

Contando Histórias Guia do Professor

LEGO® Education
Preschool

SO MANY WAYS TO
LEARN, TOGETHER



45005

LEGOeducation.com



education[™]

Sumário

Introdução ao Guia do Professor	3
Matriz de Aprendizagem	6
Atividades de Introdução	
INICIANTE – Personagens	7
INICIANTE – Cenários	8
Aulas	
INICIANTE – A Princesa e a Ervilha	9
Recontando o fim de uma história familiar	
INICIANTE – As Três Cabras Valentes	10
Aprendendo sobre sequência de eventos: início, meio e fim	
INTERMEDIÁRIO – Sementinha	11
Aprendendo sobre a sequência de etapas em um processo: primeiro, a seguir e por último	
INTERMEDIÁRIO – Meu Bichinho de Estimação	12
Descrevendo como fazer uma atividade	
AVANÇADO – Final Diferente	13
Aprendendo sobre o enredo e principais eventos e contando um final alternativo para uma história familiar	
AVANÇADO – Histórias de Férias	15
Aprendendo sobre enredo e principais eventos e contando uma história original	
Anexo	16

Contando Histórias

Introdução ao Guia do Professor

A quem se destina este material?

O Guia do Professor do Contando Histórias é destinado a professores da Educação Infantil. Ele é planejado para auxiliar professores a desenvolverem as habilidades de Linguagem e Alfabetização das crianças, tais como expressar pensamentos, ideias e opiniões, conversar com outros e entender estruturas e elementos narrativos.

Para que serve?

O Guia do Professor do Contando Histórias oferece oportunidades divertidas e envolventes para desenvolver os princípios básicos de Linguagem e Alfabetização. As crianças vão explorar um mundo de faz de conta enquanto recontam histórias e exercitam sua imaginação ao construir e contar suas próprias histórias. Elas vão usar o Contando Histórias para planejar ou descrever atividades e aprender sobre sequenciamento do enredo e etapas de um processo.

Usando o Guia do Professor, educadores da Educação Infantil podem promover aulas empolgantes em que as crianças praticam desenvolvem a comunicação verbal e não-verbal. Conforme as crianças trabalham juntas para construir cenas, elas exploram elementos literários comuns, como o espaço, os personagens e o enredo. A versatilidade do Contando Histórias permite que as crianças contem histórias de diferentes maneiras. Por exemplo, elas podem construir cenas individuais para partes diferentes da história (por exemplo, início meio e fim). Como alternativa, elas podem encenar uma história trocando a cena conforme a mesma é narrada.

Como os objetivos de aprendizagem são alcançados?

Perguntas estratégicas, durante a aula, podem orientar as crianças no desenvolvimento de habilidades de Linguagem e Alfabetização. Além disso, as atividades de construção LEGO® DUPLO® reforçam o desenvolvimento da criatividade das crianças.

Consulte o sumário para uma breve descrição dos tópicos das aulas. Cada aula é classificada como *Iniciante*, *Intermediária* ou *Avançada*, conforme as competências e os conhecimentos desenvolvidos. O Guia do Professor inclui duas Atividades de Introdução criadas para apresentar às crianças as formas básicas de utilizar o Contando Histórias. Apresentar inicialmente essas atividades permitirá que as crianças tenham uma base sólida para trabalharem com as outras seis aulas. As aulas subsequentes podem ser selecionadas de acordo com o que for mais importante e apropriado para as crianças.

Para criar uma conexão entre a narração verbal e o registro escrito, escreva as histórias para as crianças criarem e narrarem. Releia as histórias para a classe e compartilhe essas histórias com os pais. As crianças se sentirão mais motivadas ao verem suas histórias registradas por meio da escrita, tornando as suas histórias mais estruturadas e coerentes com o passar do tempo.

Anexo com imagens

O anexo contém dois tipos de imagens para imprimir: cartões de cenários e imagens de modelos relacionados às aulas. As imagens dos cartões de cenário dão a você a oportunidade de imprimir cópias adicionais para que várias crianças possam usar a mesma imagem. As imagens de modelos relacionados às aulas podem ser utilizadas para ajudar as crianças a se conectarem com a aula e também para inspirar suas construções no momento em que estiverem montando suas próprias histórias. Cada um dos modelos mostrados podem ser construídos usando o Contando Histórias.



INICIANTE
INTERMEDIÁRIO
AVANÇADO



Personalizando a Aula.

As aulas do Contando Histórias podem ser adaptadas de acordo com seu planejamento. Um conjunto Contando Histórias pode ser utilizado com até seis crianças de cada vez, trabalhando em pares. As crianças precisam praticar bastante antes de se tornarem proficientes na construção em dupla, e esta é uma boa forma de promover a colaboração entre pares. As atividades podem ser realizadas em pequenos grupos concentrados em centros ou em estações espalhadas pela sala de aula.

Personalizar os cenários e o conteúdo para se adaptarem às dinâmicas da sua aula e à configuração física da sala permitirá que as crianças se conectem mais com as histórias. Por exemplo, você pode substituir as histórias sugeridas por outras que sejam mais significativas ao seu planejamento.

O Contando Histórias e o Guia do Professor podem ser utilizados juntamente com qualquer outro conjunto LEGO® DUPLO® para mais possibilidades de histórias. Combinar outros conjuntos LEGO DUPLO com o Contando Histórias também proporcionará mais oportunidades de construção. Além disso, criar figurinos e acessórios com artesanato pode enriquecer as experiências das crianças de contar histórias.

Espere diferentes resultados baseados no conhecimento, vocabulário e experiência de cada criança. As respostas verbais, os modelos e as encenações das crianças devem variar. Apoie a aprendizagem das crianças adaptando as perguntas e fazendo com que as histórias sejam relevantes a cada uma delas.

O que é isso?

- O Guia do Professor do Contando Histórias é formado por duas Atividades de Introdução mais seis aulas
- As atividades e as aulas requerem o Contando Histórias (45005)



Estrutura de Aula

Cada aula é estruturada de acordo com um fluxo de aprendizagem natural, chamado *Metodologia 4C LEGO® Education*, que promove resultados de aprendizagem otimizados. As etapas Conectar, Construir e Analisar/Contemplar, que são as três primeiras fases de cada aula, podem ser executadas em uma sessão. A fase Continuar é a mais desafiadora e pode se concluir em um encontro posterior.

Conectar

Durante a etapa Conectar, as histórias curtas e os debates despertarão a curiosidade das crianças e ativarão o conhecimento já adquirido, enquanto se preparam para uma nova experiência de aprendizagem.

Construir

Nesta fase, as crianças participam de uma atividade prática de construção. Conforme suas mãos criam modelos de pessoas, lugares, objetos e ideias, suas mentes organizam e armazenam as novas informações relacionadas a essas estruturas.

Analisar/Contemplar

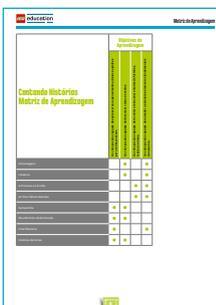
Durante a etapa Contemplar, as crianças terão a oportunidade de refletir sobre o que fizeram, de falar e de compartilhar as ideias que tiveram na fase Construir da aula.

Continuar

Novos desafios, nesta fase, são acrescentados aos conceitos que as crianças aprenderam anteriormente nas aulas. Essas atividades de extensão permitem que as crianças apliquem seus conhecimentos recém-adquiridos. A fase Continuar não precisa ser feita como parte da mesma aula. As crianças podem não estar prontas para completar a fase Continuar até que elas tenham praticado repetidamente as habilidades aprendidas nas primeiras partes da lição.

Você percebeu?

As diretrizes de Linguagem e Alfabetização do NAEYC e do HeadStart foram usadas para desenvolver as aulas do Contando Histórias. Consulte a matriz de habilidades para uma visão geral dessas diretrizes educacionais. Os objetivos de aprendizagem, listados no final de cada aula, podem ser utilizados para determinar se cada uma das crianças está ou não desenvolvendo os princípios básicos de Linguagem e Alfabetização. Estes pontos essenciais abordam competências ou informações específicas praticadas ou apresentadas durante cada aula.



The image shows a thumbnail of a curriculum matrix titled "Contando Histórias: Matriz de Aprendizagem". It features a grid with columns for "Objetivos de Aprendizagem" and "Habilidades de Alfabetização e Linguagem". The matrix is partially visible, showing a grid of cells with small icons or text inside, representing the alignment of learning objectives with literacy and language skills.

	Objetivos de Aprendizagem			
	As crianças são capazes de expressar seus pensamentos, ideias e opiniões para outras pessoas.	As crianças são capazes de descrever coisas e eventos.	As crianças são capazes de recontar e reencenar enredos de histórias, músicas e rimas.	As crianças são capazes de entender a estrutura e elementos fundamentais da narrativa.
Personagens		●		●
Cenários		●		●
A Princesa e a Ervilha			●	●
As Três Cabras Valentes			●	●
Sementinha	●	●		
Meu Bichinho de Estimação	●	●		
Final Diferente	●			●
Histórias de Férias	●	●		

Atividades de Introdução

Personagens

Para até 6 crianças

Conectar

- Inicie uma conversa sobre histórias e peça às crianças para contarem uma história que elas já tenham ouvido antes. Se elas tiverem dificuldade de recordar uma história, faça-as lembrar de histórias que você leu para a turma, recentemente.
- Fale sobre as pessoas e os animais dessas histórias. Explique que eles são chamados *personagens* e que são muito importantes para a história porque todas as ações acontecem ao redor deles.
- Peça às crianças que citem os nomes dos personagens das histórias que mencionaram.
- Mostre às crianças algumas das figuras e animais do Contando Histórias e diga a elas que esses serão os personagens das suas histórias.
- Ensine como descrever um personagem falando sobre suas *características*.

Construir

- Diga às crianças que é hora de brincar de um jogo de personagens.
- Escolha uma figura ou um animal e não deixe que ninguém veja. Descreva-o enquanto as crianças tentam adivinhar o que é. A criança que adivinhar quem é o personagem poderá ficar com ele pelo resto do jogo.

Analisar/Contemplar

- Incentive uma conversa sobre as características de pessoas ou animais. Considere fazer perguntas como:
 - Quais os tipos de características vocês descreveram?
 - Foi difícil pensar em todas as características? Por que sim ou, por que não?
 - Por que isso é importante para descrever os personagens em uma história?
- Diga às crianças que as características que elas apresentaram são *características físicas*. Explique que isso significa que elas descrevem a aparência dos personagens e que características físicas são importantes em uma história porque ajudam o leitor a imaginar como é o personagem.
- Diga a elas que é ainda mais importante entender como os personagens se comportam. Explique que esses comportamentos são chamados de *traços de personalidades*, então dê alguns exemplos, como: um cavalo pode ser *corajoso* e *carinhoso*).

Continuar

- Brinque do jogo do personagem novamente. Coloque todos os personagens em um saco e faça uma criança pegar um personagem sem mostrar para ninguém. Incentive-o(a) a imitar o personagem fazendo sons e movimentos. As demais crianças podem tentar adivinhar qual personagem está sendo descrito. Se elas tiverem dificuldades, ajude-as a identificar as características apropriadas.

Você percebeu?

Observar as habilidades a seguir pode ajudar você a monitorar se as crianças estão desenvolvendo princípios básicos da Linguagem e Alfabetização.

- As crianças são capazes de descrever coisas e eventos.
- As crianças são capazes de entender a estrutura e elementos fundamentais da narrativa.

Resultados de Aprendizagem

As crianças irão:

- Explorar os componentes do Contando Histórias
- Aprender sobre os personagens da história
- Usar linguagem descritiva

Vocabulário

história, personagem, características físicas, traços de personalidade



Atividades de Introdução

Cenários

Para até 6 crianças

Conectar

- Comente que toda história tem um *cenário* no qual a história se passa. Apresente um exemplo, como uma história que elas ouviram recentemente na sala e conversem sobre os cenários da história.
- Mostre às crianças os cartões de cenário do Contando Histórias e diga-lhes que esses apresentam cenas diferentes, em cada lado.
- Pegue um dos cartões de cenário e demonstre como se descreve um cenário.
- Peça às crianças que imaginem que estão no espaço mostrado no cartão. Se necessário, explique como agir e mover-se no cenário. Repita com espaços diferentes quantas vezes quiser.

Construir

- Demonstre como construir um dos suportes para os cartões de cenário.
- Peça às crianças que se revezem colocando um cartão de cenário no suporte.
- Peça a uma criança para escolher um lado do cartão de cenário e descrever a cena para outra criança. Adicione qualquer detalhe que a criança deixou de fora.

Analisar/Contemplar

- Discuta a importância de cenários da história. Considere fazer perguntas como:
 - Por que isso é importante para descrever os espaços em uma história?
 - Como os detalhes ajudam o público a entender a história?
- Fale com as crianças sobre como os cenários e os espaços também podem dar ao público pistas sobre o tipo de história que está sendo lida ou ouvida.

Continuar

- Diga às crianças que é hora de brincar de um jogo. Coloque todos os cartões de cenário em um saco ou embaixo de um pano e pegue um secretamente.
- Descreva um dos cenários mostrados no cartão enquanto as crianças tentam adivinhar qual é. Ou dê pistas encenando como é estar no cenário.
- Se for muito difícil, mostre todos os cartões para facilitar para que as crianças adivinhem qual cenário você está descrevendo.
- Se for apropriado, peça que cada criança se reveze escolhendo e descrevendo um cartão de cenário.

Você percebeu?

Observar as habilidades a seguir pode ajudar você a monitorar se as crianças estão desenvolvendo as habilidades de Linguagem e Alfabetização:

- As crianças são capazes de descrever coisas e eventos.
- As crianças são capazes de entender a estrutura e elementos fundamentais da narrativa.

Resultados de Aprendizagem

- Aprender a usar os cartões de cenário
- Aprender sobre os cenários e os espaços da história
- Usar linguagem descritiva

Vocabulário

história, suporte, cartões de cenário, cenário, personagem, detalhes



Encontre páginas para imprimir imagens de cenários extras no anexo. Imprima em "tamanho real" para garantir que a imagem encaixe no suporte.

A Princesa e a Ervilha

Para até 6 crianças

Conectar

- Inicie uma discussão sobre histórias explicando que algumas histórias, como os contos de fadas, muitas vezes envolvem algo mágico que não acontece na vida real.
- Peça às crianças que se revezem citando diferentes histórias. Se as crianças tiverem problemas para pensar em uma, lembre-as de histórias que ouviram em sala.
- Diga às crianças que vão ouvir uma história famosa chamada *A Princesa e a Ervilha* (ou substitua por uma história diferente que seja mais relevante para seus alunos).
- Depois de contar a história, promova uma conversa sobre a história e peça que as crianças relembrem o que aconteceu.

Construir

- Em grupo, montem o início da história. Pergunte às crianças qual cartão de cenário é mais parecido com o cenário do começo da história. Se as crianças não se lembrarem, releia partes da história novamente.
- Em grupo, construam o meio da história. Comece recontando a história usando cenas do começo e do meio, mas não recontando o final da história.
- Discuta o fim da história e peça que as crianças relembrem o que aconteceu. Remova todas as peças das primeiras duas cenas e peça às crianças para construir o final da história. Cada criança pode usar uma placa de construção, suporte e cartão de cenário para sua cena. Imprimir imagens duplicadas a partir do anexo permitirá que várias crianças usem o mesmo cartão de cenário. Imprima as imagens de cenário em “tamanho real” para garantir que elas se encaixem nos suportes. Para as crianças mais novas, considere construir primeiro em grupo. Depois, peça que tentem reconstruir o fim da história sozinhas.

Analisar/Contemplar

- Quando tiverem terminado de construir, incentive-as a se revezarem compartilhando suas cenas finais. Faça com que elas usem as figuras para encenar essas cenas. Considere fazer perguntas como:
 - Você consegue explicar o que aconteceu no final da história? Como você mostrou isso na sua cena?
 - Você gostou do fim da história? Por que sim ou, por que não?

Continuar

- Explique que muitas histórias modernas têm finais que não contam ao público tudo o que ele quer saber. Diga às crianças que é por isso que normalmente os autores de livros e roteiros escrevem sequências que continuam a história original. Dê alguns exemplos.
- Peça às crianças que considerem o que poderia acontecer em uma sequência de *A Princesa e a Ervilha*. Pergunte, por exemplo, o que aconteceria depois de o príncipe e a princesa se casarem e colocarem a ervilha em um museu?
- Incentive as crianças a construir uma das cenas da sequência de *A Princesa e a Ervilha*. Lembre-as que esta história ainda não foi contada, para que possam usar suas imaginações e contá-la do jeito que quiserem.

Você percebeu?

Observar as habilidades a seguir pode ajudar você a monitorar se as crianças estão desenvolvendo as habilidades de Linguagem e Alfabetização:

- As crianças são capazes de recontar e reencenar enredos de histórias, músicas e rimas.
- As crianças são capazes de entender a estrutura e elementos fundamentais da narrativa.

Resultados de Aprendizagem

- Praticar lembrar e recontar o fim da história
- Aprender sobre a sequência de enredos: início, meio e fim

Vocabulário

início, meio, fim, princesa, ervilha, príncipe, rainha, colchão, cama de penas



Veja imagem grande no anexo

As Três Cabras Valentes

Para até 6 crianças

Conectar

- Antes da aula, construa três cenas de *As Três Cabras Valentes* e coloque-as de lado até que seja hora de contar a história. Veja o anexo para obter imagens das cenas sugeridas. Você pode substituir por uma história diferente que seja mais relevante à turma.
- Diga às crianças que irão escutar uma história famosa chamada *As Três Cabras Valentes*, que tem três cabras falantes e um ogro como personagens.
- Conforme você conta a história, use as três cenas que você construiu mais cedo para ilustrar a história.
- Depois de contar a história, discuta-a e peça que as crianças relembrem o que aconteceu.

Construir

- Remova as peças das cenas que você construiu antes da aula.
- Dê a cada uma das crianças um suporte e atribua uma parte da história para que cada uma delas possa construir o começo, outra construa o meio e outra, o fim.
Dica de atividade: Se as crianças tiverem dificuldade de se lembrar da história, releia ou recontre a parte que elas estão tentando construir. Elas também podem olhar para a versão do livro de imagens da história ou para as fotos do modelo associado com essa aula para terem ideias.

Analisar/Contemplar

- Quando as crianças tiverem terminado de construir, oriente-as para que recontem a história em grupo, cada qual contando a parte da história que construiu. Considere fazer perguntas como:
 - O que aconteceu na sua parte da história?
 - Quais personagens estavam envolvidos?
- Conversem sobre a importância de uma sequência de enredos ou a ordem em que as coisas acontecem na história. Converse sobre a importância da sequência de enredos em *As Três Cabras Valentes*. Incentive as crianças a conversarem sobre a razão pela qual a ordem dos acontecimentos importa nessa história. Considere fazer perguntas como:
 - Por que é importante contar a história na ordem correta?
 - O que aconteceria se contássemos a história em uma ordem diferente?

Continuar

- Diga às crianças que histórias de fantasia podem ser divertidas se forem contadas em uma ordem diferente.
- Em grupo, reorganize os modelos retratando as cenas de *As Três Cabras Valentes*. Então, tente contar uma nova versão da história que se encaixe em uma nova ordem. As crianças podem precisar adaptar suas cenas ou mesmo adicionar eventos inteiramente novos.

Você percebeu?

Observar as habilidades a seguir pode ajudar você a monitorar se as crianças estão desenvolvendo as habilidades de Linguagem e Alfabetização:

- As crianças são capazes de recontar e reencenar enredos de histórias, músicas e rimas.
- As crianças são capazes de entender a estrutura e elementos fundamentais da narrativa.

Resultados de Aprendizagem

As crianças irão:

- Praticar, lembrar e recontar uma história
- Aprender sobre sequência de eventos

Vocabulário

sequência, ordem, eventos, *Três Cabras Valentes*, ogro, rio, ponte



Veja imagem grande no anexo

Sementinha

Para até 6 crianças

Conectar

- Mostre às crianças a imagem da cena da garota com um regador (consulte o anexo) e conte a elas que essa cena é sobre pessoas plantando uma semente.
- Peça às crianças que citem elementos necessários para plantar uma semente, como: pá, regador, fertilizante, etc..
- Pergunte o que deve ser feito primeiro, ao plantar uma semente. Pergunte o que pode ser feito a seguir e assim por diante.
- Incentive as crianças a encenarem, em grupo, a plantação de sementes imaginárias. Peça às crianças que recontem as etapas enquanto elas as encenam.
- Conversem sobre o que as sementes precisam para crescer e virarem plantas. Representem ser sementes crescendo e virando plantas.

Construir

- Peças às crianças que construam uma cena mostrando o que acontece com uma semente que recebe tudo o que precisa.
- Lembre-as de pegarem um cartão de cenário que seja adequado à sua história.

Analisar/Contemplar

- Quando as crianças tiverem terminado de construir, incentive-as a se revezarem compartilhando suas cenas e contando uma história sobre a semente.
- Peça que encenam como as pessoas cuidam de suas sementes para fazê-las crescer. Considere fazer perguntas como:
 - O que aconteceu com a semente?
 - Que tipo de planta ou flor a semente se tornou? Ela produziu uma fruta, verdura ou legume?
 - O que os personagens fizeram na cena?

Continuar

- Converse com as crianças sobre jardins. Peça para descreverem um jardim e o que ele precisa para crescer.
- Peça que combinem seus modelos de plantas ou construam novos modelos para criar um jardim.
- Incentive as crianças a usarem figuras para encenar como cuidar de um jardim.

Você percebeu?

Observar as habilidades a seguir pode ajudar você a monitorar se as crianças estão desenvolvendo as habilidades de Linguagem e Alfabetização:

- As crianças são capazes de expressar seus pensamentos, ideias e opiniões para outras pessoas.
- As crianças são capazes de descrever coisas e eventos.

Resultados de Aprendizagem

As crianças irão:

- Aprender sobre etapas em um processo
- Descrever uma sequência

Vocabulário

semente, planta, flores, verdura, fruta, legume, crescer, água, Sol



Veja imagem grande no anexo

Meu Bichinho de Estimação

Para até 6 crianças

Conectar

- Mostre às crianças a imagem de vários animais (consulte o anexo) e peça que descrevam o que veem.
- Inicie uma discussão sobre as necessidades dos animais. Considere fazer perguntas como:
 - O que esses animais precisam comer?
 - O que esses animais precisam beber?
 - Do que esses animais precisam para se manterem seguros e aquecidos?
- Diga às crianças que quando as pessoas têm animais de estimação são responsáveis por cuidar deles. Explique que isso inclui garantir que os animais tenham comida, água e abrigo e garantir que se exercitem, tenham atenção, tomem banho, sejam examinados por um veterinário e sejam medicados quando estão doentes.
- Peça às crianças que imaginem como seria ter um desses animais da imagem como animal de estimação.

Construir

- Peça às crianças que escolham um animal para ser seu animal de estimação.
- Incentive-as a construir uma cena para seus animais de estimação que inclua tudo o que eles precisam. Lembre as crianças de que elas devem escolher um cenário que seja adequado aos seus animais, por exemplo, um cachorro pode viver em uma casa, mas um pato precisaria viver ao ar livre.
- Dica de atividade: Se as crianças tiverem dificuldade de pensar nos itens a serem construídos para seus animais de estimação, comece perguntando o que o animal comeria.

Analisar/Contemplar

- Quando as crianças terminarem de construir, peça que compartilhem o que construíram para seus animais de estimação. Considere fazer perguntas como:
 - Qual animal você escolheu como animal de estimação?
 - O que o seu animal de estimação faz?

Continuar

- Diga às crianças que quando as pessoas saem de férias, elas precisam que alguém cuide de seus animais de estimação e que essa pessoa é chamada de *cuidador de animais*.
- Peça que criem instruções sobre como cuidar de seus animais de estimação enquanto elas estiverem fora.
- Incentive-as a encenarem o dono do animal de estimação demonstrando as instruções ao cuidador de animais.

Você percebeu?

Observar as habilidades a seguir pode ajudar você a monitorar se as crianças estão desenvolvendo as habilidades de Linguagem e Alfabetização:

- As crianças são capazes de expressar seus pensamentos, ideias e opiniões para outras pessoas.
- As crianças são capazes de descrever coisas e eventos.

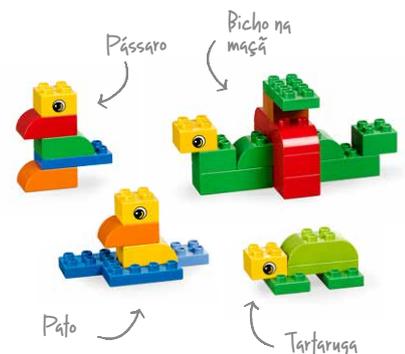
Resultados de Aprendizagem

As crianças irão:

- Descrever o que os animais de estimação precisam
- Dar instruções simples

Vocabulário

animais, animais de estimação, necessidades, responsabilidade



Veja imagem grande no anexo

Final Diferente

Para até 6 crianças

Conectar

- Leia a história *As Três Cabras Valentes* (ou substitua por uma história diferente que seja mais relevante à turma).
- Inicie uma conversa sobre os *acontecimentos* da história explicando que os fatos principais (por exemplo, os eventos que acontecem na história) constroem o enredo da história. Por exemplo, em *As Três Cabras Valentes*, cada vez que uma das cabras pisa na ponte é um acontecimento principal e é parte do enredo.
- Peça que as crianças se lembrem dos fatos principais da história. Considere fazer perguntas como:
 - O que aconteceu no começo da história?
 - Quais foram os fatos principais no meio da história?
 - O que aconteceu no final da história?

Construir

- Diga às crianças que às vezes as histórias são reescritas com finais completamente diferentes.
- Peça que construam uma cena mostrando um final alternativo para *As Três Cabras Valentes*. Crianças mais velhas podem trabalhar em pares.
- Incentive as crianças a construírem suas cenas e que depois se revezem encenando o final alternativo, usando as figuras das cabras. Se elas tiverem dificuldade para pensar em um novo final, gere ideias em grupo, crie uma lista ou mostre um exemplo de um final alternativo, como uma cena do ogro e das três cabras valentes, tornando-se amigos e fazendo uma festa de chá (veja o anexo).

Analisar/Contemplar

- Quando as crianças terminarem de construir, incentive cada criança a mostrar e descrever seu final alternativo. Considere fazer perguntas como:
 - Como você inventou esse final alternativo?
 - Como o seu final se diferencia do original?
 - Qual é o principal acontecimento no seu final alternativo?
- Depois que todas as crianças tiverem compartilhado, discuta como criaram finais diferentes, mesmo tendo usado os mesmos personagens. Explique que cada um tem uma perspectiva única e que é interessante ouvir os pensamentos dos outros.

Resultados de Aprendizagem

As crianças irão:

- Entenda os elementos da história, como enredo e fatos principais
- Praticar, lembrar e recontar uma história
- Alterar uma história existente
- Comparar e contrastar versões das histórias

Vocabulário

enredo, fatos principais, início, meio, fim, Três cabras rudes



Veja imagem grande no anexo

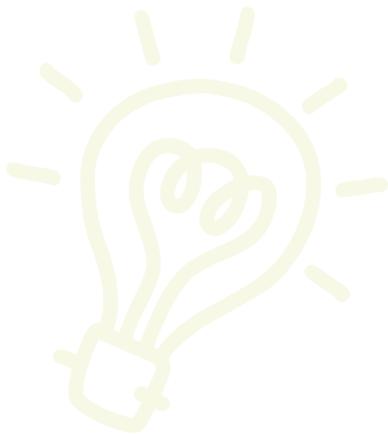
Continuar

- Diga às crianças que mudar o enredo das histórias pode ser interessante, mas que os autores às vezes mudam os cenários também. Peça às crianças que construam e recontem *As Três Cabras Valentes* usando um diferente cenário (consulte o anexo para obter uma imagem inspiradora de um cenário espacial). Crianças mais velhas podem trabalhar em pares.
- Lembre as crianças de pensarem sobre como o cenário de uma história afeta os personagens. Considere fazer perguntas como:
 - O que os personagens fariam de diferente neste cenário?
 - Como o ogro agiria neste cenário?
- Incentive as crianças a construírem suas cenas. Depois, se revezem adicionando as figuras das cabras e encenando o começo, o meio e o fim da história.

Você percebeu?

Observar as habilidades a seguir pode ajudar você a monitorar se as crianças estão desenvolvendo as habilidades de Linguagem e Alfabetização:

- As crianças são capazes de expressar seus pensamentos, ideias e opiniões para outras pessoas.
- As crianças são capazes de entender a estrutura e elementos fundamentais da narrativa.



Veja imagem grande no anexo

Histórias de Férias

Para até 6 crianças

Conectar

- Mostre às crianças a imagem de uma cena de praia (consulte o anexo) e diga-lhes que o menino e a senhora estão de férias com a família.
- Peças que as crianças descrevam o que elas veem. Considere fazer perguntas como:
 - Quem são os personagens nesta cena?
 - Você pode descrever o cenário desta cena?
 - O que os personagens estão fazendo nesta cena?
- Inicie uma conversa sobre fatos principais que acontecem em uma história e como eles constroem o enredo da história. Por exemplo, o menino nesta cena parece estar cavando. Talvez ele tenha a esperança de desenterrar um tesouro. Isso é parte do enredo.

Construir

- Peça para que as crianças construam uma cena mostrando o que aconteceu nas férias em família ou em uma viagem da escola. Crianças mais velhas podem trabalhar em pares.
- Se as crianças tiverem problema em pensar em uma história real, incentive-as a inventar uma. Lembre-as de pegarem um cartão de cenário que seja adequado à sua história. Por exemplo, elas devem considerar se as férias ou viagem da escola aconteceram em um lugar quente ou frio e se passaram o tempo em lugares fechados ou ao ar livre. Imprimir imagens duplicadas a partir do anexo permitirá que várias crianças usem o mesmo cartão de cenário. Imprima as imagens de cenário em “tamanho real” para garantir que elas se encaixem nos suportes.

Analisar/Contemplar

- Quando as crianças tiverem terminado de construir, incentive-as a se revezarem compartilhando suas cenas e contando suas histórias. Considere fazer perguntas como:
 - Quem são os personagens da sua história?
 - Qual é o cenário da sua história?
 - O que aconteceu nas suas férias ou na viagem da escola?

Continuar

- Converse com as crianças sobre como, às vezes, os acontecimentos da vida real não são tão emocionantes como gostaríamos. Diga a elas que temos que planejar fazer coisas que são divertidas e emocionantes.
- Incentive as crianças a construírem suas cenas e a contarem uma história sobre seus planos para as férias dos seus sonhos. Você também pode transformar isso em uma atividade em grupo em que vocês planejem a viagem de escola perfeita. Considere fazer perguntas como:
 - Se você pudesse ir de férias a qualquer lugar, para onde iria?
 - Com quem você iria?
 - O que você faria nas férias dos seus sonhos?

Você percebeu?

Observar as habilidades a seguir pode ajudar você a monitorar se as crianças estão desenvolvendo as habilidades de Linguagem e Alfabetização:

- As crianças são capazes de expressar seus pensamentos, ideias e opiniões para outras pessoas.
- As crianças são capazes de descrever coisas e eventos.

Resultados de Aprendizagem

As crianças irão:

- Entenda os elementos da história, como enredo e fatos principais
- Desenvolver habilidades de escuta
- Lembrar e contar uma história

Vocabulário

praia, enredo, eventos, férias, viagem



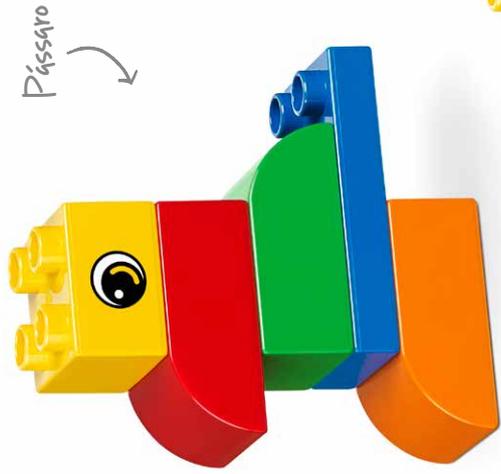
Veja imagem grande no anexo



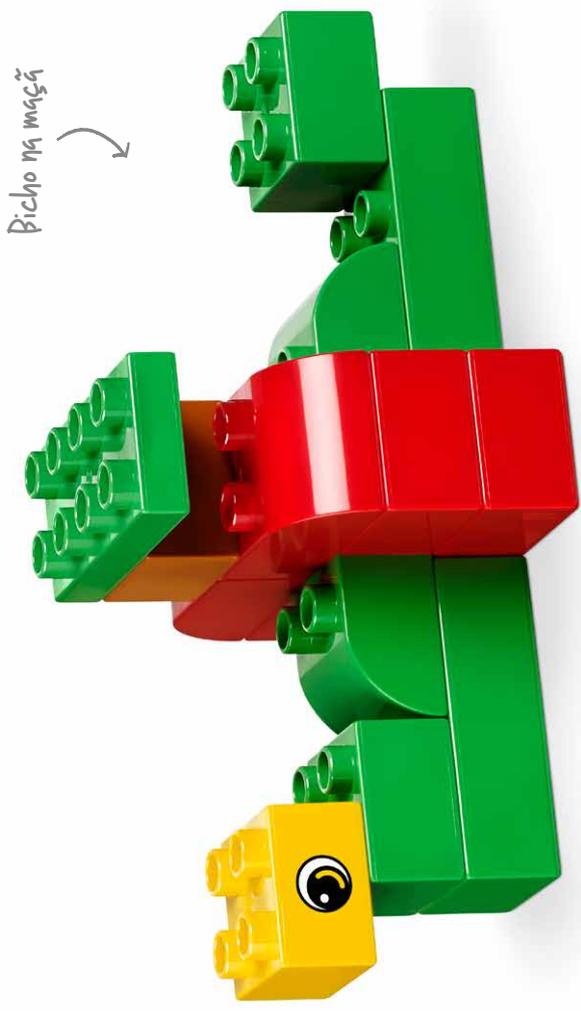




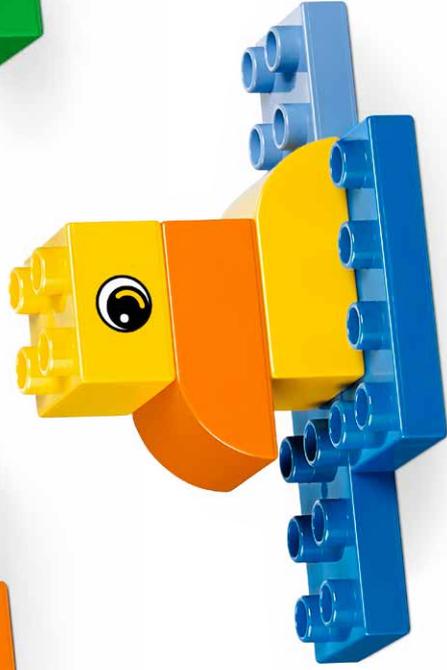




Pássaro



Bicho na maçã



Pato

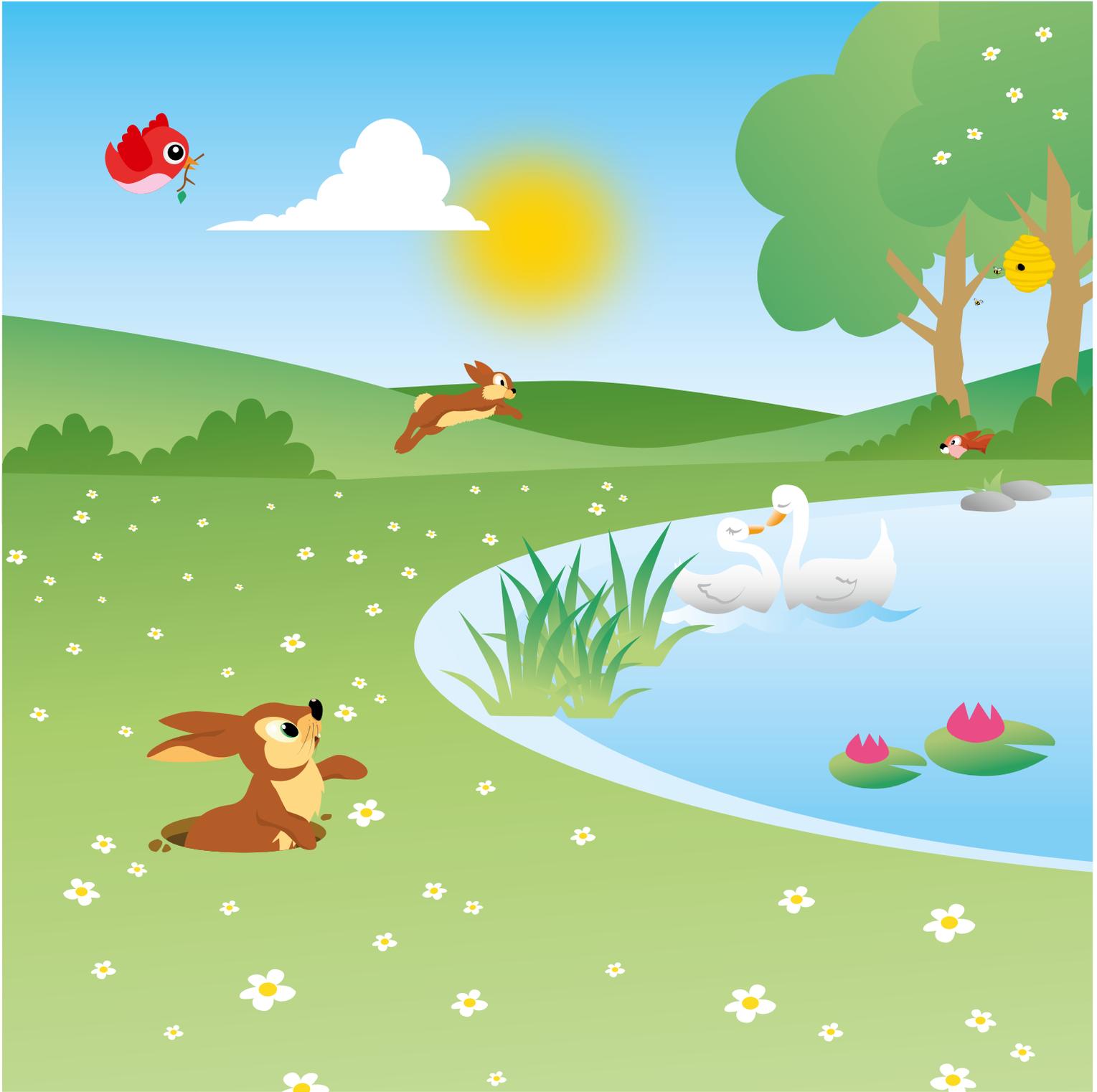


Tartaruga









Imprima em "tamanho real" para garantir que a imagem encaixe no suporte.



Imprima em "tamanho real" para garantir que a imagem encaixe no suporte.



Imprima em "tamanho real" para garantir que a imagem encaixe no suporte.



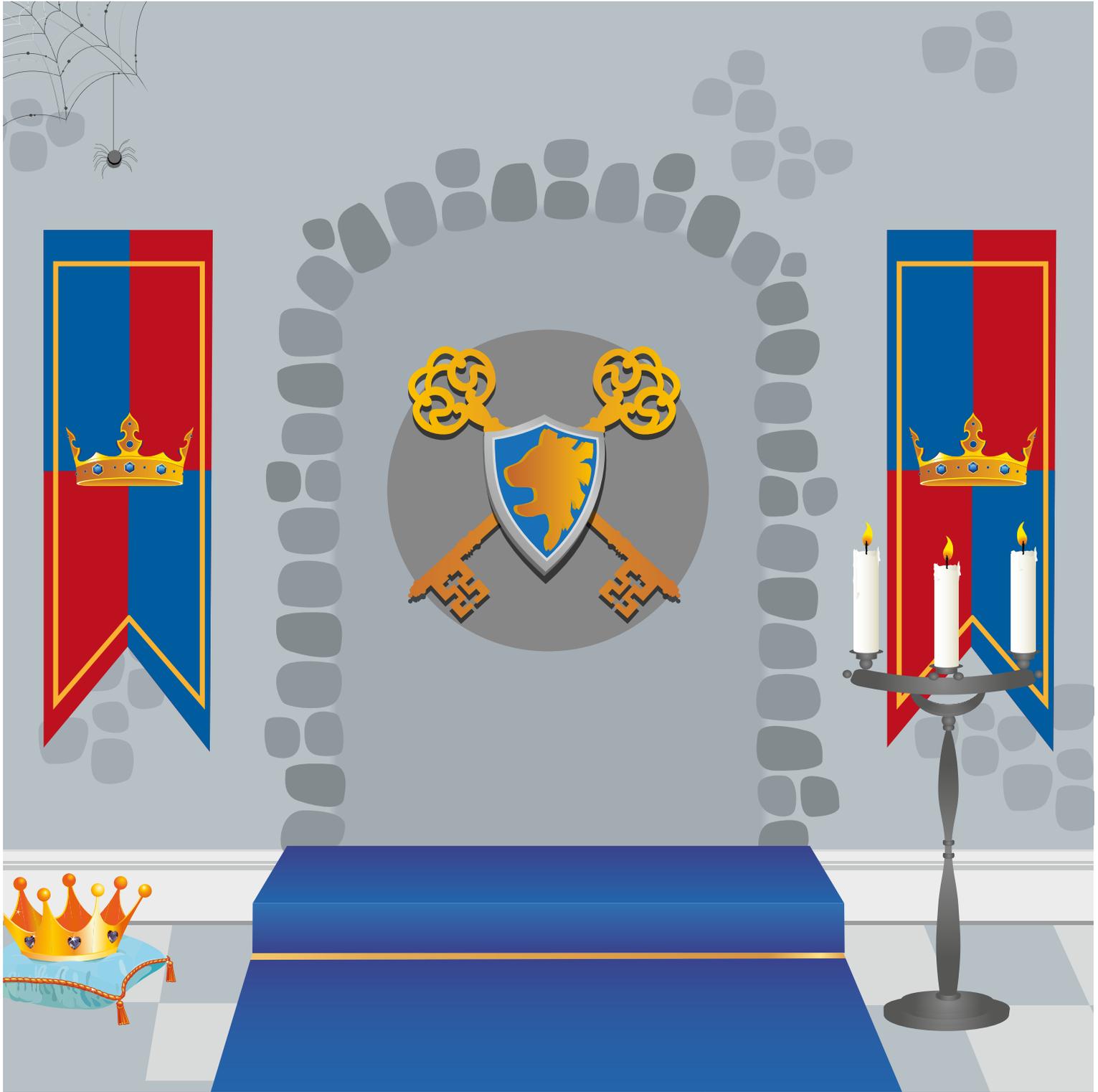
Imprima em "tamanho real" para garantir que a imagem encaixe no suporte.



Imprima em "tamanho real" para garantir que a imagem encaixe no suporte.



Imprima em "tamanho real" para garantir que a imagem encaixe no suporte.



Imprima em "tamanho real" para garantir que a imagem encaixe no suporte.



Imprima em "tamanho real" para garantir que a imagem encaixe no suporte.

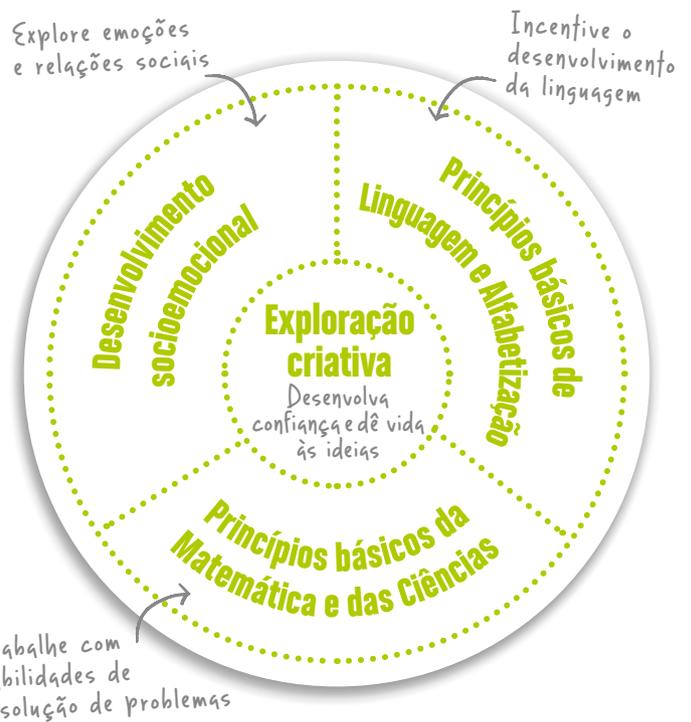


Imprima em "tamanho real" para garantir que a imagem encaixe no suporte.



Imprima em "tamanho real" para garantir que a imagem encaixe no suporte.

Ajuda os alunos a desenvolverem habilidades importantes



As soluções LEGO® Education estimulam a curiosidade natural das crianças para que possam explorar e aprender por meio da brincadeira e de atividades lúdicas.

Nossas soluções auxiliam as crianças a:

- desenvolverem as competências sociais para que colaborem e se comuniquem com o mundo ao seu redor
- descobrirem suas próprias capacidades e adquirirem competências Fundamentais para a vida
- desenvolverem competências Fundamentais para a aptidão escolar, com Foco em quatro áreas-chave de aprendizagem: Exploração criativa, desenvolvimento socioemocional, princípios básicos da Matemática e das Ciências e princípios básicos da Linguagem e da Alfabetização

Descubra mais...

LEGOeducation.com

LEGOeducation.com

LEGO, the LEGO logo and DUPLO are trademarks of the LEGO Group.
©2019 The LEGO Group. 20170517V1



education™