



CAIXA DE BRINCAR

AUTORA: Leninha Lacerda



SUGESTÕES DIDÁTICAS

ANTES DE LER O LIVRO

1. Descobrimo a narrativa – uma conversa antes da leitura do livro

A leitura de um bom livro começa pelo reconhecimento dos elementos da capa. Explore com os alunos a ilustração e o título que compõem esse convite à literatura. Identifique com eles também o nome dos autores e a editora do livro. Depois, instigue a curiosidade sobre a história que será apresentada com algumas perguntas para que a turma entre no clima:

- O que a criança está fazendo? Quantos anos parece que ela tem?
- Você já brincou com caixas?
- Uma caixa pode ser transformada em que tipo de brinquedo?

2. Estimulando histórias com a surpresa da leitura

Ao que parece, pelo título e pela ilustração, o livro vai revelar várias brincadeiras que a criança cria a partir de um objeto simples e aparentemente sem graça: uma caixa.

Curiosamente, muitas crianças já passaram pela experiência de se encantarem por uma caixa de brinquedo e brincarem com ela como se fosse a parte mais especial do presente recebido...

O que acontece aqui? Qual a importância de um objeto como uma caixa na construção do universo da infância?

Objetos com ampla interpretação podem facilitar a imaginação. Uma caixa pode ser transformada em robô, carro, nave espacial, casa, castelo e mais o que a criança inventar. A partir de um objeto como esse, muitas histórias podem ser criadas.

Comece a leitura perguntando aos alunos se eles já brincaram com caixas, pedaços de madeira ou tecidos, pedrinhas, fios de lã. Pergunte também se eles acham que algo semelhante aconteceu com a criança deste livro. Será que alguma brincadeira mencionada por eles aparecerá na história?

DEPOIS DE LER O LIVRO

1. Recontar a história – a valorização da capacidade da criança em recriar contando o que se passou

Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento da BNCC:

- (EI02EF03) Demonstrar interesse e atenção ao ouvir a leitura de histórias e outros textos, diferenciando escrita de ilustrações, e acompanhando, com orientação do adulto-leitor, a direção da leitura (de cima para baixo, da esquerda para a direita).

- (EI01EF04) Reconhecer elementos das ilustrações de histórias, apontando-os, a pedido do adulto-leitor.
- (EI02EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.
- (EI03EF05) Recontar histórias ouvidas para produção de reconto escrito, tendo o professor como escriba.

A história começa com a pergunta da bebê “Posso ficar com a caixa?”. Depois disso, a brincadeira começa e várias caixas, de diversos tamanhos e cores, aparecem tomando formas inusitadas.

Será que os alunos conseguem lembrar algumas das brincadeiras da bebê e seu gatinho com as caixas durante esta história?

Será que eles conseguem recontar o que se passou sem espiar o livro?

Sem importar a ordem exata dos acontecimentos, estimule a turma a recontar a história. Deixe que eles se sintam livres para lembrar e inventar algumas partes.

Ajude com perguntas e dicas, mas reforce que eles estão indo muito bem, inclusive na inserção de novas partes.

Em seguida, retome o texto. Releia a história mostrando as imagens, página a página.

Depois converse com a turma comparando o que está no livro com o que eles contaram.

2. Muito grande como um elefante – instigar novas imagens a partir da construção do texto

Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento da BNCC:

- (EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão.
- (EI03EO04) Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos.
- (EI02EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.

- (EI03ET01) Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades.

Uma história é um jogo de palavras que vai crescendo e se desenvolvendo até chegar ao desfecho. Ler também instiga o leitor a imaginar o que ele faria naquele jogo de palavras e quais seriam suas escolhas para conduzir a história.

Em *Caixa de brincar*, a primeira percepção da personagem com relação às caixas é quanto ao tamanho.

Tem caixa que é muuuuito grande...

Cabe até um elefante!

Tem caixa pequenininha...

Só cabe a minha mãozinha.

Que tal desafiar a turma a imaginar uma caixa bem grande e outra bem pequenininha em que várias coisas grandes ou pequenas poderão ser guardadas?

Utilize como disparador da criatividade as perguntas: O que cabe na caixa grande? O que cabe na caixa pequenininha?

Respeite a espontaneidade das crianças; deixe que elas respondam livremente sem se importar com uma lógica ou uma ordem. Objetos, bichos, coisas que existem ou coisas inventadas, tudo é permitido colocar nas caixas imaginárias.

Se quiser aumentar a emoção do momento, anote as respostas dividindo a lousa em duas partes: uma para a caixa grande e a outra para a caixa pequena.

Em seguida, ofereça para cada aluno duas folhas de desenho: uma folha, com tamanho A4, será a caixa grande, e a outra folha, que pode ser uma parte de folha A4 dividida em quatro partes iguais (isso renderá para quatro alunos), será a caixa pequena. Junte o material de desenho disponível na sala para a atividade: giz de cera, lápis de cor, tinta, canetinha.

Convide a turma a desenhar, em cada uma de suas caixas, algo que caiba ali, perfeitamente. Cada criança poderá desenhar uma coisa para cada caixa.

Depois junte todos os desenhos numa linda exposição que poderá ser montada em duas paredes:

de um lado “as caixas grandes, onde cabem até os elefantes”; e de outro lado “as caixinhas pequeninhas, onde cabem sementes e formigas”.

3. Brincadeira é coisa séria – despertar a consciência durante o processo de aprendizagem

Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento da BNCC:

- (EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.
- (EI02EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.
- (EI03ET01) Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades.

Em *Caixa de brincar*, a brincadeira com as caixas mostra outra possibilidade valiosa da ludicidade na formação do pensamento: reconstruir, transformar a utilização de materiais que seguiriam para descarte, pensar o que é bem de consumo e o que gera lixo.

As crianças podem ser pequenas para discussões mais profundas sobre consumo e meio ambiente, mas já estão atentas para receberem estímulos que as ajude a pensar com o máximo aproveitamento de seus recursos materiais e intelectuais. Essa tarefa é um aprendizado constante que seguirá até a vida adulta, mas é essencial que principie nos primeiros contatos com a formulação do pensamento criativo, crítico e construtivo.

Uma caixa pode virar uma casinha de bonecos, ou uma caminha para um bicho de pelúcia, ou uma máscara para fantasia etc. Então, mãos à obra! Faça uma campanha para que caixas sejam enviadas para a escola. Caixas de diversos tamanhos. Também peça que as famílias colaborem com a doação de fios de lã, tampinhas, botões, descartes de materiais eletrônicos não perigosos, como teclados, mouses, fones etc.

Com tanto material reutilizável, junte os alunos para brincar de Oficina de Fazer Brinquedo com Caixa. Será preciso tesoura, cola branca e até cola quente, mas essa parte precisa da ajuda de um adulto, é claro!

Os brinquedos que surgirem poderão ser levados para casa com seus inventores. Talvez seja legal adicionar uma cartinha para a família, contando um pouco sobre como começou essa brincadeira, lá na leitura do livro. Aproveite para valorizar que a família pode criar sua própria Oficina de Brinquedos, em casa.

4. Papai, mamãe, avô, avó... e você, brincava de quê?

Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento da BNCC:

- (EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão.
- (EI02EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.
- (EI03ET06) Relatar fatos importantes sobre seu nascimento e desenvolvimento, a história dos seus familiares e da sua comunidade..

Em *Caixa de brincar* descobrimos que as crianças inventam muitas utilidades para um objeto simples: caixas se transformam em robôs, gravetos de madeira são ótimas varinhas mágicas, pedrinhas para construir desenhos no chão, folhas e flores viram uma linda coroa de rei ou de rainha.

Além disso, o livro também nos mostra que a brincadeira ajuda a criar uma história que fica na memória da criança. As memórias de infância são muito preciosas para compreendermos os hábitos de cada família e a cultura do lugar onde vivem.

Será que os alunos sabem quais outros objetos que viraram brincadeiras com pessoas de suas famílias?

Um dos maiores desafios de instigar as crianças para leitura é justamente envolver suas famílias. Então, aproveite a oportunidade e recupere as memórias de infância dos familiares da turma!

Prepare uma folha de desenho para o aluno levar para casa. Anote na folha que a família pode desenhar com sua criança os brinquedos que eles brincavam quando eram pequenos.

Será que alguém fez bola de meia? Será que teve boneca de espiga de milho ou de pano?

Peça que os pais escrevam o nome dos brinquedos desenhados por eles.

Em sala de aula, faça uma roda e deixe que as crianças mostrem os desenhos contando o que descobriram com seus pais.

Num segundo momento, tente montar um tex-

to com as memórias reunidas, juntando os desenhos que foram trazidos. Pronto, texto e desenhos grampeados com uma linda capa formam um novo livro: *O livro de brincadeiras das famílias*. Ponha este livro para circular entre os alunos, cada dia em uma casa. Valorizando a experiência com a leitura, envie junto o livro *Caixa de brincar*.