

Penélope Martins

MANUAL DIGITAL DO PROFESSOR



CAIXA DE BRINCAR



Penélope Martins

MANUAL DIGITAL DO PROFESSOR



CAIXA DE BRINCAR



© Penélope Martins

Diretor editorial
Marcelo Duarte

Diretora comercial
Patth Pachas

Diretora de projetos especiais
Tatiana Fulas

Coordenadora editorial
Vanessa Sayuri Sawada

Assistente editorial
Olívia Tavares

Preparação
Cristian Clemente

Revisão
Ronald Polito

Diagramação
Vanessa Sayuri Sawada

CIP – BRASIL. CATALOGAÇÃO NA FONTE
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

M345m

Martins, Penélope

Manual digital do professor: Caixa de brincar/ Penélope Martins. –
1ª ed. – São Paulo: Rakun, 2021. 20 pp.

ISBN: 978-65-88515-02-0

1. Educação infantil – Brasil. 2. Base Nacional Comum Curricular.
3. Professores – Formação. 4. Programas de atividades – Brasil. I. Título.
Bibliotecária: Meri Gleice Rodrigues de Souza – CRB-7/6439

20-67799

CDD: 372.210981

CDU: 373.2(81)

2021

Todos direitos reservados à
Editora Rakun e Serviços de Texto Ltda.
Rua Henrique Schaumann, 286, cj. 43
05413-010 – São Paulo – SP
Tel./Fax: (11) 3088-8444
edoriginal@pandabooks.com.br

Nenhuma parte desta publicação poderá ser reproduzida por qualquer meio ou forma
sem a prévia autorização da Editora Original Ltda. A violação dos direitos autorais é
crime estabelecido na Lei nº 9.610/98 e punido pelo artigo 184 do Código Penal.

SUMÁRIO

1. Apresentação da obra	4
1.1. Sinopse	4
1.2. A autora	5
1.3. A obra em relação ao gênero, ao tema, à BNCC e à PNA	5
2. Orientações gerais	8
2.1. Ações antes da leitura	8
2.2. Ações durante a leitura	9
2.3. Ações após a leitura	10
3. Orientações específicas	10
3.1. Propostas de orientações didáticas de Língua Portuguesa	10
4. Parceria com a família	18
5. Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento da BNCC	19
6. Referências bibliográficas	20

1. APRESENTAÇÃO DA OBRA

1.1. SINOPSE

O livro *Caixa de brincar* proporciona uma experiência narrativa com palavras e imagens capazes de conquistar a atenção dos pequenos leitores por meio de possibilidades concretas de vivências na infância. Nele, objetos como uma caixa de papelão viram brinquedos graças à imaginação. Já a primeira ilustração (p. 3), em que um passarinho espia o interior de uma caixa aberta, convida a criança a usar a criatividade e a curiosidade para descobrir brincadeiras à sua volta.



A narrativa inicia com a imagem de dois adultos (um homem e uma mulher) segurando uma caixa, o que representa o momento da entrega de um presente. Depois que o homem retira uma camisa branca da embalagem, a criança pergunta: "Posso ficar com a caixa?". É então que começa a brincadeira, com a presença de dois bichinhos, o gatinho Caqui e o passarinho, que irão testemunhar as cenas seguintes em que vários tipos de caixas, de tamanhos e formatos diferentes, vão se transformando, com a imaginação da criança, em esconderijo, chapéu, nave espacial, carro, mural de desenhos e lugar de guardar segredos.

Os personagens presentes no livro representam bem a diversidade, não somente por suas características físicas – pele, penteado –, mas também pelos acessórios e vestimentas estampadas em cores contrastantes. O gatinho Caqui e o passarinho, o mesmo da vinheta



de abertura, assim como os cenários com brinquedos desenvolvidos a partir das caixas demonstram muitas possibilidades de brincadeiras a partir de objetos simples do cotidiano.

O texto da narrativa aparece todo em letras maiúsculas, o que facilita a aproximação dos pequenos leitores, ainda em seus primeiros passos de letramento. A brevidade da história e sua linguagem simples permitem que a narrativa textual conduza com um ritmo envolvente a narrativa das imagens. Assim, é possível acompanhar a animadora evolução da brincadeira, que chega ao seu ápice nas cenas finais: a criança protagonista, com os diferentes tamanhos de caixas, cria para si uma nave que a leva para uma viagem pelo espaço, num convite aos leitores para que continuem com suas explorações imaginárias.

Convite à leitura, convite à exploração, convite a usar a imaginação: todos esses elementos somados no livro *Caixa de brincar* reforçam uma experiência de leitura potente, um diálogo que almeja estimular o amplo desenvolvimento das capacidades cognitivas na infância.

1.2. A AUTORA



Leninha Lacerda é autora do texto e das imagens do livro *Caixa de brincar*. Nascida na cidade de São Paulo em 1964, graduou-se em Cinema pela Fundação Armando Álvares Penteado – FAAP. Atuou na área durante algum tempo, mas logo passou a dedicar-se exclusivamente à ilustração de livros de literatura e didáticos para diversas editoras. Entre os seus livros já publicados estão *Caixa de brincar* e *Sou de circo*, ambos pela editora Panda Books.

1.3. A OBRA EM RELAÇÃO AO GÊNERO, AO TEMA, À BNCC E À PNA

O livro *Caixa de brincar* trabalha as competências cognitivas de leitura compondo harmonioso diálogo entre duas linguagens, a textual e a visual, propiciando um trabalho de literacia emergente ao contribuir com o início da fase de letramento e interpretação de texto. A materialidade do uso da língua construída em frases diretas, ilustrada pelos desenhos, oferece recursos para o desenvolvimento e a compreensão ampla dos leitores. O tema

escolhido faz, a partir de uma cena do cotidiano familiar das crianças, com que a obra seja uma experiência de descoberta do imaginário, aguçando a criatividade do leitor ao propor a transformação de objetos em novas construções cognitivas reconhecidas como brincadeiras.

A presença de elementos externos à criança protagonista no livro, como os bichinhos de estimação e os próprios brinquedos, relaciona-se e integra o desenvolvimento de habilidades e competências que beneficiam o autoconhecimento, estabelecendo forte conexão para que o leitor explore situações idênticas às representadas na obra. Por exemplo, conhecer os limites do próprio corpo, como na cena em que há ocupação da caixa pequena com apenas uma mãozinha ou da caixa como chapéu; explorar a criação de novos espaços de brincar, como habitar as caixas maiores, que servem de esconderijo, carro, nave espacial; estimular a autoexpressão e a comunicação com a criação de novos brinquedos, brincadeiras e desenhos.



Caixa de brincar está em consonância com alguns dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento propostos pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) da Educação Infantil, a saber (p. 38, 2018):

- **Brincar** cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais.
- **Explorar** movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a tecnologia.
- **Expressar**, como sujeito dialógico, criativo e sensível, suas necessidades, emoções, sentimentos, dúvidas, hipóteses, descobertas, opiniões, questionamentos, por meio de diferentes linguagens.

O livro permite o desenvolvimento de atividades e projetos em todos os campos de experiências propostos pela BNCC:

- **O eu, o outro e o nós:** as crianças constituem seu modo de agir a partir da interação com outras crianças e adultos. Dessa forma elas vão descobrindo outros modos de vida e pessoas com hábitos diferentes. Vivenciando essas primeiras experiências sociais, seja em casa, na escola, na comunidade, as crianças vão construindo percepções e questionamentos sobre si e sobre os outros e, conseqüentemente, desenvolvem sua autonomia e senso de autocuidado.
- **Corpo, gestos e movimentos:** ao explorar o mundo, o espaço e os objetos, as crianças mobilizam seus sentidos, descobrem os movimentos do corpo (intencionais ou espontâneos) e desenvolvem a consciência da corporeidade.
- **Traços, sons, cores e formas:** as diferentes manifestações artísticas propiciam a vivência com as diversas formas de expressão e linguagens, com as artes visuais, música, teatro, audiovisual entre outras. Elas contribuem para que as crianças desenvolvam o senso estético, a sensibilidade e a criatividade.
- **Escuta, fala, pensamento e imaginação:** as crianças participam de situações comunicativas desde o nascimento. Suas primeiras manifestações são os movimentos do corpo, os recursos vocais (choro), o sorriso. Com o tempo, elas vão ampliando e enriquecendo esse repertório, apropriando-se da língua materna. As experiências de fala e escuta, propiciadas no momento da leitura compartilhada, são fundamentais nesse processo de desenvolvimento.
- **Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações:** inseridas em espaços e tempos de diferentes dimensões (casa, rua, escola; dia e noite; hoje e amanhã), as crianças vão descobrindo e apreendendo as relações do mundo sociocultural, com suas tradições, costumes e toda a sua diversidade.



Por fim, o texto de *Caixa de brincar*, composto a partir de frases simples e com vocabulário ligado ao cotidiano das crianças, com elementos facilmente reconhecidos pelos leitores, demonstra ser instrumento eficaz para a alfabetização. Em conformidade com a Política Nacional de Alfabetização (PNA), o livro traz a possibilidade de os leitores observarem algumas convenções da escrita (esquerda, direita, em cima, embaixo), observar a grafia das palavras em consonância com seu som (relação grafema-fonema) por meio da leitura dialogada, assim como permite que as crianças possam desenvolver a linguagem oral ampliando seu vocabulário receptivo e expressivo, adquirindo e exercitando a consciência e memória fonológicas.

2. ORIENTAÇÕES GERAIS

2.1. AÇÕES ANTES DA LEITURA

Valorizar a experiência com a leitura requer uma mediação afetiva capaz de aproximar o leitor da narrativa e, também, do objeto que é o livro. A começar pelos questionamentos despertados pela capa e título, aguçando a imaginação, é importante elaborar perguntas que suscitem respostas a partir das próprias vivências das crianças, dando início a uma leitura dialogada. Uma conversa inicial pode começar com perguntas simples e objetivas que ensejem oportunidades para os leitores manifestarem suas opiniões sobre o tema, como:

- O que essa criança está fazendo? O que está acima de sua cabeça?
- Qual é a cor da caixa? Ela é grande ou pequena?
- Quantos anos a criança parece ter?
- Você já brincou com uma caixa? Se sim, como foi?
- Quem mais está na cena com a criança?
- Alguém já viu um gatinho? E um passarinho?
- Quais cores vemos na roupa da criança? Qual a cor da caixa?



Vale considerar que cada criança está inserida em uma determinada realidade de infância e, por isso, as mais variadas respostas devem ser investigadas com novos questionamentos que aprofundem a conversa com justificativas. Perguntar se já criaram brinquedos com objetos simples do cotidiano – como ocorre em *Caixa de brincar* – pode mostrar-se um caminho adequado para a transposição do objeto-livro para a experiência pessoal, o que pode significar o aparecimento de um elo imediato entre o leitor e a leitura do livro.

Convém ainda aproveitar esse momento pré-leitura para apresentar os elementos que constituem um livro, nomeando cada um deles: o título, a ilustração de capa, o nome da autora que elaborou a história e as ilustrações. A contracapa também pode fazer parte desse momento inicial: é possível, por exemplo, ler a sinopse, fazer perguntas a respeito das ilustrações (uma caixa, uma bola, um dinossauro, um lápis, um tapete) e mostrar que, quando o livro está aberto, a capa e a contracapa compõem uma única cena. A ênfase nesses elementos pode ajudar os alunos a desenvolverem competências leitoras, como a escolha autônoma de novas leituras no futuro.



2.2. AÇÕES DURANTE A LEITURA

Prepare o ambiente em que será realizada a leitura, considerando a possibilidade de fazê-la ao ar livre ou no chão da sala de aula. Peça que as crianças se organizem sentadas em semicírculo, o que facilitará a escuta da história e a visualização das imagens por todo o grupo. Permita que as crianças se sintam capazes de interferir com perguntas e comentários sobre suas próprias experiências, retornando à leitura com o acolhimento dessas observações. A partir da primeira vinheta de ilustração, em que o passarinho aparece sobre uma caixa aberta, a mediação poderá incluir perguntas como: "O que será que ele está espiando?"; "Existe alguma coisa dentro dessa caixa?"; "Será que o passarinho quer entrar na 'caixa de brincar'?".

Essa prática de questionar o grupo durante a leitura, mostrando e valorizando cada uma das imagens, ajuda a estimular a curiosidade para que os leitores se sintam inseridos na construção da narrativa.

2.3. AÇÕES APÓS A LEITURA

Finalizada a leitura da obra, a mediação continua para que a turma experimente na prática algumas maneiras de apreciar a literatura. O primeiro passo é descobrir aquilo de que as crianças mais gostaram, se a leitura trouxe novas ideias para brincadeiras, se houve identificação com algum trecho em especial e se têm histórias pessoais semelhantes à lida. É valioso que os alunos tenham esse tempo para trocar impressões entre si, escutar e reconhecer diferentes pontos de vista, aprendendo a respeitar a singularidade de cada um.

Outras ações relacionadas com o tema podem se somar a essa experiência livre e dinâmica com a leitura literária, unindo a escrita à oralidade, integrando experiências capazes de fortalecer competências e habilidades e potencializando os direitos de aprendizagem das crianças.

Sugerem-se, a seguir, algumas ações que fomentem a integração e as brincadeiras – eixos estruturantes das aprendizagens e do desenvolvimento das crianças segundo a proposta da BNCC – a partir da leitura de *Caixa de brincar*. Todas levam em conta os cinco campos de experiências propostos para essa etapa: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento, imaginação; e Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

3. ORIENTAÇÕES ESPECÍFICAS

3.1. PROPOSTAS DE ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS DE LÍNGUA PORTUGUESA



MUITO GRANDE COMO UM ELEFANTE

- Tempo de desenvolvimento das atividades propostas: 3 meses.
- Campos de experiências: O eu, o outro e o nós; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento, imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.
- Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento da BNCC:
 - (EI02TS02) • (EI02EF04) • (EI01EO02) • (EI02EO03) • (EI02ET01) • (EI03ET01) • (EI02ET05)

Assim como a história é um jogo de palavras que vai crescendo e se desenvolvendo até chegar ao desfecho, a leitura instiga o leitor a imaginar o que ele faria dentro desse jogo, quais seriam suas escolhas diante das mesmas situações. Em *Caixa de brincar*, a primeira percepção da personagem com relação às caixas é quanto ao tamanho que elas ocupam no espaço e qual a capacidade de volume de seus interiores. Essa comparação de tamanho e dimensão favorece o autoconhecimento, pois a criança estabelece relações a partir do próprio corpo no espaço.

Etapa 1 | Para começar essa atividade, releia com as crianças o trecho do livro que chama a atenção para as comparações de tamanhos expressadas no texto e representadas na ilustração: “Tem caixa que é muuuito grande... Cabe até um elefante! Tem caixa pequeninha... Só cabe a minha mãozinha”. Ao retomar essa leitura, questione os leitores quanto aos elementos da ilustração. Peça para observarem a diferença de tamanho entre o elefante, dentro de uma grande caixa que ocupa a página inteira, e o passarinho que está sobre ele, assim como a bola. Na página seguinte, mostre que o gatinho ocupa uma caixa menor que a do elefante, porém maior que aquela em que a menina colocou a mãozinha. Ressalte que as caixas pequeninas lembram quadradinhos, que mais tarde serão reconhecidas como cubos à medida que as formas geométricas se tornem conhecidas pelas crianças. Chame a atenção também para as listas da caixa do elefante. Desse modo, os alunos vão percebendo as semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos, estabelecendo relações de comparação.

Depois das investigações no livro, combine com a turma um jogo de comparação entre objetos e animais que conhecem. Desafie a imaginação das crianças comparando a sala de aula a uma caixa bem grande, e uma caixa de sapatos, por exemplo, a uma caixa pequena dentro da grande “caixa” que é a sala de aula. O que será que cabe em cada uma delas?

Etapa 2 | Separe três caixas de tamanhos diferentes que possam ser decoradas pelas crianças. A ideia é que elas produzam desenhos de figuras geométricas básicas – quadrado, triângulo e círculo – e recortem para colar do lado de fora de cada caixa. Esse recurso ajudará a apresentar as formas geométricas às crianças e poderá ser retomado, em novas atividades, com o foco em proporções e tamanhos diferentes que permitam um encaixe semelhante ao que ocorre em *Caixa de brincar*, por exemplo: triângulo dentro de quadrado e quadrado dentro de círculo.



Etapa 3 | Combine com as crianças que a caixa dos triângulos guardará objetos, a caixa dos círculos abrigará os animais, e a terceira caixa, decorada com os quadrados, servirá para arquivar desenhos das palmas das mãos de cada um da turma (com nome no centro, para futuras comparações).

Estabeleça uma rotina semanal para que as crianças criem desenhos ou até esculturas de massinha para alimentar as duas caixas, dos objetos e dos animais. E, uma vez por mês, peça que façam o carimbo da palma da mão em um papel, utilizando tinta ou contornando com um lápis.

Ao fim de cada mês, abra as caixas e deixe que criem uma sequência do menor objeto para o maior, do maior animal para o menor. Depois de três meses de pesquisa, faça com que as crianças meçam seus três desenhos de palmas de mão para que percebam diferenças, se houve transformação no crescimento.

Sugestão de acompanhamento | Observar a participação de cada criança durante todo o processo pode auxiliar a detectar a percepção na comparação dos elementos e eventual dificuldade a ser trabalhada.

CAIXA QUE VIRA CHAPÉU

- Tempo de desenvolvimento das atividades propostas:
1 mês.
- Campos de experiências: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.
- Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento da BNCC:
 - (EI01EO03) • (EI02EO03) • (EI03EO03) • (EI03EO04)
 - (EI02EF01) • (EI02CG05) • (EI02TS02) • (EI03TS02) • (EI02ET05)



O livro *Caixa de brincar* demonstra como um elemento simples do cotidiano pode transformar-se em diversos tipos de brinquedos, valorizando assim a imaginação e a criatividade enquanto compõe uma consciência sobre o reaproveitamento de recursos e materiais.

Uma das cenas do livro demonstra como a protagonista utiliza uma caixa pequena

como chapéu, enquanto brinca de nave espacial sentada dentro de uma caixa grande. Nessa última ilustração é possível notar o processo de autoconhecimento do próprio corpo durante uma atividade que favorece a livre expressão, fortalecendo a imaginação e a identificação na criança dos próprios objetos de brincar. A partir de cenas como essa, é possível pensar em projetos pedagógicos que contemplem uma espécie de recriação da história por meio da perspectiva de cada criança.

Etapa 1 | Retome a ilustração em que o protagonista do livro está usando a sua caixa-chapéu (ou capacete) e mostre-a às crianças. Pergunte o que acham de maneira a reforçar a memória da história: Do que brinca a menina do livro?; O que eles veem na cena em que ela utiliza uma caixa na cabeça e está dentro de uma caixa maior?; Se criassem uma espécie de chapéu ou um capacete usando uma caixa, o que eles escolheriam para imprimir a própria personalidade?; Qual cor usariam, que materiais gostariam de adicionar para enfeitar?.

Etapa 2 | Copie ou crie, a partir do desenho do livro, uma ilustração para identificar uma caixa grande, que servirá como depósito durante as três primeiras semanas deste projeto. Apresente a caixa para as crianças e peça que levem para a sala de aula materiais reutilizáveis a fim de que cada uma delas elabore a sua própria caixa-chapéu. Entre os materiais, destaque: caixas de papelão, pedaços de tecido, fios de lã, recortes de revistas, papel Kraft, canudos de papel, potes pequenos e outros elementos que considerem interessantes, como folhas, gravetos e flores. Esse tempo de preparo pode ser muito importante para que as crianças preencham a caixa de materiais com a intenção de compartilhar com todos do grupo, fortalecendo a cooperação na convivência.

Serão necessárias caixas, uma para cada criança, que caibam nas cabeças, ou pequenas caixas que possam ser vestidas com elásticos (como chapéus de aniversário), além de cola plástica ou fitas adesivas.

Etapa 3 | Na quarta semana do projeto, prepare as crianças, cada uma com uma caixa que lhe servirá de chapéu, para que escolham um elemento por vez dentro do grande depósito que formaram em grupo. Reforce a importância de compartilhar materiais e reaproveitar os recursos disponíveis. Incentive que cada um



da turma mostre a sua própria identidade no chapéu, com cores de preferência e colagens dos elementos que escolher. Estabeleça uma dinâmica de conversa durante o processo de criação e montagem, tentando ajudar cada criança a elaborar o seu objeto pessoal e interagir com os companheiros, oferecendo apoio e opinião.

Se possível, registre com fotografias ou em um caderno o processo de criação e montagem, assim como as explicações das crianças sobre o próprio processo de criação. Além disso, convide as crianças a dar um nome para o chapéu que criaram como fazem os artistas com suas obras de arte, a fim de fortalecer seus vínculos com o uso da palavra. Escreva esse nome em etiquetas ou dentro da própria caixa-chapéu.

Ao final da semana, a turma poderá preparar para a escola uma grande exposição dos chapéus elaborados pelos participantes do projeto. Cada chapéu levará o nome da criação e do criador. Para a exposição, o livro *Caixa de brincar* poderá ficar disponível para que outras crianças o conheçam.

Registre também com fotografias ou filmagem a exposição e as falas das pessoas que a visitaram para compartilhar com sua turma, caso seja possível.

Sugestão de acompanhamento | Uma roda de conversa para compartilhar as fotografias do processo e da exposição, escutando as observações de cada criança, pode valorizar e potencializar a capacidade narrativa e o envolvimento pessoal com o grupo.

DESCOBRINDO PALAVRAS NO ESPAÇO

- Tempo de desenvolvimento da atividade proposta: 2 horas.
- Campos de experiências: Escuta, fala, pensamento, imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.
- Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento da BNCC:
 - (EI02EF09) • (EI03ET01) • (EI02ET04) • (EI02ET05) • (EI03ET05)

Na narrativa da obra *Caixa de brincar*, as imagens permitem ao leitor identificar a necessidade de nomear com palavras suas relações com o espaço para organizar direcionamentos e situar-se no mundo físico e no sociocultural.

Desde a primeira ilustração, é possível notar o eixo espacial que a caixa produz; em todas as situações sugeridas pelas cenas narrativas, vê-se o que está em cima da caixa, ou embaixo, dentro ou fora, ou se a caixa está do lado direito ou esquerdo, entre duas

pessoas ou objetos, assim como a relação com os diferentes tamanhos que sugerem proporção e volume.

A partir da narrativa imagética de *Caixa de brincar*, aconselha-se uma atividade para proporcionar às crianças a experiência de nomear as direções e as formas, favorecendo uma aprendizagem de ocupação do espaço com a ludicidade.

Para a atividade, a sugestão é recortar várias formas geométricas com proporção de encaixe, ou seja, um quadrado em que caibam dois ou quatro triângulos, um círculo que consiga envolver o quadrado, dois triângulos que demonstrem formar um losango. Pode-se elaborar plaquinhas com os nomes das formas em letras maiúsculas para apresentar às crianças, construindo a possibilidade de reconhecimento da palavra escrita e a sua relação com a forma. Como material para a produção das figuras recomenda-se papel-cartão colorido, por sua durabilidade durante o manuseio. Também é importante valorizar as experiências, utilizando cores distintas que acrescentarão novos elementos identificadores à atividade.

Apresente para as crianças as formas como um jogo, que pode começar com perguntas: Vamos jogar com as formas geométricas?; Quem sabe dizer o nome de cada uma delas?; Quem conhece as cores das formas?. Em seguida, monte sobre uma mesa uma sequência com as formas. Para isso, é possível utilizar um triângulo dentro do quadrado, um triângulo em cima do quadrado (como telhado de uma casa), o círculo, dois triângulos formando um losango, e muito mais. Em outra mesa, disponha as plaquinhas com os nomes das formas. Afaste as cadeiras ao redor das mesas para que o grupo possa circular e ressignificar a experiência a cada mudança de posição.

Peça que as crianças fiquem de um lado da mesa em que possam ver o triângulo posicionado como telhado no quadrado em cima. Enquanto isso, mantenha-se do lado oposto.



Faça algumas perguntas para o grupo sobre a posição das figuras, como: De que lado está o círculo, direito ou esquerdo? ou Onde estão os triângulos, em cima ou embaixo?. Deixe que o grupo responda e se ajude na localização. Troque a posição das crianças para repetir as investigações de localização com as formas. Compare as respostas oferecidas nas posições diferentes assumidas pelo grupo. Se for necessário, para facilitar a aprendizagem, marque as mãos das crianças com uma das formas escolhidas por elas, para rememorar a percepção das direções opostas, direita e esquerda.

Por fim, direcione o grupo para a mesa com as plaquinhas. Leia com as crianças cada uma das palavras. Junte a forma respectiva na plaquinha com a palavra escrita, repetindo com o grupo o som no reconhecimento das letras e sílabas.

O objetivo da atividade é reforçar a compreensão das palavras utilizadas para nomear corpos no espaço, ampliando assim o entendimento sobre o ponto de referência na direção e localização do espaço, e o reconhecimento das formas geométricas, das cores e das palavras que as nomeiam.

Sugestão de acompanhamento | Deixe o jogo das figuras geométricas disponível na sala de aula para que a turma retome a brincadeira e se inspire, construindo novas possibilidades de brincadeiras. Isso reforça a proximidade com a construção física do espaço, o senso de direcionamento e a percepção de si na relação com o mundo físico e sociocultural.

ONOMATOPEIAS DE BRINCAR

- Tempo de desenvolvimento da atividade proposta:
1 hora
- Campos de experiências: Corpo, gestos e movimentos; Escuta, fala, pensamento, imaginação.
- Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento da BNCC:
 - (EI02CG01) • (EI02CG03) • (EI02EF02)



Em *Caixa de brincar*, é possível perceber como a protagonista se expressa sonoramente durante as brincadeiras que vai criando com suas caixas. Sentada em sua caixa-carro, a menina simula os movimentos para direção do carro, utilizando um aro como volante, e imita o som da buzina: "Bii!!Biii!!!".

É sabido que desde muito cedo, ainda bebês, as crianças começam a produzir sons para se expressar e se comunicar com o mundo. As onomatopeias talvez sejam os primeiros elementos de linguagem decodificados pela fala dos bebês que aprendem, estimulados pelo ambiente em que vivem, a imitar o som dos animais, das pessoas e das coisas.

A onomatopeia é uma figura de linguagem que vivifica o discurso, aumenta a expressividade das histórias, das imagens, das cantigas. Ao mesmo tempo, carrega em si uma potência criativa uma vez que, etimologicamente, é uma palavra inventada para imitar um som.

Aproveitando-se dessa ligação com a história *Caixa de brincar*, estimule as crianças a relembrar cantigas de nossa tradição cultural que brinquem com a imitação dos sons de coisas e bichos. Prepare o ambiente para que todos possam se expressar cantando e dançando, reforçando o uso dos sons das onomatopeias, e imitando com o corpo os gestos de cada situação que a cantiga descreve.

A seguir, há uma sugestão de cantiga popular que incorpora uma onomatopeia. Para marcar a sua presença, pode-se incluir um gesto corporal específico, que o diferencie de outros movimentos de dança, importantes para ampliar os movimentos e a coordenação motora.

O trem de ferro quando sai de Pernambuco
Vai fazendo “vuco-vuco” até chegar ao Ceará.
Rebola pai, rebola mãe, rebola filhos,
Eu também sou da família, também quero rebolar!



Sugestões de acompanhamento | Depois de apresentar a primeira cantiga, verifique os conhecimentos da turma sobre a cultura popular brasileira, perguntando se conhecem outras canções e brincadeiras com imitações de sons e movimentos. Aproveite para fazer anotações com as memórias do grupo. Questione, também, se as crianças fariam sons e movimentos diferentes para a canção apresentada, lembrando a todos que a onomatopeia é como uma brincadeira: um desafio de criar uma palavra que não existe para imitar sons de coisas, pessoas e animais.

4. PARCERIA COM A FAMÍLIA

Para fortalecer as experiências em sala de aula e reforçar os vínculos com as famílias, que tal sugerir aos familiares que façam a brincadeira “Caixa que é cabana”?

Apresente à família os registros das atividades realizadas com a obra *Caixa de brincar*, enfatizando como a leitura do texto propiciou o desenvolvimento das crianças em diferentes aspectos: aumento do vocabulário, pronúncia de palavras, criatividade, expressividade, relacionamento com as outras crianças. Reforce que, embora elas ainda não leiam sozinhas, o trabalho da literacia emergente as prepara melhor para o momento da alfabetização. Incentive os pais a darem continuidade à atividade de leitura em casa, criando um espaço para a “hora da história”. Explique a importância do hábito de leitura no lar e o quanto o comportamento dos adultos pode influenciá-las. Por exemplo: ver que os pais têm o hábito de ler pode levar a criança a se interessar mais por livros e histórias. Além disso, o momento da leitura pode fortalecer o vínculo afetivo entre pais e filhos.

Sugira que eles separem uma caixa de papelão em tamanho suficiente para servir de esconderijo, uma espécie de cabaninha, para as crianças. As famílias podem enfeitar as caixas junto com os pequenos, colando desenhos elaborados pelos adultos do lado de fora da caixa, por exemplo.

As famílias podem definir qual o momento da leitura. Um tempo de dez a vinte minutos antes de dormir, por exemplo, é suficiente para que os adultos e as crianças relaxem e se dediquem a esse momento compartilhado. Dê dicas para os pais de como conduzir a leitura dialogada. Incentive-os a usar perguntas que instiguem as crianças a querer saber mais sobre o texto e a refletirem sobre a história lida: Como você acha que o personagem está se sentindo?; O que você acha que vai acontecer?; A história poderia ter acabado de outra maneira?.

Peça aos pais que enviem fotos desses momentos de leitura para que você compartilhe com a turma. Desse modo, eles podem incentivar outras famílias a adotar essa prática, estabelecendo uma forte rede colaborativa entre escola e família.



5. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO DA BNCC

Nesta seção está o descritivo de cada um dos objetivos de aprendizagem e desenvolvimento da BNCC mobilizados neste *Manual digital do professor*.

O EU, O OUTRO E O NÓS

- (EI01EO02) Perceber as possibilidades e os limites de seu corpo nas brincadeiras e interações das quais participa.
- (EI01EO03) Interagir com crianças da mesma faixa etária e adultos ao explorar espaços, materiais, objetos, brinquedos.
- (EI02EO03) Compartilhar os objetos e os espaços com crianças da mesma faixa etária e adultos.
- (EI03EO03) Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.
- (EI03EO04) Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos.

CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

- (EI02CG01) Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura no cuidado de si e nos jogos e brincadeiras.
- (EI02CG03) Explorar formas de deslocamento no espaço (pular, saltar, dançar), combinando movimentos e seguindo orientações.
- (EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.

TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS

- (EI02TS02) Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.
- (EI03TS02) Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.

ESCUTA, FALA, PENSAMENTO, IMAGINAÇÃO

- (EIO2EF01) Dialogar com crianças e adultos, expressando seus desejos, necessidades, sentimentos e opiniões.
- (EIO2EF02) Identificar e criar diferentes sons e reconhecer rimas e aliterações em cantigas de roda e textos poéticos.
- (EIO2EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.
- (EIO2EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.

ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

- (EIO2ET01) Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho).
- (EIO2ET04) Identificar relações espaciais (dentro e fora, em cima, embaixo, acima, abaixo, entre e do lado) e temporais (antes, durante e depois).
- (EIO2ET05) Classificar objetos, considerando determinado atributo (tamanho, peso, cor, forma etc.).
- (EIO3ET01) Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades.
- (EIO3ET05) Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*. Brasília: MEC/ CONSED/UNDIME, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 19 out. 2019.

_____. *Documento referencial teórico-científico – Programa Nacional do Livro e do Material Didático*, Edital PNLD 2022, Educação Infantil. Brasília: MEC, 2020.

_____. *PNA – Política Nacional de Alfabetização*. Brasília: MEC/SEALF, 2019.

ISBN 978-65-88515-02-0



9 786588 515020