



CADERNO DO INVENTOR

A EQUIPE DO INVENTAR E BRINCAR TEM O PRAZER DE CONVIDAR VOCÊS E SUAS FAMÍLIAS A EXPLORAREM OS MUITOS TESOUROS DOMÉSTICOS QUE ESTÃO A SUA VOLTA. E AÍ, TOPAM?



ELABORAÇÃO:

RENATO M. BARBOZA



EQUIPE EDITORIAL:

RITA CAMARGO E SIMONE LEDERMAN



REVISÃO:

CARMEN SFORZA

REALIZAÇÃO: MATERIALIDADES E INSTITUTO CATALISADOR

PARCEIROS: MIRANTE CULTURAL

ESTE CADERNO ESTÁ DISPONÍVEL EM FORMATO DIGITAL NO SITE:

[HTTPS://WWW.CATALISADOR.ORG.BR/PRATICAS-PIRITUBA](https://www.catalisador.org.br/praticas-pirituba)

# LISTA DE ATIVIDADES

INFORMAÇÕES BÁSICAS.....	5
• ESPIRAL DA APRENDIZAGEM CRIATIVA.....	6
• OS 4 PS DA APRENDIZAGEM CRIATIVA.....	9
FERRAMENTAS.....	11
• ESTOJO DE GARRAFA PET.....	13
DESAFIOS	
I JOGOS RECRIADOS.....	17
II CAIXA DE DESENHO 3D.....	19
III DADO DE ROLO DE PAPEL HIGIÊNICO.....	23
IV JOGO DCE.....	27
V FELIZES... MAS NEM TANTO!.....	29

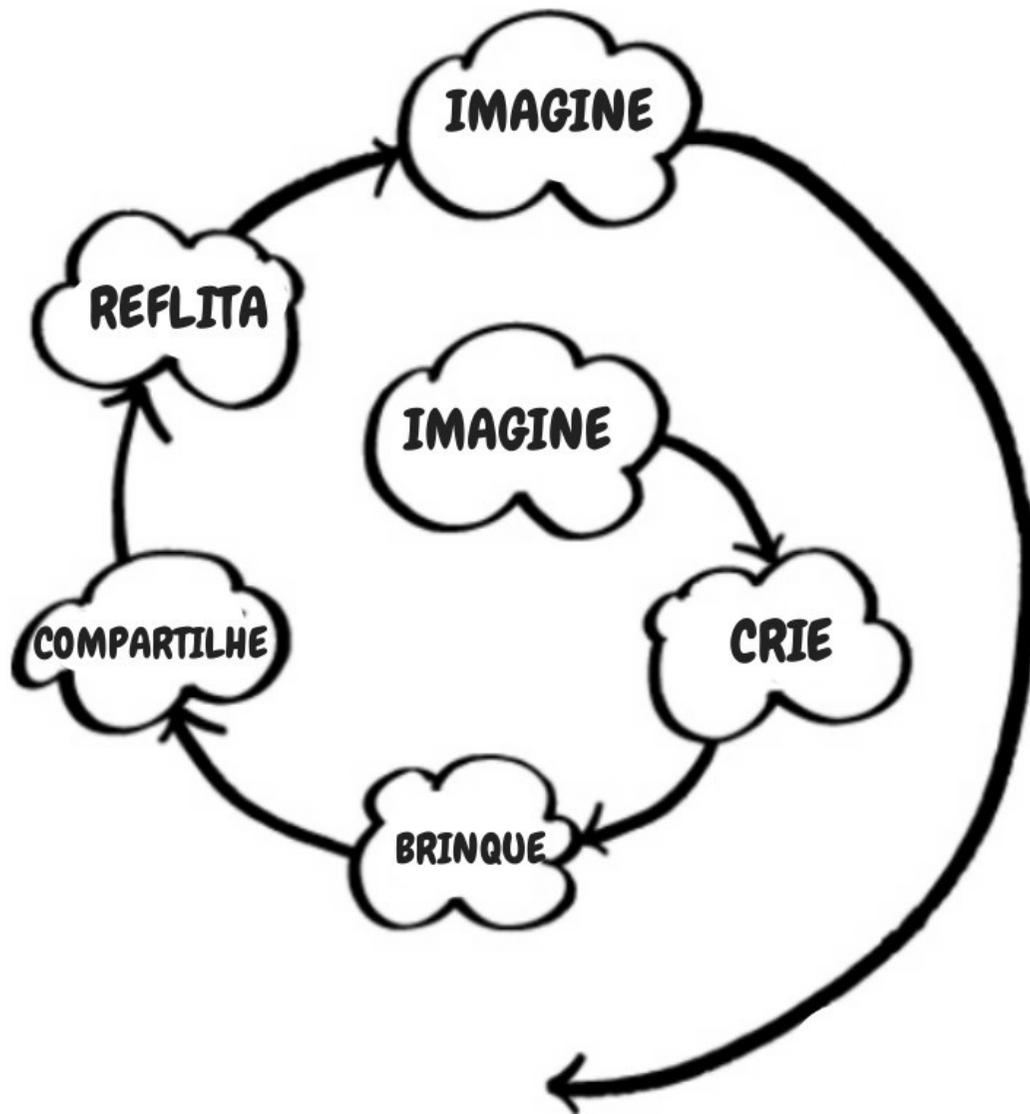
VI	CORDA DE PULAR.....	31
VII	BOLA DE REVISTA E SACOLA.....	35
VIII	PIÃO DE REVISTA.....	39
IX	JOGO ALFABETO.....	45
X	CAÇA A COR.....	47
	PARA SABER MAIS.....	49

# INFORMAÇÕES BÁSICAS

BOAS VINDAS A TODOS OS PEQUENOS INVENTORES E INVENTORAS QUE ESTÃO ENTRANDO EM CONTATO COM ESTE CADERNO DO INVENTOR!

QUEREMOS QUE VOCÊS SE SINTAM À VONTADE PARA CRIAR E RECRIAR A PARTIR DAS PROPOSTAS AQUI APRESENTADAS E QUE ESSAS INFORMAÇÕES SEJAM APENAS NORTEADORAS DE ATIVIDADES CRIATIVAS E DIVERTIDAS.

PARA AJUDAR NESSA AVENTURA TRAZEMOS AQUI ALGUNS CONCEITOS QUE PODEM SER MUITO ÚTEIS DURANTE SUAS EXPLORAÇÕES. VOCÊ JÁ OUVIU FALAR DE APRENDIZAGEM CRIATIVA? ESSE É UM CONCEITO CRIADO PELO GRUPO DE PESQUISA LIFELONG KINDERGARTEN (“VIDA-LONGA AO JARDIM DE INFÂNCIA”) DO MIT (INSTITUTO DE TECNOLOGIA DE MASSACHUSETTS), E REPRESENTA PROPOSTAS EDUCATIVAS QUE PROMOVAM A APRENDIZAGEM DE FORMA SIGNIFICATIVA PARA QUEM AS REALIZA. ESSA ABORDAGEM É FUNDAMENTADA EM DUAS ESTRUTURAS PRINCIPAIS: “A ESPIRAL DA APRENDIZAGEM CRIATIVA” E “OS 4 PS DA APRENDIZAGEM CRIATIVA”.



# ESPIRAL DA APRENDIZAGEM CRIATIVA

**IMAGINE** - A IMAGINAÇÃO É A PRIMEIRA MATÉRIA PRIMA DE CRIAÇÃO. ONDE O PROCESSO CRIATIVO PODE ACONTECER SEM BARREIRAS OU LIMITAÇÕES E DE ONDE SURGIRAM AS PRIMEIRAS SEMENTES DE TODAS AS CRIAÇÕES HUMANAS QUE HOJE VIVENCIAMOS. A IMAGINAÇÃO FUNCIONA COMO UM MÚSCULO, TODOS TEMOS, MAS QUANTO MAIS USAMOS MELHOR ELA FICA!

**CRIE** - AO TRAZERMOS PARA O MUNDO MATERIAL NOSSAS IMAGENS MENTAIS, NOS COLOCAMOS EM RELAÇÃO DIRETA COM AS CARACTERÍSTICAS DO MATERIAL UTILIZADO, E COM ISSO TAMBÉM COM SEUS POTENCIAIS E LIMITAÇÕES. QUANDO "PENSAMOS COM AS MÃOS" PODEMOS DESCOBRIR NOVOS JEITOS DE FAZER AS COISAS, NOVAS SOLUÇÕES, IDEIAS QUE NÃO ENCONTRARÍAMOS SE TIVÉSSEMOS PREPARADO TUDO EM NOSSA MENTE OU APENAS NO PAPEL.

**BRINQUE** - NESSA ETAPA TEMOS A OPORTUNIDADE DE EXPERIMENTAR/VIVENCIAR NOSSA CRIAÇÃO, PODENDO ASSIM PERCEBER O QUANTO ATENDE A IMAGEM INICIAL, SEUS POTENCIAIS, LIMITAÇÕES E NECESSIDADES DE ADEQUAÇÕES. AO BRINCAR PODEMOS TER MUITAS IDEIAS NOVAS SOBRE COMO MELHORAR NOSSAS CRIAÇÕES.

**COMPARTILHE** - QUANDO COMPARTILHAMOS OS RESULTADOS DE NOSSOS PROCESSOS CRIATIVOS, TEMOS A OPORTUNIDADE DE CONHECER NOVOS OLHARES SOBRE NOSSAS CRIAÇÕES.

**REFLITA** - SE FORMOS CAPAZES DE OBSERVAR ATENTAMENTE CADA ETAPA VIVENCIADA ANTERIORMENTE, PODEMOS REALIZAR DIVERSAS REFLEXÕES QUE SERÃO FUNDAMENTAIS PARA MELHORAR NOSSO PROCESSO DE CRIAÇÃO.

**IMAGINE** - AO COMPLETARMOS CADA CICLO DA ESPIRAL DA APRENDIZAGEM CRIATIVA, TEMOS A OPORTUNIDADE DE PERCEBER QUE APRENDEMOS UM POUCO MAIS SOBRE AQUILO QUE PESQUISAMOS. ENTÃO É POSSÍVEL CONSTRUIR IDEIAS COM MAIS SOLIDEZ, QUE JÁ CONSIDERAM NOVOS ELEMENTOS ANTES DESCONHECIDOS E QUE IRÃO SE TORNAR CADA VEZ MAIS AMPLOS E PROFUNDOS CONFORME A ESPIRAL FOR SE ACONTENCENDO.

# OS 4 PS DA APRENDIZAGEM CRIATIVA

PROJETOS

PAIXÃO

PARES

PENSAR BRINCADO

**PROJETOS** - A REALIZAÇÃO DE PROJETOS POSSIBILITA A VISÃO DE PROCESSOS COM COMEÇO, MEIO E FIM, TRAZENDO PARA O MUNDO FÍSICO OU DIGITAL, A PARTIR DA EXPERIMENTAÇÃO DOS MATERIAIS E FERRAMENTAS, IMAGENS QUE NASCERAM NO MUNDO DAS IDEIAS.

**PAIXÃO** - TRABALHAR COM AQUILO QUE NOS INTERESSA DE FORMA VERDADEIRA E PROFUNDA NOS MOBILIZA NA BUSCA POR NOVOS CONHECIMENTOS E SOLUÇÕES. SE NOS MOBILIZAMOS EM DIREÇÃO A ALGO QUE FAZ SENTIDO PARA NÓS, TEREMOS CADA VEZ MAIS MOTIVAÇÃO PARA SUPERAR CADA BARREIRA QUE ENCONTRARMOS.

**PARES** - O TRABALHO EM EQUIPE É UM ELEMENTO IMPORTANTE DO APRIMORAMENTO CRIATIVO, AS RELAÇÕES TRAZEM NOVOS DESAFIOS E TAMBÉM POTENCIAIS DE TRANSFORMAÇÃO INDIVIDUAL. A PARTILHA DE IDEIAS E A BUSCA PELO EQUILÍBRIO ENTRE AS PARTES PODEM SER PROCESSOS EXTREMAMENTE CONSTRUTIVOS.

**PENSAR BRINCANDO** - MAIS IMPORTANTE DO QUE O RESULTADO, É O PRÓPRIO PROCESSO. O PRODUTO CRIADO PODE TER UMA CURTA DURAÇÃO, MAS OS APRENDIZADOS GERADOS DURANTE O PROCESSO DE CRIAÇÃO SÃO PERMANENTES. A LEVEZA E O MOVIMENTO INTERNO DEVEM ESTAR SEMPRE PRESENTES DURANTE UM MOMENTO DE APRENDIZAGEM CRIATIVA.

# FERRAMENTAS

ABAIXO APRESENTAMOS ALGUMAS FERRAMENTAS QUE PODEM AUXILIAR AO PEQUENO INVENTOR OU INVENTORA EM SUAS EXPLORAÇÕES E CRIAÇÕES. SE VOCÊ NÃO TIVER ALGUNS DESSES MATERIAIS, NÃO SE PREOCUPE! A FERRAMENTA MAIS IMPORTANTE PARA UM INVENTOR É SUA CRIATIVIDADE, QUE POSSIBILITA ENCONTRAR SOLUÇÕES INOVADORAS PARA CADA DESAFIO ENCONTRADO, UTILIZANDO OS MATERIAIS E FERRAMENTAS QUE ESTIVEREM DISPONÍVEIS.

**TESOURA** - POSSIBILITA CORTAR PRATICAMENTE QUALQUER TIPO DE MATERIAL DE FORMA SIMPLES E RÁPIDA. TENHA SEMPRE ATENÇÃO AO UTILIZÁ-LA POIS É UMA FERRAMENTA CORTANTE E PODE MACHUCAR SE MAL UTILIZADA.

**GIZ DE CERA** - É UM ÓTIMO MATERIAL PARA DESENHAR POIS POSSIBILITA CRIAR TRAÇOS EM DIFERENTES ESPESSURAS. SEU FORMATO CILÍNDRICO POSSIBILITA SEU USO COMO GUIA PARA ROLINHAS DE PAPEL.

VEJA O PASSO A PASSO A SEGUIR E FAÇA UM ESTOJO PARA O SEU CONJUNTO!

**GIZ DE LOUSA** - É EXCELENTE PARA DESENHAR EM SUPERFÍCIES GRANDES, COMO PAREDES E PISOS, PODE SER UTILIZADO PARA DESENHOS DE PROJETOS OU TABULEIROS PARA JOGOS E BRINCADEIRAS, SENDO AS ÁREAS EXTERNAS SÃO MAIS ADEQUADAS A ESSE MATERIAL. EXPERIMENTE MOLHÁ-LO ANTES DE RISCAR!

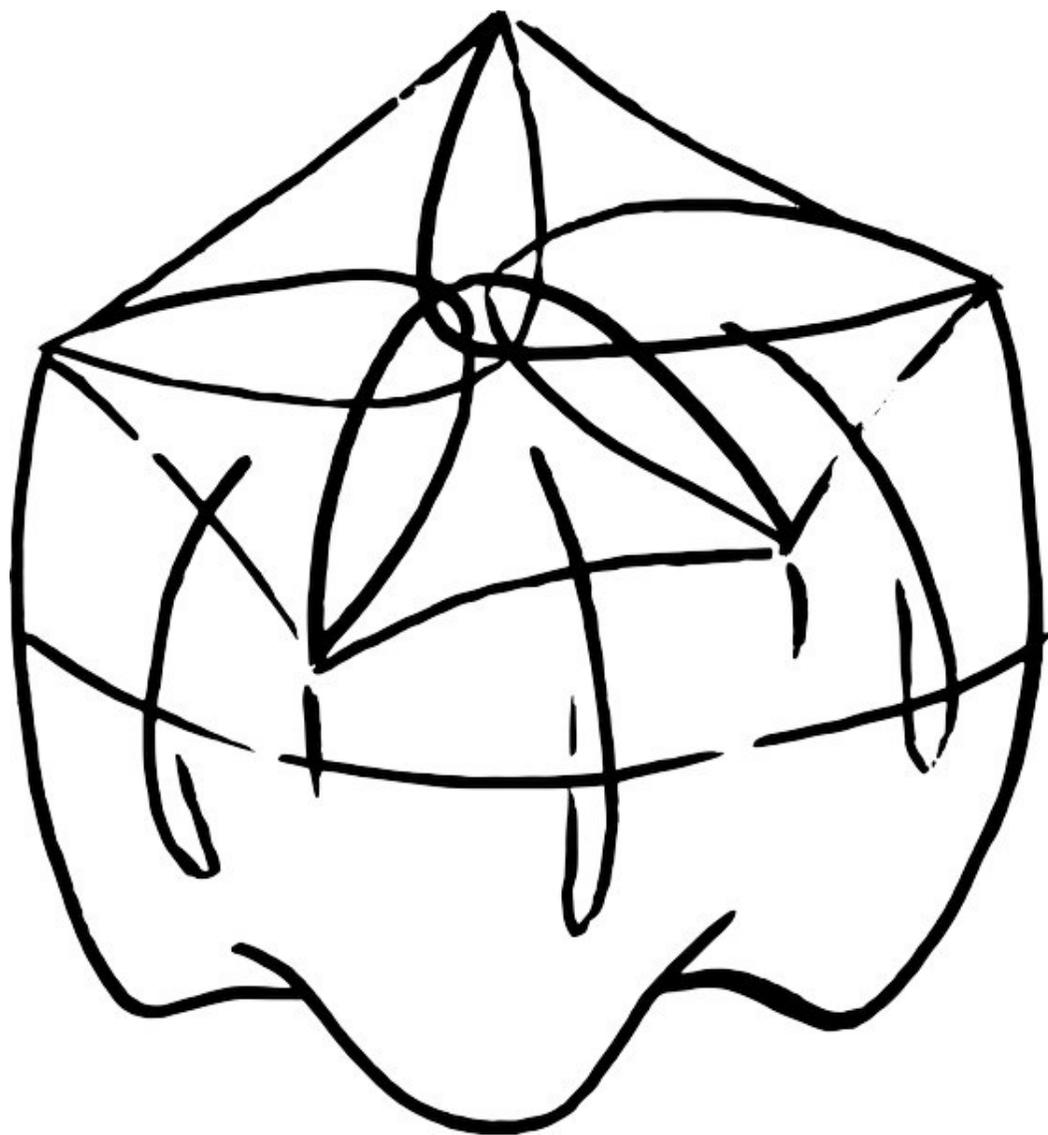
LEMBRE-SE DE SEMPRE PEDIR AUTORIZAÇÃO ANTES DE DESENHAR NAS PAREDES E PISOS DA SUA CASA.

**LÁPIS E BORRACHA** - O LÁPIS É UM BOM MARCADOR PARA DESENHAR IDEIAS E REALIZAR ANOTAÇÕES EM PAPEL OU PAPELÃO, A BORRACHA É SUA FIEL COMPANHEIRA POIS POSSIBILITA APAGAR E CORRIGIR AS INFORMAÇÕES QUANDO NECESSÁRIO.

**RÉGUA** - É UMA FERRAMENTA QUE NOS POSSIBILITA MEDIR COMPRIMENTOS E A RISCAR LINHAS RETAS.

**FITA ADESIVA** - É ÚTIL PARA FIXAR E REFORÇAR SUPERFÍCIES, E TAMBÉM PARA DAR FORMA A MATERIAIS MAIS MALEÁVEIS.

**COLA** - ÓTIMO PARA FIXAR OBJETOS E SUPERFÍCIES.



# ESTOJO DE GARRAFA PET

## MATERIAIS

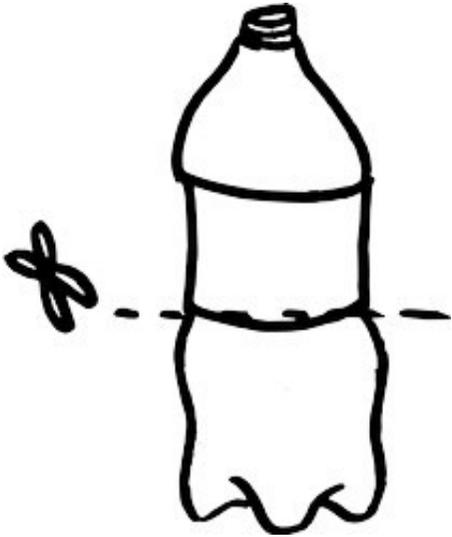
- GARRAFA PET (AS GARRAFAS DE REFRIGERANTE COCA-COLA NO FORMATO TRADICIONAL APRESENTAM O DESIGN IDEAL PARA ESTA CONFECCÃO)

## FERRAMENTAS:

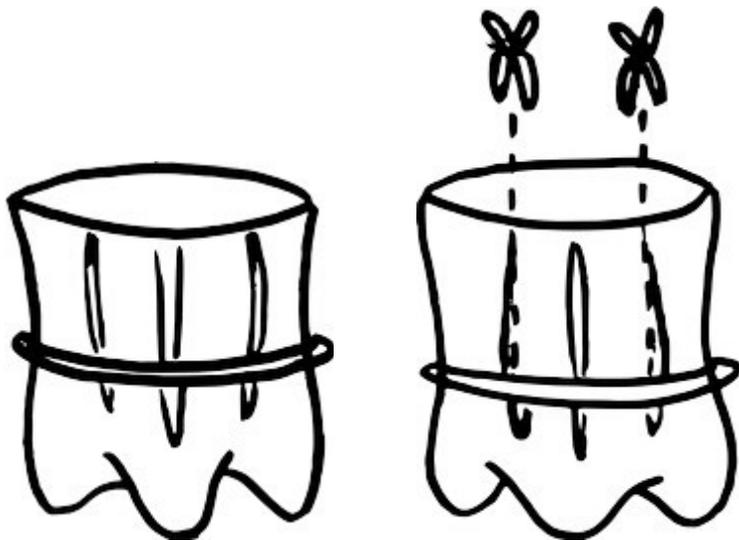
- TESOURA
- ELÁSTICO
- CANETA PERMANENTE OU FITA ADESIVA COLORIDA

COORDENAÇÃO: RENATO M BARBOZA

ILUSTRAÇÕES: LETÍCIA GRACIANO



1. CORTAR A BASE DA GARRAFA USANDO COMO REFERÊNCIA A LINHA DIVISÓRIA DA PARTE LISTRADA COM A PARTE LISA (ONDE FICA LOCALIZADO O RÓTULO).

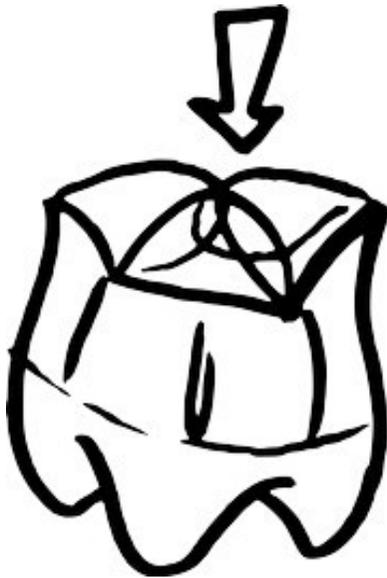


2. COLOCAR UM ELÁSTICO DEMARCANDO A PARTE MAIS FINA DA BASE (A CINTURA DA GARRAFA).

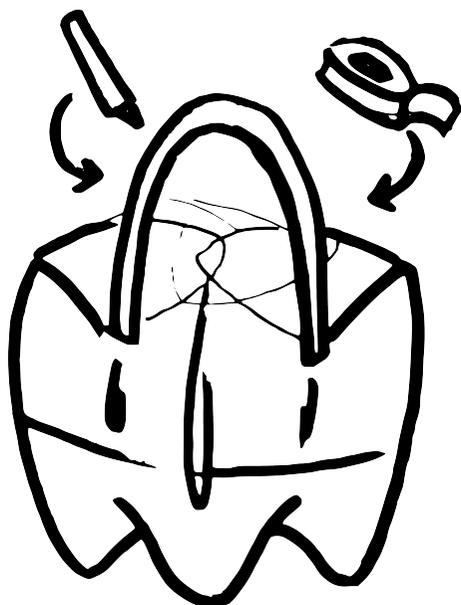
3. CORTAR AS LISTRAS, DE DUAS EM DUAS, ATÉ A REFERÊNCIA DO ELÁSTICO (SERÃO 5 CORTES NO TOTAL).



4. RETIRAR O ELÁSTICO! ABAIXAR AS ABAS, MANTENDO APENAS UMA LEVANTADA POR VEZ, E ARREDONDAR (SEMPRE CORTANDO DA PARTE DE CIMA PARA A LATERAL).



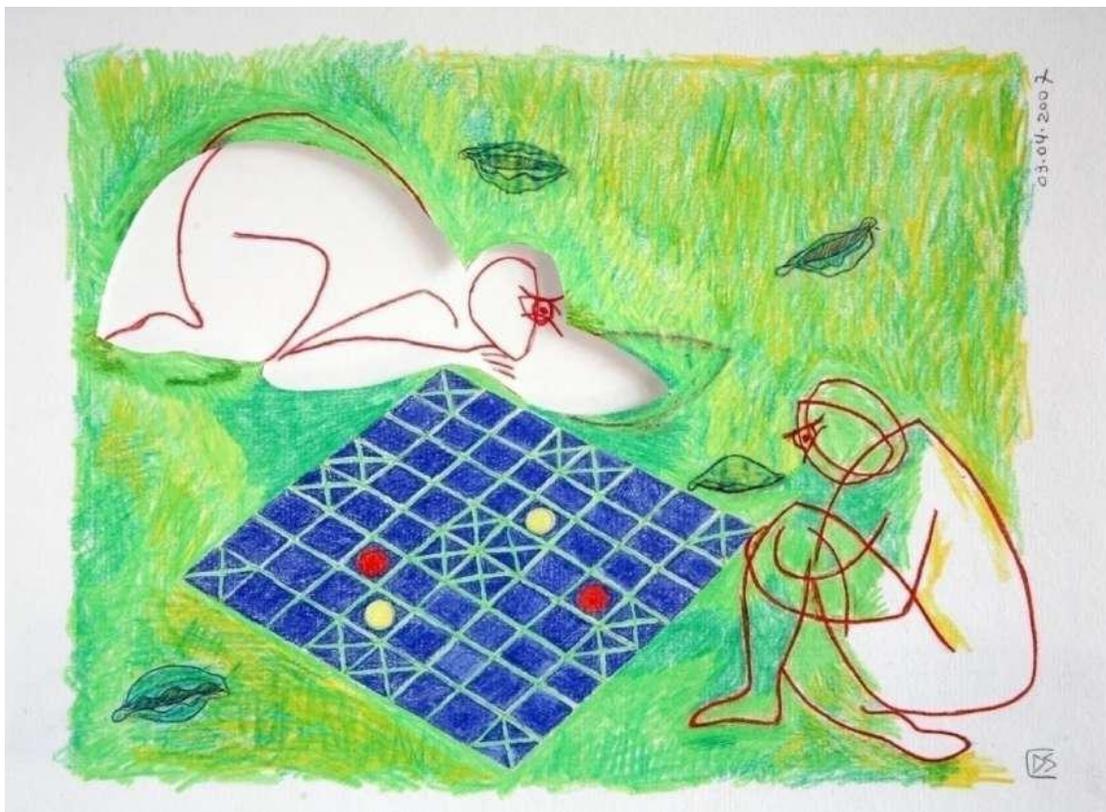
5. FECHER AS CINCO ABAS E PRESSIONE O TOPO DO POTE, BUSCANDO FIRMAR AS CURVATURAS (TOMAR CUIDADO PARA NÃO DOBRAR AS ABAS).



6. AGORA SÓ FALTA DECORAR! VOCÊ PODE UTILIZAR FITA ADESIVA COLORIDA NAS LATERAIS DAS ABAS, CRIANDO UMA MANDALA.

ACESSE ESSE PASSA-O-PASSO EM STOP MOTION PELO LINK:

[HTTPS://WWW.CATALISADOR.ORG.BR/PRATICAS-PIRITUBA](https://www.catalisador.org.br/praticas-pirituba)



DESAFIO I:

## JOGOS RECRIADOS

MATERIAIS:

- UM JOGO COMERCIAL DE CARTAS, DADOS OU QUALQUER OUTRO TIPO.

COORDENAÇÃO: RENATO M BARBOZA

ILUSTRAÇÃO: CARLOS DALLA STELLA

\* ESCOLHA UM DOS SEUS JOGOS PREFERIDOS (CARTAS, DADOS OU OUTRO) E IMAGINE UMA FORMA DIFERENTE DE JOGAR;

\* ESCREVA AS REGRAS PARA NÃO ESQUECER E TESTE PARA VER SE FUNCIONAM;

- \* AGORA CONVIDE SEUS FAMILIARES (IRMÃOS E IRMÃS, PAIS E AVÓS) PARA JOGAR;
- \* PERGUNTE O QUE ELES ACHARAM DO JOGO E FAÇA AS ALTERAÇÕES NECESSÁRIAS;
- \* JUNTOS CRIEM UM NOME PARA ESSE NOVO JOGO.
- \* COMPARTILHE NAS REDES SOCIAIS COM O HASHTAG #INVENTAREBRINCAR E NOS CONTE COMO FOI ESSE DESAFIO E QUE JOGOS VOCÊS INVENTARAM.

### IMPORTANTE:

SE VOCÊ NÃO TIVER NENHUM JOGO EM CASA, NÃO SE PREOCUPE, INVENTE UM COM OS MATERIAIS QUE VOCÊ TIVER DISPONÍVEL OU CRIE UMA BRINCADEIRA COM O CORPO.



DESAFIO II:

## CAIXA DE DESENHO 3D

MATERIAIS:

- PEDAÇO DE PAPELÃO OU FOLHA DE PAPEL;
- MATERIAIS DIVERSOS.

COORDENAÇÃO: RENATO M BARBOZA

FOTO: RENATO M. BARBOZA

\* CONVIDE SEUS FAMILIARES (IRMÃOS E IRMÃS, PAIS E AVÓS) PARA BRINCAR, QUANTO MAIS GENTE MELHOR.;

\* AGORA FAÇAM UMA COLETA DE TESOUROS DOMÉSTICOS, COMECEM COM OS MATERIAIS DE SUCATA, SEUS TESOUROS DOMÉSTICOS, E TAMBÉM PEGUEM EMPRESTADOS NOS DIVERSOS ESPAÇOS DA CASA OBJETOS QUE APRESENTEM DIFERENTES FORMAS, TEXTURAS, CORES E MATERIAIS. USE A CRIATIVIDADE PARA ENCONTRAR MATERIAIS INUSITADOS!

\* CONSIGA UM PEDAÇO DE PAPELÃO OU UMA FOLHA DE PAPEL PARA CADA PARTICIPANTE.

\* AGORA, USANDO O PEDAÇO DE PAPELÃO COMO BASE, TENTEM CRIAR SEUS ROSTOS OU DE OUTROS INTEGRANTES DA FAMÍLIA. VOCÊS PODEM CRIAR BRINCADEIRAS COMO: QUEM É ESSA PESSOA QUE CRIEI? QUAIS MATERIAIS REPRESENTAM A PERSONALIDADE DESSA PESSOA, POR QUÊ?

\* TIRE FOTOS DE SUAS CRIAÇÕES E COMPARTILHE NAS REDES SOCIAIS COM O HASHTAG #INVENTAREBRINCAR.

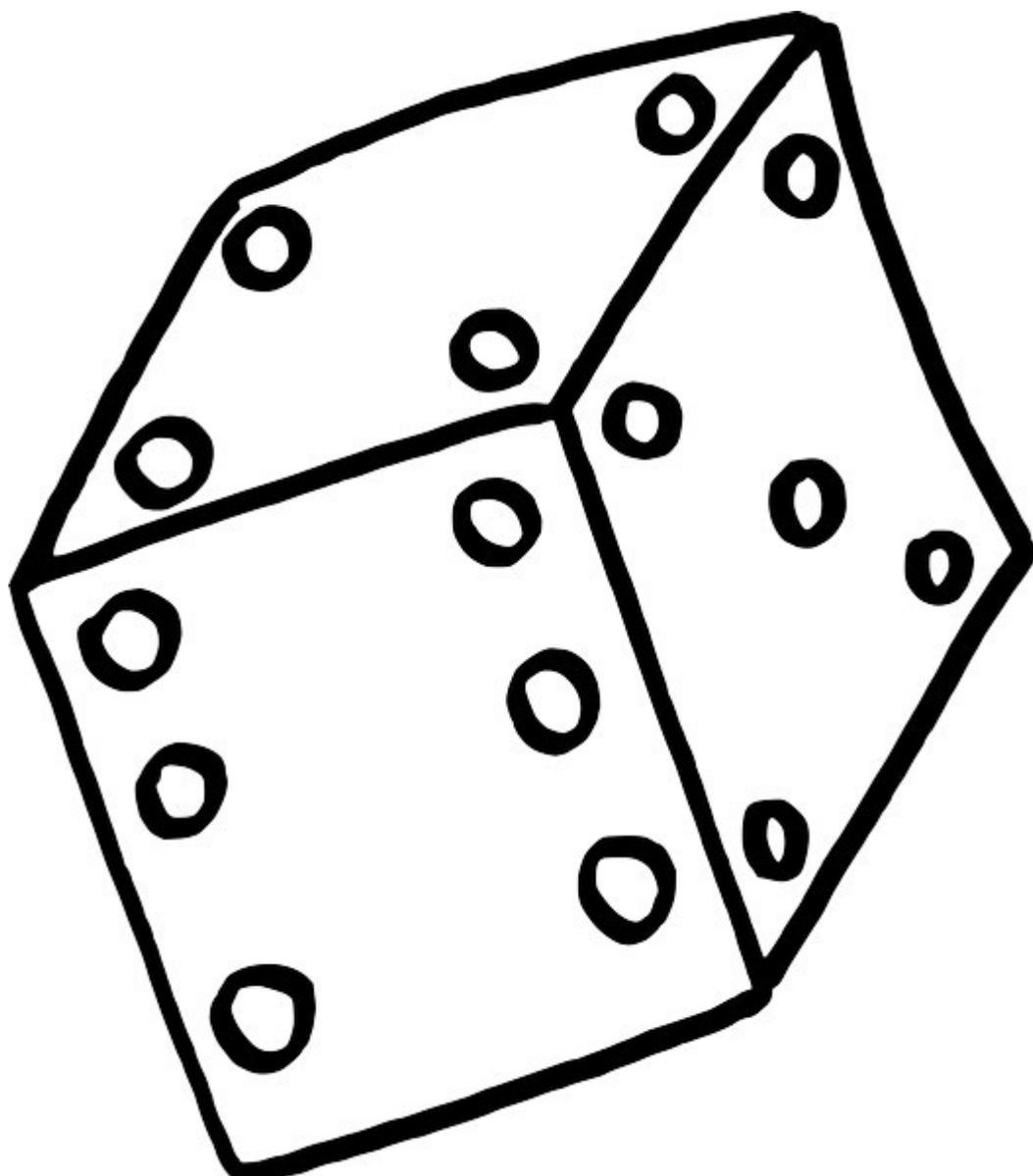
## SUGESTÕES DE MATERIAIS:

<b>SUCATAS DIVERSAS</b>	<b>CASCAS E SEMENTES</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• TAMPAS DE DIFERENTES TAMANHOS;</li><li>• ROLHAS;</li><li>• ROLO DE PAPEL HIGIÊNICO E PAPEL TOALHA;</li><li>• LACRES DE ALUMÍNIO.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• FEIJÃO, ARROZ, LENTILHA, GRÃO DE BICO, OU QUALQUER OUTRO GRÃO;</li><li>• CONCHAS;</li><li>• SEMENTES E CASCAS SECAS.</li></ul>
<b>MATERIAIS DE ARTE E ESCRITÓRIO</b>	<b>COISAS DE BANHEIRO E BIJUTERIA</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• AGULHA DE CROCHÊ;</li><li>• TESOURA;</li><li>• ISQUEIRO;</li><li>• BORRACHA E APONTADOR;</li><li>• LÁPIS;</li><li>• ROLO DE FITA ADESIVA;</li><li>• CLIP PEQUENO E GRANDE;</li><li>• GIZ DE CERA FINO E GROSSO.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• GAZE;</li><li>• PINÇA;</li><li>• LIXA;</li><li>• COTONETE;</li><li>• ALGODÃO;</li><li>• ANÉIS;</li><li>• ELÁSTICO DE CABELO;</li><li>• COLARES.</li></ul>
<b>FRUTAS E LEGUMES</b>	<b>OBJETOS DIVERSOS</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• MAÇÃ, ABACATE, CARAMBOLA, OU QUALQUER OUTRA FRUTA;</li><li>• BATATA DOCE, INHAME, ALHO, CEBOLA, OU QUALQUER OUTRO LEGUME.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• PREGADORES DE ROUPA;</li><li>• PEÇAS DE JOGOS;</li><li>• RETALHOS DE TECIDO.</li></ul>

## IMPORTANTE:

SEMPRE PEÇA AUTORIZAÇÃO PARA PEGAR OBJETOS QUE NÃO SÃO SEUS! E LEMBRE-SE DE DEVOLVÊ-LOS.

NÃO SE ESQUEÇA DOS ELEMENTOS DA NATUREZA QUE VOCÊ TIVER POR PERTO, ELA É UMA INCRÍVEL FONTE DE MATERIAIS, MAS PEGUE APENAS OS ELEMENTOS QUE ESTIVEREM NO CHÃO, COMBINADO?



DESAFIO III:

## DADO DE ROLO DE PAPEL HIGIÊNICO

MATERIAIS:

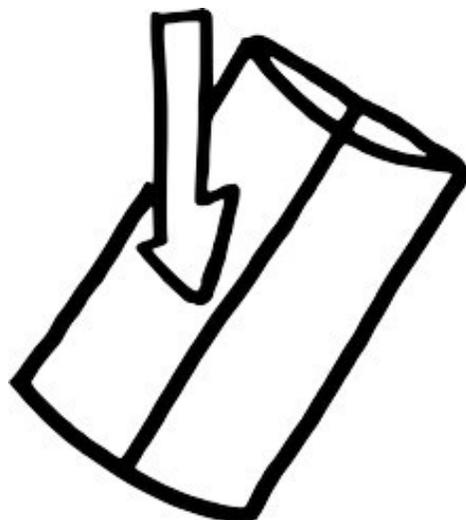
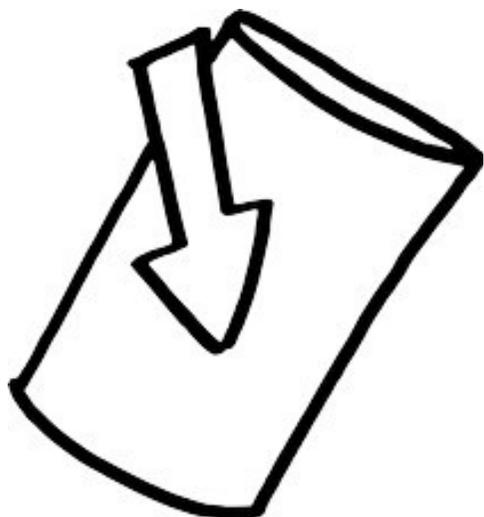
- ROLO DE PAPEL HIGIÊNICO  
OU PAPEL TOALHA

FERRAMENTAS:

- TESOURA
- LÁPIS
- RÉGUA
- CANETINHA

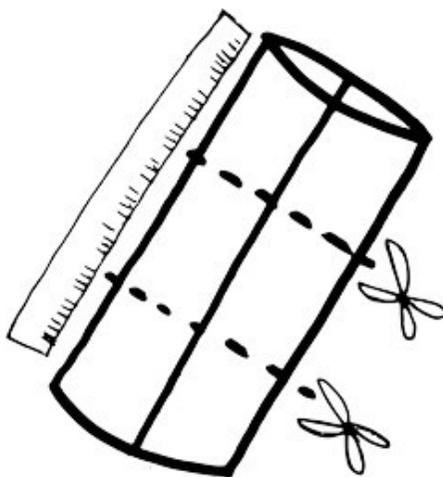
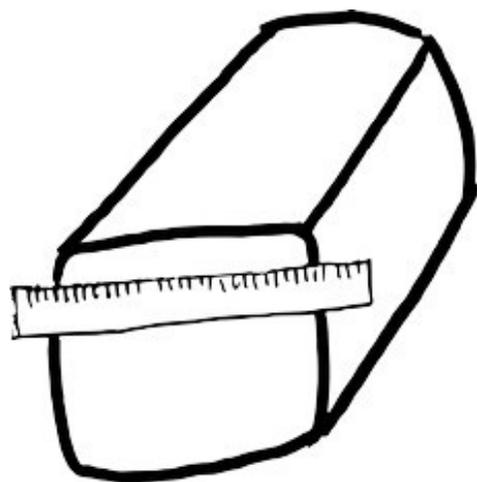
COORDENAÇÃO: RENATO M BARBOZA

ILUSTRAÇÕES: LETÍCIA GRACIANO



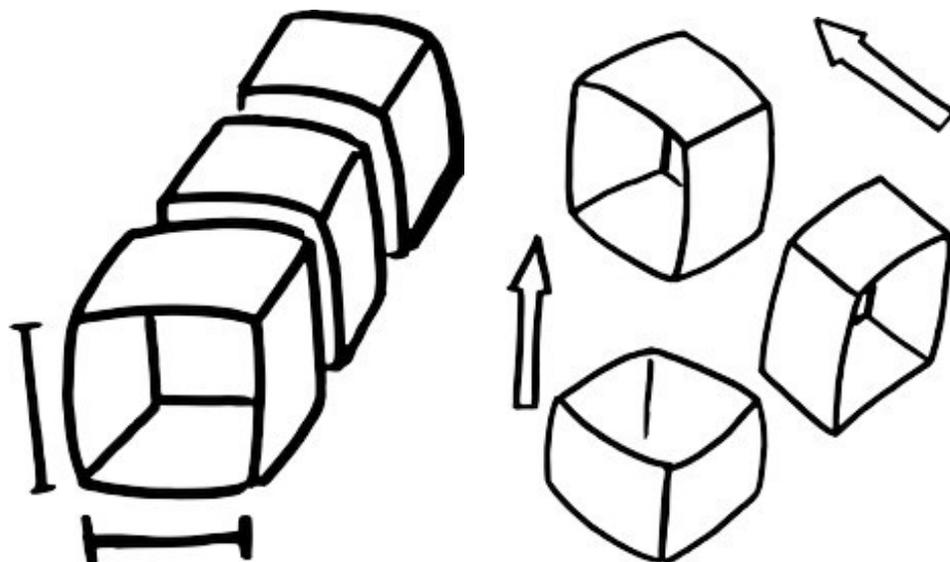
1. AMASSE O ROLO AO MEIO NA DIREÇÃO MAIS COMPRIDA.

2. AMASSE NOVAMENTE, UTILIZANDO A DOBRA ANTERIOR COMO REFERÊNCIA, CENTRALIZANDO E UNIDO-AS.



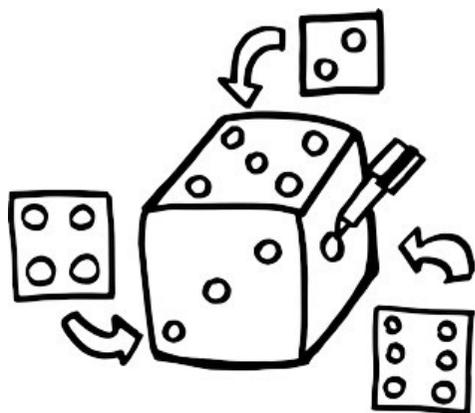
3. MEDIR A LARGURA DO QUADRADO RESULTANTE.

4. UTILIZAR A MEDIDA ANTERIOR E CORTAR TRÊS PARTES DO ROLO (SE O ROLO FOR FINO, AS TRÊS PARTES PODEM SER OBTIDAS NO MESMO ROLO. SE O ROLO FOR LARGO, SÃO NECESSÁRIOS 2 ROLOS).



5. O RESULTADO SÃO TRÊS PEÇAS DE SEÇÃO QUADRADA (COM A MESMA ALTURA, LARGURA E PROFUNDIDADE).

6. ENCAIXE AS TRÊS PEÇAS, CADA UMA EM UM SENTIDO (AS PEÇAS DEVEM ENCAIXAR SUAVEMENTE, CASO NÃO OCORRA, PODEM SER NECESSÁRIOS AJUSTES NO CORTE).



7. AGORA SÓ FALTA DESENHAR!

INVENTE JOGOS E CRIE DADOS PARA JOGÁ-LOS, USE SUA CRIATIVIDADE.

ACESSE ESSE PASSA-O-PASSO EM STOP MOTION PELO LINK:

[HTTPS://WWW.CATALISADOR.ORG.BR/PRATICAS-PIRITUBA](https://www.catalisador.org.br/praticas-pirituba)

APRESENTAMOS ALGUNS DADOS MAIS COMUNS:

- NÚMEROS
- FORMAS
- CORES
- IMAGENS DE OBJETOS
- ETC.

CURIOSIDADE:

VOCÊ SABIA QUE OS LADOS OPOSTOS DE UM DADO DE 6 FACES SOMAM SEMPRE 7, CONSIDERADO POR MUITOS COMO O NÚMERO DA SORTE?

\* DEU CERTO? TIRE FOTOS DE SEUS DADOS E COMPARTILHE NAS REDES SOCIAIS COM O HASHTAG #INVENTAREBRINCAR.



DESAFIO IV:

## JOGO DCE

(DIREITA-CENTRO-ESQUERDA)

PARTICIPANTES:

- 3 OU MAIS;

COMPONENTES:

- 9 A 15 FICHAS  
(PEDRINHAS, TAMPINHAS OU  
ALGO SIMILAR)
- 3 DADOS CONTENDO  
(1 "D", 1 "C", 1 "E" E 3 "\*")

COORDENAÇÃO: RENATO M BARBOZA

**INÍCIO DO JOGO:** OS PARTICIPANTES INICIAM COM 3 FICHAS CADA, E DEVEM JOGAR, ALTERNADAMENTE, O NÚMERO DE DADOS IGUAL AO NÚMERO DE FICHAS QUE CONTÊM, SENDO O MÁXIMO DE TRÊS DADOS. CADA DADO REPRESENTA UMA FICHA E INDICA A AÇÃO A SER EXECUTADA,

\*D\* – ENTREGAR UMA FICHA AO PARTICIPANTE À DIREITA.

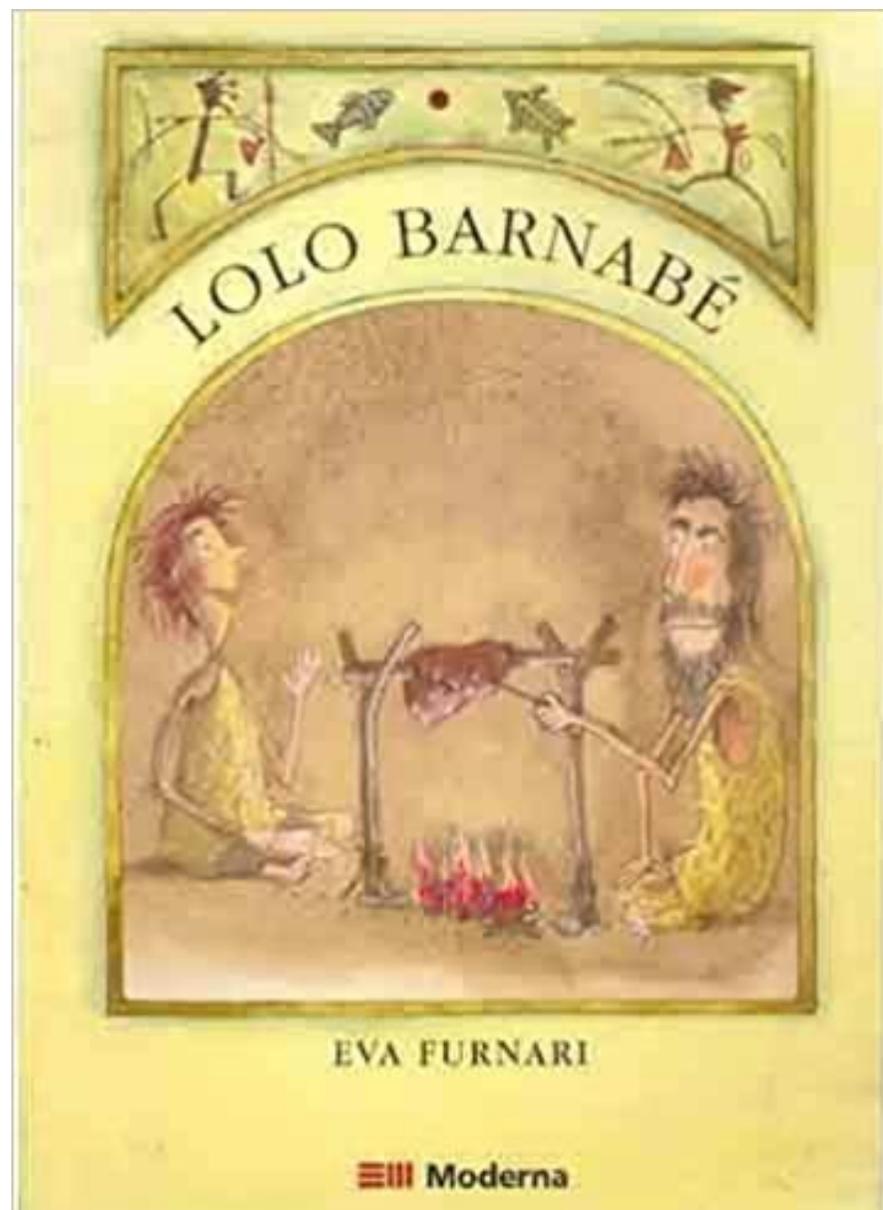
\*E\* – ENTREGAR UMA FICHA AO PARTICIPANTE À ESQUERDA.

\*C\* – COLOCAR UMA FICHA NO CENTRO DA MESA (QUE SAEM DO JOGO).

\*-\* – PERMANECER COM A FICHA.

CASO O PARTICIPANTE FIQUE SEM FICHAS, ESTE NÃO SAI DO JOGO, APENAS DEVE ESPERAR (SEM JOGAR OS DADOS) ATÉ QUE ALGUM OUTRO PARTICIPANTE LHE ENTREGUE UMA FICHA (CONFORME O RESULTADO DOS DADOS DESSE PARTICIPANTE).

**FIM DE JOGO:** O JOGO TERMINA QUANDO APENAS UM PARTICIPANTE TIVER FICHAS, QUE SERÁ O GANHADOR.



DESAFIO V:

**FELIZES...**

**MAS NEM TANTO!**

PROPOSTA DE ATIVIDADE BASEADA NA  
LEITURA DO LIVRO LOLO BARNABÉ DA  
EVA FURNARI

COORDENAÇÃO: RENATO M BARBOZA

VOCÊ JÁ IMAGINOU UM MUNDO DIFERENTE DO QUE VIVEMOS?

TUDO QUE HOJE TEMOS COMO "NORMAL" UM DIA FOI IMAGINADO E ESSA CRIAÇÃO FOI EVOLUINDO ATÉ FICAR DO JEITO QUE CONHECEMOS HOJE.

MAS SERÁ QUE JÁ INVENTARAM DE TUDO? EU ACHO QUE NÃO...

O QUE SERÁ QUE PODEMOS CRIAR PARA MELHORAR NOSSA VIDA OU DE ALGUÉM DA NOSSA FAMÍLIA? IMAGINOU? PERFEITO! VAMOS FAZER UM PROJETO DESSA IDEIA...

\* VOCÊ PODE FAZER DESENHOS DE COMO SERÁ SUA INVENÇÃO E MONTAR ALGUNS MODELOS COM SEUS TESOUROS DOMÉSTICOS, AS SUCATAS.

\* AGORA APRESENTE SUA IDEIA PARA SUA FAMÍLIA E AMIGOS E VEJA O QUE ELES ACHAM.

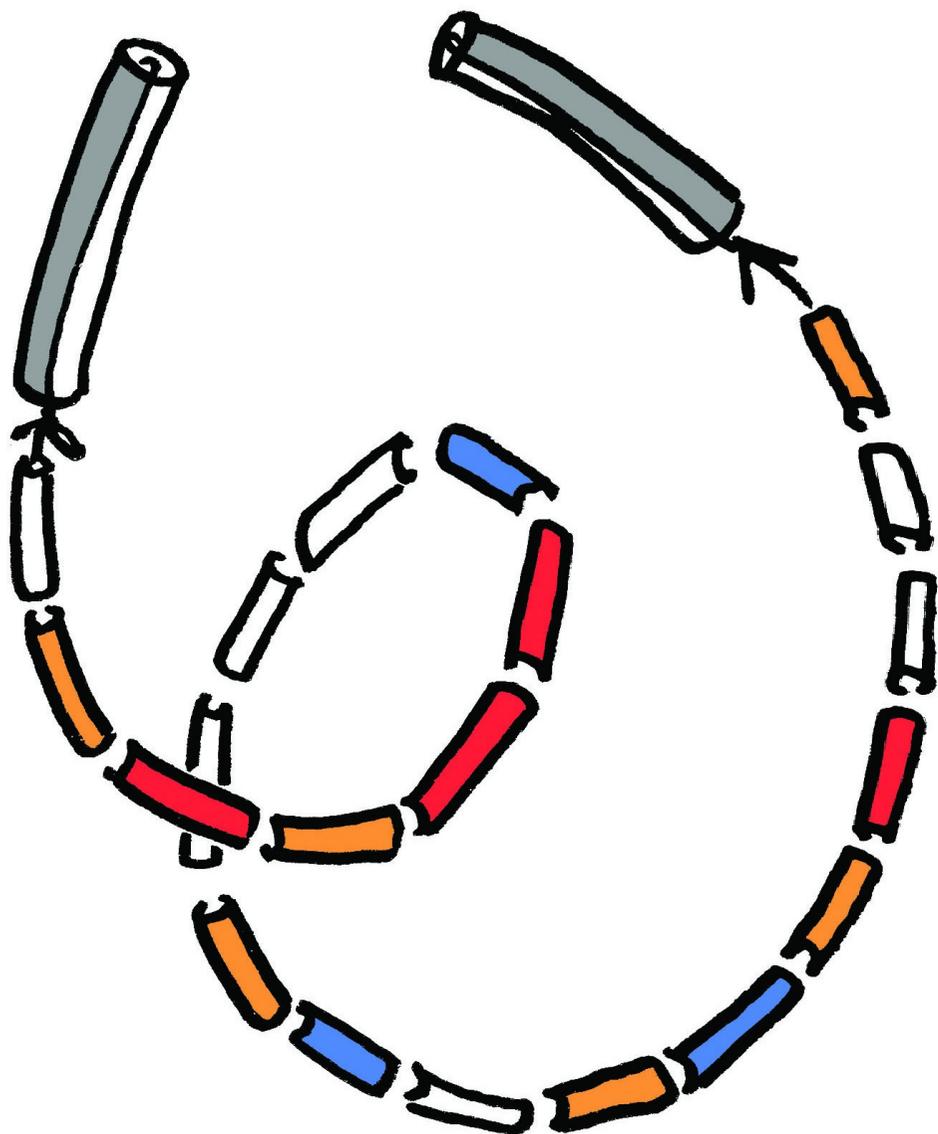
\* FAÇA ADAPTAÇÕES CONFORME AS SUGESTÕES E CRÍTICAS QUE RECEBER, SEU PROJETO DEVE PERMANECER EM DESENVOLVIMENTO PARA PODER FICAR CADA VEZ MELHOR.

\* TIRE FOTOS DE SUAS CRIAÇÕES E COMPARTILHE NAS REDES SOCIAIS COM O HASHTAG #INVENTAREBRINCAR.

MAS LEMBRE-SE, AS VEZES É PRECISO DES-INVENTAR PARA REENCONTRAR AS BELEZAS DA VIDA. TECNOLOGIAS PODEM SER MUITO ÚTEIS, MAS NEM SEMPRE TRAZEM BENEFÍCIOS!

ACESSE O VIDEO COM A LEITURA DO LIVRO PELA EDUCADORA SIMONE LEDERMAN PELO LINK:

[HTTPS://WWW.CATALISADOR.ORG.BR/PRATICAS-PIRITUBA](https://www.catalisador.org.br/praticas-pirituba)



DESAFIO VI:

## CORDA DE PULAR

MATERIAIS:

- REVISTA OU JORNAL
- BARBANTE

FERRAMENTAS:

- TESOURA
- COLA BRANCA
- FITA ADESIVA

COORDENAÇÃO: RENATO M BARBOZA

ILUSTRAÇÕES: LETÍCIA GRACIANO

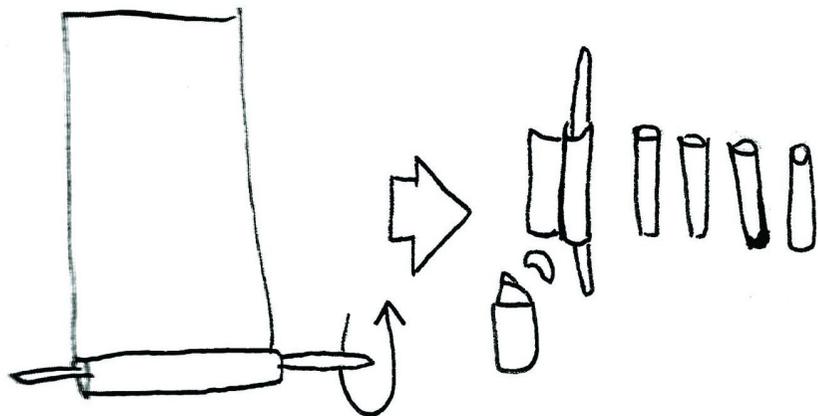
\* PRODUZA UMA CORDA CONFORME O PASSO A PASSO APRESENTADO ABAIXO, ELA PODE SER INDIVIDUAL OU PARA BRINCAR EM TRIO (UM BOM COMPRIMENTO PARA ESSA CORDA SÃO 5 METROS).

AGORA QUE VOCÊ JÁ TEM SUA CORDA, VAMOS BRINCAR?

\* PRIMEIRO, CRIE BRINCADEIRAS SIMPLES E QUE EXIJAM APENAS QUE VOCÊ PULE A CORDA SEMPRE QUE ELA PASSAR POR VOCÊ, USE SUA CRIATIVIDADE!

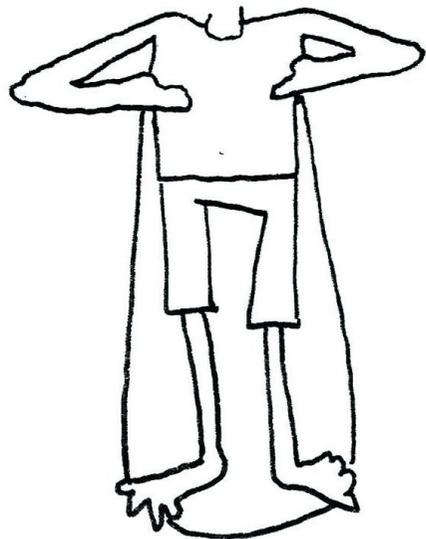
\* DEPOIS PESQUISE COM SEUS PAIS, TIOS E AVÓS SUAS BRINCADEIRAS DE CORDA NA INFÂNCIA. PEÇA PARA QUE ELES ENSINEM VOCÊ E TENHA PRATICAR. PODE SER UM DESAFIO E TANTO!

\* COMPARTILHE NAS REDES SOCIAIS COM O HASHTAG #INVENTAREBRINCAR E NOS CONTE COMO FOI ESSE DESAFIO E QUE BRINCADEIRAS NOVAS VOCÊ APRENDEU.

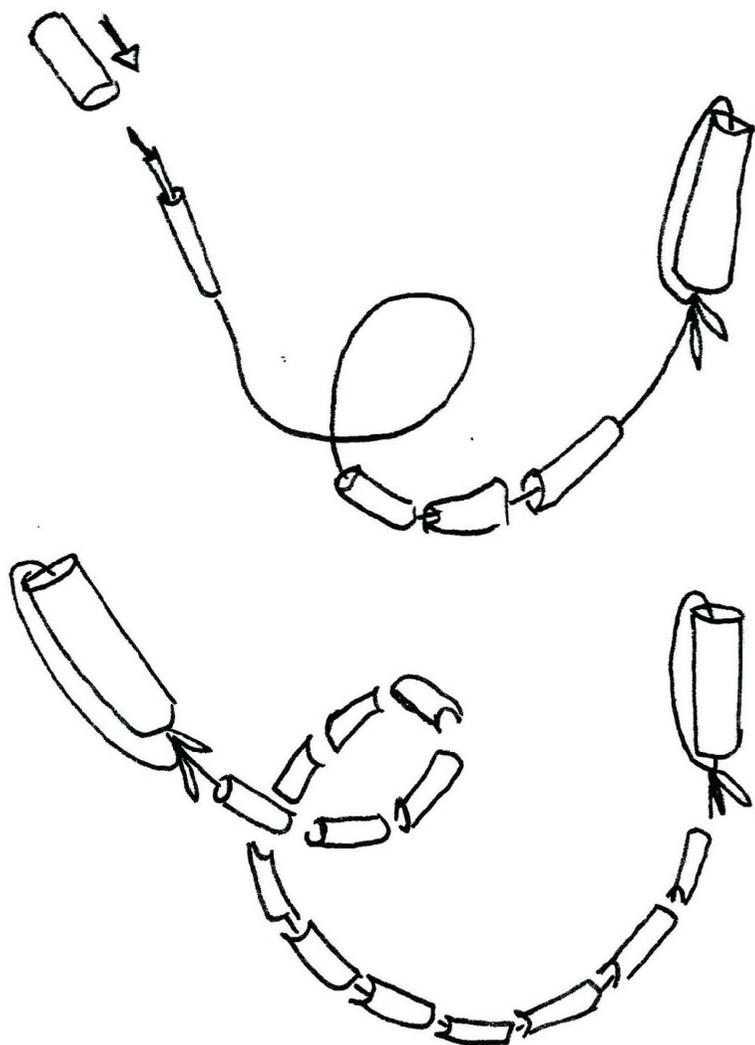


1. COM UMA TESOURA RECORTE TIRAS LARGAS DE REVISTA OU JORNAL (+ OU - 8 CM).

2. ENROLE + OU - 30 ROLINHOS, COLANDO AS PONTAS COM COLA.



3. CORTE UM BARBANTE DO COMPRIMENTO DE UM PEITORAL AO OUTRO, PASSANDO SOB OS PÉS.



4. PARA FAZER A EMPUNHADURA, DOBRE UMA FOLHA DUPLA DE REVISTA AO MEIO E DEPOIS EM TRÊS PARTES. ENROLE EM UM LÁPIS E FINALIZE ENCAPANDO COM FITA ADESIVA.

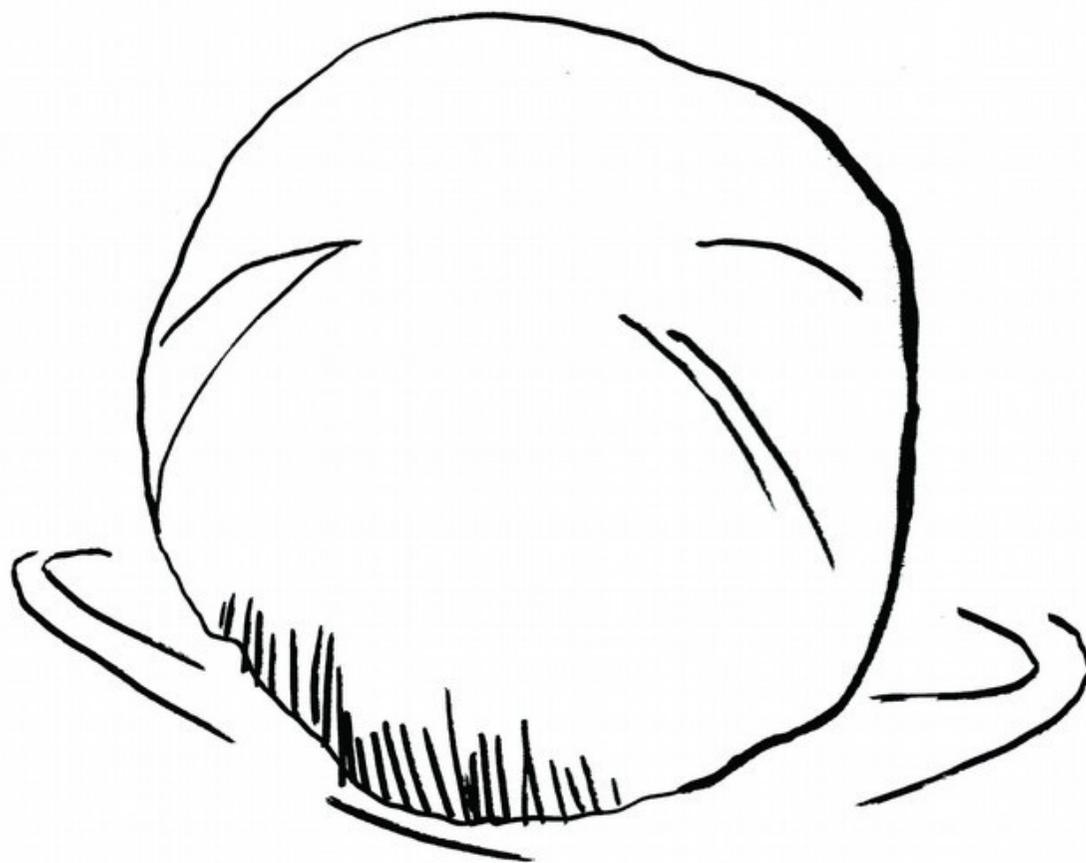
5. COLE UM PEDAÇO DE FITA ADESIVA EM UMA DAS PONTAS PARA SERVIR DE AGULHA NA COLOCAÇÃO DOS ROLINHOS.

PASSE OS ROLINHOS PELA PONTA COM A FITA ADESIVA ATÉ COMPLETAR O BARBANTE.

6. RETIRE A FITA ADESIVA E FINALIZE AMARRANDO A OUTRA EMPUNHADURA.

ACESSE ESSE PASSA-O-PASSO EM STOP MOTION PELO LINK:

[HTTPS://WWW.CATALISADOR.ORG.BR/PRATICAS-PIRITUBA](https://www.catalisador.org.br/praticas-pirituba)



DESAFIO VII:

## BOLA DE REVISTA E SACOLA

MATERIAIS

- REVISTA OU JORNAL
- 5 A 10 SACOLAS PLÁSTICAS

FERRAMENTAS:

- NÃO SÃO NECESSÁRIAS!

COORDENAÇÃO: RENATO M BARBOZA

ILUSTRAÇÕES: LETÍCIA GRACIANO

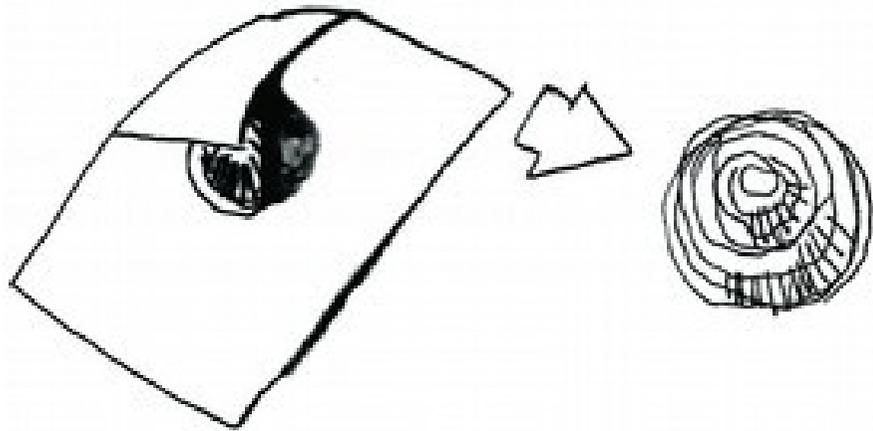
\* SIGA O PASSO A PASSO APRESENTADO ABAIXO E PRODUZA SUA BOLA.

AGORA QUE VOCÊ JÁ TEM UMA BOLA, VAMOS JOGAR?

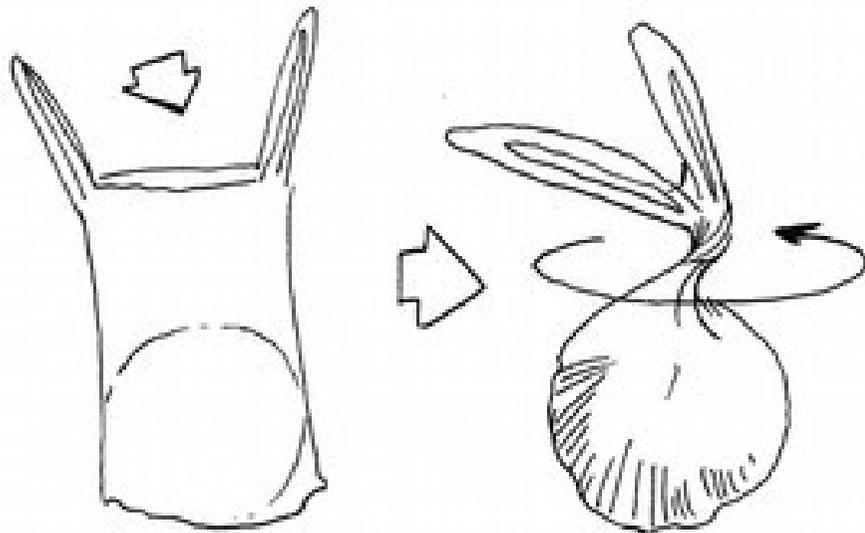
\* VOCÊ PODE COMEÇAR EXPERIMENTANDO BRINCADEIRAS SOZINHO, COMO ACERTAR A CESTA, QUICAR NA PAREDE OU DERRUBAR UMA TORRE DE LATAS.

\* DEPOIS, CONVIDE SEUS IRMÃOS, PAIS, TIOS E AVÓS PARA BRINCAR. PEÇA PARA QUE ELES ENSINEM AS BRINCADEIRAS DE BOLA QUE BRINCARAM NA INFÂNCIA, PODE SER MUITO DIVERTIDO CONHECER UM POUCO MAIS DA INFÂNCIA DE NOSSOS FAMILIARES.

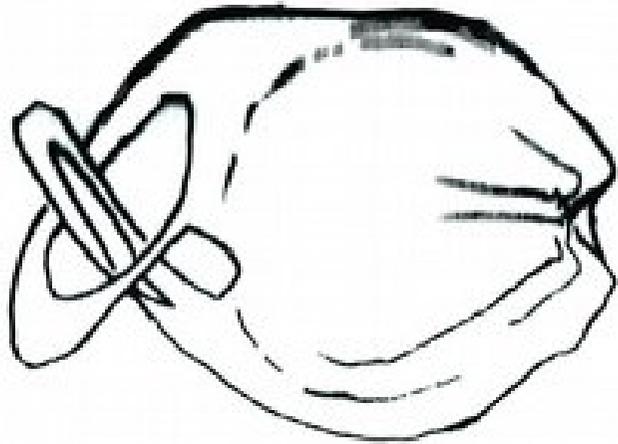
\* COMPARTILHE PELAS REDES SOCIAIS COM O HASHTAG #INVENTAREBRINCAR E NOS CONTE COMO FOI ESSE DESAFIO E QUE BRINCADEIRAS NOVAS VOCÊ APRENDEU.



1. AMASSE FOLHAS DE REVISTA OU JORNAL, UMA DENTRO DA OUTRA, ATÉ FAZER UMA BOLA DO TAMANHO DESEJADO.



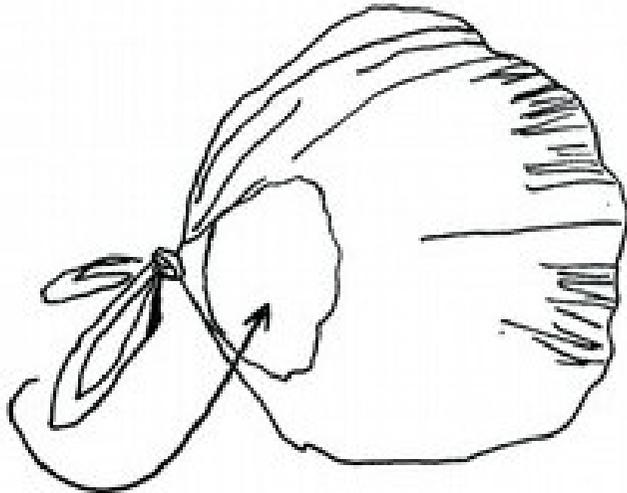
2. COLOQUE A BOLA DE PAPEL DENTRO DE UMA SACOLA PLÁSTICA E DÊ DUAS VOLTAS NA SACOLA. EM SEGUIDA VIRE A SACOLA DO AVESSE E REPITA O PROCESSO.



3. FAÇA A ETAPA ANTERIOR NOVAMENTE COM MAIS 5 A 10 SACOLAS, SEQUENCIALMENTE, ATÉ A BOLA FICAR BEM RESISTENTE.

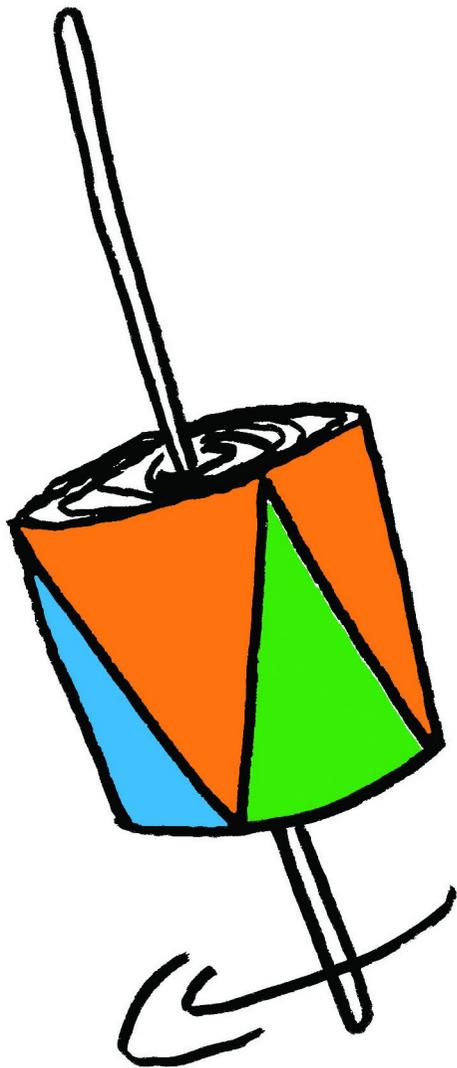
4. NA ÚLTIMA SACOLA DE UM NÓ DUPLO NAS ALÇAS E ESCONDA AS PONTAS NA ABERTURA DA SACOLA.

5. PARA FINALIZAR, PASSE ALGUMAS VOLTAS DE FITA ADESIVA PARA REFORÇAR.



ACESSE ESSE PASSA-O-PASSO EM STOP MOTION PELO LINK:

[HTTPS://WWW.CATALISADOR.ORG.BR/PRATICAS-PIRITUBA](https://www.catalisador.org.br/praticas-pirituba)



DESAFIO VIII:

## PIÃO DE REVISTA

MATERIAIS:

- REVISTA OU JORNAL
- 1 PALITO DE MADEIRA OU BAMBU

FERRAMENTAS:

- TESOURA
- GIZ DE CERA
- COLA BRANCA
- LIXA FINA DE UNHA OU PAREDE

COORDENAÇÃO: RENATO M BARBOZA

ILUSTRAÇÕES: LETÍCIA GRACIANO

\* SIGA O PASSO A PASSO APRESENTADO ABAIXO E PRODUZA SEU PIÃO.

AGORA QUE VOCÊ JÁ TEM UM PIÃO, VAMOS JOGAR?

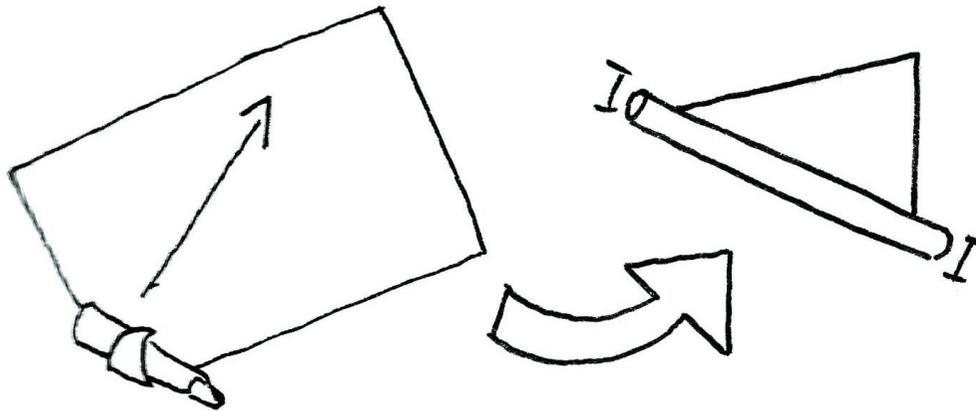
\* EXPERIMENTE DIFERENTES FORMAS DE JOGAR. COM QUAL DELAS VOCÊ CONSEGUE FAZER ELE RODAR MAIS TEMPO?

\* EXPERIMENTE TAMBÉM JOGÁ-LO EM DIFERENTES SUPERFÍCIES. ALTERA A VELOCIDADE DO GIRO OU O MOVIMENTO DO PIÃO? EM QUAL SUPERFÍCIE ELE GIRA MAIS RÁPIDO?

\* DEPOIS, CONVIDE SEUS IRMÃOS, PAIS, TIOS E AVÓS PARA BRINCAR. ENSINE-OS A FAZER O PIÃO E OS DESAFIE PARA UM COMBATE. OS PIÕES DELES FICARAM DIFERENTES DO SEU? O QUE ELES FIZERAM DIFERENTE?

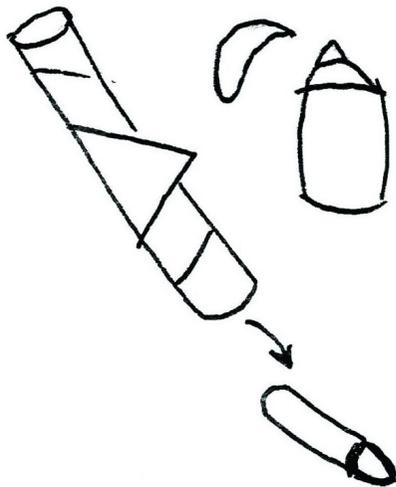
\* AGORA, CONVIDE-OS A CRIAR OUTRAS FORMAS DE JOGAR, PODE SER BEM DIVERTIDO!

\* COMPARTILHAR NAS REDES SOCIAIS COM O HASHTAG #INVENTAREBRINCAR E NOS CONTE COMO FOI ESSE DESAFIO E QUE BRINCADEIRAS NOVAS VOCÊ APRENDEU.



1. RETIRE AS FOLHAS CENTRAIS DA REVISTA, SOLTANDO-AS DO GRAMPO.

2. ESTIQUE UMA FOLHA DUPLA DE REVISTA (OU DE JORNAL) E ENROLE EM DIAGONAL COM A AJUDA DE UM GIZ DE CERA. É IMPORTANTE QUE O CANUDO TENHA O MESMO DIÂMETRO EM AMBAS AS PONTAS.



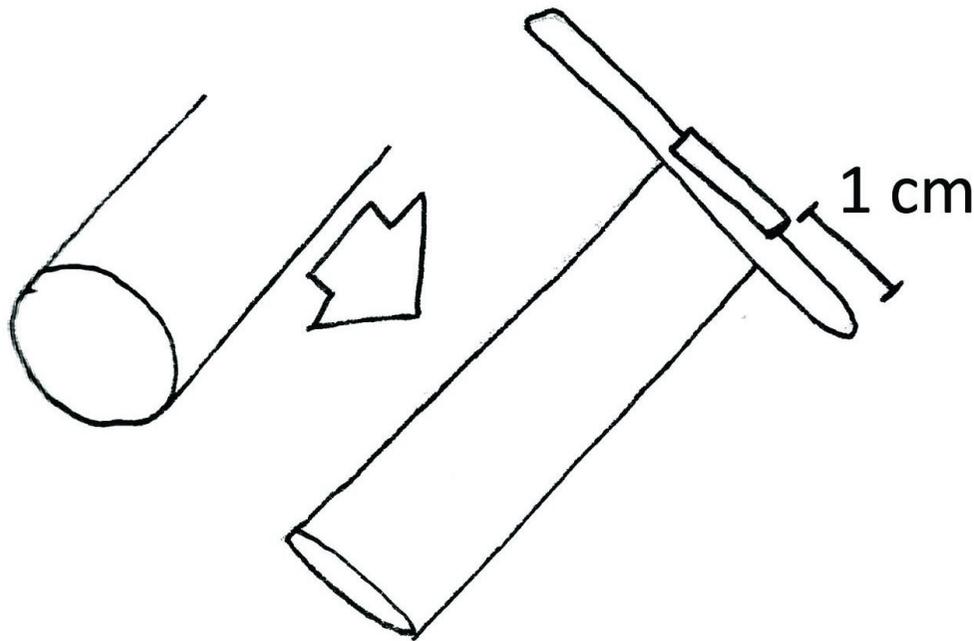
3. AFROUXE O CANUDO ATÉ QUE CAIA O GIZ E COLE A PONTA COM UMA LEVE CAMADA DE COLA.

OBS. SOPRAR EM UMA DAS PONTAS PODE AJUDAR A RETIRAR O GIZ.

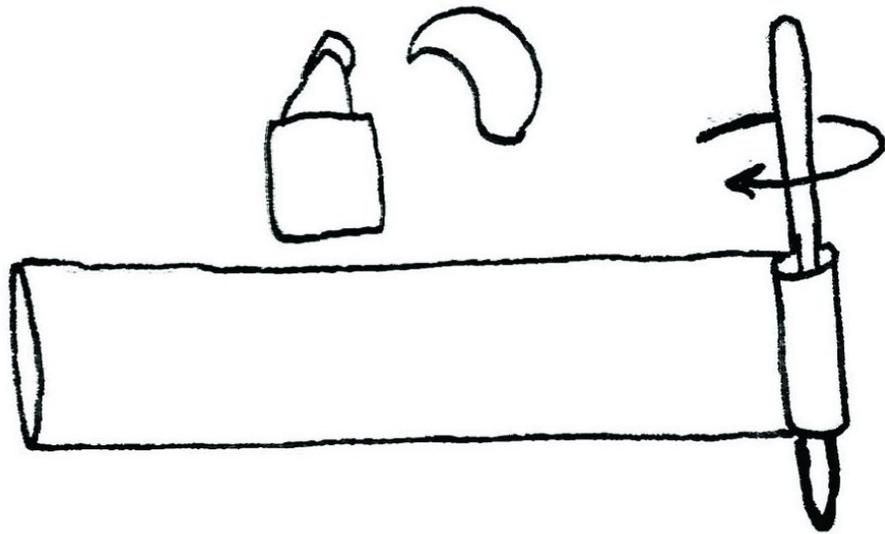


10 cm

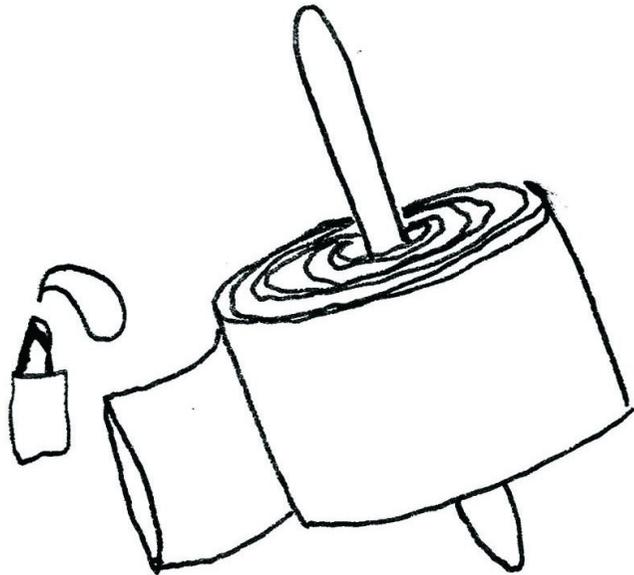
4. RECORTE PALITOS DE MADEIRA OU BAMBU COM + OU - 10 CM.



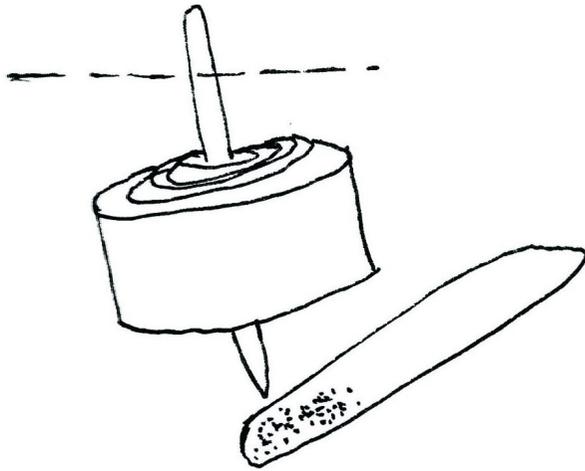
5. AMASSE O CANUDO E COLE NO PALITO A UMA DISTANCIA DE + OU - 1 CM DA BORDA. ESPERE SECAR (IMPORTANTE!).



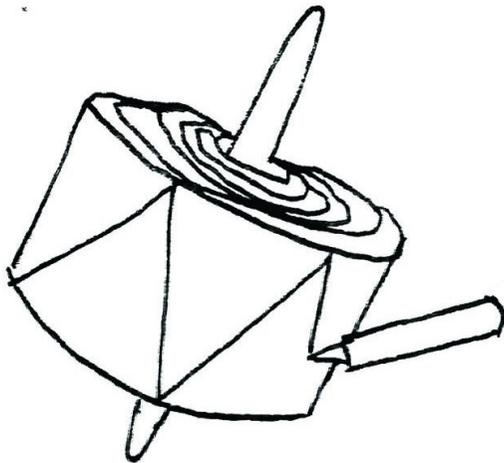
6. PASSE COLA NO CANUDO AOS POUCOS E VÁ ENROLANDO. SE O CANUDO FICAR ENVERGADO, AMASSE-O NOVAMENTE.



7. ENROLE O CANUDO ATÉ O FINAL. AGORA SÓ FALTA CALIBRAR!



8. DIMINUA A PARTE DE CIMA OU DE BAIIXO O PALITO (CONFORME NECESSÁRIO) E DÊ ACABAMENTO COM UMA LIXA FINA (DE UNHA OU PAREDE).



9. PRONTO! AGORA É SÓ DECORAR COM GIZ DE CERA E BRINCAR.

ACESSE ESSE PASSA-O-PASSO EM STOP MOTION PELO LINK:

[HTTPS://WWW.CATALISADOR.ORG.BR/PRATICAS-PIRITUBA](https://www.catalisador.org.br/praticas-pirituba)

DESAFIO IX:

# JOGO ALFABETO

PARTICIPANTES: 2 OU MAIS

COMPONENTES: UMA CAIXA DE OBJETOS DIVERSOS (CERCA DE 50 OBJETOS);  
TABULEIRO CONTENDO A SEQUÊNCIA DO ALFABETO; DADO DE NÚMEROS.

PARA MONTAR SUA CAIXA DE OBJETOS, PEGUE UMA CAIXA DE SAPATOS E JUNTE TODOS OS OBJETOS QUE PARECEM NÃO TER MAIS FUNÇÃO, COMO PARTES DE JOGOS INCOMPLETOS, PEQUENOS BONECOS, ÓCULOS ANTIGOS, PENTES, ETC.

PREPARATIVOS: CADA PARTICIPANTE DEVE ESCOLHER UM OBJETO NA CAIXA QUE SERÁ SEU PEÃO, E COLOCÁ-LO NO INÍCIO DO TRAJETO DO TABULEIRO.

INÍCIO DO JOGO: OS PARTICIPANTES IRÃO, ALTERNADAMENTE, JOGAR O DADO E ANDAR O NÚMERO DE CASAS IGUAL AO RESULTADO DESTES. A CASA ONDE O PEÃO PARAR, TERÁ UMA LETRA, QUE DEVERÁ SER A LETRA INICIAL DE UMA PALAVRA

ESCOLHIDA, TENDO COMO REFERÊNCIA OS OBJETOS PRESENTES NA CAIXA. O PARTICIPANTE DEVERÁ SEPARAR ESSE OBJETO COLOCANDO-O EM SUA COLEÇÃO.

**FIM DE JOGO:** O JOGO TERMINA QUANDO ALGUM DOS PEÕES CHEGAR AO FINAL DO TRAJETO (NA LETRA "Z"). NESSE MOMENTO CADA PARTICIPANTE DEVERÁ CRIAR E COMPARTILHAR UMA HISTÓRIA CONTENDO COMEÇO, MEIO E FIM, QUE APRESENTE EM SEU ENREDO SUAS PALAVRAS ESCOLHIDAS (QUE ESTARÃO REPRESENTADAS PELOS OBJETOS DE SUA COLEÇÃO).

A HISTÓRIA MAIS CRIATIVA PODE SER ESCOLHIDA ATRAVÉS DE VOTAÇÃO, DETERMINANDO ESSE PARTICIPANTE COMO O VENCEDOR DO JOGO. **MAS ATENÇÃO! NÃO VALE VOTAR EM SUA PRÓPRIA HISTÓRIA.**

\* COMPARTILHE NAS REDES SOCIAIS COM O HASHTAG #INVENTAREBRINCAR E NOS CONTE COMO FICOU O SEU JOGO.

DESAFIO X:

## CAÇA A COR

- \* PEGUE UMA FOLHA DE PAPEL E DIVIDA-A EM PEDAÇOS MENORES.
- \* AGORA COLORA OS PEDAÇOS DE PAPEL UTILIZANDO O CONJUNTO DE GIZ DE CERA, PINTANDO CADA UM DE UMA COR DIFERENTE. EXPERIMENTE OBTER DIFERENTES TONALIDADES, RISCANDO MAIS FORTE OU MAIS FRACO COM O GIZ.
- \* JUNTE TODOS OS PAPÉIS COLORIDOS EM UM POTE E SORTEIE UM DELES PARA INICIAR.
- \* COM A COR SELECIONADA, FAÇA UMA BUSCA POR OBJETOS E ELEMENTOS DA NATUREZA QUE TENHAM A COR IGUAL ÀQUELA QUE VOCÊ TEM EM MÃOS. ATENTE-SE TAMBÉM A TONALIDADE DESSA COR, SERÁ QUE O OBJETO TEM O MESMO TOM DA COR NO PAPEL?

\* PARA CADA OBJETO OU ELEMENTO QUE ENCONTRAR, DESENHE-O EM SEU CADERNO DE ANOTAÇÕES, COLORA COM O GIZ, E ESCREVA O QUE É. ESTÁ INICIADA SUA COLEÇÃO DE OBJETOS DAQUELA COR.

\* VOCÊ PODE DECIDIR CONTINUAR PROCURANDO SEMPRE A MESMA COR E ENTÃO FAZER UM CATÁLOGO DA SUA COLEÇÃO OU MUDAR A COR E INICIAR UMA NOVA CAÇA.

\* CONVIDE SEUS IRMÃOS, PAIS, TIOS E AVÓS PARA BRINCAR COM VOCÊ. EXPERIMENTE CRIAR DESAFIOS DE BUSCA A COR UTILIZANDO ESSES PAPÉIS COLORIDOS.

\* COMPARTILHE NAS REDES SOCIAIS COM O HASHTAG #INVENTAREBRINCAR E NOS CONTE COMO FOI ESSE DESAFIO E QUE BRINCADEIRAS NOVAS VOCÊS INVENTARAM.

# PARA SABER MAIS

APRESENTAMOS ALGUNS SITES PARA QUEM QUISER CONHECER MAIS SOBRE A APRENDIZAGEM CRIATIVA E OUTRAS ATIVIDADES PARA INVENTAR E BRINCAR.

\* CURSO ON-LINE "APRENDENDO APRENDIZAGEM CRIATIVA" DO MIT

[HTTPS://LEARN.MEDIA.MIT.EDU/LCL/](https://learn.media.mit.edu/lcl/)

OBS.: SE ESTIVER EM OUTRA LÍNGUA, VOCÊ PODE TROCAR PARA O PORTUGUÊS NO ÍCONE DO LADO ESQUERDO INFERIOR DA TELA.

\* INICIATIVAS DA REDE BRASILEIRA DE APREDIZAGEM CRIATIVA (RBAC)

[HTTPS://APRENDIZAGEMCRIATIVA.ORG/INICIATIVAS.HTML](https://aprendizagemcriativa.org/iniciativas.html)

OBS.: TEM PROPOSTAS DE ATIVIDADES PARA CRIANÇAS E PARA EDUCADORES. A RBAC É UMA REDE COLABORATIVA DE TROCAS DE PRÁTICAS E SABERES ENTRE AMANTES DA APRENDIZAGEM CRIATIVA.

\* SITE E INSTAGRAM DO INSTITUTO CATALISADOR

[HTTPS://WWW.CATALISADOR.ORG.BR/](https://www.catalisador.org.br/)

[HTTPS://WWW.INSTAGRAM.COM/INSTITUTOCATALISADOR/](https://www.instagram.com/institutocatalisador/)

OBS.: ESSES SÃO OS CANAIS DIGITAIS DO INSTITUTO QUE COORDENA O CURSO INENTAR E BRINCAR E DIVERSAS OUTRAS INICIATIVAS DE APRENDIZAGEM CRIATIVA. VALE A PENA CONHECER!

\* SITE E INSTAGRAM DO ECOBRINQUEDISTA RENATO M. BARBOZA

[HTTP://RENATOMBARBOZA.BLOGSPOT.COM/](http://renatombarboza.blogspot.com/)

[HTTPS://WWW.INSTAGRAM.COM/RENATOMBARBOZA/](https://www.instagram.com/renatombarboza/)

OBS.: ESSES SÃO OS CANAIS DIGITAIS DE DIVULGAÇÃO DAS ATIVIDADES E PROPOSTAS DE TRABALHO, CHEIOS DE IDEIAS, JOGOS E BRINCADEIRAS.

A FONTE E TAMANHO ESCOLHIDOS PARA O TEXTO BUSCAM FACILITAR A LEITURA POR CRIANÇAS EM FASE DE ALFABETIZAÇÃO.

ESTE MATERIAL FOI ORIGINALMENTE PRODUZIDO PARA OS PARTICIPANTES DO CURSO INVENTAR E BRINCAR PROMOVIDO PELO INSTITUTO CATALISADOR NO MIRANTE CULTURAL E DIVULGADO EM MAIO DE 2020.

O CONTEÚDO AQUI APRESENTADO PODE SER REPRODUZIDO TOTAL OU PARCIALMENTE DESDE QUE CITADA A FONTE E SEUS AUTORES.

CATALISADOR  
— INSTITUTO —



MIRANTE  
cultural

LABORATÓRIO DE EXPERIMENTAÇÕES LÚDICAS COM MATERIAIS REUTILIZÁVEIS

