



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
CRECHE MUNICIPAL JOSEFA PARENTE

PROJETO FOLCLORE

CUIABÁ-MT

2016

PROJETO FOLCLORE

1. CLIENTELA

Jardim I A, IB e II A da Educação Infantil

2. ÁREA DE CONHECIMENTO

*Identidade e Autonomia

*Linguagem Oral

*Matemática

*Artes

*Natureza e Sociedade

*Música

*Movimento

3. JUSTIFICATIVA:

O saber popular é um dos pontos de partida para o fazer pedagógico, buscando assim ampliar o conhecimento, compreensão e análise das conquistas dessa cultura e seus diversos determinantes, além da importância de se preservar as tradições de um povo.

4. OBJETIVOS:

- Repassar valores culturais.
- Resgatar a importância do Folclore.
- Conhecer músicas e brincadeiras folclóricas.
- Desenvolver e estimular a coordenação visomotora.
- Socializar.
- Estimular o ritmo.
- Desenvolver a linguagem oral.
- Desenvolver a criatividade.

Sugestão de BRNCADEIRAS

- Amarelinha
- Bolinhas de sabão

- Passa anel
- Boca de palhaço
- Cabra cega
- Brincar de roda
- Seu reizinho mandou
- Passa meu bom barqueiro

1. ESTRUTURA PROGRAMÁTICA:

Em cada etapa do projeto, serão propostas atividades visando resgatar e demonstrar a cultura popular.

Conteúdos procedimentais

- Artes: quebra-cabeças sobre personagens das lendas, modelagem com argila ou massinha, jogo da memória, máscaras, montagem de um livro sobre o Folclore, oficinas de artes: montagem de pipas, cata-vento, etc.
- Músicas.
- Adivinhas.
- Atividades matemáticas.
- Jogos e brincadeiras.

Conceitos atitudinais:

*Interesse e respeito pela sua cultura.

*Preservação pela tradição de seus costumes.

5. PROCEDIMENTO METODOLÓGICO:

No primeiro momento, trabalharemos Identidade e Autonomia, fazendo uma investigação com os alunos sobre os conhecimentos preexistentes sobre o assunto. Diante de explanações e questionamentos será feita uma listagem com os resultados obtidos:

- Roda da conversa (crianças em círculo)
- Explicar o que é folclore: são lendas, superstições, parlendas, brincadeiras, adivinhas.

Aproveitaremos para trabalhar com esses temas. Faremos uma visita à sala de Informática onde os alunos farão pesquisas de lendas do Folclore Brasileiro e também terão acesso a jogos educativos dentro do tema;

Iniciaremos o projeto pesquisando algumas lendas:

- Lenda do Saci
- Lenda da mula sem cabeça
- Lenda do Boto
- Lenda do Boitatá
- Lenda do Curupira

Trabalharemos com as lenda, contando-as e reproduzindo-as através de desenhos (ainda na sala de informática trabalharemos o Paint, caça-palavras e cruzadinhas de lendas.

Envolvendo Natureza e Sociedade, cantar a musica as crianças "Fui no Itororó".

Na aula de Artes confeccionaremos máscaras variadas (saci, sereia, curupira, caipora).

Na área de Matemática trabalharemos com jogos de memória, confeccionados pelas educadoras.

Também em Artes modelaremos o cachimbo do "saci-pererê" e o "Bumba-meu-boi".

Aproveitaremos a aula de Linguagem Oral para trabalharmos com parlendas.

Uni duni te

Salamê mingúe

Um sorvete colore

O escolhido foi você.

Lá na rua vinte e quatro

A mulher matou um gato

Com a sola do sapato

O sapato estremeceu

A mulher morreu

O culpado não fui eu.

Hoje é sábado

Pé de quiabo

Amanhã é domingo

Pé de cachimbo

O cachimbo é de ouro

Bate no touro
O touro é valente
Chifra a gente
A gente é fraco
Cai no buraco
Acabou-se o mundo.

La em cima do piano
tem um copo de veneno
Quem bebeu, morreu
O culpado não fui eu.

batalhão lhão lhão
Quem não entrar é um bobão
Abacaxi xi xi
Quem não sair é um saci

Beterraba, raba,raba
Quem errar é uma diaba
Borboleta, leta, leta
Quem errar é um capeta.

Um, dois, feijão com arroz
três, quatro, feijão no prato
cinco, seis, no fim do mês
sete, oito, comer biscoito
nove, dez comer pastéis.

Ainda na aula de Artes, exploraremos os desenhos em folha (recorte e colagem) e em Linguagem Oral, repetiremos as parlendas várias vezes para a memorização. Também aproveitaremos esta aula para trabalharmos com adivinhas, lançando desafios de perguntas:

O que é, o que é

Em casa está calado,
No mato está cantando
(Machado)

Nasce no mato.
na mata se cria,
Só dá uma cria
(bananeira)

Tem asa e não voa
Bico e não belisca
anda e não tem pé
(bule)

Quatro na lama
Quatro na cama,
Dois parafusos,
E um que abana.
(vaca)

tem dente, mas não come,
Tem barba, mas não é homem.
(alho)

Cai da torre,
Não se lasca
cai na água,
Se espedaça.
(papel)

D'água nasce,
Na água cresce,
Se botar n' água,
Desaparece.

(sal)

Uma bola, bem feita
De bom parecer,
Não há carpinteiro,
que possa fazer. (lua)

Do tamanho de uma bola
Enche a casa até a porta.
(lâmpada)

Quando estamos em pé,
Ele está deitado,
Quando estamos deitado
Ele está em pé.
(pé)

No eixo Música e Linguagem Oral trabalharemos com as cantigas populares e conversaremos sobre as brincadeiras que fazem parte do Folclore

Questionaremos com os pais, quais as brincadeiras que eles já brincaram com seus filhos, resgatando assim as brincadeiras de antigamente. No eixo Movimento, poderemos então trabalhar as brincadeiras propostas pelos alunos.

6. RECURSOS:

Materiais:

- *Livros de Histórias sobre folclore;
- *Materiais para confecção de máscaras: cartolina, lápis de cor ou giz de cera, tesoura, lastex.
- *Argila ou massinha para modelagem;
- *Materiais para oficina de Artes: garrafas plásticas, vazias (de refrigerante), papel sulfite, seda, fantasia, palitos de churrasco, cartolina, cola, tintas diversas.
- *Vídeo, Fitas VHS - Sítio do Pica-pau Amarelo.

7. AVALIAÇÃO:

A avaliação será feita através de observações contínua durante as atividades propostas e através de fotografia.