



UNI DUNI TÊ... BRINCANDO COM VOCÊ

Coletânea de Atividades

Prefeitura do Município de Itatiba
Secretaria de Educação

Uni Duni Tê... Brincando com você
Coletânea de atividades

Itatiba
2016

Prefeitura do Município de Itatiba

Administração

João Gualberto Fattori

Ariovaldo Hauck da Silva

Secretária da Educação

Maria de Fátima Silveira Polesi Lukjanenko

Seção de Educação Infantil

Supervisoras de Ensino

Adriana Gori Leardine

Roselene Bardi Fonseca

Silvia Bez Soares de Camargo

Vera Lucia Suzan

Gestora de Área e Projetos

Maria Angélica Degani Oliveira - Creches

Claudia Cristina Leardini Grillo – Pré-escola

Organização do Documento

Claudia Cristina Leardini Grillo

Colaboradores

Supervisores de Ensino e professores de Educação Infantil que participaram das formações em 2014 e 2015.

Fotografia

Nathália Polesi Lukjanenko

Apresentação

É com imensa satisfação que apresentamos uma coletânea de atividades para complementar o trabalho diário realizado nas unidades de Educação Infantil.

Este documento foi escrito com a colaboração de professores da rede municipal que, durante formação continuada em 2014 e 2015, trouxeram sugestões de atividades para todos os momentos da rotina no trabalho com as crianças de 4 e 5 anos e também com a inserção de textos utilizados nas formações dos professores que trabalharam no projeto Convivência no ano de 2014, com sugestões para as atividades coletivas de culinária, brincadeira, música entre outras.

Foi de suma importância a contribuição dos professores, pois tornou o documento uma ferramenta eficaz para o trabalho pedagógico nas unidades escolares. Vale salientar que esta coletânea não deve ser o único recurso a ser utilizado, precisa ser complementado com atividades planejadas pelo professor considerando suas experiências, as expectativas de aprendizagem definidas no Currículo de Educação Infantil do Município, enfim sua bagagem trazida ao longo da sua vida profissional.

Nas próximas páginas encontramos uma coletânea cheia de significados e propostas interessantes para auxiliar o trabalho pedagógico na rede municipal de Educação Infantil.

Maria de Fátima S Polesi Lukjanenko
Secretaria de Educação

Sumário

Sumário

1. Introdução	6
2. Brincadeira, interação e a organização do espaço educativo	7
3. Atividades coletivas	9
3.1. Planejamento	10
3.2. Chamada	12
3.3. Calendário	16
3.4. Higiene e Merenda	17
3.5. Parque	18
3.6. Hora da organização	19
3.7. Avaliação do dia	19
3.8. Culinária	21
3.9. Música	23
3.10. Brincadeiras	29
3.11. Hora da História	30
3.12. Teatro	32
4. Atividades diversificadas (cantinhos)	33
4.1. Jogos	34
4.2. Jogos de encaixar e montar	35
4.3. Faz-de-conta	36
4.4. Artes	38
a) Desenho:	40
b) Pintura:	42
c) Recorte e Colagem	43
d) Modelagem	44

e) Dobradura.....	45
f) Sucatas	45
4.5. Leitura	46
4.6. Cantinho com o professor ou escolinha.....	46
5. Atividade independente.....	47
6. Atividade individual.....	48
7. Considerações finais.....	48
Referências bibliográficas	49
ANEXOS	52
Modelos de Jogos.....	53
Livros de Arte e Culinária	65
Sugestões de Receitas	68
Brincadeiras.....	75

1. Introdução

Esta coletânea apresenta recortes do documento curricular de Educação Infantil, configurando um complemento na medida em que sugere atividades para o trabalho com as crianças de 4 e 5 anos .

O presente documento tem por finalidade oferecer sugestões de atividades para que os professores tenham subsídio para realizar um trabalho de qualidade que resulte no desenvolvimento integral das crianças. A coletânea se apresenta dividida por blocos: brincadeira, interação e espaços educativos, atividades coletivas, atividades diversificadas, atividade independente e atividade individual. Conta ainda com um anexo de brincadeiras,

receitas culinárias e sugestões de livros para enriquecer a prática do professor.

É muito importante pensar sobre a rotina e seu impacto nas situações de



aprendizagens vividas pelas crianças na escola, neste sentido precisamos considerar os

Cemei Benedicto Delforno

estudos de

Barbosa (2006) afirmando que

As rotinas podem tornar-se uma tecnologia de alienação quando não considera o ritmo, a participação, a relação com o mundo, a realização, a fruição, a liberdade, a consciência, a imaginação e as diversas formas de sociabilidade dos sujeitos nela envolvidos; quando se torna apenas uma sucessão de eventos, de pequenas ações, prescritas de maneira precisa, levando as pessoas a agir e repetir gestos e atos em uma sequência de procedimentos que não lhes pertence nem está sob o seu domínio (p.39).

A discussão sobre a rotina se faz necessária, pois nossa proposta está alinhada com uma sequência dinâmica de atividades realizadas com turmas de

crianças ao longo do dia, da semana, que considera o interesse, o ritmo, a participação, a relação com o mundo e os mais diversos modos de interação.

2. Brincadeira, interação e a organização do espaço educativo

Antes de partirmos para as atividades que compõem o dia a dia das instituições infantis no município precisamos discutir a importância da brincadeira e da interação na proposta pedagógica. É por meio da brincadeira que o currículo da Educação Infantil pode se tornar vivo e possibilitar a articulação dos seus seis eixos, tornando mais significativo o alcance das expectativas de aprendizagem.

Segundo

Ayoub (2001, p.57) "criança é quase sinônimo de brincar; brincando ela se descobre, descobre o outro, descobre o mundo à sua volta e suas múltiplas linguagens".

É por meio da brincadeira que



Cemei Benedicto Delforno

as crianças desenvolvem suas potencialidades. O brincar é a linguagem natural da criança; brincando, a criança recria seu mundo e passa a imaginá-lo de muitas formas. Quanto mais brinca, mais a criança compreende o mundo, as pessoas à sua volta e a si mesma.

Podemos dizer também que a brincadeira, além de uma manifestação natural, pode ser entendida como uma atividade social e cultural. Muitos autores sinalizam que a brincadeira traz grandes avanços no desenvolvimento social, afetivo e cognitivo das crianças. A ação de brincar é fonte de prazer e, ao mesmo tempo, de conhecimento.

DeVries (2009) sinaliza que o brincar

Justifica-se pela contribuição que faz a algum aspecto do desenvolvimento e da aprendizagem da criança. Embora o brincar construtivo ou transformacional possa ocorrer sem o professor, este pode aumentar o valor de uma atividade por meio de intervenções que ampliem o interesse das crianças, a exploração e a experimentação, ajudando-as a verem novas possibilidades no que estão fazendo (p.49).

Assim, o brincar na escola requer planejamento do professor para proporcionar momentos de brincadeiras com as crianças, incentivando-as a brincar e brincando junto com elas, de modo a considerar o ato de brincar (jogo, brinquedo, brincadeira) não apenas pautado no prazer e divertimento, mas também no desenvolvimento e aprendizagem. O professor exerce neste caso, um papel de observador, organizador e mediador de brincadeiras.

A organização do espaço, dos materiais, a “liberdade” de ação das crianças e a intervenção do professor constituem a diferença no processo educativo, pois é preciso considerar que nas instituições de educação infantil ocorrem interações entre crianças e adultos, crianças entre si, crianças e brinquedos e crianças e ambiente. Nesta perspectiva, a qualidade na educação infantil perpassa pela organização dos espaços educativos e suas interações.

Os espaços devem ser intencionalmente planejados de modo a oferecer a vivência das diferentes linguagens e a troca de experiências entre os pares.

Desta forma, devem ser organizados para garantir o acesso aos materiais, livros e brinquedos, com prateleiras baixas, caixas organizadoras e cantinhos



Cemei Beija-Flor

Estes espaços revelam a preocupação do coletivo de cada escola com estética, organização, variedade de materiais, jogos e brinquedos que, quando explorados pelas crianças, permitem interações e trocas que promovem o

desenvolvimento e a aprendizagem, garantindo uma educação infantil de qualidade.

As salas e os espaços podem ser modificados conforme o interesse das crianças, percebido pelo professor, a partir da observação e escuta atenta. Vale destacar que o valor dos espaços está pautado na qualidade das relações humanas e não na riqueza do padrão físico.

Além de organizar e conceber o espaço como proposta educativa, as equipes escolares devem garantir que a brincadeira norteie todas as atividades no dia a dia das unidades escolares, sem perder de vista a importância das interações e mediações construtivas favorecedoras do desenvolvimento e da aprendizagem.

A seguir destacaremos todos os momentos de atividades que compõem a proposta para as crianças de 4 e 5 anos

3. Atividades coletivas

As atividades coletivas são realizadas pela turma toda e têm por objetivo possibilitar experiências de vida democrática. São organizadas ao longo do dia, pelas crianças, orientadas pelo professor, e tem por finalidade desenvolver determinadas propostas que façam parte do planejamento ou projeto da sala.

Por serem participativas oferecem oportunidade às crianças de resolverem conflitos, negociar soluções que visem ao bem comum, escolher atividades, organizar seus pertences, alimentar-se de forma saudável, cuidar do próprio corpo, dentre outros.

A maioria das atividades coletivas acontece todos os dias, como planejamento, chamada, calendário, higiene e merenda, parque, organização da sala, avaliação do dia, hora da história, brincadeiras dirigidas e música. Outras atividades são oferecidas pelo menos uma vez na semana, ou de acordo com o projeto da turma, como a culinária, o teatro entre outras.

A seguir apresentaremos as atividades e as sugestões para cada uma delas.

3.1. Planejamento

O planejamento participativo, realizado pelo professor junto com as crianças, é essencial para que elas se sintam parceiras e responsáveis pelas decisões coletivas. As atividades organizadas contribuem para a construção da autonomia. Ao planejar, as crianças fazem escolhas dentro das possibilidades e vão registrando-as por meio de fichas (cartões ilustrativos da rotina que seja significativo) colocadas sequencialmente em um painel, lousa ou varal existente na sala.

Sugestões de fichas: cartões com recortes de revistas, fotos da turma realizando as atividades, imagens simples das atividades, desenhos das crianças, ou com objetos colados nos cartões.

Diferentes maneiras de realizar o planejamento:

- Memória: as fichas são colocadas no meio da roda e memorizadas pelas crianças, depois são viradas para baixo. Assim que o grupo escolher a atividade, cada criança, numa sequência, procura o cartão para colocar no varal. Se a criança errar, passa a vez;
- O ajudante do dia distribui as fichas para os colegas; assim que for decidida qual a atividade, a criança com a ficha correspondente coloca-a no varal;
- Cada criança segura uma ficha; assim que o grupo escolher a atividade, o ajudante do dia coloca no varal a ficha correspondente;
- As crianças são divididas em dois grupos; um grupo escolhe as atividades que serão feitas antes da merenda e o outro grupo as atividades que serão feitas após a merenda;
- Caça fichas: esconder os cartões pela sala ou pátio (se possível); em seguida todas as crianças procuram os cartões correspondentes à sequência escolhida pela turma. O ajudante pode pendurar no varal ou a criança que encontrou o cartão;
- Planejamento inverso (1): após decisão do grupo de crianças, cada ficha é colocada no varal de modo invertido, do final para o começo. Essa

sugestão é indicada para as crianças maiores (2ª fase) e a partir do segundo semestre letivo;

- Planejamento inverso (2): após a escolha das atividades pelas crianças, o ajudante coloca a sequência de fichas da última atividade até a primeira. As fichas são colocadas da direita para a esquerda, para que ao final do planejamento, a leitura da sequência seja feita de forma convencional;
- O professor ou uma criança sorteia uma letra, e a criança com a inicial sorteada pega a ficha de planejamento seguindo a sequência combinada com o grupo;
- Após a sequência pronta, pode-se cantar o nome das fichas, acompanhado de palmas;
- Planejamento com lacunas: a professora ou o ajudante coloca fichas de momentos fixos da rotina; após escolha das atividades pela turma, o ajudante completa as lacunas com as fichas que estão no centro da roda;
- Planejamento escrito na lousa. Para crianças maiores (2ª fase) e a partir do segundo semestre letivo;
- Planejamento maluco: o professor coloca as fichas aleatoriamente, após a escolha da turma; o ajudante ou cada criança da roda coloca o número de acordo com a ordem definida pelo grupo. Após a fixação dos números, ordenar as fichas;
- Fichas no centro da roda; o professor ou o ajudante do dia dá características da criança (características físicas, roupas, calçado, entre outras) que pegará a ficha de acordo com a sequência combinada com a turma.

3.2. Chamada

A chamada permite o trabalho com o nome próprio das crianças, com base na identidade e no processo de alfabetização. O trabalho com nomes próprios é uma proposta significativa de alfabetização que permite aos alunos



Cemei Beija-Flor

as seguintes aprendizagens: diferenciar letras e desenhos, diferenciar letras e números, diferenciar letras, umas das outras, a quantidade de letras usadas para escrever cada nome. Permite ainda entender a função da escrita dos nomes: para marcar trabalhos, identificar materiais; a orientação da escrita: da esquerda para direita; que se escreve para resolver alguns problemas práticos; aprender o nome das letras e criar um amplo repertório de letras (a diversidade e a quantidade de nomes numa mesma sala). O nome é uma fonte de consulta para escrever outras palavras.

O nome próprio tem uma característica: é fixo, sempre igual. Uma vez aprendido, mesmo o aluno com hipótese de escrita não alfabética não escreve seu nome segundo suas suposições, mas sim, respeitando as restrições do modelo apresentado.

Permite ainda o trabalho com o raciocínio lógico-matemático: quantos somos (contagem e relação termo-a-termo), quantos meninos, quantas meninas, quantos faltaram, entre outros. Vale ressaltar a importância de

realizar contagens diferenciadas que não exaltem apenas o gênero, como por exemplo, “quantos estão de tênis”, quantos têm cabelo comprido, entre outros.

Sugestões para o momento da chamada:

- Crianças sentadas em círculo e, no centro, estarão seus nomes espalhados de forma aleatória. Enquanto a música é cantada, a criança citada procurará seu nome e isso se repetirá sucessivamente até que todos estejam com seu nome. Músicas: “Seu eu fosse um peixinho”, “Pão na casa do João”, “ A canoa virou”, “História da Serpente”, “ Uni Duni Tê”, “Boa tarde amiguinho, como vai?”;
- Crianças sentadas em círculo e as fichas no centro. Passa-se o saco de tecido ou caixa tátil, enquanto cantam a quadrinha: “passa o saco pela roda, sem a roda desmanchar, quem ficar com o saco, uma letra vai tirar.” Ao terminar a música a criança que ficou com o saco tira uma letra e diz qual é. As crianças cujo nome iniciar com a letra sorteada deverão pegar a sua ficha e colocá-la no quadro de chamada;
- As fichas são colocadas no meio da roda e memorizadas pelas crianças, depois são viradas para baixo. Cada criança, na sua vez, procura sua ficha e coloca no quadro de chamada, se não acertar dará a vez para outro amigo até que todos coloquem seus nomes;
- Crianças em círculo num espaço amplo. As crianças vão passando uma bolinha um para o outro e vão falando “Ba-ta-ta-quen-te”, quando o professor falar “queimou” a criança com a bola pega um nome no saquinho, lê para a turma e coloca no quadro;
- Uma criança, em pé, retira um nome do saquinho e diz para a turma qual é a primeira letra desse nome. Todos que começam com essa letra se levantam. Depois, a criança continua dizendo letra final, depois a do meio e assim por diante. As crianças que vão sendo eliminadas sentam e o dono do nome sorteado coloca no quadro;
- Uma criança ou o ajudante retira um nome do saco surpresa e diz para a turma características da criança sorteada, quando o grupo acertar, a criança pega seu nome e coloca no quadro;

- Dança das cadeiras: organizam-se as cadeiras, colocando em cada uma o nome de uma criança. Ao som da música as crianças circulam em volta das cadeiras, quando a música parar, cada criança deverá procurar o seu nome e sentar. Para dar continuidade, o professor deverá trocar os nomes de lugar. Pode-se variar a brincadeira retirando algumas cadeiras, a fim de descobrir quais nomes ficaram de fora. No final da brincadeira colocam-se os nomes no quadro;
- O professor escreve os nomes das crianças na lousa ou quadro branco. Após, pede a uma criança de cada vez, que apague um dos nomes, como por exemplo: “Camila, venha até a lousa e apague ou circule o nome de Paulo”. Pode-se aproveitar para fazer questionamentos como: com que letra começa e com que letra termina. Os nomes que sobraram são das crianças que faltaram;
- Cada criança, com sua ficha na mão, circula pela sala. Ao comando do professor, as crianças devem agrupar-se segundo algum critério como: crianças cujos nomes começam com R, nomes que terminam com O, crianças que tenham 5 letras no nome, que comecem igual ao do professor. Essa atividade poderá ser realizada com o nome do amigo, no lugar do seu próprio nome;
- O professor sorteia uma ficha com o nome de uma criança. Apresenta a ficha coberta por uma tarja às crianças, dizendo-lhes que deverão adivinhar de quem é o nome escondido, e para isso, deixará aparecer a letra inicial ou final do nome. As crianças elencam os possíveis nomes e o professor questiona-os. Abre-se uma segunda letra (na sequência) e as crianças com os questionamentos do professor, justificam suas antecipações e assim sucessivamente até a descoberta do nome;
- Distribuir as fichas aleatoriamente, cada criança deverá descobrir de quem é o nome que tem na mão e entregar para o amigo com um cumprimento: beijo, abraço, aperto de mão;
- Crianças em círculo, o ajudante pega uma ficha e canta: “tenho um nome”, o grupo responde: “de quem é? Ele coloca a ficha atrás da criança correspondente, que deverá tentar pegá-lo e será o próximo a colocar a ficha atrás de um amigo;

- O professor ou o ajudante do dia esconde os nomes pela sala ou pátio para que cada criança encontre o seu, se encontrar de um amigo, deverá deixar no lugar. Variar a brincadeira colocando as letras correspondentes à inicial do nome de cada criança;
- O professor sorteia uma letra do alfabeto, a criança cujo nome começar com aquela letra, pega a ficha e a coloca no quadro;
- Uma criança ou o professor diz o nome de uma cor, a criança que estiver com algo da cor pega sua ficha e a coloca no quadro;
- As fichas com o nome devem ser deixadas a certa distância, cada duas crianças posicionadas antes de uma linha deve, ao sinal do professor, correr, pegar a ficha e colocar no local indicado;
- Cada criança recebe a ficha de um amigo, a professora chama uma criança de cada vez e esta entrega para o amigo a sua ficha;
- Uma criança ou a professora pega uma ficha e dá características da criança para o grupo (cabelo curto, comprido, com trança, preso; sapato; sandália; cor da roupa entre outros), a criança com as características apresentadas, pega sua ficha e a coloca no quadro;
- O professor distribui fichas de figuras para as crianças. O ajudante sorteia uma letra e a criança com a figura correspondente à letra sorteada, pega sua ficha e a coloca no quadro;
- O ajudante faz o sorteio da letra inicial ou final ou do nome. A criança sorteada pega seu nome e o coloca no quadro;
- Fichas viradas no centro da roda, o ajudante escolhe uma e a coloca no quadro e todos cantam o nome completo do amigo escrito na ficha;
- As crianças brincam de “Pato, pato, ganso”. O ajudante começa a brincadeira escolhendo um amigo para ser o ganso, logo após pega sua ficha que está sobre a mesa próxima ao quadro. A próxima criança fará da mesma forma e assim sucessivamente. Pode-se brincar de “Ovo choco” também;
- O professor dá características das crianças e estas, pegam suas fichas, por exemplo, “crianças que não estão de tênis”, “crianças que não tem cabelo comprido” (Jogo do não).
- Brincadeira da Força

- Escrita do nome na lousa

3.3. Calendário

Esta atividade proporciona o desenvolvimento da noção de temporalidade: ontem, hoje, amanhã; dia mês e ano. Promove ainda a resolução de problemas envolvendo quantidades. O professor pode fazer inúmeras intervenções como: quantos dias já se passaram do mês, quantos ainda faltam; quantos dias faltam para chegar à festa junina; quantos sábados têm no mês; quantos domingos; quantos aniversariantes têm no mês, entre outros.



Cemei Benedicto Delforno

Sugestões para o momento do calendário:

- Deixar o calendário que pode ser impresso ou confeccionado com outros materiais (madeira, TNT, papelão, números móveis, letras móveis,), fixado na parede, o ajudante do dia marca o dia correspondente;
- Para as crianças maiores (2ª fase), explorar o calendário individual, cada criança registra o dia na sua folha;
- O professor ou uma criança registra o dia na lousa, e então marca-se no calendário fixado na parede;

3.4. Higiene e Merenda



Cemei Benedicto Delforno

Como quaisquer outras atividades da semana, este momento deve ser planejado como um momento de aprendizado. Assim, as crianças são orientadas a

fazer a higiene de forma adequada, como lavar as mãos após a utilização do banheiro, antes das refeições, após o parque ou assim que se fizer necessário. A escovação dos dentes deve ocorrer logo após a refeição e o professor precisa criar estratégias para que seja um momento prazeroso e conseqüentemente de aprendizagem.

Durante a merenda as crianças são incentivadas a se servirem sozinhas, para tanto o gestor deve providenciar recipientes e talheres adequados para cada alimento. A alimentação saudável norteia toda a prática nas unidades e proporciona às crianças conhecer alimentos que ainda não fazem parte da sua alimentação e a importância de uma alimentação diversificada para o desenvolvimento saudável.



Cemei Beija-Flor



Cemei Beija-Flor

3.5. Parque



Cemei Benedicto Delforno

É um momento de interação entre as crianças, no qual exploram possibilidades de movimentos – escorregar, balançar, pendurar-se. A areia permite a modelagem e, por

meio desta, o desenvolvimento da criatividade. As crianças brincam livremente, compartilham brinquedos.

No parque o professor tem a oportunidade de observar, fazer intervenções e propor atividades e/ou desafios que envolvem os eixos existentes no currículo.

O professor pode organizar circuitos com diversos materiais utilizando os brinquedos do parque como desafio e oferecer brincadeiras com água. As

crianças podem procurar objetos escondidos, com pistas ou mapas. Muitas brincadeiras podem ser feitas no parque como: bico de cor, pega-pega, entre outras. O trajeto até o parque pode ser feito de diferentes maneiras.



Cemei Beija-Flor

3.6. Hora da organização

Uma rotina de organização da sala proporciona a interação entre as crianças e o professor, além de desenvolver habilidades motoras, como varrer, limpar as mesas, organizar as cadeiras, entre outros. Também permite que a criança vivencie situações de colaboração, participação, responsabilidade e cuidado com o espaço escolar.

Vale lembrar que o professor é o modelo e que é de sua responsabilidade manter a ordem da sala e dos materiais.

3.7. Avaliação do dia

O objetivo da avaliação é que a criança se manifeste oralmente sobre as atividades e suas atitudes no final do dia escolar, podendo ter um único item como tema ou não. É importante que não seja um momento monótono e com perguntas repetitivas. Essa atividade deve ser planejada para que a criança realize a reflexão sobre as suas ações na escola, tendo a possibilidade de tomar consciência sobre suas atitudes em relação aos amigos e a professora,

demonstrando suas preferências ou não, contando suas conquistas. Esse momento também é rico para resolução de conflitos, tomando-se cuidado redobrado para que não se torne um júri. Cabe ao professor ser o mediador das discussões.

O professor pode lançar algumas questões: o que você fez no cantinho hoje? Conseguimos cumprir o que combinamos? O que foi feito primeiro? O que foi feito depois da merenda? Das atividades realizadas no cantinho, apresente a que mais lhe agradou.

Este momento proporciona à criança a estruturação do conceito de



Cemei Beija-Flor

tempo, por meio da reconstrução dos acontecimentos e atividades do dia, permitindo a reflexão sobre sua atuação e a de seus pares – o que foi cumprido, o que não foi e a retomada da sequência das atividades.

As crianças recolhem as fichas da sequência do dia no final da conversa.

Sugestões para o momento da avaliação:

- Após recolher as fichas do planejamento, colocar num saco para sorteio. Sortear uma ficha e fazer a avaliação deste momento da rotina;
- Sorteio da letra inicial do nome, a criança sorteada fala de suas impressões sobre o dia ou atividade;
- Cada criança fala livremente sobre o dia;
- O ajudante conduz o momento, escolhendo quais crianças vão falar naquele dia;

- O ajudante conduz o momento, escolhendo a atividade que será avaliada naquele dia;
- O ajudante avalia o dia fazendo a retrospectiva do mesmo salientando o que mais gostou ou não.

3.8. Culinária

A culinária convida os pequenos a novas descobertas de sabores, aromas, cores e texturas promovendo cooperação entre o grupo. Juntar ingredientes, misturar tudo e inventar novos pratos é muito divertido para as crianças.

O espaço para a culinária deve ser adaptado, já que não é possível utilizar a cozinha. Os professores podem realizar a atividade com a turma, na sala, no refeitório, na sala multiuso, atentando sempre para a organização do tempo/espaço da escola.

As atividades culinárias vêm ao encontro da proposta curricular da educação infantil, e integram os diferentes eixos do documento.



Cemei Benedicto Delforno

Atitudes

relacionadas à alimentação saudável, higiene e cuidado, exploração do conhecimento matemático: sistema de numeração; noções de medidas; análise de possibilidades e tratamento de informações; exploração da linguagem, interpretação da receita. Dentro do eixo natureza e cultura, a diferença de hábitos alimentares, receitas típicas, origem dos alimentos, estados físicos (gasoso, líquido e sólido), alteração dos alimentos durante o cozimento, entre outros. Misturar, picar, bater, enrolar, abrir embalagens, são ações importantes para o desenvolvimento de competências motoras.

Para que este momento seja realmente proveitoso para as crianças, fazem-se necessárias algumas orientações:

- Leia todos os passos da receita;
- Separe todos os ingredientes e utensílios que vai usar na receita e deixe-os por perto;
- As medidas são importantes e devem ser usadas corretamente;
- Mostre referências dos ingredientes usando fotos de revistas e livros;
- Separe um pano limpo e papel absorvente para limpeza do espaço;
- Mantenha o espaço e os utensílios limpos, os quais devem ser lavados antes e depois do uso;
- Deve-se evitar falar, tossir e espirrar sobre os alimentos;
- Lave as mãos, use luvas, use avental e prenda os cabelos;
- Garanta a higiene das mãos das crianças;
- Dê informações às crianças sobre o funcionamento dos aparelhos elétricos;
- Cuidado com o fogo e a integridade física das crianças;
- Procure variar as receitas; dentro desta lista inclua: sucos, chás, saladas, bolos, doces, sanduíches. Desta forma, as crianças experimentam diferentes alimentos, em diferentes estados (cozidos ou crus). Não são necessárias receitas tão elaboradas. Nos anexos você encontra dicas de livros de arte e culinária e sugestões de receitas para fazer com as crianças.



3.9. Música

A música sempre fez parte da vida do ser humano. Nas antigas sociedades a música expressava alegrias, tristezas e inquietações das pessoas. Havia canções para adormecer, para chorar os mortos, em festividades e rituais próprios de cada civilização. Neste sentido, as crianças desde o útero materno, estão envolvidas neste universo sonoro e o espaço escolar não pode ficar de fora.

Percepção de som e silêncio e exploração sonora

É muito importante proporcionar momentos dentro da instituição em que as crianças possam entrar em contato com o ambiente sonoro, ouvir, perceber e discriminar eventos sonoros e produções musicais diferentes. As crianças necessitam brincar com a música, inventar e reproduzir criações musicais, interagindo com os pares e expressando-se livremente.

A música não deve ser usada apenas para formação de hábitos e apresentações em festas comemorativas e a metodologia não deve estar centrada no ensino de música, mas sim na exploração dos sons: escutar, reconhecer, localizar, criar.

Som é tudo o que o ouvido percebe e silêncio os sons que não podemos ouvir, as vibrações que o ouvido não percebe. Vivemos rodeados de sons intercalados com silêncio. Os silêncios tornam significativos esses sons, na medida das nossas experiências, da nossa interação e da convivência com o meio.

Devem fazer parte das estratégias a apreciação musical que envolve a variação de gênero (erudito, popular, de outras nacionalidades, cultura popular e as músicas da vivência de cada um) e ritmos (samba, valsa, country, rock, MPB e marchas). Importante também explorar as qualidades do som:

- Timbre – característica que distingue cada som ou o personaliza. O timbre do violão é diferente do timbre do piano;
- Altura – grave ou agudo. O pio do pássaro é agudo, o som do trovão é grave;
- Intensidade – fracos e fortes;

- Duração – curto ou longo, de acordo com sua ressonância.

Segundo Mendes e Cunha (2001, p. 83) “podemos ao brincar com os sons da mesma forma com que brincamos com cores, formas e argila, provocar um novo tatear sonoro, agora consciente”. Essas autoras propõem que através de histórias e jogos possamos explorar o som e suas variações juntamente com as crianças.

Para Pires (2005):

Favorecer a construção da paisagem sonora por parte da criança é permitir que ela brinque com diferentes sons, explore e transforme diversos objetos e possa sentir a natureza, ouvindo as folhas caírem, a chuva, o trovão, enfim, todos os sons que ela oferece (p. 47).

Temos que estar atentos às criações das crianças, apreciando suas experiências sonoras. Essa escuta da criança é um aprendizado por parte dos adultos que devem educar os ouvidos para entender as produções sonoras dos pequenos, estimulando e propiciando condições para que eles possam criar livremente e divertirem-se com a música.

O ouvinte tem que dialogar com as diferentes formas de sons e isso vale para as crianças e os adultos. Cada pessoa tem um repertório de experiências sonoras que podem ser acrescidos de acordo com a cultura em que vivemos e as interações com os pares e objetos.

Devemos estar atentos a letras das músicas oferecidas às crianças, pois muitas delas contêm valores morais e religiosos e refrãos sugestivos de comportamento. (PIRES, 2006).

A organização do espaço

Faria (2005, p. 70) aponta que “grande ou pequeno, o espaço físico de qualquer tipo de centro de educação infantil precisa tornar-se um ambiente, isto é, ambientar as crianças e os adultos”. É importante que o profissional experimente, explore o ambiente, os sons e o movimento; assim conseguirá propor às crianças atividades muito mais ricas.

Desta forma o espaço deve ser organizado para estimular o interesse e a participação das crianças nas brincadeiras. Neste espaço deve-se reunir toda

e qualquer fonte sonora: brinquedos sonoros, objetos do cotidiano, instrumentos musicais, bandinha rítmica e gravador.

A exploração de objetos sonoros proporciona a descoberta dos sons. É importante que a criança brinque com os objetos e crie suas próprias canções ou mesmo cante as músicas já conhecidas.

A montagem de uma caixa de objetos sonoros na sala propicia a exploração dos sons e a criação musical. A caixa pode conter: chocalhos de bebês, pios de pássaros, apitos, sinos de diferentes tamanhos, folhas de acetato, conduites, chocalhos feitos com diferentes potes contendo diferentes tipos de grãos, paus de chuva, guizo, reco-reco ou raspa-raspa (feito com bambu, garrafa plástica, pedaços de madeira e lixa), paus de rumba ou clavas (pedaços de cabo de vassoura), tambores feitos com latas, pratos (tampas de panela), castanholas (feitas com tampas plásticas e papelão). Talvez seria interessante que a caixa tivesse rodinhas para ser levada a outros ambientes da instituição.

As crianças maiores podem ajudar na organização coletando materiais, pintando tambores, fazendo chocalhos etc. O trabalho de construção deve incluir a reprodução de modelos já existentes e também a criação de instrumentos inusitados e objetos sonoros não convencionais.

É interessante reunir todos os objetos construídos e explorá-los com as crianças. “Tão importante quanto confeccionar os próprios objetos sonoros é poder fazer música com eles”. (BRASIL, 2001 p. 69)

Além da sala, outros espaços da instituição, tais como: corredores, refeitórios e parque devem colaborar com a exploração sonora. Estes ambientes devem ser organizados com materiais que propiciem a exploração e descoberta dos sons como, por exemplo, chocalhos pendentes, texturas nas paredes etc. O acervo musical deve estar organizado e acessível a todo o coletivo da instituição.

A observação e o registro

Observar as crianças brincando e registrar como interagem com os objetos sonoros e suas produções pode ampliar as possibilidades de criação musical das crianças.

As próprias crianças podem fazer seus registros musicais. Segundo Brito (2003):

Apesar da leitura e a escrita musicais tradicionais não serem conteúdos próprios da etapa de educação infantil, o conceito de registro de um som (ou grupo de sons) pode começar a ser trabalhado com crianças de três anos, desde que em situações significativas de interação e apropriação dos sons e de construção de sentidos (p. 178).

Podemos propor às crianças que ‘desenhem o som’ que estão ouvindo ou como imaginam que aquele som proposto seria representado. A criança tem que entender que desenhará o som produzido e não o instrumento que produz aquele som.

Outra proposta é desenhar livremente, em grupo ou individualmente, ao som de uma música. O professor pode variar o gênero musical nesta atividade. Todo este trabalho pode ser compartilhado com o grupo e assim as crianças podem criar hipóteses sobre os desenhos da turma.



Cemei Benedicto Delforno

Sugestões de atividades:

- Pedir às crianças que falem seu nome cantando, tendo como variação a música do peixinho;

- Pedir que façam a atividade anterior acompanhando com palmas; (variação: batendo palmas no acento tônico, ou com os pés)
- Pedir que abram e fechem os olhos alternadamente, abram e fechem as mãos alternadamente;
- Colocar uma música abaixando o volume a intervalos e pedir aos alunos que andem ao ouvir a música e parem no silêncio (variação brincadeira de estátua);
- Produzir diferentes eventos sonoros (sons curtos, longos, suaves, fortes etc.) usando diferentes materiais, assim como objetos sonoros do ambiente (arrastar cadeiras, bater na porta etc.). Ao ouvir os sons as crianças devem movimentar-se reagindo como se fossem os sons;
- Cantar uma música conhecida e andar fora do quadrado riscado no chão e, ao seu término, todos pulam para dentro do quadrado (variação de outras formas geométricas, bambolês);
- Jogar bingo com sons – CD “Jogando com os Sons e Brincando com a Música”;
- Aproveitar as atividades no pátio, na hora da gincana, para pedir às crianças que corram, pulem e deem saltos utilizando os obstáculos;
- Nas situações cotidianas pedir que as crianças escutem os sons do corpo (voluntários e involuntários), ouvir o coração, mastigar, bater palmas, bater os pés, estalar a língua, estalar os dedos, bater as mãos em partes do corpo (perna, barriga);
- Pedir às crianças que criem melodias descobrindo sons com o próprio corpo (variação emitir os sons acompanhando músicas do CD);
- Pedir que as crianças lembrem-se de sons ouvidos em viagens, nas férias, num passeio com a turma ou outros sons que já não fazem mais parte de sua paisagem sonora;
- Destacar com as crianças os sons do ambiente: porta batendo, campainha do horário da saída, água caindo da torneira, barulho do escorregador, ônibus passando e também de objetos: relógio, chocalhos e brinquedos;
- Escutar os sons da natureza: chuva, vento, folhas ao vento, cachorro latindo;

- Imitar bichos em sons e gestos e a turma tenta reproduzir;
- Imitar os sons de alguns objetos e meios de transportes: telefone, carro, avião, ônibus, máquina, trator;
- Escolher uma música conhecida e pedir aos alunos que substituam a letra por "lá, lá,lá", "mo,mo,mo", "lu,lu,lu", "tr,tr,tr","br,br,br". Pedir que cantem forte, fraco, agudo, grave, rápido, lento;
- Andar pela sala livremente tocando o tambor, variando a rapidez dos passos conforme a variação do andamento;
- Colocar uma música e deixar que a criança perceba o andamento acompanhando com palmas ou dançando;
- Oferecer canções que variem o gênero: erudito, popular, de outras nacionalidades, cultura popular, hinos, as músicas da vivência de cada um e os ritmos: samba, valsa, country, rock, MPB e marchas;
- Dançar livremente, acompanhando com palmas, com os pés, com o tambor, com o chocalho e até mesmo, somente ouvindo relaxados no chão os diferentes ritmos;
- Na hora da música, cantar com as crianças músicas do cancionário infantil, dos mais diferentes temas: animais, natureza, histórias infantis e sobre o cotidiano das crianças. As canções folclóricas, passadas de geração para geração, são grandes aliadas neste momento tão prazeroso para as crianças;
- Brincar livremente com os objetos da caixa de objetos sonoros. Explorar todas as formas de produzir sons: bater com as mãos, com as baquetas, chacoalhar forte ou fraco, com movimentos rápidos ou lentos, apertar, jogar, balançar, criar canções utilizando os objetos;
- Escolher músicas conhecidas e acompanhar com os chocalhos e outros objetos que eles queiram;
- Dançar e tocar com os tambores conforme a música tocada no CD;
- Marchar, bater palmas e correr ao som dos tambores ou das baquetas ou ainda ao som dos chocalhos;
- Encorajar as crianças a cantar músicas livremente. Nesta faixa etária elas gostam muito de inventar suas próprias canções;

- Utilizar o gravador para gravar a fala e as canções das crianças e depois colocar para que ouçam;
- Levar para a sala instrumentos musicais (pandeiro, violão, teclado) e bandinha rítmica para exploração das crianças;
- Realizar com as crianças a sonorização de histórias. O professor pode contar e sonorizar a história ou realizar com a ajuda das crianças. Elas podem usar a voz, o corpo ou objetos, por exemplo, imitar o canto de um pássaro, o ranger de uma porta, o galope do cavalo, o mugido do boi etc.;
- Realizar com as crianças a ginástica historiada, o professor conta a história e as crianças realizam o movimento de acordo com o tema;
- Dançar livremente os ritmos variados utilizando diferentes matérias (lenços, bambolês, cordas);
- Brincar de roda com as crianças - rodas cantadas, cirandas (“Olha o Macaco na Roda”, “Fui ao Itororó”, “Linda Rosa Juvenil”, “Periquito Maracanã”, “A Margarida”, “Boneca de Lata”, “A Canoa Virou” “Abre a Roda Tindolelé”);
- Recitar parlendas com as crianças;
- Escrever as músicas de que as crianças mais gostam e deixar exposto na sala;
- Aproveitar as rodas e cirandas para interagir com as outras crianças da escola;
- Levar para a instituição apresentações musicais de diferentes gêneros e ritmos.

3.10. Brincadeiras



Já
 sinalizamos
 que é por meio
 da brincadeira
 que o currículo
 se torna vivo.
 As crianças

brincam quando cantam, pintam, desenham.

Neste tópico queremos apresentar brincadeiras com foco no movimento e no resgate da cultura popular, além de materiais específicos como bola, corda, bastão, colchonetes, entre outros.

Estas brincadeiras devem ser contempladas, na rotina semanal, todos os dias e realizadas em locais variados como pátio, quadra, área gramada, parque. Nos anexos sugerimos uma coletânea de brincadeiras para ampliar o repertório da turma.

3.11. Hora da História

Por meio das histórias a criança entra em contato com um mundo mágico, descobre outros lugares, conhece outras pessoas, outros modos de ser e agir.

Para tanto, é preciso variar o gênero; contar histórias em diferentes espaços da escola; utilizar diferentes meios para brincar com os fantoches (mesas, casinhas de fantoches, janelas, cortinas); preparar o ambiente e criar um clima de envolvimento e encantamento; utilizar adereços (lenços, chapéus, objetos do cotidiano) para enriquecer as histórias; ter livros de vários tamanhos, formas e texturas; explorar a biblioteca da escola e selecionar as histórias para a semana.

O professor precisa conhecer o texto e prepará-lo com antecedência, para isso sugerimos que a seleção dos títulos da semana aconteça durante o HTPC. Para a seleção o professor deve considerar o conhecimento prévio das crianças, planejar sequências em ordem crescente de desafios, adequar o tempo e o tipo de leitura à condição da criança, diversificar títulos e versões, ampliar o repertório de histórias conhecidas pelas crianças, preocupar-se com a qualidade literária e não com o conteúdo moral.

Selecionar não significa censurar, proibir; trata-se de escolher aqueles que serão objeto de maior atenção, de ações planejadas, sequenciadas, intencionais, com objetivo definido.

Ler e contar histórias são atividades diferentes. A leitura é fiel ao texto escrito e a criança precisa aprender que a escrita é permanente. Toda vez que o adulto ler aquele livro, o estará fazendo com as mesmas palavras. O

professor precisa ter atitude cuidadosa de quem lê para o outro e é referência como leitor.

Isto não acontece quando se conta uma história. Ao contar uma história o professor tem mais liberdade para dar sua interpretação ao enredo, por meio de vozes diferentes e gestos. Não precisamos explicar o significado das palavras para as crianças, a não ser que elas perguntem, pois a criança entende dentro de um contexto, e as palavras que pensamos ser difíceis para elas passam a fazer parte de seu vocabulário.

Conhecer o autor e o ilustrador do texto deve acontecer sempre pois, além de valorizar os artistas, proporciona à criança conhecer e identificar o estilos dos mesmos.

Precisamos ter clareza que as histórias têm interpretações diferentes para cada um; portanto o professor tem que considerar o



Cemei Sebastiana Bueno Franciscone

olhar diferente de cada criança para

as histórias lidas ou contadas, aproveitando para discutir os pontos de vista da turma para o tema abordado na história.

Transformar o momento da história em algo muito prazeroso faz com que todas as crianças queiram participar. Obrigar as crianças a participar corresponde à mesma situação de ler um livro de que não gosta.

Os professores contarão com estratégias do projeto Trilhas para intensificar e qualificar as atividades de leitura desenvolvidas na unidade escolar.

Sugestões de elementos para contar histórias:

- Álbum seriado;

- Flanelógrafo;
- Quadro imantado (porta do armário);
- Caixa de histórias;
- Avental de histórias;
- Fantoches: de caixas, de luva, de meia, de bexiga, de vara, entre outros;
- Objetos do cotidiano;
- Partes do corpo (mãos, joelho, cotovelo, pés) como personagens;
- Teatro de sombras;
- Retroprojektor;
- Projetor de slides;
- Desenho na lousa.

3.12. Teatro

O Teatro tem uma grande importância na educação infantil. Ele permite à criança uma enorme "gama" de aprendizados, como a socialização, a criatividade, a coordenação, a memorização, o vocabulário e muitos outros.

É importante propor atividades em que as crianças possam expressar-se através de fantoches, dedoches e fantasias (peças industrializadas ou confeccionadas pelas crianças), além de sugerir a encenação de peças teatrais construídas com a colaboração das crianças, contando com histórias conhecidas ou temas, para servirem de inspiração. Uma peça de teatro não é feita apenas pelos atores que aparecem no palco, os personagens; outras pessoas também são importantes: o autor, o cenógrafo, o figurinista, o diretor. As crianças podem preparar o convite para as demais turmas da escola, elaborar o roteiro, escolher os personagens, escolher a trilha sonora, fazer o cenário, entre outras atividades.

Na educação infantil, todas as atividades de expressão são globais, o movimento, o gesto, a dança, a palavra, o desenho, a modelagem, se integram no livre jogo da criança.

4. Atividades diversificadas (cantinhos)

As atividades diversificadas consistem em momentos em que, individualmente ou em pequenos grupos, as crianças realizam todos os dias, atividades nos cantinhos.

Esta proposta proporciona um momento dentro da rotina, em que as crianças podem escolher o que vão fazer a partir de opções oferecidas e organizadas pelo professor.

As crianças têm a oportunidade de escolher entre várias opções de atividades, tomar decisões, trabalhar de acordo com seu ritmo, satisfazer seus interesses e necessidades, expressar-se por meio de diferentes linguagens, aprender a dosar o tempo em cada atividade. Essas atividades contribuem ainda para que a criança, de forma progressiva, torne-se independente e autônoma, porque planeja o que quer fazer, escolhe a atividade e executa seus



Cemei Benedito Delforno

projetos.

O professor precisa organizar as atividades dos cantinhos considerando os diferentes eixos do currículo, o projeto da turma, bem como as sequências

didáticas planejadas. O material utilizado para a realização das atividades da semana precisa ser organizado de modo que favoreça a autonomia das crianças.

Sugestões para escolha dos cantinhos:

- Sorteio: da letra inicial, do nome completo, de cartões coloridos, por características físicas, pelo tipo de calçados, cor da roupa, entre outros;

- Sequência da roda;
- Sequência da lista de nomes dos ajudantes;

O professor deve explicar as atividades do cantinho no início da semana e retomar a explicação, ao longo dos dias, caso necessário. Nas salas em que não há placas de cantinhos, o professor pode organizar formas de registrar as atividades: na lousa, numa folha.

As crianças trocam de cantinho quando terminam a atividade proposta observando os lugares que estão vagos.

Vale lembrar que o número de cantinhos disponíveis é muito importante para que este



Cemei Benedicto Delforno

esquema de troca funcione, devendo o professor levar em conta o número de crianças e a quantidade de atividades propostas. As crianças passam por todos os cantinhos propostos ao longo da semana.

4.1. Jogos

Os jogos podem ser apresentados na roda ou no próprio cantinho. O professor pode apresentar o jogo de diferentes maneiras: explicar as regras, perguntando para o grupo como imaginam que podem jogar, convidar uma pessoa que saiba, para que as crianças observem as jogadas e assim jogar também. Após a apresentação as crianças precisam de tempo para desfrutar de diversas partidas ao longo dos dias, apropriando-se das regras. Jogando, a criança começa a criar estratégias para jogar cada vez melhor. Quando a criança se torna uma boa jogadora, pode socializar com seus colegas suas descobertas.

O jogo deve propor algo interessante e desafiador para as crianças, possibilitando uma autoavaliação quanto ao seu desempenho e permitindo que os jogadores participem ativamente, do começo ao fim do jogo (DEVRIES, 2009).

Sugestões de jogos:

Percurso	Mico
Trilha	Sjoelback
Dama	Bolinha de gude
Ludo	Quilles
Pega-vareta	Corrida de cavalos
Memória	Jogo do Lulu
Bingo	Jogo das Sete Cobras
Dominó	Fecha Caixa
Jogo da velha	Jogo da Joaninha
Futebol de mesa	Quebra-cabeça
Futebol de botão	
Já achei (lince)	

Estão disponíveis nos anexos alguns modelos de jogos propostos da lista acima.

4.2. Jogos de encaixar e montar

Neste cantinho o professor precisa fazer propostas desafiadoras que encorajem as crianças a criar e entrar num mundo de faz-de-conta. Desta forma, os pequenos podem refletir e levantar hipóteses diante de suas construções e brincadeiras neste canto.

Sugestões:

Ligue ligue
Pinos
Monta tudo

Polibol
Lego
Pequeno engenheiro
Blocos de madeira

4.3. Faz-de-conta

Para o cantinho do faz de conta, o professor pode organizar kits de jogo simbólico e separar caixas por tema de interesse (casinha, oficina, fazendinha, entre outros). Desta forma, fica mais fácil organizar os cantinhos escolhidos, pois, quanto mais diverso for o material, mais possibilidade de interação e brincadeira entre as crianças. O espaço de brincadeira (cantinho) não pode estar totalmente pronto, fixo, para que a criança possa interferir nele e assim criar ambientes significativos de acordo com suas ideias e concepções. O professor, juntamente com as crianças, pode fazer uma lista de materiais que podem compor o cantinho de faz-de-conta.



Cemei Beija-Flor

Sugestões de faz-de-conta:

Casinha, cabana, escritório, feira, supermercado, médico, farmácia, mecânica, restaurante, carrinhos, bonecas, animais, príncipes e princesas, teatro/fantoches, fantasia/desfile, super-heróis, salão de beleza, oficinas de conserto em geral.

Sugestões de montagem de alguns cantinhos:

- Casinha: fogão e panelinhas, livro de receita, frutas de brinquedo, embalagens vazias, bonecas, caminhas, roupas de boneca, bules, xícaras, talheres, copos e pratos de plástico, liquidificador, ferro de passar, telefone, agenda, bloco de recados.
- Escritório: máquina de escrever, teclado, mouse, lista telefônica, telefone, bloco para anotações, agendas, caneta/porta caneta, máquinas de calcular, calendários, carimbos, maleta, tabelas de preço de produtos.
- Oficinas de consertos: máquinas sem uso, computador, relógio, telefone, máquina fotográfica, ferramentas de plástico, pano para limpeza.
- Médico: caixas de remédios vazias, caixas de chá vazias, pano para compressa, avental, máscara, toucas e luvas cirúrgicas, estetoscópio, ataduras, bolsa d água, chapas de raio X, blocos de papel com propaganda médica, blocos de notas.
- Salão de beleza: maquiagens infantis, embalagens vazias de shampoo e condicionador e creme de barbear, pincel de barba, pentes, escovas, bobes, grampos, presilhas, rabicós, tiaras, touca de banho, espelho, toalhas, avental, peruca, secador de cabelos, chuveirinho, borrifador, vidro de esmalte vazio, revistas da área, listas de serviços e preços, telefone, agenda, caderno de anotações.
- Feira: carrinho de feira, sacolas, bacias, balança (pode ser feito com sucata), calculadora, pincel atômico ou canetinha para marcar preços, jornais, avental, boné, flores, frutas e legumes de plástico ou papel machê, roupas, objetos, brinquedos, dinheiro de faz de conta, carteiras, barbantes e pregadores para prender os produtos.

- Fantasias: espelho, roupas, sapatos, chapéu de mágico, de palhaço, bonés, lenços, gravatas, cachecóis, echarpe, bolas, tecidos coloridos de diferentes tipos (chita, Jersey, tule), cintos, fantasias de carnaval ou teatro, fantasias de personagens, perucas, bijuterias, maquiagem infantil.
- Supermercado: diversas embalagens de produtos vazias, frutas de plástico, sacolas de supermercado, caixa registradora, etiquetas para marcar preço, placas para marcar ofertas de produtos, cartazes de propaganda de produtos, cesta de supermercado, crachás, telefone, notas de papel, dinheiro de faz de conta, carteira.

4.4. Artes

Antes de pensar nas sugestões de atividades relacionadas às artes visuais (desenho, pintura, escultura, modelagem, atividades com sucata) para o cantinho, devemos entender que este momento deve ser organizado pelo professor com começo, meio e fim. É tarefa do professor, planejar, orientar e avaliar as atividades propostas para os cantinhos de artes. É muito importante que o professor vivencie a proposta antes de apresentar ao grupo para perceber possíveis dificuldades técnicas.

O professor deve reconhecer o que a criança já sabe e respeitar seu ritmo, interesse e tempo de concentração durante as atividades. Vale lembrar que tudo o que a criança produz tem significado para ela, mesmo que o professor não consiga decifrá-lo.

As intervenções do adulto durante o processo de criação constituem-se numa valorização da produção da criança. Perguntas instigantes propiciam uma reflexão da criança sobre a sua obra e, por conseguinte, ampliam seu repertório artístico.

A manifestação do professor não deve ser por meio de elogios e recompensas, mas de comentários sobre a maneira como a criança organiza os materiais, mistura as tintas, limpa os pincéis, escolhe suas atividades, por exemplo.

Todas as atividades artísticas exigem supervisão e cuidado por parte do adulto. O professor deve atentar-se a peças pequenas que podem ser engolidas, objetos pontiagudos que possam perfurar. O professor deve utilizar tintas, massas, descritas como “não-tóxicas”.

O professor não deve considerar apenas o produto final, durante as atividades que envolvem o fazer artístico, e sim todo o processo de construção do grupo. As produções tridimensionais das crianças devem ser valorizadas, oferecendo meios de interação das crianças com os diversos materiais de que dispõe.

É fundamental que o ambiente esteja organizado e que o grupo tenha acesso aos materiais disponíveis. Com relação ao espaço devemos considerar:

- Quando as crianças participam na arrumação da sala sentem-se mais comprometidas com o espaço. A limpeza no final da atividade também faz parte deste momento. Lembre-se de forrar o espaço de trabalho com jornal, cortinas de plástico velhas, toalhas de mesa de plástico entre outros, deixe panos velhos para que as crianças limpem as mãos. Crie um espaço separado, coberto com jornal, para deixar os trabalhos molhados, até que sequem;
- Os materiais devem possibilitar que a criança manipule objetos grandes e pequenos, ásperos e macios, rasgue, corte, pinte, misture, modele, entre outros;
- As sucatas devem ser bem cuidadas e agrupadas por semelhança, ao alcance das crianças. Além de potes de diferentes tamanhos e formatos, latas, garrafas pet, rolos de papel higiênico, rolos de toalha de papel, lacre de refrigerante, tampas variadas, entre outros, também fazem parte do sucatório pedras, folhas, flores, sementes, grãos, materiais de acabamento para complementar as sucatas, materiais para colar (cola, fita crepe, durex, cliques, grampeador);
- Os papéis devem ser de tamanhos, cores, formas e texturas diferentes. Outros suportes como tela, papelão, tecido, EVA, TNT, chão, azulejo, parede, entre outros, também podem ser oferecidos;
- Os pincéis (conservados e limpos), lápis (sempre apontados), canetinhas, giz de cera devem ser organizados de forma a atrair as

crianças para uma escolha com critérios. As crianças necessitam criar o hábito de limpar o pincel sempre que mudar a cor da tinta. Para tanto, um recipiente com água, um pano molhado ou uma esponja molhada devem ser deixados junto aos pincéis durante a atividade;

- O professor pode organizar na sala um banco de imagens com reprodução de pinturas, fotos de animais, flores, frutas, imagens de revistas, entre outros. Pode-se também organizar um banco com técnicas de pinturas que a turma poderá realizar no decorrer do ano. Estas sugestões ampliam o repertório visual das crianças;

Os anexos sugerem atividades de artes para crianças.



Cemei Beija-Flor

Sugestões de atividades para os cantinhos de arte

a) Desenho:

- Desenho livre;
- Desenho com giz de cera sobre papéis lisos (gramaturas diferentes), jornal, ou papéis ásperos;
- Desenho sobre fundos coloridos – variar as cores das folhas de papel oferecido;
- Desenho com giz de cera e lixa – fazer o desenho sobre a lixa ou com a folha sulfite sobre a lixa;

- Desenho sobre celofane transparente com caneta hidrocor;
- Desenho com caneta hidrocor sobre fundo branco;
- Desenho com fundo áspero – colocar sob a folha de papel uma superfície áspera como talagarça, casca, lixa grossa, palha, entre outros. Esfregar um bastão de giz de cera sobre toda superfície do papel, fazendo aparecer a textura do material colocado debaixo da folha. Pode-se completar a atividade com desenho de giz de cera e caneta hidrocor;
- Desenho sobre fundo com anilina – passar anilina dissolvida em água sobre folhas de papel, com trinchas largas, deixar secar um pouco e depois desenhar livremente sobre a folha;
- Desenho surpresa – desenhar com giz de cera branco sobre o papel branco, passar anilina, com trincha larga, sobre todo o papel, deixando o desenho aparecer;
- Desenho calcado sobre barbante – deixar o barbante sobre a mesa e calcar com giz de cera sobre uma folha de papel branco. Cobrir de cores diversas as áreas formadas pelo desenho formado pelo decalque;
- Desenho com giz molhado – desenhar livremente sobre folhas brancas ou coloridas, de espessura mais grossa com giz de lousa molhado na cola ou água;
- Desenho calcado – deixar a criança recortar livremente formas em cartões ou cartolina, fazer arranjos com as peças, cobrir com uma folha de papel e fazer o decalque com giz de cera;
- Desenho com areia colorida – desenhar com cola diluída em água, depois jogar areia colorida sobre o papel. Tirar o excesso de areia. Pode-se usar outras grãos coloridos ou farinhas;
- Desenho desbotado – desenhar sobre papel de seda com cotonete embebido em água;
- Desenho soprado – passar anilina sobre papel branco, salpicar pingos de guache e, com auxílio de canudos, soprar os pingos de tintas, espalhando-os sobre o papel;
- Desenho enriquecido – sobre o desenho utilizar colagem de papéis, estrelinhas, lantejoulas, purpurina entre outros recursos;

- Desenho com carimbo – fazer carimbos com rolinhos, papéis com ranhuras diferentes, legumes (batata, chuchu), esponjas, partes do corpo, entre outros, passar na tinta grossa e calcar a vontade em papel branco ou colorido;
- Desenho com peneira – passar tinta, com trincha grossa, no fundo de uma peneira e sacudir sobre as folhas de papel;
- Desenho com giz de cera sobre jornal – desenhar com giz de cera sobre a folha de jornal.

b) Pintura:

- Fundos coloridos – oferecer fundos coloridos de diversas cores e texturas, pintar sobre eles, observar os diferentes contrastes que a tinta produz sobre os fundos coloridos;
- Fundos de celofane – pintar com tinta guache e cola ou cola colorida sobre o papel celofane, preso à folha de papel branco;
- Pintura com barbante – molha-se o barbante no guache e passa-se no papel branco ou colorido formando desenhos;
- Pintura de sopro – tinta guache bem aguada em cores fortes, pinga-se a tinta e sopra-se em todas as direções com auxílio do canudinho;
- Monotípia com guache – com guache bem grosso pinta-se livremente sobre a placa de madeira e isopor. Antes de secar, coloca-se o papel fazendo pressão com as mãos sobre o mesmo, obtendo assim a impressão no papel;
- Pintura retrato ou surpresa – dobra-se o papel ao meio, abre-se novamente a folha e sobre a marca da dobra, coloca-se tinta plástica ou guache (em alguns pontos e com cores diversas), dobra-se novamente o papel a alisa-se desenhando à vontade;
- Pintura manchada – salpicar tinta guache sobre a pintura a dedo molhada, batendo levemente o dedo indicador sobre o cabo do pincel de guache, fazendo pingos e manchas coloridas;
- Pintura cremosa – misture o guache com pasta de dente e pinte livremente com os dedos;

- Objetos para pintar, em vez de pinceis: pequenos rolos de pintura; esponjas de diferentes formatos e texturas; espátulas; canudos; trincha; tubos de apertar; tubos de desodorante; tubos de spray; rolos de papel crepom; palitos de picolé; pentes; escova de dente, de louça, banho; rolhas; redes de plástico para frutas; hastes flexíveis de algodão; fios e fitas amarradas em torno de objetos; colheres; conta-gotas; bolas (de papel alumínio, de gude, de tênis, entre outros);
- Tinta de amido de milho e vinagre: Misture duas colheres (chá) de vinagre branco, 2 colheres (chá) de amido de milho e 20 gotas de corante comestível (mais ou menos diluído) em uma tigela (ou agite em um pote com tampa). Rende tinta suficiente para uma criança.
- Aquarelas líquidas congeladas: Coloque aquarelas líquidas ou corante comestível em copinhos descartáveis e coloque no congelador. Quando estiverem parcialmente congelados, coloque colheres de plástico em cada copo. Depois de congelarem totalmente, retire os copos. As colheres virarão cabos.
- Tinta de lama: Misture terra peneirada e água em uma xícara mexendo com um pincel. Utilize, para pintar sobre papel, tecido ou madeira.
- Tinta lisa: Misture uma quantidade igual de guache e cola branca em uma tigela. Essa mistura funciona sobre vidro e outras superfícies lisas, como folha de alumínio.
- Tinta de leite: Misture ½ xícara de leite em pó e duas colheres (chá) de amido de milho em um a tigela. Aos poucos acrescente ½ xícara de água morna até que a tinta esteja homogênea. A seguir acrescente o corante comestível.

c) Recorte e Colagem

Para enriquecer esta atividade podemos oferecer:

- Diferentes materiais de colagem: folhas, algodão, botões, lantejoulas, tecidos, palitos, fitas, cortiça, papéis coloridos, macarrão, forminhas de doce, papéis de bala, barbantes, entre outros;
- Materiais de desenho: giz de cera, canetinhas e tintas podem ser utilizadas na complementação de recorte e colagem;

- Fundos variados: Papéis de cores e texturas variadas, papéis de fundo preto.
- Mosaico – sugerir a colagem de pequenos pedacinhos de papel colorido, recortados com tesoura ou picado com a mão. O efeito visual pode ser realçado pelo contorno das figuras feito com tinta ou lápis preto.
- Vitral – essa atividade consiste em cobrir espaços vazados em cartolina preta com papel celofane colorido. A criança deve recortar ou perfurar livremente os pedaços que deseja vaziar.
- Composição floral – organizar em conjuntos harmoniosos de folhas e folhas secas e colá-las entre duas folhas de papel fino e transparente.
- Confecção de álbuns – as crianças recortam figuras variadas sobre um único tema e colam em folhas sulfites ou folhas coloridas, junta-se as folhas e coloca-se uma capa especificando o tema. Podemos aproveitar as sugestões das próprias crianças, dos projetos da turma ou sugerir outros temas: animais, fotos das crianças da sala, flores, brinquedos, frutas, roupas e acessórios, objetos da escola, embalagens, entre outros.

d) Modelagem

- Massas de cores diferentes – enriquecer a experiência oferecendo massa plástica de diversas cores para uso alternado ou simultâneo.
- Massa Caseira: 01 copo de trigo, 01 copo de sal, 01 Ki-suco sabor a gosto, ½ (+-) copo de água e 01 colher (café) de óleo. Misturar todos os ingredientes e amassar até dar consistência.
- Argila: deve ser mantida sempre em saco plástico para conservar a umidade; Corta-se a argila, com arame fino, linha de pescar ou barbante; É bom bater bem a argila para uniformizar a umidade da massa e tirar o ar; Utilize sempre esponjas úmidas para alisar a superfície, nunca água pura. Ao modelar a peça, aconselha-se apoiá-la sobre um pedaço de jornal para poder girar a peça com mais facilidade; O processo de secagem deve ser lento. Deixe a peça num local ventilado, mas não exposta ao sol; É bom pintar a peça, primeiro de branco e depois colorir.

- Apetrechos para brincar com a modelagem: espremedor de batatas, cabo de vassoura cortado com toquinho para alisar a massa, forminhas, cortadores, palitos de churrasco e sorvete, diversas sucatas como tampinhas, carretéis, entre outros, que possa imprimir marcas nas massas.
- Papel machê – substituir a massa plástica por massa de papel higiênico e jornal picado.
- Massa multiuso: 1 rolo de papel higiênico, 10 a 15 colheres (sopa) de cola branca, 4 colheres (sopa) de vinagre e 3 colheres (sopa) de talco industrial (à venda em drogarias). Pique com as mãos o rolo de papel higiênico em pedaços bem pequenos. Misture o vinagre com o papel picado e cubra tudo com água. Deixe de molho. No dia seguinte, esprema bem deixando apenas a massa de papel, eliminando todo excesso de água. Em seguida, esfarele todo o papel. Para finalizar, misture a cola branca e o talco até que adquira consistência de massa.

e) Dobradura

A dobradura é uma arte milenar japonesa que incorporou-se à nossa cultura. Ela desempenha um importante papel no desenvolvimento intelectual das crianças.

As crianças poderão ter à disposição diferentes tipos de papéis para confeccionar dobraduras. O professor poderá deixar um ou dois modelos prontos para que a criança manuseie, observe como foi feito, compare, enfim descubra como foi confeccionado. Outra sugestão é mostrar na roda o passo a passo da dobradura para que a criança, manuseando novamente no cantinho, tente confeccionar.

Papéis que podem ser utilizados: papel sulfite, papel espelho, papel laminado, papel camurça, papel kraft, papel vegetal, papel manilha, papéis diversos como: folhas de revistas, jornais e de presentes.

f) Sucatas

O cantinho da sucata pode ter uma proposta determinada de acordo com o projeto ou sequência didática daquela semana, mas também pode ser

de livre criação. O professor pode oferecer modelos com sequência de figuras ensinando o passo-a-passo. O sucatório deve estar em ordem e a criança tem que ter acesso aos materiais de ligação como cola, fita crepe, durex, cliques, grampeador.

4.5. Leitura

O cantinho da leitura deve ser organizado de forma atraente, num ambiente aconchegante que pode ser no chão, com um tapete e almofadas ou mesmo nas mesas. O acervo



Cemei Beija-Flor

tem que ser de boa qualidade contando com livros, gibis, revistas, arrumados de forma que as crianças consigam manuseá-los livremente, podendo escolher as próprias leituras. Os professores devem conversar com as crianças sobre os cuidados com estes materiais.

4.6. Cantinho com o professor ou escolinha

Este tipo de organização favorece atendimento individualizado às crianças. O professor pode fazer intervenções considerando as necessidades das crianças, utilizando jogos e materiais disponíveis na sala. Permite que ele observe mais atentamente os problemas enfrentados pelas crianças, suas dificuldades, aprendizagens, gostos e interesses, o que muito o auxiliará em seu replanejamento.

O professor pode trabalhar com as crianças atividades de leitura e escrita e atividades com situações problemas envolvendo raciocínio, noções e conceitos matemáticos.

Para que este canto seja proveitoso, o professor deverá ter uma coletânea de atividades para cada hipótese de escrita, e um caderno de anotações para fazer suas observações sobre como as crianças pensam e suas ideias sobre como funciona o sistema da escrita e assim aproveitar para fazer intervenções que contribuam para o avanço das crianças em suas hipóteses de escrita. Da mesma forma ele montará um banco de atividades com situações problemas que envolvam problemas numéricos com texto, problemas de lógica, simulações da realidade (problemas não numéricos), e problemas a partir de uma figura (SMOLE, 1996).

Deve-se fazer um acompanhamento sistemático das atividades propostas a fim de acompanhar o processo de ensino aprendizagem das crianças. Neste cantinho pode-se fazer a avaliação diagnóstica das crianças da 2ª fase. O professor precisa compreender que avaliação diagnóstica é um instrumento que o auxilia para saber o que as crianças já sabem, para planejar e orientar sua prática e propor atividades significativas e diferenciadas para cada criança. É realizada em quatro momentos, uma no início do ano, no mês de março, e outras três ao longo do ano, em junho, setembro e novembro.

O ditado individual deverá ser feito, sem escandir, ou seja, sem ditar marcando a sílaba, de quatro palavras do mesmo campo semântico, sendo a primeira polissílaba, a segunda trissílaba, a terceira dissílaba e a quarta monossílaba, sem repetir letras iguais em sílabas contiguas, sílabas próximas, como gata, pata, batata. Terminará com o ditado de uma frase usando uma das palavras já ditadas. Neste momento o professor não deve corrigir nem intervir.

5. Atividade independente

Neste momento do dia, as crianças realizam atividades individualmente,



em pequenos grupos ou em grupos maiores, sem a orientação direta do professor. A atividade proporciona o

desenvolvimento da responsabilidade, da iniciativa e criatividade e possibilita à criança aprender a trabalhar sem o acompanhamento direto do adulto. Esta atividade deve durar em torno de 15 minutos e acontece diariamente.

6. Atividade individual

O professor pode aproveitar este momento para trabalhar individualmente com a criança. Esta atividade permite o acompanhamento do raciocínio das crianças e uma intervenção pedagógica adequada. As atividades podem ser escolhidas pela criança ou pelo professor e podem ser realizadas dentro das atividades diversificadas, como um cantinho de atividade.

7. Considerações finais

O propósito desta coletânea foi oferecer sugestões de atividades proporcionando aos professores subsídios para realizar um trabalho de qualidade, que resulte no desenvolvimento integral das crianças.

Os momentos de atividades que compõem a proposta para as crianças de 4 e 5 anos são pautados no currículo, seus eixos e expectativas de aprendizagem, tendo a brincadeira e a interação como aliados no processo educativo.

Esta coletânea foi mais um passo no nosso processo contínuo de crescimento como professor e educador. Outros passos se exigem e este documento estará sempre em construção, pois o professor aprende todos os dias e pode contribuir com novas sugestões. A realização deste trabalho foi útil também para propiciar a revisão da prática, considerando o trabalho realizado na rede de Educação Infantil do Município de Itatiba.

Esperamos que este documento tenha alcançado o objetivo de articular teoria e prática para continuarmos a caminhada, buscando sempre a qualidade de ensino e a aprendizagem significativa das crianças.



Cemei Benedicto Delforno

Referências bibliográficas

ALBANO, Ana Angélica Medeiros. *Artes visuais, Caderno de Formação III*. Santo André: Secretaria Municipal de Educação e Formação Profissional de Santo André.

AYOUB. E. Brincando com o Ritmo na Educação Física. *Revista Presença Pedagógica*. Belo Horizonte, v. 6, n 34, p. 49-57, 2000.

ARAUJO, Ulisses Ferreira. *Temas transversais e a estratégia de projetos*. São Paulo: Moderna, 2003.

ALMEIDA, Célia Maria de Castro. Concepções e práticas artísticas na escola. In: FERREIRA, Sueli (orgs). *O Ensino de artes: construindo caminhos*. Campinas, SP: Papirus, 2001.

BARBOSA, Maria Carmen Silveira. *Por amor e por força: rotinas na educação infantil*. Porto Alegre: Artmed, 2006.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil*. Brasília: MEC/SEF, 2001, 3 v.

BRITO, Teca Alencar de. *Música na educação infantil: propostas para a formação integral da criança*. São Paulo: Petrópolis, 2004.

DEVRIES, Rheta (org). *O currículo construtivista na educação infantil: práticas e atividades*. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FARIA, Ana Lúcia Goulart. O espaço físico como um dos elementos fundamentais para uma pedagogia da educação infantil In: FARIA, Ana Lúcia

Goulart, PALHARES, Marina Silveira. (Orgs.). *Educação infantil pós-LDB: rumos e desafios*. Campinas: Autores Associados, 2005.

FERREIRA, Paulo Nin. Artes visuais na educação infantil. In: DIAS, Marina Célia Moraes. NICOLAU, Marieta Lucia Machado (orgs). *Oficina de sonho e realidade na formação do educador da Infância*. Campinas, SP: Papirus, 2003.

LUKJANENKO, Maria de Fatima Silveira Polesi; GRILLO, Claudia Cristina Leardini; OLIVEIRA, Maria Angélica Degani (org). *Currículo de educação infantil*. Itatiba, SP: Secretaria de Educação de Itatiba, 2012.

MACHADO, Nilton. *Epistemologia e didática: as concepções do conhecimento e inteligência e a prática docente*. São Paulo: Cortez, 1995.

MAFFIOLETTI, Leda; RODRIGUES, Jussara H. *Cantigas de Roda*, 4ed. Porto Alegre: Magister. 1994.

MALTA. Luis Roberto, TITTOTO. Andressa. *Uma atividade para cada dia. 365 Dias do Ano*. São Paulo: Editora Vergara Brasil, 2004.

MANTOVANI DE ASSIS, Orly Z.; ASSIS, Mucio Camargo de (org). PROEPRE: *Fundamentos teóricos e prática pedagógica para a educação infantil*. Campinas, SP: Gráfica FE, 2003.

_____, Orly Zucatto Mantovani de; ASSIS, Mucio Camargo de (org). PROEPRE: *Fundamentos teóricos da educação infantil II*. Campinas, SP: Gráfica FE, 2003.

MENDES, Adriana, CUNHA, Glória. Um universo sonoro nos envolve. In: FERREIRA, Sueli (org). *O ensino das artes: construindo caminhos*. Campinas: Papirus, 2001.

PIRES, Maria Cristina de Campos. O som como linguagem e manifestação da pequena infância: Música? Percussão? Barulho? Ruído? *Dissertação de Mestrado*. Campinas: FE/UNICAMP, 2006.

PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE ITATIBA. SECRETARIA DA EDUCAÇÃO. Currículo das Creches do Município de Itatiba. Itatiba, 2008

_____, EQUIPE PEDAGÓGICA DA EDUCAÇÃO INFANTIL. *Sugestões de Jogos e Brincadeiras*. Itatiba, 2001.

_____, EQUIPE PEDAGÓGICA. *Sugestões de Jogos e Brincadeiras para o 1º ano do Ensino Fundamental*. Itatiba, 2008.

ROSA, Nereide Schilaro Santa. *Educação musical para a Pré-Escola*. São Paulo: Ática, 1990.

SCHAFER, Murray. *O ouvido pensante*. UNESP. SP. 1991

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. DIRETORIA DE ORIENTAÇÃO TÉCNICA. *São Paulo é uma escola - manual de brincadeiras*. São Paulo: SME, 2006.

SESC SÃO PAULO. Canto, Canção, Cantoria: como montar um coral infantil. SESC. SP. 1997

SMOLE, Kátia Cristina Stocco. *A matemática na educação infantil. A teoria das inteligências múltiplas na prática escolar*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

WEFFORT, Madalena Freire. Educando o olhar da observação. In: WEFFORT, Madalena Freire. *Observação, registro, reflexão: instrumentos metodológicos I*. São Paulo: Espaço Pedagógico, 1995.

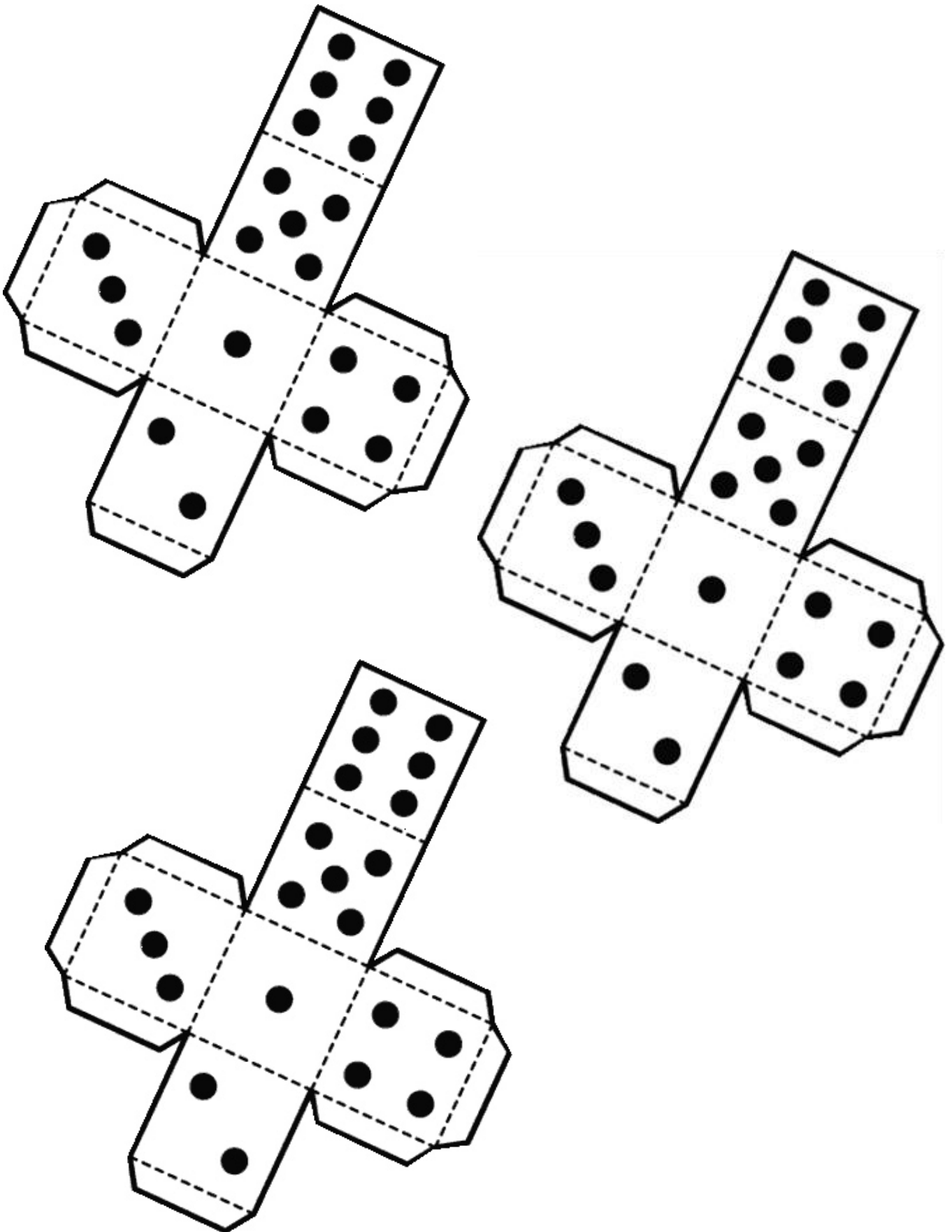
ZABALZA, Miguel A. Trad. Beatriz Affonso Neves. *Qualidade em educação infantil*. Porto Alegre: Artmed, 1998.

ZALAVSKY, Cláudia. *Jogos e atividades matemáticas do mundo inteiro*. Porto Alegre: Artmed, 2000.

ANEXOS

Modelos de Jogos

Modelo de dado



SUDOKU




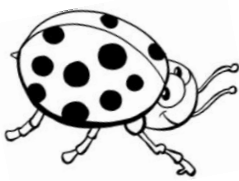
COMPLETE AS LINHAS

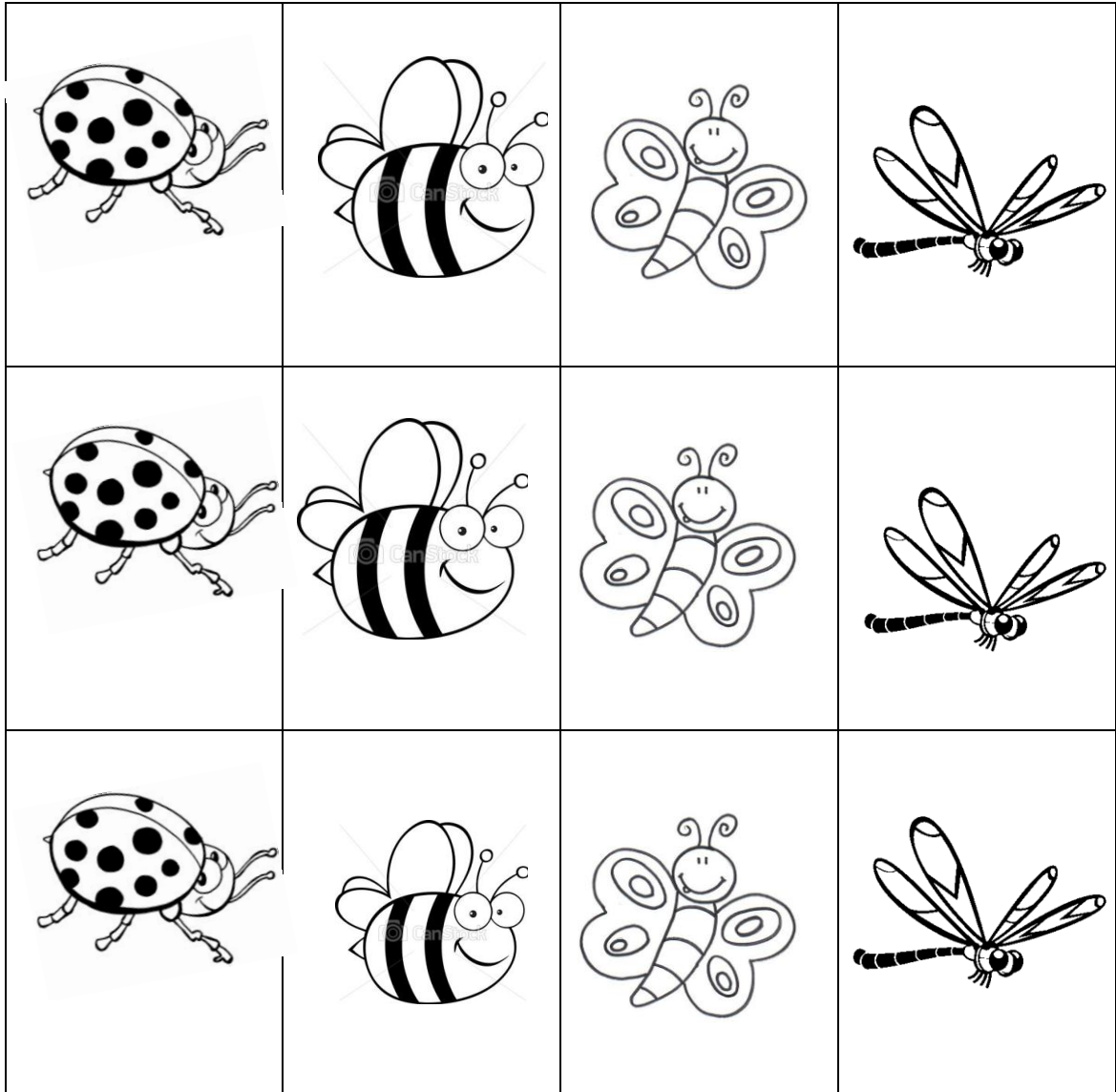


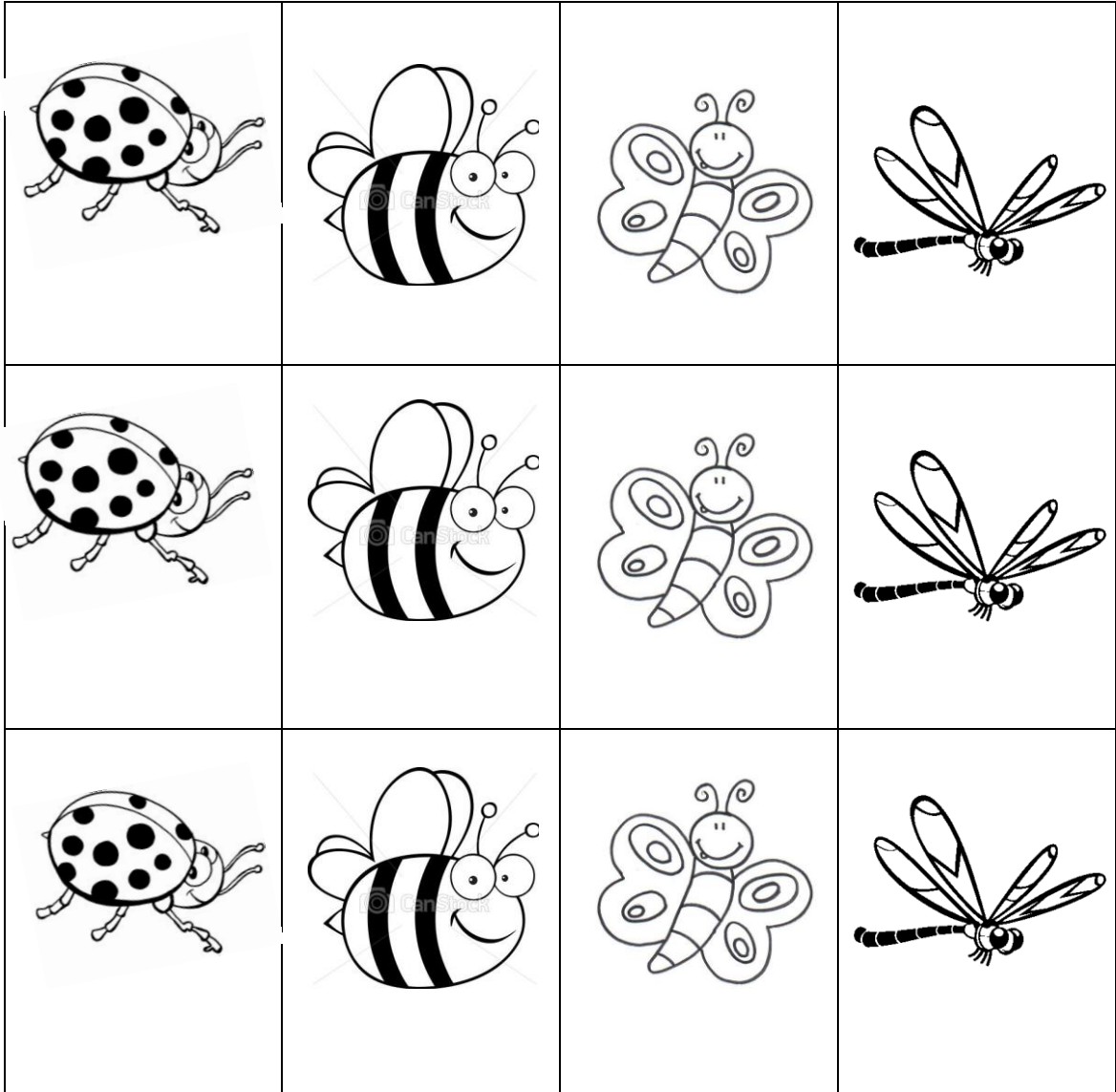
E AS COLUNAS



SEM REPETIR FIGURAS EM CADA UMA DELAS.





JOGO DAS SETE COBRAS

2 3 4 5 6 8 9 10 11 12

Jogo das sete cobras

Material: Tabuleiros, dois dados, 10 fichas e sete peões (cobras) de cores diferentes para cada jogador.

Desenvolvimento: Cada jogador, na sua vez, arremessa os dados, calcula a soma dos valores obtidos e coloca uma ficha no número que representa o resultado obtido, mas se o resultado for sete, coloca uma cobra (peão) no ninho das cobras;

* Se o resultado obtido já estiver marcado, o jogador passa a sua vez;

Ganha o jogador que tiver marcado todos os números primeiro, sem ter sete cobras no seu ninho ou quando o seu adversário tiver sete cobras mesmo que não tenha marcado todos os números.

Corrida de cavalos

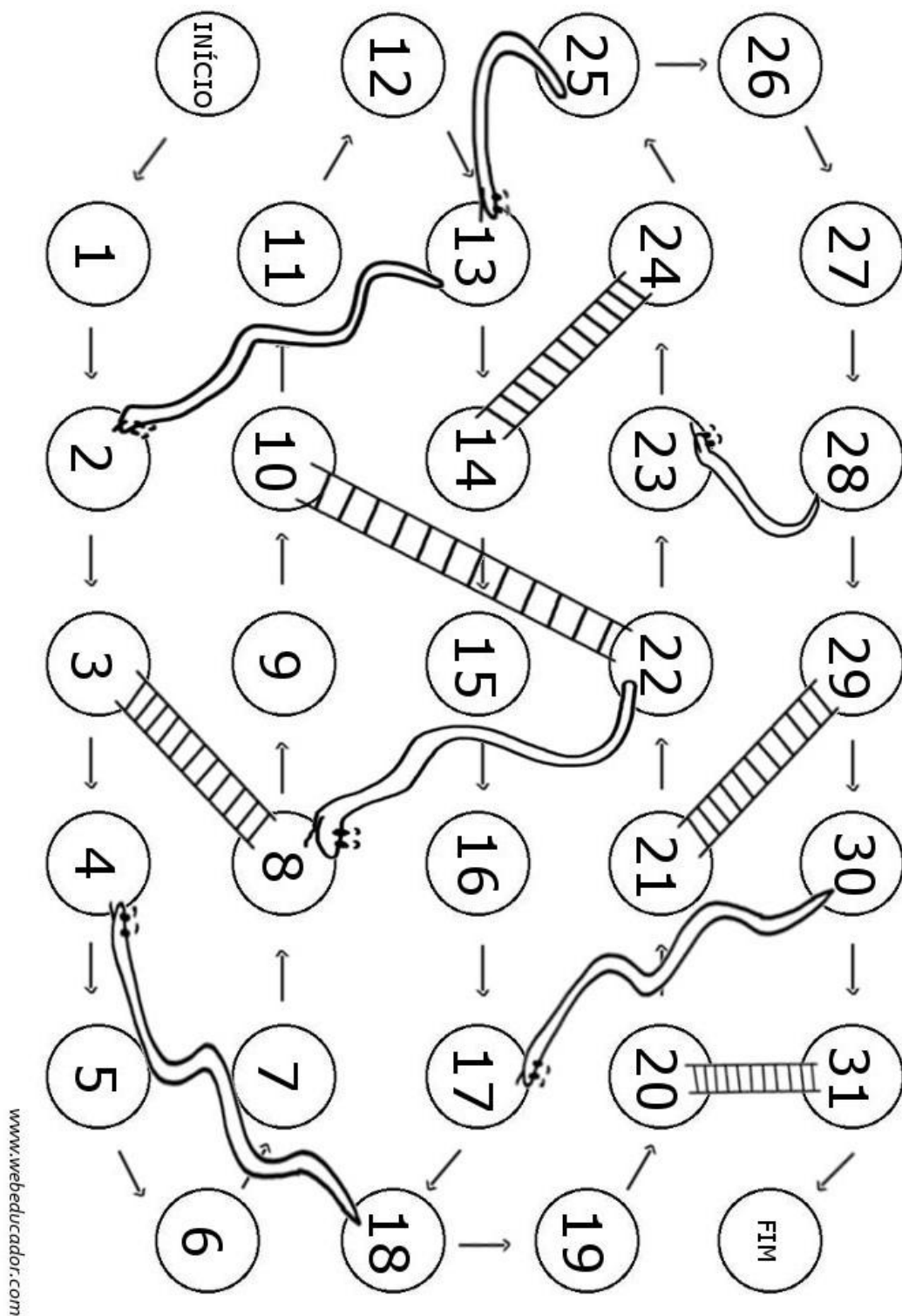
Utiliza dois dados e um esquema que pode ser desenhado, pelo professor, no quadro, representando uma pista de corrida de cavalos numerados de 1 a 12. Os alunos devem apostar qual dos cavalos vencerá a corrida.

Cada cavalo se movimenta quando, ao jogar dois dados, as faces destes dados voltadas para cima, somadas, totalizam o numero do cavalo. Deste modo, se as faces voltadas para cima, após o lançamento dos dados, forem 3 e 5, o cavalo que se movimenta é o de numero 8 (3+5).

Feitas as apostas, os alunos jogam os dados até que um cavalo vença a corrida. Acrescentamos o cavalo 13, um desafio a mais, para perceberem em qual não apostar.

Depois de algumas partidas, o professor pode perguntar aos alunos por que o cavalo 1 e 13 nunca saem do lugar, por que os cavalos 6, 7 e 8 são os que mais ganham e etc. Enfim, pode perguntar se todos os cavalos têm as mesmas chances de vencer. Começa, então, a investigação para desvendar qual cavalo é o mais rápido e por quê.

ESCADAS E SERPENTES

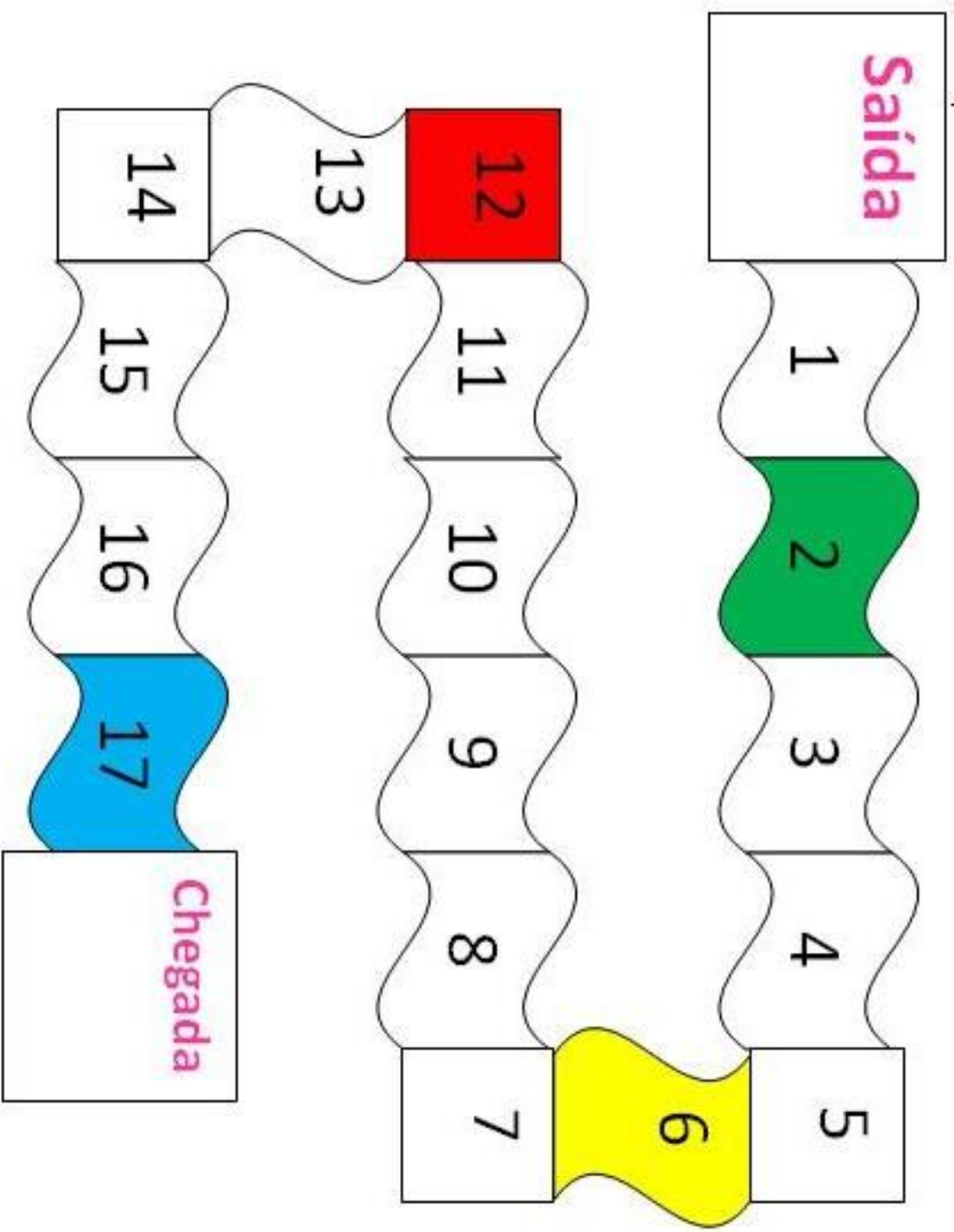


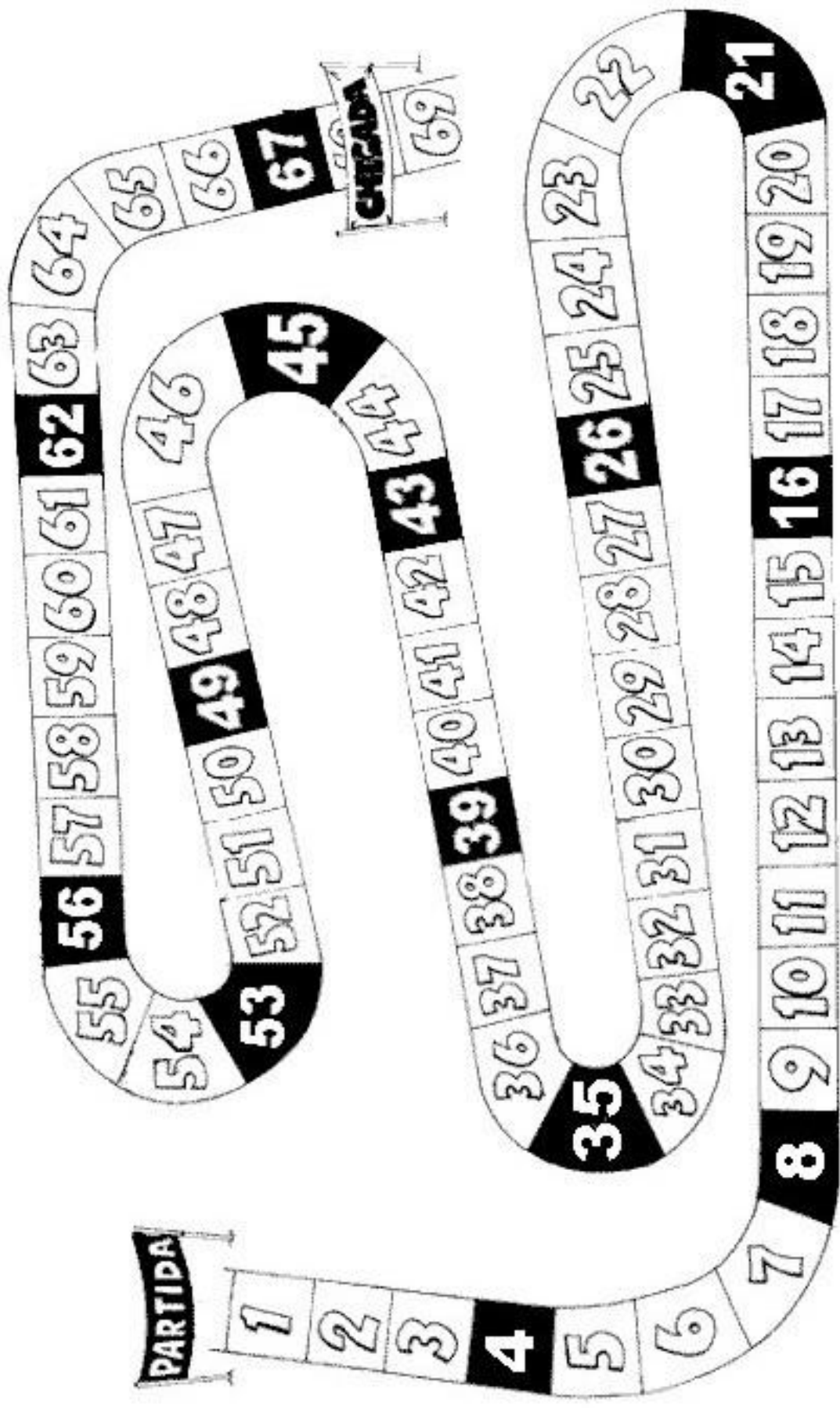
www.webeducador.com

Material: Tabuleiro, 4 peões, dado.

O objetivo é chegar no final do tabuleiro primeiro, Ou seja no número 100.

Se cair em uma escada, sobe no tabuleiro, ganhando posições, se cair em uma cobra, desce e perde posições.

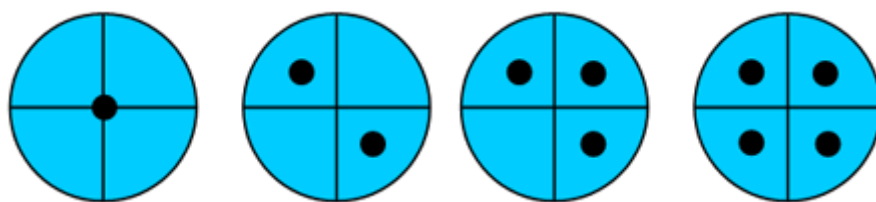




Lu-lu do Havai

Lu-lu é um jogo praticado pelos povos que primeiro chegaram ao arquipélago do Havaí. Stewart Culin, famoso antropólogo e colecionador de jogos, escreveu sobre esse jogo em um artigo publicado em 1899. Os Polinésios navegaram por grandes distâncias através do Oceano Pacífico, para irem da Ásia até o arquipélago do Havaí. As ilhas são de origem vulcânica, e mesmo hoje alguns vulcões emitem lava. As crianças havaianas jogam lu-lu com discos de pedra vulcânica.

MATERIAL: Discos



REGRAS:

Os jogadores decidem de antemão quantas rodadas irão jogar. Eles se revezam no lançamento dos discos. Cada jogador tem dois lances antes de passar os discos para o próximo jogador. Para lançar os discos, o jogador segura os quatro discos com as mãos juntas e deixa-os cair na mesa ou no chão.

Se todos os discos caírem com a face voltada para cima, o jogador fará 10 pontos e lançará todos os discos outra vez.

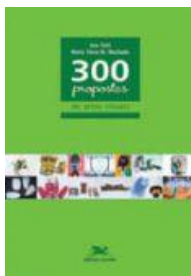
O número de pontos que aparece no segundo lance é adicionado aos 10 do primeiro lance para obter o total.

Se um ou dois discos caírem com as faces para baixo no primeiro arremesso, o jogador pegará somente estes discos e arremessará de novo.

O total é a soma de todos os pontos dos quatro discos após o segundo arremesso.

Vence o jogador que tiver a soma mais elevada no final do número convencional de rodadas.

Livros de Arte e Culinária



300 propostas de artes visuais

Autor: Ana Tatit e Maria Silvia
M. Machado

Editora: Edições Loyola



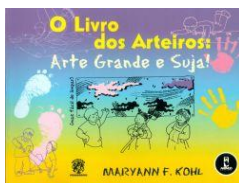
Descobrimo grandes artistas

Autor: MaryAnn F. Kohl e Kim Solga



Iniciação à arte para crianças pequenas

Autor: MaryAnn F. Kohl, Renee Ramsey, Dana
Bowman



O livro dos arteiros

Autor: MaryAnn F. Kohl

Editora: Artmed

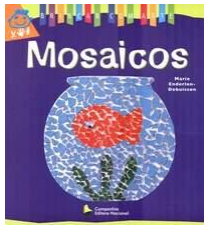
Coleção Brincar com Arte:



Papel Machê

Autor: Muriel Damasio

Editora: Companhia Editora Nacional



Mosaicos

Autor: Marie Enderlen - Debuissou



Argila

Autor: Patrícia Vibien



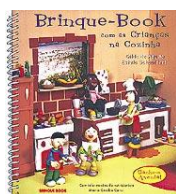
Material reciclado

Autor: Vanessa Lebailly



Papel

Autor: Alda



Livro: Brinque-Book com as crianças na cozinha

Autor: Gilda de Aquino e Estela Schaffer



Livro: Saborosa Viagem pelo Brasil

Autor: Frei Betto e Maria Stella Christo



Livro: Juju na Cozinha do Carlota

Autor: Carla Pernambuco e Pinky Wainer



Livro: O Pequeno Mestre-Cuca

Editora: PubliFolha



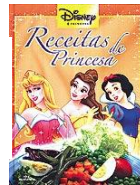
Livro: Dona Benta para Crianças
Editora: Nacional



Livro: Receitas de Herói
Editora: Melhoramentos



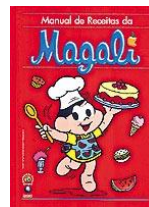
Livro: Culinária para Crianças
Editora: Manole



Livro: Receitas de Princesa
Editora: Melhoramentos



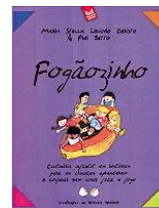
Livro: Um Tico-Tico no Fubá
Autor: Gisela Tomanik Berland



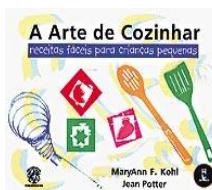
Livro: Manual de Receitas da Magali
Editora: Globo



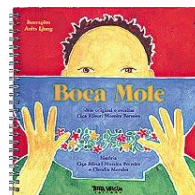
Livro: O Livro de Receitas do Menino Maluquinho
Autor: Ziraldo



Livro: Fogãozinho
Autor: Maria Stella Libanio Christo e Frei Betto



Livro: A Arte de Cozinhar
Autor: MaryAnn F. Kohl e Jean Potter
Editora: Artmed



Livro: Boca Mole
Autor: Ciça Kfoury Moreira Ferreira e Claudia Morales

Sugestões de Receitas

PANQUECAS COLORIDAS

Ingredientes

1 xícara de leite

2 ovos

2 gemas

1 xícara de farinha

1 colher de sopa de manteiga derretida

1 colher de café rasa de sal

2 xícaras de folhas de salsa ou cenoura ou beterraba

Modo de preparo

Bater no liquidificador o leite com a salsa (ou a beterraba ou a cenoura) até ficar uniforme. Colocar os ovos, as gemas, a farinha, a manteiga e o sal. Bater. Numa frigideira, passar um pouco de manteiga e colocar a massa e fazer as panquecas. Fica colorido e é ótimo para crianças que não comem legumes e verduras. Enrolar as panquecas com recheio de sua preferência.

HAMBURGUER CASEIRO

Ingredientes

200 gramas de carne moída

1 cenoura

1 cebola

1 fatia pão de forma integral

2 colheres (sopa) de salsinha

Sal (a gosto)

Modo de preparo

Bater no processador a cenoura, a cebola e a salsinha, separadamente. Esfarelar a fatia de pão e juntar a carne. Misturar todos os temperos. Fazer bolinhas e amassar até conseguir a forma dos hambúrgueres. Levar para uma chapa (ou frigideira) bem quente e deixe dourar dos dois lados.

QUIBE DE RICOTA

Ingredientes

2 xícara(s) de chá trigo para quibe
½ unidade de ricota
1 ovo
2 cenouras cruas raladas
2 cebolas cruas
2 dentes de alho amassados
Hortelã (a gosto)
Sal (a gosto)
2 colheres de sopa de azeite de oliva
2 tomates picados

Modo de preparo

Deixar o trigo de molho por meia hora. Escorrer e espremer o trigo. Misturar com o ovo a cenoura e a hortelã, até formar uma massa homogênea. Dividir em duas partes iguais. Untar uma forma com gotas de azeite e arrumar metade da massa, inclusive nas laterais da forma. Para o recheio, aquecer uma frigideira e colocar uma colher de sopa de azeite. Dourar o alho e refogar a cebola. Acrescentar os tomates e a ricota e temperar. Abaixar o fogo e deixar cozinhar por 15 minutos. Espalhar o recheio sobre a massa e cobrir com a outra metade da massa. Levar ao forno preaquecido por aproximadamente 30 minutos. Servir frio ou quente e usar gomos de limão para acompanhar.

IOGURTE DE MORANGO

Ingredientes

2 iogurtes naturais integrais sem açúcar
1 bandeja de morango
1 envelope de gelatina sem sabor incolor

Modo de preparo

Em 5 colheres de sopa de água fria, dissolver o conteúdo do envelope da gelatina e deixar por 5 minutos para hidratar. Enquanto isso em um recipiente colocar os morangos e os iogurtes, bater no liquidificador. Colocar 15 segundos

no micro-ondas a gelatina ou dissolver no fogão mesmo. Misturar com o restante, mexer bem, levar à geladeira por algumas horas. Observação: Pode ser feito com banana, mamão, abacate, maçã, goiaba.

REFRIGERANTE CASEIRO

Ingredientes

6 unidade(s) de cenoura picada(s)
2 litro(s) de água gelada(s)
1 1/2 copo(s) de suco de limão coado(s)
1 copo(s) de suco de laranja coado(s)
1 unidade(s) de casca de laranja ralada(s)
2 litro(s) de água mineral com gás gelada(s)

Modo de preparo

Bater as cenouras no liquidificador com 1 litro de água gelada. Passar por uma peneira, voltar ao liquidificador e bater com o restante da água. Coar novamente e reservar. No liquidificador, acrescentar o suco de limão, o suco de laranja, a casca ralada de laranja, o suco de cenoura reservado e bater por 3 minutos. Retirar, colocar numa jarra e misturar com a água com gás gelada.

SUCO TROPICAL

Ingredientes

250 ml de suco de maçã
Suco de 1 limão
1 maracujá
1 manga picada
2 laranjas picadas

Modo de preparo

Bater todos os ingredientes no liquidificador. Coar para remover as sementes e servir.

BISCOITINHOS DE AMEIXA E BANANA

Ingredientes

1 xícara de ameixa seca sem caroço

1 ovo
1 xícara de aveia em flocos
½ xícara de farelo de trigo
2 bananas nanicas
1 colher de café de canela em pó
2 colheres de sopa de margarina
½ xícara de trigo de farinha de trigo comum
2 colheres de chá de essência de baunilha
1 colher de chá de fermento em pó

Modo de preparo

Deixe as ameixas de molho em água até ficarem bem macias. À parte, misture o ovo, aveia e o farelo de trigo. Junte as bananas amassadas com a canela, a margarina, a farinha de trigo, a essência de baunilha e o fermento. Escorra as ameixas, corte em pedacinhos e junte à massa. Distribua pequenas porções em colheradas em assadeira untada e enfarinhada e leve para assar em forno médio por cerca de 20 minutos.

ESPETINHO DE FRUTAS

Ingredientes

Abacaxi

Melão

Uva

Morango

Kiwi

Laranja

Palitos de churrasco

Modo de preparo

Higienize as frutas, descasque-as e corte em cubos. Monte os espetos nos palitos de churrasco, alternando as frutas.

MUFFINS INTEGRAIS COM QUEIJO E ESPINAFRE

Ingredientes

½ xícara (chá) de farinha de trigo

1 xícara (chá) de farinha de trigo integral
4 colheres (sopa) de manteiga
½ xícara (chá) de leite
1 xícara (chá) de folhas de espinafre
2 ovos
1 colher (sopa) de açúcar
½ xícara (chá) de mussarela cortada em cubinhos
1 colher (sopa) de gergelin preto
1 colher (chá) de fermento em pó
½ colher de sal

Modo de preparo

Pré-aqueça o forno a 180°C (temperatura média). Unte uma forma de muffin ou 8 forminhas individuais de empadinha , ou até uma assadeira, com manteiga e polvilhe farinha. Numa panelinha, derreta a manteiga e reserve. No liquidificador, bata o leite e o espinafre. Junte os ovos e a manteiga derretida e bata novamente. Reserve. Numa tigela grande, peneire as farinhas, o fermento, o açúcar e o sal. Faça um buraco no centro e despeje a mistura de espinafre. Misture com uma colher até a farinha absorver todo o líquido. Coloque 2 colheres (sopa) de massa em cada forminha, salpique com os pedaços de queijo, cubra com mais 1 colher de massa e polvilhe com o gergelin preto. Leve ao forno por 20 minutos. Retire os muffins da assadeira e coloque sobre uma grade para esfriar. Sirva mornos ou a temperatura ambiente.

MUFFINS DE CENOURA E ABOBRINHA

Ingredientes

2 ovos
¾ xícara (chá) de leite
4 colheres (sopa) de azeite
1 xícara (chá) de cenoura ralada grossa
½ xícara (chá) de abobrinha ralada grossa
1 xícara (chá) de farinha de trigo
½ xícara (chá) de farinha de trigo integral
1 colher (chá) de fermento químico em pó

1 pitada de sal

Modo de preparo

Em uma tigela, junte os ovos, o leite e o azeite. Adicione os ingredientes restantes mexendo até a mistura ficar homogênea. Despeje a massa em 12 forminhas próprias para muffins ou mesmo numa assadeira, até atingir cerca de dois terços da altura. Leve ao forno pré-aquecido, em temperatura moderada (180°), sobre a grade posicionada no meio, por 20 minutos ou até que, enfiando um palito no centro dos bolinhos, ele saia limpo. Retire do forno e espere amornar de cinco a dez minutos antes de desenformar.

FORMINHAS DE LEGUMES

½ xícara (chá) de repolho cortado fininho e escaldado em água fervente salgada até amolecer as folhas

½ xícara (chá) de cenoura cozida em pouco sal e picada

½ xícara (chá) de abobrinha verde, cozida com pouco sal e picada

2 colheres (sopa) de queijo parmesão ralado

1 colher (sopa) de margarina

1 colher (sopa) de cheiro verde picado

5 ovos

Modo de preparo

Coloque em uma tigela o repolho, a cenoura e a abobrinha. Junte o queijo, a margarina, o cheiro verde e os ovos batidos e misture bem. Distribua em forminhas individuais untadas e asse-as em banho-maria no forno médio pré-aquecido.

BOLO DE CARNE COM CENOURA

Ingredientes

500g de carne moída

2 ovos

3 cenouras cruas raladas

1 pimentão ralado

2 colheres (sopa) de amido de milho

Cebola ralada, alho amassado, sal, pimenta, orégano e cheiro verde a gosto.

Modo de preparo

Misture tudo e coloque em uma assadeira untada com manteiga. Polvilhe com a farinha e o queijo. Leve ao forno para assar

MOUSSE DE CACAU

Ingredientes

½ abacate

2 colheres (sobremesa) de cacau em pó

2 colheres (sobremesa) coco ralado

1 colher (sopa) de mel de abelhas

Modo de preparo

Liquidificar ou bater com o mixer e levar à geladeira

CREME DE ABACATE

½ abacate

½ colher (chá) de suco de limão

¼ xícara (chá) de açúcar

Modo de preparo

Prepare o creme na hora de servir, bata o abacate com os demais ingredientes no liquidificador e distribua em potes pequenos.

Brincadeiras

CORRA, SEU URSO

Formação: Destacado do grupo, a uma distância de 10 a 15 metros, fica de costas, um jogador (o urso).

Desenvolvimento: Ao começar o jogo, o grupo parte do pique, silenciosamente, tentando chegar o mais próximo possível do urso. O que consegue tocá-lo grita: “Corre seu urso” e retrocede correndo juntamente com os companheiros. Desafiado, rapidamente volta-se o urso, e, perseguindo a turma prende ao simples contato de sua mão os que alcançam, eliminando-os ou tornando-os seus auxiliares. Prossegue o jogo com novo desafio.

BOLA EM POSIÇÃO

Material: uma bola

Formação: Crianças sentadas em círculo, numeradas. Uma criança de pé no centro com uma bola nas mãos.

Desenvolvimento: A criança do centro lançará a bola para o alto, chamando um número; aquela cujo número for chamado deverá correr e segurar a bola antes que ela caia no solo; conseguindo, ficará no centro; não conseguindo, deverá

ficar na posição de “estátua”, até que um companheiro o substitua.

Observação: O jogo deve ser realizado em grupos de até 10 crianças cada um.

O GATO

Material: Giz

Formação: Cada criança dentro de um pequeno círculo desenhado no solo, uma delas fora, a determinada distância (o gato).

Desenvolvimento: Ao sinal, as crianças sairão de seus círculos e caminharão devagar em direção ao “gato adormecido”, acordando-o. Todas as crianças, inclusive o “gato”, correrão para ocupar um círculo, diverso daquele onde se encontravam anteriormente; quem ficar fora, será então o “gato”.

FAZER E REFAZER CÍRCULOS

Formação: Em grande círculo de mãos dadas.

Desenvolvimento: O professor dirá: 2 a 2, 3 a 3... E as crianças rompendo o círculo, formarão, de mãos dadas, pequenos grupos, de acordo com a indicação; ao sinal, passarão a movimentar-se pelo

pátio, ao novo sinal, refarão o grande círculo.

O ESQUILO SAI DA TOCA

Formação: Em trios, duas das crianças, frente à frente, mãos dadas, formando a “toca”, a terceira no meio, o “esquilo”, sem toca, ficarão um ou dois “esquilos”.

Desenvolvimento: Ao sinal, todos os esquilos deverão mudar de toca; nesse momento, os que estiverem sem toca procurarão ocupar uma, os que sobrarem aguardarão nova oportunidade.

Variação: 1 - “Coelho sai da toca”

2 - Numa outra variação do jogo o segredo é não eliminar nenhum participante, só tocas, ou seja, a cada rodada, você desfaz uma toca e ainda assim todos deverão entrar em uma toca, como puderem: no colo, deitado sobre os colegas etc. A proposta é que as crianças busquem com os amigos a solução de problemas.

O PEGADOR

Material: Giz

Formação: Vários círculos desenhados no solo, crianças espalhadas pelo pátio, uma designada “pegador”.

Desenvolvimento: Ao sinal, o pegador perseguirá as demais crianças, que deverão fugir, sem pisar dentro dos círculos. Estes serão ocupados à medida que as crianças forem tocadas; quando todas forem pegadas, terminará o jogo.

CUIDADO COM O FIO

Material: corda

Formação: Duas crianças passarão por baixo da cordinha, (o fio elétrico), evitando tocá-la, cada vez que todas passarem a corda será abaixada gradativamente.

VAI E VEM

Formação: Em duas colunas, frente à frente, a uma distância aproximada de 20 metros uma da outra, atrás da linha de partida.

Desenvolvimento: A primeira criança de uma das colunas correrá em velocidade até o primeiro companheiro da outra coluna, tocando a sua mão e indo colocar-se ao final desta e assim sucessivamente.

Variação: As crianças poderão levar um objeto nas mãos para entregar ao companheiro da outra fila.

O DRAGÃO

Formação: Em coluna, com as mãos nos ombros do companheiro da frente, a primeira criança será o dragão.

Desenvolvimento: O “dragão” tentará tocar a última criança. Conseguindo, passará a ser a última da coluna, simultaneamente; as demais, sem se soltarem, tentarão impedi-lo.

CABO DE GUERRA

Material: uma corda de mais ou menos 10 metros, giz.

Formação: Em dois grupos, um em cada extremidade da corda, segurando-a.

Desenvolvimento: Ao sinal, as crianças puxarão a corda para o seu lado, procurando fazer o outro grupo ultrapassar a linha demarcada.

LÁ VAI A CESTA

Formação: As crianças, em círculo, sentadas, cada uma tendo o nome de uma fruta. No centro, uma de pé.

Desenvolvimento: A criança do centro declara: “Lá vai uma cesta carregada de” e menciona o nome de duas frutas. As duas crianças que tem o nome das frutas trocam de lugar. Pode-se dizer a cesta

virou e todos os integrantes da roda trocam de lugar.

Variação: Falar o nome de outras coisas.

BOLA AO TÚNEL

Material: bolas

Formação: Colunas

Desenvolvimento: Ao sinal, o primeiro de cada coluna passará a bola entre as pernas, entregando ao que está atrás, e assim sucessivamente, o último, de cada coluna, ao receber a bola, corre à frente de sua coluna, recomeçando a brincadeira.

Variação: Pode-se passar outro objeto.

CIRCUITO DAS LATAS

Material: Latas (tipo Nescau, leite Ninho) cheias de areia.

Formação: Latas distribuídas no pátio, formando um circuito.

Desenvolvimento: As crianças andarão em cima das latas, e depois de completar o trajeto, deverão organizar outros mais desafiadores.

LENÇO ATRÁS

Material: Lenço

Formação: De pé, em círculo, uma criança fora dele, com o lenço.

Desenvolvimento: Ao sinal, a criança destacada correrá ao redor do círculo, colocando o lenço atrás de um companheiro. Ao perceber o lenço, a criança deverá pegá-lo e correr em perseguição ao companheiro, tentando impedir que ele ocupe o seu lugar.

Variação: “Ovo choco”

BARRA MANTEIGA

Formação: Fileiras (um ao lado do outro). Duas fileiras, uma de frente para a outra, numa distância de 15 a 20 metros.

Desenvolvimento: Todos ficarão com uma das mãos estendidas para frente. Um par sairá de sua fileira e baterá na palma das mãos do adversário. Assim que for dada a terceira batida, toda a fileira correrá atrás do par, que procurará voltar para sua fileira. Se for apanhado, passará para o outro grupo. Vencerá o grupo que, depois de determinado tempo, tiver maior número de integrantes.

TIRAR O RABO

Material: Tira de papel ou jornal.

Formação: livre ou aos pares.

Desenvolvimento: As crianças, livremente distribuídas pelo espaço

ou aos pares, tendo presa à cintura uma tira de papel.

A brincadeira consiste em tirar o papel preso à cintura do amigo e evitar que o seu seja tirado.

CACHORRO E OSSO

Material: Lenço e bola

Formação: Um dos jogadores de olhos vendados senta-se no centro de uma roda formada pelos companheiros, também sentados. Esta criança do centro representa o cachorro e tem perto de si a bola – osso.

Desenvolvimento: A um sinal, um jogador do círculo tenta apanhar o “osso”. Percebendo o ruído, o cachorro late e mostra a direção em que esta criança se encontra. Se acertar, o companheiro volta ao seu lugar na roda e outra criança é apontada para tentar novamente. Se a criança do centro apontar direção errada o jogador prossegue a fim de se apoderar do osso.

A criança que consegue apanhar o osso volta ao círculo e o esconde, colocando as mãos atrás das costas, todos da roda também ficam nesta postura. A criança do centro, sem a venda dos olhos, tenta dizer quem está com o “osso”. Se acertar, continua a representar o

cachorro; se errar, dá o lugar para quem esteja com o “osso”.

MACACO NA RODA

Letra: Olha o macaco na roda (3x) E ele quer sair (3x)

Formação: Um círculo, formado com número par de crianças, todos de mãos dadas. Uma criança ao centro.

Desenvolvimento: Enquanto cantam, giram o círculo. A criança ao centro saltita à vontade no interior do círculo. A canção vai se repetindo e, ao comando dado pela professora, todos soltam a mão e deverão abraçar um amigo da roda, porém não poderá ser o amigo que se encontra ao seu lado. A criança do centro também procura um companheiro para abraçar e obviamente uma criança ficará sem par. Está deverá tomar o centro do círculo para reiniciar o brinquedo cantado.

EMPRESTA-ME TUA CASINHA

Material: giz

Formação: Pequenos círculos e um círculo central. No interior do círculo ficam as crianças.

Desenvolvimento: Ao sinal, a criança que estiver no círculo central dirá: “empresta-me tua

casinha?” E as outras responderão “sim”. Neste momento todas deverão trocar de lugar, enquanto a criança do centro procurará ocupar um dos círculos vagos. Conseguindo, será substituída pelo jogador que ficar sem lugar; caso contrário, voltará ao centro e renovará a tentativa.

PISAR NA SOMBRA

Formação: livre

Desenvolvimento: Escolhe-se um pegador que ficará destacado do grupo. Dado o sinal, o pegador corre para pisar na sombra dos companheiros. Conseguindo, ele falará o nome do amigo que pisou na sombra e este sairá da brincadeira. Terminará quando o pegador conseguir pegar todas as sombras.

ALERTA

Material: Bola

Formação: Crianças em círculo, uma fica no centro.

Desenvolvimento: A criança do centro joga a bola para o alto e diz o nome de alguém do círculo; este deverá pegar a bola, enquanto todos os outros correm para longe dele. Quando a pessoa chamada conseguir pegar a bola, grita

“alerta!” Todos param onde estão e quem está com a bola tenta queimar um participante com a bola. Quem for queimado sai da brincadeira e quem pegou a bola é que a joga para o alto, para continuar a brincadeira.

BAMBOLE

Material: Bambolês de plástico

Formação: Crianças aos pares dentro do bambolê.

Desenvolvimento: As crianças colocam-se dentro do bambolê e tentam se movimentar da maneira que foi previamente combinada (rodar o bambolê, caminhar até determinado ponto...)

CINCO MARIAS

Material: Cinco saquinhos de tecido de mais ou menos 4 cm por 3 cm, com enchimento de areia, farinha, grãos de arroz ou feijão.

Formação: Duas ou mais crianças.

Desenvolvimento: Jogam duas ou mais crianças, começando o jogo aquela que, atirando as “marias” para o alto, conseguir recolher, nas costas da mão, o maior número de “marias”. Inicia-se, então, o jogo, que atenderá às seguintes partes ou tempos:

1ª etapa: Jogar as cinco “marias” no chão. Escolher uma delas, que será jogada para o alto, enquanto se pega uma das quatro, sem tocar nas demais. Esperar a que está no alto cair também na mesma mão. Repetir com todas as outras que estão no chão.

2ª etapa: Jogar as cinco marias e tomar de novo uma delas. Jogar o saquinho para o alto e, agora, pegar de duas em duas as demais, sem tocar no outro par.

3ª etapa: Jogar as cinco marias no chão e tomar uma delas. Jogar o saquinho para o alto e pegar primeiro um e depois três, de uma só vez.

4ª etapa: Jogar as cinco marias e tomar uma delas. Jogá-la para o alto e, enquanto ela volta, pegar as quatro de uma só vez, aparando rapidamente também a primeira.

5ª etapa: Jogar as cinco marias no chão e pegar uma sem tocar nas demais; com a outra mão, formar um túnel por onde as quatro marias restantes deverão ser passadas, uma de cada vez, enquanto o saquinho escolhido estiver lançado ao ar.

6ª etapa: Com todas as pedrinhas na mão, jogar uma para o alto e colocar três sobre o chão. Aparar a

que foi ao alto. Jogar de novo uma para o alto e deixar a outra no chão e aparar a que foi ao alto.

7ª etapa: Com todas as pedrinhas na mão, jogar uma para o alto e deixar uma no chão. Aparar a que foi ao alto e jogar de novo, para deixar as duas restantes no chão e esperar a que foi ao alto.

8ª etapa: Com todas as pedrinhas na mão, jogar uma para o alto e deixar uma no chão. Aparar a que foi ao alto e repetir até deixar todas no chão e aparar a que foi ao alto de novo.

Contar pontos: Colocar as cinco marias na palma da mão, arrumando-as umas sobre as outras. Jogar tudo para o alto e aparar o quanto puder com o dorso da mão. Lançar novamente para o alto; o que se conseguir aparar com a palma da mão é o número de pontos conseguidos na série. O número de pontos a ser atingido deve ser combinado entre os jogadores.

Observação: Se o jogador tocar num dos saquinhos que estão no chão, que não seja o escolhido para a execução da jogada, ou deixar algum deles cair da mão, passará a vez para o próximo jogador. A professora talvez tenha que

adequar as etapas do jogo para as crianças.

CORRIDA DO GARÇON

Material: Duas bolas e duas bandejas de papel ou plástico.

Formação: Duas fileiras paralelas

Desenvolvimento: Os primeiros da fila deverão cumprir um percurso previamente combinado, equilibrando a bola sobre a bandeja. Ao retornar, devem passar a bandeja para o próximo da fila. Ganha a equipe cujos membros cumprirem o percurso primeiro.

ESPELHO MÁGICO

Formação: Livres pelo espaço.

Desenvolvimento: As crianças imaginam estar num parque de diversões onde há uma casa com muitos espelhos mágicos (cada um dá um efeito diferente à imagem que está refletindo). As crianças desfilam uma a uma diante desses espelhos, exagerando seus movimentos, diminuindo de tamanho, transformando-se de diversas maneiras. O adulto pode colaborar, executando também seus próprios movimentos.

ELEFANTINHO COLORIDO

Formação: Espalhados pelo pátio ou quadra e um pegador.

Desenvolvimento: O pegador grita: “Elefantinho colorido”, e as crianças respondem: “que cor?” O pegador fala uma cor, por exemplo: “verde”, e as crianças devem correr e pegar ou segurar em algo verde. Enquanto as crianças procuram a cor, o pegador tenta pegar alguém.

Variação: 1 – Bico de cor

2 – Outra variação é achar a cor em grupos de três pessoas. Uma criança é escolhida para comandar. Ela fica na frente das demais e diz “Elefantinho colorido”; os grupos perguntam: “Que cor?” O comandante escolhe uma cor e os grupos saem correndo para tocar em algo que tenha aquela cor. As crianças deverão procurar tocar ao mesmo tempo no objeto, escolhendo estratégias de ação e apoiando-se mutuamente.

Se o pegador encostar-se a uma criança antes dela chegar à cor escolhida, todo o grupo perde e escolhe uma delas para ser o comandante.

MAMÃE GALINHA

Formação: Espalhados pelo pátio ou quadra e um pegador (gavião),

mamãe galinha e o restante, pintinhos.

Desenvolvimento: A mamãe galinha deverá chamar um pintinho de cada vez, pelo nome. Este deverá ir ao seu encontro sem ser pego pelo gavião. Quem for pego será levado pelo gavião até o seu ninho, um local previamente combinado.

Variação: Pode-se variar a brincadeira trocando o tipo de animal e a maneira de atravessar, imitando o animal, colocando obstáculos a serem atravessados (pneu, corda, banco, etc.).

MAMÃE POLENTA

Formação: Livres, uma criança (mamãe polenta), demais, filhos.

Desenvolvimento: A mamãe prepara a polenta e a guarda no armário. Ela avisa os filhos para não mexerem, porque está indo à missa, e quando voltar servirá para todos. A mamãe finge que vai à missa, ajoelha-se com a chave do armário no bolso. Uma das crianças vai até a mamãe e pega a chave de seu bolso sem que ela perceba, abre o armário e todos comem a polenta. A mamãe volta da missa e quando abre o armário, vê que as crianças mexeram.

A mamãe pergunta: *cadê a polenta que estava aqui?*

As crianças respondem: *o gato comeu!*

Mamãe: *cadê o gato?*

Crianças: *está em cima do telhado!*

Mamãe: *como faço para pegá-lo?*

Crianças: *pega uma escada!*

Mamãe: *e se eu cair?*

Crianças: *bem feito!*

A mamãe sai correndo atrás das crianças e tenta pegá-las.

ORDEM

Material: uma bola

Formação: crianças perto de uma parede.

Desenvolvimento: Cantar a sequência completa e realizar as tarefas enunciadas, batendo a bola na parede sem deixá-la cair no chão.

Ordem!

No lugar!

Sem rir

Sem chorar

Uma mão

A outra

Um pé

O outro

Bate palma

Pirueta

Trás com frente (bater as mãos atrás e na frente do corpo)

Maria Antonieta!

PASSA PASSA TRÊS VEZES

Formação: Duas crianças fazem uma ponte juntando as mãos, as demais passam em fila, embaixo da ponte, cantando:

Passa, passa três vezes

A última que ficar

Tem mulher e filhos

Que não pode sustentar!

Qual delas será: a da frente ou a de trás?

A da frente corre muito, a de trás ficará!

Desenvolvimento: Quando a música acaba, na palavra “ficará”, a dupla que compõe a ponte abaixa os braços e prende o colega. O colega preso espera no lugar e as duas crianças (ponte) tomam distância do colega e combinam o que irão propor para o colega escolher, por exemplo: fruta, carro, cor, brinquedo, etc. Cada um escolhe uma opção para oferecer à criança presa. A dupla volta ao colega e diz quais as opções, sem dizer qual pertence a quem. O colega faz a escolha de sua preferência e fica atrás de quem a ofereceu. A brincadeira continua com a fila passando embaixo da ponte, ao

som da música, até que todos sejam “presos”. Ganha a brincadeira o componente da ponte que tiver mais colegas atrás de si.

Variação: trocar a criança da dupla por aquela que escolheu sua opção e assim sucessivamente.

ROUBA BANDEIRA OU PIQUE BANDEIRA

Material: Duas bandeirinhas de cores diferentes

Formação: Duas equipes com o mesmo número de participantes

Desenvolvimento: As crianças tentam buscar no campo adversário a sua bandeira e cabe a cada participante tentar impedir que a bandeira de sua equipe seja pega. Ganha a equipe que pegar a bandeira e chegar em seu campo primeiro.

Variação: Usar diversas bandeiras de cores diferentes para cada grupo. As equipes correm e buscam uma bandeira de cada vez, em um tempo determinado. Vence a equipe que conseguir pegar mais bandeiras do adversário. As equipes correm ao mesmo tempo para buscar as bandeirinhas. Utilizar a contagem e o registro da quantidade em um painel. Escolha dos nomes para as

equipes e comparação de uma pontuação para outra.

CABRA-CEGA

Material: Um lenço ou pano.

Formação: As crianças colocam-se de mãos dadas formando uma roda. A cabra-cega fica no centro da roda.

Desenvolvimento: Inicia-se um diálogo entre as crianças que estão na roda e a Cabra-cega:

“Cabra-cega, de onde você vem?”

“Eu venho do mato.”

“O que me trazes?”

“Trago bolinhos .”

“Me dá um !”

“Não dou.”

Então, as crianças que se encontram na roda dizem em coro: AH!!!

A Cabra-cega levanta-se e tenta apanhar uma criança da roda. Se apanhar alguém, todas as crianças se calam e a Cabra-cega tem de adivinhar, apalpando com as mãos, quem é a (o) amigo que apanhou. Quando acertar, esse passa a ser a Cabra-cega.

AGACHA, AGACHA OU PEGA-AGACHA

Formação: Livre, uma criança é o pegador

Desenvolvimento: As crianças correm livremente pelo espaço. Para não serem apanhadas elas agacham. Quando o pegador conseguir tocar um amigo que está de pé, passa sua função de pegador para ele.

BALANÇA CAIXÃO

Material: Cadeira

Formação: Uma criança é escolhida para ser o rei e se senta em uma cadeira. Outro participante é eleito o servo. Ele se ajoelha de frente para o rei e apoia o rosto no seu colo. Os demais formam uma fila atrás do servo, cada um apoiando o rosto nas costas do companheiro da frente.

Desenvolvimento: As crianças recitam: “Balança caixão, balança você, dá um tapa nas costas e vai se esconder!” O último da fila dá um tapa nas costas do que está na sua frente e se esconde. Uma a uma as crianças vão repetindo essa ação até que todas estejam escondidas. É a vez, então, do servo sair à procura dos colegas.

Quando alguma criança for pega, o servo pergunta ao rei Como deverei levá-lo? E o rei responde, por exemplo, Andando com uma perna

só! De costas! Com olhos fechados! Imitando uma galinha!

Quem for pego por último, torna-se rei e escolhe um servo.

BATATA QUENTE

Material: Bola

Formação: O grupo fica em círculo, sentado ou em pé. Uma criança fica fora da roda de costas ou com os olhos vendados, dizendo a frase “Batata quente, quente, quente...queimou”

Desenvolvimento: As crianças vão passando a bola de mão em mão até ouvirem a palavra “queimou”. Quem estiver com a bola nesse momento sai da roda.

CORRIDA DO SACO

Material: Sacos de pano, estes deverão ser do tamanho suficiente para caber a criança em pé e ainda sobrar pano para que ela possa segurar suas pontas enquanto acontece a corrida.

Formação: Crianças atrás de uma linha.

Desenvolvimento: A professora dá o sinal de partida para que, dentro dos sacos, as crianças pulem até outro ponto escolhido como chegada.

CARACOL

Material: Giz

Formação: Desenho do caracol no chão.

Desenvolvimento: A primeira criança joga a sua pedrinha no número 1 e percorre todo o caracol, pulando com um pé só em todas as casas, até passar por todas, só não vale pisar naquela em que está a pedrinha. Quando chega ao “céu”, ela descansa e retorna da mesma maneira: pulando em cada casa até o número 1, 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. Não vale jogar a pedrinha na risca nem atirá-la fora do diagrama, se isso acontecer, perde a vez. Vence quem completar o percurso primeiro.

AMARELINHA

Material: Giz

Formação: desenho da amarelinha no chão.

Desenvolvimento: As crianças determinam uma ordem entre elas. A primeira vai para a área oval chamada céu e de lá atira a pedrinha no número 1. Sem colocar o pé nessa casa, ela atravessa o

diagrama ora pulando com os dois pés, quando tiver uma casa ao lado da outra, e ora com um pé só. Quando chegar à outra figura oval na extremidade oposta, onde está escrito “inferno”, faz o percurso oposto e volta para apanhar a pedra, sem pisar na casa em que ela está, repetindo o mesmo procedimento até que percorra todas as casas. A criança não pode pisar ou jogar a pedra na risca nem atirá-la fora do diagrama, se isso acontecer, ela perde a vez. Vence quem completar o percurso.

Variação: Sugerir outros desenhos de amarelinhas para as crianças. Elas mesmas podem desenhar no chão.

ELÁSTICO

Material: Elástico de 4 metros com pontas unidas

Formação: Duas crianças são escaladas para segurar um elástico com os pés, ficando aproximadamente distantes 2 metros uma da outra.

Desenvolvimento: A criança que fica no centro do elástico tem de fazer todos os movimentos combinados com os colegas antes de iniciar a brincadeira. Pode ser pular com os dois pés em cima do elástico, com

os dois pés fora, saltar com um pé só etc. Se conseguir, ela passa para a próxima fase, que é a de executar os mesmos movimentos, só que os dois colegas passarão o elástico para o tornozelo, joelhos, coxa e cintura. Os mesmos movimentos deverão ser repetidos. Se a criança errar, trocará de posição com um dos colegas que esta segurando o elástico. Ganha quem pular o elástico até a cintura sem errar.

Observação: Adequar de acordo com a turma.

PASSA ANEL

Material: Um anel

Formação: Crianças sentadas lado a lado ou em círculo, com os braços apoiados no colo e com a palma das mãos unidas. Uma criança fica com o anel.

Desenvolvimento: Quem está com o anel passa suas mãos unidas entre as de seus companheiros, escolhendo um deles para receber o anel. Ela repete esse movimento algumas vezes, pode até fingir que colocou o anel nas mãos de alguém. Quando resolve parar, abre as mãos mostrando que estão vazias e pergunta para um dos participantes:

“Com quem está o anel?”. Se o escolhido acertar a resposta, tem direito de passar o anel na próxima rodada.

VIVO OU MORTO

Formação: livre

Desenvolvimento: A criança escolhida fala aleatoriamente: “Vivo” ou “Morto”. No caso de vivo, os participantes devem manter-se de pé; quando ele falar morto, os participantes devem abaixar-se, ficando acorados. Isso deve ser feito instantaneamente após o comando. Os participantes que forem errando, vão saindo até que só sobre um, que será o vencedor!

Varição: Pode-se combinar com o grupo um objeto sonoro para o comando, por exemplo, um chocalho para abaixar e um bumbo para levantar. As crianças ficam de costas enquanto a criança escolhida para comandar a brincadeira toca os objetos.

TELEFONE SEM FIO

Formação: Roda ou crianças lado a lado

Desenvolvimento: Uma criança escolhe uma frase e fala no ouvido de um colega (sem deixar o restante do grupo escutar). A frase só pode

ser dita uma vez para cada participante. O participante que está ao seu lado faz o mesmo com o participante seguinte até que a “frase” dê uma volta completa no círculo. Ao passar por todos os participantes será super divertido ver a modificação que a frase sofreu, já que os participantes não podem repetir a frase, cada um deve repassar aquilo que entendeu, mesmo que não faça sentido.

DANÇA DA CADEIRA

Material: cadeiras em número suficiente ao número de crianças

Formação: livre ou em círculo (cadeiras voltadas para fora)

Desenvolvimento: Os participantes ficam girando em volta das cadeiras, ao som de uma música. Quando a música parar, todos devem sentar rapidamente. Como há uma cadeira a menos, um participante ficará em pé, esse é eliminado da rodada. A cada rodada retira-se uma cadeira, um participante é eliminado e repete-se o mesmo processo sucessivamente, até ter-se apenas dois participantes e uma cadeira. O que conseguir sentar nesta cadeira vence.

Variação: Podemos jogar de outra forma sem eliminar nenhum

participante, só cadeiras, ou seja, a cada rodada, você retira uma cadeira e ainda assim todos deverão sentar-se, como puderem: no colo, no braço da cadeira, deitado sobre os colegas etc.

MAMÃE, POSSO IR?

Formação: Crianças alinhadas, uma será a mãe.

Desenvolvimento: De uma distância é estabelecido o seguinte diálogo: “Mamãe, posso ir?” “Pode”. “Quantos passos?” “Três de elefante”. A criança dá três grandes passos em direção à mãe. Outra criança repete. “Mamãe, posso ir?” “Pode”. “Quantos passos?” “Dois de cabrito”, então ela dá dois passos médios em direção à mãe. “Mamãe, posso ir?” pergunta outra criança “Pode”. “Quantos passos?” “Quatro de formiga” e ela dá quatro passos pequenos à frente e assim sucessivamente. A primeira das filhas que atingir a mãe assume o posto.

CIRCUITO A SOPROS

Material: bola de pingue-pongue.

Formação: Duas colunas, lado a lado, no início do percurso pré-estabelecido.

Desenvolvimento: Ao sinal, as crianças vão soprando a bola para que ela se mova até a chegada. Não vale tocar a bola com nenhuma parte do corpo. Os participantes podem ir de cócoras, ajoelhados ou se arrastando. Se a bola sair do percurso a criança deverá trazê-la de volta soprando.

DESENHO ÀS CEGAS

Material: lousa, giz, venda para os olhos.

Formação: Uma criança de olhos vendados perto da lousa, as outras acomodadas em volta.

Desenvolvimento: A criança de olhos vendados deve desenhar o que o grupo lhe disser. A criança tentará fazer o desenho com a ajuda dos amigos que farão algumas orientações quanto ao traçado: mais para a direita, mais para a esquerda, para cima, maior... Divertida é a maneira como ficam os desenhos, sobretudo para o desenhista, quando destapa os olhos.

O QUE É QUE ESTAVA LÁ?

Material: pequenos objetos.

Formação: Livre, uma criança para organizar os objetos.

Desenvolvimento: Uma criança escolhe uma série de objetos pequenos da sala (lápiz, brinquedo, potes...) mostra-os ao resto do grupo e dá-lhes certo tempo para tentarem memorizar o nome dos objetos. Em seguida, cobre com um pano todas as coisas. Cada criança do grupo diz um objeto de que se lembre e se acertar tem um ponto. O jogo acaba quando já ninguém se lembrar de mais objetos ou quando todos os objetos já tiverem sido acertados.

Variação: A professora também pode selecionar os objetos.

QUE ALIMENTO É?

Material: Frutas, verduras, legumes, venda para os olhos, papel e caneta.

Formação: livre, uma criança de olhos vendados.

Desenvolvimento: As crianças do grupo ofereceram, uma de cada vez, para a criança de olhos vendados, frutas, verduras ou legumes. A criança deverá acertar o nome da fruta ou verdura escolhida, pelo cheiro ou toque. A professora pode anotar os acertos num papel craft ou na lousa. Pode-se escolher outras crianças para brincar,

incluindo alguma fruta, verdura ou legume diferente.

DE QUEM É ESTE FANTASMA?

Material: Um lençol e uma lanterna

Formação: Lençol na abertura de uma porta e por trás uma grande lanterna acesa

Desenvolvimento: As crianças passam uma a uma diante do lençol. As outras só vêem a sua silhueta, e através dela devem descobrir de quem é o fantasma. Só têm uma oportunidade pra tentar adivinhar quem é o fantasma do outro lado. Os fantasmas podem dar saltos, fazer piruetas, emitir ruídos ou, se preferirem, ficar totalmente quietos e silenciosos.

SONS BEM OUVIDOS

Material: Objetos que façam algum tipo de ruído.

Formação: Uma criança com os objetos, as outras em grupo.

Desenvolvimento: A criança escolhida apresenta alguns objetos sonoros para a turma e deixa que observem esses objetos durante alguns minutos. Depois, sentam-se todos de costas para a criança que está com os objetos e ela tocará de alguma forma os objetos selecionados, um a um. As

crianças do grupo deverão lembrar da sequência apresentada, falando o nome dos objetos.

A GALINHA CEGA

Material: Um lenço.

Formação: Crianças em círculo, uma é a galinha.

Desenvolvimento: A criança de olhos vendados fica no meio do círculo e pergunta: onde está você? E todos do grupo respondem: “dê três voltinhas e me encontrará”. A galinha dá três voltas e todas as outras crianças caminham em seu redor. A galinha tocando-os, tem que descobrir quem são e dizer o seu nome.

CIRCUITO CICLISTA DE TAMPINHAS

Material: Tampinhas, campo de areia.

Formação: Faz-se um circuito na areia. Crianças na saída do circuito

Desenvolvimento: As crianças, uma de cada vez, vão impulsionando suas tampinhas até a chegada do circuito, com os dedos polegar e indicador. Se saírem do circuito terão que começar de novo.

Observação: Se o circuito for muito longo, em vez de se começar de

novo, o jogador pode sair do circuito.

AS QUATRO ESQUINAS

Formação: Desenha-se um quadrado ou indicam-se as quatro esquinas. Em cada esquina fica uma criança e no centro estará outra.

Desenvolvimento: As crianças mudam de lugar (de uma marcação para outra) e a criança do centro tenta colocar-se em “uma esquina”. O jogo termina quando a criança do centro consegue um lugar.

CORRIDA COM JORNAL

Material: Duas folhas de jornal para cada criança.

Formação: Crianças atrás de uma linha.

Desenvolvimento: Todas as crianças se preparam à saída com o pé direito à frente do esquerdo, como se estivessem a andar, e com uma folha de jornal debaixo de cada pé. Para avançar um passo, tira-se a folha de jornal do pé que estiver mais atrás, e essa perna não se pode utilizar. Para dar o próximo passo muda-se para frente a folha de jornal e assim sucessivamente, até chegar a linha de chegada.

CORRIDA DE CANGURUS

Material: Uma bola por jogador.

Formação: Livres pelo espaço.

Desenvolvimento: As crianças situam-se com uma bola no meio das pernas, à altura dos tornozelos. Ao sinal, partem dando saltos de canguru com a bola bem presa entre os tornozelos.

O ENGOLE BOLAS

Material: Uma caixa grande (com quatro furos, numa das faces), 4 bolas de ténis.

Formação: Crianças atrás de uma linha em frente à caixa (virada com a abertura para baixo e a face com buracos virada de frente para as crianças).

Desenvolvimento: As crianças jogam, uma por vez, as quatro bolas.

Variação: boca do palhaço, bola ao alvo.

Observação: A caixa pode ser enfeitada pelas crianças

QUEM SE ESCONDE?

Formação: Uma criança se esconde e as outras tapam os olhos para não ver o esconderijo.

Desenvolvimento: As crianças fazem uma contagem determinada.

Quando acabam de contar começam a procurar o esconderijo. Cada vez que alguém o vê se esconderá com ele, mas sem que os outros notem. O jogo acaba quando todos tiverem encontrado o esconderijo.

Variação: esconde-esconde

CORRIDA DE BATATAS

Material: Uma batata, um saquinho de areia.

Formação: Aos pares, na linha de partida.

Desenvolvimento: Todas as crianças ficam aos pares na linha de partida. Todos começam a corrida com a batata encaixada entre as duas testas. A professora pode dizer outras partes do corpo, como por exemplo, “com as pernas”, “com o peito”. Só pode tocar a batata com as mãos quando for preciso mudá-la de lugar.

SACO COM SURPRESAS

Material: Um lenço por jogador, uma corda, barbantes, um pedaço de cabo de vassoura, sacos de papel, surpresa, papéis picados.

Formação: Sacos pendurados (um para cada criança) com barbantes numa corda esticada entre dois

postes (dois paus, duas árvores). Crianças livres pelo espaço.

Desenvolvimento: As crianças, uma de cada vez, com os olhos vendados, batem com o cabo de vassoura nos sacos até conseguir romper e ficar com o que estiver lá dentro.

Observação: Pode-se colocar nos sacos, surpresas com doces, carrinhos, pequenos objetos ou apenas papel picado.

Em vez de sacos pode-se colocar bexigas cheias.

PRESENTE VIAJANTE

Material: Caixas de vários tamanhos, papel de embrulho, fita adesiva, papéis, confetes, doces e um rádio gravador .

Formação: Crianças sentadas em círculos.

Desenvolvimento: Quando começa a música, começa-se a passar o presente de mão em mão. Quando termina a música, o que tiver nesse momento o presente nas mãos começa a abri-lo. Se ouvir a música novamente passa-se o presente ao companheiro.

Se parar de ouvir a música, acontecerá o mesmo. E assim sucessivamente, até que alguém

consiga desembulhar todo o presente.

Observação: Pode-se colocar um presente que possa ser dividido com todos da turma.