# 3.9. Como rever aulas passadas de forma efetiva?

É muito importante a revisão de aulas passadas. Muitas vezes o ensinamento apenas é apreendido depois de o termos escutado repetidamente. Rever aulas passadas e versos memorizados no passado pode ajudar às crianças a lembrar o que aprenderam "a longo prazo" e a assimilar o ensinamento profundamente em suas consciências. É realmente muito, muito importante.

É claro que se tivéssemos que recontar histórias passadas novamente e rever os versos da Bíblia já estudados não teríamos tempo para ensinar novas lições ou versos. Nosso tempo para revisões é curto.

Também não é muito interessante escutar a mesma coisa novamente, da mesma maneira. Crianças mais novas talvez gostem, mas as mais velhas rapidamente ficarão entediadas, e não mais comparecerão à escola dominical. Elas poderão pensar que nós não temos mais nada de novo ou de interessante para ensinar-lhes.

Os dois maiores princípios para uma boa revisão são: 1. Não tomar muito tempo, e 2. Usar uma variedade de jogos para a revisão, para assim nos asseguremos de que as crianças não se sentirão aborrecidas.

A revisão não se refere apenas à aula da semana passada, mas também lembrando e colocando em ordem cronológica ou lógica os ensinamentos de muitas aulas, que são compreendidas como uma unidade de estudo. Um jogo de revisão pode ser feito num máximo de 3 minutos a cada semana. Se as aulas estão seguindo uma ordem cronológica ou lógica, o professor deve usar alguns minutos a cada semana para rapidamente recordar os pontos principais da aula anterior. No entanto, ele pode também oferecer às crianças um jogo da Bíblia que contenha a revisão das idéias de várias aulas diferentes.

## ALGUNS EXEMPLOS DE JOGOS DA BÍBLIA PARA REVISÃO:

- Quem sou eu? Este é um jogo para crianças que sabem ler. Tem eficácia com as lições de um determinado livro da Bíblia. Você precisa de papel e caneta pilot, ou uma lousa e giz, e uma cadeira. Uma criança se senta na cadeira de frente para as outras crianças. Você escreve em letras grandes o nome de uma pessoa de uma das lições estudadas no papel ou da lousa. A criança na cadeira não pode ver o nome, só as outras crianças. A criança na cadeira faz perguntas às outras, que possam ser respondidas com "sim" ou "não". Certifique-se de que as crianças estejam respondendo corretamente. Por exemplo: O nome "Maria" está escrito no papel, e este é o nome que a criança deve descobrir. Ela talvez pergunte: "Sou um homem?" As crianças respondem: "Não". Assim a criança sabe que se trata de uma mulher. Ela talvez pergunte: "Eu dei Jesus à luz?" As crianças respondem: "Sim". A criança agora sabe o suficiente para fazer uma suposição. "Sou Maria?" Sua suposição é correta, portanto é ela que escolhe outra criança para sentar na cadeira, e é ela que escreve outro nome para a próxima criança descobrir.
- O quê estou fazendo? Este jogo poder ser jogado também com crianças que não sabem ler. Pode ser usado com histórias dos livros da Bíblia ou com estudos biográficos sobre as vidas de personagens bíblicos. Fale com uma criança antes de começar, sobre um evento importante de uma aula recente. As outras crianças não sabem qual foi o evento escolhido. A criança tenta atuar o evento ou mostrar através de gestos, sem usar palavras ou sons. Os outros alunos fazem suposições para saber qual o evento, até que consigam. Por exemplo: Se você esteve ensinando o livro Êxodo, talvez você diga à criança: "Você é o Faraó, e se recusa a liberar o Povo de Israel". A criança procura fazer a atuação do Faraó que se recusa a liberar o Povo. As outras crianças fazem suas suposições em voz alta até que alguém esteja correto.



- **Revisão cantada** Invente uma canção (as palavras e a melodia) que contenha idéias ou eventos principais de uma unidade de aulas. Cante a canção todas as semanas, adicionando um pouco de cada vez conforme as aulas progridem. Adicione movimentos livres ou rítmicos para aumentar o interesse. Isto pode ser eficaz para todas as idades.
- **XXOO** Este é um jogo competitivo. Tem boa eficácia com crianças mais velhas, ou em idade escolar, quando todas têm aproximadamente a mesma idade. Desenhe duas linhas horizontais e duas verticais de forma que se cruzem (#) num papel ou lousa, ou na areia. Divida as crianças em dois times. Deixe as crianças escolher os nomes para seus times que as façam sentir-se importante, como "Crianças da França" ou "Soldados de Jesus". Um time usa o símbolo X e ou outro o símbolo O. O objetivo do jogo é de conseguir colocar três Xs ou Os em linha vertical, horizontal ou diagonal. Os times procuram bloquear-se uns aos outros para que não consigam colocar seus símbolos em linha reta. Prepare as questões, para que sejam sobre a aula ou as aulas a serem revisadas. Faça a primeira pergunta a um time. Se a resposta for correta, eles colocam seu símbolo onde quiserem. Se a resposta for incorreta eles não podem colocar seu símbolo. O primeiro time a colocar três de seus símbolos em linha reta vence.
- Memórias sobre uma pessoa Diga o nome de uma pessoa que a classe tenha estudado. Mostre uma imagem, se tiver. Se não, peça a uma criança que se vista dessa forma e que simule ser a pessoa. Peça às crianças que falem o mais que puderem sobre a pessoa. Dê-lhes um ponto para cada fato que lembrarem. Registre os pontos para que possam melhorá-los na próxima semana.
- Memórias de uma viagem Esta atividade pode ser usada com eficácia para qualquer grupo de
  aulas que envolva uma pessoa ou um grupo se movimentando de um lugar a outro, por exemplo, para
  as aulas sobre o Êxodo, a Vida de Jesus, ou as Viagens de Paulo. Desenhe um mapa grande no chão e
  deixe as crianças caminharem sobre ele, acompanhando o movimento do personagem de um lugar a
  outro.
- Fale a um vizinho Uma criança finge ser um personagem de uma das histórias que foram estudadas. Ela pode se vestir de acordo, mas não é necessário. Pergunte às outras crianças: se pudessem dizer uma única coisa, o que diriam? Escolha cinco crianças para que dêem sua mensagem à personagem. Elas podem agitar um dedo a ela, se quiserem. (Por exemplo: uma criança finge ser Ananias, de Atos, Capítulo 5. As crianças se aproximam e talvez digam: "Ananias, porque mentiu? Você não sabe que Deus não gosta de mentiras? Se você não tivesse mentido, Deus não o teria matado." Etc.
- Gestos Faça um resumo de uma história ou de um grupo de histórias que tenham estudado. A cada
  ponto faça um movimento, um gesto que mostre o que estão dizendo. Isto pode ter eficácia com todas
  as idades, mesmo crianças mais jovens.
- Qual é a letra? As crianças devem ser alfabetizadas para jogar este jogo. É recomendado para o quinto ano e mais velhas. Pense uma frase curta (de 1 a 5 palavras) que tenha relação com uma ou mais lições que tenham aprendido. Num papel ou lousa faça traços curtos que correspondam a cada letra de uma palavra. Deixe espaços maiores entre palavras. As crianças devem adivinhar as letras das palavras que compõe a frase. Se adivinharem uma letra corretamente, escreva-a sobre o traço apropriado. Conforme os traços sejam preenchidos, as crianças tentam adivinhar a frase.
- O que é? Diga a um dos alunos o nome de um objeto que foi importante em uma ou mais lições passadas, sem que as outras crianças ouçam. A criança não pode dizer o nome do objeto, mas procura descrevê-lo e dizer como foi usado. As outras devem dizer o que supõe ser o objeto em voz alta até



que adivinhem corretamente. Por exemplo: se o objeto foi o maná que Deus deu às crianças de Israel para se alimentarem na selva, a criança pode dizer algo como: "Era branco. Estava no chão. Tinha sabor de mel. As pessoas o catavam todas as manhãs." Etc.

• **Diga-nos** - Uma criança começa a desenhar algo relacionado às lições. Conforme desenha, as outras crianças procuram adivinhar o que é.

A cada semana o professor deve escolher apenas um destes ou outros jogos ou atividades para a revisão de aulas. Não é necessário revisar todos os detalhes a cada semana. É suficiente se apenas algumas das coisas que foram apresentadas nas semanas anteriores sejam relembradas. Se as crianças têm algum jogo favorito, você pode jogá-lo com mais freqüência, ou algumas vezes deixá-las escolherem. No entanto, é importante manter a variedade em geral nos jogos que serão usados.

# REVISÃO DE VERSOS DA BÍBLIA MEMORIZADOS

É importante rever os versos memorizados da Bíblia, não apenas as lições da Bíblia. A cada semana o professor deve rapidamente rever o verso apresentado na semana anterior e então ensinar um novo. Normalmente achamos que é bom rever versos memorizados duas vezes, para ajudar a fixá-los nas mentes das crianças (em contraste com um novo verso, que normalmente deve ser repetido seis vezes ou mais). Se o verso for transformado em canção, será mais fácil de ser revisto. Depois da segunda semana, classificamos os versos que foram apresentados como dentro de uma "biblioteca" de versos conhecidos. Pensamos na biblioteca como se fosse dividida em grupos de versos que correspondem às unidades que foram ensinadas. Além de repetir o verso da semana anterior duas vezes, a cada semana o professor pode escolher um jogo para rever um ou mais versos que foram ensinados anteriormente dentro da mesma unidade de estudo. O jogo deve levar de dois a três minutos.

#### Alguns exemplos de como fazer a revisão de versos da Bíblia memorizados:

- Tênis O professor junta suas mãos e duas crianças as empurram e puxam como uma bola de tênis. O professor anuncia um verso que tenham aprendido e acena com a cabeça para uma das crianças. Esta deve dizer a primeira palavra do verso, empurrando as mãos do professor na direção da outra criança. Esta diz a próxima palavra e empurra as mãos de volta à primeira criança, e assim por diante até que o verso seja completado ou até que uma delas não se lembre de uma palavra. Quando alguém se esquece de uma palavra, as outras crianças a corrigem e ela deve sentar-se. A criança que permaneceu escolhe outra para jogar e completar o verso.
- *O professor esquecido* Para este jogo o professor começa a recitar o verso, porém em algum ponto finge que esqueceu a continuação. As crianças devem "ajudá-lo" a lembrar-se das palavras que "esqueceu".
- Levante-se e fale O professor indica o verso a ser revisado e a criança começa o jogo. Ela deve se levantar e dizer a primeira palavra do verso. A criança à sua direita deve dizer a palavra seguinte, e assim por diante até o fim do verso.
- Qual é o endereço? Depois que as crianças aprenderam vários versos da Bíblia, escreva o endereço
  ou a referência de cada verso em letras grandes na lousa ou num papel. Cada verso também é escrito
  num cartão pequeno sem a referência. Escolha uma criança que saiba ler bem. Ela mistura os cartões
  e começa a ler um dos versos, sem dizer a referência. As outras crianças dizem a referência em voz
  alta.



- Programa para exibir as proezas As crianças gostam de exibir o que aprenderam. Elas trabalharão muito se a igreja tiver um programa para elas exibirem suas proezas, talvez duas vezes por ano. Durante o programa todas as crianças recitam um verso em uníssono, com os gestos apropriados. Elas cantam um outro verso. Duas ou três crianças recitam um verso individualmente. Ao final, elas demonstram um jogo usando versos da Bíblia. Elas devem usar um verso diferente para cada parte do programa. Naturalmente elas poderão criar novas idéias. Há aqui apenas sugestões para ajudar às igrejas a começar.
- Quadro de flanelas misturadas Escreva cada palavra de um verso num papel e cole por cima de um pedaço de flanela. Misture as palavras num quadro de flanela e chame dois alunos para trabalharem juntos e colocarem as palavras na ordem correta. Os outros alunos atuam como juízes. Se você tiver dois quadros de flanela, dois times podem competir em tempo. Se não, você pode aumentar o interesse de alunos mais velhos se medir o tempo que levam, para que tentem melhorar seu próprio tempo na próxima vez.
- *Misturar e combinar* Outro jogo que usa o quadro de flanela é escrever a primeira frase de um verso num cartão e a referência em outro cartão. Misture-os no quadro de flanela e peça às crianças que os combinem. Em seguida peça que voluntários completem cada verso oralmente.

#### REVISÃO

Quais os dois principios que devenid	os lembrar ao razer uma rev	18a0 !
1	2	
Qual é a melhor maneira de revisar	versos da Bíblia?	
Qual é uma outra maneira muito efic		



### COLOCANDO EM PRÁTICA

COLOCANDO EM I KATICA				
Destas idéias de como revisar lições da Bíblia, quais são as que gostaria de tentar primeiro?				
Qual é o jogo de revisão de versos que gostaria de tentar primeiro?				
	atividade para a revisão. Você pode inver m nome ao jogo e explique-o aqui:	ntar um, ou usar algum que tenha		
Pelas próximas três semanas de suas aulas, tente três jogos de revisão. Registre aqui quais tentou e se as crianças gostaram. Anote coisas que possam ajudá-lo para que o jogo corra melhor da próxima vez.				
Jogo:	Como foi?	Notas para a próxima vez		
Jogo:	Como foi?	Notas para a próxima vez		
Jogo:	Como foi?	Notas para a próxima vez		

