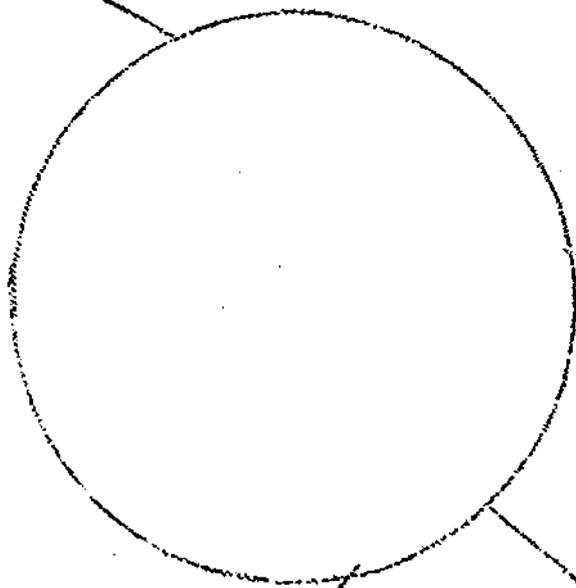


PARQUE

E

CENTRO



NOV - DEZ. 71



P A R Q U E & C E N T R O

P U B L I C A Ç Ã O

DO

DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO E RECREIO

Responsável: Nora Lúcia Moreira

ANO IV

NOVEMBRO E DEZEMBRO

1972

I N D I C E

Desenvolvimento do Sentido Rítmico ..... (iniciação musical)	1
Uma Escola Feita só Para Gênios .....	8
Um pouco Mais sôbre Criatividade .....	11
Recreação Infantil .....	13
Acidente .....	30
A Vendinha .....	36
Aniversariantes .....	37
Palavras da Dirigente do P.I. 12 - Bertna C. Faria A Direto ra de ED. ....	38
Visitando Campinas .....	39

-o-o-o-o-

-o-o-



DESENVOLVIMENTO DO SENTIDO RÍTMICO  
INICIAÇÃO MUSICAL

Walkyria Passos Claro

Nêste artigo falaremos sôbre o desenvolvimento do sentido rítmico. Ele será desenvolvido através de movimentos rítmicos que a criança fará influenciada pelo ritmo das canções, das rodas e dos brinquedos cantados e sugeridos pela letra dessas canções. São aproveitadas também estórias que são dramatizadas pelas crianças, onde entram movimentos rítmicos.

Para esta movimentação é necessário que a criança tenha um bom desenvolvimento motor. Esse desenvolvimento, embora deva ser trabalhado em outras áreas como exemplo, na de educação física, encontra em iniciação musical uma motivação muito grande através da música.

Uma criança que apresente déficit motor, pode estar com atraso no seu desenvolvimento físico, simplesmente com problemas emocionais, com déficit mental ou mesmo outros problemas. O professor de iniciação musical terá um papel importante observando e encaminhando para a orientadora pedagógica ou mesmo psicológica as crianças que estiverem nesta situação, a fim de que tenham um bom atendimento.

Não há ritmo sem atenção e muitas vezes a falta de relaxamento muscular impede a criança de usar seu corpo convenientemente pois se acha travado por tensões musculares. Assim a parte de desenvolvimento rítmico está praticamente ligada ao desenvolvimento de atenção e do relaxamento muscular.

Iremos apresentar alguns exercícios abrangendo diversas faixas de idade. Esses exercícios não serão dados no mesmo dia mas gradativamente. Se a aula fôr para crianças de sete ou mais anos de idade, porém que nunca tiveram iniciação musical, a professora poderá começar pelos exercícios para crianças menores e ir dando os outros pro-

gressivamente, porque não importa tanto a idade quanto o grau de desenvolvimento motor da criança e os objetivos que se têm a atingir.

Para crianças de três a quatro anos, no primeiro dia de aula, após conversar com as crianças, perguntamos se gostam de bater palmas e convidamo-las a fazê-lo, falando os nomes dos coleguinhas. Além do desenvolvimento do sentido rítmico, êste exercício tem por objetivo criar um espírito social nas crianças, levando-as a conhecer os seus colegas inicialmente através dos seus nomes.

É interessante o comportamento delas. Sempre a dona do nome que está sendo palmoteado se retrai, sem tomar parte, só voltando a fazê-lo quando o grupo passa para o nome seguinte. Quando se dá o contrário, já podemos ter alguns dados indicativos de que esta criança é extrovertida. Costumamos comparar os nomes com o mesmo número de sílabas e mesma acentuação para que elas sintam o ritmo das palavras, por exemplo: DO-RA, PE-DRO, RO-SA, e chamamos a atenção para os nomes mais difíceis, pedindo um maior esforço, por exemplo: PÁ-TRÍ-CI-A, RO - CÉ-RI - O, etc.

Para crianças de três a sete anos, um exercício de relaxamento, para melhorar o palmoteio: costumamos dizer que nossas mãos estão molhadas e que vamos sacudí-las até secarem. Olhamos para suas mãozinhas e dizemos que todos estão com as mãos molhadas; perguntamos se não querem secá-las junto conosco. Prevenimos que iremos bater uma palma no meio do nosso movimento de sacudidelas dos braços. Esse movimento é feito para a frente, relaxando ombros, cotovelo, pulso e mãos. Pedimos também que sentem-se direitinho, firmando os pés no chão e com o corpo bem sentado e as costas bem firmes. Ao balançar os braços vamos dizendo: molinho, molinho e quando dizemos Já, o próximo movimento é uma palma. A seguir continuamos balançando os braços, sempre falando molinho, no ritmo do movimento dos braços. Ao comando de Já, agora serão 2 palmas, contando um, dois no mesmo ritmo anterior. Vamos conversando com as crianças, dizendo que o chão está ficando todo molhado com tanta água

que estamos jogando e procuramos reparar se todos estão relaxando tôdas as articulações. Novamente outro comando: Já. Aí serão três palmas. As palmas vão sendo aumentadas e sempre contadas, É impressionante como se consegue uma firmeza rítmica com êste exercício. Praticamente apenas a primeira palma, da primeira vez, sai desencontrada. Vamos alternando movimentos de sacudidelas com palmas até chegarmos a dez palmas.

O exercício seguinte é também para desenvolver a atenção, a coordenação motora e o ritmo e pode ser dado à criança de quatro a sete anos. Desta vez será com uma pequena música. Para os menores será um andamento bem lento e a gesticulação da professôra bem evidente.

Tique taque, tique taque  
faz o relóginho  
tique taque tique taque  
sem parar.

Handwritten musical notation for the exercise. The first staff contains the lyrics: "Ti-que ta-que ti-que ta-que faz o re-lo-gi-nho". The second staff contains the lyrics: "ti-que ta-que ti-que ta-que sem pa-rar." The music is written in a simple, rhythmic style with quarter notes and rests.

Sentados, iremos bater as duas mãos juntas nas coxas, nas sílabas tônicas quando cantarmos; tique taque tique taque. Ao cantarmos "faz o relóginho" levantaremos as duas mãos num gesto bem evidente, para que elas percebam que nessa parte não devem bater. Novamente as duas mãos juntas batem nas coxas no tique taque e ficam paradas na última frase. Cantaremos novamente a música, batendo apenas a mão direita nas mesmas sílabas e mostrando bem a esquerda que está sem bater. A música será cantada novamente desta vez batendo a mão esquerda. A seguir, cantaremos batendo as duas mãos alternadamente, ainda nas sílabas tônicas. Finalmente vamos bater da seguinte maneira: mão direita no TI, mão esquerda no QUE, uma mão na outra no TA e seguramos as duas mãos no UQE. Chamamos a atenção para que as duas frases "faz o relóginho" e "sem parar" seja com as mãos no ar sem bater.

Outro exercício para atenção, ritmo e controle é a brincadeira

deira em espelho. De pé em frente às crianças perguntamos o que acontece no espelho quando levanto a mão. Em geral elas respondem que "o espelho também levanta" (a criança comumente usa essa expressão para dizer que a mão também se levanta no espelho). Então convidamo-las a serem o nosso espelho. Vamos batendo quatro palmas, contando um, dois três quatro; mudando o movimento para quatro batidas na cabeça; novamente quatro palmas, seguidas de um movimento diferente. Sempre as quatro palmas vão sendo alternadas com outros movimentos; quatro apertões no nariz, quatro puxadas de orelhas, quatro batidas na barriga, quatro apertões no cotovelo, quatro batidas de pé no chão, etc. A finalidade da movimentação é a concentração da atenção, pois sem atenção não há ritmo. Elas dispersam a atenção na hora das palmas, mas são levadas a se concentrarem no próximo movimento. No final alternamos as quatro palmas com períodos de silêncio. Para crianças de três a quatro anos este exercício é dado aumentando o número de palmas e de movimentos, porém sempre múltiplo de quatro, e sempre contando um, dois, três, quatro. Vamos contando quatro quantas vezes for necessário para que elas façam o movimento certo. Aí mudamos para o movimento seguinte. Para os maiores, conforme eles dominam as mudanças de movimento em quatro contagens, passamos a contar três e mesmo dois e assim este exercício já serve como exercício de reação.

Agora uma estória dramatizada. Todos sentados. Então um convite será feito. Vamos passear? Aceito o convite, começa o passeio imaginário. Vamos fazer o barulho dos passos, batendo as mãos nas coxas e contando um, dois. Deparamos com uma árvore. Vamos subir?. Aí cantamos a escala DO-DO-RE-MI-SOL-LA-SI-DO, elevando as mãos como se fossem degraus. Lá em cima da árvore espiamos o horizonte. Vemos um campo, um rio, outro campo, outro rio, um matinho meio alto e finalmente uma gruta. Vamos até lá? descemos da árvore. DO-SI-LA-SOL-FÁ-MI-RÉ-DO, sempre descendo as mãos na escadinha imaginária. Vamos fazendo o barulho das mãos, sempre contando um, dois. Ao encontrarmos o primeiro rio, vemos que não há barco nem ponte; deveremos nadar. A movimentação passa a imitar uma pessoa nadando. Novamente o barulho de passos. Chegamos ao outro rio, aí já

encontramos um barco. Vamos remar. Imitamos o movimento de remos, sempre contando. Chegamos ao matinho meio alto, aí a movimentação passa a ser como se afastássemos o mato e passamos a imitar o barulho do mato em vez de contar. Enfim chegamos à gruta. Vamos entrar? Está tão escuro!

Ah! uma coisinha!

É peludinha!

Ah! tem dois grandes olhos!

Tem duas orelhas!

E um focinhó!

Vamos acender um fósforo? Schi!

Um urso?!

Vamos voltar!

Todos os movimentos serão feitos em ordem invertida e mais rápidos. Esta estória faz um sucesso absoluto; êles passam o ano inteiro pedindo a repetição e nunca se cansam. Depende da fantasia da professora aproveitar o passeio para introduzir situações que as crianças mesmo sugerem: parar para tomar um lanche, para trocar de roupa, para nadar, para fazer um descanso, etc.

Agora um exercício de atenção, coordenação motora, ritmo, para crianças de sete a nove anos. Dividimos a classe em dois grupos e dizemos que vamos ver qual o grupo que faz mais pontos. Todos permanecem sentados em suas cadeirinhas e irão imitar a professora, fazendo os mesmos movimentos, sendo que ela também está sentada. Esta começa batendo as duas mãos juntas nas coxas: Acrescenta o bater dos dois pés alternados; direito, esquerdo, direito, esquerdo. Vai mudando os movimentos das mãos que passam a bater alternadas. Para os movimentos dos pés. Retoma o movimento dos pés e para o das mãos. O grupo que primeiro acertar o movimento ganha um ponto e o brinquedo continua. É preciso porém, que todos os elementos do grupo estejam batendo certo. O interessante é que as crianças não devem despregar os olhos da professora pois podem perder a próxima mudança de movimento; mas, como desejam controlar o outro grupo, devem fazer um grande esforço para se concentrar. Este exercício requer coordenação motora pois é muito difícil desencontrar o movimento dos pés e mãos.

Outro exercício, com uma pequena música. Vamos imitar um

trem; mas como a música começa com o Dem De Lem do sino do trem, primeiramente vamos distribuir sinos imaginários para que todos toquem.

DEM DE LEM do Livro "Canta Marãe"

Dem de lem dem de lem  
 Tchú tchú tchú tchú  
 tchú tchú tchú tchú  
 Dem de lem  
 tchú tchú tchú tchú tchú  
 Puff Puff puff puff  
 Vamos todos viajar  
 Puff puff puff puff  
 Mais depressa viajar  
 tchú tchú tchú tchú tchú tchú tchú tchú etc.

The musical score is written on four staves. The first staff is in 4/4 time and contains the lyrics: "Dem de lem dem de lem tchu tchu tchu tchu tchu tchu tchu". The second staff continues with "dem de lem tchu, tchu tchu, tchu, tchu." and includes the instruction "Puff Puff". The third staff has "puff puff Va-mos to-dos xi-a-jar puff puff". The fourth staff has "puff puff mais de-pressa xi-a-jar tchu (simile)".

Aqui a pianista encomprida quanto quiser e vai atrazando até parar.

Todos segurando o sino com a mão direita, engatem o trem com a mão esquerda no ombro do coleguinha.

Ao cantar Dem De Lem, no primeiro e segundo compasso, sacodem o braço no ritmo da música, balançando os sinos. Ao cantar / tchú tchú no terceiro e quarto compasso, o trem põe-se a andar. Repete-se o Dem De Lem com a mesma movimentação. Ao cantar puff puff do nono ao décimo sexto compasso, marcham devagar com um andar pesado porém daí em diante dão pequenos passinhos e no quádruplo da velocidade anterior, pois para um puff correspondem quatro tchú. A pianista irá encompridando a música quanto quiser e a professora que está fazendo o papel de máquina das creve um caminho sinuoso pela sala. Ao terminar a viagem, imitam o apito e o barulho do trem soltando o vapor. Outro trem, outra música.



## Vamos viajar, do livro "Canta Mamãe)

Tchú tchú tchú tchú  
tchú tchú tchú tchú  
Vamos viajar...  
tchú tchú tchú tchú  
tchú tchú tchú tchú  
Viajar de trem.

Tchu, tchu, tchu, tchu tchu, tchu, tchu, tchu Va - mos vi - a -  
jar tchu tchu, tchu, tchu, tchu, tchu, tchu, tchu, vi - a - jar de  
trem tchu tchu, tchu, tchu, tchu, tchu, tchu, tchu, va - mos vi - a -  
jar tchu tchu, tchu, tchu, tchu, tchu, tchu, tchu, vi - a - jar de trem.

Começamos cantando e marchando num movimento normal de marcha. Comentamos que o trem está subindo o morro e está muito pesado, por isso irá mais devagar. O piano atrasa o andamento e as crianças o acompanham. Acabamos de subir o morro; podemos retonar o andamento anterior. Porém, de repente, notamos que a ponte lá longe quebrou. Que irá acontecer? Como iremos atravessar o rio? O piano pára bruscamente e se as crianças não pararem logo (o que sempre acontece) dizemos que o trem caiu no rio. Puxamos o trem fora. Agora está todo molhado. E então? Enxugamos o trem. Tudo pronto? Vamos embora. O piano continua um pouco mais depressa pois estamos atrasados, devemos recuperar o tempo perdido.

Cuidado! tem boi na linha!

O piano pára bruscamente outra vez. Mas o trem não parou. Matou o boi! Vamos fazer um churrasco. Vamos comer, todos estão com fome! Ih! está todo mundo com a boca suja! Vamos limpá-la. Agora vamos embora e bem depressa pois devemos chegar a S. Paulo ainda hoje. O piano passa a um andamento bem rápido, depois vai, atrasando e finalmente pára. Acabou o passeio. É interessante que o movimento do trem na sala seja e/ bastante curvas o que torna o brinquedo mais divertido. A música será repetida enquanto durar a dramatização.

Estes dois brinquedos podem ser dados a crianças de três a nove anos. Naturalmente com os menores será menos perfeito mais atinge as finalidades que são: movimentação corporal em diversos andamentos e reação. Assim como vêm, com brincadeiras, estamos desenvolvendo a atenção, a coordenação motora e o ritmo.

#### da EDUCAÇÃO ATUALIZADA

-O-O-O-O-  
-Q-O-

#### UMA ESCOLA FEITA SÓ PARA GÊNIOS

Um menino muito inteligente pode ser um menino mal aproveitado não mãos de mestre pouco habilidoso. Ele se revolta por ser incompreendido, e vira um transviado.

Se seu filho é irrequieto, malcriado, desobediente e no Colégio é considerado pela professora como mau aluno, não se atormente. Para a pedagoga Maria Regina Ramos de Andrade, ele pode ser um gênio, tão genial, a ponto de ser considerado pelos seus professores como um "menino perdido".

Maria Regina acha que os super-dotados são ignorados pela grande maioria dos professores primários nos Grupos Escolares e por isso não têm tido o tratamento que merecem, como os menos dotados ou retardados. Daí a importância do Grupo Escolar Humaitá, a ser inaugurado no bairro Bela Vista, destinado aos mini-gênios.

— Assim como existem crianças retardadas, débeis mentais ou excepcionais para menos — diz a pedagoga — existem crianças super-dotadas ou excepcionais para mais, independentemente das atividades dos pais que podem ser ricos ou pobres. Para as primeiras, volta-se o sentimento humanitário das comunidades e atualmente a rede de escolas do APAE — Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais — está em franca expansão em nossa cidade. As experiências que se tem feito no mundo são bem avançadas e já pode-se dizer que elas também são recuperáveis.

## Marginalização

As crianças excepcionais para menos, são reconhecidas quase que a primeira vista e constituem uma camada social à parte. Nos grupos escolares existem, quando é possível, professoras especializadas para estes meninos abaixo da média intelectual das outras.

As crianças super-dotadas, no entanto, não tem nada de especial para si além da marginalização a que está destinada porque foge à média. Os pais e os especialistas, às vezes se contentam em "admirar" a marginalização do super-dotado. Porque aprendem muitas vezes mais rapidamente do que as crianças "normais" constituem-se muitas vezes em problemas de disciplina e passam de Escola em Escola, diz Maria Regina.

— Para desespero dos pais e dos mestres, o menino se transforma de repente num "monstrinho" super inteligente e rebelde. Sua atividade é maior, já que percebe e sintetiza o mundo e as pessoas muito rapidamente para a sua idade.

Os problemas apresentados por essas crianças são muito maiores do que os criados por deficientes mentais que na maioria das vezes não percebem a situação à parte. Desta forma a criança é mal aproveitada, mal orientada, recebida com estranheza entre os de sua idade e os adultos ficando "diferente" sem saber o "porquê".

## Descoberta do gênio

Os testes de inteligência e personalidade são os caminhos acessíveis para se reconhecer o gênio. Muitas vezes os pais pensam que se trata de um super-dotado e não é mais do que um tipo desajustado emocionalmente ou mesmo desequilibrado. Qualquer psicólogo ou Instituto de Psicologia tem hoje os tipos de testes para descobrir o gênio.

Procura-se saber alguma coisa sobre o seu interesse. A criança deve ser encaminhada para a atividade que gosta pois, a simples satisfação de um desejo, equilibra sua necessidade de realização.

— Conheci uma menina que aprendeu a falar muito tardiamente, diz Maria Regina. Ela não se juntava aos amiguinhos com facili-



dade. Pensou-se que ela fosse um caso complicado. Depois, mostrou desejo de aprender inglês. Foi para um curso e hoje fala inglês. Aprendeu a tocar violão, piano. Tudo isso, ao lado da Escola, onde é tratada como uma menina normal. Mas isso aconteceu porque seus pais tinham dinheiro para pagar essas atividades fora do colégio, o que nem sempre acontece com os gênios pobres, que por falta de ajuda, acabam tendo de trabalhar para ajudar a família ou acabam desistindo de estudar.

### Destino dos gênios

Tem-se falado muito em exportação de gênios dos países subdesenvolvidos para os desenvolvidos e no nosso caso o governo tenta convencê-los a voltarem para o país. Maria Regina diz que o número de gênios que se perdem nos bancos das escolas primárias do país é bem maior do dos que saem para o estrangeiro.

— Os gênios surgem em tôdas as camadas sociais, nas mais diversas condições econômicas e não fosse a perspicácia de algumas professoras mais bem dotadas e instruídas, todos os nossos meninos superdotados estariam sendo tratados como "casos perdidos". A iniciativa da Prefeitura de criar na Bela Vista um Grupo Escolar para gênios só pode ser louvável pois está colaborando para o país ter pessoas mais capazes de fazê-lo empenhar-se no processo de desenvolvimento.

(publicado na Fôlha da Tarde)

da ESPORTE E EDUCAÇÃO

-O-O-O-O-

..O-O..

-O-

Enquanto Osborn, como arauto de magnífica idéia, tratava de concen-  
trar a atenção de todos para o poder da imaginação humana, mostrando como perdemos ou  
malbaratamos o maior de nossos potenciais, e desenvolvia métodos práticos para, em cer-  
tos terrenos pelo menos, estimular o poder criador, outros começaram a penetrar o sen-  
tido e o valor dessa criatividade, visando à sua precisa caracterização e à seleção,  
nas escolas, das vocações mais adequadas aos diversos tipos de aplicação de nossos re-  
cursos de imaginação.

Insistimos agora, mais uma vez, no grande cabedal de sugestões que  
nos traz a psicanálise, tanto pelo freudismo puro quanto pelo neofreudismo, mas salien-  
tamos que talvez mais importante ainda que qualquer explicação dê-se gênero, ou que  
a criatividade aparece como simples meio de aliviar tensões, voltando assim a pessoa  
ao estado de equilíbrio, são as concepções de Schachtel e de Rogers que vêm na cria-  
tividade, além daquela possível redução de tensão, um fim em si mesma. A pessoa busca  
não apenas o repouso do equilíbrio, mas também a atividade. Em face da tensão, não pro-  
cura apenas evitá-la, mas corteja-a, como diz Kneller.

#### ATIVIDADE

A pessoa humana procura naturalmente investigar, explorar, descobrir,  
penetrar o desconhecido, assim como dominar o estranho e novo. É da observação de to-  
dos, e salientada por Schachtel, a tendência que toda criança revela para descobrir e  
explorar - a boneca estripada, o automóvelzinho desmontado para ver o que há por den-  
tro! Temos dito muitas vezes, e Schachtel mostra a mesma convicção, que os pais, os  
mestres e a sociedade em geral, muitas vezes, abafam ou matam essa tendência para a  
descoberta. Por isso mesmo há autores de grande valor que falam do processo educacio-  
nal como de um túnel. E Rilke escreveu, carta feita, que a educação, como perdurou  
por muito tempo e ainda resiste em muitos lugares, é uma sabotagem da inteligência.

#### CRIANÇA E MEIO

White declara que o motivo condutor do desenvolvimento infantil não  
é a simples satisfação de impulsos, mas uma interação efetiva com o meio. É a motiva-  
ção de competência, como ele diz, afirmando que uma criança realmente satisfeita não  
fica em repouso, porém já mostra mesmo no primeiro ano de vida uma tendência para ex-  
perimentar e explorar. Não é difícil observá-la, especialmente no brinquedo.

Schachtel vê na criatividade essencialmente uma abertura da inteli-  
gência à experiência. Rogers acrescenta que a criatividade envolve auto-realização con-  
seguida pela satisfação de sua necessidade de desempenhar plenamente todas as suas po-  
tencialidades. Ele define a criatividade como tendência para exprimir e ativar todas  
as capacidades do organismo, na medida em que essa atividade eleva o organismo ou o  
próprio eu.

#### O LÔBO SOLITÁRIO

Trata-se de Arthur Koestler, inteligência privilegiada e criadora, nos

tem de educação superior no campo da ciência e da filosofia, que depois passou para a literatura, boa parte da qual impregnada de política, e afinal se foi concentrando magnificamente na observação do processo criador.

Leu uma grande variedade de autores que escreveram sobre o ato da criação intelectual e já há muitos anos foi abordando discretamente tal assunto em certos ensaios, como por exemplo em "Insight and Outlook". Abalançou-se depois a uma obra de maior fôlego, como os "sonâmbulos", traduzido pela Ibrasa em nossa língua, obra que se pode dizer capital tanto na história da ciência quanto na filosofia da criatividade. Finalmente chegou ao seu discutido "The Act of Creation", em que desenvolve plenamente a sua concepção da criatividade. Para ela mobilizou recursos da filosofia, da genética, da neurologia, da psicologia e muitas outras ciências, além da enorme bagagem que já trazia das anteriores abordagens. Todos os processos criativos, para ele, têm um mesmo padrão comum.

### BISSOCIAÇÃO

A esse padrão chama bissociação, que significa a conexão de planos de experiência ou sistemas de referência anteriores. Quando em processo de criação, o homem pensa simultaneamente em mais de um plano de experiência, ao contrário do que faz quando pensa rotineiramente. Neste último caso ele segue pura e simplesmente os caminhos trilhados do passado.

A atividade criadora pressupõe uma estrutura de hábitos já organizada. Mas essa estrutura não é rígida; pelo contrário, deixa lugar para inovação. Existe uma "matriz" de pensamento ou complemento, governada por uma série de regras (o código) aprendidas ou inatas. Mas essa matriz também pode reagir seletivamente diante das circunstâncias, possuindo flexibilidade.

Os hábitos, que formam ou constroem a matriz, são sem dúvida indispensáveis para a estabilidade e a ordem do comportamento e do pensamento. O perigo, entretanto, é quando a flexibilidade falta ou é de alguma forma embotada, porque os hábitos têm uma tendência muito grande para automatizar-se reduzindo cada pessoa a uma espécie de bonaco de corda. A corda é claro, são os condicionamentos sofridos. Mas o ato da criação realiza o grande milagre de, pela reunião de dimensões de experiência antes não relacionadas, permitir que cada qual atinja um nível mais alto de evolução mental. É um ato de libertação, esse ato de criação. Nêle, para repetir Koestler, oujas palavras temos seguido mais qu renos, há a derrota do hábito pela originalidade.

### HUMOR,, ARTE, CIÊNCIA

Quando se dá a interação de duas matrizes de percepção ou raciocínio, podem ocorrer três hipóteses: numa, há colisão, de que resulta o riso; noutra, há uma fusão, que origina uma nova síntese; na terceira o que ocorre é uma confrontação, de que decorre a experiência estética. Aí está a base do ato criador, no terreno do humor, da ciência e da arte.



# RECREAÇÃO INFANTIL

Prof.<sup>ª</sup> Aracy Rodrigues

Sessões de jogos para crianças de 5 a 6 anos.

## 1º PIANO

Local — Área livre.

Duração — 15 a 20 minutos.

I - Aquecimento: Ativação rítmica - Roda cantada.  
"Pombinha Rolinha"

II - Jogos:

a) Ativo - Começou a chover.

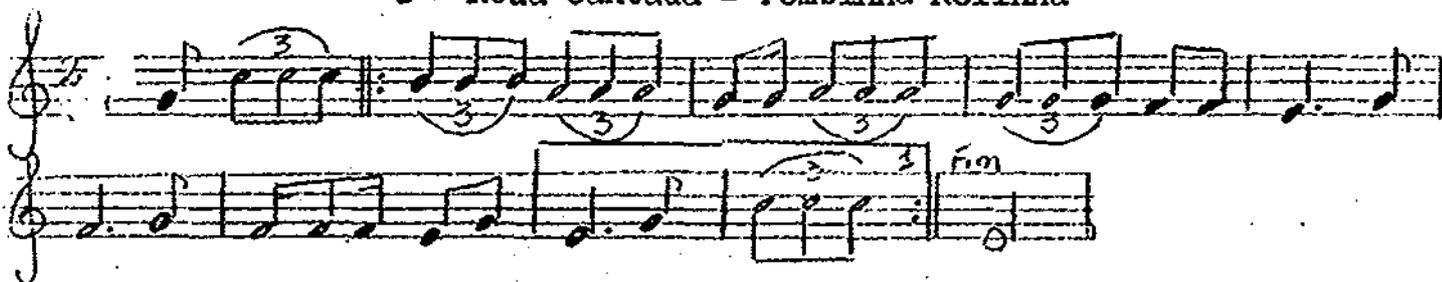
b) Moderado - Bola em zig-zag.

c) Calmante - Quem foi raptado.

III - Exercícios mímicos de ordem.

### Descrição dos jogos:

I - Roda cantada - Pombinha Rolinha



Pombinha rolinha

Passou por aqui

Comendo e bebendo

Fazendo assim...

#### Estrilho

Assim... Assim...

Assim, outra vez assim...

Assim... Assim...

Assim, outra vez assim...

Formação: Roda, de mãos dadas.

Desenvolvimento: As crianças movimentam-se em roda, cantando a primeira quadra. Ao cantar a segunda quadra, param, soltam as mãos, colocam-nas nos quadris, inclinam o tronco para a direita e para a es-

querda. Podem executar vários movimentos. Ex.: levantar os braçinhos, dar pulinhos, pentear o cabelinho, etc.

## II -- a) Jôgo ativo - "Começou a Chover"

Formação: As crianças formam uma grande roda, marcando-se o lugar, de cada uma com um pequeno círculo traçado no chão. No centro do grupo fica a professora.

Desenvolvimento: A professora começa a contar uma história, saindo a passear pelo campo, seguida pelas crianças, as quais vão dramatizando a ação relatada. Inesperadamente, porém, a professora exclama: "Então... começou a chover!"

Ouvindo isto, todos põem-se a correr, procurando cada qual apossar-se de um círculo. Quem sobra deve recomeçar a brincadeira, pondo-se a contar um fato.

Objetivos educacionais específicos: Imaginação -- rapidez de reação -- habilidade na corrida -- iniciativa -- habilidade de dramatizar.

## b) Jôgo Moderado - "Bola em zig-zag"

Material: Uma bola leve ou saquinho de milho.

Formação: As crianças dispõem-se em duas fileiras, que se defrontam. O jogador situado na extremidade de uma fileira recebe a bola.

Desenvolvimento: Dado o sinal, o jogador que tem a bola joga-a para o primeiro colega da fila oposta. Cabe a êste lançá-la ao segundo da primeira fila, em ziguezague, e assim sucessivamente.

Chegando ao último jogador, a bola deve voltar ao primeiro, em arremêso cruzado, da mesma forma.

Quem deixar cair a bola deve ir apanhá-la, só podendo jogá-la depois de voltar ao seu lugar.

Objetivos educacionais específicos: Habilidade em arremessar e pegar a bola -- sentido de direção.

## c) Jôgo calmante -- "Quem foi raptado"



Material: Um pedaço grande de pano.

Formação: As crianças, girando, em círculo, com os olhos fechados e cobrindo-os com as mãozinhas.

Desenvolvimento: Enquanto os jogadores permanecem em silêncio, o professor retira um deles, sem fazer ruído, e coloca-o no centro do círculo, cobrindo-o com o pano, para que fique bem escondido. Em seguida, pede aos jogadores que abram os olhos e parem, e lhes pergunta: Quem foi raptado? O primeiro que acertar ganhará um ponto.

O jogo prossegue da mesma forma. O que foi raptado volta para o círculo e o professor raptará outro.

Objetivos educacionais específicos: Honestidade (conservar os olhos fechados sem venda) - acuidade visual - observação - sentido de direção.

### III - Exercícios mímicos de ordem:

As crianças de pé, em círculo ou em fila, imitam o professor que dará passos para frente, para trás, para os lados.

## 2º PLANO

Local - Área livre

Duração - 15 a 20 minutos

I - Aquecimento - Atividade rítmica - "Na Bahia tem"

II - Jogos

a) Ativo - "Quem fica só"

b) Moderado - "Bola na cestinha"

c) Calmante - "jogo do silêncio"

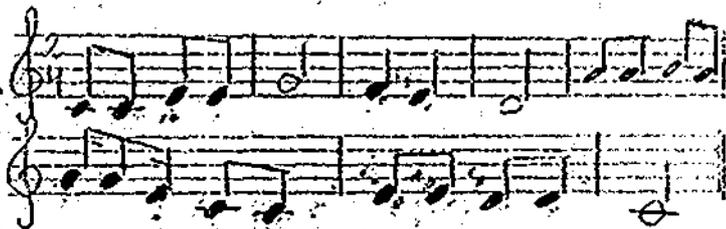
III - Exercícios mímicos de ordem.

### Descrição dos jogos:

I - Roda Cantada - "Na Bahia tem"

Na Bahia tem,  
Tem, tem, tem  
Na Bahia tem,  
Ó baiana  
Côco de vintém.

Na Bahia tem  
Vou mandar buscar  
Lampião de vidro,  
Ó baiana,  
Ferro de engomar.



Formação - Roda, de mãos dadas.

Desenvolvimento: A roda gira, enquanto as crianças cantam.



- Jôgo ativo - "Quem fica só"

Formação:- Crianças em número ímpar, à vontade no campo.

Desenvolvimento:- Ao sinal, juntam-se aos pares, dão-se as mãos e sentam-se no chão. A um novo sinal, separam-se os pares e aguardam nova ordem para juntarem-se aos pares novamente. O jôgo é rápido e não deverá ser excluído nenhum jogador.

Objetivos educ. específicos:- Habilidade para correr, / sentar-se e levantar-se.

3º PLANO

Local:- Área livre.

Duração:- 15 a 20 minutos.

I - Aquecimento: Atividades rítmica. Evolução. As crianças marcham batendo palmas e pés, em diferentes direções e compassos.

II - a) Jôgo ativo - "Corrida de animais"

Formação:- As crianças dispõem-se atrás de uma linha riscada no chão, em posição que imite a do animal escolhido (do patinho, por exemplo).

Desenvolvimento:- Ao sinal, tôdas partem o mais depressa possível até um local previamente combinado, sem sair da posição assumida (no caso, de cócoras, com as mãos na cintura). Daí retornam a correr, para terminar dando um pulo no "lago", onde devem banhar-se. O primeiro a chegar tem o direito de escolher o novo animal a ser imitado.

Obj. educ. esp. - Habilidade de dramatizar - iniciativa - agilidade na corrida (na posição determinada) - autodomínio (manter a posição).

Iniciativa - Cooperação!

b) Moderado - "Bola na cestinha"

Material: Uma bola de borracha.

Formação:- As crianças dispõem-se em uma fileira, com exceção de duas que, a uma certa distância do grupo, forma a "cesta" (dão-se as mãos, mantendo os braços bem abertos). A primeira da fileira recebe a bola.

Desenvolvimento:- Para iniciar o jogo a primeira criança tenta atirar a bola dentro da cesta. Acertando, vai colocar-se no fim da fila; se erra, troca de lugar com uma das companheiras que formam a cesta. Depois de todas as crianças terem uma oportunidade, a professora pode afastar a cesta um pouco mais do grupo.

Obj. educ. espec. — Habilidade em atirar a bola num alvo fixo — autodomínio — cooperação.

c) Jogo calmante — "Jogo do silêncio"

Formação:- As crianças ficam de joelhos, em roda. No centro do grupo está um "guarda", na mesma posição, com a cabeça baixa entre as mãos.

Desenvolvimento:- Para iniciar, a professora chama com um aceno uma criança, mandando-a tentar aproximar-se do guarda, na ponta dos pés, sem fazer o menor ruído. Se ela o consegue, troca de lugar com ele. Caso faça barulho, deve voltar ao lugar original.

Várias crianças são solicitadas até se conseguir um substituto para o guarda, recomeçando então a brincadeira.

Obj. educ. esp. — Iniciativa — habilidade de se deslocar em silêncio — autodomínio (para não fazer ruído) — cooperação (manter-se / quieto no grupo) — alegria em brincadeira tranquila.

III - Exercícios mímicos de ordem:

As crianças marcham cantando uma canção patriótica.

b) Jogo moderado — "Evitar a bola"

Material:- Uma bola leve.

Formação:- As crianças formam um círculo, sentadas no chão. No centro fica uma criança destacada (ou ficam várias).

Desenvolvimento:- As crianças que estão na roda põem-se a jogar a bola (tomando o cuidado de fazê-la rolar), com o objetivo de alcançar o companheiro situado no centro. Este, por sua vez, procura evitar que a bola o atinja. Quem acerta o alvo troca de lugar com o companheiro atingido, prosseguindo assim a brincadeira.

Obj. educ. esp. — Rapidez de reação — habilidade em atirar a bola (fazendo-a rolar) — habilidade em evitar a bola — autodomínio — cortesia.

c) Jôgo calmante - "Cumprimentar o amigo"

Formação:- As crianças dispõem-se em duas fileiras / fronteiras, separadas por uma distância de 3 a 4 metros.

Desenvolvimento:- Duas crianças, uma em cada fileira, são escolhidas para o "cumprimento". Depois de observarem a posição em que se encontram, ambas fecham os olhos e tapam os mesmos com a mão esquerda. Ao sinal combinado, partem as duas para se darem um apêto de mão. A brincadeira prossegue com a substituição das crianças destacadas por companheiros da sua escolha, dando-se a tôdas uma oportunidade de cumprimentar o amigo.

Obj. educ. esp. — Senso de orientação — honestidade em fechar os olhos — habilidade de caminhar às cegas — iniciativa.

III - Exercícios mímicos de ordem

As crianças, de pé, em coluna, imitam o professor que dará giros, ora para direita, ora para a esquerda, batendo palmas.

SESSÕES DE JOGOS PARA CRIANÇAS DE

7 a 9 ANOS

1º PLANO

Local:- Área livre

Duração:- 20 a 30 minutos.

I - Aquecimento — "Tocar os quatro cantos"

Em duas colunas, sentadas, no centro do campo, no chão. Ao sinal, correr em massa, tocar os quatro cantos do local e voltar ao lugar reformando as colunas. Ganha o partido que primeiro reformar a coluna. Repetição: 4 a 5 vezes.

II - Jogos:

a) Jôgo ativo — "Bola, macaco".

Material:- 2 bolas iguais ou 2 saquinhos de milho.

Formação:- Em cada extremidade do campo, traça-se um círculo de 1,50 m de diâmetro. Entre os dois círculos, dispõe-se duas fileiras, iguais e paralelas, de rodinhas com 0,60m de diâmetro, riscadas no chão. O número destas será igual ao de jogadores menos quatro.

Formam-se dois partidos iguais, que se arrumam assim: em cada grande círculo postam-se dois adversários; cada uma das rodinhas é ocupada por um jogador, de maneira tal que cada partido fique enfileirado de um mesmo lado de frente para o outro. As bolas são entregues às duas fileiras situadas no grande círculo riscado à esquerda, pertencendo uma a cada equipe.

Desenvolvimento:- Ao sinal de início, cada jogador que tem a bola, lança-a ao companheiro de partido colocado imediatamente à sua direita, (na primeira rodinha). Ele atira-a ao seguinte, que faz o mesmo em relação ao vizinho e assim sucessivamente, até a bola chegar ao companheiro postado no outro grande círculo. Este, tão logo a recebe, corre com ela na mão, por entre as duas fileiras, até ao primeiro grande círculo, onde entra. Assim que ele sai, todos avançam em círculo para a direita, ficando vago um lugar, no primeiro deles. Chegando ao grande círculo, o jogador arremessa a bola ao vizinho da direita, que logo a manda adiante, tal como antes. A brincadeira continua assim, passando todos os jogadores pelos vários círculos. Vence-a o partido que primeiro retorna à posição inicial, desde que não tenha perdido mais de dois pontos. Quem deixa a bola cair deve recuperá-la, voltar ao seu lugar e só então reiniciar a sua passagem não podendo receber nisto o auxílio de ninguém.

Constituem faltas, que acarretam a perda de um ponto, ao partido: pegar ao arremessar a bola, estando fora do círculo que lhe compete; abandonar o seu lugar antes de estar vago o seguinte; deixar a bola cair; jogá-la a alguém que não seja o vizinho imediato.

Obj. educ. esp. -- Habilidade de correr -- noção de jogo de partidos; boa atitude na competição entre grupos.

b) Jôgo moderado — "Pirata"

Material:- I saquinho (o tesouro)

Formação:- As crianças dispõem-se em um círculo, ficando bem afastadas uma das outras. No centro da roda fica o "tesouro".

Desenvolvimento:- Ao sinal, todos dão um pulo, num pé só, para o centro da roda. Em seguida, a professora deve dar novos sinais, a cada um correspondendo mais um pulo. Quem primeiro consegue tocar o tesouro é o vencedor, podendo substituir a professora, se quiser. A criança que terra volta ao ponto de partida.

Obj. educ. esp. — Habilidade de pular num pé só — rapidez de reação — autodomínio — equilíbrio.

c) Jôgo calmante — "Quem será"

Formação:- As crianças dispõem-se em roda, ficando uma ao centro, de olhos fechados e tapando-os com a mão esquerda.

Desenvolvimento:- Ao sinal, a roda põe-se a girar. A um aceno do jogador do centro, o grupo pára e a criança por êle apontada, aproxima-se dele, dando-lhe a mão. Quem a chamou deve identificá-la apenas pelo tato, dizendo-lhe o nome. Após três tentativas, o jogador central é substituído por outro, na sua escolha.

Obj. educ. esp. — Memória visual — habilidade tátil — autodomínio em ficar com os olhos fechados — honestidade para não abri-lo.

## III = Exercícios de ordem:

As crianças em coluna darão passos para a direita, para a esquerda, de acôrdo com o comando da professora.

2º PLANO

Local:- Área livre

Duração:- 20 a 30 minutos.

## I - Aquecimento — "Remendos"

As crianças à vontade no campo. Um será o pegador. Ao sinal os pegadores correrão em preseguição aos companheiros, o jogador que fôr prêso deverá conservar a mão sôbre o local em que foi

tocado pelo pegador e passará a ser perseguidor. Esta posição deverá ser conservada, até que o mesmo consiga pegar novo jogador.

## II - Jogos:

### a) Jôgo ativo - "Conchinhas do mar"

Formação: Formam-se dois grupos iguais: um, que representa o mar, ficando os seus componentes de mãos dadas, junto duma linha, num extremo do campo; outro, formado por crianças, que vão apanhar conchas, enfileiradas no extremo oposto, atrás da outra linha, também riscada no chão.

Desenvolvimento:- Ao sinal de início, as crianças avançam em direção ao mar, para "juntar conchinhas", que acham na praia. O orientador avisa: "As ondas estão crescendo, crescendo, crescendo", enquanto o grupo, que faz o papel de mar, balança os braços, cada vez com mais força (conservando as mãos dadas). Quando êle acrescenta, após algumas ondas: "A maré está subindo", as crianças fogem para o pique, perseguidas pelas ondas. Mas, se êle diz: "A maré está baixando", todos podem continuar a procurar conchas.

Os jogadores apanhados transformam-se em "ondas do mar" passando a ajudar na caça, ao ser repetido o jôgo.

Obj. educ. esp. — Habilidade de dramatizar — habilidade de correr em grupo — noção de jôgo de partidos.

### b) Jôgo moderado — "Melão"

Material: 1 bola

Formação:- As crianças em roda, tendo ao centro um jogador com a bola, ou seja, com "O melão". Todos marcam os seus lugares com um pequeno círculo no chão.

Desenvolvimento:- Ao sinal de início, a criança do centro corre pela roda, atirando a bola para o ar e pegando-a de volta, fingindo arremessá-la a outro, sempre a fazer tôda sorte de proezas com ela, até que, de repente, dá um pulo bem alto e joga-a, por sob os pés, para alguém que lhe está atrás. Êste jogador deve pegá-la antes que ela bata no chão, mas sem sair do seu lugar. Se o consegue, troca de posição com o

do centro; no caso contrário, continua no meio a mesma criança, que repete todo o processo, procurando pegar outro jogador distraído. A vitória é dos que ficam por mais tempo no meio da roda.

Obj. educ. esp. — Habilidade de saltar — habilidade de lançar a bola para trás, como foi descrito — iniciativa — inventividade.

c) Jogo calmante — "Quando eu chegar à casa"

Formação:.. As crianças sentam-se em círculo, destacando-se uma do grupo, para ficar de pé.

Desenvolvimento:- A criança escolhida vira-se de frente para o grupo e diz: "Quando eu chegar à casa..." executando, logo após, três gestos, como, por exemplo; pentear o cabelo, lavar as mãos e escovar os dentes. Em seguida aponta o companheiro que deve dizer quais as ações que ela quis representar. Acertando-o, êle vai substituí-la; em caso contrário, a própria criança destacada escolhe o seu substituto.

Obj. educ. esp. — Habilidade de dramatizar — memória visual — imaginação — senso crítico — alegria em brincadeira tranquila.

### III - Exercícios de ordem:

As crianças, em coluna, farão esquerda e direita volver, a comando do professor.

### 3º PLANO

Local:- Área livre

Duração:- 20 a 30 minutos.

#### I - Aquecimento — "Nariz comprido"

Poderão ser escolhidos um ou mais pegadores. O pegador com o braço direito estendido à frente do corpo, passa o braço esquerdo por baixo e por fora do mesmo, indo segurar de leve a parte superior do nariz. Conservando esta posição êle procurará alcançar um dos companheiros. Ao conseguí-lo, o jogador tocado é que passará a adotar esta posição de "nariz comprido", e o antigo jogador correrá livremente.

NOTA: A professora deverá chamar a atenção das crianças para que não se gurem o nariz de maneira a prejudicar a respiração.

## II - Jogos:

### a) Jôgo ativo — "Gaivota"

**Material:** Um saquinho de milho para cada partido, uma corda longa, apoiada em dois suportes.

**Formação:**— Riscam-se no chão duas linhas paralelas, a de saída e a de retôrno, separadas por 10m a 20m, de acôrdo com a capacidade do grupo, bem como a intensidade desejada para a corrida e o espaço disponível.

Estende-se a corda à altura da linha de retôrno a 1,80m do chão.

Organizam-se partidos de capacidades semelhantes e com igual número de jogadores (de cinco a oito cada um). Tais grupos dispõem-se em colunas paralelas, atrás da linha de saída, conservando entre si a distância de 1,50m pelo menos.

O capitão de cada equipe fica à frente de seu grupo com o saquinho na mão, tendo a ponta dos pés encostada na linha de saída.

**Desenvolvimento:**— Ao sinal, cada jogador corre com o saquinho na mão, até junto da corda, arremessa-o para cima e para a frente, de maneira a fazê-lo transpor a corda, apanha-o no chão, do outro lado e volta para entregá-lo ao companheiro seguinte.

Constituem faltas, que acarretam ao partido a perda de um ponto, cruzar a linha de saída, antes de pegar a "Gaivota"; atirar a "gaivota" (saquinho), em lugar de entregá-lo ao jogador seguinte; voltar ao seu grupo antes de pisar na linha de retôrno; não lançar a "gaivota" por cima da corda.

**Obj. educ. esp.** — Habilidade de lançar um objeto por cima de um obstáculo de certa altura; colaboração e espírito de grupo; hábito de ficar atento e prestes a agir; autodomínio, para se manter na formação exigida pelo jôgo; habilidade de correr sem perder o equilíbrio ao lançar.

### b) jôgo moderado — "Chamada da roda"



**Material:** Uma bola leve.

**Formação:**- As crianças em círculo bem aberto, tendo ao centro um jogador, de posse da bola (para maior interêsse, convém realizar o jogo em pequenos grupos).

**Desenvolvimento:**- Ao sinal de início, o jogador central atira a bola verticalmente para o alto, dizendo simultâneamente o nome de um companheiro da roda. Este corre para pegá-la, pois, se conseguir fazê-lo, antes que ela bata no chão, ganha dois pontos. Caso a apanhe depois de la tocar apenas uma vez o chão, tem direito a um ponto. De qualquer forma o jogador chamado pega a bola, posta-se no meio da roda e continua a brincaadeira tal como antes, chamando outro. A vitória pertence, ao cabo de algum tempo, a quem tem mais pontos.

Quando a bola é atirada ao alto, de modo que não seja possível apanhá-la em tempo, antes dela bater no chão, o jogador central repete o arremêso.

(O orientador verá que todos sejam chamados igual número de vezes (três, por ex:.) durante cada partida).

**Obj. educ. esp.** — Habilidade de jogar a bola verticalmente — habilidade de pegar a bola assim lançada — habilidade de correr para o lugar onde vai cair a bola: cortesia — rapidez de reação — honestidade (atirar a bola de modo que ela possa ser apanhada).

c) Jôgo calmante — "Ar, Terra e Mar"

**Formação:**- As crianças sentadas em roda, tendo ao centro "o chefe".

**Desenvolvimento:**- Para iniciar, o chefe (de início o orientador) aponta um jogador, a quem diz, por exemplo: "Ar, um, dois, três!". O indicado deve apresentar, depressa, o nome de algo que possa estar no ar, como, gaivota, avião, nuvem, etc.

Se a resposta não fôr satisfatória (por conter êrro ou ser muito demorada), a criança paga uma prenda e o jôgo continua com a indicação de outra. De cada vez, o orientador dirá se quer algo do mar, da terra ou do ar não sendo permitido dar respostas já apresentadas antes.

gia — habilidade em correr em grupo, sem se chocar com os outros.



b) Jôgo calmante: "Terra das palmas"

Formação:— As crianças sentam-se, à vontade.

Desenvolvimento:— A professora explica ao grupo que, na "Cidade das Palmas", todos batem uma palma quando ouvem as palavras começadas com a letra "A" ou "B". Recomenda atenção à história que vai relatar, a fim de que todos batam as palmas no momento certo, pois, do contrário, deverão sentar-se de costas.

A professora conta a história que quiser, procurando dizer algumas vezes as duas palavras seguidas, para levar as crianças a duas batidas em sucessão rápida.

Obj. educ. espec. — Rapidez de reação — boa atitude diante da penalidade imposta — atenção.

III - Exercícios de ordem:— Ao comando as crianças executarão direita e esquerda volver. Meia volta e volta inteira.

da: ESPORTE E EDUCAÇÃO

\*/\*/\*/\*/\*

\*/\*

A C I D E N T E

Dr. Rubens Rodrigues

Métodos ideais para um leigo  
socorrer um atleta ferido.

No caso de uma perna fraturada, por exemplo, se fôrçarem o atleta a andar, a fratura fechada poderá se transformar em exposta, pois os fragmentos da tibia podem com o pêsso do corpo, perfurar a pele e, dessa forma, o socorro se transformar num acidente mais grave.

Observamos, com frequência, as restrições que se fazem, quando corretamente, atletas traumatizados de coluna são transportados em macas, parecendo aos olhos dos leigo. um exagêro tal procedimen-

Decorrido o tempo previsto vence o jogo quem não pagou prenda.

Obj. educ. esp. -- Atenção, rapidez de reação, memória verbal; fixação de conhecimentos gerais.

### III Exercícios de ordem:

Cantaram hino patriótico, marchando em zig-zag.

## SESSÃO DE JOGOS PARA CRIANÇAS DE 10 a 12 anos

### 1º PLANO

Local: Área livre.

Duração:- de 30 a 40 minutos.

II- Aquecimento: "Salte e deite"

Formação: Colunas.

Desenvolvimento:- Ao sinal, o primeiro aluno de cada coluna, toma a posição deitada (decúbito abdominal, ventre para baixo) no sentido transversal, enquanto o segundo, saltando sobre ele, toma idêntica posição, logo à frente (guardando um intervalo de 2m, aproximadamente) o terceiro aluno procederá de maneira idêntica, e assim sucessivamente, até que todos tenham saltado o 1º aluno da coluna e tomado a posição deitada; isso feito, o primeiro aluno saltará e todos da sua coluna seguidos pelos demais e tão logo tenha saltado o último aluno, tomará a posição fundamental (à determinada distância à frente), servindo de base para que a sua coluna seja rapidamente reformada. (Competição)

II - Jogos: iv

a) Jogo ativo - "Chute na roda"

Materiais:- Uma bola de futebol.

Formação:- As crianças em roda de mãos dadas, ficando uma delas de posse da bola.

Desenvolvimento: Ao sinal de início, as crianças põem-se a chutar a bola dum lado para o outro, cada qual procurando impedir que ela saia do interior do círculo. A bola pode ser defendida com qualquer

parte do corpo, desde que os jogadores não soltem as mãos dos vizinhos. Os dois que a deixam passar entre si são excluídos do jogo, o mesmo sucedendo a quem a chuta por cima dos ombros dos companheiros ou nela põe as mãos. Quando a bola pára, dentro do círculo o jogador que lhe está mais próximo corre a chutá-la para um companheiro, voltando logo ao seu lugar. Os excluídos formam novo círculo, onde continuam o jogo, com outra bola.

A vitória é das cinco crianças que ficam por último na roda original.

Obj. educ. esp. — Domínio de si mesmo, para não soltar as mãos; boa atitude diante da própria exclusão; força dos pés e das pernas; equilíbrio, agilidade; habilidade de fazer passes de bola com os pés; resistência.

b) Jogo calmante: "O cão cego"

Material:— Um barbante comprido e uma lata.

Formação:— Em círculos com uma criança no centro de olhos fechados. Amarre na cintura do jogador que está no centro, um barbante tão comprido, que uns 20 centímetros fiquem caídos no chão. A lata ficará à meia distância entre o "cão cego" e o círculo de jogadores.

Desenvolvimento:— O professor aponta para um aluno que deverá apanhar a lata, sem fazer barulho, e amarrá-la na ponta livre do barbante; volta em seguida ao seu lugar.

Pontos: 10 ao jogador que realiza tudo isso sem ter sido pressentido pelo cão cego; 9 àquele que amarrou a lata, mas foi ouvido no caminho de volta; 6 àquele que chegou até a lata, mas foi ouvido antes de ter dado o nó.

Obj. educ. esp. — honestidade em não abrir os olhos — habilidade em se deslocar em silêncio; autodomínio para não fazer ruído.

III - Exercícios de ordem: Em coluna por quatro, as crianças marcharão cantando e batendo palmas, no compasso forte.

2º PLANO

Local:— Área livre.

Duração: 30 a 40 minutos.

## I - Aquecimento: "Números pares e ímpares".

Formação:- Em coluna, numerados por dois, em acelerado.

Desenvolvimento:- 1ª) Ao comando, os números ímpares param em afastamento lateral e os números pares passam por baixo, engatinhando e colocando-se à frente dos números ímpares, continuando a corrida até novo sinal. 2ª) Ídem, os números ímpares ficam de cócoras e os números pares saltam e se colocam à frente continuando a corrida. 3ª) Ídem ao número 1, trocando. 4ª) Ídem ao número 2, trocando.

## II - Jogos:

### a) Jogo ativo -- "Quantas voltas?"

Material:- Uma bola.

Formação:- Formam-se dois partidos iguais (A e B), que se dispõem em colunas paralelas, atrás de uma linha de saída, riscada no chão. Cada qual possui o seu capitão, colocado à testa da coluna.

Desenvolvimento:- Ao sinal de início, o capitão do partido A arremessa a bola o mais longe que pode, pondo-se imediatamente a correr em torno da coluna e a contar, em voz alta, o número de voltas que vai completando. Na mesma hora, o capitão do partido B, que também sairá a correr ao sinal de início, parte atrás da bola, no que é acompanhado por todos os seus companheiros de equipe. Logo que ela a apanha (e só ele a pode tocar) pára e ergue-a bem alto, enquanto os companheiros do seu partido refazem depressa a coluna atrás dêlo. É necessário que a recomponham na mesma ordem de colocação em que se encontravam antes. Tão logo a coluna B aparece refeita, o orientador apita, para o capitão do partido A interromper a corrida. Anotam-se, então quantas voltas êle conseguiu completar, nesse meio tempo.

Os dois partidos voltam à formação inicial, indo os capitães para o fim das respectivas colunas, de modo a permitir que outros ocupem tal lugar. A brincadeira é repetida, invertendo-se os papéis, isto é, enquanto o novo capitão do partido B lança a bola e se põe a correr em torno do grupo, o da equipe A persegue a bola, junto com os companheiros.

A vitória é do partido que primeiro reforma a sua coluna,

isto é, que permite ao capitão completar o menor número de voltas. Se outro jogador, que não o capitão, toca a bola, o partido é desclassificado.

Obj. educ. espec. -- Habilidade de arremessar bem longe a bola -- força de braços -- iniciativa -- cooperação -- memória -- sentido de organização de grupo.

b) Jôgo calmante:-- "Encontre seu semelhante".

Formação:- Escolha nomes de animais que tenham andar e atitudes bem características e faça dois papéis com o nome de cada animal: dois com gato, com pato, com pinguim, com sapo, com urso, com cavalo, etc. Distribua entre os jogadores os papéis dobrados em quatro.

Desenvolvimento:- Dado o sinal, cada um abrirá o seu papel e conforme o nome do animal que nele estiver escrito, imitará o seu andar e atitude, observando ao mesmo tempo se há mais algum jogador com o mesmo andar ou a mesma atitude. Quando o achar, segure-o pelo braço e leve ao professor. O primeiro casal assim formado terá vinte pontos, o segundo dezoito, o terceiro dezesseis, etc.

Uma boa variação desse jôgo é substituir os nomes de animais por profissão.

Obj. educ. espec. -- Habilidade de dramatizar e expressar-se com mímica -- iniciativa -- cooperação.

III - Exercícios de ordem: Em coluna por quatro, as crianças executarão exercício de ordem ao comando do professor.

### 3º PLANO

Local: Área livre.

Duração:- 30 a 40 minutos.

I - Aquecimento:- "Chamada dos números."

Formação:- Várias colunas. Cada coluna, alunos numerados seguidamente.

Desenvolvimento:- Os alunos das diversas colunas, correspondentes ao número chamado, deitam (decúbito abdominal) enquanto os de-

mais saltam sobre eles. Tão logo tenha saltado o último aluno de cada coluna, os que estavam deitados tomam a posição de apoio de frente no solo (elevando o quadril) e os demais passam sob eles, engatinhando, voltando assim imediatamente aos seus lugares. (competição).

## II - Jogos:

### a) Jogo ativo — "Capturar a bandeira"

Material:— Um lenço colorido. "A bandeira".

Formação:— Organizam-se partidos iguais. Se houver quatro grupos, dois serão de defensores e dois de atacantes; só existindo número para três grupos, um será de defensores e os outros dois de atacantes. Estes escolhem o chefe.

A bandeira é colocada junto a um poste ou cadeira, em torno da qual se dispõem os defensores. Os atacantes dispersam-se pelo terreno, onde se marcam duas prisões "ocultas", uma para cada equipe. Os atacantes assinalam, além disto, a certa distância da bandeira, o lugar onde começa o seu campo.

Desenvolvimento:— Ao sinal de início, os atacantes tentam apoderar-se da bandeira e levá-la para o seu campo. Os outros jogadores procuram impedi-lo, pegando-os e os mandando para a prisão. O chefe dos atacantes não pode ser apanhado, mas tem o direito de pegar os defensores e de aprisioná-los.

A sua função principal é a de afastar os defensores dos jogadores que fazem o ataque. Qualquer criança pode libertar, com um toque de mão, um companheiro capturado, desde que não seja tocado antes de chegar à prisão inimiga. Decorrido certo tempo, a vitória é dada ao lado que atingiu o seu objetivo, isto é, para uns a conservação da bandeira e para os outros a sua conquista. Na repetição do jogo, os papéis são invertidos, passando os atacantes a defensores e vice-versa.

Obj. educ. espec. — Ousadia — espírito de grupo — noção de trabalho de equipe — iniciativa — habilidade de virar-se depressa para fugir — boa atitude ao ser capturado — persistência — estratégia

to, porém sem que êle saiba, muitas v<sup>ê</sup>zes, o traumatizado da coluna dorsal é colocado na trazeira de um automóvel, com o tronco fletido e no caminho pode inclusive produzir-se uma paraplegia por comprometimento me-  
dular.

Pode ocorrer, ainda, a um atleta que tenha uma fratura de coluna cervical, a morte instantânea, porque um amável espectador levanta sua cabeça para lhe dar uns goles de água; ou ainda que um acidentado, privado de seus conhecimentos, se afogue com suas próprias secreções.

Doloroso será para o cirurgião ter que proceder amputação de um segmento de membro que apresente uma gangrena isquêmica, provocada por um torniquete, aplicado por mãos inexperientes, no sentido de estancar uma hemorragia.

Quantas fraturas simples, de bom prognóstico, terão sido transformadas em fraturas complexas, portanto com más perspectivas, por mãos inabilidosas, que a título de colocarem o nervo no lugar, acabam complicando as lesões, seja com manobras intempestivas ou mesmo com massagem?

Sabemos perfeitamente que fraturas completas, se não forem adequadamente imobilizadas poderão complicar-se, lesionando tecidos moles vizinhos, tais como: músculos, vasos e nervos, tornando-os portanto, uma fratura complicada,

Assim procuraremos de uma maneira genérica, fornecer a todos, algumas medidas fundamentais, que deverão ser aplicadas corretamente, o que de forma alguma prejudicará ao acidentado, restando-lhe o conforto moral de terem praticado, dentro de suas possibilidades, o melhor.

Devemos, portanto, conhecer bem os itens que se seguem, alertando-os de que o médico, sem enumerá-los, pratica-os automaticamente.

- 1 -- manter livres as vias respiratórias;
- 2 -- manter o paciente inconsciente em decúbito lateral;



- 3 -- estancar a hemorragia;
- 4 -- impedir movimentos do tronco ou do pescoço lesado;
- 5 -- estabilizar os membros lesados;
- 6 -- cobrir os ferimentos com panos limpos;
- 7 -- evitar manobras bruscas;
- 8 -- manter a temperatura corporal;
- 9 -- subordinar a benevolência e a simpatia à razão;
- 10 -- efetuar um transporte mais cômodo do que rápido.

Uma vez relacionados, iremos discorrer sôbre os mesmos, tendo a certeza, que alguns dêstes itens sempre poderão ser aplicados, tanto nos grandes como nos pequenos traumatismos.

1 -- Manter livres as vias respiratórias é questão de vida ou morte, já que o cérebro sobrevive a poucos minutos a falta de oxigênio.

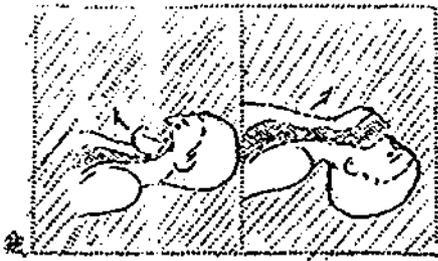
Devemos atender em primeiro lugar à dificuldade respiratória e consequente cianose.

Devemos colocar o paciente com a coluna cervical em extensão, evitando-se a obstrução das vias aéreas superiores por queda de mandíbula e consequentemente do assoalho da boca com a língua. Podemos inclusive, fazer tração na língua se a mesma obstrói as vias aéreas superiores.

44  
Ou então, colocar o paciente em decúbito lateral, a fim de que a língua se mantenha anteriorizada pela ação da gravidade.

Quando as vias respiratórias estiverem obstruídas por sangue e mucosidade e fracassarem as tentativas de extraírmos estas secreções, devemos colocar o paciente em decúbito lateral ou ventral a fim de que a drenagem das secreções se faça por gravidade.

A título de esclarecimento, lembramos que numa obstrução alta das vias aéreas superiores, resta ao médico o último recurso, que é a traqueotomia (incisão da traqueia) de emergência ou traqueotomia crico-tiroideana.



2 — Deve-se supor que o paciente, inconsciente, tenha sofrido um trauma cerebral e desta forma, deve ser colocado em decúbito lateral, caso contrário poderá ocorrer a retroversão da língua dificultando a entrada de oxigênio e a saída de secreções.

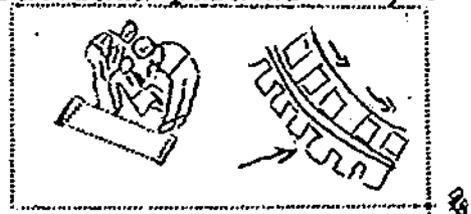
É óbvio que nestes casos o paciente deve ser encaminhado o mais rapidamente possível a um hospital especializado, onde deve-se imprescindir ao auxílio de um neuro-cirurgião.

3 — A hemorragia é impressionante, e dependendo de sua intensidade, pode pôr em risco a vida do paciente; portanto devemos cobri-la prontamente, usando o curativo compressivo.

Em recurso extremo usar inclusive a compressão através da polpa digital, desde que conheçamos o trajeto do vaso atingido.

O torniquete quase sempre é dispensável, e este traz mais males do que benefícios pois, temos visto alguns casos de gangrena pelo uso desse artifício.

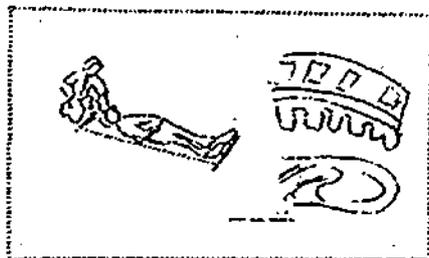
4 — Nos traumas violentos da região dorsal temos sempre que pensar na possibilidade de uma fratura da coluna e, desta forma, temos que evitar a todo custo a sua flexão pois este movimento poderá provocar protusão de fragmentos da vértebra fraturada para frente, com consequente paralisia.



De todos os movimentos o menos prejudicial é o de extensão e é portanto, nessa posição que devemos manter o paciente. Nunca pegá-lo pelos pés e braços para carregá-lo.

Quando não se dispõe de pessoal adestrado e de transporte adequado, deve-se transportar o acidentado em decúbito ventral, pois, tôdas as tentativas de levá-lo em decúbito dorsal terminam em flexão da coluna vertebral.

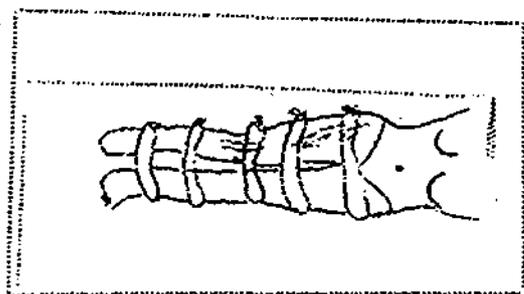
Nos traumas do pescoço deve-se colocar o paciente de costas com anteparos laterais e um coxim sob o pescoço. Estes casos requerem vigilância absoluta, pois devem ser impedidos quaisquer movimentos de flexão, ou mesmo lateral, uma vez que nesta altura as complicações se rão gravíssimas.



5 — Nos traumas das extremidades se impõe a imobilização / por meio de aparelhos especiais ou através de dispositivos de emergência tais como: tipóias e velpeaux para os membros superiores, ou mesmo talas de madeira. Para os membros inferiores devem ser feitas imobilizações c/ aparelhos especiais, como ferulas de Craemr ou goteiras de Thomasou, ainda, cabos de vassoura, talas de madeira, e do próprio membro inferior o-posto.

A finalidade dessas imobilizações é de impedir que as lesões se agravem ou venham a lesar ainda mais os tecidos moles vizinhos, além de diminuir a dor.

Em relação às fraturas expostas necessitamos fazer um curativo compressivo e posteriormente a imobilização.



6 — Devemos considerar todo ferimento como contaminado, e se não o tratarmos convenientemente, se infectará. Devem ser cobertos c/ panos limpos. Nos grandes ferimentos não devemos usar nenhuma outra manobra a não ser o curativo compressivo.

É desaconselhável usar corantes como desinfetantes ou qualquer outro líquido lavador, pois, estes além de produzirem mais dor, ainda dificultarão o trabalho do cirurgião.

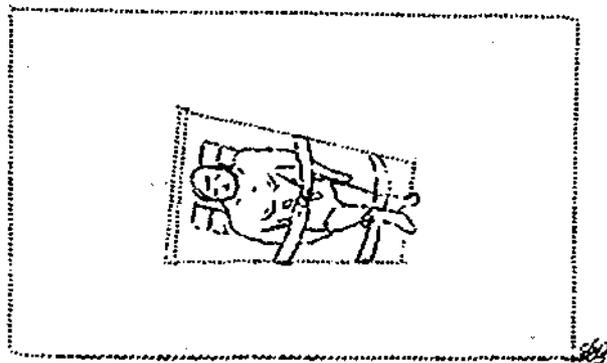
7 — A maior delicadeza possível deverá presidir tôdas as manobras. Devem ser evitados os movimentos rápidos e bruscos tanto do paciente, como da parte lesionada. A correta aplicação dos primeiros socorros proporciona bem-estar ao enfermo, que se sentirá amparado tanto física como moralmente. Tudo se fará com suavidade a fim de não provocarmos dor.



8 — A temperatura deverá ser mantida, cobrindo-se o paciente se o mesmo estiver frio.

9 — As emoções devem ser dirigidas pela razão. Muitas vêzes pareceremos desumanos em negarmos água, ou fazer o acidentado aguardar até que se providencie sua imobilização, todavia os descuidos podem em muitas ocasiões trazer graves consequências.

10 — O transporte do acidentado deve ser feito rapidamente, porém tão suave e confortável como os primeiros auxílios. Numa estatística realizada em Michigan, em 2.500 chamados, somente em um realmente era necessário excesso de velocidade, para os demais não trouxera benefícios.



da: ESPORTE E EDUCAÇÃO

\*/\*\*/\*\*/\*\*

\*/\*\*/\*\*

\*/\*\*



## A VENDINHA

Certa vez em minha sala, na Unidade, entrou uma garotinha com um pedaço de fôlha de bananeira desfiada em tiras, aproximou-se de mim e disse; \_ D<sup>a</sup> Hilda \_ quer comprar uma cortininha?

- Que beleza !

- Quero sim, espere que vou lhe pagar.

Abri minha gaveta, rasguei um pedacinho de papel, pagando com êle a minha compra à garotinha.

Foi ésta simples ocorrência que fez nascer a idéia de formarmos no P.I. uma vendinha que fosse de encontro ao interêsse da criança. Então resolvemos fazer a vendinha com educandos de 7 a 12 ~~anos~~ <sup>meses</sup> foram traçados os planos com as educadoras dos dois períodos.

Como estávamos no plano da Comunidade a atividade das casas comerciais do bairro estavam sendo ressaltadas. A vendinha seria uma verificação prática do que a criança aprecia nas casas comerciais. A primeira etapa para a formação da venda foi:- Pedir às crianças que trouxessem para o P.I. caixinhas, vidrinhos, enfim, tudo de que as mães pudessem dispor. Ao mesmo tempo em que ia chegando o material da vendinha, confeccionávamos o dinheiro, recortando as notas em jornal e pintando os numeros a guêche; fizemos também, caixas de dinheiro.

Depois dessa etapa surgem as demais:- Onde a criança iria retirar seu dinheiro para fazer as compras de cada dia?- Foi formado um banco. Uma lousa retangular serviu para o letreiro: Banco Brasileiro de Cruz das Almas. Encostada à lousa foi colodada uma m<sup>e</sup>sa para o caixa. Como retirar o dinheiro? Foram mimeografados os cheques e as noções para preenche-los foram dadas pelas educadoras.

Antes de começar a funcionar a vendinha foram colocados rotulos em tôdas as caixinhas e vidrinhos vazios ; arrumados em prateleiras, ofereciam um ótimo aspecto, pois havia objetos de adorno, perfumaria etc.

Com essa atividade nossa intenção foi atacar a área da ma

temática o que foi conseguido plenamente pois, durante a compra o garôto somava os totais que havia adquirido, e na hora do pagamento subtraía para verificar o trôco. Caixa e comprador calculavam juntos

Para desenvolvimento da parte social; entrava o vendedor com ar importante e oferecia ao colega a mercadoria.

As crianças calculando e aprimorando seu trato social puderam sentir a sensação de dirigir-se a um banco a fim de retirar dinheiro, e aprimorar a arte de comprar, vender etc.

Aqui fica minha idéia, para ser feita com pré-escolares.

Foi uma experiência valiosíssima a qual pretendemos repetir.

HILDA FERLA

Dirigente do P.I.100

-0-0-0-

-0-

ANIVERSARIANTES DE JANEIRO E FEVEREIRO DE 1972

DIAS:

- 1 - Neidi Sanches Mendes - Dirigente - P.I. 8
- 1 - Ermelinda A. Liuzzi - Dirigente - P.I. 15
- 4 - Maria Catarina S. Siqueira - Dirigente - P.I. 84

DIAS:

- 10 - Stella Maria Bastos Souza - Dirigente - P.I. 69
- 16 - Dagsi Jane Zabinsky - Dirigente - P.I. 60
- 18 - Margarida Forte - Dirigente - P.I. 97
- 20 - Dalva Moraes Almeida - Dirigente - P.I. 102
- 23 - Ruth Sá L. Melissopoulos - Dirigente - P.I. 68
- 24 - Marilia Antonieta O. Borghi - Dirigente - P.I. 45
- 24 - Rachel Teixeira - Dirigente - P.I. 37
- 28 - Ana Bertoni Nogueira - Dirigente - P.I. 48

-0-0-0-0-

-0-0-

## PALAVRAS DA DIRIGENTE DO P.I.12 BERTHA C. FARIA

## À DIRETORA DE ED.

Tocam os sinos.

Somos levados ao recolhimento, a meditação, a reflexões mais profundas; a análise mais demorada sobre as coisas que nos cercam, às contingências humanas, e sentir a existência de Deus.

É o isolar por alguns instantes da vida terrena, da luta cotidiana, para irmos em busca de algo que nos dê amparo, confiança para prosseguirmos com ânimo e fé, na jornada difícil que a vida nos impõe.

Lutar por um ideal, vencer barreiras, remover obstáculos é o trabalho do dia dia do Educador, que senhor de suas responsabilidades cômico de seus deveres, sabe que tem em suas mãos o alicerce do amanhã. E para essa realização, ele se empenha numa renovação contínua a procura de novos caminhos que o levem a meta desejada.

Educar, tarefa difícil, mas sublime.

Dã Maria Aparecida Rodrigues Cintra, é esta a plêiade de idealistas que a Sra. tem ao comando de suas mãos. São as educadoras que formam o Departamento de Educação e Recreio, que aqui se reúnem, representadas pela A.D.E.P.I., para trazer o seu apoio, a sua estima e os votos da felicidade pela passagem do seu aniversário natalício, reconhecendo na sua pessoa, a criatura de grandes dotes intelectuais, humana, de grande capacidade de liderança, e com quem temos a certeza de sempre podermos contar.

Aproveitamos a oportunidade para desejar um "Feliz Natal", e que o ano de 1972 seja portador dos mais auspiciosos empreendimentos e realizações.

A. D. E. P. I.

## VISITANDO CAMPINAS



Estivemos, supervisoras e coordenadoras acompanhadas pela Diretora do Departamento de Educação e Recreio D<sup>a</sup> Maria Aparecida Rodrigues Cintra, dia 16 p.p. em visita a Escola-Parque e Parques Infantis de Campinas.

Fomos recebidas pela Diretora do Departamento de Ensino, professora Ana Lúcia Maia Bonato, e pela Diretora do Setor de Escola-Parque professora Hilza Aerti Honoratti e pela professora Antonia S. Abdalla, Chefe do Setor de Parques-Infantis.

Tivemos a oportunidade de visitar a Escola-Parque de Nova Europa que por necessidade cede o Parque-Escola a partir das 14.00 horas para o Ensino Primário, pois a demanda naquele local exigiu essa medida.

Normalmente funcionam as Escolas-Parques das 8.00 às 12.30 e das 12.30 às 17.00 horas como em nossos Parques Infantis. No período noturno a Escola-Parque Nova Europa cede suas dependências para a comunidade, aí se desenvolvem estudos pela T.V. com monitoras e classes do Mobral, numa programação da Secretaria de Promoção Social.

Sua Diretora Maria Edmeia Teles Germek e equipe de funcionários nos receberam da melhor maneira possível.

A seguir visitamos a Escola-Parque Vicente Rao na Vila Industrial onde a frequência atinge 410 educandos com 6 classes de ensino e 6 classes de expressão, funcionando em períodos distintos.

1<sup>o</sup> período - classes de expressão

2<sup>o</sup> período - classes de ensino.

Sua Dirigente professora Waldomira Matilde Gomes de Oliveira, têm uma auxiliar para os trabalhos gerais da Escola -Parque.

Alem da assistência alimentar (mais ou menos duzentas crianças), há a dentária e médica.

Todas as professoras da Escola-Parque têm quarenta e cinco dias de férias no 1<sup>o</sup> semestre e quarenta e cinco dias no 2<sup>o</sup> semes

tre. As classes de expressão da Escola-Parque e os P.I. (tipo do nosso D) ficam com professoras substitutas pois não há interrupção no trabalho. Nessa ocasião limitam-se a recreação espontânea.

Visitámos ainda o P.I. Carlos Zink que funciona como os nossos P.I. tipo D.

Sua Diretora Professora Gladys Luz das Neves atendeu-nos com simpatia, mostrando os trabalhos realizados pelas crianças, bem como o trabalho dos pré-escolares.

Voltamos felizes e a corteza de que não estamos só na luta, nos faz cada vez mais entusiasmados pelo nosso trabalho.

Maria de Lourdas F. Pedroso