

## **CURSO DE SITUAÇÕES - PROBLEMAS para estimulação do pensamento**

### **O que é problema?**

Em nossa vida diária dependemos grandemente de hábitos previamente adquiridos que são importantes para o ajustamento. Sem pensar, amarramos os sapatos, escovamos os dentes, penteamos os cabelos, tomamos café e cumprimos as outras operações necessárias para o dia. Enquanto não aparecem condições extraordinárias, nosso estoque é adequado para levar adiante nossas ações. Se não tivéssemos estoque de hábitos ou comportamentos aprendidos nos quais nos basearmos, cada necessidade de agir seria um problema. O que nos faz pensar? Milhares de vezes Paulo entrou no carro de manhã, virou a chave, ligou o motor e foi para o escritório. Ele tornou-se tão habituado a esse esquema de horário que, perder poucos minutos, atrapalhava seu programa diário. Ele não reflete a respeito da seqüência que se estabelece para se lidar com automóveis. Ele executou os atos de ligar o motor, sair de garagem, parar no semáforo etc., tantas vezes, que ele os dominou completamente. Enquanto liga o carro e segue sua rota usual para o escritório, pode se preocupar com problemas do escritório ou meramente meditar. Ele não precisa pensar em como guiar o carro, seus hábitos são coordenados e suaves. Numa determinada manhã, Paulo começou a seguir o mesmo esquema: virou a chave mas o carro não pegou, o motor não funcionava. A partir daí, Paulo teve um problema; seus hábitos não foram suficientes para superar o problema. Precisou procurar algo novo. Pensou em possíveis soluções. Pensou porque encontrou um problema que precisava resolver. O pensamento tem lugar quando o hábito é insuficiente. O pensamento começa na presença de um problema. Entende-se por pensamento a aplicação deliberada da reflexão para a solução de um problema.

Vemos, portanto, que um problema ocorre quando a atenção é bloqueada por um obstáculo que não pode ser removido pelo uso de hábitos já prontos. A situação não é familiar e é confusa para nós; se ela fosse clara, nossas respostas habituais seriam suficientes. O obstáculo pode ser algo presente que precise ser mudado ou algo ausente que precise ser encontrado. Alguns problemas requerem a combinação de pensamento, experimento e observação para sua resolução. Mesmo os resolvidos somente pelo pensamento são geralmente verificados pela experiência.

Todavia, a palavra "problema" traz uma conotação negativa. Quando uma criança vê o adulto triste, aborrecido, nervoso, chorando, já sabe que ele está com algum "problema". Isso passa para o inconsciente e a criança cresce com esse conceito a respeito da palavra. Daí preferirmos usar, no campo da educação, o termo "situação -problema". A aplicação de problemas vem sendo utilizada, no ensino, através dos anos, apenas na área de matemática. No entanto, ela deveria se estender a todas as áreas de estudo, uma vez que todas elas deveriam transmitir o conhecimento não de forma estática, mecanizada, mas de forma dinâmica, através de situações.

### **Tema: Atenção e raciocínio**

1. Tendo várias peças - Blocos Lógicos, por exemplo - e as crianças já tendo trabalhado com eles, começa-se a fazer um sistema de troca com os coleguinhas, dirigido pela Tia que diz: troque por outra peça da mesma cor; troque por outra da mesma forma; troque por outra do mesmo tamanho etc.
2. Distribui-se às crianças quatro cartões, cada um representando um atributo dos blocos lógicos - vermelho, grande, redondo, fino e pede-se à criança para procurar uma peça de Blocos Lógicos correspondente a cada cartão. Depois, pode-se fazer o mesmo trabalho com cartões contendo 2, 3 e até as 4 características ao mesmo tempo.

3. A Tia terá na mão dois cartões, um com desenho de uma nuvem, outro com desenho de um sol. Desenhará um círculo no chão que representará a casa. Quando mostrar a nuvem, todos deverão entrar dentro da casa porque vai chover e, quando a Tia mostrar o sol, todos podem passear, fora do círculo.

4. A Tia mostrará às crianças as plaquetas, com bichos grandes e pequenos, que serão usados pelas crianças e os cartões azul, verde e amarelo que serão usados pela Tia, especificando o que se deve fazer quando a Tia mostrar cada um deles.

Distribuir entre as crianças, plaquetas com cordão que contenham figuras de bichos grandes e pequenos, que deverão ser colocadas no pescoço. Desenha-se no chão um círculo. A Tia terá na mão duas placas - uma azul, quadrada e grande e outra verde, quadrada e pequena. Quando a Tia levantar a placa azul, as crianças que têm plaquetas com bichos grandes deverão ir para dentro do círculo e as outras crianças deverão passear em volta. Quando a Tia mostrar o cartão verde e pequeno, a situação se inverte. Numa terceira situação, quando a Tia mostrar o cartão amarelo, triangular, todos devem passear fora do círculo.

5. Dados dois conjuntos: o das latas e o das tampas, perguntar que outros conjuntos podem formar. (O das latas tampadas)

6. Distribuir entre as crianças. pauzinhos finos e grossos. Dar ordens: quem tem pauzinho grosso dê um passo para a frente etc.

7. Fazer um cartaz com figuras e desenhos coloridos em que apareçam vários objetos da mesma cor, como por exemplo: carro vermelho, menino com laço de fita vermelho, meia vermelha e a criança deverá dizer o nome do que está em vermelho. Repetir com outras cores.

8. Diante de desenhos de objetos conhecidos, a criança é solicitada a identificar as partes que estão faltando.

9. Diante de dois objetos que diferem apenas quanto à pequenos detalhes (inclusive orientação espacial) apontar as diferenças existentes.

10. A Tia representa na lousa, ou em cartaz, estruturas rítmicas de palavras. Através de uma representação gráfica. Identifica a palavra com o símbolo, fazendo isso enquanto fala. Depois, diz a palavra e a criança, à frente dos símbolos, deverá identificar o símbolo correspondente àquela palavra.

11. Repetir o mesmo exercício acima só que fazendo movimentos com as mãos, com os pés, ou com o corpo todo. Por exemplo: mala - abrir e fechar as mãos; pirulito - mexer um dedo por vez; macaco - virar a mão para um lado e para o outro. Posso dizer a palavra e a criança reproduzir o movimento, ou fazer o inverso.

12. Descobrir sílabas em palavras, segundo uma legenda.

- me - melado gamela menina camelo neto dado

Descobrir a mesma sílaba existente em todas as palavras de uma série dada:

- papai - mapa - vatapá - pato - atrapalha - palha.

13. Dominó de botões. Fazer vários cartões coloridos e pregar neles botões coloridos também, mas sem se preocupar em combinar cores. A criança, para montar o dominó, deverá excluir um atributo - cor do cartão ou a quantidade - e deverá associar os cartões

pele atributo não excluído. Por ex: os que têm 2 botões grandes; os que têm 1 botão vermelho (de qualquer tamanho); os que têm cartão azul. A criança deverá dizer qual a característica que levou em consideração.

14. Contar uma estória e combinar com as crianças: sempre que aparecer a palavra "árvore", repetir a palavra e bater palma. Variar a palavra e o tipo de reação, como por exemplo, quando falar a palavra gato, as crianças devem miar.

15. A Tia mostra vários objetos - 2, 3, 4 ou 5 - e coloca-os numa seqüência. A criança observa e depois vira de costas, devendo relacionar os objetos na mesma seqüência. Ex. panela, prato, garfo, colher. Pode-se fazer o mesmo exercício no flanelógrafo.

16. Dispor uma seqüência de objetos ou figuras. A criança deverá observar e dizer o nome de cada um deles. Depois, enquanto a criança vira de costas, a Tia retira um dos objetos e ela deverá dizer qual é que está faltando.

17. Põe-se a classe sentada em círculo. Chama-se uma criança para tampar o rosto. Faz-se sinal a outra criança para que saia da classe e se esconda. A criança que estava com o rosto tampado deverá dizer quem saiu da classe. Quando a criança acertar, chama-se outra e assim por diante.

18. Construir uma cobra com sucata, variando bem a seqüência dos elementos, segundo um critério básico, que deve se repetir. Analisar e distinguir semelhanças e diferenças até descobrir a combinação dos elementos da cobra. Pedir à criança que reproduza a mesma cobra.

19. Jogo do morto-vivo. Quando a Tia diz "morto" a criança deita e quando diz "vivo" a criança fica em pé. Vai-se dizendo várias vezes alternando de diferentes maneiras e quem erra vai saindo.

20. Pular no peixe. Desenhar um peixe grande no chão do parque, ou com giz na classe. Segundo as ordens da Tia as crianças saltarão na cabeça do peixe, no rabo, nas barbatanas, no olho, na boca e na barriga.  
Fazer o mesmo jogo com o corpo humano ou com o corpo de outros animais que se possa desenhar no chão.

21. Fazer um desenho no chão representando uma piscina. A Tia conta uma estória e quando falar dentro da água, todos pulam dentro e quando disser fora da água, todos pulam fora.

22. General. As crianças são os soldadinhos e a Tia é o General. Durante o jogo, os soldadinhos ouvem as ordens dadas pelo General, executando-as em seguida. Estas ordens podem ser: soldado tal, ande até a janela; marche em direção à porta; salte; galope; corra em marcha-ré; toque tambor etc.

23. O boneco de pau. As crianças ficam deitadas no chão bem retinhas, com as pernas e braços bem esticados.

A Tia dirá: os bonecos estão no chão porque a cordinha quebrou.

Vamos consertar as cordinhas?

- levantar um braço bem retinho e durinho;

- levantar o outro braço bem retinho e durinho;

- levantar uma perna... outra perna;  
agora a cordinha quebrou - e todos voltam a ficar deitados no chão. Repetir o exercício, sendo que para as crianças maiores, pode-se empregar a lateralidade.

24. Voa ou não voa. As crianças deverão estar sentadas em círculo no chão com as mãos no joelho. A Tia dirá o nome de um bicho que não voa, por exemplo - O cavalo voa? As crianças deverão ficar com as mãos no joelho e dizer "não". Quando a Tia falar o nome de uma ave - A andorinha voa? As crianças levantam os braços, agitam as mãos e deverão dizer - "voa". Variar com coisas que se movem e que não se movem, como caneca e enceradeira etc.

25. Jogo - ar, terra e mar.

Todos sentados em círculo e a Tia sentada no centro. A Tia jogará a bola para uma das crianças dizendo ar, terra ou mar. Se a Tia disser ar, a criança para quem a Tia jogar a bola terá que dizer algo que existe no ar como avião, helicóptero; quando disser terra, o que tem na terra e quando disser mar, o que tem na água.

26. A Tia ficará no centro da sala e todos olharão para ela. Depois, ficarão de costas e a Tia mudará algo em sua roupa; colocará um chapéu ou tirará um de seus sapatos. E eles terão que descobrir o que foi mudado.

27. Jogo das cores. A Tia colocará vários cartões coloridos - vermelho, amarelo, azul, verde, preto, branco. Todos olharão bem para todos os cartões. Depois fecharão os olhos e a Tia esconderá um deles e as crianças terão que descobrir qual é a cor que falta.

28. Em círculo, sentados no chão, na seqüência - um menino, uma menina - as crianças observam e procuram descobrir o critério que o professor utilizou. Variar os critérios.

29. Jogo do absurdo.

A Tia contará uma estorinha onde existirão vários absurdos como:

Era uma vez uma menina chamada Maricota que era muito limpinha.

Sabe onde ela tomava banho? Na pia. E daí a estória segue com vários absurdos. Quando a Tia disser algum absurdo todas batem palmas e a Tia chamará uma das crianças para dizer e corrigir o que a Tia disse de errado.

30. A Tia vai contando a estória e as crianças vão participando da seguinte forma:

a) respondendo perguntas cujas respostas complementem ou corrijam a estória;

b) percebendo "certo ou errado";

c) adivinhando o nome que completa a frase;

d) dizendo se a comida citada é doce ou salgada.

"A Tia Mimi e o Tio João moram numa pequena fazenda. Certa manhã, Tia Mimi foi ao galinheiro dar comida às \_\_\_\_\_ e viu um rato saltar do cesto onde guardava o milho. Vocês conhecem alguns bichinhos que comem milho? Tia Mimi ficou muito brava quando viu o rato e foi buscar uma ratoeira para pegar o \_\_\_\_\_".

e) Tio João que estava na sala lendo seu jornal e fumando seus óculos (aguardar) para ver se alguém protesta - caso não percebam, perguntar - certo ou errado?

Tio João perguntou à Tia \_\_\_\_\_ : ratos outra vez?

Tia Mimi respondeu: Sim, Tio \_\_\_\_\_, mas deixe estar que desta vez eu pego este danado.

Tia Mimi, com a ratoeira na mão, abriu a porta e saiu pela janela (aguardar) e foi armar a ratoeira perto do cesto.

Quando chegou lá perto, viu o rato que estava roendo o milho, muito feliz. Não teve dúvidas, pegou uma vassoura e foi bater nas galinhas (aguardar). Mas o ratinho foi muito esperto e fugiu para o mato.

Tia \_\_\_\_\_ armou a ratoeira e foi para casa almoçar.

Pegou a panela de arroz, experimentou um pouco e viu que estava faltando açúcar (aguardar). Depois pegou a forma de bolo, acendeu o forno e colocou o bolo na geladeira para assar (aguardar).

Daí sentou-se à mesa junto com o Tio \_\_\_\_\_ e começaram a falar sobre alguns alimentos que vocês vão dizer se são doces ou salgados.

Arroz - feijão - goiabada - bife - sorvete - ovo estalado – geléia - café com leite - carne assada - batata frita - marmelada.

### 31. I - Responder perguntas:

- a) Renato tem uma coleção de bola de gude vermelhas. De que cor são as bolas de gude de Renato? Repetir de vez em quando, mudando a cor e o nome da criança.
- b) Quantos pés tem uma galinha?
- c) De que cor é o leite da vaca preta?
- d) Qual é o contrário de dormir?
- e) De que cor é o cavalo branco de Alexandre?
- f) O que aconteceria se nossa casa não tivesse telhado?
- g) O que é que a gente come depois de quebrado? (ovo, coco)
- h) O que é que passa pelo vidro, sem quebrar o vidro?
- i) O que é que está bem na frente dos olhos e a gente não vê? (nariz)
- j) Qual é o céu que a gente pode tocar com a ponta dos dedos? (da boca)

### II - Repetir frases corrigindo o que está errado:

- a) Mamãe põe sal no pudim.
- b) Papai guardou os sapatos na sala.
- c) A empregada lavou a roupa na geladeira.
- d) Mamãe adoçou o suco de laranja com sal.
- e) João engraxou seus sapatos pretos com graxa marrom.
- f) No frio eu tomo banho de mar,
- g) No frio eu visto maiô,
- h) No calor eu uso roupa de lã.
- i) A galinha late.
- j) O cachorro pia,
- l) O gato mia.
- m) Nós ouvimos pelo nariz.

### III - Corrigir as frases repetindo a forma correta e justificando:

- a) Um passarinho estava voando. De repente, tropeçou e caiu.
- b) A casa de Maria é tão pequena que, quando o sol entra, ela tem que sair.
- c) Lúcia foi à quitanda e comprou todas as bananas que havia. Maria, que estava com Lúcia, comprou o resto das bananas.
- d) Maria subiu ao 32º andar de sua casa térrea, para soltar o balão.
- e) Convite de aniversário: Compareça ontem no meu aniversário, às 3 horas.  
Perguntar: você poderia ir a esse aniversário? Por quê?

32. Mostrar uma figura de casinha e explorar: qual é a cor; ver se tem porta, janela etc. Fazer a mesma coisa com outras figuras - carro, criança etc. Depois de bem exploradas as figuras, a Tia tira uma e esconde; a criança deverá descobrir qual está faltando.

**33. Executar ordens: (3 anos) Conceitos - grande, pequeno e cores. Colocar duas caixas - uma grande e outra pequena - ambas tampadas.**

- a) Tire a tampa da caixa grande e ponha ao lado da caixa;
- b) Tire a tampa da caixa pequena e ponha ao lado da caixa.
- c) Pegar alguns lápis de cor e pedir à criança que ponha os lápis dentro da caixa - alguns na grande e outros na pequena;
- d) Tire o lápis amarelo da caixa e traga para a Tia;
- e) Tire o lápis vermelho da caixa grande e ponha na caixa pequena;
- f) Ponha o lápis azul na caixa pequena e retire o vermelho e dê para a Tia;
- g) Ponha o lápis vermelho na mesa e o amarelo na caixa grande;
- h) Pegue os lápis da caixa pequena e feche-a;
- i) Pegue os lápis da caixa pequena e ponha na caixa grande;
- j) Pegue a tampa da caixa grande e feche-a;
- k) Ponha as caixas na mesa da Tia
- l) A Tia dá duas ou três ordens ao mesmo tempo e a criança deverá executá-las seguindo a ordem. Exemplo: pegue o lápis e leve para quem está de blusa vermelha. Pegue o objeto quadrado e ponha em cima do armário. Pegue o giz e faça uma bola na lousa.

**34. Mostre uma figura de revista e peça que cite tudo o que vêem. Não deixar falar do que não vê - sentimentos não expressos etc.**

**35. Mostre um retrato e peça que descrevam.**

**36. Mostre o retrato de um animal e peça que descrevam.**

**37. Mostre uma figura que represente uma atividade qualquer e peça que descrevam.**

**38. Dar uma volta com as crianças pelo recreio e pedir que olhem o céu e digam como está, inclusive pode desenhar como está o dia.**

**39. Mostrar a figura de uma pessoa trabalhando e a criança deverá descrever o trabalho e dizer que materiais e equipamentos ele usa.**

**40. Escolher figura com muitos detalhes e mandar descrever.**

**41. Plantar semente em caixas de margarina etc. e observar diariamente o desenvolvimento da planta.**

**42. Colocar cebola ou batata na água e observar.**

**43. Dar uma volta em torno do quarteirão observando os jardins e comentando. Quando sair uma segunda vez, observar se houve mudanças.**

**44. Descrever o que viram quando vinham para a escola.**

**45. Sair no parque e observar a sombra. Sair em horas diferentes e notar a diferença.**

**46. Peça para as crianças observarem o comportamento de um dos personagens da história que você vai contar.**

### **Tema: Ciências**

1. Levar em classe um peixe e um passarinho para que a criança perceba o que comem, como se cuida deles, como é o corpo de cada um, quais as diferenças entre eles, o que fazem. Levar outros animais e montar um mural com as diferenças e semelhanças dos animais observados.
2. Plantações coletivas e individuais. Observações diárias sobre a evolução das plantas, que pode ser representada em um gráfico colocado bem à vista da criança.
3. Coleções de folhas diferentes em forma, cor e tamanho. Estas coleções podem ser fixadas em cartazes que ficariam expostos num mural, ou em cadernos, se forem individuais.
4. A Tia leva uma dentadura de gesso e mostra como se faz a escovação dos dentes. Chama-se uma criança por vez e pede-se que faça o movimento correto.
5. Dramatização simbolizando o crescimento das plantas. Como sementes todas as crianças agachadas no chão, depois vão crescendo, levantando devagar até se transformarem em árvores, de pé, com os braços abertos. Como complementação da atividade, fazer a ordenação de gravuras simbolizando o crescimento das plantas.
6. Experimentos sobre as necessidades básicas das plantas: ar, luz e água.
  - a) dois feijões desenvolvendo em condições semelhantes;
  - b) um feijão ao ar livre e outro em um vidro fechado (ar)
  - c) um no ar livre e outro dentro de uma caixa com furo (luz)
  - d) colocar água em um e no outro não (água)Atenção: sobre cada experimento conversar com as crianças sobre o que está acontecendo e registrar em forma de desenho no mural.
7. Registro da altura das crianças através de um painel usado na parede. Faz-se a marca da altura da criança e registra-se com um cartão com o nome da criança.
8. A Tia faz cartões com figuras do que está sendo estudado, como por exemplo, alimentação. Dá um cartão para cada criança e coloca outros cartões correspondentes àqueles, no final de caminhos traçados no chão.  
Cada criança diz o que tem no seu cartão. Em seguida, analisa os caminhos e, uma por vez, vai achar a casa do seu cartão – colocá-lo lá formando o par.

### **Tema: Comunicação e Expressão**

1. Preparar a classe para a visita de uma pessoa ou um animal, estimulando a curiosidade da criança, levando-a a questionar: quem será, que idade terá, o que gosta de comer, qual é o seu nome?
2. No trabalho de Linguagem Oral, com as famílias fonéticas, extrapolar, após a última etapa, com os seguintes exercícios: A Tia diz a palavra e a criança faz movimento com o corpo acompanhando, ou bate com o lápis acompanhando a silabação.
3. As crianças serão estimuladas a contar uma estória a partir de um desenho qualquer, dado um título - "A árvore que queria respirar ar puro"; "Os sapatos que queriam conhecer o mundo"; "O leão que não rugia".

4. A criança deverá ajudar a Tia a contar a estória, completando as idéias: "Um menino queria passear no rio, usando um \_\_\_\_\_. De repente o barco furou e encheu de \_\_\_\_\_. O que o menino teve de fazer? Depois que ele nadou, a roupa ficou \_\_\_\_\_. E daí ele ficou ao \_\_\_\_\_ para secar a roupa.

5. A Tia diz a frase com sílabas já estudadas e as crianças repetem todas juntas e depois uma por vez:

- O periquito gosta de comer com o bico fechado.
- A casa do cachorro é colorida.
- A Vovó varreu a casa com a vassoura verde.

6. Vamos imitar o som do avião? v v v v Depois dizer palavras: avião, vela, vaso, vidro, cavalo. Formar frases com essas palavras. Fazer perguntas relacionadas a essas palavras.

7. Reprodução de estórias com seqüência. Contar uma estória bem conhecida e pedir que repitam contando com as próprias palavras. Observar se tem seqüência: começo, meio e fim.

8. Usar o fantoche para entrevistar uma criança de cada vez. A Tia, com o fantoche, faz perguntas e a criança responde para a classe ouvir.

- Como você se chama?
- O que você mais gosta de comer? etc.

9. Usar cartazes em seqüência que formem uma estória. Contar mostrando. Depois tirar um e perguntar qual está faltando?

10. Descrição. Dar uma gravura e pedir para que as crianças descrevam sob a orientação da Tia que fará as perguntas:

- O que o menino está segurando?      - Qual o nome dele?
- De que cor é a bola?                      - Para que serve?

11. A Tia mostra várias gravuras, uma por vez e a criança sugere títulos.

12. A Tia distribui entre as crianças envelopes contendo figuras. A criança abre o envelope e diz: isto é \_\_\_\_\_ e para que se usa.

13: Distribuir figuras com as sílabas trabalhadas - pa e ta - entre as crianças. Coloca-se uma fila de cadeiras. A um sinal, as crianças com a sílaba "pa" ficam na frente e as crianças com a sílaba "ta" ficam atrás das cadeiras. Depois inverte e repete-se várias vezes.

14. Cada criança deverá ter uma sílaba; serão divididas em grupos e veremos qual o grupo que consegue formar o maior número de palavras com as sílabas.

15. Levar figuras e cartões com vogais. Mostra-se a figura e a criança deverá mostrar a vogal correspondente à letra inicial da palavra.

**CURSO DE SITUAÇÕES -PROBLEMAS - estimulação do pensamento**



**Tema: Correspondência entre numeral e número**

1. A partir de 5 caixas de sapato contendo 1, 2, 3, 4, 5 tacos de madeira, as crianças terão que descobrir a que tem mais tacos e a que tem menos tacos. Em seguida, colocar as caixas em ordem crescente e decrescente. O mesmo exercício pode ser feito com outros materiais: bolinhas, palitos etc.
2. Os exercícios de associação do numeral à quantidade poderão ser feitos com material, no flanelógrafo e na lousa. A Tia distribui vários objetos que são colocados sobre a mesa da criança. Em seguida, mostrará a cartela com o numeral e a classe deverá pegar 2 objetos de sua mesa e apresentar à Tia. Explorar com outros numerais.
3. Pegar várias caixas fechadas. Em algumas colocar um objeto e em outras, nenhum. Mostrar para as crianças. Depois mandar cada uma abrir a caixa e dizer o que tem dentro dela.  
Deverão dizer:
  - Tem um carro;
  - Não tem nenhum objeto.Fazer o mesmo com os números 2, 3, 4 etc.
4. Dispor 4 porta-lápis e ir colocando quantidades diferentes em cada um, ficando um deles com nenhum. Perguntar: quantos lápis tem neste porta-lápis? E assim, sucessivamente.
5. As crianças serão colocadas em duas filas paralelas; 9 crianças ficarão de um lado e serão as dezenas (terão um cartão com um numeral de 10 a 90 na cor azul); 9 crianças ficarão do outro lado e serão as unidades (cada criança com o cartão de um numeral de 1 a 9 na cor amarela).  
A Tia dirá o numeral e as crianças deverão se unir no centro da classe compondo o numeral. Em seguida, a Tia escreverá o numeral na lousa, nas cores já determinadas.  
Repetir o mesmo exercício pedindo a participação das crianças que não estão nas filas, para que digam os novos numerais. Se houver muitas crianças na classe, a Tia deverá fazer rodízio quanto ao tipo de participação.  
A Tia pode ampliar essa atividade envolvendo a centena (vermelha) e o milhar (branco). Terminada a parte de compor os numerais com o corpo da criança, elas poderão passar os números que estão na lousa, com as respectivas cores, para o caderno quadriculado.
6. Bingo de numerais.  
Cada criança receberá uma cartela com os numerais estudados. A Tia ditará um numeral e as crianças o reconhecerão na cartela, marcando-o com feijõezinhos.
7. O relógio.  
A Tia desenhará um grande círculo no chão e as crianças representarão cada uma um numeral, sendo que outras duas crianças representarão o ponteiro maior e o ponteiro menor. A Tia coloca um relógio na lousa e nele vai mudando os horários; as crianças deverão reproduzir no chão. Esse processo pode ser repetido havendo revezamento de crianças em números e ponteiros. As crianças que estão participando da atividade deverão estar sentadas no chão e as que estão assistindo, deverão ficar em pé, de um mesmo lado, de frente para o relógio.

### **Tema: Criatividade**

1. Deixar que as crianças trabalhem livremente com blocos de madeira, de diferentes tamanhos, explorando o material durante vários dias. Depois, direcionando mais o trabalho, o professor perguntará:

- a) vocês saberiam construir alguma coisa que se pareça com o lugar onde se guarda automóveis? Após cada um ter terminado a sua construção, pedir a cada criança para dizer o que é que ele construiu;
- b) vocês saberiam construir um brinquedo diferente? Após cada um terminar a sua construção, pedir para que descreva o seu brinquedo e diga para que serve.

2. Vamos imaginar coisas vermelhas, grossas, finas, pontudas, quentes, que façam barulho etc. A Tia deve ir fazendo cada sugestão por vez; deixando que as crianças pensem. Passado um tempinho, refazer a sugestão e perguntar a cada criança o que imaginou.

3. Fazer desenhos na lousa ou em cartazes. Mostra-se à criança um por vez e pede-se para que diga tudo o que a figura pode lembrar:



### **Tema: Estudos Sociais e Integração ao Meio Ambiente**

1. Colocar no chão - um tapete, um material didático, uma lancheira, um agasalho e perguntar: qual é o nome do objeto, qual sua utilidade e onde é guardado.

2. Após um trabalho de artes, cuja atividade tenha sido o recorte, reorganizar a sala com as crianças, orientando através de perguntas: o que se faz com os papéis picados do chão? E com as revistas usadas para recorte? Onde guardaremos as tesouras?

A mesma orientação pode ser seguida após outras atividades como pintura com pincel ou lápis, trabalho com massinha etc.

3. Toma-se uma cesta contendo objetos diversos. Convida-se a criança para sentar-se à mesa como se fosse para tomar o seu lanche e pede-se a ela que pegue os objetos necessários.

4. A criança deverá percorrer um caminho traçado no chão; nesse trajeto serão colocados objetos; para continuar o passeio a criança terá que dizer o nome do objeto e para que se usa.

5. Faz-se uma fila de trenzinho e canta-se uma música. Na hora em que a música pára, a Tia aponta uma criança e ela deverá dizer o nome da criança da frente e da de trás. Muda-se a ordem das crianças da fila e repete-se o exercício.

6. Distribuir, entre as crianças, objetos que se usam na sala de estar, na cozinha e no banheiro (pode ser apenas desenhos). Formar no chão, 3 diagramas com figuras de banheiro, de sala de estar e de cozinha e as crianças deverão procurar o seu conjunto.

7. O que pode haver dentro de: uma xícara, uma panela, um forno, um carro etc.

8. Um berço e uma cama (ilustração). O adulto onde deverá dormir? Por quê?
9. Casaco de adulto e de criança. Qual é o do adulto? Por quê?
10. Como você explicaria a uma pessoa o trajeto para chegar a sua casa? A criança pode fazer o trajeto no papel. Poderá inclusive observar no dia seguinte e repetir o desenho.
11. Dar a cada criança um cartão que represente determinada cor; a criança deverá: identificar essa cor naquilo que a rodeia no meio ambiente, como objetos, vestimentas, brinquedos etc.
12. Apresentar várias colheres - de sopa, de sobremesa, de chá e de café - e pedir para que a criança pegue uma determinada, de acordo com a situação pedida:
  - ao tomar um café que colher devo usar?
  - para tomar um prato de sopa?
  - para tomar uma xícara de leite?
  - para tomar um sorvete?
13. Para que os alunos se situem em relação aos dias da semana, organizar a seqüência de atividades, correspondentes aos dias da semana, por meio de um mural onde iriam sendo fixados desenhos, pinturas, trabalhos realizados pelos alunos etc. Fazer uma subdivisão para cada dia, incluindo sábado e domingo que ficarão sem representação. Fazer perguntas para que a criança, através do mural, identifique o que foi feito ontem e hoje, procurando, ao mesmo tempo, reafirmar os dias da semana.
14. Linha do tempo com o desenvolvimento da criança até ficar adulto. Recortar figuras do bebê, criança aos 4 anos, aos 7 anos, jovens de 15 anos, adultos de 30 e 50 anos.
15. Exercícios comparativos:

Observar o que aconteceu com a criança desde que nasceu, no ano passado e agora - seu tamanho, número de sapato, seu peso, sua roupa. Para que a criança visualize melhor a sua linha do tempo, a Tia poderá ter um sapatinho de nenê, um de criança de um ano e a criança usa como referência o seu próprio sapato. A mesma coisa poderá ser feita em relação a diversas peças do vestuário como casaquinho etc.
16. Linha do tempo sobre os meios de transporte: cavalo, charrete, carroça, carro de boi, bicicleta, motocicleta, automóvel, ônibus, trem, metrô, avião.
17. Completar frases:

A água eu bebo no \_\_\_\_\_  
Nós tomamos banho no (a) \_\_\_\_\_  
Nós fazemos xixi no \_\_\_\_\_  
No parque nós brincamos com \_\_\_\_\_  
Eu trago o lanche na \_\_\_\_\_  
No banheiro, eu lavo a mão na \_\_\_\_\_  
À noite, eu vou dormir na \_\_\_\_\_
18. Jogar a questão - Se você ficasse sozinho em um supermercado, ou se perdesse, o que faria?

**Temas Matemática – conjuntos**

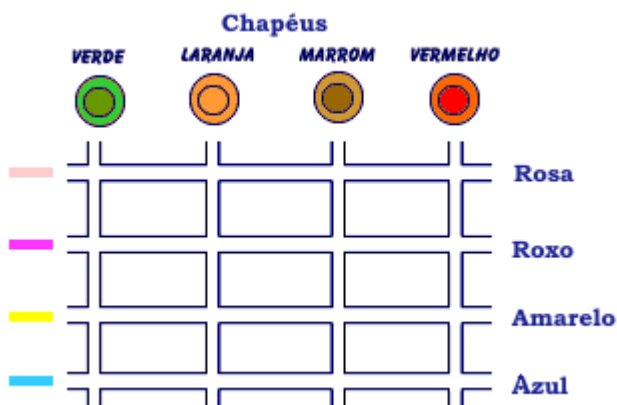
1. Dados dois conjuntos, a Tia pega um elemento e pergunta a que conjunto pertence, colocando-o, em seguida, no seu conjunto. Uso de figuras no flanelógrafo ou de diagramas no chão com objetos. Depois pedir à criança para:

- a) trazer-o objeto que foi pedido oralmente;
- b) percorrer determinado caminho e pegar elemento do conjunto tal;
- c) pegar um elemento que forme um par com o que ela traz na mão;
- d) buscar o objeto igual ao que traz na mão e colocar ambos no conjunto, sendo que existirão vários para que identifique.

2. Divida as crianças em três grupos. Colocar no braço de cada criança, uma fita colorida; cada grupo com sua cor. Elas andam enquanto ouvem palmas; quando param as palmas, elas deverão procurar o seu conjunto. Haverá 3 diagramas no chão, com um cartão identificando cada cor.

3. Distribuir chapéus e pulseiras de cores diferentes para as crianças. Haverá 3 diagramas e um cartão com a combinação de duas cores em cada um. A criança deverá procurar o seu conjunto, comparando a cor do seu chapéu e pulseira com as cores do cartão.

4. Distribuir chapéus e pulseiras de cores diferentes, e a criança deverá encontrar o seu lugar, na junção de duas ruas, pela combinação das cores. A caracterização da rua pode ser feita sobre uma cadeira.



O mesmo jogo das ruas pode ser feito com a combinação de outras características como, por exemplo, cor e forma. Pode-se também aumentar o número de variáveis - 4 cores, 4 formas, etc..

5. Distribuir entre as crianças laços e chapéus de maneira que fique assim:

- crianças com laço e chapéu;
- crianças com laço e sem chapéu;
- crianças sem laço e com chapéu;
- crianças sem laço e sem chapéu.

No chão, serão desenhadas as ruas horizontais e verticais e cada final de rua terá a sua caracterização com chapéu e laço, preenchendo todas as possibilidades. As crianças deverão localizar-se nas ruas de acordo com suas características.

6. A Tia constrói vários conjuntos como, por exemplo: conjunto de lápis coloridos e nele coloca um copo; outro conjunto de brinquedos no qual coloca uma pasta; um conjunto de

livros no qual coloca um pincel. As crianças analisam os conjuntos e tentam descobrir qual o elemento que não pertence àquele conjunto.

7. Tendo vários materiais em mãos, a criança deverá classificar os elementos e formar os conjuntos. Em seguida, a criança determinará a característica comum de cada conjunto.

8. A Tia formará dois conjuntos.- um de cadeiras e outro de crianças.

Depois, pede para que cada criança se sente em uma cadeira. A

seguir, a Tia analisa com as crianças:

a) sobrou alguém? b) os conjuntos são iguais? c) qual o conjunto maior? d) qual o conjunto menor?

O mesmo tipo de atividade pode ser feito com copinhos e bolinhas.

Põe-se em cada copinho uma bolinha até que se esgotem todos os elementos de um dos conjuntos. A mesma coisa pode ser feita com bonecas e vestidos, bolos e pratinhos, xícaras e pires.

9. Fazer a criança classificar dois tipos de objetos, formando conjuntos. Um deles deverá ter maior número de peças. O que faço para que os conjuntos fiquem com o mesmo número de elementos? Posso retirar peças do que tem mais ou colocar peças no que tem menos.

10. Desenhar no chão os diagramas e colocar os cartões que determinarão os conjuntos:

crianças de sandália - crianças sem sandália

crianças com óculos - crianças sem óculos

As crianças deverão livremente descobrir o seu conjunto.

11. Distribuir entre as crianças chapéu de jornal e chapéu de revista. Analisar a diferença entre os chapéus (jornal e revista) e a semelhança (todos são chapéus). Traçar dois diagramas no chão e bater o tambor. Quando parar, deverão achar sua casa, seu conjunto. O primeiro que chega determina o conjunto.

12. Forma-se uma roda com as crianças e giram cantando. Quando a Tia bater palma, todos param e a Tia diz o número 3. Os alunos devem agrupar-se em conjuntos de 3 elementos. Formados os conjuntos, a Tia analisa: Maria, José e Pedro são elementos do conjunto que fica perto da porta e assim por diante. Formar também conjuntos com 2 elementos e conjunto unitário.

13. Serão distribuídas entre as crianças, fitas de 3 cores - amarelas, vermelhas e azuis, que deverão ser amarradas no braço das crianças. No chão, serão desenhados 3 diagramas que terão cartões com as respectivas cores, pregados com fita crepe. As crianças deverão andar pela sala, livremente. Quando a Tia der um sinal, elas deverão formar o conjunto por cores.

14. São distribuídos, entre as crianças, cartões - uns com árvore de tronco fino e outros com árvore de tronco grosso. Antes de iniciar, a Tia mostra um cartaz com os dois tipos de árvores e analisa com as crianças. Feitos os diagramas no chão, com as respectivas caracterizações, a Tia pede para cada criança colocar o cartão na sua casa. À medida que a criança coloca, a Tia vai perguntando você pode colocar em outra casa? Por quê? Por que escolheu esta casa?

15. Distribuir entre as crianças: chapéus de cores diferentes e fazer diagramas que serão caracterizados por cartões das respectivas cores. Toca-se o tambor. Quando o tambor pára cada um vai para seu diagrama. Deve ser colocado um chapéu de uma cor para o qual não

haja conjunto. A Tia perguntará a diversas crianças: por que você veio a este conjunto? Depois, perguntará: por que uma criança ficou sem conjunto? Vamos fazer um diagrama para ela? Que conjunto formou então?

16. **Jogo das máscaras.** Tomando por base a estória de Branca de Neve e os 7 anões, as crianças serão subdivididas da seguinte forma: duas representando anões com chapéu azul, duas representando anões com chapéu verde, três com chapéus vermelhos e uma criança representando a Branca de Neve. Serão feitos 5 diagramas no chão. A Tia baterá um tambor e as crianças cantarão a música dos anões.

Cessada a batida, cada criança procura o seu conjunto. Deverá sobrar um conjunto vazio e um unitário, que é o da Branca de Neve.

Fazer com a criança uma análise dos tipos de conjuntos que aparecem: finito, unitário e vazio.

Revezar as crianças que participam do jogo.

17. **Desenhar no chão as casas caracterizadas pelas cores.** Distribuir os cartões com as devidas cores e depois pedir para cada criança ocupar sua casinha pela cor. Depois que todas estiverem colocadas, pergunta-se a quantidade de cada cor.

18. **Cartões contendo conjuntos com diferentes quantidades de elementos, variando de 0 a 9.** Exemplos: conjunto de flores, de porcos, de crianças etc. Mostrar os cartões e perguntar às crianças:

- Quantas flores tem aqui? A criança contará os elementos e procurará o numeral correspondente que se encontra em uma caixa no lado.

19. **Sentados em pequenos grupos, receberão - cada grupo - uma quantidade de cada material - sucata - e, à ordem da Tia, formarão conjuntos com a quantidade que a Tia pedir, em um diagrama desenhado com giz no chão.**

20. **A Tia desenhará vários diagramas e colocará em cada um deles, a quantidade de objetos de acordo com a seqüência de numerais que irá trabalhar.** Depois, distribuirá entre as crianças, os mesmos objetos. Pedirá que a criança procure um conjunto que, juntamente com o objeto que traz na mão, forme, por exemplo, um conjunto de 5 elementos.

Pode haver duas opções:

- a) a criança encontrar o conjunto no qual falta o seu elemento para formar 5 elementos;
- b) a criança poderá ter um objeto que não corresponde ao conjunto pedido e deverá dizer que esse conjunto não existe.

### **Tema: Matemática - Medidas**

#### **Altura**

1. Pedir a uma criança que ordene seus colegas por altura - ordem crescente e ordem decrescente. Pedir a outras crianças que façam a mesma coisa com lápis, latas etc.

#### **Capacidade**

1. Separar as crianças da classe em 2 conjuntos: um conjunto de 2 crianças e outro de 10. Dados dois recipientes - um grande e outro pequeno - perguntar: qual dos dois ela usaria para dar água ao grupo de 10 crianças?

2. Pegar duas caixas: uma grande e uma pequena. Encher a caixa grande de rolhas e depois passar para a caixa pequena. Por que não cabem todas as rolhas? (Porque a caixa é menor)

Numa outra situação, colocar uma quantidade de rolhas de maneira que a caixa grande fique mais vazia e, na hora de passar as rolhas para a caixa pequena, esta deverá ficar cheia. Analisar com a criança. Por que a quantidade de rolhas coube na caixa pequena?

( Porque a quantidade de rolhas era menor).

3.Colocar duas caixas, uma grande e outra menor. Perguntar qual é a maior e qual a menor e se a menor cabe dentro da maior. Comprovar.

### **Comprimento**

1.Uma caixa grande - comprida - e uma pequena - curta - e um pedaço de pau grande. Em qual caberá? Por quê?

2.Dois pares de sapato - de adulto e de criança. Coloca-se um adulto e uma criança e pede-se para que a criança coloque o sapato correspondente à pessoa e explique por quê.

3.Colocar dois barbantes, um dobrado e outro esticado - fazer a operação na frente das crianças e perguntar qual é o maior e qual é o menor. (O barbante dobrado deve ser o dobro do outro) Depois esticar os dois para comprovar que o dobrado é maior.

4. Traçar dois caminhos no chão e perguntar qual é o maior e qual o menor. Perguntar: como posso provar; como a gente pode fazer para ter a certeza disso que a gente está falando? Aguardar idéias e sugerir que se pode medir os caminhos com passos.

### **Peso:**

1.Transportar 2 objetos - um leve, outro pesado. Qual foi mais fácil de transportar? Por quê?

2.Você consegue carregar uma boneca? E você consegue carregar uma geladeira? Por quê?

3.Três objetos. Um pesado e dois mais leves. Você tem que levar esses objetos em suas viagens. Como você fará? Por que você escolheu essa forma?

### **Tamanho:**

1.Em círculo, tendo no centro vários objetos, sempre em duplicata e de dois tamanhos, as crianças ouvem e atendem as ordens do fantoche Sr. Piolim, dono do circo, que convida cada criança a pegar um objeto e dizer se é grande ou pequeno. Isso pode ser feito também no flanelógrafo.

2.Uma caixa com brinquedos em duplicata e de tamanhos diferentes, um bem grande e outro pequeno. Um aluno pega um brinquedo e o outro deverá tirar o mesmo brinquedo, que será de tamanho diferente e deverá verbalizar se é maior ou menor.

### **Tempo:**

1.Uma criança mora na frente da escola e a outra 3 ou 4 quarteirões acima. Se as duas saírem à mesma hora de casa, a pé, quem chegaria primeiro à escola? Por quê?

### **Volume:**

1.Duas casas de cachorro - uma pequena e outra grande e um cachorro grande. Em qual das duas casas ele mora? Como você descobriu?

### **Tema: Matemática - noção de par ou impar**

1.A Tia organiza um grupo de meninos e meninas. Conta juntamente com as crianças quantas pessoas tem no grupo e coloca o numeral correspondente na lousa. Em seguida, pede-se que cada menina dê a mão a um menino e pergunta-se - todos têm par ou alguém

ficou sem par? Se todos têm par, o número "tal" é par; se um não tem par, o número "tal" é ímpar.

Formar outros grupos com outros números pares e ímpares.

### **Tema: Operações**

1. Distribuir entre as crianças cartões com bolinhas em quantidades variadas. A Tia mostrará um cartão e as crianças deverão descobrir quem deve se juntar para formar a quantidade correspondente à da Tia.

Fazer o mesmo jogo com a subtração e depois mostrando a idéia das operações inversas.

### **Tema: Psicomotricidade**

1. Mostrar à criança os pontos de referência da classe: porta, janela, armário, lousa. Em seguida, a Tia chama duas ou três crianças e orienta para que façam um percurso e a Tia desenha o percurso na lousa, tendo como base os pontos de referência dados.

Em seguida, a Tia vai chamando um por um; ele faz o seu percurso e recebe da Tia um mimeografado com os pontos de referência para que ele desenhe o seu trajeto.

2. Conta-se uma estória da borboleta e dá-se como final que a borboleta vai fazer um passeio. Entrega-se uma folha e a criança desenha o passeio da borboleta sem tirar o lápis do papel. Depois que todos terminarem, a Tia pergunta a cada um onde é que a sua borboleta foi passear. O mimeografado teria alguns referenciais - casa, bosque, rio etc. pode ser pintado.

3. Na lousa primeiramente e, em seguida, no papel, dá-se um ponto de partida e um de chegada e deixa-se a criança traçar livremente.

4. Dada algumas figuras que representem uma seqüência, pedir à criança para que ordene as figuras de esquerda para a direita e interprete a seqüência.

5. Fazer no chão e depois na lousa, um caminho com ponto de partida (um carro) e ponto de chegada (uma casa). No chão fazer a criança andar pelo caminho seguindo as setas de indicação. Depois fazer o mesmo caminho na lousa para que a criança passe o giz.

### **Tema: Sensorial**

1. Jogo do caçador:

Senhor caçador

Não vá se enganar

Preste atenção

Para quem vai miar:

Uma das crianças tampa os olhinhos e, enquanto isso, todas juntas dizem o refrão acima descrito. A Tia aponta uma das crianças que deverá miar e a que está de olhos vendados terá que descobrir qual dos amigos miou.

2. Aponte de onde o sino toca:

Todos sentados na linha. A Tia escolherá dois amigos, dos quais um vendará os olhos e o outro irá em um dos cantos da sala e tocará o sininho. A criança com os olhos vendados terá que descobrir de onde vem o barulho e apontar.

3. Familiarizar bem as crianças com o som do apito, da gaita e do tambor. Mandar as crianças virarem de costa e tocar um dos instrumentos. A criança deverá identificar qual deles foi tocado.

4. Vendar os olhos de uma criança. Soprar um apito e andar pela sala. A criança deverá ir apontando o caminho percorrido pelo som.



**5. A partir de uma caixa com sucata, pede-se para que a criança faça uma classificação dos objetos e diga quais os conjuntos que formou. A cada dia solicita-se uma coisa á criança;**

- a) separar todas as coisas fofas;**
- b) separar todas as coisas duras;**
- c) separar todas as coisas grossas e também as finas;**
- d) separar todas as coisas pequenas e também as grandes;**
- e) objetos usados na refeição;**
- f) objetos usados para estudar;**
- g) misturar toda a sucata e pedir para a criança classificar livremente os objetos que acha que são iguais e verificar quantos conjuntos formou. Comparar as primeiras experiências com esta última e verificar o progresso da criança.**

**6. Colocam-se vários objetos no chão. A criança escolhe um de determinada cor e anda pela sala de aula explorando o ambiente, procurando descobrir outros objetos que tenham aquela mesma cor.**

**7. A Tia marcará potinhos de iogurte com tinta ou durex de várias cores - verde, amarelo, vermelho, azul, preto. A criança deverá classificá-los segundo a cor do durex ou da tinta e empilhá-los como se fossem prédios.**