preparar com as crianças, durante a aula)

1. Escolher, previamente, barrancos (cortes de terreno) que apresentem diferentes cores de terra.
2. Retirar amostras.
3. Moer.
4. Colocar em recipientes separados, conforme as cores.
5. Acrescentar água.

**Sugestão 02:**

(Preparação prévia pelo evangelizador)

1. Recolher amostras de terra em qualquer corte de terreno (como os que são feitos para abrir estradas ou terraplanagem).
  2. Separar as amostras de cores diferentes.
  3. Colocar o material sobre um jornal, desfazer os torrões e deixar para secar ao sol.
  4. Depois, apanhar um pouco dessa terra seca e pulverizá-la mais ainda.
  5. Usar uma pedra redonda de um córrego, ou uma colher para moer a terra, sobre uma superfície firme. À medida que a argila é moída, aparecem grãosinhos de areia brancos, transparentes e um pó bem fino que é colorido.
  6. Para separar os grãos do pó, moer sempre e ir passando aos poucos numa peneira bem fina, de cozinha.
  7. Depois de bem moída a mistura, os grãos de areia ficam na peneira. O que passa é o pigmento para a tinta.
  8. Reservar o pigmento.
  9. Com goma de amido (polvilho), fazer um grude, deitando, aos poucos, uma colher de goma para meia xícara de água fervendo. Observar que a mistura não deve ser feita no fogão, pois a goma não deve cozinhar.
  10. Mexer essa mistura até se formar uma espécie de geléia transparente. Reparar que, nessa fase, a água se escondeu nessa geléia.
  11. Misturar nesse grude o pigmento já triturado e peneirado. A finalidade do grude de amido é manter o pó colorido em suspensão, sem deixar que ele decante, ou seja, se deposite no fundo do potinho onde vai ser guardada a tinta.
  12. Guardar a tinta em vasilhas separadas pela cor.
- Esta é uma tinta ideal para pintura a dedo. Mas, se quiser usar pincel grosso, também pode.