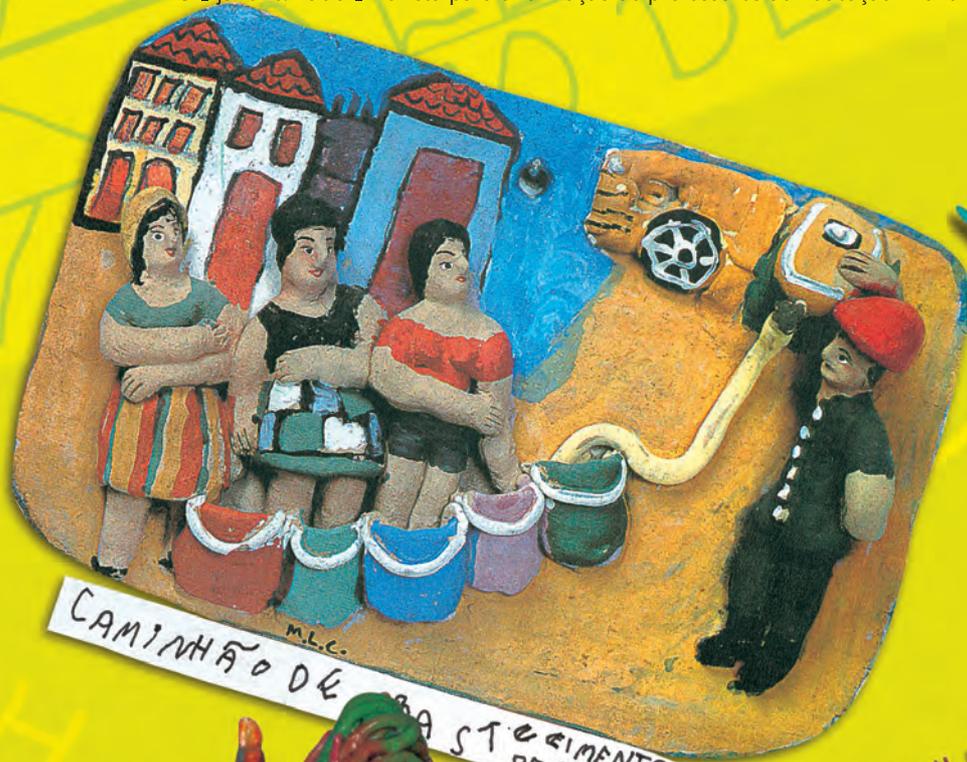


avisa lá

Nº 25 ■ janeiro/2006 ■ Revista para a formação de professores de Educação Infantil e séries iniciais do Ensino Fundamental
ISSN 1806-8340



CAMINHÃO DE
M.L.C.
ESTACIONAMENTO
DE 460A



O mesmo
projeto didático
origina múltiplas
interpretações

Traga notícias do mundo

POR ADRIANA KLISYS¹



“QUANDO VOCÊ VOLTAR TRAZ MAIS NOTÍCIAS DO MUNDO?” ASSIM UMA CRIANÇA DE 5 ANOS DE PRÉ-ESCOLA DESPEDE-SE DO FORMADOR², DESEJANDO QUE AO RETORNAR TRAGA NOVOS APRENDIZADOS NA BAGAGEM: LIVROS, VÍDEOS, IMAGENS E JOGOS, QUE SEMPRE CARREGA CONSIGO. ESTE ARTIGO TRATA DO DESEJO DE CONHECER O MUNDO QUE AS CRIANÇAS PEQUENAS POSSUEM E DE COMO SEUS PROFESSORES PODEM CONTRIBUIR PARA CONCRETIZÁ-LO



Compartilhar estratégias de um jogo é uma experiência valorizada na Rede Pública de Cajamar

Esse trabalho consistiu no desenvolvimento de dois projetos simultâneos: um didático, direto com as crianças, chamado *Tabuleiros do Mundo Todo*, e outro de formação, com professores e coordenadores pedagógicos. A escolha dos conteúdos, a partir do desenvolvimento do trabalho com jogos, justificou-se pela demanda dos professores da rede de educação do município de Cajamar, São Paulo, que queriam ampliar seus conhecimentos em relação aos projetos na área de

Natureza e Sociedade. Os jogos são utilizados em inúmeras aprendizagens ligadas ao lúdico, à história, à cultura dos povos, às tradições e costumes dessa manifestação cultural. Além disso, seu uso na escola possibilita trabalhar com textos instrucionais e informativos³.

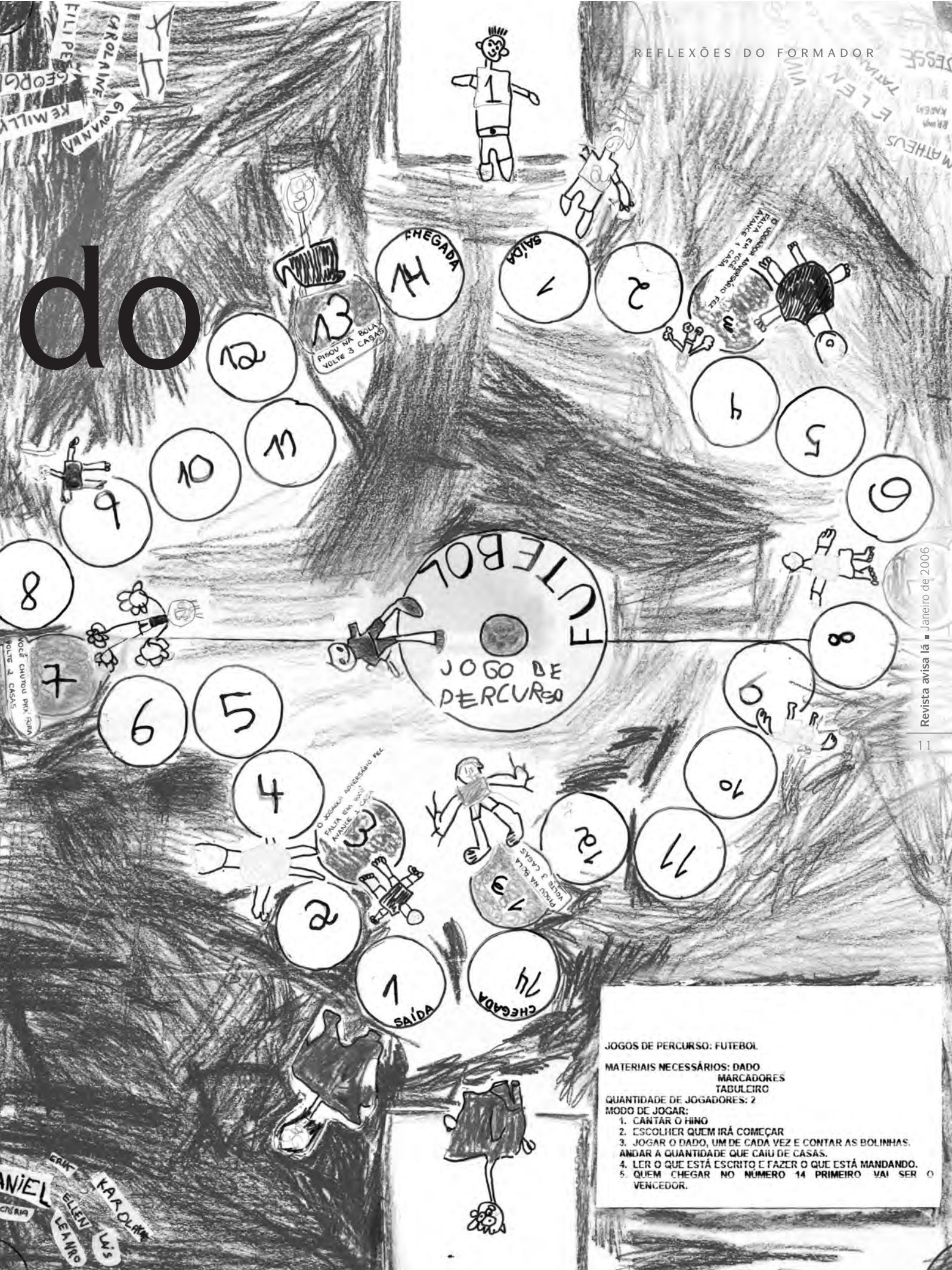
A leitura de textos, a construção de sentidos ao ler, a pesquisa feita pelas crianças, fizeram parte desta ação formativa, que teve a duração de seis meses e foi desenvolvida pelo Instituto Avisa Lá. Foram encontros de formação e supervisões aos profissionais da rede pública do município de Cajamar.

¹ Formadora do Instituto Avisa Lá e coordenadora da Caleidoscópio Brincadeira e Arte.

² Fernando Brandão, formador do Instituto Avisa Lá.

³ Chamamos textos informativos as notícias, as notas de enciclopédia, reportagens, notas de divulgação científica, etc.

do



JOGOS DE PERCURSO: FUTEBOL

**MATERIAIS NECESSÁRIOS: DADO
MARCADORES
TABULEIRO**

QUANTIDADE DE JOGADORES: 2

MODO DE JOGAR:

1. CANTAR O HINO
2. ESCOLHER QUEM IRÁ COMEÇAR
3. JOGAR O DADO, UM DE CADA VEZ E CONTAR AS BOLINHAS. ANDAR A QUANTIDADE QUE CAIU DE CASAS.
4. LER O QUE ESTÁ ESCRITO E FAZER O QUE ESTÁ MANDANDO.
5. QUEM CHEGAR NO NUMERO 14 PRIMEIRO VAI SER O VENCEDOR.

As linhas que se seguem fazem parte da reflexão gerada a partir de um dos encontros de formação, planejado coletivamente com a equipe de trabalho⁴, que compartilhou a ação nas diferentes escolas da rede. O assunto específico em pauta era sobre a leitura de textos informativos. Nosso desafio era instrumentalizar o professor para essa prática.

Um breve diagnóstico

Na Educação Infantil o papel do texto informativo ainda não é devidamente valorizado como objeto de ensino. Muito menos considera-se necessário ensinar os comportamentos leitores relacionados a esse tipo de texto. Quando se desenvolvem projetos didáticos sobre conteúdos ligados à natureza ou à sociedade, e há necessidade de pesquisar textos informativos, ainda é comum uma prática que desfavorece a autonomia das crianças na busca da informação. O discurso

oral do professor prevalece sobre o textual. Em geral considera-se que, como as crianças ainda não sabem ler convencionalmente, o melhor procedimento é a comunicação oral. O professor lê livros que falam a respeito dos assuntos que estão na pauta das pesquisas a serem realizadas e conta o que leu para o grupo, mas raramente lê o texto como está escrito para as crianças. Isso gera uma baixa familiaridade com o universo textual. A falta de oportunidades de ouvir textos informativos dificulta que as crianças construam em si o papel de leitores de textos deste gênero.

As causas da pouca presença de texto informativo na Educação Infantil não estão ligadas especificamente aos professores, mas a razões históricas e culturais relativas à compreensão que os adultos possuem acerca das competências infantis.

Muitos adultos consideram esse tipo de texto difícil e/ou não apropriado para as crianças, e, portanto, sua leitura para e por elas gera desinteresse e dispersão.

Dependendo da sua experiência escolar, há adultos que renegam os benefícios do estudo de determinados assuntos e conseqüentemente não vislumbram a necessidade de apresentá-los a crianças tão pequenas. Somam-se a essas questões a dificuldade em selecionar trechos de textos para serem compartilhados com as crianças.

Em todos esses casos, o papel do comportamento leitor de textos informativos não está claro para o educador. Não há um investimento intencional de intervenções educativas que aproximem a criança da produção científica escrita. Quando isto ocorre com propriedade os pequenos podem tirar proveito tanto para suas pesquisas como para a construção do pensamento cético, aquele que duvida, coloca questões acerca do que se aprende do mundo.

⁴ Fazem parte da equipe de elaboração e desenvolvimento do Projeto de Formação, além de Adriana, as formadoras Edi Fonseca e Silvana Augusto.



Comportamentos típicos do leitor

Para que a instituição escolar cumpra com sua missão de comunicar a leitura como prática social, mais uma vez pa-

rece imprescindível atenuar a linha divisória que separa as funções de professor e de aluno, como participantes das situações didáticas de leitura. Para comunicar às crianças os comportamentos típicos de leitor é necessário que o professor os encarne na aula, que ofereça a elas a oportunidade de participarem de atos de leitura que ele próprio está realizando, que estabeleça com elas uma relação de "leitor para leitor".

Quando se recorre a uma enciclopédia ou a outros livros para buscar respostas para as questões das crianças sobre um tema em estudo, por exemplo, em relação ao corpo humano, as crianças de 5 ou 6 anos costumam fazer perguntas do tipo "por que se chamam dentes de leite os que estão caindo?", "serão realmente de leite?", "é o coração que empurra o sangue ou é o sangue que empurra o coração?" –, o professor compartilha com elas os procedimentos necessários para encontrar as respostas que se procura. Recorre ao índice, lê os diferentes títulos que nele se encontram e discute em qual deles será possível encontrar a informação que se busca. Uma vez localizado o capítulo em questão, localiza os subtítulos, lê todos eles (indicando-os), propõe que se escolha aquele que parece ter relação com a pergunta formulada, explora mais essa parte do texto (indicando-a), até que se localize a informação. Em seguida, lê o trecho que contém a informação procurada e discute em que medida ele responde de fato à questão surgida.

Trecho extraído de *É Possível Ler na Escola?*, do livro *Ler e Escrever na Escola – O Real, o Possível e o Necessário*, de Délia Lerner

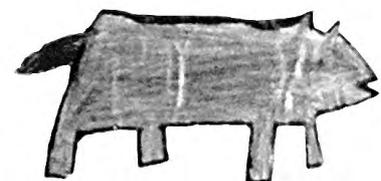
Aprendendo a usar bem o texto informativo

Por que lemos textos informativos? Porque somos curiosos, desejosos de saber, para buscar uma informação precisa, para conhecer mais acerca de um assunto, também para dialogar com a produção de conhecimento da atualidade ou de tempos atrás. A escola sempre trabalhou com textos informativos. Talvez não com a necessária competência e muitas vezes restringindo-se aos livros didáticos, alguns de conteúdos duvidosos.

Textos de livros, revistas, jornais, Internet, folhetos, dicionários especializados, enciclopédias, imagens bem escolhidas, com boas legendas devem fazer parte do repertório das crianças, para que possam ir construindo argumentos, hipóteses, dialogando com o mundo da informação, da forma como ele está organizado no texto impresso.

Para usar com propriedade esse tipo de texto é importante criar hábitos leitores no contexto profissional. Projetos de formação continuada precisam sugerir textos, incentivar a pesquisa pelos professores, a busca de informações na Internet e nas mais diferentes fontes.

Como estratégia para que as trocas de leitura e curiosidades sobre o trabalho com jogos e seus países de origem pudessem ser socializadas com maior frequência entre o grupo, a equipe do Avisa Lá, que coordenou este trabalho, teve a idéia da construção de um blog: www.tudoemjogo.zip.net, com senha de acesso aos participantes do projeto para a troca de materiais e mesmo de assuntos gerados pela formação, no qual todas as escolas participantes puderam fazer inserções de textos. Vejamos alguns exemplos do que foi colocado no blog.





Crianças aventuram-se numa partida logo após aprenderem as regras do jogo

Outras curiosidades

- **Você sabia que o dominó é chinês?** Há referências de dominós na Europa a partir do século XVIII, mas deve ter aparecido no continente antes disso. Os dominós são populares num grande número de países.
- **Você sabia que o jogo de trilha é da mesma família do popular jogo da velha?** Tabuleiros do jogo foram encontrados no Egito (datando de 1.400 a.C.), Srilanka (10 d.C.) e no navio viking Gokstad (900 d.C.). Durante o século XIV, tabuleiros sofisticados já apresentavam o formato de uma caixa baixa com as tampas presas por dobradiças, da qual um lado era usado como tabuleiro de xadrez, o outro como tabuleiro de trilha e quando aberta o seu interior servia como tabuleiro de gamão.
- **Você sabia que o primeiro jogo de trilha ou percurso de dados veio da Itália?** As primeiras referências ao jogo datam do final do século XVI, vindas da Itália. Era chamado de real jogo do ganso, na Inglaterra e na França. Ao longo dos séculos XVI e XVII, o jogo se popularizou em grande parte da Europa. Há tabuleiros e mesmo uma regra impres-

sa que datam de uma época relativamente próxima à do seu suposto surgimento. É possível, no entanto, que sua origem seja ainda mais antiga.

Fonte: www.angelfire.com/ab/jogos

Olá, pessoal! Em nossa escola o projeto está andando. O uso do mapa mundial é indispensável nas aulas, mas a curiosidade vai além do que planejamos. Por exemplo, a pro Amanda organizou sua aula apresentando o mapa Mundial. Após sua explanação, o aluno Thierry lhe indagou: "Pro, quero saber onde está a casa da minha tia e onde está a fábrica que meu pai trabalha". Foi uma "revolução" na aula. A Adriana, coordenadora, teve de entrar na "jogada". O mapa de Cajamar foi parar na sala de aula. Notamos que precisamos do mapa do Brasil e de São Paulo também. Mas a coisa ficou interessante na reunião de pais, quando eles presenciaram os mapas nas salas de aula. Explicamos o porquê das pesquisas sobre os jogos. Enfim, falamos sobre o Projeto Tabuleiro do Mundo Todo. Acreditamos não agradar só "gregos e troianos", mas queremos agradecer "gregos, troianos e baianos".

Zuleide Aguiar
30/05/2005, 21:49

Estratégias formativas

Os professores precisam selecionar num texto o que é interessante para ser lido às crianças e o que não é, e o que precisa ser contado ou mesmo colocado como assunto para debate.

Pensando dessa maneira e sabendo dessa dificuldade dos professores, no primeiro encontro de formação de Cajamar, privilegiamos uma situação de aprendizagem na qual os profissionais precisaram selecionar, dentre alguns textos informativos, quais seriam lidos para as crianças, tal como estivessem escrito, de quais seriam lidos pequenos trechos e quais seriam descartados. Os professores teriam de apresentar também como lançariam o texto a ser lido.

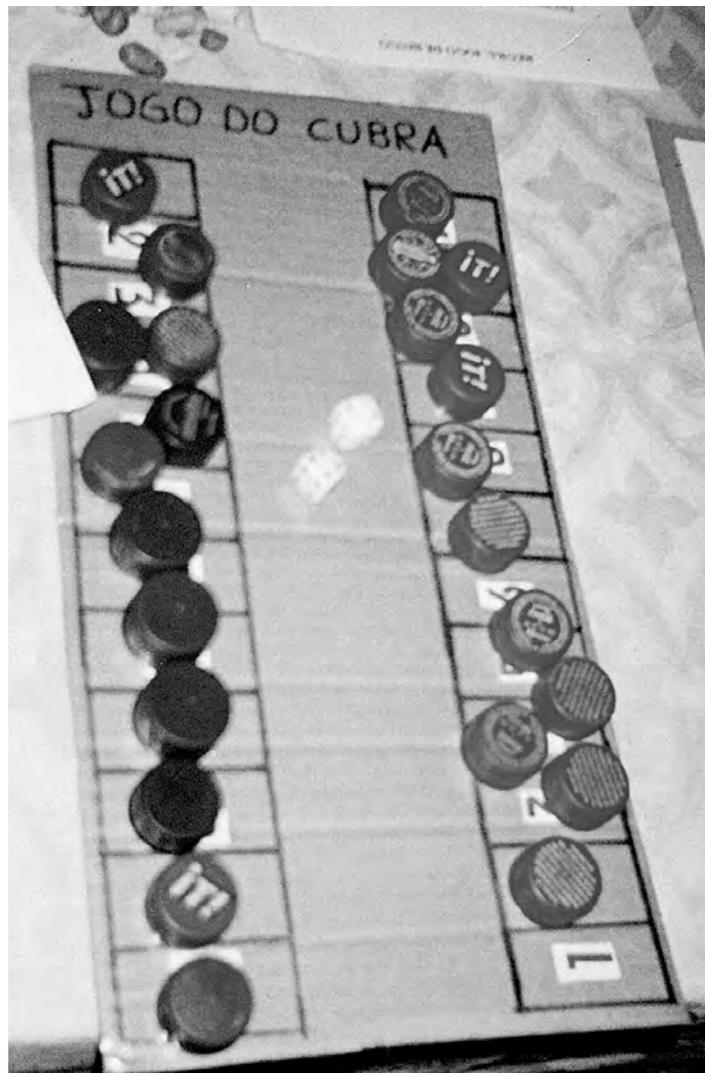
Os textos selecionados, muitos deles retirados da Internet, não eram direcionados ao público infantil. Queríamos, com essa proposta, que o professor não se restringisse aos textos escritos exclusivamente para escola ou para a faixa etária em questão, pois acreditamos que as crianças podem ter acesso aos mais variados tipos de textos.

Todo e qualquer texto?

Interessante registrar que houve uma polêmica causada por um texto, que propositadamente foi oferecido ao grupo de professores com a intenção de discutir o que devemos informar, o que devemos ler e quando é inadequada a discussão do que o texto traz.

Em matéria de texto informativo, o procedimento de leitura pelo professor não é o mesmo do texto literário, no qual se deve ler o texto tal como está escrito, sem procurar sinônimos ou substituições, afim de que as crianças aprendam a entender o texto dentro de um contexto. No caso da eleição do texto informativo para ler às crianças é preciso avaliar se ele está dentro das possibilidades

de entendimento, pois aquilo que está muito distante do que a criança tem capacidade para aprender não gera um novo conhecimento. No texto abaixo, fica claro como os conceitos complexos, como “estudos etmológicos e lingüísticos”, “estruturas gramaticais”, “símbolos fonéticos” não cabem na pauta da leitura e discussão com as crianças. Por outro lado, não devemos jogar fora todas as informações contidas. Talvez o texto não deva ser lido na íntegra e nem mesmo seja a melhor escolha para a leitura em partes, mas pode ser aproveitado de outra maneira. O professor pode comentar sua leitura com as crianças. Recortar, por exemplo, do texto, as formas de escrita coreana. Ampliá-las em cópia para colocar no painel da sala. Isso dá mote, por exemplo, para discutir como os povos produzem escritas diversas. Cabe ao professor saber se apropriar dos usos que pode fazer dos textos e selecionar aquilo que avive o desejo das crianças por conhecer.



ㅏ

ㅑ

ㅣ

ㅓ

ㅕ

A Língua Coreana

Vogais e encontros vocálicos coreanos:

ㅏ ㅑ ㅓ ㅕ ㅗ ㅛ ㅜ ㅠ ㅡ ㅣ

— A — YA — eo — Yeo — O — YO — U — YU — I — É — YÉ — — Y

Consoantes coreanas:

ㄱ ㄴ ㄷ ㄹ ㅁ ㅂ ㅅ ㅇ ㅈ ㅊ ㅋ ㅌ ㅍ ㅎ

— K — N — D — R/L — M — P — S — mudo — J — CH — KH — T — 'P — H

Todos os coreanos compartilham a mesma língua falada e escrita, o que tem sido um fator crucial para a identidade nacional. O coreano moderno possui vários dialetos diferentes, incluindo o coreano clássico que se fala em Seul e nas regiões centrais. Entretanto, esses dialetos são bastante semelhantes.

Os estudos etnológicos e lingüísticos têm mostrado que o coreano pertence ao grupo ural-altáico da Ásia Central, em que se incluem o turco, o húngaro, o finlandês, o mongol, o tibetano e o japonês. O coreano é muito parecido, nas estruturas gramaticais, com o japonês, sendo que ambos tomaram emprestadas muitas palavras chinesas.

O alfabeto coreano, chamado de Han-gul, foi inventado no século XV por um grupo de eruditos, por ordem do rei Sejong, o Grande (1418–50), quarto monarca da dinastia Choson (1392-1910).

Antes de terem inventado os símbolos fonéticos, para se escrever em coreano utilizavam-se os caracteres chineses, que dependem de um sistema lingüístico totalmente diferente. O aprendizado da literatura chinesa era uma tarefa árdua, que somente poucos aristocratas privilegiados chegavam a dominar.

O alfabeto coreano, considerado como um dos sistemas de escritura mais científicas do mundo, consiste em 10 vogais e 14 consoantes que podem combinar-se para formar uma grande quantidade de agrupamentos silábicos. O Han-gul é fácil de aprender, sendo uma contribuição importante para o alto índice de alfabetização da Coreia.

한글

Pesquisa: Humberto Kukhyun Choi

Exemplos: Han-gul

www.korears.hpg.ig.com.br/portugues/bandeira.htm

Apoio projeto didático

Uma das estratégias que usamos como formadoras foi apresentar aos professores um jogo coreano, o Chung Toi, e ensiná-los a jogar. Em seguida, oferecemos vários textos que falavam da Coreia do Sul, país de origem do inventor do jogo que leva seu nome. Nossa escolha não foi aleatória. Havia a intenção de que o professor percebesse que o conhecimento não deve ser escolarizado, com cara de cartilha, mas sim como está no mundo.

Os textos tratavam de assuntos e curiosida-

des culturais da Coreia, como tipo de alimentação, usos e costumes. No trabalho com os textos informativos, o foco da formação, além dos conhecimentos culturais, foi a leitura pelo professor, considerando a faixa etária das crianças.

Os textos utilizados foram trabalhados de diversas formas, demonstrando que a partir do conteúdo-leitura pelo professor há diversos encaminhamentos:

ㅏ

ㅑ

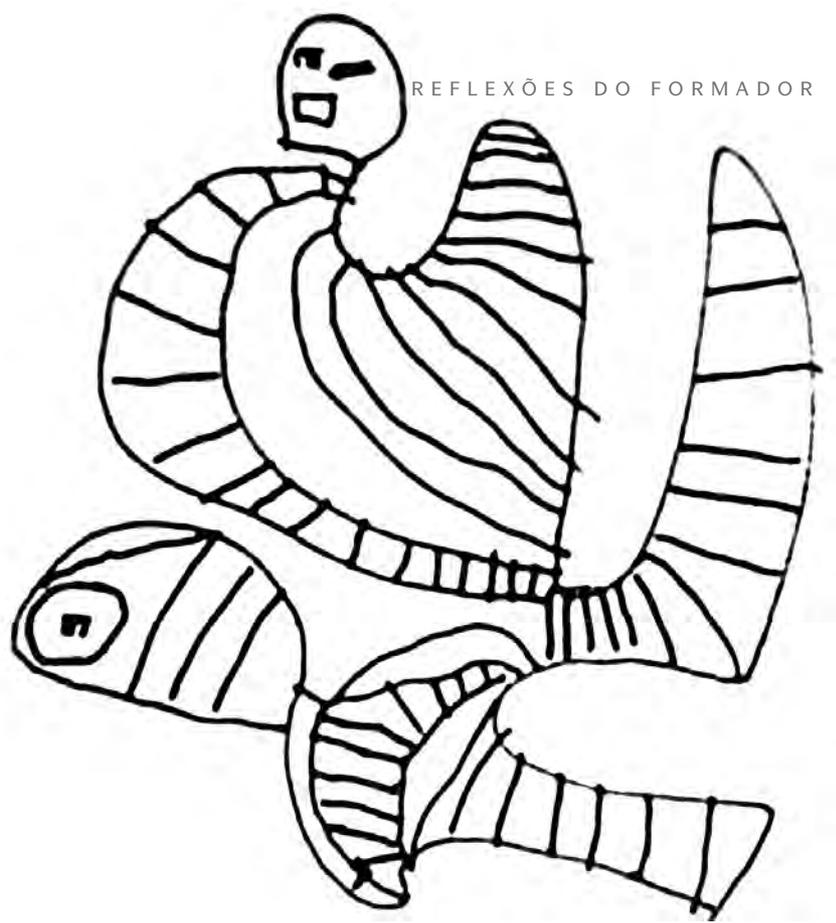
ㅡ

ㅕ

1. A leitura das imagens antes de ler o texto propriamente dito

Este encaminhamento deve ser realizado quando o portador de texto dá pistas interessantes ao leitor, como é o caso da produção abaixo, em que as crianças podem antecipar o conteúdo a ser lido, emitir opiniões sobre o texto antes mesmo que o professor o leia. Interessante é voltar ao debate após a leitura.

O uso das imagens para antecipar significados dos textos é um dos recursos mais usados pelas crianças e, talvez por isso, seja um dos critérios mais presentes para o professor na hora de escolher o que apresentar ao grupo. No entanto, existem outros caminhos para ajudar as crianças na compreensão de textos, ainda que não possuam imagens, como vemos a seguir.



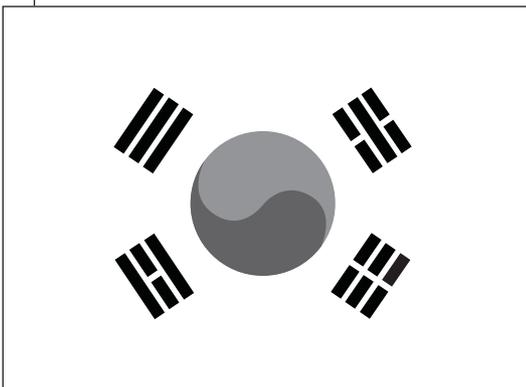
A Bandeira Nacional da Coreia do Sul

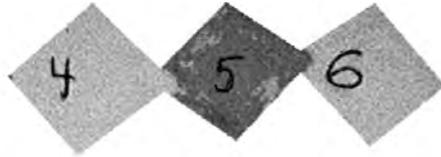
Um pouco de História: O círculo central (t'aeguk) é o que define o nome da bandeira nacional coreana: o T'aegukki. Acredita-se que a primeira bandeira coreana tenha sido feita pela primeira vez em agosto de 1882, quando um grupo de jovens funcionários reformistas, liderados por um enviado especial chamado Pak Young-Hyo, visitou o Japão. Eles sentiram a necessidade de ter uma bandeira que simbolizasse a soberania coreana. Acredita-se que, atendendo às sugestões do rei Kojong, aquele grupo tenha desenhado a bandeira original, já desaparecida. Apenas sabe-se que no centro figurava um círculo t'aeguk azul e vermelho com quatro trigramas ao redor. Em 6 de março de 1883, o rei Kojong (1863–1907) estabeleceu por decreto real os símbolos da bandeira. Entretanto, o desenho não foi oficializado até a instauração da República da Coreia, em 1948.

O que a bandeira coreana representa: O círculo t'aeguk, que aparece no centro da bandeira, está dividido em partes iguais, mostrando um equilíbrio perfeito. Na parte superior, a cor vermelha representa o yang e, na inferior, o azul representa o yin, um antigo símbolo do universo, das grandes forças cósmicas antagônicas em perfeito equilíbrio e harmonia: a água e o fogo, o dia e a noite, a luz e a escuridão, a criação e a destruição, o masculino e o feminino, o ativo e o passivo, o calor e o frio, o maior e o menor, etc.

As três linhas nos cantos também dão uma idéia de equilíbrio de forças antagônicas. As três linhas ininterruptas simbolizam o céu; no outro lado, as três linhas quebradas representam a terra. Abaixo, no canto esquerdo, aparecem duas linhas completas com outra quebrada no meio, simbolizando o fogo. No seu lado oposto, encontra-se o símbolo da água. O fundo branco é um emblema da pureza do povo coreano e de seu amor pela paz. Em conjunto, a bandeira representa o ideal que contempla o povo coreano, evoluindo sempre em harmonia com o universo.

Por Humberto Choi





2. Professor introduz assunto para depois ler o texto na íntegra

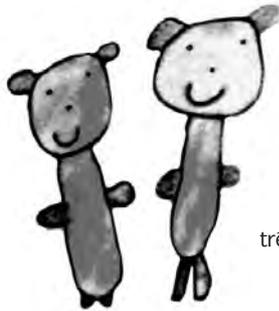
Uma das possibilidades de se fazer uso de um texto informativo foi oferecida a um dos grupos que participava da formação. Tratava-se de um texto informativo de caráter jornalístico, mas que trazia curiosidades sobre a Coreia:

Coreanos vão oferecer carne de cachorro aos torcedores

Os torcedores que forem acompanhar a Copa do Mundo poderão experimentar, gratuitamente, carne de cachorro nos estádios.

Donos de restaurantes da Coreia do Sul resolveram inovar e irão oferecer o produto através de amostras de carne assada, sopa, sanduíche e hambúrguer aos turistas.

A culinária coreana poderá ser degustada nas barracas montadas nas proximidades dos 10 estádios que receberão a Copa do Mundo, de 31 de maio a 30 de junho.



Mas há quem não concorde e condene esta prática. Grupos de defesa dos direitos dos animais incriminam as chamadas "práticas bárbaras" e solicitam à Coreia do Sul que proíba a venda de carne de cachorro durante a competição.

Porém, advogados locais dizem que a carne de cachorro faz parte da tradição coreana, assim como a carne de cavalo, de pombo ou lesma em alguns países.

Na Coreia do Sul, o consumo de carne de cachorro é feito por, aproximadamente, três milhões de pessoas nos mais de seis mil restaurantes.

www.petfriends.com.br/news

O grupo em questão planejou uma situação educativa na qual, antes de iniciar a leitura, lançariam uma pergunta curiosa à turma, que fosse geradora de desdobramentos, para um debate inicial. Só depois da discussão leriam o texto acima citado.

Decidiram começar instigando as crianças ao assunto, com a pergunta: "Quem daqui gostaria de comer carne de cachorro? Pode ser assado, na sopa, no hambúrguer..."

Na seqüência, contariam que na Coreia esta prática é comum; contextualizariam o texto a respeito do período em que foi escrito (Copa do Mundo); lançariam nova pergunta: "Será que não tem outras carnes para comer lá na Coreia?". Após

os comentários, leriam o que haviam encontrado na Internet, voltariam ao debate e instigariam o grupo a pensar em contrapontos de práticas culinárias de diversos países.

A decisão de lançar a pergunta no início tem a função de contextualizar a leitura, de ajudar a criança a levantar hipóteses sobre o que vai ser aprendido com o texto. Voltar ao texto depois pode garantir que o conteúdo seja apropriado com mais interesse pelo grupo, que fica mais atento à leitura. Com essa ação as crianças podem verificar se suas hipóteses estavam corretas. Uma solução interessante também, é quando o professor contextualiza o assunto a ser lido, fornece informações sobre o que está escrito e, só após isso, lê.

3. Professor lê trechos selecionados, fazendo pausas para comentar

Vejam alguns dos possíveis trechos selecionados para leitura. O grupo que preparou o planejamento da leitura deste texto selecionou trechos para ler na íntegra, parando para fazer comentários, contextualizar o texto, explicando também as informações que os professores não liam, mas que contariam ao grupo.

A prática de iniciar lendo trechos do texto, selecionados previamente, intercalados com discussões, favorece que os professores compartilhem suas leituras com o grupo. Ao planejar sua atuação



o professor precisa saber se aquilo que lhe interessa pode também ser significativo ao grupo de crianças. Em geral, isso ocorre. É necessário, portanto, encontrar formas de fazer circular a informação contida no texto de maneira que haja diálogo entre os conteúdos e o que as crianças pensam.

Competição incentivada — alunos coreanos a serem dos melhores

Depois das aulas, alunos passam horas a estudar. Os maus estudantes são ajudados pelos colegas. **Competitividade.** É esta a característica que pais e professores incutem nos alunos da Coreia do Sul desde que entram na escola. É também por causa desse sentimento, que passa por toda a sociedade, que estão tão bem representados no Pisa, o estudo que avalia os resultados dos estudantes de 15 anos de 41 países, feito pela Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE).

Os alunos coreanos saem-se bem em todas as áreas avaliadas. E são os que têm os resultados mais homogêneos, havendo poucas diferenças entre os estudantes que participam. Em 2000, a Coreia assumia a liderança em Ciências e ficava em segunda posição em Matemática, só ultrapassada pelo Japão. Três anos depois desce para terceiro na literacia científica, mas ocupa o segundo na Leitura e na Matemática.

“É uma competitividade construtiva porque ajuda o povo coreano a melhorar as suas condições econômicas e sociais”, explica Byung Goo Kang, assessor cultural da embaixada da República da Coreia.

Na década de 60, do século passado, a Coreia era um Estado subdesenvolvido, com uma taxa de analfabetismo perto dos 35 por cento. O país tinha saído de uma guerra civil de que resultara um milhão de mortos. Em 1968, o presidente da República, Park Chung Hee, criou uma carta educativa e o Estado passou a investir na formação. Atualmente, gasta 8,2 por cento em educação, sendo que 4,8 é investimento público e o resto é privado.

Bárbara Wong

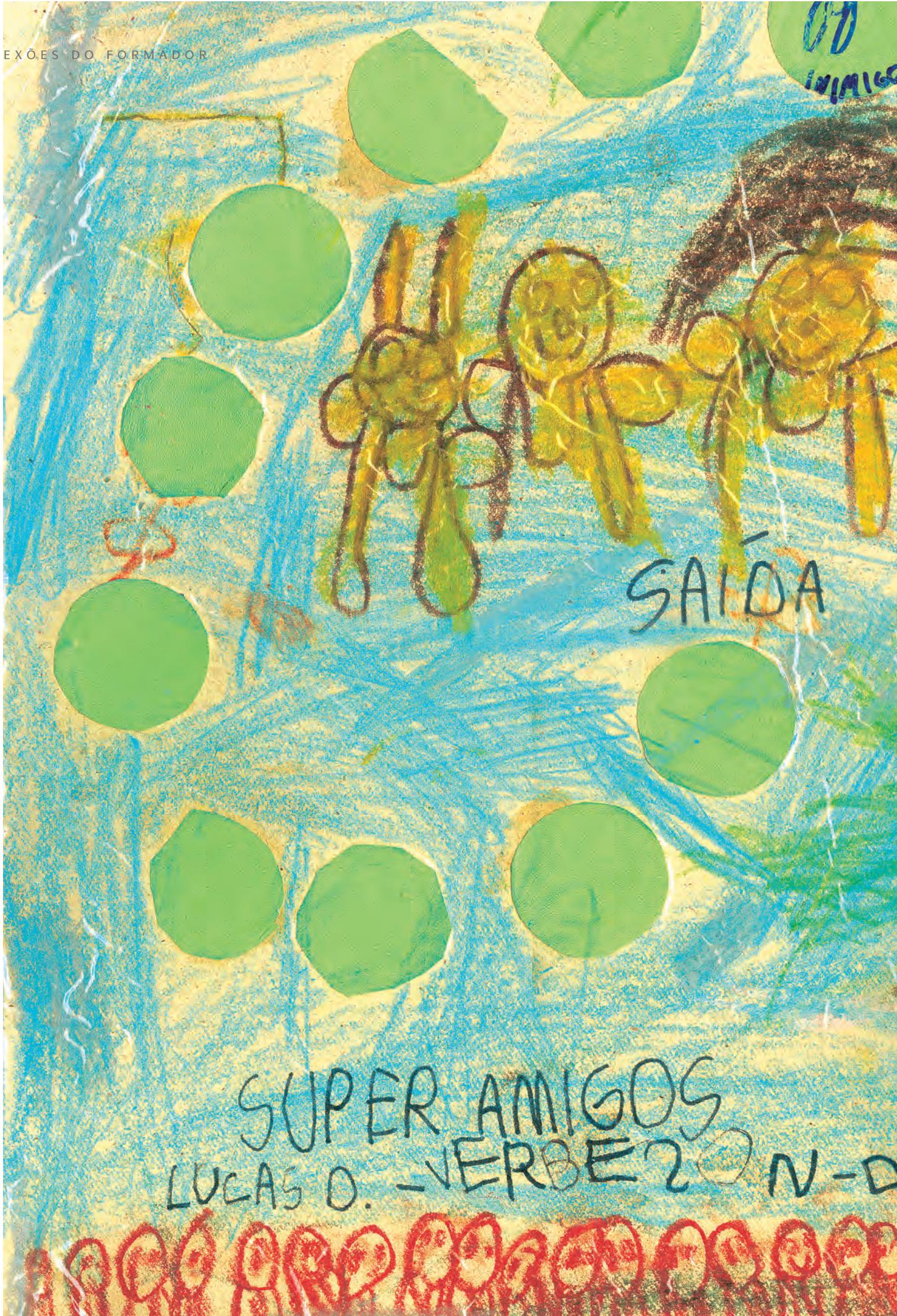
www.forumdafamilia.com/noticias/Abr2005/270405g.htm

4. Retomar um texto já lido, após um intervalo de tempo para novas reflexões

Voltar ao texto é um ponto importante para as crianças que ainda não são leitoras autônomas. Cria familiaridade com o assunto e, principalmente, com a forma como é escrito o texto informativo. Para tanto, é preciso encontrar situações nas quais haja necessidade de retomada da leitura.

No caso dos textos literários, a retomada é evidente: as crianças desejam conhecer e se apropriar da forma como o texto está escrito, além de recuperarem as emoções sentidas. No caso do texto informativo, é importante que se cultive o hábito de consulta para encontrar novos significados, novas informações que uma primeira leitura não dá conta de apreender.





SAÍDA

SUPER AMIGOS
LUCAS O. - VERBEZON-D

JOGO: SUPER AMIGOS

PARTICIPANTES: 2, 3 ou 4.

MATERIAL: 1 TABULEIROS
1 DADO
4 TAMPINHAS
DE CORES DIFERENTES

REGRAS

COMEÇA O JOGO QUEM
TIRAR MAIS PONTOS DO DADO
E DEPOIS QUEM TIRAR O
MENOS QUE O PRIMEIRO
E ASSIM POR DIANTE.

QUEM CAIR NA CASA
DO INIMIGO VOLTA
PARA A SAÍDA.

GANHA O JOGO

QUEM CHEGAR NOS
INIMIGOS E PRENDÊ-
LOS.

CHEGADA

2
RAVI 55 RON
MAGD ELO

Conclusão

Na maioria dos textos oferecidos na formação, os professores puderam selecionar bons trechos para serem lidos, outros para serem comentados. Creio que o exercício foi essencial para que o conteúdo de leitura de textos informativos tivesse importante lugar no cotidiano infantil. Foi possível também encantar os professores com o universo coreano, pouco conhecido

para a maioria. O grupo de professores e coordenadores ali presentes saiu do encontro alimentado com as informações e as discussões propostas pelos textos informativos. Assim também deve acontecer com as crianças. Bons textos, que “tragam notícias do mundo”, como elas pedem, devem estar no acervo das escolas e, mais do que isso, precisam de um planejamento eficiente para serem apresentados.

Projeto de formação a partir do trabalho com jogos

Tempo previsto

6 meses

Justificativa

A idéia era desenvolver um projeto que ampliasse os conhecimentos das crianças sobre os jogos do mundo, e que também estimulasse os professores a buscar os jogos e as tradições lúdicas de sua própria cultura. Além disso, buscou-se ampliar os conhecimentos dos profissionais sobre o desenvolvimento de projetos didáticos, leitura de textos informativos, bem como entusiasamá-los com a busca de materiais variados que pudessem enriquecer o ensino e aprendizagem.

Objetivos compartilhados

Com as crianças:

- Construção de jogos de tabuleiro incluindo a escrita de regras e de textos de apresentação dos jogos e o próprio ato de jogar.

Com as professoras:

- Produção de planejamentos de todas as situações didáticas envolvidas no projeto e sistematização do trabalho por escrito (planejamento e registro).

Com as coordenadoras:

- Produção de pautas de supervisão com o objetivo de acompanhar os projetos didáticos nas diferentes turmas.

Objetivos da formação

Com os professores:

- Desenvolver projetos, cuidando da relação entre objetivos e conteúdos, visando às aprendizagens das crianças.
- Ampliar o repertório de jogos das crianças.
- Ampliar os conhecimentos sobre outras culturas, a partir da tradição dos jogos.
- Potencializar o papel do professor na leitura compartilhada (construção de sentido durante a leitura) e formar os comportamentos leitores envolvidos nos diferentes propósitos explicitados para o grupo de crianças (por exemplo, ler para seguir instruções e ler para saber mais sobre um assunto estudado).



- Melhorar os planejamentos de produção de textos instrucionais, a partir de bons textos-fonte.
- Criar um contexto interessante para as aprendizagens infantis dos jogos e de curiosidades sobre as culturas de que se originam.

Com os coordenadores:

- Criar contextos para a discussão e planejamento nos horários de trabalhos pedagógicos coletivos (HTPCs) seguintes ao encontro de formação.
- Criar redes de apoio à formação local, a partir das atividades do projeto de jogos.

Competências profissionais visadas

- Criar um contexto essencialmente lúdico para os momentos de jogar em grupo, respeitando a natureza própria da brincadeira e os modos de organização das crianças.

Conceitos e outros conhecimentos de referência

- Tradição dos jogos.
- Papel do jogo na cultura.
- Papel do jogo no desenvolvimento e na aprendizagem infantil e o conceito de interação de Vygotsky⁵.
- Saber apresentar um jogo às crianças.
- Conhecer as senhas para iniciar os jogos.
- Saber organizar momentos de troca de estratégias entre as crianças.
- Assegurar o acesso das crianças aos jogos da sala.
- Construir jogos para ampliar o repertório de seu grupo.
- Reconhecer-se como um modelo de leitor para o grupo, explicitando seus comportamentos e propósitos diante de um texto informativo sobre os jogos ou sobre as regras de um jogo.

Conceitos e outros conhecimentos de referência

- Os jogos do mundo e suas tradições, histórias e origens.

- Práticas de leitura: os propósitos e os comportamentos leitores como conteúdos de ensino.
- Comportamentos envolvidos na leitura de texto instrucional.
- Comportamentos envolvidos na leitura de textos informativos.
- Papel da leitura na construção de conceitos sobre a natureza e a sociedade.
- A compreensão da leitura pela criança: construção de conceitos e de significados pelas crianças diante dos textos que estão estudando.
- Estratégias de leitura de Isabel Sole e a didática da linguagem escrita de Delia Lerner.
- Saber apresentar um assunto às crianças.
- Criar um ambiente para a investigação e a pesquisa em fonte escrita.
- Ser um bom informante para as crianças.
- Interessar-se por apresentar os textos informativos a elas, desafiando suas capacidades.
- Reconhecer seus comportamentos leitores e saber explicitá-los para as crianças.
- Saber relacionar os conhecimentos prévios infantis aos novos conhecimentos.
- Promover a curiosidade e os procedimentos de estudo de textos para saber mais sobre a natureza e a sociedade.



⁵ Lev S. Vygotsky (1896–1934), professor e pesquisador russo, foi contemporâneo de Piaget.

Indicadores de avaliação das aprendizagens dos professores

- Coerência da articulação entre as atividades propostas e os objetivos e conteúdos elencados.
- Interesse que a professora demonstra em pesquisar e socializar os jogos que descobriu com as colegas.
- Qualidade da pesquisa pessoal que deve gerar o repertório a ser apresentado às crianças.
- Interação da professora nos encontros de formação, bem como nos HTPCs.
- Adequação do texto escolhido pela professora e do planejamento da proposta de leitura compartilhada.
- Qualidade das intervenções das professoras, observáveis no relato da atividade.

- Qualidade das produções infantis, avaliada segundo a comparação das primeiras versões com as últimas, tanto dos esboços dos jogos como das regras.
- Lugar que as crianças ocupam no registro escrito da professora.
- Quantidade e qualidade do repertório de jogos das crianças, ao final do projeto.
- Qualidade das perguntas ao longo da formação, sobretudo nos encontros de formação e nos HTPCs.



FICHA TÉCNICA

Equipe Técnica do Instituto Avisa Lá: Adriana Klisys, Edi Fonseca, Silvana Augusto, Fernando Brandão

Diretoria Municipal de Educação de Cajamar

Av. Pedro Celestino Leite Penteado, 994
Cajamar – SP. CEP: 07760-000
Secretaria: Lúcia Maria de Carvalho
Tel.: (11) 4447-3035. E-mail: eduassessoria@ig.com.br

Unidades onde foram desenvolvidos os projetos: EMEI Paraíso, EMEI Distrito de Polvilho, EMEI Thaís de Almeida Alves, EMEIF Prof. Odir Garcia Araújo, EMEIF Bairro do Borelli, EMEI Emerson, EMEI Emellyne, EMEI Jailson, EMEIEF São Benedito, EMEIEF Gato Preto, EMEI Jd. Maria Luiza, EMEI Elaine Margarete M da Silva, EMEI Francieli F. Missé Nascimento

PARA SABER MAIS

- *A História do Brinquedo*, de Cristina Von. Ed. Alegro. Tel.: 0800-265340
- *A História do Xadrez*, de Horácio Cardoso. Ed. Salamandra. Tel.: 0800-172002
- *As Crianças na História – Modos de Vida em Diferentes Épocas e Lugares*, de Chris e Melanie Rice. Ed. Ática. Tel.: (11) 3346-3000
- *Crianças como Você – Uma Emocionante Celebração da Infância no Mundo*, de Anabel Kindersley e Barnabas Kindersley, em parceria com a Unicef. Ed. Ática. Tel.: (11) 3346-3000
- *Escrever na Escola – O Real, o Possível e o Necessário*, de Delia Lerner. Ed. Artmed. Tel.: 0800-7033444
- *Estratégias de Leitura*, de Isabel Sole. Ed. Artmed. Tel.: 0800-7033444
- *Formação Social da Mente*, de LS Vigotsky. Ed. Martins Fontes. Tel.: (11) 3241-3677
- *História do Mundo para Crianças*, de Monteiro Lobato. Ed. Brasiliense. Tel.: (11) 6198-1488
- *Jogos de Cartas*. Ed. Abril. Tel.: 0800 7042035
- *Jogos e Atividades Matemáticas do Mundo Inteiro*, de Claudia Zaslavsky Ed. Artmed. Tel.: 0800-7033444
- *Jogos em Grupo na Educação Infantil – Implicações da Teoria de Piaget*, de C. Camii e R. Devries. Ed. Artmed. Tel.: 0800-7033444
- *Livro de Jogos dos Super-Heróis – Marvel Comics*. Ed. TodoLivro. Tel.: (47) 3221-2206
- *Livro Ilustrado dos GoGo's*. Série Fantasmas, disponível no site: www.gogos.com.br
- *No Princípio... A Mais Nova História de Quase Todas as Coisas*, de Brian Delf e Richard Platt. Ed. Martins Fontes. Tel.: (11) 3241-3677
- *No Tempo das Cavernas*, de Ginette Hoffmann e Françoise Lebrun. Série Crianças na História. Ed. Scipione. Tel.: (11) 3990-1788
- *O Homem, Origem e Evolução*, de Fiorenzo Facchino. Ed. Moderna. Tel.: (11) 6090-1300
- *Os Melhores Jogos do Mundo*. Ed. Abril. Tel.: 0800-7042035
- *Quatro Cores, Senha e Dominó: Oficinas de Jogos em uma Perspectiva Construtivista e Psicopedagógica*, de Lino de Macedo. Ed. Casa do Psicólogo. Tel.: (11) 3034-3600
- *Série Viajando Através da História – Da Pré-História ao Egito*, de Maria Rius. Ed. Scipione. Tel.: (11) 3990-1788

avisa lá

Instituto Avisa Lá
Formação Continuada de Educadores

Rua Harmonia, 1040 ■ Sumarezzinho
05435-001 ■ São Paulo ■ SP
telefax: (11) 3032-5411 ■ 3812-4389
site: www.avisala.org.br
e-mail: institutoavisala@uol.com.br



Grupo Santa Cecília Educação Infantil

JULHO - 2008			
QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
4	5	6	
7	8	9	10
11	12	13	14
15	16	17	18
19	20	21	22
23	24	25	26
27	28	29	30
31			

