

**Projecto para a revitalização da escola
no Arquipélago dos Bijagós
República da Guiné-Bissau
(FASPEBI-CIDAC-UE)**

"LIBRU DI PURSOR"

**ORIENTAÇÕES DIDÁCTICAS
PARA A UTILIZAÇÃO DAS FICHAS
PROPEDEUTICAS**

(1º Ciclo do EBE)

PARTE I

**FASE DE ORALIDADE
E M GUINEENSE**

Revisão do material elaborado
pelos Centros Experimentais
de Educação e Formação (CEEF:1984-94)
Desenhos de Fredi Schafroth (2001)

Revisão feita por Lino Bicari na base das orientações linguísticas (Crioulo-
Guineense) de Luigi Scantamburlo

2001

ORIENTAÇÕES PARA O PROFESSOR
ACOMPANHAR OS ALUNOS
NA FASE INICIAL
DE ADAPTAÇÃO E DE ORALIDADE CRIOLA

OBSERVAÇÕES INICIAIS

Considerando a variedade das situações linguísticas da população infantil da Guiné-Bissau, o professor de primeira classe poderá, no primeiro dia do ano lectivo ter a frente uma turma composta por crianças que reflectirão, com tonalidades variadas, uma das situações seguintes:

- Turma em que todas as crianças só falam a sua própria língua étnica, nenhuma percebe Crioulo-Guineense (é uma situação rara, mas ainda existente em aldeias monoétnicas e muito isoladas).
- Turma em que todas as crianças falam a sua própria língua étnica e só algumas percebem Crioulo-Guineense (situação ainda frequente sobretudo nas zonas rurais).
- Turmas em que todas as crianças percebem Crioulo-Guineense para além de algumas falarem a sua língua étnica (situação normal nos centros urbanos, suburbanos e nalgumas zonas rurais como, por ex. em Geba, no Arquipélago de Bijagós e nas encruzilhadas das vias de comunicação).

Tomando em consideração essas três possíveis situações em que o professor se poderá encontrar a leccionar, achamos oportuno elaborar dois tipos de orientações:

1^a- Orientações para leccionar a turma que possui pouca ou nenhuma oralidade crioula.

2^a- Orientações para leccionar a turma que já possui oralidade crioula.

Mesmo assim, será necessário que o professor conheça muito bem a situação linguística da turma, que tenha muita criatividade e adquira muita capacidade de readaptar essas orientações à sua turma específica, por ex., pedindo ou ganhando muita colaboração dos alunos que já falam Crioulo-Guineense para ajudarem os condiscípulos a chegarem rapidamente a perceber e a expressar-se nessa língua.

Já foi constatado pelo CEEF que, com um professor activo e criativo, uma turma de não falantes Crioulo-Guineense chega em poucas semanas (4 ou 5) a expressar-se nesta língua porque o contexto da escola onde a criança acaba de entrar e a característica “africana” do Crioulo-Guineense favorecem a aprendizagem rápida da mesma.

Tudo isso era para lembrar ao professor e aos técnicos pedagógicos de apoio ao mesmo que, qualquer que seja o nível inicial de oralidade crioula

de uma turma de 1ª classe, as diferenças de nível final podem ser mínimas.

É evidente que grande parte do trabalho pedagógico-didático do 1º Ciclo do Ensino Básico (1ª e 2ª classe) que e como aqui se propõe, pode e é recomendável que seja desenvolvido ao ar livre, em contacto directo com a natureza que cerca a vida do aluno, e com a sociedade onde ele está integrado. Será a capacidade observadora e criativa do professor que lhe permitirá seleccionar as partes do programa ou as actividades que poderão ser desenvolvidas na sala de aula ou ao ar livre.

FASE DE ADAPTAÇÃO/PROPEDÊUTICA

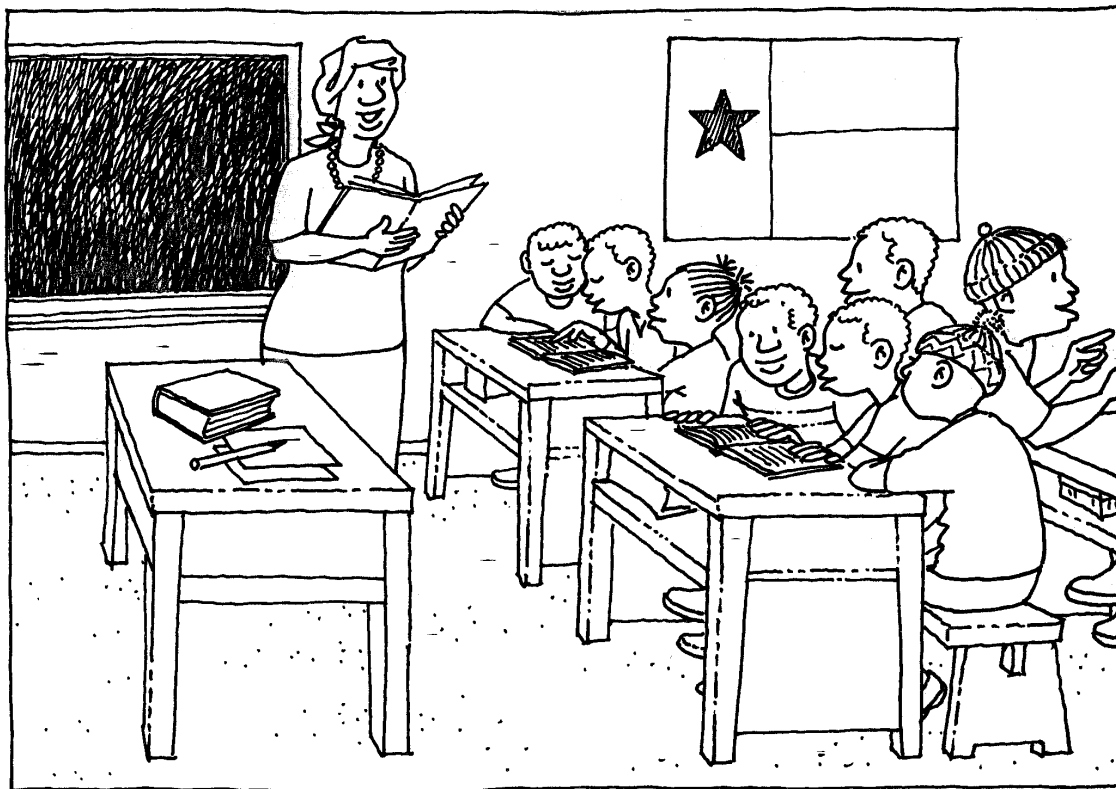
- 1. Ficha di skola**
- 2. Ficha di boneku**
- 3. Ficha di boneku matcu ku femia**
- 4. Ficha di bistidu**
- 5. Ficha di kuadradinhus A**
- 6. Ficha di komparason**
- 7. Ficha di limaria**
- 8. Ficha di kumida di limaria**
- 9. Ficha di familia**
- 10. Ficha di tabanka**
- 11. Ficha di kuadradinhus B**

OBS.: As fichas da Fase de Adaptação têm uma parte para o desenvolvimento do Crioulo-Guineense, considerado como língua não-materna, mas falada no ambiente mais ou menos próximo da criança; esta parte serve para desenvolver nas turmas com fraco nível de oralidade nessa língua.

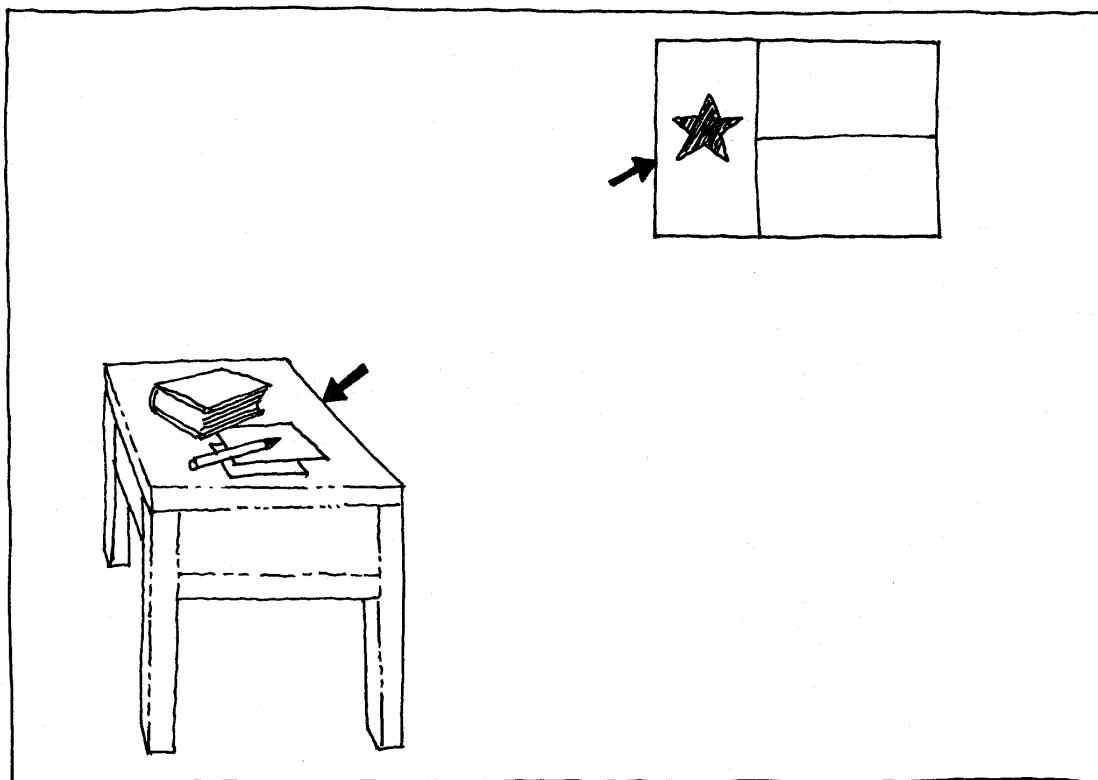
(Esta metodologia poderia ser adoptada também para, mais tarde, introduzir estes mesmos alunos na oralidade do Português).

O texto do aluno "LIBRU DI ALUNU" é composto pelas 17 figuras integradas no "LIBRU DI PURSOR".

FICHA 1 A – SKOLA



FICHA 1 B – SKOLA



OBSERVAÇÕES PARA A UTILIZAÇÃO DA FICHA 1

SKOLA

(Para alunos que já falam Crioulo-Guineense)

- * INTERPRETAÇÃO e DISCUSSÃO sobre o desenho (consoante às possibilidades de oralidade).
 - * IDENTIFICAÇÃO da situação do desenho com a situação real.
 - * IDENTIFICAÇÃO e APRESENTAÇÃO do professor.
 - * IDENTIFICAÇÃO e APRESENTAÇÃO dos alunos: sexo, nome.
 - * OBSERVAÇÃO dos objectos no desenho, e PROCURA desses objectos na própria sala, COMPARANDO as semelhanças entre os objectos do desenho e os reais.
 - * PINTURA dos desenhos da ficha.
 - * PICOTAGEM da bandeira e da mesa do professor que estão no lado direito da ficha.
 - * COLAGEM dos objectos acima citados nos lugares respectivos.
 - * CANÇÃO (de poucas palavras) sobre a escola, combinada com MOVIMENTOS RÍTMICOS.
-
- * JOGO DE IDENTIFICAÇÃO DE 5 OBJECTOS: O professor selecciona 5 objectos da sala. Por ex: livro, folha, caderno, apagador, afiadeira, borracha, giz, pasta, etc., indicando o nome de cada objecto, nome que as crianças devem repetir.
Quando TODAS as crianças podem identificar e nomear os objectos, cobre-se os olhos de uma criança que deve adivinhar e nomear correctamente o objecto. Cada uma das crianças deve passar pela experiência.
- Podem também jogar por equipas; ganha o grupo que der o maior número de respostas correctas.
-
- * JOGO DE ADIVINHAR QUAL É O OBJECTO QUE FALTA: (Variante do jogo anterior).
O professor tirará um objecto do conjunto dos objectos já identificados, a criança deverá indicar e nomear o objecto que falta.
Mais uma VARIANTE do JOGO que exige maior domínio da língua e maior concentração:
O professor, como no jogo anterior, retirará um objecto que a criança deverá descobrir, depois de apalpar os elementos que ficaram.
-
- * JOGO DE IDENTIFICAÇÃO DOS OBJECTOS PELO SOM: O professor selecciona vários objectos chamando cada um pelo nome. Repetido isso

várias vezes pelas crianças, o professor escolherá 3 ou 4 objectos que, ao caírem, provocam ruídos ou sons diferentes. Pedirá atenção às crianças para repararem nos distintos sons. Depois de repetida a demonstração várias vezes, uma criança, com olhos fechados, deverá identificar os objectos pelo som.

OBS.: - Nestes jogos de identificação é importante que sejam sempre diferentes crianças a repetir a experiência.

- Devem ser as próprias crianças a avaliar as respostas dadas. Em caso de resposta incorrecta, indicarão o nome correcto.

- Depois de o professor ter mostrado o mecanismo do jogo, uma criança pode substituí-lo na direcção do jogo.

- Pode-se também fazer diferentes grupos de maneira a dar possibilidade a todas as crianças de participar.

AVALIAÇÃO do resultado na aplicação da Ficha:

Nome do professor.....Escola.....Turma.....

Data ___/___/___ Número de crianças participantes:_____

___/___/___ “ “ “ “ _____

___/___/___ “ “ “ “ _____

Percentagem de crianças que acompanharam o trabalho:

1ª vez _____ 2ªvez _____ 3ª vez _____

Dificuldades maiores que impediram o acompanhamento do trabalho _____

OBS.: A título de orientação calcula-se que o trabalho com esta ficha deve-se realizar em 3 dias de aulas.

DESENVOLVIMENTO DO CRIOULO-GUINEENSE DA FICHA 1

SKOLA

(para turmas que não falam Crioulo-Guineense)

* BON DIA! - O professor entra repetidamente na sala e a cada vez diz: BON DIA!

A seguir, cada criança entra na sala e repetirá: BON DIA!

* AMI, ABO, EL:

- O professor, indicando com a mão o seu próprio corpo dirá: AMI.
- Fará depois repetir o movimento às crianças que, indicando com a mão o seu próprio corpo, repetirão: AMI.
- O professor chegará ao pé de uma criança, e tocando nela dirá: ABO, palavra que a criança deve repetir.
- O professor junto a uma criança repetirá AMI e ABO e, indicando noutra criança qualquer, dirá: EL, palavra a ser repetida pela criança.
- Repetirá o exercício com crianças diferentes.
- Finalmente, o professor dividirá as crianças em grupos de 2 a 3 que irão repetir sucessivamente o exercício entre elas.

* PURSOR, ALUNU.

ANOS; ABOS; ELIS:

- Utilizando o desenho da ficha e mostrando nela a figura do professor dirá: PURSOR. As crianças repetirão; mostrando depois a figura da criança dirá: ALUNU, repetido pelas crianças (várias vezes).
- O professor indicando depois a si mesmo dirá: AMI PURSOR.
- Chamando uma criança pelo seu nome dirá: ABO ILENA (por ex.), ALUNU; ABO ALUNU. Repetição pela criança.
 - Depois de repetido o exercício várias vezes com diferentes crianças, o professor tomará várias crianças e, com um movimento circular do braço que inclui ele próprio e o grupo, dirá: ANOS, as crianças repetirão a mesma palavra e o movimento completo.
 - Depois de identificado o próprio grupo como ANOS, indicando um grupo de crianças que envolverá com um movimento circular do braço, e realçando que ele próprio fica excluído do grupo dirá: ABOS; ABOS I ALUNUS; as crianças repetirão a palavra e o movimento completo.
 - Devem repetir várias vezes ANOS e ABOS e os dois movimentos relacionados, salientando sempre que no primeiro, ele fica incluso e no segundo, fica fora do grupo.

- Formados os grupos de ANOS e ABOS ALUNUS, o professor apontará para as crianças que não fazem parte de nenhum dos dois grupos e dirá: ELIS, ELIS ALUNUS.
- Depois de repetido o exercício completo várias vezes pelas crianças, estas serão divididas em três grupos que, conjuntamente, reproduzirão as situações citadas.
- Trocando sucessivamente o papel quanto à pessoa (pronome), é importante o professor fixar a atenção das crianças no som **S** final, que diferencia os plurais dos singulares.

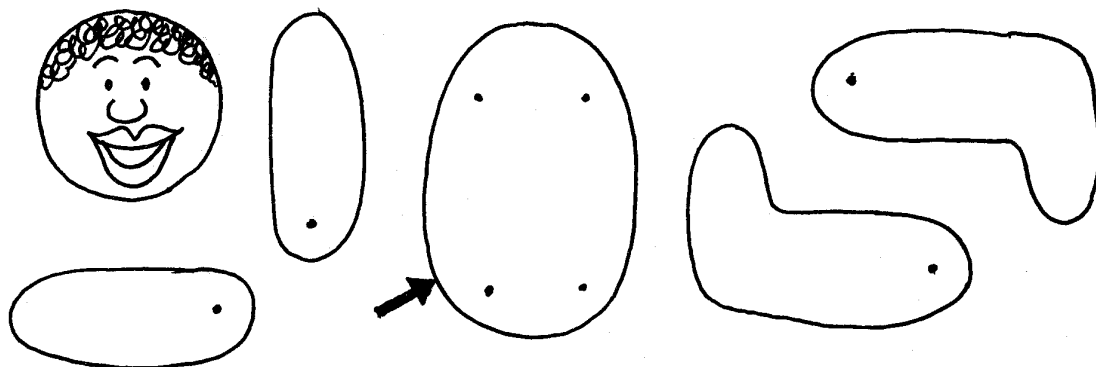
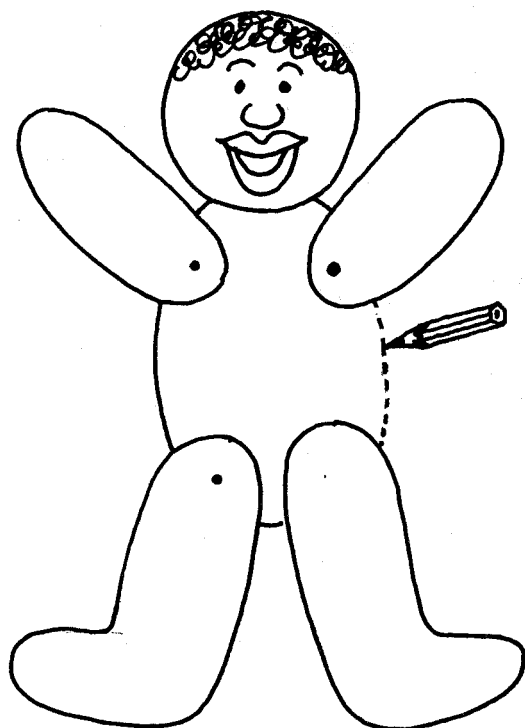
* NHA NOMI I...

- O professor, sempre acompanhando a palavra com gestos, dirá: AMI PURSOR, NHA MOMI I...

* KUMA KU BU NOMI?

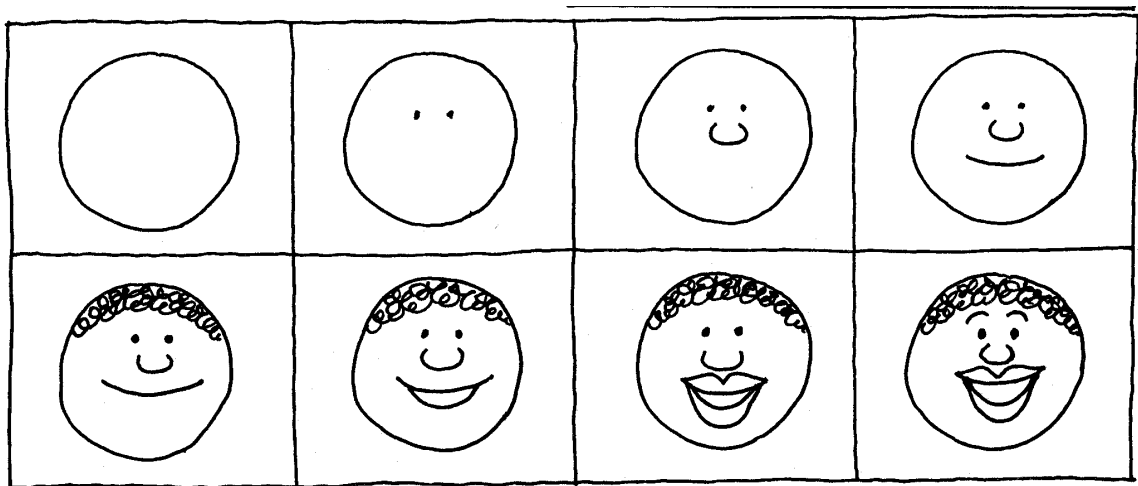
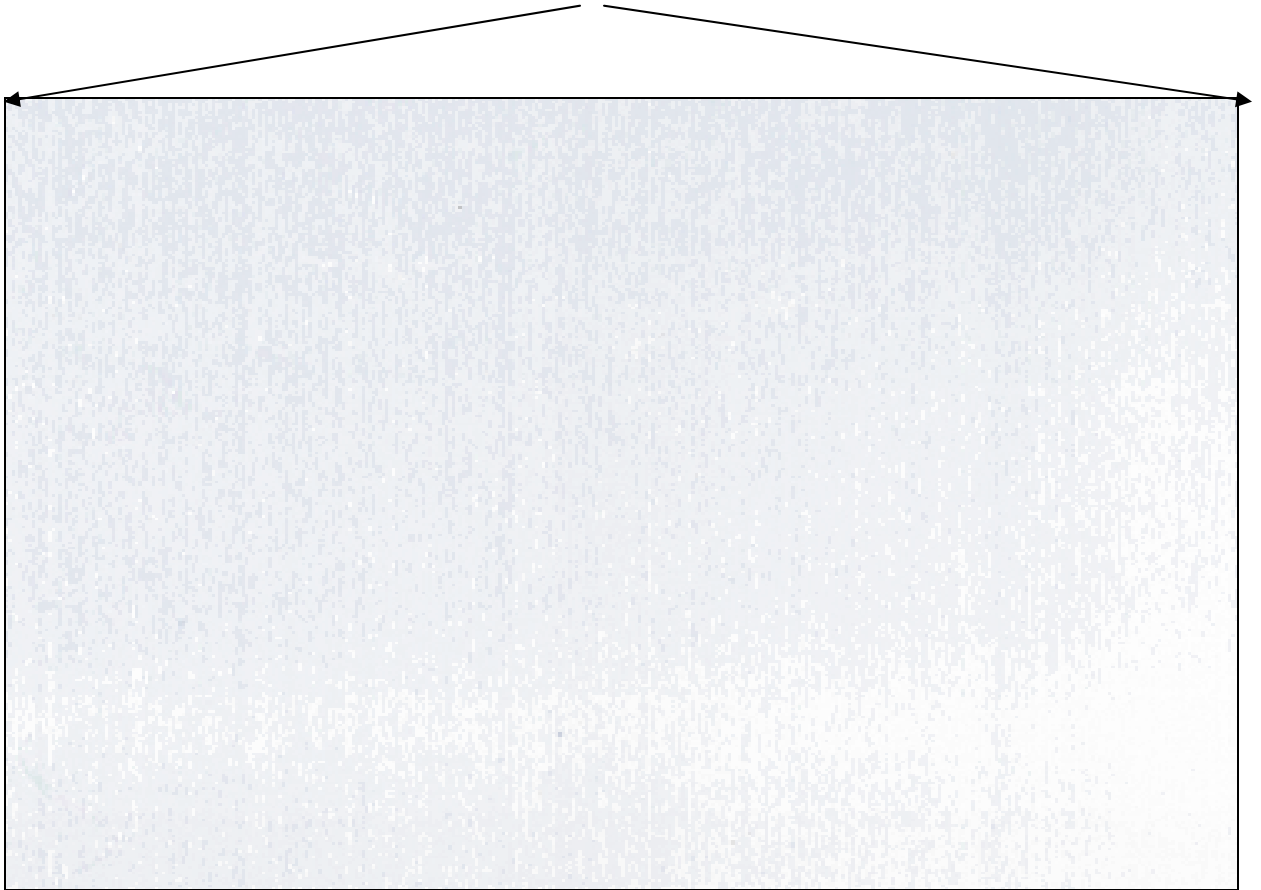
- Chamando uma criança fará repetir:
AMI, NHA NOMI I
- Repetirá várias vezes com diferentes crianças.
- A seguir, o professor dirá: NHA NOMI I... e, dirigindo-se a uma criança, perguntará: KUMA KU BU NOMI?
A criança deve dizer o seu nome.
- Realiza este diálogo com diferentes crianças alternando o papel de quem pergunta com quem responde.
Finalmente, as crianças divididas em grupos de dois devem fazer o diálogo trocando os papéis.

FICHA 2 A – BONEKU



FICHA 2 B

kabesa di boneku



OBSERVAÇÕES PARA A UTILIZAÇÃO DA FICHA 2

BONEKU

(para crianças que já falam Crioulo-Guineense)

- * MOTIVAÇÃO: Apresentação do boneco.
 - * IDENTIFICAÇÃO do boneco com o próprio corpo da criança.
 - * OBSERVAÇÃO/COMPARAÇÃO das semelhanças e diferenças entre o boneco e a criança.
 - * COBRIR o contorno do boneco.
 - * PINTAR as figuras da ficha.
 - * PICOTAR as diferentes partes do boneco.
 - * CONSTRUÇÃO do boneco salientando o nome das diferentes partes do corpo.
 - * DESENHO do corpo humano.
 - * TRABALHO COM A SERIE DE CABEÇAS: OBSERVAÇÃO, RELAÇÃO, DOMÍNIO MOTOR, DESENHO, LATERALIDADE. A criança, começando com a figura da cabeça, no quadro superior direito, irá completando sucessivamente as figuras. Deve indicar oralmente, as partes que deve completar em cada caso.
 - * CANÇÃO RÍTMICA: que trate de um boneco, criança, homem, etc.
- * JOGOS DE IDENTIFICAÇÃO DAS PARTES DO CORPO HUMANO:
Tomando como referência o corpo de uma criança o professor deve mostrar e nomear as diferentes partes do corpo.
- Primeiro jogo: o professor indicará somente partes do corpo: cabeça, braço, perna, tronco (peito, barriga, costas, rabada), dedos, joelhos.
A criança que é chamada deve mostrar as partes nomeadas pelo professor. A resposta errada elimina o jogador.
 - Segundo jogo: é idêntico ao primeiro. A diferença é que neste caso, o professor mostrará somente partes da cabeça: olhos, orelhas, nariz, boca, cabelo, dente, etc.
 - Terceiro jogo: (depois das crianças conhecerem as palavras utilizadas nos dois jogos anteriores).
Neste caso, o professor pode utilizar simultaneamente todas as palavras dos dois jogos anteriores.
- * JOGO DO ESPELHO: O professor jogará primeiramente com uma criança. Esta deverá repetir cada movimento que o professor faz com as diferentes partes do corpo (pessoa - espelho). Ao mesmo tempo, a criança nomeará cada parte em questão.
A seguir, as crianças jogarão em grupos de dois, trocando os papéis

(espelho - pessoa).

* JOGO DO BONECO: O professor tomará duas crianças. Uma fará de criança sendo a outra o seu boneco. Quando o professor diz, por ex.: "Ialsa pe di bu BONEKU", fará alçar a este a perna. Quando o professor disser: "Fitca udju di bu boneku", a criança deve fechar a vista do seu "boneco", etc. As crianças, a seguir, jogarão divididas em grupos de 3, sendo uma quem dirige o jogo, outra o dono do boneco e a terceira o boneco. Devem trocar os papéis.

* JOGO COM RITMO: O professor escolherá diferentes séries de palavras, por ex.: cabeça, barriga. Repetirá as mesmas palavras sempre na mesma ordem acelerando o ritmo. As crianças devem acompanhar indicando correctamente cada parte chamada. A dificuldade será aumentada progressivamente, fazendo séries com maior número de palavras e acelerando o ritmo.

DRAMATIZAÇÃO MÉDICO/PACIENTE: O professor escolherá duas crianças. Uma, passivamente, representará o médico enquanto a outra deve ir mostrando diferentes partes do corpo. O professor cantando dirá, por ex.: "CAMARADA DUTUR, PE NA DEN" e o "paciente" dançando indicará o pé. O resto das crianças, batendo palmas, farão o coro repetindo a palavra correspondente.

AVALIAÇÃO do resultado na aplicação da Ficha:

Nome do professor.....Escola.....Turma.....					
Data	__/__/__	Número de crianças participantes:	_____		
	__/__/__	"	"	"	"
	__/__/__	"	"	"	"
Percentagem de crianças que acompanharam o trabalho:					
1ª vez	_____	2ªvez	_____	3ª vez	_____
Dificuldades maiores que impediram o acompanhamento do trabalho_____					

OBS.: A título de orientação calcula-se que o trabalho com esta ficha deve-se realizar em 3 dias de aulas.

DESENVOLVIMENTO DO CRIOULO-GUINEENSE DA FICHA 2

BONEKU

(Para turmas que não falam Crioulo-Guineense)

* ES I BONEKU,
KUMA KI SI NOMI?
SI NOMI I.....
NHA-BU-SI

Começam com exercício da lição anterior AMI PURSOR, NHA NOMI I...
ABO I ALUNU, KUMA KU BU NOMI?
ES I BONEKU, KUMA KE SI NOMI?
Põem nome ao boneco.

ES I...
ES I KE?

- Para aprendizagem dos substantivos, as crianças realizarão os diferentes jogos de identificação que constam na ficha:

SUBSTANTIVOS:

Boneku, kabesa,
kurpu, pitu, rabada,
bariga, kosta, mon,
dedu, kabelu, pe,
djudju, udju, oredja,
naris, boka, dinti,
perna.

- Jogos de identificação,
- jogo de espelho,
- jogo de boneco,
- jogo com ritmo,
- jogo de dramatização.

O professor fará, a título de exemplo, os jogos com as crianças para aprendizagem dos substantivos. A seguir, as crianças jogarão sozinhas, em grupos. Podem também fazer competição por equipas.

ES I KABESA?
SIN ES I KABESA,
NAU,
ES I KA KABESA,
ES I PE.

Nestes exercícios, além da aprendizagem dos substantivos devem ser reforçados os possessivos:
NHA, BU, SI,
e a forma de resposta negativa:
ES I KA...

GOSI
NO NA KUMPU
BONEKU.

O professor com as diferentes partes do boneco, que ele deve ter de tamanho maior ao da ficha, mostrará às crianças a maneira de construí-lo colando as partes no quadro.

NO MOSTRA KABESA.	Depois de as crianças terem picotado as partes do boneco, devem construí-lo completo.
NO NA PUI KABESA.	A seguir, jogarão na composição segundo orientações do professor, por ex. NO MOSTRA PE (PERNA). As crianças devem mostrar a parte correcta. NO NA PUI PE, etc.
KE KI STA LI? KE KI FALTA LI?	Para a aprendizagem desta forma, as crianças trabalharão com a série de cabeças da primeira fila.

- Antes de começar o jogo, o professor e as crianças farão revisão do vocabulário das partes da cabeça.
- A seguir, o professor mostrando a cabeça completa no fim da segunda fila, perguntará: KE KI STA LI? (As crianças deverão nomear todas as partes).
- Depois nomearão as partes da cabeça da primeira fila o professor perguntará: KE KI KA STA LI? KE KI FALTA? (As crianças devem responder I FALTA KABELU, etc.)
- Realizarão o trabalho completo em simultâneo: OBSERVAÇÃO / RELAÇÃO / DOMÍNIO MOTOR / DESENHO + ORALIDADE.

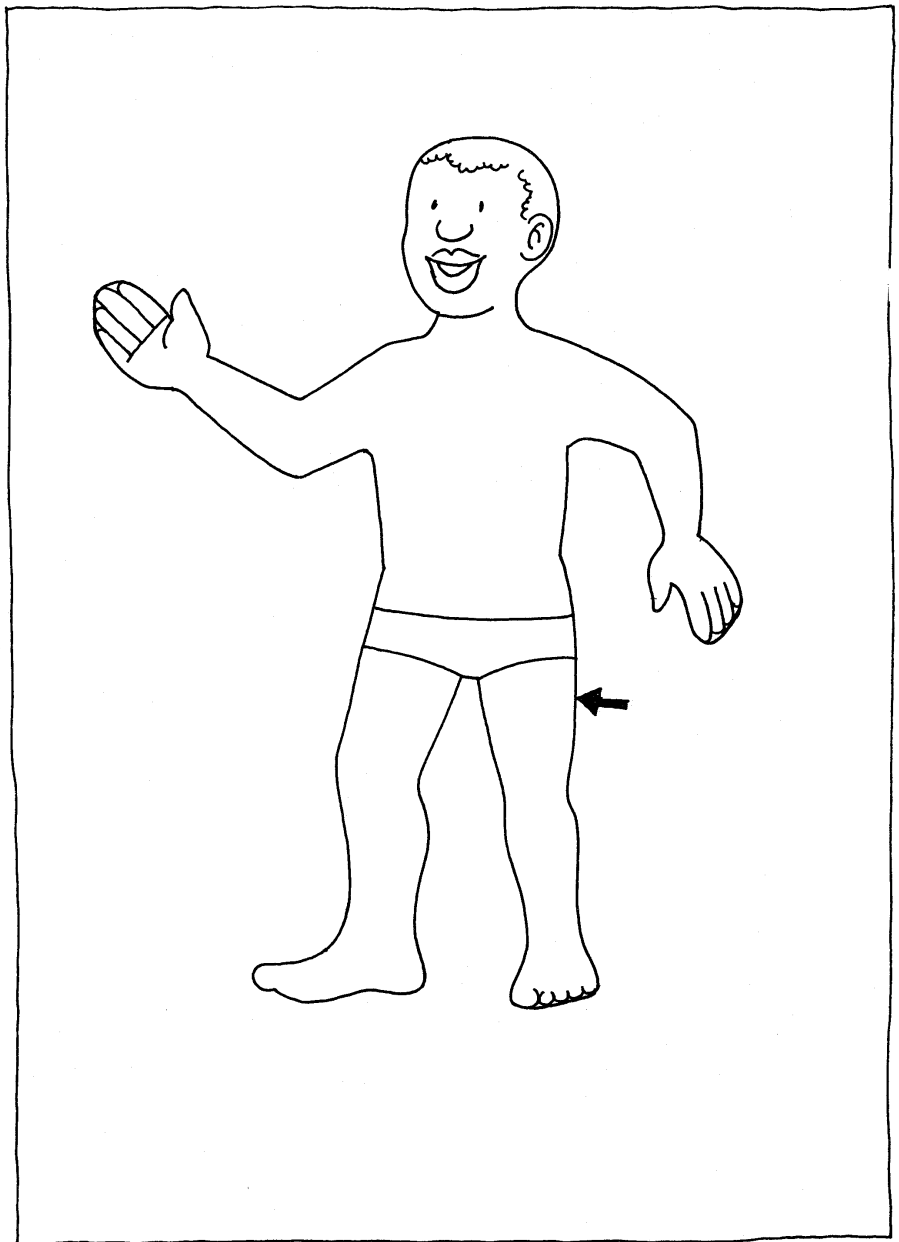
VERBOS: sta, falta, kumpu, mostra, pui, iabri, fitca, ialsa, rianta, ianda, lanta, sinta.	O professor deve introduzir estes verbos na altura em que seja necessário realizar uma actividade concreta (por ex.: jogo) O professor deve dramatizar a acção de cada verbo, pronunciando simultaneamente a palavra que deve ser repetida várias vezes pelas crianças.
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

- A seguir, o professor dramatizará a acção do verbo sem pronunciar a palavra que a criança deve descobrir e pronunciar.

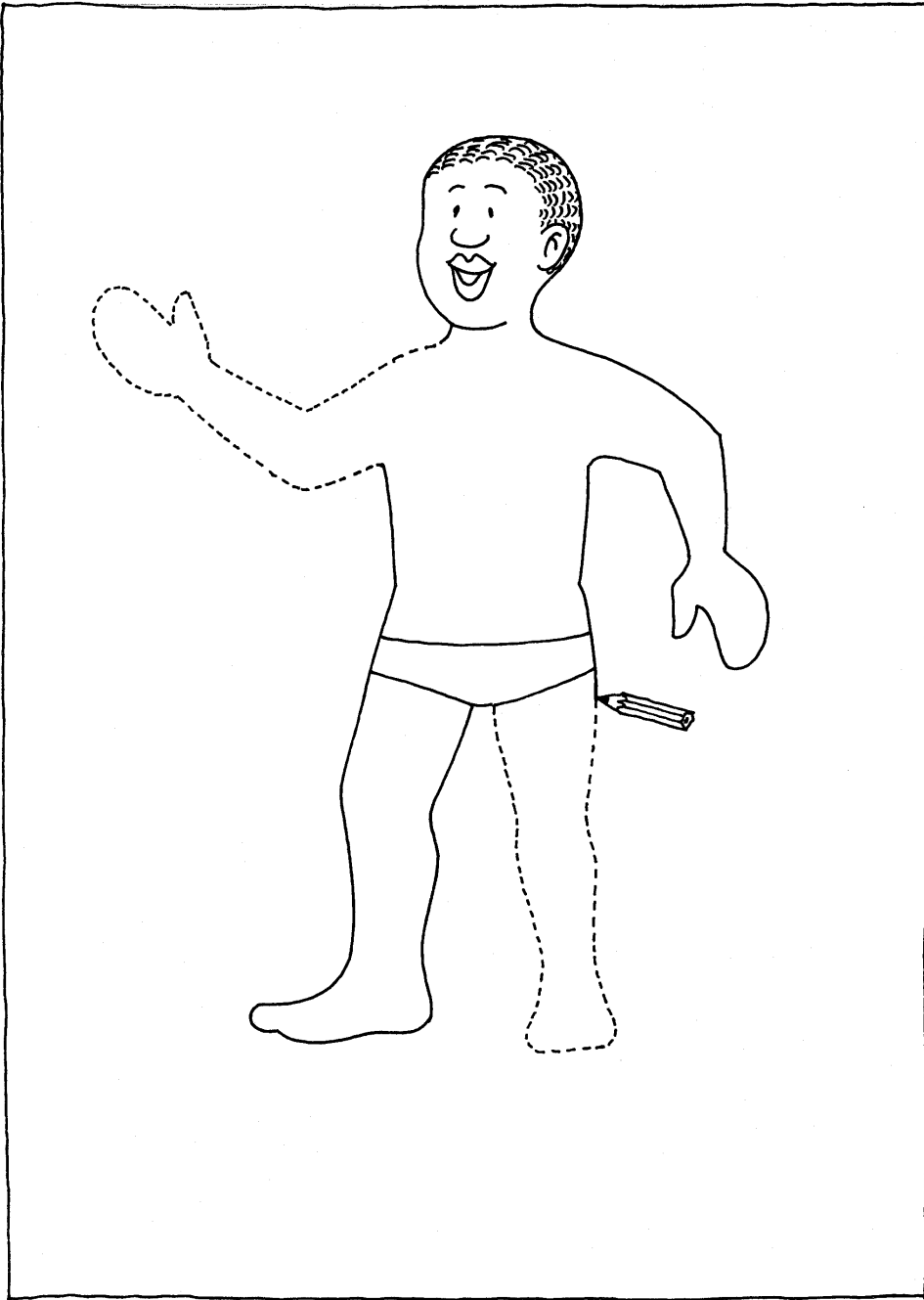
OBS.: A título de orientação doseámos a aprendizagem em aulas (ou sessões) curtas que desenvolvem a matéria de um asterisco (*) a outro; porém, será o professor quem decidirá a duração da aula conforme a disposição das crianças (motivação) e a capacidade. É possível realizar mais de uma aula (sessão) de língua no mesmo dia, mas com o cuidando

de deixar um intervalo suficiente no qual as crianças desenvolvam actividades bem diferentes.

FICHA 3 A – BONEKU MATCU



FICHA 3 B – BONEKU FEMIA



OBSERVAÇÃO PARA UTILIZAÇÃO DA FICHA 3

BONEKU MATCU KU FEMIA

(para crianças que já falam Crioulo-Guineense)

- * MOTIVAÇÃO: Apresentação das figuras (rapaz e rapariga) da ficha. Podem dar o nome aos bonecos e/ou contar alguma pequena história sobre um rapaz ou rapariga como exercício de oralidade de Crioulo-Guineense.
- * IDENTIFICAÇÃO dos bonecos com as crianças, salientando as diferenças entre a figura do rapaz (rapazes) e a da rapariga (meninas).
- * COBRIR com o contorno do braço direito e perna esquerda da figura da rapariga.
- * PINTAR os dois bonecos.
- * PICOTAR os dois bonecos.
- * REPRODUZIR e fazer reproduzir pelas próprias crianças a posição dos bonecos. Quando o professor bater palmas as crianças mudarão de posição, por exemplo: descerão o braço que estava levantado, levantando o que estava em baixo, adiantarão ou atrasarão sucessivamente a perna, etc. Com novo bater de palmas do professor, as crianças voltarão à posição inicial, etc.

AVALIAÇÃO do resultado na aplicação da Ficha:

Nome do professor.....Escola.....Turma.....

Data __/__/__ Número de crianças participantes:_____

____/____/____ “ “ “ “ _____

____/____/____ “ “ “ “ _____

Percentagem de crianças que acompanharam o trabalho:

1ª vez _____ 2ª vez _____ 3ª vez _____

Dificuldades maiores que impediram o acompanhamento do trabalho _____

DESENVOLVIMENTO DO CRIOULO-GUINEENSE DA FICHA 3

BONEKU MATCU KU FEMIA

(para turmas que não falam Crioulo-Guineense)

NO TENE DUS
BONEKU,
UN SON I RAPAS,
UTRU I BAJUDA.
NA NOS,
KIN KI BAJUDA?
- ILENA KI BAJUDA.
KIN KI RAPAS ?
- PAULO KI RAPAS.
NHIMA I RAPAS ?
- NAU, NHIMA I KA
RAPAS, NHIMA I
BAJUDA.

O professor mostra os dois bonecos da ficha e inicia o exercício.

Repete várias vezes.

Repete o diálogo com as crianças até ser por elas compreendido.

Finalmente, uma criança substitui o professor, e fará as perguntas

escolhendo sempre diferentes crianças para responderem.

Várias crianças passarão sucessivamente a fazer as perguntas. Podem jogar em competição por equipas.

VERBOS:
Obi, djubi, papia,
kala, toma.
BONEKU TA OBI?
- NAU, BONEKU KA
TA OBI. Etc.

O professor dramatizará a acção dos verbos.

As crianças repetirão as palavras.

Fará, a título de exemplo, o exercício com diferentes crianças perguntando:

BU TA OBI?

Cada criança deve responder correctamente: N' TA OBI.

Pode perguntar também: BONEKU TA OBI? Etc.

A criança responderá correctamente: NAU, BONEKU I KA TA OBI.

AMI N' TA PAPIA
TCIU.
KE KU TA PAPIA?
KE KU NO TA PAPIA
NA SKOLA?
NA SKOLA NO TA
PAPIA TCIU.

O professor fará este diálogo com diferentes crianças.

Quando estiver suficientemente

compreendido, dividirá as crianças em

grupos de dois que reproduzirão o diálogo

trocando os papéis.

OBS.: A título de orientação calcula-se que o trabalho com esta ficha deve-se realizar em 3 dias de aulas, mas é preciso lembrar que o tempo a

utilizar na aprendizagem da língua, (então a dosagem) dependerá do trabalho de motivação e do grau de participação que se conseguir das crianças.

FICHA 4 – BISTIDU



OBSERVAÇÃO PARA A UTILIZAÇÃO DA FICHA 4

BISTIDU

(Para turmas que já percebem Crioulo-Guineense)

- * INTERPRETAÇÃO e DISCUSSÃO sobre os objectos desenhados na ficha (consoante a oralidade do Crioulo-Guineense).
 - * IDENTIFICAÇÃO dos desenhos com o vestuário da criança.
 - * OBSERVAÇÃO dos objectos desenhados, PROCURA desses elementos na própria sala.
 - * COMPARAÇÃO entre os objectos desenhados e os reais, para evidenciar as semelhanças e as diferenças.
 - * COBRIR os contornos que aparecem ponteados na ficha.
 - * COMPLETAR a saia bijagó e a “sûmbia”.
 - * PINTAR as figuras da ficha.
 - * DESENHAR peças de vestuário, à escolha das crianças.
- * JOGO DE IDENTIFICAÇÃO DOS OBJECTOS: depois de as crianças terem picotado os objectos, o professor pode avaliar a compreensão das crianças. Para isso, elas devem mostrar os objectos chamados pelo professor. Antes de chamar um objecto, o professor deve indicar antecipadamente qual será o objecto que as crianças devem mostrar. Depois disso, o professor bate na mesa, e as crianças levantam o objecto designado. A seguir, para reforçar a aprendizagem de vocábulos, o professor mostrará o objecto que tinha referido, repetindo o seu nome. Podem fazer este jogo em forma de competição por equipas.
- * JOGO DE CABRA CEGA: uma criança com olhos cobertos deverá apanhar a outra; apanhando-a, deve adivinhar e dizer quais são as peças (vestido e calçado) que ela tem.
- * JOGO COM RITMO: (canção).

Pa kalsa sapatu no na tciga tcon

No na tciga tcon

No na tciga tcon.

(Farão 3 flexões até tocar no chão)

Pa mara lensu no na ialsa mon

No na ialsa mon

No na ialsa mon.

(Levantam 3 vezes o braço acima da cabeça)

Pa bisti kalsinha no na ialsa pe
No na ialsa pe
No na ialsa pe.
(*Levantam as duas pernas sucessivamente*)

Pa bisti kamisoti no na buli kurpu
No na buli kurpu
No na buli kurpu.
(*Movimento imitativo das crianças*)

- Fazem várias vezes o exercício ao ritmo normal.
- Depois de dominado o jogo, podem jogar em competição por equipas, aumentando progressivamente o ritmo.
- São excluídas do jogo as crianças que não indicam o movimento correcto.

* JOGO DE DRAMATIZAÇÃO DAS ACÇÕES DE VESTIR, DESPIR, CALÇAR E DESCALÇAR:

Uma criança dramatizará uma acção. Por ex.: tirar a camisa, e as crianças deverão dizer qual é a acção realizada.

* JOGO DE VESTIR E DESPIR OS BONECOS:

- As crianças jogarão livremente vestindo e despindo os dois bonecos picotados na ficha anterior.
- Depois de estarem familiarizados com o jogo, o professor pode avaliar a aprendizagem do vocabulário, chamando pelo nome das diferentes partes do vestuário. Por ex.: NO NA MARA LENSU NA BONEKU. As crianças mostrarão o objecto e realizarão a acção pedida pelo professor.
- Com as peças de vestuário que distinguem o sexo, por ex.: a saia, as crianças deverão vestir o boneco adequado.

* APRENDIZAGEM DAS CORES: o professor quer utilizando giz de cor no quadro, quer utilizando as fichas pintadas pelas crianças, ou outro objecto, mostra as cores: preto, branco, azul, vermelho, verde, amarelo.

- Primeiro jogo com cores: o professor desenhará no quadro duas bandas de cores diferentes. Por ex: preto e vermelho. Diferentes crianças deverão identificar a cor correcta. A medida que elas identificam as cores, o professor irá acrescentando as bandas até chegar ao número total das cores assinaladas.
- Variante do jogo: A criança chamada deverá mostrar a cor pedida pelo professor.
- Outra variante: O professor pode fazer identificação de cor errada. Por ex. mostrando o vermelho diz: ES I AZUL.

A criança deve responder NAU; ES I KA AZUL; ES I BURMEDJU.

- Segundo jogo com cores: O professor pedirá uma cor correcta. Por ex: vermelho.

As crianças deverão mostrar diferentes objectos na sala com essa cor.

- Podem fazer o jogo em competição, ganhando a equipa que pode assinalar o maior numero de objectos da cor pedida.

- Terceiro jogo com cores: O professor dirá: ALUNU KI BISTI UN KUSA BRANKU (por ex:) PA LANTA. As crianças que devem levantar-se mas não o fazem, ou se levantam quando não devem, ficam eliminadas.

Podem jogar em competição por equipas.

OBS.: É muito importante que o professor ensine e habitue as crianças a reparar e conservar os seus materiais. Por ex: se, ao picotar, estragam alguma das fibras e não podem ser utilizadas, deverão colar atrás pedacinhos de papel, de maneira a poderem recuperá-las para trabalhar com elas.

AVALIAÇÃO do resultado na aplicação da Ficha:

Nome do professor.....Escola.....Turma.....

Data ___/___/___ Número de crianças participantes:_____

___/___/___ “ “ “ “ _____

___/___/___ “ “ “ “ _____

Percentagem de crianças que acompanharam o trabalho:

1ª vez _____ 2ªvez _____ 3ª vez _____

Dificuldades maiores que impediram o acompanhamento do trabalho _____

DESENVOLVIMENTO DO CRIOULO-GUINEENSE DA FICHA 4

BISTIDU

(para crianças que não falam Crioulo-Guineense)

* Para desenvolver esta ficha não se deve utilizar um tempo específico de aprendizagem do Crioulo-Guineense, mas esta será alcançada durante e através a realização das actividades assinaladas nos diversos jogos:

- JOGO DE IDENTIFICAÇÃO DE OBJECTOS,
- JOGO DA CABRA CEGA,
- JOGO COM RITMO,
- JOGO DE DRAMATIZAR ACÇÕES DE VESTIR E DESPIR, CALÇAR E DESCALÇAR,
- JOGO DE VESTIR E DESPIR OS BONECOS,
- JOGOS DE APRENDIZAGEM DAS CORES.

* SUBSTANTIVOS:

bistidu, kamiza, kamisoti, saia bluza, kalsa, kalson, kalsinha, trus, kamizola, tcepen, sumbia, lensu, tcakual, panu, chinelu, sapatu, fundinhu, saia budjugu, sintu.

* Aproveitando ainda o JOGO DE VESTIR E DESPIR OS BONECOS, o professor iniciará a aprendizagem de:

ES ...(subst.)... I DI ...(nome).... ES ...(subst.)...I DI KIN?

Por ex.: ES BISTIDU I DI BADJUDA. ES BISTIDU I DI KIN? I DI BADJUDA.

ES KAMISOTI I DI RAPAS. ES KAMISOTI I DI KIN? I DI RAPAS.

ES I NHA KALSA. ES KALSA I DI KIN? I DI MI.

ES I BU KAMIZA. ES KAMIZA I DI KIN? I DI BO.

ES I SI SAPATU. SAPATU I DI KIN? I DI SIL.

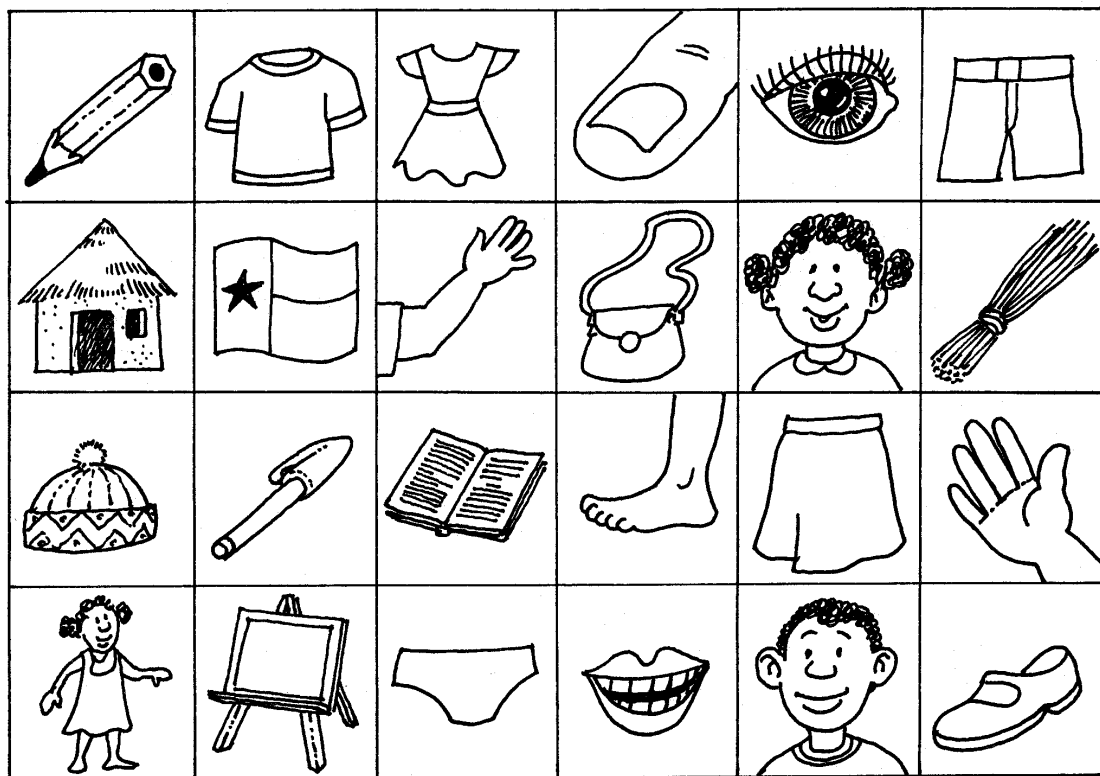
- O professor realizará primeiro os exercícios com as crianças, a seguir dividirá as crianças em grupos de 3 e cada uma realizará o diálogo trocando de papéis entre os três.

* VERBOS: bisti, dispi, tira, mara, kalsa, diskalsa.

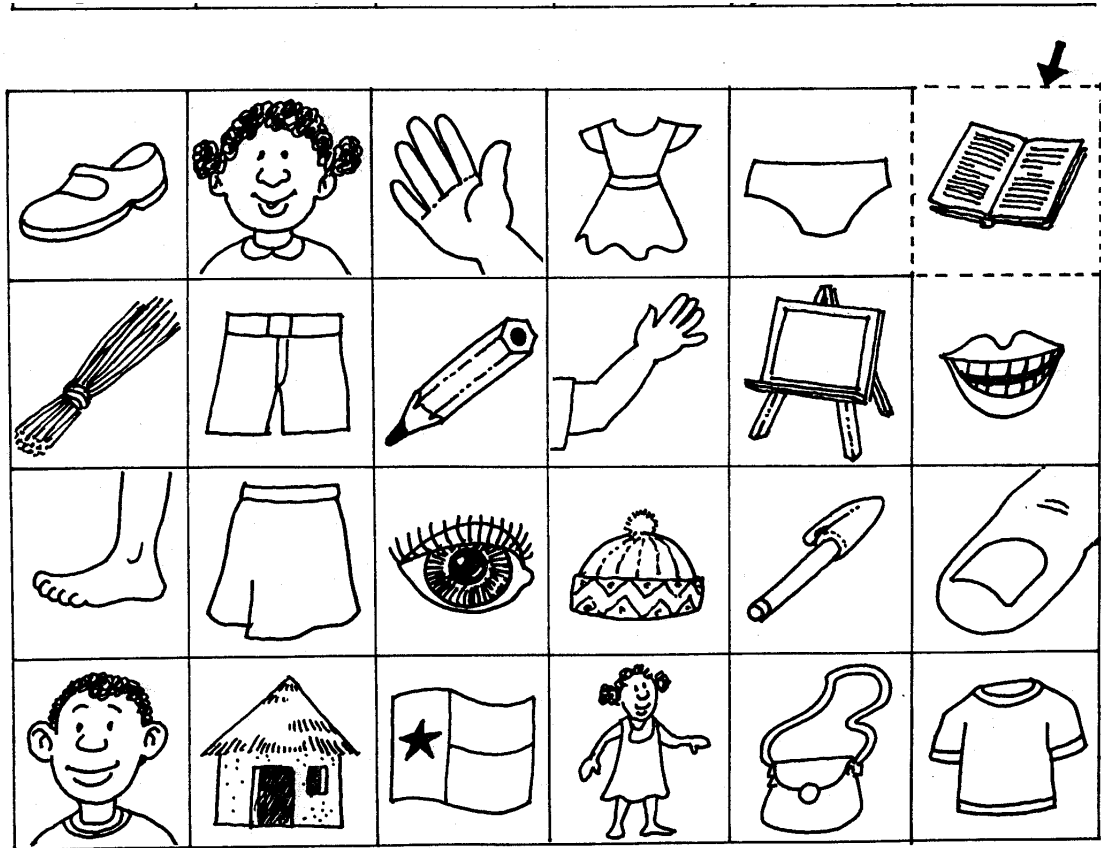
- O professor dramatizará a acção dos verbos pronunciando-os, e as crianças repetirão. A seguir, o professor dramatiza a acção e as crianças devem pronunciar o verbo correcto.

- Lembre-se que a aprendizagem dos verbos é feita na altura em que se realiza a actividade expressa pelo verbo.

FICHA 5 A – KUADRADINHUS A



FICHA 5 B – KUADRADINHUS A



OBSERVAÇÕES PARA UTILIZAÇÃO DA FICHA 5

KUADRADINHUS A

(para turmas que percebem Crioulo-Guineense)

* OBSERVAR os objectos no desenho e PROCURAR esses objectos na própria sala, apontando-os e comparando as semelhanças e as diferenças entre os objectos do desenho e os reais.

* PINTAR os desenhos da ficha.

* PICOTAR os quadradinhos da parte abaixo da ficha.

* COLOCAR os quadradinhos nos respectivos lugares.

* DESENHAR alguns dos objectos que estão na ficha, escolhidos pelas crianças.

* JOGO DE IDENTIFICAÇÃO DOS OBJECTOS DA FICHA:

Mediante este jogo, o professor avaliará o nível de aprendizagem do vocabulário das lições precedentes.

- Depois das crianças terem picotado todos os quadradinhos da rede inferior da ficha, o professor começará por designar os objectos, sem respeitar a ordem. As crianças deverão mostrar cada objecto designado e depois, deverão colocá-lo no lugar correspondente.

Por ex.: quando o professor diz: BO MOSTRA DEDU, as crianças mostrarão o quadradinho do dedo já picotado, e a seguir, colocá-lo-ão no quadradinho do dedo que se encontra em cima. O professor controlará rigorosamente a demonstração e colocação.

- Se, por acaso, uma criança mostrar um objecto diferente ao que foi referido, os colegas devem dizer o nome do objecto que ele mostrou e mostrar-lhe o objecto pedido pelo professor.

* JOGO DE DEMONSTRAÇÃO DE OBJECTOS REAIS:

O professor chamará uma criança ao quadro e esta deverá assinalar o objecto (real) chamado pelo professor. Isto é, quando o professor lhe pedir de mostrar “RAPAS”, ele poderá mostrar a sua pessoa (se é rapaz), ou dirigir-se a um rapaz que indicará, assim sucessivamente, até TODAS as crianças passarem pela experiência. O professor deve limitar-se a chamar só os objectos já estudados.

- Também deve preparar antecipadamente os materiais, porque há alguns objectos que estão na ficha e que não existem na sala de aula, como por ex., a bandeira. O professor pode preparar, os objectos não existentes, assim como os desenhos em tamanho maior do que os da ficha, que deve mostrar as crianças anteriormente.

* JOGO DE REVISÃO DAS LIÇÕES ANTERIORES:

O professor dividirá as crianças em quatro grupos. Cada grupo deve ter uma ficha completa, com os quadradinhos da parte inferior já picotados. O professor começará a chamar os objectos que estão nos quadradinhos, sem seguir a ordem. Os grupos devem seleccionar e colocar os objectos nos seus lugares respectivos.

O professor no quadro, fará uma ficha com: grupo 1, grupo 2, grupo 3 e grupo 4, deixando lugar vazio para anotar os pontos que cada grupo consegue.

- Depois das crianças terem colocado todos os quadradinhos, cada grupo começará a nomear cada objecto colocado, seguindo a ordem. Quer dizer que o primeiro grupo deve começar com a figura LÁPIS, a seguir, o segundo grupo nomeará CAMISOLA, o terceiro grupo a palavra VESTIDO, etc.

As crianças devem avaliar se as respostas dadas pelos grupos são correctas ou não.

A cada resposta correcta, o professor marcará um ponto ao grupo que acertou.

- Quando todos os quadradinhos estiverem colocados, o professor controlará o trabalho de cada grupo. Chegando ao primeiro grupo, retirará todos os quadradinhos entregando-lhes somente os 6 da primeira fila: lápis camisola, vestido, dedo, olho, calças, que serão as peças com as quais esse grupo jogará. O segundo grupo ficará com os quadradinhos da segunda fileira, etc.

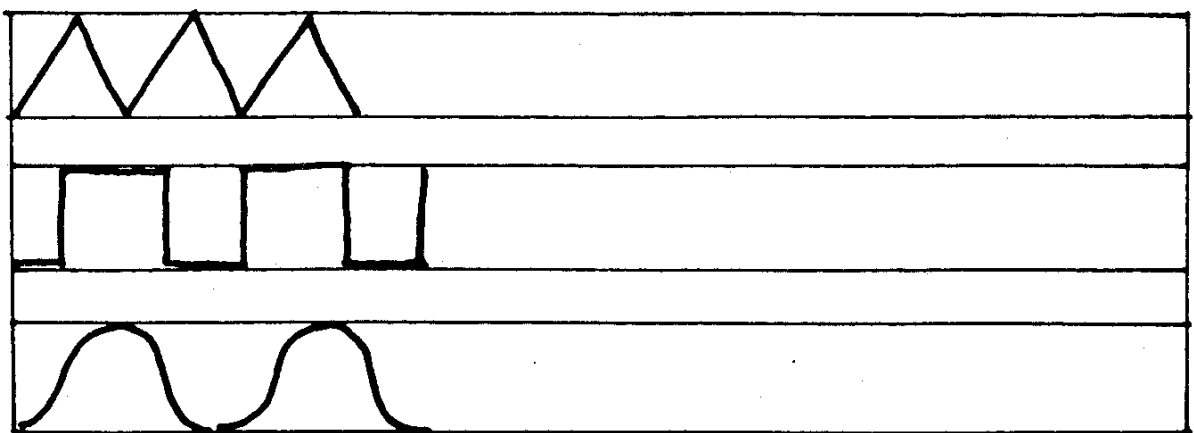
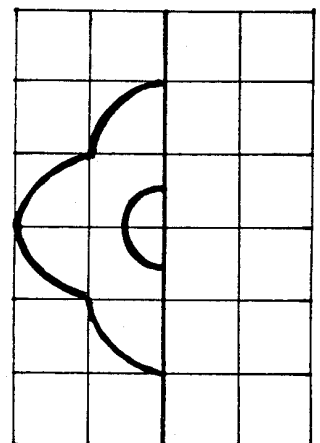
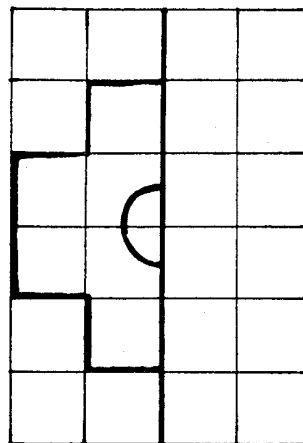
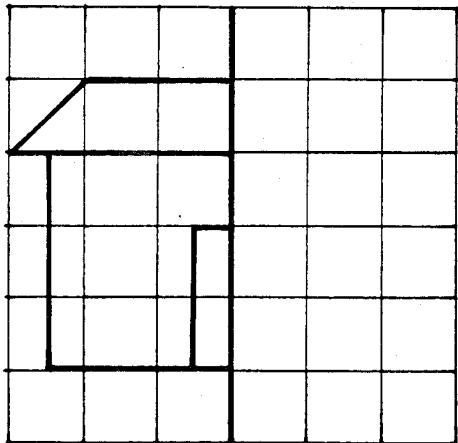
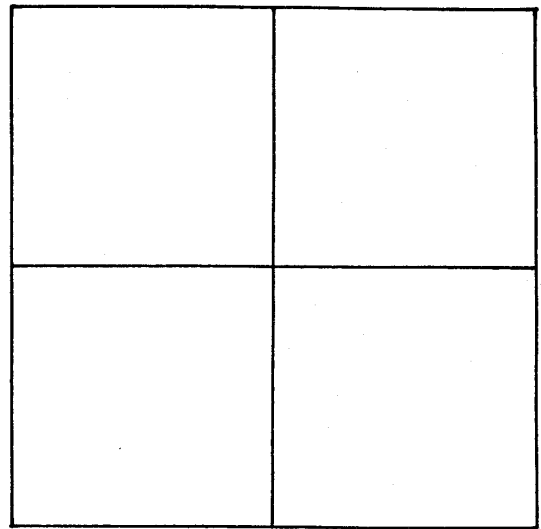
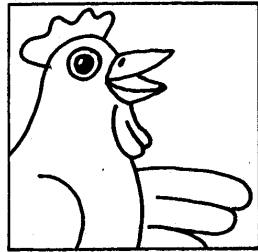
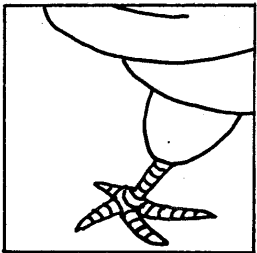
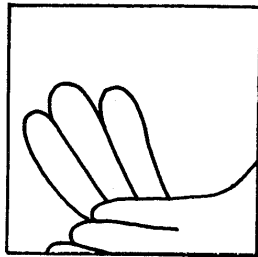
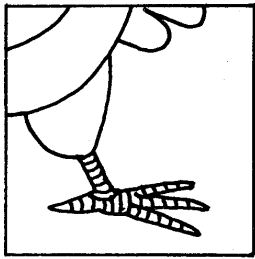
- A seguir, o professor começará a enunciar os objectos dos quadradinhos, sem seguir qualquer ordem. O grupo que tiver a figura chamada, deve mostrá-la e colocá-la correctamente na ficha.

A resposta correcta dá direito a um ponto.

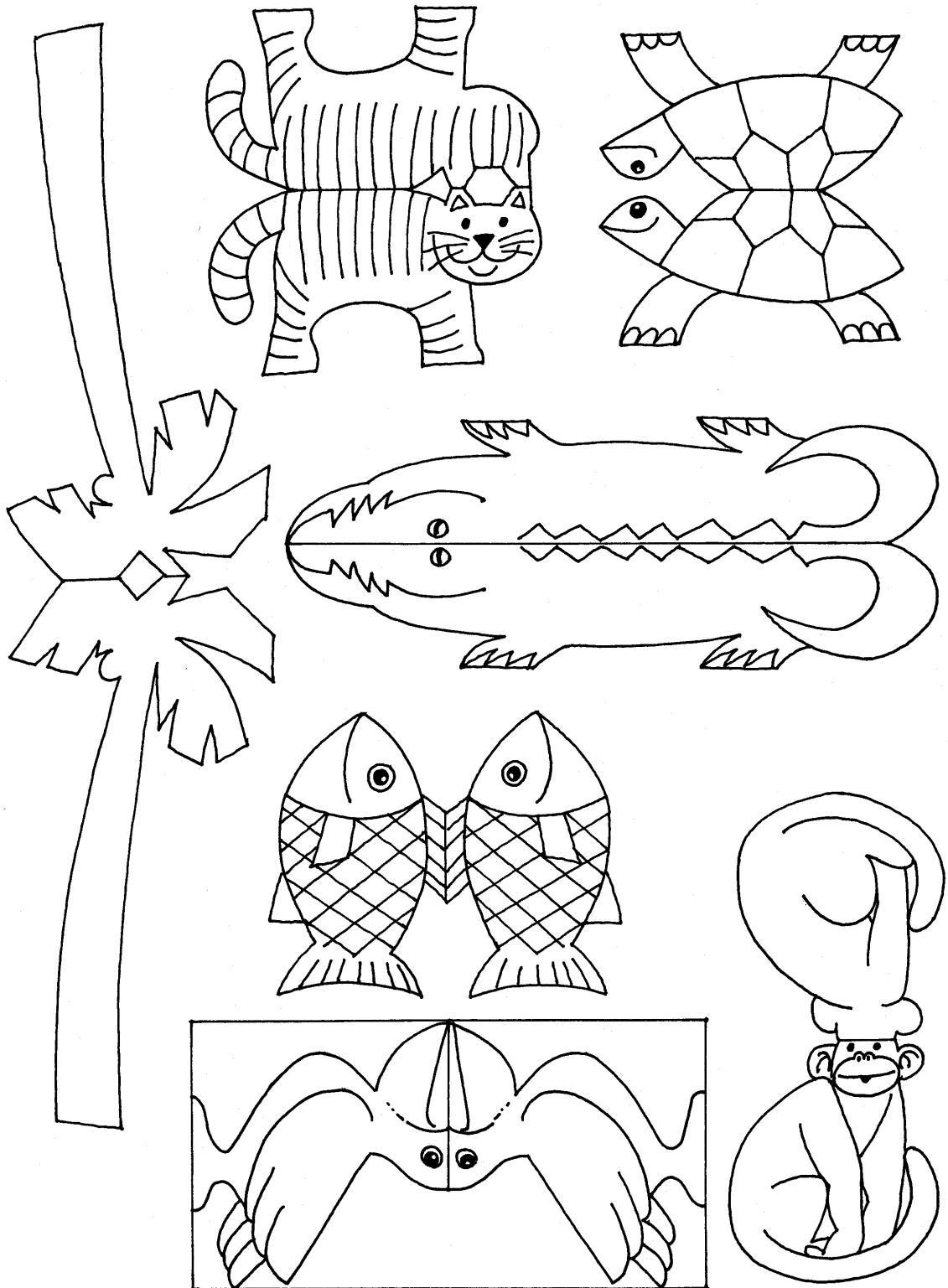
Caso o grupo não mostrar o objecto pedido e que ele possui, ou mostrar outro objecto errado, não tem direito a ponto. Ganha a equipa que mais pontos tiver.

AVALIAÇÃO do resultado na aplicação da Ficha:

FICHA 6 A – KOMPARASON A



FICHA 6 B – KOMPARASON B



OBSERVAÇÕES PARA A UTILIZAÇÃO DA FICHA 6

KOMPARASON

(Para turmas que já percebem Crioulo-Guineense)

* O professor deve levar as crianças a OBSERVAR um galo a fim de conhecerem as suas características e o seu modo de viver.

* De volta a sala de aulas, as crianças, sob a orientação do professor (sempre considerando as possibilidades de língua da turma), DESCREVEM o que observaram.

* A actividade citada é a motivação que facilita às crianças o trabalho de COMPOSIÇÃO da figura do galo, utilizando os 4 quadradinhos da parte superior da ficha. As crianças, devem PICOTAR os quadradinhos e COMPOR a figura sobre os quadrados em branco.

O professor orientará as crianças começando primeiro pela parte da cabeça, e depois PELas outras partes.

- Se o professor verificar que as crianças têm excessiva dificuldade, ele deve realizar a demonstração no quadro, utilizando quadrados de maior tamanho por ele desenhados.

Deve também controlar individualmente as crianças, que precisarem, a fim de orientá-las.

* CANÇÃO DRAMATIZADA:

NHA GALU, NHA GALU

GOSTA DI SUTA AZA;

NHA GALU, NHA GALU

KANTA KOKORIKI.

KOKORIKI, KOKOROKO

NHA GALU TA KANTA;

NHA GALU, NHA GALU

TA IANDA ASIN.

- As crianças devem imitar os movimentos e sons descritos na canção: bater asas, kokoriki, kokoriko, andar.

* COMPLETAR (lateralidade) a casa, a cruz e a flor nas zonas quadriculadas. As crianças devem completar utilizando as mesmas medidas da parte desenhada, reproduzindo esta e conservando a simetria.

- Farão o mesmo com a figura do crocodilo. Depois de reproduzida e completada a parte que falta, pintarão o animal e picotarão o contorno, dobrando o desenho pela linha mediana e colando o animal em posição vertical. Mesmo processo com o desenho da tartaruga.

- Aproveitando as figuras dos animais, as crianças farão um PASSEIO

DE OBSERVAÇÃO de um CÃO, VACA, GATO (se possível), FLOR, PALMEIRA, ÁRVORE.

Durante esta actividade, as crianças que não falam Crioulo-Guineense devem iniciar a aprendizagem das palavras: LIMARIA, PLANTA (PO), bem como os nomes dos animais e plantas citados.

- De volta a sala, continuam a aprendizagem do vocabulário. O professor deve desenhar no quadro os animais e plantas observados.
- A crianças, depois de dominarem um pouco o vocabulário, podem jogar por equipas e identificar e nomear as figuras dos desenhos.

* DOMÍNIO DO LÁPIS / PROLONGAMENTO DE LINHAS:

- As crianças completam as linhas na parte inferior da ficha.
- É importante que a criança respeite o sentido e as proporções correctas das linhas.
- É necessário que as crianças repitam suficientemente este exercício até adquirirem um certo domínio. O professor desenhará no quadro, a linha que a criança deve repetir e esta fará o mesmo no caderno.

AVALIAÇÃO do resultado na aplicação da Ficha:

Nome do professor.....Escola.....Turma.....					
Data	__/__/__	Número de crianças participantes:_____			
	__/__/__	“	“	“	“
	__/__/__	“	“	“	“
Percentagem de crianças que acompanharam o trabalho:					
1ª vez	_____	2ªvez	_____	3ª vez	_____
Dificuldades maiores que impediram o acompanhamento do trabalho_____					

DESENVOLVIMENTO DO CRIOULO-GUINEENSE DA FICHA 6

KOMPARASON

(Para turmas que não falam Crioulo-Guineense)

AMI I PEKADUR.
MALAN I PEKADUR.
SONA I PEKADUR.
KITANA I PEKADUR.
AMI KU MALAN, KU SONA, KU KITANA
ANOS I PEKADURIS. ANOS NO DJUNTU.
LIBRU KU LIBRU DJUNTU.
BANKU KU BANKU DJUNTU.
PEKADUR KU BANKU DJUNTU?
NAU, PEKADUR KU BANKU KA DJUNTU.

KATCUR I LIMARIA.
BAKA I LIMARIA.
GALU I LIMARIA.
KATCUR KU BAKA KU GALU E DJUNTU?
KATCUR KU LIBRU DJUNTU?
NAU, KATCUR KU LIBRU KA DJUNTU.

PALMERA I PLANTA.
FLUR I PLANTA.
ARVORI I PLANTA.
PALMERA KU FLUR KU ARVORI E DJUNTU.
PALMERA KU KATCUR DJUNTU?
NAU, PALMERA KU KATCUR KA DJUNTU.

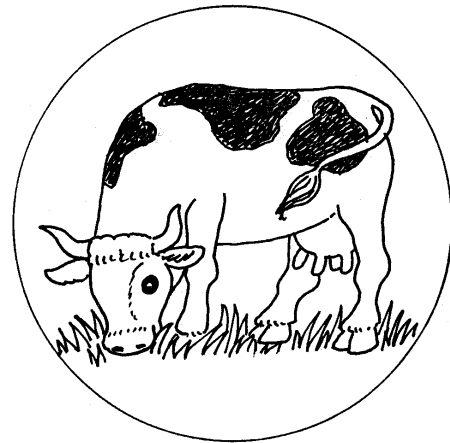
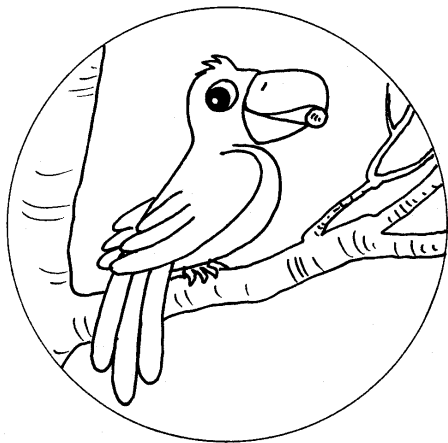
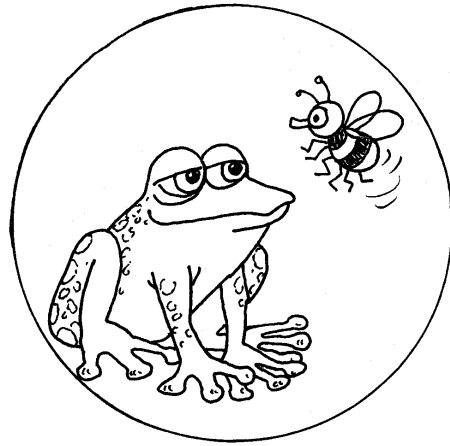
Estes exercícios devem ser feitos após a aprendizagem dos substantivos. O professor explicará, primeiro, cada frase, passando depois a perguntar a crianças diferentes. Quando as crianças dominarem quer o vocabulário, quer a estrutura das frases, passarão a fazer o diálogo em grupos de dois. A aprendizagem dos substantivos e verbos, será feita durante a realização das actividades, especialmente na CANÇÃO, em DRAMATIZAR e no PASSEIO DE OBSERVAÇÃO.

* SUBSTANTIVOS: limaria, planta (po), azas, galu, krus, flur, lagartu, tataruga, katcur, gatu, purku, santcu, palmera, arvori.

* VERBOS: konta, riska, midi, rabida, suta, kume, bua.

O professor dramatizará a acção dos verbos pronunciando o vocábulo que as crianças repetem.
A seguir, o professor dramatizará a acção e as crianças devem pronunciar

FICHA 7 - LIMARIA



OBSERVAÇÕES PARA A UTILIZAÇÃO DA FICHA 7

LIMARIA

(para turmas que percebem Crioulo-Guineense)

* INTERPRETAÇÃO e CONVERSA: sobre os animais desenhados (consoante as possibilidades de oralidade).

* OBSERVAÇÃO de um sapo e de um periquito (se não for possível outra ave que voe).

* COMPARAÇÃO: das semelhanças e diferenças entre ambas e também com a VACA, o CÃO, e o MACACO (observados no passeio anterior).

* JOGO DE DRAMATIZAÇÃO: As crianças depois de terem conhecido os nomes dos 5 animais citados, devem dramatizar os hábitos e gestos dos mesmos. Isto é, pode-se escolher 5 alunos cada um representando um animal de que vai mostrar o modo de viver; quer dizer: como anda, (ou imitação de voz), como grita, como come, etc.

Depois pergunta-se às crianças que observam se a dramatização foi bem feita ou não. Se a resposta for negativa pede-se um voluntário que refaça a representação.

- Variante: o professor escolherá 5 crianças entre as quais em segredo, atribuirá o papel de um animal a cada uma. A criança deve dramatizar o animal sem dizer o nome que deve ser acertado pela turma.

OBS.: o professor aproveitará estas aulas para o ensino dos verbos de acção dos animais.

* OBSERVAÇÃO e DIÁLOGO sobre os diferentes alimentos que os animais da ficha, comem. MOSKA; BANANA; OS; PADJA; MANKARA.

A seguir, o professor desenha no quadro o alimento de cada animal da ficha, e as crianças denominarão o animal que utiliza cada alimento.

* JOGO RÍTMICO: (para reforçar a aprendizagem dos nomes de animais e alimentos que se encontram na ficha).

As crianças formam um círculo; o professor (pode posteriormente ser substituído por um aluno), bate as palmas ritmicamente, ao tempo que nomeia repetidamente um dos animais que estão na ficha. Por ex: KATCUR; KATCUR; KATCUR...

A criança que joga naquele momento está dentro do círculo e deve responder: TA KUME OS, imitando ao mesmo tempo o movimento do cão e depois a maneira como este come um osso. Se a criança não responder com o alimento que corresponde ao animal chamado ou se não imitar os movimentos deste, fica eliminada abandonando o círculo e passando a bater palmas junto do director do jogo.

Passa a jogar a criança que se encontrava ao lado do primeiro jogador, e assim sucessivamente.

Ganha a criança ou as crianças que mais tempo conseguirem ficar no círculo.

* PINTURA dos desenhos.

AVALIAÇÃO do resultado na aplicação da Ficha:

Nome do professor.....Escola.....Turma.....

Data __/__/__ Número de crianças participantes:_____

_____/_____/_____ “ “ “ “ _____

_____/_____/_____ “ “ “ “ _____

Percentagem de crianças que acompanharam o trabalho:

1ª vez _____ 2ªvez _____ 3ª vez _____

Dificuldades maiores que impediram o acompanhamento do trabalho _____

DESENVOLVIMENTO DO CRIOULO-GUINEENSE FICHA 7

LIMARIA

(para turmas que não falam Crioulo-Guineense)

SUBSTANTIVOS: sapu, pirkitu, moska, banana, os, padja, mankara.

VERBOS: tcora, murdi, fasi.

KE KE KATCUR NA FASI?

E KATCUR NA KUME.

KE KI NA KUME?

I NA KUME OS.

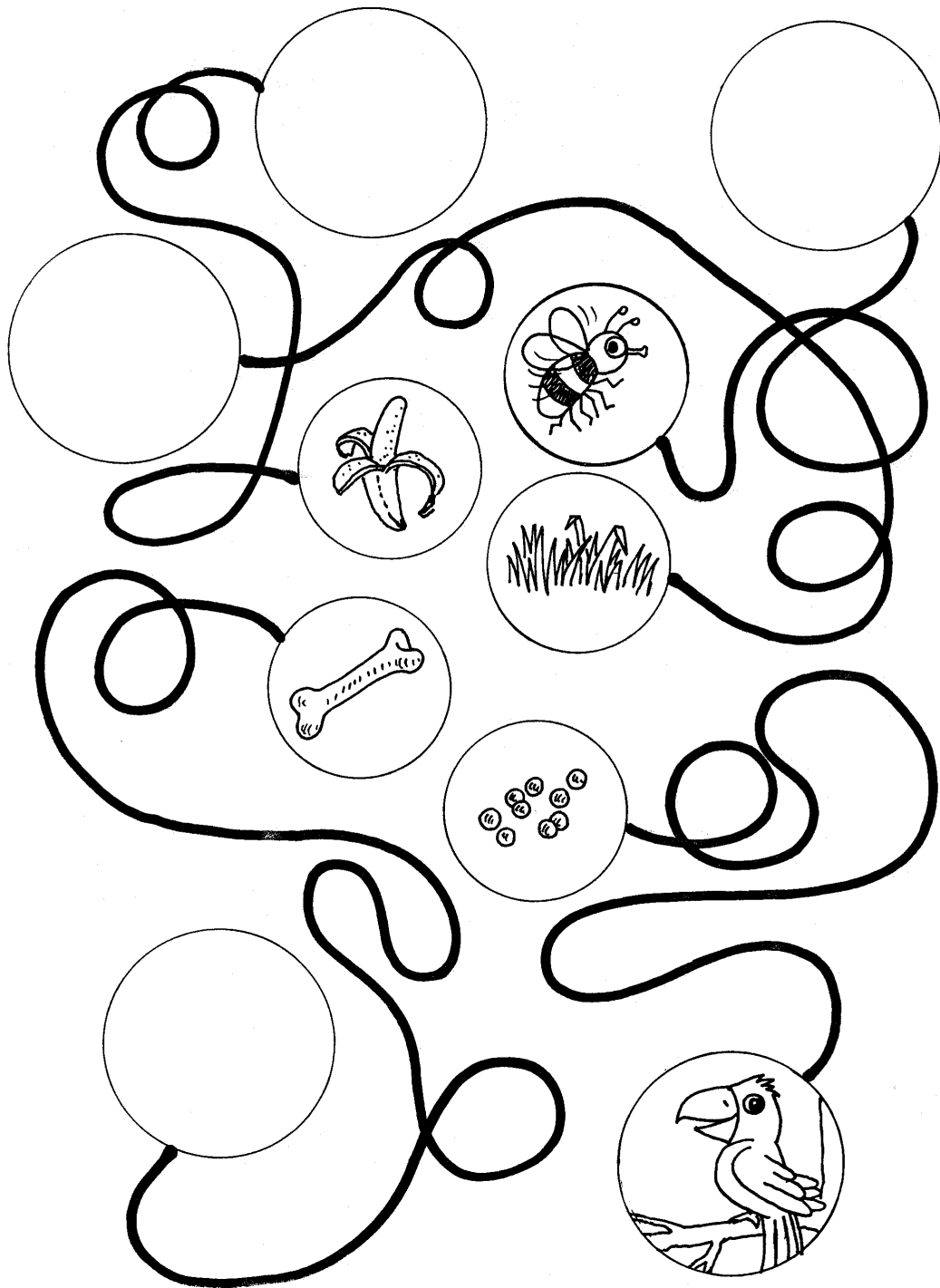
KE KE KATCUR TA FASI?

E KATCUR TA MURDI.

KE KI TA MURDI?

I TA MURDI DJINTIS.

FICHA 8 – KUMIDA DI LIMARIA



OBSERVAÇÕES PARA A UTILIZAÇÃO DA FICHA 8

KUMIDA DI LIMARIA

(para turmas que percebem Crioulo-Guineense)

- * IDENTIFICAÇÃO dos desenhos que se encontram na ficha.
- * JOGO DE RELAÇÃO: (Cada criança segue o jogo na sua ficha).

NO TENE PIRKITU. KE KI PIRKITU TA KUME? PIRKITU TA KUME MANKARA	O professor deve desenhar no quadro acompanhando todo o diálogo. São as crianças que devem responder.
IO!, LI NO TENE MANKARA. NUNDE PIRKITU? SIN, ALI PIRKITU LI.	O professor desenha grãos de mancarra no quadro. As crianças mostram a mancarra na ficha.
NUNDE MANKARA? LI NO TENE KAMINHU.	O professor controla. O professor traça no quadro uma linha que une o periquito e a mancarra.
ES I KAMINHU DI PIRKITU TE MANKARA. GOSI BO NA SKIRBI KU LAPIS KAMINHU DI PIRKITU TE MANKARA.	O professor, no quadro, cobre com giz de cor a linha que une o periquito à mancarra. Controla que as crianças façam o mesmo nas suas fichas.

* CONTINUAÇÃO DO JOGO DE RELAÇÃO:

O professor escolhe outra figura de alimento, por ex. o osso, e desenha-o no quadro. Iniciará depois o diálogo com as crianças.

ES I KE? ES I OS.	Os alunos respondem.
ES I KE? ES I KAMINHU DI OS.	O professor desenha o itinerário entre o osso e o quadradinho vazio. Tenta desenhá-lo o mais parecido possível com a ficha.
GOSI BO DJUBI NA BO KARTA.	Os alunos devem identificar o itinerário na ficha e cobri-lo até

KAL KI KAMINHU DI OS?
GOSI BO NA MOSTRA
KAMINHU.

chegarem ao quadradinho
correspondente.
O professor controla as fichas.

KIN KI TA KUME OS?

Depois de todas as crianças terem
coberto correctamente o itinerário,
o professor pergunta:

KATCUR KI TA KUME OS.

Resposta dos alunos.

NO NA PUI KATCUR.

Os alunos devem desenhar um
cão no quadradinho.

Como o professor deve acompanhar todo o diálogo, com desenho no quadro, as crianças podem copiar o cão desenhado por ele, ou desenhar outro livremente.

* Seguem o mesmo procedimento para completar as outras relações: mosca/sapo, folha/vaca, banana/macaco.

* Quando o exercício anterior estiver acabado, as crianças pintarão as figuras.

AVALIAÇÃO do resultado na aplicação da Ficha:

Nome do professor.....Escola.....Turma.....

Data __/__/__ Número de crianças participantes:_____

____/____/____ “ “ “ “ _____

____/____/____ “ “ “ “ _____

Percentagem de crianças que acompanharam o trabalho:

1ª vez _____ 2ªvez _____ 3ª vez _____

Dificuldades maiores que impediram o acompanhamento do trabalho _____

DESENVOLVIMENTO DO CRIOULO-GUINEENSE DA FICHA 8

KUMIDA DI LIMARIA

(para turmas que não falam Crioulo-Guineense)

- Nesta ficha não há apenas vocabulário novo a aprender.

Substantivo novo: KAMINHU.

Verbos novos: SKIRBI, TENE.

Mas, é importante, que na altura que o diálogo chegue às frases:

LI NO TENE MANKARA; NUNDE PIRKITU? SIN, ALI PIRKITU,
o professor reforce a aprendizagem das noções NUNDE, LI, e introduza também, LA.

Ex.: o professor repara que falta uma criança, pergunta por ela: VITOR STA?

NAU, I KA STA.

NUNDE VITOR? (acompanha a interrogação com gestos da cabeça e membros): VITOR STA NA KASA.

Ex: pergunta a uma criança qual é o seu nome, e esta responde de maneira que todas as crianças oiçam claro: ANA (por ex:).

- A seguir o professor manda sair a criança da sala e diz às outras: ANA KA STA LI NA SALA. NUNDE ANA?

ANA STA LA FORA.

- Outro exemplo:

O professor coloca um lápis sobre a mesa e faz com que todas as crianças reparem. A seguir agarra o lápis, e vai colocá-lo sobre uma carteira no fundo da sala.

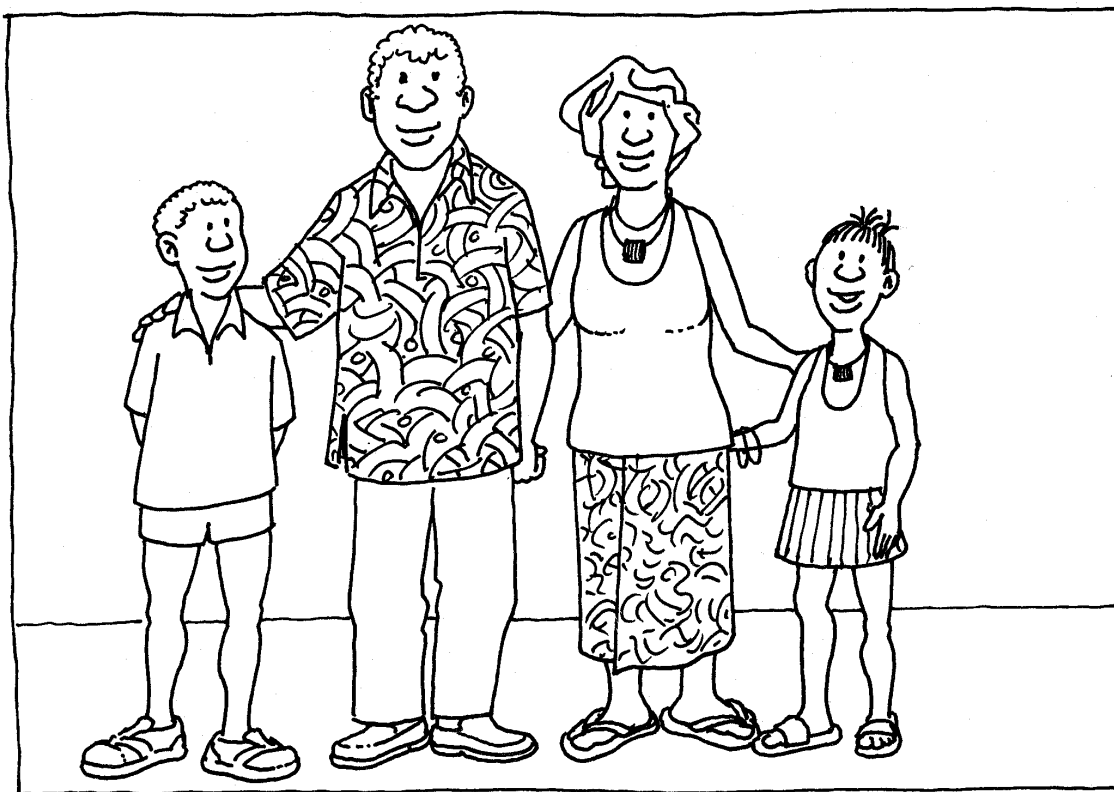
Regressando à sua mesa diz: LAPIS KA STA LI. NUNDE LAPIS?

LAPIS STA LA NA KARTERA.

OBS.: Quando o professor faz este exercício lembre-se de o acompanhar com gestos corporais de interrogação (para NUNDE) e assinalar com a mão (para LI e LA).

O professor, a título de exemplo, repete várias vezes o diálogo com diferentes crianças. A seguir, as crianças trabalham sozinhas, em grupo de dois, controladas pelo professor.

FICHA 9 - FAMILIA



u u u

m m m

OBSERVAÇÕES PARA UTILIZAÇÃO DA FICHA 9

FAMILIA

(para turmas que compreendem Crioulo-Guineense)

* INTERPRETAÇÃO e DICUSSÃO do desenho (consoante as possibilidades de oralidade).

* IDENTIFICAÇÃO e APRESENTAÇÃO: dar nome a cada figura identificada:

PEKADUR: MATCU/FEMIA, MININU/GARANDI.

Relação familiar: PAPE / MAME / FIDJU / ERMON.

* OBSERVAÇÃO DOS DESENHOS e PROCURA dessas pessoas na própria sala. Por ex: adulto (professor), rapaz, rapariga, talvez irmão, etc.

* PINTURA das figuras.

* CANÇÃO sobre família, mãe, pai, filho, etc.

* DOMÍNIO DE LÁPIS / PROLONGAMENTO DAS LINHAS que se encontram na parte inferior da ficha. É importante que a criança respeite o sentido correcto das linhas.

(Linhas como na ficha)

- É necessário que as crianças repitam suficientemente estes exercícios até adquirirem um certo domínio. O professor desenhará no quadro, a linha que a criança deve repetir, e esta fará o mesmo no caderno.

NOTA : O Professor deve ter consciência de que este exercício representa uma dificuldade invulgar para a criança que começa a manipular o lápis para a escrita de sinais não simples, sucessivos e unidos.

Por isso, apoie individualmente os alunos que manifestam essa dificuldade.

* JOGO DE IDENTIFICAÇÃO: O professor escolhe 4 crianças de sexo e altura diferentes, para representar a família que está na ficha. Cada uma representa um elemento da família, consoante as suas características físicas.

- O professor pergunta a cada criança escolhida, quem da ficha está a representar. Quando a resposta está certa, passa-se para outra criança. No caso contrário, as restantes crianças da sala corrigem.

Este JOGO deve ser feito várias vezes, até o professor verificar a compreensão de toda a turma.

* DESENHO: As crianças desenharam figuras humanas, escolhidas por elas.

* JOGO DE DRAMATIZAÇÃO DA FAMÍLIA:

O professor escolhe 4 crianças que vão compor a família. Estas, em segredo, atribuir-se-ão o papel de cada um dentro da família. A seguir, passarão a dramatizar o comportamento em diferentes situações familiares. As outras crianças da turma devem adivinhar, e dizer qual é a figura que cada uma das crianças está a dramatizar.

AVALIAÇÃO do resultado na aplicação da Ficha:

Nome do professor.....Escola.....Turma.....

Data __/__/__ Número de crianças participantes:_____

__/__/__ “ “ “ “ _____

__/__/__ “ “ “ “ _____

Percentagem de crianças que acompanharam o trabalho:

1ª vez _____ 2ª vez _____ 3ª vez _____

Dificuldades maiores que impediram o acompanhamento do trabalho _____

DESENVOLVIMENTO DO CRIOULO-GUINEENSE DA FICHA 9

FAMILIA

(Para turmas que não falam Crioulo-Guineense)

* SUBSTANTIVOS:

omi, mindjer, mame, pape, fidju, ermon, familia, labradur, tarbadju, arus.

* VERBOS: tarbadja, labra, pila, bisia, brinka, djuda.

URAMIA I PAPE DE ISNABA KU BIANE,
SUGUNDA I SE MAME.

PABIA DI KE KU SUGUNDA I SE MAME?

PABIA EL KU PADI ELIS.

- PAPE KI SEDU URAMIA I TA TARBADJA,
I LABRADUR.

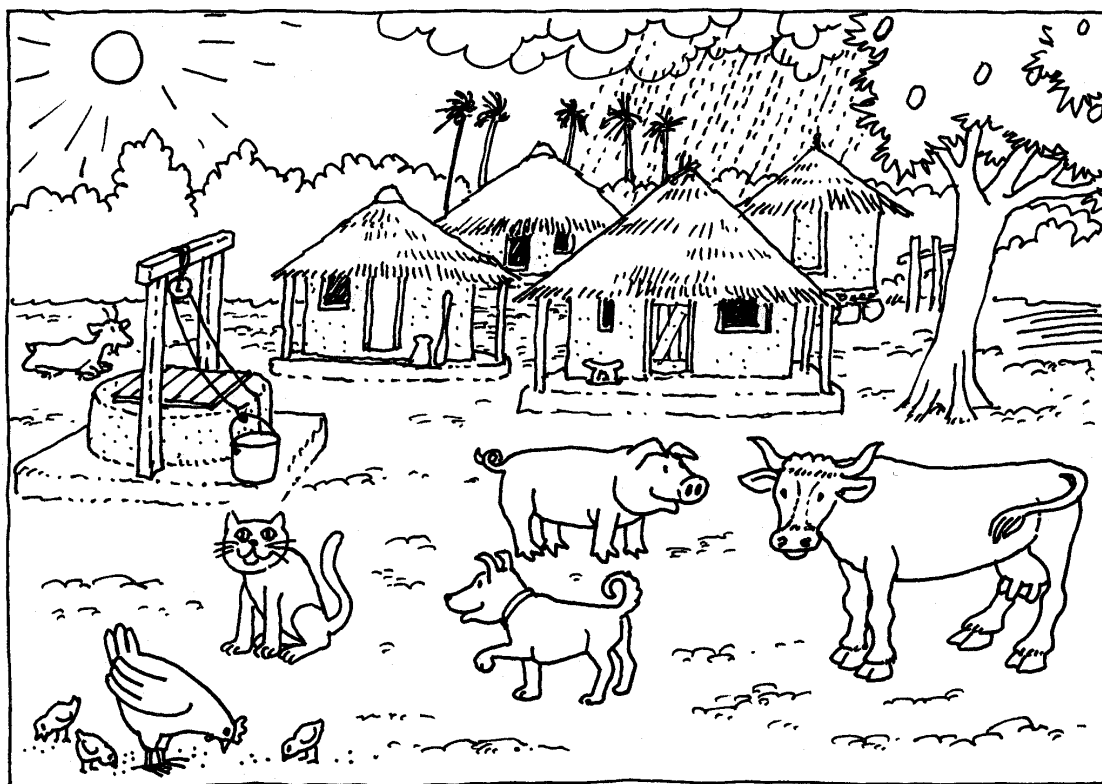
- ISNABA KU BIANE E TA BAI SKOLA,
E TA BRINKA,
E TA DJUDA TAMBI BISIA ARUS.

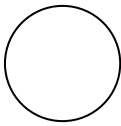
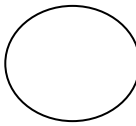
- MAME TA PILA ARUS, I TA LABRA TAMBI.

- PABIA DI KE KU URAMIA KU SUGUNDA
TA LABRA?
PABIA E MISTI ARUS.

- PABIA DI KE KE MISTI ARUS?
PA KUME.

FICHA 10 - TABANKA



ORIENTAÇÕES PARA A UTILIZAÇÃO DA FICHA 10

TABANKA

(para turmas que percebem Crioulo-Guineense)

- **Passeio** de OBSERVAÇÃO da tabanca, morança ou bairro. Nas turmas com dificuldade de compreensão da língua, o professor aproveitará esta actividade para as crianças aprenderem o léxico correspondente ao conteúdo da ficha.
- **Na sala de aula**, COMPARAÇÃO do observado com as figuras representadas na ficha, assinalando as semelhanças e as diferenças, entre o real e o desenho.
- COMPLETAR os RAIOS de sol e as GOTAS de chuva.
- PINTURA das figuras da ficha.
- CANÇÃO dramatizando com movimentos rítmicos, uma actividade profissional ou doméstica (lavoura, pesca, caça, ceifa, pilagem, etc.).
- REPRODUZIR CÍRCULOS seguindo o sentido correcto da linha.
- **DESENHO** livre de alguma figura que esteja relacionada com a ficha ou com o que foi observado durante o passeio.

AVALIAÇÃO do resultado na aplicação da Ficha:

Nome do professor.....Escola.....Turma.....

Data ___/___/___ Número de crianças participantes:_____

___/___/___ “ “ “ “ _____

___/___/___ “ “ “ “ _____

Percentagem de crianças que acompanharam o trabalho:

1ª vez _____ 2ªvez _____ 3ª vez _____

Dificuldades maiores que impediram o acompanhamento do trabalho _____

DESENVOLVIMENTO DO CRIOULO-GUINEENSE DA FICHA 10

TABANKA

(para turmas que não falam Crioulo-Guineense)

* APRENDIZAGEM DO LÉXICO:

- VERBOS: A partir da observação de actividades (lavoura, por ex.) dramatizar-se-ão as acções de PISKA, MONTIA, BINDI, KUMPRA, TROKA.

- SUBSTANTIVOS: kadju, larandja, ananas, kamati, ratu, pis, sol, fonti.

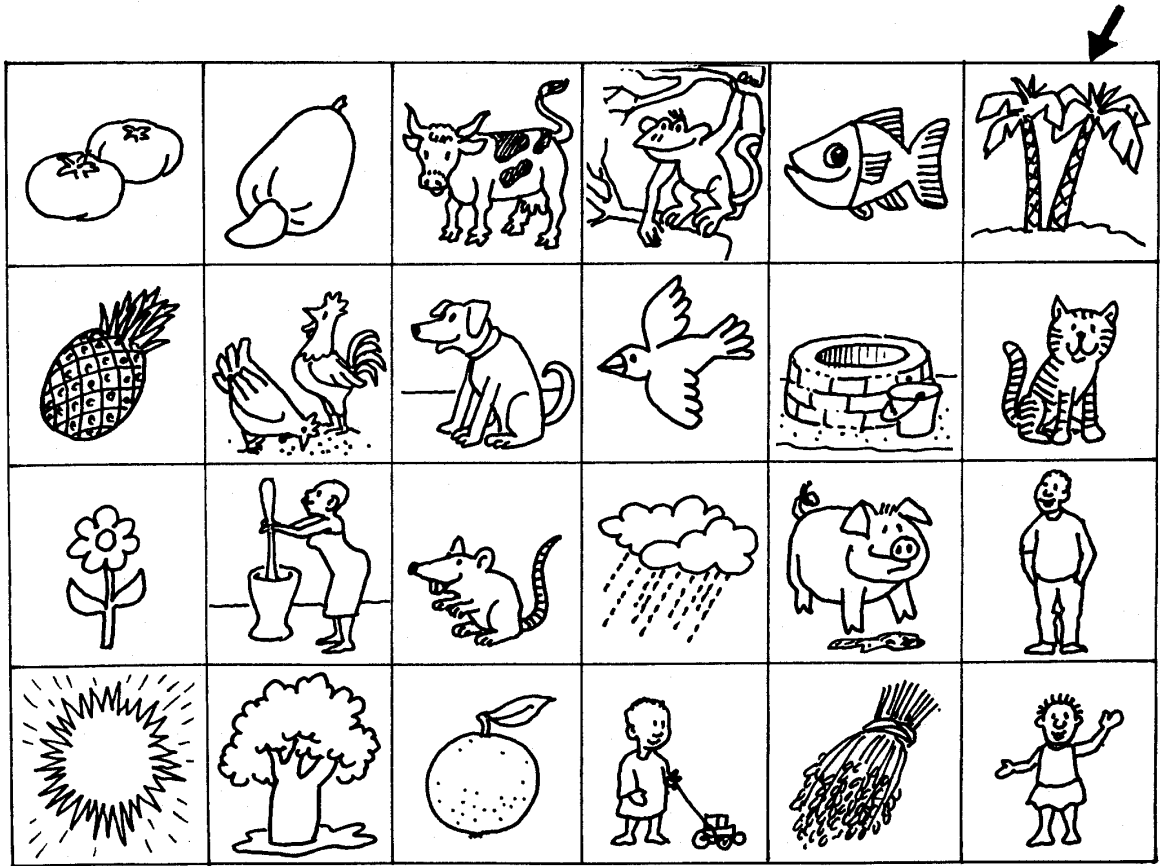
- Para aprendizagem dos substantivos, aproveitar-se-á o passeio de observação e o desenho da ficha.

Os seres não observados no passeio, nem constantes na ficha, podem ser desenhados pelo professor, se algum aluno os nomear.

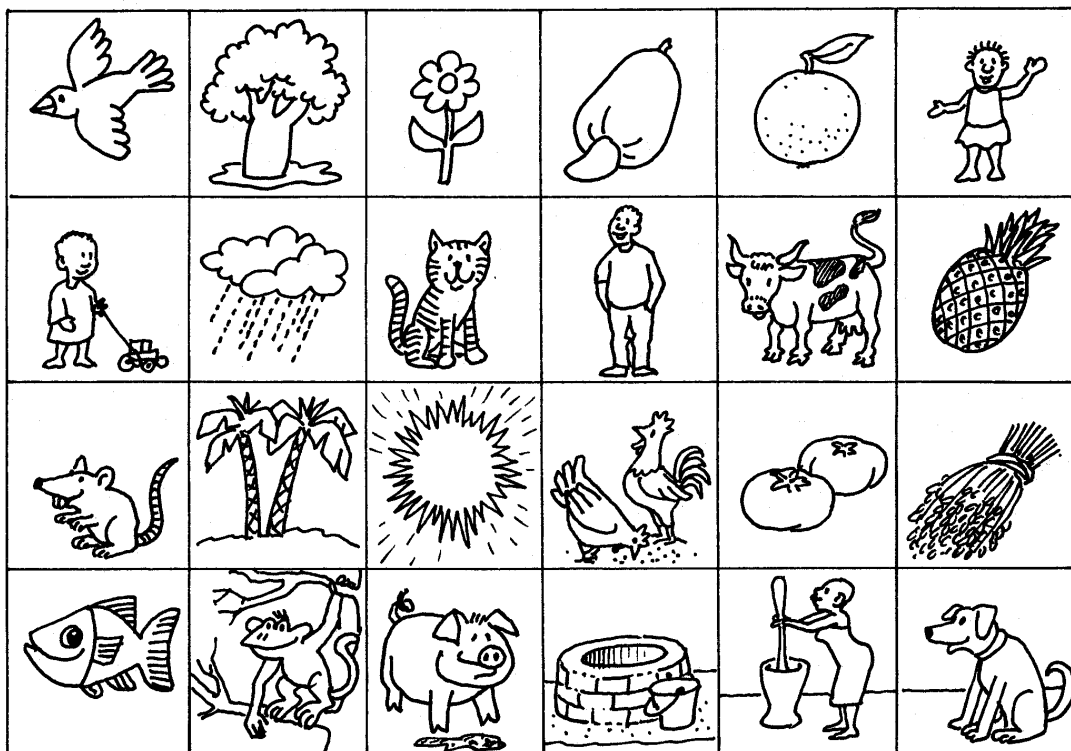
- As crianças podem, por ex. “jogar a FERA” “comprando”, “vendendo” para fixar melhor o léxico: kadju, kamati, etc.

--

FICHA 11 A – KUADRADINHUS B



FICHA 11 B – KUADRADINHUS B



ORIENTAÇÃO PARA A UTILIZAÇÃO DA FICHA 11

KUADRADINHUS B

- * OBSERVAÇÃO dos objectos do desenho, PROCURA desses objectos na sala, COMPARANDO entre os desenhos e a realidade.
- * PINTAR os objectos da ficha.
- * PICOTAR os quadradinhos da parte abaixo da ficha.
- * COLOCAR os quadradinhos nos respectivos lugares.
- * DESENHAR alguns objectos que estão na ficha, à escolha pelas crianças.

* JOGO DE IDENTIFICAÇÃO DOS OBJECTOS DA FICHA: Mediante este jogo, o professor avaliará o nível de aprendizagem do vocabulário das lições precedentes.

Depois de as crianças terem picotados todos os quadradinhos da parte inferior da ficha, o professor começará por chamar os objectos sem respeitar a ordem. As crianças devem mostrar cada objecto referido que depois, colocarão no lugar correspondente. Por ex.: quando o professor disser: “BO MOSTRA RATU”, as crianças apresentarão o quadradinho do rato já picotado e, a seguir, colocá-lo-ão no quadradinho do RATU no lado de cima.

O professor controlará rigorosamente a demonstração e a colocação. Se, por acaso, uma criança mostrar um objecto diferente do que foi chamado, os colegas deverão chamar o nome do objecto que ele mostrou e, mostrar-lhe o objecto pedido pelo professor.

* JOGO DE DEMONSTRAÇÃO DE OBJECTOS REAIS (PASSEIO). O professor chama uma criança e esta deve mostrar o objecto (real) pedido pelo professor. Isto é, quando o professor lhe pedir para mostrar o SOL, ele deve mostrar SOL. Assim sucessivamente, até todas as crianças passarem pela experiência.

O professor limitar-se-á a chamar só pelos objectos já estudados.

* JOGOS DE REVISÃO DAS LIÇÕES ANTERIORES:

O professor dividirá as crianças em 4 grupos. Cada grupo deve ter uma ficha completa com os quadradinhos da parte inferior já picotados. O professor começará a chamar os objectos que estão nos quadradinhos sem seguir a ordem. Os grupos devem seleccionar e colocar os objectos nos seus lugares respectivos.

No quadro o professor escreverá na vertical: Grupo 1, Grupo 2, Grupo 3, Grupo 4, deixando lugar vazio para anotar os pontos que cada grupo conseguir.

Depois das crianças terem colocado todos os quadradinhos por cima dos correspondentes, cada grupo começará a nomear o objecto colocado seguindo a ordem da ficha. Quer dizer que o primeiro grupo deve começar com a figura pássaro, a seguir, o segundo grupo pronunciará ARVORI, o terceiro grupo a palavra FLUR, etc.

As crianças devem avaliar se as respostas dadas pelos grupos estão correctas ou não.

No caso de estarem correctas, o professor marcará um ponto ao grupo correspondente.

Quando todos os quadradinhos estiverem colocados, o professor controlará o trabalho de cada grupo. Passando ao primeiro grupo, o professor retirará todos os quadradinhos da ficha, entregando-lhe somente os 6 da primeira fila: PASTRU, ARVORI, FLUR, KADJU, LARANDJA, BADJUDA, que serão as peças com as quais jogará esse grupo.

O segundo grupo ficará com os quadradinhos da segunda fileira, etc.

A seguir, o professor começará a chamar os objectos dos quadradinhos sem seguir qualquer ordem. O grupo que tiver a figura chamada, deve mostrá-la e colocá-la correctamente na ficha. A resposta correcta dá direito a um ponto.

Caso o grupo não mostrar o objecto pedido, e que possui, ou mostrar um outro objecto, não tem direito a ponto. Ganha a equipa que mais pontos tiver

AVALIAÇÃO do resultado na aplicação da Ficha:

Nome do professor.....Escola.....Turma.....					
Data	__/__/__	Número de crianças participantes:	_____		
	__/__/__	“	“	“	“
	__/__/__	“	“	“	“
Percentagem de crianças que acompanharam o trabalho:					
1ª vez	_____	2ªvez	_____	3ª vez	_____
Dificuldades maiores que impediram o acompanhamento do trabalho_____					

publicado por:

© FASPEBI
(FUNDAÇÃO PARA O APOIO AO DESENVOLVIMENTO DOS POVOS DO
ARQUIPÉLAGO DE BIJAGÓS)
BUBAQUE - GUINÉ-BISSAU

e-mail: faspebi@hotmail.com

em colaboração com CIDAC-UNIÃO EUROPEIA

pelo projecto “APOIO AO ENSINO BÁSICO DOS BIJAGÓS”