

APOSTILA DO EVANGELIZADOR

Organizada por Dnise Aranha

Conteúdos

I - O EVANGELIZADOR

A – REQUISITOS DO EDUCADOR

B – QUALIDADES DO EDUCADOR

III - O EDUCANDO

1. PLANEJAMENTO

1.A. ETAPAS DE UM PLANO DE AULA

1.B. CONHECENDO HISTÓRIAS

1.C. CONTANDO HISTÓRIAS

2. RECURSOS DIDÁTICOS PARA EVANGELIZAÇÃO

3. ATIVIDADES

***Eis, pois, o Amor convocando servidores do Evangelho
para a obra educativa da Humanidade!***

Abençoados os lidadores da orientação espírita, entregando-se afanosos e de boa vontade ao plantio da boa semente!

Mas para um desempenho mais gratificante, que procurem estudar e estudar, forjando sempre luzes às próprias convicções.

Que se armem de coragem e decisão, paciência e otimismo, esperança e fé, de modo a se auxiliarem reciprocamente, na salutar troca de experiências, engajando-se com entusiasmo crescente nas leiras de Jesus.

Que jamais se descuidem do aprimoramento pedagógico, ampliando, sempre que possível, suas aptidões didáticas para que não se estiolem sementes promissoras ante o solo propício, pela inadequação de métodos e técnicas de ensino, pela insipiência de conteúdos, pela ineficácia de um planejamento inoportuno e inadequado. Todo trabalho rende mais em mãos realmente habilitadas.

Que não estacionem nas experiências alcançadas, mas que aspirem sempre a mais, buscando livros, renovando pesquisas, permutando idéias, ativando-se em treinamentos, mobilizando cursos, promovendo encontros, realizando seminários, nesta dinâmica admirável quão permanente dos que se dedicam aos abençoados impositivos de instruir e de educar.

É bom que se diga, o evangelizador consciente de si mesmo jamais se julga pronto, acabado, sem mais o que aprender, refazer, conhecer... Ao contrário, avança com o tempo, vê sempre degraus acima a serem galgados, na infinita escala da experiência e do conhecimento."

(GUILLON RIBEIRO – A EVANGELIZAÇÃO ESPÍRITA DA INFÂNCIA E DA JUVENTUDE NA OPINIÃO DOS ESPÍRITOS.- SEPARATA DO REFORMADOR – FEB - 3.EDIÇÃO – 1986).

*" Eu posso ensinar você como saber. Mas como vou ensiná-lo a viver?
Como edificaremos pessoas na vida de Cristo?"*

A educação geralmente se preocupa em fazer com que as pessoas saibam o que os professores sabem. Mas a educação cristã quer ajudar as pessoas a *se tornarem o que seus professores são.*

A ênfase na vida, que é nosso ponto de partida para a educação cristã, nos ajuda a ter isso bem claro em mente. Então, acho útil olhar para o relacionamento que Jesus tinha com seus discípulos, para descobrir qual deve ser o nosso relacionamento com os nossos pequenos

Jesus INSTRUÍA, os discípulos OUVIAM

Jesus EXPLICAVA e os discípulos PERGUNTAVAM.

Jesus PERGUNTAVA e os discípulos RESPONDIAM.

Jesus AGIA e os discípulos OBSERVAVAM E IMITAVAM.

Jesus ACONSELHAVA e os discípulos OBEDECIAM.

Jesus ORIENTAVA e os discípulos SEGUIAM.

RESUMO : SÃO TRÊS AS ESTRATÉGIAS DA EDUCAÇÃO :

1 - DA IDÉIA PARA A VIDA : começa com conceitos, não com experiências dos alunos, não “Evangélizar” sendo, portanto, o relacionamento o fator de importância primordial.

2 - DA VIDA PARA A IDÉIA : começa com a experiência dos alunos e com aplicação para todos os alunos e o relacionamento passa a ter um papel destacado , mas não preponderante.

3 - DA VIDA PARA A VIDA - começa da experiência do aluno ou do professor ou da de alguém. O relacionamento do professor com o aluno é primordial pelo teor de afetividade que este modelo contém. Este foi sempre o modelo utilizado por Jesus. Ensino vivo ...palpitante da realidade mais próxima. Havia acolhimento em seu coração... havia toque e olhar... havia amor...

(A Teologia da Educação Cristã - Lawrence O. Richards - traduzido por Hans Udo Fuchs)

A arte de educar – Allan Kardec

A instrução de uma criança não consiste apenas na aquisição desta ou daquela ciência, mas no desenvolvimento geral da inteligência; a inteligência se desenvolve na proporção das idéias adquiridas, e quanto mais idéias se têm, mais apto se é a adquirir novas. A arte do professor consiste na maneira de apresentar estas idéias, no talento segundo o qual ele sabe gradua-las, classificá-las à natureza da inteligência. Como o hábil jardineiro, ele deve conhecer o terreno em que semeia, pois o espírito da criança é um verdadeiro terreno cuja natureza é preciso estudar. Para bem ensinar, é preciso conhecimentos especiais, independentemente da ciência que se queira transmitir; é preciso conhecer a fundo a natureza do espírito das crianças, a ordem e a maneira segundo as quais se desenvolvem as faculdades, as modificações físicas e psíquicas; o efeito das influências exteriores, as causas que podem apressar ou atrasar o desenvolvimento das faculdades; as doenças do espírito, se assim posso me exprimir; a ordem segundo a qual nascem as idéias, a maneira pela qual se encadeiam, calcular a força do espírito e a possibilidade de conceber tais ou quais idéias; conhecer enfim os meios mais próprios a desenvolve-las.

Mas isto ainda não basta; é preciso ainda um tato particular, inato por assim dizer; uma arte que não se aprende.

Vê-se, pois que a ciência do professor é toda filosófica, e que ela exige muitos estudos da parte daquele que se lhe entrega. Estou longe de ter traçado nestas poucas palavras um quadro completo da ciência pedagógica; toquei-a apenas de leve, pois o detalhamento de todos os conhecimentos que ela abrange seria imenso.

Do Livro Vida e Obra de Allan Kardec.

I - O EVANGELIZADOR

A Educação não é um conjunto de coisas exteriores a serem transmitidas pelo educador para o educando mas uma influência de Espírito para Espírito.

A – REQUISITOS DO EDUCADOR

O princípio, o meio e o fim da Educação é o ser humano. Por isso, o foco principal de qualquer estudo pedagógico deve recair sobre o educador, o educando e relação entre eles. Se o educador estiver compenetrado de sua missão, se o relacionamento estabelecido com o educando é baseado no amor, na confiança e nos elevados objetivos da evolução humana, então todo o resto se torna secundário. E ao invés, os melhores planos didáticos das escolas, os mais avançados métodos e materiais pedagógicos resultam em fracasso se não houver seres humanos habilitados para educar.

...Para ser educador, não basta conhecer teorias, aplicar metodologias, é preciso uma predisposição interna, uma compreensão mais ampla da vida, um esforço sincero em promover a própria auto-educação, pois o educador verdadeiro é aquele que, antes de falar, exemplifica; antes de teorizar, sente e antes de ser um profissional é um ser humano...

Analisemos...os requisitos básicos para assumir alguma tarefa na Educação, seja como pai, como mãe, como professor.

1. A AUTO EDUCAÇÃO – A ação educativa, em qualquer setor, requer empenho na auto-educação...Se o poder da Educação repousa sobre a autoridade moral, essa se adquire pela conquista de virtudes e pelo esforço no próprio aperfeiçoamento... é preciso buscar a própria melhoria, cultivar a paciência, a renúncia, a doação irrestrita de si... A observação profunda de si, a tentativa sincera de superar vícios e limitações é o que dá a segurança e a capacidade de observar as tendências do educando e ajudá-lo a se fortalecer para o bem, vencendo o mal em si mesmo... a ação verdadeiramente educativa transforma tanto o educando, quanto o educador, num processo de regeneração para ambos.

2. O AMOR ÀS CRIANÇAS - Deveria ser óbvio, mas não é para muitos: para se pensar em colocar um filho no mundo ou para se escolher uma carreira na Educação, a primeira condição deveria ser a de amar as crianças... A característica básica da maioria dos inimigos de crianças é o egoísmo feroz. A criança pede sempre cuidado, atenção. Uma criança, na vida do adulto, modifica-lhe os hábitos, requer que ele renuncie a alguns de seus prazeres e desejos e uma grande parte do seu tempo. Dá trabalho. E há gente que se encerra num egocentrismo tão doentio que não pode sequer pensar em doar algo de si em favor de um ser que dele dependa. Outro aspecto de tais personalidades é geralmente uma falta de sensibilidade e sentimento, que pode raiar pelo extremo da crueldade e da dureza... Mas entre esse extremo brutal e o verdadeiro amor às crianças, há enorme gradação. A maioria das pessoas sente uma inclinação natural pela infância... É o começo, mas não basta, pois a ternura inicial não exclui atitudes egoísticas. Uma manifestação de desamor às crianças, constante mesmo entre aqueles que afirmam e e até demonstram gostar delas, é considerá-las como um estorvo. Elas atrapalham a ordenação do ambiente, fazem barulho, têm necessidade de se movimentar, de correr, são perguntadeiras, pedem atenção, querem o nosso tempo... O amor pleno à criança é, acima de tudo, Ter tempo para ela, aceitá-la como criança, dar-lhe inteira atenção e devotamento, não excluí-la nunca de nossa vida, fazendo-a ver que em qualquer tempo, ela pode estar presente. Além da aceitação de sua natureza infantil amá-la significa enxergá-la como uma pessoa inteira, digna de respeito, com dignidade humana, liberdade de opinião e necessidade afeto... O amor a uma criança ou a algumas crianças que estejam sob nossa responsabilidade só é edificante e legítimo, se não manifestar exclusivista e egoístico... O amor dever ser justo e não desprezar ninguém...farto e indistinto.

3. O AMOR AOS JOVENS – ...Amar a juventude significa ver seu potencial de renovação e mudança, respeitar-lhe e incentivar-lhe os ideais elevados e não secundá-los na satisfação passageira dos instintos mais grosseiros e da leviandade. Aquele que, particularmente, se dedica a uma carreira universitária, deve Ter um espírito jovem e aberto, sentir-se bem na companhia da mocidade, compreender-lhes os anseios e dificuldades, saber conversar de forma igualitária, respeitando-lhe as manifestações, e Ter o ideal de ajudá-la, sem exigências, a encontrar seus próprios caminhos. A aproximação amiga, o diálogo franco não diminuem, ao invés aumentam o respeito mútuo.

B – QUALIDADES DO EDUCADOR

- A. **AUTORIDADE MORAL:** Não se impõe. Muitos pensam que basta a abstenção da prática de crimes ou erros mais graves, para se estar trilhando o caminho do Bem... Contra isso, o próprio O LIVRO DOS ESPÍRITOS já alerta: não basta uma virtude negativa, é preciso uma virtude ativa. Não adianta abster-se do mal, é preciso fazer todo o bem possível... É preciso também abdicar das inutilidades, que dispersam o Espírito do seu objetivo superior... do desprendimento de certas ilusões e da busca de prazeres mais espirituais, que as futilidades do mundo... A autoridade moral não se obtém, pois, como muitos supõem, à base de gritos, punições e autoritarismo, mas no lastro de uma vida devotada à família e a ideais nobres.
- B. **RELIGIOSIDADE:** é verdade que o Espiritismo, bem compreendido, racionaliza a fé e eleva o sentimento religioso, despojando-o de rituais e simbolismos. Entretanto, há muitos espíritas, sem um verdadeiro sentimento religioso e muitos adeptos de variadas religiões, legitimamente piedosos. Isso porque rótulos e adesões verbais nada valem, se o indivíduo não experimentar uma conversão interna, um sentimento real em relação àquilo que sua boca afirma e ao que sua mente compreende.... Jesus colocou o amor a Deus sobre todas as coisas como o primeiro e maior mandamento e logo em seguida referiu-se ao amor ao próximo. Não é possível amar a Deus, sem amar ao próximo, nem amar ao próximo sem amar a Deus, pois a fraternidade real é resultado do sentimento da paternidade divina. Nisso se baseia toda a religiosidade...
... Para se realizar um obra educativa eficaz, a fé fundamentada, refletida e sincera é indispensável... E toda a força moral para vencer a si mesmo e caminhar para o Bem, para elevar o pensamento acima da mesquinha terra, o homem só encontra no sentimento profundo de sua filiação divina e no cultivo da meditação e da prece.
- C. **EQUILÍBRIO:** ...é o domínio das próprias emoções, é a serenidade com que se enfrenta qualquer situação... O homem equilibrado tem sentimentos profundos, é sensível ao sofrimento alheio, chora e ri, é humano em toda a dimensão da palavra. Mas não cai em desespero, não se desgoverna na cólera, não fala nem age intempestivamente, tem o controle de sua língua e de suas ações. Outro aspecto do equilíbrio, talvez o mais difícil, é o desapego afetivo, que o amor profundamente, sem escravizar o ser amado. E essa é uma necessidade vital na Educação, para que amor doado ao educando não se transforme em prisão e opressão.
- D. **LUCIDEZ ESPIRITUAL:** é uma consequência necessária da autoridade moral e do equilíbrio. Só quem tem uma vida reta e um sentimento equilibrado, consegue erguer o olhar acima das brumas do mundo, além dos impedimentos da matéria, para enxergar os melhores caminhos a trilhar, as soluções adequadas para os problemas mais imprevistos... Aquele que tem em mente os objetivos maiores da vida, procura realizá-los em si mesmo, escapa de suas paixões e consegue orientar o outro com mais segurança. Essa lucidez espiritual é assim uma espécie de visão clara das coisas, uma sabedoria de vida.
- E. **CAPACIDADE DE OBSERVAÇÃO:** É a capacidade de ouvir, de observar o comportamento alheio, de analisar as reações humanas... deve ser empregada com tolerância, bondade e verdadeiro interesse no bem do outro e não para satisfazer uma curiosidade maléfica ou para estabelecer ou para estabelecer qualquer espécie de domínio sobre o observado. Aliás, o melhor antídoto contra esse domínio é sempre levar em consideração que o outro tem a inteira jurisdição de seu mundo íntimo.... O observador que educa, embora deva reconhecer os erros do educando, está sempre em busca da sua melhor parte, para descobri-la e despertá-la. O mau observador se compraz em humilhar o outro em seus erros, o educador se entristece com o erro, se alegra com o progresso e é em tudo discreto e cuidadoso, caridoso e bom.
- F. **HUMILDADE:** Quem observa com amor, respeita: orienta sem impor, admira-se com as riquezas espirituais do outro e não hesita em reconhecer as suas próprias limitações. A maior prova de humildade do educador é quando, munido de sua lucidez e exercitando sua observação, constata que o Espírito que está sob a sua responsabilidade é mais evoluído que ele próprio. Só o princípio da reencarnação pode explicar essa aparente anomalia: um filho pode ser mais adiantado

espiritualmente do que os pais, um aluno pode dar lições a seu mestre. Entretanto, mesmo se isso acontecer, o reconhecimento da superioridade do educando não pode significar abandono da tarefa educativa, pois de uma forma ou de outra, mesmo os bons precisam de apoio para continuar no Bem... Enxergá-los como companheiros de jornada evolutiva, sem instinto de posse, nem vontade de domínio, reconhecendo suas qualidades e suas limitações é a posição mais equilibrada e humilde.

- G. **PACIÊNCIA:** Paciência para ensinar, para exemplificar, para repetir, para esperar a frutificação, para aguardar o ritmo e a vontade livre de cada educando.... O educador...semeia valores, exemplifica com a própria ação, convida, alerta e espera...Conquista a vontade do educando, pela razão e pelo amor. Mas se não consegue conquistar essa vontade de imediato, respeita-a e espera sempre!
- H. **FIRMEZA E ENERGIA:** ... diante de qualquer empreendimento, humano ou divino, material ou espiritual a vontade firme, a fé na vitória, a persistência inquebrantável constituem condições indispensáveis para o êxito. ..Só com a vontade firme, o educador terá, em primeiro lugar, êxito no aperfeiçoamento de si mesmo, e depois, na contribuição que deve dar para o melhoramento do educando.
- I. **ENTUSIASMO PELO SABER:** ... Indispensável é que manifeste entusiasmo por aprender, seja aberto ao progresso e esteja em constante busca para enriquecer seu Espírito. Essa disposição para aprender é o que caracteriza a verdadeira inteligência. .. A vontade de saber, a capacidade de perguntar, o impulso de pesquisar e descobrir é que deve afinar o educador com o educando, para que a busca do aperfeiçoamento se faça em conjunto. A criança tem naturalmente esse ímpeto, é preciso alimentá-lo com a nossa própria chama e não apagá-lo com a nossa indiferença e a falsa postura de quem já sabe tudo.

Todas essas qualidades são muito necessárias, úteis e boas para evolução individual de cada um, independentemente se atuamos ou não como educadores. Mas se estivermos investidos dessa tarefa, aumenta a nossa necessidade de possuí-las, porque se falharmos moralmente apenas para nós mesmo, teremos de acertar contas com o nosso futuro pessoal, mas se falharmos na missão de educar, seremos pelo menos parcialmente responsáveis pelo fracasso de outros Espíritos.

(A EDUCAÇÃO SEGUNDO O ESPIRITISMO - DORA INCONTRI - ED FEESP).

EVANGELIZAÇÃO ESPÍRITA

Quatro princípios básicos da educação espírita:

- **PAZ** – ação correta encontra a paz;
- **AMOR** – denominado comum, dar e receber;
- **VERDADE** – retidão de caráter
- **AÇÃO CORRETA** – agir de acordo com os valores morais divinos que estão incorporados na consciência

Perfil que o evangelizador tem que buscar:

- Adulto integrado na tarefa de redimensionamento da sociedade;
- Conscientizado da importância do seu trabalho;
- Estudioso da Doutrina e do mundo;
- Possuir fé e ideal espírita;
- Auto-educador;
- Auto-crítico; e
- Sem preconceitos.

Atribuições do Evangelizador:

Amor à tarefa; Responsabilidade; Comprometimento.

- Desenvolver um plano de trabalho para o período;
- Pesquisar técnicas e métodos que melhor se adequem ao tema dado;

- Comparecer com assiduidade e pontualidade às aulas, procurando ser o primeiro a chegar;
- Comunicar com antecedência sua falta;
- Manter registros de apontamentos sobre as aulas sempre em dia;
- Reavaliar seus objetivos e postura pessoal;
- Comparecer às reuniões que forem necessárias, contribuindo com opiniões, materiais e sugestões; e
- Participar de cursos de aperfeiçoamento promovidos pelos diversos setores que formulam o movimento espírita (FEB, FEP, DIJ, CEP, UREs, etc.) bem como pela comunidade e que contribuem para seu crescimento.

“O conhecimento de si mesmo é a chave do progresso individual.”

(Livro dos Espíritos – Q. 919)

Fonte: ENCONTRO “FORMAÇÃO DE EVANGELIZADORES” (Dir.: Karina), 02 Mar. 2002, Cascavel (SEAC). **Evangelização Espírita**. Curitiba: FEP, 2002, 3 p.

PRATIQUE ALEGRIA! - (RITA FOELKER - SITE:WWW.EDICÕES GIL.COM.BR)

Dentro do trabalho com crianças e educadores, descobri uma coisa muito importante: a alegria é a cola que fixa a aprendizagem. Crianças tristes e desanimadas não conseguem aprender com o mesmo rendimento que alcançariam se estivessem alegres e entusiasmadas.

E o educador dá o tom do trabalho. Parte dele a dinâmica e as possibilidades de um plano de aula.

Acredito que o educador espírita, mais que um "ensinante", precisa ser um animador e um artista (às vezes, mágico; às vezes, equilibrista, engolidor de espadas, trapezista ou malabarista, mas na maioria das vezes, um terno e amoroso palhaço).

A alegria cabe em todos os momentos do trabalho. Nas aulas e nas próprias reuniões de departamento, ela torna as discussões mais fáceis e nos faz mais criativos e interessados na tarefa.

"A alegria não é ruidosa", diria a companheira Oneida Terra. Nem sempre se está cantando ou pulando, porque exageros também sinalizam para o desequilíbrio.

Mas ter alegria é essencial, mais que papel e giz de cera, mais que sala, mais que livro.

A alegria é tão importante quanto a sólida base de conhecimentos espíritas e a afetividade do educador para com seus alunos e com a tarefa.

Pratique alegria!

O amor pedagógico

Aquela era uma manhã especial. A bruma se dissipava e o sol aparecia entre as nuvens acariciando seu rosto através da janela. Nem o sacolejar da condução pela estrada empoeirada lhe incomodava. A longa viagem estava para terminar, sua mãe já lhe informara, e seu coração batia mais rápido, ansioso em divisar ao longe a cidade que iria lhe acolher de agora em diante, por vários anos. De repente, o cocheiro gritou, é Iverdon que se aproxima.

O pequeno Rivail percebeu no horizonte uma torre de castelo e, absorto, recolheu-se ao banco tentando acalmar os pensamentos. Era ali, naquela cidade, onde ele deveria ficar para estudar numa escola famosa, cujo diretor era elogiado por seus dotes de excelente educador das crianças. Sim, isso era importante. Ele não ficaria com qualquer um e, mesmo sem conhecer o professor, já simpatizava com ele. Mas... ficaria longe de casa, teria de se despedir de sua mãe e isso o entristecia. Rivail criança mergulhava no conflito entre a razão e a emoção.

Após uma curva, lá estava a praça central do povoado. Condução parada, sua mãe colocou-o no chão e, enquanto ela providenciava a bagagem, olhou ao redor, deslumbrando-se com o castelo de quatro torres mais ao fundo. Percebeu que apontavam o castelo à sua mãe. Seria ali a escola?

- Venha meu filho, é ali a escola que você vai estudar!

De mãos dadas à sua mãe, a quem tanto amava caminhou com certo nervosismo até o portão, que se encontrava aberto, e que ele saberia depois nunca se fechava. Pararam na entrada e um homem, velho, alto, magro, sorrindo, deu-lhes as boas vindas, dirigindo-se em particular a ele.

- Seja bem vindo a Iverdon, meu filho. De agora em diante esta escola é seu lar e todos os que a habitamos somos seus irmãos.

E sem que pudesse falar ou reagir, recebeu um carinhoso abraço de velho, já de joelhos, fazendo-se pequeno como ele, Rivail, o era. Aquele sorriso, o abraço, a atenção, cativaram Rivail que já não queria mais sair dali, aguçado na sua curiosidade por aquele homem e a escola que se desdobrava à sua frente. Novamente em pé, o senhor se apresentou.

-Eu sou Pestalozzi, seja bem vinda, madame.

Então era ele. O professor de quem tanto falavam. Era tudo aquilo que não havia imaginado, no entanto, tão simpático e afetuoso. Será bom ter aulas com ele, pensou Rivail. Nesse momento, compreendeu que era chegada a hora da despedida. Um último abraço, um último beijo, as últimas recomendações, e as lágrimas do amor filial brotaram-lhe no íntimo. Nunca mais esqueceu essa cena e os momentos seguintes ao ser conduzido pelo interior do castelo.

Cedo, o pequeno Rivail descobriu que aquela era uma escola diferente. Tudo era alegria e trabalho. Aprendeu a cantar e a nadar. A fazer ofícios manuais, a cooperar com os demais alunos no estudo. Aprendeu a trabalhar em grupo, a pesquisar na floresta e conviver com a sociedade local. Aprendeu o valor das virtudes e a emoção do sentimento maior do amor. Os professores eram amigos. Os estudantes eram irmãos. E Pestalozzi era o pai de todos eles. Vez ou outra a saudade brotava no coração de Rivail. As recordações lhe chegavam à mente. Num momento de emoção maior, decidiu procurá-lo. Encontrou-o em seu gabinete, absorto na leitura de alguns escritos. Não teve coragem de romper sua concentração e já se dispunha a ir embora, quando Pestalozzi, subitamente, lhe endereçou a palavra:

- Pode entrar, meu filho. O que desejas?

- Quero falar com o senhor - respondeu timidamente Rivail.

Novamente um sorriso iluminou a face do velho professor, que aconchegou o discípulo num sofá e, curvando-se, ao mesmo tempo que entrelaçava suas mãos nas dele, ofereceu, face a face, seus ouvidos ao jovem.

- Pode falar, meu filho, estou aqui para te ouvir.

Era assim que Pestalozzi educava. Foi assim que Rivail se tornou Kardec.

(Fonte: Visão Espírita da Educação - Marcus Alberto De Mario)

Interessante o texto. E traz alguns aspectos importantes para refletir:

- Como estamos agindo como evangelizadores?

- Como deve ser a nossa postura perante os evangelizados?

- Como deve ser o comportamento ideal dentro de sala?

- Como conseguir a autoridade e respeito dentro de sala?

- Quais são as nossas maiores dificuldades em tentar manter a autoridade dentro de sala? E como fazer para superá-las?

PROPOSTA PARA A MELHORIA DA EDUCAÇÃO

A preocupação com a educação não é apanágio dos educadores modernos, apenas.

Em 1828, o professor Rivail, diretor de escola da academia de Paris, França, e membro de diversas sociedades científicas, escreveu um opúsculo intitulado "Plano Proposto para a Melhoria da Educação Pública."

Em seus escritos o professor Rivail considera a criança como um ser extremamente impressionável desde seu nascimento, e talvez antes, o que nos faz supor que aquele pedagogo admitia a pré-existência da alma.

Chamou a atenção dos educadores para se evitar, cuidadosamente, tudo o que pudesse fazer com que a criança experimentasse impressões negativas.

Não considerava como más impressões apenas o exemplo do vício, os maus conselhos ou as conversações pouco adequadas.

Mas alertou sobre um grande número de outras sutilezas que exercem uma influência freqüentemente mais perniciosa do que o triste espetáculo do vício.

E nessas sutilezas incluiu a fraqueza dos pais e a rigidez demasiada dos mestres.

Quando cedemos, por exemplo, às suas importunações, quando toleramos seus defeitos sob vãos pretextos, quando nos submetemos aos seus caprichos, enfim, quando deixamos a criança perceber que somos vítimas de suas artimanhas.

Ou, ainda, quando não buscamos saber o móvel das suas ações e tomamos defeitos ou germes de vícios por qualidades, o que ocorre freqüentemente. Quando não consideramos as circunstâncias sutis que podem modificar tal ou qual ação da criança, ou quando não levamos em conta as nuances de seu caráter.

Tudo isso faz com que a criança experimente impressões que podem se constituir em fonte de vícios graves.

Um sorriso, quando seria preciso ser sério; uma fraqueza quando seria preciso ser firme; a severidade quando seria preciso a doçura; uma palavra sem pensar, enfim, bastam, às vezes, para produzir uma impressão e fazer germinar um vício.

Que acontecerá, então, quando essas impressões forem ressentidas desde o berço, e, comumente, durante toda a infância?

As punições também constituem um triste capítulo na história da educação da infância, podendo contribuir com grande parte dos defeitos e vícios.

Freqüentemente muito severas ou infligidas com parcialidade e num momento de mau humor, elas irritam a criança em vez de convencê-la.

Quantas artimanhas, quantos meios de desvio, quantas fraudes ela não emprega para as evitar!

É assim que se joga nelas as sementes da má fé e da hipocrisia, e este é, muitas vezes, o único resultado que se obtém.

A criança irritada ao invés de persuadida, se submete à força. Nada lhe prova que ela agiu mal; ela sabe apenas que não agiu conforme a vontade do mestre; e esta vontade ela a considera, não como justa e razoável, mas como um capricho e uma tirania.

Pensando um pouco sobre essas questões, chegaremos à conclusão de que devemos estabelecer laços de afeto e confiança recíprocos entre nós e nossos educandos, para que a educação seja totalmente baseada na superioridade moral e na persuasão e não na força física.

Você sabia que o professor Rivail era discípulo de Pestalozzi, o grande pedagogo suíço?

E que Pestalozzi fora discípulo de Rousseau? Todos herdeiros das idéias de Comenius, o grande pai da escola moderna?

Assim, vale a pena considerar suas lições relativas à educação, pois procedem dos grandes mestres da pedagogia ocidental.

MESTRES VERDADEIROS

Ouvindo atentamente os jovens que freqüentam as salas de aula pode-se perceber que, salvo raras e honrosas exceções, há grande lacuna entre os alunos e seus mestres.

Isso ocorre porque nem sempre aqueles que têm o dever de ensinar e orientar, estão preparados para esse mister.

Poucos são os mestres que conseguem acessar a intimidade de seus educandos,

a fim de extrair, da alma que pretendem orientar, suas verdadeiras necessidades.

Poderíamos dizer, parafraseando o evangelho, que "são cegos conduzindo cegos".

Se o professor não tiver lucidez quanto à responsabilidade que lhe cabe na tarefa de educar, de formar o cidadão, não será um bom mestre.

O que geralmente ocorre é uma intensa tortura por parte dos educadores. Recentemente um jovem, estudante de direito, contou que alguns de seus professores fazem terrorismo com os alunos.

Um deles chegou a dizer: "vocês são todos uns incompetentes eu ainda vou pisar no pescoço de vocês lá fora, quando tiverem que me enfrentar num tribunal."

Um dos alunos olhou calmamente para o professor e lhe disse: "se isso acontecer ficará provada a sua falência como mestre."

O arrogante e inseguro advogado, tentando disfarçar a própria raiva, perguntou: "como assim?"

E o aluno, mais sábio que seu orientador, disse: "sim, porque a nossa incompetência será a prova de que não tivemos um bom mestre."

Sem um argumento que pudesse derrubar essa verdade incontestável, o professor se calou.

O profissional que age dessa maneira, prova sua insegurança, seu medo da concorrência que seus alunos podem representar no mercado de trabalho, e deseja esmagar seus sonhos de ser um bom profissional.

Esses terroristas das salas de aula deveriam repensar sua missão de educadores e ajustar o ângulo de sua visão.

Esquecem-se de que a maior prova de que são bons mestres, será o desempenho de seus pupilos.

Lamentavelmente, uma parcela destes educadores não se dá conta disso. São homens frustrados, inseguros, e temem perder seu salário para os novos profissionais que entrarão no mercado de trabalho. É só o que se pode deduzir de atitudes como essas.

Aliás, a única coisa que interessa para pessoas que agem assim, é o salário.

O cumprimento da missão de orientar almas, não é levado em conta.

Se você é professor considere que, para ser um mestre verdadeiro é preciso fazer mais do que simplesmente passar informações, avaliar e dar notas aos educandos.

Você precisa, primeiramente, despertar o interesse dos jovens para a auto-educação, motivando-os ao aprendizado.

Você precisa adivinhar os sonhos secretos dos jovens e ajudar a torná-los realidade.

Você precisa descobrir seus medos e inseguranças e inspirar-lhes autoconfiança.

Você precisa analisar suas tendências e aptidões e orientá-los em suas escolhas.

Você pode lhes dizer que são capazes de grandes realizações, mesmo que as circunstâncias conspiram contra.

Você, como mestre, tem nas mãos potentes ferramentas para a construção de um mundo melhor, basta usá-las com nobreza, fidelidade e lucidez, sem pressões nem terrorismos.

Pense nisso

Que tipo de semente você está semeando nos corações dos seus alunos?

Pense que essas sementes germinarão e frutificarão e você será co-responsável pelos frutos, sejam eles saborosos ou não.
Pense nisso e procure desempenhar com fidelidade a importante tarefa de iluminar mentes, que o Criador do universo lhe confiou.
Lembre-se que chegará o dia em que você terá que prestar contas da sua administração, conforme assegurou o Mestre de Nazaré.
Lembre-se, ainda, que hoje é o melhor momento de lançar ao solo receptivo dos corações juvenis as boas sementes.
Pense nisso!

III - O EDUCANDO

O educando é sempre um Espírito eterno e a tarefa educativa deve, acima de tudo, atuar sobre a consciência espiritual... O Espírito volta à terra, num corpinho tenro de bebê, entregue à boa vontade e aos cuidados de seus semelhantes. Com a consciência e as faculdades adormecidas, não lhe resta outra alternativa senão repousar confiante, completamente indefeso diante dos adultos que o recebem. Desse sono profundo ele só desperta muito lentamente, no decorrer dos anos. ... O período infantil revela um caráter geral, sobre o qual a individualidade de cada Espírito só tem um influência relativa. Podemos, pois afirmar que todas as crianças, em maior ou menor grau, mostram as seguintes particularidades:

- **CONFIANÇA E INGENUIDADE:** ... existe nela uma necessidade de crer e de confiar, de se entregar à proteção de alguém, uma incapacidade de ver a malícia dos mais velhos e de se defender em seus direitos e interesses. Isso se deve exatamente ao fato de o Espírito não estar na plena posse de suas faculdades, a o processo recente de adormecimento pelo que passou....Aí está porque as crianças muitas vezes perdoam tão facilmente as maiores crueldades dos pais. Sua necessidade de amor e de proteção, sua posição indefesa, as tornam incapazes de qualquer reação. .. Enquanto são confiantes e ingênuas, na maioria, não têm meios de se valer contra a personalidade intrusa que as oprime. .. Assim permanece válida a nossa afirmativa: toda criança tem uma enorme dose de confiança e ingenuidade, que pode ser aproveitada para o Bem ou pode ser desvirtuada pela crueldade dos adultos.
- **CURIOSIDADE E INTERESSE:** o amortecimento de todos os conhecimentos que traz do passado e a necessidade de se integrar novamente no mundo – o que só pode fazer adquirindo domínio sobre as coisas, conhecendo-as – faz com que a criança tenha uma curiosidade viva e um interesse natural em aprender. .. Os estímulos do ambiente ou a ausência deles também contribuem imensamente para avivar ou abafar essa tendência natural. Em meios culturalmente mais pobres e apáticos, a s crianças vão se revelar menos curiosas e mais pacatas intelectualmente. Em meios mais estimulantes, a criança terá a mente mais desperta. Guardando, porém, as devidas nuanças por conta dessas influências do próprio espírito e do meio em que está encarnado, as crianças, em geral, precisam e querem aprender, para crescer. Essa necessidade se manifesta na sua capacidade de formular perguntas, de observar as coisas sob aspectos diferentes daqueles que estamos acostumados a observar, de usar todos os sentidos para captar o mundo exterior. .. a base de todo desenvolvimento intelectual do Espírito está nessa disposição para a aprendizagem... A melhor Educação é aquela capaz de conservar pela vida afora do educando essa disposição natural de buscar a aprendizagem, de olhar o mundo sempre com olhos novos e mente receptiva.
- **ABSORÇÃO DO AMBIENTE E IMITAÇÃO:** ...até os 7 anos, o perispírito não está inteiramente encaixado – falando por uma analogia – no corpo físico. Dessa maneira, a criança está como que exteriorizada e mais apta a captar todas as vibrações ao seu redor. Primeiro, a

absorção do meio pela criança se dá apenas através da assimilação fluídica. Depois, quando começa a andar e a falar, processa-se ainda pela imitação dos gestos e das palavras daqueles que lhe estão mais próximos... A influência das vibrações e do exemplo é preponderante, a não ser que o Espírito da criança seja bastante elevado em relação aos educadores, para transcender-lhes a influência... Mesmo assim, essa influência, jamais é nula. Por mais consciente seja um espírito, durante os primeiros anos da infância, ele não pode escapar deste estado de permeabilidade ao meio. A criança terá sempre alguma marca da família em que cresceu e do ambiente em que se desenvolveu... Na prática educativa, devemos afastar, o máximo possível, as más influências sobre a criança, esforçando-nos para sermos nós próprios o melhor exemplo ao nosso alcance.

- **SINCERIDADE:** Ainda porque sua personalidade integral se encontra em estado latente, a criança não sofre desta patologia tão comum nos adultos: a dissimulação. A personalidade real da criança está dormente. Ela está envolta por uma névoa de inocência e frescura espiritual, o que representa uma espécie de recomeço para a sua alma. No entanto, impulsos positivos e negativos de sua personalidade espiritual vêm à tona, constantemente, estimulados pelo mundo exterior. Não tendo, porém, ainda assumido a nova Educação que está recebendo, esses impulsos se manifestam francos e sem barreiras. Por isso, é possível observar as tendências inatas de uma criança desde cedo, pois elas se mostram como reações vindas do seu eu profundo. É preciso apenas saber distinguí-las daquelas que são reflexos do ambiente. E, em seguida, saber como trabalhar com elas. Diante de uma Educação repressiva, porém, esses impulsos – tanto negativos, como os positivos – vão se recolhendo temerosos e a criança vai pouco a pouco assumindo, sob a forma de máscara, os padrões que lhe são impostos de fora... Só se pode educar de fato, conhecendo o educando. A criança não dissimula de moto próprio aquilo que ela é. Mas deve encontrar um ambiente acolhedor e pessoas que procurem melhorá-la, sem massacrar sua individualidade.
- **AFETIVIDADE:** ... Enquanto ... a razão se reestrutura, interagindo com o mundo concreto, servindo-se dos sentidos físicos, como ponto de apoio, a criança é predominantemente sentimento. A necessidade de proteção e apoio para o recomeço de sua existência na terra, também, reforça esse aspecto. Ela se comunica com o meio, principalmente pela afetividade... Nesse processo, revela-se a Sabedoria Divina: sendo a lei do amor a mais importante lei da vida, em cujo eixo gravitam todas as coisas, Deus nos dá a oportunidade exercitá-la mais livremente durante a infância, enquanto a nossa razão desperta aos poucos.
- **FANTASIA E BRINCADEIRAS:** É consenso universal que a fantasia e o gosto por jogos e brincadeiras são características marcantes da infância. Fantasia é a capacidade de imaginar e de criar como pensamento coisas que, à primeira vista, não pertencem à realidade. Brincar é a capacidade de fazer de conta, de agir dentro desse mundo de fantasia, de concretizá-lo, de sair para fora da lógica comum e entrar num domínio de realidade, onde a lógica não está necessariamente ausente, mas onde funciona um outro tipo de lógica, uma lógica emocional... devemos tirar proveito desse seu amor à fantasia, para contar histórias edificantes e morais, que lhe tragam conforto, segurança e bem estar espiritual... O brincar deve também ser canalizado para o proveito emocional e intelectual. O adulto deve sempre observar se a criança está feliz brincando e que proveito ela está tirando desta atividade: se está aprendendo algo, imaginando alguma coisa boa e bonita, interagindo com o meio e com os amigos de maneira saudável. É aliás, na brincadeira, que a criança também pode revelar seus conflitos e seus problemas. Dando livre curso às suas fantasias, ela mostra o que a preocupa, o que a atrai, suas tendências inatas e seus desajustes presentes. E, a partir dessa manifestação, o educador sabe melhor onde e como atuar em sua tarefa pedagógica.
- **CRIATIVIDADE:** São considerados componentes da criatividade: a receptividade aos estímulos ambientais, a originalidade de pensamento, a capacidade de imaginação e de julgamento, a autoconfiança, a improvisação, a independência de opinião, o uso dos erros para a própria aprendizagem, a flexibilidade, o desejo constante de algo novo, o humor, a sensibilidade aos problemas, a capacidade de indagar e formular questões, a intuição, a curiosidade... a criatividade

é a inteligência em ação, em abertura, em dinamismo de aprendizagem e progresso. É a inteligência indagando e criando, fazendo uso de suas próprias potencialidades, integrada no e lá da evolução que perpassa o universo.

- **MEDIUNIDADE INFANTIL:** ... as manifestações espontâneas devem ser encaradas com naturalidade, com explicações claras e racionais, recorrendo-se à prece e ao passe, para afastar as perturbações e os medos renitentes.

AULAS PARA O JARDIM CONSIDERAÇÕES GERAIS:

Nesta faixa etária (crianças de 04 a 06 anos) existe uma certa dificuldade por parte dos evangelizadores, para a abordagem em sala de aula. Fica sempre a pergunta: - quais os temas que poderiam ser desenvolvidos? O que falar e o que fazer com as crianças?

Fica como sugestão, trabalharmos a socialização da criança, noções de higiene, e de uma maneira lúdica e gostosa falarmos de amor ao próximo, caridade, respeito ao meio ambiente e vários outros temas que abranjam as leis morais, mas sem esquecer que estamos lidando com crianças ainda não alfabetizadas, e que a nossa aula tem ser acima de tudo atraente e "gostosa".

Assim é que, através da conversação dirigida sobre o tema, procurando abordar o assunto de acordo com o nível de entendimento dos alunos, extraímos de suas manifestações o conteúdo da própria aula. Para que possamos diversificar um pouco as atividades, saindo do tradicional, podemos levar a música, o teatro, os jogos e atividades de pintura, recorte e colagem, propiciando-lhes :

- a liberdade de expressão (verbalização)
- os vãos da fantasia
- o desenvolvimento da imaginação
- a canalização dos impulsos agressivos
- a socialização (comunicação)
- a auto-confiança

DEFINIÇÃO DE LIMITES

Desde pequeno, o ser humano pode ser treinado para:

- Estabelecer metas realistas – “andar até a mamãe, bater palminhas...”
- Cumprir prazos – no aprendizado da higiene pessoal por exemplo: “lave as mãos antes de almoçar, escove os dentes logo após comer...”
- Planejar- utilizando jogos e brincadeiras, aprende-se a estabelecer estratégias, lidar com o sucesso e o insucesso, adquirir disciplina. Daí a perda de espaço físico e a perda do hábito dos divertimentos em grupo prejudicar seriamente a capacidade do indivíduo conhecer suas possibilidades e seus limites. Nem tudo o corpo pode fazer.

A música e a brincadeira disciplinam de forma lúdica, aprende-se a preservar e a respeitar as regras de forma agradável, e mais, aprende-se a gostar das regras, e a compreender que regras são úteis.

Ter sucesso é um hábito que se aprende como qualquer outro hábito. O indivíduo aprende a acreditar no sucesso quando tem noção da continuidade do tempo, sente prazer em SER e compreende que o sucesso ocorre em etapas progressivas e com atualização constante.

Quanto à questão dos limites, é necessário frisar que limites são consequência de uma atitude familiar: o que se espera de um filho, que valores passamos a ele através do exemplo e que critérios utilizamos em cada situação. Os limites são necessariamente elásticos, pois à medida que cresce a criança precisa ganhar autonomia para sentir-se competente.

Impor limites através de uma linguagem positiva, frisando-se qual o comportamento que se deseja. Por exemplo: “entre em casa antes das dez da noite” é completamente diferente de “É proibido ficar na rua depois das dez da noite”. No primeiro caso sugeriu-se um comportamento

a seguir, no segundo sugeriu-se um comportamento contra o qual revoltar-se. As proibições são antipáticas e devem ser limitadas ao que chamo de tolerância zero: risco de vida – mexer com fogo, brincar com bombas, equilibrar-se na janela, beber, usar drogas. Para tolerância zero não se permite argumentação, é proibido porque a regra da casa é esta e ponto final. O uso de uma linguagem negativa promove o comportamento para o qual se chama a atenção, além de criar um ambiente repressivo gerando sofrimento desnecessário. Que alegria pode sentir uma criança que ouve o dia inteiro não, não e não? Acaba convencida de que tudo que é gostoso é proibido, e poderá acabar sendo atraída por coisas danosas ou perigosas como reação ao autoritarismo dos pais.

**A CRIANÇA NECESSITA DE LIMITES.
O ADULTO, DE LIBERDADE.
O ADOLESCENTE PRECISA DO RITO DE PASSAGEM.**

1. PLANEJAMENTO

(TRANSCRITO DO SITE: WWW.CANTINHODOEVANGELIZADOR.COM.BR)

"Amigos e companheiros desencarnados podem inspirar e sugerir, alertar e esclarecer, mais é necessário reconhecer que a oportunidade do trabalho efetivo é nosso e temos que procurar fazer o melhor. Improvisar é recurso de emergência. Programar para agir é condição de equilíbrio".

Joanna de Ângelis

Todo o empreendimento humano deve ser planejado para sua completa realização. Quanto mais difícil e importante for o trabalho a ser realizado, tanto maior será a necessidade do planejamento.

Ensinar implica em ajudar a desenvolver a personalidade do educando; de um ensino bem realizado depende o desenvolvimento harmonioso dessa personalidade.

Planejar o ensino é prever os objetivos a alcançar e levar o educador a ensinar melhor, porque:

- . Permite o atendimento de necessidades, capacidades e interesses dos educandos.
- . Traz maior segurança ao educador.
- . Proporciona economia de tempo.
- . Permite ao educador selecionar, adquirir ou preparar o material adequado.
- . Permite ao educador preparar-se com antecedência, quanto ao conteúdo do que irá ensinar.
- . Permite graduar experiências a serem vividas pelos educandos.

Todo o planejamento deve:

- . Ser flexível, isto é, pode ser modificado em caso de necessidade.
- . Ser organizado em função da clientela.
- . Ser adequado aos objetivos que se tem em vista.
- . Ser realizado de acordo com os recursos de que se dispõe.
- . Ser evitado avanços bruscos, interrupções ou retornos.
- . Ser graduado, isto é, cada experiência deverá basear-se nas experiências anteriores.
- . Criar um clima ameno, saudável e democrático na sala de aula.

Modelo de Planejamento

1- Sondagem

Conhecer o público: conhecer as crianças, sua idade, seu ambiente, seu nível cultural, suas necessidades é muito importante, se assim não agirmos, estaremos correndo o risco de propor ao aluno o que não é interessante para ele, o que é impossível de ele alcançar no momento ou que já foi alcançado.

Conhecer o assunto: É ter conhecimento básico de conteúdo. De um assunto podemos tirar vários conteúdos que poderão ser selecionados um ou mais para serem trabalhados.

2- Escolher os objetivos que serão trabalhados

Após a sondagem, estaremos preparados para dar mais um passo, que é estabelecer o que é possível alcançar em relação aos nossos alunos dentro do assunto.

O objetivo é a descrição clara do que pretendemos atingir dentro do assunto e deve ser estabelecido cuidadosamente após a sondagem.

3- Como trabalhar o conteúdo e com que recursos

Uma vez selecionados os nossos objetivos, o passo seguinte é saber como vamos trabalhar o conteúdo para atingir o objetivo. Selecionar o material que vamos usar para passar este conteúdo e para que, conseqüentemente possam aprender. Exemplo: fita de vídeo, cartaz, livro de estória, música, fantoches, teatro, etc.

4- Atividades para fixação do conteúdo

A atividade serve para fixação e compreensão dos conteúdos, além de estimular o desejo de aprender. Exemplo: jogos, música, exercícios, desenho, pintura, massa de modela, etc.

5- Avaliação da aula

De alguma forma devemos verificar se nossos objetivos foram ou não alcançados, bem como avaliar a qualidade de nosso trabalho. O objetivo foi realmente atingido?, Consegui despertar a atenção dos alunos?, etc.

2. ETAPAS DE UM PLANO DE AULA

1. INTRODUÇÃO

A introdução ou o começo da lição é o atrair a atenção e dirigi-la para o assunto do dia... Para prender a atenção é preciso estabelecer alguma espécie de contato com a mente do aluno... "A diferença entre o professor experimentado e o mestre novato aparece logo nos cinco primeiros minutos de uma meia hora de lição. O novato olha primeiro para a lição, ao passo que o mestre de mão cheia olha primeiramente para os alunos".(Eduardo Leigh Pell)... O melhor ponto de contato, ou cabeça de ponte, para prender a atenção é o interesse natural do aluno, ou algo interessante na própria lição para onde podemos dirigir a mente do aluno. A curiosidade, ou o desejo de conhecer, é fundamental. Quando se desperta isso, teremos iniciado o aluno naquilo que importa... Weigle afirma, com razão: "Falharemos toda vez que não pudermos interessar o aluno pela lição a ser dada. Nosso problema não é tornar a lição interessante pela artimanha dum método, ou por adicionar à lição certas histórias ou matérias agradáveis, embora estranhas: é, sim, tirar de cada lição o seu interesse intrínseco". Podemos partir dum interesse íntimo ou dum problema a ele relacionado, e ir disso para algo na lição que com isso se relacione... Precisamos conhecer tanto quanto possível a vida de nossos alunos – seus interesses, experiências, passatempos favoritos e problemas. Devemos conhecer alguma coisa de sua vida doméstica, dos estudos que estão fazendo e experiências escolares, de suas atividades e problemas profissionais, de sua vida social, recreações, de seus problemas morais e religiosos. Deve o professor estudar o indivíduo por meio de livros, de observações e do seu testemunho pessoal. Daí poderá partir dos interesses do aluno e levá-lo à lição □□ ou partir da lição à luz dessas situações e delas tirar princípios que dizem respeito a esses interesses. De qualquer modo, terá sempre um bom ponto de contato. (PRICE, J.M. - A PEDAGOGIA DE JESUS: O MESTRE POR EXCELÊNCIA-4A.ED. - RIO DE JANEIRO: JUERP, 1983).

2. DESENVOLVIMENTO

Tendo-se um esboço definido, o ensino se torna mais específico e de alvo bem certo. A lição planejada tem alvos preciosos, e assim não haverá dispersão, nem digressões... A lição verdadeira envolve o desenvolvimento de atitudes e leva o aluno a controlar sua conduta. Precisa o professor conservar-se alerta às idéias e atitudes da classe, e fazer delas o melhor uso possível. Isto significa o frequente emprego de ilustrações, de perguntas e de discussões ou debates. Exige igualmente a ajuda de materiais visuais, de dramatizações e de projetos. Na verdade, os métodos variarão de acordo com a idade dos alunos, de acordo com a qualidade do material e ainda de acordo com a habilidade do professor. (PRICE, J.M. - A PEDAGOGIA DE JESUS: O MESTRE POR EXCELÊNCIA-4A.ED. - RIO DE JANEIRO: JUERP, 1983).

3. CONCLUSÃO

A parte final duma lição é aquela que desemboca na conclusão ou aplicação de tudo quanto se disse... sabemos que aquilo que se diz por último é que causa maior impressão e fica mais tempo na memória... É preciso que o professor atualize a verdade e a aplique aos problemas de nossos dias, bem como aos alunos da classe. É preciso, também, enfatizar a verdade discutida...
... Na conclusão, boas ilustrações são de grande valor e eficácia, tanto para dar vida à verdade discutida como para aprofundar as convicções e impressões da mesma. Nada nos inspira tanto como ver a verdade encarnada. (PRICE, J.M. - A PEDAGOGIA DE JESUS: O MESTRE POR EXCELÊNCIA 4.ED. RIO DE JANEIRO: JUERP, 1983).

4. FIXAÇÃO DE APRENDIZAGEM

Tem como objetivo a retenção da aprendizagem e de seus resultados. Utiliza-se para fixar a aprendizagem: a cartilha, a reprodução da história, a narrativa, utilizando gravuras e flanelógrafos (pela criança), exercícios no quadro-negro, a conversação, as perguntas gerais à classe ou perguntas individuais. O canto, poema, etc. São diversas as formas de fixar a aprendizagem e dependem da criatividade e interesse do evangelizador, em atingir o objetivo. (PRICE, J.M. - A PEDAGOGIA DE JESUS: O MESTRE POR EXCELÊNCIA 4.ED. RIO DE JANEIRO: JUERP, 1983).

MONTE SUAS PRÓPRIAS AULAS (exemplo prático)

(RITA FOELKER - PÁGINA DA CRIANÇA - SITE:WWW.EDICÕES GIL.COM.BR).

Fato comum na vida de um educador espírita é querer desenvolver um tema com seus alunos e não encontrar uma aula pronta. Por mais que algumas obras tentem preencher todas as necessidades do educador, sempre surgem dentro do interesse da turma, de situações vividas na classe ou dos assuntos momentosos ventilados na imprensa, oportunidades que não pode perder.

Outros grupos preferem criar suas próprias aulas o que, no nosso entender, seria o ideal. Não somos contrários aos currículos e programas importados de outras instituições, quando se mostram eficientes, mas entendemos que o educador sintonizado com o modo de ser de sua turma e com suas necessidades mais agudas tem mais condições de criar aulas que melhor atendem aos seus próprios objetivos, envolvendo as crianças com o tema da forma mais eficiente e profunda.

Como elaborar uma atividade com tema definido para uma aula?

1º passo: Definir o tema.

O ponto de partida é o tema da aula. Sobre o que vamos falar?

Uma tendência observada nas nossas oficinas e cursos para educadores espíritas, quando se estuda um texto e se pergunta qual o seu tema, é obter respostas como: "egoísmo", " vaidade", "maledicência", etc.

É claro que não vamos dar aula de egoísmo, mas é difícil para os educadores, de modo geral, definir qual a virtude presente naquele texto. Parece que nossos olhos ainda não estão treinados para enxergar pela ótica do bem.

Ora: vamos falar de confiança, caridade, humildade, cooperação. Quando fazemos esta troca, é incrível como as possibilidades do tema se ampliam! E junto com elas, as maneiras de desenvolvê-lo. Uma historietinha sobre os malefícios do egoísmo praticamente termina em si mesma, como uma lição de moral sem grandes vôos para a imaginação e sem abertura para reflexão. Falar sobre a caridade, sobre como a entendemos e como podemos praticá-la, é muito mais interessante.

2º passo: Definir o objetivo.

Toda aula tem um objetivo que compõe, junto com os objetivos das demais aulas, o caminho até uma compreensão mais clara e profunda da vida espiritual e das leis de Deus. Entendemos que esta compreensão não está separada do autoconhecimento, o que significa que em cada aula, pelo menos em tese, deveríamos igualmente descobrir algo sobre nós mesmos.

Pode haver muitos objetivos com relação ao mesmo tema. É possível que todos sejam importantes, mas recomendamos que se escolha um, aquele que vamos nos empenhar em atingir naquele momento. Podemos falar do mesmo tema, com outro objetivo, em próxima oportunidade.

Todo objetivo pode ser encarado como uma pergunta básica, para a qual vamos buscar respostas dentro da estratégia escolhida. Respondê-la vai ser o foco de nossos diálogos e reflexões.

3º passo: Pesquisar textos e material.

Um educador envolvido com seu trabalho está sempre ligado a ele. Se vai preparar a aula da semana seguinte, a idéia para ela pode surgir de uma música ouvida no rádio, de uma frase num outdoor, da cena de um filme, de uma revista folheada no consultório, da Internet, de um tipo de material ou tinta descobertos na aula de artesanato, do lixo reciclável, de um experimento de Ciências, das folhas caídas no chão, enfim, a qualquer momento e em qualquer lugar.

Nossa experiência nos mostrou que, quando estamos receptivos às intuições dos Espíritos orientadores, elas efetivamente surgem, sobretudo se mantemos os canais abertos e as antenas ligadas.

Mas é interessante que a casa espírita disponibilize uma biblioteca e recomenda-se que o educador, na medida do possível, constitua o seu próprio material de pesquisa, com recortes de jornais e revistas, livros, vídeos e outros.

4º passo: Criar uma estratégia que conduza ao objetivo definido.

A definição da estratégia está relacionada à idade e ao desenvolvimento psicossocial das crianças. De que modo este tema afeta nossos alunos? Como eles podem percebê-lo? Que tipo de atividade os interessaria?

Motivação

Toda atividade precisa de motivação. Motivar é criar interesse pelo tema e vontade de saber mais sobre ele. Tradicionalmente, isto é chamado de incentivação inicial. Preferimos falar em motivação porque carece estar presente do começo ao fim e, muitas vezes, quando percebemos que diminuiu durante a atividade, precisa ser retomada.

A motivação pode estar ligada à percepção da utilidade do assunto; à possibilidade de aplicação prática na vida; ao reconhecimento dos resultados; ao interesse real e envolvimento emocional do educador. O reforço positivo de comportamentos em classe também é altamente motivador.

Desenvolvimento

Vamos começar um diálogo sobre as questões relacionadas ao texto. Para isto, podemos usar uma dinâmica de grupo.

Atividades Finais

Proponha uma atividade recreativa ou artística, de preferência interativa, como a criação de frases, textos, cartazes, desenhos, onde se possa de alguma forma sintetizar as respostas encontradas pelo grupo.

5º passo: Avaliar resultados.

A avaliação é permanente, pelas próprias respostas e atitudes dos alunos, não só no presente, mas no futuro. Avalie o seu próprio desempenho: se você foi claro, criativo, intuitivo, ou confuso, rígido... Soube perceber quando a discussão tomava um rumo interessante e explorá-lo? Houve momentos em que a aula ficou cansativa? Por quê? Houve momentos em que recebeu se perder do objetivo? Ele foi atingido?

Utilize esta avaliação para planejar suas próximas aulas.

Pondo em prática

Às vezes não é fácil ser racional e intuitivo, seguir o planejamento e, ao mesmo tempo, ter agilidade para mudar se necessário, e ninguém pode ensinar como fazer isto.

Muitos deixam de ser mais hábeis e criativos nas aulas por medo de errar. Aliás, um dos grandes fatores de ansiedade para os educadores que temos encontrado em nossas caminhadas é a insegurança quanto ao conteúdo. Será que realmente estão em condições de abordar um tema doutrinário com clareza e precisão? - eis o que nos perguntam.

Sempre digo que quem vai falar de Espiritismo para as crianças e os jovens deveria ser o mais assíduo participante dos estudos doutrinários da Casa. Mas há duas realidades que precisamos encarar:

1º) Jamais vamos saber tudo, absolutamente tudo, portanto nem sempre teremos todas as respostas. É bem verdade que aprenderemos muito enquanto planejamos as próprias aulas, lendo livros, mas nosso saber doutrinário tem necessariamente um limite.

2º) Mais cedo ou mais tarde, todos podemos nos enganar. Aliás, é muito raro encontrar alguém que nunca se enganou. Podemos dizer alguma bobagem, deixar uma impressão errada com relação ao tema. Por isso, sempre que vamos pesquisar um assunto, é recomendável verificar o que as obras de Allan Kardec dizem sobre ele.

E quando não soubermos como responder uma pergunta, o melhor é dizer que não sabemos, mas que vamos procurar nos informar. Assuma, quando der uma resposta da qual não tenha plena certeza e confie nisto: se você errar em alguma informação fundamental, a vida lhe trará a oportunidade de rever e de retomar o

assunto com o enfoque correto.

Às vezes, nossa insegurança não vem da falta de conhecimento de Espiritismo, mas é um traço emocional, faz parte da nossa personalidade e também aparece em outras ocasiões. Será que este não é o seu caso?

Montar um plano de aula bem estruturado, conhecer bem os seus alunos e confiar nos Amigos Espirituais são maneiras de diminuir ansiedades e inseguranças.

Cobrar de si mesmo perfeição e infalibilidade é um dos aspectos da vaidade e do orgulho. Ser natural e aceitar a possibilidade de falhar é ter humildade e aceitar-se como ser humano e como Espírito em evolução. Respeito, naturalidade, sinceridade e dedicação vão nos ajudar a progredir em conhecimentos e na tarefa educacional.

Exemplo prático

Vamos verificar um plano de aula com base nos passos sugeridos acima?

Tema: *Espiritualismo e Espiritismo*

1º passo: Definir o tema.

Conceituação do Espiritismo: O que é o Espiritismo? O que caracteriza mais fortemente o Espiritismo enquanto Doutrina?

2º passo: Definir o objetivo.

Nosso objetivo principal será levar a perceber as principais diferenças entre o Espiritismo e o Espiritualismo. O trabalho será dirigido à Pré-mocidade, na faixa dos 12 aos 14 anos. Pergunta-chave: qual a diferença entre Espiritismo e Espiritualismo?

3º passo: Pesquisar textos e material.

Em O Livro dos Espíritos, vamos buscar na "Introdução ao Estudo da Doutrina Espírita", primeiro parágrafo, como Kardec define estas duas palavras.

Vamos procurar figuras ou músicas que mostrem manifestações de crenças espiritualistas de todo o mundo, como Budismo, Catolicismo, Xamanismo, Hinduísmo, Judaísmo, etc.

Há também um texto intitulado "Espiritualismo e Espiritismo", escrito por nós, que se encontra no livro Um Pouco Por Dia, Ed. EME. É uma fonte adicional de consulta.

4º passo: Criar uma estratégia que conduza ao objetivo definido.

Motivação

Nossa proposta é de preparar o ambiente espalhando fotos ou imagens diversas de manifestações espiritualistas, no maior número possível.

Frases ou pequenos textos de tradições diversas podem ser usados. Mantras, canto gregoriano, tambores rituais, etc. fariam o fundo musical. Coloque também O Livro dos Espíritos, em destaque.

Os alunos entrarão na sala e serão estimulados em sua curiosidade a respeito do material exposto. Esta já é uma maneira de levar a perceber também a sociedade e suas diferenças, o que, nesta faixa etária, se torna bastante interessante.

Desenvolvimento

Quando todos estiverem presentes, peça que se sentem, desligue a música e pergunte se eles sabem o que é tudo aquilo. O que aqueles sons, imagens e textos têm em comum? Todos representam a crença em alguma realidade fora da matéria.

E o Espiritismo? Onde se encaixa?

Inicie um diálogo, com base no texto pesquisado n' O Livro dos Espíritos. Destaque o fato de que todas as crenças são legítimas e precisam ser respeitadas. O Espiritismo, porém, tem algumas características que o diferenciam do Espiritualismo (ver quadro comparativo).

Atividades Finais

Confeccione tiras com as características apresentadas no quadro. Use uma cartolina dividida ao meio com as palavras Espiritualismo e Espiritismo escritas no alto, uma de cada lado. Peça aos alunos, um a um, que vão pegando da mesa as tiras e colocando-as nos lugares certos.

Peça aos alunos que, se souberem, completem o quadro com outras diferenças, sempre justificando suas opiniões. Que tal ouvir as músicas novamente?

5º passo: Avaliar resultados.

Proponha aos alunos que montem, em grupo ou individualmente, uma apresentação destacando e explicando

as principais características da Doutrina Espírita estudadas. Ex.: Fé raciocinada, o que é, qual sua importância; etc. Este trabalho poderá ser apresentado no próximo encontro.

Agora, se perceber que a classe já está madura para um estudo mais minucioso, indique a leitura de O Livro dos Espíritos, "Introdução ao Estudo da Doutrina Espírita, VI - Resumo da Doutrina dos Espíritos". Peça que cada um escolha um parágrafo e traga um pequeno comentário sobre ele, no próximo encontro, explicando o que entendeu.

IMPORTÂNCIA DE UMA BOA PREPARAÇÃO

Rita Foelker

Uma boa preparação é fundamental para o êxito de qualquer trabalho. Preparar a aula, sim, mas também preparar a si mesmo e preparar o ambiente de trabalho.

Preparação da aula

Preparar a aula é seguir alguns passos que se resumem basicamente em: (1º) Definir o tema; (2º) Definir um objetivo, dentro do tema; (3º) Pesquisar o assunto; (4º) Definir uma estratégia para atingir o objetivo proposto e o buscar material necessário; (5º) Avaliar resultados.

Para que uma aula seja dinâmica, é necessário que se observe diversos aspectos do tema, levando em consideração os interesses da turma e as conseqüências práticas para suas vidas.

Uma pesquisa bem feita, em fontes espíritas e não-espíritas pertinentes, é o ponto de partida. Escolha uma estratégia adequada ao estilo de ser do grupo e à faixa etária, e monte um roteiro para sua aula com atividades variadas porém unidas dentro de um objetivo (ex.: leitura - discussão em grupo - dramatização; ou jogo - diálogo - pintura; etc.).

Assim, você obterá mais atenção e, conseqüentemente, mais conhecimento será fixado.

Preparar a si mesmo.

Muitos educadores estão despreparados para o compromisso que assumiram, independente da boa vontade que possuam. Mas isto pode ser solucionado mediante estudo, leituras e trocas de experiências com colegas, além dos cursos e encontros, que costumam abrir a mente e desvendar um novo universo para quem tem chance de participar.

E há também a preparação íntima. Esta inclui:

1. um bom nível de comprometimento, que cria a predisposição psicológica para cumprir todos os quesitos que este trabalho exige;
2. flexibilidade, para saber agir diante de cada situação nova; para mudar o jeito de trabalhar, se for preciso; para alterar o plano de aula no momento da execução, se isto se mostrar conveniente, para seguir as intuições dos Espíritos e para ouvir e respeitar opiniões diferentes das suas;
3. o estabelecimento de uma ligação espiritual com os protetores e orientadores da tarefa, que trabalham conosco (educadores e alunos) através da intuição e da inspiração.

Preparação do ambiente

Tão importante quanto preparar a aula e a si mesmo, é preparar o ambiente físico e espiritual da aula. Vamos imaginar duas situações:

A turma A chegou para a aula semanal e o educador, que já estava na sala, recebeu cada um com um sorriso e uma palavra especial. As cadeiras já estavam dispostas e, o material a ser usado, sobre a mesa. É claro que isto só foi possível porque o educador A chegou ao Centro com bastante tempo para deixar tudo pronto.

A turma B chegou para a aula semanal e a porta da sala ainda estava trancada, de modo que ficaram esperando do lado de fora. Quase dez minutos depois, chegou o educador B com a chave e carregando uma parte do material, já que o restante, com a pressa, ele acabou não lembrando de pegar.

Pergunta: qual é o trabalho com mais qualidade, o A ou o B? Em qual dos dois os resultados são melhores? Qual dos dois educadores você gostaria de ser?...

Num local bem organizado, limpo e claro, as crianças aprendem muito melhor.

A preparação do ambiente espiritual também é importante. Chegar mais cedo e reunir-se com os colegas num local tranqüilo, proceder a uma leitura e uma prece nos ajudam a encontrar equilíbrio e mobilizar os recursos internos para a atividade que vai começar. Estes momentos de recolhimento e elevação nos aproximam dos Espíritos amigos e facilitam a ligação espiritual com eles. Para tanto, não necessitaremos mais do que dez minutos.

Preparação do ambiente para o trabalho

Rita Foelker

Antes de se iniciar qualquer aula, é importante preparar o ambiente físico e espiritual.

a) Ambiente Físico

É representado por tudo aquilo que a criança têm ao alcance de seus sentidos materiais, para seu crescimento e desenvolvimento, desde os objetos que manuseia até as características visuais e os ruídos. Para um bom desenvolvimento de nossas atividades, é importante que o meio favoreça a liberdade de movimento e de expressão dos alunos, que eles se sintam à vontade para o trabalho, o estudo, a pesquisa, o jogo, a brincadeira e a descoberta.

Na preparação do ambiente físico, observaremos as condições de: limpeza, iluminação, mobiliário, ventilação, decoração e material.

Todos os elementos do ambiente devem proporcionar uma sensação de harmonia e ordem, que conduzirão a criança à organização interna, à disciplina e à tranqüilidade.

Poderá haver um canto destinado a tapetes (esteiras, almofadas, etc.) em quantidade condizente com o número de alunos, que as crianças serão orientadas a utilizar com cuidado e guardar em ordem. Alguns livros poderão estar disponíveis e até jogos, caso o Centro não conte com uma Biblioteca Infantil.

b) Ambiente Espiritual

A Educação da Criança e do Jovem não é uma tarefa restrita a uns poucos trabalhadores dos Centros Espíritas. Numerosos Espíritos estão empenhados neste trabalho, de repercussão profunda na sociedade e no progresso do planeta como um todo. Estes Espíritos se aproximam daqueles que encaram o compromisso com dedicação, seriedade e amor, e os assistem no desempenho de suas atividades. Para iniciarmos e cultivarmos a afinidade com estes Companheiros, é importante manter sempre pensamentos condizentes com nossos propósitos, estando receptivos a suas inspirações e intuições.

Mas antes das aulas, é possível estreitar mais os laços de sintonia, reservando alguns minutos à reunião entre os educadores. Num clima de calma e recolhimento, pode-se, então proceder a alguma leitura breve (O MESTRE NA EDUCAÇÃO e outras obras de Pedro de Camargo, por exemplo) seguida de uma prece espontânea.

Não mais que dez minutos são suficientes para que nos situemos longe das preocupações cotidianas e dentro dos objetivos superiores a que nos propusemos.

3.CONHECENDO HISTÓRIAS

"Em nossas meditações sobre o pensamento, seu valor construtivo, sua plasticidade, recordamos da diretriz educacional que se deve dar ao pensamento da criança desde a mais tenra idade.

... Por isto, constitui obrigação primeira daqueles que se desvelam e se responsabilizam pela infância, a literatura simples, pura eloquente, nos moldes e métodos modernos, mas adequada aos espíritos que são imortais e que devem ser preparados, também, para vida maior.

Através da leitura disciplinada, dos contos fáceis e educativos, das mensagens de amor, o pensamento infantil irá criando imagens mais cristalinas, vivendo as fases e etapas de enobrecimento dos personagens em foco criando quadros positivos que repercutirão, mais tarde, em sua vida física e espiritual.

Imprescindível educar o pensamento da criança, não a reprovando por repetir o que ouviu, mas dirigindo-o, cautelosamente, em torno das lições de moral, estudos nobres, palestras edificantes, direção firme, certa, adequada.

Torna-se necessário supervisionar a literatura infantil, verificar se estão ajustadas à vida moderna, cientificamente mais evoluída, equiparar o grau de inteligência dos aprendizes... (Bezerra de Menezes e outros, Garimpeiros do Além)

Fases normais no desenvolvimento da criança

O caminho para a redescoberta da Literatura Infantil, em nosso século, foi aberto pela Psicologia Experimental que, revelando a Inteligência como um elemento estruturador do universo que cada indivíduo constrói dentro de si, chama a atenção para os diferentes estágios de seu desenvolvimento (da infância à adolescência) e sua importância fundamental para a evolução e formação da personalidade do futuro adulto. A sucessão das fases evolutivas da inteligência (ou estruturas mentais) é constante e igual para todos. As idades correspondentes a cada uma delas podem mudar, dependendo da criança, ou do meio em que ela vive.

Primeira Infância: Movimento X Atividade (15/17 meses aos 3 anos)

- Maturação, início do desenvolvimento mental;
- Fase da invenção da mão - reconhecimento da realidade pelo tato;
- Descoberta de si mesmo e dos outros;
- Necessidade grande de contatos afetivos;
- Explora o mundo dos sentidos;
- Descoberta das formas concretas e dos seres;
- Conquista da linguagem;
- Nomeação de objetos e coisas - atribui vida aos objetos;
- Começa a formar sua auto-imagem, de acordo com o que o adulto diz que ela é, assimilando, sem questionamento, o que lhe é dito;
- Egocentrismo, jogo simbólico;
- Reconhece e nomeia partes do corpo;
- Forma frases completas;
- Nomeia o que desenha e constrói;
- Imita, principalmente, o adulto.

Histórias para crianças (faixa etária/áreas de interesse/materiais/livros): 1 a 2 anos A criança, nessa faixa etária, prende-se ao movimento, ao tom de voz, e não ao conteúdo do que é contado. Ela presta atenção ao movimento de fantoches e a objetos que conversam com ela. As histórias devem ser rápidas e curtas. O ideal é inventá-las na hora. Os livros de pano, madeira e plástico, também prendem a atenção. Devem ter, somente, uma gravura em cada página, mostrando coisas simples e atrativas visualmente. Nesta fase, há uma grande necessidade de pegar a história, segurar o fantoche, agarrar o livro, etc.. **2 a 3 anos** Nessa fase, as histórias ainda devem ser rápidas, com pouco texto de um enredo simples e vivo, poucos personagens, aproximando-se, ao máximo, das vivências da criança. Devem ser contadas com muito ritmo e entonação. Tem grande interesse por histórias de bichinhos, brinquedos e seres da natureza humanizados. Identifica-se, facilmente, com todos eles. Prendem-se a gravuras grandes e com poucos detalhes. Os fantoches continuam sendo o material mais adequado. A música exerce um grande fascínio sobre ela. A criança acredita que tudo ao seu redor tem vida e vivência, por isso, a história transforma-se em algo real, como se estivesse acontecendo mesmo.

Segunda Infância: Fantasia & Imaginação (dos 3 aos 6 anos)

- Fase lúdica e predomínio do pensamento mágico;
- Aumenta, rapidamente, seu vocabulário;
- Faz muitas perguntas. Quer saber "como" e "por quê?";
- Egocentrismo - narcisismo;
- Não diferenciação entre a realidade externa e os produtos da fantasia infantil;
- Desenvolvimento do sentido do "eu";

- Tem mais noção de limites (meu/teu/nosso/certo/errado);
- Tempo não tem significação - não há passado nem futuro, a vida é o momento presente;
- Muitas imagens ainda completando, ou sugerindo os textos;
- Textos curtos e elucidativos;
- Consolidação da linguagem, onde as palavras devem corresponder às figuras;
- Para Piaget, etapa animista, pois todas as coisas são dotadas de vida e vontade;
- O elemento maravilhoso começa a despertar interesse na criança.

Dos 6 aos 6 anos e 11 meses, aproximadamente:

- Interesse por ler e escrever. A atenção da criança esta voltada para o significado das coisas;
- O egocentrismo está diminuindo. Já inclui outras pessoas no seu universo;
- Seu pensamento está se tornando estável e lógico, mas ainda não é capaz de compreender idéias totalmente abstratas;
- Só consegue raciocinar a partir do concreto;
- Começa a agir cooperativamente;
- Textos mais longos, mas as imagens ainda devem predominar sobre o texto;
- O elemento maravilhoso exerce um grande fascínio sobre a criança.

Histórias para crianças (faixa etária/áreas de interesse/materiais/livros):

3 a 6 anos

Os livros adequados a essa fase devem propor "vivências radicadas" no cotidiano familiar da criança e apresentar determinadas características estilísticas.

Predomínio absoluto da imagem, (gravuras, ilustrações, desenhos, etc.), sem texto escrito, ou com textos brevíssimos, que podem ser lidos, ou dramatizados pelo adulto, a fim de que a criança perceba a inter-relação existente entre o "mundo real", que a cerca, e o "mundo da palavra", que nomeia o real. É a nomeação das coisas que leva a criança a um convívio inteligente, afetivo e profundo com a realidade circundante.

As imagens devem sugerir uma situação que seja significativa para a criança, ou que lhe seja, de alguma forma, atraente.

A graça, o humor, um certo clima de expectativa, ou mistério são fatores essenciais nos livros para o pré-leitor.

As crianças, nessa fase, gostam de ouvir a história várias vezes. É a fase de "conte outra vez".

Histórias com dobraduras simples, que a criança possa acompanhar, também exercem grande fascínio. Outro recurso é a transformação do contador de histórias com roupas e objetos característicos. A criança acredita, realmente, que o contador de histórias se transformou no personagem ao colocar uma máscara, chapéu, capa, etc..

Podemos enriquecer a base de experiências da criança, variando o material que lhe é oferecido. Materiais como massa de modelar e argila atraem a criança para novas experimentações. Por exemplo, a história do "Bonequinho Doce" sugere a confecção de um bonequinho de massa, e a história da "Galinha Ruiva" pode sugerir amassar e assar um pão.

Assim como as histórias infantis, os contos de fadas têm um determinado momento para serem introduzidos no desenvolvimento da criança, variando de acordo com o grau de complexidade de cada história.

Os contos de fadas, tais como: "O Lobo e os Sete Cabritinhos", "Os Três Porquinhos", "Cachinhos de Ouro", "A Galinha Ruiva" e "O Patinho Feio" apresentam uma estrutura bastante simples e têm poucos personagens, sendo adequados à crianças entre 3 e 4 anos. Enquanto, "Chapeuzinho Vermelho", "O Soldadinho de Chumbo" (conto de Andersen), "Pedro e o Lobo", "João e Maria", "Mindinha" e o "Pequeno Polegar" são adequados a crianças entre 4 e 6 anos.

Histórias para crianças (faixa etária/áreas de interesse/materiais/livros): 6 a 6 anos e 11 meses

Os contos de fadas citados na fase anterior ainda exercem fascínio nessa fase. "Branca de Neve e os Sete Anões", "Cinderela", "A Bela Adormecida", "João e o Pé de Feijão", "Pinóquio" e "O Gato de Botas" podem ser contadas com poucos detalhes.

a. COMO ADQUIRIR LIVROS

- Empreender campanhas na Casa Espírita, visando a doação de livros pelos evangelizadores, pais e demais trabalhadores;
- Realizar promoções beneficentes como Bazar, Chá, Atividades artísticas, etc. que poderão Ter como ingresso para entrada um livro espírita infantil;
- Solicitar doações de livros espíritas infantis junta às distribuidores, mediante justificativa do trabalho;
- Compra de livros nas livrarias espíritas
(CADERNOS DE EXERCÍCIOS DE O LIVRO DOS ESPÍRITOS - II - TRABALHANDO COM A CRIANÇA - ED. AUTA DE SOUZA)

b. COMO INCENTIVAR A LEITURA

A criança deve ser envolvida pelo processo de encantamento do ato de ler. Jamais deverá ser obrigada ler este ou aquele livro por imposição. Cabe ao evangelizador propiciar momentos de divulgação e contatos da criança com as obras. Isso poderá ser feito através de:

- propaganda do livro e do autor
- mural (contando trecho ou parte do ensino);
- narrativas (declamação de poemas, versos ou quadrinhas pelo evangelizador);
- varal (pendurar livros num cordão);
- caixa surpresa (contendo livros);
- tapete e almofadas (espalhar livros no chão sobre o tapete, criando ambiente)
- Roda de livros (numera-se os livros e deixa que cada criança escolha um para ler, na outra semana, troca-se por outro livro, até que todos tenham lido todos os títulos.
- (CADERNOS DE EXERCÍCIOS DE O LIVRO DOS ESPÍRITOS - II - TRABALHANDO COM A CRIANÇA - ED. AUTA DE SOUZA)

c. COMO DINAMIZAR A LEITURA

Se a leitura é para ser um hábito, deve ser fonte de prazer e nunca atividade obrigatória, cercada de ameaças e castigos e encerrada como imposição do mundo adulto. Para se ler, é preciso gostar de ler.

... É importante relacionar a leitura com a vida prática da criança, despertando reflexões em torno do assunto enfocado.

Estas reflexões poderão provocar nos evangelizando, a iniciativa de comentários, que devem ser ouvidos pelo evangelizador; ouça os comentários dos evangelizando, peça sugestões, faça com que eles participem lembrando-se de que o objetivo é estimular a leitura, divertir, proporcionar prazer e nunca constituir-se em obrigação.

O evangelizador poderá explorar o livro com variados recursos:

- dramatização e técnicas teatrais;
- atividades esportivas (jogos e brincadeiras inspiradas nos personagens);
- artes plásticas (desenho, pintura, criação de fantoches e bonecos);
- pesquisas sobre o tema;
- criação de histórias, confecção de livros ilustrados.

(CADERNOS DE EXERCÍCIOS DE O LIVRO DOS ESPÍRITOS - II - TRABALHANDO COM A CRIANÇA - ED. AUTA DE SOUZA)

3.a. CONTANDO HISTÓRIAS

"É fácil esquecer uma exposição doutrinária, ou um discurso, mas uma ilustração dada em forma de história, escolhida e contada de maneira adequada, dificilmente se esquece." (LITERATURA INFANTO-JUVENIL - FEB: apostila) – (CADERNOS DE EXERCÍCIOS DE O LIVRO DOS ESPÍRITOS - II - TRABALHANDO COM A CRIANÇA - ED. AUTA DE SOUZA)

1. ELEMENTOS ESSENCIAIS DA HISTÓRIA:

(Literatura Infanto-Juvenil - Feb: Apostila) – (Cadernos De Exercícios De O Livro Dos Espíritos - II - Trabalhando Com A Criança - Ed. Auta De Souza)

- a. INTRODUÇÃO – "Tem por objetivo principal despertar o interesse do ouvinte ou leitor, razão pela qual não devr ser longa. Deve localizar o trecho da história, no tempo e no espaço, apresentando os principais personagens como suas características"...
- b. ENREDO, AÇÃO OU SUCESSÃO DE EVENTOS
"É o desenrolar dos fatos que compõem a história; é a ação dos personagens. Os eventos devem seguir-se em sequeência regular e cada um deve Ter uma significação cada vez mais intensa até atingir o climax da história".
- c. CLÍMAX OU PONTO CULMINANTE
"Toda história deve Ter um ponto culminante onde o enredo chega ao seu máximo de intensidade... quanto mais o climax for imprevisto, tanto mais será o valor da história. Deve conter sempre o elemento surpresa tão do agrado do pequeno leitor ou ouvinte"...
- d. CONCLUSÃO OU DESFECHO

"após o climax a história deve chegar rapidamente à conclusão. A conclusão deve ser curta e satisfatória.

1. CARACTERÍSTICAS DA BOA HISTÓRIA

Introdução curta

Clímax acentuado

Conclusão satisfatória

Nem curta nem longa demais

Assunto interessante

Movimentado

Moral implícita

Ter unidade

Ter surpresa e movimento

Linguagem simples

correta e adequada

2. CRITÉRIOS PARA SELEÇÃO DE TEXTOS

Além da história podemos usa na Escola de Evangelização outras formas literárias, como o conto, a poesia, a crônica, o teatro, etc...

A seleção das formas literárias deve obedecer a critérios determinados:

- a. objetivo da aula
- b. interesse dos alunos
... Podemos, de acordo com a psicologia, estabelecer as probabilidades de interesse, ou os interesses prováveis das crianças em cada ciclo.
 - . JARDIM – histórias repetitivas e acumulativas pelas quadrinhas de linguagem simples e acessível pelas dramatizações familiares a elas (sons onomatopaicos, rimas)
 - . I CICLO (7 e 8 anos) – histórias que envolvem a imaginação, que exige fazer de conta, histórias que vão além de sua experiência diária que envolvem fantasia. Poesias simples, dramatizações envolvendo fantasias também, podem ser escolhidas pelos evangelizadores.
 - .II CICLO (9 E 10 ANOS) – o interesse se volta para a aventura. É a época de se apresentar biografias interessantes, contos , crônicas simples.
- c. ponto de vista doutrinário – observar se contém algum erro doutrinário ou idéia distorcida que possa prejudicar os alunos, confundindo-os.
- d. Condições das crianças – as experiências que eles trazem são suficientes para o assunto apresentado? Os conhecimentos que eles tem permitem-lhes aprender o que será analisado? Não existe alguma coisa que lhes seja totalmente desconhecida que prejudique seu atendimento?

3. ATIVIDADES A PARTIR DA HISTÓRIA (Contar histórias: uma arte sem idade – Maria Betty Coelho Silva – Ed. Ática)

"A história não acaba quando chega ao fim. Ela permanece na mente da criança, que a incorpora como um alimento de sua imaginação criadora. Sempre que possível, convém propor atividades subsequentes. As chamadas atividades de enriquecimento ajudam a digerir esse alimento num processo de associação a outras práticas artísticas e educativas. A história funciona então como agente desencadeador de criatividade, inspirando cada pessoa a manifestar-se, expressivamente, de acordo com sua preferência. Sugestões:

- . dramatização;
- . pantomima
- . desenhos, recortes, modelagem, dobradura.
- . criação de textos orais e escritos;
- . brincadeiras;
- . construções de maquetes.

3.b. COMO CONTAR HISTÓRIAS

Muitos julgam fácil contar uma história. Puro engano. São poucos os bons contadores de histórias. Vejamos estas sugestões:

- 1-) Nunca conte uma história que não interessa ao nível da classe.
- 2-) É muito importante que as crianças estejam fisicamente bem próximas ao evangelizador, se possível, dispostas em semi-círculo, para sentirem-se próximas mentalmente.
- 3-) Nunca quebrar a narração para fazer comentários (mesmo ligados à história) nem mesmo para chamar a atenção de alguma criança.
- 4-) Conhecer bem a história a ser narrada. O evangelizador que ler a história pouco antes da aula não está apto a narrá-la.
- 5-) Planejar a apresentação da história antes de contá-la, treinando antes a seqüência dos fatos, ligando-os à apresentação das gravuras ou cartazes a serem utilizados durante a narrativa.
- 6-) Verificar se a história contém passagens que necessitem de anterior explicação. Caso exista, simplificar ao máximo, passando à sua necessária explicação.
- 7-) Verificar se a história ainda não é de conhecimento das crianças. O prévio conhecimento diminuiria muito o interesse.
- 8-) Não ponha ênfase em pormenores sem importância. Além de cansar, tiraria o valor das partes principais.
- 9-) Contar com naturalidade, usando uma linguagem, usando uma linguagem simples e correta. A linguagem deve estar à altura do entendimento das crianças.
- 10-) Modular a voz, encarando os ouvintes, sem fixar-se em nenhum.
- 11-) Nunca interrompa a narrativa, e conte a história com velocidade crescente.
- 12-) Verificar se as crianças estão bem acomodadas. Acúmulo de crianças tende a quebrar o interesse.
- 13-) Fale sempre em tom agradável, nem depressa e nem devagar.
- 14-) Evite comentários inúteis, pois cansam a criança.
- 15-) Evite balbuciência (hesitação e timidez).
- 16-) Evite tartareio: Trocar "tá" por está; "né" por não é; "ocê" por você.
- 17-) Evite cacótes: Dizer sempre ao fim da frase... Não é? Certo? Entende? Compreende? Aliás... etc.

Etapas de Como contar Histórias.

- 1-) *Incentivo Inicial:* Nunca entremos diretamente no início da história. Através de conversações, gravuras, vários tipos de material didático, perguntas e outros recursos, aguçamos a curiosidade e o interesse da criança com relação a ouvir e conhecer a história.

2-) *Apresentação de Expressões* e passagens desconhecidas das crianças. Devem ser explicadas anteriormente, a fim de que não haja incompreensão durante a narração.

3-) *Apresentação da história* - Ao ouvir, as crianças devem estar em semi-círculo, se possível.

4-) *Comentário da história* - Marcar bem a passagem principal, passando a fixar o objetivo da história, relativo ao tema.

5-) *Atividades de desenvolvimento* - Perguntas individuais, gerias, reprodução da história e avaliação do aprendido. Pode-se aqui apresentar ainda a respeito do tema: dramatização, desenho, coro falado (jogral), canções e composições de outras histórias referentes ao tema.

Características do Bom Contador de Histórias:

a) Conhecer o enredo seguramente, evitando quebras de atenção e desconfiança por parte das crianças.

b) Confiar em si mesmo, preparando convenientemente.

c) Não ser afetado, narrar com toda naturalidade.

d) Não ter gestos bruscos, movimentando-se tranquilamente.

e) Evitar tiques, estribilhos e cacoetes a fim de não distrair a atenção dos pequenos.

f) Atender a todos com igualdade.

g) Tom de voz agradável e não cansativa.

h) Sentir o que conta, permanecendo atento aos fatos.

(Fonte: Evangelização Infantil Volume 1 - Mariluz Valadão Vieira - Editora Aliança - 1988)

2. RECURSOS DIDÁTICOS PARA EVANGELIZAÇÃO

"Recursos didáticos são instrumentos complementares que ajudam a transformar as idéias em fatos e em realidades. Eles auxiliam na transferência de situações, experiências, demonstrações, sons, imagens e fatos para o campo da consciência, onde então eles se transmutam em idéias claras e inteligíveis..."

Recurso didático é, pois, todo e qualquer recurso utilizado no contexto de um método ou técnica de ensino visando estimular o aluno e objetivando o aprimoramento do processo ensino-aprendizagem". (RECURSOS DIDÁTICOS: APOSTILA 01 - FEB 1996)

2.1. CLASSIFICAÇÃO

(RECURSOS DIDÁTICOS: APOSTILA 01 - FEB 1996)

Tradicionalmente os recursos são definidos em três tipos principais: recursos visuais, auditivos e audiovisuais.

Os recursos visuais incluem as projeções, os cartazes e as gravuras: os auditivos, o rádio e as gravações: e os audiovisuais o cinema e a televisão.

- **QUADRO DE GIZ** - ... simples, acessível, de baixo custo. Pode ser utilizado para apresentar esquemas, resumos, quadros sintéticos, registrar dados, visualizar idéias através de desenhos, transcrever e resolver exercícios e apresentar graficamente tópicos de um assunto.
- **QUADRO BRANCO** – placa branca leitosa emoldurada por tiras de alumínio. A escrita deve ser feita com pincéis adequados e pode ser apagada com facilidade com um pano seco ou apagador de feltro.
- **QUADRO MAGNÉTICO OU IMANTÓGRAFO** – painel metálico, ferro ou lata (folha de flandres), revestido de material especial, tendo a forma e o tamanho que se desejar. Para a escrita, são usados pincéis hidrográficos apropriados e o apagador deve ser um pano seco ou confeccionado com espuma... é possível o uso de peças imantadas, setas, letras, sinais, símbolos, figuras, etc., que podem ser movimentadas livremente, enriquecendo e dinamizando o estudo.
- **CARTAZ** – são confeccionados com folhas de cartolina, papelão ou material similar, ... se prestam para comunicação rápida de uma mensagem, apresentando textos, ilustrações e cores variadas... atraindo o olhar do espectador e transmite imediatamente uma idéia. Podem ser

instrutivos, motivadores ou divulgadores, de acordo com o conteúdo da mensagem neles veiculada.

ELEMENTOS BÁSICOS DE UM CARTAZ:

1. **TEMA** – É a mensagem, a idéia que se quer transmitir. Cada cartaz tem que, obrigatoriamente, conter um único tema.
2. **ILUSTRAÇÃO** – Figura que pode ser desenhada ou montada. Na montagem pode-se utilizar colagem de recortes de revistas, jornais, etc. As ilustrações devem apresentar planejamento da apresentação. Elas devem estar adequadas à realidade e conhecimentos dos espectadores. A ilustração é o coração do cartaz, será através dela, muito mais do que do texto, que se passará a mensagem, pois uma boa ilustração fala mais do que muitas palavras.
3. **TEXTO** – Deve ser breve, direto e compreensível, atingindo o público ao qual se destina com linguagem simples e correta...
4. **CORES** – As cores têm o poder de atrair a atenção do espectador e sua combinação têm que ser feita com cuidado. A utilização de cores em demasia traz prejuízos à mensagem.
5. **DISTRIBUIÇÃO DOS ELEMENTOS** - ...Para que o cartaz possa transmitir bem uma mensagem, todos os seus elementos têm que ser analisados levando-se em consideração algumas características tais como: Foco, Harmonia e Simplicidade.
6. **ELABORAÇÃO DE UM CARTAZ**
 - . preparar um esboço com antecedência
 - . escrever o texto com letras uniformes, mesmo tamanho e forma
 - . frases curtas e letras legíveis
 - . não dividir as sílabas das palavras para não prejudicar entendimento
 - . usar cores que provoquem contrastes para facilitar a leitura e atrair o olhar do observador
 - . usar cor vermelha quando precisar dar destaque a uma palavra ou símbolo
 - . dar preferência a cores claras para o fundo do cartaz
 - . evitar as frases e textos longos pois eles desencorajam a leitura
 - . deixar as bordas do cartaz livres...
- **ALBÚM SERIADO** - ...muito utilizado para apresentar histórias ilustradas, fotografias, textos...gravuras, etc. Pode ser confeccionado em madeira, eucatex ou papelão, sendo constituído de um conjunto de folhas organizadas em sequências, preso em uma estrutura em forma de prancha... pode-se, também, utilizar suas capas como quadro-giz ou flanelógrafo.
- **FLIP-CHART** – é formado por um cavalete ou tripé que apóia uma prancha de madeira, onde se fixa um bloco de papel. É usado para escrever ou desenhar durante a apresentação com a utilização de pincéis atômicos ou canetas hidrográficas de ponta grossa...
- **MURAL DIDÁTICO** - ...utilizado para evidenciar um fato ou fenômeno, podendo ser elaborado em um quadro confeccionado em madeira, eucatex, isopor, cortiça ou papelão e que deve ser pendurado em uma parede ou apoiado em um tripé...
- **FLANELÓGRAFO** – utilizado em trabalhos com crianças por ser um excelente auxiliar na narração de histórias. É composto por uma prancha de compensado, eucatex ou papelão, revestida por uma flanela ou feltro onde são fixadas as gravuras com uma pequena lixa em seu verso.
- **VARAL DIDÁTICO** – É constituído por um fio de nylon, barbante ou sisal esticado de um ponto a outro no ambiente onde será feita a apresentação. Sobre esse fio serão colocadas fichas contendo palavras ou ilustrações que compõem a mensagem a ser passada...fixadas no varal usando pregadores de roupas ou apoiadas em dobraduras.
- **DIORAMA** – consiste em um cenário, na qual a atividade é representado por modelos....podendo ser usada para a montagem de uma cena, de uma história ou para a reprodução de um fato real. É feito de papelão recortado onde se coloca um cenário fixo, pintado ou desenhado, e de personagens móveis a sua frente. As figuras podem ser confeccionadas em massa de modelagem, madeira, plástico, dobradura, papelão, cartolina ou papel. A característica principal do diorama é a utilização de elementos tridimensionais dispostos em uma superfície plano com um fundo...

- **DIAPPOSITIVOS OU SLIDES** – ...a qualidade das apresentações que – por serem fotografias – registram fielmente o objeto projetado, dando mais realidade à informação
 - **RETROPROJETOR** - ...utilizado por sua praticidade e eficiência como auxiliar de uma apresentação.
 - **GRAVURAS** – são desenhos, pinturas ou ilustrações retiradas de revistas, jornais, livros, fotografias, programas de microcomputadores ou cartões postais... podem ser utilizadas para:
 - . introduzir um assunto
 - . ilustrar o tema
 - . motivar a platéia
 - . complementar e enriquecer a apresentação.
 - **TELEVISÃO/MONITOR E VÍDEO-CASSETE** - ...por unir som e imagem, prende bastante a atenção do público, ativando os principais sentidos da aprendizagem que são a audição e a visão.
 - **FITAS MAGNÉTICAS E GRAVADOR** - ...pode ser usado para gravação de pequenas histórias, dramatizações, músicas e para sonorização de apresentações de slides, cartazes, etc. É extremamente valioso no processo de iniciação musical, introdução, fixação e memorização de músicas, organização de ensaios, bandas, corais e peças musicais.
- (RECURSOS DIDÁTICOS: APOSTILA 01 - FEB 1996)

2.2. A ARTE COMO UM RECURSO

(WALTER O. ALVES – PRÁTICA PEDAGÓGICA NA EVANGELIZAÇÃO – ED. IDE)

"Vivenciar, espiritualmente falando, não significa apenas participar, mas viver intensamente, com a força de sua energia espiritual capaz de se manifestar no momento. Vivenciar é viver de forma vibrante, é sentir e querer com alegria e entusiasmo... A arte sensibiliza o Espírito e pode ser um forte estímulo ao desenvolvimento de nosso potencial superior e nobre. A sensibilização pela arte, tal qual a energia emuladora do exemplo do evangelizador e do ambiente, oferece forte estímulo à vontade direcionada para os ideais superiores.

- a. **A MÚSICA** – A música é vibração e pode excitar, ou estimular o Espírito, provocando sensações de nível superior, permitindo vibrarmos em sintonia com esse algo superior, despertando a essência Divina que dorme em cada um de nós...emoções novas brotam na alma, levando o Espírito a querer evoluir.
Trabalhe iniciação musical e ritmo com a criança pequena. Se possível forme uma bandinha rítmica.
- b. **O TEATRO** – o teatro leva a criança a vivenciar certas situações e emoções. Enquanto vivencia, a criança trabalha com sua própria energia íntima, colocando-se no lugar do personagem (...). Portanto, devemos escolher o enredo e os personagens com cuidado. Destacar valores morais, mas de forma natural. Cenas reais e práticas com mensagens de amor, caridade, humildade. Com as crianças pequenas pode-se usar dramatizações curtas.
O Teatro de Fantoques agrada tanto aos pequenos como aos maiores, além de oferecer ótima oportunidade para a criança de desinibir. A Dança – Da mesma forma, a dança, embalada ao ritmo suave de melodias sensibilizadoras, provoca emoções dantes nunca sentidas.
- c. **AS ARTES PLÁSTICAS** – A pintura, em suas diferentes técnicas, oferece ótimas oportunidades para a criança exercitar sua energia criadora. A criança deve se enriquecer com técnicas diversas. Ao educador cabe a tarefa de apresentar as técnicas às crianças, para que ela tenha elementos para criar. Não se trata, pois, de distribuir papel e lápis e deixar a criança criar livremente. Cada criatura somente pode ser criativa com os meios que possui. Ao aprender uma técnica diferente, ela amplia suas possibilidades de criação. Cada criatura, cada ser, é um elemento criativo, filho de Deus-Criador, mas dentro de suas possibilidades, conforme sua bagagem de aquisições do passado. É preciso, pois, ampliar suas possibilidades...Será necessário trabalhar a energia volitiva, a vontade da criança com atividades vivas e interessantes, para que a criança queira

aprender e se aperfeiçoar. Ela sentirá em si mesma a necessidade da disciplina e do esforço pessoal.

- d. **MODELAGEM** – O trabalho de modelagem tem uma importância especial, principalmente com a criança pequena. Procure trabalhar com a argila e não se preocupe se a criança sujar as mãos. O poder criativo do Espírito se concentra nas mãos que modela. Em essência, temos o Espírito agindo sobre a matéria. Ao agir, de forma criativo, o Espírito, embora inconsciente, está canalizando sua energia para uma atividade criativa (...) Por isso, a criança se identifica com a argila, com o barro, com a terra, e adora brincar na areia (...)
Se possível trabalhe com a argila e, depois de seca, pinte os objetos modelados. O processo é mais criativo do que comprar massinhas coloridas. Trabalhos com as formas e as cores. Se não conseguir argila, utilize massinha de modelar caseira, preparada com conjunto com as próprias crianças. Utilize anilina para colorir a massa. Deixe as crianças trabalharem com as cores. Quanto maior for a sua participação, melhor para o seu desenvolvimento intelecto-moral.
- e. **DOBRADURAS** – Escolha as dobraduras conforme o nível de suas crianças. A criança necessita aprender cada etapa da dobradura. Inicie com dobraduras fáceis. Faça junto com a criança etapa por etapa. As dobraduras podem ser coladas de forma artística num painel representando a natureza, junto com outros recortes. É importante que cada criança tenha uma participação ativa no trabalho do grupo.
- f. **RECORTE E COLAGEM** – Utilize revistas, jornais e gravuras onde as crianças possam encontrar figuras para recortar e colar. A colagem favorece a organização de estruturas, a junção de formas e a orientação espacial na superfície de base. Na colagem a criança trabalha com formas prontas, como quando constrói estruturas com blocos de madeira. Monte painéis sobre os diversos temas em estudo.

A CRIATIVIDADE INFANTIL

A arte é um meio de expressão comum à cultura de todos os tempos. Quanto mais examinamos o lugar que a arte ocupa e ocupou nas atividades humanas, mais nos convencemos da sua importância. E a atividade artística na escola passou a ser, assim, um processo ou conjunto de processos que permite não só a avaliação do desenvolvimento mental do indivíduo, como também estimula a sua capacidade criadora, além de constituir-se em um fator de disciplina.

As atividades artísticas desenvolvidas em grupo se caracterizam pela coesão e interação de seus componentes. Em tal tipo de tarefa há, realmente, colaboração, co-criação. Além do mais observa-se o enriquecimento de experiências, desenvolvimento estético, ajustamento pessoal, propiciando a auto-expressão, descarga de agressividade, formação de hábitos e atitudes.

O desenvolvimento desse tipo de atividade em nossas escolas de educação espírita muito nos auxiliará na transmissão dos temas constantes do nosso programa. Assim sendo, a criança vivenciará a colaboração, a ajuda ao próximo, a disciplina e a ordem, o respeito às coisas alheias. Aprenderá a esperar sua vez, sentir-se-á segura e ajustada, entre outras coisas.

Damos a seguir sugestões de Técnicas e Materiais que podem ser usados em aulas para o Jardim. Convém sempre enunciar bem o que se pretende que as crianças façam, deixando-as livres para se expressarem. Não é aconselhável "adivinhar" o que as crianças desenharam, pintaram ou modelaram. O interessante é perguntar a ela e depois não podemos esquecer de elogiar.

Seria bom se se organizasse ao cabo de algum tempo uma exposição dos trabalhos feitos pelos alunos em classe, procurando agrupar tais trabalhos por Unidades de Ensino. Esta exposição deverá ser feita em um local da Casa Espírita onde todos possam apreciá-la, especialmente os pais para que tomem conhecimento do que está sendo passado para seus filhos em nossas aulas.

(Colaboração Nair Rocha Soares - CVDEE)

2.3.UTILIZAÇÃO

(RECURSOS DIDÁTICOS: APOSTILA 01 - FEB 1996)

Na escolha e utilização do recurso didático, devem ser observados alguns quesitos de extrema relevância, que são:

- a. TEMPO – O tempo disponível para a transmissão do conteúdo deve ser sempre muito bem calculado e distribuído entre as diversas atividades, evitando-se, assim, prejuízos na qualidade do processo ensino-aprendizagem.
- b. AMBIENTE - ... conhecer o ambiente...a fim de se evitar dissabores e improvisações. Ex.: recurso que exija energia elétrica e, somente ao chegar ao local da apresentação constata-se sua inexistência...
- c. PÚBLICO - ...adequar a linguagem, técnicas e recursos à realidade e ao nível de conhecimento e cultura daqueles que serão o alvo da mensagem...
- d. OBJETIVOS - ...Saber onde se quer chegar e o que se pretende alcançar são procedimentos que precisam ficar muitos claros e explícitos.
- e. CONTEÚDO – ...definidos os objetivos e conteúdo, é imprescindível estudar a fundo todos os aspectos relacionados com o tema para se conseguir estabelecer corretamente qual recurso será utilizado.
- f. DOMÍNIO DO RECURSO – O pleno conhecimento dos recursos e de sua utilização são fatores que garantirão o sucesso em sua aplicação e na transmissão do conteúdo a ser ministrado.

3. ATIVIDADES

DESENHO E PINTURA, COLAGEM E MODELAGEM

1 - DESENHO E PINTURA

· Desenho com bastão de cera ou lápis-cera

Material:

- bastões ou lápis de cera em cores variadas, incluindo o branco
- papel jornal ou apertaminado (branco, preto ou em cores), papel pardo : tamanho mínimo: 24x33

Técnica: Desenhar livremente.

Ensinar o aluno a usar o lápis ou gizão de cera deitado, não delimitando o desenho.

Levar o aluno a descobrir as possibilidades do lápis branco , principalmente sobre papéis coloridos e pretos, além de ser possível misturá-lo com outras cores, tanto servindo de base como superposto.

· Desenho com Giz de cor

Material:

- giz de cor ou pastel
- papel branco, em cores ou preto, tamanho mínimo : 24 X33
- goma arábica diluída ou leite

Técnica: Desenhar livremente.

Como o giz se desprende facilmente, usando o leite ou goma arábica diluída , evita-se este inconveniente, uma vez que o leite e a goma arábica servem como fixador.

Assim, molha-se o papel OU o giz no líquido, antes de desenhar.

· Desenho com giz no mata borrão

Material:

- giz de cor
- mata-borrão branco ou em cores(tamanho officio)

Técnica: Desenho livre sobre a superfície do mata-borrão.

A criança poderá obter efeitos diversos com o uso dos dedos, se o desejar.

· Desenho soprado

Material:

- guache em cores variadas(sem esquecer do branco)
- canudos de refresco
- papel apergaminhado ou cartolina, de preferência em cores escuras ou preto.

Técnica: Pingar várias cores de guache e soprar com o canudo.

Esta técnica constitui em um excelente exercício de respiração e deve, se o papel for grande, ser dada em grupo.

- Desenho com efeito de vitral

Material:

- papel apergaminhado branco(40 Kg)
- lápis cera em várias cores, incluindo o branco
- tinta de escrever preta ou guache preto

Técnica: Colorir pequenas áreas no papel, deixando entre elas espaços pequenos em branco, como se fossem ilhas. Cobrir todo o papel com tinta preta: o branco desaparece, conseguindo-se o desejado efeito de vitral.

· Desenho com carvão

Material:

- carvão para desenho
- papel branco(mínimo 24x33)

Técnica: Desenhar livremente.

Com a prática, os alunos descobrirão por si mesmos as imensas possibilidades do material e dos recursos a empregar, quando usar os dedos para conseguir tinta cinza, além do preto.

O branco ou pontos luminosos podem ser realçados com toques de borracha ou miolo de pão.

· Desenho com giz de cera em papel sobre lixa

Material:

- Giz de cera
- papel
- lixa no. 01

Técnica: Coloque a folha de papel sobre a lixa(em superfície granulada para cima) e desenhe.

Para maior facilidade de execução do trabalho, é recomendável prender o papel na lixa com um clipe. O desenho terá todo ele a textura da lixa

Varição: Use o giz de cera sem o invólucro sobre materiais de diferentes texturas, por exemplo: rendas, papéis enrugado, moedas, folhas, figuras recortadas com papéis mais grossos, outros.

· DESENHO APLICANDO CARIMBO DE LEGUMES

Material:

- Legumes variados (por exemplo: cenoura, batata, chuchu, outros)
- tinta de pintura a dedo (receita na atividade 20)
- Pincéis
- Pano
- Água

Técnica: Corte o legume pela vertical ou horizontal aproveitando as suas forma originais.

No caso de legume sem forma definida poderão ser recortados em flores, objetos, bichos, outros.

Retire a umidade com um pano. Cubra a superfície do legume com a tinta e carimbe sobre o papel.

Após cada carimbagem, volte a cobrir a superfície do legume com a tinta.

· DESENHO COM LÁPIS ESTACA E REMOVEDOR

Material:

- Lápis estaca e/ou pincel atômico
- Removedor
- papel
- algodão ou estopa

Técnica: Com o lápis estaca de cores claras fazer manchas sobre o papel ou colori-lo todo. Umedecer o algodão ou estopa no removedor e passar sobre a folha colorida para misturar as cores. Depois de seco, fazer um desenho com pincel atômico ou lápis estaca de cor forte

· DESENHO SURPRESA

Material:

- Papel (folhas grandes)
- Lápis cera estaca(aproveitando pedaços bem pequenos)
- Barbante (20 cm) OU recorte feito pelas crianças em cartolina ou papelão corrugado

Técnicas:

A) Barbante :

jogá-lo sobre a mesa formando um motivo qualquer. Colocar o papel em cima.

Passar o lápis-cera estaca sobre o papel, segurando-o na posição horizontal.

B) Recorte:

Colocar a folha do papel sobre o recorte livre. Passar o lápis-cera estaca sobre o papel, segurando-o na posição horizontal.

· DESENHO RASPADO SOBRE FUNDO PRETO

Material:

- Papel apergaminhado
- Lápis cera em cores vivas
- Guache preto(grosso) ou nanquim
- Prego ou estilete(ponta seca fina)

Técnica: Colorir o papel com lápis cera , usando várias cores. Passar por cima o nanquim ou guache. Deixar secar. Usar o prego para desenhar raspando a camada de nanquim ou guache.

· DESENHO A BARBANTE

Material:

- pedaços de barbante
- guache bem espesso em cores variadas
- papel

Técnica: Mergulha-se os pedaços de barbante no guache. Com eles vai se formando uma composição sobre o papel. O cordão adere ao papel e o desenho fica fixado.

· DESENHO COM LÁPIS E VELA

Material:

- lápis cera
- papel mais encorpado(40g)
- vela

Técnica: Esquentar o lápis cera na chama da vela. Desenhar sobre o motivo desenhado ou somente deixar pingar várias cores sobre o papel.

OBS: Esta técnica sobre papel camurça dá um excelente efeito.

· DESENHO EM PAPEL DE SEDA E ÁGUA SANITÁRIA

Material:

- papel branco
- papel seda de qualquer cor
- palito

- algodão
- água sanitária
- cola

Técnica: Cortar em retângulo de papel de seda. Colar sobre o papel branco. Preparar um pincel com algodão amarrado no palito.

Deixar que a criança desenhe o que desejar à medida que vai passando o algodão molhada na água sanitária.

O papel vai descolorindo e aparece o desenho em cor clara

OBS: ESTA ATIVIDADE NÃO É INDICADA PARA CRIANÇAS MENORES DE 5 ANOS. O EVANGELIZADOR DEVE ESTAR ATENTO PARA QUE AS CRIANÇAS NÃO BEBAM A ÁGUA SANITÁRIA, NEM COCEM OS OLHOS COM AS MÃOS MOLHADAS.

TODAS AS CRIANÇAS DEVEM ESTAR COM LUVAS E AVENTAL PARA EVITAR O CONTATO DA ÁGUA SANITÁRIA COM A PELE.

· CÍRCULO DAS CORES

Material:

-guache, aquarela, nanquim ou papel celofane

Técnica: O aluno deve ser instruído na limpeza dos pincéis, para obter bons resultados. Pede-se, primeiramente, que coloquem azul, vermelho e amarelo em uma forminha de lata ou isopor (por exemplo aquelas de guardar ovos) ou em um pires. Depois, que misturem duas a duas em uma pequena porção delas. Desta forma obterão cores secundárias e terciárias.

· RECEITA DE TINTA GUACHE

Material:

- 01(uma) colher de sopa de gesso
- 02(duas) colheres de sopa de goma arábica
- 02(duas) colheres de sopa de pó de caiação na cor desejada
- 01(uma) colher de sobremesa de glicerina
- 01(uma) colher de lisoforme

- Água em quantidade suficiente para obter a consistência desejada

Técnica: - Misturam-se os ingredientes na ordem acima. - A tinta deve ser preparada pelo evangelizador com auxílio dos evangelizados. - Usar:

- forminhas e vidros , para a tinta
- Água em vidro grande, para limpar os pincéis
- trapos para limpeza

Obs: Pode-se, também, comprar as guaches prontas em papelarias e lojas de materiais artísticos.

· Pintura a Guache

Material:

- tinta a guache em cores variadas
- vidros e forminhas
- água (em vidro grande, para limpar o pincel)
- trapos para limpeza
- aventais ou camisas velhas do papai
- pincéis redondos e chatos números 8,10,12,14
- papéis brancos (jornal e apergaminhado 18kg) em cores ou preto - tamanho mínimo 33x48

Técnica: Pintura livre.

As forminhas servem para que as crianças criem seus próprios tons.

Desde o início, o aluno deve ser habituado a usar um único pincel e limpá-lo na água e trapo a isto destinado. No Jardim da Infância, é recomendável proteger o chão com jornais ou oleado.

Cabe ao professor criar no aluno hábitos de limpeza e ordem conservando pincéis limpos e tintas sem misturar. (muitas vezes uma pintura pode parecer refletir problemas emocionais e na verdade suas cores sombrias são apenas o resultado de tintas usadas sem cuidado).

Pinta-se em cavalete, na mesa ou então o que é excelente no chão. Neste caso, deve-se forrá-lo com jornal e colocar os vidros de tinta em latas maiores ou tabuleiros.

· RECEITA DE TINTA PARA PINTURA A DEDO

Material:

- 01(um) copo e meio de água
- 01(uma) pitada de anilina na cor escolhida
- 01(uma) colher de sopa bem cheia de maisena
- 01(colher) de sopa de sabão em pó

Técnica: - Colocar um copo de água para ferver, dissolva a anilina na água

- Quando a água ferver, despejar a maisena, já diluída em meio copo de água, mexendo rapidamente, sem parar

- Pronto o mingau grosso, retirar do fogo e adicionar o sabão em pó

- Bater bem. - Esperar esfriar

- Dar para cada criança um porção pequena.

Obs: Pode-se, também, utilizar as tintas próprias para pintura a dedo compradas prontas.

· PINTURA A DEDO

Material:

· tinta para pintura a dedo

· vasilhas e colheres

· água, trapos e esponjas

· papel apermilhado de 40kg ou papel couché

Técnica: Molha-se papel com a esponja umedecida, colocando-se depois pequenos montes de tinta (uma só cor de início, até o máximo de três: vermelho amarelo e azul que uma vez misturadas possibilitarão uma infinidade de variações cromáticas). Espalha-se com as duas mãos por toda a superfície do papel.

Desenha-se com os dedos, as unhas, mãos fechadas, etc.

A música pode ser associada à técnica, com ótimos resultados, o mesmo acontecendo quando a criança canta enquanto trabalha. Ao lado da mesa de pintura a dedo deve existir sempre uma pia ou bacia cheia de água para a limpeza imediata das mãos.

Pode-se envernizar a pintura a dedo usando verniz copal e associada a pintura a guache, que é executada sobre a pintura a dedo.

2 - COLAGEM

· COLAGEM ENRIQUECIDA COM FLORES E FOLHAS NATURAIS

Material:

-folhas e flores naturais

-folhas de papel grandes

-papel celofane branco

-cola

-pincel atômico

Técnica: colar no papel as flores e folhas. desenhar livremente completando a colagem feita.

cobrir com o papel celofane para proteger , formando um quadro.

· MOSAICO

Material:

-Papel picado ou recortado de várias cores(pedaços pequeninos)

-Cola

- Pincel
- Pinça(opcional)
- Folhas de papel de 40x60cm
- Pincel atômico preto

Técnica: Desenhar uma composição grande com poucas minúcias. Passar cola no desenho.

Colocar os pedacinhos de papel(nas áreas desenhadas e com cola). Contornar, depois, o desenho com o pincel atômico.

· COLAGEM DE PINTURA RASGADA SOBRE FUNDO PRETO

Material:

- folhas de jornal
- papel preto grande
- sobras de papel colorido
- cola
- pincel

Técnica: Rasgar várias formas no jornal. Armar uma cena no papel preto. Acrescentar minúcias coloridas.

· COLAGEM DE PINTURA RASGADA SOBRE FUNDO PRETO II

Material:

- lápiz cera em várias cores
- papel pardo
- cola
- pincel

Técnica: Rasgar ou recortar figuras no papel pardo. Colá-las em uma folha do mesmo papel. Colorir as áreas que não são do recorte com lápis cera.

· COLAGENS DE MATERIAS DIVERSOS

Material:

- folhas de revistas
- jornal
- papel cetim
- papel laminado
- dobraduras
- palitos de fósforos
- botões
- sementes
- aparas de lápis
- farinha
- macarrão colorido
- qualquer outro que tenha à mão

Técnica: Podem ser utilizados para confecção de:

- cartazes
- cartões
- álbuns feitos pelas crianças

Obs:

- Pode ser enriquecido com o colorido de lápis de cera ou guache.
- A colagem deve ser feita depois que a criança escolheu bem e sabe o que vai fazer para evitar colar e depois arrancar o material usado, o que tornaria o trabalho mal feito.
- A coleta dos elementos para esta espécie de exercício poderá ser feita durante uma excursão, quando serão recolhidos materiais como: galhos, pedrinhas, sementes, etc..
- A colagem com suas possibilidade de uso de materiais diversos, deverá servir para chamar a atenção dos alunos para as diferenças básicas de cor, como também , as formas dos diferentes elementos empregados.
- Poderá servir, também, para a compreensão de que aqueles materiais de uso cotidiano e diversos do fim artístico, poderão dar um novo resultado decorativo.

3 - MODELAGEM

· RECEITA DE MASSA CASEIRA

Material:

- 500 g de maizena
- 100 g de sal

-Água suficiente para formar uma pasta

Técnica: Levar ao fogo para cozinhar até formar consistência e uma cor leitosa. Sovar a massa enquanto estiver morna. Guardar em lugar não exposto ao ar.

· RECEITA DE MASSA CASEIRA II

-04 xícaras de sal

-04 xícaras de farinha de trigo

-03 colheres de pedra-hume

-Anilina à vontade

-Água na quantidade necessária para sovar a massa até formar bolhas

Deve ser conservada em vasilha de barro tampada.

· RECEITA DE MASSA caseira III

Material:

-02 xícaras de farinha de trigo

-01 xícara de sal fino

-02 colheres de sopa de lisofórmio

-água

-02 colheres de óleo de cozinha

Técnica: Misturar tudo, sovar bem e misturar anilina para colorir(água até dar ponto).

· USANDO A MASSA DE ARGILA

Amassar bem o barro, para fazer uma massa uniforme e evitar bolhas de ar no interior da argila.

Qualquer bolha deixada compromete a integridade da peça, levando-a a quebrar-se, por dilatação à ação do calor externo.

Para modelar a argila usa-se suportes internos de garrafa, saquinhos de areia, armações de arames, etc. , que serão retirados mais tarde, quando o barro adquirir consistência.

Depois de armadas, as peças deverão ser levadas a secar em lugar fresco, para evitar que se quebrem ou rachem com mudanças bruscas de temperaturas.

Cuidados na modelagem de argila: Como o material é delicado devem ser observados certos cuidados como executar peças de formas compactas, sem muitas protuberâncias e reintrâncias; evitar colocação de arremates finos e mais abertos para não tornar a peça defeituosa.

· TÉCNICA DE "PAPIER MARCHÉ"

Material:

-papel

-papelão

-papelão corrugado

- fita adesiva do tipo "durex"

-colas de vários tipos

-óleo de linhaça

-farinha de trigo

-tinta

-pincéis

Técnica: Este trabalho deve ser iniciado com objetos que, para sua feitura, oferecem menores dificuldades. Ora, a forma mais fácil de fazer algum objeto de papel é o recorte de um molde , como por exemplo, uma caixinha. Recortada e colada, a caixa é forrada com qualquer papel, como de jornal, e embebida em cola, que poderá ser a cola plástica(cascoréz). Para que o trabalho venha a ter a espessura desejada, é só colar diversas camadas de papel e deixá-lo secar bem, para receber acabamento.

Assim, depois de seca, a caixa deverá ser lixada e decorada com pintura ou com partes recortadas de revistas coloridas, o que dá um acabamento interessantíssimo.

· RECEITA DE MASSA DE PAPIER MARCHÉ II

Material:

- folhas de jornal
- água
- farinha de trigo
- cola

Técnica: Deixar de molho por uns 08 dias, alguns jornais ou qualquer papel absorvente, bem picado, trocando a água diariamente. Amassar bem com um pouco de farinha de trigo e cola.

Com essa massa modelam-se quaisquer objetos. Depois de seco o trabalho, pinta-se com a tinta desejada.

4. TÉCNICAS E BRINCADEIRAS

1. Grupo de Ensino (em duas etapas)

1a. etapa - Técnica de Ensino Individualizado - o educando é levado a pesquisar, elaborar conceitos, relacionar elementos sobre determinado tema, sozinho, perseguindo determinados objetivos e/ou um roteiro prévio, em prazo determinado.

2a etapa - Técnica de Ensino Cooperativo - o educando integra um grupo de cinco componentes e desenvolve o trabalho agora em conjunto, mesclando, selecionando e complementando os trabalhos individuais numa só unidade, seguindo determinados objetivos ou roteiro prévio, com prazo determinado.

Observação: o professor faz o papel de coordenador e incentivador. Cada educando recebe conceito avaliativo individual. Não existe nota comum ao grupo.

2. Música e Alegria

Fazer uso de músicas cuja letra ou melodia estimule a alegria. Colocar o significado da letra em discussão.

3. Contando Histórias

Contar histórias, a partir da literatura infanto-juvenil, ou da produção dos próprios educandos, estimulando o raciocínio, a imaginação e incentivando o gosto pela leitura.

4. Oficinas de Trabalho

Consistem em reunir os educandos em grupos de atividades para desenvolvimento de tarefas de pesquisa, construção, discussão, aprendizado, etc. O educador deve se colocar como orientador/facilitador.

Observação: os grupos não devem exceder o número de 5 (cinco) participantes.

Atividades para desenvolvimento do cognitivo

1. Construindo Uma História - Todos os educandos sentam-se em círculo e escolhem ao acaso um cartão com uma figura colorida impressa. Dada a ordem para iniciar, o primeiro educando olha o seu cartão e inicia uma história. Exemplo: no seu cartão há um pássaro azul, então ele diz "o pássaro azul quer voar". O educando seguinte identifica seu cartão e dá prosseguimento à história, que deverá manter uma narrativa que será analisada do ponto de vista literário e emocional.

2. Labirinto

No pátio será formado, com a colaboração dos educandos, um labirinto para ir do local indicado até uma outro local indicado, passando por diversos obstáculos, o que será experimentado por todos, para depois discutir-se o grau de dificuldade e a criatividade de cada um para superar os obstáculos e não se perder no labirinto.

3. Agrupando Objetos

O educador pede que os educandos coloquem sobre uma mesa todos os materiais de trabalho: brinquedos, etc. (ou materiais específicos previamente preparados). Em seguida dirá aos educandos para colocarem os objetos em locais determinados, agrupando-os por cor, forma, tamanho, peso ou textura, um de cada vez.

4. Formatos e Tamanhos

Os educandos recolhem pedras e pauzinhos de diversos formatos e tamanhos. Em seguida devem pintá-los para formar grupos de elementos de diferentes cores. Com esses elementos pedir-se-á que formem algum animal ou forma geométrica, uma vez bem comprido, outra bem curto, outra grosso ou fino, etc.

5. Observando

Tira-se de uma bolsa uma série de objetos bastante variados, no mínimo trinta. Deixam-se os objetos sobre uma mesa por um minuto para que os educandos observem e depois cobre-se tudo. Os educandos deverão escrever o que havia na mesa.

6. Emergência

Colocar os educandos numa situação de emergência, como, por exemplo, estar perdido, e perguntar: "e agora, o que vão fazer?". Deixá-los pensar de forma individual e em seguida discutir entre todos suas idéias e a praticidade das mesmas.

7. Arte de Ouvir e Falar

Um educando conta uma história ou descreve um fato (pode-se ler um conto, uma notícia de jornal). Pede-se a outro que repita o que foi dito sem acrescentar seu próprio pensamento. Repetir o que ouviu como escutou, o que viu conforme ocorreu. Deve-se evitar traduzir o que pensa em torno do assunto, disciplinando e vigiando a arte de falar.

Atividades para desenvolvimento do instinto

1. Sentir o Outro

Com os olhos fechados, colocar os educandos de frente um para os outros, formando duplas. Seguindo as instruções do educador, eles deverão se tocar, iniciando pelas mãos, tendo toda sua atenção colocada em sentir o outro e em adivinhar quem é.

2. Identificar a Essência

Em alguns potes de vidro com algodão e com o conteúdo coberto, colocar aos pares odores diferentes de essências. Colocar os vidros misturados sobre uma mesa. Os educandos devem cheirar, utilizando o olfato para ordenar os vidros aos pares, de acordo com a essência.

3. Descrevendo a Sensação

Em uma caixa, colocar pedaços de diversos tipos de tecido. O educando, com os olhos vendados, deve introduzir a mão e, através do tato, descrever a sensação e classificar o tecido.

Observação: Pode ser utilizado diversos tipos de papéis, lixas ou outro material.

4. Observando a Natureza

Ao ar livre, de preferência num jardim, os educandos deverão observar a natureza com atenção, caminhando. Em seguida, reunidos em círculo, fecharão os olhos e tentarão concentrar-se nos sons da natureza (vento, canto dos pássaros, etc.), para em seguida descrevê-los e a sensação que lhes causou.

5. Tudo é Útil

Os educandos recolherão do jardim pauzinhos, folhas secas, flores caídas, raízes, etc., sem danificar a natureza. Na sala de aula irão descrever os elementos colhidos e relacioná-los com sua utilidade.

6. Onde Estou Pisando

Prepara-se um caminho com algumas partes cobertas por folhas secas, outras por pedrinhas, outras por gravetos, outras por folhas amassadas de papel, etc. Os educandos, com os olhos vendados, andam por esse caminho e, a um comando do orientador param e dizem sobre o que estão pisando nesse momento.

7. Atenção e Percepção

O educando é colocado frente a uma árvore, distante cerca de dez metros. Após olhá-la com atenção e o caminho até ela, tem os olhos vendados, devendo, com os braços estendidos à frente, encontrá-la no tempo de dois minutos.

Atividades para desenvolvimento dos sentimentos

1. Dando do que Tenho

Escolher um dia da semana para que os educandos compartilhem seus lanches. A mesa será comum e os lanches servidos em bandejas, estimulando-se a troca e a alegria de estar junto com a partilha do que se tem.

2. Cuidando da Vida

Manter um aquário na sala de aula, cabendo aos educandos os cuidados necessários de manutenção. Conversas sobre a importância da vida, o equilíbrio ecológico e o significado da morte podem ser desenvolvidas.

3. Para o Outro

Cada educando cuida de uma planta ou flor para depois, desenvolvida, ofertá-la para algum colega da turma. De preferência seja o vaso ou recipiente feito pelo educando, assim como a sementeira.

4. Serviço Cooperativo

Através de escala em rodízio, deixar os educandos limpar a sala de aula e colocar em ordem os móveis e materiais de trabalho. Os educandos sentem-se úteis e satisfeitos ao verem os resultados benéficos de seu trabalho, e estimulados ao serviço cooperativo.

5. Teatro da Vida

Depois de contar uma história, que pode ser escrita por um educando, encená-la, distribuindo os papéis entre os educandos, fazendo com que eles sintam os personagens e a mensagem da história, que deve ser discutida.

6. Expressões dos Sentimentos

Os educandos sentam-se em círculo e um deles caminha até o centro, sentindo algo específico: alegria, tristeza, cólera, indiferença. Outro educando se aproxima com o sentimento oposto: se um vem alegre, o outro vai triste; se um vem com raiva, o outro vem contente; etc.

7. Convivência Familiar

Solicitar a três educandos para representar um papel familiar. Exemplo: pai aborrecido, mãe carinhosa, filho rebelde. Os educandos representam a pequena peça e depois descrevem como se sentiram, debatendo com os demais sobre os sentimentos envolvidos na convivência familiar.

8. Ouvindo Música

Os educandos sentam-se no chão e fecham os olhos. Colocar diferentes melodias: alegres, tristes, românticas, etc. Após, perguntar-lhes como se sentiram, o que sentiram.

9. Estimulando a Solidariedade

Escolher um dia para visitar um hospital infantil ou um orfanato para trabalhar o contar histórias, cantar músicas, representar peças de teatro, distribuir o de que elas necessitam e ouvir as histórias das crianças internadas, estimulando a solidariedade e o intercâmbio fraterno.

10. Trocando Valores

Os educandos são convidados para listarem oito valores que consideram muito importantes para sua existência/convivência. A seguir devem colocá-los em ordem de importância, de um a oito. O educador propõe que eles retirem um valor (por exemplo: o de número três) e, sem ele, responderem como ficaria sua vida.

Exercícios de vida

1. Convívio com Animais Domésticos

Estimular os educandos a identificar nos animais algumas formas de sentimento, inclusive para com eles mesmos, despertando os impulsos de estima, proteção, amizade, carinho, compaixão e piedade

2. Convívio com Brinquedos

Promover no educando uma confiabilidade recíproca com os brinquedos, utilizando sua imaginação, sua fantasia para trabalhar a vida emotiva e moral humana, momentaneamente atribuída ao brinquedo, e que representam vivências da futura vida afetiva com seu próximo.

3. Convívio com Irmãos

Habituar o educando a compartilhar os bens de consumo com seus irmãos (no lar) e com seus colegas (na escola), contendo de forma preventiva a exacerbação do egoísmo. Também esta convivência pode ser realizada a partir de presentes recebidos ou comprados.

4. Situação-Desafio

Colocar o educando diante de situações de sua vida cotidiana (doméstica, escolar, social), solicitando dele solução imediata. Esta atividade leva o educando a provar seu senso moral e também a demonstrar suas habilidades práticas.

5. Autodescobrimento

Convidar os educandos a refletir sobre situações difíceis que estejam acontecendo em suas vidas, procurando responder três perguntas básicas:

1. O que me está desejando dizer esta situação difícil?;
2. Isto que me está acontecendo, que significado tem para o meu progresso?;
3. Qual ou quais as razões destas mensagens?

O objetivo desta atividade é fazer o educando penetrar-se com harmonia e sincero desejo de autodescobrir-se e trabalhar em si a causa real da situação difícil.

Observação: Recomendado para Nível IV.

Observação:

O objetivo das convivências é observar o comportamento do educando no lar e na escola, para incentivar e corrigir, estimulando a convivência fraterna.

Técnicas de sensibilização

1. Como Estou

Consiste em uma chamada nominal feita pelo professor, onde os educandos respondem dando a si mesmos uma nota de acordo com seu estado de espírito (estou bem; estou de mal humor, etc.), servindo para um diálogo sobre as causas dessas emoções, suas conseqüências e a melhor maneira de lidar com elas.

2. Quadrados de Cooperação

Os educandos são divididos em grupo para montar um quebra-cabeça com pecinhas quadradas. A equipe fica em silêncio, não sendo permitida nenhuma gesticulação. Observadores (outro educando) avaliam o comportamento individual através de uma ficha (quem toma a iniciativa, quem perturba, etc.). Os componentes da equipe que termina a montagem podem dar uma só dica às equipes que não acabaram.

3. Identificando Sentimentos I

Os educandos deverão em casa recortar de uma revista a fotografia de uma pessoa, nomear que emoção o rosto exibe e explicar como saber que a pessoa tem esse sentimento. Após recolher os trabalhos o professor lista os sentimentos no quadro e pergunta aos educandos: como vocês se sentem quando estão...(acompanha a lista); quando você se sente...?, estabelecendo intenso diálogo.

4. Identificando Sentimentos II

O educador distribui uma folha de trabalho. Numa coluna estão rostos de meninos e meninas, cada um exibindo uma das seis emoções básicas: feliz, triste, irado, surpreso, com medo, enojado, e uma descrição da atividade muscular facial por baixo de cada um. Pede-se ligar um nome ao sentimento. Deve-se observar as reações faciais dos educandos enquanto fazem o exercício e durante o diálogo que irá se seguir, trabalhando os sentimentos.

5. História Temática

Utilização de histórias retiradas da literatura para leitura e interpretação como ponto de partida para uma discussão em classe sobre determinado tema moral.

6. Momento de Disciplina

Aproveitar as pequenas discussões para incentivar a aplicação de regras simples, imparciais e justas. Toda disputa pode ser negociada e resolvida. No lugar do "parem com isso!", ensinar aos educandos as aptidões de controle de impulsos, explicar os sentimentos e aplicar o diálogo para resolver conflitos.

7. Caixa de Correspondência

Uma caixa de papelão especialmente pintada serve de caixa de coleta do correio, para a qual os educandos são incentivados a depositar por escrito suas queixas e problemas, para que toda a classe os discuta e reflita sobre as diversas formas de lidar com eles.

8. Comparação Emocional

Estimular o educando a comparar-se com os outros em determinadas qualidades, sejam talentos de popularidade, atração ou aptidão esportiva, para equilibrar o amadurecimento emocional.

9. Desafio Emocional

Reunir os educandos em grupos em semicírculo para conversar sobre "o que eles pensam de si mesmos", trabalhando a autoconfiança e a autoconsciência, com o objetivo de reforçar a capacidade de meninos e meninas para estabelecerem relacionamentos estreitos e superar as crises nas amizades.

Observação: recomendado para Nível III.

10. Cubo dos Sentimentos

Os educandos sentam-se em círculo e rodam o cubo dos sentimentos que tem palavras como "triste" ou "excitado" em cada lado. Quando chega a sua vez, descrevem um momento em que tiveram esse sentimento. É um exercício que lhes dá mais certeza na associação de sentimentos a palavras e ajuda na empatia quando ouvem outros com os mesmos sentimentos que eles.

11. Sinal de Trânsito

Para que o educando tenha o hábito de controlar seus impulsos, exibe-se com destaque um cartaz com um sinal de trânsito de seis etapas:

Sinal vermelho: 1. Pare, se acalme e pense antes de agir.

Sinal amarelo: 2. Diga qual é o problema e como você se sente.

3. Estabeleça uma meta positiva.

4. Pense em muitas soluções.

5. Tente prever as conseqüências.

Sinal verde: 6. Siga e tente o melhor plano.

É um conjunto concreto de passos para lidar com momentos de fúria, raiva, ofensa, choro, etc.

12. No Lugar do Outro

Com relação às pressões e tentações do sexo, drogas, bebida, namoro, enfatizar a capacidade de adotar múltiplas perspectivas - a nossa e a dos outros envolvidos. O que está se passando do ponto de vista do outro?

Observação: recomendado para o Nível III.

13. Dramatização da Vida

Os educandos encenam um fato comum de sua vida doméstica ou escolar, e que normalmente gera conflito nas relações. Todos os educandos da classe pensam em todas as possibilidades para resolver o conflito de uma forma satisfatória.

14. O Mediador

Um educando treinado ajuda os outros a resolverem uma tensão, uma briga, uma ameaça ou provocação. Consiste em sentar-se com os envolvidos e fazê-los ouvir um ao outro, sem interrupções ou insultos. Os dois devem se acalmar e expor as respectivas posições; depois o mediador pede que eles parafraseiem o que o outro disse para que fique claro que de fato ouviram. Depois tentam soluções com as quais os dois lados podem conviver.

15. SOCS (Situação, Opções, Conseqüências, Soluções)

Um método em quatro etapas:

1. dizer qual é a situação e como nos faz sentir;
2. pensar em nossas opções para solucionar a situação;
3. meditar sobre quais podem ser as conseqüências dessas opções;
4. escolher uma opção e executá-la.

16. Estética do Belo

Colocar à disposição dos educandos poemas que desenvolvem aspectos da sensibilidade humana, deixando que o grupo escolha uma poesia para trabalhar, desde seu significado até sua declamação,

trabalhando as emoções surgidas diante do trabalho. Numa segunda etapa, utilizar da pesquisa dos educandos e estimular a produção própria de poemas, levando-os a sentir o belo através da arte.

17. Arte de Ouvir

Ouvir boa música, apreciar e discutir o belo em suas diversas manifestações melódicas, realizando relaxamento emocional, dispondo os educandos a ouvir e sonhar, descrevendo suas emoções e conversando sobre elas.

18. Visão Profunda

Desenvolver a capacidade de penetração e acuidade filosóficas e despertamento da sensibilidade, fazendo com que o educando, frente a fotografias (imagens de seres humanos relacionados entre si), perceba um significado imaterial, abstrato, não ostensivo e nem evidente, captando particularidades da imagem, ou o sentido estético da mesma. Aproveitar as descrições dos educandos para trabalhar os sentimentos.

Observação: A utilização de música ao fundo facilita a concentração.

19. Sensibilização Estética

Utilizar as artes como atividade criativa e também como receptividade ao belo (apreciação). Visitas a museus, centros de cultura, além das experiências práticas em sala de aula, fazem parte desta atividade.

20. Desenvolvimento da Espiritualidade

Através da observação do cotidiano (o dia a dia), promover a transposição da teoria para a conduta pessoal, trabalhando situações que envolvam o ter de optar entre o bem e o mal, fazendo com que o educando realize sua auto-educação.

21. Mente Sadia

Exercício de mentalização, concentração do pensamento em coisas e idéias belas e úteis, para aquisição paulatina de disciplina do pensamento.

22. Pense Bem

Exercício individual diário com duração de cinco minutos, quando o educando analisa seus pensamentos comuns que povoam sua mente, com a missão de discernir entre bons e maus, priorizando os bons pensamentos. Este exercício deve levar o educando a valorizar tudo quanto se encontra à sua volta, estabelecendo novos padrões de compreensão, assim libertando-se das construções mentais negativas-pessimistas.

23. Risoterapia

Atividade constante estimulada pelo educador, mantendo os educandos sorrindo, como forma de expressar alegria, estimulando os músculos faciais e auxiliando no restabelecimento de disfunções orgânicas. Não confundir a alegria com a gargalhada estridente, descontrolada.

24. Quem Sou

Os educandos fazem uma redação falando de si mesmos, de sua história de vida. As redações selecionadas são colocadas em discussão. Esta atividade proporciona ao educador aprofundar seu conhecimento sobre a vida dos educandos.

Vivências de solidariedade

1. O Nosso Jardim

Levar os educandos a cuidar de um jardim (ou de uma horta), propiciando o aprendizado específico da botânica, etc., assim como fazendo-os entender a necessidade da solidariedade no trabalho em grupo, integrando-os com a natureza, que também depende de nós para dar seus frutos.

2. Cuidando do Outro

Propor pequenos serviços de ajuda, de colaboração, para com outras pessoas. Ex.: ajudar a atravessar pessoas idosas na rua; auxiliar a mãe em pequenos serviços domésticos, etc. A cada semana deve ser feita avaliação do resultado dessas tarefas.

3. Auto-Ajuda

Colocar os educandos em círculo e solicitar que, um a um, escolham para si mesmos uma virtude que desejam alcançar ou aprimorar em si mesmos. Debater com eles os melhores caminhos para alcançar o

proposto e, semanalmente, fazer uma avaliação dos esforços empreendidos, das conquistas realizadas e das dificuldades a superar. A escolha e avaliação conjunta reforçam no educando o respeito ao outro e a descoberta de poder auxiliar na tarefa individual do amigo.

4. Descobrimo

Formar grupos de discussão temática sobre assuntos escolhidos pelos próprios educandos (ex.: sexualidade, violência, drogas, família, etc.), levando-os a pesquisar o tema e a debatê-lo livremente, oportunizando momentos de troca de experiências e percepção sobre o que é bom e o que é ruim para a construção de suas vidas.

5. Eu posso

Através da distribuição de tarefas aos educandos, colocá-los em ação, fazendo com que eles descubram suas potencialidades, reforçando a atividade com as frases "eu posso", "eu consigo". Aos poucos eles perceberão que auxiliar o outro numa determinada tarefa, antes não concebida, é motivo de colocar para fora suas capacidades, o que só pode ocorrer estando com o outro e, quando necessário, recebendo auxílio do outro.

Observação:

As vivências devem fornecer ao educando o conhecimento e a compreensão da realidade da vida e promover sua auto-educação.

Práticas de bondade

1. Assistência a Carentes e Flagelados

Levar os educandos a promover campanha de ajuda solidária a pessoas ou comunidades carentes e flageladas, estimulando-os à visita e doação dos recursos.

2. Visitas a Hospitais, Asilos, Penitenciárias.

Previamente visitar o local escolhido para adequação do mesmo ao nível dos educandos, assim como para levantamento de suas necessidades.

1a Etapa - Trabalhar em sala de aula os objetivos da visita e as necessidades do local a ser visitado, preparando emocionalmente os educandos e realizando pesquisa, arrecadação de bens e preparo de alguma apresentação (dramatização, leitura poética, música, etc.).

2a Etapa - Acompanhar a visita fazendo a aproximação dos educandos com os internos visitados, estimulando a conversação.

3a Etapa - Retornando à sala de aula, debater as emoções sentidas, os valores humanos e as soluções para as carências morais.

3. Dramatização Pedagógica

Trabalhar pequenos grupos para encenação de textos teatrais formulados pelos próprios educandos, tendo como tema as situações da vida social, e depois realizar debates abertos sobre os sentimentos envolvidos.

Observação:

O objetivo das práticas é conduzir os educandos à experiência prática de amparo ao próximo para sensibilização do sentimento e a reflexão dessa necessidade de amparo.

Jogos cooperativos

O aumento da conscientização da necessidade de incentivar e desenvolver o espírito de cooperação, de participação numa comunidade, vem transformando profundamente o estilo de se trabalhar em grupo. A própria capacidade cooperativa é um quesito valorizado na hora de conseguir emprego, porque as pessoas estão descobrindo que não dá para ir muito longe sozinhas. Antigamente, as grandes invenções eram atribuídas a uma pessoa. Foi assim com o telefone, com a lâmpada. Hoje, são as equipes que trabalham em conjunto, e unir-se de maneira eficiente tornou-se muitíssimo importante.

Há muito que os jogos estão presentes nas atividades educacionais, mas a maioria dos jogos tradicionais no Ocidente são competitivos.

O conceito de jogos cooperativos tem como elementos primordiais a cooperação, a aceitação, o envolvimento e a diversão.

Nos jogos cooperativos o confronto é eliminado e joga-se uns COM os outros, ao invés de uns CONTRA outros. A comunicação e a criatividade são estimuladas.

Nos jogos cooperativos existe cooperação, que significa agir em conjunto para superar um desafio ou alcançar uma meta, enquanto que nos jogos competitivos cada pessoa ou time tenta atingir um objetivo melhor do que o outro. Ex.: marcar gols, cumprir um percurso em menor tempo, etc.

O quadro abaixo nos dá uma idéia das principais características dos dois tipos de jogos.

JOGOS COOPERATIVOS	JOGOS COMPETITIVOS
Visão de que "tem para todos"	Visão de que "só tem para um"
Objetivos comuns	Objetivos exclusivos
Ganhar COM o outro	Ganhar DO outro
Jogar COM	Jogar CONTRA
Confiança mútua	Desconfiança, suspeita
Descontração	Tensão
Solidariedade	Rivalidade
A vitória é compartilhada	A vitória é somente para alguns

As atividades que privilegiam os aspectos cooperativos são importantes por contribuírem para o desenvolvimento do sentido de pertencer a um grupo, para a formação de pessoas conscientes de sua responsabilidade social, pois trabalham respeito, fraternidade e solidariedade de forma lúdica e altamente compensatória, levando a perceber a interdependência entre todas as criaturas. Nelas, ninguém perde, ninguém é isolado ou rejeitado porque falhou. Quando há cooperação todos ganham, baseados num sistema de ajuda mútua.

Os jogos cooperativos requerem o desenvolvimento de estratégias onde a cooperação é necessária para que um determinado objetivo seja atingido, superando as condições ou regras estabelecidas. Em lugar da competição pessoal, é estimulado o desenvolvimento da ajuda mútua e do trabalhar com os outros para um objetivo comum. Como ninguém é desclassificado, todos os participantes podem retirar total satisfação do jogo, porque ninguém corre o risco de se sentir inferiorizado perante o grupo. A satisfação pessoal advém não do fato de ganhar dos outros mas do melhorar progressivo das suas capacidades individuais, que são usadas para atingir um objetivo grupal.

Através de jogos cooperativos torna-se mais fácil criar um bom espírito de grupo, de elementos ligados por laços solidários e afetivos.

Antes de começar uma sessão de jogos cooperativos convém que as pessoas se conheçam mutuamente para criar um ambiente mais familiar. Os jogos de apresentação podem constituir um bom instrumento para criar esse ambiente favorável.

No final dos jogos cooperativos deve haver um espaço para todos dialogarem sobre a experiência, fazendo o confronto entre estratégias competitivas e cooperativas. O que se ganha e o que se perde em cada uma delas?

AUTÓGRAFOS

Cada educando recebe uma folha de papel em que deverá, ao sinal de comando do educador, conseguir o maior número de autógrafos de seus colegas, no tempo de 1 (um) minuto. Não vale autógrafo repetido. Após esse minuto, o educador solicita que os educandos identifiquem os fatores que dificultam a realização do objetivo do jogo (conseguir os autógrafos dos colegas). Depois desse debate, inicia o segundo tempo, dando mais 1 (um) minuto para que os educandos colem os autógrafos, mas antes de iniciar o segundo tempo, solicita que todos parem para pensar juntos. No final, questiona sobre os fatores que facilitam o jogo. A comparação dos fatores, os que dificultam e os que facilitam, mostrará que o grupo iniciou a tarefa em conflito e depois, utilizando a cooperação, conseguiu realizar a tarefa.

DANÇA DAS CADEIRAS

Colocar em círculo um número de cadeiras menor que a metade do número de participantes. Em seguida propor o objetivo comum: terminar o jogo com todos os participantes sentados nas cadeiras que

sobrarem. Colocar música para todos dançarem. Quando a música parar, TODOS devem sentar usando as cadeiras (e os colos uns dos outros). Em seguida o educador tira uma ou duas cadeiras (e assim sucessivamente). Ninguém sai do jogo e a dança continua até nova parada (e assim por diante). Os educandos vão percebendo que podem se liberar dos velhos, desnecessários e bloqueadores "padrões competitivos". Na medida que se desprendem dos antigos hábitos, passam a resgatar e fortalecer a expressão do "potencial cooperativo" de jogar e viver. O jogo prossegue até restar uma cadeira, ou mesmo sem cadeira (vai até onde o grupo desejar).

SEGUINDO O CHEFE

Divida a turma em grupos de cinco educandos, colocando-os sentados no chão. Cada grupo terá como tarefa desenhar um barco utilizando uma folha de papel e um lápis, sendo que cada educando só poderá fazer uma ação de cada vez, passando em seguida o lápis para outro participante (exemplo: faz um traço, para e a próxima ação é de outro educando). Os educandos terão também de obedecer as seguintes características individuais:

- Educando 1 - é cego e só tem o braço direito;
- Educando 2 - é cego e só tem o braço esquerdo;
- Educando 3 - é cego e surdo;
- Educando 4 - é cego e mudo;
- Educando 5 - não tem os braços.

A tarefa de desenhar o barco deve ser feita em cinco minutos. Após, o educador deve debater as dificuldades encontradas, os desafios superados e as formas de cooperação colocadas em prática.

PULO GIGANTE

Dois jogadores têm de trazer duas cadeiras até uma linha de meta, que dista vários metros do ponto de partida, sem que coloquem nem as mãos nem os pés no chão. Uma hipótese de resolver a situação é saltitar ruidosamente cada um deles em sua cadeira. Outra, é encontrarem uma estratégia cooperativa, deslocando-se sobre as cadeiras (avançam uma cadeira, passam os dois para cima desta, etc). O jogo pode ser repetido aumentando o número de jogadores e de cadeiras.

ILHA DESERTA

Os participantes formam uma roda, pondo-se de pé em cima de cadeiras ou bancos. Estes representam ilhas desertas no meio do oceano. Informa-se os jogadores que o objetivo é disporem-se segundo a ordem alfabética dos seus primeiros nomes, a partir de um ponto da roda. No entanto a deslocação de uma ilha para a outra tem uma regra: aquele oceano tem tubarões e outros animais marinhos perigosos, pelo que ninguém deve tocar no chão.

PUZZLE DA PAZ

Pedir ao grupo para pintar um grande cartaz em cartão ou cartolina, sobre o tema "Paz", que poderá ter vários metros de comprimento. Cortar este cartaz em pedaços, de forma a criar um puzzle de peças grandes. Colar um pouco de fita de velcro detrás de cada uma destas peças. Depois das peças serem baralhadas e distribuídas pelos participantes, pede-se para que estes as disponham numa superfície coberta de tecido (onde as peças adiram), de modo a completar corretamente o cartaz.

SOMOS TODOS VENCEDORES

Marcar uma pequena área no chão com uma cor ou um contorno. Esta área é uma ilha e os participantes são nadadores que precisam alcançá-la para serem salvos.

O objetivo do jogo é encontrar uma solução que permita salvar o maior número possível de nadadores e, para isso, é necessário que nenhuma parte do seu corpo esteja na água. Com um giz pode-se ir reduzindo a área correspondente à ilha e ir repetindo o jogo.

DUAS ILHAS

Marcar no chão o contorno de duas áreas que irão representar duas ilhas (ou dispor dois tapetes no chão), distanciadas de uns 3 metros. Dividir os participante por estas duas áreas. A cada grupo atribui-se uma tábua (ou cartão) de cerca de 25 cm de largura por um metro e meio de comprimento. Explica-se aos jogadores que em cada uma das ilhas há só um determinado tipo de alimento e que os seus habitantes estão saturados de comer sempre o mesmo, por isso querem trocar de ilha. Porém, não existe nenhuma ponte ligando as duas ilhas e elas são demasiado distantes para se nadar de uma para a outra.

Pede-se aos jogadores para se deslocarem todos da ilha onde estão para a outra, usando as tábuas como pontes, sem caírem na "água". Se alguém cai na "água" terá de voltar ao ponto de partida. Dar uma corda aos jogadores e pedir que encontrem outras estratégias para resolver a situação. Criar uma terceira ilha a cerca de 5 metros de distância da anterior. Repetir o jogo.

ATRAVessar A PONTE

Disponer uma tábua de 25 cm de largura e alguns metros de comprimento a alguns centímetros do chão. Distribuir os jogadores de pé sobre a tábua (o número de jogadores depende do comprimento da tábua). Dividi-los ao meio e atribuir uma t-shirt, um boné ou uma fita de cor que os diferencie em dois grupos: os da metade direita e os da metade esquerda da ponte. Pedir para que, sem pôr o pé no chão, os jogadores se desloquem sobre a ponte de modo a que, os que estão na metade esquerda passem a ocupar a metade direita e vice-versa.

TRANSPORTE SEM MÃOS

Os jogadores juntam-se aos pares. Cada par deve transportar ou passar a outro par um mínimo de quatro objetos diferentes, mas sem utilizar as mãos (só ao princípio, quando se pega no objeto). Podem-se utilizar objetos diversos, desde naturais como frutas (laranjas, maçãs, etc.) até objetos manufaturados como arcos, blocos de esponja, bolas, etc. As estratégias de transporte também são livres: caminhar dois a dois com o objeto frente a frente; ombro com ombro; peito com peito; traseiro com traseiro; etc. Logo que os objetos tenham sido passados, trocam-se os pares e continua-se o jogo. O jogo pode realizar-se depois com grupos de mais elementos e também se podem introduzir novas regras.

LEVANTAR BALÕES

Depois de encher um conjunto de balões com ar, pede-se aos participantes para formarem um grupo de três elementos. O objetivo é que os jogadores mantenham fora do chão o maior número possível de balões quando soar uma campainha (2 ou 3 minutos depois do jogo começar). A estratégia pode ser dinâmica, tocando continuamente nos balões para que se mantenham no ar, ou mais estática, encontrando uma forma de os segurar entre os participantes. O jogo pode ser repetido com outros elementos e com maior número de participantes.

CARROSSEL

Para este jogo é necessário haver um número de participantes de quatro em diante. Os jogadores formam um círculo alternando um de pé com um deitado. Os que estão deitados unem os pés no centro do círculo, agarram as mãos dos que estão em pé e esticam-se levantando as costas a uns 30 cm do chão. O carrossel começa então a dar voltas numa só direção; os jogadores suspensos mantêm os corpos rígidos e vão sendo arrastados pelos companheiros que giram sempre na mesma direção. Ao princípio o carrossel vai lentamente, ganhando velocidade progressivamente. Ao fim de algum tempo, invertem-se os papéis.

SEM PRECONCEITO

Este é um jogo que favorece a quebra de barreiras entre as pessoas. Dispõe-se o grupo numa roda onde cada elemento está voltado para as costas do que está à sua frente. Ao sinal, começam todos a cantar e a andar (dançando) ao ritmo de uma canção escolhida. Cada vez que aquela termina (ou chega a um refrão), o educador indica ao grupo uma nova ação que devem realizar em simultâneo com o andar, repetindo-se até nova ordem ser dada. As ordens podem ser, por exemplo, pôr as mãos na cabeça do elemento da frente, agarrar os seus joelhos, os ombros, a cintura, o umbigo, etc. Ao chegar a esta fase o educador manda unir as pontas dos pés com os calcanhares do da frente. Logo, sem mudarem de posição, manda agarrar o umbigo do que está adiante do da frente; o jogo pode continuar dando outra volta sem mãos e, mesmo, se o grupo ainda se mantém de pé, pode ser sugerido que dêem a volta na mesma posição, mas a andar para trás.

COOPERAÇÃO COM LETRAS

Os jogadores trabalham aos pares ou em grupos de 3. Pede-se aos jogadores para formarem letras, verticalmente ou horizontalmente, com o corpo de pé, de joelhos ou deitados no chão. Tentar formar palavras com todos os participantes - que tal a palavra "cooperação"?

CABO DA PAZ

Objetivo: Estimular a participação de todos os componentes do grupo de forma cooperativa; desenvolver o autocontrole para atuação em equipe; perceber o que vem a ser "espírito de equipe".

Desenvolvimento: Divida o grupo em duas equipes. Demarque um círculo de aproximadamente 60cm de

diâmetro e posicione-se no centro do círculo. Divida as equipes, uma a direita, outra à esquerda. A tarefa das equipes é puxar a corda como em um cabo de guerra até o saco arrebentar e liberar a surpresa no centro do círculo. Se o conteúdo do saco cair fora do círculo, todo o conteúdo do saco será do educador.

Local: quadra;

Material: cordas grandes; 01 saco plástico preto ou de qualquer outra cor opaca (não serve transparente); Bombons, balas ou qualquer outra prenda em igual número ao de participantes.

CAIXA DE SEGREDOS

O educador coloca uma caixa fechada, como uma urna com o seguinte cartaz na frente: "Você acha certo duas pessoas da mesma seção namorarem ? (ou qualquer outra pergunta dentro do assunto que deseje que seja desenvolvido) Dê sua opinião ou faça uma pergunta." Como os jovens podem ficar envergonhados, além do estímulo por parte do educador, eles já podem ter elaborado algumas perguntas, questões que já estejam dentro da caixa. Após todos escreverem, a urna é aberta e discute-se os comentários e perguntas feitas. Local: silencioso Material: urna, papel, canetas.

JOGO DAS VIRTUDES

Com todos sentados em círculo, o educador inicia uma introdução que deve fazer os participantes refletir sobre o velho hábito de falar mal e reparar sempre nos defeitos dos outros, mesmo nos amigos e parentes: estamos sempre ressaltando o mau-humor da esposa, a avareza do pai, o egoísmo da irmã, a preguiça da namorada, a vaidade... enfim, quase sempre reparamos muito mais nos defeitos do que nas qualidades. Por uma questão de hábito os defeitos aparecem muito mais que as qualidades. Pois bem, nesse momento faremos um "exercício" para começar a mudar esse velho hábito, pois iremos falar apenas de VIRTUDES, e nunca de defeitos. Cada um recebe papel e caneta, onde anotará a principal virtude ("qualidade") que acha do companheiro sentado a sua direita, sem identificar a pessoa, apenas colocará a "qualidade", por exemplo: "honestidade" e não "honesto" / "simpatia" e não "simpática" / "coragem" e não "corajosa", e assim por diante. Os papéis serão dobrados, recolhidos e misturados. O educador então começa a ler as virtudes e os participantes tentarão identificar quem assume melhor aquelas características. O mais votado recebe o papel e guarda até o final do jogo. Detalhe: nessa hora aquele que escreveu não revela o que foi escrito. Quando todos os papéis forem distribuídos cada um deve dizer como se sentiu, sendo identificado por aquela característica: se concorda ou não que ela seja sua característica mais marcante. Aí sim o companheiro do lado revela o que escreveu dele e justifica. Após todos serem identificados, o educador ressalta a importância de nos habituarmos a enxergar as virtudes, aceitar defeitos e viver em harmonia com o mundo.

NÓS HUMANOS

(A partir dos 7 anos.)

Objetivo Geral: Estímulo ao raciocínio e ao trabalho em equipe

Objetivo Específico: Desmanchar um nó feito com pessoas.

Material: Nenhum.

Como aplicar: Todos os participantes formam um círculo dando as mãos. Cada um verifica quem está à sua direita e à sua esquerda. Isto é muito importante, pois pode haver confusão depois, portanto, peça que cada um fale alto para si e para os outros: "João está à minha direita e Ana, à minha esquerda", etc. Diga para soltarem as mãos e caminharem pelo espaço, aleatoriamente, até ouvirem um sinal (palma ou assovio). Ao ouvi-lo, todos param EXATAMENTE ONDE ESTÃO. Agora, sem sair de suas posições, deverão dar sua mão direita para quem estava à sua direita e sua mão esquerda para quem estava à esquerda. Vai se formar um nó de pessoas, e deverá ser desfeito, voltando o círculo à posição inicial, sem que ninguém solte as mãos.

BASQUETINHO

Objetivo do Jogo: Fazer o maior número possível de pontos em um determinado tempo através da conversão de cestas

Propósito: Compartilhar de um objetivo comum, oferecendo oportunidade para a construção de estratégias para alcançá-lo. Este jogo permite encaminhar reflexões, procurando resgatar valores humanos como: união do grupo em torno de um objetivo comum; respeito pela dignidade das duas funções (arremessadores e recolhedores) no todo do grupo; comunicação para delineamento de estratégias; flexibilidade e abertura nas discussões; criatividade para a construção de estratégias

satisfatórias; disponibilidade e coragem para vencer desafios e ir além do imaginado; honestidade e ética no cumprimento das regras.

Recursos: espaço físico de ao menos 7x7m; 4 ou 5 cestas de diâmetros e alturas diferentes (caixas de papelão, cestos de lixo, baldes, etc); 90 bolas (pingue-pongue, frescobol, plástico); fita crepe, giz ou algo para demarcar o espaço do jogo; flip chart, quadro branco, lousa ou chão para marcar os pontos.

Número de Participantes: O jogo está estruturado para 30 pessoas, mas quanto mais pessoas, mais divertido.

Duração: Entre a explicação e a realização do jogo, cerca de 25 minutos. O momento da reflexão fica atrelada ao público e ao propósito do jogo. Pode ser desde um comentário de 10 minutos até uma discussão de 30 minutos sobre questões como trabalho em grupo, estratégias, lideranças, cooperação, etc.

Descrição: Demarcar um quadrado de cerca de 7x7m onde as cestas serão distribuídas. As cestas corresponderão a pontos de acordo com o grau de dificuldade de acerto (por exemplo cestas mais difíceis de se acertar valem 200 pontos, 50 para as intermediárias e 10 pontos para as fáceis). Na parte interna das linhas não é permitido entrar para fazer cestas nem para recolher as bolas. Os participantes dividem-se em arremessadores, de um lado, e recolhedores de bolas, do outro. Iniciado o jogo, os arremessadores lançam as bolas em direção às cestas, enquanto os recolhedores apanham as bolas que não entraram nas cestas e as devolvem aos arremessadores. Recolhedores não podem fazer cesta. Ao final do tempo de jogo são contados os pontos marcados pelo grupo. O tempo de jogo é de 1 minuto, podendo ser jogado em 2 tempos, ou quantos mais interessar ao educador e aos jogadores. No intervalo dos tempos pode haver troca de funções entre arremessadores e recolhedores.

Dicas: Este jogo é bem divertido e motiva bastante de crianças a maior-idade. Pode estar presente em uma aula de Educação Física, treinamento de gestão de pessoas ou festa de aniversário. O tempo, espaço, número e tipo de bolas, os pontos, objetivo específico, número de participantes podem variar de acordo com o público do jogo.

O educador pode deixar os jogadores organizarem-se e aproveitar isto como forma de reflexão sobre como o grupo está se relacionando. Este jogo pode ser usado como introdução à discussão sobre trabalho em grupo, assim como pode ser usado para aprofundar e aprimorar o relacionamento das pessoas. O educador deve estar atento às manifestações dos participantes para poder encaminhar as discussões e aproveitar os acontecimentos como ganchos de reflexão. O objetivo é melhorar a pontuação a cada tempo de jogo. Caso isto não aconteça, o educador deve ter o cuidado de auxiliar o grupo a entender a razão da queda no desempenho procurando motivar os participantes a reorganizarem-se para uma próxima tentativa. Ao invés de desmotivar, esse resultado pode ser rico para uma reflexão. Que tal tentarmos acertar umas cestas? Lá vai a primeira bola... Viva!!! Acertamos! 50 pontos!

AMIGOS DE JÓ

Objetivo do Jogo: Cantando a música "Amigos de Jó", todo o grupo tem que deslocar-se na cadência e realizar os movimentos propostos formando uma espécie de balé brincalhão.

Propósito: O propósito é fazer do jogo-dança um momento de união do grupo e proporcionar um espaço de adequação do ritmo grupal. Podem ser trabalhados valores humanos como: alegria e entusiasmo pela brincadeira do grupo (diversão entre erros e acertos); harmonia na busca do ritmo grupal; parceria e respeito para caminhar junto com o outro.

Recursos: espaço físico mínimo de 35 m²; círculos no chão (bambolês, círculos desenhados de giz ou barbantes) em número igual ao de participantes dispostos em um grande círculo.

Número de Participantes: Pode ser jogado com um mínimo de 16 pessoas até quantos o espaço permitir.

Duração: Grupos pequenos jogam em cerca de 15 minutos; grupos maiores precisam de mais tempo para administrar a adequação rítmica.

Descrição: Cada participante ocupa um bambolê ou círculo desenhado no chão.

A música tradicional dos "Escravos de Jó" é cantada com algumas modificações:

"aMigos de Jó joGavam caxanGá. Tira, Põe,

Deixa Ficar, fesTeiros com fesTeiros

fazem Zigue, Zigue, Zá (2x)"

O grupo vai fazendo uma coreografia ao mesmo tempo em que canta a música. A cadência das passadas é marcada pelas letras maiúsculas na música.

"aMigos de Jó joGavam caxanGá." : são 4 passos simples em que cada um vai pulando nos círculos que estão à sua frente. **"Tira"**: pula-se para o lado de fora do círculo. **" Põe"**: volta-se para o círculo. **"Deixa Ficar"**: permanece no círculo, agitando os braços erguidos **"fesTeiros com fesTeiros"**: 2 passos para frente nos círculos. **"fazem Zigue, Zigue, Zã"** : começando com o primeiro passo à frente, o segundo voltando e o terceiro novamente para frente. Quando o grupo já estiver sincronizando o seu ritmo, o educador pode propor que os participantes joguem em pares. Neste caso, o número de círculos no chão deve ser igual à metade do número de participantes, as pessoas ocupam um círculo e ficam uma ao lado da outra com uma das mãos dadas. Além disso, quando o grupo cantar "Tira..." o par pula para fora do círculo, um para cada lado e sem soltar as mãos. E por que não propor que se jogue em trios e quartetos??

Dicas: Este jogo-dança é uma gostosa brincadeira que exige uma certa concentração do grupo para perceber qual é o ritmo a ser adotado. É prudente começar mais devagar e se o grupo for respondendo bem ao desafio, sugerir o aumento da velocidade. O respeito ao parceiro do lado e a atenção para não machucar os pés alheios são toques interessantes que a pessoa que focaliza o jogo pode dar. Quando o grupo não está conseguindo estabelecer um ritmo grupal, o educador pode oferecer espaço para que as pessoas percebam onde está a dificuldade e proponham soluções. Da mesma forma, quando o desafio já tenha sido superado e o grupo queira continuar jogando, há espaço para criar novas formas de deslocamento e também há abertura para outras coreografias nesta ou em outras cantigas do domínio popular. Vale dizer que o pessoal ri muito, que é um jogo legal para descontrair, para festinhas de criança e festonas de adultos, aulas na escola, treinamentos de gestão de pessoas buscando o ritmo de trabalho do grupo. O jogo pode acompanhar reflexão sobre temas de interesse específico ou simplesmente ser jogado pelo prazer de jogar-dançar.

DOMINÓ TODOS NÓS

Objetivo do Jogo: Todos os jogadores são um time tentando fazer com que o menor número de peças não jogadas reste ao final do jogo.

Propósito: O propósito é desenvolver a noção da influência das ações individuais no todo. Os jogadores terão que pensar bem para fazer jogadas que ajudem o jogador seguinte, visando o objetivo comum do jogo. Alguns valores humanos podem ser trabalhados: responsabilidade para agir de maneira consciente de acordo com o objetivo do grupo; comunicação para delineamento de estratégias; liberdade para trabalhar o desapego de regras anteriores e oferecer espaço para a criatividade e disponibilidade para o novo; parceria entre os jogadores para atingirem um objetivo comum.

Recursos: Jogos de dominó; Papel e caneta para anotar

Número de Participantes: O jogo pode ser jogado em duplas, trios, quartetos ou até oito jogadores divididos em 4 subgrupos de 2 pessoas para cada jogo de dominó. No total, este jogo pode ser jogado por tantas pessoas quantos forem os jogos de dominó.

Duração: O jogo pode durar de 20 minutos até o interesse dos jogadores.

Descrição: Divididas as peças de dominó entre os jogadores, eles colocam alternadamente as pedras no jogo unindo números ou figuras idênticos como no jogo tradicional. O jogo termina no momento em que não há mais possibilidades de colocação de nenhuma peça de qualquer jogador. Anota-se quantas peças sobraram e inicia-se outro jogo com o desafio de que, na próxima vez, restem menos peças.

Dicas: O jogo de dominó pode ser jogado só de uma forma? NÃO! Variações aumentam o desafio. Os jogadores podem jogar os dominós de modo que os lados das peças unidas somem os números 3, 5, ou múltiplos de 3 e 5. Ou então jogar de forma que somem 7. Por exemplo, se uma peça 4-2 inicia o jogo, o próximo jogador precisará de um 3 (para colocar ao lado do 4) ou de um 5 (para colocar ao lado do 2). Lados em branco das peças podem ser coringas correspondendo a qualquer número designado a eles. Contando quantas restaram, é desafiador também jogar de novo e tentar terminar com menos peças. A princípio, este é um jogo de diversão para todas as idades. Contudo, é possível colocá-lo como parte integrante de um trabalho voltado para o relacionamento em grupo e desenvolvimento de estratégias. Cabe refletir e discutir sobre estas questões durante o jogo e ou ao final de várias rodadas.

ESTAMOS TODOS NO MESMO SACO

Objetivo do Jogo: Todos os participantes deverão percorrer um determinado caminho juntos dentro de um saco gigante.

Propósito: Este jogo facilita a vivência de valores e o surgimento de questões bem interessantes como: desafio comum: percepção clara de interdependência na busca do sucesso; trabalho em equipe: a importância de equilibrarmos nossas ações e harmonizarmos o ritmo do grupo; comunicação: importância do diálogo na escolha da melhor estratégia para continuar jogando, respeito: pelas diferenças possíveis de encontrarmos em um grupo como: tipo físico, idade e diferença de opiniões; persistência: na afinação do grupo e na importância de manter o foco no objetivo; alegria: este também é um jogo para rir muito, a própria situação em que o jogo acontece já nos inspira à rir.

Recursos: Um saco gigante, confeccionado com tecido utilizado para forro de biquínis e sungas, pode ser adquirido em lojas de venda de tecido por quilo. Ele vem em formato tubular, então é só medir a altura do saco que você acha ideal, cortar, costurar e está pronto.

Número de Participantes: O número de participantes pode variar bastante, de 04 a aproximadamente 40 pessoas, é só abrir a lateral do saco e ir costurando em outros.

Duração: Podemos estimar um tempo de 30 minutos entre explicação, vivência e reflexão. Este tempo pode ainda ser ampliado de acordo com os obstáculos criados pelo mediador.

Descrição: Podemos iniciar o jogo (por exemplo com 40 pessoas) questionando se todo o grupo caberia dentro deste saco gigante. Após a constatação de que é possível todos entrarem podemos estipular um percurso a ser percorrido pelo grupo. O grupo poderá a qualquer momento fazer um pedido de tempo para a escolha de novas estratégias. Posteriormente podemos aumentar o desafio e o grau de dificuldade colocando novos obstáculos no caminho a ser percorrido. O jogo termina quando os participantes atingem o objetivo.

Dicas: Durante o jogo a comunicação no grupo é um fator fundamental para o sucesso. Caso seja necessário auxílie o grupo nesta tarefa. Libere os pedidos de tempo a vontade, conversar neste jogo é muito importante. Caso haja no grupo pessoas que por suas características físicas tenham dificuldade em jogar, fique atento a forma como o grupo resolve esta questão. Para confecção do saco gigante peça ajuda a uma costureira profissional, isto vai ajudar bastante. Que tal entrar neste saco gigante e ficar juntinho com todos os outros? Dê boas risadas e aproveite bastante!

NA PAREDE

Este é um jogo bastante ativo e que exige certa habilidade, mas que essencialmente requer muita cooperação.

Objetivo do Jogo: Manter a bola em jogo e permanecer o mais próximo possível dos 21 pontos.

Recursos: Uma bolinha de tênis ou de borracha pequena para cada grupo de 4 jogadores. Um ambiente fechado ou ao ar livre que tenha paredes amplas. Na parede serão desenhados com giz ou marcados com fita crepe, retângulos com aproximadamente 1,20m de altura (partindo-se do chão) por 2m de largura.

Propósito: Este jogo permite que os participantes interajam positivamente para construir o entrosamento de seus times e unir esforços para alcançar o desafio. Pode ser utilizado por professores de Educação Física e também por educadores que queiram desenvolver o relacionamento interpessoal de grupos de trabalho. Também promove o exercitar de valores humanos como: comunicação e flexibilidade: para compartilhar percepções com o time e juntos traçar estratégias; clareza com criatividade: para identificar os erros, estabelecer metas realistas e encontrar as melhores soluções para o time; paciência: para aceitar os erros e limitações dos colegas.

Número de Participantes: Mínimo de quatro. O jogo é jogado em quartetos, tantos quanto o espaço nas paredes permitir.

Duração: Cada rodada pode durar entre 2 e 5 minutos e pode ser repetida por quantas vezes o grupo desejar.

Descrição: Cada quarteto forma um time. Os jogadores devem estar numerados em 1, 2, 3 e 4 e devem rebater a bola com a mão de modo que ela bata na parede (dentro do retângulo marcado, que é a área de jogo), pingue uma vez no chão e volte para que o próximo jogador rebata. Os jogadores, pela ordem do seu número, revezam-se rebatendo a bola. O número 1 começa e depois o 2, o 3, o 4 e continua com o 1 repetindo a sequência. O time começa com 21 pontos. A cada erro - se a bola rolar, não bater na parede,

não bater na área de jogo, pingar duas ou mais vezes no chão antes de ser rebatida - perde-se um ponto. Também perde-se um ponto se a bola for rebatida fora da ordem. A rodada dura o tempo que for preestabelecido, ao final do qual verifica-se a pontuação de cada time.

Dicas: Para aumentar o desafio dos times pode-se diminuir a área de jogo ou mesmo jogar com raquetes. Para grupos que estiverem se iniciando no jogo, utilize bolas maiores (de borracha ou plástico) e diminua o seu tamanho quando os participantes já estiverem se coordenando bem. Este jogo é bastante atraente para jovens e crianças a partir de 10 anos (para estas, utilizar área de jogo e bolas maiores). Depois de uma primeira rodada sugira que os times estabeleçam qual será a meta da próxima rodada. Dois minutos é o tempo mínimo para que uma rodada dure. Cinco minutos pode ser muito tempo de acordo com a habilidade dos jogadores que podem terminar o jogo com uma pontuação negativa! O educador deve estar atento para que o jogo não se torne uma competição entre os times. É natural que os jogadores queiram comparar os resultados, mas faça disto um momento de troca de dicas e estratégias. O desafio está em cada time tentar superar-se e não aos outros

TROCA DE PALAVRAS

Objetivo do Jogo: Encontrar soluções para os problemas recebidos pelos grupos.

Propósito: Pensar, juntos, sobre a importância de soluções viáveis para as questões ambientais e sociais, trabalhar os valores humanos e a cooperação intra e inter-grupal. Alguns valores humanos trabalhados: respeito para com a opinião do outro; comunicação para a resolução dos conflitos; flexibilidade e abertura para ouvir o outro e entendê-lo; não violência para que os conflitos possam ser resolvidos de maneira pacífica; ética para encontrar a solução melhor para o grupo e não só para si.

Recursos: Tiras de papel e canetas

Número de Participantes: O jogo pode ser compartilhado em duplas, trios, quartetos ou quintetos. Não há um número mínimo de grupos, podendo ser re-criado conforme a necessidade.

Duração: O jogo pode ter vinte minutos para a etapa dentro dos grupos e mais vinte para os relatos. Mas pode ser modificado de acordo com o interesse dos participantes.

Descrição: As tiras de papel são previamente preparadas com palavras-solução de questão ambiental, por exemplo. Outras tiras com palavras-problema - poluição, desmatamento, miséria, entre outras. Os participantes são divididos em grupos e recebem as palavras problema. São distribuídas até que todas acabem. Em seguida os grupos recebem as palavras-solução, da mesma maneira. O objetivo é que cada grupo disponha as palavras problema em ordem de prioridade a serem solucionadas. Usarão, então, depois as palavras-solução. Em seguida o grupo escolherá um relator que comentará a experiência. Há possibilidade dos grupos trocarem palavras-solução para melhor adequação e resolução do problema.

Dicas: Este é um jogo de re-flexão que pode ter inúmeras variantes de acordo com o grupo. Para grupos em que haja conflitos, por exemplo, o facilitador pode dispor das palavras-problema de maneira que possam proporcionar a discussão destes conflitos e suas causas. Outra possibilidade, em se tratando de um jogo cooperativo, é a troca de palavras ou mesmo de participantes que funcionarão como conciliadores, podendo experimentar uma outra situação. O importante é o exercício da discussão, da reflexão e da co-operação para a solução de conflitos

KARA-PINTADA

Objetivo do Jogo: Através da visão de sua auto-imagem e posteriormente da imagem que os outros percebem de si mesmo, despertar no participante a consciência da diferença entre o seu eu ideal e o seu eu real.

Propósito: Este jogo facilita o estabelecimento de corretas relações humanas através de: sensibilização para suas próprias motivações pessoais; integração do grupo através da revelação do eu ideal de cada um; autopercepção através da reflexão sobre as diferenças entre a sua pintura e a complementação do outro; relacionamento interpessoal através da comunicação não verbal.

Recursos: música: Kitaro - Mandala. Kits de pintura facial para crianças, um para cada 2 participantes. 1 espelho por participante. Lenços umedecidos para limpeza do rosto.

Número de Participantes: de 8 a 30

Duração: 30 minutos, com processamento.

Descrição: Sentar os participantes em círculo, cada um com um espelho e o material de pintura à mão. Este é um jogo de comunicação não verbal, portanto vamos manter silêncio, certo? Sentem-se

confortavelmente com as costas eretas e respirem profundamente por três vezes. A cada vez que você respira, você vai ficando mais calmo, tranquilo e relaxado.

Sinta a sua respiração e se sintonize com ela.

---- 30 s ----

Agora, imagine uma tela em branco na sua cabeça.

Nesta tela, vai passar uma reportagem. Esta reportagem vai ser sobre a maior felicidade que você já teve na vida. Lembre-se desse fato, e o veja passar como um filme na tela em sua cabeça.

---- 30 s ----

Agora, conforme o filme estiver passando, veja a sua própria face na tela.... Veja o que você expressa, como seus olhos irradiam felicidade, amor e paz. Veja o seu sorriso, a sua testa, seu queixo, suas bochechas. E veja que na sua face existe o melhor que você pode dar para o outro....

----30 s ----

Agora que você viu como a sua cara pode irradiar o que você tem de melhor para dar, você vai imaginar como seria pintar este melhor na sua cara. E quando estiver pronto, você vai abrir os olhos, levantar, e em silêncio fazer essa pintura na sua cara. Lembre-se de ficar em silêncio, concentre-se em si mesmo.

--- 5 min -----

Agora, ainda em silêncio, vamos deixar os espelhos e pinturas de lado, e vamos andar, mostrando nossa pintura e observando a dos outros.

----1 min -----

Agora, escolha um par e em silêncio sentem-se uns em frente aos outros.

Olhe para a cara do seu par. O que ela pode lhe contar sobre ele? Como ele expressa essa felicidade? Ele expressa expansivamente? Ou timidamente? Ele mostra tudo, ou tenta esconder alguma coisa? Essa felicidade é pacífica ou agressiva?

--- 30 s -----

Agora, olhe nos olhos de seu parceiro. O que mais esses olhos mostram, que a pintura não pode mostrar? Veja o diamante que está dentro desses olhos... O que você pode tirar de bom daí? Veja a alma maravilhosa que está na sua frente... E, conforme você perceba o que pode ser acrescentado na pintura para ficar melhor ainda, passe a completar a pintura na cara do seu parceiro. Vocês têm 5 minutos para isso, podem fazer alternadamente, em 2,5 minutos cada um, ou os dois ao mesmo tempo, como preferirem. O importante é manter o silêncio...

--- 2,5 minutos ----

Já passou metade do tempo, se forem trocar, troquem agora

--- 2,5 minutos ----

Agora larguem as pinturas, peguem os espelhos e vejam como ficou a cara de cada um de vocês....

Vocês podem escolher limpar o rosto com os lenços umedecidos, ou ficar pintados mesmo, se tiverem gostado muito. Se forem limpar, limpem agora...

---1 minuto -----

Agora, vocês tem 5 minutos para compartilhar com o seu parceiro o que sentiram

----2,5 minutos ----

Já passou metade do tempo, se apenas um falou, troquem agora

----2 minutos ----

Agora, vamos nos sentar em círculo e compartilhar no grupo grande.

Dicas: É importante que os participantes tenham tempo para colocar tudo o que quiserem na pintura.

Tanto na primeira quando na segunda fase, dê um tempinho mesmo que todos tenham terminado - alguém pode pintar mais alguma coisa.

Se o grupo não se sensibilizar o suficiente para viver a experiência em profundidade, explore a questão dos nossos mecanismos de defesa na partilha

TRAVESSIA

Como a vida é um mar de rosas, margaridas, violetas e outras mais e se, estamos todos no mesmo barco, que tal unirmos nossas forças para evitarmos um naufrágio ? É um desafio grupal que fortalece a integração, favorece o contato, promove a ajuda mútua, estimula a liderança compartilhada e a resolução de problemas cooperativamente. Com tantos atrativos é diversão garantida, experimente essa

TRAVESSIA.

Propósito: Levar o "navio" para o "porto seguro".

Número de Participantes: A partir de 10 anos. Para grupo de até 40 pessoas divididas em 04 navios (equipes iguais).

Recursos: Um salão amplo com aproximadamente 10m x 10m e livre de obstáculos. Outro espaço equivalente também pode ser utilizado. Uma cadeira para cada participante.

Descrição: Divide-se o grupo em 04 equipes (navios) que formarão uma "Esquadra" e ficarão dispostas em 04 fileiras como um grande quadrado. Cada "tripulante" começará o jogo sentado em uma cadeira.

Esquema: Cada "Navio" deverá chegar ao "Porto Seguro" que corresponde ao lugar que está o navio da sua frente. Porém, para isso deverá chegar com todas as suas cadeiras e com todos os participantes.

Nenhum tripulante poderá colocar qualquer parte do corpo no chão nem arrastar as cadeiras. Quando todos os "navios" conseguirem alcançar o "porto seguro", o desafio será vencido por toda a Esquadra.

Dicas: Uma variação muito interessante do jogo é ao final, quando todos já estiverem alcançado o "porto seguro", pedir que os tripulantes de toda a "esquadra" se coloquem em ordem alfabética. Respeitando as mesmas regras utilizadas na "Travessia". Depois de todo esse trabalhão em equipe, que bom se dessemos um mergulho na cooperação. O que você acha? Peça que todos dêem as mãos e pulem juntos das cadeiras até o chão. Vai ser muito refrescante. Para facilitar o desafio para grupos mais jovens ou, na falta de cadeiras, podemos substituir as mesmas, por folhas de jornal abertas e estendidas no chão. No caso de um grupo menor podemos montar 3 navios ao invés de 4. É muito interessante também se possível, utilizar músicas que falem do tema (ex.: Como uma onda no mar - Lulu Santos). Porque com certeza nada do que foi será, do jeito que já foi um dia

TARTARUGA GIGANTE

Crianças pequenas, até 7 anos, também têm vez nos jogos cooperativos. Este é um jogo simples, mas que as ajuda no exercício da cooperação.

Objetivo do Jogo: Mover a tartaruga gigante em uma direção.

Propósito: Brincar cooperativamente, compartilhando os valores da alegria pela brincadeira, da simplicidade, da parceria e da união para caminhar juntos.

Recursos: Um tapete grande ou algo como uma folha de papelão, um colchão, um cobertor ou outro material apropriado.

Número de participantes: Mínimo de 3, máximo de 8 por tapete.

Duração: Crianças nessa faixa etária adoram repetir e repetir o jogo. Quando elas não quiserem mais continuar o jogo acabará por si só.

Descrição: O grupo de crianças engatinham sob a "casca da tartaruga" e tentam fazer a tartaruga se mover em uma direção.

Dicas: No começo as crianças podem se mover para diferentes direções e pode demandar algum tempo até que elas perceberem que têm que trabalhar juntas para a tartaruga se mover. Mas não desista. Repita outras vezes, em outros dias e, se necessário, faça um "ensaio" com elas sem estarem carregando a casca. Um desafio maior pode ser ultrapassar "montanhas" (um banco) ou percorrer um caminho com obstáculos sem perder a casca.

CESTA DE FRUTAS

Objetivo do Jogo: Propiciar a integração dos participantes de um novo curso ou laboratório; Estimular a cooperação, criatividade e descontração de todos.

Propósito: Esta dinâmica tem o propósito de descontrair, desbloqueando e estimulando a criatividade das pessoas e do grupo, por gerar oportunidades para a flexibilidade e originalidade dos participantes, também busca a melhoria na comunicação entre os participantes e cria um ambiente lúdico e saudável.

Recursos: Uma caixa, tiras de papel em número suficiente para os participantes, lápis ou caneta, sala ampla com cadeiras colocadas em semi-círculo.

Número de Participantes: Máximo de 30 pessoas.

Duração: Em geral, o tempo varia conforme o número de participantes, isto é, para um grupo de 30 pessoas, o tempo estimado é de 30 a 45 minutos, no máximo, para a 1ª e 2ª fases, mais 15 a 20 minutos para a representação final.

Etapa 1

O educador inicia o trabalho com uma atividade de dança circular ou outra similar. Solicita para que todos se assentem, enquanto distribui as tiras de papel - uma para cada participante. Pede para cada pessoa escrever na tira de papel o nome de uma fruta de sua preferência, e, ao terminar cada um deve colocar o papel escrito na caixa que se encontra no centro da sala. Em seguida o educador recolhe todos os papéis, e faz a leitura, para verificar quais são as frutas da preferência do grupo, se há repetições, e propõe as regras da dinâmica.

Etapa 2

Redistribuir os papéis com os nomes das frutas para cada participante. A tarefa para os participantes agora é a seguinte: Cada participante deve criar um gesto e um som para a sua fruta, procurando fazer gestos bem amplos, descontraídos e pouco comuns em seu dia a dia - para apresentar para todos do grupo.

O educador diz: a) Toda vez que eu apontar para uma pessoa, esta deverá ficar em pé, ir para o centro do círculo, dizendo o seu nome no mínimo 3 vezes, e ao chegar ao centro - fazer sua representação e trocar de lugar com um outro participante. b) Ao fazer isto deve dizer uma tarefa para este colega executar, enquanto ele muda para um outro lugar. c) Quando eu disser cesta, todos devem trocar de lugar, fazendo os sons de suas frutas, mas....sem pressa. d) Deve salientar que não há necessidade de se ter pressa nesta troca de lugares, respeitando o outro e apreciando o seu som. e) Estimule os participantes a não repetir gestos ou sons

Etapa 3

Quando todos já tiverem realizado o exercício, o educador, solicita que "as frutas" se reúnam em grupos de 4 ou de 6 pessoas para criar o "Coral Fruto-Cooperação". Este é um momento de criatividade e de descontração para todos e de grande alegria no grupo. Para esta fase dar o tempo de 10 minutos, no máximo, para preparar o Coral e apresentar em 5 minutos.

Etapa 4

Ao final ler um texto ou poema sobre cooperação/comunicação refletindo sobre o exercício realizado.

Dicas: Este exercício pode também ser usado como vitalizador durante as atividades, treinamentos, laboratórios, especialmente quando o grupo estiver cansado, ou sentado durante muito tempo. Como variação pode-se solicitar que os participantes desenhem a fruta em lugar de escrever. Também podemos usar outros estímulos tais como objetos que tenho na minha casa, instrumentos musicais, animais em lugar da cesta das frutas. Caso isto ocorra, logicamente, muda-se o nome da dinâmica para Objetos falantes, Sonorizando, Zô de idéias. Pode ocorrer de se ter algumas frutas repetidas. Quando isto acontecer, o educador deve ficar atento para colocar no final do exercício estas pessoas juntas, para fazerem a coreografia desta fruta comum, cada um utilizando-se de sons e gestos bem diferentes. Um participante poderá ir várias vezes ao centro, quando trocar de lugar. Incentive os participantes para não repetir gestos e sons.

Jogos para estimulação das relações interpessoais

1. Tipos humanos

Reunir muitas revistas com gravuras representando seres humanos em diferentes tamanhos, posições, posturas. Os educandos devem ser estimulados a formar conjuntos com atributos comuns, percebendo a distinção entre pessoas louras, morenas, pretas, ruivas, altas, baixas, magras, gordas, velhas, crianças, jovens, de pé, sentadas, deitadas, e discutir em classe o tipo físico das pessoas, suas atitudes, desassociando estereótipos e trabalhando eventuais preconceitos. Devem associar a postura das pessoas a possíveis atitudes e colocar em discussão a tendência que revelamos em antecipar julgamentos. É importante que o educador seja, em sala de aula, um mediador, ouvindo os educandos e permitindo que alcancem suas próprias conclusões.

2. Carinhas

Desenhar círculos em folhas de papel e deixar aos educandos lápis de cera ou canetas hidrocor. Os educandos devem desenhar nos círculos os olhos, o nariz, as orelhas e as bocas nas caras, mas fazê-lo segundo estados de ânimo das pessoas, relatados pelo educador (por exemplo: Luciana perdeu um amigo e está triste, como seria o rosto de Luciana?), e muitas outras situações análogas. O objetivo essencial da

atividade é levar o educando a perceber suas próprias emoções e poder, progressivamente, fazer "leituras" de sentimentos em si mesmo e em outras pessoas.

3. Crachás

Os educandos devem confeccionar crachás em pedaços de cartolina onde, além do nome e da maneira como gostariam de ser chamados, escrevam algumas sentenças que expressem seus gostos e seus sentimentos. Exemplo:

- a. Nome...;
- b. Gosto de ser chamado de...;
- c. Fico contente sempre que...;
- d. Nada me aborrece mais que...;
- e. Meu maior sonho na vida é...

Esses crachás devem ser usados em uma atividade pouco rotineira ou mesmo em um dia específico e os educandos devem circular pela sala com os mesmos. Ao final é indispensável um círculo de debates, onde cada educando expresse sua impressão sobre a atividade e, principalmente, revele suas descobertas. O educador não deve permitir que nas aulas seguintes os elementos dessa atividade sejam esquecidos. Deve ser um ponto de maior aprofundamento interpessoal dos educandos e como tal ser continuamente explorado.

4. Sinais de trânsito

O educador deve montar um mural na sala de aula contendo o retrato de cada um dos educandos e abaixo do mesmo seu nome. Ao lado desse mural uma caixa com inúmeros círculos nas cores verde, amarela e vermelha, com lixas no verso para sua fixação no mural (caso seja revestido de feltro) ou então taxinhas para que essas figuras geométricas sejam fixadas no mural. Os educandos devem ser orientados a perceber seus estados de emoção e, todo dia, ao entrar na sala escolham uma das cores da caixa para fixar embaixo de seu nome (verde = estou ótimo, feliz, entusiasmado; amarelo = estou com uma sensação de apatia, indiferença, conformismo; vermelho = estou muito aborrecido, chateado, inseguro). O educando deve ter ampla liberdade para falar ou não de seu estado emocional e o educador, dependendo do grau de afetividade com que se relaciona com os educandos, pode procurá-los, independentemente da cor colada no mural, para falar desse estado de emoção. Procurar apenas os "vermelhos" pode atrair uma atenção especial e educandos forjarem situações para serem notados.

5. Questionário

O educador deverá aplicar um questionário para avaliar a consciência emocional do aluno, com o objetivo de identificar os quadros emocionais existentes na classe. Exemplos de questões (ajustando-as ao nível etário e ao universo vocabular do educando):

1. Como reage quando vê um amigo ou um adulto perder a calma e tornar-se agressivo?;
2. Em situações muito tensas, quais costumam ser suas reações?;
3. Quais as circunstâncias que o deixam inteiramente "fora de si"?;
4. Em quais situações vive estados de medo? felicidade? tristeza? esperança?;
5. Na sua opinião, qual a diferença entre alegria e felicidade?;
6. É capaz de perder horas de sono por causa de alguma grande preocupação?;
7. Consegue falar de seus sentimentos para outras pessoas? Quais pessoas?;
8. Quais fatos, ocorridos com outras pessoas, o(a) fazem sofrer sinceramente?;
9. Você se acha uma pessoa muito querida em sua casa? E na escola?;
10. Você seria capaz de matar um animal pequeno, sem qualquer sentimento?;
11. Sei, com clareza, quem eu amo e sei, também com clareza, quem me ama?;
12. Como você não sabe dizer "não", muitas vezes faz coisas que detesta?;
13. De zero a dez, a nota que dou para minha timidez é...;
14. Situações que me deixam muito aborrecido são as que...;
15. Toda vez que tenho que tomar importante decisão, sinto...;
16. Como você se apresenta ao aceitar e manifestar carinho?;
17. Qual sua capacidade em aceitar afirmações, mesmo negativas, sobre suas emoções?;
18. Como você se apresenta ao pedir e ao aceitar desculpas de outras pessoas?;

19. Você é uma pessoa que, sem ajuda, consegue encontrar motivos suficientes para o que necessita fazer?;
20. Como você administra uma situação muito frustrante? As respostas devem levar à construção de um Perfil Emocional do educando, progressivamente alterado e permanentemente analisado pela equipe encarregada de trabalhar a educação moral.

6. Caixa de correio

Uma caixa de sapatos com uma abertura, que será a caixa de correio. Os educandos são trabalhados para que escrevam suas queixas e seus problemas e depositem, anonimamente, na caixa de correio. Periodicamente o educador abre a caixa de correio e lê as queixas e os problemas apresentados, colocando em debate eventuais propostas para solucioná-los. É importante que a atividade se desvie de queixas de natureza material para as de natureza emocional, propiciando um clima de mais agudo auto e heteroconhecimento e para uma aberta discussão sobre problemas que envolvem as relações interpessoais entre os educandos e, eventualmente, seus educadores e funcionários da escola.

7. Rótulos

Preparar um conjunto de etiquetas gomadas para cada grupo. Essas etiquetas devem conter, com letras bem visíveis, as palavras SOU SURDO(A) - GRITE / SOU PODEROSO(A) - RESPEITE / SOU ENGRAÇADO(A) - RIA / SOU SÁBIO - ADMIRE / SOU PREPOTENTE - TENHA MEDO / SOU ANTIPÁTICO(A) - EVITE / SOU TÍMIDO(A) - AJUDE.

Formar grupos de cinco a sete educandos e sugerir que, durante 5 minutos, discutam um tema polêmico qualquer, proposto pelo educador. Avise que, entretanto, na testa de cada um dos integrantes do grupo será colocada uma etiqueta (rótulo) e que o conteúdo da mesma deve ser levado em conta nas discussões, sem que seu possuidor, entretanto, saiba o significado. Com os rótulos na testa, os grupos iniciam a discussão que torna-se, naturalmente, inviável. Ao final do tempo, solicitar que os grupos exponham suas conclusões que é, entretanto, impossível. Após essa tentativa os alunos devem retirar a etiqueta e debater as dificuldades que os muitos rótulos que recebemos impõem a relações mais profundas. A estratégia permite aprofundar os problemas de comunicação e relacionamento impostos pelos estereótipos e pelos preconceitos.

8. Resposta sorteada

Os educandos devem estar sentados em círculo e o educador lembra-lhes que cada educando pode não responder a questão sorteada ou, apenas uma vez, tentar trocá-la por outra. Iniciada a atividade, sorteia o nome de um educando e este deve tirar uma das folhas das questões diagnósticas e respondê-la, assim como arguições do educador e de seus colegas e assim por diante até que todas as questões tenham sido respondidas. Um círculo de debates fecha a atividade com o objetivo de perceber o alcance da comunicação e da empatia.

Exemplos de questões diagnósticas: Quem sou eu/ O que não gosto em mim/ Meu lado melhor/ O que mais e menos admiro em outras pessoas/ O que eu mudaria em mim, se pudesse/ O que se espera de um amor/ Só o amor dá direito a ele/ Coisas que me deixam inseguro/ Pessoas que admiro.

9. Relatório

Os educandos recebem uma folha com a relação de 6 itens indicativos de sua estrutura emocional. Devem responder com absoluta sinceridade e, em aula, o educador sorteia cada um dos itens e verifica qual ou quais entre os educandos gostaria(m) de falar a respeito, abrindo um espaço para debates com todos os demais sobre essas formas de conduta. É importante destacar que o papel do educador não é "corrigir" as apresentações, mas ouvi-las e indagar aos participantes opiniões e conclusões a respeito das mesmas. Alguns itens do Relatório:

1. Sou vítima (ou sou agente) do jogo do poder?;
2. Sinto-me (ou não) manipulado em algumas circunstâncias?;
3. Uso (ou não) a mentira em poucas circunstâncias?;
4. Respeito os sentimentos dos outros (ou não) e sinto que nem sempre respeitam os meus?;
5. Sei (ou não sei) pedir desculpas e sei (ou não sei) substituir minhas idéias por outras superiores?;
6. Sei (ou não sei) aceitar desculpas e "esquecer" erros em outras pessoas?

10. Leilão

Os educandos, sentados em círculo, recebem cem pequenas folhas de papel onde estão registrados

valores de R\$1,00. Cada educando receberá o equivalente a 100 Reais. São orientados a participar de um leilão, onde pagarão valores que julgarem coerentes para cada uma das "qualidades" que serão leiloadas pelo educador. Os educandos sabem que serão leiloadas "de cinco a oito" qualidades, sem saber quais são. Iniciada a atividade, o educador, literalmente, promove um leilão das "qualidades" que vai extraíndo de uma sacola. Pode iniciar o leilão, indagando quanto pagam por "amizade", coloca depois em leilão a "família"; pode prosseguir colocando à venda "férias", "automóvel", "esportes", "religião", "amor correspondido", mudança de casa", "viajar para o exterior" e inúmeras outras. Deve-se levar o educando à reflexão sobre a hierarquia dos valores que considera essenciais ou que considera supérfluos. Um círculo de debates é indispensável para dar oportunidade de proposições por parte dos participantes e, se julgar válido, o educador pode sugerir outras qualidades e solicitar que os educandos distribuam seus reais de maneira a classificá-las por sua importância pessoal.

11. Motivação

Os educandos devem estar sentados em círculo. No quadro, relação de alguns fatores de motivação abaixo relacionados. Papel e lápis para cada educando. Fatores de motivação:

1. É muito interessante
2. A turma adora
3. É bem fácil
4. É uma tarefa importante
5. Sou capaz de fazer
6. Temo o castigo se não fizer
7. Isso despertará a admiração dos outros
8. Sinto que isso me faz crescer
9. Com isso posso ter lucro
10. A maior parte de outras pessoas desiste.

Cada educando deve, em uma folha de papel, sem que os colegas vejam, relacionar três a quatro fatores de motivação que com mais frequência utiliza. Após relacionar esses fatores, deve discutir suas opiniões com os colegas. Após esse debate, o grupo deve relacionar os fatores consensualmente mais utilizados e anotá-los no quadro. O educador desenvolve um debate, comparando as posições apresentadas pelos diferentes grupos, verificando se existem "propostas" e/ou "sugestões" sobre outros fatores essenciais à automotivação.

12. Painel grupal

A atividade é desenvolvida em três etapas:

1. Os educandos são divididos em cinco grupos e durante aproximadamente cinco minutos buscam uma conclusão e um consenso sobre cada um dos temas seguintes (ou eventualmente outros):
 - a) Para alcançar a paz é essencial...;
 - b) Para que exista lei e ordem é necessário...;
 - c) Para unir todos em torno de um mesmo objetivo é preciso...;
 - d) Para que toda democracia seja exercida, precisamos...; e) Somente poderemos crescer, se...
2. Enquanto os educandos discutem, o educador passa em cada um dos grupos e atribui a cada componente uma letra do alfabeto de A até E (havendo mais que cinco educandos em algum grupo, dois terão a mesma letra). O educador desfaz os grupos originais e organiza outros, tomando por base as letras atribuídas. Nesses novos grupos, os alunos expõem as conclusões a que chegaram na primeira parte da atividade.
3. Abre-se um debate geral para se chegar às conclusões e à visão que os alunos possuem sobre os fatos discutidos.

13. Barbante

Cada educando deve ser convidado a segurar um barbante (30 cm de comprimento) com a mão direita, ligeiramente distante do corpo, e imaginar quantos nós poderia dar nesse barbante em um minuto, sem apoiá-lo ou encostá-lo no corpo. Deve, depois, imaginar quantos nós poderia dar, também em um minuto, segurando o barbante com a mão esquerda. Deve anotar sua expectativa. Após essas anotações, o educador sugere que executem a tarefa. Ao término da mesma deve fazer um levantamento total dos

nós anotados como expectativa e o total de nós, efetivamente feitos. Em geral, há uma expressiva diferença no conjunto de educandos quanto à expectativa e o número real, sempre bem mais alto. Essa diferença abre espaço para um debate sobre o auto-conhecimento e sobre a tendência em minimizarmos nossas reais possibilidades.

14. Viagem

O educador coloca os educandos sentados, formando um círculo, e inicia o jogo dizendo: "eu vou fazer uma viagem e levarei comigo...". Ele escolhe sempre algo que a segunda pessoa sentada à sua esquerda esteja usando (ex.: lápis, meia de cor tal, saia, óculos, etc.). Em seguida pergunta ao primeiro educando à sua esquerda se ele quer também viajar e o que vai levar nessa viagem (ele deve falar algo que o segundo educando à sua esquerda estiver usando), e assim por diante. Se ele errar, o educador diz que ele não poderá viajar. Podem ser feitas várias rodadas, pois o que se deseja é identificar o nível de percepção individual dos educandos. Após o jogo, dialogar sobre os níveis de percepção, a importância do raciocínio e como percebemos os outros..

Dinâmicas para educação da sexualidade

1. Respeitando as diferenças

O que fazer quando a turma discrimina um colega, por achá-lo "afeminado"?

É preciso trabalhar a construção da cidadania, para que os educandos superem os preconceitos de todo tipo: de cor, de sexo, de peso, de forma do corpo, de jeito, de comportamento, etc. O educador deve ensinar os educandos a lidar com a diferença e a respeitá-la. Crianças e adolescentes estão ainda construindo sua identidade sexual, o que pode gerar insegurança ao se depararem com algum comportamento diferente, por isso o educador não pode se omitir, e deve realizar atividades que estimulem a construção dessa identidade e o reconhecimento das diferenças. Algumas atividades recomendadas são:

Pesquisa sobre a origem das famílias de cada um: de que região, Estado ou país vieram?

Trazer membros de algumas famílias para, em sala de aula, contar à turma como são os costumes em seus locais de origem. Quais eles conservam? Quais modificaram? Quais abandonaram?

Passe vídeos e trabalhe literatura (livros ilustrados) sobre os costumes de outros povos, distantes e próximos.

Realize conversas sobre as diferenças de jeito (cada um de nós fala, come, senta, escreve, de um modo único).

Ao conseguir trabalhar as diferenças humanas, você terá dado um grande passo em direção ao respeito pela sexualidade e suas diferentes formas de manifestação, derrubando preconceitos e preparando a turma para estudos mais aprofundados sobre o comportamento humano.

2. Perguntando sobre sexo

Para trabalhar a curiosidade das crianças de 7 a 9 anos, crie um fantoche (uma vovó, por exemplo) e coloque na sala de aula uma caixa para os alunos depositarem perguntas sobre sexo endereçadas ao fantoche.

Após analisar as perguntas, chame os pais para conversar sobre educação sexual, mostrando a eles as perguntas feitas pelos alunos. É importante receber o apoio dos pais para este trabalho.

As mensagens não precisam ser assinadas pelos alunos.

As questões levantadas pelas crianças serão a base para selecionar os temas a serem abordados em classe. Utilize, além da aula expositiva, peças de teatro, dirigidas pelo fantoche, e fitas de vídeo selecionadas. Explore assuntos como aparelho reprodutor, fecundação, gestação, nascimento, contracepção. Faça com que entrevistem os próprios pais sobre como se conheceram, quando resolveram ter filhos, para que possam perceber a importância do relacionamento humano.

3. O masculino e o feminino

Por meio de fotos e desenhos, mostre às crianças as diferenças internas e externas entre homens e mulheres. Em seguida proponha a seguinte atividade: cada aluno deverá montar dois fantoches de vara, um representando o sexo masculino e outro, o feminino. Todas as formas de construção devem ser respeitadas. Prontos os fantoches, os alunos devem ir para trás de um teatrinho de madeira (ou de papelão) e explicarem, da maneira que preferirem, o que entenderam sobre o tema. Aproveite para fazer

discussões coletivas sobre semelhanças e diferenças no campo social, sobre direitos e deveres do homem e da mulher.

4. Conhecendo o corpo e as palavras

Para melhorar o vocabulário da turma e fazer com que o sexo seja visto de uma forma mais natural, realize dois exercícios. No primeiro, divida a classe em grupos. Um integrante de cada equipe deita-se sobre uma folha de papel colocada no chão. Os outros contornam seu corpo a lápis e, na figura obtida, pintam os órgãos internos e externos. Usando termos como vagina e prepúcio, por exemplo, que normalmente eles não conhecem, as equipes apresentam à classe suas ilustrações. Em seguida o educador deve explicar como fazer a higiene do corpo, principalmente a das partes íntimas. A Segunda atividade é realizada em duplas, primeiro, mistas. Frente e frente, as crianças fazem movimentos sincronizados, tornando-se uma o reflexo da outra. As duplas são mudadas até que todos tenham tido alguém do mesmo sexo como espelho. Assim, as crianças compreendem que além das diferenças sexuais existem outras, como a da altura ou a de cor de pele, e que é preciso respeitar todas elas.

5. Qual a parte do corpo que você mais gosta?

Para melhorar a auto-estima dos educandos, lance essa questão para ser respondida com massa de modelar. Depois de modelarem, cada um justifica sua escolha. É comum modelarem o órgão sexual, o rosto e o coração, revelando gostos diferentes entre meninos e meninas. Converse sobre as justificativas.

6. Discutindo sentimentos e prazer

Cada educando recebe uma folha de papel ofício e dividi-a em duas colunas. De um lado, anota o que considera bom e, de outro, o que acha ruim. Todos cortam o papel ao meio, jogam a parte ruim no lixo e trocam a boa com os colegas. Como nem todos aprovam a lista recebida, o educador mostra que é preciso respeitar os gostos dos outros, mesmo quando diferentes dos nossos, e que o sexo também é fonte de prazer. Os educandos devem, ao final, substituir preconceitos, com mudanças de atitudes com relação à sexualidade.

7. Como eles entendem

Antes de iniciar um trabalho sobre educação sexual, ensinando conceitos, procure saber como os educandos chamam os órgãos sexuais. No começo você vai ouvir risadas e piadas no meio das palavras utilizadas por eles. Em seguida, estabeleça os nomes científicos dos órgãos, que querem dizer a mesma coisa, mas que são mais apropriados e normalmente usados por médicos e na literatura, acostumando os educandos aos mesmos. Em pouco tempo a turma perde a vergonha, elimina as risadinhas e adota a nomenclatura correta.

8. Gertrudes e a Família Colchete

Para conversar sobre a gravidez, utilize, como introdução, vídeos e livros que contam como o bebê, dentro da barriga, reage ao mundo que o cerca. Depois de conversar sobre como seria a vida intra-uterina e imaginar o que o bebê sofre acompanhando o dia-a-dia da mãe, trabalhe, de forma mais detalhada, sobre os órgãos sexuais internos e externos, introduzindo na sala de aula a Família Colchete, formada por bonecos que representam a criança, os pais e os avós. O detalhe é que todos têm órgãos genitais e Mamãe Colchete está grávida. Manipulando os bonecos, que devem ser feitos de pano, os educandos descobrem como as pessoas "se encaixam" na vida real: colchetes prendem o cordão umbilical do bebê ao corpo da mãe, os lábios do avô aos lábios da avó, o pênis do pai à vagina da mãe.

9. Eu nasci assim...

Leve os educandos a perguntarem a seus pais como haviam nascido. A partir das entrevistas com os pais, os educandos devem escrever essa história, utilizando da própria imaginação para se descreverem da concepção, passando pelo útero materno, até o nascimento. Essa atividade vai gerar o livro Eu Nasci Assim...

10. Falando sobre AIDS

Realize um trabalho interdisciplinar. A área de Ciências Naturais trata do HIV e das formas de transmissão e prevenção. A Língua Portuguesa pode utilizar textos literários ou artigos de jornais e revistas. Nas aulas de História pode se comparar diferentes epidemias em outros períodos, como a peste negra ou a gripe espanhola. Na Matemática entram dados sobre a epidemia no estudo de gráficos e tabelas. Os países ou regiões mais afetadas e os índices de incidência da doença em diferentes cidades

podem integrar o estudo de Geografia. Peças teatrais que tratem do relacionamento humano e cuidados necessários para evitar a infecção podem ser temas de Artes ou de aulas de Educação Física.

11. Grupo de diálogo

Reuna os educandos num semicírculo e, através da leitura de um texto ou da projeção de um vídeo, converse com eles sobre o tema proposto (gravidez na adolescência, violência sexual, sensualidade, etc.), num diálogo aberto, procurando informar para prevenir, fazendo com que eles questionem comportamentos e ampliem seus conhecimentos, construindo o melhor caminho por si mesmos.

12. Vivência social

É importante que o educador trabalhe em conjunto, de forma integrada, com os serviços públicos de saúde de sua região, levando os educandos para conhecer o posto de saúde ou hospital mais próximo, onde eles poderão entrevistar médicos e enfermeiros sobre as questões das doenças sexualmente transmissíveis, as campanhas de saúde, os cuidados com a higiene corporal. Em sala de aula, essas entrevistas podem gerar um rico trabalho interdisciplinar e até mesmo uma feira ou exposição sobre os assuntos pesquisados.

13. Jogo da Aids

Antes de começar o jogo, escolha um participante e entregue-lhe o cartão tendo atrás as letras PU, e explique que ele não deverá participar do jogo, colocando-se de lado assim que o mesmo começar. Distribua para os participantes (20 no máximo), cartões brancos, do tamanho de meia folha de papel ofício, sendo que atrás de três cartões estará a letra C, atrás de outro cartão estarão as letras PU e atrás de um terceiro cartão estará a letra A. Os participantes terão 1 (um) minuto para colherem autógrafos dos demais em seu cartão. Após, o coordenador pede que aquele que estiver com a letra A se apresente, informando que o mesmo está com Aids. Em seguida pede que aqueles que possuam o autógrafo dele se apresentem, pois todos estão contaminados, já que isso significa que mantiveram relação sexual com o mesmo. Prosseguindo, pede que os que tiverem autógrafos dos colegas contaminados, também se juntem ao grupo, pois estão igualmente contaminados. Na sequência, solicita que se destaquem os que estiverem com a letra C, significando que usam a camisinha para se protegerem, mas como ela não é cem por cento segura, voltam ao grupo contaminado. Finalmente, aponta para o participante que sobrou, que está com as letras PU, ou seja, o que possui parceiro único, e, portanto, está livre da Aids (levando-se em consideração que seu parceiro também o tem como único). Após o término do jogo deve ser realizada ampla conversa sobre sexo seguro e parceiro único.

14. Jogo da Batata Quente (Gravidez)

Material: Balão de borracha; papel ofício, caneta, som com CD ou toca-fitas.

Preparação: Disponha os participantes em semi-círculo e peça para eles pensarem em atitudes que diminuam o risco de uma gravidez. Encha o balão e diga que vai começar o Jogo da Batata Quente - mas com o balão de borracha, que representa uma barriga grávida. Como a timidez é comum, diga a todos que manuseiem o balão e estimule-os a colocá-la sob a roupa, simulando gravidez.

Ação: Quando o gelo inicial estiver quebrado, ligue o som e deixe uma música alegre ditar o ritmo da brincadeira. A "barriga" deve correr de mão em mão até que você decida apertar o botão de pausa.

Quando a música parar, quem estiver com o balão na mão deve responder, imediatamente, qual foi a atitude em que pensou para evitar a gravidez.

Se o grupo - e você - considerar a atitude adequada, a música prossegue e o balão passa para outras mãos. Porém, se o educando não responder ou sugerir uma atitude inadequada, ele assume o papel de "grávido". O grupo faz perguntas: "Por que você não usou um contraceptivo?" "O que vai fazer agora?", "O que muda em sua vida?" Quando as questões se esgotarem você agradece a participação do educando.

O jogo continua até que você tenha recolhido informações suficientes da visão do grupo sobre o assunto. Peça aos educandos que ficaram "grávidos" para falarem da experiência e incentive o restante do grupo a lembrar casos de pessoas conhecidas que tenham vivido situações parecidas.

Avaliação: Ao final da atividade, fale sobre as atitudes que podem evitar uma gravidez indesejada e quais são os comportamentos de risco.

15. Jogo das Palavras Cruzadas (Menstruação)

Objetivo: Promover a informação e a desmistificação de preconceitos e tabus sobre a menstruação.

Material: Papel ofício, canetas, tiras de papel ofício (uma para cada participante).

Preparação: O educador explica aos educandos que no encontro trabalharão o tema menstruação. Pergunta ao grupo se todos sabem o que ele significa. Se necessário, faz uma breve explanação. A seguir, pede que eles formem quatro grupos e distribui três folhas de papel ofício para os mesmos. Escreve "MENSTRUÇÃO" no centro do quadro no sentido vertical e solicita que eles façam o mesmo em uma das folhas que receberam. A seguir, os educandos devem pensar em palavras que contenham cada uma daquelas letras e escrevê-las no sentido horizontal. Podem ser sentimentos, concepções, características e comportamentos relacionados ao tema.

Ação: O educador avisa aos grupos que eles terão 15 minutos para construir, a partir daquelas palavras, um jogo de palavras cruzadas. Para atingir esse objetivo, eles deverão desenhar em uma das folhas o número exato de quadros a serem completados pelas letras correspondentes de cada uma das onze palavras já levantadas por eles. Todos os quadrinhos devem ser deixados vazios, a não ser aqueles que formam "MENSTRUÇÃO" na vertical. Na outra folha, deverão escrever as frases, numeradas de um a onze, que tenham como respostas as palavras que compõem a cruzada. É importante lembrá-los de numerar corretamente a pergunta com a resposta correspondente. A seguir o educador troca os jogos de palavras cruzadas entre os grupos, que terão 10 minutos para tentar completar as palavras. O educador solicita que, um a um, os integrantes de cada grupo falem em voz alta para os demais a cruzada que seu grupo completou. Se houver alguma palavra que não tenha sido descoberta, a turma pode ajudar. Se ninguém acertar, o grupo que construiu aquela cruzada deve revelar. O educador intervém se necessário. Após as apresentações, o educador faz os comentários e esclarecimentos que julgar adequados, destacando as palavras que se repetiram, os conceitos que foram mais difíceis de completar e os mitos e preconceitos que surgiram.

Comentários: O educador pede para os participantes voltarem à posição original e dizerem como se sentiram fazendo essa discussão e que outras contribuições gostariam de dar.

Avaliação: O educador distribui as tiras de papel e pede que os educandos escrevam em uma palavra ou frase algo de novo que assimilaram sobre a menstruação.

16. Jogo dos Balões (Masturbação)

Material: balões coloridos, papel ofício, caneta, ficha de avaliação.

Preparação: Peça aos educandos para pensarem a respeito da masturbação. Distribua tiras de papel para cada participante. Eles devem pensar no que gostariam de saber a respeito deste tema e escrever uma pergunta em um pedaço pequeno do papel. Cada um deve dobrar o papel com a pergunta. Entregue para eles balões coloridos, em cores diferentes de acordo com o número de grupos que você pretende formar. Os educandos colocam suas perguntas dentro dos balões, enchem-nos, amarram-nos e começam a jogar uns para os outros, com o cuidado de não estourá-los.

Enquanto isso, escreva no quadro o nome das cores que representam os grupos. Faça a brincadeira parar de maneira que cada participante segure o balão que está em suas mãos. Os educandos vão se agrupar de acordo com as cores dos balões que possuem.

Ação: Chame um integrante de cada grupo para o centro da sala. Quando você der o sinal, eles devem estourar o balão e pegar a pergunta que estava dentro. O que estourar primeiro começa e os demais seguem conforme a direção horária. Na sua vez, cada educando lê a pergunta em voz alta. O grupo a que ele pertence responde, e deve demorar apenas 1 minuto para isso.

Dando a resposta certa, o grupo ganha 2 pontos e a vez passa para a próxima equipe, que repete a operação. Esgotado o tempo, ou caso o grupo não saiba a resposta ou responda de forma incompleta, passe a vez para o grupo seguinte. Se o outro grupo complementar a resposta do anterior, ambos ganham um ponto. Se o anterior respondeu incorretamente ou não soube responder e o atual responder certo e por inteiro, leva dois pontos.

Quando os grupos não conseguirem responder ou responderem de forma incompleta, complemente ou dê a resposta para o grupo, e só depois passe a vez para o próximo. O jogo termina quando todos tiverem ido ao centro para ler sua pergunta. Vence o grupo que fizer mais pontos.

Comentários: Termine o jogo fazendo um semicírculo e estimule os educandos a falar como se sentiram no jogo, quais perguntas não ficaram claras, o que cada um gostaria de acrescentar.

Avaliação: Depois entregue uma ficha de avaliação para cada participante contendo a pergunta: "O que aprendi de importante hoje?".

17. Jogo das Opções (Aborto)

Material: papel ofício e caneta.

Preparação: Distribua tiras de papel e canetas para cada participante. Peça que os educandos pensem em alguma situação em que o aborto esteja presente. Pode ser uma história real ou um filme, livro, novela ou música. Eles deverão descrever em poucas palavras esta situação na tira de papel, ressaltando os motivos pelos quais o aborto foi cogitado ou realizado.

Ação: Divida os participantes em grupos de acordo com os motivos que levaram os personagens das histórias a optar pelo aborto. Cada educando deverá ler a sua história para os colegas de grupo. Aquela que representar melhor a opinião de todos será escolhida. O grupo também pode criar outra história que contemple as situações abordadas individualmente e a decisão que julguem mais adequada para a situação.

Organize todos em semicírculo e peça que cada equipe apresente sua produção. No decorrer das apresentações, complemente as informações e estimule a discussão, pedindo que os participantes se posicionem em relação ao que concordam ou discordam em cada história.

Estimule os educandos a comentar os principais riscos que uma mulher corre durante o processo. Diante disso, questione sobre a legalização do aborto. Proponha também uma reflexão sobre os motivos que levam um casal a optar pela interrupção da gravidez. Sugira uma avaliação a respeito das conseqüências de um aborto em um relacionamento ou para cada um, tanto para o homem quanto para a mulher.

Avaliação: Peça para os educandos contarem como foi realizar esse trabalho.

Onde está a criatividade?

MOMENTO 1:

OBJETIVO:Mostrar que cada um de nós é criativo e como esta criatividade se manifesta na nossa vida (somos criativos de acordo com os nossos interesses, afinidades e tendências).

1.1- O que é a criatividade?

1.2- Eu sou criativo?

1.3- Discussão: "Atingir o fim sem querer adaptá-lo ao meio"

(Adaptar a técnica empregada à turma e não a turma à técnica, objetivando a absorção do conteúdo em questão).

1.4- Desafio à criatividade: Técnica da fita- dar nós em uma fita de 30cm com apenas uma das mãos. (Apesar dos impecílios da destreza, cada um desenvolverá uma forma especial de vencer o desafio).

MOMENTO 2:

OBJETIVO: Mostrar que cada fase da vida da criança é marcada por características específicas no tocante ao aprendizado e interesse e quanto mais conhecemos sua realidade (onde vive, como e com quem) melhor será o resultado de nosso trabalho.

2.1-Estrutura evolutiva da criança: suas fases e características (qual o grau de influência da situação da criança durante a realização da técnica?).

*Um dos fortes motivos para que uma técnica não funcione.

"Nascer, viver, morrer , renascer ainda, progredir sempre tal é a lei".

(Allan Kardec)

"A criança é um espírito em evolução, com diversas experiências anteriores, com defeitos e virtudes que devem ser trabalhados, características estas que se manifestam gradativamente com seu crescimento.

Todos nós conhecemos tal fato mas raramente atinamos para ele, preferindo considerá-lo como descendência genética.

Estas características comportamentais são construídas pelos próprios espíritos, no entanto todos trazem latentes os germes da perfeição que se manifestarão de alguma forma, independente dos erros cometidos(são tais germes que cabe ao evangelizador ajudar a desenvolver)."

"O Reino dos céus está dentro de vós!"

"Durante a infância, o espírito manifesta suas qualidades gradativamente, onde a fraqueza da pouca idade viabiliza a educação devido à flexibilidade do caráter(o que tornam os pais os evangelizadores por excelência).

A criança reage aos estímulos do meio de acordo com o que trás dentro de si, atraindo-a ou não para determinada atividade."

2.2- Conhecimento da realidade do evangelizando:

"Conhecer a realidade do evangelizando, um pouco de sua vida e de sua história , adotando uma postura essencialmente amiga (porém embasada na vivência moral espírita) , apoiada no estudo doutrinário, o contato com a turma torna-se mais fácil."

"Ir até o evangelizando e levá-lo a um mundo mais amplo."

MOMENTO 3:

OBJETIVO: Mostrar que muitos recursos não significa aula boa e criativa.

3.1- Parte prática: Faltou recursos, e agora?

"O principal recurso de que o evangelizador dispõe é si próprio."

PROPOSTA: divisão da turma em três grupos, onde cada um monta uma aula para uma faixa etária específica (todos os grupos abordam o mesmo tema: DEUS).

As atividades devem ser montadas de forma que os evangelizados possam atuar o máximo possível, criando e participando.

jogo tipo do "milhão"

separa-se a turma em dois grupos

distribui-se um papelzinho para cada um contendo uma letra do alfabeto

o coordenador vai recolhendo um papelzinho, cuja letra corresponderá a

uma pergunta sobre o tema em estudo, pergunta que será feita pelo

coordenador/evangelizador; a pessoa deverá responder , se não souber o grupo dela poderá ajudar.

e assim vai-se recolhendo uma a uma até finalizar as questões e com isso

ir passando o tema de forma leve, divertida e fazendo com que a garotada

preste atenção

Montando um painel em equipe

Colocar um cartaz ou uma folha que dê para ser painel em branco pregada no quadro ou na parede.

Dividir a turma em quatro grupos.

Cada grupo deverá receber uma pasta com uma frase na qual está

inserida qual a parte do quadro que o grupo irá montar - sendo que as quatro frases deverão estar integradas entre si para que juntas formem um quadro único.

Entregar junto com a frase, cola, tesoura, lápis e papéis (a cor dos

papéis deverá estar trocada, ou seja, se um grupo for montar um jardim e

outro céu e sol - para o primeiro grupo entregar as folhas azuis e amarelas

e para o segundo as verdes, marrom, rosa etc - a troca da cor dos papéis tem

por objetivo fazer a integração, a troca, o intercâmbio entre as equipes

para que elas mantenham diálogo entre si cooperando mutuamente)

Depois que cada equipe tiver recortado sua parte do painel pedir para

que eles cole no painel sua parte que tb é um ato para a cooperação de um

dizendo ao outro qual o espaço como montar um painel coerente com o quadro

que deverá ser formado.

O coordenador ou evangelizador deverá escolher um livro e fazer um

resumo dos pontos principais e importantes do livro

Este resumo deverá ser distribuído para a moçada e cada um deles irá

construir uma parte que, ao final, todas as partes juntas irão formar um grande

painel que contará a história contida no livro.

Separar em duplas: um será a argila e o outro será o escultor.

A argila não pode se mexer, nem falar; deverá deixar o escultora moldá-la como ele quiser.

Depois inverte-se os papéis: quem era argila vira escultor e vice-versa.

objetivo: aprender a confiar no outro e no exercício do Não faça ao outro o que não gostaria que lhe fizesse

Nome do Jogo: Ar, Terra e Mar.

Local de Desenvolvimento: Sala de aula

Idade: 5 anos e acima

Material necessário: Giz branco e de cores, quadro negro

A professora divide o quadro em 3 partes iguais. A seguir, ela desenha elementos que possam pertencer a cada uma das seções. Como figuras de coisas do Ar, Terra e Mar.

Desenvolvimento: A professora aponta para uma criança e diz o nome de um animal. A criança deve ir ao quadro e indicar o ambiente onde ele vive. Caso não acerte, a professora pode ajuda-la. Mais tarde a professora dirá: "Ar" ou "Terra" ou "Mar", e a criança dirá o nome de um animal que vive em um desses ambientes.

Brincando de "rouba" amigo/companheiro

Formar dois círculos iguais: colocando-se as pessoas uma a frente da outra.

01 pessoa deverá estar sem par. A pessoa sem par deverá observar e piscar para a pessoa do círculo de dentro que ao ver o piscar deve correr para ficar em frente a ela.

A pessoa que está como par deverá prestar atenção e quando ver que a pessoa sem par piscou para seu companheiro deverá levantar os braços e segurar o par pelo ombro sem agarrar apenas segurar pelo ombro. Se ela deixou de perceber o piscar para seu par, o perderá e será ela quem deverá então observar e piscar para outra pessoa dentro do círculo (valendo ser para o antigo par) para que forme novamente uma dupla.

objetivo: aguçar a percepção e a observação

Brincando de Peixe na Rede

Separa-se em dois grupos de preferência com a mesma quantidade de pessoas cada um deles.

Um grupo será rede e o outro grupo será peixe. A rede deverá tentar pegar os peixes. Quando a rede se fechar em círculo o peixe que estiver passando por dentro foi capturado. Ao ser capturado ele peixe se transforma em rede e acrescenta-se ao grupo de rede pelas pontas. E assim vai até ser capturado todos os peixes e se formar apenas um único grupo de rede.

objetivo: fazer com que haja a cooperação, a observação e o raciocínio

Técnica do bombom

Formar par/dupla

amarrar as mãos de cada um colocar um bombom sobre uma mesa e dizer que eles deverão verificar como e o que fazer e quem irá conseguir ficar com o bombom e verificar qual o comportamento deles; poderão inclusive se organizarem para dividir o bombom ou então enfrentar a situação como uma competição que alguém tem que ganhar.

A partir daí trabalhar: cooperação, integração, egoísmo, fraternidade, outros.

Técnicas de oficina de dança:

- Fazer um círculo de apresentação: cada um se apresenta fazendo um gesto/pose de dança ; que todos os demais deverão imitar

- formar trios para que andem na diagonal, olhando para o horizonte, primeiro deverão cruzar a sala na diagonal rastreando o chão; depois levantados.

- Ensaiar a dança grega, que consiste em :

Formar um círculo com todos de mãos dadas na seguinte forma: os braços deverão estar cruzados(o esquerdo em cima do direito) e aí as mãos serão dadas.

ensaiar um passo , com o pé direito à frente, junta-se os pés e flexiona-se os joelhos por duas vezes; em seguida um passo à trás e flexiona-se os joelhos por duas vezes; em seguida um passo à direita e flexiona-se os joelhos por duas vezes, outro passo à direita e flexiona-se os joelhos por duas vezes e assim vai-se reiniciando-se a dança...

É fácil, divertido e tem o poder de percepção em não atrapalhar o companheiro do lado, em não esticar os braços de quem estamos dando a mão.