CRIATIVIDADE em sala de aula

371.382
K91c
2002 / Ex.01 F000178

11+1 dicas para tornar suas aulas mais interessantes

Maria Luiza Kraemer

MANA
TORIAL

FARN

CRIATIVIDADE em sala de aula

11+1 dicas para tornar suas aulas mais interessantes

Maria Luiza Kraemer

HUMANA EDITORIAL

Editor Júlio Clebsch

Projeto gráfico Luciana Beltrami

Fotolitos e impressão Maxigráfica (41) 229 2808

Kraemer, Maria Luiza

Criatividade em sala de aula: 11 + 1 dicas para tornar suas aulas mais interessantes / Maria Luiza Kraemer; (editor Júlio Clebsch). - (Curitiba) : Humana, (2002).

54p. : il.

1. Jogos simulados em educação. 2. Jogos infantis. 3. Jogos (Psicologia). I. Clebsch, Júlio. II. Título.

CDD 20.ed. 372.55

Samira Elias Simões CRB-9/755

Humana Editorial Ltda.

Rua Milena da Costa, 101 - Pilarzinho

CEP 82100-450 Curitiba-PR Caixa Postal 19548 CEP 80231-970

Fones: **0300 789-2010** ou em Curitiba (41) 3024-4454 Fax: **(41) 235 3724**

E-mail: **atendimento@humanaeditorial.com.br** - Site: **www.editoraquantum.com.br**

2ª edição

Ludicidade em sala de aula

USANDO A CRIATIVIDADE

Os multimeios e suas variadas formas de lazer e diversão transformaram o ensino num desafio permanente para professores, pais e educadores em geral. Como competir com o videogame, a Internet, o CD-Rom, a TV a cabo, os brinquedos eletrônicos, cada vez mais atraentes e ágeis? Graças a seus vislumbrantes atrativos, prendem o educando por horas a fio.

Enquanto isso, a evolução do ensino continua lenta, muitas vezes sem atrativos e sem condições de competir em função dos interesses lúdicos do educando. O meu trabalho com atividades que lidam com a diversão e a brincadeira em sala de aula é o resultado de uma insatisfação pessoal. Bastaram alguns anos de experiência em sala de aula para observar o desinteresse dos alunos pelas tradicionais aulas de Língua Portuguesa que ministrava. Na melhor das hipóteses, ocorria apenas razoável aprendizagem, mas mesmo assim por obrigação. Não havia o prazer da descoberta e do saber como se deseja e como todo professor espera.

O desafio estava posto: encontrar formas capazes de despertar interesse e até mesmo prazer. A missão não era impossível, afinal ninguém está tão intensamente inserido no mundo

das comunicações e das diversões como as crianças e os adolescentes. A partir desse raciocínio, a estratégia seria aliar a aprendizagem com aquilo que mais atrai o educando: jogos e brinquedos.

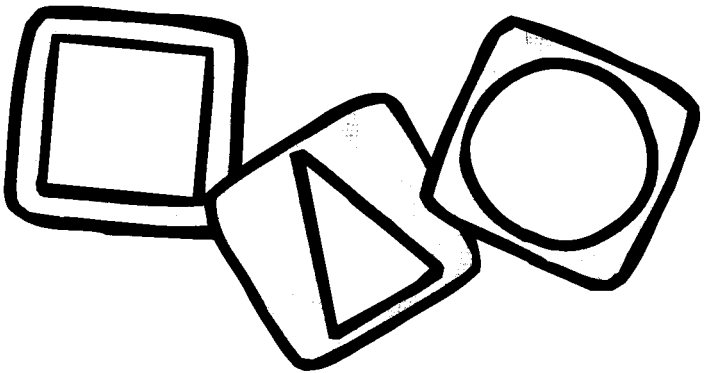
Muni-me de tesoura, cola, cartolina, jornais velhos, embalagens, etc., e mãos à obra! Objetivo? Criar jogos capazes de divertir e, ao mesmo tempo, ensinar. Criei algumas atividades, apliquei-as em sala de aula e fora dela. Como na prática a teoria muitas vezes é outra, esses jogos foram sendo aperfeiçoados. A compensação não tardou. O esforço no desenvolvimento de tais maneiras de ensinar apresentava resultados concretos, alguns inesperados. Em pouco tempo, os meus alunos estavam animados para brincar, jogar e aprender. Tinha estudantes motivados, que estudavam, escreviam e liam com prazer. Mais e mais jogos e atividades lúdicas foram surgindo. Havia motivação de parte a parte, participei de oficinas em outras escolas. Enfim, a brincadeira dera certo. Graças a esses resultados animadores, continuo a criar atividades lúdicas e jogos educativos.

Através deste manual procurarei auxiliar o professor a elaborar aulas mais criativas com a ajuda de atividades lúdicas e pedagógicas. A aplicação de tais instrumentos de trabalho é válida e facilita a vida profissional do educador.

Maria Luiza Kraemer
Professora e palestrante especialista em jogos e ludicidade em sala de aula.
Para contatá-la: mlk@pro.via-rs.com.br

1ª PRÁTICA

Unindo figuras geométricas



Todos nós sabemos que a competição é característica inerente ao ser humano. Desde a infância, na escola, em casa e com os amigos, precisamos ser os melhores.

No ambiente de trabalho não é diferente, mais uma vez buscamos o melhor desempenho. Está sempre presente uma cobrança velada para que sejamos "perfeitos", pois somente assim seremos reconhecidos. No mundo do esporte o exemplo é ainda mais presente, pois o atleta que fez o impossível para atingir o seu objetivo é quem consegue o retorno com seus momentos de glória.

Fazendo-se uma analogia, perante esses fatos, verifica-se que, via de regra, as pessoas estão constantemente apostando em suas ações, objetivando um retorno e buscam nesse caminho a motivação para seguir em frente.

Baseada nesse sentimento, acredito que a disciplina que adota em sua metodologia um instrumento criativo como o "jogo educativo" para desenvolver os seus conteúdos, estará criando, automaticamente, um agente motivador que fará com que a aprendizagem seja conduzida e encarada como uma meta a ser conquistada na busca de um prêmio, ou seja, a aprendizagem. Acompanhe:

- Faixa etária: a partir dos sete anos.
- Série: a partir da 2ª série.
- Principais dificuldades trabalhadas: ortografia, vocabulário, seqüência lógica, frase e leitura.
- Material necessário: 30 fichas para cada grupo.

Comece confeccionando as fichas, desenhando em um lado diferentes formatos geométricos e no outro uma palavra, como no exemplo:

FICHAS

FRENTE	X	VERSO
quadrado menor		A
quadrado menor		menina
quadrado menor		caiu
quadrado menor		do
quadrado menor		balanço.
retângulo menor		Nas
retângulo menor		férias
retângulo menor		as
retângulo menor		crianças
retângulo menor		brincam.

FRENTE	X	VERSO
retângulo maior		Mamãe
retângulo maior		fez
retângulo maior		um
retângulo maior		bolo
retângulo maior		gostoso.
círculo menor		Papai
círculo menor		lavou
círculo menor		o
círculo menor		carro
círculo menor		novo.

REGRAS:

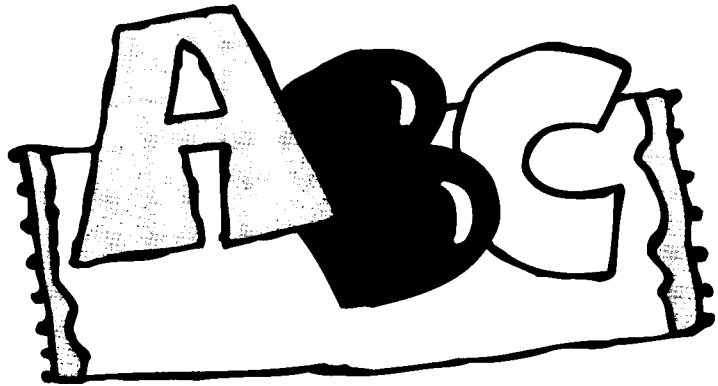
1. Dividir a turma em pequenos grupos que receberão 30 fichas cada um.
2. Cada grupo deve agrupar as fichas, conforme as figuras geométricas.
3. O professor solicita aos grupos que formem uma frase, com sentido completo, com as fichas com quadrados maiores.
4. Marca um ponto o grupo que primeiro escrever a frase corretamente.

E assim por diante, até que todas as frases tenham sido formadas.

Não se esqueça de ir marcando os pontos, conforme eles forem acontecendo e de animar a disputa, avisando aos outros grupos que alguém já terminou, estimulando uma corrida pelo segundo lugar, etc.

2ª PRÁTICA

Troca de letras nunca mais!



A experiência tem demonstrado que a busca de informação deve ser sempre motivada, desde cedo, para que o senso de pesquisa seja internalizado e a obtenção dos dados encarada como um esforço despreendido.

Sem perder de vista a qualidade de ensino e a adequação de conteúdos à realidade em permanente evolução, o educador precisa buscar novas alternativas, incluindo atrativos capazes de motivar o educando com seus interesses e forma de viver.

É esse o papel das atividades lúdicas aplicadas ao ensino e não o de um simples passatempo ou brincadeira. Devem ser vistas como uma forma alegre e descontraída de aprender, mas procurando desenvolver no educando o espírito crítico e investigador, bem como os sentimentos de disciplina, seriedade e respeito mútuo.

Esta é uma atividade indicada para crianças que trocam letras no momento da escrita. O professor prepara fichas com ilustrações (quando possível) dos "objetos" cujos nomes costumam ser confundidos com a grafia correta.

A leitura e a visualização ajudam o aluno a fazer a diferença de som e de grafia das palavras.

A atividade a seguir pode ser aplicada a partir da segunda série do ensino fundamental, e trabalha a ortografia, o vocabulário e as dificuldades ortográficas em geral.

Você vai precisar de 30 fichas para cada grupo, com palavras parecidas entre si. Conforme sua disciplina, você pode usar palavras em línguas estrangeiras, fórmulas químicas, etc.

Alguns exemplos de palavras:

FICHAS DO JOGO:

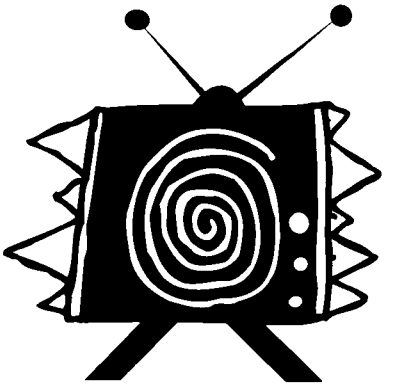
bico	pico
bata	pata
bula	pula
bela	pela
bingo	pingo
bote	pote
bode	pode
teve	deve
tia	dia
tente	dente
toma	doma
tona	dona
arte	arde
doque	toque
Alda	alta

REGRAS:

1. Dividir as fichas entre os jogadores do grupo.
2. Colocar no centro da mesa, em forma de monte, com as palavras viradas para baixo, as fichas que sobrarem.
3. Formar duplas de palavras trocando "b" pelo "p" ou "t" pelo "d" (ou vice-versa).
4. Depositar as fichas sem aproveitamento, no centro da mesa, com as palavras viradas para baixo, em forma de monte.
5. Sucessivamente, cada jogador retira uma ficha.
6. Os jogadores devem formar duplas de palavras com as fichas retiradas.
7. Devolver as fichas não aproveitáveis à mesa, quando for a vez da jogada. Nesse caso, o jogador perde o direito de retirar uma ficha do monte.
8. Vence, a primeira etapa, o jogador que formar maior número de pares corretamente.
9. Copiar todas as palavras do jogo no caderno.
10. Escrever o significado das palavras no caderno.
11. Vence, a segunda etapa, o jogador que primeiro escrever o significado de todas as palavras corretamente.

3ª PRÁTICA

Nossos comerciais



Os comerciais fazem parte da nossa vida diária. Os meios de comunicação mostram os mais variados tipos de propaganda e anúncios.

A criança aprende, desde a mais tenra idade, a identificar seus brinquedos, sua alimentação, seu vestuário. Enfim, os objetos que a rodeiam em comerciais. Podemos até dizer que a primeira palavra que qualquer criança aprende a "ler" é Coca-Cola.

Partindo dessa realidade, o comercial é um rico instrumento para desenvolver a produção de texto.

Acompanhe esta sugestão de atividade, para alunos a partir da terceira série do ensino fundamental.

O primeiro passo é confeccionar quebra-cabeças com anúncios retirados de revistas. Separe anúncios do mesmo tamanho (de preferência de uma página). Se preferir, pode colar as figuras em cartolina antes de recortá-la, para aumentar a durabilidade do material.

A partir daí, separe sua classe em equipes de até quatro participantes, e siga as regras do jogo:

1. Distribuir um quebra-cabeça para cada grupo.
2. O grupo deve montar o quebra-cabeça recebido.
3. Vence a primeira etapa o grupo que primeiro montar, corretamente, o quebra-cabeça.
4. Aguardar até que todos os grupos montem o seu quebra-cabeça.
5. Cada grupo deve escrever cinco nomes de objetos visíveis na gravura do quebra-cabeça montado.

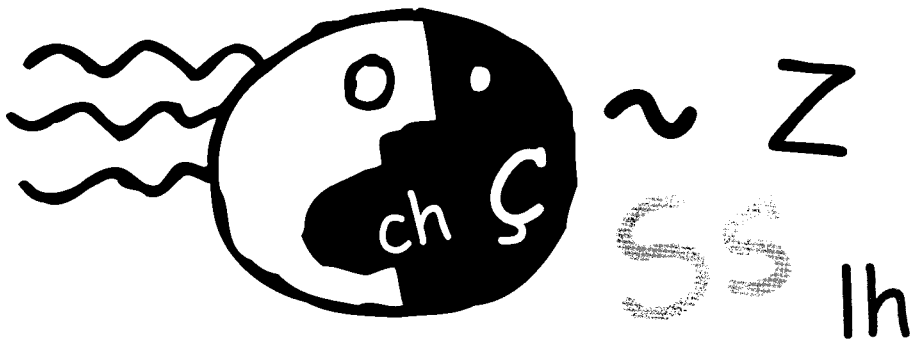
6. Vence a segunda etapa o grupo que primeiro entregar cinco palavras, corretamente grafadas, ao professor.
7. Todos os grupos devem entregar a tarefa ao professor.
8. O educador deve escolher vinte palavras (sugestão) entre as escritas pelos alunos. Em seguida, o professor deve ditar uma palavra de cada vez, escolhendo alunos dos grupos para escrevê-las no quadro-verde. Cada palavra escrita, corretamente, dá um ponto ao grupo.
9. Vence a terceira etapa o grupo que conquistar maior número de pontos.
10. Após o ditado, todos os alunos copiam as palavras que estão registradas no quadro-verde.
11. Cada grupo deve escolher uma das palavras que foram ditadas e registradas no quadro-verde.
12. A palavra escolhida serve como título do texto.
13. A partir da gravura do quebra-cabeça e da palavra escolhida cada grupo deve produzir um texto "publicitário".
14. O texto deve ser entregue para o professor. Essa última parte não vale pontos para a equipe. Premiar o primeiro a entregar é um convite para receber mensagens sofríveis e ilegíveis. Premiar o melhor texto é pior, já que você precisa de algum tempo para corrigi-los e não poderá fazê-lo em sala de aula.

Você pode adaptar essa técnica para sua realidade. Comerciais de veículos podem ser usados para ilustrar alguns conceitos de física.

Escolha anúncios com muito texto e peça para seus alunos identificarem figuras de linguagem, voz ativa e passiva, etc.

4ª PRÁTICA

Nós sabemos português



Ao substituir a pedagogia tradicional por atividades lúdicas, o professor desperta o interesse de alunos que têm dificuldade de aprendizagem.

Numa época em que as crianças têm sua atenção freqüentemente desviada para outras atividades, a escola precisa buscar alternativas atraentes para que os jovens sintam prazer em aprender.

Afinal, quem disse que a educação não pode ser dinâmica e divertida?

O exercício a seguir pode ser usado com educandos a partir dos seis anos, e desenvolve o vocabulário, a ortografia e a produção de textos.

Comece confeccionando o material necessário. Cada grupo de alunos deve receber uma ficha grande, similar a uma tabela com duas colunas.

Além disso, receberão 25 fichas pequenas cada uma contendo o nome de um animal, por exemplo: pato, pata, sapo, rã, cavalo, égua, boi, vaca, carneiro, ovelha, galo, galinha, coelho, coelha, bode, cabra, gato, gata, peru, perua, etc.

Como você percebeu, aqui trabalharemos o masculino e o feminino. Faça adaptações de acordo com sua disciplina: países e capitais; inventos e inventores; fórmulas matemáticas e seus conceitos.

REGRAS:

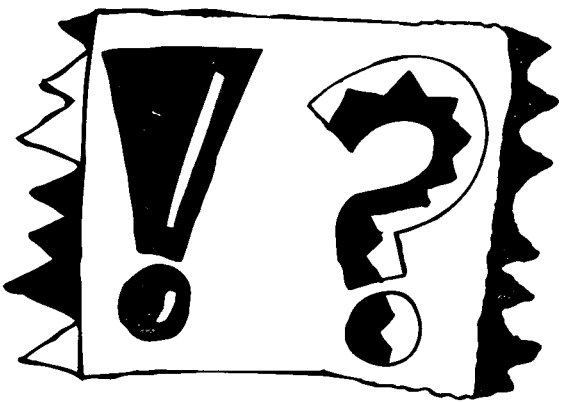
1. Divida a turma em grupos de quatro alunos.
2. Distribua uma ficha grande para cada grupo.
3. Distribua 25 fichas pequenas para cada grupo. As fichas devem ser bem embaralhadas antes de serem distribuídas.
4. Os estudantes devem pôr as fichas com nome de animal masculino nas respectivas colunas
5. Pôr o nome dos respectivos animais femininos na coluna ao lado. Se quiser, você pode determinar um tempo certo para que cumpram essa fase do exercício.
6. Vence esta primeira etapa o grupo que tiver o maior número de pares corretos.
7. Cada componente do grupo deve copiar, no caderno, o nome dos pares e completar os que faltam.
8. O grupo que primeiro realizar a tarefa, corretamente, recebe mais um ponto.
9. Cada time deve escrever uma frase com cada par de animais.
10. Vence a terceira etapa o grupo que primeiro realizar a tarefa, obedecendo a critérios pré-estabelecidos pelo professor. Nada de escrever 20 vezes o nome de um par de animais seguidos de "foram passear". Deixe bem claro: falta de criatividade e erros

de português podem desclassificar o grupo naquela fase.

11. Cada aluno deve escolher uma frase e produzir um texto a partir dela. A partir daí é uma redação normal, sem competição para entrega mais ou menos rápida.

5ª PRÁTICA

Charada é comigo mesmo



Atividades lúdicas são uma forma moderna de ensinar em sala de aula. É um instrumento de apoio, divertido e alegre, dirigido ao professor e, indiretamente, ao aluno.

Visam trabalhar de maneira prazerosa as dificuldades. O aluno sente-se estimulado e tem condições de desenvolver, normalmente, o processo de construção do conhecimento com sucesso, portanto, a aprendizagem.

Ao substituir a pedagogia tradicional por atividades lúdicas, o professor desperta o interesse de alunos que têm dificuldade de aprendizagem.

Vamos transformar o estudo das classes gramaticais numa divertida atividade lúdica? Professores e alunos vão gostar.

Este exercício pode ser aplicado a partir da 5ª série.

O primeiro passo é criar um código para o alfabeto. Por exemplo:

A = #

B = *

C = [

E por aí vai. Dependendo da classe, esse código pode ser mais ou menos complicado: as frases estão em língua estrangeira, ou exigem associações, por exemplo:

1. O símbolo * refere-se a uma consoante.
2. O símbolo [equivale a "C".
3. O símbolo § não representa a letra D, L, M, nem a décima letra do alfabeto.
4. A letra representada pelo símbolo # está localizada em uma das pontas da ordem alfabética.

E várias outras instruções parecidas. Inspire-se nas revistas de palavras cruzadas.

Assim que criar o código, escreva frases conhecidas, educativas ou motivacionais com ele, tantas quantas sejam as equipes criadas em sua sala. Também podem ser colocados em códigos princípios de matemática ou física, nomes de localidades ou acontecimentos históricos. Enfim, o que for mais útil para a disciplina de cada educador em particular.

O jogo já pode começar:

1. Divida a turma em grupos de até quatro alunos.
2. Distribua uma folha com a legenda das letras para cada grupo.
3. Distribua uma folha com a frase em código para cada grupo.
4. Ganha um ponto o grupo que primeiro "traduzir" a frase corretamente.
5. Se o professor desejar, deve repetir o processo com outras frases para os grupos. É só

ir somando os pontos das equipes que primeiro entregarem as traduções.

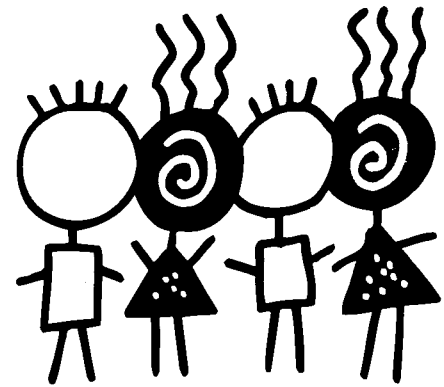
6. Vence a primeira fase o grupo que conseguir maior número de pontos.
7. A segunda fase fica a critério do que o professor deseja para seus alunos.

   Algumas sugestões:

   - Cada grupo deverá escrever a classe gramatical de todas as palavras das frases em código.
   - Cada aluno deverá escolher uma frase e produzir um texto a partir dela.
   - Os grupos devem elaborar um problema que exija a aplicação daquele conceito para sua resolução.
   - Devem colocar os fatos/locais descobertos em ordem geográfica ou cronológica.
   - O que sua imaginação criar.
8. O grupo ou aluno que terminar a tarefa primeiro (excluindo-se redações e exercícios semelhantes que não devem ser feitos às pressas) soma mais pontos para sua equipe.

6ª PRÁTICA

Jogo da memória



O jogo é uma das atividades lúdicas mais antigas do homem. Acompanha a evolução cultural da humanidade. Faz parte da sociabilização do ser humano.

Nossos antepassados tornavam suas horas mais divertidas através do jogo. Até porque isso foi muito antes do aparecimento do CD, da novela das oito e do cinema.

Este é um tema que deve estar sempre presente na pauta do professor. Através das atividades lúdicas pedagógicas, as pessoas, principalmente as crianças, desenvolvem o senso de organização, o espírito crítico e competitivo, o respeito mútuo, além de aprenderem e fixarem conteúdos com muito mais facilidade.

O exemplo a seguir mostra o ensino de verbos através de um jogo. O mesmo pode ser adaptado para qualquer matéria que você queira ensinar.

Experimente utilizá-lo, é muito fácil!

MATERIAL

Em cartões de cartolina, escreva uma frase pertinente ao conteúdo que quer ensinar. Em nosso exemplo, usamos verbos:

Eu nado na piscina.	1º pessoa, singular, presente.
Tu nadas no mar?	2º pessoa, singular, presente.
O relógio bate a hora certa.	3º pessoa, singular, presente.
Nós batemos na porta... toc ... toc ... toc ...	1º pessoa, plural, presente.
Vós partieis agora?	2º pessoa, plural, presente.
Eles partem de trem.	3º pessoa, plural, presente.
Eu nadei no mar.	1º pessoa, singular, passado.
Tu nadaste na piscina!	2º pessoa, singular, passado.
Papai vendeu o carro.	3º pessoa, singular, passado.
Nós vendemos maçãs na feira ontem.	1º pessoa, plural, passado.
Vós partistes o bolo?	2º pessoa, plural, passado.
Os jovens partiram o ovo de chocolate.	3º pessoa, plural, passado.
Amanhã, eu partirei para Roma.	1º pessoa, singular, futuro.
Tu partirás a torta?	2º pessoa, singular, futuro.
Ele nadará na piscina do clube.	3º pessoa, singular, futuro.
Nós nadaremos na competição.	1º pessoa, plural, futuro.
Vós vendereis a casa!	2º pessoa, plural, futuro.
Papai e mamãe venderão revistas numa loja.	3º pessoa, plural, futuro.

Note que cada frase corresponde a um tempo de verbo. O objetivo é, com as fichas viradas para baixo, achar o par correto: frase e tempo de verbo. Ou seja, o velho jogo de memória.

DICAS

1. Para que o jogo funcione melhor, divida a turma em grupos pequenos – quatro jogadores é o ideal.
2. Peça que todos anotem os pares de frases nos cadernos.
3. Explore as possibilidades do jogo. Por exemplo, no caso dos verbos, você ainda pode pedir para os alunos passarem as frases do singular para o plural, e vice-versa; para desenvolverem um texto a partir de uma das frases; e muito mais.

7ª PRÁTICA

Preciso pensar



Colega, já imaginou criar uma aula que cative a atenção da classe, onde o brincar e o aprender se misturem?

Parece uma utopia, mas só exige um pouco de imaginação.

Este jogo, por exemplo, pode ser aplicado a partir da terceira série, e destina-se a trabalhar ortografia, vocabulário e noções de frase e parágrafo, mas pode ser adaptado para qualquer matéria.

Antes da aula, providencie um quebra-cabeça para cada grupo de alunos. Quebra-cabeças são fáceis de serem confeccionados, só necessitam de gravuras de revistas (ou, modernamente, baixadas da Internet), cola e cartolina.

Cada quebra-cabeça deve conter a figura de cinco animais diferentes e seus respectivos nomes.

As gravuras de animais podem ser direcionadas para o estudo de ciências ou podem ser substituídas pelo mapa do bairro ou região em estudo, por exemplo. Também pode ser formado por operações matemáticas, por uma oração ou por uma música. O importante é apresentar o conteúdo de uma forma atrativa para o aluno.

O importante é que cada quebra-cabeça seja dividido em um número igual de partes.

COLOCANDO EM AÇÃO

Divida sua turma em grupos de até quatro jogadores e distribua um quebra-cabeça para cada grupo. Ganha um ponto o grupo que montar o quebra-cabeça primeiro. Aí começam as outras etapas, que envolvem o conteúdo a ser estudado. Em nosso exemplo, português:

1. Pedir aos alunos para copiarem o nome dos animais do quebra-cabeça em seus cadernos.
2. A seguir, eles escrevem com a letra inicial de cada animal um nome de pessoa e de objeto.
3. Após a correção, o grupo que primeiro realizar a tarefa corretamente ganha um ponto.

A partir daí, os alunos continuam em seus grupos, mas a tarefa é feita individualmente:

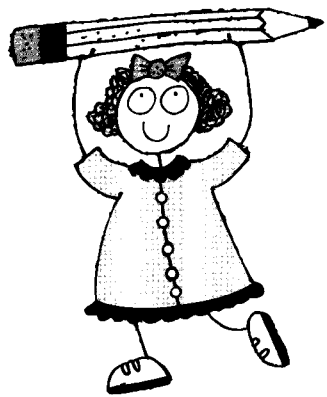
1. Peça que eles escrevam uma frase com cada trio de palavras (nome do animal, nome da pessoa e nome do objeto).
2. O professor recolhe as frases dos alunos, e escolhe três delas de acordo com critérios anunciados em classe. Criatividade, gramática, se a tarefa foi cumprida corretamente. *Ana vê uma aranha no armário*, por exemplo, é uma frase correta, mas menos criativa

que *Carlota dá um cavalo-de-pau com seu carro*. Mas essa segunda levanta dúvidas. Tecnicamente, o aluno usou a palavra "cavalo", mas em outro sentido. Cabe ao professor decidir se isso é válido ou não. Por via das dúvidas, evite utilizar animais cujos nomes tenham outro sentido. Burro e anta, por exemplo.

3. A seguir, cada aluno deve desenvolver cada uma das frases em um parágrafo.
4. O professor corrige, dá os pontos àqueles que realizaram a tarefa corretamente.

8ª PRÁTICA

Gosto de ler e escrever



Juntando um pouco de paciência e criatividade o professor pode criar atividades lúdicas, que atraem os alunos. E, o melhor de tudo: o aluno aprende com facilidade e o professor sente-se recompensado.

Pode-se até ensinar através de histórias em quadrinhos. Geralmente, a leitura de revistinhas (gibi, se você tem mais de 40 anos), faz parte dos hábitos de seus alunos.

Então, em vez de reclamar desse tipo de leitura, use-a em seu proveito para ensinar seus alunos a produzir melhores textos.

Comece colando uma história curta em uma cartolina ou papelão. Recorte os quadrinhos. Tenha uma história para cada grupo de alunos na sua escola.

A seguir, divida a turma em equipes de até quatro alunos, e distribua uma história recortada para cada grupo.

Cada grupo deve colocar sua história em uma seqüência lógica. Aquele que o fizer primeiro, corretamente, ganha um ponto.

Agora, é hora de escrever. Cada grupo deve produzir um texto inspirado na história formada. Apenas alguns parágrafos são suficientes para que o professor possa corrigi-los em sala rapidamente.

TEATRO

A parte final do exercício é uma rápida dramatização do texto produzido. Aproveite e faça uma análise do processo de decisão e criação de cada aluno, as lideranças que surgem, etc.

Cada grupo deve se apresentar na frente – dê notas para aqueles que primeiro conseguirem montar a dramatização, para os mais naturais, para os que não se desviaram muito do texto original, etc.

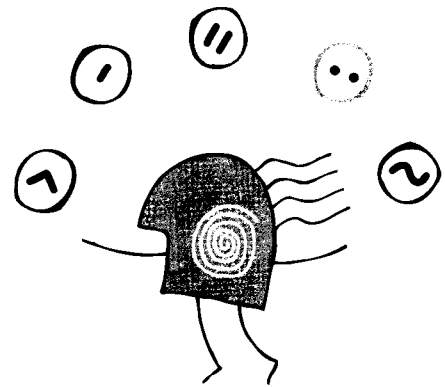
Tal exercício ajuda a desenvolver diversas habilidades:

1. atenção;
2. ortografia;
3. vocabulário;
4. seqüência lógica;
5. produção de texto;
6. expressão oral;
7. interpretação de texto.

A mesma técnica pode ser usada para ensinar operações matemáticas, hábitos de higiene, profissões, e quaisquer outros conteúdos onde a seqüência lógica se faça presente.

9ª PRÁTICA

Acentuação gráfica é fácil!



A acentuação gráfica é uma dificuldade que muitas pessoas têm desde criança. E crescem sem a tranqüilidade (tem trema) de pôr (leva circunflexo) suas idéias no papel. Imagine pedir para escreverem um texto para ser lido na ágora agora?

Você pode ajudar seus pequenos estudantes a se tornarem adultos seguros no que diz respeito à ortografia.

A atividade lúdica a seguir facilita a correta acentuação gráfica. Também desenvolve a ortografia e o vocabulário. Você pode realizar esse exercício a partir da terceira série.

PREPARAÇÃO

Procure em revistas, Internet ou clip-art ilustrações de objetos cujo nome levam acento e que apresentam alguma dificuldade para seus alunos. Algumas sugestões: bebê, árvore, ônibus, vovô, vovó, táxi, baú, armário, relógio, lápis, gaúcho, óculos, dominó.

Recorte as figuras e cole-as em cartolina. Você está pronto para começar.

ATIVIDADE

Divida a turma em pequenos grupos e exponha as fichas com as gravuras. Cada grupo

deve escrever o nome das figuras. Vence essa primeira etapa o grupo que primeiro realizar a tarefa corretamente. Espere que todos os grupos terminem de escrever e passe para o passo seguinte. Peça para representantes dos grupos escreverem as palavras no quadro-verde. A seguir, eles devem, em consenso, escolher dez dessas palavras para a próxima atividade.

Sublinhe as palavras escolhidas, e peça que os alunos desmanchem os grupos. A partir daí, o trabalho é individual.

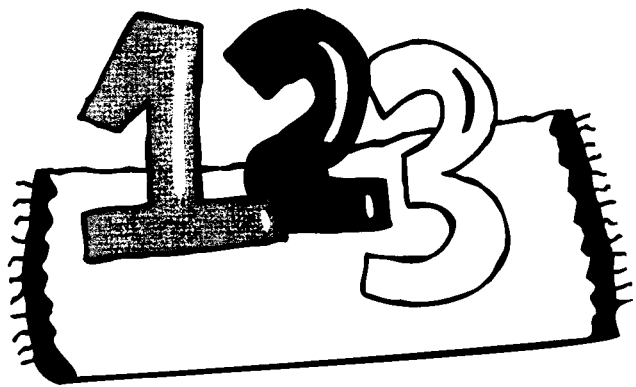
Os alunos devem criar uma frase com cada palavra escolhida. Corrija as frases. Assim que eles forem terminando de escrever, peça que cada um escolha três daquelas frases e desenvolva um parágrafo com elas.

Assim, o que começou como um simples exercício de ortografia acaba por fortalecer a ordenação de idéias e escrita em geral. Com acento e tudo.

Tal exercício também é perfeito para o ensino de línguas estrangeiras, cores e até geografia política. Depende de sua imaginação.

10ª PRÁTICA

Dados e operações matemáticas



No universo de seus alunos existem dezenas de brincadeiras feitas com dados. Que tal utilizá-los para ensinar conceitos de matemática?

Como num toque de mágica, o aluno vai se familiarizar com o mundo encantado dos números e das operações matemáticas. Quase sem perceber, o pequeno estudante começará a somar e subtrair com facilidade.

Vamos ao exercício.

MÃOS À OBRA

Antes de mais nada, você precisa de três dados. Eles podem ser encontrados em papelarias e lojas de brinquedos, e mesmo dentro daquela caixa de jogos empoeirada em cima do seu gurada-roupa. A seguir, escreva em um grande cartaz várias operações matemáticas: 4 + 12 = ; 20 – 11 = ; 4 + 5 + 3 = . Assegure-se que essas contas possam ser vistas por toda sua turma.

A REGRA DO JOGO

Após colar seu cartaz no quadro-verde, divida a turma em grupos de quatro alunos. Cada equipe deve ter um representante que irá jogar os dados.

Um representante de cada vez deve ir à mesa do professor e jogar os dados. Ele pode escolher quantos dados quer lançar: um, dois ou três.

Após lançar os dados, ele deve dizer o número obtido. Se lançar dois ou mais dados e somar as faces exibidas, corretamente, sua equipe ganha um ponto.

Assim que ouvirem o número, seus alunos devem procurar no seu cartaz as operações matemáticas que resultem no mesmo número. Quem localizar, corretamente, uma operação ganha um ponto para seu grupo.

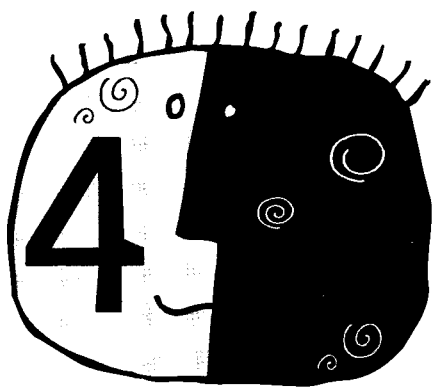
Siga o jogo até que todas as operações matemáticas do cartaz estiverem com resultados corretos.

DICAS

A sugestão pode ser usada para vários conteúdos de português, estudos sociais, ciências, religião e artes. Basta fazer as adaptações necessárias à sua realidade.

11ª PRÁTICA

Números e sílabas



Apresento uma técnica que, de forma descontraída e disciplinada, vai ajudar seus alunos a ampliar o vocabulário e a corrigir a ortografia. Ao mesmo tempo, o aluno está aprendendo a separar as sílabas.

E, mais importante do que isso, a elaboração de frases é um treinamento para colocar as idéias numa seqüência lógica, uma das habilidades que seus alunos mais vão usar no futuro.

Então, mãos à obra.

MATERIAL

Você vai precisar de uma cartolina, ou outro papel grande, que possa ser vista por sua sala inteira, além de um dado. Na cartolina, escreva várias sílabas: sa, da, co, vin, ca, di, te, mo, den, to, e outras que você queira. Cuide apenas para que, combinadas, elas formem muitas palavras.

Fixe o cartaz em um local que possa ser visto por todos.

O JOGO

Divida sua turma em grupos de quatro alunos. Cada grupo deve escolher um representante para atirar o dado.

Os grupos devem formar uma palavra com as sílabas do cartaz, de acordo com o número mostrado pelo dado. Por exemplo, se o dado mostrar o número dois, procura-se duas sílabas que formem uma palavra, como "ca" e "sa".

Cada grupo que encontrar uma palavra ganha um ponto. Se você quiser, pode dar dois pontos se alguém encontrar uma palavra com seis sílabas. Paralelogramo, por exemplo. Escreva as palavras já encontradas, para que elas não se repitam.

Uma vez que os grupos tenham encontrado sua palavra, inicie outra rodada. Conte os pontos e declare um grupo vencedor após determinado número de rodadas.

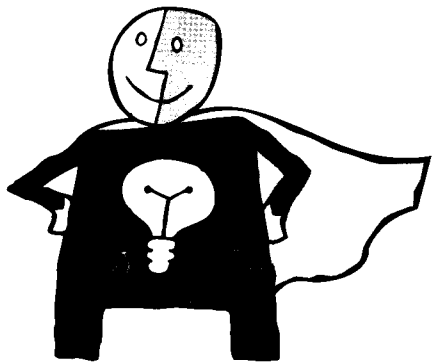
Você pode, a seguir, incluir uma segunda fase no jogo. Peça que seus alunos escolham dez palavras dentre as encontradas. Dessas dez, cada aluno individualmente escolhe uma e cria uma frase com ela.

Use a mesma técnica para lecionar:

- as capitais dos estados e dos países;
- operações matemáticas;
- palavras em inglês;
- registrar datas históricas.

12ª PRÁTICA

Dicas para você ser um professor mais criativo em sala de aula



Atualmente, a palavra "criatividade" tornou-se sinônimo de sucesso em qualquer atividade. Na alimentação, no vestuário, no lazer, na economia, no esporte. Tudo exige criatividade.

Em todas as atividades existem muitas opções para se realizar uma tarefa. Algumas formas são mais atraentes, outras menos. Algumas são válidas, outras nem tanto. Mas uma coisa é certa: é necessária muita criatividade para vencer os obstáculos da atualidade.

Se em tudo é necessário criatividade, imagine na sala de aula, onde os alunos possuem um mundo cheio de atrativos fora da escola.

O professor precisa ser amigo e conselheiro. São tantas turmas, tantos alunos, tantos pais, tantos problemas, tantas dificuldades que precisam ser atendidas pelo professor. Os conteúdos precisam ser desenvolvidos e trabalhados.

Todos e tudo exigindo do professor atenção, solução e crescimento.

Como conseguir tudo isso, se muitas vezes o professor possui somente sua capacidade, quadro-verde e muita vontade de fazer crescer os seus alunos?

DENTRO E FORA DA ESCOLA

O professor deve usar a criatividade para competir com os atrativos que estão ao alcance de seus alunos fora da escola. Use a sua criatividade e suas aulas serão mais atrativas. Em seus alunos, despertará o interesse pelo estudo. E você se sentirá recompensado e valorizado.

Ao substituir a pedagogia tradicional por atividades mais próximas da vivência diária dos alunos, o professor desperta maior interesse nos educandos pela aprendizagem.

Numa época em que as crianças e adolescentes têm sua atenção desviada para outras atividades, o professor precisa buscar alternativas atraentes para que os jovens sintam prazer em aprender.

Tome nota das seguintes dicas. Procure colocá-las em prática, fazendo as devidas adaptações, conforme a sua realidade:

- Use jogos educativos nas suas aulas.
- Desenvolva atividades lúdicas com seus alunos.
- Procure introduzir cada novo conteúdo de forma diferente.
- Mude a disposição das cadeiras e mesas na sala de aula.
- Faça os alunos participarem das aulas.
- Troque de ambiente e dê aula no pátio da escola, por exemplo.
- Explore cartazes, vídeos, filmes.
- Traga jornais e revistas para a sala de aula.
- Aproveite todo o ambiente escolar.
- Crie aulas diferentes e divertidas.

- Elabore situações problemas para os seus alunos resolverem.
- Busque auxílio nos meios de comunicação.
- Troque experiências com os colegas.
- Valorize as opiniões de seus alunos.
- Peça sugestões aos seus alunos quando for preparar suas aulas.
- Faça trabalhos em pequenos grupos ou grupos sucessivos.
- Solicite uma avaliação das suas aulas aos seus alunos.
- Incentive e estimule a aprendizagem dos seus alunos.
- Deixe transparecer que você acredita e valoriza o seu trabalho.

Como conseguir tudo isso? Usando a sua criatividade! Você é capaz!

Maria Luiza Kraemer possui vários livros publicados sobre ludicidade. Todos indicados para professores e contendo inúmeras sugestões de jogos e atividades lúdicas para serem trabalhadas em sala de aula.

A autora é professora e palestrante especialista em jogos e ludicidade em sala de aula para alunos dos cursos de magistério e licenciatura, e para professores em geral.

Gaúcha, natural de Novo Hamburgo, Maria Luiza é também colunista da revista Profissão Mestre e de sites educacionais. Oferece, em seus artigos, sugestões de atividades lúdicas e jogos educativos/pedagógicos para serem usados em sala de aula.

Como se não fosse pouco, é criadora de projetos de brinquedos e jogos educativos, pedagógicos e de lazer para várias empresas brasileiras.

Júlio Clebsch
Editor
Revista Profissão Mestre

F000178