

SEQUÊNCIA DE ATIVIDADES E JOGOS SOBRE SIMBOLIZAÇÃO

Elaboração: Nely D. Boralla  
Marlene de O. Leite

1º OBJETIVO: Diferenciar símbolo e ser simbolizado

A professora oportuniza que as crianças:

PERCEBAM → DISCRIMINEM → IDENTIFIQUEM valores de atributo

do ser real: a) crianças  
b) animais  
c) frutas, flores  
d) objetos

e depois COMPAREM: a) criança com fotos e figuras de criança  
b) animais com fotos e figuras de animais  
c) frutas com fotos e figuras de frutas etc...

2º OBJETIVO: Associar um símbolo a um ser

1. Cada criança com sua fotografia:

- a) Cartões dos aniversários
- b) cartões da chamada
- c) cartões de ajudante do dia

2. Símbolos nas gavetas, prateleiras ou caixas, representando os materiais guardados nelas

3. Jogo da chamada

Cada criança escolhe um bichinho (ou fruta, ou flor, ou objeto... de acordo com a unidade) como símbolo e confecciona um cartão contendo o símbolo escolhido.

A professora durante alguns dias utiliza os cartões para fazer chamada sem falar o nome do aluno.

Os cartões podem ainda ser utilizados em outras atividades como solicitar que um ou outro aluno realize determinada tarefa

4. Jogos populares sobre simbolização:

- "Diabo-renga"
- "Rei-rainha"
- "Meu pai matou um porco"

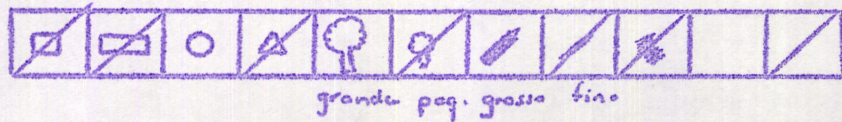
3º OBJETIVO: Simbolizar valor de atributo

- Simbolizar valores de atributos de materiais estruturados já conhecidos pelas crianças.

Tomamos, por exemplo, os blocos lógicos. É sempre interessante que a escolha dos símbolos para o valores de atributos, seja feita em grupo sob a orientação da professora, pois o conjunto dos símbolos escolhidos será utilizado em muitos jogos ou atividades.

JOGO DO RETRATO - O jogo possui muitas variações. Selecionamos duas que servirão como sugestão para a professora criar outras.

1ª variação: "leitura" e descoberta de uma peça do material. A professora coloca a lista com os valores dos atributos sendo alguns já riscados.



A criança que

descobrir a peça na qual a professora pensou deverá descrevê-la (leitura da lista):

Ex: - "É um redondo, grande, grosso, vermelho."

2ª variação: A criança recebe os onze valores e nenhum riscado:



A tarefa da

criança consiste em escolher na caixa uma das peças e depois riscar na tira (ou tapar com uma coisa qualquer), mostrando assim, o que a peça não é.

Ex: se a peça escolhida for: quadrado, azul, pequeno, grosso a tira ficará assim:



### IGUALDADE ENTRE SÍMBOLOS

4º OBJETIVO: Estabelecer a relação de igualdade entre símbolos que representam um mesmo ser.

Sugestão de atividade - Imaginemos que a professora já tenha realizado várias atividades como as sugeridas no Jogo da Chamada (nº 3 - 2º objetivo) então ela sugere novamente que cada criança escolha para si um novo símbolo, representando-a em um cartão. De posse destes novos cartões a professora realiza também atividades como as que estão previstas no jogo nº 3. Num dado momento a professora toma os dois cartões de uma mesma criança, por exemplo, os cartões do Carlos:



e solicita que estas crianças façam as seguintes tarefas:

- a primeira criança apague o quadro de giz
- a segunda criança distribua a merenda.

É evidente que esta situação provocará uma discussão que a professora deverá orientar habilmente a fim de que as crianças cheguem à conclusão de que estes dois símbolos são iguais pois representam a mesma pessoa. Posteriormente poderá introduzir o símbolo de igualdade, o sinal =, e o sinal  $\neq$



=



(representam a mesma pessoa - o Carlos)



$\neq$



(representam duas pessoas distintas - a Ana e o Claudio)

OBRS: Estas atividades, mencionadas até aqui, só serão válidas se as crianças participarem da criação e/ou escolha dos símbolos, pois a imposição de símbolos num primeiro momento não nos levará ao alcance dos objetivos propostos.

Posteriormente uma unidade de Trabalho sobre o Trânsito enriquecerá o estudo sobre simbolização.