

UNIVERSIDADE FEDERAL DE VIÇOSA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE ECONOMIA DOMÉSTICA
CURSO DE EDUCAÇÃO INFANTIL

*Confecção de materiais didático-pedagógicos:
princípios teóricos e prática*

Prof^ª Márcia Onísia da Silva

VIÇOSA/MG
MARÇO-2016

INTRODUÇÃO

Este manual foi redigido para orientar estudantes e profissionais da educação infantil quanto às práticas de confecção de materiais didático-pedagógicos para o trabalho no cotidiano em instituições de educação infantil. Surgiu da necessidade da equipe de profissionais do Laboratório de Desenvolvimento Infantil e Laboratório de Desenvolvimento Humano da Universidade Federal de Viçosa que atuam diretamente com estes atores, ao iniciar um trabalho de orientação na confecção destes materiais.

Ao longo dos anos, a escassez de recursos financeiros e materiais para a aquisição de brinquedos e jogos, murais, faixas, cartazes, dentre outros, fez com a equipe se especializasse cada vez mais na atividade de confecção. Percebemos ao longo do tempo, que os estudantes desconhecem as técnicas de pesquisa de materiais, planejamento, de elaboração, confecção e da utilização destes no dia-a-dia das creches e pré-escolas.

Há falta de esclarecimentos, de materiais para consulta, de materiais de confecção e, principalmente, habilidade de apropriação das técnicas artesanais para produção de materiais didáticos. Em uma sociedade de consumo, é fácil e muito mais cômodo procurar no comércio local aquilo que atenderia a uma proposta de atividade. No entanto, nem sempre teremos à nossa disposição materiais que realmente atendam aos objetivos propostos para a uma determinada atividade ou para um projeto, quer seja de uma sala específica, quer seja para a instituição. Neste caso, é necessário “fabricar” o material que queremos e, ou necessitamos.

Desta forma, é preciso desenvolver as ideias, fazer pesquisas e buscar matérias-primas, que permitam a confecção destes materiais, guiando-se por alguns princípios que nos auxiliam na produção de material de qualidade. A relação custo-benefício, qualidade estética, uso racional de recursos, priorizando os materiais recicláveis, a reutilização de materiais, participação da criança, dentre outros devem guiar a prática de confecção.

Este manual tem como objetivos orientar a prática para a confecção de materiais didáticos a serem utilizados em instituições de educação infantil, mas pode auxiliar também aqueles que têm interesse em confeccionar materiais para as mais diversificadas atividades.

CAPÍTULO I. PORQUE CONFECIONAR MATERIAIS?

O custo de manutenção de uma instituição de educação infantil é, geralmente muito alto. É necessário pensar em um espaço físico adequado e que atenda à legislação vigente; ter no quadro profissionais habilitados; possuir mobiliário que atenda às especificidades da faixa etária atendida; e ter um acervo mínimo de materiais didáticos, entre brinquedos, jogos e livros, dentre outros.

Para minimizar o impacto financeiro desta manutenção, uma das alternativas possíveis é a confecção do material que a instituição necessitará para manter seu atendimento com qualidade. Desta forma, pode-se utilizar de alguns materiais recicláveis para confeccionar os recursos e, para isso, alguns princípios básicos deverão ser observados na hora de se planejar, selecionar e executar a confecção.

O trabalho deve passar por um processo que vai desde as pesquisas sobre o que fazer até a utilização dentro de uma sala com as crianças, passando ainda pelo momento de armazenar adequadamente para garantir a durabilidade do material.

Na era da informação, com todos os tipos de mídias que estão disponíveis, é muito fácil encontrar dicas, ideias e materiais que nos auxiliam nesta prática. Há uma avalanche de ideias disponíveis e muitas vezes, colocadas como a “salvação” para a falta de recursos. No entanto, é preciso muito cuidado durante este processo: a primeira coisa que deve guiar a escolha é o conhecimento sobre o desenvolvimento da criança.

A criança será, junto ao profissional, o usuário final do produto e para atender às suas necessidades é importante, primeiro, conhecer como se dá o seu processo de desenvolvimento. É preciso que o profissional saiba as características de uma criança em diferentes faixas etárias e conheça os princípios que devem guiar a confecção dos jogos, brinquedos e outros materiais adequados à ela.

Além desse conhecimento mínimo, uma outra habilidade que o profissional deverá ter a **criatividade**. Nem tudo que está a nosso dispor vai ser adequado para utilização. Algumas adaptações serão necessárias. Para adequar uma ideia à proposta de trabalho e para diferentes faixas etárias, a criatividade vai ser fundamental. Se for utilizar imagens prontas, terá que analisar se estas atendem ao que propõe. Imagens cortadas deverão ser completadas, por exemplo, quando se tratar de um material para crianças menores. Diante destas análises iniciais, apresentaremos alguns princípios que podem orientar para a confecção destes recursos.

CAPÍTULO II. CONHECENDO UM POUCO SOBRE A CRIANÇA E SEU DESENVOLVIMENTO

Baseando-nos na teoria de Piaget, apresentamos as características gerais de cada faixa etária para iniciarmos a discussão sobre o material a ser feito. Piaget distingue o desenvolvimento em quatro grandes estágios: sensoriomotor (0 a 2 anos); pre-operatório (2 a 6 anos); operatório concreto (6 a 12 anos) e operatório formal (dos 12 anos em diante). Vamos nos ater ao dois primeiros, lembrando que a manipulação de objetos, de materiais e interação com o meio natural e social é uma necessidade inerente à criança de 0 a 6 anos.

A criança de 0 a 2 anos encontra-se, teoricamente, no estágio sensoriomotor. É uma criança que necessita de ação sobre os objetos, seu conhecimento é prático. Ela manipula intensamente os objetos para conhecê-los.

Silva (2009) faz uma leitura da teoria Piagetiana, mostrando que Piaget constatou no estágio sensoriomotor a ausência de função simbólica, traduzida na falta de pensamento e de afetividade ligada a representações que permitam evocar pessoas ou objetos na falta deles. A inteligência sensoriomotora é essencialmente prática, tendendo a resultados favoráveis e não ao enunciado de verdades, porém essa inteligência não deixa de resolver uma série de problemas de ação. A vida mental do recém-nascido, de acordo com Piaget (1964), se reduz ao exercício de aparelhos reflexos, ou seja, às coordenações sensoriais e motoras de caráter hereditário, que corresponde a tendências instintivas (SILVA, 2009, p. 46). Em termos práticos de suas ações, é uma criança que observa, pega, bate, empilha, joga, esfrega, apoia-se sobre os objetos, encaixa, faz rolar, etc. Tudo é levado à boca. Conhecer estas características irá conduzir nossas opções de confecção.

A criança de 2 a 6 anos, além destas ações, já consegue realizar outras. Aproximadamente, aos 2 anos de idade, conforme Piaget (1968), a criança entra no período pré-operatório, que vai até os 6/7 anos de idade. A função semiótica que surge de um conjunto de condutas, adquirida ao final do estágio anterior, supõe a evocação representativa de um objeto ou de um acontecimento ausente, que pode referir-se tanto a elementos ausentes quanto a objetos presentes (SILVA, 2009, p. 47).

Piaget apontou cinco tipos de função semiótica, que aparecem mais ou menos simultaneamente, denominando-as como imitação diferida, aquela que se inicia na ausência de um modelo e constitui o início de uma representação e o gesto imitativo, princípio de significante diferenciado; o jogo simbólico, no qual a representação é nítida e o significante diferenciado é acompanhado de objetos que vão tornando-se simbólicos; o desenho, ou imagem gráfica, que é intermediário entre o jogo e a imagem mental; a imagem mental, que surge como imaginação interiorizada; a evocação verbal, possibilitada pela linguagem e que se apoia no significante diferenciado constituído pelos sinais da língua (PIAGET, 1968). A linguagem é uma aquisição

importante nessa fase e resulta da função simbólica.

Desta forma, a criança possui algum conhecimento prévio que nos auxiliará na confecção de materiais adequados a ela. Se interessa por jogos, começa a empreender novas ações, como associar objetos diferentes, classificar, discutir sobre questões relacionadas ao que está fazendo, já consegue compreender e exercitar regras mais simples e algumas de complexidade maior. Possui uma linguagem mais estruturada que nos permite acompanhar seu pensamento, já tem uma coordenação motora mais apurada, um domínio motor mais refinado...está pronta para novos desafios. Está na fase da fantasia onde mundo real e mundo imaginário se confundem, por isso as propostas de atividades devem considerar estas características: as imagens/desenhos devem ser feitos de forma que sejam proporcionalmente relacionadas, ou seja, um desenho que represente um objeto deve considerar a relação deste com os demais objetos na mesma cena. Exemplo disso é a proporção que devem ter os animais uns em relação aos outros.

CAPÍTULO III. PRINCÍPIOS PARA A CONFECÇÃO DE DIFERENTES MATERIAIS

Quando falamos dos recursos que serão confeccionados, temos uma classificação destes, podendo listar:

1. Fichas:

a) de gravuras para fixar nas paredes ou em em espelhos: as fichas devem ser fixadas à altura dos olhos da criança e fiquem para que ela as manipule na parede mesmo. Independente da faixa etária matriculada na sala, a forma de fixar deve ser a mesma. Fixar com fita crepe, sem cobrir com plásticos transparentes. A criança aos poucos vai compreendendo que se ela puxar ele irá descolar da parede e que este material foi feito para ficar fixado lá. Na hora de fixar, deve-se atentar à colocação da fita crepe ou durex. Estas não podem ter pontas sobrando, as crianças as descolam com facilidade.

b) de gravuras para serem utilizadas no chão: há dois modelos de fichas para o chão. As contínuas, em que o papel é colado ao outro, formando uma espécie de trilha e as separadas, geralmente feitas em papel branco A4 ou papel pardo. Como estas ficarão fixadas com fita crepe no chão, deve-se ter o cuidado de não deixar pontinhas soltas, pois assim que a criança as descobre irá descolar a ficha. Estas podem ou não ser protegidas, pois as crianças passarão sobre elas. Quando se tratar de atividade que tem como objetivo o trabalho com texturas, as fichas não podem ser cobertas com material algum, deve-se deixar o material com a textura exposta para que a criança manuseie.

c) de gravuras para serem utilizadas nas mesas: as fichas para serem usadas nas mesas (na área de ciências ou de brinquedo manipulativo), devem retratar objetos, animais, elementos da natureza fotográficos, ou seja, o mais próximo do real possível. Por exemplo, não se pode fazer frutas com boca, olhos, nariz, etc. As frutas têm que representar uma fruta real. O mesmo serve para carros, árvores, flores, dentre outros que se queira utilizar. É altamente recomendável que as imagens estejam inteiras, não se deve colocar objetos com partes faltando. Para os bebês, a imagem tem que ser maior, podendo ser feitas em papel A4 ou A3; para crianças a partir de aproximadamente, dois anos, pode-se utilizar de imagens menores, tendo-se o papel A4 cortado em diferentes tamanhos.

Esteticamente falando, as fichas que pertencerem a um mesmo grupo de atividades, deve ter o mesmo tamanho. As imagens deverão ser feitas fazendo-se a proporção entre elas. Por exemplo, se for utilizar uma ficha de maçã, uma de abacaxi e uma de melancia, o confeccionador deverá fazê-las na proporção do maior para o menor. Maça e melancia não podem ter o mesmo tamanho...

2. Histórias de fichas: quando se trata de histórias confeccionadas, outras possibilidades se apresentam. Por exemplo, numa história pode-se ter bichos e frutas com olhos e sorrindo. Aqui o que vale é a imaginação e a criatividade. As imagens incompletas devem ser completadas, caso se trate de adaptação de histórias de livros. Dever se dar acabamento com papel contact ou plastificar a história com finalidade de preservá-la por mais tempo e dar um acabamento estético. No entanto, para se usar o contact deve-se ter habilidade para não enrugam ou não dar bolhas. Se isso ocorrer, todo o trabalho fica perdido. Para fazer a ampliação das imagens, pode-se usar o retroprojektor. Desenha-se na transparência a cena que vai ser representada e vai ampliando a imagem, afastando o aparelho do local da projeção (tela ou parede branca).

3. Trilhas de chão e de mesas: para se fazer uma trilha, deve-se considerar qual a faixa etária irá utilizá-la, uma vez que se trata de um jogo de regras. Para os bebês, as trilhas de chão podem auxiliar no trabalho da coordenação motora grossa, orientação no espaço, deslocamentos, contato com diferentes texturas, etc.

Crianças a partir de dois anos já podem brincar com trilhas de mesa. Geralmente, elas irão explorar e usar a imaginação, criando uma história enquanto utilizam o brinquedo. Depois de algum tempo em que tiverem vários contatos e por meio da intervenção do professor e demais profissionais da sala, as crianças vão percebendo que se trata de um jogo de regras e se interessam por conhecê-las e segui-las. Inicia-se a vontade de jogar para ganhar ou para cumprir um objetivo final. As trilhas favorecem o desenvolvimento da noção de espaço, de regras, auxilia na interação social, na capacidade de aguardar a sua vez e respeitar a do outro. Pode ter variados objetivos, nas

áreas da linguagem oral e da escrita, matemática e ciências. Devem possuir desenhos mais detalhados, bem visíveis e de fácil identificação, ter as linhas bem delineadas. São compostas pela trilha em si e alguns acessórios como bonecos, carrinhos, dados. Se o dado for confeccionado, tem que ser um quadrado perfeito, com 6 lados iguais. Algumas regras podem ser escritas na própria trilha ou em papel à parte. É importante observar se alguma imagem deverá ser feita tridimensionalmente, para isso o profissional terá que fazer efeitos que deem essa impressão.

4. Murais: os murais possuem vários objetivos e funções. Eles podem ser informativos ou representativos de um dado assunto. Devem ser fixados à altura dos olhos das crianças e permitir sua interação com eles. Acabam por se constituir também em um objeto da composição visual, ou seja, eles enfeitam a sala. Mas essa não é sua função-fim. Eles servem de apoio ao pensamento da criança e devem ter relação com o tema ou projeto que está sendo desenvolvido na sala. Pode-se ter mais de um mural ao mesmo tempo, mas muito cuidado: o excesso de figuras pode deixar a sala carregada e com informações demais, não atraindo a criança e acabando por cansá-la daquele ambiente. Podem ser feitos de papel, EVA, tecidos, dentre outros. Há murais que são interativos, a criança pode fazer movimento com as peças que o compõem.

5. Jogos: há uma variedade de jogos que podem ser feitos de material reciclado. Memória, quebra-cabeça, resta um, bingos, jogos matemáticos, de escrita, jogos de pares, jogos de correspondência, dominós diversos, etc. O tamanho das fichas que irão compô-los deve ser sempre igual para os jogos que estarão em uma mesma caixa, ou seja, para um jogo de memória, se a ficha tiver 10 cm x cm, todas as outras deverão ter o mesmo tamanho.

Pode-se confeccionar jogos para a área externa, como por exemplo boliche, twister, pescaria, jogo de argolas, carrinhos de puxar, dentre outros.

6. Brinquedos: também é possível construir um infinito de brinquedos com sucatas. Há uma série de brinquedos como vai e vem, bambolês, cavalinhos de pau, bilboquês, chocalhos, instrumentos musicais, carrinhos de lata, de madeira, de garrafa pet, bonecos de tampinhas e de potes de iogurtes e de leite fermentado, de caixas de leite, de sapato, dentre outros.

Os princípios que podem guiar a confecção destes diferentes tipos de materiais são em, geral, os mesmos, podendo-se variar em alguns aspectos dependendo do objetivo, do material a ser usado, da faixa etária que irá utilizá-lo. Esses aspectos serão apontados, a seguir.

- **Matérias - primas:** as matérias-primas podem ser tecido, papel, papelão, papelão prensado, madeiras, EVA, garrafas plásticas, latas metálicas, tampas, cds, caixas de papelão, cordões, tintas, pincéis, etc)

- **Acabamentos:** para dar o acabamento em um determinado material, podemos usar as tintas, fitas (as mais variadas), tecido, papel contact, papel de fundo.

É necessário que o contorno destes materiais esteja visível, bem delineado, com cores que complementem as cores de fundo. Os efeitos de sombra e luz ajudam no acabamento estético, podem dar a noção de profundidade e de proximidade ou afastamento.

- **Uso das colas:** para cada material que se tiver como base, devemos ter uma cola apropriada. Por exemplo, a cola plástica comum pode ser utilizada para papeis diversos. Para bases plásticas, usamos a cola especial ou super cola, para bases de madeiras é indicado o uso da cola para madeira; para EVA existe a cola de EVA e a cola de isopor que podem ser utilizadas. Em alguns casos, é preciso usar a cola quente.

- **Aproveitamento de retalhos:** para a confecção de jogos e brinquedos é necessário levantar o material que se tem e o que vai ser necessário comprar ou adquirir. É importante guardar retalhos de papel, tecido, EVA para utilizá-los na confecção de partes menores: olhos, boca, nariz, detalhes de roupas, botões, detalhes de sapatos ou de outros objetos que irão compor o trabalho. Todo retalho serve para alguma coisa. Desta forma, guardar o que sobrou de uma atividade é muito importante para o reaproveitamento.

- **Organização do local:** é importante ter um local apropriado para a atividade de confecção. Este local precisa ser amplo, bem arejado, iluminado, e possuir alguns itens indispensáveis como mesa, cadeiras, tomadas em bom funcionamento, equipamentos como retroprojektor, varal para secagem, etc. Ele pode servir tanto para a confecção quanto para o armazenamento dos materiais. Deve-se ter estantes abertas e armários fechados para facilitar a organização dos materiais, cada coisa deve estar em seu devido lugar para evitar desperdício de tempo e ter que procurar materiais que deveriam ser utilizados e que você não possui.

As tintas devem estar bem acondicionadas e ter em mãos potes com tampa para colocar restos que podem ser usados depois ou que podem ser misturados para se obter outras cores ou outras tonalidades. Um pote com água para higienizar os pincéis também é indispensável. A tinta deve ser removida imediatamente do pincel para não ressecar o mesmo. Esta recomendação vale

também para as colas. Se houver utilização de tintas e colas ou outros materiais que sujam, escorrem, mancham, é preciso usar algum tipo de forro ou de proteção para preservar a mesa ou facilitar a higienização do local. Recomendamos forros de napa ou plástico. São fáceis de limpar e de guardar e podem ser usados inúmeras vezes. Mas, caso não estejam disponíveis, pode-se utilizar papéis de cor neutra. No entanto, o papel deverá ser descartado se não tiver condições de reutilização.

Outros materiais que são indispensáveis são: lápis, papéis de diferentes espessuras, cores, tamanhos e texturas; canetas de retroprojeto, canetas hidrocor; para tecido; marcadores diversos, diferentes tipos de retalhos (papel, tecidos, EVA) , fitas adesivas, durex, cordões, sucatas variadas (caixas de leite, latas, potes plásticos, embalagens de ovos, de iogurtes, tampinhas, garrafas pet de diferentes tamanhos, etc), TNT e muitos outros materiais.

Estes materiais devem ser acondicionadas adequadamente. Papeis podem ser colocados abertos uns sobre os outros, evitando-se amassá-los; retalhos de EVA podem ser abertos e organizados em caixas e, ou sacolas; os tecidos ficar abertos ou dobrados, guardados em caixas. Não se deve colocá-los em sacolas para não amarrotarem e ser necessário passar. O mesmo vale para o TNT. Cordões e fitas de tecidos, devem ficar, preferencialmente enrolados e firmados em algum objeto cilíndrico. Canetas separadas de lápis, de carvão e de outros objetos que são usados para riscar. Os potes e as tampinhas precisam ser separados por cor, tamanho e forma. Facilita na hora de selecionar os que serão utilizados e para contabilizar o que se possui e providenciar o que falta.

- Realidade x ficção

A criança ainda não distingue a realidade da fantasia. Assim, dependendo dos objetivos do material confeccionado, temos que ser fiéis à realidade. Ou seja, o objeto construído deverá ser semelhante ao objeto representado. Por exemplo: para se fazer um trabalho em ciências, é necessário que catálogos, fichas, murais tenham ilustrados aquilo que o profissional quer trabalhar nesta área. Se for um projeto sobre alimentação, por exemplo, utilizar imagens de alimentos reais.

No caso de uma história a ser contada, podemos utilizar frutas com características humanas, uma vez que este tipo de atividade visa à foemntar a imaginação e a fantasia.

- Uso da criatividade e imaginação

O profissional que vai fazer a confecção tem que abusar da criatividade e da imaginação. Nem sempre encontramos as imagens, ou ideias prontas do jeito exato que estamos procurando.

Assim, fazer montagens, variar materiais, misturar materiais diferentes pode ser uma alternativa para se produzir algo de qualidade e original.

- Fontes de Pesquisas: livros, revistas, internet, etc

Podemos pesquisar em fontes diversas e aproveitar materiais que já possuímos para pesquisar. Mas temos que ter um cuidado especial: questionar sempre se o que encontramos atende nossa necessidade ou se temos que adaptar. Muitas vezes, as informações não vem de meios científicos e podem nos levar a confeccionar, de forma errada, materiais que pregam conceitos duvidosos e que não correspondam ao que “cientificamente” já foi estudado e comprovado.

È aconselhável buscar mais de uma fonte de pesquisa.

- Horários para dedicação

A atividade de confecção toma tempo e é muito prazerosa. Para terminar dentro dos prazos que necessitamos, é preciso ter um local apropriado, organizado e observar se, em caso de ser local de uso coletivo, estará disponível, se tem equipamentos em bom estado de funcionamento, etc.

Quase sempre, a confecção tomará tempo e deve ser interrompida o mínimo possível. Organizar o tempo é fundamental para que o trabalho seja bem feito e possua bom acabamento. Recomenda-se não lanchar no local, pois podem cair alimentos que danificam o trabalho.

CAPÍTULO IV. A UTILIZAÇÃO NO TRABALHO COTIDIANO

Antes de se confeccionar qualquer material didático para utilizar com crianças, é necessário se ter em mente para quê, com que finalidades esse material será confeccionado. Verificar onde será utilizado para se definir tamanhos, insumos, cores, formas, tipos de suporte, a faixa etária a que se destina, etc.

Se for fixar, estudar a base de fixação, considerando que deverá estar sempre ao alcance dos olhos da criança. Verificar se o objeto colante (colas, fitas, etc) estão realmente segurando o material para que não caiam, evitar pontas soltas, pois as crianças podem arrancar, rasgar.

Se for o caso, as crianças devem acompanhar o processo de fixação do material e até participar dele. Evitar que tesouras e colas, plásticos fiquem espalhados e ao alcance das crianças. Segurança, em primeiro lugar! Após o uso de acessórios, guardar tudo, não deixar nada espalhado na sala.

Após o uso com/pelas crianças, todo material deverá ser armazenado adequadamente para reutilização em outras ocasiões. Se forem objetos de espessura fina, como as fichas de gravura, peças em E.V.A. pode-se guardá-los em envelopes de tamanhos variados, de acordo com o número

de peças e as dimensões destas. Se forem objetos volumosos, como brinquedos feitos com caixas ou sucatas, caixa de dimensões variadas são as mais indicadas. Objetos cilíndricos podem ser guardados em canudos. É sempre aconselhável identificar e categorizar os materiais. Cobrir as caixas com papéis bonitos, reforçar as dobras e costuras, fazem aumentar a durabilidade.

1- Proporção das figuras

As imagens que formos utilizar para confeccionar os materiais, podem ser de fontes diversas. É necessário colocá-las em proporção, ou seja, ampliar ou reduzir, de acordo com a proposta do trabalho. Para dar impressão de distância, desenha-se o objeto que ficará mais perto dos olhos em tamanho maior que seria originalmente. Esta técnica se chama perspectiva.

Galesso (s/d) define a Perspectiva Real – também conhecida como Fotográfica – como sendo uma regra utilizada para na representação de objetos, de diferentes naturezas, assim como nós os vemos, considerando a tridimensionalidade. Sua criação data da Idade Média e foi criada por arquitetos que buscavam uma maneira de representar projetos o mais realista possível.

Para utilizar esta técnica, o projetista deve situar uma linha imaginária (Linha do Horizonte) à altura dos olhos do observador, definindo, assim a sua posição em relação ao objeto ou cena observada. Se a figura estiver abaixo dos olhos, é vista de cima para baixo; se estiver acima da linha é visto de baixo para cima e se o objeto ficar localizado sobre a linha do horizonte, ou seja, no mesmo nível dos olhos do observador, é visto como se estivesse de frente.

Para parecer maior, desenhe o objeto mais próximo do observador e para parecer menor, o objeto deve ser desenhado em tamanho reduzido e em uma distância tanto quanto o desenhista quer que pareça.

2- Ampliação da imagem com retroprojektor

Para ampliar uma figura no retroprojektor, é necessário que você tenha a imagem que quer representar impressa em um papel, de preferência branco. Coloque a lâmina (transparência) sobre o papel e reproduza o desenho com uso de uma caneta para retroprojetos. Coloque a lâmina sobre a base do equipamento e vá ajustando a distância e o foco até obter o tamanho que você pretende alcançar.

Algumas vezes será necessário você fazer ajustes como colocar base inferior (grama, chão, etc) ou superior (céu, nuvens) para que o desenho não pareça “flutuar” ou estar “perdido” no espaço.

3-Figuras de acordo com o estágio do desenvolvimento em que a criança se encontra

Quanto menor a criança, maior e mais completa deverá ser a imagem apresentada a ela. Menos detalhes, cores básicas, sem excessos, mas com formas bem definidas, visíveis. Evite esfumamar a imagem, usar objetos que sejam de difícil identificação, fazer sombras e luz em excesso. O bebê está em ampla fase de desenvolvimento e sua visão está em formação. Quanto mais nítida for a imagem, melhor para o desenvolvimento de sua acuidade visual. As imagens também estar fixadas o mais perto e acessível possível.

À medida em que elas vão crescendo e adquirindo experiências visuais, os desenhos podem ir ficando, gradativamente menores e mais detalhados. Já podemos abusar de cores, formas, nuances, etc...Elas vão adquirindo a capacidade de “completar” a imagem com os itens ou partes que não estão visíveis.

2.1. Murais

Os murais são cartazes ilustrativos que servem de apoio ao pensamento infantil e devem estar relacionados à algumas das atividades realizadas na sala com as crianças. Podem ilustrar projetos; áreas ou centros de interesse; atividades com as diferentes linguagens (matemática, escrita, artes, ciências); pesquisas que as crianças realizaram, etc. Eles acabam por se constituir também como materiais decorativos, no entanto, essa é uma função secundária, consequência de sua utilização. Eles devem ser fixados à altura do olhar das crianças, aproximadamente, no nível do pescoço. Nunca acima do alcance de seu olhar. Sempre que possível, as crianças podem participar do processo de confecção e da fixação destes na sala.

Na hora de dar acabamento você pode utilizar diferentes materiais. Evite desperdícios. Use cola, durex ou fitas adesivas somente em quantidade suficiente para permitir uma boa fixação do mural na parede. O contact deve ser usado por pessoas que já têm habilidade em seu uso. Para desenvolver a habilidade é necessário “exercitar” com uma certa frequência, a utilização desse material. Sugerimos fazer fichas menores e, gradativamente, ir ampliando o tamanho destas.

Para que os materiais confeccionados sejam adequados e atrativos, são necessários alguns conhecimentos sobre estes. Uma das noções que precisamos ter refere-se ao uso das cores na hora de dar vida aos objetos que serão utilizados. Por isso, é importante conhecer algumas características/qualidades que são atribuídas às cores.

ALGUMAS NOÇÕES SOBRE USO DAS CORES

O conhecimentos sobre as cores pode ser facilitado se tivermos em mãos, a roda das cores.

Esta é a rodas cores. Se você seguir a seta, a ponta, que está na parte oposta, o levará à cor oposta à que está na base da seta. Esta é uma boa combinação de cores para seu trabalho.



Assim, por exemplo, se vocês quiser confeccionar um mural onde vai utilizar um cenário que retrate o entardecer, pode fazer a grama na cor verde e representar um pôr do sol utilizando os tons de amarelo e alaranjado.