

# EU E AS PALAVRAS

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 *Eu e as palavras*.

## 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 exercita 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 *Eu e as palavras* apresenta as vogais, aborda noções de palavras opostas e corpo em movimento. 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:** Vogais, palavras opostas, corpo em movimento

**Componentes curriculares envolvidos:** Língua Portuguesa, Educação Física

**Competência Geral da BNCC:** 1. Conhecimento

**Tema transversal contemporâneo:** Diversidade cultural

**Objetivo de Desenvolvimento Sustentável:** ODS-4. Educação de qualidade

**Público-alvo:** Pré-leitor (Educação Infantil)

## SEQUÊNCIA DE ATIVIDADES

### ATIVIDADES REFERENTES AO CAPÍTULO “VOGAIS”

#### Campos de experiências contemplados nas brincadeiras 1 e 2

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

#### Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- Aprimorar as relações interpessoais desenvolvendo atitudes de cooperação;
- Ampliar a linguagem oral identificando as vogais em palavras e expressões simples;
- Movimentar-se respeitando o espaço do outro e as regras da atividade;
- Comunicar suas ideias aos colegas, ouvindo a opinião alheia.

### BRINCADEIRA 1: “O encontro das vogais”

**Materiais necessários:** apito, tesoura, envelopes e vogais recortadas. Faça ou imprima pequenos papéis contendo cada uma das vogais e coloque em envelopes separados por vogal. Pensando em uma turma com 30 crianças, a sugestão é ter 5 envelopes cada um contendo 6 papéis, ou seja, um envelope com 6 letras A, outro envelope com 6 letras E, outro com 6 letras I e assim por diante.

Inicie a atividade lendo o capítulo “Vogais” do livro *Eu e as palavras*. Após a leitura, converse com as crianças sobre a leitura. Em seguida, pegue os envelopes com as vogais e dirija-se ao pátio com a turma, pedindo que se sentem e formem um semicírculo.

Explique que antes da brincadeira vai haver um “aquecimento”. Pegue só uma vogal A do envelope e mostre-a para as crianças, reforçando o som da vogal ao pronunciá-la: “A de avião!”. Em seguida, passe a vogal A para a criança a sua direita e peça a ela que também diga uma palavra que começa com a vogal A, e assim sucessivamente.

Caso as crianças se interessem, faça a mesma atividade com as outras vogais.

Após esse aquecimento, ainda com todos sentados em semicírculo, distribua as vogais recortadas entre as crianças. Explique que a brincadeira consiste em você dar um comando e elas seguirem. Por exemplo, você vai dizer “vogais iguais, se afastem!” e assoprar o apito. Então, as crianças que têm as mesmas vogais devem ficar o mais longe possível uma das outras no pátio.

Depois, você dará outro comando, por exemplo, “vogais iguais, se aproximem!”, e assoprar o apito duas vezes. Cada criança deve então se aproximar das crianças com a mesma vogal e, ao mesmo tempo, tem de dizer alto uma palavra que comece com a vogal que carrega.

Ou seja, com um só soar de apito, basta seguir o comando da professora; com dois soares de apito, é preciso seguir o comando e dizer uma palavra que começa com a vogal que cada um tem em mãos.

Brinquem quantas vezes as crianças quiserem, inclusive trocando as vogais entre elas.

## BRINCADEIRA 2: “O livrão e o jogral das vogais”

**Materiais necessários:** dois pedaços de cartolinas brancas medindo 30 cm x 40 cm cada um, 1/4 de cartolina branca por criança, grameador, três folhas sulfites (em uma das folhas escreva bem grande, com letras bastão, na posição horizontal, a palavra: BOI. Siga o mesmo procedimento e escreva na outra folha a palavra: VIVA, e na terceira folha escreva a palavra: CUTIA), uma folha A6 branca por aluno e canetinhas hidrocor.

Inicie a atividade no pátio, pedindo que se sentem em semicírculo, e mostre a folha sulfite em que está escrita a palavra BOI. Pergunte às crianças quais são as vogais que aparecem na palavra BOI. Diga coisas como: “Tentem dizer a palavra BOI sem a vogal O e sem a vogal I. Será que é possível?”. As crianças vão perceber que a palavra BOI sem as vogais perde o sentido.

Depois, mostre a folha em que está escrito: VIVA e faça o mesmo. Repita com a palavra CUTIA.

Finalmente, pergunte para a turma se é possível escrever ou falar alguma palavra na nossa língua sem as vogais. Acentue que todas as palavras na língua portuguesa levam vogais, tanto na grafia como na pronúncia.

Em seguida, solicite às crianças que peguem as canetinhas hidrocor e o 1/4 da cartolina branca e peça a cada uma que escreva seu nome bem grande (ajude se for necessário).

No semicírculo, incentive uma criança por vez a mostrar seu nome escrito para a turma, enquanto todas dizem alto e ao mesmo tempo o nome dela. Depois, pergunte quantas vogais há no nome do colega e quais são elas. Repita o procedimento até que todas as crianças tenham seus nomes lidos pelo grupo.

Depois, distribua uma folha A6 para cada aluno e solicite que escrevam bem grande três palavras que conheçam (ajude se for preciso). Caso queiram, eles podem escrever mais palavras. Em seguida, solicite que assinalem as vogais dessas palavras e contem para a turma quais vogais cada um encontrou.

Por fim, proponha a junção de todas as páginas e a construção do “Livrão das Vogais”. Junte todas as folhas A6 e use os dois pedaços de cartolina para fazer a capa e contracapa.

## ATIVIDADES REFERENTES AO CAPÍTULO “PALAVRAS OPOSTAS”

### Campos de experiências contemplados nas brincadeiras 3, 4 e 5

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

### Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- Ampliar o repertório linguístico, comparando palavras com significados diferentes, expressando-se e empregando os termos nas frases de maneira adequada;
- Comunicar suas ideias e hipóteses a respeito do significado das palavras desenvolvendo ações de cooperação no grupo;
- Apreciar o livro, orientar-se por temas e ilustrações tentando identificar palavras conhecidas;
- Inventar brincadeiras cantadas, explorando os diversos sentidos das palavras e criando rimas e aliterações de maneira coletiva;
- Formular e responder perguntas sobre a obra apreciada, identificar personagens, causas e consequências, e correlacionar texto com ilustrações.

## BRINCADEIRA 3: “Leve e pesado”

**Materiais necessários pensando em uma turma de 20 alunos:** uma bolinha de pingue-pongue por criança, uma bolinha de tênis por criança, saco de penas coloridas e cinco balanças de dois

pratos (esse material não é obrigatório, mas as atividades ficarão mais interessantes com ele).

Inicie a atividade lendo para a turma o capítulo “Palavras opostas” do livro *Eu e as palavras*. Após a leitura, incentive as crianças a darem suas opiniões sobre o texto que foi lido, enfatizando que a brincadeira será sobre os conceitos “leve” e “pesado”.

Vá com as crianças para o pátio da escola. Antes de propor a brincadeira, é interessante fazer um aquecimento para abordar os conceitos de “leve” e “pesado”. Distribua uma pena colorida para cada criança e solicite que andem pelo pátio. Peça que façam de conta que estão andando sobre as nuvens, dando passos bem leves. Enquanto estão andando, oriente as crianças a assoprarem as penas para elas flutuarem, bem leves, sem deixar que caiam no chão. Dê bastante tempo e depois explique que já brincaram com a leveza e agora vão fazer o contrário.

Peça às crianças que imaginem seus braços, pernas e pés estão muito pesados..., mas ainda assim elas têm que andar. Dê um tempo para elas sentirem o peso do corpo e se movimentarem.

Depois, peça a cada criança que pegue uma bolinha de pingue-pongue e uma bolinha de tênis e se sente no semicírculo. Caso você esteja com as balanças, pegue uma delas e a ponha em um lugar que seja bem visível. Pese, ao mesmo tempo, uma bolinha de pingue-pongue e uma bolinha de tênis, pondo cada bolinha em um dos pratos, para que as crianças observem qual das duas é a mais pesada.

Depois, divida a turma em cinco equipes e distribua uma balança e as bolinhas de pingue-pongue e tênis para cada equipe. Solicite às crianças que pesem as bolinhas para verificar qual é mais leve e qual é a mais pesada.

Caso não haja balanças, proponha aos alunos que sintam os pesos com as mãos, prestando atenção em qual é mais leve e qual é mais pesada. Dê um tempo para as crianças experimentarem e compararem os pesos de suas bolinhas.

Feita esta primeira etapa, explique que agora a brincadeira consiste em todos andarem pelo pátio segurando a bolinha de pingue-pongue em uma das mãos e a bolinha de tênis na outra. Você então dará um comando, por exemplo, “forme um círculo só com as bolinhas mais leves”. Todos então devem esconder a bolinha mais pesada, segurando-a com a mão para trás e colocando a outra mão na frente do corpo, com a bolinha mais leve.

Outras sugestões de comando são: “Formem um círculo intercalando: bolinha mais pesada/bolinha mais leve/bolinha mais pesada/bolinha mais leve etc.”, “formem um círculo pondo no chão somente as bolinhas mais leves. As bolinhas mais pesadas devem ficar na mão de cada participante”, “formem duplas segurando a bolinha mais leve e pondo a mais pesada no chão”.

Caso você tenha acesso às balanças, em um outro dia, proponha a pesagem de outros objetos e organize um registro de observação dos pesos com desenhos: um estojo, um apontador, um pote de cola, um porta-lápis etc.

## BRINCADEIRA 4: “Curto e comprido”

**Materiais necessários para uma turma com 20 alunos:** fita métrica, papel crepom amarelo (corte o rolo em “rolinhos” de 5 cm de largura cada um, por criança), duas fitas vermelhas de tecido medindo 60 cm cada, fita crepe e dois fios de barbante de qualquer comprimento, sendo um dos fios bem mais comprido do que o outro (por criança).

Inicie a atividade lendo para a turma o capítulo “Palavras opostas” do livro *Eu e as palavras*. Depois, enfatize que vocês vão fazer uma brincadeira com os conceitos de “comprido” e “curto”.

Convide todos para se dirigirem ao pátio e organize um semicírculo, com as crianças sentadas no chão. Distribua os fios de barbante para elas.

Primeiro, peça a cada uma que mostre para a turma os dois fios de barbante que tem em mãos e comparem os comprimentos: qual é o barbante mais comprido? Qual é o mais curto? Uma sugestão é medir com as crianças os comprimentos dos barbantes usando a fita métrica.

Convide as crianças a se organizarem em trios e compararem os comprimentos dos seus fios de barbante. Incentive-as a perceberem que os conceitos “curto” e “comprido” variam conforme o que está sendo comparado. Por exemplo: o fio mais curto do aluno A pode ser mais comprido do que o fio mais curto do aluno B; o fio mais comprido do aluno A pode ser mais curto do que o fio mais longo do aluno C etc.

Dependendo da maturidade da turma, outra comparação interessante que as crianças podem fazer é descobrir quantos fios de barbante curtos precisam ser postos um depois do outro para ficar do mesmo comprimento do fio de barbante mais longo do trio.

Feita esta primeira etapa, compare junto com as crianças, usando a régua ou a fita métrica, os comprimentos dos cabelos dos colegas da turma: qual é o cabelo mais longo? E o mais curto? Há crianças que têm os cabelos do mesmo comprimento?

Pergunte se eles conhecem a história da Rapunzel; caso algum aluno não conheça, conte para a turma, ressaltando o fato de o cabelo da Rapunzel ser bastante comprido.

Dê um tempo para conversarem sobre a história: quem era Rapunzel, como ela era; o que fazia; quais eram as características da bruxa; o que aconteceu quando o príncipe viu Rapunzel; como se resolve o “nó” da história etc. Depois, distribua um rolinho amarelo de papel crepom (que você já trouxe cortado) para cada criança.

Peça a cada aluno que desenrole o seu rolinho de papel crepom e explique que vocês formarão, juntos, o cabelo da Rapunzel, reunindo todas as tiras.

Junte todos os “fios” e pregue com um pedaço de fita crepe uma das pontas. Coloque uma fita vermelha em cada ponta do cabelão da Rapunzel. Depois da construção, meçam o cabelão da Rapunzel para verificar qual é o tamanho dele.

## BRINCADEIRA 5: "Fatias grossas e finas: Nossos incríveis bolos de argila"

**Materiais necessários:** uma garrafa de água, um pratinho de plástico para festas de aniversário (por criança), uma porção de argila para modelar do tamanho de um copo de aniversário por aluno, um plástico medindo 60 cm x 60 cm, faquinhas de plástico, três folhas de papel sulfite: uma vermelha, uma verde e uma amarela (todas já cortadas em pedacinhos) e meia folha de papel-cartão ou de papelão (por criança).

Inicie a atividade relendo o capítulo "Palavras opostas" do livro *Eu e as palavras*. Depois da leitura, converse com as crianças sobre os conceitos "grosso" e "fino": há fatias de pizzas grossas e finas, fatias grossas e fatias finas de tortas, de bolos etc.

Explore junto com as crianças os múltiplos sentidos da linguagem e a adequação no uso de determinadas expressões. Por exemplo: uma fatia de bolo pode ser grossa ou fina; mas certos termos, como "larga" e "estreita", nós usamos mais para se referir a uma rua.

Vá com a turma para o pátio e organize um semicírculo com todos sentados no chão, em duplas. Cada dupla deve ficar a um metro de distância uma da outra. Peça a todos que estendam os plásticos no chão e ponham os pedaços de folhas de papel-cartão ou de papelão um ao lado do outro.

Instrua as crianças a pegarem as argilas, molharem um pouco as mãos e, em duplas, criarem um bolo. O bolo pode ter, inclusive, mais de um andar. Depois de pronto, sugira às duplas colocar os pedacinhos de papel colorido e enfeitar o bolo como se fossem confeitos.

Assim que terminarem, peça a cada dupla que mostre o bolo que criou para a turma. Distribua as faquinhas de plástico e peça à dupla que corte fatias grossas e finas do bolo e coloque-as nos pratinhos. Monte uma "vitrine" da Doceria da dupla e ajude-as a criar um nome para a Doceria.

Incentive a turma a comparar os bolos e as fatias perguntando: "qual pedaço tem a fatia mais grossa?", "qual dupla cortou a fatia mais fina?", "na turma, há mais pedaços de bolos com fatias grossas ou há mais bolos com fatias finas?" etc.

## ATIVIDADES REFERENTES AO CAPÍTULO "CORPO EM MOVIMENTO"

### Campos de experiências contemplados nas brincadeiras 6, 7 e 8

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

## Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- Ampliar o discernimento por meio de brincadeiras de determinados conceitos opostos, por exemplo, "dentro" e "fora"; "por cima" e "por baixo"; "subir" e "descer";
- Explorar formas de se deslocar no espaço: andar, pular, saltar, parar, seguindo as regras das brincadeiras e respeitando os movimentos corporais dos colegas;
- Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo durante as atividades;
- Expressar suas ideias e sugestões no grupo, propondo variações nas regras dos jogos;
- Ampliar o repertório de brincadeiras e cantigas de roda tradicionais, valorizando as manifestações culturais populares brasileiras.

## BRINCADEIRA 6: "Entrar e sair"

Inicie a atividade lendo o capítulo "Corpo em movimento" do livro *Eu e as palavras*. Convide as crianças para se dirigirem ao pátio e organize um círculo com todos em pé. Explique que vocês farão uma atividade que envolve as palavras "entrar" e "sair".

Proponha a brincadeira tradicional de roda "Ciranda, cirandinha". Todos devem ficar mãos dadas, em pé, na roda. Porém, antes de a roda começar a girar, combine com a turma que alguém pode citar um versinho. Todos então começam a girar de mãos dadas para o mesmo lado, cantando a cantiga.

Na última estrofe, ao ser cantado o verso "Por isso (nome de uma criança da turma)/ Vem pra dentro desta roda/ Diga um verso bem bonito/ Diga adeus e vá -se embora", a criança cujo nome foi mencionado deve entrar na roda e recitar um versinho. Depois, ela deve sair do centro e voltar a dar as mãos aos colegas. E a brincadeira continua.

## BRINCADEIRA 7: "Por cima: Olha a barata!"

**Materiais necessários:** um pedaço de barbante medindo dois metros (amarre em uma das pontas do barbante um saquinho de areia que representará a barata) e apito.

Inicie a atividade lendo o capítulo "Corpo em movimento" do livro *Eu e as palavras*. Enfatize que agora a brincar envolve o conceito "por cima" e, depois farão outra brincadeira que aborda o conceito "por baixo".

Dirija-se ao pátio com as crianças e organize um semicírculo. Pegue o fio de barbante com o saquinho de areia amarrado na ponta e fale que na brincadeira elas devem fazer de conta que o saquinho de areia é uma barata.

Explique que todos deverão ficar em pé, formando um círculo, e que você ficará no centro segurando a ponta do fio de barbante que não tem a barata. Depois de soar o apito, você começará a



girar bem baixo o fio de barbante, passando rente aos pés das crianças. Neste momento, todos devem gritar “Olha a barata!” e pular, não deixando que a barata toque nos seus pés. Quem for tocado pela barata, fica duas rodadas sem jogar.

Brinque várias rodadas com as crianças, depois convide um dos participantes para ficar no seu lugar, no centro do círculo, girando baixo o fio de barbante da barata para os outros pularem. Use o apito para indicar o momento em que a criança deve começar a girar o fio de barbante.

### **BRINCADEIRA 8: “Por baixo e por cima: o porquinho quer sair”**

No pátio, explique as regras da brincadeira. Todos deverão ficar em pé, em círculo, dando as mãos, representando a cerca de um chiqueirinho. No meio do círculo ficará um participante que fará o papel de porquinho. O porquinho deve dizer: “Quero sair do chiqueirinho!”, e a turma vai responder: “A cerca não deixa!”. O porquinho então avisa: “Vou passar por baixo ou por cima da cerca!”.

Enfatize para a turma que o porquinho só pode escapar do chiqueirinho passando por baixo ou por cima, não valendo “empurrar” a cerca. A dinâmica consiste em o porquinho tentar passar por baixo ou por cima dos braços das outras crianças, que devem movimentá-los impedindo que o porquinho escape. Se o porquinho escapar, as duas crianças que não conseguiram manter, com seus braços, o porquinho dentro do chiqueiro, vão para o meio do círculo, para serem os porquinhos. Já o jogador que conseguiu escapar do chiqueiro passa a formar a cerca junto com os outros participantes.

Enfatize para a turma que agora são dois porquinhos tentando escapar da cerca e que o jogo ficará mais difícil. Nesta etapa da brincadeira, serão dois porquinhos que tentarão escapar por baixo ou por cima da cerca, e podem ocorrer duas possibilidades: a) Se os dois porquinhos conseguirem passar por baixo ou por cima da cerca, as quatro crianças que não conseguiram contê-los com os braços farão os papéis de porquinhos e vão para dentro do círculo, e os dois jogadores que conseguiram escapar do chiqueirinho passam a formar a cerca junto com os outros participantes. Agora serão quatro porquinhos tentando escapar do chiqueirinho por quatro lugares diferentes. b) Se apenas um dos dois porquinhos conseguir sair do chiqueirinho, o porquinho que conseguiu escapar passa a formar a cerca junto com os outros participantes, e o porquinho que não conseguiu escapar permanece dentro do chiqueiro. Então, os dois jogadores que não conseguiram impedir a fuga de um dos porquinhos entram no chiqueirinho. E serão três porquinhos tentando sair do chiqueiro por três lugares diferentes!

À medida que o jogo avança, o número de porquinhos que entram no chiqueirinho tende a aumentar. Isso é proposital para que a brincadeira fique divertida. É possível que em determinado momento até tenha mais porquinhos tentando sair do chiqueiro do

que jogadores fazendo o papel de cerca. O jogo só acaba quando a cerca não conseguir mais conter nenhum porquinho, mas, dependendo da maturidade e da vontade das crianças, a brincadeira, claro, pode terminar antes disso.

Após explicar as regras da brincadeira, pergunte quem deseja fazer o papel de porquinho e ir para o meio do círculo. Brinque 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**

*Corpo e movimento.* São Paulo: Salamandra.

*Cores e formas em ação.* São Paulo: Salamandra.

*Conta comigo!* São Paulo: Salamandra.

#### **do mesmo gênero ou assunto**

*Uma história de vogais,* de Jussara Braga. São Paulo: Editora do Brasil.

*Dentro e fora:* aprendendo os opostos, de Mammoth World. São Paulo: Happy Books.

*Estou triste ou estou feliz?,* de Antonella Abbatiello. São Paulo: Salamandra.



**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!