

Jogo A Carta

Autor e música: Roseli Lepique

Letra: parlenda tradicional espanhola adaptada

- **Faixa etária:** de 5 a 11 anos (Educação Infantil e Ensino Fundamental).
- **Número de participantes sugerido:** de 2 a 35.
- **Material necessário:** aparelho para reproduzir a música, um apito ou instrumento de pequena percussão, jornal usado, diferentes objetos para brincar de esconder, como por exemplo, tampinhas de garrafa ou bolas de gude.
- **Duração:** 3 sessões/aulas de 50 minutos.

Aplicação

Nesse jogo vamos focar o freio inibitório¹ [ver referência no site] a figura-fundo visual e auditiva² [ver referência no site]; a preensão adequada³ [ver referência no site] e a coordenação global e específica⁴ [ver referência no site]. Do ponto de vista musical, os participantes aprenderão outro ritmo africano⁵ [ver referência no site] e uma de suas características: pergunta e resposta. É um jogo que oferece muitas possibilidades de interação entre as áreas do conhecimento o que enriquece o processo.

Objetivos

1. Desenvolver a habilidade de escuta ativa⁶ [ver referência no site]: figura-fundo auditiva e visual.
2. Regular o interesse próprio com o interesse do grupo para o bem comum.
3. Frear voluntariamente os movimentos quando solicitado (freio inibitório).
4. Vivenciar situações psicomotoras que aportem estímulos para o desenvolvimento da estruturação espacial, temporal e do conhecimento da funcionalidade das partes corporais envolvidas nos movimentos utilizados (esquema corporal).
5. Vivenciar situações psicomotoras que aportem estímulos para o desenvolvimento das habilidades grafomotoras⁷ [ver referência no site].
6. Conhecer um aspecto da cultura africana e com isso ampliar o repertório cultural.
7. Memorizar uma canção com ritmo africano.

Conteúdos

1. Ritmo africano da Angola.
2. Elementos do ritmo: acento, pausa e pergunta e resposta.
3. Estruturação rítmica: adaptação e integração rítmica (adaptar o ritmo espontâneo ao estímulo sonoro apresentado).
4. Tonicidade: freio inibitório e controle tônico.
5. Estruturação espacial e temporal.
6. Esquema corporal.
7. Habilidades grafomotoras.
8. Habilidades visomotoras: figura-fundo.

Conteúdos Multidisciplinares:

História e Geografia: a origem da pena e do tinteiro; as regiões geográficas de sua origem e sua utilização. Os correios.

Linguagens: tipos de textos que eram produzidos com pena e tinteiro; utilização atual; a origem e funcionalidade da letra cursiva. Desenho dos selos e sua origem e função.

Arte: desenho dos selos e sua origem e função; criação de selos próprios.

Atividades: escrever cartas para outras escolas perguntando sobre os jogos que costumam realizar. Realizar pesquisas sobre colecionadores de selos; pessoas que ainda escrevem cartas, etc.

Ciências: a composição da tinta. Processo de fabricação.

NOTA: observe o envolvimento dos participantes. Geralmente as crianças menores gostam de repetir a mesma fase. Faça as adaptações necessárias.

Procedimento Este jogo será realizado em 8 fases consecutivas, conforme descrição abaixo:

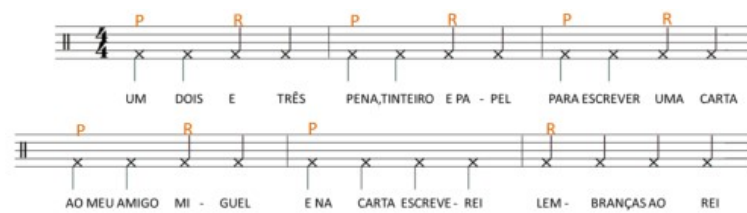
Fase 1

A apresentação do jogo e seus objetivos.

tempo estimado: **10 minutos**

1. Conte aos participantes seus objetivos e recite a parlenda realizando uma percussão nas pernas para a pergunta (P) e palmas para a resposta (R).

UM, DOIS
E TRÊS
PENA, TINTEIRO
E PAPEL
PARA ESCREVER
UMA CARTA
AO MEU AMIGO
MIGUEL
E NA CARTA ESCREVEREI
LEMBRANÇAS AO REI



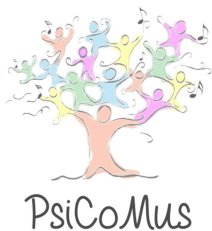
UM DOIS E TRÊS PENNA,TINTEIRO E PA - PEL PARA ESCREVER UMA CARTA
AO MEU AMIGO MI - GUEL E NA CARTA ESCREVE - REI LEM - BRANÇASAO REI

2. Pergunte o que sabem sobre pena e tinteiro. Sugira pesquisas.
3. Explique o jogo: *enquanto eu recito a parlenda, vocês devem escrever uma carta imaginária. Quando a parlenda terminar, entreguem a carta em qualquer lugar.*
4. Ressalte a agilidade e a criatividade dos participantes e apresente a próxima etapa: *agora será muito mais difícil. Escutem esse ritmo africano.*

Recite a parlenda outra vez utilizando o áudio com o ritmo.

Eu vou recitar a parlenda outra vez, mas agora vocês devem entregar a carta em lugares específicos. Quando eu bater duas palmas vocês devem frear os movimentos totalmente. Quando eu bater uma palma vocês continuam entregando a carta.

Determine lugares diferentes como, por exemplo, em cima do brinquedo; embaixo da cadeira; etc. Comemore a capacidade de parar os movimentos quando solicitado.



Jogo Musical Psicomotor – A Carta

Fase 2

Os participantes são divididos em dois grupos.

*tempo estimado: **15 minutos***

1. *Vou recitar a parlenda. Enquanto isso, o grupo 1 deve se esconder. Quando eu terminar de recitar, o grupo 2 deve encontrar o grupo 1 enquanto eu recito a parlenda outra vez.*

Fase 3

Dois grupos. Um deles deve esconder um objeto enquanto dura a canção. O outro grupo deve encontrá-lo no mesmo tempo.

*tempo estimado: **15 minutos***

1. *Distribua objetos para um dos grupos. Podem ser lápis, bolas, brinquedos, etc.*
2. *Coloque a parlenda para tocar e oriente o grupo 1 a escondê-los. Ao terminar a música já devem estar sentados em seus lugares.*
3. *Coloque a canção de novo e o grupo 2 deve encontrar o objeto escondido durante o tempo de duração da canção.*
4. *Trocar os grupos.*

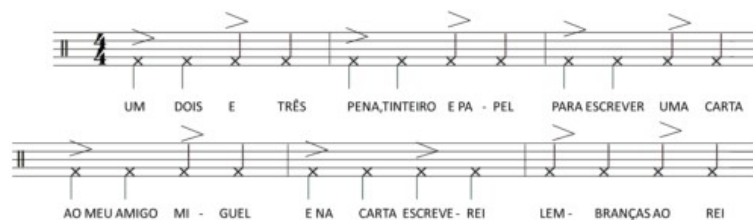
NOTA: *nessa fase já é possível notar que os participantes recitam espontaneamente a parlenda e copiam os movimentos realizados. A atenção auditiva começa a refinar-se.*

Fase 4

As crianças continuam em dois grupos. Um grupo representa os carteiros e o outro são as pessoas.

tempo estimado: **10 minutos**

1. Marque duas linhas no chão com uma distância de aproximadamente 6 metros entre elas. Divida as crianças em dois grupos. Cada grupo ocupa uma linha.
2. Distribua as folhas de jornal aleatoriamente pelo chão, formando um caminho.
3. O professor marca o acento (parte forte) do ritmo da parlenda e as crianças devem realizar um caminho para entregar a carta às pessoas. Só podem saltar com o som das palmas do professor no acento.



NOTAS: equilibrar-se no jornal sem escorregar requer controle. Além disso, a criança também precisará planificar o caminho e ajustar-se de acordo com a quantidade de saltos que pode realizar. Já podemos observar que nessa fase que as crianças “intuirão” a quantidade necessária para atingir o objetivo: 12 saltos.

Fase 5

Os participantes sentados em roda, relembram a percussão corporal realizada pela professora ou professor na fase 1 e aprendem um tema rítmico mais complexo.

tempo estimado: **15 minutos**

1. Ouvindo a canção marque o ritmo como na fase 1: pergunta percutindo as mãos nas pernas e resposta com palmas.
2. Solicitar que as crianças inventem diferentes percussões corporais para marcar o ritmo.
3. Se você tiver acesso à internet, mostre aos alunos vídeos com exemplos de percussão corporal:
 - vídeo 1 – [acesse aqui](#)
 - vídeo 2 – [acesse aqui](#)
 - vídeo 3 – [acesse aqui](#)
4. No site a seguir, Marcia Rosane Chiqueto publica um trabalho muito interessante de percussão corporal, sons alternativos e links que podem enriquecer os jogos. [Acesse aqui](#)
5. Marque com percussão corporal o tema rítmico da parlenda, ou seja, um som ou palma para cada sílaba de cada palavra:



UM DOIS E TRÊS PE NA, TIN TEI RO E PA - PEL PARAESCREVER U - MA CAR TA

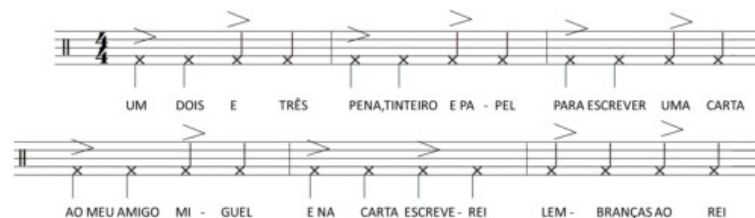
AOMEUA MI GO MI - GUEL E NA CAR TA ESCRE VE - REI LEM - BRANÇAS AO REI

Fase 6

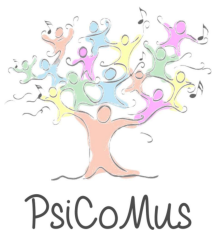
Em duplas, uma das crianças "peteleca" a tampinha na pergunta e ou outro na resposta apenas no tempo forte trabalhado na fase 4. Com um dedo diferente de cada vez começando pelo polegar e indicador; em seguida polegar e dedo médio, polegar e anelar e por último polegar a dedo mínimo.

tempo estimado: **15 minutos**

1. Formar duplas e permitir que ocupem o espaço livremente.
2. Distribua uma tampinha para cada dupla.
3. Convide as crianças a brincarem de "peteleco" livremente para explorar o material enquanto ouvem a canção duas vezes.
4. Explique os movimentos que irão treinar e sua finalidade. Toque a música para que realizem os movimentos até o final da canção.
5. Repita o jogo com a outra mão.



NOTAS: Nesta fase estamos proporcionando estímulos sensoriais para a dissociação digital, importante habilidade de movimentar os dedos de forma independente e tonificá-los para que cada um possa exercer sua função no ato gráfico (alguns dedos fornecem o suporte para o movimento principal).



Jogo Musical Psicomotor – A Carta

Fase 7

Em duplas os participantes utilizarão tampinhas de garrafa para realizar um percurso predefinido. Petelecar apenas na parte forte da parlenda.

tempo estimado: **20 minutos**

1. Desenhe no chão ou prepare com antecedência um percurso com números ou letras (depende do conteúdo que se queira focar).
2. Organize as crianças em duplas e reparta um percurso para cada dupla.
3. Explique o objetivo do treino: realizar um percurso, “petelecando” a tampinha de garrafa apenas na parte forte da canção. Tentar não deixar que a tampinha saia do percurso.

NOTAS: *Nessa fase os participantes precisarão calcular e regular a força ao espaço. É interessante observar que já serão capazes porque “treinaram” antes com o corpo inteiro nas fases anteriores.*

Desafio de cálculo mental: *Pergunte aos participantes quantos petelecos serão necessários para realizar o percurso.*

Fase 8

Atividades gráficas.

tempo estimado: **15 minutos**

Abaixo disponibilizamos atividades gráficas complementares que serão utilizadas como síntese. Essa é a parte mais específica do jogo.

Na atividade de figura-fundo visual e auditiva, os participantes deverão fazer um traço nas penas iguais ao modelo apenas quando ouvirem o som do tempo forte da parlenda marcado pelas palmas.

São três níveis de dificuldade e as atividades não devem ultrapassar 10 minutos.

Nessa etapa também podemos registrar o conhecimento adquirido sobre pena e tinteiro.

- [Baixar atividade 1](#)
- [Baixar atividade 2](#)
- [Baixar atividade 3](#)

NOTAS: *em todas as sessões há uma “sobra” de 10 minutos propositais para que você possa conversar com os participantes sobre o que aprenderam sobre seus corpos em cada etapa. Na última fase serão 15 minutos.*