

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

CENTRO DE EDUCAÇÃO

CATALOGANDO IDEIAS



Catarina Carneiro Gonçalves
Viviane De Bona
Ana Beatriz Gomes Guerra
Caroline Evaristo Paraiso da Silva
Ellen Damonys Pereira da Silva
Jéssica Vitória da Conceição Justino
Kizzy Lages Batista da Silva
Victória Guilherme Pereira Silveira
Vitória Cristina da Silva



volume 1

Elaboração do Catalogando Ideias

Docentes da UFPE:

Catarina Carneiro Gonçalves

Viviane De Bona

Estudantes da UFPE:

Ana Beatriz Gomes Guerra - Pedagogia

Caroline Evaristo Paraiso da Silva - Pedagogia

Ellen Damonys Pereira da Silva - Pedagogia

Jéssica Vitória da Conceição Justino - Pedagogia

Kizzy Lages Batista da Silva - Pedagogia

Victória Guilherme Pereira Silveira - Licenciatura em Letras/Português

Vitória Cristina da Silva - Pedagogia

CATALOGANDO IDEIAS

V. 1

Recife

Centro de Educação da UFPE

2020



Disponível também em: <https://ficadicadoce.wordpress.com/>
e <https://attena.ufpe.br>

Catálogo na fonte:
Bibliotecária Katia Maria Tavares da Silva, CRB4-1431

C357	Catalogando ideias [recurso eletrônico] / organização: Catarina Carneiro Gonçalves... [et al.]. – Recife : Centro de Educação da UFPE, 2020. Conteúdo: v.1. As brincadeiras e o corpo, as brincadeiras e as emoções e as brincadeiras e o mundo A publicação é uma proposta dentro das Ações do Centro de Educação da UFPE, no cenário de isolamento social provocado pela pandemia da COVID-19. Disponível em: https://ficadicadoce.wordpress.com/ e https://attena.ufpe.br/ ISBN 978-65-00-18722-9 (v. 1 : online) ISBN 978-65-00-18713-7 (v.1 : broch.) 1. Brinquedos educativos. 2. Educação de crianças. 3. Crianças - Desenvolvimento. 4. Brincadeiras – Aspectos psicológicos. I. Bona, Viviane de. III. Título. 371.3079 CDD (22.ed.)
------	---

Universidade Federal de Pernambuco

Centro de Educação

Reitor

Alfredo Macedo Gomes

Direção do Centro de Educação

Ana Lúcia Felix dos Santos

Vice-Reitor

Moacyr Cunha de Araújo Filho

Vice

Tatiana Cristina dos Santos de Araújo

Diagramação, Capa e Ilustração: Victória Guilherme Pereira Silveira

Revisão textual: Mariana Andrade Gomes

Normalização: Katia Maria Tavares da Silva

Apoio: PROPG e PROEXC/UFPE

Centro de Educação – Avenida Acadêmico Hélio Ramos, S/N 50.670-901- Cidade Universitária – Recife- Pernambuco



SUMÁRIO

1 CATALOGANDO IDEIAS	5
1.1 De onde surgiu nossa ideia?	5
2 CATALOGANDO A QUARENTENA	7
3 AS BRINCADEIRAS E O CORPO	10
3.1 Equilibrando-Se Pelo Caminho	11
3.2 Imitando Os Animais	13
3.3 Balões No Ar	14
3.4 Jogo De Argolas.....	15
3.5 Pés De Latas	16
4 AS BRINCADEIRAS E AS EMOÇÕES.....	17
4.1 Falando Sobre Sentimentos	18
4.2 Urna Dos Sentimentos	19
4.3 Pensando Sobre Empatia Com A Raposa E A Cegonha	20
4.4 Semáforo De Emoções	22
4.5 Pote Da Calma.....	24
5 AS BRINCADEIRAS E O MUNDO	25
5.1 Inventando Com Feijões	26
5.2 Dicionário Ilustrado	27
5.3 Brincando Com Sombras: Projeção Com Rolos De Papel.....	28
5.4 Massinha De Modelar Caseira.....	29
5.5 Pergaminho	30
REFERÊNCIAS.....	31



1 CATALOGANDO IDEIAS

1.1 De onde surgiu nossa ideia?

Toquinho nos disse, em Aquarela, que o futuro, “sem pedir licença muda a nossa vida e depois convida a rir ou chorar”. Este trecho da canção ilustra bem o momento que vivemos, no qual somos pilotos tentando conduzir uma aeronave que ninguém sabe bem onde vai dar.

Como todo momento de instabilidade, precisamos nos unir para juntos (mesmo que distantes), conseguirmos continuar numa linda passarela, ajudando estudantes para que caminhem neste mundo, construindo novas relações e experiências, ‘que não mais descolorirá’.

Nesta construção, vamos nos imaginar em um avião quando, em caso de emergência, precisamos colocar a máscara primeiro em nós e, só em seguida, ajudar as pessoas ao nosso lado.

O **Catalogando Ideias** nasce como uma espécie de máscara protetora, a fim de ajudar a criatividade do adulto a respirar neste momento tão tenso. Através desta ação, docentes, técnicos(as) e estudantes dos Cursos de Licenciatura do Centro de Educação da Universidade Federal de Pernambuco estão propondo ideias para que diversas pessoas possam realizar novas experiências em suas casas.

Atenção, não são atividades para que pais e mães se tornem os(as) professores(as) de seus(suas) filhos(as), agindo como se nada estivesse acontecendo e fosse possível seguir ensinando e aprendendo naturalmente. São propostas de experiências de natureza lúdica, com objetivo de levar aos lares o direito das crianças de vivenciarem suas infâncias, o que ajudará na construção de um clima menos tenso, favorecendo a melhoria da qualidade da relação adulto-criança e, conseqüentemente, a saúde mental de todos(as).



Esperamos que estas ideias ajudem as famílias a levantar novos voos, cuidando, sobretudo, do desenvolvimento global das crianças, compreendendo as dimensões físicas, cognitivas, afetivas, morais e relacionais dos pequenos e pequenas. Para isso, neste são abordadas propostas que explorem todas as faces que constituem as crianças, compreendendo que elas são seres completos e complexos. Isso significa dizer que as dimensões motora e cognitiva, por exemplo, incidem diretamente no aspecto emocional. Portanto, ofertamos neste primeiro volume do catálogo experiências desafiadoras, instigantes, que movimentam o corpo de maneira ativa para que as emoções das crianças possam ser cultivadas e expressadas com coerência.



2 CATALOGANDO A QUARENTENA

Durante este período de isolamento social, muitas famílias têm externado a preocupação sobre o que fazer com as crianças em casa. Compreendendo o enorme desafio que enfrentamos e, ainda, reconhecendo que brincar e experimentar momentos lúdicos em casa é o que há de mais importante nesta quarentena, docentes, técnicos(as) e estudantes do Centro de Educação da Universidade Federal de Pernambuco se reuniram para **CATALOGAR IDEIAS.**

Desta união surgiu este material, cujo conteúdo, propostas brincantes, buscam ajudar a lidar com esta tensão potencializada pelo distanciamento que vivemos e, ainda, possibilitar às crianças a se movimentarem e se divertirem. Defendemos, ainda, que as experiências aqui presentes podem colaborar na construção de um ambiente sociomoral cooperativo nos diversos lares, posto que as crianças poderão pensar sobre cooperação, compartilhamento e socialização, mesmo que limitadas à relação adulto-criança.

Sobre isso, De Vries e Zan (1998, p. 51), destacam que os “adultos determinam a natureza do ambiente sociomoral no qual a criança pequena vive, através das interações diárias”. Com isso, ressaltamos a importância do cuidado com as interações nas propostas direcionadas às crianças, posto que serão nestas relações que estas aprenderão sobre o mundo, identificando se as relações são seguras ou perigosas, carinhosas ou hostis, coercivas ou cooperativas, satisfatórias ou insatisfatórias. Mais do que brincar, as crianças, enquanto brincam, aprendem a viver.

Vale considerar que o brincar é a ação principal do cotidiano da criança e, nessa experiência, é possível tomar decisões, interagir, criar, expressar emoções, relaxar, explorar a imaginação, cultivar momentos de prazer, desenvolver habilidades e linguagens, conhecer a si, usar as capacidades de seu corpo através dos sentidos e movimentos, lidar com problemas e desafios. Na ação livre do brincar há uma mobilização de significados que se relaciona diretamente com a cultura da infância, por isso, a brincadeira é um instrumento de direito da

criança; brincando, ela aprende, desenvolve-se de maneira integral e cresce humanamente – ao seu modo, no seu ritmo e tempo, e, em respeito à sua particularidade como sujeito(a), permitindo ser a criança que ela é.

Considerando que validamos a concepção epistemológica de criança proposta pelo parecer CNE/CEB nº 20/09 (BRASIL, 2009), cujo texto afirma que os pequenos e as pequenas são sujeitos(as) históricos(as) e de direitos que se desenvolvem nas interações, relações e práticas cotidianas a eles e elas disponibilizadas e estabelecidas com adultos(as) e crianças.

Para garantir os direitos da infância elegidos pelo referido parecer, a Base Nacional Curricular Comum (BRASIL, 2017), documento norteador dos currículos da Educação Básica em nosso país, destaca que as crianças (até cinco anos) precisam ter seus direitos garantidos: brincar, conviver, participar, explorar, conhecer-se e expressar.

Este mesmo documento, fazendo referência às crianças maiores (a partir de seis anos), explora a brincadeira em todos os componentes curriculares dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, trazendo com destaque no componente curricular de Educação Física através da unidade temática de “Brincadeiras e Jogos” e na disciplina de Língua Portuguesa a brincadeira como eixo da vida cotidiana.

Nestes trilhos estarão as sugestões aqui postas, debruçando-se sobre três eixos norteadores que possibilitarão a garantia dos direitos apresentados e a construção de um ambiente sociomoral cooperativo: As Brincadeiras e o Corpo; As Brincadeiras e as Emoções; As Brincadeiras e o Mundo.

No eixo **Brincadeiras e o Corpo** proporemos experiências brincantes através das quais as crianças possam diversificar e ampliar suas possibilidades de acesso às produções culturais, estimulando o desenvolvimento de suas experiências corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas e relacionais.



No segundo eixo, as **Brincadeiras e as Emoções**, proporemos experiências focadas nos sentimentos infantis, ajudando as crianças a se conhecerem ao mesmo tempo em que constroem suas identidades pessoais a partir de imagens positivas de si e de experiências de autocuidado, utilizando diferentes linguagens.

No último eixo, as **Brincadeiras e o Mundo**, proporemos experiências centradas na exploração do mundo físico e sensorial, a partir de situações lúdicas que ampliem as percepções infantis a respeito dos sons, das formas, das texturas, das histórias do mundo, dos elementos da natureza, ampliando as experiências infantis em torno da cultura, das artes e das variadas ciências.

Esperamos que gostem das propostas aqui apresentadas, cujo objetivo central foi catalogar ideias interessantes que respeitem, acima de tudo, as diferentes infâncias que atravessam este momento de isolamento social, favorecendo as famílias, em interação, através de uma ferramenta que contribua para a vivência de experiências saudáveis em um momento tão atípico na vida das crianças.

Profª Catarina Carneiro Gonçalves

Mai, 2020



3 AS BRINCADEIRAS E O CORPO

Neste eixo consideramos que os corpos e os movimentos infantis constituem uma linguagem com a qual as crianças se expressam, comunicam-se e aprendem sobre si e sobre o outro. Por isso, destacamos que não pensamos atividades para serem realizadas para as crianças, mas, sim, propostas para serem vivenciadas com e/ou pela criança.



3.1 EQUILIBRANDO-SE PELO CAMINHO¹

Objetivo: Brincar seguindo diferentes orientações de deslocamento corporal, tais como “em frente” e “atrás” em jogos que envolvam comandos dos adultos.

Idade indicada: Crianças a partir de 3 anos.

Materiais necessários:

- Chão;
- Fita adesiva de qualquer cor (utilizar material disponível em casa).



Descrição da experiência: Cole fita adesiva em linha reta no chão para que a criança pratique a caminhada e o equilíbrio em linha reta. Primeiro, deixe-a caminhar livremente. Quando ela estiver mais equilibrada, comece a desafiá-la dando comandos para que se desloque dando tantos passos para frente ou para trás.

No dia seguinte, continue a proposta ampliando o circuito. Também é importante favorecer o deslocar-se por outros movimentos além da linha reta. Para isso, elabore zig-zag ou ondas para que as crianças possam explorar outras necessidades de equilíbrio. Outra possibilidade é colocar, também, obstáculos pelo circuito, a fim de que as crianças possam transpô-los e continuar se equilibrando. Para isso, faça uso de objetos disponíveis em casa, tais como mesas, cadeiras, almofadas. A partir destes objetos proponha comandos de direção: subir nas cadeiras, arrastar-se com as almofadas, etc.

¹ Proposta adaptada das brincadeiras de circuitos registradas pelo site Tempo Junto (CIRCUITO, 2020).

É sempre importante ir observando o que as crianças já conseguem fazer sozinhas, para ir propondo desafios que elas consigam fazer caso sejam ajudadas. Um exemplo disso seria: os mais velhos, já equilibrados, poderiam fazer o circuito controlando uma bola com pequenos chutes ou um limão em uma colher. Os mais novos, ainda desenvolvendo esta motricidade e equilíbrio, poderiam apenas andar no circuito sem outro dificultador. Deste modo, os adultos podem agregar diferentes crianças na mesma proposta, caso a família seja formada por diferentes faixas etárias.



3.2 IMITANDO OS ANIMAIS

Objetivo: Participar de jogos de faz de conta, assumindo determinadas posturas corporais que delineiam papéis.

Idade indicada: 2 a 4 anos.

Materiais necessários:

- Uma caixa de papelão quadrada (um cubo);
- Imagens de quatro animais que a criança tiver demonstrado interesse previamente.

Descrição da experiência: Utilizando uma caixa de papelão, produza um dado de animais. Jogue-o para cima e, cada vez que cair um animal, estimule a criança a imaginar os movimentos e os sons dos animais. Exemplo: faz de conta que é um cachorro. Com o comando a criança deverá latir, caminhar como cachorro, brincar como cachorro e expressar os movimentos que este animal poderia fazer. Primeiro deixar a criança demonstrar o que já sabe a respeito deste animal. Em seguida, apresentar outras possibilidades, mediando-as. Quando a criança explorar bastante os quatro animais dos dados, eles poderão ser substituídos por outros que se movimentem de outras formas, estimulando sempre a participação infantil. Caso hajamais de uma criança em casa, proponha corrida dos animais, de modo que elas tenham que se deslocar imitando uma minhoca, um peixe, um gato, etc.



Outra proposta que poderá ser feita com esta atividade é incentivar a criança para que escolha um animal que queira imitar a fim de que o adulto possa adivinhar. Esta proposta, além de estimular os movimentos, favorece bastante a imaginação criativa.

3.3 BALÕES NO AR²

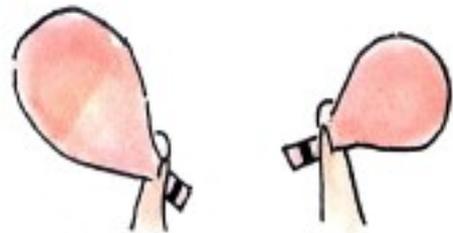
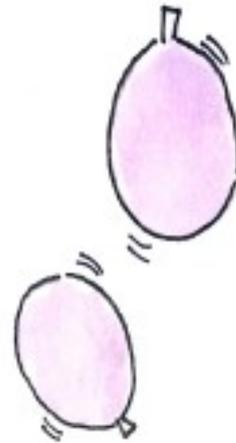
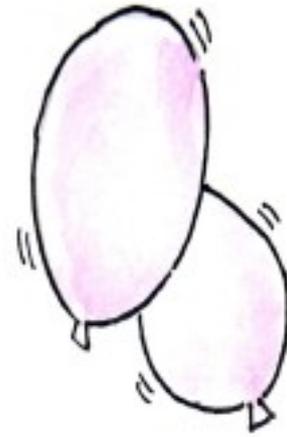
Objetivo: Explorar a motricidade ampla a partir de situações desafiadoras.

Idade indicada: 3 a 6 anos.

Materiais necessários:

- Bexigas;
- Pedacos de papelão mais firmes.

Descrição da experiência: Utilizando um pedaço do papelão produza, com a criança, raquetes. Os pequenos poderão, durante a produção, pintar, colar imagens e personalizar a raquete como queiram. Em seguida, encha bexigas e comece a jogar para cima. O adulto e a criança deverão manter as bolas no alto fazendo uso da raquete e não das mãos. Esta proposta ajuda a criança a coordenar os movimentos da raquete e o objetivo de manter as bolas no alto, favorecendo a otimização da coordenação visomotora.



² Proposta adaptada a partir das brincadeiras registradas pelo site Tempo Junto (PRATOS..., 2020).

3.4 JOGO DE ARGOLAS³

Objetivo: Manipular diferentes objetos, enrolando, colocando e segurando.

Idade indicada: 1 ano e 6 meses a 4 anos.

Materiais necessários:

- Jornal;
- Fita adesiva;
- Cadeira.

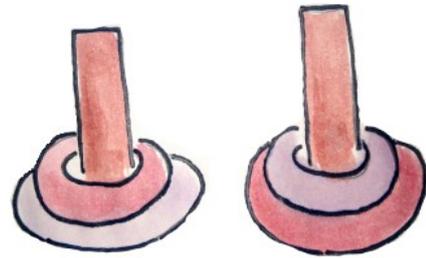
Descrição da experiência: Enrolando os jornais produza argolas de papel. Cubra os papéis com fita adesiva para que as argolas fiquem mais firmes. As crianças poderão enrolar os papéis e as fitas, recorrendo a ajuda dos adultos apenas quando necessário.

Após a confecção das argolas, vire uma cadeira de cabeça para baixo e estimule as crianças a lançarem as argolas nos pés das cadeiras. Primeiro, sobretudo com as mais novas, pode ser trabalhado o colocar as argolas. Já as mais velhas podem ser desafiadas a lançar as argolas. O

Vamos jogar



Fonte: Learning 4 Kids (LET'S PLAY, 2020).



O que você precisa?



Fonte: Learning 4 Kids (WHAT YOU..., 2020).

importante é sempre observar o que as crianças já fazem sozinhas, favorecendo outras conquistas para o desenvolvimento.

³ Brincadeira apresentada no site Learning 4 Kids. (HOMEMADE..., 2020).

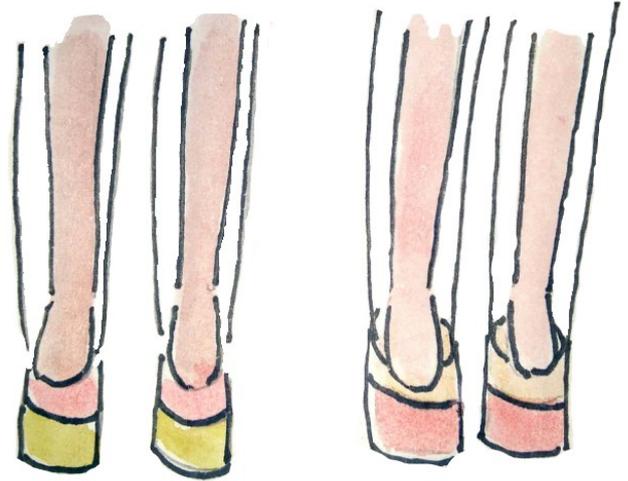
3.5 PÉS DE LATAS⁴

Objetivo: Equilibrar-se em cima de objetos.

Idade indicada: A partir de 6 anos.

Materiais necessários:

- Latas de leite;
- Tintas;
- Papéis coloridos;
- Cordão grosso (ou cadarço antigo, corda de varal, etc.).



Descrição da experiência: Separe e limpe latas de tinta. Chame as crianças e personalizem as latas usando tintas, pedaços de papel ou outros objetos que tenham em casa. Lembrem-se as crianças irão subir na parte de baixo das latas. Por isso, os adultos deverão furar as latas e pedir que as crianças passem o cordão pela parte de baixo, amarrando-o com um nó. Segurando os cordões, as crianças deverão caminhar pela casa, mantendo o equilíbrio em cima da lata.

Uma questão importante é que muitas crianças, na contemporaneidade, ainda não sabem dar laços ou fazer nós. Este pode ser um importante momento para que conquistem esta autonomia.

⁴ Brincadeira apresentada no Portal do Professor do Ministério da Educação (SILVA JUNIOR, 2020).

4 AS BRINCADEIRAS E AS EMOÇÕES

Neste segundo eixo apresentamos sugestões de experiências focadas no desenvolvimento afetivo das crianças, dando ênfase ao trabalho com a expressão dos sentimentos infantis, objetivando o favorecimento do autoconhecimento e da construção de identidades pessoais a partir de imagens positivas de si e de experiências de autocuidado que façam uso de diferentes linguagens.



4.1 FALANDO SOBRE SENTIMENTOS

Objetivo: Nomear e reconhecer sentimentos e emoções.

Idade indicada: 5 a 10 anos.

Materiais necessários:

- Folhas de papel sulfite;
- Cola;
- Tesoura;
- Revistas com imagens de pessoas expressando sentimentos.



Descrição da experiência: Recorte as imagens e as apresente às crianças. Peça que observem e digam o que as personagens estão sentindo. Conversem bastante sobre os sentimentos, perguntando aos pequenos e às pequenas:

- Vocês já se sentiram assim? Quando? O que fazem quando estão assim? E na quarentena, o que tem te deixado assim?

O mais importante desta proposta é, justamente, a possibilidade de pensar sobre o que sentem e o que fazem para lidar com o sentimento. Após toda conversa, peça que a criança escolha as imagens que ilustram como ela se sente na quarentena. Construam um cartaz com as gravuras e as explicações aos sentimentos.



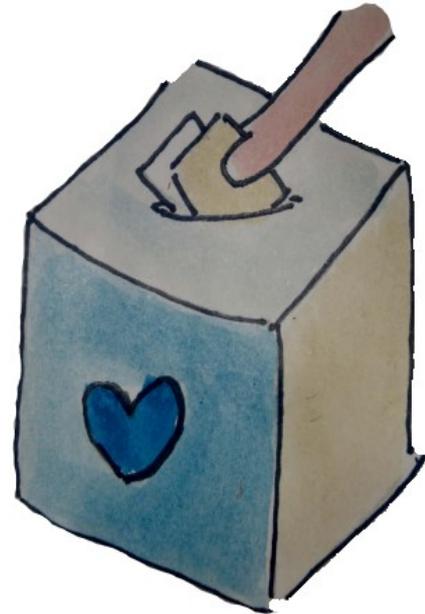
4.2 URNA DOS SENTIMENTOS⁵

Objetivo: Expor sentimentos e compartilhá-los.

Idade indicada: 6 a 10 anos.

Materiais necessários:

- Uma caixa;
- Lápis de cor;
- Papéis;
- Canetas.



Descrição da experiência: Usando uma caixa, confeccione com as crianças uma urna, na qual serão depositadas as emoções. Esse objeto poderá ficar sempre em um local da sala, no qual as crianças possam nele colocar desenhos, palavras ou textos sobre como se sentem: alegres, tristes, entediadas, etc.

No final do dia a família pode se reunir ao redor da urna, abrir a caixa e conversar sobre os sentimentos do dia. Esta é mais uma forma das crianças reconhecerem o que sentem e manifestam emoções guardadas neste momento tão desafiador.

É importante ressaltar que as crianças possuem o direito de sentir o que sentem. Por isso, esta não é uma proposta para que os adultos emitam julgamentos ou banalizem os sentimentos infantis. Por isso, é importante não avaliar os sentimentos, mas ajudar as crianças a compreenderem os próprios sentimentos.

⁵ Brincadeira apresentada por Tognetta (2015).

4.3 PENSANDO SOBRE EMPATIA COM A RAPOSA E A CEGONHA

Objetivo: Discutir sentimentos e favorecer a empatia.

Idade indicada: 6 a 10 anos.

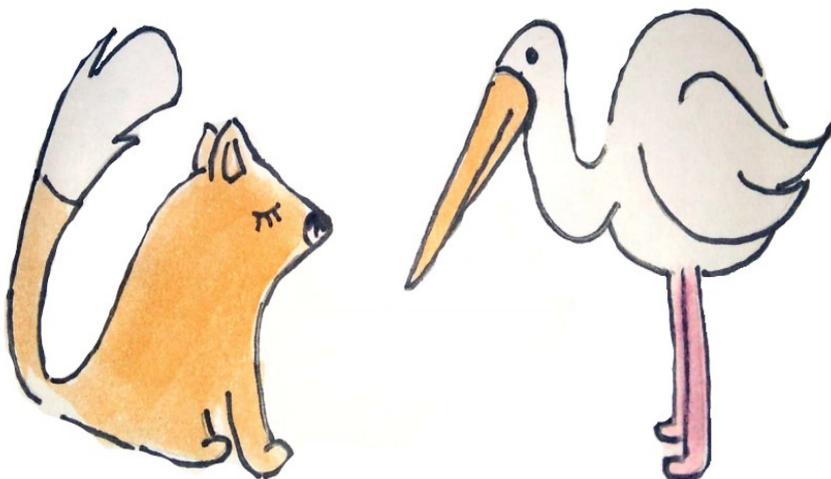
Materiais necessários:

- Fábula de Esopo: *A Raposa e a Cegonha*.

Descrição da experiência: Conte a história da Raposa e da Cegonha para as crianças.

Elas gostam muito de ouvir histórias, sobretudo quando elas são marcadas por emoção. Para isso, o adulto deve ler a história algumas vezes antes de contar para as crianças, a fim de se preparar para traduzir as emoções das personagens do texto e encantar os pequenos durante a contação.

Após a contação, é importante não tomar partido, ajudando as crianças a reconhecerem e compreenderem os diversos pontos de vista da raposa e da cegonha. Dê oportunidade para que as crianças proponham outras soluções para o conflito entre os animais e pensem, juntos, em outras formas de ação para a Raposa e a Cegonha, validando o sentimento dos outros.



A Raposa e a Cegonha⁶

Um dia a raposa convidou a cegonha para jantar. Querendo pregar uma peça na outra, serviu sopa num prato raso. Claro que a raposa tomou toda a sua sopa sem o menor problema, mas a pobre cegonha, com seu bico comprido, mal pôde tomar uma gota. O resultado foi que a cegonha voltou para casa morrendo de fome. A raposa fingiu que estava preocupada, perguntou se a sopa não estava do gosto da cegonha, mas a cegonha não disse nada. Quando foi embora, agradeceu muito a gentileza da raposa e disse que fazia questão de retribuir o jantar no dia seguinte.

Assim que chegou, a raposa se sentou lambendo os beiços de fome, curiosa para ver as delícias que a outra ia servir. O jantar veio para a mesa numa jarra alta, de gargalo estreito, na qual a cegonha podia beber sem o menor problema. A raposa, amoladíssima, só teve uma saída: lambe as gotinhas de sopa que escorriam pelo lado de fora da jarra. Ela aprendeu muito bem a lição. Enquanto ia andando para casa, faminta, pensava: “Não posso reclamar da cegonha. Ela me tratou mal, mas fui grosseira com ela primeiro.”

MORAL DA HISTÓRIA: trate os outros tal como deseja ser tratado.

(LA FONTAINE, 2005)

⁶ La Fontaine (2005).

4.4 SEMÁFORO DE EMOÇÕES⁷



Objetivo: Identificar a presença das emoções e mediá-las nas ações.

Idade indicada: A partir dos 5 anos.

Materiais necessários:

- Placa de papelão;
- Tinta guache nas cores vermelha, amarela e verde;
- Estilete (para manipulação de adulto);
- Um copo.

Descrição da experiência: Com ajuda do copo, marque três círculos enfileirados no papelão, imitando um semáforo. Em seguida, o adulto irá, cuidadosamente, utilizar o estilete para recortar os círculos, mantendo-os inteiros. Peça para a criança pintar cada um nas cores do semáforo de trânsito e os espere secar completamente. Depois, converse com a criança sobre o que indica cada cor no semáforo das ruas da cidade. Certamente, a criança fará a correspondência da cor vermelha para PARAR, a cor amarela para ter ATENÇÃO e a cor

verde para SEGUIR. A partir dessa alusão, o adulto pode ajudar a criança a guiar suas ações em um episódio emocional. Por exemplo, se a criança estiver com raiva, convide-a a ativar o vermelho do semáforo (encaixando o círculo vermelho no orifício perfurado na placa de papelão), alertando-a que é hora de PARAR. Nesse estágio, faça exercícios de respiração calma e profunda,

⁷ Proposta apresentada por Kusché e Greenberg (2012).

a fim de minimizar a impulsividade da emoção sentida pela criança. Passada a primeira fase, peça para a criança modificar o semáforo para a cor amarela. Essa etapa solicita ter ATENÇÃO, e, nessa circunstância, o adulto deve pedir para que a criança esteja atenta ao que está sentindo no corpo, percebendo as sensações físicas e ajudando a criança a dar nome ao que sente. Identificando a emoção, é hora de conversar sobre o que é possível fazer com ela (a criança deve perguntar a si: “o que posso fazer para me sentir melhor?”). É importante pensar em ações possíveis de serem realizadas, sempre dando espaço para que a criança elucide seu pensamento de maneira autônoma. Escolhida a melhor ação, é hora de SEGUIR, alterando, assim, a cor do semáforo para a verde. O semáforo das emoções pode ser utilizado como uma ferramenta na resolução de conflitos intra e interpessoais que a criança possa estar enfrentando. Deixe-o sempre acessível, a fim de que a criança possa manuseá-lo quando desejar. Você pode, também, criar situações fictícias para que a criança dramatize as etapas a serem seguidas, oportunizando a vivência da mediação emocional.



4.5 POTE DA CALMA⁸

Objetivo: Despertar a calma em situações de estresse emocional.

Idade indicada: Livre.

Materiais necessários:

- Garrafa PET ou pote transparente com tampa;
- Água;
- Glitter, lantejoulas ou pequenas bolinhas feitas com papel alumínio;
- Uma colher de sopa de xampu transparente;
- Fita adesiva.



Descrição da experiência: Coloque o glitter (ou outro material indicado) dentro da garrafa e complete-a com água e com o xampu. O xampu deixará o movimento do glitter mais fluido. Em seguida, vede bem envolvendo a tampa com fita adesiva. Se quiser, pode pingar gotas de tinta guache para deixar a água colorida. Está pronto! O pote da calma funciona como uma âncora visual para que, através da sensorialidade, a criança foque sua atenção no movimento do brilho presente na água, minimizando a agitação física causada pelo estresse emocional vivenciado.

Pote da calma



Fonte: Dentro da história (2020).

⁸ Proposta apresentada no site Dentro da História (POTE..., 2020).

5 AS BRINCADEIRAS E O MUNDO

Ao pensarmos em propostas para que as crianças explorem o mundo é muito importante que o adulto ofereça aos pequenos e às pequenas oportunidades para que investiguem e percebam questões acerca do mundo e delas mesmas. Vale destacar que as crianças pensam agindo concretamente sobre os objetos. Isso significa dizer que através da ação do testar, de usar suas capacidades, que o pensamento da criança vai se desenvolvendo.

Dessa forma, mãos à obra e crianças em ação.



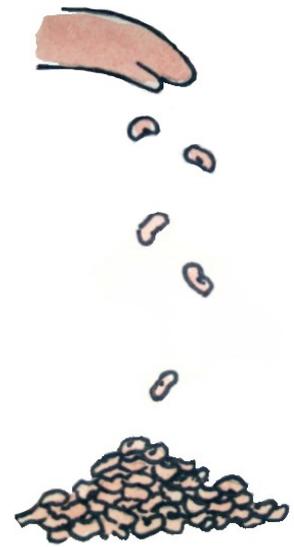
5.1 INVENTANDO COM FEIJÕES

Objetivo: Estimular a criatividade e criar.

Idade Indicada: 4 a 6 anos.

Materiais Necessários:

- Feijão.



Descrição da Experiência: Que tal na hora de preparar o

almoço ou jantar convidar as crianças para ajudar a separar o feijão antes de colocá-lo para cozinhar? E se no decorrer dessa tarefa for proposta uma brincadeira?! Então poderá ser realizada uma interação e um momento de criatividade com uma textura diferenciada. Convide a criança para criar figuras e diferentes formatos com os feijões... podem ser trabalhadas, inclusive, as letras que compõem o nome da criança ou de objetos que desejarem. Através dessa brincadeira estaremos desenvolvendo a imaginação e a criatividade sem contar que as crianças se sentirão muito motivadas e realizadas em se transformarem em ajudantes na preparação das refeições.

Obs.: Não esqueçam de ter atenção caso as crianças sejam pequenas. Pois, o feijão é um objeto que facilmente pode ser levado à boca, ao nariz ou ao ouvido, causando acidentes.

Menina brincando com feijões



Fonte: Bona (2020).



5.2 DICIONÁRIO ILUSTRADO

Objetivo: Refletir sobre a sonoridade inicial das palavras.

Idade indicada: A partir de 6 anos.

Materiais Necessários:

- Revista;
- Cola;
- Tesoura.



Descrição da Experiência: Para compreender o mundo em sua volta, as crianças começam a ter curiosidade sobre a escrita das palavras e possuem interesse em identificar os sons. Para ajudar a identificar palavras que iniciam com a mesma letra, utilizando revistas, tesoura, cola e papel ofício, pode ser criada uma espécie de dicionário ilustrado. Você pode começar pelas letras de interesse da criança e ajudar a localizar imagens que iniciam com a letra definida falando em voz alta os sons. Todas as imagens encontradas serão coladas em uma folha, indicando a letra inicial. Ao reunir as folhas terá a composição de um livro-dicionário ilustrado. Se for possível faça com toda as letras do alfabeto e não precisa fazer todas no mesmo dia para não ficar cansativo.

Menina colando figuras



Fonte: Vasconcellos (2020).

5.3 BRINCANDO COM SOMBRAS: PROJEÇÃO COM ROLOS DE PAPEL⁹

Objetivo: Brincar no escuro e criar histórias com os personagens confeccionados.

Idade indicada: Livre.

Materiais necessários:

- Rolos de papel toalha, alumínio ou filme, podendo utilizar, também, embalagens em forma de tubo ou enrolar um papel cartão em formato cilíndrico;
- Lanterna de aparelho celular;
- Fita adesiva ou liga;
- Saco plástico transparente ou papel filme;
- Marcador permanente.

Descrição da Experiência: Pegue o saco plástico e recorte em quadrados, cujo tamanho dê para cobrir a abertura do rolo de papel. Em seguida, desenhe os personagens e os objetos para as cenas de sua história. Feito isso, fixe o plástico desenhado na abertura do rolo com ajuda da fita adesiva ou de uma liga (ver imagens abaixo). Escolha um ambiente escuro e acenda a lanterna do aparelho celular. Pronto! Agora é só projetar em uma parede e se divertir.



Brincando com sombras



Fonte: Associação de Ludotecas do Porto (2020a).

⁹ Proposta publicada na página do Facebook da Associação de Ludotecas do Porto (2020b).

5.4 MASSINHA DE MODELAR CASEIRA¹⁰

Objetivo: Explorar a sensorialidade e o potencial criativo.

Idade indicada: A partir de 3 anos.

Materiais necessários:

- 1 copo de farinha de trigo;
- ½ copo de sal;
- ½ copo de água;
- Um dedo de óleo;
- Beterraba.



Descrição da Experiência: Convide a criança para a produção da massinha e separe os ingredientes necessários, despejando em uma bacia, primeiramente, a farinha e o sal. Em seguida, adicione a água e o óleo. Se ficar muito mole, acrescente mais um pouco de farinha; se ficar seca demais, coloque um pouco de água. Alcançando a textura de uma massa de modelar, corte a beterraba em rodela e passe-as na massa, a fim de tingi-la. A massa de modelar está pronta e pode ser conservada em um pote fechado, na geladeira, por 10 dias.

Massinha caseira



Fonte: Blog da Mamãe Sustentável (MASSINHA CASEIRA, 2020).

¹⁰ Proposta apresentada pelo Blog da Mamãe Sustentável (ATIVIDADE..., 2020).

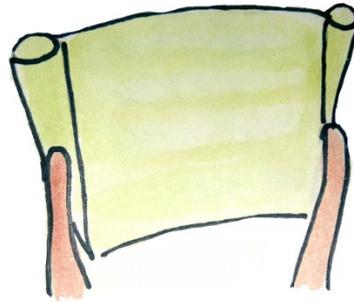
5.5 PERGAMINHO¹¹

Objetivo: Explorar os sentidos e a imaginação no mundo do faz-de-conta.

Idade indicada: Livre.

Materiais necessários:

- Papel canson (ou qualquer papel um pouco mais grosso que o A4 comum);
- Café;
- Água;
- Garrafa PET.



Descrição da experiência: Amasse o papel, depois o estique e rasgue as bordas de forma irregular. Pegue um pouco de café solúvel com água, ou o resíduo do pó de café que fica no filtro após ser coado, e espalhe por todo papel. Espere secar. Depois de seco é só usar a imaginação! Pode desenhar um mapa para uma caça ao tesouro, escrever uma mensagem enigmática e colocar em uma garrafa para o pirata encontrá-la no mar. Vale tudo no mundo da fantasia!

PERGAMINHO



Fonte: Página do Instagram Coração Craft (PERGAMINHO, 2020).

¹¹ Atividade apresentada na publicação do Instagram Coração Craft (CORAÇÃO CRAFT, 2020).

REFERÊNCIAS

- ASSOCIAÇÃO DE LUDOTECAS DO PORTO. **Brincando com sombras**. [S. l.], 8 abr. 2020. Facebook: Associação de Ludotecas do Porto. Disponível em: <https://www.facebook.com/AssociacaoLudotecasPorto/photos/pcb.2451548524946846/2451546478280384/?type=3&theater>. Acesso em: 25 abr. 2020a. 3 imagens digitais.
- ASSOCIAÇÃO DE LUDOTECAS DO PORTO. **Projeções com rolos de papel: sombras**. 8 abr. 2020. Facebook: Associação de Ludotecas do Porto Disponível em: <https://www.facebook.com/AssociacaoLudotecasPorto/posts/2451548524946846>. Acesso em: 25 abr. 2020b.
- ATIVIDADE para as férias: massinha caseira. [S.l.], 14 dez. 2015. Blog: Blog da Mamãe Sustentável. Disponível em: <https://blogdamamaesustentavel.wordpress.com/tag/massinha-de-modelar/>. Acesso em: 25 abr. 2020.
- BONA, Viviane de. **Menina brincando com feijões**. Recife: [s.n], 2020. 1 imagem digital, formato jpeg.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 20 de abril de 2020.
- BRASIL. **Parecer CNE/CEB nº 20**. Brasília: Conselho Nacional de Educação, 2009. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/pceb020_09.pdf. Acesso em: 20 de abril de 2020.
- CIRCUITO. Disponível em: <https://www.tempojunto.com/?s=circuito>. Acesso em: 21 abr. 2020.
- DENTRO da história. 1 imagem digital. Disponível em: <https://www.dentrodahistoria.com.br/blog/entretenimento-e-diversao/brincadeiras-e-atividades/como-acalmar-crianca-pote-da-calma/>. Acesso em: 28 abr. 2020.
- DE VRIES, Rheta. ZAN, Betty. **A ética na educação infantil: o ambiente sócio-moral na escola**. Porto Alegre: Artmed, 1998.
- CORAÇÃO craft. [S.l.], 23 abr. 2020. Instagram: Coração Craft. Disponível em: https://www.instagram.com/p/B_V3UgKj2Q-/. Acesso em: 7 maio 2020.
- LA FONTAINE, Jean de. **Fábulas**. São Paulo: Martin Claret, 2005.
- HOMEMADE rings for throwing games. Disponível em: <https://www.learning4kids.net/2015/06/07/early-years-throwing-skills-game/>. Acesso em: 15 abr. 2020.

KUSCHÉ, C.; GREENBERG, M. **Educação emocional e relacional para crianças**: pensamento, afetividade e trabalho com habilidades sociais. Recife: Instituto de Formação Humana, 2012. Tradução Instituto de Formação Humana.

LET'S play. 1 imagem digital. Disponível em: <https://www.learning4kids.net/2015/06/07/early-years-throwing-skills-game/>. Acesso em: 14 abr. 2020.

MASSINHA caseira. [S. l.], 14 dez. 2015. Blog: Blog da Mamãe Sustentável Disponível em: <https://blogdamamaesustentavel.wordpress.com/2015/12/14/atividade-para-as-ferias-massinha-caseira/>. Acesso em: 25 abr. 2020. 1 imagem digital.

PERGAMINHO. [S.l.], 23 abr. 2020. Instagram: Coração Craft Disponível em: <https://www.instagram.com/coracaocraft/>. Acesso em: 7 maio 2020. 1 imagem digital.

POTE da calma para acalmar a criança: veja como fazer. Disponível em: <https://www.dentrodahistoria.com.br/blog/entretenimento-e-diversao/brincadeiras-e-atividades/como-acalmar-crianca-pote-da-calma/>. Acesso em: 28 abr. 2020.

PRATOS descartáveis viram raquetes para um tênis com bexiga. <https://www.tempojunto.com/2014/04/26/pratos-descartaveis-viram-raquetes-de-bexiga/>. Acesso em: 14 abr. 2020.

SILVA JUNIOR, Moacyr Barreto da. **Jogos de construir**: pés de lata. Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=26859>. Acesso em: 29 abr. 2020.

TOGNETTA, Luciene Regina Paulino. **Bullying**: quem tem medo? São Paulo: Adonis, 2015.

VASCONCELLOS, K. **Menina colando as figuras**. Recife: [s.n], 2020. 1 imagem digital, formato jpeg.

WHAT you will need? 1 imagem digital. Disponível em: <https://www.learning4kids.net/2015/06/07/early-years-throwing-skills-game/>. Acesso em: 14 abr. 2020.



CATALOGANDO
IDEIAS
volume 1

FICA
A DICA
DO CE

APOIO



PROPG

PRÓ-REITORIA DE
PÓS-GRADUAÇÃO

PROEXC

PRÓ-REITORIA
DE EXTENSÃO E CULTURA



CE

CENTRO
DE EDUCAÇÃO



Laboratório de Estudos Pesquisa e Extensão sobre
Infância e Projetos Lúdico-Educacionais Inclusivos

