

CONTA COMIGO!

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 *Conta comigo!*

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 *Conta comigo!* aborda os números, as quantidades e as primeiras noções sobre as horas. 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: Números, quantidades, períodos do dia

Componentes curriculares envolvidos: Língua Portuguesa, Matemática

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 “NÚMEROS”

Campos de experiências contemplados nas brincadeiras 1 e 2

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

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- Perceber que os números estão presentes na nossa vida cotidiana: no lugar onde moramos, no endereço da escola nos vestuários, no calendário, nos relógios etc.;
- Contar de 1 a 10 e desenvolver as primeiras noções de conservação do número, isto é, deduzir que a quantidade de pessoas ou de figuras agrupadas nas brincadeiras permanecem as mesmas quando o arranjo espacial se modifica;
- Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo durante as atividades;
- Expressar 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, constatando que os números também estão presentes em diversas cantigas folclóricas.

BRINCADEIRA 1: "A galinha do vizinho"

Materiais necessários: um rolo de fita crepe e papel crepom amarelo (corte dez rolinhos de 3 cm de largura cada um, por aluno).

Inicie a atividade lendo o capítulo "Números" do livro *Conta comigo!*. Antes da brincadeira, pergunte às crianças se elas já pararam para pensar em como os números são importantes. Comente que, se os números não existissem, não seria possível dizer a idade, nem o dia do aniversário, nem o número do prédio ou da casa onde cada um mora. Seria difícil localizar a escola... Se não fossem os números, seria difícil até existir dinheiro, não haveria computadores nem celulares...

Dê um tempo para as crianças darem suas opiniões sobre as ideias acima. Peça a elas que compartilhem as informações que conhecem e que envolvem a noção de número (idade, número da casa, dia do aniversário etc.). Sugira um passeio em alguns locais da escola, a fim de observarem se há números escritos nesses lugares. Incentive as crianças nessa busca, apontando para eventuais relógios, para os preços na cantina, para as etiquetas dos livros da biblioteca, para as teclas de computadores, para os quadros de avisos, entre outros.

Dirija-se com a turma para o pátio e peça às crianças que formem um semicírculo. Explique que a brincadeira que vocês irão fazer envolve a cantiga "A galinha do vizinho". Pergunte quem conhece a cantiga e apresente para quem não souber. Incentive a turma a cantar a cantiga várias vezes.

Em seguida, explique as regras da brincadeira para a turma, que consiste em todos girarem de mãos dadas, em roda, enquanto cantam a canção. No momento em que cantarem o verso "bota 10!", todo mundo deve agachar, sem soltar as mãos.

Depois de brincar várias vezes, todos devem se sentar em semicírculo no chão. Distribua os dez rolinhos de papel crepom para cada criança e sugira que elas façam de conta que cada rolinho é um dos ovos da galinha.

Proponha que desenorem cada rolinho e monte um ovo com ele. Para o ovinho não se desmanchar, corte pedacinhos de fita crepe com as mãos e pregue neles. Dê bastante tempo para cada um montar seus dez ovos.

Feitos todos os ovos, a turma deve recomeçar a cantar a cantiga, colocando diante de si a quantidade de ovos cantadas, ou seja, ao cantar "bota 1", a criança deve colocar um dos ovos diante de si. Ao cantar "bota 2", colocar dois e assim sucessivamente.

BRINCADEIRA 2: "A onça quer pegar os macacos"

No pátio, peça às crianças que formem um círculo. Explique que no centro do círculo ficará uma criança que fará o papel de "contador". O contador deve dizer: "Dona onça quer pegar os macacos!". As crianças da roda, por sua vez, precisam responder: "Quantos macacos dona onça quer pegar?". Nesse momento,

o contador deve escolher um número de 1 a 10 para dizer. Se escolher, por exemplo, o número 7, ele deve contar os participantes de 1 a 7 na roda, até que o número 7 recaia em um deles. A criança número 7 então passa a ser a onça e as outras serão os macacos.

A onça deve correr atrás dos macacos que só estarão a salvo no "pique da macacada", lugar combinado previamente como *piques*. Se a onça pegar um dos macacos, o macaco que foi pego ficará uma rodada sem jogar. Caso a onça, passado um tempo, não pegue nenhum macaco, ela que ficará uma rodada sem jogar.

Após a primeira rodada, pergunte se alguma outra criança quer ser o "contador" e reinicie a brincadeira.

ATIVIDADES REFERENTES AO CAPÍTULO "QUANTIDADES"

Campos de experiências contemplados nas brincadeiras 4 e 5

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

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- Desenvolver noções básicas de quantidades: cheio, vazio, poucos, muitos, mais, menos;
- Relacionar e comparar quantidades diferentes;
- Levantar hipóteses a partir de observações, constatando que os livros são fontes seguras de informação para buscar respostas às curiosidades e indagações;
- Ampliar o repertório de brincadeiras, parlendas e cantigas de roda, valorizando as manifestações da cultura popular brasileira;
- Respeitar as regras dos jogos coletivos, expressando ideias e ouvindo com atenção as sugestões alheias.

BRINCADEIRA 3: "Passarinhos e ninhos"

Materiais necessários para uma turma de 30 alunos: apito, uma caixa de lápis de cor por criança, um saco plástico por criança e quinze bambolês (caso a escola não tenha bambolês, desenhe quinze círculos de 60 cm de diâmetro cada, no chão do pátio, com giz de lousa, a uma distância de dois metros um do outro).

Inicie a atividade na sala de aula lendo o capítulo "Quantidades" do livro *Conta comigo!*. Durante a leitura, enfatize os conceitos abordados no texto: poucos, muitos, cheio, vazio, menos e mais.

Retome com as crianças que o capítulo compara as quantidades de passarinhos nos ninhos com as quantidades de ninhos com gaiolas; aponta também se os ninhos estão cheios ou vazios.

Explique que tudo o que há no mundo pode ser quantificado por ideias como pouco, muito, cheio, vazio, menos, mais.

Proponha que cada criança pegue uma caixa de lápis de cor e observe se ela está totalmente cheia de lápis, se faltam lápis ou se a caixa está vazia, sem nenhum lápis.

Dê um tempo para as crianças observarem as caixas e depois exporem suas observações. Proponha outras perguntas: "Qual é o lápis de cor da sua caixa que está mais usado?" (obs.: essa é uma pergunta instigante, pois a criança deve perceber que o lápis mais usado é o menor de todos), "Qual é o lápis de cor da sua caixa que está menos usado?" etc.

Depois, peça às crianças que peguem cada uma o seu saco plástico e pergunte se ele está cheio ou vazio. Em seguida, peça a elas que tirem um lápis de cor por vez da caixa e coloquem o lápis dentro do saco plástico, até a caixa ficar sem nenhum lápis, vazia. Dê um tempo para eles realizarem o procedimento.

Quando o saco plástico estiver quase cheio de lápis, mas na caixa ainda tiver alguns, faça mais perguntas: "E agora? Onde há mais lápis de cor? No saco plástico ou na caixa?", "Onde há menos lápis de cor?", "E onde há muitos lápis?", "Onde há poucos lápis de cor?".

Quando todos os lápis de cor de todas as crianças estiverem dentro dos sacos plásticos e as caixas estiverem sem nenhum lápis, pergunte se as caixas estão cheias ou vazias.

Feita esta primeira etapa, dirija-se com as crianças para o pátio. Se você estiver com os bambolês, distribua-os pelo pátio a dois metros de distância um do outro. Se a escola não tiver bambolês, certifique-se que os círculos já estão traçados no chão do pátio.

Explique às crianças que a brincadeira se chama "Passarinhos e ninhos" e foi inspirada no capítulo "Quantidades" do livro. A proposta é brincar que todos são passarinhos e os bambolês/círculos são os ninhos. Ao soar do apito, você dará um comando.

O comando pode ser para eles andarem pelo pátio batendo as asas, como se estivessem voando. Nesse caso, não vale pisar dentro dos círculos. Mas também pode ser "muitos passarinhos nos ninhos". Nesse caso, as crianças devem correr para os "ninhos", deixando-os com muitos passarinhos.

Pode acontecer de alguns passarinhos não voarem tão rápido e ficarem sem ninho. Esses passarinhos ficarão uma rodada sem brincar.

A brincadeira continua com outros comandos: "Poucos passarinhos nos ninhos!", "Ninhos vazios", entre outros.

Durante a brincadeira, quando os passarinhos estiverem nos ninhos, você pode propor para a turma verificar em conjunto qual ninho tem mais e qual ninho tem menos passarinhos.

BRINCADEIRA 4: "Bolinhas nos pratinhos e quantidades"

Materiais necessários para uma turma de 30 alunos:
15 pratinhos de plástico azuis, 15 pratinhos amarelos, 15

pratinhos vermelhos, 15 pratinhos verdes, 15 pratinhos cor-de-rosa e 15 pratinhos cor de laranja (os pratinhos podem ser de outras cores, mas elas não podem ser repetidas) e 1 caixa de massinha de modelar por aluno.

Inicie a atividade pedindo aos alunos que façam 10 bolinhas com a massinha de modelar. Avise que cada bolinha terá de ter, no máximo, o tamanho de uma bolinha de pingue-pongue.

Depois peça que formem duplas e distribua um pratinho amarelo e um pratinho azul para cada dupla. Em seguida, instrua os alunos a colocarem duas bolinhas no pratinho amarelo e cinco bolinhas no pratinho azul.

Então pergunte: "Qual pratinho tem MAIS bolinhas?", "Qual pratinho tem MENOS bolinhas?".

Distribua em seguida um pratinho verde e um pratinho vermelho para cada dupla. Solicite aos alunos que coloquem MUITAS bolinhas em um pratinho e POCAS no outro. Depois pergunte: "Qual pratinho tem MUITAS bolinhas?" e "Qual pratinho tem POCAS bolinhas?".

Repita o procedimento agora com os pratinhos cor-de-rosa e laranja. Mas, dessa vez, explorando os conceitos de "CHEIO" e "VAZIO".

Finalmente, peça a cada dupla que mostre e diga para a turma quais são as quantidades de bolinhas que há em cada dupla de pratinhos: amarelo/azul; vermelho/verde e cor-de-rosa/cor de laranja.

ATIVIDADES REFERENTES AO CAPÍTULO "AS HORAS DO DIA"

Campos de experiências contemplados nas brincadeiras 6 e 7

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

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- Desenvolver noções básicas sobre a passagem do tempo: antes/depois; manhã/tarde/noite;
- Identificar, com ajuda do professor, determinadas horas que sejam de fácil verificação no relógio: uma hora, duas horas etc.;
- Relacionar de maneira simples as atividades realizadas no cotidiano da escola com o decorrer das horas;
- Levantar hipóteses a partir de observações, constatando que os livros são fontes seguras de informação para buscar respostas às curiosidades e indagações;
- Aprimorar a percepção a respeito das diferenças entre a linguagem informativa e a linguagem literária;

- Ampliar o repertório de brincadeiras, parlendas e cantigas de roda, valorizando as manifestações da cultura popular brasileira;
- Respeitar as regras dos jogos coletivos, expressando suas ideias e ouvindo com atenção as sugestões alheias.

BRINCADEIRA 5: "As horas no real e no faz de conta"

Materiais necessários: um relógio grande com ponteiros, a gravação do som de doze badaladas em um carrilhão (sugestão: no início da "Valsa da meia-noite", de Johann Strauss, há o som de doze badaladas); escolher uma valsa para ser tocada para a turma (sugestões: "Valsa da Cinderela" de Serguei Prokofiev; "Grande Valsa Brilhante" de Frederic Chopin; "Valsa das Flores" de Piotr Ilitch Tchaikovsky; entre outras).

Inicie a atividade convidando as crianças para uma brincadeira no pátio. Organize um semicírculo, com todas sentadas no chão. Releia para a turma o capítulo "As horas do dia" do livro *Conta comigo!*. Explique que o capítulo mostra quais são as atividades que o personagem faz em determinadas horas do dia.

Em conjunto, listem os horários de algumas atividades que as crianças já tenham feito ou ainda farão na escola hoje. Evite citar determinados horários, por exemplo: "dez e quinze; nove e dez, quinze para as onze" etc. O mais adequado é mostrar as horas no relógio e dizer, por exemplo, "Quando for nove horas estaremos no recreio", "Quando for onze horas estaremos na aula de artes". Desse modo, a criança se localiza no tempo.

Reforce que o livro trata dos horários da vida cotidiana, mas a brincadeira será a respeito das horas em um conto de fadas.

Pergunte quem já conhece a história da Cinderela. Enfatize que há um determinado trecho neste conto em que as horas desempenham um papel muito importante. Conte a história para a turma. Quando chegar no trecho em que soam as doze badaladas e a Cinderela foge, perdendo o sapatinho, pergunte para a turma por que as doze badaladas são tão importantes no conto.

Dê um tempo para todos conversarem sobre a questão e expressarem suas opiniões. Muitas crianças, principalmente as que já ouviram esta adaptação do conto, vão perceber que as doze badaladas são fundamentais para o enredo, pois indicam que a magia acabará à meia-noite, conforme a fada havia avisado a Cinderela.

Explique que na brincadeira eles farão de conta que estão no baile. Em duplas, uma criança representará o príncipe e outra será a Cinderela. Nessa representação, tanto faz se os pares serão compostos por duas meninas, um menino e uma menina ou dois meninos. Avise que uma valsa vai começar a tocar e, assim que ela terminar, doze badaladas tocarão. No final das doze badaladas,

todas as Cinderelas devem fugir e os príncipes devem correr atrás delas pelo pátio.

Prepare o som da valsa e das badaladas e comece a brincadeira.

Caso as crianças queiram brincar de novo, uma sugestão é trocarem de personagens: quem foi príncipe representará a Cinderela e vice-versa.

BRINCADEIRA 6: "Meio-dia macaco assobia"¹

Materiais necessários por aluno: uma caixa de lápis de cor ou canetinha hidrográfica, lápis grafite, um relógio grande com ponteiros e despertador e 6 pedaços de cartolina branca medindo 15 cm x 20 cm por criança (cada parte de cartolina será uma "cartela". Numere as cartelas de 1 a 6).

Inicie a atividade na sala de aula lendo o capítulo "As horas do dia" do livro *Conta comigo!*. À medida que for lendo, aponte a ilustração do relógio que está em cada página deste capítulo.

Converse com a turma sobre a leitura que foi realizada, mostrando as ações cotidianas de um menino. Nessa idade é natural as crianças ainda não apresentarem noções elaboradas sobre as horas. Por isso, expressões como "de manhã/ à tarde/ à noite" são mais fáceis de serem assimiladas e já incentivam a percepção da passagem do tempo.

Nesta etapa da conversa, pergunte, de maneira genérica, quais atividades eles costumam fazer quando não estão na escola (de manhã ou à tarde). Pergunte também o que fazem à noite.

Dê um tempo para todos se expressarem e exporem suas experiências para os colegas. Depois, pegue o relógio grande com ponteiros e mostre para a turma. Movimente os ponteiros apontando horários que são mais fáceis de serem identificados pelos alunos: 1 hora, 2 horas, 3 horas etc. Explique que quando os dois ponteiros estão no 12, trata-se do meio-dia ou meia-noite.

Chame as crianças para movimentarem os ponteiros, dizendo as horas apontadas. Após esse momento de mexer nos ponteiros, mostre para eles a função do despertador. Pergunte se já viram algumas pessoas usando essa despertador. Dê um tempo para eles darem seus depoimentos.

Feita essa primeira etapa, recite junto com a turma a parlenda do macaco, que está na seção das brincadeiras do livro *Conta Comigo!* Depois de repetir algumas vezes a parlenda, distribua para cada criança a cartela de número 1 e proponha que desenhem e pintem algo referente ao "meio-dia", citado no primeiro verso.

Distribua então a segunda cartela e faça o mesmo procedimento, mas agora sugerindo que desenhem e pintem algo relacionado a "panela no fogo". Proceda da mesma maneira em relação às outras cartelas, pedindo para desenhem o elemento significativo do verso.

¹ Esta atividade é inspirada na parlenda: "Meio-dia/ Panela no fogo/ Barriga vazia/ Macaco assobia/ Fazendo careta /Pra dona Sofia".

Depois de as seis cartelas de cada criança estarem completas, dirija-se ao pátio com a turma. Organize um semicírculo com todos sentados no chão e peça que cada aluno organize suas cartelas diante de si.

Então, pegue o relógio e explique as regras da brincadeira para a turma: você irá programar o relógio para o despertar e, quando eles ouvirem o toque, todas as crianças devem fingir que é meio-dia e recitar a parlenda juntos.

À medida que recitam cada verso, peça que levantem a cartela correspondente ao que está sendo recitado. Quando terminarem a primeira rodada da declamação, se as crianças quiserem, repita a brincadeira com a turma.

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.

Eu e as palavras. São Paulo: Salamandra.

do mesmo gênero ou assunto

Marcelo: de hora em hora... de Ruth Rocha. São Paulo: Salamandra.
Camilão, o comilão, de Ana Maria Machado. São Paulo: Salamandra.
Números, de Rodrigo Andrade. São Paulo: Companhia das letrinhas.
A família urso e os números, de Ilan Brenman. São Paulo: Moderna.



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!