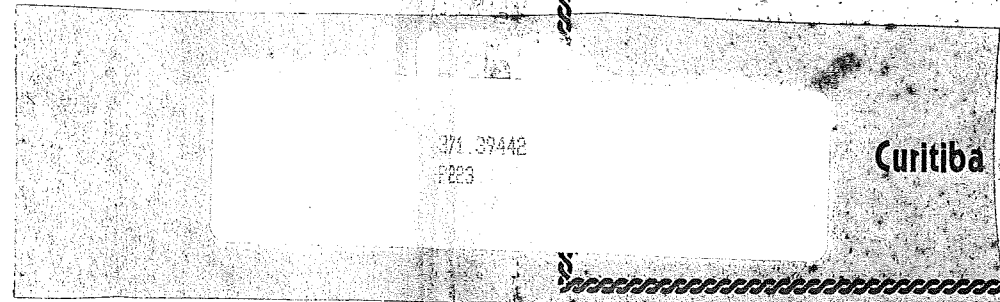


22/08

Secretaria de Educação e Cultura
ESTADO DO PARANÁ

Programa de Experiências
PARA
Jardins de Infância



371.39442
P223

Curitiba - 1950



Governo do Estado do Paraná

DECRETO N. 9587

Aprova o «Programa de Experiências» para os Jardins de Infância.

O Governador do Estado do Paraná, no uso de suas atribuições,

DECRETA:

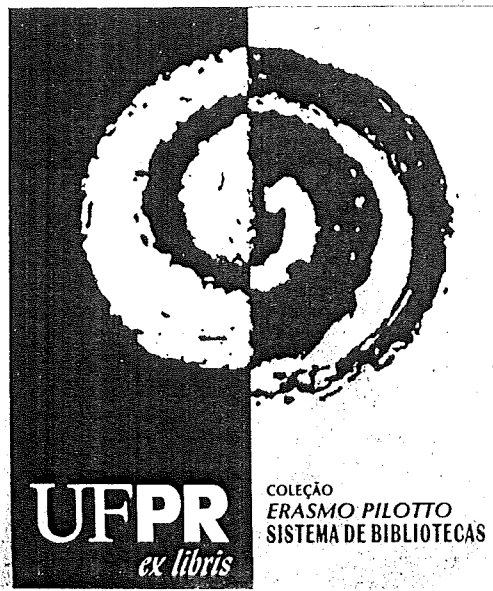
Art. 1º — Fica aprovado o «Programa de Experiências» para Jardins de Infância, que com este baixa assinado pelo Senhor Secretário de Educação e Cultura.

Art. 2º — O presente decreto entrará em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

Curitiba, em 17 de Janeiro de 1950,
129º da Independência e 62º da República.

(aa) Moysés Lupion.

Erasmus Pilotto.



UFPR
ex libris

COLEÇÃO
ERASMO PILOTTO
SISTEMA DE BIBLIOTECAS

PR-00011514-0

BC/HE - CIENCIAS HUMANAS
HE-COLECAO ERASMO PILOTO - DOACAO
Cr\$ 10,000.00 0.00
Termo No. 423/94 Registro:224,847
12/07/94

HE 47384/97

Universidade Federal do Paraná
Sistema de Bibliotecas
Biblioteca de Ciências Humanas e Educação
COL.ÇÃO ERASMO PILOTO

PROGRAMA DE EXPERIÊNCIAS

I — NO CAMPO DA VIDA SOCIAL

1 — Dramatizações

A — No lugar da escola destinado a jogos, brincar de casa, e, então, lavar pratos, cuidar do bebê, preparar a comida para a família, receber visitas, usar telefone, supondo ser pai, mãe, irmãos maiores e irmãs, etc.

B — Com cubos de construção. — Construir um aeroporto, um jardim zoológico, uma granja, um circo, trens, botes, ônibus, etc. Brincar, então, de ser as pessoas que trabalham no aeroporto, na granja, etc

C — Com material literário — Representar historietas que foram contadas ou lidas pelo professor.

2 — Experiências gerais

Passeios e excursões. — Ir a pé ou de ônibus ver uma casa em construção; ir à casa onde se vendem animais domésticos, comprar um coelho para a escola; visitar uma leiteria, uma granja, um aeroporto, uma estação de estrada de ferro; ir ver galinhas e patos na casa de algum vizinho; ir visitar uma biblioteca popular; ir à central dos bombeiros a uma feira livre, a um grande armazem; passear em volta da escola; visitar o diretor em seu gabinete visitar outras salas; visitar o correio e conhecer o carteiro de sua zona.

3 — Responsabilidades

Manter a sala de jogos em ordem; responsabilizar-se pela arrumação geral da sala de aula; fazer recados; guardar nos armários o que deve ser guardado aí; lavar pincéis de pintura; cuidar do material de jogos; arrumar as flôres.

4 — Hábitos de trabalho

Ajudar a planejar o trabalho diário e a avaliar os resultados; manter-se aseado; aprender a cooperar; aprender a seguir as indicações; auxiliar-se mutuamente; guardar os instrumentos, etc.; aprender a descobrir o que se deve fazer.

5 — Atitudes

Discutir hábitos higiênicos, o respeito ao direito dos demais, o comportamento nos lugares públicos, a maneira de ajudar a nosso país em casa; ajudar a planejar um código de conduta; discutir qual deve ser a conduta para os animais, e como manter-se em algumas situações especiais de dificuldade.

II — NO CAMPO DAS CIÊNCIAS NATURAIS

Percorrer o jardim escolar para ver os peixes no tanque; reconhecer as árvores e as flores pelo seu nome; procurar folhas interessantes; conhecer os amigos do jardim (sol, chuva, sapos, etc.) e seus inimigos (caracol, formigas, etc.); olhar como os maiores trabalham no jardim; dar de comer aos pássaros do jardim; caminhar contra o vento para inteirar-se de sua fôrça; olhar as nuvens, estudando as suas formas; olhar através de uma lente de aumento as modificações que se produzem nas plantas durante as diversas estações. Observar como se ara e como se semeia, assim como observar as abelhas

em suas colmeias e as formigas em seus formigueiros; atrair pombas para que vivam na escola.

2 — Animais domésticos

Construir um lugar para os pássaros virem banhar-se no jardim; cuidar dos peixes e das tartaruguinhas da escola; alimentar o cabrito; dar de comer às galinhas e aos seus pintinhos; cuidar dos pássaros, dos coelhos e ratos brancos da escola.

Projetar um jardim, plantá-lo e cuidar dele; colher os vegetais da escola e prepará-los para a refeição; plantar bulbos e sementes em vasos, que serão colocados na sala de aula, para aprender como a luz, o ar, a humidade, influem no crescimento; estudar a germinação; pendurar ao sol e à sombra roupas molhadas para estudar a evaporação; fazer experiências simples com imans e prismas; estudar o efeito da ferugem nos instrumentos; fazer experiências com adubos diversos; traçar um mapa do tempo; estudar o termômetro, etc.

Pôr uma galinha para chocar e observar a incubação; estudar o comprimento da sombra nos diferentes momentos do dia; criar bicho da seda.

4 — Passeios

Visitar uma leiteria e uma granja para observar os animais; ir ver animais selvagens no circo ou no zoológico; ir ao parque para ver a vida das plantas e dos animais, particularmente dos insetos.

5 — Coleções

Colecionar penas, sementes, folhas, flôres silvestres, cortes de madeiras, etc.

II — NO CAMPO DA LINGUAGEM

1 — Conversação

Contar as experiências pessoais, discutí-las; trocar opiniões a respeito do que foi visto e se fez nos passeios e excursões; repetir o endereço de casa, o número do telefone, o nome dos pais; fazer planos para o dia; ditar regulamentos higiênicos ou outros, para uso próprio; ditar felicitações de aniversário para os colegas, para os pais, etc.; perguntar para esclarecer-se; adquirir palavras novas através de experiências adequadas para aumentar o vocabulário; transmitir pelo rádio de brinquedo as experiências; trazer de casa gravuras para discutí-las; fazer comentários a respeito das pinturas feitas no jardim; aprender a apresentar os pais e outros visitantes da classe; mostrar a escola para alunos novos.

2 — Leitura

A — Ler e colocar etiquetas; ver livros de gravuras na biblioteca; colecionar gravuras; discutir os livros novos que vêm para a biblioteca; trazer de casa livros para que o mestre os leia para a classe; ler contos gráficos baseados nas experiências pessoais; ditar uma carta a um companheiro enfermo; fazer livros com contos escritos à máquina e ilustração própria; ajudar a compor um código de conduta.

B — Reconhecer elementos fonéticos simples em palavras familiares.

3 — Literatura e dramatização

Aprender cantos e dramatizá-los; contar histórias que se tenha ouvido; dramatizar contos simples; aprender e repetir de memória poemas simples; recitar em côro; planejar e representar pequenas cenas.

IV — NO CAMPO DA ESTÉTICA

1 — Meios

Trabalhar com argila; pintar com tinta de parede; arrumar flôres; cantar; bailar e saltar por música; inventar danças originais.

2 — Utilização

Arrumar os vasos de côr de acôrdo com o arco-iris; sair ao jardim depois da chuva; olhar as nuvens e as sombras; misturar côres de tintas brilhantes; soprar bolhas de sabão; brincar com prismas; estudar e discutir gravuras; escutar a orquestra ou a banda; colecionar gravuras para uso pessoal; compor cantos simples; experimentar o som de diferentes metais, madeiras e cristais; aprender o nome de instrumentos musicais; reproduzir as experiências pessoais mediante a pintura; modelar em argila os animais domésticos da escola; ver quadros de pintura e ouvir música; escutar o piano, o rádio e a vitróla.

V — NO CAMPO DAS ARTES PRÁTICAS

1 — Construção

Edificar com cubos; trabalhar com ferramentas simples; fazer brinquedos para brincar; pintá-los; fazer estantes com caixões; caixas para os animais; fazer espantalho para pássaros para o jardim e a horta; com caixões, fazer vagões; fazer presentes simples para os pais, para colegas doentes, para presentear os colegas em seus aniversários; fabricar instrumentos musicais simples; fazer livros com recortes e capas de cartolina; etc.

2 — Tecer e Costurar

Tecer para cobrir uma cadeira; ~~tecer uma cadeira para fazer um chapéu~~; fazer roupa para bonecas; fazer acolchoados para a casa de bonecas; traçar trapos e tecê-los; fazer velas para os naviozinhos.

3 — Cozinha

Colher e cozinhar vegetais da horta; arrumá-los para a mesa; arranjar as flôres do salão; servir bolachinhas com manteiga ou equivalente; fazer sanduiches, etc.

4 — Hospitalidade

Fazer pequenas festas para as próprias crianças; para as outras classes; para os pais, usando o material criado pelas próprias crianças.

VI — NO CAMPO DAS HABILIDADES

1 — Práticas sociais

Compartir as cousas; cuidar da higiene pessoal; ser cordial e cortês com os visitantes; manter a classe em ordem; auxiliar-se mutuamente; brincar sem brigar; apresentar as pessoas com naturalidade.

2 — Destreza.

Manejar os livros sem ruído; caminhar e saltar corretamente; falar com suavidade; usar as ferramentas do jardim economizando esforços; aprender a serrar e martelar; cuidar das ferramentas; aprender a grudar gravuras; pular corda; ~~brincar de domino~~; aprender a técnica mais simples de cozinhar, costurar e tecer.

3 — Prática com números

Medir; reconhecer as moedas pequenas usadas diariamente; contar objetos e pessoas com exatidão; resolver problemas simples; usar diariamente o calendário.

4 — Habilidades Estéticas

Dominar todo o referente às experiências musicais e artísticas pessoais.

AS FONTES DAS EXPERIÊNCIAS

Cuidará o mestre de dar, todos os dias, aos seus alunos, boas experiências através dos vários títulos do plano anterior: vida social, ciências naturais, artes da linguagem, sem limite de horas na distribuição do tempo; êsse limite que é dado pelo próprio desenvolvimento da experiência.

Leve-se em conta que algumas experiências podem abranger diferentes campos a um só tempo; por exemplo, um trabalho sobre comunicações pode compreender os seis campos.

De outro lado, cuide o mestre de estabelecer na escola determinados centros de trabalho que possam auxiliar a realizar as experiências desejáveis. Sugere-se os centros seguintes, mínimos:

1 — Centro de arte; pincéis, tintas, papel para pintura, cavaletes, se fôr possível, etc.

2 — Mesa de modelagem, argila, modelos feitos pelos alunos, etc.

3 — Mesa para música, instrumentos musicais rudimentares; tambores, flautas, etc.

4 — Biblioteca: uma mesa equipada com livros de gravuras, revistas, etc.

5 — Banco para trabalho, equipado com ferramentas simples para trabalhar sobretudo em madeira, martelo, etc.

6 — Fogareiro elétrico, etc. para experiências de cozinha simples.

7 — Mesa de ciências — onde se colocam plantas para estudar seu crescimento, com espaço para coleções e outros materiais de museu.

8 — Mesa de jogos, equipada com jogos diversos, tipo jogos sensoriais de Decroli, etc.

9 — Teatrinho de fantoches.

10 — Material de cubos grandes, etc. para circo, ônibus, etc.

A modo de exemplo sôbre a maneira de desenvolver o programa de experiências, considere o professor as sugestões seguintes:

No Campo da Vida Social

O Correio

O ponto de partida poderá ser uma narração; uma criança da cidade recebe, por via postal, a notícia de que seu avô está doente, na montanha; emprega suas economias em enviar-lhe alguns doces; cada um dos atos que impliquem em uso do correio é contado com pormenores. Ou, pode-se dar esta aula por ocasião do Natal. Tira-se, então, o interesse das circunstâncias do momento, sem ser necessário criar um interesse artificial.

Será difícil e anti-pedagógico começar por uma palestra sôbre um assunto tão pouco familiar às crianças. Será bom fazer preceder qualquer conversação, aqui, por deveres de observação: pedir-se-á às crianças observar o que se vê no correio; descrever,

pela observação, uma caixa de correio, o uniforme do carteiro, etc.; pedir-se-lhe-á juntar selos de correio usados para trazer para a escola. Depois, proceder-se-á, com as crianças, na escola, a exercícios reais: por exemplo, escrever-se-á uma carta assinada por tôdas as crianças que saibam escrever, para um colega doente; ir levá-la à caixa de correio mais próxima; assistir-se-á ao momento palpitante em que a carta para o colega doente passa da caixa para o saco postal do coletor; ir-se-á, sempre seguindo a carta; visitar o grande correio central, donde ver-se-á partirem em grande número os carteiros, em tôdas as direções. Não é interesse, é entusiasmo que tais exercícios despertam nas crianças. Do mesmo modo, pode-se fazer e despachar um pacote.

Tudo isso formará o tema para uma série de palestras sôbre os diferentes fins e a utilidade do correio. A observação dos selos dará lugar a palestras sôbre assuntos históricos e geográficos.

Poder-se-á, em seguida, resumir ou ensinar certas noções sob a forma de jogo. Eis alguns: brincar de carteiro; êste deverá levar as cartas aos seus companheiros, o que constitui um exercício de leitura; graças às maiúsculas, os nomes próprios são depressa reconhecidos, ainda pelos menores. Poder-se-á brincar de correio, dando a cada criança uma função, correspondente a cada fase por que passam as cartas, até chegar ao destinatário. O mesmo com pacotes e encomendas.

E' quase supérfluo indicar os exercícios de cálculos; serão os selos de correio que desempenharão o principal papel. As crianças poderão classificar, desenhar e colorir os selos; depois, aprender-se-á a conhecer o valor do selo pela sua côr; enfim, pode-se somar, subtrair, multiplicar e dividir êsses valores.

Quanto aos trabalhos manuais, todos os objetos e seres vistos e observados: o carteiro, a caixa de correspondência, as insígnias do correio, etc., pode-

rão servir de temas para a modelagem, o recorte, o desenho, confeccionar envelopes, escrever letras, fazer pacotes, dobrar cartas, envelopá-las, etc.

No Campo da Estética

As crianças devem cantar muito, coletiva e individualmente. Procurar encontrar o que fôr de melhor valor artístico ao alcance das crianças, sobretudo no nosso folclore.

— Contar histórias para as crianças ao piano, por meio dos sons. Por exemplo: as notas mais graves são a voz do gigante. Trechos do Carnaval, de Schumann, serão apresentados como crianças brincando. Chega o gigante. As crianças correm; uma escala tocada com a melhor limpeza. Há uma tempestade; podem ser umas fases da tempestade de Beethoven. etc. Exercícios simplíssimos, próprios para divertir as crianças, como, imitar o som dos sinos, do martelo sôbre a bigorna, etc. Toque de tambores. (Leve-se em conta que êstes exercícios são ineficazes se não se observa o ritmo).

— Em horas especiais, em uma sombra do pátio, as crianças ouvem, por exemplo, o Andante do Concêrto n. 4, de Mozart ou a Tocata e Fuga em Ré Menor, de Bach, — querendo-se indicar, nestes exemplos, a qualidade da música que se deve apresentar por meio da vitrola.

— As crianças, durante o seu trabalho, ouvem u'a música calma como o primeiro movimento da Sonata ao Luar.

— Exercícios sôbre o ritmo, dados em forma de histórias ou mesmo dramatizados.

— Ginástica ritmica dramatizada.

— Cânticos tra~~ite~~teados em surdina pela mestra;

— No «palco», (simples espaço cercado no momento, no pátio ou na própria sala de aula); colocar uma criança no centro do palco e ir contando uma história muito simples e apropriada para dramatização. Era uma vez um menino que havia saído passear na floresta. Êle vai vendo tôdas as cousas que encontra em seu caminho. Agora parou para olhar uma pedra muito bonita que encontrou. Agora está vendo e escutando um passarinho. Nota, neste momento, que se perdeu. Sente mêdo. etc. E a criança vai representando as várias situações emocionais descritas. As demais crianças assistem à representação.

Virão, depois, interpretações em que a criança tem que pronunciar palavras e expressões; cenas em que devem participar duas e, após, três crianças. A própria ação dramática se irá complicando, naturalmente.

— Mostrar à criança uma gravura, reprodução de uma obra célebre de pintura. Fazer a criança compreender a cena representada. E depois, pedir que ela faça o que se tem chamado um quadro vivo, — que reproduza a atitude da figura representada na obra que se lhe apresentou.

— Organizar brinquedos para serem brincados no palco, mas de tal natureza que sejam verdadeiras pequenas dramatizações, brinquedos para serem representados diante de uma assistência.

— Teatrinho de fantoches.

— Etc.

PROGRAMA DE EDUCAÇÃO SENSORIAL E DA ATENÇÃO

I — EDUCAÇÃO DO SENTIDO VISUAL

1 — Jogos individuais

A — Formas e Côres

1 — **Loto das formas e das côres.** — Loto, com oito casas, com imagens esquematizadas de objetos usuais diferentes para cada casa, e cada objeto em uma côr, unida e sem sombras nem nuances. A criança deve colocar cada cartão pequeno do loto sôbre a imagem correspondente (forma e côr), do cartão grande, guiando-se ao mesmo tempo pela forma e pela côr.

— Idem, com loto de formas geométricas planas.

2 — **Jôgo das fazendas.** — Amostras, em duplicata, de retalhos de fazenda. A criança deve reunir, dois a dois, os pedaços idênticos. Si se têm os mesmos desenhos em côres diferentes, e retalhos da mesma côr ainda que com desenhos diferentes, pode-se, observando a criança, verificar se é a côr ou o desenho que atrai mais a sua atenção.

3 — **Loto dos meninos e das meninas.** — Distinguir meninos e meninas de diferentes côres.

4 — **Um loto análogo,** mas muito mais difícil, consiste em identificar triângulos diferindo uns dos outros quer pela côr, quer pela forma.

5 — **Dominó de tapeçaria.** — Dominó feito com retalhos de papel pintado, — guiando-se a criança pela forma e pela côr, na colocação das peças.

B — Formas

6 — Como sequências do loto, **loto das formas:** as formas do primeiro loto são representadas, agora, tôdas, da mesma côr; a criança deve guiar-se apenas pela forma.

7 — Por meio de imagens de anúncios obtidas em duplicata, pode-se fabricar numerosos **lotos de imagens** de boa aparência, e dificuldades graduadas segundo as imagens difiram mais ou menos umas das outras. Os catálogos especiais de móveis, roupas, legumes, etc., permitem a confecção de lotos variados desta natureza.

8 — **Classificar selos,** segundo o desenho.

9 — **Completar imagens:** sôbre uma imagem de conjunto, a criança deve recolocar certas partes, certos objetos que faltam.

10 — **Dominós feitos com fragmentos de cartões postais.**

11 — **Loto das folhas sêcas.** — Loto das flôres sêcas.

12 — **Fazer a criança achar, entre uma série de objetos diferentes e de várias espécies, os da mesma espécie.** Classificar.

13 — Um catálogo de vidros e cristais ornamentados permite um jôgo interessante; segundo o desenvolvimento da criança, ela deve, ou reunir tôdas as peças semelhantes, — assim, tôdas as taças, todos os copos, etc., — ou, se fôr capaz, todos os objetos diferentes mas com a mesma decoração.

C — Côres

14 — O loto de côres completa os jogos de 1 e 6; é, agora, sempre a mesma forma, porém em côres diferentes.

15 — **Classificar selos,** segundo a côr.

16 — Um excelente jogo, visuo-motor, consiste em cobrir, com papéis de cores variadas, caixas de fósforos; obtem-se, assim, espécies de blocos de construção que se prestam a exercícios de destreza, de cores, de número, etc.

17 — **Retalhos de fitas**, de lãs ou de sedas, cortadas em dois, devendo a criança reunir as duas metades.

18 — **Dominó de cores**. — A dificuldade pode ser graduada, em dominós diferentes.

19 — **Loto das nuances**, representando bolas, bandeiras, etc., cada um em quatro nuances, das quatro ou cinco cores principais.

20 — O mesmo exercício sob a forma de **dominó das nuances**.

21 — Com as gamas de pedaços de fitas, papel, etc. — pode-se fazer um jogo mais difícil que os precedentes, consistindo em reconstituir a série de tons, do mais claro ao mais escuro.

Todos êsses jogos são ocasião de exercícios de elocução sôbre as cores; pede-se à criança mostrar, depois nomear tal objeto verde, azul, vermêlho, — e, depois, azul claro, azul escuro. Ou se lhe dão diversos jogos dos quais se lhe pede que elimine sucessivamente, tôdas as peças vermêlhas, violetas, etc.

D — Grandezas

22 — Sôbre grandes cartões (14 x 36 cm.) colam-se silhuetas de objetos usuais (tesouras, relógios, garrafas, etc.) de dimensões decrescentes; a criança deve colocar em cima pequenos cartões representantes das figuras idênticas.

23 — **Loto das formas geométricas** (círculos, quadrados, triângulos, retângulos), idêntico ao precedente.

24 — Com catálogos contendo séries de objetos, de grandeza decrescente, pode-se fabricar lotos de objetos de baixela, de ferramentas, etc., do mesmo gênero, — ordinariamente mais difíceis que os precedentes, pela proximidade das formas que se vão comparar. Aqui também, exercícios de elocução permitirão a aplicação dos termos: grande, pequeno, médio, maior, etc.

E — Orientação

25 — **Jogos de paciência** (Puzzle). E' facil de fabricá-los, de dificuldades variadas. Começa-se recorrendo uma imagem em duas partes, para a criança reuní-las, dando-se-lhe, a princípio, sômente uma imagem, e, depois, duas, três e mesmo mais. Cortar, depois, a imagem em três ou quatro partes. Mais tarde, em 8, 12 e 20 partes.

26 — **Loto das quatro posições de um objeto**. — Uma chave, uma bandeira e outros objetos assimétricos são representados em grandes cartões em quatro posições. Por exemplo: a bandeira é colocada ora no alto à esquerda, ora no alto à direita, ora em baixo à esquerda, ora em baixo à direita.

27 — **Loto da bola sôbre a mesa**. — No loto, uma bola está representada sôbre uma mesa, em diversos lugares desta.

28 — **Jogo de direita e esquerda**. — Sôbre grandes cartões, divididos, são representados, em cada uma de suas duas casas, dois objetos, por exemplo, uma mesa à esquerda e uma cadeira à direita; uma garrafa à esquerda e um copo à direita, etc.; sôbre um outro cartão grande, os mesmos objetos são dispostos de maneira inversa, a mesa à direita e a cadeira à esquerda, etc. O mesmo jogo se pode fazer, depois, com 3, 4 e 5 objetos.

29 — Como exercício, não mais sôbre a posição dos objetos, mas sôbre sua presença ou ausência. — **loto da mesa mal posta**, na qual, em cada caso, falte um dos objetos.

F — Observação dos fenômenos naturais.

30 — **Jôgo das sombras e do sol**, representando diferentes paisagens, monumentos, árvores, etc., onde a sombra é figurada, ora de um lado, ora do outro; a criança que, preliminarmente, em passeios, observou as posições respectivas das sombras e do sol, deve colocar sôbre cada imagem, do lado oposto à sombra, um pequeno disco, em cartão, representando o sol.

31 — **Jôgo do vento**. — Três paisagens iguais, servindo de fundo, são coladas sôbre três cartões de 16x22 cm. Por baixo delas, a criança coloca as inscrições: «Nada de vento», «vento de leste», «vento do oeste». De novo, depois de numerosas observações feitas ao ar livre, as crianças colocam sôbre êsses três cartões, árvores, fumaça, roupas suspensas em uma corda, bandeiras, ora verticalmente, imóveis ora inclinadas para um ou outro lado; depois, três homens, um andando tranqüilamente, com o seu chapéu na cabeça, e os outros dois correndo atrás de seus chapéus, segundo a direção do vento.

32 — **Jôgo das fases da lua**. — com os desenhos e os nomes das diferentes fases.

2 — Jogos Coletivos

A — **Imitação de movimentos**, primeiro simples e muito evidentes, dos braços, das pernas, do corpo; depois mais restritos e mais complicados, dos dedos, dos olhos, dos lábios.

B — Observação de fenômenos naturais e outros.

1 — Fazer observar e distinguir as côres do céu, das nuvens, das árvores, os diferentes verdes no campo.

2 — Fazer distinguir a luz plena da sombra, os deslocamentos da sombra e do sol.

3 — Fazer notar as deformações mais evidentes dos objetos pela perspectiva.

4 — Em um jardim, ou durante um passeio: dar à criança uma folha ou uma flôr, que ela não nos viu colher, e pedir-lhe que encontre uma da mesma espécie; procurar de que árvores são as folhas caídas.

5 — Pedir à criança que coloque seus companheiros por ordem de altura, enquanto outras crianças controlam a execução.

6 — Pedir à criança que coloque seus companheiros pela côr dos cabelos, dos mais escuros aos mais claros.

7 — **Passeios de observação**. — Para ensinar as crianças a ver, a refletir sôbre o que vêm. Por exemplo: sair para ver o que se encontra de ferro e presta serviços ao homem; para ver os objetos com a forma de círculo; as cousas azuis, etc.

8 — **Deveres de observação** — Convem às crianças já treinadas nos passeios de observação; pede-se-lhes observar todos os ruidos ouvidos em casa, ou na rua; observar, em casa, todos os objetos de ferro, de madeira ou de vidro; observar o que o vento faz mover-se, etc.; observar a vitrine de um armazem, etc. Esses exercícios, como os precedentes, são inumeráveis.

C — Observação; memória visual; desenho e linguagem.

1 — Coloca-se diante das crianças primeiro dois objetos muito diferentes, por exemplo, uma bola e um martelo. Ao sinal: «Durmam», as crianças fecham os olhos e escondem o rosto. Tira-se um dos objetos. A um novo sinal, as crianças abrem os olhos e se lhes pede ou desenhar o objeto ou nomeá-lo. O mesmo exercício com 3, 5, 7 objetos ou mais, — e também variando os objetos segundo a estação, as

rcunstâncias, os assuntos das lições; na primavera serão flôres naturais, imagens de borboletas ou pássaros; no verão, legumes, frutas, cereais; no outono, folhas de tôdas as formas e de tôdas as côres, frutos. Quando a atenção já estiver exercitada, retirar 2, 3 ou 4 objetos.

2 — Depois, deslocar um objeto. Fazer repor a série na ordem primitiva.

3 — Exercitar o sentido de orientação, colocando sôbre a mesa um objeto, em uma certa posição; depois, enquanto as crianças «dormem», muda-se aquela posição. Recolocar o objeto na posição primitiva.

4 — Pode-se colocar dois ou três objetos e substituir um dêles por um outro.

As pequenas cartas da maior parte dos lotos visuais, podem servir de material para todos os exercícios que indicamos agora, atraindo a atenção sistematicamente sôbre as formas, as côres, as grandezas, as posições, etc.

D — Leitura de desenhos e exercícios corporais.

Enquanto as crianças têm os olhos fechados, desenha-se no quadro negro um personagem, em uma posição qualquer. As crianças abrem os olhos. A uma ordem (5 segundos mais tarde), elas devem reproduzir a atitude do homem desenhado no quadro. Mais tarde, muda-se apenas um detalhe: movimento da cabeça, dos pés, das mãos, etc.

E — Exercícios de observação. Leitura de desenhos.

Desenhar o esquema de um homem. Enquanto as crianças «dormem», juntar um detalhe complementar, sucessivamente: braço, mão, olho, nariz, chapéu, bengala, botões. As crianças devem referir a modificação operada.

Depois em vez de ajuntar, trocar detalhes: trocar a bengala por um guarda-chuva, substituir o sapato por botas, etc. Algumas vezes, as modificações podem ser grotescas: nariz comprido, chapéu muito enterrado etc.

É evidente que êste exercício, feito com desenhos de objetos complexos como uma mesa posta, uma paisagem, etc. pode variar ao infinito em modalidades e dificuldades.

F — Observação de diferenças.

Traçar no quadro dois desenhos absolutamente iguais, salvo um detalhe, — enquanto as crianças «dormem».

II — EDUCAÇÃO DO SENTIDO AUDITIVO

1 — Reconhecer pelo som diferentes objetos familiares.

2 — Reconhecer, com os olhos fechados, a matéria (madeira, ferro, vidro, pedra, cartão, etc.) sôbre que se bateu.

3 — Deixar cair objetos diferentes, primeiro bem diferentes (uma borracha e uma chave), e, depois, cada vez mais semelhantes (moedas diferentes). A criança escuta, primeiro olhando, o ruído que faz cada objeto ao cair. Depois deve distingui-los, com os olhos fechados.

4 — Reconhecer os passos de um adulto e de uma criança; de duas crianças calçadas diferentemente. Distinguir quantas crianças marcham juntas, na classe ou no pátio. Advinhar que ações a mestra executa. Reconhecer o veículo que se aproxima, o canto dos pássaros. Nomear — em classe ou em passeio, — todos os ruídos ouvidos, tendo os olhos fechados.

5 — Reconhecer a voz das diferentes crianças; uma criança é colocada no canto da sala; chamada por um de seus colegas, deve dizer quem é.

6 — Muitas crianças ao mesmo tempo contam em voz alta, cantam ou recitam uma poesia. É preciso adivinhar quantos e quem.

7 — Uma criança está no canto da sala mais afastado: chama, em voz ciciada, um dos colegas, que deve vir ao seu encontro andando tão docemente quanto possível; êste deve chamar, do mesmo modo, um terceiro, e assim por diante, — em todo o silêncio.

8 — A mestra tem, junto de si, todo o grupo de seus alunos, com os olhos fechados: ela joga um pedaço de chocolate, envolvido em papel, no meio do maior silêncio. A criança que o encontrar, com os olhos fechados, deve abandonar a partida, até que todos o tenham feito.

9 — Os olhos vendados, ir na direção duma campanha, de um assobio, duma criança que chama. (Ao ar livre).

10 — A que distância se produz um som? Para os maiores: a quantos passos?

11 — Distinguir os sons (piano, canto) em graves e agudos.

12 — Fazer reproduzir um certo número de pancadas, um ritmo executado pelo mestre, por meio de uma régua, batendo sobre a mesa.

III — EDUCAÇÃO DO SENTIDO TACTIL E MUSCULAR

1 — Em uma caixa, retine-se uma série de objetos em duplicata: dois dados, dois botões, duas caixas de fósforo, etc. Coloca-se um na mão da criança, auxiliando-a a apalpá-lo em todos os sentidos; depois, faz-se com que ela procure o objeto semelhante, com os olhos fechados, ou com os objetos cobertos por uma toalha.

2 — Reconhecer, só pelo tacto, diferentes legumes, diferentes frutos da estação, quando já se aprendeu a reconhecê-los e nomeá-los com a vista.

3 — Tecidos em duplicata, para reunir dois a dois, pelo tacto apenas.

4 — Reconhecer pelo tacto diferentes moedas, cada vez mais semelhantes.

5 — Reconhecer letras ou números recortados em cartão. Si se tratar de aproximar caracteres em duplicata, o exercício pode preceder o conhecimento das letras e dos números.

6 — Classificar objetos diferentes, com os olhos vendados: conchas de formas variadas, grãos, botões, bastões de comprimentos diversos, etc. Trata-se de distinguir ora formas, ora dimensões.

7 — Caixas de dimensões progressivamente maiores, e encaixar umas nas outras. Com duas séries, pode-se pedir às crianças uma caixa igual a outra que ela tem na mão. Levantar uma torre.

8 — Um lote, representando objetos usuais de dimensões diversas, agora não mais em cartão, mas recortado em madeira.

9 — O mesmo, com formas geométricas.

Esses dois jogos são, primeiro, jogados sob a forma de lotos: em madeira, permitem o controle do trabalho. Depois pode-se retirar a grande prancheta e a criança deve classificar, em série, as figuras semelhantes (por exemplo: alinhar os círculos do maior ao menor). Em uma lição coletiva, pode-se também fazer palpar uma das pequenas formas de madeira por uma criança, sem que ela veja, — e lhe pedir que mostre, com a outra mão, seu lugar na prancheta grande. Enfim, essas formas de madeira servem aos exercícios preparatórios do desenho, devendo a criança passar seu lápis ao redor delas, e, mais tarde, reproduzindo-se livremente.

10 — **Jôgo dos cordões**, consistindo em fazer passar cordões de espessuras diferentes em buracos de tamanhos correspondentes. Um exercício análogo consiste em servir-se de um pote de flôres virado sobre a mesa, e fazer passar pelo buraco do fundo, bolas, ou melhor ainda, pedras, que a criança deve escolher da dimensão própria entre tôdas.

11 — **Jôgo das espessuras**, pedaços de madeira, cartão, couro, etc. devem ser seriados segundo sua maior ou menor espessura.

12 — Classificar objetos em **ásperos e lisos**.

13 — Classificar objetos em **duros e moles**.

14 — Exercitar o sentido térmico, por meio de três recipientes cheios de água em três temperaturas diferentes; a criança, depois de ter sentido uma, deve reencontrá-la entre as outras.

15 — Exercitar o sentido básico, fazendo classificar objetos em pesados e leves, ou fazendo seriar pesos, ou fazendo reencontrar, entre outras, uma taboinha cujo pêso se experimentar. Gradua-se êses exercícios, escolhendo pesos cada vez mais próximos.

IV — EDUCAÇÃO DO SENTIDO GUSTATIVO E OLFATIVO.

Gôsto

1 — Reconhecer, pelo gôsto, café, açúcar, chocolate, etc.

2 — Reconhecer os frutos e legumes da estação.

3 — Reconhecer diferentes bebidas.

4 — Reconhecer diferentes espécies de pão.

5 — Reconhecer o mesmo alimento preparado de diversas maneiras.

6 — Reconhecer os sabores salgado, dôce, ácido e amargo por meio de produtos desconhecidos.

7 — Soluções mais ou menos açucaradas ou salgadas, para seriar.

Olfato

1 — Reconhecer, pelo olfato, sem que a vista ou o tacto intervenham, os diferentes frutos, flôres, legumes da estação.

2 — Idem, diferentes bebidas.

3 — Idem, diferentes plantas farmacêuticas.

4 — Reconhecer uma mistura de duas substâncias, pelo olfato, apenas.

EDUCAÇÃO FÍSICA

Seguir a orientação da obra **Educação Física Infantil**, de Guiomar Meirelles Becker.