

GUIA PRÁTICO DO PROFESSOR

EDUCAÇÃO INFANTIL



GRÁTIS

4 PÔSTERES
DE ATIVIDADES



+ ANOS INICIAIS



RESPEITO, POR FAVOR!

O Dia da Consciência Negra é uma oportunidade de refletir sobre como a sociedade brasileira convive e resolve suas diferenças culturais

Ciências

Prepare uma reação químico-física simples com um efeito interessante

Berçário

Estimule o desenvolvimento motor, cognitivo e emocional dos bebês

Música

Pandeiros e castanholas para a bandinha das crianças que vai arrasar

Tecnologia

Aulas utilizam recursos digitais como ferramentas de ensino

INVENÇÕES: HOJE, TUDO QUE UTILIZAMOS PARECE QUE SEMPRE EXISTIU, MAS NÃO É BEM ASSIM...

histórias que atravessaram séculos

joão e maria, chapeuzinho vermelho,
a bela e a fera e muito mais!



NAS LIVRARIAS
Ou acesse www.escala.com.br

Lafonte

Índice

EI

- 04** **Diferenças que somam**
Vamos trabalhar respeito e, também, coordenação motora e equilíbrio
- 08** **Sensações**
Saiba como estimular o desenvolvimento motor, cognitivo e emocional dos seus bebês
- 10** **Vamos somar?**
Veja um jeito diferente – e criativo! – para ensinar adição aos seus alunos
- 12** **Vivendo a história**
Um livro pode fazer os alunos interagirem com objetos e personagens retratados no texto
- 14** **Animal esquisito?**
Que tal trazer para a escola bichos estranhos e que aguçam a curiosidade da criançada?
- 16** **Let's sing**
Uma canção que ensina mais do que apenas falar cabeça, ombro, joelho e pés!
- 18** **Reciclagem**
Artefatos, brinquedos e instrumentos musicais feitos de sucata vão agitar a escola
- 22** **Mini cisternas**
A crise hídrica brasileira pode servir para trabalhar com soluções para reuso da água
- 24** **Teclar e brincar!**
O mundo digital veio para ficar; então utilize as ferramentas em favor do aprendizado

AI

- 26** **Formal e informal**
Explique que adaptar a fala a certas situações não significa "assasinar" o português
- 28** **Conversar resolve**
Incentive o diálogo entre os alunos para que eles possam resolver as próprias questões
- 30** **Sobe, desce...**
Prepare uma reação químico-física simples, mas com um efeito muito interessante
- 32** **Invenções e inventores**
Embora pareça, nem tudo o que conhecemos e usamos nesse século, sempre existiu

Editorial



Shutterstock/Monkey Business Images

Querido professor,

Nesta edição especial do Guia de Educação Infantil, mergulhamos em um tema profundamente relevante e enriquecedor: o Dia da Consciência Negra, celebrado em 20 de novembro em todo o Brasil. É um momento de lembrança, celebração e, acima de tudo, de reflexão sobre a condição dos negros em nossa sociedade.

É importante que, desde cedo, nossas crianças compreendam a riqueza da diversidade que nos cerca e aprendam a valorizar a contribuição de todas as culturas para a construção da nossa identidade como nação, por isso trouxemos atividades cuidadosamente planejadas para ajudar os educadores a abordar esse assunto de forma sensível e significativa.

Para o berçário, nossa matéria destaca o exercício dos sentidos, uma etapa crucial no desenvolvimento dos pequenos. Por meio de experiências sensoriais envolventes, os bebês vão explorando o mundo à sua volta e, ao mesmo tempo, começam a perceber as diferenças que nos tornam únicos.

À medida que avançamos no ensino infantil, abraçamos a tecnologia como aliada no processo de aprendizado. Mostramos como um tablet pode ser uma ferramenta poderosa para estimular a curiosidade e a criatividade da turma, enriquecendo seu desenvolvimento cognitivo e emocional. Em Matemática, desvendamos o mundo da adição de forma lúdica e envolvente. As crianças são incentivadas a explorar conceitos fundamentais de uma maneira divertida e acessível, preparando o terreno para uma compreensão sólida de disciplinas cruciais no futuro.

Mas não paramos por aí. Você também encontrará propostas de Português, Cidadania, Artes, Ciências e muito mais, tudo elaborado com carinho e dedicação para enriquecer a experiência educacional dos pequenos.

Até o próximo mês, querido professor!

Da redação

Conteúdo dos pôsteres

1 Invenções e inventores

2 Consciência negra

3 Tabuada da adição

4 Moldes + Dominó silábico

Diferenças que Somam



Que tal fazer, em sala de aula, brinquedos e bonecos que remetem às características da cultura afro-brasileira, estimulando o respeito às diferenças?



Objetivos:

- Trabalhar o respeito às diferenças;
- Conhecer outras culturas;
- Desenvolver a coordenação motora e o equilíbrio.

Faixa etária: a partir de 4 anos.

No Dia 20 de novembro, é celebrado no Brasil o Dia da Consciência Negra e tem como objetivo a reflexão dos negros na sociedade brasileira. Essa data foi escolhida, pois nesse mesmo dia, em 1695, morreu Zumbi dos Palmares, lutando pela liberdade de seu povo. Ele dedicou sua vida

contra a escravidão e é um símbolo desse movimento.

Esse mês pode ser uma grande oportunidade para escolas trabalharem de forma mais incisiva a história e a cultura afro-brasileira. Mas, como tratar um tema tão delicado e complexo na Educação Infantil. Além de trabalhar o respeito às diferenças e ensinar os pequenos a valorizarem, também é possível mostrar a eles brincadeiras e brinquedos que fazem parte dessa cultura. Veja as sugestões da arte-educadora Rosa Maria Rodrigues e, logo abaixo, os projetos e informações da Paty Fonte, educadora especialista em pedagogia de projetos e Educação Infantil.

Chaveiro

Materiais:

- Lã preta
- Tesoura
- Argola para chaveiro
- Miçangas, enfeites, olhos móveis etc.
- Cola quente
- Régua larga de 30 cm ou pedaço de papelão do mesmo tamanho



Fotos: Oriana Alves



1. Com a lã, dê 50 voltas na lateral da régua.



2. Amarre.



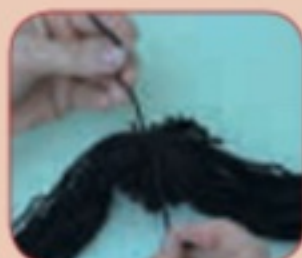
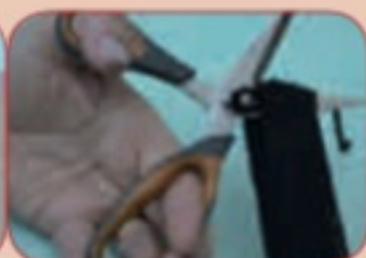
3. Retire da régua e corte embaixo. Este será o cabelo. Reserve.



4. Com a lã, dê 50 voltas na régua, de uma ponta à outra.



5. Proceda como na outra vez, amarrando, retirando da régua e amarrando embaixo.



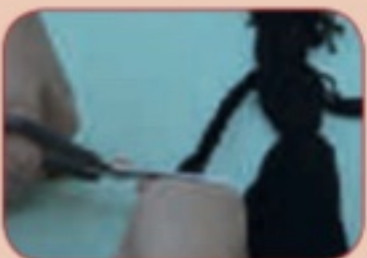
6. Abra e amarre o cabelo no meio.



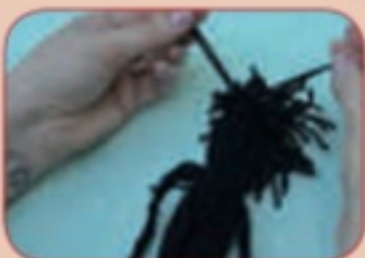
7. Junte os fios novamente, dê um espaço de 4 cm e amarre. Esta será a cabeça.



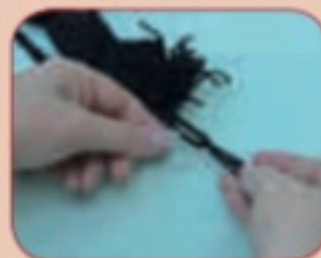
8. Separe uma pequena quantidade dos dois lados que serão os braços. No restante da lã, dê um espaço de 6 cm e amarre novamente, este será o tronco.



9. Nos braços, faça uma trança até um pouco abaixo do tronco, amarre e corte o excesso deixando um pedacinho solto para formar a mão.



10. Dobre um pedaço de lã ao meio, passe por dentro da cabeça e amarre.



11. Coloque a argola do chaveiro e dê um nó.



Menino:



1. No restante da lã, separe dois montinhos e proceda como nos braços, essas serão as pernas.



2. Amarre deixando um pedacinho que serão os pés.

Menina:



1. Divida o restante da lã ao meio para formar as pernas.

2. Amarre deixando um pedacinho que serão os pés e corte o restante como uma saia.



Decoração:

Coloque à disposição da criança vários materiais, como lacinhas, olhos, miçangas, botões etc., para que decorem seus bonecos livremente e depois cole tudo com a cola quente.



Carrinho de cabo de vassoura

Materiais:

- Cabo de vassoura
- Pregos
- Martelo
- Tampa de achocolatado
- Durex colorido nas cores amarelo, vermelho, verde e preto



Fotos: Oriana Alves



1. Se necessário, corte o cabo para se adaptar à altura da criança, neste caso o cabo tem 70 cm.



2. Encape o cabo com o durex colorido.



3. Com o prego, faça um furo no centro da tampa.



4. Alargue o furo para que a tampa gire.



5. Encape também a tampa.



6. Abra o furo novamente, introduza um prego e pregue na ponta do cabo.



7. Não coloque o prego até o fim para que a tampa possa girar; ela será a rodinha do carro.



8. Para brincar, é só colocar a rodinha no chão e empurrar com o cabo.

Como trabalhar a questão da Consciência Negra?

Segundo Paty Fonte, desde a mais tenra idade, deve-se trabalhar o assunto, privilegiando a questão da identidade, do respeito à diversidade e da autoaceitação. Toda a comunidade escolar deve estar inserida no projeto e não apenas os afro-descendentes, de forma que fique claro que conhecer as variadas culturas é essencial, despertando na criança o respeito pelas outras pessoas independentemente da raça. Para tal, é fundamental divulgar o lado positivo da história negra, não apenas as questões de escravidão, miséria e sofrimento, proporcionando situações didáticas centradas em dinâmicas, vivências, ações e reflexões, com estímulo à crítica e à resolução de problemas que possibilitem aos alunos pensarem na questão de forma ética.

Cuidados ao trabalhar esse assunto

Para Paty Fonte, o status de igualdade será conseguido quando o professor estiver atento para contemplar alunos negros e brancos, democraticamente, nas pequenas atividades do dia a dia, por meio dos instrumentos ou ferramentas pedagógicas. Contar histórias em que apareçam crianças negras como protagonistas vivendo situações cotidianas, buscar epopeias de povos africanos com seus heróis e suas sagas, procurar imagens de famílias negras, profissionais negros, políticos, escritores, cientistas negros para estar lado a lado dos brancos já colocados nos murais e estudos escolares – são alguns procedimentos que podem ser adotados.

Projeto Somos Diferentes

Objetivo:

- Despertar a turma para a diversidade da raça humana e promover o respeito pelas diversas etnias.

Faixa etária: crianças de 3 a 5 anos.

Em uma roda de conversas, proponha aos alunos que indiquem duas características físicas e duas características de seu caráter/personalidade. Registre na lousa ou em um cartaz. De forma lúdica, instigue os alunos a refletirem e comentarem sobre cada característica. Lance a questão ao grupo: existem pessoas exatamente iguais? Permita que expressem suas opiniões e, em um segundo momento, proponha que todos se observem atentamente e analisem as diferenças entre eles, levando em consideração os tipos de cabelo, as cores dos olhos e da pele, os formatos dos narizes e dos lábios, as alturas etc. Para criar um clima mais afetivo, introduza uma música ambiente tranquila e permita o toque caso desejem.

Para encerrar a atividade, solicite que cada um se observe em um espelho e faça seu autorretrato.



Bonecos negros

Objetivo:

- Combater e prevenir o *bullying* racial nos diversos espaços da escola;
- Possibilitar a construção de valorização da cultura africana e a brasileira, buscando uma verdadeira identidade cultural;
- Ampliar as formas de expressão e o universo criativo e imaginário das crianças.

Faixa etária: crianças de 3 a 5 anos.



As crianças criam laços com os brinquedos e se reconhecem. É interessante associar bonecos negros ao cotidiano da escola e das próprias crianças, que podem se revezar para levá-los para casa.

A presença de bonecos negros é sinal de que a escola reconhece a diversidade da sociedade brasileira. Além dos bonecos industrializados, uma boa dica é confeccioná-los usando sucata, tintas, lãs, entre tantos materiais disponíveis na escola. O importante é usar a imaginação e deixar fluir a criatividade.

É interessante realizar uma exposição com os trabalhos realizados pelos alunos, portanto, não deixem de explorar cada criação, dando-lhes vida, criando histórias e brincando muito.



Valorização do negro brasileiro

Objetivo:

- Mostrar que existe um racismo velado no Brasil e que a imagem dos negros na mídia ainda é inferiorizada perante o branco.

Faixa etária: crianças com 4 e 5 anos.

Peça aos alunos que levem figuras de pessoas diferentes e de pessoas que admiram/idolotram. É importante o professor também pesquisar e contribuir levando imagens de crianças do mundo inteiro, das diversas religiões, como se vestem e como são diferentes.

Em uma roda de conversa, solicite que separem as figuras dos ídolos e, primeiro, explorem bastante as diversas imagens. Peça que justifiquem a escolha delas, que deem um adjetivo para cada uma delas: essa pessoa parece ser ____? Proponha que agrupem as figuras usando o critério que preferirem e que o justifiquem. Converse, então, sobre o preconceito e a discriminação, baseados na aparência.

Aproveite para falar sobre os tons de pele, sobre a importância de diversas culturas, riqueza cultural dos diversos continentes.

Com as figuras dos ídolos, analise quantos são negros e liste nomes de personalidades negras conhecidas da classe. Promova uma conversa informal com a classe para perceber que critérios eles utilizam para eleger seus "modelos": beleza, riqueza, talento, carisma etc.

Finalização

Organize a formação de painel coletivo com personalidades negras que alcançaram a fama.





Sensações

Saiba como estimular o desenvolvimento motor, cognitivo e emocional dos seus bebês



Objetivos:

- Estimular os sentidos;
- Explorar o corpo;
- Desenvolver capacidades posturais;
- Desenvolver capacidades motoras e de movimentos;
- Ampliar gradualmente o conhecimento do seu corpo;
- Deslocar-se com segurança e destreza no espaço;
- Explorar diferentes materiais.

Faixa etária: a partir de 6 meses.

Observando e pesquisando sobre o desenvolvimento do Berçário, a professora da CEI Alexis Soares Nacif, Anne Roldan, chegou à conclusão de que é necessário um plano de estimulação motora, cognitiva e emocional. Oferecer diferentes materiais é uma maneira de ampliar a capacidade de expressão das crianças e contemplar as possibilidades que se apresentam diante das atividades que envolvem os sentidos, porém, o professor é apenas o mediador. Por meio da exploração de diferentes materiais os bebês ampliam a capacidade de expressão e o conhecimento do mundo. "Quando desenvolvemos atividades que exercitam os sentidos, proporcionando um desenvolvimento amplo e prazeroso, eles ampliam a capacidade de explorar texturas, sabores, cheiros e cores", comenta a professora.

Neste sentido todo o processo de estimulação visa a possibilitar a criança independência, autoestima, construindo autonomia e segurança para que ela possa enfrentar novas experiências que resultarão em seu crescimento e desenvolvimento. Pensando em tudo isso, Anne desenvolveu um projeto para trabalhar sensações e texturas. Em cada atividade uma nova surpresa com diferentes texturas, e a cada descoberta deles, alegria e satisfação de ter realizado esse projeto.

Objetivo geral

Proporcionar o desenvolvimento das expressões e dos sentidos por meio de atividades lúdicas e da experimentação de diversos materiais.

Conteúdos:

Linguagem
Oral e corporal.



Artes

- Exploração de diversos materiais;
- Elementos constituintes da linguagem visual (texturas), observação e conversação sobre imagens e objetos.

Música

- Expressão oral e corporal.

Sociedade e natureza

- Adaptação;
- Exploração do espaço;



- Iniciativa para fazer escolhas.

Corpo e movimento

- Corpo humano, equilíbrio, coordenação motora, sensações, percepção de ritmo, flexibilidade: encaixar, pegar e soltar, subir e descer, empilhar, engatinhar, dançar, correr, andar, manusear, noções de lateralidade.

Atividade 1

Mostrar para as crianças o seu reflexo no espelho.



Fotos: Divulgação

Atividade 2

Conversar com as crianças usando um fantoche.

**Atividade 3**

Levar os alunos para a área externa para brincar e tomar banho de Sol.

**Atividade 4**

Folhear e rasgar revistas.

**Atividade 5**

Confeccionar um bambolê com tiras de TNT para as crianças explorarem. Você pode pendurá-lo num local alto para que as crianças brinquem com os pedaços coloridos de TNT ou deixá-lo no chão para que explorem da forma como quiserem.

**Atividade 6**

Torne a hora do banho mais divertida com livros próprios para colocar na água.

**Atividade 7**

Estimule que a criança passe por dentro do bambolê que estará envolto por diversas tiras de tule.

**Atividade 8**

Proponha que os alunos brinquem e explorem o sagu.

**Atividade 9**

Hora de brincar com brinquedos sonoros.

**Atividade 10**

Deixar os alunos explorarem garrafas sensoriais (garrafas PET bolinhas de gel, glitter e lantejoulas).

**Atividade 12**

Brincar com pecinhas (lego, encaixe).

**Atividade 13**

Estimular os pequenos a explorarem bexigas sensoriais, ou seja, bexigas transparentes com bolinhas de gel.

**Atividade 11**

Brincar e explorar com plástico bolha.

**Atividade 14**

Desenhar no espelho para as crianças tocarem e observarem os detalhes.

**Atividade 15**

As crianças deverão passar por dentro do túnel de tecido.

**Atividade 16**

Brincar e explorar a farinha de trigo.

**Atividade 17**

Com um nariz de palhaço brincar com a criança e depois pintar o nariz da mesma para que ela identifique-o.

**Avaliação****Observe se a criança:**

- ⊙ Explora com prazer materiais variados;
- ⊙ Manipula brinquedos e materiais sonoros;
- ⊙ Participa de brincadeiras musicais;
- ⊙ Manuseia livros, folheando-os;
- ⊙ Explora texturas;
- ⊙ Demonstra espontaneidade ao movimentar seu próprio corpo;
- ⊙ Demonstra coordenação motora fina e ampla;
- ⊙ Utiliza suas habilidades motoras para realizar movimentos;
- ⊙ Explora os diferentes espaços oferecidos pela Instituição;
- ⊙ Identifica sua própria imagem em outros meios (espelho);
- ⊙ Segura, examina e explora objetos de diferentes formas;
- ⊙ Sacode ou aperta objetos;
- ⊙ Imita sons, ações e gestos;
- ⊙ Segue visualmente um objeto em movimento;
- ⊙ Engatinha, senta, fica de pé, rola, anda;
- ⊙ Explora diferentes posturas corporais.

**Produto Final**

Exposição de tudo o que foi trabalhado, objetos utilizados e fotos descrevendo as atividades realizadas.

A opinião de quem fez!

Segundo Anne este projeto foi muito importante para o desenvolvimento dos bebês. Em todas as atividades propostas, eles se mostraram curiosos e exploravam com prazer os materiais que foram dispostos. "Foi um projeto muito gratificante, pois percebi o entusiasmo das crianças ao explorarem novas texturas, diferentes sons, enfim, experimentarem novas experiências", conta ela.



Vamos Somar?

Um jeito diferente - e criativo! - para ensinar adição aos seus alunos, usando, como cenário, bananas e macaco



Objetivos:

- Trabalhar adição simples, com resultados até 10;
- Reconhecer a ordem crescente e decrescente dos números;
- Noção de adição (mais um); e noção de subtração (menos um);
- Relacionar o número à quantidade de agrupamento;
- Trabalhar a contagem de 1 a 10.

Faixa etária: 4 e 5 anos.

A adição é uma das operações básicas da Matemática e é essencial que o professor trabalhe essa competência durante a pré-escola. Claro, que a forma de introduzir esse conceito será diferente, pois precisa ser apresentado de forma lúdica e, muitas vezes, sem o linguajar usado nas séries

mais avançadas. Usar a criatividade é primordial para que o educador tenha sucesso em atividades, principalmente que envolvam essa disciplina.

Segundo a professora de Educação Infantil Nivian de Almeida Alves, do Colégio Scaranne, São Paulo, a função da Educação Infantil é oferecer oportunidades que ampliem o pensamento matemático infantil, gerando verdadeiros desafios intelectuais, e os educadores devem procurar alternativas para aumentar a motivação para a aprendizagem. "Para trabalhar a adição com os alunos pequenos, foram preparadas atividades com um personagem da mata e seu alimento preferido", comenta ela. Veja, então, como ela trabalhou e adapte também para as suas aulas.

Vamos Somar?

Materiais:

- Figura de um macaquinho em E.V.A. (molde)
- Bananas em E.V.A.
- Números de 1 a 10
- 2 tiras de tecido feltro
- Tiras pequenas de velcro



Procedimento:

Espalhe em uma mesa dez bananas em E.V.A. Solicite que um aluno escolha uma quantidade e fixe em uma das tiras. Escolha outro aluno e solicite o mesmo procedimento do primeiro. Um terceiro aluno fará a soma das duas tiras que o macaquinho está segurando e exibirá o resultado com a placa do número correspondente.



Ilacil Batista

Dica!

Cole pequenas tiras de velcro em cada banana, para facilitar a fixação nas tiras de feltro.

Mais uma banana



Ilacil Batista

Materiais:

- Plaquinhas de números de 1 a 10
- 55 bananas em E.V.A.
- Dupla face
- Papéis color set para o quadro
- Uma figura de macaco para decoração.

Procedimento:

Disponha aos alunos figuras de bananas. Chame um aluno de cada vez e dramatize a atividade em que o macaquinho receberá mais uma banana. Conforme fazem a colocação de mais uma banana, peça que o aluno conte e fixe o número correspondente à quantidade. Pergunte, a partir da sequência exposta, se a contagem está crescendo ou diminuindo. Informá-los, então, que chamamos essa contagem de "ordem crescente".

Comendo banana



Ilacil Batista

Aproveitando a quantidade de bananas que o macaquinho juntou, apresente a noção de subtração "menos um" e a ordem decrescente.

Materiais:

- Os mesmos itens utilizados na atividade "mais uma banana". O professor poderá adaptar a figura do macaco colocando uma língua e uma banana descascada (saboreando o alimento).

Procedimento:

Disponha aos alunos figuras de bananas. Chame um aluno de cada vez e dramatize a atividade em que o macaquinho comerá uma banana, ficando, assim, com uma a menos. Peça ao aluno que conte e fixe o número correspondente à quantidade. E nessa atividade, os alunos notarão que a sequência exposta está diminuindo, sendo, assim, chamamos essa contagem de "ordem decrescente".

Vivendo a história



Com base no livro da Galinha Ruiva, os alunos podem interagir com objetos e personagens retratados no texto



Objetivos:

- Conhecer novos animais;
- Vivenciar de perto objetos de uma história;
- Conhecer novos alimentos;
- Aprender sobre o ciclo das plantas;
- Desenvolver a coordenação motora.

Faixa etária: a partir de 1 ano.

As professoras do berçário da EMEI Padre Fernando Suillen, da cidade de Regente Feijó, São Paulo, por meio da história *A Galinha Ruiva*, procuraram despertar o espírito de cooperação

entre a turma. Como tudo nessa faixa etária deve ser voltado para o lúdico, para que aconteça um aprendizado significativo, elas escolheram um livro em que a solidariedade fala mais alto. Mas não basta contar a história e falar a moral para que as crianças assimilem o que deve ou não ser feito. Nesse sentido, elas resolveram vivenciar com as crianças algumas situações em que o trabalho em grupo e a colaboração estaria presente.

Esse projeto foi desenvolvido pelas professoras Rute da Silva Magalhães, Leticia de Souza Borges, Rosilda Rosa Duarte, Gislaine Duarte, Gilmar Martin Tafarelo e Idalina Roza dos Santos. Veja como tudo foi feito e reproduza com os seus alunos.

Primeira etapa

Conhecendo a história... A professora faz a leitura da história para os seus alunos. Pode ser em uma roda e com o livro ou com outras ferramentas, como fantoches, dedoches etc.



Segunda etapa

Apresente os amigos da *Galinha Ruiva* levando aqueles que são possíveis para a escola, permitindo que as crianças os toquem e convivam mais perto deles.



Terceira etapa

Aproveite a história para ensinar sobre o ciclo da vida das plantas e como elas nascem. Usando terra, água e semente, plante milho com os seus alunos. Deixe-os tocar e mexer na terra sentindo sua textura, cheiro e observando o que tem nela.



Fotos: Fernando Pereira

Quarta etapa

Trabalhe atividades psicomotoras usando como tema alguns objetos retratados no livro ou que remeta aos seus personagens. Um exemplo de atividade é a corrida do ovo na colher.



Quinta etapa

Coloque diversos ovos cozidos de galinha e de codorna em uma travessa e questione aos alunos sobre qual dos ovos, o maior ou o menor, são da Galinha Ruiva.



Sexta etapa

Que tal levar uma galinha mansa para o colégio ou fazer uma visita em um local em que tenha um galinheiro para fazer com que os alunos interajam com o animal e conheçam como ele vive e se alimenta?



Faça com que os alunos encontrem ou vejam onde a galinha põe os seus ovos.



Sétima etapa

Em uma folha de papel pardo, monte a receita de bolo de milho. Junte imagens e texto para facilitar a leitura deles.

Com a receita pronta, prepare com os alunos um bolo de milho de dar água na boca.

Durante o preparo do bolo, faça com que as crianças participem ativamente e experimentem separadamente cada ingrediente.



Oitava etapa

Permita que os alunos experimentem e degustem cada alimento preparado, o ovo e o milho cozidos, assim como bolo que prepararam.



Nona etapa

Faça um teatro da história e construa com os alunos o seu figurino. A roupa da galinha e do pintinho podem ser feitas de papel crepom.



Décima etapa

Traga na escola, se possível, um pintinho para que as crianças possam ter a oportunidade de sentirem a textura de sua plumagem, ouvir o som que o pintinho emite, ver do que ele se alimenta, além de observar a sua cor.





Animal esquisito?

Prepare esse projeto que traz para a escola os bichos mais estranhos e que aguçam a curiosidade da criançada



Objetivos:

- Classificar animais que são menos conhecidos pelos alunos;
 - Aguçar a curiosidade;
 - Identificá-los apontando seus habitats, alimentação, hábitos (diferenças e semelhanças);
 - Identificar aquáticos, terrestres e voadores;
 - Estimular o cuidado com os animais e a natureza;
 - Desenvolver outros assuntos da grade curricular: Matemática, Estudos Sociais, Ciências, Sociabilidade, Artes, Música, Linguagem e Comunicação e Expressão.
- Faixa etária: a partir de 3 anos.

Os animais sempre chamaram a atenção das crianças. Esse é um ótimo tema a ser trabalhado com elas, já que o interesse facilita na participação e aprendizados delas, mas o Colégio Itatiaia procurou um grupo diferente para trabalhar: os esquisitos. Segundo a diretora e pedagoga, Claudia Fernanda Venelli Razuk, esse tema partiu do interesse natural das crianças pelo mundo dos animais, pois eles estão envolvidos a todo instante em seu cotidiano, em desenhos animados, livros e jogos, provocando indiretamente a curiosidade dos pequenos.

Além disso, o corpo docente percebeu que ao promover o momento da leitura e permitir que a turma escolhesse os livros, era unânime a escolha das histórias em que os personagens eram animais, e principalmente, quando os animais possuíam alguma diferença ou característica mais marcante. Nesse sentido, elas desenvolveram atividades nessa linha temática. Veja o que foi feito e adeque para sua turma também:

Como trabalhar?



A turma do Maternal II se divertiu confeccionando os bichos esquisitos, identificando cada diferença no momento das criações. Estimulado a coordenação motora fina por meio do manuseio dos materiais, a criatividade e o gosto pela arte.

As professoras também proporcionaram a identificação das formas geométricas para cada parte que era colocada no animal, reconhecendo as cores e desenvolvendo a noção matemática por meio do raciocínio lógico.

Durante as conversas dirigidas, surgiram diversos questionamentos sobre os costumes, habitat e alimentação dos bichos, que estimularam a concentração e o interesse durante o assunto, podendo ser estimulado a linguagem oral, ampliando assim o vocabulário.



Os pequenos puderam conhecer algumas surpresas que a natureza oferece, estimulando por meio desse contato visual, o cuidado com a mesma.

Bichos esquisitos

A professora Priscila Paula conta que foram trabalhados oito animais diferenciados com os alunos, que estão na lista abaixo. Mas desses três se destacaram entre as crianças, em que é possível ter mais informações a seguir.

- ◉ Cacatua;
- ◉ Baiacu;
- ◉ Bicho-preguiça;
- ◉ Babirusa;
- ◉ Bicho pau;
- ◉ Ornitorrinco;
- ◉ Peixe Cofre;
- ◉ Pangolim.



Baiacu



Bicho – preguiça



Babirusa



Pangolim

Alguns bichos que se destacaram durante a confecção:

◉ Peixe cofre

A turma adorou o peixe cofre, durante sua confecção as formas geométricas exploradas, círculo, quadrado e retângulo, estimulamos a contagem numérica, por meio de suas nadadeiras e manchinhas. Também foram desenvolvidas a percepção tátil por meio do contato com os materiais e exploradas as texturas, lisa, áspera e macia.

◉ Ornitorrinco

Durante a confecção do ornitorrinco, os pequenos também lembraram de outros animais, acharam o bicho parecido com tartaruga, mas, tinha bico e patas de pato.

◉ Cacatua

Os pequenos se divertiram ao criar a cacatua, além de explorar a linguagem oral, por meio de conversas dirigidas, foi estimulada a coordenação motora fina ao amassar as folhas de revistas para ser o corpinho do animal, reconhecendo as cores e relacionando cada parte do seu corpo com quantidades numéricas.





Let's sing

Com essa canção as crianças aprendem muito mais do que apenas falar cabeça, ombro, joelho e pés!



Objetivos:

- Contato com a cultura de outra língua;
- Expandir o vocabulário;
- Desenvolver as habilidades motoras;
- Acostumar-se com a sonoridade da língua inglesa;
- Aprender sobre o corpo humano.

Faixa etária: a partir de 1 ano e meio.

Essa é a última matéria de um especial com três, em que a educadora e psicopedagoga, Betina Serson, desenvolveu atividades em torno de algumas canções infantis em inglês. O

objetivo, além de colocar as crianças em contato com a língua inglesa, foi trabalhar com a cultura e ir além, trabalhando outras habilidades e competências essenciais para o desenvolvimento da criança durante a infância.

Trabalhar com música é sempre uma carta na manga para o educador, pois além de ser lúdica e chamar a atenção das crianças, ela também fixa-se na memória e dificilmente é esquecida. Veja então, como trabalhar com a canção *head, shoulders, knees and toes*, tão conhecida aqui no Brasil também.

Head, shoulders, knees and toes

Head, shoulders, knees and toes – cabeça, ombro, joelhos e dedos dos pés
Knees and toes – joelhos e dedos dos pés.
Head, shoulders, knees and toes, – cabeça, ombro, joelhos e dedos dos pés
Knees and toes – joelhos e dedos dos pés

And eyes, and ears, and mouth – e olhos, e orelhas, e boca
And nose – e nariz
Head, shoulders, knees and toes, – cabeça, ombro, joelhos e dedos dos pés
Knees and toes – joelhos e dedos dos pés.

Ações

Para cantar esta música o ideal é que as crianças sentem em uma roda e com as pernas esticadas na frente delas. Assim fica mais fácil tocar os joelhos e os dedos dos pés. As crianças vão tocando as partes do corpo conforme estão sendo citadas.

Dica esperta!

Depois que as crianças aprendem esta música pode ser cantada bem devagar ou bem rápida. Sempre acompanhada dos movimentos.

Vocabulário: head – cabeça, shoulder – ombro, knees – joelhos, toes – dedos dos pés, eyes – olhos, ears – orelhas, nose – nariz.

Shape face (rosto com formas)

Faixa etária: a partir de 3 anos.

☉ Numa roda de conversa fale com os seus alunos sobre as partes do rosto (eyes, ears, mouth and nose).

Peça para as crianças apontarem, conforme você fala "Point to your eyes" (Aponte para os seus olhos), "Point to your nose" (Aponte para o seu nariz), "Point to your ears." (Aponte para as suas orelhas), "Point to your mouth" (Aponte para a sua boca).

Depois, trabalhe também as formas geométricas apresentando-as com os seus nomes em inglês. "triangle" (triângulo) "square" (quadrado) e "circle" (círculo) E os seus tamanhos: "big" (grande) e "small" (pequeno).



■ Du Fernandes



■ Du Fernandes

Recorte as formas geométricas nos dois tamanhos. Depois sente em círculo e peça para as crianças pegarem as formas geométricas como treino para a atividade de colagem. "Please get me the small circle" (Por favor pegue o círculo pequeno), e assim por diante com as outras formas e tamanhos diferentes.

Dica!

Segundo Betina esta música é muito importante e pode ser trabalhada em diversas atividades. Esta atividade, em particular, tem várias etapas. Na última etapa, com as crianças na mesa o professor pode explorar com os números 1 e 2 também.

Let's trace your hand. (Vamos traçar a sua mão)

Faixa etária: a partir de 3 anos.

☉ Peça para cada aluno (um de cada vez), colocar uma das mãos em um papel sulfite. Depois, faça o contorno com o giz de cera.

☉ Para explorar melhor, conte com a criança quantos dedos tem na Mão "How many fingers do you have?" (Quantos dedos você tem?), "Let's count your fingers" (Vamos contar os seus dedos), "one" (um), "two" (dois), "three" (tres), "four" (quatro) e "five" (cinco).

☉ Você também pode pedir para que as crianças desenhem as unhas. "Look at your fingers" (Olhe para os seus dedos), "How many nails do you have?" (Quantas unhas você tem?).



■ Du Fernandes

Where are your eyes? (Onde estão os seus olhos?)

Faixa etária: berçário

☉ Sente o bebê no seu colo e segure um espelho em que você e o bebê possam se ver. Diga a criança: "This is your eye" (Este é o seu olho) e aponta com a mão da criança o olho dela, e assim com todas as partes do rosto.



■ Du Fernandes

Dica!

Com as crianças mais velhas a atividade pode ser feita em grupo durante a roda de conversa. Cada duas ou três crianças podem ter um espelho. E o professor dar as ordens como na primeira atividade "Point to your eye." (Aponte para o seu olho) ou "This is my eye." (Este é o meu olho), "Show me your eye" (Mostre-me o seu olho), e assim por diante...



Sucata boa...

Propicie aos seus alunos ações de responsabilidade social, de capacitação e investigação, aproveitando o que muitas vezes vai para o lixo



Objetivos:

- Propiciar aos alunos ações de responsabilidade social, de capacitação e investigação;
- Preservar o artístico artesanal na confecção dos brinquedos elaborados com material reutilizável;
- Oportunizar a melhoria do ensino.

Faixa etária: diversas

De acordo com Simone da Silva Viana, professora da Universidade Estácio de Sá e pesquisadora, vivemos em um mundo de rápidas mudanças tanto históricas quanto sociais, que influenciam diretamente na cultura lúdica. E como o brincar e o jogar faz parte desse elemento cultural, as atividades com materiais recicláveis na Educação Infantil expressam essa tendência da sociedade.

Para que essa nova concepção aconteça, Simone acredita que é preciso mudar e transformar a forma de pensar, muitas vezes pautada em uma educação formal, tradicional, minimizando o

ensino somente em lousa e pincel. É preciso romper com velhos paradigmas sociais e acadêmicos da linearidade do conhecimento, da fragmentação do saber em busca de um planejamento didático que viabilize o diálogo, a cooperação e a troca entre Educação e Sustentabilidade.

Assim sendo, as atividades apresentadas para a Educação Infantil, podendo ser adaptadas a outras etapas da educação, segundo Simone, devem buscar a confecção de brinquedos e jogos com materiais reutilizáveis, podendo os mesmos serem aplicados para trabalhar algum conteúdo específico, ganhando espaço para a aprendizagem, na medida em que o interesse do aluno ajuda a construir novas descobertas e formas de aprender. Utilizando materiais e metodologias diferenciadas para ampliar o saber fazer de todos.

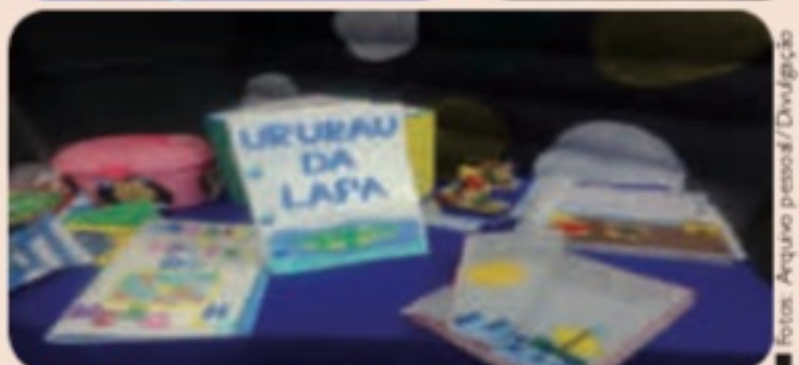
Para refletir

Simone explica ainda que a exigência por comportamentos, atitudes sustentáveis e valores éticos nos espaços sociais, nos fazem repensar a questão da sustentabilidade na Educação em

seu contexto ampliado, que envolve uma perspectiva dilatada de mundo, clareza da finalidade do ato educativo, posição política – concepção de homem e mundo – e competência técnica para implementar projetos a partir do aporte teórico

Contos

Podem ser utilizados de diversas maneiras para incentivar a leitura, a imaginação e criatividade. Podendo também utilizar-se de lendas e contos regionais.



Fotos: Arquivo pessoal/Divulgação

Exemplo: *Chapeuzinho Vermelho*

1. O professor conta a história para os alunos e os desafia a construir um cenário.
2. Inicia a brincadeira o “saber fazer” – confeccionam avental com fantoches, tapete de histórias, máscara de lobo, avental da mamãe, óculos de papelão para vovó, capinha para Chapeuzinho, e fantoches.
3. Depois de todo o material produzido utilizando diversos materiais de sucatas e recicláveis, possibilitando liberdade e incentivo para que as crianças abusem de sua criatividade; é hora de fazer uma exposição dos mesmos na sala de aula.
4. O professor conta novamente a história, agora utilizando os materiais confeccionados pelos alunos, possibilitando aos mesmos participarem.
5. Esta atividade pode ser planejada para que seja um projeto “Fábrica de Contos”, assim toda semana elabora-se materiais diversos para cada conto, e no final do projeto se organiza uma grande exposição dos materiais e apresentação dos contos, para toda a comunidade escolar.



Du Fernandes

formador do professor. “Educar para a sustentabilidade é uma proposta desafiadora, pois implica em criar condições para que as iniciativas educacionais sejam estratégicas na realização das mudanças necessárias, motivando os alunos-cidadãos a agir com responsabilidade em direção às metas de sustentabilidade. Uma proposta que desenvolvida desde a Educação Infantil oportuniza uma maior consciência cidadã e responsabilidade social; contribuindo na formação de sujeitos críticos, responsáveis e ativos na sociedade em que vivemos”, diz.

Jogos

Confeção de jogos pedagógicos como: boliche, jogo de dama, jogo da memória, dominó, quebra-cabeça etc.; de acordo com o interesse dos alunos.

Materiais:

- Cola
- Tesoura
- Tinta
- Papel
- Materiais recicláveis e sucatas (matéria-prima que pode e deve ser reaproveitada com criatividade na construção de brinquedos, jogos, materiais pedagógicos e objetos de arte)



Fernando Pereira

Exemplo: boliche

Materiais:

- Garrafas PET
- Bola
- Fita adesiva colorida
- Tintas
- Papel colorido



Du Fernandes

1. O professor deverá incentivar a coleta do material reciclável, até mesmo no ambiente escolar. Pedir que os alunos fiquem atentos ao uso das garrafas PET na cantina, no pátio e até mesmo na sua casa.
2. Iniciar a oficina “Saber Fazer – incentivar a criatividade dos alunos”, podendo utilizar tintas ou fitas adesivas coloridas, como também papel colorido para enfeitar as garrafas.
3. A bola pode ser aquela que não utilizam mais.
4. Começa a brincadeira, os alunos se sentirão felizes por brincarem em grupo e com um brinquedo elaborado por eles.
5. O brinquedo poderá ser levado para outras turmas da escola utilizarem, contribuindo para uma atitude solidária.

Brinquedos com materiais recicláveis

Este tipo de trabalho incentiva os alunos quanto à consciência ecológica, por meio da reutilização de materiais, além de desenvolver a criatividade dos alunos.

Exemplo: trenzinho feito com embalagens de sorvete, tampinhas de refrigerante e embalagens, latinhas com sementes para fazer sons, carrinho feito com caixinhas de fósforo, espantalhos, animais, telefone sem fio etc.

1. O professor incentivará a coleta dos materiais recicláveis diversos.
2. Organiza-se uma mostra dos materiais coletados, para que as crianças possam escolher os materiais que utilizarão na confecção.



■ Du Fernandes



■ Du Fernandes

3. O professor poderá mostrar imagens de diversos brinquedos para incentivar o imaginário dos alunos.
4. Fazer isso num ambiente amplo, arejado, com músicas infantis, para que os alunos possam criar seus brinquedos livremente.
5. Fazer uma exposição dos brinquedos para toda a comunidade escolar, identificar os brinquedos e o nome dos alunos, para que todos reconheçam os autores/construtores da exposição.

Instrumentos musicais

Contribuem para a socialização, aumentam a autoestima, desperta nos alunos por meio da música, a vontade de aprender e desenvolver o gosto pela arte.

Exemplos: chocalhos, tambor, pandeiro, violão etc.

1. O professor deverá incentivar a coleta de garrafas PET "de vários tamanhos", latinhas, tubos de papelão, cola, tesoura, papéis coloridos, fita adesiva, cola colorida, tinta guache, pincéis, barbante, durex colorido, tampinhas de garrafas, arroz, feijão, caroço de milho, miçangas, canetinhas, lápis, cabos de vassoura, elástico, cartolina e CDs de músicas.
2. Proporcionar condições à criança para que ela possa exercitar o controle motor, como rasgar, picar e amassar; a expressão corporal e a percepção visual.
3. Oportunizar ao aluno um ambiente musical, criativo e incentivador para a criação.
4. Depois do trabalho desenvolvido, organizar uma "bandinha" musical com os instrumentos confeccionados.
5. Para finalizar, um desfile pelo pátio da escola.



■ Arquivo pessoal/Divulgação



■ Du Fernandes

Confeção de móveis

Confeccionar diversos móveis, com o uso de diversos materiais como: CDs, papelão, pregadores de roupa, retalhos de tecidos, fitas, papéis coloridos etc.

Os móveis podem ser relacionados a diversos projetos, como exemplo "eu e minha cidade em imagens".

1. O professor poderá pedir aos alunos, com a ajuda da família, fotos deles em um determinado lugar da cidade, patrimônios, ponto turístico, ruas, comércio etc.
2. Confeccionar juntamente com os alunos os móveis com as fotos, os móveis serão pendurados na sala de aula ou até mesmo na escola. E para a confecção dos mesmos, serão utilizados materiais recicláveis diversos.
3. O professor poderá realizar uma exposição, abrindo para visitas da comunidade escolar.

Dica!

Os móveis podem ser relacionados também a fotos da família, aniversários, viagens, visitas a zoológico, visitas a parques e jardins botânicos etc.



■ Du Fernandes



■ Du Fernandes



■ Du Fernandes

Poesias

Declamar poesias, de poetas como Vinicius de Moraes, Cecília Meirelles e outros.

1. O professor irá declamar as poesias para os alunos.
2. Os alunos irão elaborar painéis com materiais recicláveis, com o objetivo de ilustrar a poesia.

3. O professor deverá oportunizar a criatividade e imaginação dos alunos, utilizando: tampinhas, linhas, papel colorido, tintas, caixinhas de fósforos, palitos, etc.

4. No final, uma mostra dos painéis para toda a escola.



■ Du Fernandes



■ Du Fernandes



Mini cisternas

A crise hídrica brasileira pode servir como ponto de partida para trabalhar com soluções para reuso da água



■ Du Fernandes

Objetivos:

- Conhecer o ciclo da água;
- Aprender sobre formas de economizar e desperdício;
- Entender a força do trabalho em grupo;
- Estimular a criatividade e socialização.

Faixa etária: a partir de 4 anos.

De acordo com Karine Ramos do Colégio Santa Maria, estabelecer relações entre o meio ambiente e os acontecimentos do contexto social das crianças é fundamental para facilitar

o desenvolvimento do pensamento científico especialmente quando este envolve relações diretas das crianças com o mundo que as cercam.

Ela explica que a crise da água é uma preocupação social e as crianças têm condições cognitivas de adquirirem conhecimentos acerca destes assuntos. "Criar estratégias para contribuir com o reúso e a coleta da água da chuva compreendendo que esta pode ser uma solução para os problemas das pessoas e até mesmo o seu possibilita ampliar as habilidades sociais e de compreensão da realidade em que vivem de forma prática e viva", afirma.

Como apresentar para as crianças?

De acordo com Karine as reflexões sobre o mundo natural e os problemas sociais devem ser apresentadas de forma ética e verdadeira para as crianças. O objetivo principal é que as crianças pesquisem e compreendam que o fenômeno "chuva" faz parte de um ciclo natural e para isto é importante que a professora utilize diferentes recursos lúdicos e científicos para assim as crianças elaborarem hipóteses e perguntas acerca do assunto. Seja a leitura de um livro, a montagem de painéis, pesquisa na internet, entrevista de familiares. Assim, a criança vai ampliando o repertório de saberes

e compreendendo os fenômenos e relacionando com suas ações cotidianas e desta forma facilitando a construção de conceitos sobre o que é a chuva, para que serve o reúso e porque estamos nesta situação.

"Assuntos reais e a pesquisa participativa é de fato o melhor caminho para o sucesso da aprendizagem e a ampliação de habilidades das crianças. Compreender, perceber, questionar, relatar e relacionar contribui para o desenvolvimento cognitivo na faixa etária de 0 a 5 anos", diz ela.

Proposta 1

Objetivo:

☉ Pesquisar com as crianças sobre o fenômeno "chuva", demonstrando que o ciclo da água é importante para o planeta.

Faixa etária: acima de 4 anos

Materiais: Livros literários que contam de forma lúdica porém científica o ciclo da água para as crianças. Uma dica é *A Menina Gotinha De Água*, de Papiniano Carlos.

Dica de vídeo

Você pode apresentar também para seus alunos o vídeo: www.lugardoreal.com/video/a-menina-gotinha-de-agua/

1. Organize um espaço (de preferência na área externa) converse sobre os fenômenos da natureza: o Sol, a chuva e faça perguntas.

2. Em seguida conte a histórias sobre o ciclo da água.

Sugestão de perguntas:

☉ De onde vem a chuva?

☉ Para onde ela vai depois que cai na terra?

☉ Antes de ser chuva, por onde as gotinhas andaram?

3. Mostre para sua turma a obra selecionada e preparada para o trabalho com a leitura fruição (prazer).

4. Desafie a todos a levantarem hipóteses sobre o fenômeno "chuva".

5. Leia o título do livro e pergunte como poderá ser aquela história.

6. Apresente a obra, com todos os dados: autor, título, ilustrador, editora e ano.

7. Leia com ritmo, fluência e entonação, procurando olhar para as crianças e conseguir que elas estabeleçam um vínculo de atenção e suspense.

8. Somente depois das hipóteses levantadas, resumidamente conte o ciclo da água e ressalte a longa viagem das gotinhas até virarem "chuva".

9. Proponha o reconto oral pelos alunos.

10. Registre por escrito as ideias levantadas por eles.

11. Organize material para que as ideias escritas da história sejam representadas por diferentes linguagens: desenho, mímica, dobradura, modelagem, recorte e colagem, dramatização...

12. Proponha a produção do ciclo da água em formato de "linha do tempo".

Proposta 2

Objetivo:

☉ Possibilitar uma experiência prática de reuso da água da chuva e a importância das cisternas em cidades onde há racionamento de água.

Faixa etária: acima de 05 anos

Materiais: Garrafas PET, cola plástica, durex coloridos, imagens de diferentes cisternas.

1. Monte um painel com diferentes imagens de cisternas, chame a atenção das crianças para a diversidade criativa das pessoas e dos lugares.

2. Construa um desenho "projeto" de uma cisterna com garrafas PET, discuta com as crianças como deve ser a cisterna da turma e proponha que em grupo as crianças desenhem um projeto para ser escolhido.

3. Passeie com as crianças pela escola para avaliar o local mais adequado para instalar a cisterna da turma.

4. Escolha o local com as crianças, façam as medidas e na sala separem o número de garrafas que vão precisar para instalar a "minicisterna".

5. Lembre-se de que é importante que a participação central dos alunos nessa atividade, pois o que se busca é a percepção da importância da ação criativa para solucionar um problema social e que depende de atitudes conscientes.



Desenho da Sofia, 5 anos. "Fiz a minha cisterna bem alta para alcançar lá no céu e, assim, recolher as gotinhas de chuva..."



6. Instale a cisterna e espere uma chuva para que as crianças possam observar a quantidade de água coletada.

7. Discuta o que é importante fazer com a água coletada e para que uso a mesma serve.

8. Se for possível visite uma cisterna no seu bairro e facilite o contato das crianças para que possam perguntar sobre por que fizeram a cisterna em casa? Como a cisterna está beneficiando a família? Por quê?





Teclar e brincar!

Se o mundo digital veio para ficar, por que não usar ferramentas como o tablet em favor do aprendizado?



Objetivos:

- Avaliar a utilização de jogos lúdicos na Educação Infantil e familiar;
- Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação;
- Desenvolver habilidades e atitudes;
- Explorar a pesquisa, criação e participar.

Faixa etária: a partir de 4 anos.

Muito mudou no cotidiano da criança com a era digital. Por isso, é preciso rever e repensar os conceitos quanto à tecnologia na educação. "Não é porque as crianças são pequenas que não possuem acesso a todos estes recursos", diz Carla Castro, professora da EMEI Casinha da Alegria, que idealizou um projeto de pesquisa sobre as Tecnologias na Educação Infantil. De acordo com a educadora, as crianças já nascem em meio a um mundo científico e tudo o que faz parte da vida humana atualmente é advindo da tecnologia.

Desde muito pequenas, são inventoras, pesquisadoras natas, construtoras do seu próprio conhecimento, possuem uma sensibilidade aguçada para criar relações com o que já sabem e o que podem aprender com o outro. "Independentemente da classe social, as crianças estão cada vez mais inseridas no mundo tecnológico. Essa geração já é chamada de "nativo digital", por já nascerem nesse mundo tão avançado tecnologicamente", diz.

Por entender que são muitos os casos de sucesso na utilização das tecnologias em sala de aula como aliada no processo de ensino-aprendizagem, a educadora explica que o projeto, que recebeu o nome 'Na onda do curtir e compartilhar... teclando eu vou brincar!', propôs a criação de jogos na forma digital e manual a fim de comparar as diferentes formas de jogar. "A ideia foi entender e reagir diante desse processo de informatização e robotização e brincar com estas crianças", resume.

Digitando o nome

1 Prepare uma aula de informática para equiparar o nível de conhecimento dos alunos. Utilize um número menor de equipamentos, de maneira que dois ou mais alunos dividam uma máquina.



Foto: Carlos Rincón



2 Durante a aula, explore pesquisas sobre temas específicos como tipos de solo ou a vida de plantas ou animais.



3 Distribua uma folha impressa com o nome de cada criança para que, fazendo uso de um notebook, possa digitá-lo.



4 Em outro momento, leve as crianças a um passeio e, com uma câmera fotográfica, registre as imagens de acordo com o olhar.



5 Com o auxílio de tampinhas de garrafas PET, aplique uma atividade em que a criança relaciona o número que aparece na tela com o número de tampinhas.



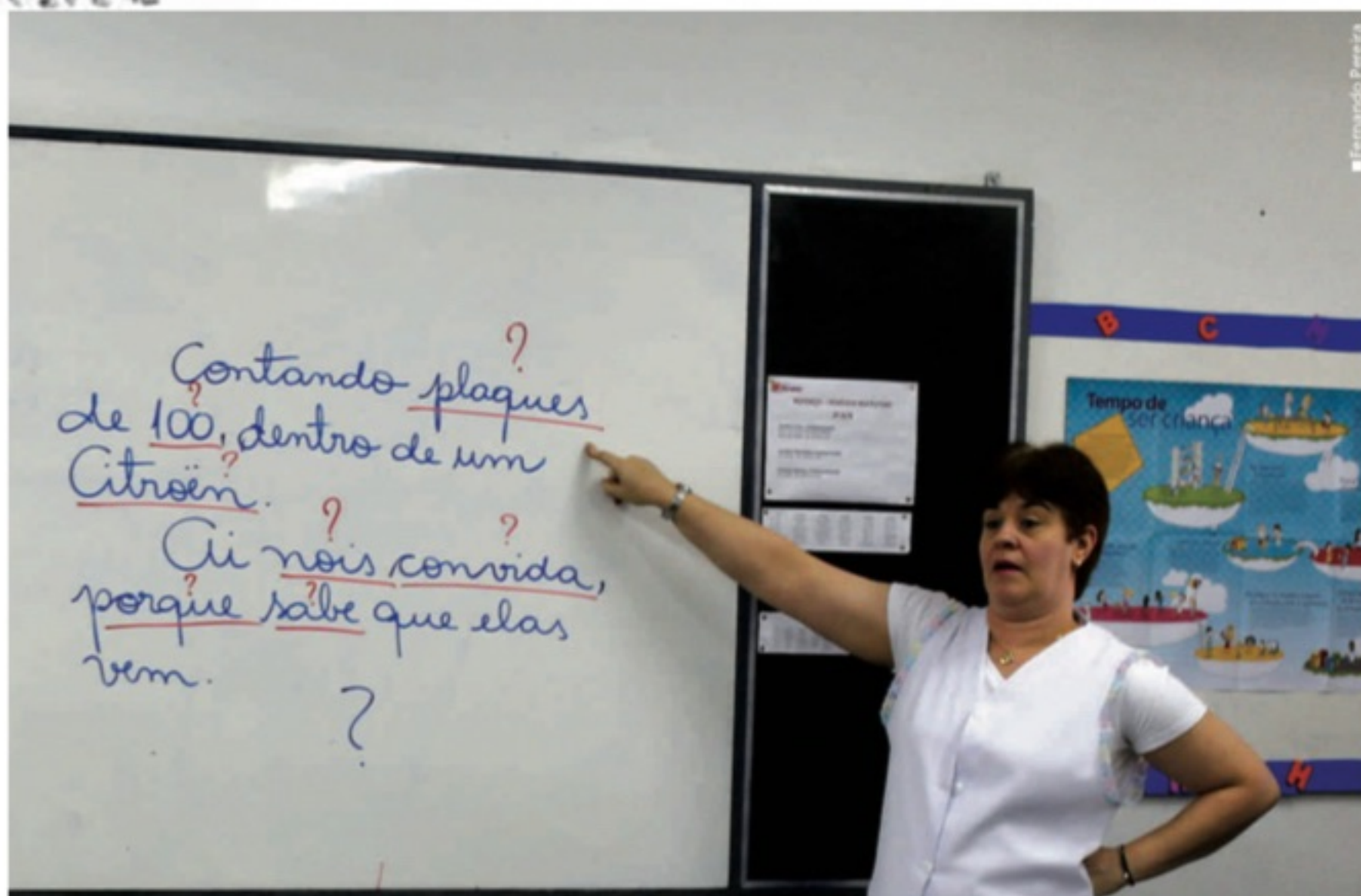
6 Para finalizar, organize uma feira de ciências para expor as atividades e onde as crianças possam interagir com outros brinquedos – como notebooks feitos em papelão.



Os alunos da EMEI Casinha da Alegria participaram ainda da mesa interativa, um recurso tecnológico presente na escola com jogos auxiliares nas atividades do projeto.

Formal, informal...

Quando se vive em sociedade, é preciso ter sensibilidade para adaptar a fala a certas situações, mas isso também não significa "assassinar" o português, idioma oficial do Brasil



Objetivos:

- Enfatizar, de modo prático, a diferença entre a linguagem formal e informal com a ajuda de um sucesso musical no estilo funk.
Faixa etária: crianças a partir da 3ª série.

Quem se comunica pode usar duas formas de linguagem: a formal e a informal. A primeira é aquela que tem como base as normas gramaticais. Como ela é tida como uma linguagem culta, normalmente, o seu emprego se dá em situações mais formais que, no caso das crianças, incluem a escola e outros ambientes que frequentam, principalmente se há adultos, a quem devem respeito e Educação, neles. Embora haja certa associação entre a linguagem formal e o pedantismo, os alunos também devem saber que isso é apenas um mito propagado pelos que não tem a mínima vontade de aprender nem seu próprio idioma.

Já o padrão informal da língua é aquele usado em situações que não requer tanto rigor, como nas conversas com amigos, com a família ou em meio a comunidades específicas. Mas isso também não significa, entre outros exemplos, falar "nóis vai", porque, assim, o erro é perpetuado e repetido em uma espécie de círculo vicioso que não permite a evolução cultural nem do falante nem do ouvinte.

Por outro lado, como também não existe um padrão certo ou errado para se comunicar, cada aluno deve ter sensibilidade para adaptar sua própria fala à situação em que se encontra. Mas isso também só poderá acontecer se ele tiver o mínimo de conhecimento sobre o nosso idioma.

Teoricamente, fazer essa distinção parece muito fácil, mas, para que a turminha possa assimilar ambos os conceitos, é necessário apresentar muitos exemplos a ela. Por isso, apesar

daqueles que insistem em dizer que a linguagem sempre foi utilizada para “separar o joio do trigo” e das discussões em torno da estrutura linguística do funk, estilo musical que já faz parte do universo infantil, que tal utilizar o primeiro sucesso do MC Guimê, *Plaquê de 100* (composto por ele e pelo rapper Emicida, ambos paulistas), para trabalhar tais aspectos em sala de aula?

● desenvolvimento do trabalho

De início, coloque na lousa a estrofe da música, cuja linguagem, independentemente das hipóteses que são levantadas por aí, deve assumir apenas um aspecto informal:

♪ Contando os plaque de 100, dentro de um Citroën,
Ai nois convida, porque sabe que elas vêm.
De transporte nois tá bem, de Hornet ou I 100,
Kawasaky, tem Bandit, RR tem também. ♪

- Para estimular a criança, que vai ficar surpreendida com tal iniciativa, deixe que a cantem (se quiserem ou souberem). Contudo, aproveite a descontração criada pelo momento para questionar o que é plaque de 100 (designação informal para um pacote de notas de R\$ 100,00).

1. Dependendo do nível socioeconômico da escola, a maioria dos alunos não saberá, porque é bem comum repetir o que se ouve sem questionar o significado daquilo que acaba sendo memorizado naturalmente. Deixe isso bem frisado, para aguçar a curiosidade infantil em casos semelhantes. Então, explique que o termo é usado somente por comunidades específicas, para que a criança possa entender que na escola ou em casa, utilizá-lo é apenas uma perda de tempo para se referir a uma boa quantidade de dinheiro ou pedir uma nota.

2. De modo objetivo, se o pai tem um pacote de notas de R\$ 100,00 ou de qualquer outro valor, é mais fácil pedir uma delas do que insistir em dizer que com *tamanho plaque, uma não fará falta*.

3. Além disso, a partir dessa informação, ainda é possível fazê-los entender o significado real da primeira linha da estrofe da referida música.

- Após, parta para a segunda linha da estrofe: *Ai nois convida, porque sabe que elas vêm*.

1. Para começar, peça para que grifem todos os erros de português, em relação à linguagem formal, que encontrarem (nois, convida e sabe).



■ Fernando Pereira

2. Em seguida, questione por que tais erros foram apontados, a fim de abordar tanto as incorreções ortográficas (nois / nós) quanto a colação pronominal (nois convida / nós convidamos), bem como a conjugação verbal (convida / convidamos; sabe / sabemos).

3. Na sequência, explique que qualquer pronome deve combinar em número (singular ou plural), gênero (masculino e feminino) e pessoa verbal para, então, pedir que reescrevam a segunda linha da estrofe de maneira correta, na intenção de fazê-los sentir que, até na linguagem informal, certos erros podem ser abolidos, sem ferir a descontração do que se quer comunicar (Ai, nos convidamos, porque sabemos que elas vêm).

- Prosseguindo, repita todo o processo para a terceira e quarta linha da estrofe: *De transporte nois tá bem, de Hornet ou I 100 / Kawasaky, tem Bandit, RR tem também*.

- De acordo com esse esquema, dependendo do interesse da criança, trabalhe o restante da música.

- Na sequência, já na intenção de evitar possíveis polêmicas, inclusive extraclasse, explique que, no caso das músicas e das poesias, existe a chamada licença poética, que permite ao autor extrapolar o uso da norma culta e até cometer incorreções de linguagem para aproximar sua obra do povo ou, no caso do funk, de uma comunidade específica que vem angariando adeptos no país inteiro a cada dia que passa.

- Por fim, peça para a criança reescrever a estrofe utilizada tanto de maneira formal quanto informal, para que possam tanto assimilar os conhecimentos na prática quanto perceber que há mil maneiras de dizer a mesma coisa, utilizando estilos linguísticos diferentes de acordo com o que a situação exige sem incorrer em erros drásticos.

Ainda Sobre o funk

Como gênero musical, o *funk* surgiu nos Estados Unidos na segunda metade da década de 1960, momento em que músicos afro-americanos misturaram *soul*, *jazz* e *rhythm and blues* e, dessa maneira, criaram uma nova forma de música rítmica e dançante. Por sua vez, o *funk* carioca, que já se espalhou pelo Brasil, é um estilo musical que nasceu, a partir dos anos de 1970, nas comunidades do Estado do Rio de Janeiro, época em que também começaram a ser realizados os bailes *black*, *soul*, *shalt* e *funk* (na foto). Com o passar do tempo, outros ritmos negros, como o *Miami bass* e o *Freestyle*, também foram incorporados a ele. Portanto, apesar do nome comum, ambos são bem diferentes, em virtude do contexto e do lugar onde se originaram.



■ Mapadecultura.gov.br/Divulgação

Conversar resolve



Incentivar o diálogo entre os alunos para que possam resolver as próprias questões é fundamental para a boa convivência na escola



Objetivos:

- Minimizar conflitos no ambiente escolar e, ao mesmo tempo, estimular o protagonismo entre os alunos, por meio de assembleias que, aos poucos, favorecem a participação e o posicionamento individual de cada um deles.

Faixa etária: crianças a partir da 3ª série.

A palavra protagonismo vem do latim e é composta por *protos*, cujo significado é ser o principal, e *agonistes*, que implica em lutador ou competidor. Consequentemente, ela remete à figura principal de uma apresentação. Embora o termo seja muito usado nas artes cênicas, ele também pode ser aplicado à Educação, momento em que se destina a indicar

um aluno que desempenha ou ocupa o papel principal em uma ação positiva ou negativa que gera conflitos no ambiente escolar.

Partindo dessa definição, é fácil notar que qualquer entidade de ensino tem alunos protagonistas, que precisam ser incentivados a discutir problemas que aparecem no cotidiano escolar, tanto dentro quanto fora da sala de aula. Mas como proporcionar essa condição a eles requer mediação, faz-se necessário recorrer a projetos que possam incentivá-los a assumir suas responsabilidades perante aos demais que, diante da posição do colega, também terão a chance de desenvolver seu próprio protagonismo.

No Colégio Santo Américo, por exemplo, existem as chamadas Assembleias Escolares, que acontecem quinzenalmente e contam com a presença de professores, cuja função é mediar a conversa das crianças. “O objetivo dessa prática, além do levantamento de possíveis respostas, acordos ou regras referentes à resolução de conflitos, é levar os alunos a expressarem suas ideias, respeitarem outras opiniões e se colocarem no lugar de seus colegas”, explica José Ruy Lozano, coordenador pedagógico.

No caso da instituição citada, entre os temas de discussão mais recorrentes, destacam-se as conversas durante as aulas, brincadeiras inadequadas com colegas, exclusão, material no chão, questões relacionadas ao uso impróprio da Internet, problemas no recreio etc. Segundo Karin Garzón, uma das mediadoras atuantes do colégio, durante esse processo, as crianças compreendem que nem todos os conflitos são culpa do outro. “Nas assembleias, por meio do diálogo, o aluno consegue ver que, por exemplo, os outros não estão falando com ele, devido a algo ofensivo que ele disse. Essa consciência sobre si mesmo e a capacidade de se responsabilizar são conquistas muito importantes que contribuem para o amadurecimento”, assinala.

O desenvolvimento do projeto

Para viabilizar o processo, o Colégio Santo Américo colocou em cada sala de aula duas caixas, com os respectivos dizeres: “Quero falar sobre...” e “Quero parabenizar...”

Na primeira, os alunos – e também os professores – colocam propostas de discussão, escolhidas e colocadas na sequência dos debates pelos representantes de classe, em aula anterior à realização da assembleia, sob a supervisão docente.

Depois, com os estudantes já sentados em círculo, em uma sala especialmente preparada para esse fim, o professor dá início à assembleia com a leitura do primeiro assunto da pauta a ser discutido. Em seguida, passa a palavra para os alunos. “Eles ainda estão aprendendo que, tanto nas propostas de pauta quanto nas discussões, não podem mencionar o nome de colegas nem de professores. Isso porque, além de querermos evitar discussões interpessoais, nossa meta é gerar uma reflexão abrangente sobre o tema em questão, até mais do que resolver um problema específico”, observa Regina Bitelli, mediadora das turmas de 5º ano.

Alguns resultados positivos têm sido observados. Conforme explica a também mediadora Claudia Zacris, até os alunos mais calados começaram a expressar-se: “A presença do adulto mediador gera confiança. Todos sentem que podem falar e, o mais importante, que serão ouvidos. Isso traz, para todo o grupo, consciência sobre problemas muitas vezes nem percebidos. Ao ouvirem os colegas dizendo que certas brincadeiras durante a aula estavam prejudicando o grupo, por exemplo, alguns alunos se deram conta do que faziam e, depois de a classe toda chegar a alguns combinados, começaram a mudar de comportamento.”

Outro resultado, bem visível, é o que aparece na segunda caixa, que diz “Quero parabenizar...”. Nela são colocados registros de atitudes positivas e, nesse caso, pode-se citar o nome dos alunos envolvidos. Segundo as mediadoras, vários nomes, com elogios as suas atitudes, já foram mencionados.



■ Rogério Andrade



■ Rogério Andrade

A validade da prática

Partindo das dicas até aqui mencionadas, qualquer escola pode promover assembleias próprias, tanto para resolver certos problemas quanto influenciar na tomada de decisão por parte das crianças que, por sua vez, além de se tornarem mais participativas, aos poucos, também aprenderão a interagir em meio à coletividade.

Voltando ao Colégio Santo Américo, apesar das assembleias serem apenas momentos especiais em que os conflitos são trabalhados sem a pretensão de resolvê-los definitivamente, já que isso demanda um longo processo, em algumas situações, as discussões ocorridas já mostraram de forma contundente a validade da prática. Entre outros exemplos significativos, em comum acordo, os mediadores relatam um caso ímpar. “Um grupo estava falando sobre bullying e, de repente, um aluno se levantou e pediu desculpas a outro, dizendo que tinha agido mal”, salientou Lozano, em nome dos demais professores.



Sobe, desce...

Apresente aos alunos uma reação químico-física simples, mas com um efeito muito interessante!



Objetivos:

- Despertar tanto a concentração quanto a observação dos alunos durante a realização de um experimento que enfoca uma reação químico-física.

Faixa etária: crianças a partir da 3ª série.

Nesse experimento, conhecido como elevador de naftalinas, ocorrem duas reações, uma química e outra física, que podem ser observadas em fases distintas. A primeira delas, a química, dá-se quando o bicarbonato de sódio reage com o ácido do vinagre já dissolvido na água, momento em que ambos produzem uma substância gasosa, o dióxido de carbono que, por sua vez, "ferve" a mistura, enquanto provoca o surgimento de pequenas bolhas de ar.

Depois, quando as bolinhas de naftalina são acrescentadas à mistura inicial, começa a reação física. De início, elas descem, devido à própria densidade (peso). Mas quando as pequenas bolhas de ar grudam na superfície rugosa das naftalinas, elas também passam a funcionar como uma espécie de boia, que desloca as bolinhas de naftalinas até a superfície da mistura. No entanto, como essas mesmas bolhas de ar são bem mais leves que água, ao atingirem o topo da mistura, elas estouram, momento em que liberam as bolinhas que voltam a afundar. Porém, durante o percurso em direção ao fundo do frasco, as bolhas de ar novamente se juntam a elas e o processo se repete por várias vezes, até que o gás formado na reação entre o bicarbonato e o vinagre se esgote por completo, cessando todo o movimento dentro do frasco.

Materiais:



Fotos: Oriana Alves

- Frasco de vidro alto de 2 litros
- Água
- 6 a 12 bolinhas de naftalina
- Bicarbonato de sódio
- Vinagre
- Colher de sopa
- Anilina (embora seja opcional, usamos a de cor vermelha)



1. De início, coloque 20 ml de vinagre dentro do frasco de vidro.



2. Em seguida, acrescente água até cerca de três dedos da borda do frasco.



3. Feito isso, pingue algumas gotinhas de anilina da mistura anterior.



4. Logo após, acrescente uma colher de sopa de bicarbonato de sódio dentro do frasco.



5. Misture muito bem até começar a "fervor" todo o conteúdo (processo que se encerrará rapidamente).



6. Quando a mistura colorida assentar novamente, coloque seis bolinhas de naftalinas nela. A partir daí, basta observar a movimentação no interior do frasco, conforme o enunciado da abertura da matéria, para identificar as reações que ocorrem durante a subida e a descida de cada bolinha de naftalina.



Invenções e inventores

Em pleno século 21, parece que tudo que temos e desfrutamos cotidianamente sempre existiu, mas não é bem assim!



Wikimedia Commons

Objetivos:

Estimular a criatividade infantil e, em paralelo, apresentar às crianças o significado de invenção e inovação, além do universo dos inventores.

Faixa etária: crianças a partir do 1º ano.

Invenção é o ato de criar um novo objeto, tecnologia, processo ou de aperfeiçoar as receptivas “coisas” pré-existent. Portanto, ela é o fruto de um trabalho dirigido, que tem como intenção dar uma resposta a um problema. Embora não possa ser confundida com descoberta, que é a aquisição de um conhecimento novo, porém, ao acaso, a invenção ainda pode ser caracterizada como tal, quando existem possibilidades

ou fortes evidências de que o funcionamento do artefato, que ninguém sabia como funcionava, passa a existir graças a um inventor – no caso, reinventor.

Analisando a evolução do homem, percebemos que não existe um consenso sobre o que leva a uma invenção, tanto que ela pode ocorrer devido à falta de algum recurso ou até pelo excesso dele. Em consequência, as invenções tanto podem ser ou não práticas – caso dos óculos com funil para pingar colírio nos olhos (pag. 33) – quanto benéficas ou não à humanidade. Mas, independentemente do caso, se o inventor deseja manter exclusividade comercial em relação à própria criação, ele deve patentear seu invento – o que significa ter um registro legal da própria criação –, conforme um processo que requer pagamentos de taxas.

Invenção x inovação

Toda invenção costuma ter um modelo chamado de protótipo que, por sua vez, tem que atender conceitos de novidade que, necessariamente, não precisam ter um foco mercadológico ou um objetivo comercial. Porém, no momento em que essa mesma invenção encontra uma utilidade prática e, em consequência, demanda no mercado, ela ganha status de inovação.

De maneira bem simplificada, se a roda não tivesse sido inventada há muitos anos, as pessoas não poderiam se beneficiar dos meios de transporte (carroças puxadas por cavalos, bicidetas, carros motorizados, ônibus e trens) que a incorporaram de forma inovadora.



Wikimedia Commons



Wikimedia Commons

Dicas para explorar a temática

Após a explanação referente ao tema, de acordo com a série dos alunos:

💡 Sugira a composição de cartazes que mostrem os inventores, suas respectivas criações e as datas em que surgiram.

💡 Proponha a pesquisa bibliográfica de um inventor – eleito por eles mesmos –, para que acompanhem a trajetória dele, o processo de criação da invenção, sua introdução no mercado e como o nome do inventor entrou para a história graças à ideia brilhante que teve.

💡 Faça que relacionem as grandes invenções com os benefícios referentes à vida cotidiana.

💡 Proponha que apontem as evoluções que as invenções mais práticas sofreram ao longo dos séculos.

💡 Peça que indiquem inventores e invenções brasileiras que mudaram os rumos da humanidade.

💡 Estimule a criação de listagens tanto de invenções práticas (como o avião, o carro, a roda etc.) quanto inúteis (como, por exemplo, pente que penteia o cabelo de uma vez só, chinelo que limpa o chão etc.), bem como das inovações pertinentes que surgiram no transcorrer do tempo. Promova um debate sobre as qualidades e habilidades que um bom inventor deve ter.

💡 Se possível, programe uma visita a um museu de invenções, para a criançada entrar em contato com invenções reais.

💡 Depois, faça com que os alunos deem asas à imaginação e apresentem ideias inventivas, mesmo que sejam absurdas, para os colegas.

💡 Na sequência, faça com que os demais elejam as melhores ideias e, então, estimule-os a se reunirem em grupo, para ajudarem o inventor a “dar vida” a sua criação. Explique que, nessa etapa, todos terão que utilizar os conhecimentos interdisciplinares adquiridos, para concretizar o projeto do colega.

💡 Por último, de acordo com o número de invenções, faça uma exposição das peças para a escola toda apreciar a genialidade de seus alunos.



Rogério Andrade

GUIA PRÁTICO DO PROFESSOR - EDUCAÇÃO INFANTIL

É uma publicação mensal da EBR - Empresa Brasil de Revistas Ltda. ISSN 1679-0537. A publicação não se responsabiliza por conceitos emitidos em artigos assinados ou por qualquer conteúdo publicitário e comercial, sendo esse último de inteira responsabilidade dos anunciantes.

Nº 222 - ANO 2023

Ethel Santaella
DIRETORA EDITORIAL

PUBLICIDADE
GRANDES, MÉDIAS E PEQUENAS AGÊNCIAS E DIRETOS:
publicidade@escala.com.br

REPRESENTANTES Interior de São Paulo: L&M Editoração, Luciene Dias - Paraná: YouNeed, Paulo Roberto Cardoso - Rio de Janeiro: Marca XXI, Carla Torres, Marta Pimentel - Santa Catarina: Artur Tavares - Regional Brasília: Solução Publicidade, Beth Araújo.

www.midiakit.escala.com.br

COMUNICAÇÃO, MARKETING E CIRCULAÇÃO
GERENTE: Paulo Sapata

IMPRESSA - comunicacao@escala.com.br

VENDAS DE REVISTAS E LIVROS AVULSOS

(+55) 11 3855-2142 - atendimento@escala.com.br

ATACADO DE REVISTAS E LIVROS

(+55) 11 3855-2275 / 3855-1905 - vendas@escala.com.br

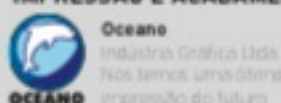
EBR - Empresa Brasil de Revistas Ltda

Av. Profª Ida Kolb, 551, Casa Verde, CEP 02518-000, São Paulo-SP, Brasil Tel.: (+55) 11 3855-2100 Fax: (+55) 11 3857-9643 Caixa Postal 16.381, CEP 02515-970, São Paulo-SP, Brasil

FILIADA A



IMPRESSÃO E ACABAMENTO



RESPONSABILIDADE AMBIENTAL

Esta revista foi impressa na Gráfica Oceano, com emissão zero de fumaça, tratamento de todos os resíduos químicos e reciclagem de todos os materiais não químicos.

REALIZAÇÃO
You Comunicações



EDITOR: Tadeu Carlos REDAÇÃO: Bruna Mello DESIGNER GRÁFICO: Rosana Munhoz CAPA E TRATAMENTO DE IMAGENS: Susely Danelon FOTOS: Du Fernandes, Fernando Pereira, Itaci Batista, Orianna Alves e Rogério Andrade, divulgação, Wikipedia, iStockphoto e Shutterstock ILUSTRAÇÕES: Thauan Iago e freepik.com REVISÃO: Sílvia Cristina Santos COLABORARAM NESTA EDIÇÃO: Anne Roldan, Betina Serson, Carla Castro, CEI Alexis Soares Nacif, Claudia Fernanda Venelli Razuk, Claudia Zadis, Colégio Itatiaia, Colégio Santa Maria, Colégio Santo Américo, Colégio Scaranne, EMEI Casinha da Alegria, EMEI Padre Fernando Suilen (Regente Feijó/RJ), Gilmara Martin Tafarelo, Gislaíne Duarte, Idalina Roza dos Santos, José Ruy Lozano, Karin Garzón, Karine Ramos, Leticia de Souza Borges, Nivian de Almeida Alves, Páty Fonte, Priscila Paula, Regina Bitelli, Rosa Maria Rodrigues, Rosilda Rosa Duarte, Rute da Silva Magalhães, Simone da Silva Viana e Universidade Estácio de Sá

FALE CONOSCO

DIRETO COM A REDAÇÃO

Av. Profª Ida Kolb, 551, Casa Verde - CEP 02518-000 - São Paulo - SP - (+55) 11 3804-6141 - redacao@escala.com.br

PARA ANUNCIAR anunciar@escala.com.br

SÃO PAULO: (+55) 11 3855-2179

SP (CAMPINAS): (+55) 19 98132-6565

SP (RIBEIRÃO PRETO): (+55) 16 36671800

RJ: (+55) 21 2224-0095

RS: (+55) 51 3249-9368

PR: (+55) 41 3026-1175

BRASÍLIA: (+55) 61 3226-2218

SC: (+55) 47 3041-3323

Tráfego: material.publicidade@escala.com.br

ASSINE NOSSAS REVISTAS

(+55) 11 3855-2117 - www.assineescala.com.br

EDIÇÕES ANTERIORES

Adquiras as edições anteriores de qualquer revista ou publicação da Escala (+55) 11 3855-1000 www.escala.com.br (sujeito à disponibilidade de estoque)

ATENDIMENTO AO LEITOR

De seg. a sex., das 9h às 18h. (+55) 11 3855-1009 Fax: (+55) 11 3857-9643 - atendimento@escala.com.br

LOJA ESCALA

Confira as ofertas de livros e revistas - www.escala.com.br

AI | Oficina de Criatividade

Robô-Cofrinho para garantir os recursos para a patente

Como qualquer inventor sempre acredita em sua criação, para não ter a própria ideia usurpada, ele deve requerer a patente de sua criação. Mas como é preciso dinheiro para efetivar o processo, explique para a criança que inventar é um processo longo, no qual todas devem guardar suas moedas para arrecadar os recursos necessários ao registro. De forma interdisciplinar, além de trabalhar a criatividade delas, também dá para introduzir conceitos de Educação Financeira, entre os quais os referentes à poupança.



■ Itaci Batista

Dica!

Se preferir, em vez de um cofrinho, produza um porta-treco para a criança guardar os objetos necessários para sua invenção. Para tanto, basta eliminar o passo referente à tampa. Além disso, se a opção for o porta-treco, lembre-se que o tamanho da lata também pode variar.

Materiais:



■ Fotos: Itaci Batista

- Lata de achocolatado com tampa plástica (uma para cada criança)
- Cola instantânea
- Tesoura

- Estilete
- Retalhos de E.V.A. coloridos
- Objetos diversos (tampa de PET, olhos móveis, botões etc.)
- Caneta permanente



1. Retire o rótulo, lave e seque muito bem a lata.



2. Sobre a parte central da tampa, com o estilete, recorte um retângulo um pouco maior que o tamanho de uma moeda de R\$ 1,00. Feito isso, tampe a lata.



3. Espalhe os demais materiais sobre uma mesa, exceto a cola instantânea. Reúna a criança em volta dela e, então, distribua as latas. Em seguida, explique que, com um espírito de inventor, cada uma deve abusar da criatividade, para elaborar olhos, boca, nariz, antena e demais detalhes da carinha do robô. Caso elas queiram sobrepor e fixar algumas partes, ajude-as, aplicando a cola instantânea.



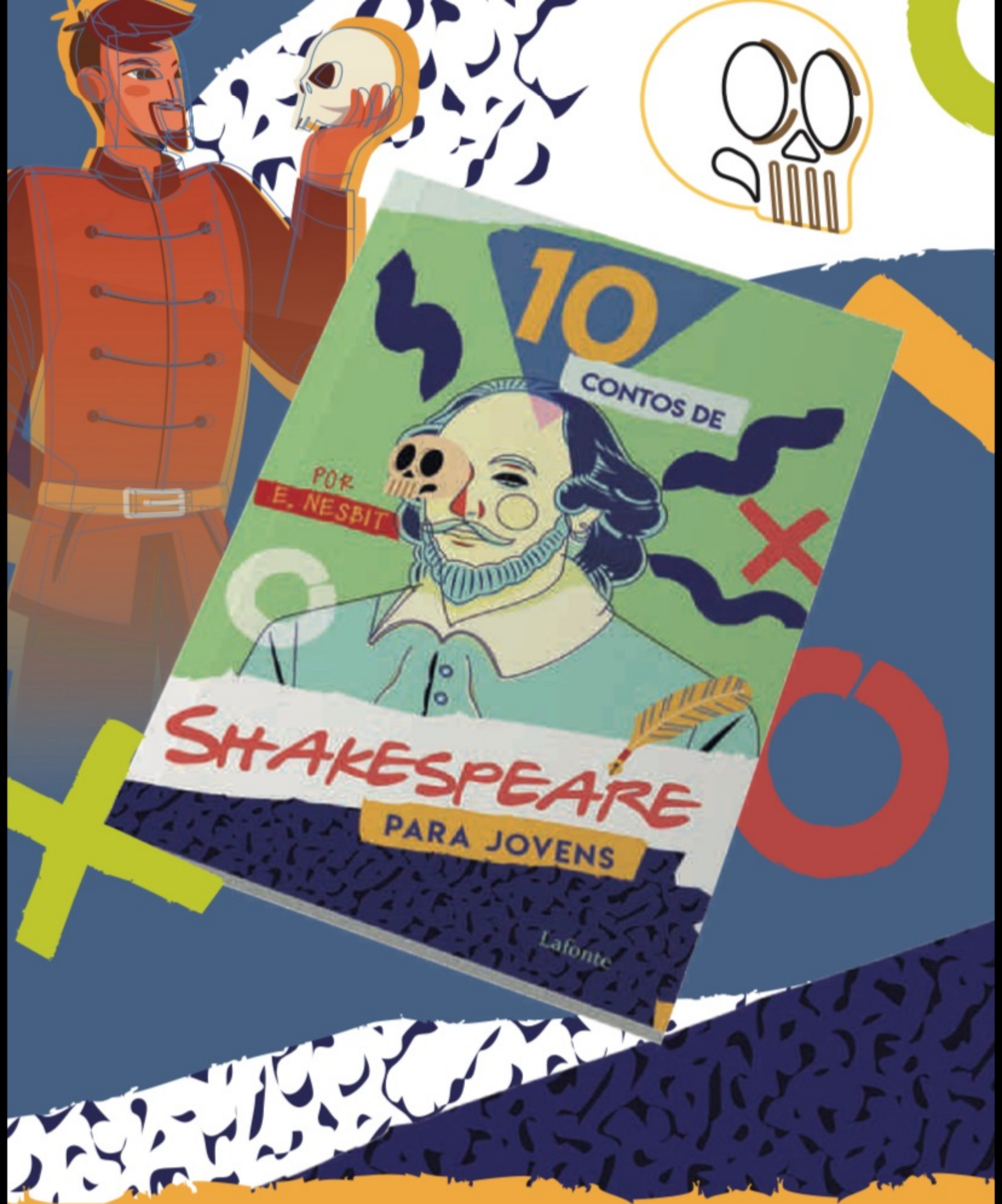
4. Para finalizar, individualmente, componha os cofrinhos idealizados pela criança, fixando as diversas peças com cola instantânea, de acordo com a concepção própria de cada uma delas.



São infinitas as leituras possíveis das fábulas e a atualidade dos temas morais tratados nelas.
Conhecer a leitura e a discussão destas fábulas é essencial.

NAS LIVRARIAS
Ou acesse www.escala.com.br

Lafonte



NAS LIVRARIAS

Ou acesse www.escala.com.br

Lafonte

Como consciência não tem cor, a partir do dia 20 de novembro e ao longo de toda a vida, devemos somente valorizar a diversidade étnica que, por si só, já é um motivo de aprendizagem contínua para qualquer ser humano



INVENÇÕES E INVENTORES



Arquimedes



Pythagoras



Aristotle



Galileo Galilei



UMA HISTÓRIA DE INVENÇÕES
EDUCAÇÃO INFANTIL
- ANIMAÇÃO
Parte integrante da edição nº 202
Oficina de criatividade: Invenções e Inventores - Pág. 44



Hippocrates



Johannes Gutenberg



Leonardo da Vinci



Marie Curie



Andreas Vesalius



Galileo Galilei



Johannes Kepler



Blaise Pascal



Isaac Newton



Benjamin Franklin



Charles Darwin



Louis Pasteur



Alfred Nobel



Nikola Tesla



Alexander Graham Bell



Thomas Alva Edison



Isaac Newton



Napoleon



Benjamin Franklin



Benjamin Franklin



Benjamin Franklin



Benjamin Franklin



Benjamin Franklin



Benjamin Franklin



Thomas Alva Edison



Marie Curie



Benjamin Franklin



Benjamin Franklin



Benjamin Franklin



Cole a folha em cartolina ou papel cartão. Recorte as cartas e separe as que têm figuras das que têm os nomes. Reúna as crianças em círculo e comece o jogo. Você pode jogar de duas maneiras: encontrando o nome correto ou a figura.

Se escolher encontrar a figura correspondente, por exemplo, embaralhe as que têm nomes e faça um montinho com todas viradas para a mesa.

Em seguida, espalhe as cartas com figuras ao redor. A criança deve retirar uma carta do monte, ler o nome sem ajuda e procurar a figura.

Se o autor fica com elas. O inverso também é possível: espalhar-se os nomes e fazer-se o monte com as figuras.

Vence a criança que tiver mais pares no final.



TABUADA DA ADIÇÃO

TABUADA DO 1

$$\begin{array}{l} 1 + 1 = 2 \\ 1 + 2 = 3 \\ 1 + 3 = 4 \\ 1 + 4 = 5 \\ 1 + 5 = 6 \\ 1 + 6 = 7 \\ 1 + 7 = 8 \\ 1 + 8 = 9 \\ 1 + 9 = 10 \\ 1 + 10 = 11 \end{array}$$

TABUADA DO 2

$$\begin{array}{l} 2 + 1 = 3 \\ 2 + 2 = 4 \\ 2 + 3 = 5 \\ 2 + 4 = 6 \\ 2 + 5 = 7 \\ 2 + 6 = 8 \\ 2 + 7 = 9 \\ 2 + 8 = 10 \\ 2 + 9 = 11 \\ 2 + 10 = 12 \end{array}$$

TABUADA DO 3

$$\begin{array}{l} 3 + 1 = 4 \\ 3 + 2 = 5 \\ 3 + 3 = 6 \\ 3 + 4 = 7 \\ 3 + 5 = 8 \\ 3 + 6 = 9 \\ 3 + 7 = 10 \\ 3 + 8 = 11 \\ 3 + 9 = 12 \\ 3 + 10 = 13 \end{array}$$

TABUADA DO 4

$$\begin{array}{l} 4 + 1 = 5 \\ 4 + 2 = 6 \\ 4 + 3 = 7 \\ 4 + 4 = 8 \\ 4 + 5 = 9 \\ 4 + 6 = 10 \\ 4 + 7 = 11 \\ 4 + 8 = 12 \\ 4 + 9 = 13 \\ 4 + 10 = 14 \end{array}$$

TABUADA DO 5

$$\begin{array}{l} 5 + 1 = 6 \\ 5 + 2 = 7 \\ 5 + 3 = 8 \\ 5 + 4 = 9 \\ 5 + 5 = 10 \\ 5 + 6 = 11 \\ 5 + 7 = 12 \\ 5 + 8 = 13 \\ 5 + 9 = 14 \\ 5 + 10 = 15 \end{array}$$

TABUADA DO 6

$$\begin{array}{l} 6 + 1 = 7 \\ 6 + 2 = 8 \\ 6 + 3 = 9 \\ 6 + 4 = 10 \\ 6 + 5 = 11 \\ 6 + 6 = 12 \\ 6 + 7 = 13 \\ 6 + 8 = 14 \\ 6 + 9 = 15 \\ 6 + 10 = 16 \end{array}$$

TABUADA DO 7

$$\begin{array}{l} 7 + 1 = 8 \\ 7 + 2 = 9 \\ 7 + 3 = 10 \\ 7 + 4 = 11 \\ 7 + 5 = 12 \\ 7 + 6 = 13 \\ 7 + 7 = 14 \\ 7 + 8 = 15 \\ 7 + 9 = 16 \\ 7 + 10 = 17 \end{array}$$

TABUADA DO 8

$$\begin{array}{l} 8 + 1 = 9 \\ 8 + 2 = 10 \\ 8 + 3 = 11 \\ 8 + 4 = 12 \\ 8 + 5 = 13 \\ 8 + 6 = 14 \\ 8 + 7 = 15 \\ 8 + 8 = 16 \\ 8 + 9 = 17 \\ 8 + 10 = 18 \end{array}$$

TABUADA DO 9

$$\begin{array}{l} 9 + 1 = 10 \\ 9 + 2 = 11 \\ 9 + 3 = 12 \\ 9 + 4 = 13 \\ 9 + 5 = 14 \\ 9 + 6 = 15 \\ 9 + 7 = 16 \\ 9 + 8 = 17 \\ 9 + 9 = 18 \\ 9 + 10 = 19 \end{array}$$

TABUADA DO 10

$$\begin{array}{l} 10 + 1 = 11 \\ 10 + 2 = 12 \\ 10 + 3 = 13 \\ 10 + 4 = 14 \\ 10 + 5 = 15 \\ 10 + 6 = 16 \\ 10 + 7 = 17 \\ 10 + 8 = 18 \\ 10 + 9 = 19 \\ 10 + 10 = 20 \end{array}$$

histórias que atravessaram séculos

joão e maria, chapeuzinho vermelho,
a bela e a fera e muito mais!



NAS LIVRARIAS
Ou acesse www.escala.com.br

Lafonte

Índice

EI

- 04** **Diferenças que somam**
Vamos trabalhar respeito e, também, coordenação motora e equilíbrio
- 08** **Sensações**
Saiba como estimular o desenvolvimento motor, cognitivo e emocional dos seus bebês
- 10** **Vamos somar?**
Veja um jeito diferente – e criativo! – para ensinar adição aos seus alunos
- 12** **Vivendo a história**
Um livro pode fazer os alunos interagirem com objetos e personagens retratados no texto
- 14** **Animal esquisito?**
Que tal trazer para a escola bichos estranhos e que aguçam a curiosidade da criançada?
- 16** **Let's sing**
Uma canção que ensina mais do que apenas falar cabeça, ombro, joelho e pés!
- 18** **Reciclagem**
Artefatos, brinquedos e instrumentos musicais feitos de sucata vão agitar a escola
- 22** **Mini cisternas**
A crise hídrica brasileira pode servir para trabalhar com soluções para reuso da água
- 24** **Teclar e brincar!**
O mundo digital veio para ficar; então utilize as ferramentas em favor do aprendizado

AI

- 26** **Formal e informal**
Explique que adaptar a fala a certas situações não significa "assasinar" o português
- 28** **Conversar resolve**
Incentive o diálogo entre os alunos para que eles possam resolver as próprias questões
- 30** **Sobe, desce...**
Prepare uma reação químico-física simples, mas com um efeito muito interessante
- 32** **Invenções e inventores**
Embora pareça, nem tudo o que conhecemos e usamos nesse século, sempre existiu

Editorial



Shutterstock/Monkey Business Images

Querido professor,

Nesta edição especial do Guia de Educação Infantil, mergulhamos em um tema profundamente relevante e enriquecedor: o Dia da Consciência Negra, celebrado em 20 de novembro em todo o Brasil. É um momento de lembrança, celebração e, acima de tudo, de reflexão sobre a condição dos negros em nossa sociedade.

É importante que, desde cedo, nossas crianças compreendam a riqueza da diversidade que nos cerca e aprendam a valorizar a contribuição de todas as culturas para a construção da nossa identidade como nação, por isso trouxemos atividades cuidadosamente planejadas para ajudar os educadores a abordar esse assunto de forma sensível e significativa.

Para o berçário, nossa matéria destaca o exercício dos sentidos, uma etapa crucial no desenvolvimento dos pequenos. Por meio de experiências sensoriais envolventes, os bebês vão explorando o mundo à sua volta e, ao mesmo tempo, começam a perceber as diferenças que nos tornam únicos.

À medida que avançamos no ensino infantil, abraçamos a tecnologia como aliada no processo de aprendizado. Mostramos como um tablet pode ser uma ferramenta poderosa para estimular a curiosidade e a criatividade da turma, enriquecendo seu desenvolvimento cognitivo e emocional. Em Matemática, desvendamos o mundo da adição de forma lúdica e envolvente. As crianças são incentivadas a explorar conceitos fundamentais de uma maneira divertida e acessível, preparando o terreno para uma compreensão sólida de disciplinas cruciais no futuro.

Mas não paramos por aí. Você também encontrará propostas de Português, Cidadania, Artes, Ciências e muito mais, tudo elaborado com carinho e dedicação para enriquecer a experiência educacional dos pequenos.

Até o próximo mês, querido professor!

Da redação

Conteúdo dos pôsteres

1 Invenções e inventores

2 Consciência negra

3 Tabuada da adição

4 Moldes + Dominó silábico

Diferenças que Somam



Que tal fazer, em sala de aula, brinquedos e bonecos que remetem às características da cultura afro-brasileira, estimulando o respeito às diferenças?



Objetivos:

- Trabalhar o respeito às diferenças;
- Conhecer outras culturas;
- Desenvolver a coordenação motora e o equilíbrio.

Faixa etária: a partir de 4 anos.

No Dia 20 de novembro, é celebrado no Brasil o Dia da Consciência Negra e tem como objetivo a reflexão dos negros na sociedade brasileira. Essa data foi escolhida, pois nesse mesmo dia, em 1695, morreu Zumbi dos Palmares, lutando pela liberdade de seu povo. Ele dedicou sua vida

contra a escravidão e é um símbolo desse movimento.

Esse mês pode ser uma grande oportunidade para escolas trabalharem de forma mais incisiva a história e a cultura afro-brasileira. Mas, como tratar um tema tão delicado e complexo na Educação Infantil. Além de trabalhar o respeito às diferenças e ensinar os pequenos a valorizarem, também é possível mostrar a eles brincadeiras e brinquedos que fazem parte dessa cultura. Veja as sugestões da arte-educadora Rosa Maria Rodrigues e, logo abaixo, os projetos e informações da Paty Fonte, educadora especialista em pedagogia de projetos e Educação Infantil.

Chaveiro

Materiais:

- Lã preta
- Tesoura
- Argola para chaveiro
- Miçangas, enfeites, olhos móveis etc.
- Cola quente
- Régua larga de 30 cm ou pedaço de papelão do mesmo tamanho



Fotos: Oriana Alves



1. Com a lã, dê 50 voltas na lateral da régua.



2. Amarre.



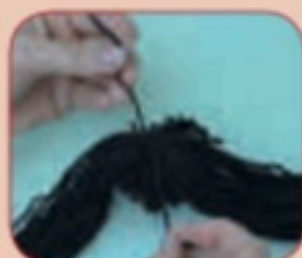
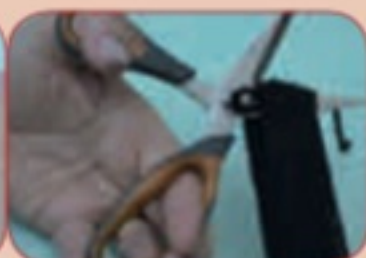
3. Retire da régua e corte embaixo. Este será o cabelo. Reserve.



4. Com a lã, dê 50 voltas na régua, de uma ponta à outra.



5. Proceda como na outra vez, amarrando, retirando da régua e amarrando embaixo.



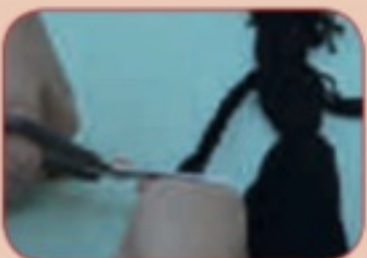
6. Abra e amarre o cabelo no meio.



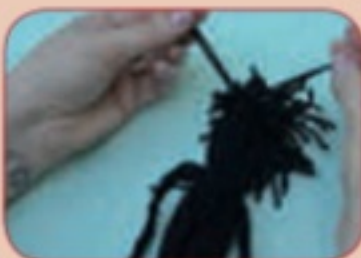
7. Junte os fios novamente, dê um espaço de 4 cm e amarre. Esta será a cabeça.



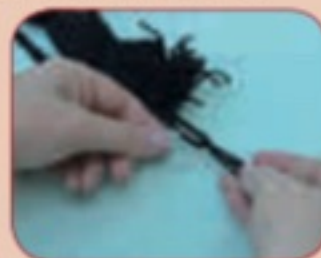
8. Separe uma pequena quantidade dos dois lados que serão os braços. No restante da lã, dê um espaço de 6 cm e amarre novamente, este será o tronco.



9. Nos braços, faça uma trança até um pouco abaixo do tronco, amarre e corte o excesso deixando um pedacinho solto para formar a mão.



10. Dobre um pedaço de lã ao meio, passe por dentro da cabeça e amarre.



11. Ficar assim. Essa argola servirá para a criança pendurar na mochila ou onde quiser.



Menino:



1. No restante da lã, separe dois montinhos e proceda como nos braços, essas serão as pernas.



2. Amarre deixando um pedacinho que serão os pés.

Menina:



1. Divida o restante da lã ao meio para formar as pernas.

2. Amarre deixando um pedacinho que serão os pés e corte o restante como uma saia.



Decoração:

Coloque à disposição da criança vários materiais, como lacinhas, olhos, miçangas, botões etc., para que decorem seus bonecos livremente e depois cole tudo com a cola quente.



Carrinho de cabo de vassoura

Materiais:

- Cabo de vassoura
- Pregos
- Martelo
- Tampa de achocolatado
- Durex colorido nas cores amarelo, vermelho, verde e preto



Fotos: Oriana Alves



1. Se necessário, corte o cabo para se adaptar à altura da criança, neste caso o cabo tem 70 cm.



2. Encape o cabo com o durex colorido.



3. Com o prego, faça um furo no centro da tampa.



4. Alargue o furo para que a tampa gire.



5. Encape também a tampa.



6. Abra o furo novamente, introduza um prego e pregue na ponta do cabo.



7. Não coloque o prego até o fim para que a tampa possa girar; ela será a rodinha do carro.



8. Para brincar, é só colocar a rodinha no chão e empurrar com o cabo.

Como trabalhar a questão da Consciência Negra?

Segundo Paty Fonte, desde a mais tenra idade, deve-se trabalhar o assunto, privilegiando a questão da identidade, do respeito à diversidade e da autoaceitação. Toda a comunidade escolar deve estar inserida no projeto e não apenas os afro-descendentes, de forma que fique claro que conhecer as variadas culturas é essencial, despertando na criança o respeito pelas outras pessoas independentemente da raça. Para tal, é fundamental divulgar o lado positivo da história negra, não apenas as questões de escravidão, miséria e sofrimento, proporcionando situações didáticas centradas em dinâmicas, vivências, ações e reflexões, com estímulo à crítica e à resolução de problemas que possibilitem aos alunos pensarem na questão de forma ética.

Cuidados ao trabalhar esse assunto

Para Paty Fonte, o status de igualdade será conseguido quando o professor estiver atento para contemplar alunos negros e brancos, democraticamente, nas pequenas atividades do dia a dia, por meio dos instrumentos ou ferramentas pedagógicas. Contar histórias em que apareçam crianças negras como protagonistas vivendo situações cotidianas, buscar epopeias de povos africanos com seus heróis e suas sagas, procurar imagens de famílias negras, profissionais negros, políticos, escritores, cientistas negros para estar lado a lado dos brancos já colocados nos murais e estudos escolares – são alguns procedimentos que podem ser adotados.

Projeto Somos Diferentes

Objetivo:

- Despertar a turma para a diversidade da raça humana e promover o respeito pelas diversas etnias.

Faixa etária: crianças de 3 a 5 anos.

Em uma roda de conversas, proponha aos alunos que indiquem duas características físicas e duas características de seu caráter/personalidade. Registre na lousa ou em um cartaz. De forma lúdica, instigue os alunos a refletirem e comentarem sobre cada característica. Lance a questão ao grupo: existem pessoas exatamente iguais? Permita que expressem suas opiniões e, em um segundo momento, proponha que todos se observem atentamente e analisem as diferenças entre eles, levando em consideração os tipos de cabelo, as cores dos olhos e da pele, os formatos dos narizes e dos lábios, as alturas etc. Para criar um clima mais afetivo, introduza uma música ambiente tranquila e permita o toque caso desejem.

Para encerrar a atividade, solicite que cada um se observe em um espelho e faça seu autorretrato.



Fernando Pereira

Bonecos negros

Objetivo:

- Combater e prevenir o *bullying* racial nos diversos espaços da escola;
- Possibilitar a construção de valorização da cultura africana e a brasileira, buscando uma verdadeira identidade cultural;
- Ampliar as formas de expressão e o universo criativo e imaginário das crianças.

Faixa etária: crianças de 3 a 5 anos.



Fernando Pereira

As crianças criam laços com os brinquedos e se reconhecem. É interessante associar bonecos negros ao cotidiano da escola e das próprias crianças, que podem se revezar para levá-los para casa.

A presença de bonecos negros é sinal de que a escola reconhece a diversidade da sociedade brasileira. Além dos bonecos industrializados, uma boa dica é confeccioná-los usando sucata, tintas, lãs, entre tantos materiais disponíveis na escola. O importante é usar a imaginação e deixar fluir a criatividade.

É interessante realizar uma exposição com os trabalhos realizados pelos alunos, portanto, não deixem de explorar cada criação, dando-lhes vida, criando histórias e brincando muito.

Valorização do negro brasileiro

Objetivo:

- Mostrar que existe um racismo velado no Brasil e que a imagem dos negros na mídia ainda é inferiorizada perante o branco.

Faixa etária: crianças com 4 e 5 anos.

Peça aos alunos que levem figuras de pessoas diferentes e de pessoas que admiram/idolotram. É importante o professor também pesquisar e contribuir levando imagens de crianças do mundo inteiro, das diversas religiões, como se vestem e como são diferentes.

Em uma roda de conversa, solicite que separem as figuras dos ídolos e, primeiro, explorem bastante as diversas imagens. Peça que justifiquem a escolha delas, que deem um adjetivo para cada uma delas: essa pessoa parece ser ____? Proponha que agrupem as figuras usando o critério que preferirem e que o justifiquem. Converse, então, sobre o preconceito e a discriminação, baseados na aparência.

Aproveite para falar sobre os tons de pele, sobre a importância de diversas culturas, riqueza cultural dos diversos continentes.

Com as figuras dos ídolos, analise quantos são negros e liste nomes de personalidades negras conhecidas da classe. Promova uma conversa informal com a classe para perceber que critérios eles utilizam para eleger seus "modelos": beleza, riqueza, talento, carisma etc.

Finalização

Organize a formação de painel coletivo com personalidades negras que alcançaram a fama.



Fernando Pereira



Fernando Pereira



Sensações

Saiba como estimular o desenvolvimento motor, cognitivo e emocional dos seus bebês



Objetivos:

- Estimular os sentidos;
- Explorar o corpo;
- Desenvolver capacidades posturais;
- Desenvolver capacidades motoras e de movimentos;
- Ampliar gradualmente o conhecimento do seu corpo;
- Deslocar-se com segurança e destreza no espaço;
- Explorar diferentes materiais.

Faixa etária: a partir de 6 meses.

Observando e pesquisando sobre o desenvolvimento do Berçário, a professora da CEI Alexis Soares Nacif, Anne Roldan, chegou à conclusão de que é necessário um plano de estimulação motora, cognitiva e emocional. Oferecer diferentes materiais é uma maneira de ampliar a capacidade de expressão das crianças e contemplar as possibilidades que se apresentam diante das atividades que envolvem os sentidos, porém, o professor é apenas o mediador. Por meio da exploração de diferentes materiais os bebês ampliam a capacidade de expressão e o conhecimento do mundo. "Quando desenvolvemos atividades que exercitam os sentidos, proporcionando um desenvolvimento amplo e prazeroso, eles ampliam a capacidade de explorar texturas, sabores, cheiros e cores", comenta a professora.

Neste sentido todo o processo de estimulação visa a possibilitar a criança independência, autoestima, construindo autonomia e segurança para que ela possa enfrentar novas experiências que resultarão em seu crescimento e desenvolvimento. Pensando em tudo isso, Anne desenvolveu um projeto para trabalhar sensações e texturas. Em cada atividade uma nova surpresa com diferentes texturas, e a cada descoberta deles, alegria e satisfação de ter realizado esse projeto.

Objetivo geral

Proporcionar o desenvolvimento das expressões e dos sentidos por meio de atividades lúdicas e da experimentação de diversos materiais.

Conteúdos:

Linguagem
Oral e corporal.



Artes

- Exploração de diversos materiais;
- Elementos constituintes da linguagem visual (texturas), observação e conversação sobre imagens e objetos.

Música

- Expressão oral e corporal.

Sociedade e natureza

- Adaptação;
- Exploração do espaço;



- Iniciativa para fazer escolhas.

Corpo e movimento

- Corpo humano, equilíbrio, coordenação motora, sensações, percepção de ritmo, flexibilidade: encaixar, pegar e soltar, subir e descer, empilhar, engatinhar, dançar, correr, andar, manusear, noções de lateralidade.

Atividade 1

Mostrar para as crianças o seu reflexo no espelho.



Fotos: Divulgação

Atividade 2

Conversar com as crianças usando um fantoche.

**Atividade 3**

Levar os alunos para a área externa para brincar e tomar banho de Sol.

**Atividade 4**

Folhear e rasgar revistas.

**Atividade 5**

Confeccionar um bambolê com tiras de TNT para as crianças explorarem. Você pode pendurá-lo num local alto para que as crianças brinquem com os pedaços coloridos de TNT ou deixá-lo no chão para que explorem da forma como quiserem.

**Atividade 6**

Torne a hora do banho mais divertida com livros próprios para colocar na água.

**Atividade 7**

Estimule que a criança passe por dentro do bambolê que estará envolto por diversas tiras de tule.

**Atividade 8**

Proponha que os alunos brinquem e explorem o sagu.

**Atividade 9**

Hora de brincar com brinquedos sonoros.

**Atividade 10**

Deixar os alunos explorarem garrafas sensoriais (garrafas PET bolinhas de gel, glitter e lantejoulas).

**Atividade 12**

Brincar com pecinhas (lego, encaixe).

**Atividade 13**

Estimular os pequenos a explorarem bexigas sensoriais, ou seja, bexigas transparentes com bolinhas de gel.

**Atividade 11**

Brincar e explorar com plástico bolha.

**Atividade 14**

Desenhar no espelho para as crianças tocarem e observarem os detalhes.

**Atividade 15**

As crianças deverão passar por dentro do túnel de tecido.

**Atividade 16**

Brincar e explorar a farinha de trigo.

**Atividade 17**

Com um nariz de palhaço brincar com a criança e depois pintar o nariz da mesma para que ela identifique-o.

**Avaliação****Observe se a criança:**

- ⦿ Explora com prazer materiais variados;
- ⦿ Manipula brinquedos e materiais sonoros;
- ⦿ Participa de brincadeiras musicais;
- ⦿ Manuseia livros, folheando-os;
- ⦿ Explora texturas;
- ⦿ Demonstra espontaneidade ao movimentar seu próprio corpo;
- ⦿ Demonstra coordenação motora fina e ampla;
- ⦿ Utiliza suas habilidades motoras para realizar movimentos;
- ⦿ Explora os diferentes espaços oferecidos pela Instituição;
- ⦿ Identifica sua própria imagem em outros meios (espelho);
- ⦿ Segura, examina e explora objetos de diferentes formas;
- ⦿ Sacode ou aperta objetos;
- ⦿ Imita sons, ações e gestos;
- ⦿ Segue visualmente um objeto em movimento;
- ⦿ Engatinha, senta, fica de pé, rola, anda;
- ⦿ Explora diferentes posturas corporais.



Fotos: Divulgação

Produto Final

Exposição de tudo o que foi trabalhado, objetos utilizados e fotos descrevendo as atividades realizadas.

A opinião de quem fez!

Segundo Anne este projeto foi muito importante para o desenvolvimento dos bebês. Em todas as atividades propostas, eles se mostraram curiosos e exploravam com prazer os materiais que foram dispostos. "Foi um projeto muito gratificante, pois percebi o entusiasmo das crianças ao explorarem novas texturas, diferentes sons, enfim, experimentarem novas experiências", conta ela.



Vamos Somar?

Um jeito diferente - e criativo! - para ensinar adição aos seus alunos, usando, como cenário, bananas e macaco



Objetivos:

- Trabalhar adição simples, com resultados até 10;
- Reconhecer a ordem crescente e decrescente dos números;
- Noção de adição (mais um); e noção de subtração (menos um);
- Relacionar o número à quantidade de agrupamento;
- Trabalhar a contagem de 1 a 10.

Faixa etária: 4 e 5 anos.

A adição é uma das operações básicas da Matemática e é essencial que o professor trabalhe essa competência durante a pré-escola. Claro, que a forma de introduzir esse conceito será diferente, pois precisa ser apresentado de forma lúdica e, muitas vezes, sem o linguajar usado nas séries

mais avançadas. Usar a criatividade é primordial para que o educador tenha sucesso em atividades, principalmente que envolvam essa disciplina.

Segundo a professora de Educação Infantil Nivian de Almeida Alves, do Colégio Scaranne, São Paulo, a função da Educação Infantil é oferecer oportunidades que ampliem o pensamento matemático infantil, gerando verdadeiros desafios intelectuais, e os educadores devem procurar alternativas para aumentar a motivação para a aprendizagem. "Para trabalhar a adição com os alunos pequenos, foram preparadas atividades com um personagem da mata e seu alimento preferido", comenta ela. Veja, então, como ela trabalhou e adapte também para as suas aulas.

Vamos Somar?

Materiais:

- Figura de um macaquinho em E.V.A. (molde)
- Bananas em E.V.A.
- Números de 1 a 10
- 2 tiras de tecido feltro
- Tiras pequenas de velcro



Procedimento:

Espalhe em uma mesa dez bananas em E.V.A. Solicite que um aluno escolha uma quantidade e fixe em uma das tiras. Escolha outro aluno e solicite o mesmo procedimento do primeiro. Um terceiro aluno fará a soma das duas tiras que o macaquinho está segurando e exibirá o resultado com a placa do número correspondente.



Ilacil Batista

Dica!

Cole pequenas tiras de velcro em cada banana, para facilitar a fixação nas tiras de feltro.

Mais uma banana



Ilacil Batista

Materiais:

- Plaquinhas de números de 1 a 10
- 55 bananas em E.V.A.
- Dupla face
- Papéis color set para o quadro
- Uma figura de macaco para decoração.

Procedimento:

Disponha aos alunos figuras de bananas. Chame um aluno de cada vez e dramatize a atividade em que o macaquinho receberá mais uma banana. Conforme fazem a colocação de mais uma banana, peça que o aluno conte e fixe o número correspondente à quantidade. Pergunte, a partir da sequência exposta, se a contagem está crescendo ou diminuindo. Informá-los, então, que chamamos essa contagem de "ordem crescente".

Comendo banana



Ilacil Batista

Aproveitando a quantidade de bananas que o macaquinho juntou, apresente a noção de subtração "menos um" e a ordem decrescente.

Materiais:

- Os mesmos itens utilizados na atividade "mais uma banana". O professor poderá adaptar a figura do macaco colocando uma língua e uma banana descascada (saboreando o alimento).

Procedimento:

Disponha aos alunos figuras de bananas. Chame um aluno de cada vez e dramatize a atividade em que o macaquinho comerá uma banana, ficando, assim, com uma a menos. Peça ao aluno que conte e fixe o número correspondente à quantidade. E nessa atividade, os alunos notarão que a sequência exposta está diminuindo, sendo, assim, chamamos essa contagem de "ordem decrescente".

Vivendo a história



Com base no livro da Galinha Ruiva, os alunos podem interagir com objetos e personagens retratados no texto



Objetivos:

- Conhecer novos animais;
- Vivenciar de perto objetos de uma história;
- Conhecer novos alimentos;
- Aprender sobre o ciclo das plantas;
- Desenvolver a coordenação motora.

Faixa etária: a partir de 1 ano.

As professoras do berçário da EMEI Padre Fernando Suillen, da cidade de Regente Feijó, São Paulo, por meio da história *A Galinha Ruiva*, procuraram despertar o espírito de cooperação

entre a turma. Como tudo nessa faixa etária deve ser voltado para o lúdico, para que aconteça um aprendizado significativo, elas escolheram um livro em que a solidariedade fala mais alto. Mas não basta contar a história e falar a moral para que as crianças assimilem o que deve ou não ser feito. Nesse sentido, elas resolveram vivenciar com as crianças algumas situações em que o trabalho em grupo e a colaboração estaria presente.

Esse projeto foi desenvolvido pelas professoras Rute da Silva Magalhães, Leticia de Souza Borges, Rosilda Rosa Duarte, Gislaine Duarte, Gilmar Martin Tafarelo e Idalina Roza dos Santos. Veja como tudo foi feito e reproduza com os seus alunos.

Primeira etapa

Conhecendo a história... A professora faz a leitura da história para os seus alunos. Pode ser em uma roda e com o livro ou com outras ferramentas, como fantoches, dedoches etc.



Segunda etapa

Apresente os amigos da *Galinha Ruiva* levando aqueles que são possíveis para a escola, permitindo que as crianças os toquem e convivam mais perto deles.



Terceira etapa

Aproveite a história para ensinar sobre o ciclo da vida das plantas e como elas nascem. Usando terra, água e semente, plante milho com os seus alunos. Deixe-os tocar e mexer na terra sentindo sua textura, cheiro e observando o que tem nela.



Fotos: Fernando Pereira

Quarta etapa

Trabalhe atividades psicomotoras usando como tema alguns objetos retratados no livro ou que remeta aos seus personagens. Um exemplo de atividade é a corrida do ovo na colher.



Quinta etapa

Coloque diversos ovos cozidos de galinha e de codorna em uma travessa e questione aos alunos sobre qual dos ovos, o maior ou o menor, são da Galinha Ruiva.



Sétima etapa

Em uma folha de papel pardo, monte a receita de bolo de milho. Junte imagens e texto para facilitar a leitura deles.

Com a receita pronta, prepare com os alunos um bolo de milho de dar água na boca.

Durante o preparo do bolo, faça com que as crianças participem ativamente e experimentem separadamente cada ingrediente.



Sexta etapa

Que tal levar uma galinha mansa para o colégio ou fazer uma visita em um local em que tenha um galinheiro para fazer com que os alunos interajam com o animal e conheçam como ele vive e se alimenta?



Faça com que os alunos encontrem ou vejam onde a galinha põe os seus ovos.



Oitava etapa

Permita que os alunos experimentem e degustem cada alimento preparado, o ovo e o milho cozidos, assim como bolo que prepararam.



Nona etapa

Faça um teatro da história e construa com os alunos o seu figurino. A roupa da galinha e do pintinho podem ser feitas de papel crepom.



Décima etapa

Traga na escola, se possível, um pintinho para que as crianças possam ter a oportunidade de sentirem a textura de sua plumagem, ouvir o som que o pintinho emite, ver do que ele se alimenta, além de observar a sua cor.





Animal esquisito?

Prepare esse projeto que traz para a escola os bichos mais estranhos e que aguçam a curiosidade da criançada



Objetivos:

- Classificar animais que são menos conhecidos pelos alunos;
 - Aguçar a curiosidade;
 - Identificá-los apontando seus habitats, alimentação, hábitos (diferenças e semelhanças);
 - Identificar aquáticos, terrestres e voadores;
 - Estimular o cuidado com os animais e a natureza;
 - Desenvolver outros assuntos da grade curricular: Matemática, Estudos Sociais, Ciências, Sociabilidade, Artes, Música, Linguagem e Comunicação e Expressão.
- Faixa etária: a partir de 3 anos.

Os animais sempre chamaram a atenção das crianças. Esse é um ótimo tema a ser trabalhado com elas, já que o interesse facilita na participação e aprendizados delas, mas o Colégio Itatiaia procurou um grupo diferente para trabalhar: os esquisitos. Segundo a diretora e pedagoga, Claudia Fernanda Venelli Razuk, esse tema partiu do interesse natural das crianças pelo mundo dos animais, pois eles estão envolvidos a todo instante em seu cotidiano, em desenhos animados, livros e jogos, provocando indiretamente a curiosidade dos pequenos.

Além disso, o corpo docente percebeu que ao promover o momento da leitura e permitir que a turma escolhesse os livros, era unânime a escolha das histórias em que os personagens eram animais, e principalmente, quando os animais possuíam alguma diferença ou característica mais marcante. Nesse sentido, elas desenvolveram atividades nessa linha temática. Veja o que foi feito e adeque para sua turma também:

Como trabalhar?



A turma do Maternal II se divertiu confeccionando os bichos esquisitos, identificando cada diferença no momento das criações. Estimulado a coordenação motora fina por meio do manuseio dos materiais, a criatividade e o gosto pela arte.

As professoras também proporcionaram a identificação das formas geométricas para cada parte que era colocada no animal, reconhecendo as cores e desenvolvendo a noção matemática por meio do raciocínio lógico.

Durante as conversas dirigidas, surgiram diversos questionamentos sobre os costumes, habitat e alimentação dos bichos, que estimularam a concentração e o interesse durante o assunto, podendo ser estimulado a linguagem oral, ampliando assim o vocabulário.



Os pequenos puderam conhecer algumas surpresas que a natureza oferece, estimulando por meio desse contato visual, o cuidado com a mesma.

Bichos esquisitos

A professora Priscila Paula conta que foram trabalhados oito animais diferenciados com os alunos, que estão na lista abaixo. Mas desses três se destacaram entre as crianças, em que é possível ter mais informações a seguir.

- ◉ Cacatua;
- ◉ Baiacu;
- ◉ Bicho-preguiça;
- ◉ Babirusa;
- ◉ Bicho pau;
- ◉ Ornitorrinco;
- ◉ Peixe Cofre;
- ◉ Pangolim.



Baiacu



Bicho – preguiça



Babirusa



Pangolim

Alguns bichos que se destacaram durante a confecção:

◉ Peixe cofre

A turma adorou o peixe cofre, durante sua confecção as formas geométricas exploradas, círculo, quadrado e retângulo, estimulamos a contagem numérica, por meio de suas nadadeiras e manchinhas. Também foram desenvolvidas a percepção tátil por meio do contato com os materiais e exploradas as texturas, lisa, áspera e macia.

◉ Ornitorrinco

Durante a confecção do ornitorrinco, os pequenos também lembraram de outros animais, acharam o bicho parecido com tartaruga, mas, tinha bico e patas de pato.

◉ Cacatua

Os pequenos se divertiram ao criar a cacatua, além de explorar a linguagem oral, por meio de conversas dirigidas, foi estimulada a coordenação motora fina ao amassar as folhas de revistas para ser o corpinho do animal, reconhecendo as cores e relacionando cada parte do seu corpo com quantidades numéricas.





Let's sing

Com essa canção as crianças aprendem muito mais do que apenas falar cabeça, ombro, joelho e pés!



Objetivos:

- Contato com a cultura de outra língua;
- Expandir o vocabulário;
- Desenvolver as habilidades motoras;
- Acostumar-se com a sonoridade da língua inglesa;
- Aprender sobre o corpo humano.

Faixa etária: a partir de 1 ano e meio.

Essa é a última matéria de um especial com três, em que a educadora e psicopedagoga, Betina Serson, desenvolveu atividades em torno de algumas canções infantis em inglês. O

objetivo, além de colocar as crianças em contato com a língua inglesa, foi trabalhar com a cultura e ir além, trabalhando outras habilidades e competências essenciais para o desenvolvimento da criança durante a infância.

Trabalhar com música é sempre uma carta na manga para o educador, pois além de ser lúdica e chamar a atenção das crianças, ela também fixa-se na memória e dificilmente é esquecida. Veja então, como trabalhar com a canção *head, shoulders, knees and toes*, tão conhecida aqui no Brasil também.

Head, shoulders, knees and toes

Head, shoulders, knees and toes – cabeça, ombro, joelhos e dedos dos pés
Knees and toes – joelhos e dedos dos pés.
Head, shoulders, knees and toes, – cabeça, ombro, joelhos e dedos dos pés
Knees and toes – joelhos e dedos dos pés

And eyes, and ears, and mouth – e olhos, e orelhas, e boca
And nose – e nariz
Head, shoulders, knees and toes, – cabeça, ombro, joelhos e dedos dos pés
Knees and toes – joelhos e dedos dos pés.

Ações

Para cantar esta música o ideal é que as crianças sentem em uma roda e com as pernas esticadas na frente delas. Assim fica mais fácil tocar os joelhos e os dedos dos pés. As crianças vão tocando as partes do corpo conforme estão sendo citadas.

Dica esperta!

Depois que as crianças aprendem esta música pode ser cantada bem devagar ou bem rápida. Sempre acompanhada dos movimentos.

Vocabulário: head – cabeça, shoulder – ombro, knees – joelhos, toes – dedos dos pés, eyes – olhos, ears – orelhas, nose – nariz.

Shape face (rosto com formas)

Faixa etária: a partir de 3 anos.

☉ Numa roda de conversa fale com os seus alunos sobre as partes do rosto (eyes, ears, mouth and nose).

Peça para as crianças apontarem, conforme você fala "Point to your eyes" (Aponte para os seus olhos), "Point to your nose" (Aponte para o seu nariz), "Point to your ears." (Aponte para as suas orelhas), "Point to your mouth" (Aponte para a sua boca).

Depois, trabalhe também as formas geométricas apresentando-as com os seus nomes em inglês. "triangle" (triângulo) "square" (quadrado) e "circle" (círculo) E os seus tamanhos: "big" (grande) e "small" (pequeno).



■ Du Fernandes



■ Du Fernandes

Recorte as formas geométricas nos dois tamanhos. Depois sente em círculo e peça para as crianças pegarem as formas geométricas como treino para a atividade de colagem. "Please get me the small circle" (Por favor pegue o círculo pequeno), e assim por diante com as outras formas e tamanhos diferentes.

Dica!

Segundo Betina esta música é muito importante e pode ser trabalhada em diversas atividades. Esta atividade, em particular, tem várias etapas. Na última etapa, com as crianças na mesa o professor pode explorar com os números 1 e 2 também.

Let's trace your hand. (Vamos traçar a sua mão)

Faixa etária: a partir de 3 anos.

☉ Peça para cada aluno (um de cada vez), colocar uma das mãos em um papel sulfite. Depois, faça o contorno com o giz de cera.

☉ Para explorar melhor, conte com a criança quantos dedos tem na Mão "How many fingers do you have?" (Quantos dedos você tem?), "Let's count your fingers" (Vamos contar os seus dedos), "one" (um), "two" (dois), "three" (tres), "four" (quatro) e "five" (cinco).

☉ Você também pode pedir para que as crianças desenhem as unhas. "Look at your fingers" (Olhe para os seus dedos), "How many nails do you have?" (Quantas unhas você tem?).



■ Du Fernandes

Where are your eyes? (Onde estão os seus olhos?)

Faixa etária: berçário

☉ Sente o bebê no seu colo e segure um espelho em que você e o bebê possam se ver. Diga a criança: "This is your eye" (Este é o seu olho) e aponta com a mão da criança o olho dela, e assim com todas as partes do rosto.



■ Du Fernandes

Dica!

Com as crianças mais velhas a atividade pode ser feita em grupo durante a roda de conversa. Cada duas ou três crianças podem ter um espelho. E o professor dar as ordens como na primeira atividade "Point to your eye." (Aponte para o seu olho) ou "This is my eye." (Este é o meu olho), "Show me your eye" (Mostre-me o seu olho), e assim por diante...



Sucata boa...

Propicie aos seus alunos ações de responsabilidade social, de capacitação e investigação, aproveitando o que muitas vezes vai para o lixo



Objetivos:

- Propiciar aos alunos ações de responsabilidade social, de capacitação e investigação;
- Preservar o artístico artesanal na confecção dos brinquedos elaborados com material reutilizável;
- Oportunizar a melhoria do ensino.

Faixa etária: diversas

De acordo com Simone da Silva Viana, professora da Universidade Estácio de Sá e pesquisadora, vivemos em um mundo de rápidas mudanças tanto históricas quanto sociais, que influenciam diretamente na cultura lúdica. E como o brincar e o jogar faz parte desse elemento cultural, as atividades com materiais recicláveis na Educação Infantil expressam essa tendência da sociedade.

Para que essa nova concepção aconteça, Simone acredita que é preciso mudar e transformar a forma de pensar, muitas vezes pautada em uma educação formal, tradicional, minimizando o

ensino somente em lousa e pincel. É preciso romper com velhos paradigmas sociais e acadêmicos da linearidade do conhecimento, da fragmentação do saber em busca de um planejamento didático que viabilize o diálogo, a cooperação e a troca entre Educação e Sustentabilidade.

Assim sendo, as atividades apresentadas para a Educação Infantil, podendo ser adaptadas a outras etapas da educação, segundo Simone, devem buscar a confecção de brinquedos e jogos com materiais reutilizáveis, podendo os mesmos serem aplicados para trabalhar algum conteúdo específico, ganhando espaço para a aprendizagem, na medida em que o interesse do aluno ajuda a construir novas descobertas e formas de aprender. Utilizando materiais e metodologias diferenciadas para ampliar o saber fazer de todos.

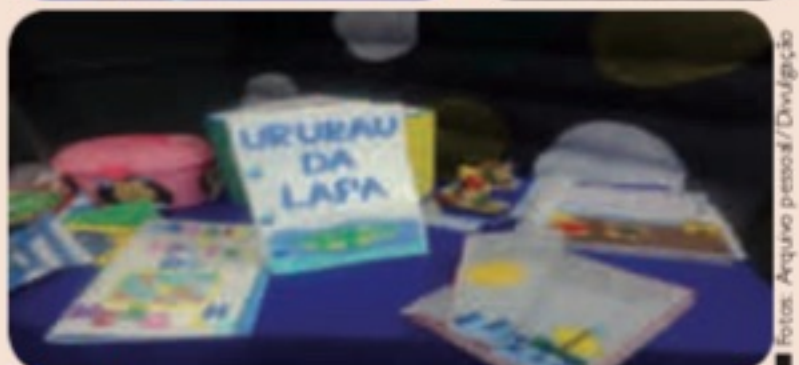
Para refletir

Simone explica ainda que a exigência por comportamentos, atitudes sustentáveis e valores éticos nos espaços sociais, nos fazem repensar a questão da sustentabilidade na Educação em

seu contexto ampliado, que envolve uma perspectiva dilatada de mundo, clareza da finalidade do ato educativo, posição política – concepção de homem e mundo – e competência técnica para implementar projetos a partir do aporte teórico

Contos

Podem ser utilizados de diversas maneiras para incentivar a leitura, a imaginação e criatividade. Podendo também utilizar-se de lendas e contos regionais.



Fotos: Arquivo pessoal/Divulgação

Exemplo: Chapeuzinho Vermelho

1. O professor conta a história para os alunos e os desafia a construir um cenário.
2. Inicia a brincadeira o “saber fazer” – confeccionam avental com fantoches, tapete de histórias, máscara de lobo, avental da mamãe, óculos de papelão para vovó, capinha para Chapeuzinho, e fantoches.
3. Depois de todo o material produzido utilizando diversos materiais de sucatas e recicláveis, possibilitando liberdade e incentivo para que as crianças abusem de sua criatividade; é hora de fazer uma exposição dos mesmos na sala de aula.
4. O professor conta novamente a história, agora utilizando os materiais confeccionados pelos alunos, possibilitando aos mesmos participarem.
5. Esta atividade pode ser planejada para que seja um projeto “Fábrica de Contos”, assim toda semana elabora-se materiais diversos para cada conto, e no final do projeto se organiza uma grande exposição dos materiais e apresentação dos contos, para toda a comunidade escolar.



Du Fernandes

formador do professor. “Educar para a sustentabilidade é uma proposta desafiadora, pois implica em criar condições para que as iniciativas educacionais sejam estratégicas na realização das mudanças necessárias, motivando os alunos-cidadãos a agir com responsabilidade em direção às metas de sustentabilidade. Uma proposta que desenvolvida desde a Educação Infantil oportuniza uma maior consciência cidadã e responsabilidade social; contribuindo na formação de sujeitos críticos, responsáveis e ativos na sociedade em que vivemos”, diz.

Jogos

Confeção de jogos pedagógicos como: boliche, jogo de dama, jogo da memória, dominó, quebra-cabeça etc.; de acordo com o interesse dos alunos.

Materiais:

- Cola
- Tesoura
- Tinta
- Papel
- Materiais recicláveis e sucatas (matéria-prima que pode e deve ser reaproveitada com criatividade na construção de brinquedos, jogos, materiais pedagógicos e objetos de arte)



Fernando Pereira

Exemplo: boliche

Materiais:

- Garrafas PET
- Bola
- Fita adesiva colorida
- Tintas
- Papel colorido



Du Fernandes

1. O professor deverá incentivar a coleta do material reciclável, até mesmo no ambiente escolar. Pedir que os alunos fiquem atentos ao uso das garrafas PET na cantina, no pátio e até mesmo na sua casa.
2. Iniciar a oficina “Saber Fazer – incentivar a criatividade dos alunos”, podendo utilizar tintas ou fitas adesivas coloridas, como também papel colorido para enfeitar as garrafas.
3. A bola pode ser aquela que não utilizam mais.
4. Começa a brincadeira, os alunos se sentirão felizes por brincarem em grupo e com um brinquedo elaborado por eles.
5. O brinquedo poderá ser levado para outras turmas da escola utilizarem, contribuindo para uma atitude solidária.

Brinquedos com materiais recicláveis

Este tipo de trabalho incentiva os alunos quanto à consciência ecológica, por meio da reutilização de materiais, além de desenvolver a criatividade dos alunos.

Exemplo: trenzinho feito com embalagens de sorvete, tampinhas de refrigerante e embalagens, latinhas com sementes para fazer sons, carrinho feito com caixinhas de fósforo, espantalhos, animais, telefone sem fio etc.

1. O professor incentivará a coleta dos materiais recicláveis diversos.
2. Organiza-se uma mostra dos materiais coletados, para que as crianças possam escolher os materiais que utilizarão na confecção.



■ Du Fernandes



■ Du Fernandes

3. O professor poderá mostrar imagens de diversos brinquedos para incentivar o imaginário dos alunos.
4. Fazer isso num ambiente amplo, arejado, com músicas infantis, para que os alunos possam criar seus brinquedos livremente.
5. Fazer uma exposição dos brinquedos para toda a comunidade escolar, identificar os brinquedos e o nome dos alunos, para que todos reconheçam os autores/construtores da exposição.

Instrumentos musicais

Contribuem para a socialização, aumentam a autoestima, desperta nos alunos por meio da música, a vontade de aprender e desenvolver o gosto pela arte.

Exemplos: chocalhos, tambor, pandeiro, violão etc.

1. O professor deverá incentivar a coleta de garrafas PET "de vários tamanhos", latinhas, tubos de papelão, cola, tesoura, papéis coloridos, fita adesiva, cola colorida, tinta guache, pincéis, barbante, durex colorido, tampinhas de garrafas, arroz, feijão, caroço de milho, miçangas, canetinhas, lápis, cabos de vassoura, elástico, cartolina e CDs de músicas.
2. Proporcionar condições à criança para que ela possa exercitar o controle motor, como rasgar, picar e amassar; a expressão corporal e a percepção visual.
3. Oportunizar ao aluno um ambiente musical, criativo e incentivador para a criação.
4. Depois do trabalho desenvolvido, organizar uma "bandinha" musical com os instrumentos confeccionados.
5. Para finalizar, um desfile pelo pátio da escola.



■ Arquivo pessoal/Divulgação



■ Du Fernandes

Confeção de móveis

Confeccionar diversos móveis, com o uso de diversos materiais como: CDs, papelão, pregadores de roupa, retalhos de tecidos, fitas, papéis coloridos etc.

Os móveis podem ser relacionados a diversos projetos, como exemplo "eu e minha cidade em imagens".

1. O professor poderá pedir aos alunos, com a ajuda da família, fotos deles em um determinado lugar da cidade, patrimônios, ponto turístico, ruas, comércio etc.
2. Confeccionar juntamente com os alunos os móveis com as fotos, os móveis serão pendurados na sala de aula ou até mesmo na escola. E para a confecção dos mesmos, serão utilizados materiais recicláveis diversos.
3. O professor poderá realizar uma exposição, abrindo para visitas da comunidade escolar.

Dica!

Os móveis podem ser relacionados também a fotos da família, aniversários, viagens, visitas a zoológico, visitas a parques e jardins botânicos etc.



■ Du Fernandes



■ Du Fernandes



■ Du Fernandes

Poesias

Declamar poesias, de poetas como Vinicius de Moraes, Cecília Meirelles e outros.

1. O professor irá declamar as poesias para os alunos.
2. Os alunos irão elaborar painéis com materiais recicláveis, com o objetivo de ilustrar a poesia.

3. O professor deverá oportunizar a criatividade e imaginação dos alunos, utilizando: tampinhas, linhas, papel colorido, tintas, caixinhas de fósforos, palitos, etc.

4. No final, uma mostra dos painéis para toda a escola.



■ Du Fernandes



■ Du Fernandes



Mini cisternas

A crise hídrica brasileira pode servir como ponto de partida para trabalhar com soluções para reuso da água



■ Du Fernandes

Objetivos:

- Conhecer o ciclo da água;
- Aprender sobre formas de economizar e desperdício;
- Entender a força do trabalho em grupo;
- Estimular a criatividade e socialização.

Faixa etária: a partir de 4 anos.

De acordo com Karine Ramos do Colégio Santa Maria, estabelecer relações entre o meio ambiente e os acontecimentos do contexto social das crianças é fundamental para facilitar

o desenvolvimento do pensamento científico especialmente quando este envolve relações diretas das crianças com o mundo que as cercam.

Ela explica que a crise da água é uma preocupação social e as crianças têm condições cognitivas de adquirirem conhecimentos acerca destes assuntos. "Criar estratégias para contribuir com o reúso e a coleta da água da chuva compreendendo que esta pode ser uma solução para os problemas das pessoas e até mesmo o seu possibilita ampliar as habilidades sociais e de compreensão da realidade em que vivem de forma prática e viva", afirma.

Como apresentar para as crianças?

De acordo com Karine as reflexões sobre o mundo natural e os problemas sociais devem ser apresentadas de forma ética e verdadeira para as crianças. O objetivo principal é que as crianças pesquisem e compreendam que o fenômeno "chuva" faz parte de um ciclo natural e para isto é importante que a professora utilize diferentes recursos lúdicos e científicos para assim as crianças elaborarem hipóteses e perguntas acerca do assunto. Seja a leitura de um livro, a montagem de painéis, pesquisa na internet, entrevista de familiares. Assim, a criança vai ampliando o repertório de saberes

e compreendendo os fenômenos e relacionando com suas ações cotidianas e desta forma facilitando a construção de conceitos sobre o que é a chuva, para que serve o reúso e porque estamos nesta situação.

"Assuntos reais e a pesquisa participativa é de fato o melhor caminho para o sucesso da aprendizagem e a ampliação de habilidades das crianças. Compreender, perceber, questionar, relatar e relacionar contribui para o desenvolvimento cognitivo na faixa etária de 0 a 5 anos", diz ela.

Proposta 1

Objetivo:

☉ Pesquisar com as crianças sobre o fenômeno "chuva", demonstrando que o ciclo da água é importante para o planeta.

Faixa etária: acima de 4 anos

Materiais: Livros literários que contam de forma lúdica porém científica o ciclo da água para as crianças. Uma dica é *A Menina Gotinha De Água*, de Papiniano Carlos.

Dica de vídeo

Você pode apresentar também para seus alunos o vídeo: www.lugardoreal.com/video/a-menina-gotinha-de-agua/

1. Organize um espaço (de preferência na área externa) converse sobre os fenômenos da natureza: o Sol, a chuva e faça perguntas.

2. Em seguida conte a histórias sobre o ciclo da água.

Sugestão de perguntas:

☉ De onde vem a chuva?

☉ Para onde ela vai depois que cai na terra?

☉ Antes de ser chuva, por onde as gotinhas andaram?

3. Mostre para sua turma a obra selecionada e preparada para o trabalho com a leitura fruição (prazer).

4. Desafie a todos a levantarem hipóteses sobre o fenômeno "chuva".

5. Leia o título do livro e pergunte como poderá ser aquela história.

6. Apresente a obra, com todos os dados: autor, título, ilustrador, editora e ano.

7. Leia com ritmo, fluência e entonação, procurando olhar para as crianças e conseguir que elas estabeleçam um vínculo de atenção e suspense.

8. Somente depois das hipóteses levantadas, resumidamente conte o ciclo da água e ressalte a longa viagem das gotinhas até virarem "chuva".

9. Proponha o reconto oral pelos alunos.

10. Registre por escrito as ideias levantadas por eles.

11. Organize material para que as ideias escritas da história sejam representadas por diferentes linguagens: desenho, mímica, dobradura, modelagem, recorte e colagem, dramatização...

12. Proponha a produção do ciclo da água em formato de "linha do tempo".

Proposta 2

Objetivo:

☉ Possibilitar uma experiência prática de reuso da água da chuva e a importância das cisternas em cidades onde há racionamento de água.

Faixa etária: acima de 05 anos

Materiais: Garrafas PET, cola plástica, durex coloridos, imagens de diferentes cisternas.

1. Monte um painel com diferentes imagens de cisternas, chame a atenção das crianças para a diversidade criativa das pessoas e dos lugares.

2. Construa um desenho "projeto" de uma cisterna com garrafas PET, discuta com as crianças como deve ser a cisterna da turma e proponha que em grupo as crianças desenhem um projeto para ser escolhido.

3. Passeie com as crianças pela escola para avaliar o local mais adequado para instalar a cisterna da turma.

4. Escolha o local com as crianças, façam as medidas e na sala separem o número de garrafas que vão precisar para instalar a "minicisterna".

5. Lembre-se de que é importante que a participação central dos alunos nessa atividade, pois o que se busca é a percepção da importância da ação criativa para solucionar um problema social e que depende de atitudes conscientes.



Desenho da Sofia, 5 anos. "Fiz a minha cisterna bem alta para alcançar lá no céu e, assim, recolher as gotinhas de chuva..."



6. Instale a cisterna e espere uma chuva para que as crianças possam observar a quantidade de água coletada.

7. Discuta o que é importante fazer com a água coletada e para que uso a mesma serve.

8. Se for possível visite uma cisterna no seu bairro e facilite o contato das crianças para que possam perguntar sobre por que fizeram a cisterna em casa? Como a cisterna esta beneficiando a família? Por quê?





Teclar e brincar!

Se o mundo digital veio para ficar, por que não usar ferramentas como o tablet em favor do aprendizado?



Objetivos:

- Avaliar a utilização de jogos lúdicos na Educação Infantil e familiar;
- Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação;
- Desenvolver habilidades e atitudes;
- Explorar a pesquisa, criação e participar.

Faixa etária: a partir de 4 anos.

Muito mudou no cotidiano da criança com a era digital. Por isso, é preciso rever e repensar os conceitos quanto à tecnologia na educação. "Não é porque as crianças são pequenas que não possuem acesso a todos estes recursos", diz Carla Castro, professora da EMEI Casinha da Alegria, que idealizou um projeto de pesquisa sobre as Tecnologias na Educação Infantil. De acordo com a educadora, as crianças já nascem em meio a um mundo científico e tudo o que faz parte da vida humana atualmente é advindo da tecnologia.

Desde muito pequenas, são inventoras, pesquisadoras natas, construtoras do seu próprio conhecimento, possuem uma sensibilidade aguçada para criar relações com o que já sabem e o que podem aprender com o outro. "Independentemente da classe social, as crianças estão cada vez mais inseridas no mundo tecnológico. Essa geração já é chamada de "nativo digital", por já nascerem nesse mundo tão avançado tecnologicamente", diz.

Por entender que são muitos os casos de sucesso na utilização das tecnologias em sala de aula como aliada no processo de ensino-aprendizagem, a educadora explica que o projeto, que recebeu o nome 'Na onda do curtir e compartilhar... teclando eu vou brincar!', propôs a criação de jogos na forma digital e manual a fim de comparar as diferentes formas de jogar. "A ideia foi entender e reagir diante desse processo de informatização e robotização e brincar com estas crianças", resume.

GUIA PRÁTICO DO PROFESSOR

EDUCAÇÃO INFANTIL



GRÁTIS

4 PÔSTERES DE ATIVIDADES



+ ANOS INICIAIS



RESPEITO, POR FAVOR!

O Dia da Consciência Negra é uma oportunidade de refletir sobre como a sociedade brasileira convive e resolve suas diferenças culturais

Ciências

Prepare uma reação químico-física simples com um efeito interessante

Berçário

Estimule o desenvolvimento motor, cognitivo e emocional dos bebês

Música

Pandeiros e castanholas para a bandinha das crianças que vai arrasar

Tecnologia

Aulas utilizam recursos digitais como ferramentas de ensino

INVENÇÕES: HOJE, TUDO QUE UTILIZAMOS PARECE QUE SEMPRE EXISTIU, MAS NÃO É BEM ASSIM...

Digitando o nome

1 Prepare uma aula de informática para equiparar o nível de conhecimento dos alunos. Utilize um número menor de equipamentos, de maneira que dois ou mais alunos dividam uma máquina.



Foto: Carlos Rincón



2 Durante a aula, explore pesquisas sobre temas específicos como tipos de solo ou a vida de plantas ou animais.



3 Distribua uma folha impressa com o nome de cada criança para que, fazendo uso de um notebook, possa digitá-lo.



4 Em outro momento, leve as crianças a um passeio e, com uma câmera fotográfica, registre as imagens de acordo com o olhar.



5 Com o auxílio de tampinhas de garrafas PET, aplique uma atividade em que a criança relaciona o número que aparece na tela com o número de tampinhas.



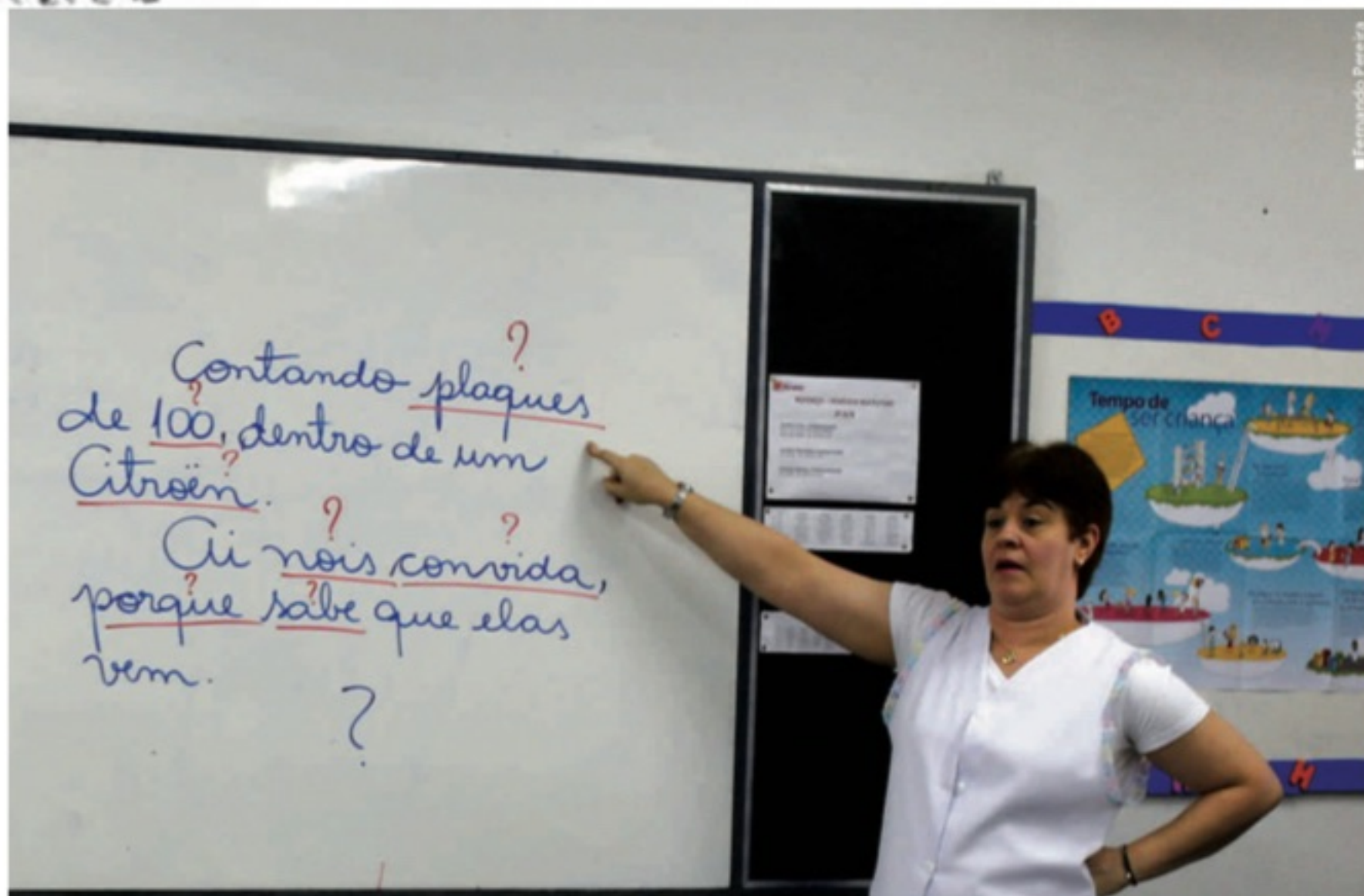
6 Para finalizar, organize uma feira de ciências para expor as atividades e onde as crianças possam interagir com outros brinquedos – como notebooks feitos em papelão.



Os alunos da EMEI Casinha da Alegria participaram ainda da mesa interativa, um recurso tecnológico presente na escola com jogos auxiliares nas atividades do projeto.

Formal, informal...

Quando se vive em sociedade, é preciso ter sensibilidade para adaptar a fala a certas situações, mas isso também não significa "assassinar" o português, idioma oficial do Brasil



Objetivos:

- Enfatizar, de modo prático, a diferença entre a linguagem formal e informal com a ajuda de um sucesso musical no estilo funk.
Faixa etária: crianças a partir da 3ª série.

Quem se comunica pode usar duas formas de linguagem: a formal e a informal. A primeira é aquela que tem como base as normas gramaticais. Como ela é tida como uma linguagem culta, normalmente, o seu emprego se dá em situações mais formais que, no caso das crianças, incluem a escola e outros ambientes que frequentam, principalmente se há adultos, a quem devem respeito e Educação, neles. Embora haja certa associação entre a linguagem formal e o pedantismo, os alunos também devem saber que isso é apenas um mito propagado pelos que não tem a mínima vontade de aprender nem seu próprio idioma.

Já o padrão informal da língua é aquele usado em situações que não requer tanto rigor, como nas conversas com amigos, com a família ou em meio a comunidades específicas. Mas isso também não significa, entre outros exemplos, falar "nóis vai", porque, assim, o erro é perpetuado e repetido em uma espécie de círculo vicioso que não permite a evolução cultural nem do falante nem do ouvinte.

Por outro lado, como também não existe um padrão certo ou errado para se comunicar, cada aluno deve ter sensibilidade para adaptar sua própria fala à situação em que se encontra. Mas isso também só poderá acontecer se ele tiver o mínimo de conhecimento sobre o nosso idioma.

Teoricamente, fazer essa distinção parece muito fácil, mas, para que a turminha possa assimilar ambos os conceitos, é necessário apresentar muitos exemplos a ela. Por isso, apesar

daqueles que insistem em dizer que a linguagem sempre foi utilizada para “separar o joio do trigo” e das discussões em torno da estrutura linguística do funk, estilo musical que já faz parte do universo infantil, que tal utilizar o primeiro sucesso do MC Guimê, *Plaquê de 100* (composto por ele e pelo rapper Emicida, ambos paulistas), para trabalhar tais aspectos em sala de aula?

o desenvolvimento do trabalho

De início, coloque na lousa a estrofe da música, cuja linguagem, independentemente das hipóteses que são levantadas por aí, deve assumir apenas um aspecto informal:

♪ Contando os plaque de 100, dentro de um Citroën,
Ai nois convida, porque sabe que elas vêm.
De transporte nois tá bem, de Hornet ou I 100,
Kawasaky, tem Bandit, RR tem também. ♪

- Para estimular a criança, que vai ficar surpreendida com tal iniciativa, deixe que a cantem (se quiserem ou souberem). Contudo, aproveite a descontração criada pelo momento para questionar o que é plaque de 100 (designação informal para um pacote de notas de R\$ 100,00).

1. Dependendo do nível socioeconômico da escola, a maioria dos alunos não saberá, porque é bem comum repetir o que se ouve sem questionar o significado daquilo que acaba sendo memorizado naturalmente. Deixe isso bem frisado, para aguçar a curiosidade infantil em casos semelhantes. Então, explique que o termo é usado somente por comunidades específicas, para que a criança possa entender que na escola ou em casa, utilizá-lo é apenas uma perda de tempo para se referir a uma boa quantidade de dinheiro ou pedir uma nota.

2. De modo objetivo, se o pai tem um pacote de notas de R\$ 100,00 ou de qualquer outro valor, é mais fácil pedir uma delas do que insistir em dizer que com *tamanho plaque, uma não fará falta*.

3. Além disso, a partir dessa informação, ainda é possível fazê-los entender o significado real da primeira linha da estrofe da referida música.

- Após, parta para a segunda linha da estrofe: *Ai nois convida, porque sabe que elas vêm*.

1. Para começar, peça para que grifem todos os erros de português, em relação à linguagem formal, que encontrarem (nois, convida e sabe).



Fernando Pereira

2. Em seguida, questione por que tais erros foram apontados, a fim de abordar tanto as incorreções ortográficas (nois / nós) quanto a colação pronominal (nois convida / nós convidamos), bem como a conjugação verbal (convida / convidamos; sabe / sabemos).

3. Na sequência, explique que qualquer pronome deve combinar em número (singular ou plural), gênero (masculino e feminino) e pessoa verbal para, então, pedir que reescrevam a segunda linha da estrofe de maneira correta, na intenção de fazê-los sentir que, até na linguagem informal, certos erros podem ser abolidos, sem ferir a descontração do que se quer comunicar (Ai, nos convidamos, porque sabemos que elas vêm).

- Prosseguindo, repita todo o processo para a terceira e quarta linha da estrofe: *De transporte nois tá bem, de Hornet ou I 100 / Kawasaky, tem Bandit, RR tem também*.

- De acordo com esse esquema, dependendo do interesse da criança, trabalhe o restante da música.

- Na sequência, já na intenção de evitar possíveis polêmicas, inclusive extraclasse, explique que, no caso das músicas e das poesias, existe a chamada licença poética, que permite ao autor extrapolar o uso da norma culta e até cometer incorreções de linguagem para aproximar sua obra do povo ou, no caso do funk, de uma comunidade específica que vem angariando adeptos no país inteiro a cada dia que passa.

- Por fim, peça para a criança reescrever a estrofe utilizada tanto de maneira formal quanto informal, para que possam tanto assimilar os conhecimentos na prática quanto perceber que há mil maneiras de dizer a mesma coisa, utilizando estilos linguísticos diferentes de acordo com o que a situação exige sem incorrer em erros drásticos.

Ainda Sobre o funk

Como gênero musical, o *funk* surgiu nos Estados Unidos na segunda metade da década de 1960, momento em que músicos afro-americanos misturaram *soul*, *jazz* e *rhythm and blues* e, dessa maneira, criaram uma nova forma de música rítmica e dançante. Por sua vez, o *funk* carioca, que já se espalhou pelo Brasil, é um estilo musical que nasceu, a partir dos anos de 1970, nas comunidades do Estado do Rio de Janeiro, época em que também começaram a ser realizados os bailes *black*, *soul*, *shalt* e *funk* (na foto). Com o passar do tempo, outros ritmos negros, como o *Miami bass* e o *Freestyle*, também foram incorporados a ele. Portanto, apesar do nome comum, ambos são bem diferentes, em virtude do contexto e do lugar onde se originaram.



Mapa de cultura a.gov/RJ/Divulgação

Conversar resolve



Incentivar o diálogo entre os alunos para que possam resolver as próprias questões é fundamental para a boa convivência na escola



Objetivos:

- Minimizar conflitos no ambiente escolar e, ao mesmo tempo, estimular o protagonismo entre os alunos, por meio de assembleias que, aos poucos, favorecem a participação e o posicionamento individual de cada um deles.

Faixa etária: crianças a partir da 3ª série.

A palavra protagonismo vem do latim e é composta por *protos*, cujo significado é ser o principal, e *agonistes*, que implica em lutador ou competidor. Consequentemente, ela remete à figura principal de uma apresentação. Embora o termo seja muito usado nas artes cênicas, ele também pode ser aplicado à Educação, momento em que se destina a indicar

um aluno que desempenha ou ocupa o papel principal em uma ação positiva ou negativa que gera conflitos no ambiente escolar.

Partindo dessa definição, é fácil notar que qualquer entidade de ensino tem alunos protagonistas, que precisam ser incentivados a discutir problemas que aparecem no cotidiano escolar, tanto dentro quanto fora da sala de aula. Mas como proporcionar essa condição a eles requer mediação, faz-se necessário recorrer a projetos que possam incentivá-los a assumir suas responsabilidades perante aos demais que, diante da posição do colega, também terão a chance de desenvolver seu próprio protagonismo.

No Colégio Santo Américo, por exemplo, existem as chamadas Assembleias Escolares, que acontecem quinzenalmente e contam com a presença de professores, cuja função é mediar a conversa das crianças. “O objetivo dessa prática, além do levantamento de possíveis respostas, acordos ou regras referentes à resolução de conflitos, é levar os alunos a expressarem suas ideias, respeitarem outras opiniões e se colocarem no lugar de seus colegas”, explica José Ruy Lozano, coordenador pedagógico.

No caso da instituição citada, entre os temas de discussão mais recorrentes, destacam-se as conversas durante as aulas, brincadeiras inadequadas com colegas, exclusão, material no chão, questões relacionadas ao uso impróprio da Internet, problemas no recreio etc. Segundo Karin Garzón, uma das mediadoras atuantes do colégio, durante esse processo, as crianças compreendem que nem todos os conflitos são culpa do outro. “Nas assembleias, por meio do diálogo, o aluno consegue ver que, por exemplo, os outros não estão falando com ele, devido a algo ofensivo que ele disse. Essa consciência sobre si mesmo e a capacidade de se responsabilizar são conquistas muito importantes que contribuem para o amadurecimento”, assinala.

O desenvolvimento do projeto

Para viabilizar o processo, o Colégio Santo Américo colocou em cada sala de aula duas caixas, com os respectivos dizeres: “Quero falar sobre...” e “Quero parabenizar...”

Na primeira, os alunos – e também os professores – colocam propostas de discussão, escolhidas e colocadas na sequência dos debates pelos representantes de classe, em aula anterior à realização da assembleia, sob a supervisão docente.

Depois, com os estudantes já sentados em círculo, em uma sala especialmente preparada para esse fim, o professor dá início à assembleia com a leitura do primeiro assunto da pauta a ser discutido. Em seguida, passa a palavra para os alunos. “Eles ainda estão aprendendo que, tanto nas propostas de pauta quanto nas discussões, não podem mencionar o nome de colegas nem de professores. Isso porque, além de querermos evitar discussões interpessoais, nossa meta é gerar uma reflexão abrangente sobre o tema em questão, até mais do que resolver um problema específico”, observa Regina Bitelli, mediadora das turmas de 5º ano.

Alguns resultados positivos têm sido observados. Conforme explica a também mediadora Claudia Zacris, até os alunos mais calados começaram a expressar-se: “A presença do adulto mediador gera confiança. Todos sentem que podem falar e, o mais importante, que serão ouvidos. Isso traz, para todo o grupo, consciência sobre problemas muitas vezes nem percebidos. Ao ouvirem os colegas dizendo que certas brincadeiras durante a aula estavam prejudicando o grupo, por exemplo, alguns alunos se deram conta do que faziam e, depois de a classe toda chegar a alguns combinados, começaram a mudar de comportamento.”

Outro resultado, bem visível, é o que aparece na segunda caixa, que diz “Quero parabenizar...”. Nela são colocados registros de atitudes positivas e, nesse caso, pode-se citar o nome dos alunos envolvidos. Segundo as mediadoras, vários nomes, com elogios as suas atitudes, já foram mencionados.



■ Rogério Andrade



■ Rogério Andrade

A validade da prática

Partindo das dicas até aqui mencionadas, qualquer escola pode promover assembleias próprias, tanto para resolver certos problemas quanto influenciar na tomada de decisão por parte das crianças que, por sua vez, além de se tornarem mais participativas, aos poucos, também aprenderão a interagir em meio à coletividade.

Voltando ao Colégio Santo Américo, apesar das assembleias serem apenas momentos especiais em que os conflitos são trabalhados sem a pretensão de resolvê-los definitivamente, já que isso demanda um longo processo, em algumas situações, as discussões ocorridas já mostraram de forma contundente a validade da prática. Entre outros exemplos significativos, em comum acordo, os mediadores relatam um caso ímpar. “Um grupo estava falando sobre bullying e, de repente, um aluno se levantou e pediu desculpas a outro, dizendo que tinha agido mal”, salientou Lozano, em nome dos demais professores.



Sobe, desce...

Apresente aos alunos uma reação químico-física simples, mas com um efeito muito interessante!



Objetivos:

- Despertar tanto a concentração quanto a observação dos alunos durante a realização de um experimento que enfoca uma reação químico-física.

Faixa etária: crianças a partir da 3ª série.

Nesse experimento, conhecido como elevador de naftalinas, ocorrem duas reações, uma química e outra física, que podem ser observadas em fases distintas. A primeira delas, a química, dá-se quando o bicarbonato de sódio reage com o ácido do vinagre já dissolvido na água, momento em que ambos produzem uma substância gasosa, o dióxido de carbono que, por sua vez, "ferve" a mistura, enquanto provoca o surgimento de pequenas bolhas de ar.

Depois, quando as bolinhas de naftalina são acrescentadas à mistura inicial, começa a reação física. De início, elas descem, devido à própria densidade (peso). Mas quando as pequenas bolhas de ar grudam na superfície rugosa das naftalinas, elas também passam a funcionar como uma espécie de boia, que desloca as bolinhas de naftalinas até a superfície da mistura. No entanto, como essas mesmas bolhas de ar são bem mais leves que água, ao atingirem o topo da mistura, elas estouram, momento em que liberam as bolinhas que voltam a afundar. Porém, durante o percurso em direção ao fundo do frasco, as bolhas de ar novamente se juntam a elas e o processo se repete por várias vezes, até que o gás formado na reação entre o bicarbonato e o vinagre se esgote por completo, cessando todo o movimento dentro do frasco.

Materiais:



Fotos: Oriana Alves

- Frasco de vidro alto de 2 litros
- Água
- 6 a 12 bolinhas de naftalina
- Bicarbonato de sódio
- Vinagre
- Colher de sopa
- Anilina (embora seja opcional, usamos a de cor vermelha)



1. De início, coloque 20 ml de vinagre dentro do frasco de vidro.



2. Em seguida, acrescente água até cerca de três dedos da borda do frasco.



3. Feito isso, pingue algumas gotinhas de anilina da mistura anterior.



4. Logo após, acrescente uma colher de sopa de bicarbonato de sódio dentro do frasco.



5. Misture muito bem até começar a "fervor" todo o conteúdo (processo que se encerrará rapidamente).



6. Quando a mistura colorida assentar novamente, coloque seis bolinhas de naftalinas nela. A partir daí, basta observar a movimentação no interior do frasco, conforme o enunciado da abertura da matéria, para identificar as reações que ocorrem durante a subida e a descida de cada bolinha de naftalina.



Invenções e inventores

Em pleno século 21, parece que tudo que temos e desfrutamos cotidianamente sempre existiu, mas não é bem assim!



Wikimedia Commons

Objetivos:

Estimular a criatividade infantil e, em paralelo, apresentar às crianças o significado de invenção e inovação, além do universo dos inventores.

Faixa etária: crianças a partir do 1º ano.

Invenção é o ato de criar um novo objeto, tecnologia, processo ou de aperfeiçoar as receptivas “coisas” pré-existent. Portanto, ela é o fruto de um trabalho dirigido, que tem como intenção dar uma resposta a um problema. Embora não possa ser confundida com descoberta, que é a aquisição de um conhecimento novo, porém, ao acaso, a invenção ainda pode ser caracterizada como tal, quando existem possibilidades

ou fortes evidências de que o funcionamento do artefato, que ninguém sabia como funcionava, passa a existir graças a um inventor – no caso, reinventor.

Analisando a evolução do homem, percebemos que não existe um consenso sobre o que leva a uma invenção, tanto que ela pode ocorrer devido à falta de algum recurso ou até pelo excesso dele. Em consequência, as invenções tanto podem ser ou não práticas – caso dos óculos com funil para pingar colírio nos olhos (pag. 33) – quanto benéficas ou não à humanidade. Mas, independentemente do caso, se o inventor deseja manter exclusividade comercial em relação à própria criação, ele deve patentear seu invento – o que significa ter um registro legal da própria criação –, conforme um processo que requer pagamentos de taxas.

Invenção x inovação

Toda invenção costuma ter um modelo chamado de protótipo que, por sua vez, tem que atender conceitos de novidade que, necessariamente, não precisam ter um foco mercadológico ou um objetivo comercial. Porém, no momento em que essa mesma invenção encontra uma utilidade prática e, em consequência, demanda no mercado, ela ganha status de inovação.

De maneira bem simplificada, se a roda não tivesse sido inventada há muitos anos, as pessoas não poderiam se beneficiar dos meios de transporte (carroças puxadas por cavalos, bicidetas, carros motorizados, ônibus e trens) que a incorporaram de forma inovadora.



Wikimedia Commons



Wikimedia Commons

Dicas para explorar a temática

Após a explanação referente ao tema, de acordo com a série dos alunos:

💡 Sugira a composição de cartazes que mostrem os inventores, suas respectivas criações e as datas em que surgiram.

💡 Proponha a pesquisa bibliográfica de um inventor – eleito por eles mesmos –, para que acompanhem a trajetória dele, o processo de criação da invenção, sua introdução no mercado e como o nome do inventor entrou para a história graças à ideia brilhante que teve.

💡 Faça que relacionem as grandes invenções com os benefícios referentes à vida cotidiana.

💡 Proponha que apontem as evoluções que as invenções mais práticas sofreram ao longo dos séculos.

💡 Peça que indiquem inventores e invenções brasileiras que mudaram os rumos da humanidade.

💡 Estimule a criação de listagens tanto de invenções práticas (como o avião, o carro, a roda etc.) quanto inúteis (como, por exemplo, pente que penteia o cabelo de uma vez só, chinelo que limpa o chão etc.), bem como das inovações pertinentes que surgiram no transcorrer do tempo. Promova um debate sobre as qualidades e habilidades que um bom inventor deve ter.

💡 Se possível, programe uma visita a um museu de invenções, para a criançada entrar em contato com invenções reais.

💡 Depois, faça com que os alunos deem asas à imaginação e apresentem ideias inventivas, mesmo que sejam absurdas, para os colegas.

💡 Na sequência, faça com que os demais elejam as melhores ideias e, então, estimule-os a se reunirem em grupo, para ajudarem o inventor a “dar vida” a sua criação. Explique que, nessa etapa, todos terão que utilizar os conhecimentos interdisciplinares adquiridos, para concretizar o projeto do colega.

💡 Por último, de acordo com o número de invenções, faça uma exposição das peças para a escola toda apreciar a genialidade de seus alunos.



Rogério Andrade

GUIA PRÁTICO DO PROFESSOR - EDUCAÇÃO INFANTIL

É uma publicação mensal da EBR - Empresa Brasil de Revistas Ltda. ISSN 1679-0537. A publicação não se responsabiliza por conceitos emitidos em artigos assinados ou por qualquer conteúdo publicitário e comercial, sendo esse último de inteira responsabilidade dos anunciantes.

Nº 222 - ANO 2023

Ethel Santaella
DIRETORA EDITORIAL

PUBLICIDADE
GRANDES, MÉDIAS E PEQUENAS AGÊNCIAS E DIRETOS:
publicidade@escala.com.br

REPRESENTANTES Interior de São Paulo: L&M Editoração, Luciene Dias - Paraná: YouNeed, Paulo Roberto Cardoso - Rio de Janeiro: Marca XXI, Carla Torres, Marta Pimentel - Santa Catarina: Artur Tavares - Regional Brasília: Solução Publicidade, Beth Araújo.

www.midiakit.escala.com.br

COMUNICAÇÃO, MARKETING E CIRCULAÇÃO
GERENTE: Paulo Sapata

IMPRENSA - comunicacao@escala.com.br

VENDAS DE REVISTAS E LIVROS AVULSOS

(+55) 11 3855-2142 - atendimento@escala.com.br

ATACADO DE REVISTAS E LIVROS

(+55) 11 3855-2275 / 3855-1905 - vendas@escala.com.br

EBR - Empresa Brasil de Revistas Ltda

Av. Profª Ida Kolb, 551, Casa Verde, CEP 02518-000, São Paulo-SP, Brasil Tel.: (+55) 11 3855-2100 Fax: (+55) 11 3857-9643 Caixa Postal 16.381, CEP 02515-970, São Paulo-SP, Brasil

FILIADA À



IMPRESSÃO E ACABAMENTO



Oceano
Indústria Gráfica Ltda.
Nos temos uma ótima
impressão do futuro

RESPONSABILIDADE AMBIENTAL

Esta revista foi impressa na Gráfica Oceano, com emissão zero de fumaça, tratamento de todos os resíduos químicos e reciclagem de todos os materiais não químicos.

REALIZAÇÃO
You Comunicações



EDITOR: Tadeu Carlos **REDAÇÃO:** Bruna Mello **DESIGNER GRÁFICO:** Rosana Munhoz **CAPA E TRATAMENTO DE IMAGENS:** Susely Danelon **FOTOS:** Du Fernandes, Fernando Pereira, Itaci Batista, Orianna Alves e Rogério Andrade, divulgação, Wikipedia, iStockphoto e Shutterstock **ILUSTRAÇÕES:** Thauan Iago e freepik.com **REVISÃO:** Sílvia Cristina Santos **COLABORARAM NESTA EDIÇÃO:** Anne Roldan, Betina Serson, Carla Castro, CEI Alexis Soares Nacif, Claudia Fernanda Venelli Razuk, Claudia Zadis, Colégio Itatiaia, Colégio Santa Maria, Colégio Santo Américo, Colégio Scaranne, EMEI Casinha da Alegria, EMEI Padre Fernando Suilen (Regente Feijó/RJ), Gilmara Martin Tafarelo, Gislaíne Duarte, Idalina Roza dos Santos, José Ruy Lozano, Karin Garzón, Karine Ramos, Leticia de Souza Borges, Nivian de Almeida Alves, Páty Fonte, Priscila Paula, Regina Bitelli, Rosa Maria Rodrigues, Rosilda Rosa Duarte, Rute da Silva Magalhães, Simone da Silva Viana e Universidade Estácio de Sá

FALE CONOSCO

DIRETO COM A REDAÇÃO

Av. Profª Ida Kolb, 551, Casa Verde - CEP 02518-000 - São Paulo - SP - (+55) 11 3804-6141 - redacao@escala.com.br

PARA ANUNCIAR anunciar@escala.com.br

SÃO PAULO: (+55) 11 3855-2179

SP (CAMPINAS): (+55) 19 98132-6565

SP (RIBEIRÃO PRETO): (+55) 16 36671800

RJ: (+55) 21 2224-0095 **RS:** (+55) 51 3249-9368

PR: (+55) 41 3026-1175 **BRASÍLIA:** (+55) 61 3226-2218

SC: (+55) 47 3041-3323

Tráfego: material.publicidade@escala.com.br

ASSINE NOSSAS REVISTAS

(+55) 11 3855-2117 - www.assineescala.com.br

EDIÇÕES ANTERIORES

Adquiras as edições anteriores de qualquer revista ou publicação da Escala (+55) 11 3855-1000 www.escala.com.br (sujeito à disponibilidade de estoque)

ATENDIMENTO AO LEITOR

De seg. a sex., das 9h às 18h. (+55) 11 3855-1009
Fax: (+55) 11 3857-9643 - atendimento@escala.com.br

LOJA ESCALA

Confira as ofertas de livros e revistas - www.escala.com.br

AI | Oficina de Criatividade

**Robô-Cofrinho para garantir
os recursos para a patente**

Como qualquer inventor sempre acredita em sua criação, para não ter a própria ideia usurpada, ele deve requerer a patente de sua criação. Mas como é preciso dinheiro para efetivar o processo, explique para a criança que inventar é um processo longo, no qual todas devem guardar suas moedas para arrecadar os recursos necessários ao registro. De forma interdisciplinar, além de trabalhar a criatividade delas, também dá para introduzir conceitos de Educação Financeira, entre os quais os referentes à poupança.



■ Itaci Batista

Dica!

Se preferir, em vez de um cofrinho, produza um porta-treco para a criança guardar os objetos necessários para sua invenção. Para tanto, basta eliminar o passo referente à tampa. Além disso, se a opção for o porta-treco, lembre-se que o tamanho da lata também pode variar.

Materiais:



■ Fotos: Itaci Batista

- Lata de achocolatado com tampa plástica (uma para cada criança)
- Cola instantânea
- Tesoura

- Estilete
- Retalhos de E.V.A. coloridos
- Objetos diversos (tampa de PET, olhos móveis, botões etc.)
- Caneta permanente



1. Retire o rótulo, lave e seque muito bem a lata.



2. Sobre a parte central da tampa, com o estilete, recorte um retângulo um pouco maior que o tamanho de uma moeda de R\$ 1,00. Feito isso, tampe a lata.



3. Espalhe os demais materiais sobre uma mesa, exceto a cola instantânea. Reúna a criança em volta dela e, então, distribua as latas. Em seguida, explique que, com um espírito de inventor, cada uma deve abusar da criatividade, para elaborar olhos, boca, nariz, antena e demais detalhes da carinha do robô. Caso elas queiram sobrepor e fixar algumas partes, ajude-as, aplicando a cola instantânea.



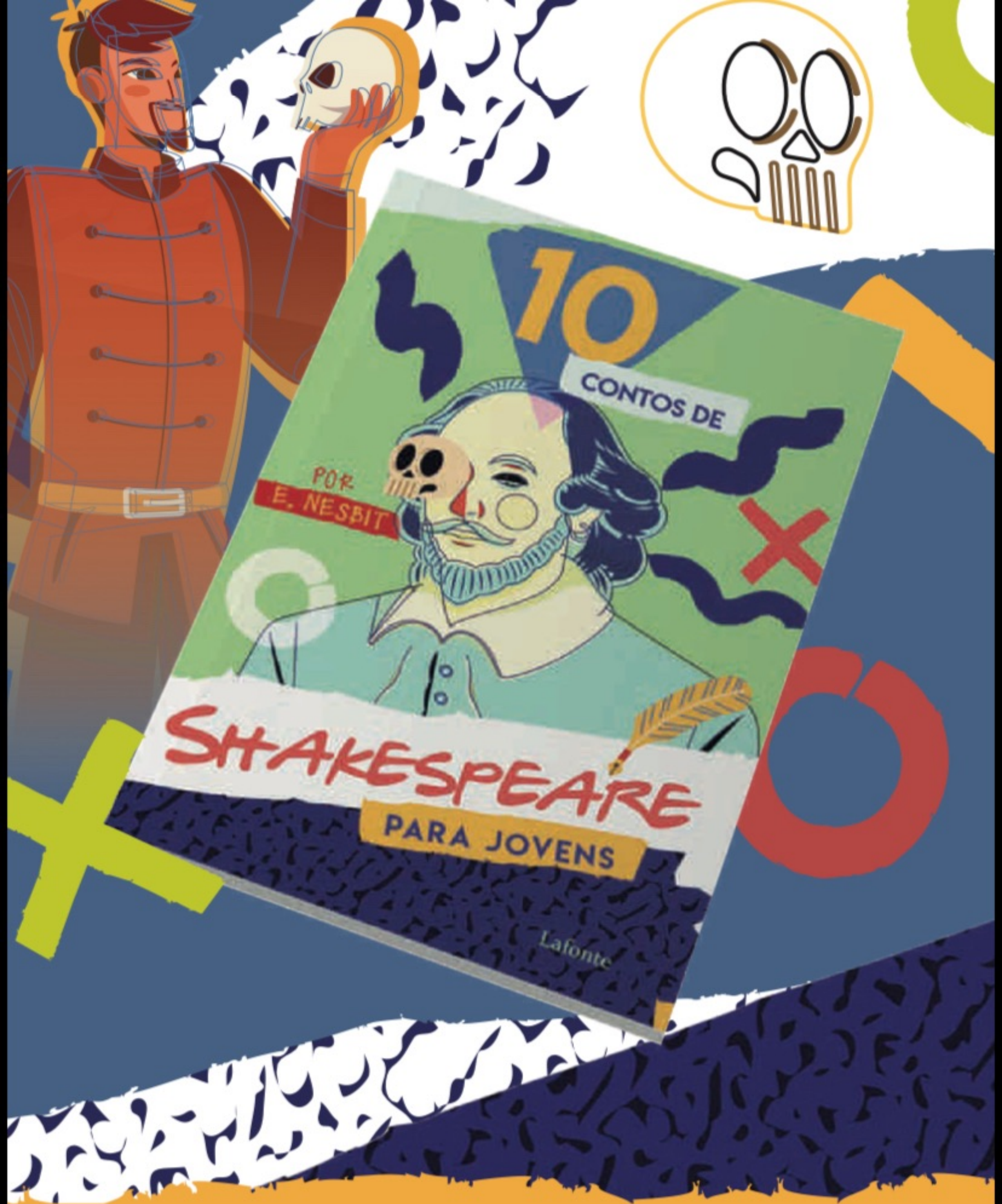
4. Para finalizar, individualmente, componha os cofrinhos idealizados pela criança, fixando as diversas peças com cola instantânea, de acordo com a concepção própria de cada uma delas.



São infinitas as leituras possíveis das fábulas e a atualidade dos temas morais tratados nelas.
Conhecer a leitura e a discussão destas fábulas é essencial.

NAS LIVRARIAS
Ou acesse www.escala.com.br

Lafonte



NAS LIVRARIAS

Ou acesse www.escala.com.br

Lafonte

Como consciência não tem cor, a partir do dia 20 de novembro e ao longo de toda a vida, devemos somente valorizar a diversidade étnica que, por si só, já é um motivo de aprendizagem contínua para qualquer ser humano



INVENÇÕES E INVENTORES



Arquimedes



Pythagoras



Aristotle



Galileo Galilei



UMA HISTÓRIA DE INVENÇÕES
EDUCAÇÃO INFANTIL
+ ANIMADA
Parte integrante da edição nº 202
Oficina de criatividade: Invenções e Inventores - Pág. 44



Hippocrates



Johannes Gutenberg



Leonardo da Vinci



Marie Curie



Andreas Vesalius



Galileo Galilei



Johannes Kepler



Blaise Pascal



Isaac Newton



Benjamin Franklin



Charles Darwin



Louis Pasteur



Alfred Nobel



Nikola Tesla



Alexander Graham Bell



Thomas Alva Edison



Isaac Newton



Isaac Newton



Benjamin Franklin



Benjamin Franklin



Benjamin Franklin



Benjamin Franklin



Benjamin Franklin



Benjamin Franklin



Thomas Alva Edison



Marie Curie



Benjamin Franklin



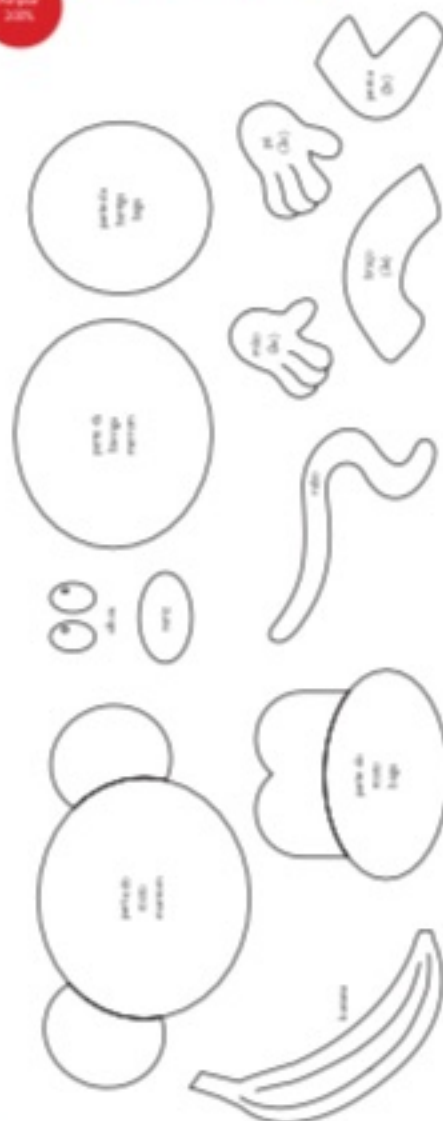
Benjamin Franklin



Benjamin Franklin

Vamos cantar!
B: Matemática - Página 11

Área
235%



JOGO DOS PARES

Suplemento
Vivendo a Matemática - Pág. 12



Instruções

Cole a folha em cartolina ou papel cartão. Recorte as cartas e separe as que têm figuras das que têm os nomes. Reúna as crianças em círculo e comece o jogo.

Você pode jogar de duas maneiras: encontrando o nome correto ou a figura.

Se escolher encontrar a figura correspondente, por exemplo, embaralhe as que têm nomes e faça um montinho com todas viradas para a mesa.

Em seguida, espalhe as cartas com figuras ao redor. A criança deve retirar uma carta do monte, ler o nome sem ajuda e procurar a figura.

Se acertar fica com ela. O inverso também é possível: espalha-se os nomes e faz-se o monte com as figuras.

Vence a criança que tiver mais pares no final.



TABUADA DA ADIÇÃO

TABUADA DO 1

$$\begin{array}{l} 1 + 1 = 2 \\ 1 + 2 = 3 \\ 1 + 3 = 4 \\ 1 + 4 = 5 \\ 1 + 5 = 6 \\ 1 + 6 = 7 \\ 1 + 7 = 8 \\ 1 + 8 = 9 \\ 1 + 9 = 10 \\ 1 + 10 = 11 \end{array}$$

TABUADA DO 2

$$\begin{array}{l} 2 + 1 = 3 \\ 2 + 2 = 4 \\ 2 + 3 = 5 \\ 2 + 4 = 6 \\ 2 + 5 = 7 \\ 2 + 6 = 8 \\ 2 + 7 = 9 \\ 2 + 8 = 10 \\ 2 + 9 = 11 \\ 2 + 10 = 12 \end{array}$$

TABUADA DO 3

$$\begin{array}{l} 3 + 1 = 4 \\ 3 + 2 = 5 \\ 3 + 3 = 6 \\ 3 + 4 = 7 \\ 3 + 5 = 8 \\ 3 + 6 = 9 \\ 3 + 7 = 10 \\ 3 + 8 = 11 \\ 3 + 9 = 12 \\ 3 + 10 = 13 \end{array}$$

TABUADA DO 4

$$\begin{array}{l} 4 + 1 = 5 \\ 4 + 2 = 6 \\ 4 + 3 = 7 \\ 4 + 4 = 8 \\ 4 + 5 = 9 \\ 4 + 6 = 10 \\ 4 + 7 = 11 \\ 4 + 8 = 12 \\ 4 + 9 = 13 \\ 4 + 10 = 14 \end{array}$$

TABUADA DO 5

$$\begin{array}{l} 5 + 1 = 6 \\ 5 + 2 = 7 \\ 5 + 3 = 8 \\ 5 + 4 = 9 \\ 5 + 5 = 10 \\ 5 + 6 = 11 \\ 5 + 7 = 12 \\ 5 + 8 = 13 \\ 5 + 9 = 14 \\ 5 + 10 = 15 \end{array}$$

TABUADA DO 6

$$\begin{array}{l} 6 + 1 = 7 \\ 6 + 2 = 8 \\ 6 + 3 = 9 \\ 6 + 4 = 10 \\ 6 + 5 = 11 \\ 6 + 6 = 12 \\ 6 + 7 = 13 \\ 6 + 8 = 14 \\ 6 + 9 = 15 \\ 6 + 10 = 16 \end{array}$$

TABUADA DO 7

$$\begin{array}{l} 7 + 1 = 8 \\ 7 + 2 = 9 \\ 7 + 3 = 10 \\ 7 + 4 = 11 \\ 7 + 5 = 12 \\ 7 + 6 = 13 \\ 7 + 7 = 14 \\ 7 + 8 = 15 \\ 7 + 9 = 16 \\ 7 + 10 = 17 \end{array}$$

TABUADA DO 8

$$\begin{array}{l} 8 + 1 = 9 \\ 8 + 2 = 10 \\ 8 + 3 = 11 \\ 8 + 4 = 12 \\ 8 + 5 = 13 \\ 8 + 6 = 14 \\ 8 + 7 = 15 \\ 8 + 8 = 16 \\ 8 + 9 = 17 \\ 8 + 10 = 18 \end{array}$$

TABUADA DO 9

$$\begin{array}{l} 9 + 1 = 10 \\ 9 + 2 = 11 \\ 9 + 3 = 12 \\ 9 + 4 = 13 \\ 9 + 5 = 14 \\ 9 + 6 = 15 \\ 9 + 7 = 16 \\ 9 + 8 = 17 \\ 9 + 9 = 18 \\ 9 + 10 = 19 \end{array}$$

TABUADA DO 10

$$\begin{array}{l} 10 + 1 = 11 \\ 10 + 2 = 12 \\ 10 + 3 = 13 \\ 10 + 4 = 14 \\ 10 + 5 = 15 \\ 10 + 6 = 16 \\ 10 + 7 = 17 \\ 10 + 8 = 18 \\ 10 + 9 = 19 \\ 10 + 10 = 20 \end{array}$$