

Como Posso Emendar?

Ref^o 120 93

Recomendado para maiores de 5 anos

Todas as crianças já tiveram conflitos morais por terem feito algo de errado ou por algo ter corrido mal. Com o uso dos cartões ilustrados, as crianças podem encontrar respostas para as questões: como posso emendar? O que posso fazer em relação à pessoa que se zangou comigo ou que magoei? Admito o meu erro ou nego-o? Como lido com o *peso na consciência*? É realmente possível emendar o que fiz de errado?

Estes e outros aspetos são manifestados nestas 9 histórias ilustradas. Cada história está organizada para que haja uma interrupção a certo ponto, para que as crianças possam participar ativamente. A primeira parte conta-nos sempre como se deu o início da história, quando aparece a carta com o ponto de interrogação as crianças escolhem uma carta símbolo e explicam como tentariam emendar o erro. Diferentes sugestões são discutidas e comparadas com uma possível continuação: a 2^a parte da história.

As sequências ilustradas não servem só como ponto de discussão, mas também convidam à observação atenta e narração diferenciada. As crianças podem comparar as situações ilustradas com as suas experiências. As histórias têm uma estrutura lógica que facilita a ordenação cronológica dos eixos.

Tópicos:

- Tirar algo de alguém;
- Roubar;
- Falsa acusação;
- Amedrontar alguém;
- Magoar ou ridicularizar alguém;
- Partir algo deliberadamente ou por acidente;
- Não seguir as regras.

Algumas destas ações devem-se ao ciúme, desejos insatisfeitos, inveja, diversão à custa dos outros, e desejo de admiração ou vingança. Outras situações são causa de acontecimentos inesperados ou de infortúnio e não têm nenhum motivo específico. Refletir sobre o motivo pode ser uma parte importante do trabalho com estas histórias ilustradas.

Cartas Símbolo

Os símbolos estão desenhados de forma a permitirem interpretações próprias e distintas para solucionarem os conflitos.

Carta: desculpar-se, explicar o seu ponto de vista, esclarecer a situação;

Flores / Presente: pedir perdão – aproveitar a entrega para fazer uma visita;

Aperto de mãos: desculpar-se, fazer as pazes;

Arregaçar as mangas: pagar pelo dano, reparar o dano manualmente;

Coração: fazer algo de positivo para os outros;

Carteira: reparar o dano, substituir o objeto;

Caixa de ferramentas: reparar o dano com as próprias mãos;

Boca: justificar, explicar, desculpar-se;

Mão sobre mão: reconfortar;

Cortinado: devolver ou reparar algo sem que ninguém se aperceba.

Para as crianças o melhor do Mundo !

Estas sequências de imagens são apenas soluções construtivas, mas como as cartas símbolo têm como base a discussão, encontramos também **soluções negativas**:

Palma das mãos: acusar os outros;

Apontar: desmentir, negar;

Relógio: silenciarse sobre algo, fazer-se desentendido e esperar que a situação caia no esquecimento.

Dois cartões especiais dão a oportunidade de discussões profundas e propor ideias.

Quadrado preto: não se pode emendar algo;

Lâmpada: ideia pessoal suplementar;

Descrição do Material

- Um conjunto de 74 cartões ilustrados, 9 x 9 cm, com histórias compostas por 5 a 8 cartões, 16 soluções em cartões símbolo de como emendar o erro. Os cartões correspondentes à mesma história têm o mesmo número no verso. Cada sequência de imagens tem um número pequeno que indica a ordem dos acontecimentos. As cartas símbolo não estão numeradas porque podem ser utilizadas em todas as histórias.
- Instruções.

Possibilidades de utilização

- Pré-escolar;
- Primária;
- 1º ciclo;
- Ensino de idiomas estrangeiros;
- Educação especial;
- Intervenção comportamental.

Objetivos

- Reflexão sobre a culpa e a inocência;
- Descrição de conflitos morais;
- Classificação de emoções;
- Reconhecimento dos erros e responsabilidades;
- Raciocínio lógico;
- Expressão oral e através da escrita.

Sugestões para Aulas

- Sequenciar os cartões ordenadamente;
- Interromper a história na carta de ponto de interrogação para observar e descrever a situação e os sentimentos das diferentes personagens detalhadamente;
- Procurar e discutir as soluções das cartas símbolo;
- Contar o final da história com a solução proposta;
- Comparar as próprias soluções com as sugestões das cartas símbolo;
- Recontar toda a história;
- Encontrar um título adequado;
- Descrever as situações e os personagens detalhadamente;
- Fazer perguntas sobre o tema e respondê-las;
- Comparar a história às próprias experiências das crianças.

Conteúdo

Nos seguintes resumos das histórias atribuem-se nomes às personagens. Podem escolher os nomes livremente. Muitas crianças estão representadas de forma a serem um rapaz ou uma rapariga.

1. Tirar algo de alguém: Os Novos Patins em Linha (6 imagens)

O Jo está desesperado para ter uns patins em linha novos, como os que a Nicole trouxe para a escola. Quando ninguém está a ver, ele pega nos patins e esconde-os em sua casa. Jo sente-se inseguro em relação ao que fez. O que o Jo fez é errado, pois não podemos levar coisas que não são nossas. E, de certeza, que a Nicole está muito triste por não ter os seus patins em linha. Se ao menos o Jo pudesse emendar esta situação... No dia seguinte, o Jo espera até que a escola fique vazia e vai ao vestiário repor os patins, sem que ninguém se aperceber. Ele também junta uma carta. O que dirá a carta?

2. Falsa Acusação / Tirar algo de alguém: Doce Tentação (8 imagens)

Ofereceram a Martin uma caixa de chocolates no seu aniversário. A sua mãe e a sua avó servem-se quando ninguém está a olhar. Quando o Martin repara que faltam chocolates na caixa acusa a sua irmã mais nova. Precisamente, ela foi a única que não tinha tirado qualquer chocolate. Neste caso, alguém tem de emendar o sucedido. A mãe desculpa-se com o Martin e repõe os chocolates. O menino partilha os chocolates com a irmã e pede desculpa pela falsa suspeita.

3. Amedrontar Alguém: O Fato de Monstro (7 imagens)

Sasha e o Nathan estão a brincar sossegadamente. E estão a ser observados pelo irmão mais velho do Nathan, o Ben, e pela Lisa que estão a tramar um plano para assustar os dois pequenos. A sua travessura teve sucesso, mas não demora até o Ben sentir-se culpado, quando à noite o seu irmão não consegue dormir. Ninguém consegue perceber exatamente a razão do medo do Nathan. Ben pensa se será culpa dele. Será que a pequena travessura teve consequências tão graves? – Não era o que o Ben e a Lisa pretendiam. O medo do Nathan foi descoberto apenas quando os pais tiveram conhecimento do que foi feito. Juntos vestiram o fato de monstro e brincaram com a situação. Para o Nathan adormecer facilmente deram-lhe o boneco de peluche preferido do Ben.

4. Magoar ou ridicularizar alguém: Fora de moda! (6 imagens)

No recreio, estão a gozar com a Anna por causa das suas roupas. Sophie, que observa o incidente, fica do lado da Anna e apoia-a. Contudo, a mensagem não é compreendida por todos. Apenas a Jane, uma das raparigas que se riu da Anna, mostra arrependimento. Irá a Anna perdôá-la por tê-la ridicularizado à frente dos outros colegas? Como poderá ela emendar a situação? A resposta parece fácil, mas na realidade requer muita coragem: Jane, com as suas roupas da moda defende Anna com as suas roupas banais.

5. Roubar: Tentação Cintilante (5 imagens)

As jóias na banca da feira cintilam convidativamente. Ninguém ao redor da banca repara quando Pippa rapidamente tira um anel e o coloca no dedo. Contudo, a mãe repara na nova jóia que a filha tem no dedo. Após demasiadas questões persistentes Pippa acaba por dizer a verdade. Juntas voltam à banca das jóias. No caminho, a Pippa fica cada vez mais amedrontada. E se o senhor da banca começar a gritar com ela muito alto? E se chamar a polícia? Pippa está em frente do senhor da banca e a sua mãe começa a apertar a sua mão. Pippa pede desculpa e devolve o anel ao dono da banca. O senhor ouve toda a história. Por a Pippa ter sido tão honesta e ter devolvido o anel, o senhor permitiu que Pippa ficasse com o mesmo.

6. Roubar: Apanhado no Ato (5 imagens)

Numa loja, o Oliver e o Tim estão parados em frente a um rádio portátil. Os seus amigos ficarão muito impressionados quando o Oliver e o Tim lhes disserem que roubaram algo. Eles serão os heróis do dia. Como combinado, Tim esconde o rádio no casaco, enquanto ninguém vê. Contudo, eles são surpreendidos à saída: foram descobertos e são levados ao escritório do responsável da loja. Lá, terão que esperar pelos seus pais. Isto mete um fim ao heroísmo de ambos. O que irão dizer as suas mães? Será que os pais ficarão zangados por terem roubado algo? Como poderão pedir perdão aos pais? E o que fará o responsável da loja? Terão de ir à esquadra da polícia? Os pais estão muito desapontados e entram em acordo com o responsável da loja, para que o Tim e o Oliver trabalhem na loja até pagarem pelo seu crime.

7. Partir algo deliberadamente: A Casa da Árvore (6 imagens)

Um grupo de rapazes e raparigas passaram a tarde a trabalhar na casa da árvore, serrando e martelando. Contudo, mal se põem a caminho de casa, duas crianças que não estavam envolvidas na construção da casa da árvore põem as mãos ao trabalho: com golpes destroem a casa da árvore. Mais tarde, quando as crianças vêem o que aconteceu à sua casa da árvore, os outros meninos caem em si. O que causou este impulso destrutivo dos outros meninos? Como poderão esclarecer as coisas com os meninos da casa da árvore desculpando-se? No final, encontram uma solução: todos juntos, reconstróem a casa da árvore.

8. Não seguir as regras: Proibida a Entrada (7 imagens)

Na oficina do pai, a Sophie quer utilizar as suas ferramentas para construir algo muito giro. No momento, a Sophie não se preocupa com o facto de que não pode fazer isso. Contudo, não demora muito a que a lâmina do serrote se parta. Rapidamente, a Sophie esconde a lâmina e o serrote. Só quando o seu pai já está impaciente à procura do serrote é que a Sophie se apercebe que terá que contar a verdade. Mas como irá Sophie explicar ao seu pai que estava na oficina sem a sua permissão? O seu pai irá castigá-la por isto? Cheia de remorsos a Sophie mostra ao pai onde escondeu o serrote e a lâmina partida. Inicialmente o pai fica zangado. O pai pode substituir a lâmina mas está desiludido com a desobediência às regras da filha. Como castigo, a Sophie terá que limpar a oficina. O pai repara o serrote. Ambos fazem o seu trabalho em silêncio. Depois o pai mostra a Sophie como usar o serrote adequadamente.

9. Estragar algo por acidente: Contratempo no Escritório (8 imagens)

O Linus e a Annabel entram à socapa no escritório da mãe. Eles sabem que não têm permissão para entrar, mas ambos querem experimentar o novo jogo de computador. Linus e Annabel entusiasma-se tanto com o jogo que se esquecem das bebidas que puseram em cima da mesa. De repente, um dos copos cai e o líquido pegajoso entorna-se por todo teclado. Rapidamente, as crianças limpam tudo o que é possível e desaparecem. Não demora muito até que a mãe descubra que o teclado está pegajoso e chama os filhos. Cheios de culpa, as crianças admitem o erro. Como consequência, as crianças terão que ajudar nas tarefas de casa para ganharem dinheiro suficiente para comprarem um novo teclado. Juntos com a mãe vão à loja comprar um novo teclado. Que vergonha, eles podiam ter comprado algo bem melhor com aquele dinheiro...

Importado por:



Oficina Didáctica - Educação e Saúde, Lda

Rua D. João V, 6-B * 1250-090 LISBOA * Tel. 21 387 24 58 * www.oficinadidactica.pt