

A REVISTA QUE PENSA A EDUCAÇÃO

ANO 2 - MAIO / 2012

 **Moderna**

EDUCATRIX

ESPECIAL



EM SINTONIA COM A MÚSICA NA ESCOLA.

ATIVIDADES PARA INTRODUIR A EDUCAÇÃO
MUSICAL NO ENSINO FUNDAMENTAL I.

LEVE PARA A SALA DE AULA DICAS E MÚSICAS COMO: BANHO É BOM, A SOPA, TODO MUNDO TEM ALGUM TALENTO, LENGUA LA LENGUA E MAIS.

A Música sempre esteve presente no dia a dia das pessoas. Por meio dela, é possível conhecer muito da cultura e das tradições de uma região ou de um país. Entretanto, nos últimos tempos as crianças tinham contato com o universo musical apenas nos conservatórios ou com professores particulares. No passado recente, era praticamente um dever das famílias de classe média-alta matricular seus filhos em atividades extraescolares, para aprenderem um esporte e um instrumento musical, primordialmente. Mas esses conhecimentos geralmente eram abandonados na adolescência, devido ao tom de obrigação que lhes eram atribuídos.

Nós da Editora Moderna, recebemos com muito otimismo a notícia de que, em 18 de agosto de 2008, foi sancionada a lei que torna obrigatória a inserção da Música na grade curricular brasileira. Ela não precisará ser necessariamente uma disciplina exclusiva, mas estar a serviço da formação dos estudantes, para desenvolver a criatividade, a sensibilidade e a cooperação em sala de aula.

Em nossas visitas e palestras por todas as regiões do país, muitos educadores têm falado sobre essa questão e solicitado ideias e formação continuada em Música, o que nos incentivou a criar essa cartilha com atividades especiais, ao lado da educadora Roseli Lepique, para introduzir essa nova realidade nas escolas.

Muitas questões ainda estão pendentes sobre a Educação Musical, mas esperamos, com essa publicação especial, promover debates e reflexões em torno do tema e favorecer um ensino cada vez mais focado na formação integral do aluno, para que ele desenvolva valores culturais, o senso estético, a sociabilidade, a coordenação motora e a expressividade. Temos a convicção que, vivenciando a Música por meio de trabalhos corporais e jogos cooperativos, a criança transmite emoções que, muitas vezes, não consegue expressar com palavras. Por isso, o debate em torno desse tema torna-se tão importante nos dias de hoje.

Ao seu lado, esperamos construir uma educação que realmente seja significativa para todos, dando orgulho de educar!



Miguel Angelo Thompson Rios
Diretor de Marketing e Serviços Educacionais



P. 8

1º ANO • A SOPA



P. 14

2º ANO • BANHO É BOM



P. 18

3º ANO • A CARTA



P. 24

4º ANO • LENGA LA LENGA



P. 28

5º ANO • TODO MUNDO TEM ALGUM TALENTO



MUSICALIZANDO A PARTIR DO CORPO

A IMPORTÂNCIA DA MÚSICA COMO PARTE DA FORMAÇÃO E DA CULTURA QUE A ESCOLA PRECISA FORNECER AOS ALUNOS FOI RECONHECIDA RECENTEMENTE. O DESAFIO PROPOSTO ÀS ESCOLAS É A MANEIRA DE UTILIZAR A MÚSICA COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA A FAVOR DAS DEMAIS COMPETÊNCIAS, ATRAVÉS DE EXPERIÊNCIAS PLENAS, PRAZEROSAS E LÚDICAS, QUE GARANTAM O DESENVOLVIMENTO DA SENSIBILIDADE NATURAL.

Apresentamos uma proposta fundamentada nas leis de maturação nervosa do desenvolvimento neuropsicomotor, ou seja, que parte do global para o específico, do simples para o complexo, do todo para as partes, porque sabemos que com o corpo sentimos, com o corpo vivenciamos e com o corpo aprendemos. Sabemos também que a ação produz o pensamento e, posteriormente, esse mesmo pensamento regula a ação, por exemplo, controlando, inibindo ou preparando os movimentos para todas as ações.

Sendo assim, nas atividades apresentadas sempre partiremos de vivências corporais com jogos cooperativos, começando por etapas globais, nas quais utiliza-se o corpo todo para realizar os movimentos requeridos, até as específicas, em que utilizam-se apenas algumas partes corporais para realizar o movimento, enquanto outras realizam o suporte tônico. Os jogos utilizados nas atividades são cooperativos porque têm como objetivo vivenciar os conceitos musicais previamente; dessa forma, a criança não é eliminada durante o jogo.

Os elementos musicais apresentados obedecem a uma mesma premissa hierárquica: começamos

com comandos simples para despertar nas crianças o sentido do som e suas qualidades, do ritmo, do movimento, da interpretação musical, potencializando a criatividade, a livre exploração sonora, a improvisação, a vivência musical de obras, a educação auditiva, ou audição ativa, em que se entendem os contextos e formas musicais escutadas. Aprende-se Música fazendo Música. Os procedimentos precedem à assimilação conceitual e o processo é tão importante quanto o resultado.

EM SALA DE AULA

Sabemos que a criança, em sua própria atividade, constrói seu conhecimento progressivamente através do estabelecimento das relações de elementos novos com suas experiências prévias. O papel do educador é mediar essa construção, favorecendo-a através do fornecimento de estímulos e experiências ricas e variadas. Sendo assim, em todas as atividades a criança sabe os objetivos que se pretende alcançar. Explicamos exatamente o que queremos ensinar e como ela utilizará essa aprendizagem em outras áreas.



Um dos objetivos das aulas de Música é proporcionar estímulos para o desenvolvimento global da criança, portanto, as atividades devem:

1. Ser atrativas, curtas e adaptadas ao desenvolvimento psíquico, social, motor e cognitivo.
2. Partir sempre das possibilidades da criança. Valoriza-se o êxito, o que a estimula à superação e à realização de novas atividades
3. Ser programadas em função de objetivos comparilhados (processuais, finais e individuais); consequentemente, não se promove a competição. Comparam-se os rendimentos anteriores de uma mesma criança para ver se ela alcançou os objetivos propostos.
4. Atender aos desejos e interesses das crianças, dando-lhes oportunidade de serem criativas e responsáveis na atividade.

É importante ressaltar que a Música é um meio particular e natural de expressão e de linguagem. Não se pretende que a escola forme músicos, e sim que ela contribua com o desenvolvimento global de todos os alunos e, sendo a Música um meio natural de comunicação e expressão, é quase um compromisso ético garanti-la como experiência a todos.



Conselho Editorial:
Miguel Angelo Thompson Rios
Ivan Aguirra Izar
Gisele Cruz

Jornalista responsável:
Gisele Cruz Mtb 46219

Produção de textos:
Roseli Lepique

Revisão:
Estevam Vieira

Diagramação:
Marketing Moderna

Pesquisa iconográfica:
Ivan Aguirra Izar

Capa:
Anderson Nascimento

Ilustradores:
Alexandre Matos
Fernanda Simionato
Fernando Laruccia

Moderna

Editora Moderna Ltda.
Rua Padre Adelino, 758
São Paulo/SP. CEP 03303-904
0800 17 2002

Educatrix é uma publicação especial da Editora Moderna com a proposta de pensar a educação.

Contato:
educatrix@moderna.com.br

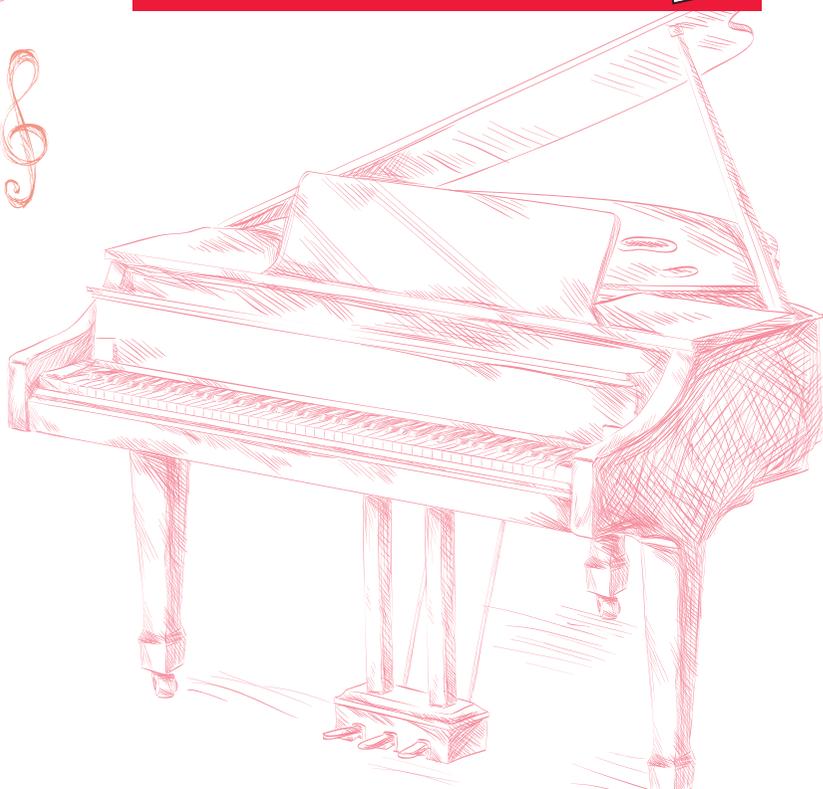
*Direitos reservados.
É proibida a reprodução total ou parcial de textos e imagens sem prévia autorização.*

Acesse aqui os conteúdos digitais



Professor, as músicas selecionadas para essas atividades e muitas outras estão disponíveis em nosso site. Acesse:

www.modernadigital.com.br



“Prezado professor, para que você compreenda a metodologia apresentada, conheça nas próximas páginas algumas sugestões de atividades do 1º ao 5º anos do Ensino Fundamental. O enfoque e aprofundamento dos conteúdos dependem da faixa etária. Colocamos os modelos separados por anos, porém, leia todos os modelos de atividades. As ideias podem servir de exemplo para que você faça adaptações aos conteúdos que está trabalhando com seu grupo.

O mais importante, no entanto, é a atenção que você precisará ter para sempre começar com atividades globais, nas quais os alunos utilizam o corpo todo em movimentos amplos, para depois, aos poucos, sintetizar a aprendizagem com atividades específicas como, por exemplo, as gráficas. Lembre-se: da ação ao pensamento e do pensamento à ação. Sempre fará mais sentido e a aprendizagem será mais efetiva se os conceitos forem vivenciados corporalmente.

A canção pode servir como apresentação dos conteúdos conceituais e/ou para despertar o interesse pelo estudo e aprofundamento do tema, ou ainda como complemento do tema estudado (observar a inter-relação entre as áreas nas atividades).

Os temas escolhidos foram baseados nos conteúdos e/ou objetivos estabelecidos nos Parâmetros Curriculares Nacionais.”

A AUTORA

Roseli Lepique é professora de Música no Colégio Miguel de Cervantes, em São Paulo, há 22 anos, Psicopedagoga (Instituto Sedes Sapientiae) e Psicomotricista Clínica Institucional com especialização em Grafomotricidade (ISPE — GAE e OIPR — Paris). Autora dos livros “Canciones Infantiles Versión Iberoamericana” (MEC — Espanha) e “Músicas Folclóricas Brasileiras” — volumes I e II (Editora Tons). Criadora da Flauta Pedagógica Lepique, instrumento de sopro que proporciona estímulos sensoriais e proprioceptivos que favorecem o desenvolvimento grafomotor e uma aquisição da letra cursiva mais eficiente.

Professor, conte-nos suas experiências em sala de aula:
educatrix@moderna.com.br

PLANO DE AULA

» OBJETIVO GLOBAL

Desenvolver as capacidades de concentração e atenção, marcando a diferença entre ouvir (perceber através do sentido) e escutar (direcionar a atenção, entender, compreender e focar), ou seja, desenvolver a percepção auditiva.

» OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desenvolver a capacidade de classificar estímulos sonoros de acordo com a sua intensidade e altura.
- Desenvolver a capacidade de realizar adaptação e integração rítmica corporal aos estímulos sonoros apresentados.
- Ajustar o movimento corporal individual ao espaço, ao movimento do outro e aos estímulos sonoros.

» CONTEÚDOS CONCEITUAIS

- Som (altura, timbre e intensidade).
- Ritmo (adaptação rítmica, pergunta e resposta).
- Qualidades do movimento (força, velocidade, precisão e pressão).
- Fatores do movimento (tempo, espaço, peso e controle).
- Formas de movimento (livres e dirigidas).
- Elementos musicais do movimento (ritmo e som).

» CONTEÚDOS PROCEDIMENTAIS

- Jogo cooperativo.
- Discriminação auditiva de estímulos sonoros pela origem e pela intensidade.
- Jogo rítmico corporal.
- Jogo rítmico com objetos específicos e instrumentos de pequena percussão.

» CONTEÚDOS ATITUDINAIS

- Participação espontânea nas atividades propostas.
- Aceitação das regras estabelecidas com o grupo.
- Regulação dos interesses próprios com os dos demais componentes do grupo.
- Valorização do silêncio como elemento imprescindível à execução musical.

» CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

- Participar das atividades, regulando os próprios interesses com os interesses do grupo e com os objetivos propostos.
- Demonstrar interesse e atenção nas atividades e valorizar o trabalho em grupo.
- Diferenciar estímulos sonoros de acordo com a origem.
- Coordenar e controlar os movimentos durante as atividades, respeitando a velocidade e o silêncio (freio inibitório) propostos pelo estímulo sonoro.

OBJETIVOS INTERDISCIPLINARES

» CORPO E MOVIMENTO

- Ampliar as possibilidades expressivas do próprio movimento, utilizando gestos diversos e o ritmo corporal nas suas brincadeiras, danças, jogos e demais situações de interação.
- Explorar diferentes qualidades e dinâmicas do movimento, como força, velocidade, resistência e flexibilidade, conhecendo gradativamente os limites e as potencialidades de seu corpo.
- Controlar gradualmente o próprio movimento, aperfeiçoando seus recursos de deslocamento e ajustando suas habilidades motoras para utilização em jogos, brincadeiras, danças e demais situações.
- Utilizar os movimentos de preensão, encaixe, lançamento etc., para ampliar suas possibilidades de manuseio dos diferentes materiais e objetos.
- Apropriar-se progressivamente da imagem global de seu corpo, conhecendo e identificando seus segmentos e elementos e desenvolvendo cada vez mais uma atitude de interesse e cuidado com o próprio corpo.

» LINGUAGEM ORAL E ESCRITA

- Ampliar gradativamente as possibilidades de comunicação e expressão das crianças, interessando-se por conhecer vários gêneros orais e escritos e participando de diversas situações de intercâmbio social nas quais elas possam contar suas vivências, ouvir as de outras pessoas e elaborar e responder perguntas.
- Familiarizar-se com a escrita por meio de livros, revistas e outros portadores de texto e da vivência de situações nas quais seu uso se faça necessário.
- Escutar textos lidos, apreciando a leitura feita pelo professor.
- Interessar-se por escrever palavras e textos, ainda que não de modo convencional.
- Reconhecer seu nome escrito, sabendo identificá-lo nas diversas situações do cotidiano.
- Escolher livros para ler e apreciar.

» MATEMÁTICA

- Reconhecer e valorizar os números, as operações numéricas, as contagens orais e as noções espaciais como ferramentas necessárias no seu cotidiano.
- Comunicar ideias matemáticas, hipóteses, processos utilizados e resultados encontrados em situações-problema relativas a quantidades, espaço físico e medida, utilizando a linguagem oral e a linguagem matemática.
- Ter confiança em suas próprias estratégias e em sua capacidade para lidar com situações matemáticas novas, utilizando seus conhecimentos prévios.

» IDENTIDADE E AUTONOMIA

- Ter uma imagem positiva de si, ampliando sua autoconfiança, identificando cada vez mais suas limitações e possibilidades, e agindo de acordo com elas.
- Identificar e enfrentar situações de conflito, utilizando seus recursos pessoais, respeitando as outras crianças e adultos e exigindo reciprocidade.
- Valorizar ações de cooperação e solidariedade, desenvolvendo atitudes de ajuda e colaboração e compartilhando suas vivências.

» NATUREZA E SOCIEDADE

- Interessar-se e demonstrar curiosidade pelo mundo social e natural, formulando perguntas, imaginando soluções para compreendê-lo, manifestando opiniões próprias sobre os acontecimentos, buscando informações e confrontando ideias.
- Estabelecer relações entre o modo de vida característico de seu grupo social e o de outros grupos.
- Estabelecer relações entre o meio ambiente e as formas de vida que ali se estabelecem, valorizando sua importância para a preservação das espécies e para a qualidade da vida.

A SOPA



OUVIR

de: Sandra Peres

QUE QUE TEM NA SOPA DO NENÉM? (2X)
SERÁ QUE TEM ESPINAFRE?
SERÁ QUE TEM TOMATE?
SERÁ QUE TEM FEIJÃO?
SERÁ QUE TEM AGRIÃO?
É UM, É DOIS, É TRÊS!

QUE QUE TEM NA SOPA DO NENÉM? (2X)
SERÁ QUE TEM FARINHA?
SERÁ QUE TEM BALINHA?
SERÁ QUE TEM MACARRÃO?
SERÁ QUE TEM CAMINHÃO?
É UM, É DOIS, É TRÊS!

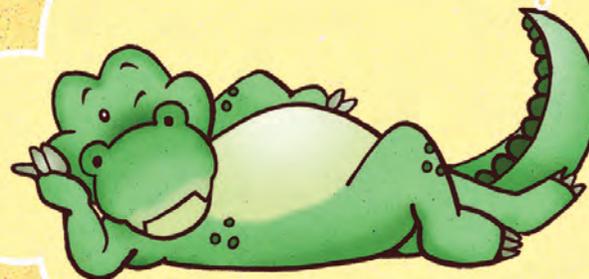
QUE QUE TEM NA SOPA DO NENÉM? (2X)
SERÁ QUE TEM RABANETE?
SERÁ QUE TEM SORVETE?
SERÁ QUE TEM BERINJELA?
SERÁ QUE TEM PANELA?
É UM, É DOIS, É TRÊS!



QUE QUE TEM NA SOPA DO NENÉM? (2X)
SERÁ QUE TEM MANDIOCA?
SERÁ QUE TEM MINHOCA?
SERÁ QUE TEM JACARÉ?
SERÁ QUE TEM CHULÉ?
É UM, É DOIS, É TRÊS!

QUE QUE TEM NA SOPA DO NENÉM? (2X)
SERÁ QUE TEM ALHO-PORÓ?
SERÁ QUE TEM SABÃO EM PÓ?
SERÁ QUE TEM REPOLHO?
SERÁ QUE TEM PIOLHO?
É UM, É DOIS, É TRÊS!

QUE QUE TEM NA SOPA DO NENÉM? (2X)
SERÁ QUE TEM CAQUI?
SERÁ QUE TEM JAVALI?
SERÁ QUE TEM PALMITO?
SERÁ QUE TEM PIRULITO?
É UM, É DOIS, É TRÊS!



AÇÃO!

Vamos começar a aula de Música e ensinar brincando. E sabe o que é melhor? As crianças vão aprender a utilizar o próprio corpo de forma que, quando forem escrever, não vão cansar tanto. Conte para a classe que só ficamos cansados ao escrever porque na verdade utilizamos partes de nosso corpo que não precisaríamos usar. Para escrever, devemos empregar algumas partes do corpo e as demais devem estar “descansando” ou servindo de apoio. Com os jogos, aprenderemos a ensinar as crianças a usar o corpo todo e depois só algumas partes. E nossos jogos na aula de Música têm um grande segredo: todo mundo ganha porque todos estão aprendendo. Então, se o aluno errar ou for ‘queimado’, não importa, continua brincando porque, com certeza, no final do jogo ele vai aprender muito sobre o corpo: como ele funciona e como poderá ajudá-lo nas tarefas escolares.

APRECIÇÃO MUSICAL

Toque a música ou mostre o vídeo na internet: www.youtube.com/watch?v=BMyhqppXKEo
Enfatize a parte que é sempre repetida na música: “É um, é dois, é três!”. Isso será muito importante.

FASE 1

Material necessário: espaço amplo e aparelho para reproduzir a canção.

– Vamos fazer duas rodas. Como podemos separá-las? Quantos alunos têm na classe? Com quantas crianças cada roda ficará?

Você pode usar diferentes critérios para separar as duas rodas, porém, é um excelente momento para observar os conceitos que seu grupo já adquiriu de classificação; a formação social do grupo (ob-

servar como eles convivem com os amigos que são diferentes ou têm necessidades especiais e mediar, se necessário); e o raciocínio lógico-matemático para realizar a divisão da classe em dois grupos.

– Vamos cantar a canção e a roda de dentro girará para este lado, que é chamado de direito (demonstrar girando à direita). A outra roda girará para o lado oposto. Chamamos esse lado de esquerdo (demonstrar). Uma roda ficará dentro da outra.

Quando cantarem “é um, é dois, é três”, a roda de dentro deve parar e os componentes devem abrir a perna para que os componentes da roda de fora passem por baixo e formem rapidamente a roda outra vez.

– Vocês devem ser muito rápidos porque, quando a segunda estrofe começar, a roda deve estar girando de acordo com o ritmo da canção.

Sendo assim, inverte-se a posição das rodas (por isso o número de crianças em cada roda deve ser aproximado). O objetivo do jogo é que as crianças consigam organizar-se no espaço, adequando seu ritmo ao do grupo. Não importa se elas não conseguirem na primeira vez; contanto que estejam se divertindo e experimentando os movimentos, muitos objetivos estarão contemplados.

Ao demonstrar o lado e nomeá-lo, você estará ajudando a criança a construir a noção de lateralidade. Isso é muito importante nessa faixa etária, sobretudo, com as crianças que têm dominância lateral à esquerda. Não adianta a criança decorar direita e esquerda, ela precisa sentir primeiro que seu corpo tem dois lados, que são diferentes, que um lado faz o movimento e o outro apoia o movimento (mãos, olhos, ouvidos e pernas) e que cada lado tem um nome, independentemente do uso que ela faça. As crianças que usam a mão esquerda tendem a chamá-la de direita. Isso é bastante lógico já que, para ela, direito e certo são sinônimos. Aqui há uma

herança cultural mundial enorme de que “o certo” é escrever com a mão direita. Uma criança com lateralidade cruzada (por exemplo, escreve com a mão direita e faz todas as outras atividades com a esquerda) pode desenvolver problemas importantes, tais como dislexia, discalculia, disgrafia, TDAH, gagueira, etc. Essa é a faixa etária que ela vai definir que mão será a funcional para escrita.

FASE 2

Material necessário: espaço amplo e bolas de meia (Veja no anexo I sugestões para confeccionar as bolas de meia).

As bolas devem ser confeccionadas anteriormente ou podem ser pedidas como lição de casa. É uma excelente oportunidade para relacionarmos conceitos de sustentabilidade, meio ambiente, reciclagem, etc. Por outro lado, a atividade de confeccionar a bola também proporciona estímulos para o desenvolvimento da coordenação visomotora e das habilidades motoras específicas para escrita (pinça, dissociação digital, etc.).

– Agora precisamos dividir a classe em três grupos. Quantos alunos cada grupo terá?

Você pode aproveitar os grupos formados pela roda e subdividi-los, ou refazer os grupos para ampliar as relações sociais. A relação com os conceitos matemáticos estará presente nas duas formas.

Nessa fase, começaremos o enfoque em uma das áreas específicas da Educação Musical, a **educação auditiva**: percepção e figura-fundo auditiva. Básica em todos os processos educativos, é a capacidade de classificar os estímulos sonoros em relevantes e irrelevantes e dirigir a atenção apenas ao som relevante. É a estrutura que sustenta a atenção. Além disso, também trabalharemos o **freio inibitório**, capacidade de frear voluntariamente os movimentos.



Essa habilidade é fundamental em todos os processos de leitura e escrita e nos processos atencionais envolvidos na aprendizagem.

– Vocês repararam que na letra da canção algumas palavras “combinam”? Chamamos essa “combinação” de **rima**. O jogo agora será mais difícil. Um grupo fará a roda, o outro ficará dentro dela com as bolas e o terceiro, fora da roda. A roda vai girando, seguindo o ritmo da canção. Quando a letra da canção mencionar uma palavra que rima, o grupo de dentro deve jogar a bola para o grupo de fora, sem que ela toque os componentes da roda. O grupo que está fora da roda tenta pegá-la sem deixar cair no chão. Só podem jogar a bola de volta para o grupo que está dentro da roda quando ouvirem a rima na próxima estrofe. O que acontece com a criança que deixa a bola cair? Ela pega a bola e continua brincando. Veja o exemplo abaixo:

Que que tem na sopa do neném? (2x)

Será que tem espinafre?

A roda vai girando e as crianças que estão fora da roda marcam o ritmo com as mãos. As crianças que estão dentro da roda com a bola devem marcar o ritmo da canção com os pés.

Será que tem tomate?

Jogar a bola para o grupo que está fora da roda.

Será que tem feijão?

Tempo para o grupo conseguir pegar a bola.

Será que tem agrião?

Devolver a bola para o grupo de dentro.

O quadro exemplifica a dinâmica do jogo utilizando a primeira estrofe. A sequência deve se repetir nas outras estrofes e, ao final, deve haver uma troca de papéis entre os grupos.

É importante que nos jogos as crianças tenham a oportunidade de vivenciar todos os papéis.

Nessa fase, o freio inibitório requerido é mais específico: a criança deve esperar até a próxima palavra que rima.

FASE 3

Material necessário: giz para desenhar no chão, placas com o nome de ingredientes da sopa (conforme modelo anexo II).

Copie as placas de acordo com o número de componentes de sua classe. Distribua as placas entre as crianças. Desenhe vários círculos no chão (conforme a quantidade de alunos): serão as “panelas”. Explique as regras do jogo:

– Vocês estão vendo esses círculos? São as panelas para fazer a sopa. Agora eu vou tocar a música [ou cantar] e vocês devem se organizar para que em cada panela tenha a quantidade correta de ingredientes para fazer a sopa. Ninguém pode ficar fora da panela. Lembrem-se que a canção tem várias estrofes? Cada vez que começar uma estrofe, vocês devem se organizar nas “panelas”. Não vale repetir os mesmos ingredientes.

Observe que a regra de não repetir os “ingredientes” estimulará o grupo a realizar diferentes tipos de interação social. Brincando, eles aprenderão a conviver.

FASE 4

Material necessário: tambor feito com bexiga e um pequeno pote redondo sem tampa (conforme anexo III).

Misture todos os tambores. Cada criança deve pegar um tambor que não seja o que confeccionou. Seguindo o ritmo da canção, as crianças passarão

pelo pátio marcando o ritmo e explorando as possibilidades sonoras do instrumento.

Quando a letra da canção diz: “é um, é dois, é três”, pause a música e todos devem “congelar”. Parados, escutarão o som que o tambor produz. Devem procurar outro tambor com som parecido e formar pares.

Ao formar os pares, escute os sons produzidos e, juntamente com o grupo, confirme se eles são similares ou não. Confirme também com os criadores dos tambores para averiguar se o material utilizado é o mesmo.

Recomece o jogo, tirando o pause da canção. A dupla produzirá sons parecidos para acompanhar o ritmo da canção. No refrão, pause novamente. As crianças devem procurar tambores com sons diferentes. Repetir o procedimento de escutar juntamente com o grupo. Na terceira estrofe, todos devem trocar os tambores entre si e recomeçar o jogo.

Nessa fase, a criança aprenderá a cuidar dos objetos alheios e, por isso, deverá ter cuidado com os tambores dos amigos. Você pode aproveitar a oportunidade para conversar com o grupo sobre o zelo que devemos ter com o material coletivo, com o patrimônio cultural, etc.

FASE 5

Nessa fase, trabalharemos vários conteúdos simultaneamente. Leia as orientações escritas para o 3º ano em relação à cultura africana e a confecção e utilização dos instrumentos de percussão, e aplique com a canção.

– Vamos ouvir a última parte da canção e escutar atentamente os instrumentos. Será que conseguimos construir instrumentos com sons parecidos utilizando objetos que temos em casa?



FASE 6

Material necessário: folha com a atividade, lápis de cor e lápis grafite. (Veja o modelo da atividade gráfica no anexo VII)

Conte aos alunos qual é o objetivo:

– Vocês lembram quando começamos o jogo que usamos primeiro o corpo inteiro? Lembram que o objetivo era aprender a usar todas as partes do corpo para depois usar só as que são realmente necessárias para determinados movimentos? Agora, vamos fazer essa atividade para melhorar ainda mais nossa letra cursiva, ou seja, ela ficará cada vez mais legível e não vamos nos cansar muito.

– Que parte do corpo nós usaremos para fazer o traço e depois pintar?

Para escrever, usamos apenas os dedos indicador e polegar, que realizam o movimento principal.

– Que partes devem estar “descansando”?

Observe que a atividade está em preto e branco. Colorir é uma atividade que está um pouco negligenciada na Educação, porém, é um exercício grafomotor bastante eficaz. O importante é que a atividade deve ser significativa e contextualizada: a criança precisa saber que objetivos temos com a atividade. No caso de colorir, o objetivo que deve ser exposto é o freio inibitório (a capacidade de frear voluntariamente os movimentos) e principalmente síntese mental dos conteúdos trabalhados: enquanto a criança está colorindo, organiza seus pensamentos, relacionando-os com os conteúdos aprendidos.



FASE 7

Agora vamos a uma fase muito importante:

– O que aprendemos com esses jogos? Para que eles servem? O que aprendemos sobre nosso corpo? Onde vamos usar o que aprendemos com ele? Qual é o ponto forte dos jogos? E o ponto fraco?

Observe que o grupo deve dizer apenas um ponto forte e um ponto fraco. Com isso, as crianças precisarão relembrar os jogos e farão uma síntese mental de tudo o que vivenciaram. Aproveite as sugestões para usar no planejamento das outras atividades. Trabalhando a partir das áreas fortes das crianças, a chance de êxito é muito maior. Analise os pontos fracos em relação à coerência com os objetivos que você queria atingir.

FASE 8

Natureza e Sociedade: Estabelecer relações entre o consumo da sopa, as regiões e o clima. Investigar costumes familiares em relação a esse tipo de alimento (por exemplo, canja quando se está doente). Conceito de alimentação saudável (legumes e verduras).

Linguagem: Solicitar pesquisa sobre receitas de sopa utilizadas pelas famílias e suas finalidades. (Veja o modelo da atividade gráfica nos anexos II, III, IV e V).

Matemática: Veja o modelo da atividade gráfica no anexo VIII.

Observação: na atividade gráfica completar do anexo VI, observe como seus alunos escolhem a rima (há várias possibilidades) e como escolhem os caminhos entre as palavras (economia de gestos, por exemplo). Para ligar as palavras que rimam, eles precisarão passar por outras palavras.

TEMPORALIZAÇÃO

As fases do jogo estão pensadas para uma hora-aula cada uma, dependendo da dinâmica do grupo. Alguns grupos gostam muito de repetir várias vezes o mesmo jogo e isso é positivo, porque, gradativamente, as crianças apropriam-se dos conceitos.

A confecção do material (bolas de meia, instrumentos reciclados, etc.) pode ocupar duas ou três horas-aula. É preciso estar bem atento que essa atividade antecede o jogo propriamente dito em algumas fases. Sendo assim, a distribuição das aulas deve ser bem planejada.

PLANO DE AULA

OBJETIVOS INTERDISCIPLINARES

» LINGUAGEM ORAL E ESCRITA

- Compreender o sentido nas mensagens orais e escritas do que é destinatário direto ou indireto: saber atribuir significado, começando a identificar elementos possivelmente relevantes, segundo os propósitos e intenções do autor.
- Ler textos dos gêneros previstos para o ciclo, combinando estratégias de decifração com estratégias de seleção, antecipação, inferência e verificação.
- Utilizar a linguagem oral com eficácia, sabendo adequá-la a intenções e situações comunicativas que requeiram conversar num grupo, expressar sentimentos e opiniões, defender pontos de vista, relatar acontecimentos e expor temas estudados.
- Participar de diferentes situações de comunicação oral, acolhendo e considerando as opiniões alheias e respeitando os diferentes modos de falar.
- Produzir textos escritos coesos e coerentes, considerando o leitor e o objeto da mensagem, começando a identificar o gênero e o suporte que melhor atendam à intenção comunicativa.
- Escrever textos dos gêneros previstos para o ciclo, utilizando a escrita alfabética e preocupando-se com a forma ortográfica.

» MATEMÁTICA

- Construir o significado de número natural a partir de seus diferentes usos no contexto social, explorando situações-problema que envolvam contagens, medidas e códigos numéricos.
- Resolver situações-problema e construir, a partir delas, os significados das operações fundamentais, buscando reconhecer que uma mesma operação está relacionada a problemas diferentes e um mesmo problema pode ser resolvido pelo uso de diferentes operações.
- Desenvolver procedimentos de cálculo — mental, escrito, exato, aproximado — pela observação de regularidades e de propriedades das operações e pela antecipação e verificação de resultados.
- Estabelecer pontos de referência para situar-se, posicionar-se e deslocar-se no espaço, bem como para identificar relações de posição entre objetos no espaço; interpretar e fornecer instruções, usando terminologia adequada.
- Perceber semelhanças e diferenças entre objetos no espaço, identificando formas tridimensionais ou bidimensionais, em situações que envolvam descrições orais, construções e representações.

» HISTÓRIA

- Comparar acontecimentos no tempo, tendo como referência anterioridade, posterioridade e simultaneidade.
- Reconhecer algumas semelhanças e diferenças sociais, econômicas e culturais, de dimensão cotidiana, existentes no seu grupo de convívio escolar e na sua localidade.
- Reconhecer algumas permanências e transformações sociais, econômicas e culturais nas vivências cotidianas das famílias, da escola e da coletividade, no tempo e no mesmo espaço de convivência.
- Estabelecer relações entre o presente e o passado.

OBJETIVOS INTERDISCIPLINARES

» GEOGRAFIA

- Reconhecer, no seu cotidiano, os referenciais espaciais de localização, orientação e distância, de modo a deslocar-se com autonomia e representar os lugares onde vivem e se relacionam.
- Reconhecer a importância de uma atitude responsável de cuidado com o meio em que vivem, evitando o desperdício e percebendo os cuidados que se deve ter na preservação e na manutenção da natureza.

» CIÊNCIAS NATURAIS

- Observar, registrar e comunicar algumas semelhanças e diferenças entre diversos ambientes, identificando a presença comum de água, seres vivos, ar, luz, calor, solo e características específicas dos diferentes ambientes.
- Reconhecer processos e etapas de transformação de materiais em objetos.
- Utilizar características e propriedades de materiais, objetos e seres vivos para elaborar classificações.
- Formular perguntas e suposições sobre o assunto em estudo.
- Valorizar atitudes e comportamentos favoráveis à saúde, em relação à alimentação e à higiene pessoal, desenvolvendo a responsabilidade no cuidado com o próprio corpo e com os espaços que habita.

» ARTE

- Brincadeiras, jogos, danças, atividades diversas de movimento e suas articulações com os elementos da linguagem musical.

TEMAS TRANSVERSAIS

» PLURALIDADE CULTURAL

- Reconhecer, no seu cotidiano, os referenciais espaciais de localização, orientação e distância, de modo a deslocar-se com autonomia e representar os lugares onde vivem e se relacionam.
- Reconhecer a importância de uma atitude responsável de cuidado com o meio em que vivem, evitando o desperdício e percebendo os cuidados que se deve ter na preservação e na manutenção da natureza.

» ÉTICA

- O respeito a todo ser humano independentemente de sua origem social, etnia, religião, sexo, opinião e cultura.
- O respeito mútuo como condição necessária para o convívio social democrático: respeito ao outro e exigência de igual respeito para si.
- A coordenação das próprias ações com as dos outros, por meio do trabalho em grupo.
- O repúdio a toda forma de humilhação ou violência na relação com o outro.
- A compreensão de lugar público como patrimônio, cujo zelo é dever de todos.
- O zelo pelo bom estado das dependências da escola.

» SAÚDE

- Identificação, no próprio corpo, da localização e da função simplificada dos principais órgãos e aparelhos, relacionando-os aos aspectos básicos das funções de relação (sensações e movimentos).
- Adoção de postura física adequada.

BANHO É BOM



OUVIR

de: *Helio Ziskind*

**TCHAU, PREGUIÇA,
TCHAU, SUJEIRA,
ADEUS, CHEIRINHO DE SUOR!**

LAVA, LAVA, LAVA
LAVA, LAVA, LAVA

**UMA ORELHA, UMA ORELHA...
OUTRO ORELHA, OUTRA ORELHA...**

LAVA, LAVA, LAVA
LAVA A TESTA, A BOCHECHA
LAVA O QUEIXO, LAVA A COXA E LAVA ATÉ...

**MEU PÉ, MEU QUERIDO PÉ,
QUE ME AGUENTA O DIA INTEIRO...**

E O MEU NARIZ, MEU PESCOÇO,
MEU TÓRAX E O MEU BUMBUM
E TAMBÉM O FAZEDOR DE XIXI!

**LÁ LÁ, LAIÁ LAIÁ LÁ, LAIÁ LALÁ LA,
LAIÁ LALÁLA LALA LÁ, HUMM...**

AINDA NÃO ACABOU NÃO!
VEM CÁ, VEM... VEMM...

**UMA ENXUGADINHA AQUI,
UMA COÇADINHA ALI.
FAZ A VOLTA E PÕE A ROUPA DE
PAXÁ, AH!**

BANHO É BOM...
BANHO É BOM...
BANHO É MUITO BOM!

AGORA ACABOU!





ACÇÃO!

Comece a aula contando a seus alunos os objetivos e a funcionalidade do que irão aprender. Apresente a canção e levante os conhecimentos prévios que as crianças têm sobre ela. A seguir, pergunte por que será que o compositor resolveu escrever uma canção sobre banho. Ele é importante para a saúde? Confira o que o grupo sabe a esse respeito.

FASE 1

Material necessário: bolas de meia. (Veja no anexo I do 1º ano sugestões para confeccionar as bolas de meia).

Formar uma roda com as crianças. Cada uma deve segurar uma bola. Seguindo o ritmo da canção, passar a bola para o amigo que está do lado direito (veja informações sobre lateralidade nas atividades do 1º ano). Durante a canção, bater palmas. Quando ouvirem as palmas, as crianças devem passar a bola para o lado esquerdo, ou seja, inverter a rotação. Quando a canção terminar, as crianças devem jogar a bola para cima o mais alto possível e sair correndo para que nenhuma bola os atinja. Será o “banho de chuva”. Colocar a música outra vez para que as crianças recolham as bolas e recomecem o jogo antes de o cantor começar a cantar.

FASE 2

Material necessário: bolas de meia.

Há um jogo tradicional na Espanha muito parecido com esse. A única diferença é que as crianças quicam a bola no chão em vez de passá-la pela roda.

Converse com as crianças sobre seu conhecimento sobre a Espanha (aproveitando o fato de que são os atuais campeões da Copa do Mundo de Futebol). Incentive-os a procurarem informações na

internet, na biblioteca, com a família ou vizinhos. Localize no Atlas a Europa e a Espanha.

Você pode aproveitar para conversar com eles sobre o uso adequado da água, já que atualmente a Espanha está sofrendo um processo cada vez maior de desertificação. Confira esta canção:

PARLENDIA

As crianças lá na China quando não têm o que fazer atiram bolas para o alto e dizem que vai chover.

Para dificultar a adaptação da atividade e enfatizar o trabalho com o freio inibitório, na palavra “chover” você pode estender um pouco a sílaba, por exemplo, “e dizem ... que vai ... choooooooooooooooooooooo... VER!”

O procedimento para o jogo é igual ao da fase 1.

FASE 3

Material necessário: conduítes, objetos sonoros ou instrumentos de pequena percussão.

Sempre há perto de casa alguma construção onde você pode conseguir conduítes usados. Cortando em pedaços iguais de aproximadamente um metro podemos produzir sons muito interessantes.

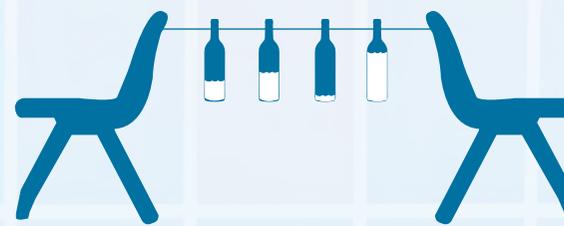
Cada criança segura um conduíte e deve girá-lo para o alto enquanto canta a canção. Quando a letra refere-se às partes do corpo, a criança deverá raspar uma caneta no conduíte em todas as sílabas das palavras.

Veja exemplos de objetos sonoros e instrumentos de pequena percussão no anexo II do 3º ano.

FASE 4

Material necessário: garrafas de vidro preferencialmente iguais, água, guache, colher de pau e barbante.

Peça às crianças que tragam garrafas de vidro. É importante que todas sejam iguais para a experiência. Amarre o gargalo das garrafas com o barbante a uma distância média de 15 centímetros entre elas, conforme ilustração abaixo:



Se tiver acesso à internet, visite o site www.tubeencore.com/watch/?v=02oQds05PMk e assista a um vídeo que demonstra como construir vários tipos de instrumentos com garrafas *pet*.

Com uma colher de pau fina, bata nas garrafas, uma de cada vez. Converse com as crianças se elas acham que quando colocarem a água o som mudará. Coloque um pouco de água na segunda garrafa e compare o som produzido. Aumente gradativamente a quantidade de água e comprove com os alunos a mudança na altura do som: quanto mais água mais grave o som ficará. Veja se as crianças conseguem chegar a essa conclusão sozinhas. Pergunte se podem exemplificar outros exemplos de sons graves (voz dos homens, por exemplo) e agudos (voz das mulheres, em relação à dos homens). Explique que para classificar um som é necessário compará-lo com outro.

Passeie pelo colégio fazendo uma coleta de sons. Faça uma lista com eles e classifique os sons entre graves e agudos. Para ajudá-los, diga que o som grave é como a voz do leão e o agudo, como a voz dos pássaros.

Divida a classe em dois grupos: um tocará os conduítes quando a letra da canção referir-se às partes corporais e o outro grupo tocará as garrafas, criando uma melodia própria.

Deixe o grupo tocar e observe como adaptam seu ritmo próprio ao ritmo da canção. Troque os grupos para que todos possam experimentar os dois instrumentos.

FASE 5

Material necessário: folha com a atividade, lápis de cor e lápis grafite. (Veja no anexo III sugestões de atividade grafomotora).

Conte aos alunos qual é o objetivo dessa atividade e lembre que começamos os jogos utilizando o corpo inteiro e que agora usaremos apenas o dedo indicador e o polegar para realizar o movimento. Leia as considerações sobre colorir nas atividades do 1º ano.

FASE 6

História e Geografia: Localização geográfica da Espanha. Desertos.

Linguagem: Leitura de diferentes textos. (Veja nos anexos I e II sugestões de atividades de linguagem).

Ciências: A água e o consumo consciente. Poluição das águas. A água nas regiões de deserto. Características dos solos e ambientes com excesso ou falta de água. Água e saúde.

Novas Tecnologias: Pesquisa sobre as regiões geográficas relacionadas aos conteúdos.

Matemática: Cálculo mental, significado do número; situações-problema; operações básicas de adição e subtração. (Veja no anexo IV sugestão de atividade de matemática).

TEMPORALIZAÇÃO

As fases do jogo estão pensadas para uma hora-aula cada uma, dependendo da dinâmica do grupo. Alguns grupos gostam muito de repetir várias vezes o mesmo jogo e isso é positivo, porque, gradativamente, as crianças apropriam-se dos conceitos.

A confecção do material (bolas de meia, instrumentos reciclados, etc.) pode ocupar duas ou três horas-aula. É preciso estar bem atento que essa atividade antecede o jogo propriamente dito em algumas fases. Sendo assim, a distribuição das aulas deve ser bem planejada.



A CARTA



OUVIR

UM, DOIS E TRÊS

PENA, TINTEIRO E PAPEL

PARA ESCREVER UMA CARTA

AO MEU AMIGO MIGUEL.

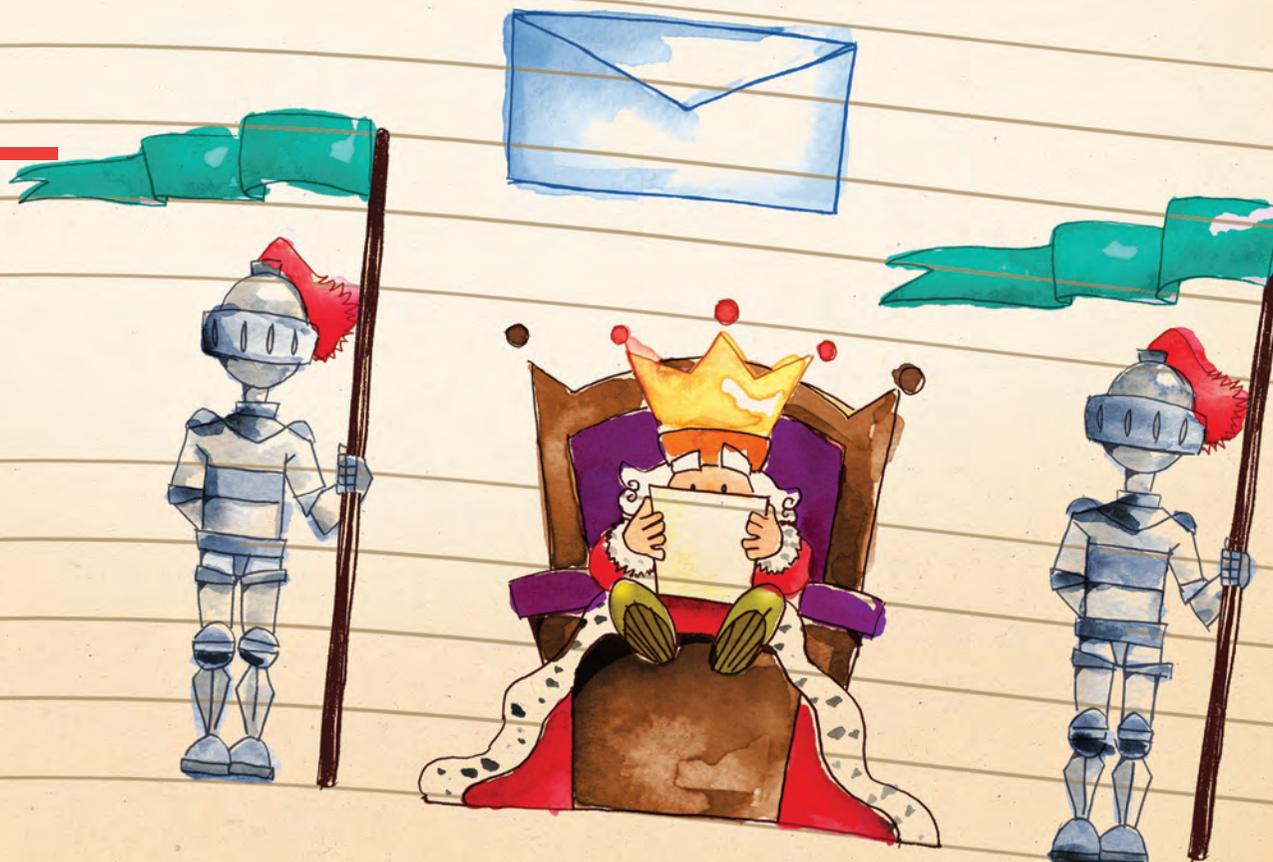
E NA CARTA ESCREVEREI

LEMBRANÇAS AO REI.

1

2

3



AÇÃO!

Comece a aula contando a seus alunos os objetivos e a funcionalidade do que irão aprender.

Um dos conceitos trabalhados com essa parlenda é pergunta (P) e resposta rítmica (R). Ao apresentar a parlenda aos alunos, marque o ritmo com as mãos da seguinte maneira:

P) UM, DOIS: bater as mãos nas coxas (2 palmas)

R) E TRÊS: palmas

P) PENA, TINTEIRO: bater as mãos nas coxas

R) E PAPEL: palmas

P) PARA ESCREVER: bater as mãos nas coxas

R) UMA CARTA: palmas

P) AO MEU AMIGO: bater as mãos nas coxas

R) MIGUEL: palmas

P) E NA CARTA: bater as mãos nas coxas

R) ESCREVEREI: palmas

P) LEMBRANÇAS: bater as mãos nas coxas

R) AO REI: palmas

FASE 1

Material necessário: espaço amplo.

Recite a parlenda marcando com as mãos o ritmo. No final da parlenda, as crianças devem “fingir” que estão escrevendo uma carta e sair com a “carta imaginária” pela escola, entregando-a em diferentes lugares (subir, descer, correr, parar) ou para diferentes pessoas. A um sinal previamente combinado (assobiar, apitar ou bater palmas), todos devem voltar para recomeçar a brincadeira. Você pode mudar de lugar sempre. Isso tornará a brincadeira mais divertida e trabalhará a atenção dos seus alunos.

Confira a representação:

O diagrama mostra a representação rítmica da parlenda em duas partes. Cada parte contém três frases com suas respectivas notações rítmicas (dois pontos para palmas) e as palavras correspondentes. A primeira parte contém: 'UM DOIS' (dois pontos), 'PENA, TINTEIRO' (dois pontos), 'PARA ESCREVER' (dois pontos). A segunda parte contém: 'AO MEU AMIGO' (dois pontos), 'E NA CARTA' (dois pontos), 'LEMBRANÇAS' (dois pontos). Abaixo de cada frase, há uma linha horizontal que indica o ritmo das palmas para a resposta rítmica. As respostas são: 'E TRÊS' (um ponto), 'E PAPEL' (um ponto), 'UMA CARTA' (um ponto) na primeira parte; e 'MI GUEL' (um ponto), 'ESCREVEREI' (um ponto), 'AO REI' (um ponto) na segunda parte.

Nessa fase, vamos trabalhar o freio inibitório, que é a capacidade de frear voluntariamente os movimentos. Esse é o primeiro passo para adquirir o controle corporal exigido em todos os processos de atenção e de grafomotricidade (uma parte do corpo produz movimentos, enquanto as outras realizam o suporte tônico para tal). O freio inibitório também é solicitado nos processos de leitura e escrita (principalmente na escrita, relacionado com a separação das palavras ao escrever, evitando aglutinação, por exemplo). Para intensificar o trabalho, utilize freios bruscos, como por exemplo, assim que as crianças começarem a correr, solicitar que parem: não devem mexer nenhuma parte corporal; variar as distâncias o máximo possível. (Veja no anexo I explicação sobre o que é parlenda).

FASE 2

Material necessário: objetos sonoros ou instrumentos de pequena percussão. (Veja exemplos de objetos sonoros e instrumentos de pequena percussão no anexo II do 2º ano).

Divida a classe em dois grupos. Esse é um bom momento para contextualizar e significar o conhecimento adquirido nas aulas de Matemática. Observe como seus alunos resolverão o problema e que recursos têm para tal (raciocínio lógico-matemático).

Um grupo será de carteiros (C) e o outro de pessoas que receberão a carta (P). O grupo P deve esconder-se em diferentes lugares enquanto o grupo C recita a parlenda. Quando terminar de recitar devem procurar o grupo P. Como o grupo C encontrará o P? Através de sons que eles produzirem, por exemplo, podem ser apitos, instrumentos de pequena percussão ou objetos sonoros. Quando encontrados, os grupos trocam de papéis.

Nessa fase, começaremos o enfoque a uma das áreas específicas da Educação Musical: **educação auditiva**: percepção e figura-fundo auditiva (básica em todos os processos educativos, é a capacidade de classificar os estímulos sonoros em relevantes e irrelevantes e dirigir à atenção apenas ao som relevante. É a estrutura que sustenta a atenção).

FASE 3

Material necessário: folhas de jornal cortadas ao meio.

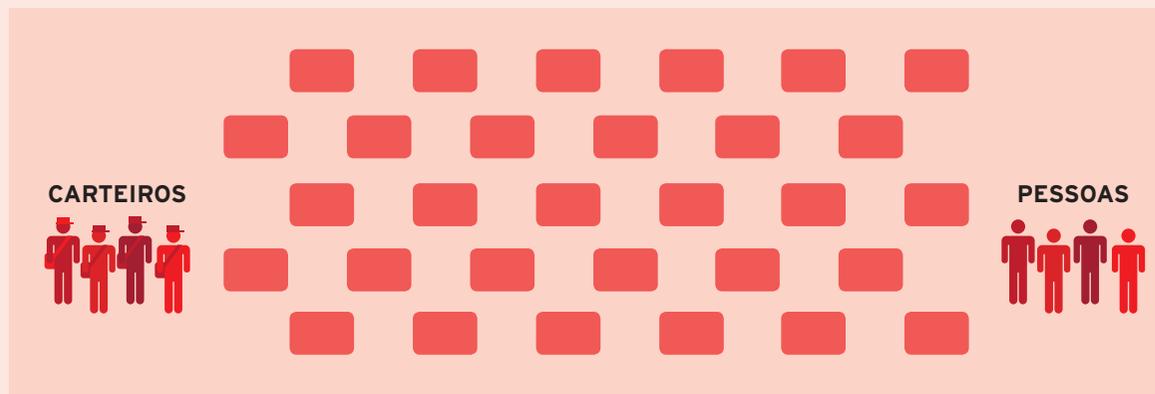
Distribuir folhas de jornal pelo chão, como no desenho ao lado. Elas serão o caminho. Ao final, o grupo dos carteiros deve trocar de lugar com o grupo de pessoas. Eles só podem trocar de lugar com um salto de cada vez, respeitando o ritmo das palmas da parlenda. Ninguém pode ocupar o mesmo retângulo de jornal ao mesmo tempo, e, ao acabar a parlenda, os grupos devem ter trocado de lugar.

Nessa fase, estamos especificando ainda mais o freio inibitório e acrescentamos a planificação dos movimentos: a criança precisará prever o movimento do outro para não ocupar o mesmo retângulo que ele e deverá planejar mentalmente um caminho a ser seguido. Com o corpo todo, as crianças estarão experimentando as habilidades de raciocínio lógico matemático e de estruturação espacial.

FASE 4

Material necessário: aparelho para reproduzir a canção.

Relembre com as crianças a fase 1 do jogo quando elas bateram as mãos nas pernas e depois em palmas para marcar a pergunta e a resposta rítmica. Incentive-as a criar diferentes maneiras de produzir sons com o corpo que marquem o ritmo da parlenda. Divida a classe em quatro grupos. Eles devem



criar diferentes sons corporais para marcar a pergunta e a resposta rítmica da parlenda.

Observe como as crianças inventam rapidamente diferentes maneiras de produzir sons corporais. Depois de aproximadamente dez minutos, convide-os a compartilharem com o grupo os sons descobertos. Escolha com eles os sons que serão utilizados para pergunta e resposta. Na primeira vez que realizamos essa atividade, a negociação da escolha pode demorar um pouco.

Se você tiver acesso à internet mostre aos alunos vários exemplos de percussão corporal:

atividademusical.blogspot.com/2011/06/didactica-da-percussao-corporal.html

No site abaixo, Marcia Rosane Chiqueto publica um trabalho muito interessante com exemplos de grupos brasileiros de percussão corporal e que utilizam sons alternativos:

www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2269-6.pdf

Nessa fase, estamos trabalhando com vários conteúdos simultaneamente: pergunta e resposta rítmica; cultura e apreciação musical; adaptação e integração rítmica, etc.

Para ampliar, podemos atender à exigência da Lei federal nº 10.639, que estabeleceu a obrigatoriedade do ensino da cultura africana e afro-brasileira nas escolas públicas e privadas de todos os estados brasileiros. A pergunta e resposta é uma das inúmeras características do ritmo africano, e o ritmo utilizado na canção é uma mistura de vários ritmos africanos. Ouça novamente com as crianças e converse sobre o assunto.

FASE 5

Material necessário: instrumentos utilizados na fase 2.

Cada grupo deve inventar uma maneira diferente de utilizar os instrumentos para acompanhar a canção. Os grupos se apresentam e depois todos juntos repetem.

Separe os instrumentos de acordo com o timbre (som característico). Observe como as crianças se organizam para classificar os instrumentos. Rapidamente entenderão que objetos com o mesmo material produzem sons parecidos.

Separe os grupos: pergunta e resposta. Se quiser complicar um pouco mais, outro grupo pode tocar como a melodia (para isso eles precisam pensar

ou cantar a letra da parlenda: a cada sílaba corresponde uma batida igual. Em música chamamos isso de ritmo da melodia).

Observe o desenho ao lado:

FASE 6

Material necessário: folha com a atividade, lápis de cor e lápis grafite. (Veja no anexo V sugestão de atividade grafomotora).

Explique a funcionalidade da atividade conforme orientações nas atividades do 1º ano.

FASE 7

Leia as orientações dadas nas atividades do 1º ano.

FASE 8

Converse com as crianças para sondar o conhecimento prévio acerca de pena e tinteiro e peça a elas que investiguem em suas famílias o assunto. Para aprofundar o conhecimento em outras áreas:

História e Geografia: a história da pena e do tinteiro, as regiões geográficas de sua origem, a utilização, etc.

Linguagem: tipos de textos que eram produzidos com pena e tinteiro. Utilização atual (convites, cartas, etc.).

Escrever uma carta para um amigo e entregar. A utilização dos correios. A funcionalidade da escrita cursiva.

Uma ideia: escrever cartas para outras escolas perguntando sobre os jogos e brincadeiras que as crianças usam nos momentos livres. Outra ideia: escrever cartas para os amigos da classe; confeccionar os envelopes com restos de papel que já foram

UM DOIS



PE-NATIN-TEIRO



PARA ESCRE-VER



AOMEUA-MIGO



E NACARTA ES



LEM-BRANÇAS



utilizados, inventar selos para colar nos envelopes e entregar as cartas.

Ciências: composição da tinta utilizada. Processo de fabricação atual. Realizar pesquisas: pessoas que usam caneta tinteiro; pessoas que colecionam selos; os desenhos utilizados nos selos; pessoa que ainda escrevem cartas; etc.

Novas Tecnologias: pesquisa sobre as regiões geográficas relacionadas aos conteúdos trabalhados (Egito, por exemplo).



TEMPORALIZAÇÃO

As fases do jogo estão pensadas para uma hora-aula cada uma, dependendo da dinâmica do grupo. Alguns grupos gostam muito de repetir várias vezes o mesmo jogo e isso é positivo, porque, gradativamente, as crianças apropriam-se dos conceitos.

A confecção dos instrumentos de percussão ou objetos sonoros pode ocupar duas ou três horas-aula. É preciso estar bem atento que essa atividade antecede o jogo propriamente dito em algumas fases. Sendo assim, a distribuição das aulas deve ser bem planejada.

PLANO DE AULA

OBJETIVOS INTERDISCIPLINARES

» LÍNGUA PORTUGUESA

- Compreender o sentido nas mensagens orais e escritas do que é destinatário direto ou indireto, desenvolvendo a percepção da intencionalidade implícita e conteúdos discriminatórios ou persuasivos, especialmente nas mensagens veiculadas pelos meios de comunicação.
- Ler autonomamente diferentes textos dos gêneros previstos para o ciclo, sabendo identificar os que respondem às suas necessidades imediatas e selecionar estratégias para abordá-los.
- Utilizar a linguagem para expressar sentimentos, experiências e ideias, acolhendo, interpretando e considerando os das outras pessoas e respeitando os diferentes modos de falar.
- Utilizar a linguagem oral com eficácia, começando a adequá-la a intenções e situações comunicativas que requeiram o domínio de registros formais, o planejamento prévio do discurso, a coerência na defesa de pontos de vista e na apresentação de argumentos e o uso de procedimentos de negociação de acordos necessários ou possíveis.
- Produzir textos escritos, coesos e coerentes, dentro dos gêneros previstos para o ciclo, ajustados a objetivos e leitores determinados.
- Escrever textos com domínio da separação em palavras, estabilidade de palavras de ortografia regular e de irregulares mais frequentes na escrita e utilização de recursos do sistema de pontuação para dividir o texto em frases.
- Revisar seus próprios textos a partir de uma primeira versão e, com ajuda do professor, redigir as versões necessárias até considerá-lo bem escrito.

» GEOGRAFIA

- Reconhecer semelhanças e diferenças entre os modos de vida das cidades e do campo, relativas ao trabalho, às construções e moradias, aos hábitos cotidianos, às expressões de lazer e de cultura.
- Reconhecer, no lugar no qual se encontram inseridos, as relações existentes entre o mundo urbano e o mundo rural, bem como as relações que sua coletividade estabelece com outros lugares e regiões, focando tanto o presente como o passado.
- Reconhecer o papel das tecnologias, da informação, da comunicação e dos transportes na configuração de paisagens urbanas e rurais e na estruturação da vida em sociedade.
- Saber utilizar os procedimentos básicos de observação, descrição, registro, comparação, análise e síntese na coleta e tratamento da informação, seja mediante fontes escritas ou imagéticas.
- Utilizar a linguagem cartográfica para representar e interpretar informações, observando a necessidade de indicações de direção, distância, orientação e proporção para garantir a legibilidade da informação.
- Adotar uma atitude responsável em relação ao meio ambiente, reivindicando, quando possível, o direito de todos a uma vida plena num ambiente preservado e saudável.
- Conhecer e valorizar os modos de vida de diferentes grupos sociais e como se relacionam e constituem o espaço e a paisagem no qual se encontram inseridos.

» CIÊNCIAS NATURAIS

- Caracterizar causas e consequências da poluição da água, do ar e do solo.
- Compreender o corpo humano como um todo integrado e a saúde como bem-estar físico, social e psíquico do indivíduo.
- Caracterizar materiais recicláveis e processos de tratamento de alguns materiais do lixo — matéria orgânica, papel, plástico, etc.
- Buscar e coletar informações por meio da observação direta e indireta, da experimentação, de entrevistas e visitas, conforme requer o assunto em estudo e sob orientação do professor.
- Confrontar as suposições individuais e coletivas com as informações obtidas, respeitando as diferentes opiniões, e reelaborando suas ideias diante das evidências apresentadas.
- Responsabilizar-se no cuidado com os espaços que habita e com o próprio corpo, incorporando hábitos possíveis e necessários de alimentação e higiene no preparo dos alimentos, de repouso e lazer adequados.
- Valorizar a vida em sua diversidade e a preservação dos ambientes.

OBJETIVOS INTERDISCIPLINARES

» HISTÓRIA

- Reconhecer algumas relações sociais, econômicas, políticas e culturais que a sua coletividade estabelece ou estabeleceu com outras localidades, no presente e no passado.
- Identificar as ascendências e descendências das pessoas que pertencem à sua localidade, quanto à nacionalidade, etnia, língua, religião e costumes, contextualizando seus deslocamentos e confrontos culturais e étnicos, em diversos momentos históricos nacionais.
- Identificar as relações de poder estabelecidas entre a sua localidade e os demais centros políticos, econômicos e culturais, em diferentes tempos.
- Utilizar diferentes fontes de informação para leituras críticas; valorizar as ações coletivas que repercutem na melhoria das condições de vida das localidades.

» MATEMÁTICA

- Ampliar os procedimentos de cálculo — mental, escrito, exato, aproximado — pelo conhecimento de regularidades dos fatos fundamentais, de propriedades das operações e pela antecipação e verificação de resultados.
- Estabelecer pontos de referência para interpretar e representar a localização e movimentação de pessoas ou objetos, utilizando terminologia adequada para descrever posições.
- Recolher dados, elaborar métodos para organizá-los e expressá-los, interpretar dados apresentados em tabelas e gráficos e valorizar essa linguagem como forma de comunicação.
- Demonstrar interesse para investigar, explorar e interpretar, em diferentes contextos do cotidiano e de outras áreas do conhecimento, os conceitos e procedimentos matemáticos abordados neste ciclo.

» ARTE

- Brincadeiras, jogos, danças, atividades de movimento e suas articulações com os elementos da linguagem musical.

TEMAS TRANSVERSAIS

» PLURALIDADE CULTURAL

- Intercâmbio de informações com crianças de diferentes lugares do país, por meio de cartas, jornais, vídeos, fitas cassete, etc.
- Preparação de roteiros, levantamento e escolha de fontes diversas para entrevistas, depoimentos, observações, pesquisas, etc., e sua efetivação.
- Reprodução de instrumentos, técnicas, objetos e formas de representação de diferentes culturas para analisar e compreender suas estruturas.
- As influências da cultura africana na formação de nossa cultura.

» ÉTICA

- O respeito ao ser humano independentemente da origem social, etnia, religião, sexo, opinião e cultura.
- O respeito mútuo como condição necessária para o convívio social democrático: respeito ao outro e exigência de igual respeito para si.
- A coordenação das próprias ações com as dos outros, por meio do trabalho em grupo.
- O repúdio a toda forma de humilhação ou violência.
- A compreensão de lugar público como patrimônio de todos, cujo zelo é dever de todos.
- O zelo pelo bom estado das dependências da escola.

» SAÚDE

- Identificação, no próprio corpo, da localização e da função simplificada dos principais órgãos e aparelhos, relacionando-os aos aspectos básicos das funções de relação (sensações e movimentos).
- Adoção de postura física adequada.

LENGA LA LENGA



OUVIR

LENGA LA LENGA LA DUCHA LA DUÊ

LA DUCHA LA DU PAPA, LA DUCHA LA DUÊ

LA DUCHA LA DU MAMA, LA DUCHA LA DUÊ

LA DUCHA LA DU GOGÔ, LA DUCHA LA DUÊ

LENGA LA LENGA LA LENGAGÁ

LENGA LA LENGA LA LENGAGÁ.



ACÇÃO!

Comece a aula contando a seus alunos os objetivos e a funcionalidade do que irão aprender.

Veja na página 28 um texto complementar sobre a música na África e, no anexo I, outro texto sobre a origem da palavra Lengalenga.

Mostre a canção e converse sobre cultura africana (veja nos anexos do 3º ano um texto sobre as características da música africana) e sobre a origem da palavra “lengalenga”.

Vamos enfocar nesse jogo o freio inibitório (parar com intenção os movimentos do corpo, aspecto fundamental em todos os processos de aprendizagem). Para realização de um movimento, é imprescindível que algumas partes do corpo estejam em movimento, enquanto as outras realizam o suporte ou apoio tônico para tal.

Pergunte aos alunos se eles notaram que sempre há uma parte da letra da parlenda que é mais forte (“Ê”).

FASE 1

Caminhar de acordo com o ritmo da canção e, na parte forte, que em música chamamos acento, as crianças devem saltar o mais alto possível. Explique que esse salto será muito útil na próxima fase, criando suspense para despertar o interesse dos alunos. Repetir duas vezes a canção. Pergunte às crianças quais as partes corporais envolvidas no movimento de saltar. Assim, aumentamos seu conhecimento corporal, que será imprescindível na hora de escrever, quando a criança deverá utilizar apenas as partes corporais fundamentais para o ato gráfico.

Pergunte às crianças quantas vezes se canta a parlenda e observe se eles conseguem responder. Se não conseguirem, passe para a próxima fase e isso os ajudará a desenvolver a atenção tônica (au-

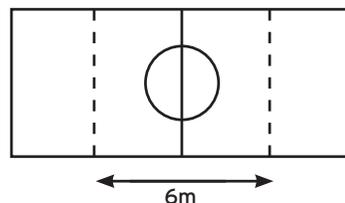
ditiva, inclusive).

Na música, a parlenda é repetida 3 vezes. No final, há uma repetição da primeira parte, duas vezes.

FASE 2

Material necessário: fita crepe e giz para marcar o chão.

Marque duas linhas no chão com uma distância de aproximadamente 6 metros. Se estiver usando a quadra, desenhe linhas paralelas à central.



Divida a classe em dois grupos. Pode ser um bom momento para trabalhar o respeito aos diferentes, a socialização, os recursos matemáticos na resolução dos problemas, etc.

Cada grupo deve ocupar uma linha e trocar de lugar com o outro grupo até o final da canção. Quando a letra da canção diz a última parte forte “Ê”, todos os componentes do grupo devem estar na linha oposta. Porém, a dificuldade é que todos só podem movimentar-se por meio de saltos, apenas nas partes fortes da canção.

As crianças precisarão calcular mentalmente quantas partes fortes têm e relacioná-las com o espaço a ser percorrido. Essa habilidade será desenvolvida através da vivência. Você pode, posteriormente, conversar sobre os recursos que utilizaram para conseguirem percorrer o espaço dentro do tempo proposto. Observe as respostas e descubra a diversidade na construção da estruturação espacial.

Também é um excelente momento para observar

as crianças com dificuldade em esperar, entender as propostas, regular seus interesses e seu ritmo pessoal aos do grupo e brincar cooperativamente.

Pergunte novamente ao grupo se lembram quantas vezes cantaram a parlenda.

FASE 3

Material necessário: bolas de meia. (Veja no anexo I do 1º ano, sugestões para confeccionar as bolas de meia).

Divida a classe em dois grupos, com um deles portando bolas de meia. Todos caminham pelo espaço seguindo o ritmo da canção. Na parte forte da canção (“Ê”) o grupo que está com as bolas deve tentar acertar os pés dos que estão sem a bola. Para esquivar-se das bolas eles devem saltar o mais alto possível. Relembre com as crianças que as primeiras fases serviram para “prepará-los” para essa fase, assim como os jogos os ajudarão a prepararem-se para escrever sem cansar, por exemplo.

Ao explicar essa fase, enfatize a razão pela qual tentaremos acertar os pés: em primeiro lugar, para evitar machucar os amigos, em segundo lugar, para treinar o foco. Conte aos alunos que o olho é responsável pelo movimento da mão e que, nessa fase do jogo, estaremos treinando-o para nos ajudar no momento da escrita. Além disso, enfatize que o jogo é para aprender e que, mesmo que a criança for “queimada”, deve continuar brincando.

Observe a dificuldade que as crianças demonstram ao esperar a parte forte para jogar a bola. Muitos jogam antes. Frear os movimentos é bem difícil e também está relacionado a limites. Observe também a dificuldade que algumas crianças apresentam em aceitar que o jogo não é competitivo.

Para facilitar a troca de papéis no jogo, combine com as crianças um código: ao bater palmas,

por exemplo, todos devem voltar à linha original (da fase 2) para recomençar o jogo. O grupo que está com as bolas de meia deve entregá-las para o outro grupo. Esta é uma oportunidade para trabalhar o respeito, o ato de compartilhar, a troca, etc.

FASE 4

Material necessário: bolas de pingue-pongue ou tampinhas de garrafa *pet*.

Nessa fase, vamos especificar mais os movimentos e a coordenação visomotora. Divida os grupos em pares.

Sentados no chão de frente para o par, entregue uma bola ou tampinha para cada dupla. Na parte forte da canção, deverão jogar a bola ou a tampinha para o amigo, utilizando os dedos da mão com o movimento de “peteleco” (utiliza-se a ponta do dedo indicador, curvando-o sobre a face interna do polegar e soltando-o com força), respeitando a seguinte ordem:

1. Polegar com indicador (1ª frase).
2. Polegar com dedo médio (2ª frase).
3. Polegar com dedo anelar (3ª frase).
4. Polegar com dedo mínimo (4ª frase).

FASE 5

Material necessário: giz ou folhas de jornal.

Desenhar no chão ou no jornal um percurso com saída e chegada. Cada criança pode desenhar seu percurso como quiser. O jogo pode ser individual ou em duplas. Vamos seguir o percurso com os “petelecos” utilizados na fase anterior.

Agora, a criança precisará calcular a distância e adaptá-la à força que empregará nos petelecos para conseguir finalizar o trajeto. Essa fase envolve uma

estruturação espacial e temporal mais específica em relação àquela que vivemos na fase 2.

Pergunte às crianças quantos petelecos terão que realizar para chegar ao final do percurso (12 no total). Troque os percursos entre as crianças.

FASE 6

Material necessário: Objetos sonoros. (Veja exemplos de objetos sonoros e instrumentos de percussão no anexo II do 2º ano)

Construa com os alunos instrumentos de percussão ou objetos sonoros, conforme os sugeridos nas atividades do 1º e 2º anos.

Permita que as crianças utilizem os instrumentos para acompanhar livremente a canção. Separe os instrumentos de acordo com o timbre (ou seja, com sons parecidos). Comente sobre uma das características do ritmo africano, que é pergunta e resposta. Separe os grupos em pergunta e resposta, como no exemplo abaixo:

GRUPO 1: PERGUNTA					
LEN	GALA	LEN	GALA	DUCHA	LADU
GRUPO 2: RESPOSTA					
Ê					

FASE 7

Material necessário: folha com a atividade, lápis de cor e lápis grafite. (Veja nos anexos II, III e IV sugestão de atividades grafomotoras).

As crianças devem segurar o lápis corretamente (polegar e indicador em pinça) e realizar o movimento, sem tirar o lápis do papel e com a mão não dominante servindo de apoio (a mão de apoio, além

de segurar o papel, dirige o olhar para o ato gráfico).

Converse com eles sobre as partes corporais que devem servir de apoio ao ato gráfico (o corpo inteiro).

Nessa fase, trabalharemos com a adaptação rítmica do ato gráfico. Eles devem realizar os traços de acordo com o ritmo da canção. Como já vivenciaram bastante a canção, não haverá dificuldades.

Na 2ª atividade, a criança deve realizar os traços seguindo o ritmo da canção. Sendo assim, além dos objetivos já mencionados, trabalharemos de forma mais específica a atenção tônica.

FASE 8

Converse com os alunos sobre o ponto forte e fraco dos jogos e, principalmente, o que aprenderam com eles. Leia as orientações nas atividades do 1º ano.

FASE 9

Geografia e História: dialetos e línguas faladas no continente africano. Localização geográfica das etnias linguísticas. Aprofundar conteúdos sobre os grupos etnolinguísticos bantos (ou bantu), bacong, suaíle, kimbundu, regiões pertencentes à África Subsaariana; costumes; etnias, etc.

Realizar pesquisas sobre a origem das famílias das crianças.

Projeto: jogos folclóricos tradicionais da região e suas origens (europeia, africana, indígena). Você pode convidar, por exemplo, os avós de seus alunos para contarem como brincavam em sua infância. Depois, relacionar esses jogos às regiões e culturas estudadas. Faça uma exposição com cartazes com a explicação dos jogos, a origem, etc. com ilustrações das crianças.

Caracterizar os materiais recicláveis do lixo comum e sua utilização na construção, por exemplo, dos instrumentos de percussão construídos pelo grupo para as atividades de música.

Linguagem: a relação entre a parte forte da canção (chamada de acento), a sílaba tônica e as regras de acentuação.

Arte: a obra de Ricardo Ferrari e sua série “Memória de Infância”, retrata várias brincadeiras e jogos infantis folclóricos.

Ciências: comparação das condições de vida no continente africano (água, alimentação, saúde, etc.) com as nossas. A importância da água e da higiene.

Novas Tecnologias: pesquisa sobre as regiões geográficas relacionadas aos conteúdos trabalhados (Angola, por exemplo).

TEMPORALIZAÇÃO

As fases do jogo estão pensadas para uma hora-aula cada uma, dependendo da dinâmica do grupo. Alguns grupos gostam muito de repetir várias vezes o mesmo jogo e isso é positivo, porque, gradativamente, as crianças apropriam-se dos conceitos.

A confecção dos instrumentos de percussão ou objetos sonoros pode ocupar duas ou três horas-aula. É preciso estar bem atento que essa atividade antecede o jogo propriamente dito em algumas fases. Sendo assim, a distribuição das aulas deve ser bem planejada.

MÚSICA NA ÁFRICA

Quando falamos em África, o que pensamos? Geralmente no Tarzan ou em safáris. Mas a África é muito mais que isso. É um continente enorme com inúmeros grupos étnicos diferentes. Entender a história da África é difícil porque a cultura tradicional africana foi transmitida oralmente de pais para filhos, dificultando sua divulgação para outros povos. Grande parte da cultura africana permanece intacta e incompreendida para a maioria das pessoas. Existem mais de dez mil línguas diferentes.

Na África, a Música está presente em todos os lugares. Mesmo quando não há instrumentos, o canto e as palmas animam as atividades diárias. Cada grupo étnico tem uma maneira particular de construir seus instrumentos. É impossível falar de uma única música africana. Há diversas culturas musicais africanas e na maioria delas podemos encontrar algumas características comuns:

- A música está sempre relacionada com a vida cotidiana, estando presente no nascimento, nas cerimônias, no trabalho, nas celebrações sociais ou religiosas, etc.
- É uma música compartilhada por todos os membros da comunidade. Os africanos raramente se limitam a escutar. Sempre participam cantando, tocando instrumentos ou dançando.
- É uma música de tradição oral, ou seja, não há partituras.
- Grande parte da música é quase inseparável da dança, portanto, ela é predominantemente rítmica.

Os instrumentos musicais africanos mais conhecidos são de percussão. Cada grupo étnico tem sua maneira particular de construir seus instrumentos.

Os tambores são cilíndricos e talhados em um bloco único de madeira. Geralmente são decorados com desenhos de animais em relevo. São bem altos e são tocados com as mãos, com os músicos em pé.

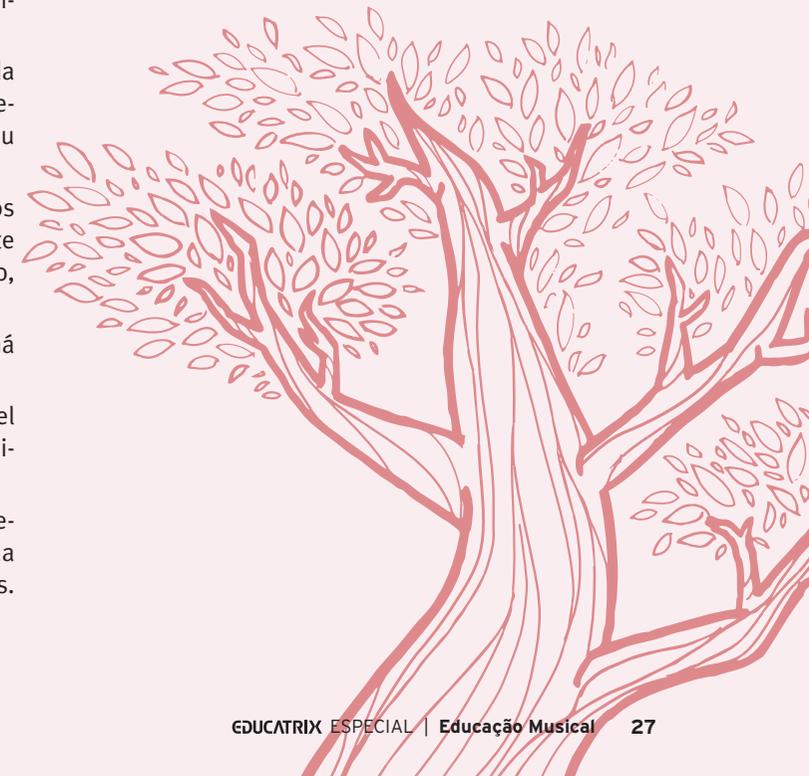
O balafón é um tipo de xilofone e é um dos instrumentos mais antigos que se conhece. Podemos ver balafones por todo o continente africano.

O instrumento de percussão africano moderno mais conhecido é o djembé.

Para escutar e ver os instrumentos balafón, djembé e outros instrumentos africanos, consulte:

www.kawienbi.nl/Djembe%20ritmes.html
bibliotecaantiguafantasia.blogspot.com/2011/03/balafon.html

elblogdelapercusion.blogspot.com/2010/10/desde-el-comienzo-de-los-tiempos-han.html



TODO MUNDO TEM ALGUM TALENTO

OUVIR

por: Sergio Valente e PC Bernardes

**Todo mundo tem algum talento em algum tempo
Mas às vezes falta um pouco de movimento.**

Sai do lugar, levanta daí
O que você sabe fazer
Faz falta por aí.

**Se você sabe ler, leia
Se você sabe cantar, cante
Se você sabe ensinar, vender, pintar, curar, pedir, se levante. . .**

Você pode simplesmente conversar com alguém
Você pode orientar, alimentar também
Tem alguém pertinho precisando do que você conhece tão bem!

**Então vem, faça parte!
Então vem, faça sua parte!
Bote a mão na massa
Não espere, vá e faça também.**

Não te custa nada, ajudar é de graça
Não guarde o seu talento no armário para as traças
Chega de culpar o mundo
quando no fundo a solução táí.





AÇÃO!

Comece a aula contando a seus alunos os objetivos e a funcionalidade do que irão aprender.

Apresente a canção e converse com os alunos para investigar o conhecimento prévio do grupo sobre “talento”.

Pergunte quantos talentos são mencionados na canção e se eles se lembram quais são. Escute a canção mais uma vez e incentive-os a contar mentalmente. Confira a resposta ou ajude-os a acertarem: são dez (ler, cantar, ensinar, vender, pintar, curar, pedir, conversar, orientar e alimentar).

FASE 1

Material: bolas de meia e CD. (Veja no anexo I do 1º ano sugestões para confeccionar bolas de meia).

Separe a classe em dois grupos, preferencialmente, de igual número. O primeiro grupo será o caçador e as crianças se colocarão em pares, com as mãos dadas. O outro grupo circula livremente pelo espaço seguindo o ritmo da canção.

O grupo do caçador deve ter na mão uma bola de meia. Cada vez que a canção mencionar um dos dez talentos, eles devem jogar a bola e acertar os pés do outro grupo. Os componentes da dupla se revezam para atirar as bolas.

Explique aos alunos que o objetivo do jogo é aprender música e melhorar o conhecimento que eles têm de seu próprio corpo e dos movimentos que podem realizar com ele. Se alguém for “queimado”, não sai do jogo. Comente com os alunos a razão de direcionar a bola para os pés dos amigos, pois além de evitar acidentes, desenvolve a coordenação visomotora e o foco. Esses, entre outros, são aspectos muito importantes na aprendizagem.

Os dois grupos estarão trabalhando o foco (auditivo e visual), já que o grupo que está sendo “caçado” antecipará um movimento de defesa (que pode ser, por exemplo, saltar. Permita que eles descubram sozinhos maneiras de defenderem-se e observe o quanto pode ser rico seu repertório corporal).

Desperte a atenção do grupo para as estratégias de defesa utilizadas. As crianças também aprendem e desenvolvem a noção de corpo nessa interação.

Quando a canção acaba, os grupos trocam de papéis e o jogo recomeça.

Os “caçadores” não podem soltar as mãos nem para pegar a bola de volta. Os que são caçados não podem encostar a mão na bola.

Comente com seus alunos que esse jogo é de origem argeliana, e lá é chamado de “Txila, La”. Investigue o conhecimento prévio que eles têm sobre a Argélia. As regras foram adaptadas para o jogo adquirir um caráter cooperativo. O jogo original é parecido com a queimada. Os pares podem queimar os caçados em qualquer parte do corpo e estes devem sair do jogo. Aqui o utilizamos com fins educativos e inclusivos e também como elemento motivador para ampliar o conhecimento cultural dos alunos.

Seria interessante solicitar ao professor de Educação Física que brinque com os alunos com as regras tradicionais.

FASE 2

Material: espaço amplo, papel ou jornal cortado em tiras, canetas coloridas, CD.

Distribua dez tiras de papel e canetas hidrográficas para os alunos. Coloque a canção outra vez e solicite que eles escrevam com letras maiúsculas todos os talentos que ouvirem. Como já brincaram bastante com a canção, provavelmente saberão de memória.

Coloque a canção outra vez e enquanto ela dura, os alunos devem formar grupos de acordo com os seguintes critérios:

1. Com talentos iguais, formar grupos, sentar em roda e colocar no meio da roda as tiras com talentos iguais. Os outros 9 talentos não devem ficar expostos. Digamos que sua classe tenha 30 alunos. Como são 10 talentos cada grupo terá apenas 3 crianças, ou seja, em primeiro lugar as crianças deverão realizar cálculos

mentais sobre a divisão em grupos; depois deverão negociar com a classe que trio representará cada talento. Realize adaptações necessárias em relação à quantidade de alunos que sua classe possui, converse com seu grupo e estimule as crianças a encontrar a solução para o problema. São 10 talentos e temos 37 alunos. O objetivo é formar grupos com talentos iguais. Se eles não conseguirem a resposta, ajude-os para que o jogo possa fluir (por exemplo, formar 7 grupos com 4 crianças e 3 com 3 crianças), afinal, o objetivo prioritário do jogo é a regulação dos interesses, ou seja, como eles chegarão à conclusão de que talentos cada trio representará. Observe que estratégias eles utilizam para elaborar os grupos. Aprender a cooperar a relacionar-se e a regular os interesses próprios é bastante difícil, inclusive para nós, professores. Conviver com o diferente é basicamente isso, ceder em algumas ocasiões, fazer-se prevalecer em outras. É disso que se trata essa fase do jogo.

2. Grupos com talentos diferentes: nesse caso, o critério pode ser escolhido por eles e cabe a você observar e recolher informações sobre o seu grupo.
3. Grupos com 2 ou 3 talentos específicos: você determina uma distribuição, de acordo com a quantidade de alunos. Quanto mais diferente for a quantidade, mais rica será a atividade em termos de interação social.
4. Grupos completos com todos os talentos: um de cada. Nesse caso, a negociação entre os grupos também será rica porque cada grupo deve ter 10 crianças. Discuta com eles soluções para os grupos que fiquem com número maior que 10. Observe as crianças com dificuldade de integração e ajude-as. Geralmente

as crianças resolvem o problema da seguinte maneira: dividem a classe em grupos de 10 e os grupos que ficam com menos crianças, repetem os talentos. Converse com o grupo que no mundo há várias pessoas que possuem mais de um talento. Converse para descobrir se há crianças com mais de um talento.

FASE 3

Material necessário: espaço amplo; fita adesiva e as tiras utilizadas na fase anterior.

A fase anterior terminou com um grupo completo com todos os talentos. É importante que o grupo seja dividido igualmente, mesmo que algum dos “talentos” seja suprimido ou acrescentado.

Cada componente do grupo deve escolher um dos talentos e com fita adesiva colá-lo no peito. O grupo discute uma sequência para apresentação dos talentos. Apresenta para os outros grupos que devem memorizá-la e reproduzi-la.

Lembre-se que memorizar 10 itens é bastante complexo, eles deverão criar estratégias. Observe como eles resolvem o problema e se sozinhos conseguem chegar à conclusão de que se cada um memorizar um talento, o grupo inteiro conseguirá executar a tarefa.

Nessa fase além dos objetivos mencionados anteriormente (educacionais e musicais) estamos desenvolvendo questões de cidadania. Descobrir o próprio talento é difícil. Utilizar o próprio talento para um bem maior é, todavia, mais difícil. Depois do jogo, converse com seus alunos sobre isso.

FASE 4

Material necessário: espaço amplo; fita adesiva e tiras de papel.

Cada criança receberá duas tiras de papel e nela deve escrever seu ponto forte e seu ponto fraco. Talvez eles necessitem de ajuda para entenderem o que é forte e fraco (coisas que eles conseguem fazer muito bem e coisas nas quais têm dificuldade). Talvez você precise ajudá-los dando exemplos de verbos que podem ser utilizados (como os da canção).

Eles devem caminhar pelo espaço lendo os pontos fortes e fracos uns dos outros.

Coloque a canção. Eles devem formar grupos mistos encontrando os pontos opostos enquanto dura a canção. Por exemplo: um aluno tem como ponto forte LER e o outro tem como ponto fraco LER. Eles começam a formar o grupo.

Observe as estratégias que eles utilizam na montagem dos grupos. Sua solicitação é que encontrem os opostos, mas eles estabelecerão os critérios para relacionar outros pontos que possam compor o grupo. Você se surpreenderá com a qualidade na diversidade.

Depois do jogo, converse com os alunos sobre o que aprenderam e como podem cooperar uns com os outros nas tarefas escolares, a partir de seus pontos fortes e fracos, ou seja, dos seus talentos.

FASE 5

Material necessário: CD e instrumentos de percussão construídos pelas crianças. (Veja exemplos de objetos sonoros e instrumentos de pequena percussão no anexo II do 2º ano).

Essa fase pode envolver várias aulas já que eles deverão construir os instrumentos. Observe nos anexos dos outros anos dicas para construção de instrumentos e objetos sonoros.

Incentive-os na procura de materiais que sejam recicláveis e duráveis para despertar o desejo de cuidar do planeta, do desperdício, etc. É muito im-

portante que esses instrumentos possam ser utilizados pelo menos durante o ano letivo.

Marque a pulsação da canção com os instrumentos. A pulsação é uma das características do ritmo, é similar à pulsação orgânica (batimento cardíaco, por exemplo). É uma marcação sempre igual.

Separe a classe em grupos. Cada grupo deve criar uma maneira diferente de utilizar os instrumentos para acompanhar a canção e criar movimentos específicos para cada parte. O objetivo é preparar uma apresentação para os outros grupos (podem ser os alunos menores, por exemplo) com o objetivo de ensinar-lhes a canção.

FASE 6

Material necessário: folha com a atividade, lápis de cor e lápis grafite. (Veja nos anexos I, II e III sugestão de atividades grafomotoras).

As crianças devem segurar o lápis corretamente (polegar e indicador em pinça) e realizar o movimento, sem tirar o lápis do papel e com a mão não dominante servindo de apoio (a mão de apoio além de segurar o papel, dirige o olhar para o ato gráfico).

Converse com eles sobre as partes corporais que devem servir de apoio ao ato gráfico (o corpo inteiro).

Nessa fase trabalharemos com a adaptação rítmica do ato gráfico. Eles devem realizar os traços para marcar as diferenças de acordo com o ritmo da canção. Sendo assim, além dos objetivos já mencionados, trabalharemos de forma mais específica a atenção tônica.

FASE 7

A maioria dos estudiosos considera que o termo talento refere-se a determinadas habilidades ina-

tas ou capacidades naturais e extraordinárias que as pessoas possuem para realizar determinadas tarefas. Porém, com as mais recentes pesquisas na área de Neurociências sabemos que o ser humano é capaz de desenvolver qualquer tipo de habilidade sempre que haja motivação, empenho e utilização de estímulos adequados.

Converse com os alunos sobre o ponto forte e fraco dos jogos e principalmente o que aprenderam com eles.

Discuta com eles sobre o valor da diversidade na composição dos grupos nos quais fazemos parte. Cada um com seu “jeitinho de ser” contribui para o equilíbrio. Se cada um exercitar seus talentos podemos criar uma realidade melhor. Compare esse conceito com um quebra-cabeça. Cada parte tem seu lugar próprio. Nenhuma peça pode ocupar o lugar da outra se queremos que o quebra-cabeça fique completo.

Incentive-os a contarem quais são as habilidades e ou talentos que acreditam possuir e observe a composição do grupo e como podem ajudar uns aos outros em seus pontos fracos (grupos de estudo, por exemplo).

FASE 8

Geografia e História: pesquisar as influências recebidas na formação cultural brasileira. Localize geograficamente as respectivas regiões. Pesquise com os alunos a origem de suas famílias. Coloque um atlas na parede marcando essas regiões. Converse com os alunos sobre a riqueza que há diversidade do próprio grupo. Compare costumes, músicas, culinária, etc.

Projeto: exposição com degustação de pratos típicos dos países relacionados na origem das famílias. Exposição de jogos tradicionais dos países

relacionados na origem das famílias.

Curiosidade: talento (do latim talentum e do grego antigo talanton significa balança ou escala). Era uma unidade de medida de massa utilizada na antiga Mesopotâmia. Um talento grego pesava 26 kg; o romano pesava 32,3 kg e o egípcio 27 kg. Os hebreus chamavam o talento de kikkar. Como era uma unidade de massa seu significado era confundido com moedas, pois era utilizado para designar grandes quantidades de ouro e prata.

Esse conteúdo pode ser ampliado através de projetos tanto em Geografia e História quanto em Matemática nos conteúdos de Grandeza e Medida (comparação de grandezas de mesma natureza; reconhecimento de cédulas e moedas; produção de escrita para representar medição).

Linguagem: ler textos, contos e poesias de escritores com talento reconhecido. Escrever em duplas um conto ou poesia sobre os talentos de cada um.

Arte: observar na região, talentos artísticos (música, pintura, artesanato, escultura, etc.) e elaborar um catálogo com entrevistas com esses artistas e se possível, uma exposição de fotos ou mostras de seus produtos artísticos. Ressaltar a riqueza na diversidade das manifestações artísticas regionais próximas.

Ciências: a diversidade no funcionamento dos órgãos do corpo: cada um tem seu próprio “talento”, sua função específica para que o corpo possa equilibrar-se. Investigar medidas saudáveis para manter o equilíbrio, como alimentação e sono.

TEMPORALIZAÇÃO

Ver sugestões nas atividades do 1º ao 4º anos.

Por trás de
GRANDES RESULTADOS
tem sempre uma
SOLUÇÃO MODERNA.



100%
DE OBRAS APROVADAS
PNLD 2013



PROJETO BURITI
Português | Matemática
Ciências | História | Geografia



PROJETO PITANGUÁ
Português | Matemática
Ciências | História | Geografia



PORTUGUÊS
Escrita, Leitura e Oralidade
Débora Vaz | Elody Nunes
Moraes | Rosângela Veliago



MATEMÁTICA
Imenes, Lellis e Milani
Luiz Márcio Imenes | Marcelo
Lellis | Estela Milani

Folheie os livros no site e confira nossos serviços em:
www.modernadigital.com.br

Moderna
Fazendo escola com você