

CORPO E MOVIMENTO

Ruth Rocha e Anna Flora

Ilustrações de **Gabriela Gil e Llinares**



PROJETO DE LEITURA

*Elaboração
Anna Flora*

Proposta

Jogos e brincadeiras para o professor da Educação Infantil realizar com as crianças com base nos livros da série “Ler e Brincar”.

Justificativas

Apesar de a série ser informativa e não didática, acreditamos que todos os livros apresentam características que estão de acordo com os Campos de Experiência da Base Nacional Comum Curricular (Escuta, fala, pensamento e imaginação; Traços, sons, cores e formas; Corpo, gestos e movimentos; O eu, o outro e o nós; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações).

As brincadeiras contempladas nos livros são para fazer em casa, pela família junto com a criança, seus irmãos ou primos; grupos pequenos de participantes. Já neste Material do Professor, as atividades lúdicas são para serem realizadas na escola com a turma.

Organização prática

Em cada livro são propostas algumas brincadeiras com graus de dificuldades diferentes, quando necessário. Todas as brincadeiras são presenciais e envolvem o corpo, o movimento e a interação das crianças.

Como exemplo prático apresentamos brincadeiras e atividades lúdicas para turmas de crianças de três a cinco anos de idade com base no livro *Corpo e movimento*.

Fundamentação

O jogo e a brincadeira são as grandes expressões da criança, assim como são elementos essenciais no desenvolvimento da sua inteligência. Na Educação Infantil, há uma tendência em considerar o jogo e a brincadeira como instrumentos para se abordar as obras de ficção. No entanto, nessa fase da vida, o brincar não está apartado do raciocínio lógico, ao contrário: o texto informativo também ganha significado pela apreciação lúdica e pelo jogo infantil. É desse modo que a criança alarga seus horizontes e sua autonomia em relação ao desenvolvimento da sua inteligência.

A palavra, a frase e o texto fazem parte de uma situação social viva – assim como a criança. Por isso, essas atividades não visam fixar um determinado conceito por meio da repetição, mas, sim, consideram a informação fazendo parte de algo maior: a formação da criança, na qual o conhecimento e o raciocínio operatório abarcam o lúdico e a criatividade.

A escuta e a interpretação da obra informativa também seguem essa trajetória do jogo e da cognição, pois ambos estão ligados não só ao pensamento conceitual, mas também à imaginação criadora. É interpretando a informação que a criança elabora suas hipóteses, verifica suas dúvidas e descobre que o erro é importante para que ela avance em direção ao acerto.

Nesse sentido, as brincadeiras contemplam os seguintes elementos: o quê; como; quem; onde e quando. É na interação desses fatores que a criança exerce o raciocínio lógico e estabelece relações de causa e efeito a respeito do conceito. Esse equilíbrio explica a evolução das noções de linguagem, objeto, espaço, quantidades, casualidade e tempo.

Incentivar a criança nesse processo de descobertas contribui para o aprimoramento da função semiótica e simbólica que formam a gênese da sua inteligência, uma vez que imaginação criadora e pensamento conceitual estão interligados.

Afinal, jogar, brincar, ouvir, falar e interpretar o real são ações conectadas na dinâmica da infância e, justamente por isso, elas formam o fio condutor deste projeto.

UM POUCO SOBRE AS AUTORAS

Nascida em São Paulo, capital, em 1931, **Ruth Rocha** sempre viveu em sua cidade natal. Foi orientadora educacional e editora. Começou a escrever artigos sobre educação para a revista *Cláudia*, em 1967. Em 1969 passou a escrever histórias infantis para a revista *Recreio*. Em 1976 teve seu primeiro livro editado. De lá para cá, publicou mais de cem livros no Brasil e vinte no exterior, em dezenove diferentes idiomas. Desde 2009 é autora exclusiva da Salamandra.

Anna Flora nasceu em São Paulo, capital, em 1959. É formada em História pela PUC-SP e mestre em Teatro Aplicado à Educação pela ECA/USP, com a dissertação *A literatura no jogo teatral realizado por crianças*. Tem sessenta e quatro livros publicados para crianças e jovens. Em parceria com Ruth Rocha, recebeu três vezes o Prêmio Jabuti. Em 1997, na categoria Livro didático, pela coleção “Escrever e criar. É só começar”; em 2002, na categoria Livro do Ano (não ficção), por *Escrever e criar. Uma nova proposta!*; e em 2011, na categoria Livro didático, com a “Coleção Pessoinhas”.

RESENHA

A criança, quando brinca, naturalmente lida com certos conceitos que depois encontrará quando for para a escola. O livro *Corpo e movimento* aborda temas como partes do corpo, noções de tamanhos e deslocamentos – indo e vindo. O volume também apresenta cantigas, versos e brincadeiras para a criança realizar com a família. Além dessas propostas que estão no livro, este suplemento apresenta novas brincadeiras e atividades sobre os mesmos temas para serem realizadas na escola. Tanto o livro como o suplemento seguem a mesma concepção: o lúdico e o jogo atrelados ao desenvolvimento cognitivo da criança.

QUADRO-SÍNTESE

Gênero: Informativo

Palavras-chave: Partes do corpo, tamanho, movimento

Componentes curriculares envolvidos: Língua Portuguesa, Ciências, Educação Física, Matemática

Competência Geral da BNCC: 1. Conhecimento

Tema transversal contemporâneo: Vida familiar e social

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável: ODS-3. Saúde e bem-estar; ODS-4. Educação de qualidade

Público-alvo: Pré-leitor (Educação Infantil)

SEQUÊNCIA DE ATIVIDADES

ATIVIDADES REFERENTES AO CAPÍTULO “MEU CORPO”

Campos de experiências contemplados nas brincadeiras 1 e 2

- O eu, o outro e o nós;
- Corpo, gestos e movimentos;
- Escuta, fala, pensamento e imaginação.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- Desenvolver as primeiras noções sobre parte e todo;
- Identificar e nomear algumas partes do corpo humano e suas funções;
- Movimentar o corpo ampliando a percepção dos inúmeros gestos que podemos realizar.

BRINCADEIRA 1: “Eu tenho”

Materiais necessários: cartolina, tesoura, cola, lápis de cor.

Para esta brincadeira, será necessário montar um cartaz com o título “Eu tenho” e incluir os numerais 1 e 2 escritos em tamanho bem grande. Em seguida, desenhe ou recorte e cole os seguintes itens: dois olhos, um nariz, uma boca, duas mãos, um bumbum, um pescoço, dois pés e dois braços.

Inicie a brincadeira lendo o capítulo “Meu corpo” do livro *Corpo e movimento*. Após a leitura, explique para a turma que

vocês irão fazer uma atividade prática e exponha as regras. A brincadeira se chama "Eu tenho", e assim que você der um comando, por exemplo "Eu tenho um nariz", a criança escolhida deve ir até o cartaz e colocar um dedo indicador no número 1 e outro na figura correspondente ao nariz. Se você disser "Eu tenho duas mãos", a criança deve colocar o dedo indicador no número 2 e o outro na imagem das mãos. E assim sucessivamente. Depois de compreendida a dinâmica, as crianças podem se revezar no papel de quem dá os comandos e quem aponta na cartolina. Durante a brincadeira, se alguma criança tiver dificuldade para seguir a "ordem", dê algumas dicas para ela, ou, só por alguns momentos, brinque junto com o grupo.

Uma forma de ampliar essa brincadeira é organizar a turma em um semicírculo no pátio e fazer perguntas como: "Que parte do corpo eu uso para cheirar?", "Com que parte do corpo eu como?", "Com que parte do corpo eu escuto?". As crianças devem sempre apontar a parte solicitada. E assim a brincadeira continua...

Durante essa atividade, use os mesmos verbos que estão escritos no capítulo "Meu corpo": olhar, cheirar, alimentar, escutar, andar, movimentar, andar, sentar etc.

BRINCADEIRA 2: "Papagaio falou"

Inicie a atividade levando as crianças para o pátio. Todos devem se sentar no chão, formando um em semicírculo.

Explique para a turma que o nosso corpo é capaz de fazer muitas coisas e podemos movimentá-lo de diversas maneiras. Exponha que vocês farão uma brincadeira cujo nome é "Papagaio falou" e que funciona da seguinte maneira: quando você cantar "Papagaio falou para pôr uma das mãos na cabeça", as crianças devem seguir o comando. No entanto, se você disser somente "Ponha a mão na cabeça", ninguém deve obedecer, pois não foi o papagaio quem disse. Só vale fazer os movimentos que o papagaio disser.

Após explicar as regras, peça a todos que se levantem e fiquem a uma certa distância um do outro. Comece, então, o jogo.

Algumas sugestões de comando são: "Papagaio falou para botar uma mão no joelho!", "Tire a mão do joelho!", "Papagaio falou para tirar a mão do joelho e pôr a mão no pé!" etc.

Brinque muitas vezes com a turma. Depois pergunte quem quer dar as ordens. Não esqueça de instruir a criança que dará as ordens para variar os comandos: às vezes, ela tem que dizer "papagaio falou" e, outras vezes, dar a ordem sem dizer "papagaio falou", para que a brincadeira tenha graça.

Dica: durante a brincadeira, evite os termos "esquerda" e "direita"; "esquerdo e direito" devido à idade das crianças. Caso alguma criança erre a ordem dada, dê uma pista, reforçando a entonação "atenção para o que o papagaio falou" ou "mas papagaio não falou...".

ATIVIDADES REFERENTES AO CAPÍTULO "TAMANHOS"

Campos de experiências contemplados nas brincadeiras 3 e 4

- Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações;
- O eu, o outro e o nós;
- Corpo, gestos e movimentos;
- Escuta, fala, pensamento e imaginação.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- Desenvolver as primeiras noções sobre tamanhos, comparando as diversas medidas de pessoas e objetos na escola;
- Observar, explorar e investigar o espaço da escola;
- Levantar e verificar hipóteses sobre os tamanhos dos objetos e das pessoas;
- Explorar o corpo como instrumento de medição.

BRINCADEIRA 3: "Tamanhos aos pares"

Materiais necessários: duas folhas de etiquetas brancas (9 mm x 32 mm) (escreva o nome e o sobrenome das crianças em cada etiqueta), apito, trena, tesoura, caneta hidrocor, e um fio de barbante medindo 1,50 m para cada criança (leve o rolo de barbante em caso de algum imprevisto).

Inicie a atividade lendo o capítulo "Tamanhos" do livro *Corpo e movimento*. Ainda na sala de aula, chame dois alunos, o mais alto e o mais baixo da turma, e peça que encostem as costas um no outro. Pergunte para a turma: "Quem é o mais alto?". Observe as hipóteses, as comparações e as respostas das crianças.

Depois, meça com a trena a altura dos dois alunos. Repita os mesmos procedimentos chamando dois alunos que tenham altura similares; em seguida, chame outros dois alunos, sendo um deles um pouco mais alto do que o outro.

"Metro" e "centímetro" são conceitos muito abstratos para a criança dessa faixa etária, por isso apenas os mencione e os mostre na trena, sem explicar com muitos detalhes. Por exemplo: ao medir a altura de dois alunos, em que um é um pouco mais alto do que o outro, diga: "O Beto é três centímetros mais alto do que o Pedro. Três centímetros é esse 'tantinho' na trena (mostre), ou seja, o Beto é um pouco mais alto do que o Pedro".

Feita essa primeira etapa, distribua um fio de barbante para cada criança e vá com elas para o pátio. Organize um semicírculo, com todos em pé. Forme duplas e, caso haja criança sobrando, sem par, faça par com ela.

Explique para a turma que as duplas deverão trabalhar da seguinte forma: um aluno mede a altura do outro com o fio de barbante. Você passará nas duplas, cortando cada fio no ponto que corresponde à altura de cada criança que foi medida. Depois, cole

nesse ponto do barbante a etiqueta com o nome do aluno cuja altura foi medida. Em seguida, os papéis devem ser trocados e a criança que mediu a altura do colega deve ter a altura agora medida por ele. Repita o procedimento de cortar e colar a etiqueta.

Após todas as crianças terem suas alturas medidas, peça que se sentem em semicírculo. Pegue um fio de barbante por vez, pônha-o na posição vertical e leia o nome da criança que está escrito na etiqueta. Explique: "Este é o fio de barbante que corresponde à altura do João!" Pegue outro fio de barbante e faça o mesmo procedimento. Quando todos os fios de barbante estiverem expostos no chão, selecione dois fios, sendo um bem maior do que o outro, e apresente o desafio: sem ler o nome da criança na etiqueta, questione como é possível saber de quem é o barbante, ele corresponde à altura de qual criança?

Observe como as crianças apresentam suas hipóteses e soluções. Elas podem sugerir chamar dois colegas, cujas alturas correspondem aos comprimentos dos dois fios de barbante. Se esse for o caso, meça os alunos com os barbantes e verifique se a hipótese está correta. Se os fios de barbante ficarem "sobrando" ou faltando" em relação às alturas das duas crianças, proponha que chamem outras crianças para serem medidas, até encontrarem os alunos corretos.

Feita esta segunda etapa, recolha todos os fios de barbante e peça a todos que fiquem em pé. Pegue o apito e a bola e explique para a turma que eles deverão andar, mas, quando o apito soar, eles deverão parar, ouvir e seguir o comando.

Proponha a primeira rodada: "Faça par (costas com costas) com um colega que seja mais alto do que você". Ganha a rodada a dupla que se formar mais rápido e que obedecer ao comando de maneira correta.

Proponha então outras rodadas da brincadeira com outros comandos, por exemplo: "Faça par (costas com costas) com um colega que seja mais baixo do que você"; "Faça par (costas com costas) com um colega que tenha uma altura igual a sua, ou que tenha a altura mais parecida com a sua".

Brinquem várias vezes.

BRINCADEIRA 4: "As três torres de diferentes tamanhos"

Materiais necessários por aluno: 7 cartões de papel-cartão azul medindo 6 cm x 12 cm cada, 5 cartões de papel-cartão vermelho medindo 6 cm x 12 cm cada e 3 cartões de papel-cartão amarelo medindo 6 cm x 12 cm cada.

Inicie a atividade dirigindo-se ao pátio com a turma. Peça a cada aluno que leve os seus respectivos cartões. Organize um semicírculo com todos sentados no chão. Explique para a turma que a brincadeira terá duas etapas: uma individual e outra em dupla.

A primeira proposta é montar uma torre no chão usando os cartões azuis. A torre, em toda sua extensão, será feita no chão. Se for necessário, mostre como montar a torre para os alunos. Depois, solicite que façam o mesmo com os cartões vermelhos.

Depois que as duas torres estiverem montadas, pergunte para a turma qual torre é mais alta, a azul ou a vermelha? Qual torre é mais baixa? Em seguida, peça que peguem todos os cartões amarelos e montem uma terceira torre ao lado da torre vermelha.

Faça uma nova comparação, agora com as três torres.

Dependendo da maturidade da turma, você pode ampliar a noção de tamanhos diferentes, apontando a relatividade entre diferentes alturas. Você pode mostrar, por exemplo, que a torre vermelha é mais baixa em relação à torre azul, mas é mais alta em relação à torre amarela.

Realizada a primeira etapa, proponha que brinquem em duplas, construindo várias torres de diferentes alturas. Após as construções das torres, cada dupla deve mostrar à turma quais são as torres mais altas e as mais baixas.

Como complemento, você pode ainda ler para a turma o conto *Cachinhos de Ouro e Os três Ursos*, em que aparecem a família urso: Papai Urso, Mamãe Ursa e o filhote Ursinho. Essa é uma história em que a altura e o tamanho são elementos fundamentais no enredo.

ATIVIDADES REFERENTES AO CAPÍTULO "INDO E VINDO"

Campos de experiências contemplados nas brincadeiras 5 e 6

- Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações;
- O eu, o outro e o nós;
- Corpo, gestos e movimentos;
- Escuta, fala, pensamento e imaginação.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- Constatar que determinadas palavras designam deslocamentos diferentes no espaço: ir e vir; entrar e sair; chegar e ir embora etc.;
- Aprimorar o controle e a adequação dos gestos e movimentos durante as brincadeiras;
- Compreender e respeitar as regras dos jogos que envolvem locomoções no espaço.

BRINCADEIRA 5: "Indo e vindo"

Materiais necessários por aluno: quatro quadrados feitos com papel-cartão verde medindo cada um 30 cm x 30 cm, 1/4 de rolo de papel crepom vermelho, 1/4 de rolo de papel crepom amarelo, 1/4 de rolo de papel crepom azul, 1/4 de rolo de papel crepom branco, cola bastão, tesoura sem ponta e 1 bonequinho de plástico

ou de borracha que tenha no máximo 10 cm de altura (o bonequinho pode ter a forma humana ou de qualquer bicho).

Vá com a turma para o pátio, forme um semicírculo e distribua para as crianças um dos quadrados de papel-cartão verde e somente o rolo de papel crepom vermelho.

Explique que nesta brincadeira eles devem imaginar que o quadrado verde é um canteiro de flores e vocês irão criar as flores desse canteiro. Será o canteiro das flores vermelhas.

Solicite que peguem a folha de papel crepom vermelha, cortem tiras e façam bolinhas. Serão necessárias 4 bolinhas, cada uma com o tamanho máximo de uma bolinha de pingue-pongue.

Peça que distribuam e colem as bolinhas no quadrado verde, fazendo de conta que cada bolinha é uma flor.

Repita o procedimento com os outros materiais, produzindo o canteiro das flores amarelas, das flores azuis e os das flores brancas.

Quando os quatro canteiros de flores estiverem prontos, peça a cada criança que os distribua no chão a uma certa distância um do outro.

Distribua, então, os bonequinhos para a turma. Explique que eles deverão movimentar os bonequinhos de acordo com o seu comando. Reforce a voz quando disser as palavras trabalhadas no capítulo: "entra", "sai", "indo" e "vindo".

Algumas sugestões de comando são: "O bonequinho está **indo** para o jardim. Ele **entra** no canteiro das flores amarelas. Ele **sai** do canteiro das flores amarelas. Agora ele está **vindo** do canteiro das flores amarelas e **indo** para o canteiro das flores vermelhas. Ele **entra** no canteiro das flores vermelhas", e assim sucessivamente.

Brinquem várias vezes. A criança que quiser também pode dar os comandos da movimentação dos bonequinhos para a turma.

BRINCADEIRA 6: "Eu vou, eu venho, eu entro, eu saio"

Materiais necessários: metade de uma cartolina branca por criança, lápis de cor, giz de cera ou canetinhas hidrocor, apito, bambolê (um para cada criança). Caso a escola não tenha bambolês suficientes, traga três metros de fios de barbante para cada criança.

Peça aos alunos que peguem a cartolina e desenhem o prédio da escola com eles chegando para mais um dia de aula (cada um faz o desenho de si). Dê um tempo para realizarem o desenho. Instrua-os a mostrarem seus desenhos aos colegas. Em seguida, peça que desenhem, do outro lado da cartolina, o prédio da escola, mas agora com eles indo embora.

Realizada esta primeira etapa, explique que vocês vão jogar um jogo cuja regra é: dependendo do que você disser, o aluno deve levantar a cartolina e mostrar para a turma ou o desenho de ele chegando na escola, ou o desenho de quando está indo embora da escola.

Não se esqueça de dar um tempinho entre uma "ordem" e outra para que as crianças possam mudar a posição da cartolina.

Algumas sugestões de comando são: "Você está indo embora da escola!", "Você está chegando na escola!", "As meninas estão chegando na escola e os meninos indo embora da escola!", "Ninguém está chegando nem indo embora da escola, por isso, cada um põe a cartolina sobre a mesa!".

É possível complicar a brincadeira dando comandos mais complexos. Por exemplo: "Dez crianças estão chegando na escola e dez estão indo embora da escola! Quem sobrar, não está chegando nem indo embora da escola, por isso, põe a cartolina sobre a mesa".

Convide as crianças para dar as "ordens" e outros "comandos" para a brincadeira. Mas, lembre-os de que as ordens têm que se referir aos desenhos que eles fizeram da chegada deles na escola e da saída de lá.

Depois da brincadeira, peça a cada criança que guarde a cartolina sobre a mesa. Pegue a caixa de giz, os fios de barbantes ou os bambolês e convide as crianças para irem até o pátio.

Chame um funcionário para ajudá-lo na preparação da brincadeira. No pátio, peça às crianças que se sentem no chão, a dois metros de distância um do outro (não precisa ser em semicírculo).

Distribua um bambolê para cada criança e peça a elas que sentem dentro deles. Caso você esteja utilizando o barbante, faça um círculo largo em volta de cada criança sentada.

Avise a turma que o bambolê ou o círculo de barbante representa a roda de cada um. Distribua um giz de lousa para cada criança e proponha à turma que desenhe com o giz o contorno do fio ou bambolê no chão, seguindo o traçado.

Depois que todos desenharem suas rodas de giz, pegue de volta cada um dos fios de barbante ou bambolê e guarde-os. Em seguida, proponha: "Quem já souber, escreva seu nome dentro da sua roda. Quem não souber, faça um pequeno desenho ou símbolo para identificar a sua roda."

Explique que a brincadeira consiste em todos saírem das rodas e andarem pelo pátio. Quando você apitar e der uma "ordem", todos devem obedecer.

Sugestões de ordens: "Sair da sua roda e entrar na roda de outro colega!", "Voltar para a sua roda!", "Ir em direção à roda de outro colega, mas sem entrar na roda dele!", "Vir em direção à sua roda, mas sem entrar nela!", "Agora só o João entra na roda da Maria, e a Maria vai para a roda do Pedro e fica junto com o Pedro na roda dele. Os outros ficam em suas rodas!", "João sai da roda da Maria e volta para sua roda. Maria sai da roda do Pedro e volta para a sua roda. Os outros ficam em suas rodas!".

Pergunte quem quer dar ou criar ordens para a turma. Brinquem bastante.

Observação válida para todas as atividades: na turma, pode haver crianças com deficiência. Faça as adaptações necessárias da maneira que a coordenação da escola e você consideram a mais adequada.

LEIA MAIS...

da mesma série e das mesmas autoras

Cores e formas em ação. São Paulo: Salamandra.

Eu e as palavras. São Paulo: Salamandra.

Conta comigo! São Paulo: Salamandra.

do mesmo gênero ou assunto

Corpo, corpinho, corpão, de Mey Clerici e Ivanke. São Paulo:
Brinque-Book.

Sou pequeno ou sou grande?, de Antonella Abbatiello. São Paulo:
Salamandra.

Ir e vir, de Isabel Minhós Martins. São Paulo: Sesi-SP.



LEITURA EM FAMÍLIA

A leitura, quando não é estimulada no ambiente familiar, acaba sendo percebida pelas crianças como uma prática essencialmente escolar. No entanto, estudos revelam que, se pais, avós, tios, padrinhos leem em voz alta com os pequenos e conversam a respeito do conteúdo lido, essas vivências ajudam as crianças a gostar de livros, aguçam a criatividade e diversificam sua experiência de mundo.

É por acreditar que a leitura deve ser vivenciada regularmente não apenas na escola que a Moderna desenvolve o programa "Leitura em família", para proporcionar uma interação cada vez maior com os filhos e se integrar mais com a escola na missão de educar.

No final do livro, é possível encontrar o link com sugestões para aproveitar o máximo desta obra em família.

Reforce essa ideia com a família de seus alunos!