EDUCAÇÃO INFANTIL



UM LABORATÓRIO DE APRENDIZAGENS

EDIÇÃO ESPECIAL DE AGOSTO / 2022
BÔNUS COM 10 BRINCADEIRAS

INTERAÇÕES E BRINCADEIRAS

Mão na massa é um momento de vivenciar atividades lúdicas e recreativas com as crianças da Educação Infantil do Município de Araçatuba.

A Educação Infantil deve viver a ludicidade, práticas estas que envolvem espontaneidade, liberdade de expressão, criatividade, alegria, prazer de forma individual ou coletiva. No contexto escolar as atividades lúdicas visam o pleno desenvolvimento dos alunos nas áreas cognitiva, afetiva, social e motora.

As atividades motoras (pular, caminhar, correr, dançar) devem estar presentes no cotidiano das crianças, pois permitem o domínio do corpo no espaço.

As brincadeiras e jogos infantis exercem um papel muito além da simples diversão, possibilitam aprendizagem de diversas habilidades e são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual da criança.

No contexto familiar as atividades de recreação visam o oferecimento de mais experiências e contatos das crianças bem pequenas e pequenas com maior número de elementos culturais! Como desdobramento desse processo, a construção do Currículo Paulista para a Educação Infantil traz como premissas o binômio Educar e Cuidar, as interações e brincadeiras e a garantia dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento das crianças: Conviver, Brincar, Explorar, Expressar, Participar e Conhecer-se, contemplados na BNCC.

OBSERVAÇÕES IMPORTANTES:

- Todas as experiências recreativas visam o fortalecimento dos vínculos entre as pessoas (adultos e crianças).
- Caso você não tenha algum material sugerido na atividade utilize a criatividade. Precisamos ensinar os nossos pequenos o poder de criar, pensar, interagir e conhecer.
- Utilize a internet, livros para consultar histórias ou adaptações.
- Aproveitem ao máximo tudo que nossas crianças possam oferecer de conhecimentos prévios.
- Tirem fotos dos momentos da recreação e compartilhe com seus gestores.
- Proporcione momentos de aprendizagens colaborativos, interativos e dinâmicos.

Sejamos sempre acolhedores com nossas crianças!

Mão na Massa sempre está conectado a uma educação com visão de formação integral. Bom trabalho a todos.

TEMA: FOLCLORE, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS





1. FOLCLORE BRASILEIRO



O FOLCLORE BRASILEIRO É O CONJUNTO DE EXPRESSÕES CULTURAIS POPULARES QUE ENGLOBAM ASPECTOS DA IDENTIDADE NACIONAL. SÃO EXEMPLOS MITOS, LENDAS, BRINCADEIRAS, DANÇAS, FESTAS, COMIDAS TÍPICAS E DEMAIS COSTUMES QUE SÃO TRANSMITIDOS DE GERAÇÃO PARA GERAÇÃO.

Faixa etária:
Crianças Bem Pequenas e Crianças Pequenas.

Recursos para a experiência:
-Computador ou celular para acessar o vídeo da história no *link*: **https://api.cliquerx.com.br/p/HDV4LXSZ?s=3394**.
-Papel dobradura para fazer o Saci-Pererê.

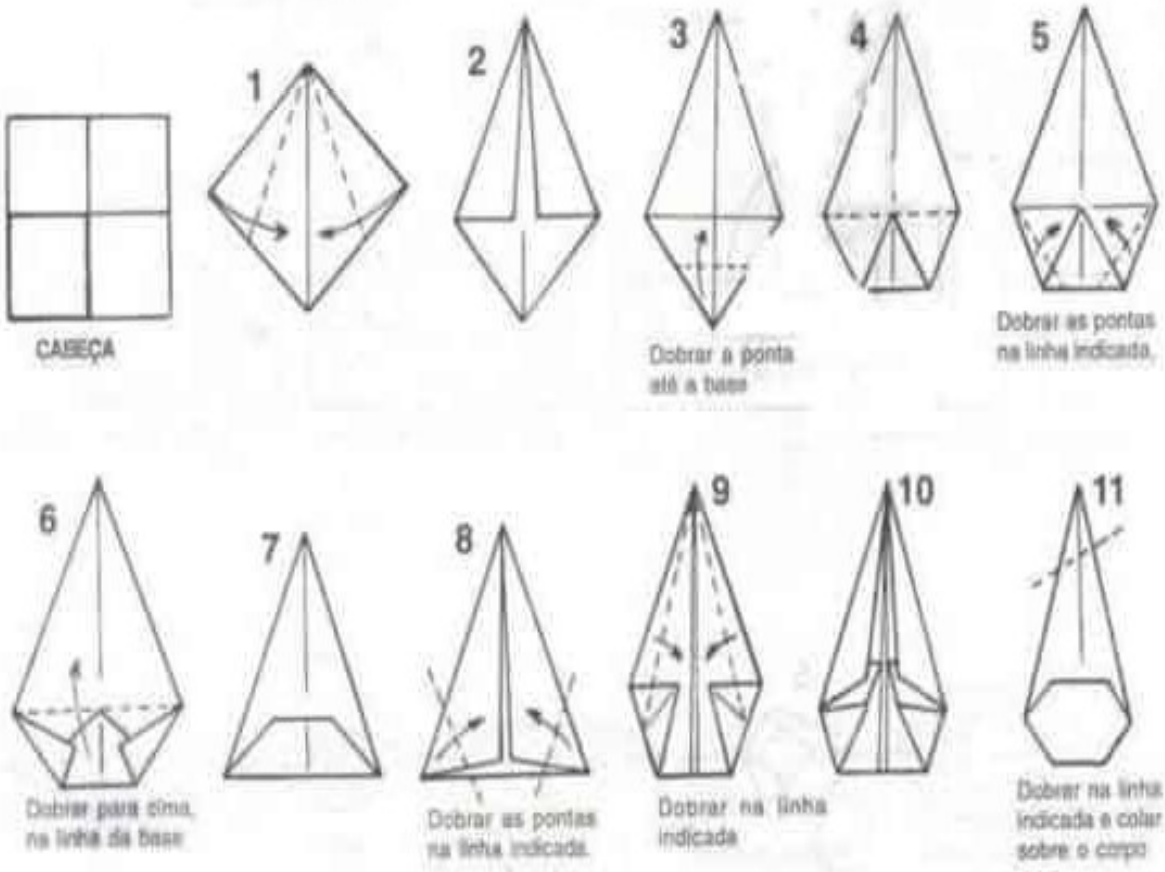
Passo a passo da experiência:
-Assista ao vídeo do Saci-Pererê e faça questionamentos:
▪Vocês já conheciam a lenda do Saci-Pererê?
▪O que vocês mais gostaram?
-Para enriquecer a experiência, vamos fazer uma dobradura do Saci-Pererê.
EI02TS02-EI03TS02 (Os códigos alfanuméricos referem-se aos Campos de experiências do Currículo Paulista).

OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.

"DOBRADURA DO SACI PERERÊ"



Imagem retirada da internet



OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.

2. TRAVA LÍNGUA – O SAPO DENTRO DO SACO

Trava-língua é uma manifestação folclórica, espécie de jogo verbal que consiste em dizer os versos ou frases com sílabas difíceis de se pronunciar ou falar.



Imagens retiradas da internet

Faixa etária:
Crianças Bem Pequenas e Crianças Pequenas.

Recursos para a experiência:
-Trava-língua impresso

Passo a passo da experiência:
-Para iniciar leia O trava-língua para as crianças, depois peça para a criança tentar repetir o trava-língua.
-Depois faça questionamentos às crianças:

- Quem olha dentro do saco?
- O que tem dentro do saco?
- O que o papo do sapo está soltando?
- **Sugestão:** Você também passar o vídeo através do link:

https://www.youtube.com/watch?v=-8L2kM2oago

EI02EF08 – EI03EF08 (Os códigos alfanuméricos referem-se aos Campos de experiências do Currículo Paulista).

OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.

3. MINDINHO

Parlenda são pequenos versos, com ou sem rimas, e não necessariamente com algum sentido. Entretanto, o que a diferencia é o seu caráter lúdico, importante para entreter e aguçar a imaginação das crianças.

Faixa etária:
Crianças Bem Pequenas e Crianças Pequenas.

Recursos para a experiência:
-Parlenda impressa.

Passo a passo da experiência:
-As parlendas são combinações de palavras com a temática infantil, que fazem parte do folclore brasileiro. Passadas de geração em geração, elas são rimas usadas como brincadeira!
-Leia a parlenda abaixo para as crianças mostrando as imagens ilustrativas.
-Vamos ler essa parlenda e tentar descobrir quais dedos da nossa mão eles são?
-Vamos ver se você está craque e adivinhou o nome de todos os dedos nessa parlenda?

1. **QUEM É O DEDO MINDINHO?**
2. **E O PAI DE TODOS?**
3. **QUEM SERÁ O MATA PIOLHO?**
4. **E O SEU VIZINHO?**
5. **JÁ SABE QUEM É O FURA BOLO?**

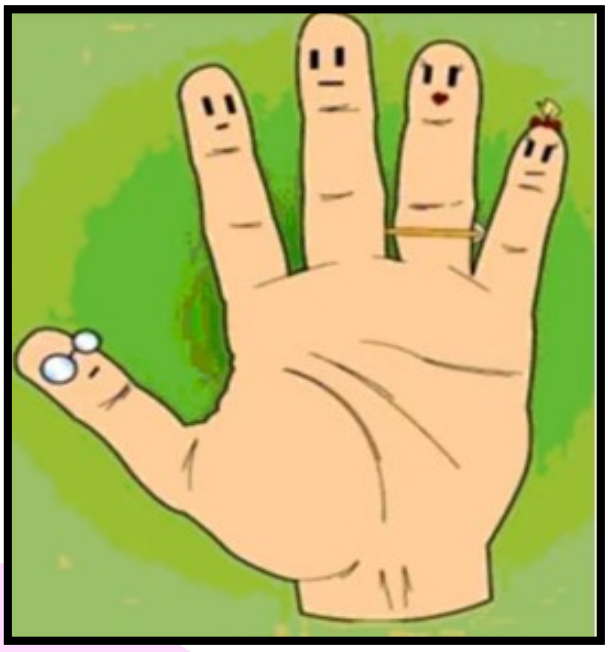
-Agora leia cada linha da parlenda e peça para a criança repetir.

OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.

-Construa com a criança um gesto com o corpo para cada linha da parlenda. Então brinque de falar a parlenda inteira juntos fazendo os gestos construídos.

EI02EF08 – EI03EF08(Os códigos alfanuméricos referem-se aos Campos de Experiências do Currículo Paulista).





Imagens retiradas da internet

OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.

4. MINDINHO

(em continuidade)

Faixa etária:
Crianças Bem Pequenas e Crianças Pequenas.

Recursos para a experiência:
-Canetão, canetinha, lápis de cor e giz de cera.
-Folha de papel, A4 ou A3.
-Tinta guache.

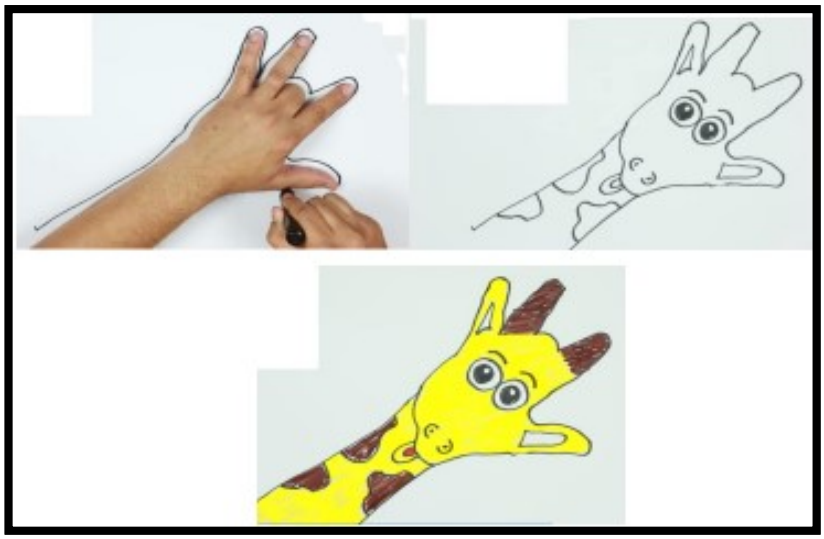
Passo a passo da experiência:
-Recorde a parlenda para as crianças trabalha no dia anterior.
-Convide as crianças para desenhar sua mão depois de brincar com a parlenda.
-Se preferir passe tinta na palma da mão da criança e pressione sobre o papel.
-Após secar deixe a criança decorar usando o canetão ou canetinha. -Pode também fazer desenhos de bichos usando o contorno da mão.
EI02TS02 – EI03TS02(Os códigos alfanuméricos referem-se aos Campos de Experiências do Currículo Paulista).
-Segue alguns exemplos.

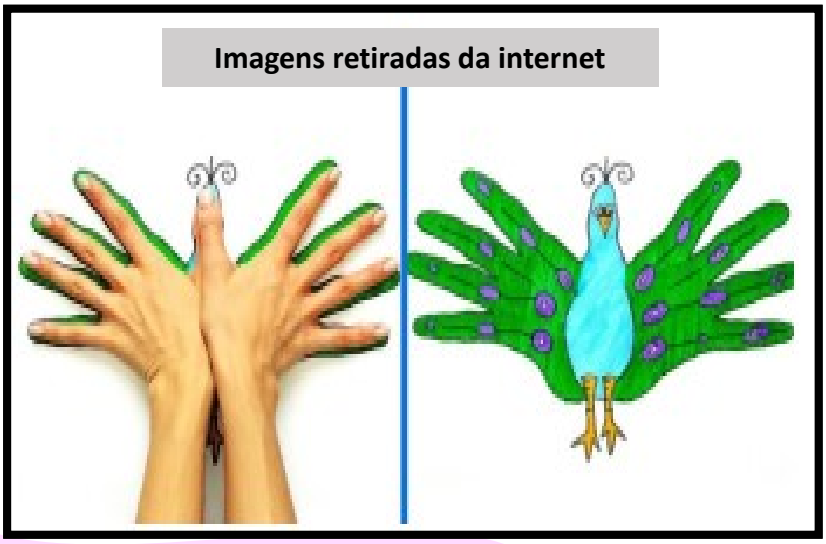


Imagem retirada da internet

OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.







Imagens retiradas da internet

OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.

5. QUEM COCHICHA



Faixa etária:
Crianças bem pequenas e crianças pequenas.

Recursos para a experiência:
-Parlendas impressas.

Passo a passo da experiência:
-Parlenda: Quem cochicha. É importante que a criança amplie e valorize os diferentes gêneros e portadores textuais existentes na cultura por meio de músicas, cantigas de roda, danças e parlendas.
-Leia a parlenda para a criança.
-Agora leia cada linha da parlenda e peça para a criança repetir.
-Construa com a criança um gesto com o corpo para cada linha da parlenda. Então brinque de falar a parlenda inteira juntos fazendo os gestos construídos.
-Apontar a semelhança dos sons no final das palavras: cochicha, espicha e lagartixa.
-Se preferir como sugestão assista ao vídeo: Brincadeira infantil com a parlenda: Quem cochicha o rabo espicha - com Rúbia Mesquita no link: https://www.youtube.com/watch?v=-uakEWkdUls
-Que tal ensinar outras parlendas para as crianças?
-Leia as parlendas com as crianças, apontando a palavra. Depois peça a elas que recontem a parlenda em voz alta.
EI02EF08 – EI03EF08(Os códigos alfanuméricos referem-se aos Campos de Experiências do Currículo Paulista).

OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.













Imagens retiradas da internet

OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.

6. ARRANCA MANDIOCA

Brincadeiras indígenas: Assim como a extensão territorial do Brasil a nossa cultura popular também é vasta, rica em alimentos, festividades e brincadeiras, muitas delas descendentes dos povos indígenas. As contribuições estão espalhadas por todas as regiões do país e exploram o corpo, elementos da natureza e animais. Agora vamos conhecer algumas!

Faixa etária:
Crianças Bem Pequenas e Crianças Pequenas.

Recursos para a experiência:
-Um local espaçoso que possua um poste, uma árvore ou um pilar.

Passo a passo da experiência:
-Organize as crianças em roda e explique a dinâmica da brincadeira: uma criança será o **dono da plantação de mandiocas**, uma criança será o **arrancador de mandiocas** e as demais crianças serão as **mandiocas**.
-Peça para sentarem em fila, uma atrás da outra, de modo que a primeira fique de frente para o poste ou árvore.
-A primeira criança será o dono da plantação de mandiocas e deverá "agarrar" o poste, as demais deverão segurar na cintura do colega da frente, abraçando-a.
-A última criança a fila será o arrancador de mandiocas.
-Quando todas estiverem prontas para iniciar a brincadeira, o arrancador de mandiocas puxa o colega para trás até que solte os braços.
-A criança que soltar os braços da cintura do colega será uma mandioca arrancada, a brincadeira prossegue até que todas as mandiocas sejam arrancadas ou enquanto as crianças demonstrarem interesse.
-Combine previamente se será permitido fazer cócegas no colega para soltar os braços com maior facilidade.
EI02EO03 - EI03EO03 - EI03EO06 - EI02CG02 - EI03CG02 (Os códigos alfanuméricos referem-se aos Campos de Experiências do Currículo Paulista).

OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.





Imagens retiradas da internet

OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.

7. BRINCADEIRA DA ONÇA

Faixa etária:
Crianças Pequenas.

Recursos para a experiência:
-Um local espaçoso, se for possível em contato com a natureza.

Passo a passo da experiência:
-Organize as crianças em roda e explique a dinâmica da brincadeira: uma criança será a **onça**, uma criança será o **passarinho** e as demais crianças serão os **porquinhos** (ou outro animal que tenham preferência).
-A onça tentará pegar os porquinhos e o passarinho tem a função de avisá-los para não serem pegos.
-Organize as crianças a sentadas em fila, uma atrás da outra, de modo que fiquem com as perninhas abertas.
- A onça fica passeando pela floresta (andando próximo às crianças).
-O passarinho fica no alto de uma árvore (que pode ser uma cadeira ou um brinquedo do parque).
-O último porquinho da fila deve sair do lugar e tentar sentar na frente da fila sem ser pego pela onça.
-Quando a onça estiver distante ou distraída, o passarinho avisa e o porquinho sai correndo. O porquinho só poderá sair ao sinal do passarinho!
-Os porquinhos pegos serão "guardados" pela onça, sentadinhos.
-A brincadeira termina quando a onça pegar todos os porquinhos ou até que as crianças demonstrem interesse.
-Vocês podem estabelecer uma quantidade de porquinhos a serem pegos por rodada e revezar os papéis.
EI03EO02 - EI03EO03 - EI03EO06 - EI03CG02 (Os códigos alfanuméricos referem-se aos Campos de Experiências do Currículo Paulista).


Imagem retirada da internet

OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.

8. GAVIÃO E PASSARINHO

Faixa etária:
Crianças Pequenas.

Recursos para a experiência:
- Um local espaçoso.
-Um riscador para o chão.

Passo a passo da experiência:
- Em um local espaçoso convide as crianças para desenhem uma árvore bem grande no chão. Essa árvore deve ter a quantidade de galhos correspondente ao número de crianças.
- Uma criança será o **gavião** e as demais serão os **passarinhos**. Cada criança/passarinho ficará em um galho, o objetivo é "voar" sem ser pego pelo gavião.
- Ao começar a brincadeira os passarinhos farão o movimento de bater as asas, pular, cantarolar ou assobiar para distrair o gavião. Os passarinhos poderão trocar de galho.
- O gavião ficará atento para ver qual passarinho estará fora do galho e tentará pegá-lo.
- O passarinho que for pego sairá da brincadeira.
- Vocês podem variar, desenhando duas árvores para aumentar o desafio e trazer mais emoção.

EI03EO03 - EI03EO06 - EI02CG03 - EI03TS01 (Os códigos alfanuméricos referem-se aos Campos de Experiências do Currículo Paulista).




Imagens retiradas da internet

OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.

9. GALO DE BRIGA



Faixa etária:
Crianças Pequenas.

Recursos para a experiência:
- Um local espaçoso.
- Tiras de papel coloridas.
-Fita adesiva.

Passo a passo da experiência:
É possível desenvolver essa brincadeira de duas maneiras!

1ª Opção:
-Organize as crianças em duplas e peça que se posicionem frente a frente.
-Oriente-as a ficar em posição de **galo**: a criança se apoia em uma das pernas (um pé fica no chão e o outro no joelho, como se estivesse formando um número “4”) e coloca as mãos nos ombros do colega.
-O objetivo é desequilibrar o colega até que precise colocar o outro pé no chão. Para tanto deve balançar/empurrar o ombro para baixo.

2ª Opção:
-Corte pequenas tiras de papel colorido.
-Posicione as crianças lado a lado, cole ou prenda a tira de papel na parte de trás da roupa delas, sem que uma veja a cor da outra.
-Fale bem baixinho para cada criança qual cor recebeu, mas lembre que deverá guardar segredo.
-Organize-as em duplas e peça que se posicionem frente a frente.
-Agora, cada **galinho** tentará descobrir a cor da tira de papel do colega e ao mesmo tempo proteger a sua cor para que ele não descubra.
-As duas opções são muito divertidas e vocês poderão repeti-las enquanto as crianças demonstrarem interesse.

EI03EO03 - EI03EO06 - EI03CG02 - EI03CG03 (Os códigos alfanuméricos referem-se aos Campos de Experiências do Currículo Paulista).





OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.

10. JOGO DA MEMÓRIA DO FOLCLORE



Imagem retirada da internet

Faixa etária:
Bebês, Crianças Bem Pequenas e Crianças Pequenas.

Recursos para a experiência:
-Computador ou celular para acessar o link das Músicas: Saci Pererê, Curupira, Boto Cor de Rosa, Sereia Iara:Turma do Folclore; https://www.youtube.com/watch?v=KVQGuQm0yb0
-Cola branca.
-Tesoura (sempre com a supervisão de um adulto).
-Figuras para jogo da memória (Disponível para impressão, imprimir duas imagens).
-Papelão ou papel cartão para colagem do jogo da memória.

Passo a passo da experiência:
-Antes de recortar, colar em um papelão ou papel cartão e recortar após secar.
-O adulto com o auxilio de uma tesoura deverá recortar as cartas do jogo da memória. Se preferir as crianças pequenas poderão fazer o recorte mas com a supervisão do adulto.
-Assista com as crianças ao vídeo da música: Lá na Floresta no *Link* da Música com Saci Pererê, Curupira, Boto Cor de Rosa, Sereia Iara: https://www.youtube.com/watch?v=KVQGuQm0yb0
-Após, converse com as crianças sobre os personagens que viram no vídeo. Chegou o momento do jogo da memória dos personagens.
-Como brincar: Uma criança por vez deverá retirar duas cartas, caso as cartas sejam iguais ele marca um ponto, depois irá outra criança até acabarem todas as cartas. Após, o adulto deverá auxiliar as crianças na contagem.
EI01EO02-EI02EO02-EI03EO02 (Os códigos alfanuméricos referem-se aos Campos de experiências do Currículo Paulista).

OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.



Imagem retirada da internet

11. BRINCADEIRAS FOLCLÓRICAS: AMARELINHA

Transmitidas de geração em geração, as brincadeiras folclóricas representam o elo entre um povo e suas raízes. Sem autores definidos, elas fazem parte do folclore, que reúne dança, lendas, mitos, provérbios e adivinhações. As brincadeiras folclóricas são importantes legados da cultura popular que contribuem para o fortalecimento do acervo cultural de uma nação. Através delas é possível compreender crenças e valores de determinado grupo social. Assim, a preservação dessas brincadeiras é uma forma de conhecer o passado e presente. Essas brincadeiras permitem a integração e o desenvolvimento social, motor e cognitivo das crianças. Por isso, são muito utilizadas na educação infantil como recurso didático para promover a criatividade, a reflexão e a expressão. Vamos brincar de uma brincadeira divertida com as crianças, ela é muito conhecida e podem participar todos os integrantes da família.

Faixa etária:
Crianças Bem Pequenas e Crianças Pequenas.

Recursos para a experiência:
-Giz de lousa ou um pedaço de tijolo ou carvão
-Uma pedrinha ou outro objeto.

Passo a passo da experiência:
- Assim como outras brincadeiras do folclore, a amarelinha pode ter diversas variações. A brincadeira tradicional consiste em pular sobre um desenho riscado com giz no chão, que apresenta quadrados ou retângulos numerados de 1 a 10 e no topo o céu, em formato oval. Você vai precisar de giz para desenhar no chão a amarelinha.
Regras da brincadeira:
1-Sorteio o jogador que vai começar.
2-Cada jogador lança uma pedrinha na casa de número 1, devendo acertá-la em seus limites.
3-Em seguida pula, em um pé só nas casas isoladas e com os dois pés nas casas duplas.
4-Ao chegar no céu, ele deverá pisar com os dois pés e voltar pulando da mesma forma até as casas 2-3, de onde o jogador precisa apanhar a pedrinha do chão e pular de volta ao ponto de partida.

OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.

5-Se acertar todos os passos, ele joga a pedrinha na casa 2 e sucessivas, repetindo todo processo.
6-Perde a vez o jogador que pisar nas linhas do jogo ou na casa onde está a pedrinha; 7 - Se não acertar a pedrinha na casa onde ela deve cair ou não conseguir de pegar a pedrinha de volta, ele perde a vez para o jogador seguinte.
8-Vence o jogo o participante que terminar de pular todas as casas primeiro. Aproveite esse momento, e boa diversão.
EI02CG03-EI03CG03 (Os códigos alfanuméricos referem-se aos Campos de experiências do Currículo Paulista).



Imagem retirada da internet

OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.

12. POESIA DO SACI

(Em continuidade)

Faixa etária:

Crianças Bem Pequenas e Crianças Pequenas.

Recursos para a experiência:

-Impresso da Poesia do Saci.
-Papel cartão para colagem da poesia do Saci, ou se preferir pode escrever na lousa com letra maiúscula.
-Cola branca.

Passo a passo da experiência:

-Cole a Poesia do Saci e faça a leitura para as crianças acompanhando com o dedo frisando o direcionamento da leitura: da esquerda para a direita e de cima para baixo.
-Após a leitura em Roda de Conversa faça questionamentos as crianças sobre os personagens do Folclore:
•Quem tem os pés virados?
•Quem vive fazendo travessuras?
•Quem deixa o povo com medo?Etc.

EI02EF03-EI03EF03 - EI02EF04-EI03EF04 (Os códigos alfanuméricos referem-se aos Campos de experiências do Currículo Paulista).



Imagem retirada da internet

OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.

POESIA DO FOLCLORE

COM PÉS VIRADOS AO CONTRÁRIO
PARA OS CAÇADORES É UMA ARMADILHA
ODEIA QUEM DESRESPEITA A NATUREZA
TO FALANDO DO **CURUPIRA**



MENINO NEGRO E LEVADO
O **SACI** VIVE FAZENDO GRAÇA
FAZ TRAVESSURAS NINGUÉM O PEGA
PULA DE RIR PRA FORA DA GARRAFA.



O **LOBISOMEM** É UM HOMEM PELUDO
QUE APARECE NA LUA CHEIA
APÓS A MEIA NOITE ELE ATACA
DEIXANDO O POVO COM MEDO NA ALDEIA.



ESSA É UMA COBRA DE FOGO
QUE ESCAPA DA TOCA PRA VER O QUE HÁ.
PROTEGE AS MATAS E OS ANIMAIS
TO FALANDO DO **BOITATÁ**



ESSE É O **BOTO**
RAPAZ FORTE E BONITO
APARECE PARA AS MOÇAS NA FORMA HUMANA
COM ROUPA BRANCA E BEM VESTIDO.



Imagem retirada da internet

OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.

13. QUEBRA-CABEÇA DA TURMA DO SACI

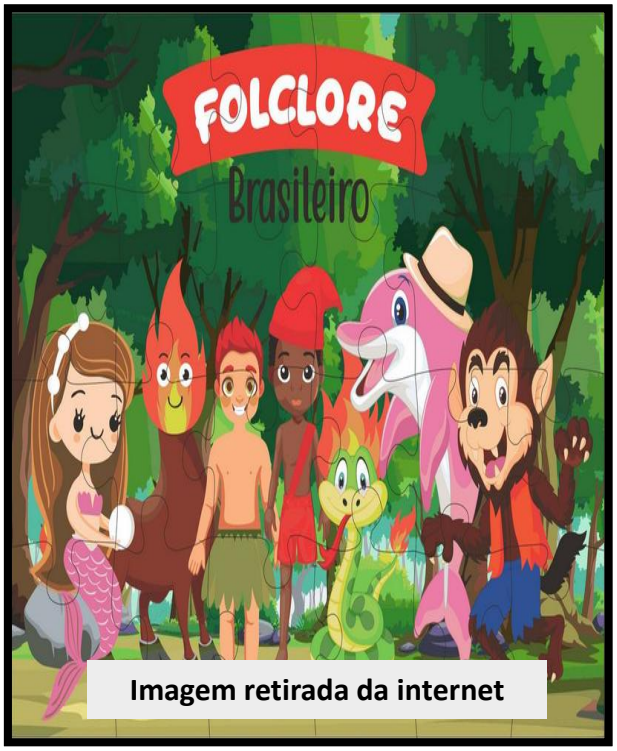


Imagem retirada da internet

Faixa etária:
Crianças Bem Pequenas e Crianças Pequenas.

Recursos para a experiência:
-Impresso da imagem do Quebra-Cabeça.
-Papel cartão ou cartolina para colagem do Quebra-Cabeça.
-Cola branca.
-Tesoura (sempre com a supervisão de um adulto).

Passo a passo da experiência:
-Cole o Quebra-Cabeça no papel cartão.
-Após a secagem, recorte nas linha que estão marcadas na imagem.
-O adulto deverá auxiliar as crianças na montagem do Quebra-Cabeça.
-Monte quantas vezes as crianças demonstrarem interesse.
-Divirtam-se!
EI02EO02-EI03EO02-EI02ET05-EI03ET05 (Os códigos alfanuméricos referem-se aos Campos de experiências do Currículo Paulista).

OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.

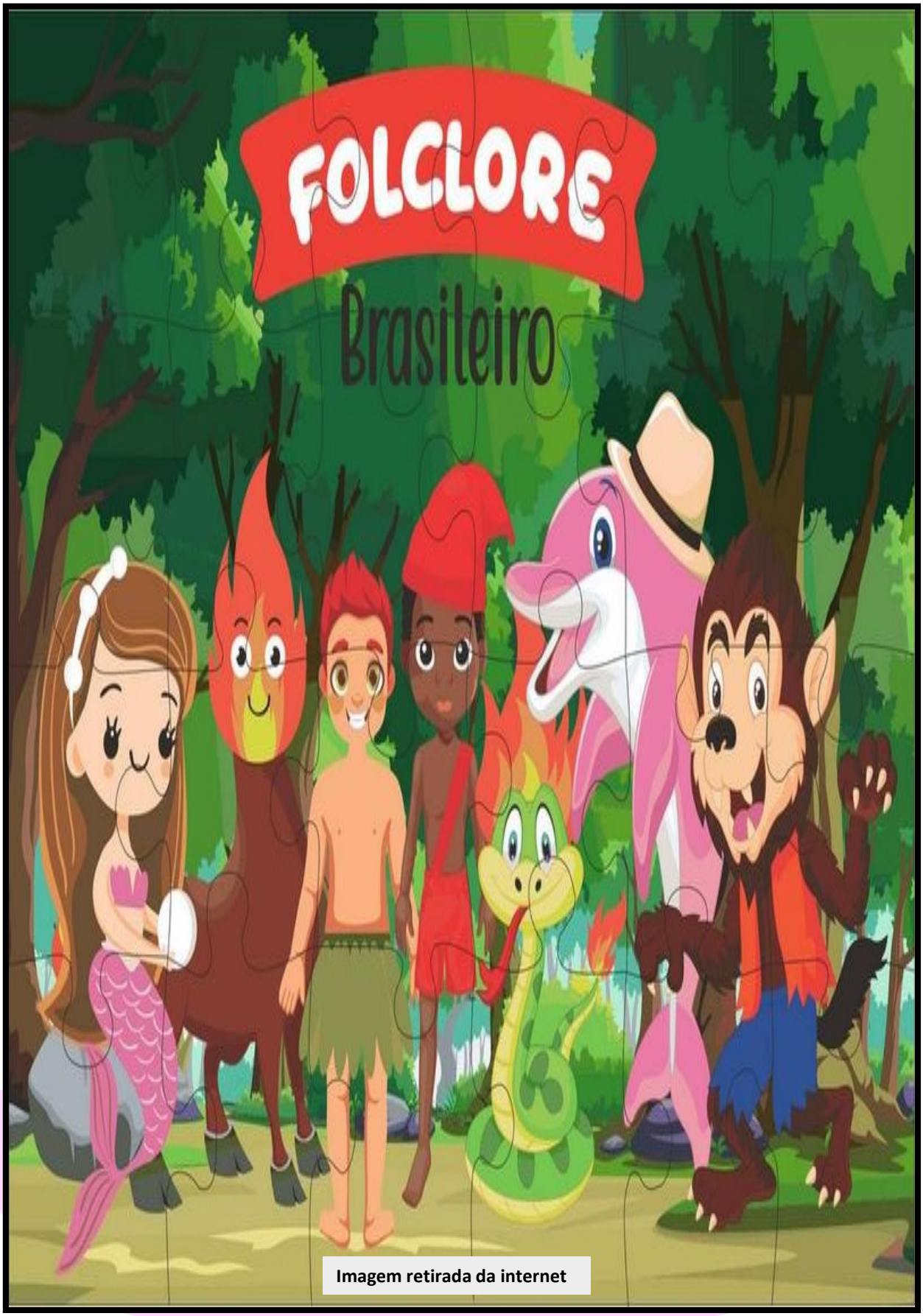


Imagem retirada da internet

14. ADIVINHE SE PUDER





Imagens retiradas da internet

Faixa etária:
Crianças pequenas.

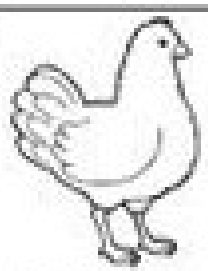
Recursos para a experiência:
-Cópia individual da folha encaminhada com seis (6) adivinhas.
-Lápis colorido.

Passo a passo da experiência:
-**Roda de conversa:** Explique às crianças que as *adivinhas* são formadas por perguntas desafiadoras, iniciadas pela expressão "*O que é, o que é?*". Elas fazem parte do folclore brasileiro.
-**DESAFIO 1:** Diga para as crianças as adivinhas contidas nas folhas (impressas ou xerocadas), fazendo as perguntas e permitindo que elas tentem adivinhar as respostas. Dica: Faça dessa experiência um momento divertido!
-**DESAFIO 2:** Entregue a(s) folha(s) com as seis (6) perguntas para que as crianças pintem cada resposta por meio de uma imagem seguida de sua escrita convencional, observando que das três alternativas há uma resposta correta para cada adivinha.
Respostas:
1. BULE; **2.** ABACAXI; **3.** BURACO; **4.** BALANÇA; **5.** PENTE **e 6.** FOGÃO.
-**Atenção:** Peça a elas para desenharem "o rosto da rainha" no espaço que está em branco, acima da escrita correspondente: RAINHA.
-**DESAFIO 3:** Ofereça oportunidade para que as crianças digam adivinhas para os colegas responderem.
EI03EO06-EI03EF07-EI03EF08 (Os códigos alfanuméricos referem-se aos Campos de Experiências do *Currículo Paulista*).

OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.

Jogo "O que é, o que é?"

1 O QUE É, O QUE É QUE TEM BICO, MAS NÃO BICA. TEM ASA, MAS NÃO VOA?


GALINHA

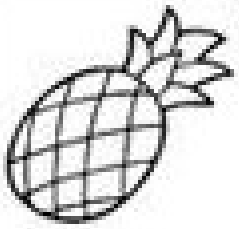

BULE


GARFO

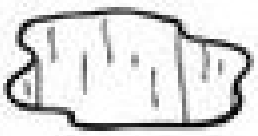
2 O QUE É, O QUE É QUE TEM COROA, MAS NÃO É REI. TEM ESPINHO MAS NÃO É PEIXE?

RAINHA


LARANJA


ABACAXI

3 O QUE É, O QUE É QUE QUANTO MAIS TIRA, MAIOR FICA?


BURACO


DINHEIRO


BARBA

15. VARINHA DE IMAGINAR

Faixa etária:
Crianças bem pequenas e Crianças pequenas.

Recursos para a experiência:
-Um recurso digital para assistirem aos vídeos sugeridos, o primeiro (3:10) e o segundo (4:57).

Passo a passo da experiência:
-Assista com as crianças ao vídeo *O que é, o que é? Adivinhas bem legais! Vamos brincar?*, por meio do *link* https://www.youtube.com/watch?v=UtKtOvejGr8. **Dica**: Após cada adivinha respondida, pause o vídeo e verifique se elas compreenderam essas charadas, explicando-as sempre que necessário. **Sugestão**: Você pode dividir a turma de crianças em grupos menores, totalizando as respostas certas para mencionar o grupo vencedor.
-**"Senta que lá vem a história":** Apresente a elas a narrativa *Varinha de imaginar*, do autor Marco Antonio Ponce e da ilustradora Suzete Armani, pelo canal do Clube do Varal de histórias, no *link* https://www.youtube.com/watch?v=IJ6JqGg5G9Y, contada por Juçara Batichoti.
-**Brincadeira "Você pode transformar tudo o que imaginar":** Leve as crianças em uma das áreas externas da escola, primeiramente entregue "um graveto" a uma delas e peça para que brinquem como a história sugere, apontando "a varinha de imaginar" para um colega e dizendo "Vou transformar você em [...]" ou "Você vai virar [...]", momento em que a outra criança "fará de conta" que se transformou naquilo que o colega desejou, sendo possível responder como as personagens fizeram "E se eu [...]" ou agir de modo criativo para representar no que se transformou.
EI02EO04 - EI02EF01- EI03EO04 - EI03EF01 (Os códigos alfanuméricos referem-se aos Campos de Experiências do *Currículo Paulista*).




Imagens retiradas da internet

OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.

16. MODELAGEM COM ARGILA



Faixa etária:
Crianças bem pequenas e Crianças pequenas.

Recursos para a experiência:
-Computador ou celular para acessar o vídeo no link: www.youtube.com/watch?v=i-SwzvgsDMY (8:27) sugerido.
-Argila suficiente para todas as crianças (Não sendo possível, ofereça massa de modelar, podendo fazer a receita caseira com as crianças).
-Tinta guache ou outros riscadores e materiais.
-Elementos encontrados na natureza: gravetos, folhas, cascas, sementes.

Passo a passo da experiência:
-**Adulto:** A *modelagem com argila* é uma técnica milenar, passada de geração a geração. Assista ao vídeo que apresenta duas (02) atividades interessantes a serem desenvolvidas com as crianças. **Atenção:** Se quiser, assista com elas também, embora, sejam mencionadas nesse vídeo as experiências a serem realizadas em casa, a nossa proposta é que sejam realizadas na escola com os profissionais da equipe de apoio e/ou da equipe docente.
-**Roda de conversa:** Explique às crianças que confeccionar objetos com argila é uma atividade cultural, uma ação artística. Diga que elas terão a oportunidade de realizarem duas (02) experiências.
-**Experiência 1** – *Técnica de cordas*: Confecção do vaso de argila baseada nas orientações contidas no vídeo. Depois precisarão esperar que o vaso seque, podendo pintá-lo com tinta guache e/ou decorá-lo com os materiais que tiverem.
-**Experiência 2** – *Atividade livre com argila e peças soltas*: Confecção do que quiserem com argila e elementos naturais (ou outras peças soltas). Sugestão: Bonequinho(a).

OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.

-**Exposição:** Vasos e outros objetos criados pelas crianças a serem expostos no pátio da escola, a fim de serem apreciados por todos, inclusive pelos pais/responsáveis.
EI02TS02 - EI02TS04 - EI03TS02 - EI03TS04 (Os códigos alfanuméricos referem-se aos Campos de Experiências do *Currículo Paulista*).





Imagens retiradas da internet

OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.

17. BOTO COR DE ROSA

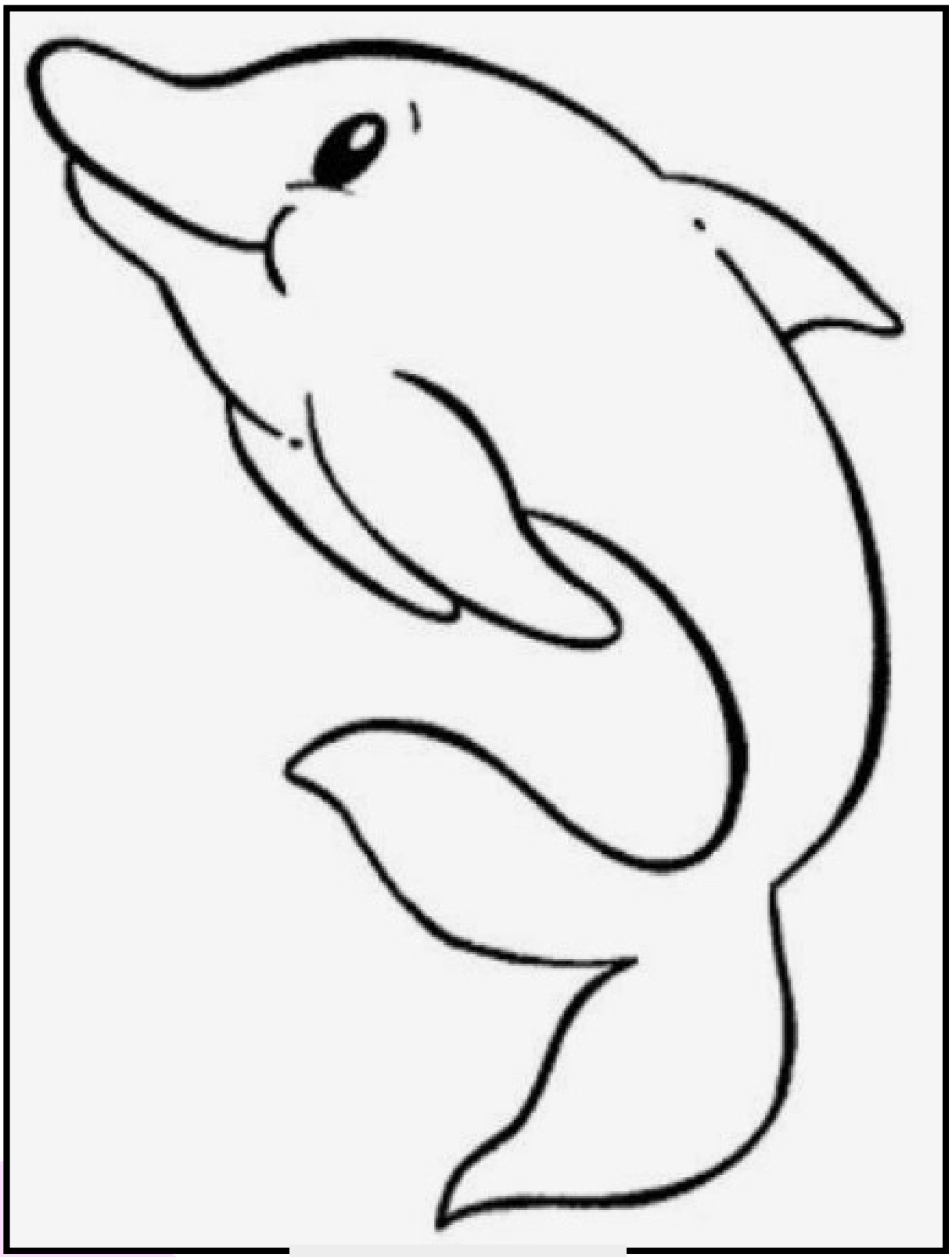
Faixa etária:
Bebês, Crianças bem pequenas e Crianças pequenas.

Recursos para a experiência:
-Computador ou celular para acessar o vídeo no link: https://youtu.be/ZNOTuogZd60.
-Impressão do Poema: O Boto de Isabel Cristina Silveira Soares.
-Tesoura para recortar a imagem do Boto cor de rosa, sempre com a supervisão de um adulto.
-Papel crepom de preferência na cor rosa ou outro qualquer para fazer rasgar e depois fazer a colagem.
-Cola branca.

Passo a passo da experiência:
-Após assistir ao vídeo, converse com as crianças, pergunte se eles já conheciam a lenda do Boto cor de rosa?
-Faça a leitura do Poema: O Boto de Isabel Cristina Silveira Soares.
-Peça para as crianças rasgarem pequenos pedaços ou se preferir amassar o papel crepom para depois fazer a colagem na imagem do Boto cor de rosa.
-Entregue a imagem do Boto cor de rosa para as crianças pintarem.
EI02TS02-EI03TS02 (Os códigos alfanuméricos referem-se aos Campos de Experiências do *Currículo Paulista*).



OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.



Imagens retiradas da internet

OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.

18. BOTO COR DE ROSA NA GARRAFA SENSORIAL

(em continuidade)

Faixa etária:
Bebês, Crianças bem pequenas e Crianças pequenas.

Recursos para a experiência:
-Computador ou celular para acessar o vídeo da Música do Boto cor de rosa no link : https://youtu.be/C5snkv4gV_M
-Boto em EVA (faça o boto do tamanho da garrafa que for usar).
-Garrafa Pet para colocar o boto cor de rosa.
-Tinta guache azul para tingir a água da garrafa, onde será colocado o Boto cor de rosa.
-Um recipiente com água para dissolver a tinta guache azul.
-Cola quente para colar a boca da garrafa.
-Glitter (opcional).

Passo a passo da experiência:
-Assista o vídeo e cante com as crianças a música do Boto cor de rosa.
-Coloque o Boto de EVA dentro da garrafa.
-Depois vamos misturar um pouco da tinta para que a água fique azul.
-Coloque a água azul e colocar na garrafa pet.
-E o adulto faz a colagem da tampa da garrafa com cola quente.
EI02TS02-EI03TS02 (Os códigos alfanuméricos referem-se aos Campos de Experiências do *Currículo Paulista*).



Imagem retirada da internet

OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.

19. PIQUENIQUE FOLCLÓRICO





Imagens retiradas da internet

Faixa etária:
Crianças bem pequenas e Crianças pequenas.

Recursos para a experiência:
-Dependerá do modo como a equipe de apoio, juntamente com a equipe escolar, organizará o "Piquenique folclórico". **Portanto:** Será preciso escolher o local (de preferência que seja em contato com a natureza); onde as crianças sentarão, os objetos necessários (tapetes grandes, esteiras, almofadas, a definir); quais comidas típicas farão parte do cardápio; quem providenciará e o que apresentarão (quadrinhas, parlendas, lendas, cantigas, brincadeiras sentadas em roda, a definir).

Passo a passo da experiência:
-**Adulto:** No *site* https://escolaeducacao.com.br/comidas-tipicas-do-folclore/ é possível ter acesso a uma lista de vinte (20) comidas típicas, seguidas de suas receitas.
-**Roda de conversa:** Explique para as crianças que cada povo tem suas comidas típicas, fazendo parte da história do país. Ressalte que no Brasil essa diversidade acontece até mesmo de modo regional, pois, recebemos influência de outros povos, principalmente indígena, português e africano. Algumas dessas comidas: bolo de fubá; pé de moleque; pamonha; canjica; curau; arroz doce; cocada (cremosa); feijoada; tutu de feijão; churrasco (gaúcho); dentre outras.

OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.

-**"Piquenique folclórico":** Veja com a sua equipe gestora qual a melhor forma de planejamento para que essa ação educativa ocorra, sabendo-se que a proposta é que seja proporcionado às crianças um momento de apresentações folclóricas enquanto elas comem algumas comidas típicas.

Exemplo: Durante o piquenique apresente a contação de uma lenda e/ou organize declamação de quadrinhas, parlendas; canto de cantigas folclóricas ao som de um violão.

EI02EO06 - EI02CG01 - EI02EF01 - EI03EO06 - EI03CG01 - EI03EF01 (Os códigos alfanuméricos referem-se aos Campos de Experiências do *Currículo Paulista*).



OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.

20. CARACOL

O caracol é uma atividade importante para a interação entre as crianças é um excelente recurso para o ensaio para pular amarelinha. A meninada desenvolve o equilíbrio fazendo todo o percurso pulando com um pé só.

Faixa etária:
Crianças bem pequenas e Crianças pequenas.

Recursos para a experiência:
-Giz para riscar o chão e pedrinhas.
-No mínimo dois participantes.

Passo a passo da experiência:
-Depois de desenhado o caracol no chão, as crianças determinam uma ordem entre elas, quem será primeiro, segundo e assim sucessivamente.
-A primeira joga a sua pedrinha no número 1. A finalidade é percorrer todo o caracol pulando com um pé só em todas as casas - só não pode pisar naquela em que está a pedrinha.
-Quando chega ao final do caracol, ou também chamado de "céu", a criança descansa e retorna da mesma maneira: pulando em cada casa até o número 1.
-Ela agacha, apanha a pedrinha e pula para fora do caracol. Para continuar a brincadeira, ela joga a pedrinha no número 2 e assim por diante.
-Ela não pode pisar ou jogar a pedrinha na risca nem atirá-la fora do diagrama. Se isso acontecer, perde a vez.
-O vencedor será quem completar o percurso primeiro.
-A quantidade de numerais utilizados no caracol fica à critério do adulto que acompanha o momento da brincadeira.
EI02CG03-EI03CG03 (Os códigos alfanuméricos referem-se aos Campos de experiências do Currículo Paulista).





Imagens retiradas da internet

OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.

21. COELHINHO SAI DA TOCA





Faixa etária:
Crianças bem pequenas e Crianças pequenas.

Recursos para a experiência:
-Giz.
-Bambolê ou algum material para demarcar a toca.

Passo a passo da experiência:
-**Descrição:** Atividade consiste em ter menos tocas do que a quantidade de crianças.
-As crianças deverão sair e tentar encontrar uma nova toca.
-Funcionamento: Verificar a quantidade de participantes da brincadeira. Colocar menos bambolês (tocas) do que a quantidade de crianças.
-A diferença entre toca e crianças serão os participantes que ficará rodando fora da toca.
-Primeiramente, todas as crianças começam a brincadeira fora das tocas.
-Quando o Monitor e/ou professor disser "Coelho entra na toca, 1, 2, 3 e já!", cada criança deverá encontrar uma toca para si.
-A criança que não encontrar uma toca será responsável por começar a segunda parte da brincadeira dizendo "Coelho sai da toca" nesse momento todas as crianças devem trocar de toca e ela encontrar uma toca.

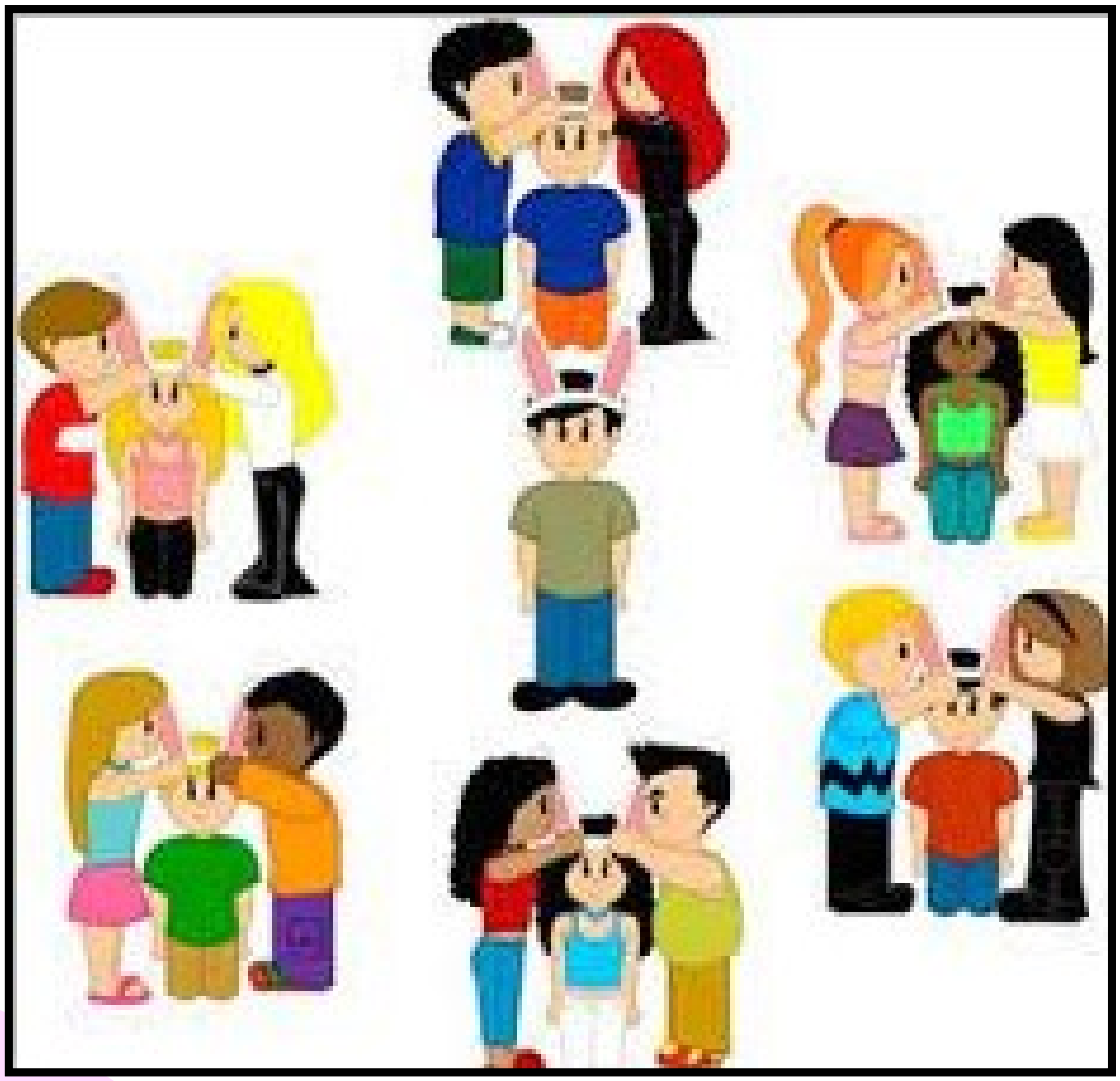
OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.

-A criança que ficar fora de uma toca, continua esse processo.

Possibilidade de utilização: Essa atividade pode ser organizada em diversos ambientes, desde que tenha segurança para as crianças e espaço para correr.

Adaptações: Caso a quantidade de criança seja grande, podemos usar as próprias crianças como tocas em duplas de mãos dadas. É interessante que as crianças participem correndo entre as tocas dizendo "Coelho sai da toca" para que haja o entendimento de participação e não de derrota e vitória.

EI02CG03-EI03CG03 (Os códigos alfanuméricos referem-se aos Campos de experiências do Currículo Paulista).



Imagens retiradas da internet

OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.

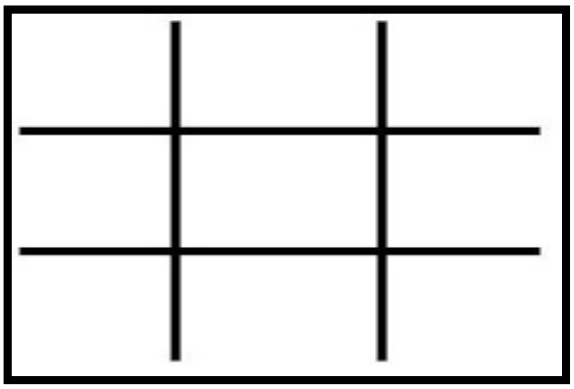
22. JOGO DA VELHA HUMANO

Faixa etária:
Crianças bem pequenas e Crianças pequenas.

Recursos para a experiência:
-Computador ou celular para acessar o link o vídeo no link: https://youtu.be/v5jOwAFcXV0
-Fita adesiva ou giz para fazer a marcação do jogo da velha no chão(duas linhas paralelas na horizontal e duas linhas paralelas na vertical).
-Objetos ou pedaços de tecido ou TNT, ou outro material, sendo de cores diferentes, uma para cada jogador.
-É bem simples!

Passo a passo da experiência:
-É bem simples!
-Faça o desenho do tabuleiro no chão com a fita adesiva ou com o giz.
-Dê quatro objetos ou pedaços de tecido ou TNT de cores diferente para cada criança de cada time. Cada time deve colocar um objeto ou pedaço de tecido ou TNT no tabuleiro de cada vez até um deles vencer ou o jogo empatar.
-Caso os times tenham mais de um participante, peça para um membro de cada equipe jogar de cada vez.
-Tire os objetos ou pedaços de tecido ou TNT do tabuleiro para recomeçar o jogo.
EI02CG05-EI03CG05 (Os códigos alfanuméricos referem-se aos Campos de experiências do Currículo Paulista).





Imagens retiradas da internet

OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.

22. CABO DE GUERRA

"Cabo de guerra, também conhecido por jogos da corda, é uma atividade esportiva que envolve força, onde duas equipes disputam entre si um teste da mesma".



Faixa etária:
Crianças bem pequenas e Crianças pequenas.

Recursos para a experiência:
-Corda.
-Giz ou fita adesiva ou um objeto para fazer a marcação no chão.

Passo a passo da experiência:
-Divida as crianças em dois times.
-Os times ficam dispostos em linha reta, seguidos ao longo do cabo, de aproximadamente 10 cm de diâmetro.
-Entre os dois grupos existe uma linha central. O cabo é marcado em seu ponto central e em dois outros pontos distantes quatro metros de seu centro.
-A disputa é iniciada pelos dois times com a marca central do cabo coincidindo com a linha central.
-O objetivo do jogo é puxar o grupo oponente, fazendo com que ele cruze a linha central com sua marca de quatro metros do cabo.
-Ficar atento a qualidade da corda e a segurança das crianças, promoverem uma brincadeira segura e divertida.
EI02CG03-EI03CG03 (Os códigos alfanuméricos referem-se aos Campos de experiências do Currículo Paulista).





Imagens retiradas da internet

OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.

BÔNUS: BRINCADEIRAS INSPIRADAS NA CULTURA AFRICANA.

Assista ao vídeo no link: https://www.youtube.com/watch?v=0Hq8o4XxgLs antes de vivenciar as brincadeiras, segue o nome das brincadeiras:

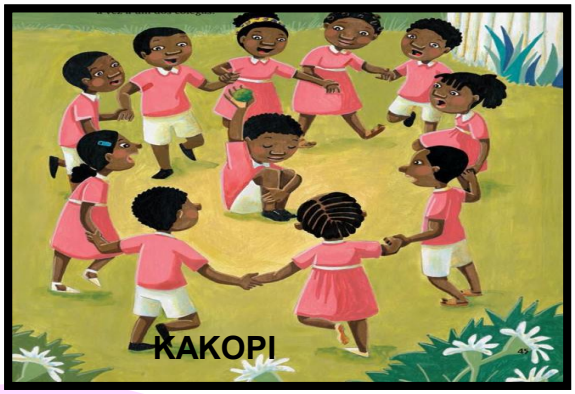
- **JOGO DA JIBÓIA**
- **MATACUZANA**
- **MBUBE: CHAMAR O LEÃO**
- **LABIRINTO DE MOÇAMBIQUE**
- **NYAMA**
- **A SERPENTE**
- **MOCHO**
- **TERRA-MAR**
- **KAKOPI**
- **GUTERA-URIZIGA**











OBS: Seguindo os protocolos da pandemia (COVID19), devemos higienizar as mãos das crianças com álcool antes e após a atividade. Não promover aglomerações.