

DESAFIOS

EDUCAÇÃO INFANTIL

VOLUMES I E II

Categoria: Pré-escola I
Crianças pequenas
de 4 anos e 5 anos

Organizadora: Editora Moderna
Obra coletiva concebida, desenvolvida
e produzida pela Editora Moderna.
Editora responsável:
Verônica Merlin Viana Rosa Bianco

Educação
Infantil

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO.
VERSÃO SUBMETIDA À AVALIAÇÃO.

Código da coleção:
0022P222005

Código da obra:
0022P222005206

MATERIAL DE DIVULGAÇÃO.
VERSÃO SUBMETIDA À AVALIAÇÃO.

Código da coleção:
0022P222005

Código da obra:
0022P222005205

MATERIAL DO PROFESSOR DIGITAL



MODERNA

Elaboração dos originais do Material do Professor Digital, Manual do Professor Impresso e Material do Gestor Digital:

Janayna Avelar Motta

Licenciada em Pedagogia pela Universidade Federal de Viçosa (UFV-MG).
Especialista em Supervisão, Inspeção e Orientação Educacional pela Universidade Candido Mendes (Ucam), no Rio de Janeiro-RJ.
Professora com experiência em Educação Infantil, nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental e no Ensino Superior.

Luciane Rolim de Moura Vilain

Licenciada em Letras pela Universidade Federal do Paraná (UFPR), em Curitiba-PR.
Licenciada em Pedagogia pelo Centro Universitário de Maringá (UniCesumar-PR).
Especialista em Educação Infantil pela Universidade Positivo, em Curitiba-PR.
Editora de materiais didáticos.

Patricia Gisele Trovino

Licenciada em Língua Portuguesa e respectivas Literaturas pela Universidade Estadual de Londrina (UEL-PR).
Licenciada em Pedagogia pela Universidade Estadual de Londrina (UEL-PR).
Especialista em Gestão Escolar: Supervisão e Orientação pelas Faculdades Integradas do Vale do Ivaí (Univale), em Ivaiporã-PR.
Professora com experiência nos Anos Iniciais e Finais do Ensino Fundamental.

Sandra Ap. Ferreira Marchi

Licenciada em Matemática pela Universidade Estadual de Londrina (UEL-PR).
Especialista em Educação Especial pela Faculdade Catuai, em Cambé-PR.
Especialista em Gestão Escolar, com habilitação em Administração, Supervisão e Orientação Educacional pela Faculdade Catuai, em Cambé-PR.
Professora com experiência em Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Verônica Merlin Viana Rosa Bianco

Licenciada em Língua Portuguesa e respectivas Literaturas pela Universidade Estadual de Londrina (UEL-PR).
Editora de materiais didáticos.

Projeto e produção editorial: Scriba Soluções Editoriais

Edição: Ana Beatriz Accorsi Thomson, Kleyton Kamogawa, Sabrina V. Miotto, Neiva Camargo Torrezani

Assistência editorial: Villenon Edlon Oliveira Almeida

Colaboração técnico-pedagógica: Bruna Ester Gomes Yamashita

Projeto gráfico: Studio Scriba

Capa: Otávio dos Santos

Ilustrações: Fabiana Faiallo

Edição de arte: Rogério Casagrande

Supervisão de editoração eletrônica: Luiz Roberto Lúcio Correa

Preparação de texto: Equipe Scriba

Revisão de texto: Equipe Scriba

Pesquisa iconográfica: Bruna Lambardi Parronchi

Tratamento de imagens: Johannes de Paulo

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Desafios educação infantil [livro eletrônico] :
material do professor digital / organizadora
Editora Moderna ; obra coletiva concebida,
desenvolvida e produzida pela Editora Moderna ;
editora responsável Verônica Merlin Viana Rosa
Bianco. -- 1. ed. -- São Paulo : Moderna, 2020.

"Categoria: pré-escola I : crianças pequenas de
4 anos e 5 anos"
Bibliografia.
ISBN 978-65-5779-503-3 (material digital PDF)

1. Educação infantil I. Bianco, Verônica Merlin
Viana Rosa.

20-45242

CDD-372.21

Índices para catálogo sistemático:

1. Educação infantil 372.21

Cibele Maria Dias - Bibliotecária - CRB-8/9427

Reprodução proibida. Art. 184 do Código Penal e Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998.

Todos os direitos reservados

EDITORA MODERNA LTDA.

Rua Padre Adelino, 758 - Belenzinho
São Paulo - SP - Brasil - CEP 03303-904
Vendas e Atendimento: Tel. (0_11) 2602-5510
Fax (0_11) 2790-1501
www.moderna.com.br
2020
Impresso no Brasil

1 3 5 7 9 10 8 6 4 2



Sumário

Apresentação	6
Plano de desenvolvimento anual	8
Distribuição dos conteúdos para o Volume I: crianças pequenas de 4 anos.....	8
Sugestão de distribuição trimestral dos conteúdos.....	11
Distribuição dos conteúdos para o Volume II: crianças pequenas de 5 anos.....	28
Sugestão de distribuição trimestral dos conteúdos.....	30
Materiais gráficos de literacia e de numeracia para impressão	50
Materiais gráficos para o Volume I: crianças pequenas de 4 anos	50
1 – A caminho da escola.....	50
2 – Cada família é única	66
3 – Quem sou eu?	79
4 – Nosso Corpo	112
5 – Meu lanchinho	133
6 – Mundo Animal.....	146
7 – Cuidando do meio ambiente.....	169
8 – Tá chovendo aí?	185
Materiais gráficos para o Volume II: crianças pequenas de 5 anos	197
1 – Eu e meus amigos.....	197
2 – Nós somos uma família	206
3 – Cuidados com o corpo e com a saúde.....	221
4 – Animais em ação	237
5 – Vegetais	256
6 – Meios de transporte e meios de comunicação	274
7 – Nossas riquezas culturais	292
8 – Profissões, muitas profissões	311
Materiais lúdicos	321
Bloco 1: Elementos da cultura e do folclore nacional.....	321
Material lúdico 1	321
Material lúdico 2	324
Material lúdico 3	328
Material lúdico 4	331
Material lúdico 5	334
Material lúdico 6	336
Material lúdico 7	339

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material lúdico 8	342
Material lúdico 9	345
Material lúdico 10	348
Bloco 2: Elementos da cultura da Região Centro-Oeste	351
Material lúdico 1	351
Material lúdico 2	354
Material lúdico 3	358
Material lúdico 4	362
Material lúdico 5	367
Material lúdico 6	371
Bloco 3: Elementos da cultura da Região Nordeste	375
Material lúdico 1	375
Material lúdico 2	378
Material lúdico 3	381
Material lúdico 4	385
Material lúdico 5	388
Material lúdico 6	391
Bloco 4: Elementos da cultura da Região Norte	394
Material lúdico 1	394
Material lúdico 2	398
Material lúdico 3	402
Material lúdico 4	408
Material lúdico 5	412
Material lúdico 6	416
Bloco 5: Elementos da cultura da Região Sudeste	418
Material lúdico 1	418
Material lúdico 2	422
Material lúdico 3	426
Material lúdico 4	430
Material lúdico 5	433
Material lúdico 6	437
Bloco 6: Elementos da cultura da Região Sul	441
Material lúdico 1	441
Material lúdico 2	444
Material lúdico 3	447
Material lúdico 4	450

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material lúdico 5	455
Material lúdico 6	459
Materiais de avaliação formativa	463
Materiais de avaliação formativa relacionados ao volume I: crianças pequenas de 4 anos	464
Itens de avaliação relacionados ao volume I.....	464
Documentos para registrar e evidenciar o aprendizado e o desenvolvimento individual das crianças relacionados ao volume I: crianças pequenas de 4 anos	496
Materiais de avaliação formativa relacionados ao volume II: crianças pequenas de 5 anos	532
Itens de avaliação relacionados ao volume II.....	532
Documentos para registrar e evidenciar o aprendizado e o desenvolvimento individual das crianças relacionados ao volume II: crianças pequenas de 5 anos	568
Referências bibliográficas comentadas	610



Apresentação

Este **Material do Professor Digital** foi elaborado para auxiliar você, professor, em seus planejamentos e na sua prática pedagógica diária. Juntamente ao **Manual do Professor Impresso**, os recursos apresentados neste material são ferramentas que colaboram para o cumprimento dos objetivos de aprendizagem; para o efetivo atendimento às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC); e para o desenvolvimento dos componentes essenciais de preparação para a alfabetização e das noções elementares relacionadas à numeracia, ambos descritos na Política Nacional de Alfabetização (PNA).

A seguir, apresentamos os elementos que compõem este material digital.

Plano de desenvolvimento anual

No Plano de Desenvolvimento Anual, você verá um itinerário sequencial e estruturado dos conteúdos dos volumes I e II desta coleção, mostrando o percurso que é possível seguir de modo a garantir a progressão das aprendizagens das crianças. Para facilitar seu planejamento e o trabalho em sala de aula, apresentamos uma sugestão de como as unidades descritas e orientadas no **Manual do Professor Impresso** dos volumes I e II podem ser organizadas trimestralmente.

Materiais gráficos de literacia e de numeracia para impressão

Os materiais gráficos para impressão foram elaborados em consonância aos temas apresentados no **Manual do Professor Impresso** dos volumes I e II desta coleção, a fim de que possam complementar e/ou ampliar o trabalho de alguns conteúdos apresentados em cada uma das unidades dos volumes. Esses materiais contemplam recursos relacionados aos componentes de literacia (consciência fonológica e fonêmica; conhecimento alfabético; desenvolvimento de vocabulário; compreensão oral de textos; e produção de escrita emergente) e de numeracia (raciocínios lógico e matemático e noções de quantidade; de números; de grandeza; de localização; de posicionamento; e de tempo). Considerando que as atividades propostas nos volumes são contextualizadas aos conhecimentos elementares do mundo natural e social (corpo humano e seus sentidos; animais; fenômenos meteorológicos; astronomia; plantas; água e minerais; família e graus de parentesco; e rotinas e hábitos do dia a dia), os materiais gráficos, ao dialogarem com algumas das atividades, também contribuem para a ampliação desses conhecimentos.

Materiais lúdicos

Os materiais lúdicos que compõem este **Material do Professor Digital** têm como propósito promover a ludicidade e a diversidade em sala de aula, colaborando com o reconhecimento e a valorização do folclore, da cultura nacional e das culturas regionais do país. Para isso, são apresentadas atividades que incluem orientações para que você, professor, trabalhe com as crianças elementos culturais de abrangências nacional e regional, como brincadeiras tradicionais, cantigas, receitas culinárias, parlendas e atividades de artesanato, contemplando as cinco regiões do nosso país.

Ao todo, esta coleção propõe 40 atividades, que se organizam em seis blocos, da seguinte forma:

- Elementos da cultura e do folclore nacional: 10 atividades
- Elementos da cultura e do folclore da Região Centro-Oeste: 6 atividades
- Elementos da cultura e do folclore da Região Nordeste: 6 atividades
- Elementos da cultura e do folclore da Região Norte: 6 atividades
- Elementos da cultura e do folclore da Região Sudeste: 6 atividades
- Elementos da cultura e do folclore da Região Sul: 6 atividades

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Os materiais lúdicos são pautados nos objetivos de aprendizagem e de desenvolvimento da BNCC, buscando desenvolver habilidades relacionadas aos campos de experiências e assegurar os direitos de aprendizagem e de desenvolvimento na Educação Infantil.

Materiais de avaliação formativa

Os materiais de avaliação formativa foram elaborados para contribuir com o acompanhamento individual da aprendizagem e do desenvolvimento das crianças, considerando o trabalho desenvolvido no **Livro do Estudante** e no **Manual do Professor Impresso** dos volumes I e II desta coleção. Esses materiais poderão auxiliá-lo também a registrar suas observações sobre esse processo e a apresentar essas informações aos gestores da escola e aos familiares das crianças.

Veja a seguir os elementos que compõem os materiais de avaliação formativa.

- **Itens de avaliação:** são atividades relacionadas a objetivos e a conteúdos de literacia e de numeracia abordados no **Manual do Professor Impresso** e no **Livro do Estudante**. Organizados em unidades, esses itens apresentam orientações de como interpretar as respostas dadas pelas crianças, revendo o planejamento quando necessário.
- **Fichas para acompanhamento individual da aprendizagem e do desenvolvimento:** apresentam uma planilha com os objetivos a serem alcançados no trabalho em cada unidade do **Livro do Estudante** e do **Manual do Professor Impresso**, bem como meios para registrar de maneira prática se esses objetivos foram alcançados. Esses registros são indicadores das aprendizagens e do desenvolvimento de cada criança.
- **Proposta de parecer descritivo:** é um relatório no qual é possível descrever as aprendizagens e o desenvolvimento de cada criança com base nos registros feitos nas fichas para acompanhamento individual.

Videotutoriais

O **Material do Professor Digital** desta coleção é composto, ainda, por dez videotutoriais, que se apresentam como mais um recurso para contribuir com a sua prática pedagógica. Esses vídeos sintetizam, de maneira clara e elucidativa, assuntos relacionados à coleção, aos conceitos e aos processos fundamentais para a Educação Infantil. Cada videotutorial é dedicado a um tema e, mesmo sendo coerentes entre si, podem ser assistidos na ordem estabelecida por você, de acordo com o seu interesse ou a sua necessidade.

Por meio desses videotutoriais, você pode saber mais sobre o **Manual do Professor Impresso**, conhecendo sua estrutura e seus pontos fortes. Também é possível conferir sugestões de como os conteúdos podem ser estruturados e sequenciados ao longo do ano letivo e, ainda, acessar orientações que possibilitam trabalhar, de maneira lúdica, atividades de literacia e de numeracia demonstradas no **Manual do Professor Impresso**.

Além dos temas relacionados à obra, os videotutoriais apresentam conteúdos pertinentes às habilidades preparatórias para alfabetização relativas à literacia e à numeracia, incluindo a abordagem da consciência fonológica e fonêmica. Também são abordadas orientações sobre a literacia familiar, com ênfase em como você e a escola podem contribuir com essa prática, e a importância da avaliação formativa, pensada como um processo contínuo, com sugestões para compor relatórios individuais da aprendizagem e do desenvolvimento das crianças.

Desejamos sucesso em suas aulas!



Plano de desenvolvimento anual

Nesta parte do **Material do Professor Digital**, você verá um itinerário sequencial e estruturado dos conteúdos dos volumes I e II da coleção, mostrando o percurso que é possível seguir de modo a garantir a progressão das aprendizagens das crianças por meio do trabalho com os objetivos de aprendizagem e de desenvolvimento da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), com os componentes essenciais de preparação para a alfabetização relacionados à literacia e com as noções elementares relacionadas à numeracia, descritos na Política Nacional de Alfabetização (PNA). Para facilitar seu planejamento e a atuação em sala de aula, apresentamos uma sugestão de como as unidades descritas e orientadas no **Manual do Professor Impresso** dos volumes I e II podem ser organizadas trimestralmente. As propostas estão apresentadas de acordo com a sequência de trabalho desenvolvida no **Livro do Estudante** e no **Manual do Professor Impresso**.

Para essa sugestão de organização, foram considerados, aproximadamente, nove meses de aula. É importante ressaltar que o material didático é uma das ferramentas que podem ser utilizadas no processo de ensino-aprendizagem e que as distribuições aqui apresentadas são sugestões que podem ser adaptadas e/ou adequadas de acordo com o ritmo de cada turma.

Distribuição dos conteúdos para o Volume I: crianças pequenas de 4 anos

No **Livro do Estudante** e no **Manual do Professor Impresso** do volume I, as propostas da unidade 1 dão início ao trabalho com os componentes de literacia emergente e de numeracia. Nessa unidade, as crianças conversarão sobre assuntos relacionados à temática “escola”, (re)conhecendo alguns ambientes desse local, os meios de transporte utilizados para o deslocamento à instituição e como ter um bom convívio entre os colegas. Durante todo o ano letivo será feito um trabalho com a compreensão oral, o vocabulário expressivo e receptivo, a percepção visual e a escrita emergente, por meio de atividades que desenvolvem a motricidade e a reflexão sobre o mundo natural e social. Em relação aos conteúdos de literacia, na unidade 1, as crianças discriminarão sons diferentes; reconhecerão quando são chamadas pelo nome; identificarão e nomearão os colegas de turma; e reconhecerão a escrita do próprio nome e as letras que o compõem. Espera-se, ainda, que elas reconheçam os símbolos gráficos, distinguindo letras de números, além de reconhecerem os nomes dos ambientes do espaço escolar e de transportes utilizados para ir até a escola. Esses assuntos serão apresentados por meio de diferentes atividades com gêneros como parlenda, com a visualização e a confecção de um quadro de chamadas. Referente à numeracia, pretende-se que as crianças consigam distinguir o **dia da noite** e identificar a posição de elementos em relação a um ou mais referenciais em cenas do cotidiano escolar ou de outros ambientes, por exemplo, **em cima e embaixo, dentro e fora; perto e longe**. Para a realização das atividades propostas nessa unidade, é necessário que as crianças consigam manipular materiais para registro, bem como interajam com os colegas.

A unidade 2 tem a família como tema central. Nela, é dada a continuidade ao trabalho com os componentes de literacia emergente iniciados anteriormente. Ao final dessa unidade, espera-se que as crianças compreendam o que é uma frase e que ela é composta por palavras. Além disso, a expectativa é de que elas compreendam que palavras com som final semelhante formam rimas e de que (re)conheçam alguns gêneros textuais. Por fim, enseja-se, ainda, que apreendam e que pronunciem de maneira adequada as palavras que compõem as atividades. Dessa maneira, por meio da escuta, da interpretação de textos e da produção de escrita emergente, as atividades sugeridas dão seguimento ao desenvolvimento do vocabulário das crianças, bem como o desenvolvimento da coordenação motora fina e ampla, em registros manipulando lápis ou outros materiais e nos

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



momentos em que as crianças devem movimentar o corpo. Para a realização dessas atividades, é preciso que elas consigam distinguir textos de imagens, ter conhecimento das cores e manipular diferentes materiais para registro. A respeito da numeracia, novos conteúdos são apresentados, o que amplia as noções trabalhadas na unidade 1. Por meio deles, é esperado que as crianças estabeleçam relações de dimensão entre dois ou mais elementos, distinguindo: **maior** de **menor**; mais **alto** de mais **baixo**; e comparar **grande** e **pequeno**; **curto** e **longo**; e **cheio** e **vazio**. São propostas, ainda, atividades para a realização de contagem com o auxílio do professor.

Já na unidade 3, é trazido como tema principal a identidade das crianças. As propostas apresentadas nessa unidade dão sequência ao trabalho com a progressão da literacia emergente, buscando desenvolver a **consciência fonológica** e **fonêmica**, assim como o trabalho com o **conhecimento alfabético**. Dessa maneira, ao longo dessa unidade, as crianças devem diferenciar os símbolos, distinguindo números de letras e imagens, reconhecer as letras que formam o alfabeto, inclusive aquelas que compõem o próprio nome; compreender que as palavras são divididas em partes; e realizar a segmentação silábica. São reforçados, ainda, os trabalhos com o desenvolvimento do vocabulário, com a compreensão oral de textos e com a produção de escrita emergente, bem como a reflexão sobre o mundo natural e social, por meio de conversas e compreensão a respeito dos direitos e deveres das pessoas, origem dos nomes próprios, relações de parentesco e comemorações de aniversário. Em relação à numeracia, na unidade 3, são introduzidos novos conteúdos relacionados às **noções de figuras geométricas elementares** e **noções de quantidade**, bem como são retomados alguns conteúdos de **raciocínio matemático e lógico**. Ao realizarem as atividades, as crianças deverão compreender noções de quantidade, identificando grupos com mais e menos elementos; classificar elementos de acordo com semelhanças e diferenças; reconhecer as figuras geométricas planas; e identificar sequências e padrões. São necessários, para desenvolver esses trabalhos, a percepção visual e o conhecimento das cores e das figuras geométricas.

A unidade 4, por sua vez, traz como temática principal o corpo humano. As reflexões sobre o mundo natural e social serão feitas de acordo com a proposta da temática da unidade, que desenvolve discussões sobre o corpo humano, as diferenças e semelhanças entre as pessoas, bem como as particularidades de cada um. Nela, são apresentadas atividades em que as crianças precisam identificar sons iniciais semelhantes ou idênticos em grupos de palavras, explorando a aliteração, o que dá seguimento, assim, ao trabalho com a progressão da literacia emergente. O projeto para o desenvolvimento do vocabulário das crianças é estendido nessa seção ao solicitar a elas que nomeiem partes do corpo e que reflitam sobre emoções e características físicas do corpo humano. A produção de escrita emergente é desenvolvida durante toda a unidade em atividades de cobrir pontilhados, de contornar, de marcar determinados elementos e de registrar números. A coordenação motora ampla e fina é trabalhada nessa unidade, em atividades de brincadeiras cantadas e em atividades de manuseio com massa de modelar e papel crepom, por exemplo. Essas atividades aprimoram o movimento de pinça e auxiliam na manipulação correta do lápis, pois oportunizam a preensão tripode, aquela que utiliza os dedos polegar, médio e indicador e que é importante para o processo de aquisição da escrita. Sobre o trabalho com numeracia, serão apresentados os números de **1** a **3** por meio de atividades de relacionar os elementos às suas quantidades e de praticar o traçado dos algarismos. Para dar continuidade às noções elementares de figuras geométricas, serão apresentadas as **linhas abertas** e **fechadas**, **retas** e **curvas**, em atividades de reconhecimento e de traçado dessas linhas. Também será explorada a ordenação temporal, por meio de atividade de reconhecimento sequencial de uma cena (**antes** e **depois**).

Na unidade 5, continuando as propostas com os componentes de literacia e numeracia, serão apresentadas atividades norteadas pelo tema **alimentação**, em que será discutida a importância da alimentação e do consumo de vegetais, trabalhando os alimentos mais adequados para cada refeição, as preferências alimentares, o sabor dos alimentos e a concepção de pomar e de horta. Especificamente sobre literacia, será dada a continuidade ao trabalho com as **consciências fonológica** e **fonêmica** ao propor atividades diversas, como completar frases,



identificar rimas e reconhecer nomes de alimentos com mesmo som inicial. A compreensão oral e o desenvolvimento do vocabulário são trabalhados em toda a unidade em atividades de escuta e de interpretações de diferentes gêneros, de descrição de imagens, bem como interações orais entre a turma. A escrita emergente é contemplada em atividades de registro de números, de traçados, de pinturas etc. Algumas das habilidades necessárias para a realização dessas atividades são a percepção visual, a manipulação de objetos e de materiais de registro e o domínio do corpo. Em relação à numeracia, é reforçado o trabalho com **noções de quantidade** e os **números**, apresentando os algarismos **4, 5 e 6**, seus traçados e suas respectivas quantidades. Além disso, são apresentados os conceitos de **muito, pouco e nenhum**; de **fino e grosso**; **pesada e leve**.

A unidade 6 tem como tema os animais e seus modos de vida. Nela, as crianças serão levadas a refletir sobre os diferentes animais, a cobertura de pele deles, seus abrigos, sua alimentação, bem como a importância e o auxílio de alguns animais para pessoas com deficiência. As sugestões dessa unidade dão continuidade ao trabalho com a literacia emergente ao propor atividades que possibilitam às crianças cantarem e reproduzirem diferentes sonoridades, bem como imitarem os sons emitidos por animais. Além disso, são apresentadas propostas em que elas deverão nomear alguns animais, seu abrigo e alguns de seus alimentos. As crianças devem, ainda, completar frases, identificar a quantidade de palavras em uma frase, a quantidade de sílabas em um nome e sua letra inicial. Durante toda a unidade, é aprofundado o trabalho com o desenvolvimento do vocabulário, com a compreensão oral de textos e com a produção de escrita emergente. Em relação à numeracia, será dada sequência ao trabalho com números. Assim, serão apresentadas propostas que explorem os números **7, 8 e 9** e os traçados desses números, bem como elementos que representem a quantidade de cada um. Além disso, são propostas atividades que trabalham noções de quantidade; correspondências biunívocas, em que a criança deve ligar determinado animal à sua imagem semelhante; raciocínio lógico, identificando o animal que não faz parte da espécie de animais de determinado conjunto; ordenação temporal, identificando o **ontem**, o **hoje** e o **amanhã**. Para a realização dessas atividades, é necessário que as crianças manipulem materiais de registro, reconheçam alguns animais, nomeando-os, e conversem e troquem vivências com os colegas, interagindo com a turma e com o professor.

A unidade 7 é norteada pela temática do meio ambiente, articulando conhecimentos elementares do mundo natural e social ao refletir sobre a importância da preservação das plantas e da água, bem como sobre o consumo consciente e o descarte correto do material orgânico e reciclável. Essa seção dá seguimento ao trabalho com a progressão da literacia ao apresentar atividades em que as crianças segmentarão palavras em sílabas; e identificarão rimas, aliterações e elementos cujos nomes iniciam-se pela mesma letra. Ao longo de toda a unidade, é reforçado o trabalho com compreensão oral de textos, ao apresentar atividades de escuta e interpretação de diversos gêneros, bem como ao solicitar à criança que descreva imagens e fotografias, com o desenvolvimento do vocabulário e da escrita emergente. Em relação à numeracia, será dada a continuidade ao trabalho com os números, apresentando o número **0** e o número **10**, seus traçados e suas respectivas quantidades, bem como propondo atividades em que a criança completará sequências numéricas. Além disso, serão apresentadas as figuras geométricas espaciais e explorada a sequência de padrões e cores. Para o desenvolvimento da coordenação motora, são apresentadas atividades de manipulação de materiais de registro e de confecção de brinquedo com material reciclável, o que permite, também, a exploração, a interação e a ajuda mútua entre as crianças. Para as realizações das propostas, é preciso que as crianças tenham controle do corpo e das mãos para manipular diferentes objetos.

A unidade 8 traz os fenômenos da natureza como tema central. Os conteúdos do mundo natural e social articulam-se aos de numeracia e literacia, por meio de atividades que compreendem os conhecimentos do campo dos **fenômenos meteorológicos** e da **Astronomia**. Dessa forma, temas como Sol, Lua e estrelas; fenômenos naturais, como chuva, vento, e o tempo atmosférico (**frio e quente**) estão relacionados nas atividades da unidade.



As propostas dão continuidade ao trabalho com os componentes de literacia, como o **desenvolvimento de vocabulário** e a **consciência fonológica e fonêmica**, com atividades que exploram os sons finais e iniciais semelhantes nas palavras, em rimas e aliterações. Os componentes **conhecimento alfabético** e **produção de escrita emergente** são reforçados por meio de atividades com o alfabeto ilustrado e outras de registro. Em relação à numeracia, a unidade aborda as **noções de quantidade**, revisando os números de **1 a 10**. Além disso, são reforçados os conteúdos sobre **figuras geométricas** e **noções de localização e posicionamento**, com propostas que envolvem o reconhecimento de figuras, padrões, quebra-cabeças, dados em gráficos e noções de **aberto, fechado, cheio, vazio, curto, longo, fora e dentro**. As atividades sugeridas também favorecem aspectos que concernem à motricidade, como jogos que propiciam o refinamento da coordenação motora e da lateralidade, e a interação com os pares e o professor, por meio do trabalho colaborativo.

Sugestão de distribuição trimestral dos conteúdos

O quadro a seguir apresenta a sequência de conteúdos proposta para o trabalho com o **Livro do Estudante** e com o **Manual do Professor Impresso** do volume I da coleção em uma distribuição trimestral, orientando você, professor, na condução das aulas. Além disso, esse quadro mostra como o volume da coleção relaciona as unidades, os objetivos gerais e os conteúdos que se pretende desenvolver aos objetivos de aprendizagem e de desenvolvimento da BNCC, aos componentes essenciais de preparação para a alfabetização referentes à literacia e às noções elementares relacionadas à numeracia, descritos na PNA.

Essa proposta de distribuição dos conteúdos do volume em trimestres considera o trabalho de apenas duas unidades no trimestre 3, pois pode ser um período escolar em que ocorrem mais atividades extras, como eventos, comemorações e apresentações. Além disso, as crianças podem estar mais cansadas e não terem o mesmo rendimento que tiveram no decorrer dos dois primeiros trimestres. A unidade 8 apresenta conteúdos que não foram vistos nas unidades de 1 a 7, mas tem, principalmente, uma característica de retomada de conteúdos trabalhados nas unidades anteriores, o que, acreditamos, possa colaborar com o trabalho do professor nesse período.

Volume I: crianças pequenas de 4 anos	
Distribuição trimestral dos conteúdos e objetivos	
Trimestre 1	
Unidade 1 – A caminho da escola	
Objetivos gerais (continua)	<ul style="list-style-type: none">• Ter contato com diferentes gêneros textuais.• Desenvolver a oralidade.• Discriminar sons diferentes.• Conhecer e identificar símbolos e suas funções.• Identificar e distinguir letras de números.• Desenvolver o vocabulário.• Pronunciar adequadamente palavras novas e conhecidas.• Desenvolver a escrita emergente.• Identificar os números em momentos do cotidiano.• Desenvolver noções de tempo: dia e noite.

(continua)

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Objetivos gerais (continuação)	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver noções de posicionamento: em cima e embaixo. • Desenvolver noções de posicionamento: dentro e fora. • Desenvolver noções de posicionamento: perto e longe. • Reconhecer quando é chamado pelo nome. • Identificar e nomear os colegas da turma. • Identificar, discriminar e nomear diferentes meios de transporte. • Identificar os ambientes escolares. • Conhecer, respeitar e cumprir regras de convivência. • Refletir sobre atitudes cotidianas para o bom convívio. • Desenvolver atitudes de socialização, cooperação e empatia. • Elaborar a maquete da sala de aula.
Conteúdos	<ul style="list-style-type: none"> • Parlenda • Capa de livro • Nome próprio • Nomes dos colegas da turma • Discriminação de sons • Símbolos • Quadro de chamada • Nomes dos espaços da escola • Vocabulário • Números • Dia e noite • Em cima e embaixo • Dentro e fora • Perto e longe • Colegas da turma • Transporte utilizado para ir à escola • Ambientes da escola • Regras de convivência • Diferentes atividades que realiza durante o dia
Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento (continua)	<ul style="list-style-type: none"> • EI03EO02: Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações. • EI03EO03: Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação. • EI03EO04: Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos. • EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida. • EI03EO07: Usar estratégias pautadas no respeito mútuo para lidar com conflitos nas interações com crianças e adultos.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento (continuação)	<ul style="list-style-type: none"> • EI03CG02: Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades. • EI03CG03: Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música. • EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas. • EI03TS01: Utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais, festas. • EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais. • EI03TS03: Reconhecer as qualidades do som (intensidade, duração, altura e timbre), utilizando-as em suas produções sonoras e ao ouvir músicas e sons. • EI03EF01: Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão. • EI03EF03: Escolher e folhear livros, procurando orientar-se por temas e ilustrações e tentando identificar palavras conhecidas. • EI03EF07: Levantar hipóteses sobre gêneros textuais veiculados em portadores conhecidos, recorrendo a estratégias de observação gráfica e/ou de leitura. • EI03ET01: Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades.
Literacia	<ul style="list-style-type: none"> • Consciência fonológica e fonêmica • Compreensão oral de textos • Conhecimento alfabético • Desenvolvimento do vocabulário • Produção de escrita emergente
Numeracia	<ul style="list-style-type: none"> • Números • Noções de tempo • Noções de posicionamento
Unidade 2 – Cada família é única	
Objetivos gerais (continua)	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver a consciência de palavras. • Desenvolver a oralidade. • Ter contato com diversos gêneros. • Identificar e nomear membros familiares. • Nomear letras. • Desenvolver o vocabulário. • Pronunciar adequadamente palavras novas e conhecidas. • Desenvolver a escrita emergente. • Desenvolver os conceitos sobre a escrita. • Desenvolver noções de grandeza.

Objetivos gerais (continuação)	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver noções de volume. • Desenvolver noções de quantidade. • Perceber como uma família pode ser formada. • Reconhecer e nomear as pessoas que fazem parte da família. • Identificar espaços de lazer familiar. • Reconhecer momentos de lazer passados com a família. • Valorizar o convívio familiar. • Identificar e nomear cômodos, móveis e objetos da casa. • Reconhecer a importância do respeito e da valorização das pessoas idosas.
Conteúdos	<ul style="list-style-type: none"> • Segmentação de frases em palavras • Capa de livro • Trecho de narrativa infantil • Poema • Quadrinha • Vocabulário • Maior, menor e mesmo tamanho • Curto e longo • Grande e pequeno • Tamanhos diferentes • Alto e baixo • Mais e menos • Cheio e vazio • Formações familiares • Membros de uma família • Graus de parentesco • Atividades realizadas com familiares • Residência • Valorização e respeito ao idoso
Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento	<ul style="list-style-type: none"> • EI03EO01: Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir. • EI03EO04: Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos. • EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida. • EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas. • EI03EF01: Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão. • EI03ET01: Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades. • EI03ET05: Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças.

Literacia	<ul style="list-style-type: none"> • Consciência fonológica e fonêmica • Compreensão oral de textos • Desenvolvimento do vocabulário • Produção de escrita emergente
Numeracia	<ul style="list-style-type: none"> • Noções de grandeza • Noções de quantidade
Unidade 3 – Quem sou eu?	
Objetivos gerais	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver a consciência sobre as sílabas. • Ter contato com diversos gêneros textuais. • Desenvolver a oralidade. • Desenvolver a coordenação motora fina. • Conhecer as letras e a ordem do alfabeto. • (Re)conhecer a letra bastão maiúscula. • Desenvolver a escrita emergente. • Pronunciar palavras adequadamente. • Desenvolver o vocabulário. • Desenvolver a coordenação motora. • Desenvolver noções de quantidade. • Estabelecer correspondência biunívoca. • Classificar elementos de acordo com os atributos. • Identificar e nomear figuras geométricas planas. • Desenvolver a percepção visual. • Reconhecer a importância de ter um nome. • Conhecer e respeitar as diferentes culturas. • Reconhecer as relações de parentesco. • Refletir sobre as diferentes maneiras de comemorar o aniversário.
Conteúdos (continua)	<ul style="list-style-type: none"> • Quadrinha • Trecho de declaração • Capa de livro • Trecho de narrativa infantil • Cantiga • Nome próprio • Segmentação silábica • Alfabeto • Vocabulário • Mais e menos • Classificação por atributo

Conteúdos (continuação)	<ul style="list-style-type: none"> • Figuras geométricas planas • Sequência • Direito a um nome e a uma nacionalidade • Origem do nome • Aniversário • Diferentes culturas • Relações de parentesco
Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento	<ul style="list-style-type: none"> • EI03EO04: Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos. • EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida. • EI03CG02: Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades. • EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas. • EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais. • EI03TS03: Reconhecer as qualidades do som (intensidade, duração, altura e timbre), utilizando-as em suas produções sonoras e ao ouvir músicas e sons. • EI03EF01: Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão. • EI03EF08: Selecionar livros e textos de gêneros conhecidos para a leitura de um adulto e/ou para sua própria leitura (partindo de seu repertório sobre esses textos, como a recuperação pela memória, pela leitura das ilustrações etc.). • EI03EF09: Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras e textos, por meio de escrita espontânea. • EI03ET01: Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades. • EI03ET05: Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças. • EI03ET06: Relatar fatos importantes sobre seu nascimento e desenvolvimento, a história dos seus familiares e da sua comunidade. • EI03ET07: Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.
Literacia	<ul style="list-style-type: none"> • Consciência fonológica e fonêmica • Compreensão oral de textos • Conhecimento alfabético • Desenvolvimento de vocabulário • Produção de escrita emergente
Numeracia	<ul style="list-style-type: none"> • Noções de quantidade • Classificação • Noções de figuras geométricas elementares • Sequência e padrões

Trimestre 2	
Unidade 4 – Nosso corpo	
Objetivos gerais	<ul style="list-style-type: none"> • Ter contato com diversos gêneros textuais. • Desenvolver a consciência de rimas. • Desenvolver a consciência de aliteração. • Pronunciar adequadamente palavras novas e conhecidas. • Nomear partes do corpo. • (Re)conhecer e nomear os cinco sentidos. • Desenvolver a oralidade. • Desenvolver os conceitos de escrita. • Desenvolver o vocabulário. • Desenvolver a escrita emergente. • Desenvolver noções de quantidade. • Desenvolver a coordenação motora fina. • Ler e escrever os números 1, 2 e 3 na forma de algarismo. • Relacionar os números 1, 2 e 3 às quantidades que representam. • Identificar linhas abertas e linhas fechadas. • Identificar linhas retas e linhas curvas. • Desenvolver noções de tempo: antes e depois. • Identificar e nomear partes do corpo. • Refletir sobre o respeito às diferenças. • Reconhecer e nomear os órgãos responsáveis pelos sentidos, identificando suas funções. • Conhecer a Libras (Língua Brasileira de Sinais). • Reconhecer a importância de se comunicar. • Reconhecer o significado de diferentes expressões faciais. • Demonstrar sentimentos com expressões faciais. • Deslocar-se no espaço fazendo diferentes movimentos corporais.
Conteúdos (continua)	<ul style="list-style-type: none"> • Cantiga • Texto instrucional • Rima • Som inicial semelhante • Nomes de partes do corpo • Nomes dos cinco sentidos do corpo • Nomes de expressões e sentimentos • Vocabulário • Números de 1 a 3 • Linhas abertas e linhas fechadas • Linhas retas e linhas curvas

(continua)


Conteúdos (continuação)	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenação temporal (antes e depois) • Partes do corpo • Características físicas • Brincadeiras como forma de movimentar o corpo • Alimento como fonte de energia • Sons produzidos com o corpo • Os cinco sentidos • Língua Brasileira de Sinais • Expressões corporais
Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento	<ul style="list-style-type: none"> • EI03EO02: Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações. • EI03EO03: Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação. • EI03EO04: Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos. • EI03EO05: Demonstrar valorização das características de seu corpo e respeitar as características dos outros (crianças e adultos) com os quais convive. • EI03EO07: Usar estratégias pautadas no respeito mútuo para lidar com conflitos nas interações com crianças e adultos. • EI03CG01: Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música. • EI03CG02: Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades. • EI03CG03: Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música. • EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas. • EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais. • EI03EF01: Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão. • EI03EF06: Produzir suas próprias histórias orais e escritas (escrita espontânea), em situações com função social significativa. • EI03EF07: Levantar hipóteses sobre gêneros textuais veiculados em portadores conhecidos, recorrendo a estratégias de observação gráfica e/ou de leitura. • EI03ET05: Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças. • EI03ET07: Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.
Literacia	<ul style="list-style-type: none"> • Consciência fonológica e fonêmica • Compreensão oral de textos • Desenvolvimento de vocabulário • Produção de escrita emergente

Numeracia	<ul style="list-style-type: none"> • Noções de quantidade • Números • Noções de figuras geométricas elementares • Noções de tempo
Unidade 5 – Meu lanchinho	
Objetivos gerais	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar e nomear diferentes alimentos. • Ter contato com diferentes gêneros textuais. • Desenvolver a oralidade. • Pronunciar e reconhecer o som da primeira letra de algumas palavras. • Desenvolver a consciência de rimas. • Desenvolver o vocabulário. • Desenvolver a percepção visual. • Desenvolver noções de grandeza. • Desenvolver noções de quantidade. • Relacionar os números 4, 5 e 6 às quantidades que eles representam. • Ler e escrever os números 4, 5 e 6 na forma de algarismo. • Reconhecer a importância da alimentação para a manutenção da saúde do corpo. • Identificar alimentos mais saudáveis. • Manifestar-se sobre a fruta preferida. • Reconhecer a importância das frutas na alimentação saudável e para a saúde em geral. • Conhecer alimentos e seus sabores. • Compreender como funciona o desenvolvimento de uma semente. • Identificar vegetais que geralmente são cultivados em plantações, como horta, jardim e pomar.
Conteúdos (continua)	<ul style="list-style-type: none"> • Cantiga • Poema • Adivinha • Experimento científico • Nomes de vegetais • Rima • Consciência de palavra • Letra inicial • Números de 4 a 6 • Muito, pouco e nenhum • Fino e grosso • Leve e pesado • Ordenação temporal • Alimentação saudável • Aula de culinária

Conteúdos (continuação)	<ul style="list-style-type: none"> • Piquenique • Pomares e árvores frutíferas • Experimento do feijão • Brincadeiras cantadas • Preferências alimentares
Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento	<ul style="list-style-type: none"> • EI03EO04: Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos. • EI03CG01: Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música. • EI03CG02: Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades. • EI03CG03: Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música. • EI03CG04: Adotar hábitos de autocuidado relacionados a higiene, alimentação, conforto e aparência. • EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas. • EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais. • EI03EF01: Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão. • EI03ET01: Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades. • EI03ET02: Observar e descrever mudanças em diferentes materiais, resultantes de ações sobre eles, em experimentos envolvendo fenômenos naturais e artificiais. • EI03ET04: Registrar observações, manipulações e medidas, usando múltiplas linguagens (desenho, registro por números ou escrita espontânea), em diferentes suportes. • EI03ET05: Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças. • EI03ET07: Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.
Literacia	<ul style="list-style-type: none"> • Consciência fonológica e fonêmica • Conhecimento alfabético • Compreensão oral de textos • Desenvolvimento de vocabulário • Escrita emergente
Numeracia	<ul style="list-style-type: none"> • Noções de quantidade • Números • Noções de grandeza • Noções de tempo

Unidade 6 – Mundo animal

Objetivos gerais	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver o vocabulário receptivo e expressivo. • Pronunciar adequadamente palavras novas. • Ter contato com diferentes gêneros textuais. • Desenvolver a coordenação motora ampla e fina. • Interpretar imagens. • Desenvolver a oralidade. • Desenvolver noções de tempo e quantidade. • Ler e escrever os números de 7 a 9 na forma de algarismos. • Relacionar os números de 7 a 9 à quantidade que eles representam. • Desenvolver a coordenação motora fina. • Estabelecer correspondência biunívoca entre os elementos de dois conjuntos. • Desenvolver a percepção visual e o raciocínio lógico. • Classificar elementos que pertencem ou não pertencem a determinado grupo. • Identificar e nomear diferentes animais. • Conhecer e imitar o som de diferentes animais. • Conhecer o modo de vida e características de alguns animais. • Reconhecer e imitar o modo como alguns animais se locomovem. • Conhecer alimentos de origem animal. • Conhecer o conceito de animal de estimação. • Perceber a importância dos animais para os seres humanos.
Conteúdos (continua)	<ul style="list-style-type: none"> • Cantiga • Capa de livro • Onomatopeia • Nomear animais • Discriminar os sons reproduzidos pelos animais • Vocabulário • Números de 7 a 9 • Classificação por atributos • Correspondência biunívoca • Representação concreta e verbal de raciocínios • Ordenação temporal • Sequência numérica • Cobertura da pele dos animais • Animais de estimação



(continuação)

Conteúdos (continuação)	<ul style="list-style-type: none">• Cuidados com os animais de estimação• Abrigo dos animais• Alimentação dos animais• Locomoção dos animais• Alimentos de origem animal• Animais que auxiliam os seres humanos
Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento	<ul style="list-style-type: none">• EI03EO02: Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações.• EI03EO04: Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos.• EI03CG01: Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música.• EI03CG02: Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.• EI03CG03: Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.• EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.• EI03EF01: Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão.• EI03EF07: Levantar hipóteses sobre gêneros textuais veiculados em portadores conhecidos, recorrendo a estratégias de observação gráfica e/ou de leitura.• EI03ET05: Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças.• EI03ET07: Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.
Literacia	<ul style="list-style-type: none">• Consciência fonológica e fonêmica• Compreensão oral de textos• Desenvolvimento de vocabulário• Produção de escrita emergente
Numeracia	<ul style="list-style-type: none">• Noções de quantidade• Números• Noções de tempo• Noções de raciocínio lógico

(continua)

Trimestre 3	
Unidade 7 – Cuidando do meio ambiente	
Objetivos gerais	<ul style="list-style-type: none"> • Ter contato com diferentes gêneros textuais. • Desenvolver a oralidade. • Desenvolver a percepção visual. • Desenvolver os conceitos sobre a escrita. • Desenvolver a escrita emergente. • Segmentar palavras em sílabas. • Identificar a repetição de fonemas idênticos. • Desenvolver o vocabulário receptivo e expressivo. • Identificar rimas. • Identificar elementos com mesma letra inicial. • Conhecer o número 0 e praticar o seu traçado. • Conhecer o número 10 e praticar o seu traçado. • Desenvolver noções de quantidade. • Identificar e nomear figuras geométricas espaciais. • Estabelecer correspondência biunívoca. • Identificar e continuar sequências. • Valorizar o meio ambiente. • Compreender a importância da natureza e de preservá-la. • Refletir sobre a importância das plantas para os seres. • Perceber a importância de atitudes que mantenham a rua e outros espaços públicos limpos e conservados. • Refletir sobre o consumo consciente e o reaproveitamento de materiais recicláveis. • Identificar os custos de coleta adequados ao descarte de cada tipo de resíduo. • Refletir sobre a importância de preservar e cuidar da natureza.
Conteúdos (continua)	<ul style="list-style-type: none"> • Capa de livro • Trava-língua • Quadrinha • Texto instrucional • Sílabas • Aliteração • Rima • Letra inicial • Vocabulário • Número 0 • Número 10


Conteúdos (continuação)	<ul style="list-style-type: none"> • Sequência e padrões • Figuras geométricas espaciais • Preservação do meio ambiente • Plantas • Preservação da água • A importância das plantas para os seres vivos • Consumo consciente dos recursos naturais • Coleta seletiva
Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento	<ul style="list-style-type: none"> • EI03EO02: Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações. • EI03EO03: Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação. • EI03EO04: Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos. • EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas. • EI03EF01: Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão. • EI03EF02: Inventar brincadeiras cantadas, poemas e canções, criando rimas, aliterações e ritmos. • EI03EF07: Levantar hipóteses sobre gêneros textuais veiculados em portadores conhecidos, recorrendo a estratégias de observação gráfica e/ou de leitura. • EI03ET01: Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades. • EI03ET04: Registrar observações, manipulações e medidas, usando múltiplas linguagens (desenho, registro por números ou escrita espontânea), em diferentes suportes. • EI03ET05: Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças. • EI03ET07: Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.
Literacia	<ul style="list-style-type: none"> • Consciência fonológica e fonêmica • Conhecimento alfabético • Desenvolvimento de vocabulário • Compreensão oral de textos • Produção de escrita emergente
Numeracia	<ul style="list-style-type: none"> • Noções de quantidade • Números • Noções de raciocínio lógico e raciocínio matemático • Noções de figuras geométricas elementares

Unidade 8 – Tá chovendo aí?

Objetivos gerais	<ul style="list-style-type: none"> • Ter contato com diferentes gêneros textuais. • Desenvolver a oralidade. • Desenvolver a percepção visual. • Identificar rimas em palavras. • Associar grafema e fonema. • Reconhecer o som inicial das palavras. • Desenvolver as coordenações motoras ampla e fina. • Desenvolver a escrita emergente. • Desenvolver o vocabulário. • Rever vocábulos apresentados na unidade. • Pronunciar adequadamente palavras novas e conhecidas. • Desenvolver noções de quantidade, localização e posicionamento. • Conhecer e treinar a escrita dos números na forma de algarismos. • Estabelecer correspondência biunívoca. • Identificar e nomear figuras geométricas planas. • Classificar elementos de acordo com atributos. • Reconhecer alguns fenômenos naturais e nomeá-los. • Compreender o tempo atmosférico: frio e calor; ensolarado, nublado e chuvoso. • Compreender a importância da tecnologia na previsão do tempo atmosférico.
Conteúdos (continua)	<ul style="list-style-type: none"> • Quadrinha • Cantiga • Capa de livro • Trecho de notícia • Rimas • Aliteração • Letra inicial • Segmentação silábica • Alfabeto • Vocabulário • Retomada dos números de 1 a 10 • Coleta e interpretação de dados • Organização de dados em tabelas • Resolução de quebra-cabeças • Retomada de figuras geométricas • Construção de gráficos básicos

(continua)

Conteúdos (continuação)	<ul style="list-style-type: none"> • Identificação de padrões • Retomada dos conceitos aberto, fechado, cheio, vazio, curto, longo, fora e dentro • Sol e Lua • Chuva • Vento • Arco-íris • Estrela • Tempo atmosférico (frio e quente; ensolarado, nublado e chuvoso) • Previsão do tempo atmosférico
Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento (continua)	<ul style="list-style-type: none"> • EI03EO04: Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos. • EI03CG01: Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música. • EI03CG02: Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades. • EI03CG03: Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música. • EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas. • EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais. • EI03EF01: Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão. • EI03EF02: Inventar brincadeiras cantadas, poemas e canções, criando rimas, aliterações e ritmos. • EI03EF04: Recontar histórias ouvidas e planejar coletivamente roteiros de vídeos e de encenações, definindo os contextos, os personagens, a estrutura da história. • EI03EF05: Recontar histórias ouvidas para produção de reconto escrito, tendo o professor como escriba. • EI03EF07: Levantar hipóteses sobre gêneros textuais veiculados em portadores conhecidos, recorrendo a estratégias de observação gráfica e/ou de leitura. • EI03EF09: Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras e textos, por meio de escrita espontânea. • EI03ET01: Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades. • EI03ET02: Observar e descrever mudanças em diferentes materiais, resultantes de ações sobre eles, em experimentos envolvendo fenômenos naturais e artificiais. • EI03ET03: Identificar e selecionar fontes de informações, para responder a questões sobre a natureza, seus fenômenos, sua conservação. • EI03ET04: Registrar observações, manipulações e medidas, usando múltiplas linguagens (desenho, registro por números ou escrita espontânea), em diferentes suportes.



(continuação)

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento (continuação)	<ul style="list-style-type: none">• EI03ET05: Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças.• EI03ET07: Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.• EI03ET08: Expressar medidas (peso, altura etc.), construindo gráficos básicos.
Literacia	<ul style="list-style-type: none">• Consciência fonológica e fonêmica• Conhecimento alfabético• Desenvolvimento de vocabulário• Compreensão oral de textos• Produção de escrita emergente
Numeracia	<ul style="list-style-type: none">• Noções de quantidade• Números• Noções de localização e posicionamento• Noções de figuras geométricas elementares• Noções de raciocínio lógico

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Distribuição dos conteúdos para o Volume II: crianças pequenas de 5 anos

No **Livro do Estudante** e no **Manual do Professor Impresso** do volume II, as propostas apresentadas dão continuidade ao trabalho com os componentes de literacia emergente e de numeracia iniciados no volume anterior.

A unidade 1 é norteada pela temática **identidade** e **amizade** por meio de atividades que levam as crianças a refletirem sobre suas características e as dos colegas, seus direitos, suas preferências, seus hábitos e o respeito às diferenças, além de relatar suas vivências afetivas para os colegas. A respeito dos conteúdos relacionados à literacia emergente, será realizado um trabalho retomando a consciência silábica, ampliando o contato com o alfabeto, apresentando os diferentes tipos de letra — **bastão** e **cursiva**, **maiúscula** e **minúscula** —, bem como reforçando a distinção dos sons e retomando o trabalho com a letra inicial e a aliteração. Em relação à numeracia, serão retomados os conceitos de **alto** e **baixo**, **grande** e **pequeno**, **maior** e **menor** e **mesmo tamanho**, bem como será apresentado o conceito de **longo** e **curto** e serão explorados os números em diferentes contextos, como em brincadeiras, em linha do tempo e em objetos do cotidiano.

Na unidade 2, o tema central é a família. Dessa maneira, entre outras atividades, ela contempla momentos de socialização e interação entre as crianças para refletirem sobre os diferentes tipos de família, os graus de parentesco e as tarefas cotidianas que auxiliam na organização de uma casa. As propostas dessa unidade dão sequência ao trabalho com a **consciência fonológica e fonêmica** por meio de atividades em que as crianças devem identificar fonemas iniciais e finais de diferentes palavras, realizar a síntese de fonemas para formar palavras, fazer a segmentação silábica de palavras oralmente, bem como reconhecer e relacionar os fonemas aos grafemas. A unidade também desenvolve o trabalho com o **conhecimento alfabético** mediante a apresentação individual das letras **A, B, C** e **D**, a fim de aprimorar a **produção de escrita emergente** por meio de atividades com os diferentes tipos de letras. No que se refere à numeracia, serão retomados os **algarismos** e as **noções de quantidade**, retomando o trabalho com os números de **0** a **10**. Além disso, há o trabalho com as **noções de tempo**, a fim de que as crianças desenvolvam a consciência de **passado**, **presente** e **futuro**, como também de **antes**, **durante** e **depois**, bem como as **noções de posicionamento** ao identificarem elementos que estão **perto** e **longe** a partir de um referencial.

A unidade 3 tem como tema principal os cuidados com o corpo e com a saúde. As propostas dessa unidade dão sequência ao trabalho com os componentes de literacia ao desenvolver atividades de consciência de palavras em **frase**, de segmentação de palavras em **sílabas**, identificação de **letras** iniciais, bem como de diferentes posições de uma mesma letra em palavras, além de continuar a apresentação das letras do alfabeto em propostas que prescindem da distinção de nomes e traçados de cada letra. Em relação à numeracia, será retomado o trabalho com o número **10**, a sequência numérica de **1** a **10** e apresentado o conceito de **dezena**. Além disso, serão apresentados novos conceitos, como o trabalho com os ordinais, ao propor atividade de reconhecimento de **primeiro** e **último**, conceito de **frente** e **costas**, e **períodos do dia**, identificação e reconhecimento dos conceitos de **ano**, **meses** e **semana**, bem como **ontem**, **hoje** e **amanhã**. O **desenvolvimento de vocabulário** e a **escrita emergente** ocorrem em toda a unidade em atividades de reflexões orais, conhecimento de novos termos e em propostas de registro, respectivamente. Além do que foi elencado, outras habilidades que garantem o êxito na aprendizagem dos conteúdos são aperfeiçoadas na unidade, como a motricidade, a memorização, a cooperação e a interação com os colegas e os professores.

A unidade 4 é norteada pelo tema animais, de modo a desenvolver reflexões sobre algumas espécies, seus **habitats**, a adoção de animais de estimação, entre outros assuntos. As propostas dessa unidade dão sequência ao



trabalho com a progressão da literacia ao lidar com as letras **I, J, K e L**, possibilitando às crianças que as identifiquem em nomes, relacionem imagens cujos nomes iniciam com elas, pronunciem os fonemas e pratiquem os traçados dos diferentes tipos de letra. Além disso, será proposta a manipulação fonêmica, em que as crianças identificam elementos cujos nomes têm somente o primeiro fonema diferente, como em **rato** e **pato**. As atividades propostas também têm o intuito de desenvolver a atenção à escuta de leituras de diferentes gêneros textuais e de ampliar a oralidade e a expressividade, contribuindo para a expansão do repertório cultural e vocabular das crianças. Por fim, há a proposta do trabalho com a escrita emergente ao solicitar às crianças que registrem letras e números, que pintem e que desenhem. Quanto ao estudo da numeracia, serão apresentadas as noções de **frente, atrás e entre, direita e esquerda, em cima e embaixo**. Essa unidade também favorece a continuidade do trabalho com os números, ao apresentar os números **11 e 12**, suas respectivas quantidades e seus traçados, bem como a comparação entre esses números, indicando **maior, menor e igual**.

A unidade 5 tem como tema central os vegetais. As propostas dessa unidade dão seguimento ao trabalho com a progressão da literacia emergente ao apresentar atividades que exploram os sons iniciais e finais semelhantes ou idênticos em grupos de palavras e atividades que favorecem a associação da letra **M** ao fonema /m/; da letra **N** ao fonema /n/; da letra **O** ao fonema /o/; da letra **P** ao fonema /p/; e da letra **Q** ao fonema /k/. Para isso, é preciso que as crianças sejam capazes de perceber, progressivamente, a relação entre grafema e fonema, condição necessária também para que registrem as letras nas atividades de cobrir pontilhados e de identificar e registrar a segmentação de palavras em sílabas, contribuindo, assim, com a **escrita emergente**. As atividades contemplam também a percepção visual, o reconhecimento de gêneros textuais variados e o **desenvolvimento da oralidade** ao garantir que as crianças expressem opiniões em situações diversas. No que se refere à numeracia, serão apresentadas a elas as **noções de quantidade (maior, menor e igual)**, os números **13 e 14**, **noções de soma** em situação-problema, as **linhas retas, curvas, abertas e fechadas** e as **figuras geométricas planas (círculo, triângulo, quadrado e retângulo)**. Além disso, as propostas contemplam as **noções de raciocínio lógico e raciocínio matemático**, com identificação de padrões e sequências.

A unidade 6 é norteadora por temas relacionados aos meios de transporte e aos meios de comunicação. As propostas dessa unidade dão sequência ao trabalho com a progressão da literacia emergente ao apresentar atividades que exploram o nome, os traços e os fonemas das letras **R, S, T e U**, sobretudo no início das palavras. O material também contempla a **compreensão oral de textos** e estimula o **desenvolvimento da oralidade** e a **escrita emergente**. As atividades exploram ainda a percepção visual e o reconhecimento de gêneros textuais variados. No que tange à numeracia, a unidade trata da **sequência numérica** e das **quantidades** relacionadas aos algarismos **15, 16 e 17**. O material ainda apresenta os conceitos de **estrito e largo**, além de abranger o estudo com as **figuras geométricas espaciais**, instigando as crianças a associar as figuras com alguns objetos.

A unidade 7 tem como tema central a diversidade cultural brasileira. As propostas dessa unidade dão continuidade ao trabalho com a progressão da literacia ao apresentar atividades que exploram os sons iniciais e finais semelhantes ou idênticos em grupos de palavras e atividades que favorecem a associação da letra **V** ao fonema /v/; da letra **W** aos fonemas /u/ e /v/; da letra **X** ao fonema /x/; da letra **Y** ao fonema /i/; e da letra **Z** ao fonema /z/. Para isso, é necessário que as crianças distingam números e letras e sejam capazes de perceber, progressivamente, a relação entre grafema e fonema, condição necessária também para que registrem as letras nas atividades de cobrir pontilhados, e de identificar e registrar a segmentação de palavras em sílabas. Além disso, as atividades contemplam a apuração da percepção visual, a **compreensão oral de textos** e o **desenvolvimento de vocabulário** ao incentivar as crianças a expressarem suas opiniões em situações diversas. No que se refere à numeracia, será dada a continuidade ao trabalho com os números, ao apresentar os algarismos **18, 19 e 20**, suas respectivas quantidades e escrita, e ao retomar o conceito de **dezena**. Também serão apresentados novos conteúdos relacionados aos conceitos de **dobro, metade, adição e subtração**.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



A unidade 8 é norteada pelo tema trabalho. As propostas dessa unidade retomam os conteúdos de literacia desenvolvidos durante as demais unidades ao apresentar atividades que exploram o alfabeto, rima, frase, sílabas, síntese de fonemas, letras e fonemas iniciais. A **compreensão oral de textos** e o **desenvolvimento de vocabulário** são realizados durante toda a unidade em atividades de escuta, leitura de imagens e interpretação de textos. A **produção de escrita emergente** também é proposta em diversos momentos em registros de palavras, letras e números. Em relação à numeracia, serão retomados alguns conceitos como, **longo** e **curto**, **estreito** e **largo**, **primeiro** e **último**, além de **adição** e **subtração** e **dobro** e **metade**. É desenvolvido, ainda, um trabalho com a construção de um gráfico básico a partir de recolhimento e interpretação de dados.

Sugestão de distribuição trimestral dos conteúdos

O quadro a seguir apresenta a sequência de conteúdos proposta para o trabalho com o **Livro do Estudante** e com o **Manual do Professor Impresso** do volume II desta coleção em uma distribuição trimestral, orientando você, professor, na condução das aulas. Além disso, esse quadro mostra como este volume da coleção relaciona as unidades, os objetivos gerais e os conteúdos que se pretende desenvolver aos objetivos de aprendizagem e desenvolvimento da BNCC, aos componentes essenciais de preparação para a alfabetização relacionados à literacia e às noções elementares relacionadas à numeracia, descritos na PNA.

Esta proposta de distribuição trimestral dos conteúdos do volume considera o trabalho de duas unidades no trimestre 3, pois pode ser um período escolar em que há mais atividades extras, como eventos, comemorações e apresentações. Ademais, as crianças podem estar mais cansadas, de maneira que o rendimento que tiveram nos dois primeiros trimestres pode não ser o mesmo no terceiro. A unidade 8 apresenta conteúdos que não foram vistos nas unidades 1 a 7, mas tem a característica de retomada de assuntos abordados nas unidades anteriores, o que, possivelmente, tende a colaborar com o trabalho do professor nesse período.

Volume II: crianças pequenas de 5 anos	
Distribuição trimestral dos conteúdos e objetivos	
Trimestre 1	
Unidade 1 – Eu e meus amigos	
Objetivos gerais (continua)	<ul style="list-style-type: none">• Ter contato com diversos gêneros textuais.• Desenvolver os conceitos da escrita.• Discriminar os sons.• Segmentar frases em palavras.• Desenvolver a oralidade.• Separar palavras em sílabas.• Identificar as letras do alfabeto e recitá-las em ordem.• (Re)conhecer os quatro tipos de letra: bastão e cursiva, maiúscula e minúscula.

(continua)

<p>Objetivos gerais (continuação)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar aliterações. • Desenvolver o vocabulário. • Desenvolver noções de grandeza: mais alto e mais baixo. • Desenvolver noções de grandeza: longo e curto. • Desenvolver noções de grandeza: grande e pequeno. • Desenvolver noções de grandeza: maior, menor e mesmo tamanho. • Perceber a utilização de números no cotidiano. • Desenvolver noções de tempo: antes e depois. • Preencher uma linha do tempo. • Identificar e descrever semelhanças e diferenças nas características físicas. • Compreender a importância de respeitar as diferenças. • Relatar suas vivências afetivas. • Reproduzir diferentes sons com o corpo. • Compreender que existem diversos gostos/preferências. • Compreender o conceito de amizade. • Refletir sobre os seus direitos.
<p>Conteúdos (continua)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Trecho de narrativa infantil • Trava-língua • Parlenda • Discriminação de sons • Consciência de palavras • Consciência de sílabas • Consciência de aliterações • Traçado de grafismos e padrões • Alfabeto e ordem alfabética • Tipos de letra • Vocabulário • Alto e baixo • Longo e curto • Grande e pequeno • Maior, menor e mesmo tamanho • Números no cotidiano • Linha do tempo • Cotidiano da criança • Amigos e brincadeiras • Movimentos e sons produzidos pelo corpo

Conteúdos (continuação)	<ul style="list-style-type: none"> • Preferências • Características físicas • Direitos da criança
Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento (continua)	<ul style="list-style-type: none"> • EI03EO01: Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir. • EI03EO04: Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos. • EI03EO05: Demonstrar valorização das características de seu corpo e respeitar as características dos outros (crianças e adultos) com os quais convive. • EI03CG01: Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música. • EI03CG02: Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades. • EI03CG03: Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música. • EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas. • EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais. • EI03TS03: Reconhecer as qualidades do som (intensidade, duração, altura e timbre), utilizando-as em suas produções sonoras e ao ouvir músicas e sons. • EI03EF01: Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão. • EI03EF02: Inventar brincadeiras cantadas, poemas e canções, criando rimas, aliterações e ritmos. • EI03EF03: Escolher e folhear livros, procurando orientar-se por temas e ilustrações e tentando identificar palavras conhecidas. • EI03EF08: Selecionar livros e textos de gêneros conhecidos para a leitura de um adulto e/ou para sua própria leitura (partindo de seu repertório sobre esses textos, como a recuperação pela memória, pela leitura das ilustrações etc.). • EI03EF09: Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras e textos, por meio de escrita espontânea. • EI03ET01: Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades. • EI03ET04: Registrar observações, manipulações e medidas, usando múltiplas linguagens (desenho, registro por números ou escrita espontânea), em diferentes suportes. • EI03ET05: Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças.

(continuação)

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento (continuação)	<ul style="list-style-type: none">• EI03ET06: Relatar fatos importantes sobre seu nascimento e desenvolvimento, a história dos seus familiares e da sua comunidade.• EI03ET07: Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.
Literacia	<ul style="list-style-type: none">• Consciência fonológica e fonêmica• Conhecimento alfabético• Desenvolvimento de vocabulário• Compreensão oral de textos• Produção de escrita emergente
Numeracia	<ul style="list-style-type: none">• Noções de quantidade• Números• Noções de grandeza• Noções de tempo
Unidade 2 – Nós somos uma família	
Objetivos gerais (continua)	<ul style="list-style-type: none">• Ter contato com diferentes gêneros textuais.• Identificar os fonemas inicial e final de palavras.• Desenvolver a síntese fonêmica.• Desenvolver a consciência de sílabas.• Desenvolver a consciência de rimas.• Conhecer e praticar os diferentes traçados das letras A, B, C e D.• (Re)conhecer e reproduzir os fonemas /a/, /b/, /k/ e /d/.• Desenvolver a escrita emergente.• Desenvolver a coordenação motora fina.• Desenvolver o vocabulário.• Desenvolver a oralidade.• Pronunciar palavras adequadamente.• Desenvolver noções de quantidade.• Identificar ordem numérica.• Treinar a escrita de algarismos.• Desenvolver noções de posicionamento.• Desenvolver noções de tempo.• Analisar exemplos de formação familiar.• Relatar fatos referentes ao jeito da própria família.• Identificar os membros de diferentes famílias.• Expressar-se em relação aos familiares.• Refletir e discutir sobre o uso do dinheiro.• Compreender o valor do dinheiro.

(continua)

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Objetivos gerais (continuação)	<ul style="list-style-type: none"> • Expressar-se sobre suas vivências com idosos. • Refletir sobre os graus de parentesco. • Refletir sobre as ações que colaboram para a preservação do meio ambiente. • Compreender a importância da cooperação em família na organização da casa.
Conteúdos	<ul style="list-style-type: none"> • Capa de livro • Cantiga • Trecho de texto informativo • Trava-língua • Texto instrucional • Fonema inicial e final • Síntese de fonemas em palavras • Segmentação silábica • Letras A, B, C e D • Fonemas /a/, /b/, /k/ e /d/ • Tipos de letra • Vocabulário • Algarismos de 0 a 10 • Correspondência biunívoca • Passado, presente e futuro • Antes, durante e depois • Perto e longe • Tipos de família • Membros da família • Graus de parentesco • Educação monetária • Ações que colaboram para a preservação do meio ambiente • Atividades realizadas em família
Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento (continua)	<ul style="list-style-type: none"> • EI03EO03: Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação. • EI03EO04: Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos. • EI03CG02: Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades. • EI03CG03: Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música. • EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas. • EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento (continuação)	<ul style="list-style-type: none"> • EI03EF01: Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão. • EI03EF07: Levantar hipóteses sobre gêneros textuais veiculados em portadores conhecidos, recorrendo a estratégias de observação gráfica e/ou de leitura. • EI03EF08: Selecionar livros e textos de gêneros conhecidos para a leitura de um adulto e/ou para sua própria leitura (partindo de seu repertório sobre esses textos, como a recuperação pela memória, pela leitura das ilustrações etc.). • EI03ET04: Registrar observações, manipulações e medidas, usando múltiplas linguagens (desenho, registro por números ou escrita espontânea), em diferentes suportes. • EI03ET06: Relatar fatos importantes sobre seu nascimento e desenvolvimento, a história dos seus familiares e da sua comunidade. • EI03ET07: Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.
Literacia	<ul style="list-style-type: none"> • Consciência fonológica e fonêmica • Compreensão oral de textos • Conhecimento alfabético • Desenvolvimento de vocabulário • Produção de escrita emergente
Numeracia	<ul style="list-style-type: none"> • Números • Noções de quantidade • Noções de tempo • Noções de posicionamento
Unidade 3 – Cuidados com o corpo e com a saúde	
Objetivos gerais (continua)	<ul style="list-style-type: none"> • Ter contato com diferentes gêneros textuais. • Desenvolver a consciência de sílabas. • Identificar rimas em palavras. • Desenvolver os conceitos da escrita. • Conhecer e praticar os diferentes traçados das letras E, F, G e H. • (Re)conhecer e reproduzir os fonemas /e/, /f/ e /g/. • Identificar fonemas iniciais. • Desenvolver a escrita emergente. • Desenvolver a coordenação motora. • Desenvolver o vocabulário receptivo e expressivo. • Desenvolver a oralidade. • Pronunciar palavras adequadamente. • Desenvolver noções de quantidade e números. • Praticar o traçado do número 10.

Objetivos gerais (continuação)	<ul style="list-style-type: none"> • Relacionar o número 10 à sua quantidade. • Reconhecer os números de 1 a 10. • Conhecer o conceito de dezena. • Desenvolver noções de posicionamento. • Desenvolver noções de tempo. • Reconhecer a importância dos hábitos de higiene. • Reconhecer e nomear os alimentos saudáveis. • Perceber a importância da alimentação para a saúde. • Identificar atitudes que levam à prevenção de acidentes. • Identificar e nomear esportes e seus benefícios para a saúde. • Compreender a importância de bons hábitos para a saúde.
Conteúdos	<ul style="list-style-type: none"> • Capa de livro • Parlenda • Verbete de dicionário • Haicai • Calendário • Poema • Texto informativo • Trecho de notícia • Frase • Rima • Sílabas • Letras E, F, G e H • Fonemas /e/, /f/ e /g/ • Vocabulário • Segmentação silábica • Número 10 • Dezena • Sequência numérica • Primeiro e último • Numerais ordinais • De frente e de costas • Ontem, hoje e amanhã • Ano, mês e semana • Corpo humano • Higiene • Alimentação • Saúde • Esporte e atividade física

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento	<ul style="list-style-type: none"> • EI03EO01: Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir. • EI03EO02: Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações. • EI03EO04: Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos. • EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida. • EI03EO07: Usar estratégias pautadas no respeito mútuo para lidar com conflitos nas interações com crianças e adultos. • EI03CG01: Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música. • EI03CG02: Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades. • EI03CG04: Adotar hábitos de autocuidado relacionados a higiene, alimentação, conforto e aparência. • EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas. • EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais. • EI03EF01: Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão. • EI03EF02: Inventar brincadeiras cantadas, poemas e canções, criando rimas, aliterações e ritmos. • EI03EF03: Escolher e folhear livros, procurando orientar-se por temas e ilustrações e tentando identificar palavras conhecidas. • EI03EF06: Produzir suas próprias histórias orais e escritas (escrita espontânea), em situações com função social significativa. • EI03EF07: Levantar hipóteses sobre gêneros textuais veiculados em portadores conhecidos, recorrendo a estratégias de observação gráfica e/ou de leitura. • EI03ET04: Registrar observações, manipulações e medidas, usando múltiplas linguagens (desenho, registro por números ou escrita espontânea), em diferentes suportes. • EI03ET05: Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças. • EI03ET07: Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.
Literacia	<ul style="list-style-type: none"> • Consciência fonológica e fonêmica • Conhecimento alfabético • Desenvolvimento de vocabulário • Compreensão oral de textos • Produção de escrita emergente

Numeracia	<ul style="list-style-type: none"> • Noções de quantidade • Números • Noções de raciocínio lógico • Noções de posicionamento • Noções de tempo
Trimestre 2	
Unidade 4 – Animais em ação	
Objetivos gerais	<ul style="list-style-type: none"> • Ter contato com diferentes gêneros textuais. • Identificar fonemas iniciais. • Conhecer e praticar os diferentes traçados das letras I, J, K e L. • (Re)conhecer e reproduzir os fonemas /i/, /j/, /k/ e /l/. • Desenvolver a escrita emergente. • Desenvolver o vocabulário receptivo e expressivo. • Desenvolver a oralidade. • Pronunciar palavras adequadamente. • Desenvolver noções de quantidade. • Ler e escrever os números 11 e 12 na forma de algarismo. • Relacionar os números 11 e 12 às quantidades que representam. • Desenvolver noções de posicionamento. • Desenvolver noções de localização: direita e esquerda. • (Re)conhecer animais de histórias infantis e nomeá-los. • Identificar e nomear diferentes animais. • Reconhecer animais de estimação. • Identificar animais aquáticos. • Identificar animais cobertos por pelos. • Conhecer alguns animais da fazenda. • Conhecer curiosidades sobre um réptil. • Conscientizar sobre a importância de preservar a fauna. • Conhecer animais ameaçados de extinção. • Refletir sobre a extinção dos animais. • Refletir sobre a adoção de animais de estimação.
Conteúdos (continua)	<ul style="list-style-type: none"> • Narrativa visual • Texto de curiosidade • Poema • Trecho de texto informativo • Quarta capa de livro

<p>Conteúdos (continuação)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cartaz de campanha • Letras I, J, K e L • Fonemas /i/, /j/, /k/ e /l/ • Fonema inicial • Tipos de letra • Vocabulário • Números 11 e 12 • Correspondência biunívoca • À frente, atrás e entre • Direita e esquerda • Em cima e embaixo • Mais, menos e nenhum • Igual e diferente • Personagens de histórias • Animais de estimação • Animais aquáticos • Animais da fazenda • Curiosidades sobre um réptil • Animais de jardim • Cobertura do corpo • Animais ameaçados de extinção • Feira de adoção
<p>Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento (continua)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • EI03EO01: Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir. • EI03EO02: Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações. • EI03EO03: Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação. • EI03EO04: Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos. • EI03CG01: Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música. • EI03CG02: Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades. • EI03CG03: Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música. • EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento (continuação)	<ul style="list-style-type: none"> • EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais. • EI03EF01: Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão. • EI03EF03: Escolher e folhear livros, procurando orientar-se por temas e ilustrações e tentando identificar palavras conhecidas. • EI03EF04: Recontar histórias ouvidas e planejar coletivamente roteiros de vídeos e de encenações, definindo os contextos, os personagens, a estrutura da história. • EI03EF05: Recontar histórias ouvidas para produção de reconto escrito, tendo o professor como escriba. • EI03EF06: Produzir suas próprias histórias orais e escritas (escrita espontânea), em situações com função social significativa. • EI03EF07: Levantar hipóteses sobre gêneros textuais veiculados em portadores conhecidos, recorrendo a estratégias de observação gráfica e/ou de leitura. • EI03EF09: Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras e textos, por meio de escrita espontânea. • EI03ET02: Observar e descrever mudanças em diferentes materiais, resultantes de ações sobre eles, em experimentos envolvendo fenômenos naturais e artificiais. • EI03ET03: Identificar e selecionar fontes de informações, para responder a questões sobre a natureza, seus fenômenos, sua conservação. • EI03ET04: Registrar observações, manipulações e medidas, usando múltiplas linguagens (desenho, registro por números ou escrita espontânea), em diferentes suportes. • EI03ET05: Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças. • EI03ET07: Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.
Literacia	<ul style="list-style-type: none"> • Consciência fonológica e fonêmica • Conhecimento alfabético • Desenvolvimento de vocabulário • Compreensão oral de textos • Produção de escrita emergente
Numeracia	<ul style="list-style-type: none"> • Números • Noções de quantidade • Sequência numérica • Noções de localização • Noções de posicionamento • Noções de raciocínio lógico e matemático

Unidade 5 – Vegetais	
Objetivos gerais	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver a consciência de sílabas. • Desenvolver a oralidade. • Desenvolver os conceitos da escrita. • Identificar rimas em palavras. • Pronunciar palavras adequadamente. • Conhecer e praticar os diferentes traçados das letras M, N, O, P e Q. • (Re)conhecer e reproduzir os fonemas /m/, /n/, /o/, /p/ e /k/. • Reconhecer o som inicial do nome dos elementos. • Desenvolver a coordenação motora. • Desenvolver a escrita emergente. • Desenvolver o vocabulário. • Conhecer a escrita dos números 13 e 14. • Praticar o traçado dos números em algarismos. • Desenvolver noções de quantidade. • Relacionar números às suas respectivas quantidades. • Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades. • Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças. • Resolver situações-problema que envolvem a ideia de juntar da adição. • Identificar linhas abertas e linhas fechadas, curvas e retas. • Compreender o que são plantas e vegetais e suas necessidades para se desenvolverem. • Identificar diferentes plantas e vegetais. • Refletir sobre o aproveitamento de todas as partes dos vegetais. • Conhecer as partes que compõem uma planta.
Conteúdos (continua)	<ul style="list-style-type: none"> • Trecho de narrativa infantil • Pintura • Capa de livro • Trecho de texto informativo • Trecho de texto de curiosidade • Trava-língua • Poema • Letras M, N, O, P e Q • Fonemas /m/, /n/, /o/, /p/ e /k/ • Segmentação silábica • Vocabulário • Maior quantidade, menor quantidade e quantidade igual

Conteúdos (continuação)	<ul style="list-style-type: none"> • Linhas retas e curvas • Linhas abertas e fechadas • Adição • Números 13 e 14 • Figuras geométricas planas • Sequência • Padrões • Plantas e vegetais • O crescimento e as partes das plantas e dos vegetais • Aproveitamento dos vegetais • Os benefícios dos vegetais para a saúde
Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento	<ul style="list-style-type: none"> • EI03EO04: Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos. • EI03CG02: Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades. • EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas. • EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais. • EI03EF01: Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão. • EI03EF02: Inventar brincadeiras cantadas, poemas e canções, criando rimas, aliterações e ritmos. • EI03EF07: Levantar hipóteses sobre gêneros textuais veiculados em portadores conhecidos, recorrendo a estratégias de observação gráfica e/ou de leitura. • EI03ET02: Observar e descrever mudanças em diferentes materiais, resultantes de ações sobre eles, em experimentos envolvendo fenômenos naturais e artificiais. • EI03ET04: Registrar observações, manipulações e medidas, usando múltiplas linguagens (desenho, registro por números ou escrita espontânea), em diferentes suportes. • EI03ET05: Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças. • EI03ET07: Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.
Literacia	<ul style="list-style-type: none"> • Consciência fonológica e fonêmica • Conhecimento alfabético • Desenvolvimento de vocabulário • Compreensão oral de textos • Produção de escrita emergente

Numeracia	<ul style="list-style-type: none"> • Números • Noções de quantidade • Adição • Noções de figuras geométricas elementares • Noções de raciocínio lógico e raciocínio matemático
Unidade 6 – Meios de transporte e meios de comunicação	
Objetivos gerais	<ul style="list-style-type: none"> • Ter contato com diferentes gêneros textuais. • Desenvolver a coordenação motora fina. • Relacionar palavras às respectivas imagens. • Ouvir e interpretar textos lidos pelo professor. • Desenvolver a escrita emergente. • Desenvolver a oralidade. • Conhecer e praticar os diferentes traçados das letras R, S, T e U. • (Re)conhecer e reproduzir os fonemas /r/, /s/, /t/ e /u/. • Desenvolver o vocabulário. • Segmentar palavras em sílabas. • Conceituar largo e estreito. • Identificar figuras geométricas planas e espaciais. • Associar figuras geométricas espaciais a objetos. • Completar sequência numérica. • Desenvolver noções de grandeza. • Desenvolver noções de quantidade. • Identificar, discriminar e nomear diferentes meios de comunicação e de transporte. • Distinguir meios de transporte terrestres, aéreos e aquáticos. • Distinguir meios de transporte de mercadorias e de pessoas. • Reconhecer a importância dos meios de comunicação no dia a dia das pessoas. • Refletir sobre atitudes que mantêm a segurança no trânsito.
Conteúdos (continua)	<ul style="list-style-type: none"> • Trecho de texto informativo • Tirinha • Vocabulário • Frase • Sílaba • Letras R, S, T e U • Fonemas /r/, /s/, /t/ e /u/

Conteúdos (continuação)	<ul style="list-style-type: none"> • Quebra-cabeça • Números 15, 16 e 17 • Largo e estreito • Figuras geométricas planas e espaciais • Diferentes meios de transporte e de comunicação • Transportes aquáticos, terrestres e aéreos • Transportes de pessoas e transportes de mercadorias • Função dos meios de comunicação • Segurança no trânsito
Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento	<ul style="list-style-type: none"> • EI03EO04: Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos. • EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas. • EI03EF01: Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão. • EI03EF08: Selecionar livros e textos de gêneros conhecidos para a leitura de um adulto e/ou para sua própria leitura (partindo de seu repertório sobre esses textos, como a recuperação pela memória, pela leitura das ilustrações etc.). • EI03ET01: Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades. • EI03ET04: Registrar observações, manipulações e medidas, usando múltiplas linguagens (desenho, registro por números ou escrita espontânea), em diferentes suportes. • EI03ET05: Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças. • EI03ET07: Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.
Literacia	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecimento alfabético • Desenvolvimento de vocabulário • Compreensão oral de textos • Produção de escrita emergente • Consciência fonológica e fonêmica
Numeracia	<ul style="list-style-type: none"> • Números • Noções de quantidade • Noções de grandeza • Noções de figuras geométricas elementares • Noções de raciocínio lógico

Trimestre 3	
Unidade 7 – Nossas riquezas culturais	
Objetivos gerais	<ul style="list-style-type: none"> • Ter contato com diferentes gêneros textuais. • Identificar rimas. • Identificar os fonemas iniciais. • Completar sílabas iniciais, mediais e finais. • Conhecer e praticar os diferentes traçados das letras V, W, X, Y e Z. • (Re)conhecer e reproduzir os fonemas /v/, /u/, /x/, /i/ e /z/. • Desenvolver a escrita emergente. • Desenvolver a coordenação motora. • Desenvolver o vocabulário. • Desenvolver a oralidade. • Pronunciar palavras adequadamente. • Relacionar os números 18, 19 e 20 às quantidades que eles representam. • Conhecer e treinar a escrita dos números 18, 19 e 20 com algarismos e por extenso. • Compreender os conceitos de dobro e de metade. • Desenvolver noções de adição e subtração. • Desenvolver noções de raciocínio lógico. • Desenvolver noções de grandeza. • Conhecer o modo de vida, os hábitos e os costumes de diferentes povos. • Conhecer a origem de um alimento. • Conhecer uma técnica para fazer ilustrações. • (Re)conhecer um alimento de origem japonesa. • Conhecer instrumentos musicais. • Conhecer a origem da dança quadrilha. • Refletir sobre as festas típicas.
Conteúdos (continua)	<ul style="list-style-type: none"> • Trecho de narrativa infantil • Obra de arte • Texto de galeria de imagens • Texto informativo • Poema • Trecho de reportagem • Rima • Letras V, W, X, Y e Z • Fonemas /v/, /u/, /x/, /i/ e /z/ • Tipos de letra

<p>Conteúdos (continuação)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Letra inicial • Sílaba • Vocabulário • Números 18, 19 e 20 • Metade • Quebra-cabeça • Dobro • Subtração • Mais leve e mais pesado • Ribeirinhos • Festas populares tradicionais • Comidas típicas • Instrumentos musicais
<p>Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • EI03EO02: Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações. • EI03EO04: Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos. • EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida. • EI03EO07: Usar estratégias pautadas no respeito mútuo para lidar com conflitos nas interações com crianças e adultos. • EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas. • EI03TS01: Utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais, festas. • EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais. • EI03EF01: Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão. • EI03ET01: Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades. • EI03ET04: Registrar observações, manipulações e medidas, usando múltiplas linguagens (desenho, registro por números ou escrita espontânea), em diferentes suportes. • EI03ET07: Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.

Literacia	<ul style="list-style-type: none"> • Consciência fonológica e fonêmica • Conhecimento alfabético • Desenvolvimento de vocabulário • Compreensão oral de textos • Produção de escrita emergente
Numeracia	<ul style="list-style-type: none"> • Números • Noções de quantidade • Noções de adição e subtração • Noções de raciocínio lógico • Noções de grandeza
Unidade 8 – Profissões, muitas profissões	
Objetivos gerais	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver a coordenação motora. • Sintetizar fonemas para formar palavras. • Relacionar fonemas iniciais. • Desenvolver a oralidade. • Relembrar as letras do alfabeto. • Identificar rimas • Segmentar frases em palavras. • Segmentar palavras em sílabas. • Desenvolver a escrita emergente. • Desenvolver o vocabulário. • Desenvolver noções de grandeza. • Desenvolver noções de posicionamento. • Desenvolver noções de tempo. • Desenvolver a percepção visual e o raciocínio lógico. • Montar gráfico simples. • Desenvolver noções de adição e subtração. • Conhecer diferentes profissionais e suas funções. • Respeitar diferentes profissões. • Identificar o local de trabalho de alguns profissionais.
Conteúdos (continua)	<ul style="list-style-type: none"> • Trecho de poema • Fonema inicial • Alfabeto • Rima • Frase • Sílabas

Conteúdos (continuação)	<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulário • Números de 1 a 20 • Primeiro e último • Longo e curto • Largo e estreito • Sequência numérica • Metade e dobro • Gráficos • Diferentes profissões • A importância de cada profissão • Preferências e escolhas em relação a uma profissão
Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento	<ul style="list-style-type: none"> • EI03EO03: Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação. • EI03EO04: Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos. • EIO3CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas. • EI03EF01: Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão. • EI03EF06: Produzir suas próprias histórias orais e escritas (escrita espontânea), em situações com função social significativa. • EI03EF09: Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras e textos, por meio de escrita espontânea. • EI03ET01: Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades. • EIO3ET04: Registrar observações, manipulações e medidas, usando múltiplas linguagens (desenho, registro por números ou escrita espontânea), em diferentes suportes. • EI03ET07: Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência. • EIO3ET08: Expressar medidas (peso, altura etc.), construindo gráficos básicos.
Literacia	<ul style="list-style-type: none"> • Consciência fonológica e fonêmica • Conhecimento alfabético • Compreensão oral de textos • Desenvolvimento de vocabulário • Produção de escrita emergente



(continuação)

Numeracia	<ul style="list-style-type: none">• Noções de quantidade• Números• Noções de grandeza• Noções de posicionamento• Adição e subtração• Noções de tempo• Raciocínio lógico e matemático
------------------	--



Materiais gráficos de literacia e de numeracia para impressão

Para ampliar o trabalho dos conteúdos abordados em sala de aula, você, professor, poderá utilizar os materiais gráficos que estão dispostos a seguir. Esses materiais foram elaborados em consonância com o **Manual do Professor Impresso** e com o **Livro do Estudante**, dos volumes I e II desta coleção, unidade a unidade, a fim de que eles possam auxiliar e ampliar o trabalho com os conteúdos apresentados em cada unidade do **Manual do Professor Impresso**. Convém ressaltar que os materiais gráficos contemplam componentes de literacia e de numeracia.

Nesse sentido, os materiais gráficos são recursos para apoiar as conversas, para praticar o conhecimento, para promover momentos de história e novas atividades ou jogos e brincadeiras. Sobretudo, eles servem como recurso e suporte para ampliar o trabalho desenvolvido a partir do **Manual do Professor Impresso**, com a finalidade de utilizar estratégias visuais para consolidar o ensino, para ampliar as possibilidades do trabalho realizado em sala de aula e para auxiliar o professor durante as aulas.

Esses materiais gráficos podem ser impressos em quantidade suficiente para o trabalho com as crianças em sala de aula ou, ainda, podem ser impressos em tamanho real ou em tamanho maior para serem colocados no mural da sala de aula, entre outras possibilidades.

Nas próximas páginas, você vai encontrar, além dos materiais gráficos, informações sobre a relação deles com as unidades do **Manual do Professor Impresso**. Cada unidade de materiais gráficos apresenta inicialmente um quadro. A partir da estrutura desse quadro, é possível identificar o número do material gráfico; a página do **Manual do Professor Impresso** à qual o material se relaciona; o conteúdo abordado em consonância com a respectiva unidade do **Manual do Professor Impresso**; o componente de literacia ou numeracia proposto pela PNA e abordado no material gráfico; e, quando pertinente, o objetivo de aprendizagem e desenvolvimento proposto pela BNCC e abordado no material gráfico.

Materiais gráficos para o Volume I: crianças pequenas de 4 anos

1 – A caminho da escola

Os materiais gráficos apresentados a seguir são referentes à **unidade 1** do **Livro do Estudante** e do **Manual do Professor Impresso** e podem ser empregados ao abordar com as crianças os conteúdos de **literacia**: discriminação de sons, símbolos, nomes de lugares e nomes próprios, e ao abordar os conteúdos de **numeracia**: **dia e noite, em cima e embaixo, dentro e fora, perto e longe**.

Os materiais gráficos sobre os **sons** podem ser utilizados para aprimorar o conhecimento das crianças sobre a discriminação de sons diferentes, além de desenvolver a consciência fonológica e fonêmica; o material gráfico sobre **símbolos** pode ser usado ao abordar com as crianças a função dos símbolos no cotidiano, bem como para desenvolver a produção de escrita emergente (na atividade sugerida espera-se que a criança desenhe elementos que lembrem comidas e bebidas); os materiais gráficos sobre **nomes de espaços da escola** podem ser empregados ao trabalhar com as crianças os ambientes escolares, bem como para o desenvolvimento do vocabulário delas; o material gráfico sobre **nomes próprios** pode ser empregado ao trabalhar com as crianças a



lista de chamada, bem como para promover a compreensão oral de textos; os materiais gráficos que abordam os conteúdos **dia e noite** podem ser utilizados para ajudar as crianças a identificar atividades em diferentes momentos do dia e conversar sobre essas atividades, além de desenvolver as noções de tempo; os materiais gráficos com conteúdo **em cima e embaixo** e **dentro e fora** podem ser utilizados para trabalhar com as crianças afim de estabelecer comparações no desenvolvimento de noções de posicionamento; os materiais gráficos sobre **perto e longe** podem ser utilizados para trabalhar com as crianças comparações e promover noções de localização.

Veja mais informações sobre os materiais gráficos no quadro a seguir.

Material gráfico	Manual do Professor Impresso	Conteúdo	PNA	BNCC
1 e 2	Página 33	Sons	Consciência fonológica e fonêmica: discriminação de sons	EI03TS03
3	Página 34	Nomes próprios	Compreensão oral de textos: leitura de lista de chamada	EI03EF01
4	Página 36	Símbolos	Produção de escrita emergente: desenho de símbolos	EI03EF01
5 e 6	Página 38	Nomes de espaços da escola	Desenvolvimento de vocabulário: nomes de espaços da escola	EI03EF01
7 e 8	Páginas 40 e 41	Dia e noite	Noções de tempo: dia e noite	EI03EF01
9 e 10	Página 44	Em cima e embaixo	Noções de posicionamento: em cima e embaixo	EI03ET01
11 e 12	Página 45	Dentro e fora	Noções de posicionamento: dentro e fora	EI03ET01
13 e 14	Página 47	Perto e longe	Noções de localização: perto e longe	EI03ET01

Material gráfico 1

PXHERE



CRIANÇA PRODUZINDO SONS A PARTIR DE OBJETOS.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 2

DHANELLE/PIXABAY



CRIANÇA PRODUZINDO SONS COM O PRÓPRIO CORPO.

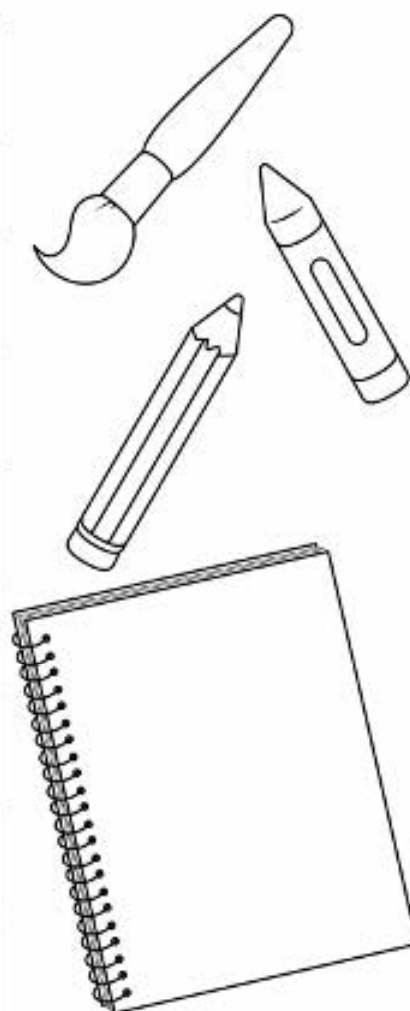
Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 3

REINALDO ROSA

CHAMADA DA
PRÉ-ESCOLA - 4 ANOS
PROFESSOR: PEDRO

ANA	
ANA PAULA	
DIOGO	
LETÍCIA	
LUCAS	
MANUELA	
ROGÉRIO	
TIAGO	
VALÉRIA	



LISTA DE CHAMADA.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 4

OBSERVE A PLACA QUE ESTAVA NA BIBLIOTECA DA ESCOLA DE FABIANA.

OPENCLIPART-VECTORS/PIXABAY



DESENHE NO ESPAÇO ABAIXO O QUE VOCÊ ACHA QUE NÃO É PERMITIDO COMER E BEBER NA BIBLIOTECA.

Material gráfico 5

DOTTA2



QUADRA ESPORTIVA.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 6

DOTTA2



LABORATÓRIO DE CIÊNCIAS.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 7

JERRY WANG/UNSPLASH



MENINA LENDO DURANTE O DIA.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 8

IVAN OBOLENINOV/PEXELS



MULHER DORMINDO À NOITE.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 9

COTTONBRO/PEXELS



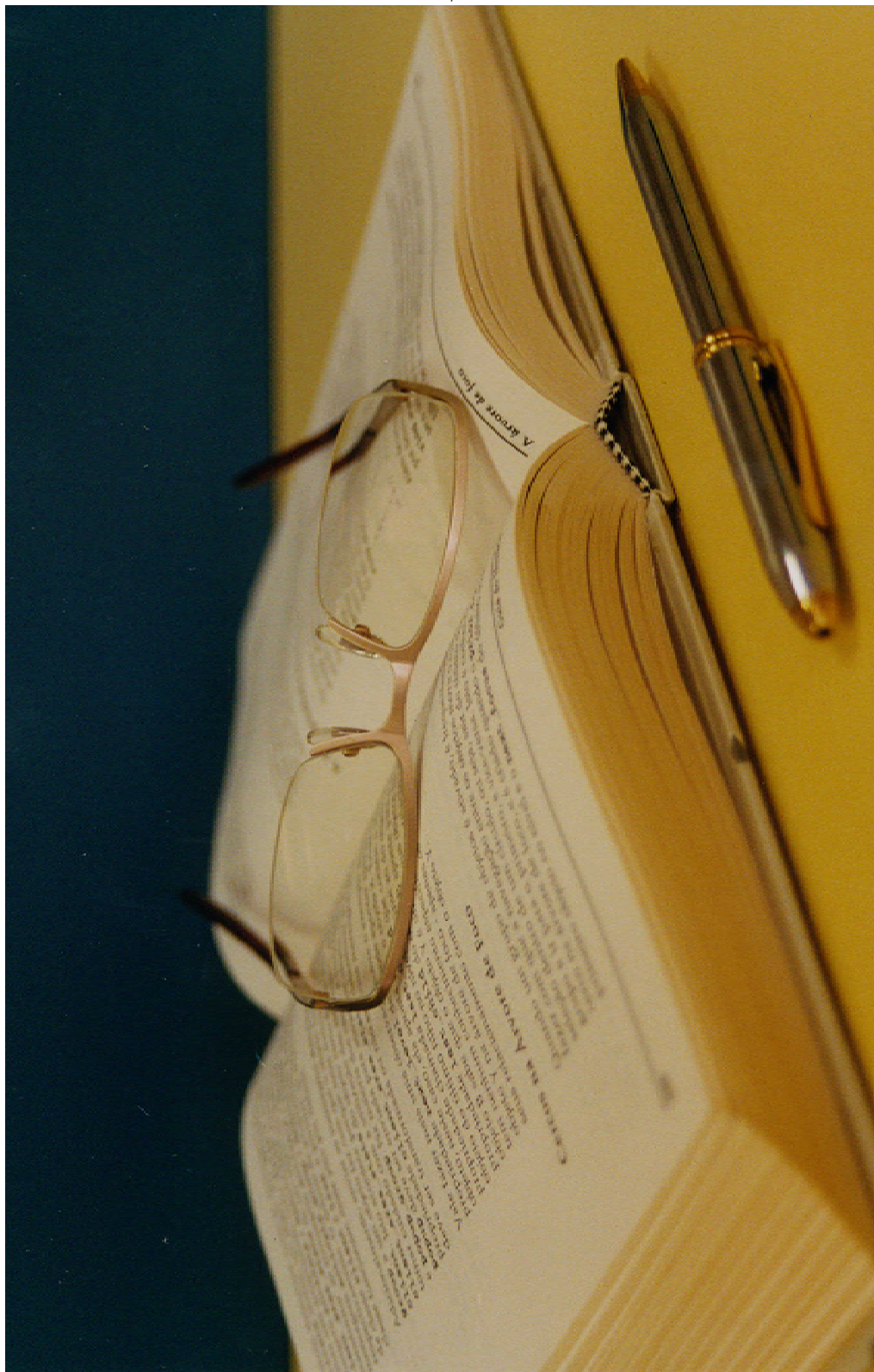
O LIVRO ESTÁ EM CIMA DAS PERNAS DO MENINO.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 10

JULIANA APOLO/FREEIMAGES



O LIVRO ESTÁ EMBAIXO DOS ÓCULOS.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 11

LEISY VIDAL/UNSPASH



TÊM GIZES DE CERA DENTRO DA CAIXA.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 12

JOSÉ A. WARLETTA/FREEIMAGES



AS CANETAS ESTÃO FORA DO ESTOJO.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 13

REPRODUÇÃO – US DEPARTMENT OF EDUCATION



ESTAS PROFESSORAS ESTÃO MAIS LONGE DAS CRIANÇAS.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 14

ANISSA THOMPSON/FREEIMAGES



ESTA PROFESSORA ESTÁ MAIS PERTO DAS CRIANÇAS.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



2 – Cada família é única

Os materiais gráficos apresentados a seguir se referem à **unidade 2** do **Livro do Estudante** e do **Manual do Professor Impresso** e poderão ser utilizados ao abordar os conteúdos a respeito da **literacia** emergente, em especial aqueles relacionados ao desenvolvimento do vocabulário, à segmentação de frases em palavras, compreensão oral de textos e desenvolvimento da linguagem oral. Esses materiais também poderão ser usados para ampliar os estudos dos conteúdos de **numeracia** que abordam noções de grandeza: **maior e menor; mais alto e mais baixo; cheio e vazio**.

Os materiais gráficos que abordam **vocabulário** podem ser utilizados para desenvolver habilidades de expressão oral, bem como ampliar o conhecimento das crianças em relação à composição da família e seus membros e de cômodos da casa, além disso, também poderão ser utilizados para ampliar habilidades de interpretação de imagens, levando as crianças a acionar conhecimentos prévios e vivências pessoais; o material gráfico sobre **segmentação de frases** pode ser acionado para desenvolver conhecimentos fundamentais para a alfabetização e levar as crianças a desenvolverem habilidades de compreensão textual (na atividade sugerida espera-se que a criança pinte o quadrinho com o número **4**, que corresponde à quantidade de palavras que compõe o título do livro); os materiais gráficos sobre **atividades do cotidiano** poderão ser utilizados para desenvolver a compreensão oral de texto e a linguagem oral; os materiais gráficos que acionam os conteúdos relacionados a **noções de grandeza** podem ser utilizados para auxiliar as práticas didático-pedagógicas que pretendem levar as crianças a estabelecer relações de grandeza por meio da comparação entre **maior e menor**; os materiais gráficos que desenvolvem noções de grandeza relativos à comparação entre elementos **mais alto e mais baixo** poderão ser utilizados para levar a criança a estabelecer relações de dimensão entre dois elementos por meio da comparação; e, por fim, os materiais gráficos que desenvolvem noções de grandeza poderão ser acionados para auxiliar as atividades que têm como objetivo levar as crianças a comparar e compreender os conceitos de **cheio e vazio**.

Veja mais informações sobre os materiais gráficos no quadro a seguir.

Material gráfico	Manual do Professor Impresso	Conteúdo	PNA	BNCC
1	Página 51	Vocabulário	Desenvolvimento do vocabulário : membros da família	EI03EO04
2	Página 52	Segmentação de frases em palavras	Consciência fonológica e fonêmica: conceito de frase	EI03CG05
3 e 4	Página 55	Atividades do cotidiano	Compreensão oral de textos: atividades que realizamos de dia e de noite	EI03EO04
5 e 6	Página 56	Vocabulário	Desenvolvimento do vocabulário : cômodos da casa – sala e cozinha	EI03EO04



Material gráfico	Manual do Professor Impresso	Conteúdo	PNA	BNCC
7	Página 58	Maior e menor	Noções de grandeza: maior e menor	EI03ET01
8 e 9	Página 62	Mais alto e mais baixo	Noções de grandeza: mais alto e mais baixo	EI03ET05
10 e 11	Página 63	Cheio e vazio	Noções de grandeza: cheio e vazio	EI03ET01 EI03ET05

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 1

AGUNG PANDIT WIGUNA NO/PEXELS



PESSOAS DA MESMA FAMÍLIA: PAI, MÃE E FILHA.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 2

REPRODUÇÃO



**QUANTAS PALAVRAS HÁ NO TÍTULO DO LIVRO?
PINTE.**

1	2	3	4	5
----------	----------	----------	----------	----------

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 3

AUGUST DE RICHELIEU NO/PEXELS



O CAFÉ DA MANHÃ É A PRIMEIRA REFEIÇÃO DO DIA.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 4

SAM K/PEXELS



À NOITE ANA DORME.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 5

JANNOON028/FREEPIK

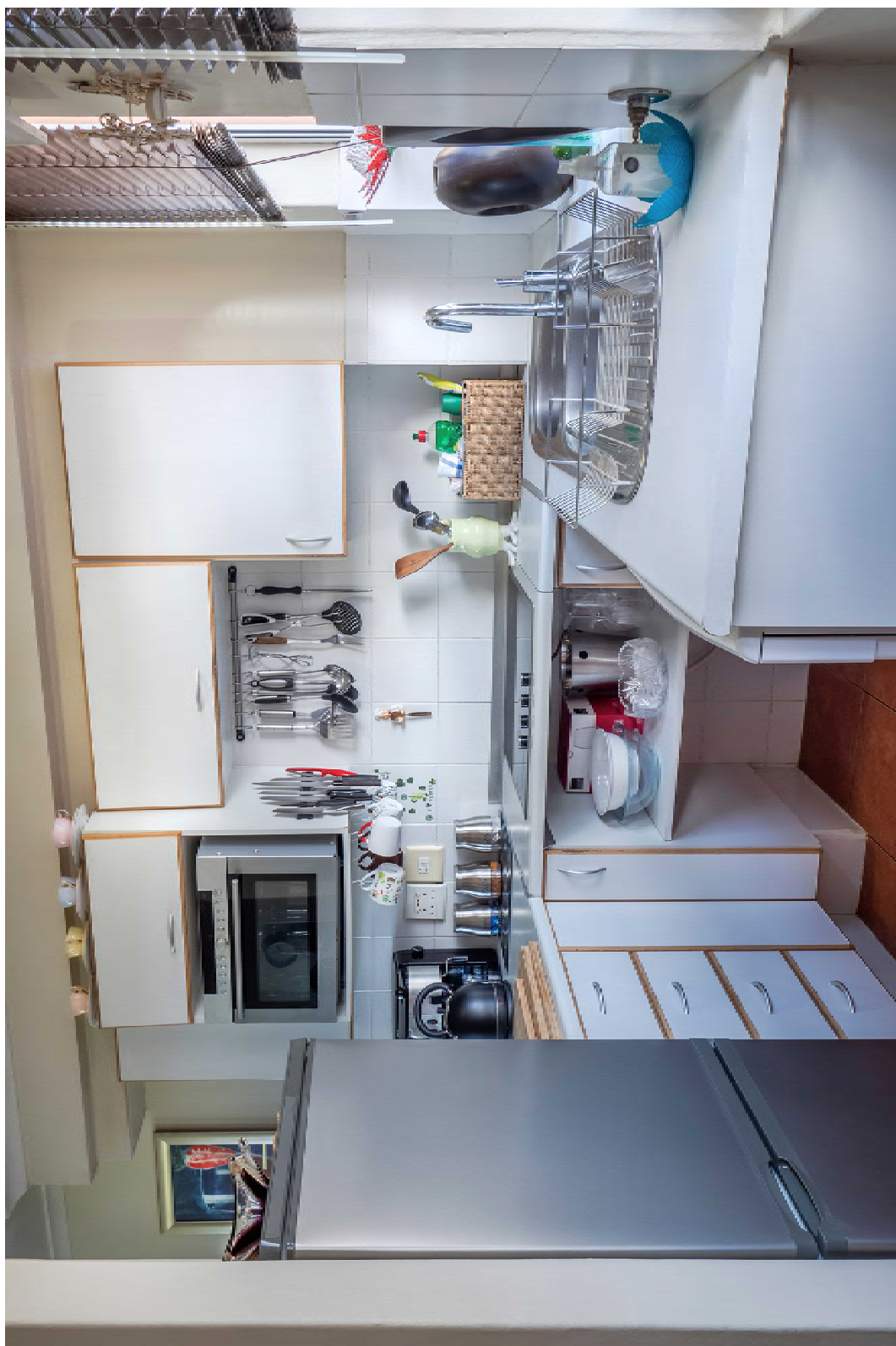


CÔMODO DA CASA: SALA.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 6

JEAN VAN DER MEULEN/PEXELS



OBJETOS DA COZINHA.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 7

JASON ZHAO/UNSPLASH



**O ELEFANTE PAI É MAIOR QUE SEU FILHOTE.
O FILHOTE DE ELEFANTE É MENOR QUE O PAI.**

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 8

BERND HILDEBRANDT/PIXABAY



A RODA GIGANTE É MAIS ALTA QUE A TENDA.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 9

SHENG LI/UNSPLASH



O CARROSSEL É UM BRINQUEDO MAIS BAIXO QUE A TORRE.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 10

PEZIBEAR/PIXABAY



VASO DE FLOR CHEIO.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 11

YURI_B/PIXABAY



VASO DE FLOR VAZIO.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



3 – Quem sou eu?

Os materiais gráficos apresentados a seguir se referem à **unidade 3** do **Livro do Estudante** e do **Manual do Professor Impresso** e poderão ser utilizados ao abordar os conteúdos a respeito da **literacia** emergente, em especial aqueles que desenvolvem a compreensão oral de textos, a consciência fonológica e fonêmica, conhecimento alfabético e desenvolvimento do vocabulário e da linguagem oral. Esses materiais também poderão ser usados para ampliar os estudos dos conteúdos de **numeracia** que abordam figuras geométricas elementares e noções de quantidade.

O material gráfico sobre **vocabulário** pode ser utilizado para desenvolver a compreensão oral de textos, bem como ampliar a concepção da criança sobre direitos e deveres, conhecendo o direito de brincar; os materiais gráficos que abordam a **segmentação silábica** podem ser empregados para desenvolver a consciência fonológica e fonêmica e contribuir para o desenvolvimento da capacidade da criança em compreender que as palavras são divididas em partes; o material gráfico relacionado a **noções de quantidade** permite o desenvolvimento da percepção visual e raciocínio lógico por meio de atividades que exploram os conceitos de mais e menos; os materiais gráficos de **figuras geométricas planas** podem ser utilizados para que a criança relacione figuras geométricas a objetos do cotidiano e, assim, desenvolva o conhecimento de figuras geométricas elementares, em especial o reconhecimento do círculo e do retângulo; os materiais gráficos com as **letras do alfabeto** podem ser utilizados para auxiliar o desenvolvimento da consciência fonológica e fonêmica e conhecimento alfabético, levando a criança a distinguir letras e sons.

Veja mais informações sobre os materiais gráficos no quadro a seguir.

Material gráfico	Manual do Professor Impresso	Conteúdo	PNA	BNCC
1	Página 70	Vocabulário	Compreensão oral de texto: direito de brincar	EI03EF01
2 e 3	Página 71	Segmentação silábica	Consciência fonológica e fonêmica: segmentação oral de palavras em sílabas	-
4	Página 74	Noções de quantidade	Noções de quantidade: mais e menos	-
5 e 6	Páginas 77 e 78	Figuras geométricas planas	Figuras geométricas elementares: retângulo e círculo	EI03ET05
7	Páginas 82 e 83	Letras do alfabeto	Consciência fonológica e fonêmica e conhecimento alfabético: letras e sons	EI03TS03

Material gráfico 1

MARZENA P./PIXABAY



DIREITO DE BRINCAR.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 2

LUNA LOVEGOOD/PEXELS



LUCA

LU

CA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 3

Alicia Zinn/PEXELS



BOLO

BO

LO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 4

MAREEFE/PEXELS



MAIS MAÇÃS.

ANDIE/PEXELS



MENOS MAÇÃS.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 5

PIXABAY/PEXELS



RETÂNGULO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 6

ALEXAS_FOTOS/PIXABAY



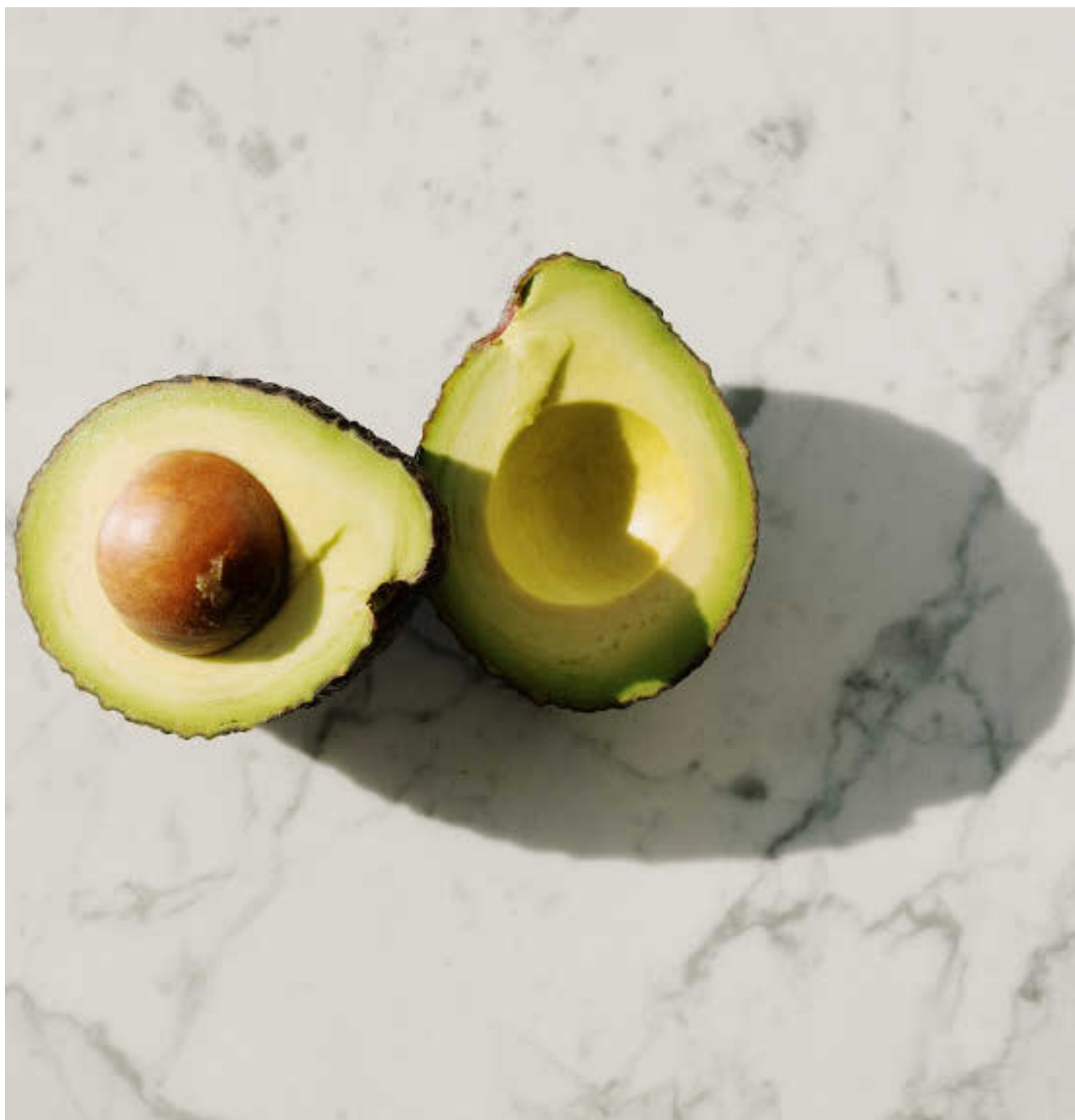
CÍRCULO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 7

READY MADE/PEXELS



ABACATE

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



BEN HERSHEY/UNSPLASH



BOLA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



BOBBYVJO/PIXABAY



CAJU

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



MASOOD ASLAMI/PEXELS



DAADO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

DAVID FRANKLIN/FREEPIK



ESTOJO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



MIGUEL Á. PADRIÑÁN/PEXELS



FITA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



HERMAION/PEXELS



GARFO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



GUILHERME RESENDE/PIXABAY



HIENA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



EVAN-AMOS/COLEÇÃO PARTICULAR



I O I Ô

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



GUILHERME RESENDE/PIXABAY



JABUTICABA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



NAPPY/PEXELS



KARINA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



TIRACHARD KUMTANOM/PEXELS



LÁPIS

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



PIXABAY/PEXELS



MAÇÃ

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



STEVE JOHNSON/PEXELS

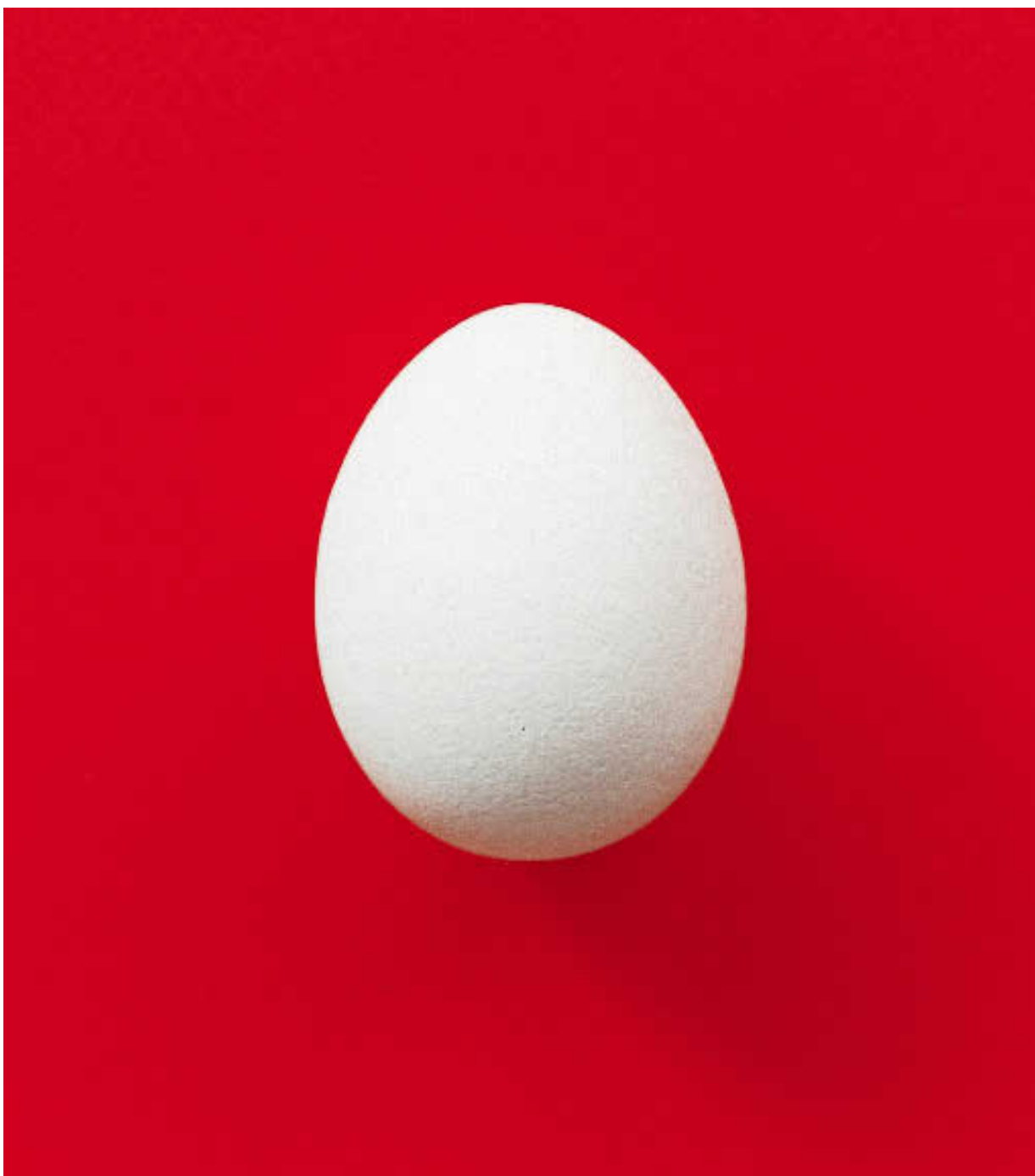


NOVELO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



ANNA SHVETS/PEXELS



OVO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



ANTHONY/PEXELS



PIÃO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



SHUTTERBUG75/PIXABAY



QUEIJO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



ASAD PHOTO MALDIVES/PEXELS



REDE

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



KAROLINA GRABOWSKA/PEXELS



SABONETES

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



PXHERE



TESOURA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



MICHELMONDADORI/PIXABAY



UVAS

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



PHILIP BOAKYE/PEXELS



VIOLÃO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



MOHAMED ABDELGAFFAR/PEXELS



WILLIAN

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



MRSIRAPHOL/FREEPIK



XÍCARA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



GISLAINE BERGER/FREEIMAGES



YASMIM

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



ADRIAAN GREYLING/PEXELS



ZEBRA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



4 – Nosso Corpo

Os materiais gráficos apresentados a seguir se referem à **unidade 4** do **Livro do Estudante** e do **Manual do Professor Impresso** e poderão ser utilizados ao abordar os conteúdos a respeito da **literacia** emergente, em especial aqueles que desenvolvem a compreensão oral de textos e a consciência fonológica e fonêmica. Esses materiais também poderão ser usados para ampliar os estudos dos conteúdos de **numeracia** que abordam noções de quantidade e números, figuras geométricas elementares e noções de tempo.

Os materiais gráficos sobre **partes do corpo** poderão ser utilizados para contribuir no desenvolvimento da compreensão oral de textos, dando oportunidade à criança de interpretar imagem de complexidade adequada e relacioná-la ao conteúdo estudado; os materiais gráficos que abordam a **rima** poderão ser acionados para ampliar o desenvolvimento da consciência fonológica e fonêmica, levando a criança a identificar sons semelhantes em palavras distintas; os materiais gráficos que abordam os **números 1, 2 e 3** poderão ser utilizados para potencializar o desenvolvimento das noções de quantidade e números; o material gráfico sobre **linha curva** poderá ser útil para desenvolver conhecimentos de figuras geométricas elementares, bem como desenvolver a coordenação motora fina; os materiais gráficos que abordam **noções de tempo** podem ser utilizados para mediar uma conversa sobre hábitos de higiene que devem ser realizados sempre antes e depois de atividades do cotidiano e a ideia de ordenação temporal e, por fim, os materiais gráficos sobre os **órgãos responsáveis pelos sentidos**, poderão ser utilizados para ampliar o desenvolvimento da compreensão oral de textos e levar a criança a relacionar órgãos do sentido às suas principais funções.

Veja mais informações sobre os materiais gráficos no quadro a seguir.

Material gráfico	Manual do Professor Impresso	Conteúdo	PNA	BNCC
1 e 2	Página 87	Partes do corpo	Compreensão oral de textos: partes do corpo – pés e mãos	EI03EO05 EI03EF01
3 a 9	Página 88	Rima	Consciência fonológica e fonêmica: rima	-
10 a 12	Páginas 91 e 96	Números 1, 2 e 3	Noções de quantidade e números: relação dos números 1, 2 e 3 à quantidade que eles representam	EI03ET07
13	Página 102	Linha curva	Figuras geométricas elementares: linha curva	EI03EO02 EI03ET05 EI03CG05 EI03CG02
14 e 15	Página 104	Antes e depois	Noção de tempo: antes e depois	EI03CG04
16 a 20	Páginas 105 e 106	Órgãos responsáveis pelos sentidos	Compreensão oral de textos: língua, nariz, pele, olhos e orelhas	EI03EO05

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 1

LUKAS/PEXELS

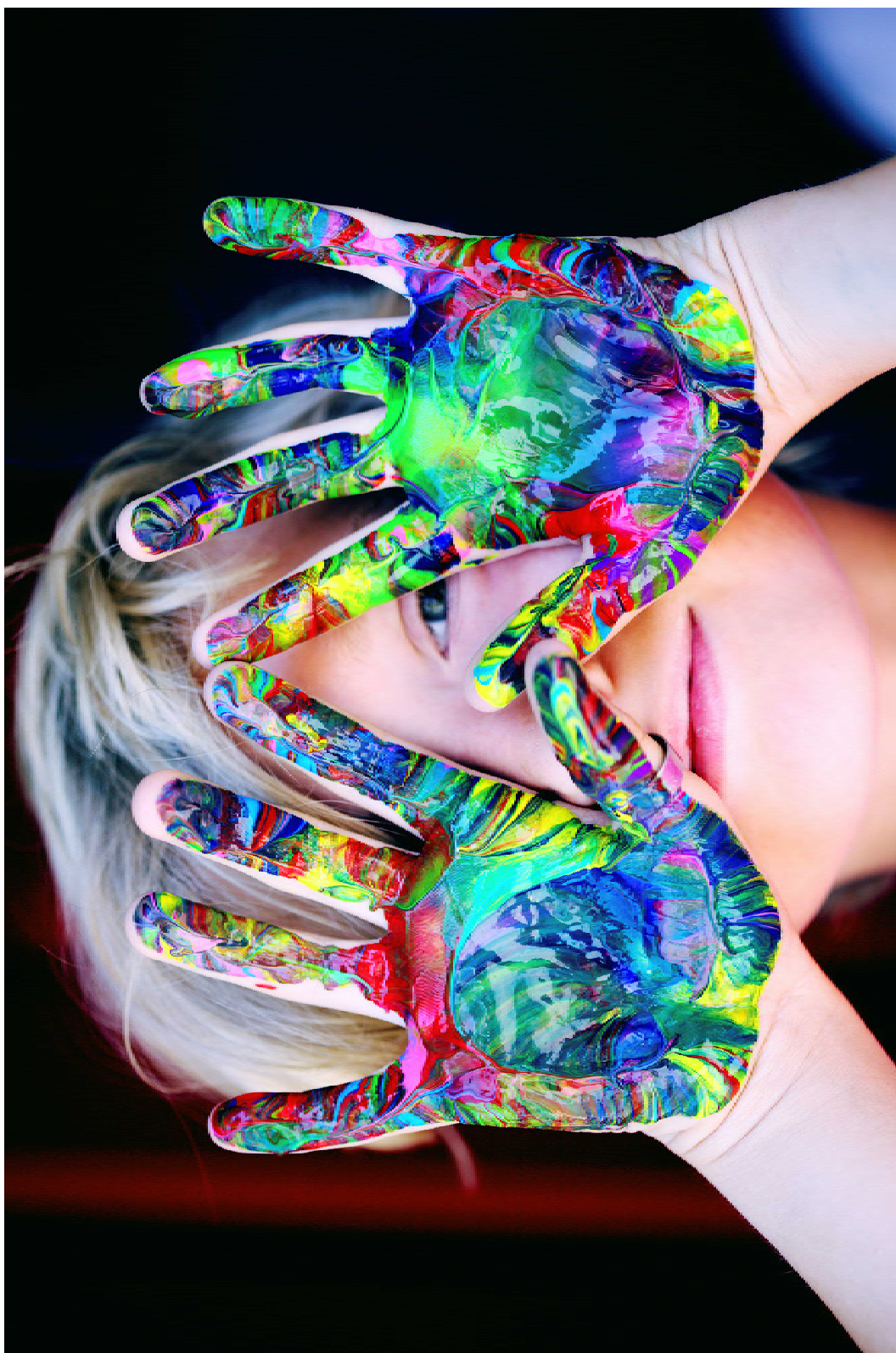


NO FUTEBOL, CHUTAMOS A BOLA COM OS PÉS.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 2

SHARON MCCUTCHEON/PEXELS



**COM AS MÃOS PODEMOS PRODUZIR ARTE E MUITAS OUTRAS
ATIVIDADES.**

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 3

PIXABAY/PEXELS



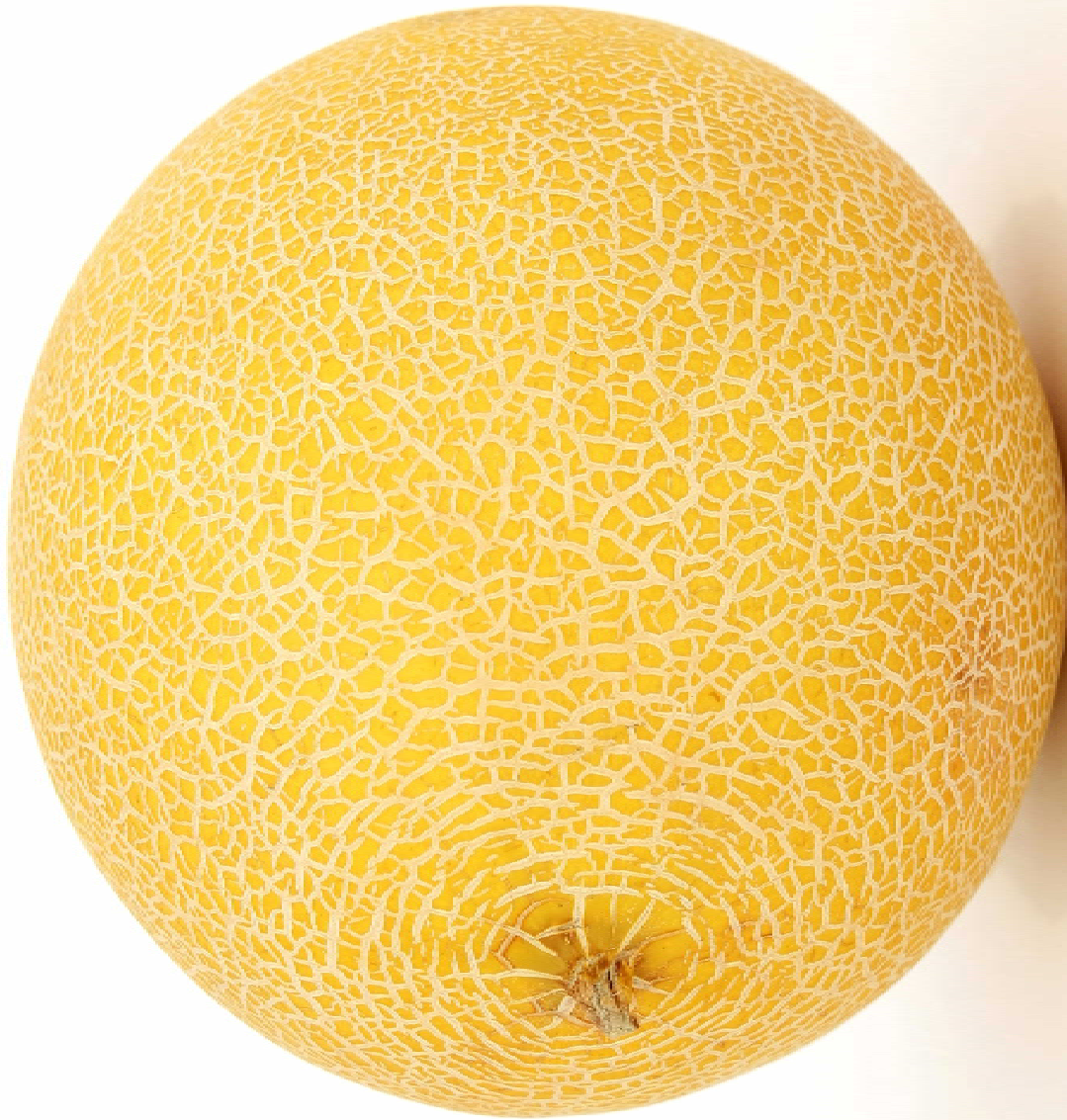
AVIÃO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 4

SHUTTERBUG75/PIXABAY



MELÃO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 5

PHILIP BOAKYE/PEXELS



VIOLÃO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 6

PIXABAY/PEXELS



PIÃO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 7

VARINTORN KANTAWONG/PIXABAY



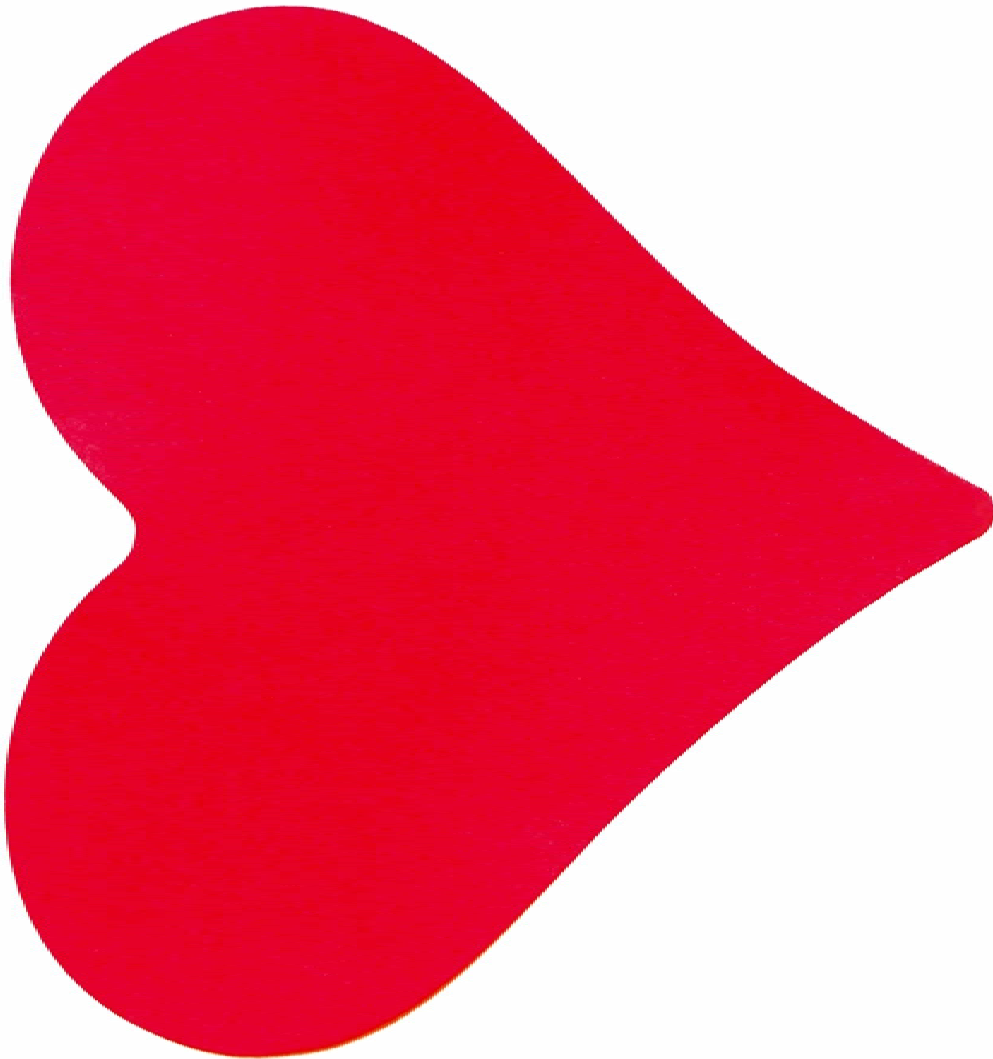
MAMÃO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 8

JOHN EVANS/FREEIMAGES



CORAÇÃO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 9

CLIVE KIM/PEXELS



VULCÃO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 10

TETYANA KOVYRINA/PEXELS



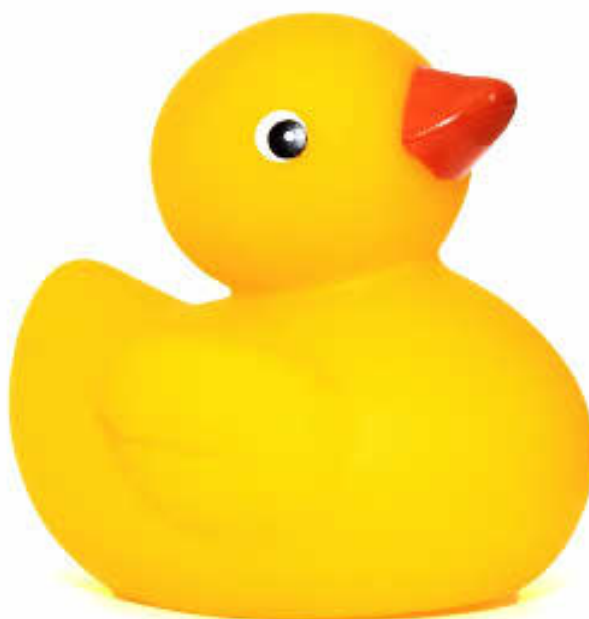
1

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 11

ANTHONY/PEXELS



2

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 12

MAGDA EHLERS/PEXELS



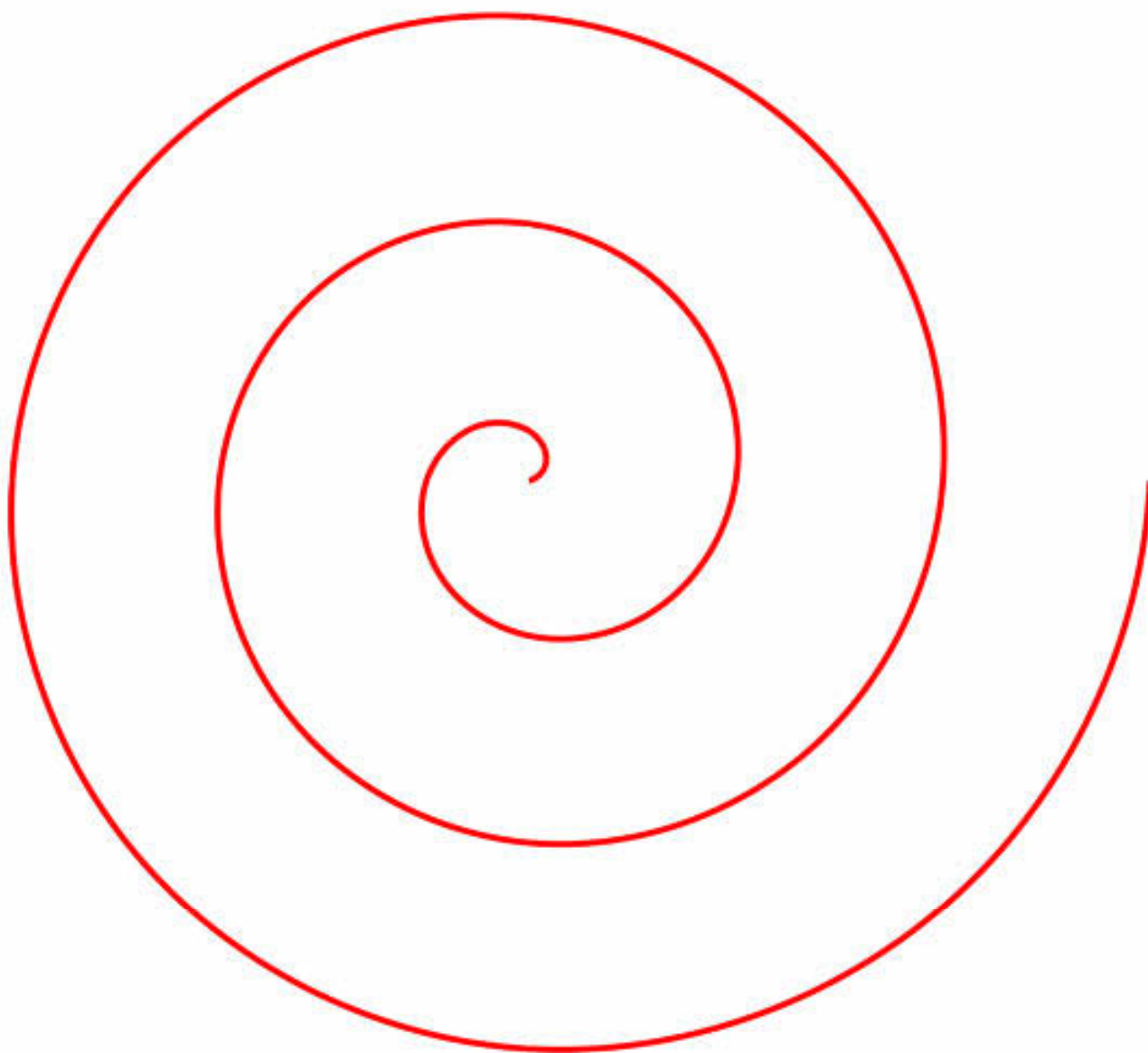
3

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 13

ADIJAPAN/COLEÇÃO PARTICULAR



VAMOS IMAGINAR UM CARACOL?
PASSE O DEDO SOBRE A LINHA CURVA.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 14

BURST/PEXELS



DEVEMOS LAVAR AS MÃOS ANTES ANTES DAS REFEIÇÕES.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 15

JENNY FRIEDRICHS/PIXABAY



DEVEMOS ESCOVAR OS DENTES **DEPOIS DAS REFEIÇÕES.**

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 16

TUÂN KIỆT JR./PEXELS



COM O NARIZ SENTIMOS CHEIROS.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 17

JILL WELLINGTON/PEXELS



SENTIMOS SABORES COM A LÍNGUA.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 18

TATIANA SYRIKOVA/PEXELS



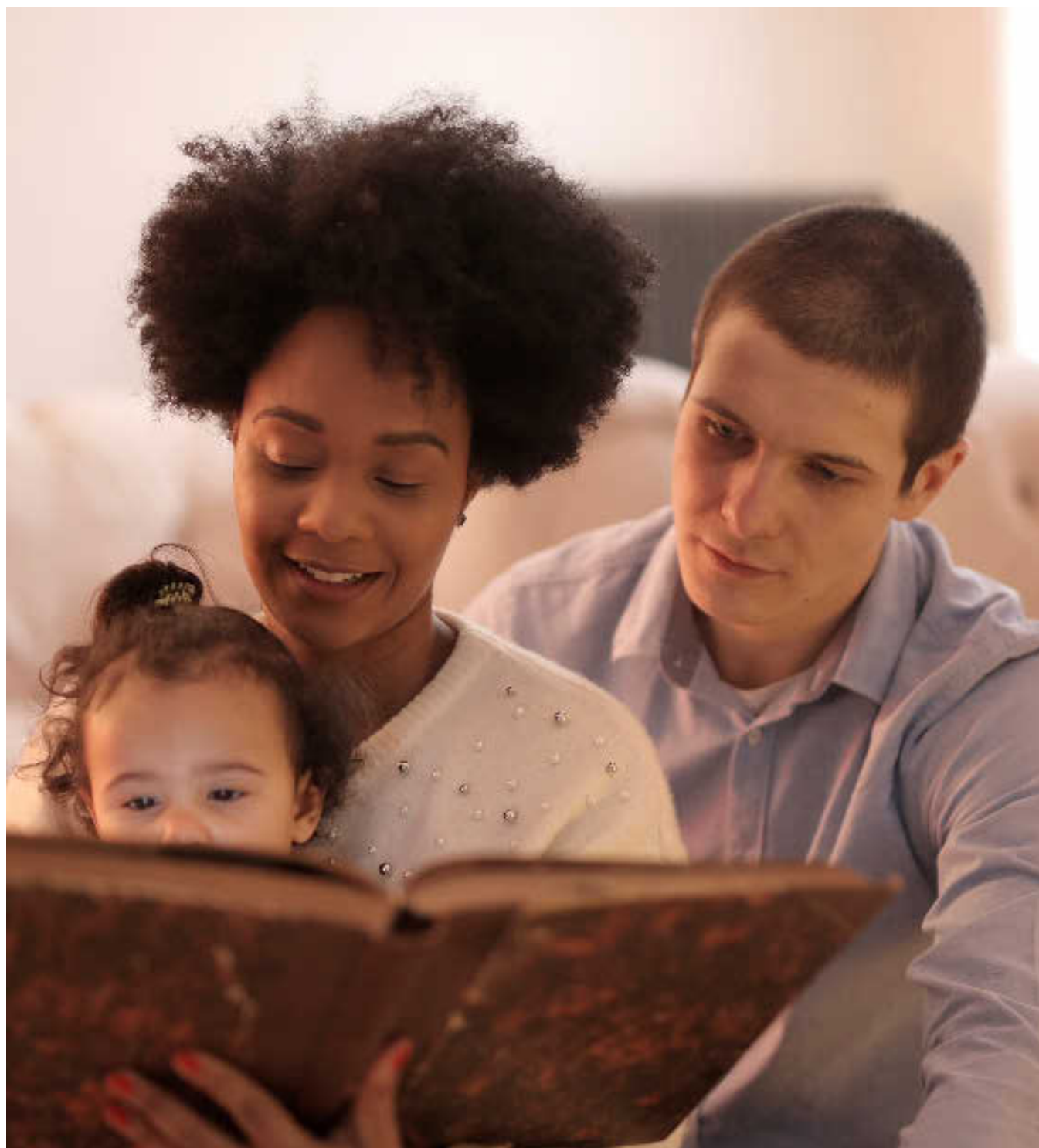
COM A PELE SENTIMOS TEXTURAS.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 19

ANDREA PIACQUADIO/PEXEL



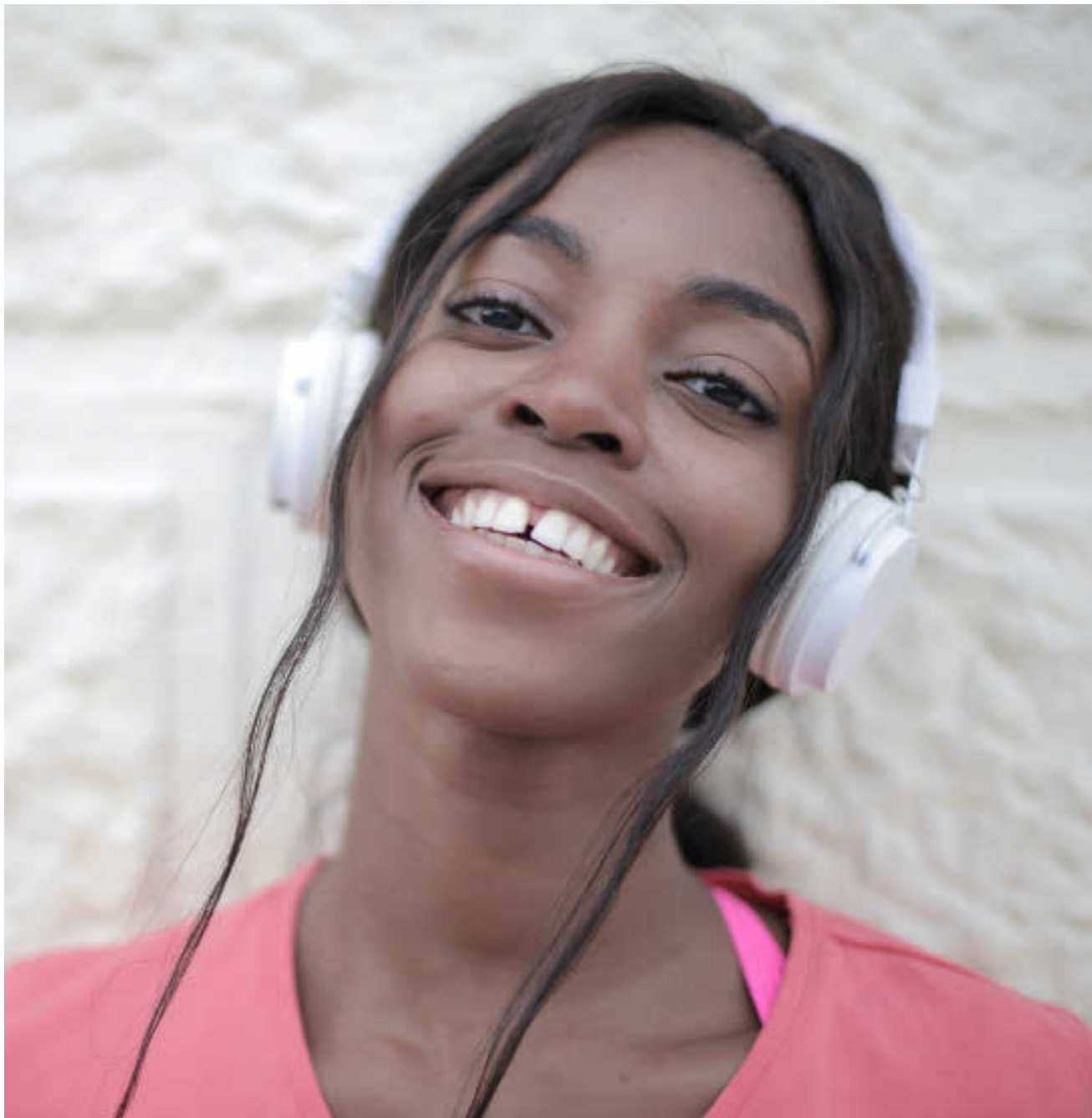
COM OS OLHOS PODEMOS ENXERGAR.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 20

ANDREA PIACQUADIO/PEXELS



COM AS ORELHAS PODEMOS OUVIR.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



5 – Meu lanchinho

Os materiais gráficos apresentados a seguir se referem à **unidade 5** do **Livro do Estudante** e do **Manual do Professor Impresso** e poderão ser utilizados ao abordar os conteúdos a respeito da **literacia** emergente, em especial aqueles que desenvolvem o vocabulário, a linguagem oral e a consciência fonológica e fonêmica. Esses materiais também poderão ser usados para ampliar os estudos dos conteúdos de **numeracia** que abordam as noções de quantidade e números e noções de grandeza.

O material gráfico que aborda **vocabulário** poderá ser utilizado para o desenvolvimento do vocabulário da criança, em especial sobre a temática da alimentação saudável e frutas; os materiais gráficos que abordam o conteúdo **rima** poderão auxiliar no trabalho com práticas didáticas que desenvolvem a consciência fonológica e fonêmica da criança, levando-a a identificar sons semelhantes em palavras distintas; os materiais gráficos sobre **letra inicial** poderão ser acionados para desenvolver a consciência fonológica e fonêmica, proporcionando à criança a oportunidade de relacionar as letras iniciais das palavras aos seus sons; os materiais gráficos que abordam os **números 4, 5 e 6** poderão ser utilizados para potencializar o desenvolvimento das noções de quantidade e números; o material gráfico com o conteúdo **leve e pesado** aborda a distinção de objetos com pesos diferentes e poderá ser utilizado para desenvolver noções de grandeza.

Veja mais informações sobre os materiais gráficos no quadro a seguir.

Material gráfico	Manual do Professor Impresso	Conteúdo	PNA	BNCC
1	Página 113	Vocabulário	Desenvolvimento de vocabulário : alimentos saudáveis - frutas	EI03EF01
2 a 6	Página 114	Rima	Consciência fonológica e fonêmica: identificação de rimas	-
7 e 8	Página 115	Letra inicial	Consciência fonológica e fonêmica: identificação da mesma letra inicial no nome de alimentos	-
9 a 11	Página 127	Números 4, 5 e 6	Noções de quantidade e números: relação dos números 4, 5 e 6 à quantidade que eles representam	EI03ET07
12	Página 128	Leve e pesado	Noções de grandeza: leve e pesado	EI03ET01 EI03ET05

Material gráfico 1

LISA FOTIOS/PEXELS



QUE FRUTAS VOCÊ ACRESCENTARIA A ESTA SALADA?

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 2

LISA FOTIOS/PEXELS



LIMÃO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 3

VARINTORN KANTAWONG/PIXABAY



MAMÃO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 4

DIGITAL BUGGU/PEXELS



FEIJÃO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 5

LISA FOTIOS/PEXELS



PIMENTÃO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 6

PIXABAY/PEXELS



PÃO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 7

PIXABAY/PEXELS



BATATA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 8

ANNA SULENCKA/PIXABAY



BETERRABA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 9

MADISON INOUYE/PEXELS



4

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 10

LUKAS/PEXELS



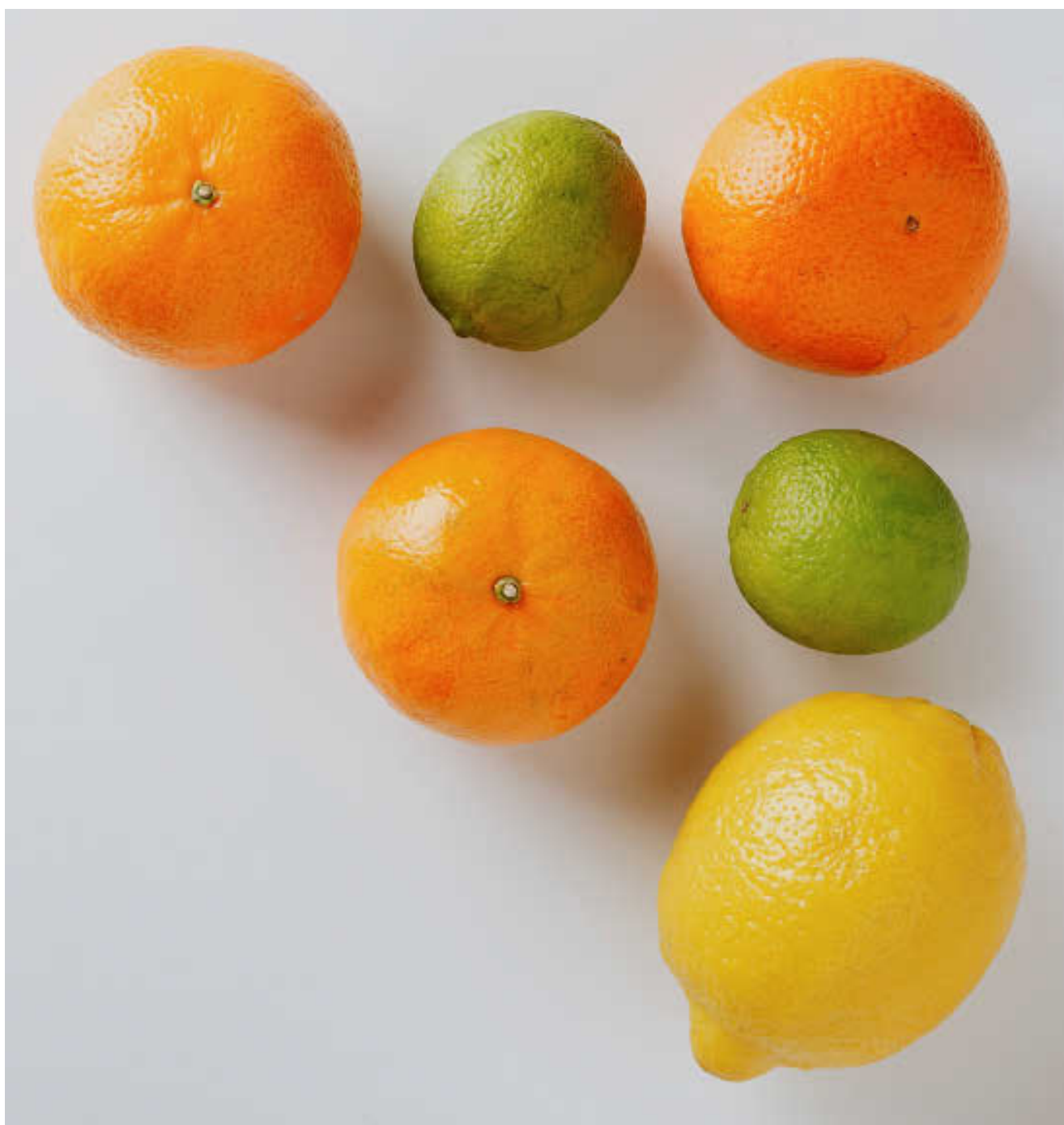
5

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 11

KAROLINA GRABOWSKA/PEXELS



6

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 12

BRIAN VAN DEN HEUVEL/PEXELS



A MELANCIA É MAIS PESADA DO QUE O CACHO DE UVAS.

MICHELMONDADORI/PIXABAY



O CACHO DE UVAS É MAIS LEVE DO QUE A MELANCIA.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



6 – Mundo Animal

Os materiais gráficos apresentados a seguir se referem à **unidade 6** do **Livro do Estudante** e do **Manual do Professor Impresso** e poderão ser utilizados ao abordar os conteúdos a respeito da **literacia** emergente, em especial aqueles que desenvolvem o vocabulário, a compreensão oral de textos, a consciência fonológica e fonêmica e a produção de escrita emergente. Esses materiais também poderão ser usados para ampliar os estudos dos conteúdos de **numeracia** sobre noções de quantidade e números, noções de tempo, e o raciocínio lógico e matemático.

Os materiais gráficos que abordam os **sons dos animais** poderão ser acionados para o desenvolvimento de vocabulário e a compreensão oral de textos, pois a criança poderá imitar os sons dos animais apresentados; o material gráfico que trata da **segmentação silábica** e da **letra inicial** da palavra pode ser acionado para desenvolver conhecimentos fundamentais para a alfabetização e levar as crianças a desenvolver habilidades de compreensão textual; os materiais gráficos que abordam os **números 7, 8 e 9** poderão ser utilizados para potencializar o desenvolvimento das noções de quantidade e números; o material gráfico que aborda **noções de tempo** podem ser utilizados para auxiliar as crianças no entendimento dos conceitos de ontem, hoje e amanhã pensando em atividades do cotidiano e na ideia de ordenação temporal, além de colaborar no desenvolvimento da escrita emergente por meio do desenho; e por último, o material gráfico sobre **sequência numérica** poderá ser acionado para colaborar com o desenvolvimento do conhecimento do que vem antes, entre e depois em uma sequência numérica, além de colaborar com o desenvolvimento de raciocínio lógico e matemático.

Veja mais informações sobre os materiais gráficos no quadro a seguir.

Material gráfico	Manual do Professor Impresso	Conteúdo	PNA	BNCC
1 a 7	Páginas 139 e 140	Sons dos animais	Desenvolvimento de vocabulário: sons dos animais	EI03EF01
8	Página 142	Segmentação silábica e letra inicial	Consciência fonológica e fonêmica: segmentação oral de palavra em sílabas e identificação de letra inicial	-
9	Página 143	Número 7	Noções de quantidade e números: relação do número 7 à quantidade que ele representa	EI03ET07
10	Página 147	Número 8	Noções de quantidade e números: relação do número 8 à quantidade que ele representa	EI03ET07
11	Página 151	Número 9	Noções de quantidade e números: relação do número 9 à quantidade que ele representa	EI03ET07

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico	Manual do Professor Impresso	Conteúdo	PNA	BNCC
12	Página 159	Ontem, hoje e amanhã	Noções de tempo e produção de escrita emergente: desenhos referentes a ontem, hoje e amanhã	EI03EO02 EI03CG05
13	Página 161	Sequência numérica	Noções de números e quantidade, raciocínio lógico e raciocínio matemático: ordenação de imagens de acordo com a quantidade e sequência numérica	EI03ET07

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 1

PEXELS/PIXABAY



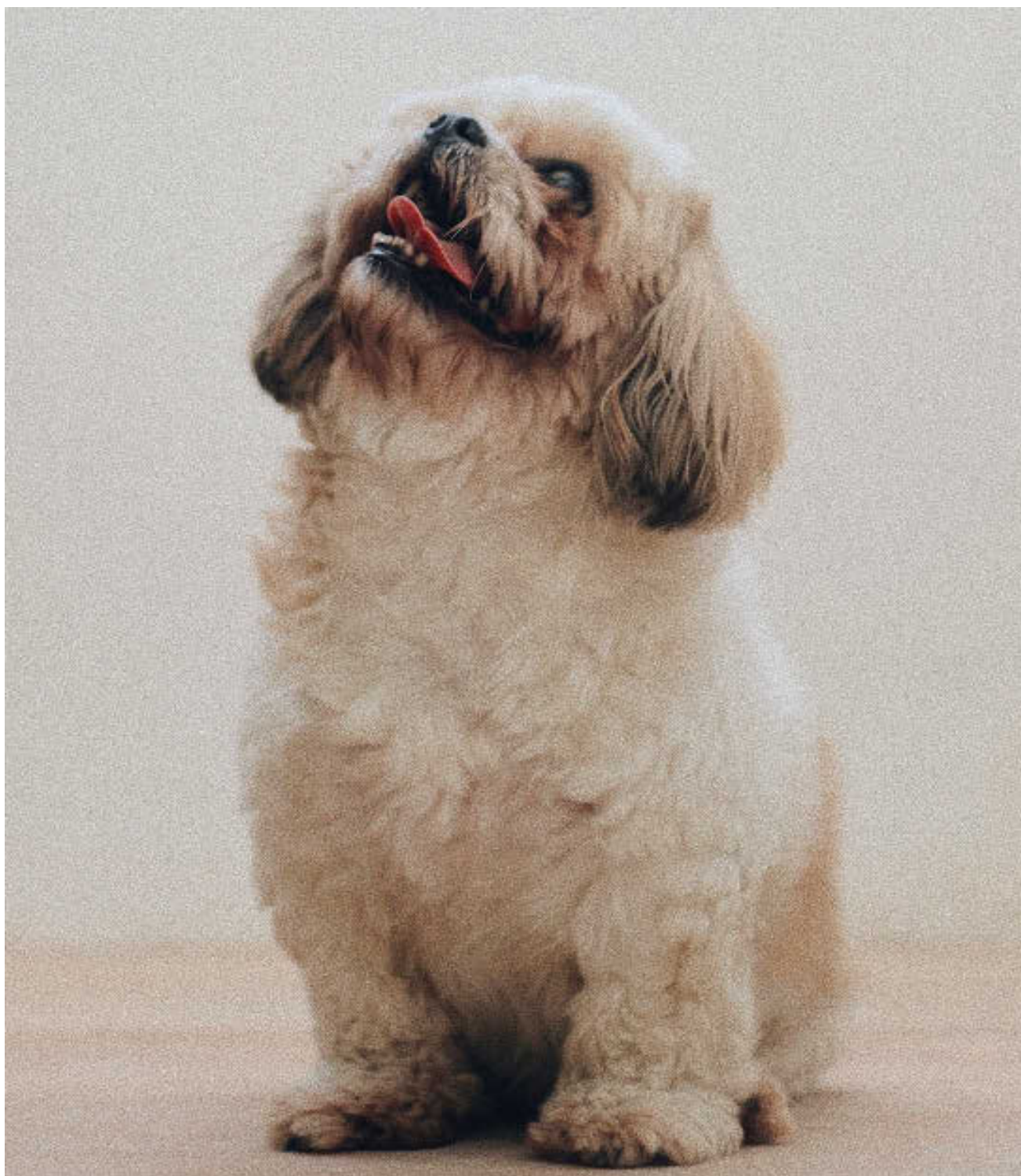
CÓ CÓ RI CÓ!

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 2

MIGUEL CONSTANTIN/PEXELS



AU AU AU!

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 3

FILIP KRUCHLIK/PIXABAY



CRI CRI CRI CRI!

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 4

KAT/PEXELS



MÉÉÉÉ!

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 5

ASHISH/PEXELS



GLUUU!

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 6

PIXABAY/PEXELS



PIU PIU PIU PIU!

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 7

EVG/PEXELS



MIAU MIAU!

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 8

DENIS/PEXELS



ZE

BRA

ZEBRA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 9

ANTHONY/PEXELS



7

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 10

PIXABAY/PEXELS



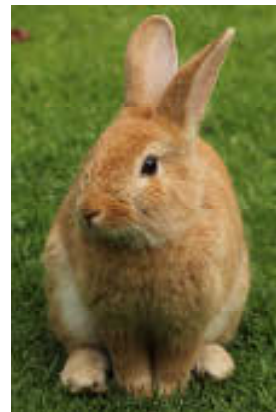
8

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 11

PIXABAY/PEXELS



9

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 12

DESENHE ALGO QUE VOCÊ FEZ ONTEM.

DESENHE ALGO QUE VOCÊ FEZ HOJE.

DESENHE ALGO QUE VOCÊ VAI FAZER AMANHÃ.



Material gráfico 13

**ORGANIZE OS CARTÕES EM ORDEM COM A TURMA,
DE ACORDO COM A SEQUÊNCIA DOS NÚMEROS.**

PUBLIC DOMAIN PICTURES/PIXABAY



1

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



PEN_ASH/PIXABAY

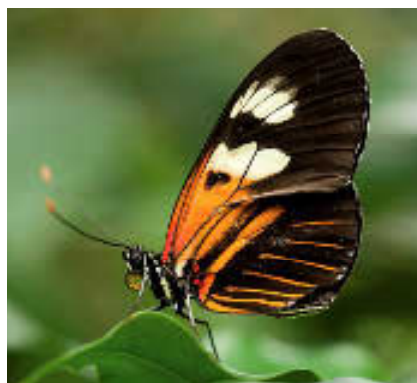
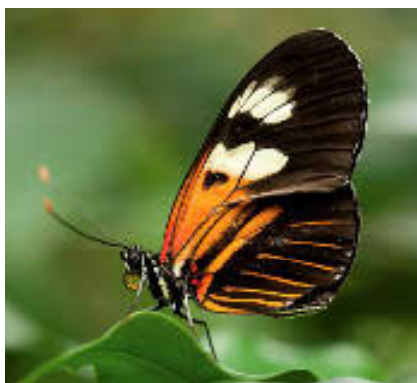
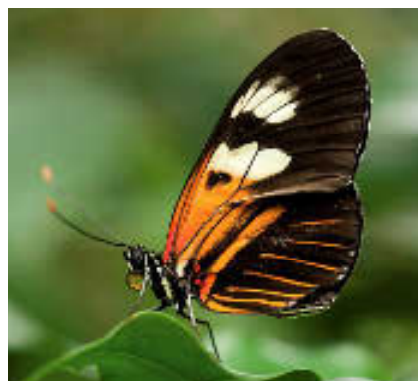
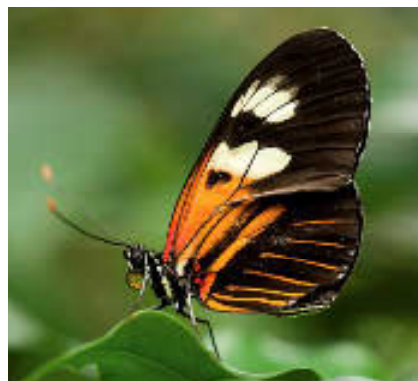
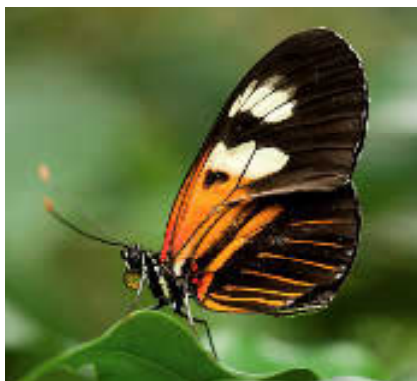
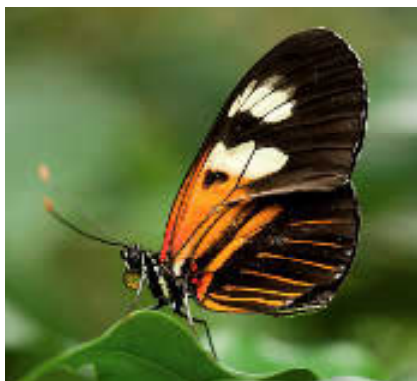


5

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



PIXABAY/PEXELS



8

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



PUBLIC DOMAIN PICTURES/PEXELS



3

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



STEVE/PEXELS



7

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



MIKA BRANDT/UNSPLASH



4

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



VICTOR MIYATA/PEXELS



2

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



ZEEDOO/PIXABAY



9

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



DAVID HABLÜTZEL/PEXELS



6

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



7 – Cuidando do meio ambiente

Os materiais gráficos apresentados a seguir se referem à **unidade 7** do Livro do **Estudante** e do **Manual do Professor Impresso** e poderão ser utilizados para dar continuidade à abordagem dos conteúdos a respeito da **literacia** emergente, em especial aqueles que desenvolvem a consciência fonológica e fonêmica. Esses materiais também dão continuidade aos estudos dos conteúdos de **numeracia** que abordam figuras geométricas elementares e noções de quantidade e números.

O material gráfico sobre **contagem de palavras em frase** pode ser acionado para desenvolver conhecimentos fundamentais para a alfabetização relacionados à consciência fonológica e fonêmica e levar as crianças a desenvolver habilidades de compreensão textual (a frase em questão tem quatro palavras), bem como retomar conteúdos vistos, em especial o desenvolvimento da capacidade da criança em compreender a composição de frases por palavras; o material gráfico que aborda o **trava-língua** promoverá o desenvolvimento da consciência fonológica e fonêmica, enfatizando a repetição do som da letra **R** (o som que mais se repete no trava-língua é o da letra **R**, cinco vezes); os materiais gráficos que abordam o conteúdo **rima** poderão auxiliar no trabalho com práticas didáticas que desenvolvem a consciência fonológica e fonêmica da criança, levando-a a identificar sons semelhantes em palavras distintas; o material gráfico que aborda o **número 10** poderá ser utilizado para potencializar o desenvolvimento das noções de quantidade e números; os materiais gráficos que abordam **figuras geométricas espaciais** poderão ser utilizados para trabalhar figuras geométricas elementares, especificamente a associação do cubo, da esfera, da pirâmide, do cone, do cilindro e do paralelepípedo a objetos.

Veja mais informações sobre os materiais gráficos no quadro a seguir.

Material gráfico	Manual do Professor Impresso	Conteúdo	PNA	BNCC
1	Página 165	Contagem de sílabas em palavras	Consciência fonológica e fonêmica: identificar a quantidade de sílabas e registrá-la por meio de algarismo	EI03ET04
2	Página 166	Aliteração: trava-língua	Consciência fonológica e fonêmica: identificação de aliteração em trava-língua	EI03EF02
3 a 8	Página 167	Rima	Consciência fonológica e fonêmica: identificação de rimas	-
9	Página 170	Número 10	Noções de quantidade e números: relação do número 10 à quantidade que ele representa	EI03ET07
10 a 15	Página 175	Figuras geométricas espaciais	Figuras geométricas elementares: associação de figuras geométricas espaciais a objetos	EI03ET05

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

EU PROTEJO A NATUREZA.

**CONVERSE COM A TURMA: QUANTAS PALAVRAS HÁ NA FRASE
“EU PROTEJO A NATUREZA.”?**

**REPRODUZA A FRASE NA LOUSA E REGISTRE A RESPOSTA COM
AS CRIANÇAS.**

O RATO ROEU A ROUPA DO REI DE ROMA.

ORIGEM POPULAR.

**CONVERSE COM A TURMA: QUAL É O SOM QUE MAIS SE REPETE
NESSE TRAVA-LÍNGUA?**

**REPRODUZA O TRAVA-LÍNGUA NA LOUSA E REGISTRE A
RESPOSTA COM AS CRIANÇAS.**



Material gráfico 3

BRGFX/FREEPIK



JANELA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 4

MACROVECTOR/FREEPIK



PANELA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 5

BRGFX/FREEPIK



BONECA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 6

NITISH BHOKTA/PIXABAY



PETECA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 7

OPENCLIPART-VECTORS/PIXABAY



MEL

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 8

FREEPIK



ANEL

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 9

RAY MILLER/PIXABAY



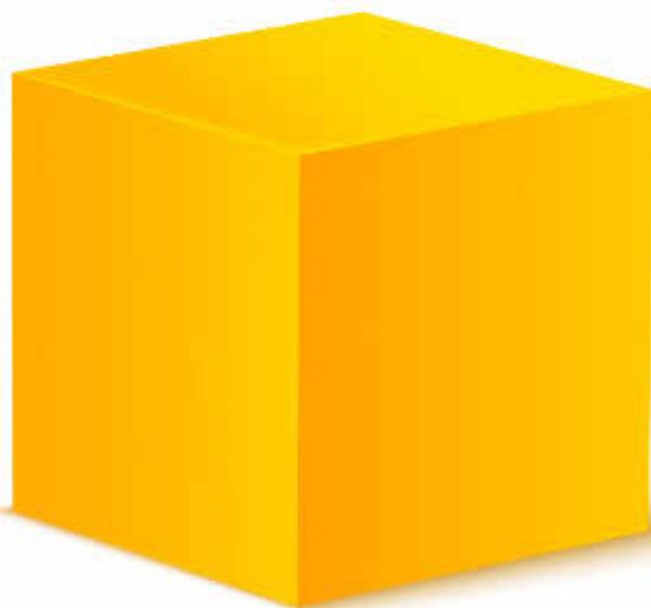
10

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

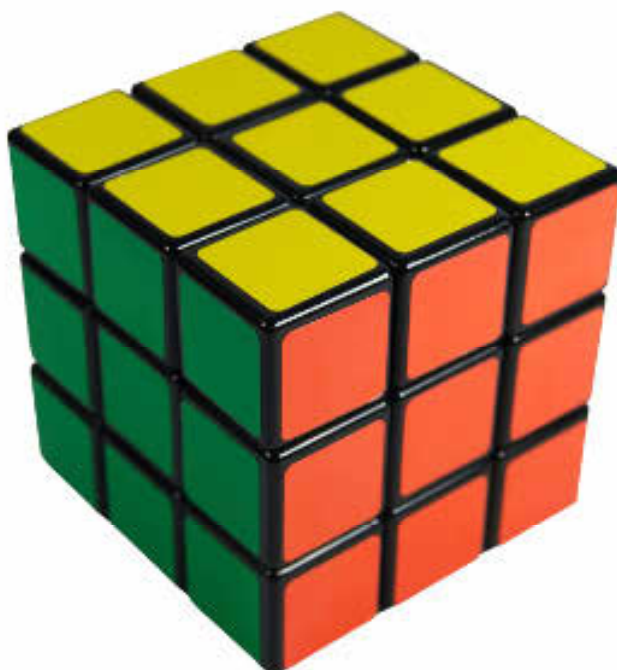


Material gráfico 10

MACROVECTOR/FREEPIK



MIGUEL Á. PADRIÑÁN/PEXELS



CUBO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 11

MACROVECTOR/FREEPIK



APHIWAT CHUANGCHOEM/PEXELS



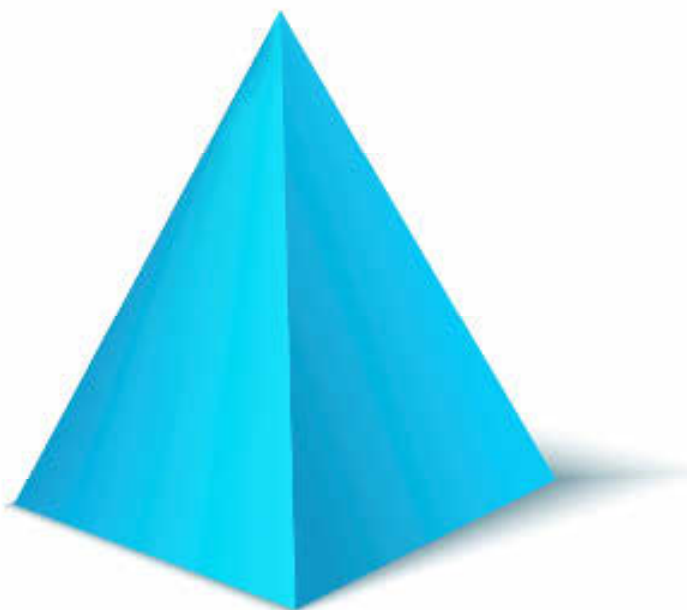
ESFERA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 12

MACROVECTOR/FREEPIK



BENJAMIN EAWICKER/FREE IMAGES



PIRÂMIDE

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 13

MACROVECTOR/FREEPIK



FREE-PHOTOS/PIXABAY



CONE

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 14

MACROVECTOR/FREEPIK



GUNTER LADZIK/PIXABAY



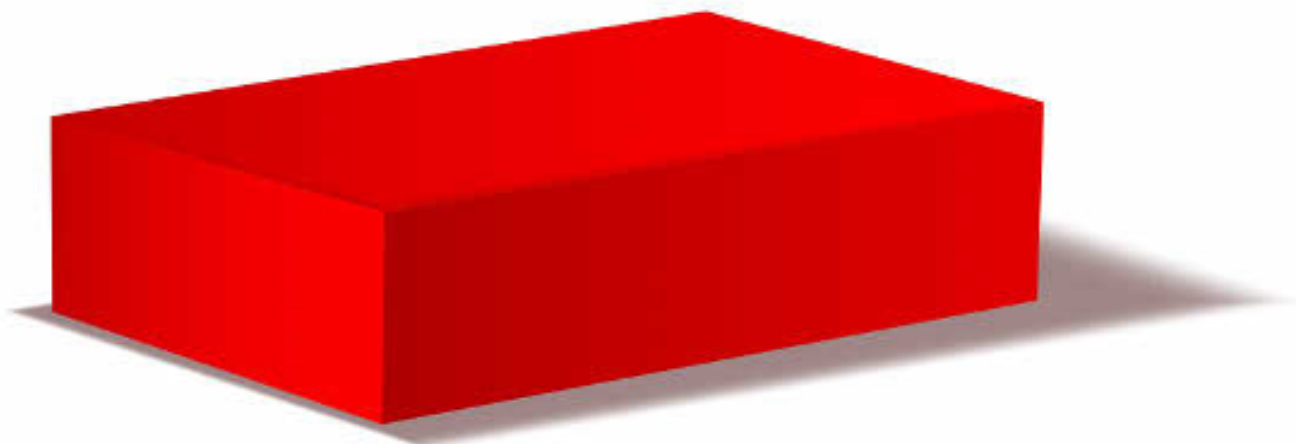
CILINDRO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 15

MACROVECTOR/FREEPIK



SHEL4/FREE IMAGES



PARALELEPÍPEDO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



8 – Tá chovendo aí?

Os materiais gráficos apresentados a seguir se referem à **unidade 8** do **Livro do Estudante** e do **Manual do Professor Impresso** e poderão ser utilizados ao abordar os conteúdos a respeito da **literacia**, como àqueles que desenvolvem a compreensão oral de textos, o vocabulário e o conhecimento alfabético. Nesse conjunto de materiais gráficos também se encontram sugestões e atividades que poderão ser acionadas para ampliar os estudos dos conteúdos de **numeracia** que reforçam o trabalho com o desenvolvimento de noções de grandeza.

Os materiais gráficos voltados para o trabalho com o tempo atmosférico **quente** e **frio** poderão ser utilizados para desenvolverem habilidades de compreensão textual; os materiais gráficos relacionados a **noções de grandeza** podem ser utilizados para auxiliar as práticas didático-pedagógicas que pretendem levar as crianças a estabelecer relações de grandeza por meio da comparação entre longo e curto; os materiais gráficos que tratam do **dia ensolarado** e do **dia chuvoso** poderão ser utilizados para desenvolvimento de vocabulário e compreensão oral de textos, levando a criança a relatar o que pode fazer em cada um desses dias para se divertir; os materiais gráficos que desenvolvem **noções de grandeza** poderão ser acionados para auxiliar as atividades que têm como objetivo levar as crianças a comparar e compreender os conceitos de **cheio** e **vazio** e, por fim, o material gráfico **relembrando as letras do alfabeto** poderão ser utilizados para desenvolvimento do conhecimento alfabético e de vocabulário, a partir do reconhecimento de figuras e das letras que formam o alfabeto.

Veja mais informações sobre os materiais gráficos no quadro a seguir.

Material gráfico	Manual do Professor Impresso	Conteúdo	PNA	BNCC
1 e 2	Página 185	Tempo atmosférico quente e tempo atmosférico frio	Compreensão oral de textos: roupas e atividades adequadas para os dias quentes e os dias frios	EI03EF01
3 e 4	Página 185	Longo e curto	Noções de grandeza: longo e curto	EI03ET05
5 e 6	Página 189	Dia ensolarado e dia frio	Desenvolvimento de vocabulário e compreensão oral de textos: dia ensolarado e dia chuvoso	EI03EF01
7 e 8	Página 195	Cheio e vazio	Noções de grandeza: cheio e vazio	EI03ET01 EI03ET05
9	Página 196	Relembrando as letras do alfabeto: mais palavras	Conhecimento alfabético e desenvolvimento de vocabulário: relembrar o alfabeto e entrar em contato com mais palavras	EI03EF09



Material gráfico 1

JTY11117777/PIXABAY



QUANDO ESTÁ FRIO USAMOS ROUPAS QUE AQUECEM.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 2

ADRIT1/PIXABAY



QUANDO ESTÁ QUENTE **PODEMOS NADAR PARA NOS REFRESCAR.**

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 3

PEZIBEAR/PIXABAY



MARIA TEM CABELO LONGO.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 4

KAROLINA GRABOWSKA/PEXELS



LUZIA TEM CABELO CURTO.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 5

HANS BRAXMEIER/PIXABAY



DIA ENSOLARADO: O QUE PODEMOS FAZER PARA NOS DIVERTIR?

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 6

ВИКТОРИЯ БОРОДИНОВА/РИХАВАУ



DIA CHUVOSO: O QUE PODEMOS FAZER PARA NOS DIVERTIR?

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 7

QUANG NGUYEN VINH/PEXELS



COPO CHEIO DE SUCO.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 8

DEVANATH/PIXABAY



POTE DE VIDRO VAZIO.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 9

ALIZEE MARCHAND/PEXELS



ABACAXI

LISA RUNNELS/PIXABAY



BEBÊ

PEXELS/PIXABAY



CASA

955169/PIXABAY



DADO

AJOHEYHO/PIXABAY



ELEFANTE

LEONARDO VALENTE/PIXABAY



FOLHA

RUDY AND PETER SKITTERIANS/PIXABAY



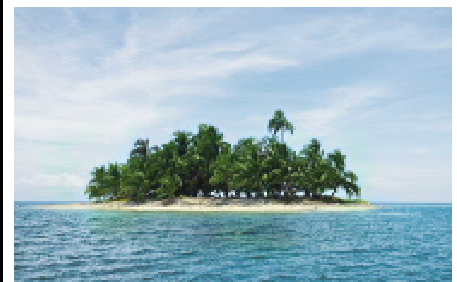
GOTA

HBIESER/PIXABAY



HIPOPÓTAMO

ELIAS SCH./PIXABAY



ILHA



DHAVY/PIXABAY



JILÓ

SHUTTERBUG75/PIXABAY



KIWI

HOERWIN56/PIXABAY



LUVA

PUBLICDOMAINPICTURES/PIXABAY



MANGA

CONGERDESIGN/PIXABAY



NINHO

ALEXAS_FOTOS/PIXABAY



OVO

ZOLTÁN KALMÁR/PIXABAY



PATO

DANIEL RECHE/PIXABAY



QUADRO

JARLE EKNES/PIXABAY



RATO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



FREE-PHOTOS/PIXABAY



SAPATO

LOTUS HEAD/FREEIMAGES



TAPETE

PIXABAY/PEXELS



URSO

TOBI/PEXELS



VACA

BESS HAMITI/PEXELS



WESLEY

DEVANATH/PIXABAY



XADREZ

VANMACHADORIBEIRO/PIXABAY



YAKISOBA

RAWPIXEL/FREEPIK



ZIGUEZAGUE

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Materiais gráficos para o Volume II: crianças pequenas de 5 anos

1 – Eu e meus amigos

Os materiais gráficos apresentados a seguir se referem à unidade 1 do **Livro do Estudante** e do **Manual do Professor Impresso** e poderão ser utilizados ao abordar os conteúdos a respeito da literacia, especialmente aqueles relacionados à consciência fonológica e fonêmica e à produção de escrita emergente. Esses materiais também poderão ser usados para ampliar os estudos dos conteúdos de numeracia que abordam noções de grandeza e noções de quantidade e números.

O material gráfico que desenvolve noções de grandeza, comparando a pessoa **mais alta** e a pessoa **mais baixa**, poderá ser utilizado para levar a criança a estabelecer relações de dimensão entre dois ou mais elementos por meio da comparação; os materiais gráficos que abordam a segmentação silábica poderão ser empregados para desenvolver a consciência fonológica e fonêmica e contribuir para o desenvolvimento da capacidade da criança em compreender que as palavras são divididas em partes; o material gráfico que aborda o trava-língua poderá ser acionado para contribuir com o trabalho sobre a consciência fonológica e fonêmica, enfatizando a repetição dos sons das sílabas **SA**, **PO**, **CO** e **PA**, além de possibilitar o desenvolvimento da produção de escrita emergente ao propor a formação das palavras (ao trabalhar esse trava-língua, reforce com as crianças que não devemos maltratar os animais. Se julgar necessário, ressalte o caráter lúdico do trava-língua, cujo objetivo é explorar palavras com sons parecidos); os materiais gráficos sobre os conceitos de **grande** e **pequeno** poderão ser utilizados para desenvolver as noções de grandeza, de modo a auxiliar as práticas didático-pedagógicas que pretendem levar as crianças a estabelecer relações por meio da comparação; e, por fim, o material gráfico sobre sequência numérica poderá ser acionado para colaborar com o desenvolvimento da concepção daquilo que vem antes, entre e depois em uma sequência numérica, além de colaborar com o desenvolvimento do raciocínio lógico e matemático, já que as crianças deverão completar a sequência numérica com os números **3**, **6**, **8** e **10**.

Veja mais informações sobre os materiais gráficos no quadro a seguir.

Material gráfico	Manual do Professor Impresso	Conteúdo	PNA	BNCC
1	Página 36	Mais alto e mais baixo	Noções de grandeza: mais alto e mais baixo	EI03ET05
2 a 4	Página 37	Segmentação silábica	Consciência fonológica e fonêmica: segmentação oral de palavras em sílabas	-
5	Página 40	Aliteração: trava-língua	Consciência fonológica e fonêmica e produção de escrita emergente: identificação de aliteração em trava-língua e desenvolvimento de escrita emergente	EI03TS03 EI03EF02

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico	Manual do Professor Impresso	Conteúdo	PNA	BNCC
6	Página 42	Grande e pequeno	Noções de grandeza: grande e pequeno	EI03ET01 EI03ET05
7	Página 45	Sequência numérica	Noções de quantidade e números. Raciocínio lógico e matemático: completar sequência numérica	EI03ET07

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 1

EMMA BAUSO/PEXELS



**O HOMEM É O MAIS ALTO DESSA FAMÍLIA.
A MENINA É A MAIS BAIXA DESSA FAMÍLIA.**

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 2

DIMITRIS VETSIKAS/PIXABAY



PIPA

PI

PA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 3

INSPIREDIMAGES/PIXABAY



PIÃO

PI

ÃO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 4

SPLITSHIRE/PIXABAY



BICICLETA

BI

CI

CLE

TA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

**OLHA O SAPO DENTRO DO SACO,
O SACO COM O SAPO DENTRO,
O SAPO BATENDO PAPO,
E O PAPO SOLTANDO VENTO.**

ORIGEM POPULAR.

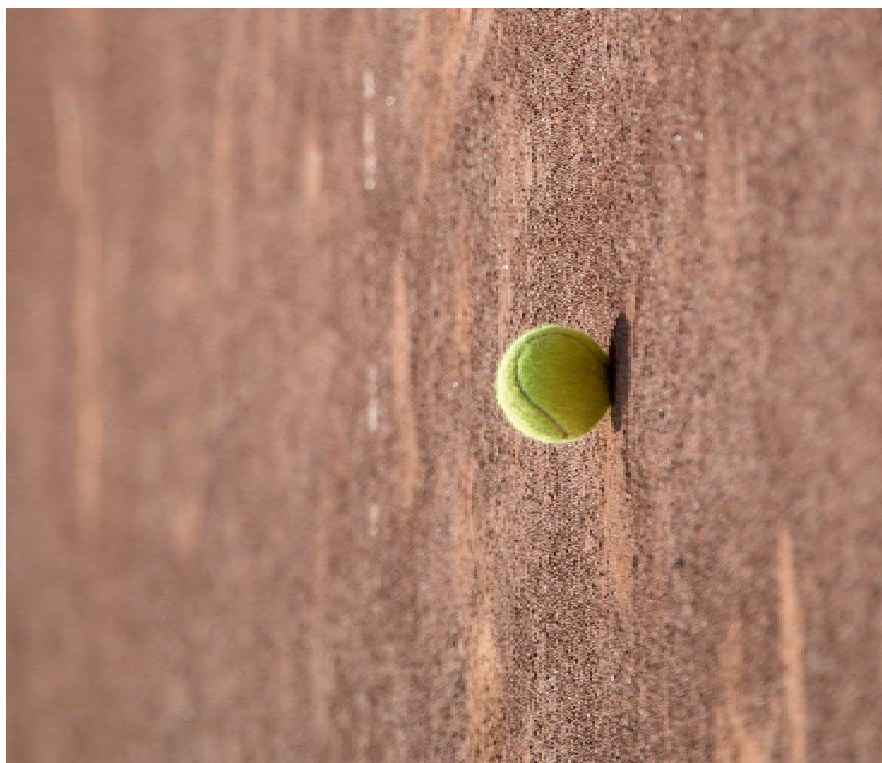
CONVERSE COM A TURMA: QUAIS SÃO OS SONS
QUE MAIS SE REPETEM NESSE TRAVA-LÍNGUA?

AGORA, VAMOS JUNTAR AS SÍLABAS PARA
FORMAR PALAVRAS.

SA → **PO**

SA → **CO**

Material gráfico 6



MARKUS WEBER/PIXABAY



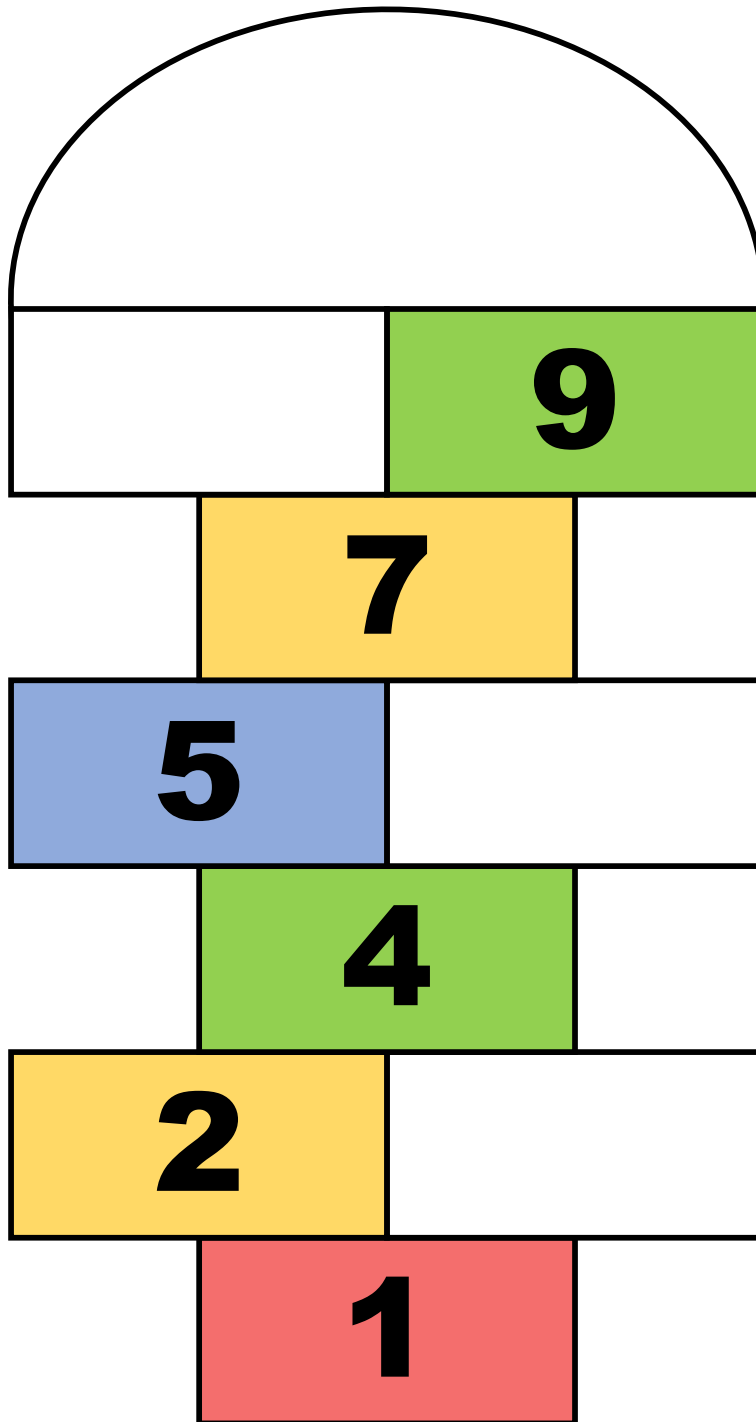
DUOTONE/PIXABAY

A BOLA DE BASQUETE É GRANDE.

A BOLA DE TÊNIS É PEQUENA.

Material gráfico 7

REINALDO ROSA



COMPLETE A SEQUÊNCIA DE NÚMEROS DA AMARELINHA.



2 – Nós somos uma família

Os materiais gráficos apresentados a seguir se referem à unidade 2 do **Livro do Estudante** e do **Manual do Professor Impresso** e poderão ser utilizados ao abordar os conteúdos a respeito da literacia emergente, especialmente aqueles que desenvolvem e dão continuidade ao trabalho com a consciência fonológica e fonêmica, com a produção de escrita emergente, com a compreensão oral de textos, com o desenvolvimento de vocabulário e com o conhecimento alfabético. Esses materiais também poderão ser usados para potencializar os estudos dos conteúdos de numeracia sobre noções de números.

O material gráfico sobre traçado dos números poderá ser utilizado para desenvolver a escrita emergente, bem como a noção de números, trabalhando o traçado dos números de **1** a **10**; o material gráfico sobre a letra **A** poderá ser utilizado para abordar características dos membros da família, mais especificamente a avó, e poderá também ser acionado como um recurso didático para o desenvolvimento da compreensão oral de textos, o desenvolvimento de vocabulário, o conhecimento alfabético, bem como a consciência fonológica e fonêmica, trabalhando a letra **A**, de avó e amável; o material gráfico sobre a letra inicial das palavras apito e amarelinha (letra **A**) poderá ser utilizado para a identificação de palavras diferentes que iniciam com a mesma letra, mais especificamente a letra **A**; o material gráfico sobre a letra **B** poderá ser utilizado para abordar características dos membros da família, especialmente o avô, e poderá também ser acionado como um recurso didático para o desenvolvimento da compreensão oral de textos, o desenvolvimento de vocabulário, o conhecimento alfabético, bem como a consciência fonológica e fonêmica, trabalhando a letra **B**, de bondoso; o material gráfico sobre a letra inicial das palavras batata e banana (letra **B**) poderá ser utilizado para a identificação de palavras diferentes que iniciam com a mesma letra, mais especificamente a letra **B**; o material gráfico sobre a letra **C** poderá ser utilizado para abordar características dos membros da família, especialmente o pai, e poderá também ser acionado como um recurso didático para o desenvolvimento da compreensão oral de textos, o desenvolvimento de vocabulário, o conhecimento alfabético, bem como a consciência fonológica e fonêmica, trabalhando a letra **C**, de carinhoso; o material gráfico sobre a sílaba inicial e a letra **C** nas palavras caneta e caneca poderá ser utilizado para a identificação de palavras diferentes que iniciam com a mesma sílaba; o material gráfico sobre a letra **D** poderá ser utilizado para abordar uma fruta que as crianças talvez desconheçam, o damasco, e poderá também ser acionado como um recurso didático para o desenvolvimento da compreensão oral de textos, o desenvolvimento de vocabulário, o conhecimento alfabético, bem como a consciência fonológica e fonêmica, trabalhando a letra **D**, de damasco e delicioso; o material gráfico sobre a sílaba inicial e a letra **D** nas palavras dominó e doce poderá ser utilizado para a identificação de palavras diferentes que iniciam com a mesma sílaba; por fim, o material gráfico sobre a prática do traçado das letras poderá ser acionado para desenvolver a consciência fonológica e fonêmica e a produção de escrita emergente a partir da prática de cobrir pontilhados e continuar a escrever as letras.



Veja mais informações sobre os materiais gráficos no quadro a seguir.

Material gráfico	Manual do Professor Impresso	Conteúdo	PNA	BNCC
1	Página 54	Prática do traçado dos números de 1 a 10	Noção de números e produção de escrita emergente: identificação e traçado dos números de 1 a 10	EI03CG05
2	Página 57	Letra A	Compreensão oral de textos, desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: leitura de imagem, identificação dos diferentes traçados da letra A e relação da letra A ao fonema /a/	EI03EF07
3	Página 58	Letra inicial – letra A	Desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: identificação da mesma letra inicial em palavras diferentes	-
4	Página 61	Letra B	Compreensão oral de textos, desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: leitura de imagem, identificação dos diferentes traçados da letra B e relação da letra B ao fonema /b/	EI03EF07
5	Página 62	Letra inicial – letra B	Desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: identificação da mesma letra inicial em palavras diferentes	-
6	Página 65	Letra C	Compreensão oral de textos, desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: leitura de imagem, identificação dos diferentes traçados da letra C e relação da letra C ao fonema /k/	EI03EF07
7	Página 66	Sílaba inicial e letra C	Desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: identificação da mesma sílaba inicial em palavras diferentes	-

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

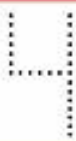
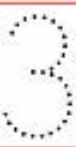


Material gráfico	Manual do Professor Impresso	Conteúdo	PNA	BNCC
8	Página 69	Letra D	Compreensão oral de textos, desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: leitura de imagem, identificação dos diferentes traçados da letra D e relação da letra D ao fonema /d/	EI03EF07
9	Página 70	Sílaba inicial e letra D	Desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: identificação da mesma sílaba inicial em palavras diferentes	-
10	Páginas 57, 61, 65 e 69	Prática do traçado das letras A, B, C e D	Consciência fonológica e fonêmica e produção de escrita emergente: prática do traçado das letras A, B, C e D	EI03CG05



Material gráfico 1

CUBRA OS PONTILHADOS E CONTINUE A ESCREVER OS NÚMEROS.



Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



CUBRA OS PONTILHADOS E CONTINUE A ESCREVER OS NÚMEROS.

6 6

7 7

8 8

9 9

10 10



Material gráfico 2

A • a

C • c

ALINE DASSEL/PIXABAY



ELA É UMA AVÓ AMÁVEL.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 3

JEAN SCHEIJEN/FREE IMAGES



APITO

MARYLINE CAPDASPE/PIXABAY



AMARELINHA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 4

B • b

B • b

MARJON BESTEMAN-HORN/PIXABAY



ELE É UM AVÔ BONDOSO.

Material gráfico 5

COULEUR/PIXABAY



BATATA

ALEXAS_FOTOS/PIXABAY

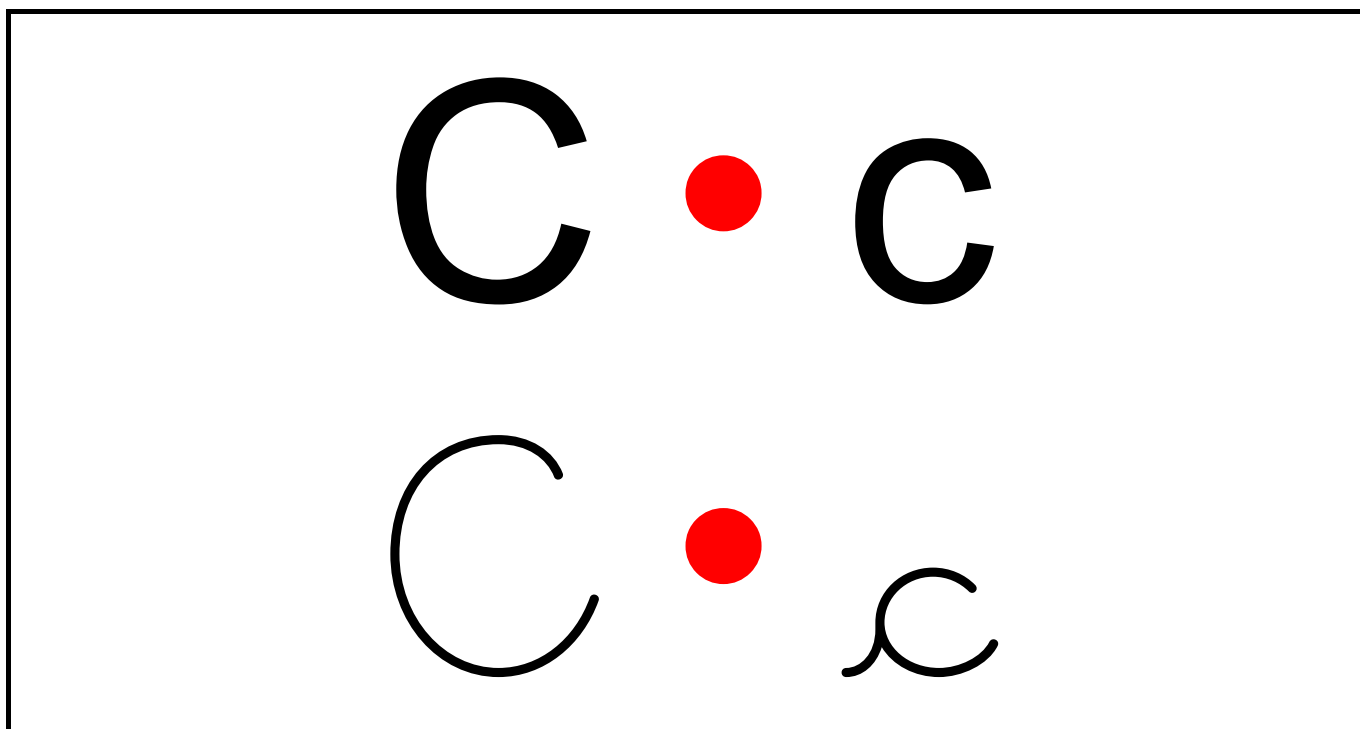


BANANA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 6



AUGUST DE RICHELIEU/PEXELS



O PAI É CARINHOSO.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 7

LUKAS/PEXELS



CANETA

NICOLE KÖHLER/PIXABAY



CANECA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 8

D • d

D d

ENGIN AKYURT/PIXABAY



O DAMASCO É DELICIOSO.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 9

ALEXAS_FOTOS/PIXABAY



DOMINÓ

PHOTOAC/PIXABAY



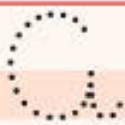
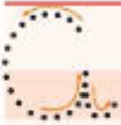
DOCE

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 10

CUBRA OS PONTILHADOS E CONTINUE A ESCREVER AS LETRAS.





CUBRA OS PONTILHADOS E CONTINUE A ESCREVER AS LETRAS.





3 – Cuidados com o corpo e com a saúde

Os materiais gráficos apresentados a seguir se referem à unidade 3 do **Livro do Estudante** e do **Manual do Professor Impresso** e poderão ser utilizados ao abordar os conteúdos a respeito da literacia emergente, especialmente conteúdos relacionados à compreensão oral de textos, ao desenvolvimento de vocabulário, ao conhecimento alfabético, à consciência fonológica e fonêmica e à produção de escrita emergente. Esses materiais também poderão ser usados para ampliar os estudos de conteúdos de numeracia relacionados às noções de quantidade e números e às noções de posicionamento.

O material gráfico que aborda a **dezena** poderá ser acionado para desenvolver noções de quantidade e números, de modo que a criança identifique que uma dezena é formada por **10** unidades; o material gráfico sobre a letra **E** poderá ser utilizado para abordar a importância de escovar os dentes e poderá também ser acionado como um recurso didático para o desenvolvimento da compreensão oral de textos, o desenvolvimento de vocabulário, o conhecimento alfabético, bem como a consciência fonológica e fonêmica, trabalhando a letra **E**, de escova; o material gráfico sobre a letra inicial das palavras elefante e ema (letra **E**) poderá ser utilizado para a identificação de palavras diferentes que iniciam com a mesma letra, mais especificamente a letra **E**; o material gráfico sobre a letra **F** poderá ser utilizado para abordar a importância de mantermos uma alimentação saudável e poderá também ser acionado como um recurso didático para o desenvolvimento da compreensão oral de textos, o desenvolvimento de vocabulário, o conhecimento alfabético, bem como a consciência fonológica e fonêmica, trabalhando a letra **F**, de feijão; o material gráfico sobre a letra inicial das palavras foca e ferro (letra **F**) poderá ser utilizado para a identificação de palavras diferentes que iniciam com a mesma letra, mais especificamente a letra **F**; o material gráfico sobre prática do traçado das letras **E** e **F** poderá ser acionado para desenvolver a consciência fonológica e fonêmica e a produção de escrita emergente a partir da prática de cobrir pontilhados e continuar a escrever as letras; o material gráfico sobre os conceitos de **primeiro** e **último** poderá ser utilizado para desenvolver noções de posicionamento, especificamente o **primeiro** e o **último** em uma fila; o material gráfico sobre a letra **G** poderá ser acionado como um recurso didático para o desenvolvimento da compreensão oral de textos, o desenvolvimento de vocabulário, o conhecimento alfabético, bem como a consciência fonológica e fonêmica, trabalhando a letra **G**, de gavião; o material gráfico sobre a letra inicial das palavras gorila e gato (letra **G**), poderá ser utilizado para a identificação de palavras diferentes que iniciam com a mesma letra, em especial a letra **G**; o material gráfico sobre os conceitos de **frente** e **costas** poderá ser utilizado para desenvolver noções de posicionamento, especificamente pessoas que estão de **frente** e de **costas** para a criança; o material gráfico sobre a letra **H** poderá ser acionado como um recurso didático para o desenvolvimento da compreensão oral de textos, o desenvolvimento de vocabulário, o conhecimento alfabético, bem como a consciência fonológica e fonêmica, trabalhando a letra **H**, de hipopótamo; o material gráfico sobre a letra inicial das palavras hiena e horta (letra **H**) poderá ser utilizado para a identificação de palavras diferentes que iniciam com a mesma letra, em especial a letra **H**; por fim, o material gráfico sobre prática do traçado das letras **G** e **H** poderá ser acionado para desenvolver a consciência fonológica e fonêmica e a produção de escrita emergente a partir da prática de cobrir pontilhados e continuar a escrever as letras.



Veja mais informações sobre os materiais gráficos no quadro a seguir.

Material gráfico	Manual do Professor Impresso	Conteúdo	PNA	BNCC
1	Página 77	Dezena	Noções de quantidade e números: identificação de que uma dezena é formada por 10 unidades	EI03ET07
2	Página 79	Letra E	Compreensão oral de textos, desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: leitura de imagem e identificação dos diferentes traçados da letra E e relação da letra E ao fonema /e/	EI03EF07
3	Página 80	Letra inicial – letra E	Desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: identificação da mesma letra inicial em palavras diferentes	-
4	Página 83	Letra F	Compreensão oral de textos, desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: leitura de imagem, identificação dos diferentes traçados da letra F e relação da letra F ao fonema /f/	EI03EF07
5	Página 83	Letra inicial – letra F	Desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: identificação da mesma letra inicial em palavras diferentes	-
6	Páginas 79 e 83	Prática do traçado das letras E e F	Consciência fonológica e fonêmica e produção de escrita emergente: prática do traçado das letras E e F	EI03CG05
7	Página 86	Primeiro e último	Noções de posicionamento: identificação do primeiro e do último	-
8	Página 87	Letra G	Compreensão oral de textos, desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: leitura de imagem, identificação dos diferentes traçados da letra G e relação da letra G ao fonema /g/	EI03EF07
9	Página 88	Letra inicial – letra G	Desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: identificação da mesma letra inicial em palavras diferentes	-

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

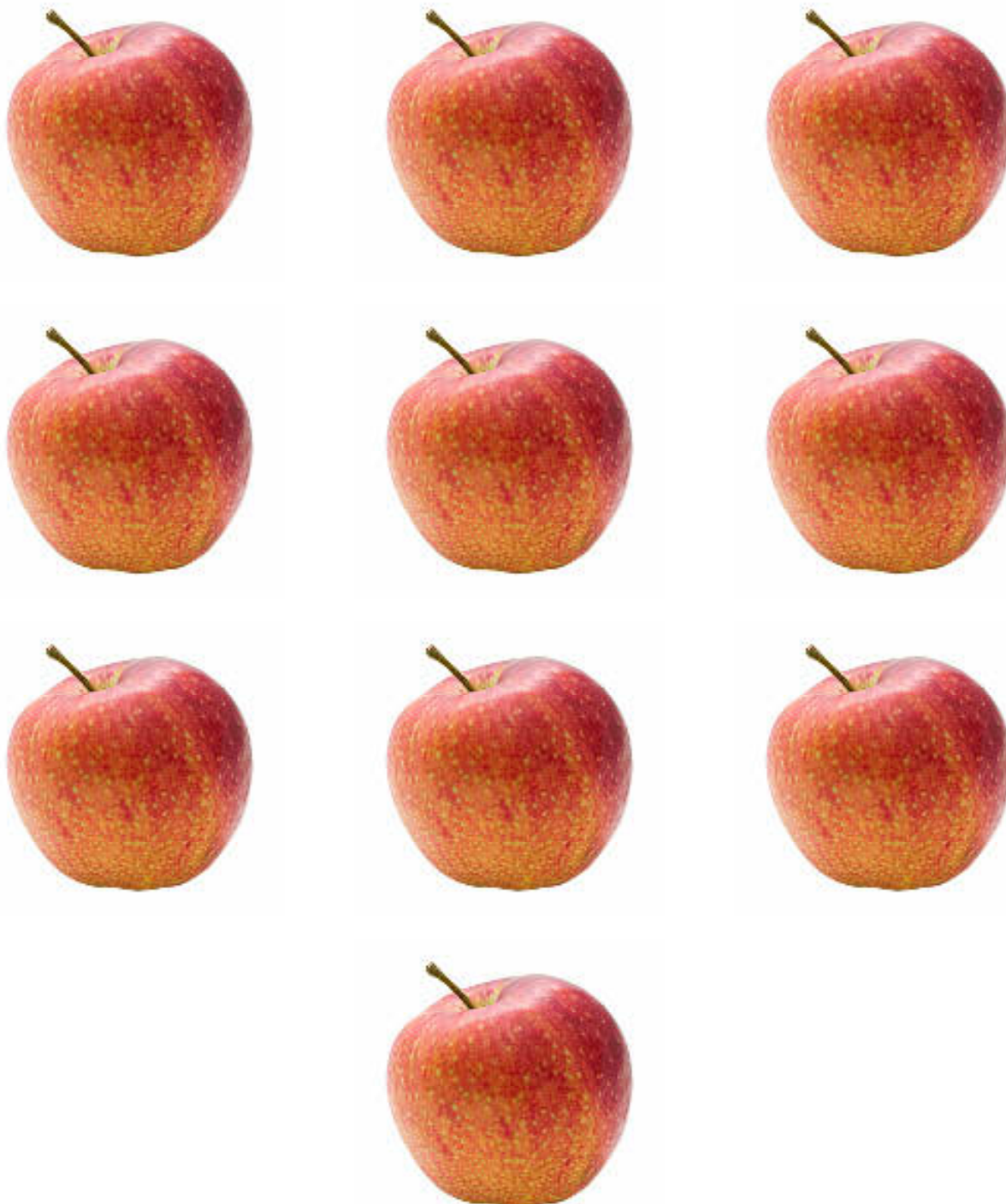


Material gráfico	Manual do Professor Impresso	Conteúdo	PNA	BNCC
10	Página 89	Frente e costas	Noções de posicionamento: identificação das posições de frente e de costas	EI03ET05
11	Página 95	Letra H	Compreensão oral de textos, desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: leitura de imagem, identificação dos diferentes traçados da letra H	EI03EF07
12	Página 96	Letra inicial – letra H	Desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: identificação da mesma letra inicial em palavras diferentes	-
13	Página 96	Prática do traçado das letras G e H	Consciência fonológica e fonêmica e produção de escrita emergente: prática do traçado das letras G e H	EI03CG05



Material gráfico 1

MALI MAEDER/PEXELS



UMA DEZENA É FORMADA POR 10 UNIDADES.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 2

E • e

Ǝ • ɚ

PHOTOMIX COMPANY/PEXELS



A ESCOVA DE DENTES LIMPA NOSSOS DENTES.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 3

AJOHEYHO/PIXABAY



ELEFANTE

HOERWIN56/PIXABAY

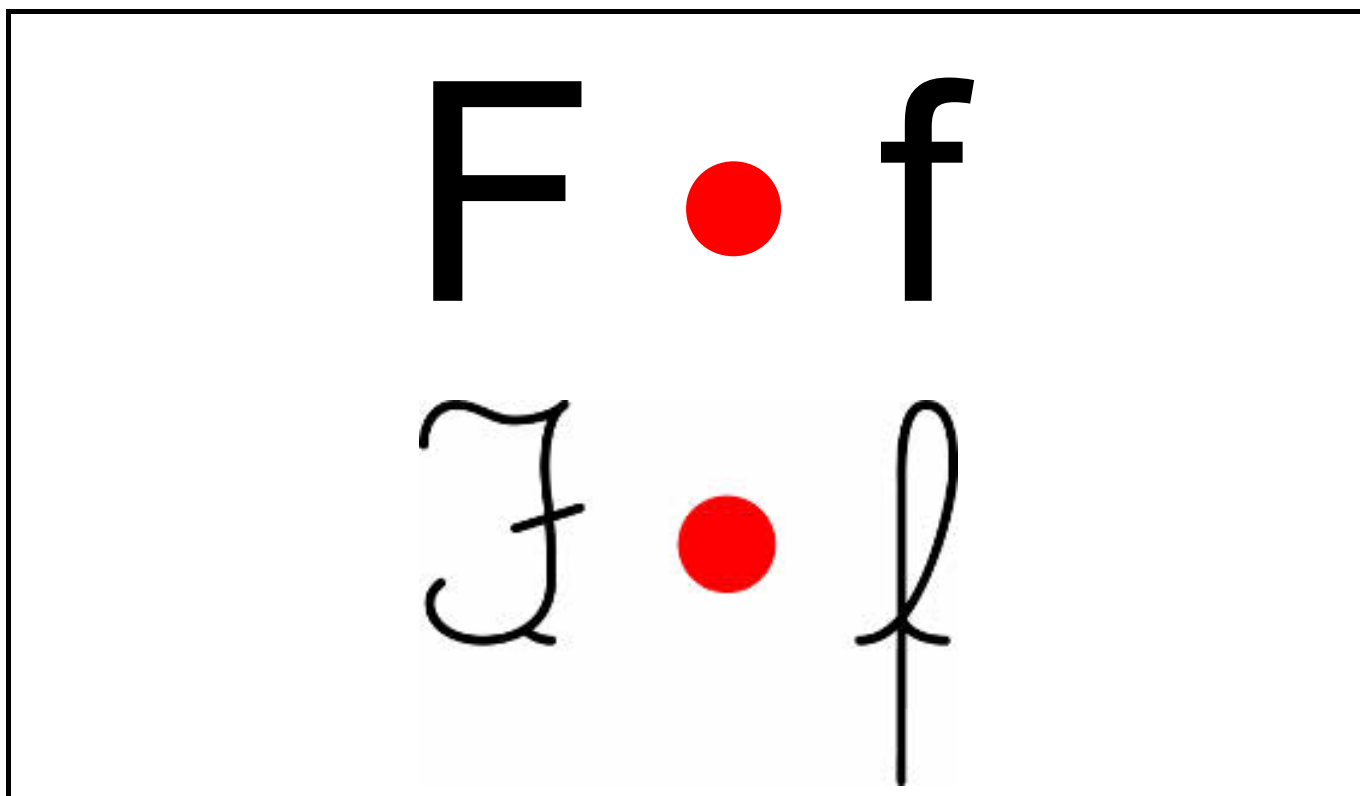


EMA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 4



PIXEL1/PIXABAY



O FEIJÃO É UM ALIMENTO SAUDÁVEL.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 5

THEOTHERKEV/PIXABAY



FOCA

PIXABAY/PEXELS



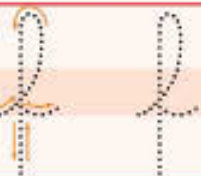
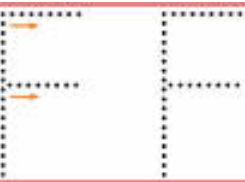
FERRO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 6

CUBRA OS PONTILHADOS E CONTINUE A ESCREVER AS LETRAS.



Material gráfico 7

LUKAS/PEXELS

MARCOS

BIANCA



MARCOS É O PRIMEIRO DA FILA E BIANCA É A ÚLTIMA.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 8

G • g

G g

FRANK CONE/PEXELS



O **G**AVIÃO VOA NO CÉU.

Material gráfico 9

ROMAN GRAC/PIXABAY



GORILA

SUSANN MIELKE/PIXABAY



GATO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 10

BESS HAMIT/PEXELS



ESTAS CRIANÇAS ESTÃO DE FRENTE PARA VOCÊ.

PIXABAY/PEXELS



ESTAS CRIANÇAS ESTÃO DE COSTAS PARA VOCÊ.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 11

H • h

H • h

FOLLOW ALICE/PEXELS



O HIPOPÓTAMO É GRANDE.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 12

PIXABAY/PEXELS



H IENA

EDAR/PIXABAY



H ORTA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 13

CUBRA OS PONTILHADOS E CONTINUE A ESCREVER AS LETRAS.

G G

g g

a a

H H

h h

h h



4 – Animais em ação

Os materiais gráficos apresentados a seguir se referem à **unidade 4** do **Livro do Estudante** e do **Manual do Professor Impresso** e poderão ser utilizados ao serem abordados os conteúdos a respeito da **literacia** emergente, em especial aqueles relacionados à compreensão oral de textos, ao desenvolvimento de vocabulário, ao conhecimento alfabético, à consciência fonológica e fonêmica, e à produção de escrita emergente. Esses materiais também poderão ser usados para contribuir com o desenvolvimento dos conteúdos de **numeracia** que abordam noções de posicionamento, noções de localização, noções de quantidade e números, além de noções de raciocínio lógico.

Os materiais gráficos sobre **à frente** e **atrás** poderão ser utilizados para desenvolver noções de posicionamento, especificamente em relação a um ponto de referência; os materiais gráficos sobre **direita** e **esquerda** poderão ser acionados para desenvolver noções de localização, especificamente em relação a um ponto de referência; o material gráfico que aborda **mais** e **menos** poderá ser acionado para ampliar o trabalho com noções de quantidade e desenvolver o raciocínio lógico, por meio da identificação de conjuntos com mais e com menos elementos; o material gráfico sobre a letra **I** poderá ser aplicado como um recurso didático para o desenvolvimento da compreensão oral de textos, do vocabulário, do conhecimento alfabético, bem como da consciência fonológica e fonêmica, trabalhando a letra **I**, de iguana; o material gráfico sobre a letra inicial das palavras ilha e iogurte – letra **I** – poderá ser utilizado para a identificação de palavras diferentes que iniciam com a mesma letra, em especial a letra **I**; o material gráfico sobre a letra **J** poderá ser acionado como um recurso didático para o desenvolvimento da compreensão oral de textos, do vocabulário, do conhecimento alfabético, bem como da consciência fonológica e fonêmica, trabalhando a letra **J**, de jacaré; o material gráfico sobre a letra inicial das palavras javali e juba – letra **J** – poderá ser utilizado para a identificação de palavras diferentes que iniciam com a mesma letra, sobretudo a letra **J**; o material gráfico elaborado para a prática do traçado das letras **I** e **J** poderá ser acionado para desenvolver a consciência fonológica e fonêmica, bem como a produção de escrita emergente a partir da prática de cobrir pontilhados e continuar a escrever as letras; o material gráfico sobre a letra **K** poderá ser usado como um recurso didático para o desenvolvimento da compreensão oral de textos, do vocabulário, do conhecimento alfabético, bem como da consciência fonológica e fonêmica, trabalhando a letra **K**, de *kit*; o material gráfico sobre a letra inicial das palavras *kiwi* e *kart* – letra **K** – poderá ser utilizado para a identificação de palavras diferentes que iniciam com a mesma letra, em especial a letra **K**; o material gráfico que aborda o número **11** poderá ser utilizado para potencializar o desenvolvimento das noções de quantidade e números; o material gráfico sobre a letra **L** poderá ser acionado como um recurso didático para o desenvolvimento da compreensão oral de textos, do vocabulário, do conhecimento alfabético, bem como da consciência fonológica e fonêmica, trabalhando a letra **L**, de limão; o material gráfico sobre a letra inicial das palavras laranja e lobo – letra **L** – poderá ser utilizado para a identificação de palavras diferentes que iniciam com a mesma letra, sobretudo a letra **L**; o material gráfico elaborado para a prática do traçado das letras **K** e **L** poderá ser acionado para desenvolver a consciência fonológica e fonêmica, bem como a produção de escrita emergente a partir da prática de cobrir pontilhados e continuar a escrever as letras; e, por fim, o material gráfico que aborda o número **12** poderá ser utilizado para potencializar o desenvolvimento das noções de quantidade e números.

Veja mais informações sobre os materiais gráficos no quadro a seguir.



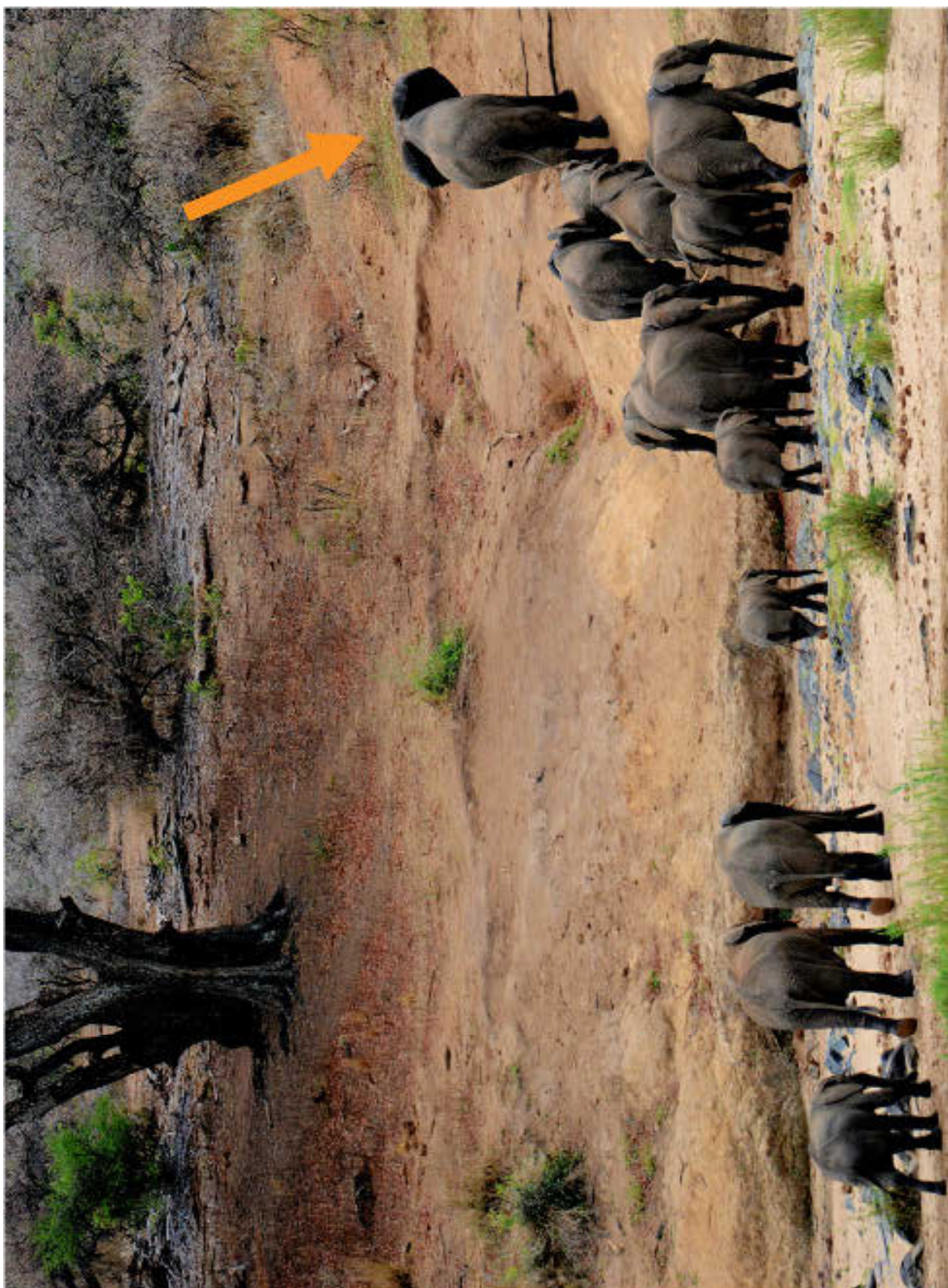
Material gráfico	Manual do Professor Impresso	Conteúdo	PNA	BNCC
1 e 2	Página 103	À frente e atrás	Noções de posicionamento: identificação das posições à frente e atrás	-
3	Página 104	Direita e esquerda	Noções de localização: identificação das posições à direita e à esquerda	-
4	Página 106	Mais e menos	Noções de quantidade e noções de raciocínio lógico: identificação de conjuntos com mais e com menos elementos	EI03ET04
5	Página 107	Letra I	Compreensão oral de textos, desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: leitura de imagem, identificação dos diferentes traçados da letra I e relação da letra I com o fonema /i/	EI03EF07
6	Página 108	Letra inicial – letra I	Desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: identificação da mesma letra inicial em palavras diferentes	-
7	Página 109	Letra J	Compreensão oral de textos, desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: leitura de imagem, identificação dos diferentes traçados da letra J e relação da letra J com o fonema /j/	EI03EF07
8	Página 110	Letra inicial – letra J	Desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: identificação da mesma letra inicial em palavras diferentes	-
9	Páginas 107 e 109	Prática do traçado das letras I e J	Consciência fonológica e fonêmica e produção de escrita emergente: prática do traçado das letras I e J	EI03CG05



Material gráfico	Manual do Professor Impresso	Conteúdo	PNA	BNCC
10	Página 113	Letra K	Compreensão oral de textos, desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: leitura de imagem, identificação dos diferentes traçados da letra K e relação da letra K com o fonema /k/	EI03EF07
11	Página 114	Letra inicial – letra K	Desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: identificação da mesma letra inicial em palavras diferentes	-
12	Página 115	Número 11	Noções de quantidade e números: relação do número 11 com a quantidade que ele representa	EI03ET07
13	Página 117	Letra L	Compreensão oral de textos, desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: leitura de imagem, identificação dos diferentes traçados da letra L e relação da letra L com o fonema /l/	EI03EF07
14	Página 118	Letra inicial – letra L	Desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: identificação da mesma letra inicial em palavras diferentes	-
15	Páginas 114 e 117	Prática do traçado das letras K e L	Consciência fonológica e fonêmica e produção de escrita emergente: prática do traçado das letras K e L	EI03CG05
16	Página 119	Número 12	Noções de quantidade e números: relação do número 12 com a quantidade que ele representa	EI03ET07

Material gráfico 1

FRANS VAN HEERDEN/PEXELS



UM ELEFANTE CAMINHA À FRENTE DOS DEMAIS.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 2

PIXABAY/PEXELS



O FILHOTE ESTÁ **ATRÁS DA MÃE.**

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 3

FREEPIK



**O MENINO DE CAMISETA VERMELHA
ESTÁ À DIREITA DO MENINO DE
CAMISETA VERDE.**

**A MENINA DE CAMISETA ROSA ESTÁ À
ESQUERDA DO MENINO DE CAMISETA
XADREZ.**

Material gráfico 4

ROBERT CHALMERS/PIXABAY



MAIS PATOS

HANS BENN/PIXABAY



MENOS PATOS

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 5

I . i

I . i

PIXABAY/PEXELS



A I GUANA COME VEGETAIS.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 6

INGO JOSEPH/PEXELS



ILHA

LOTUS HEAD/FREEIMAGES

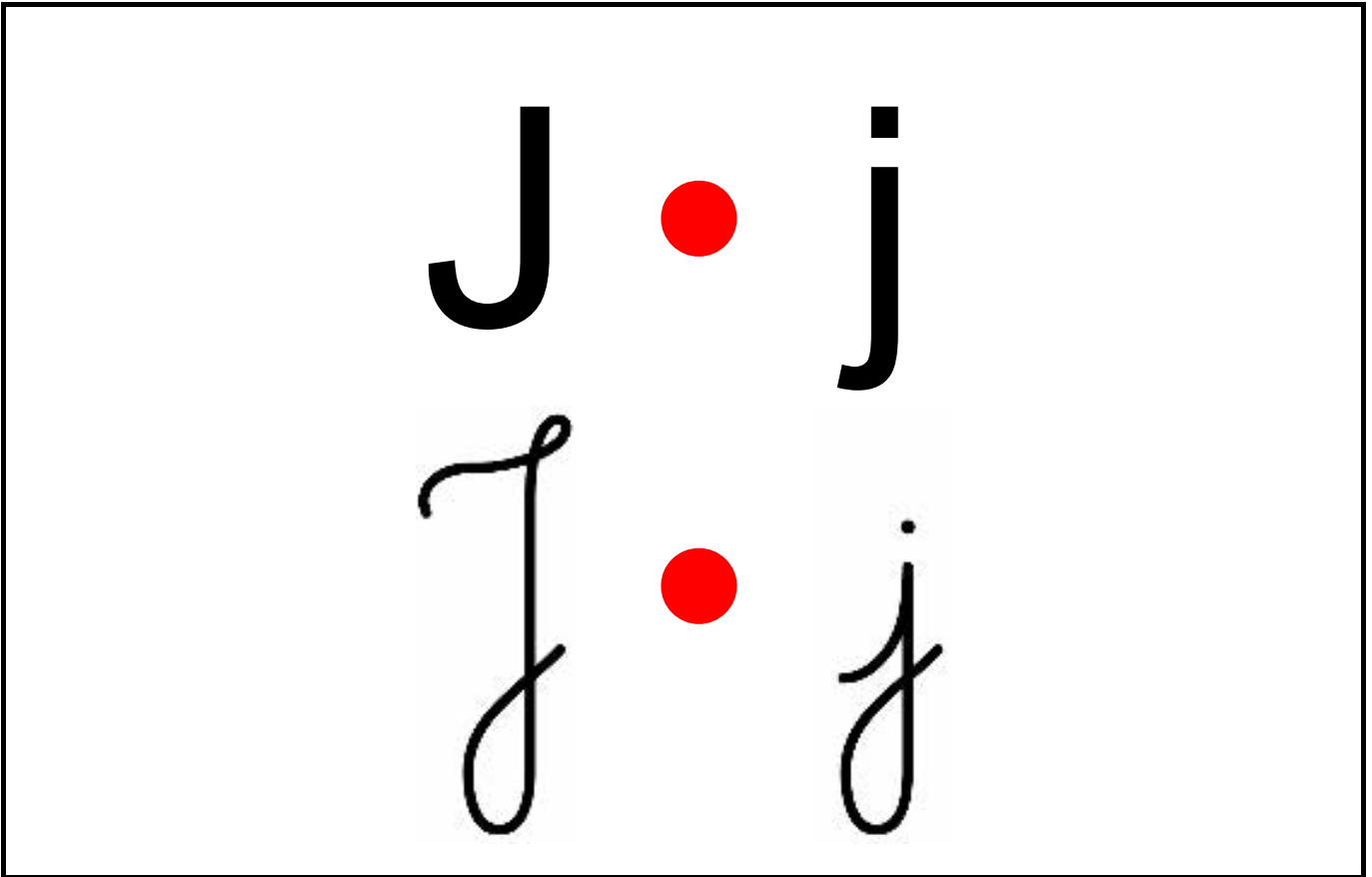


IOGURTE

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 7



CAROLINE S/PIXABAY



O JACARÉ ESTÁ DESCANSANDO NA LAGOA.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 8

MAGDA EHLERS/PEXELS



JAVALI

ALEXAS_FOTOS/PIXABAY



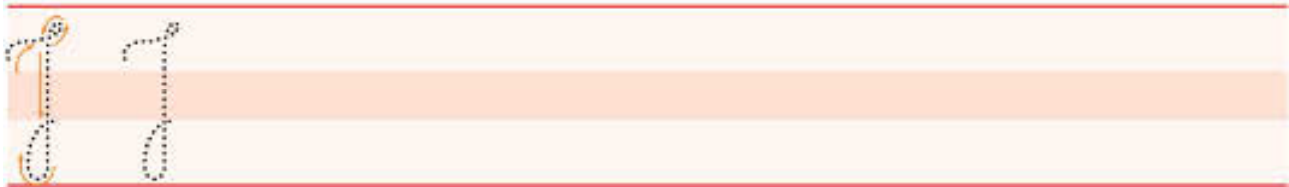
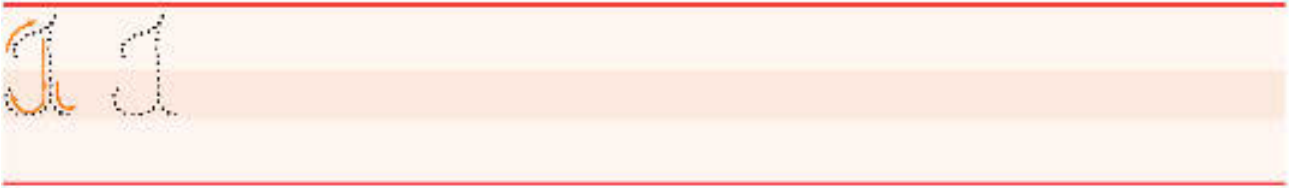
JUBA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 9

CUBRA OS PONTILHADOS E CONTINUE A ESCREVER AS LETRAS.



Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 10

K • k

K • k

YMKAAAAA/PIXABAY



O **K**IT DE ARTE É DO JOÃO.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 11

DMITRY DEMIDOV/PEXELS



KIWI

AJALE/PIXABAY



KART

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 12

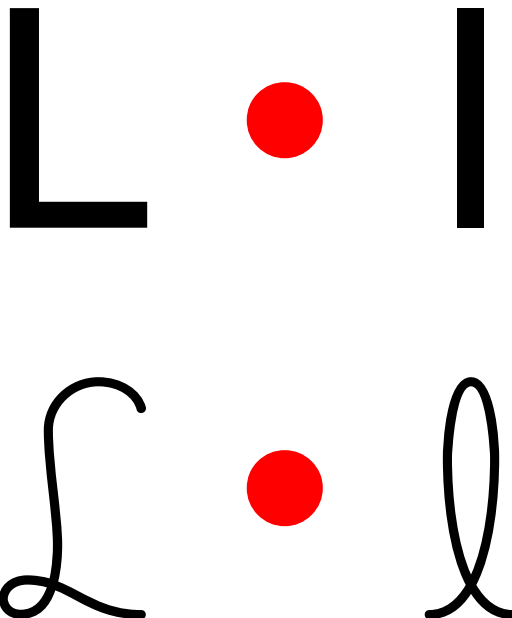
BRETT HONDOW/PIXABAY



11

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 13



LEFUCKHEAD/PIXABAY



O SUCO É DE LIMÃO.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 14

PUBLIC DOMAIN PICTURES/PIXABAY



LARANJA

PIXABAY/PEXELS



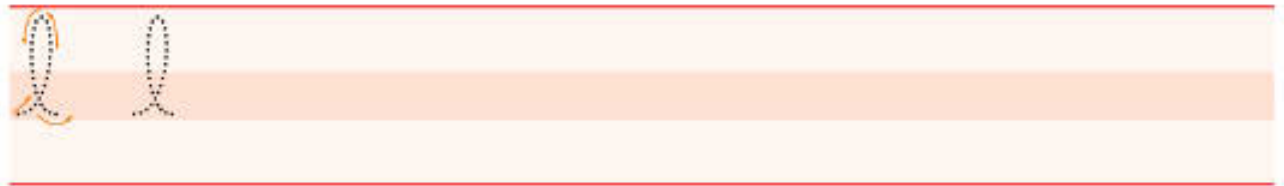
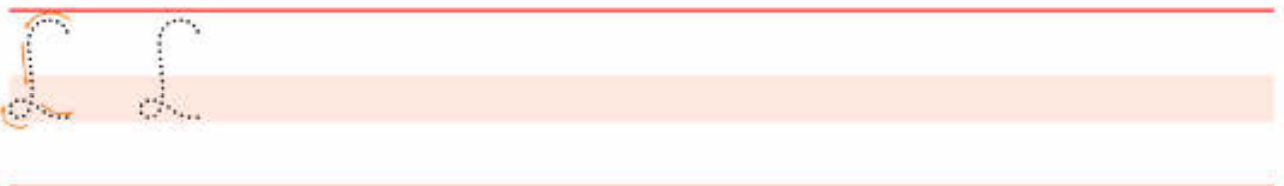
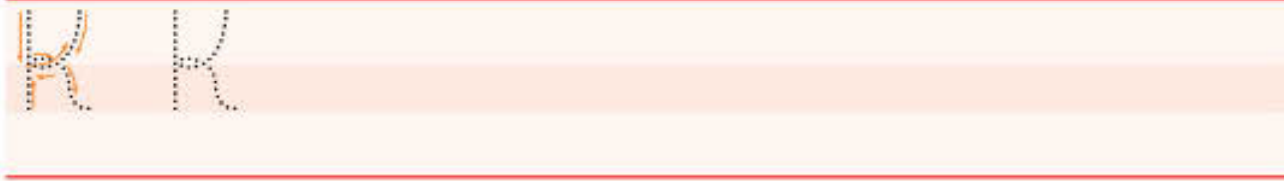
LOBO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 15

CUBRA OS PONTILHADOS E CONTINUE A ESCREVER AS LETRAS.





Material gráfico 16

ALES HÁVA/PIXABAY



12

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



5 – Vegetais

Os materiais gráficos apresentados a seguir se referem à **unidade 5** do **Livro do Estudante** e do **Manual do Professor Impresso** e poderão ser utilizados ao abordar os conteúdos a respeito da **literacia** emergente, em especial aqueles relacionados à compreensão oral de textos, ao desenvolvimento de vocabulário, ao conhecimento alfabético, à consciência fonológica e fonêmica, e à produção de escrita emergente. Esses materiais também poderão ser usados para contribuir com o desenvolvimento dos conteúdos de **numeracia** que abordam noções de quantidade e números, além de noções de adição.

O material gráfico sobre a letra **M** poderá ser acionado como um recurso didático para o desenvolvimento da compreensão oral de textos, do vocabulário, do conhecimento alfabético, bem como da consciência fonológica e fonêmica, trabalhando a letra **M**, de melão; o material gráfico sobre a letra inicial das palavras manga e melancia – letra **M** – poderá ser utilizado para a identificação de palavras diferentes que iniciam com a mesma letra, sobretudo a letra **M**; o material gráfico que aborda o número **13** poderá ser utilizado para potencializar o desenvolvimento das noções de quantidade e números; o material gráfico sobre a letra **N** poderá ser aplicado como um recurso didático para o desenvolvimento da compreensão oral de textos, do vocabulário, do conhecimento alfabético, bem como da consciência fonológica e fonêmica, trabalhando a letra **N**, de navio e navega; o material gráfico sobre a letra inicial das palavras novelo e nozes – letra **N** – poderá ser utilizado para a identificação de palavras diferentes que iniciam com a mesma letra, em especial a letra **N**; o material gráfico elaborado para a prática do traçado das letras **M** e **N** poderá ser acionado para desenvolver a consciência fonológica e fonêmica, bem como a produção de escrita emergente a partir da prática de cobrir pontilhados e continuar a escrever as letras; o material gráfico que aborda o número **14** poderá ser utilizado para potencializar o desenvolvimento das noções de quantidade e números; o material gráfico com o sinal de **adição** e o sinal de **igual** poderá ser acionado nas situações que exploram noções de adição; o material gráfico sobre a letra **O** poderá ser aplicado como um recurso didático para o desenvolvimento da compreensão oral de textos, do vocabulário, do conhecimento alfabético, bem como da consciência fonológica e fonêmica, trabalhando a letra **O**, de ovo; o material gráfico sobre a letra inicial das palavras olho e orelha – letra **O** – poderá ser utilizado para a identificação de palavras diferentes que iniciam com a mesma letra, sobretudo a letra **O**; o material gráfico sobre a letra **P** poderá ser acionado como um recurso didático para o desenvolvimento da compreensão oral de textos, do vocabulário, do conhecimento alfabético, bem como da consciência fonológica e fonêmica, trabalhando a letra **P**, de pétalas; o material gráfico sobre a letra inicial das palavras pêssego e pipoca – letra **P** – poderá ser utilizado para a identificação de palavras diferentes que iniciam com a mesma letra, em especial a letra **P**; o material gráfico sobre a letra **Q** poderá ser acionado como um recurso didático para o desenvolvimento da compreensão oral de textos, do desenvolvimento de vocabulário, do conhecimento alfabético, bem como da consciência fonológica e fonêmica, trabalhando a letra **Q**, de quiabo; o material gráfico sobre a letra inicial das palavras queijo e quibe – letra **Q** – poderá ser utilizado para a identificação de palavras diferentes que iniciam com a mesma letra, sobretudo a letra **Q**; e, por fim, o material gráfico elaborado para a prática do traçado das letras **O**, **P** e **Q** poderá ser acionado para desenvolver a consciência fonológica e fonêmica, bem como a produção de escrita emergente a partir da prática de cobrir pontilhados e continuar a escrever as letras.

Veja mais informações sobre os materiais gráficos no quadro a seguir.



Material gráfico	Manual do Professor Impresso	Conteúdo	PNA	BNCC
1	Página 129	Letra M	Compreensão oral de textos, desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: leitura de imagem, identificação dos diferentes traçados da letra M e relação da letra M com o fonema /m/	EI03EF07
2	Página 130	Letra inicial – Letra M	Desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: identificação da mesma letra inicial em palavras diferentes	-
3	Página 131	Número 13	Noções de quantidade e números: relação do número 13 com a quantidade que ele representa	EI03ET07
4	Página 133	Letra N	Compreensão oral de textos, desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: leitura de imagem, identificação dos diferentes traçados da letra N e relação da letra N com o fonema /n/	EI03EF07
5	Página 134	Letra inicial – Letra N	Desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: identificação da mesma letra inicial em palavras diferentes	-
6	Páginas 129 e 133	Prática do traçado das letras M e N	Consciência fonológica e fonêmica e produção de escrita emergente: prática do traçado das letras M e N	EI03CG05
7	Página 135	Número 14	Noções de quantidade e números: relação do número 14 com a quantidade que ele representa	EI03ET07
8	Página 136	Sinais de adição e de igual	Noções de adição: sinal de adição e sinal de igual	-
9	Página 137	Letra O	Compreensão oral de textos, desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: leitura de imagem, identificação dos diferentes traçados da letra O e relação da letra O com o fonema /o/	EI03EF07



Material gráfico	Manual do Professor Impresso	Conteúdo	PNA	BNCC
10	Página 138	Letra inicial – Letra O	Desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: identificação da mesma letra inicial em palavras diferentes	-
11	Página 141	Letra P	Compreensão oral de textos, desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: leitura de imagem, identificação dos diferentes traçados da letra P e relação da letra P com o fonema /p/	EI03EF07
12	Página 142	Letra inicial – Letra P	Desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: identificação da mesma letra inicial em palavras diferentes	-
13	Página 115	Letra Q	Compreensão oral de textos, desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: leitura de imagem, identificação dos diferentes traçados da letra Q e relação da letra Q com o fonema /k/	EI03EF07
14	Página 147	Letra inicial – Letra Q	Desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: identificação da mesma letra inicial em palavras diferentes	-
15	Páginas 137, 141 e 147	Prática do traçado das letras O, P e Q	Consciência fonológica e fonêmica e produção de escrita emergente: prática do traçado das letras O, P e Q	EI03CG05

Material gráfico 1

M • m

m • m

ALLEKSANA/PEXELS



SUCO DE MELÃO É GOSTOSO.

Material gráfico 2

PUBLICDOMAINPICTURES/PIXABAY



MANGA

PASJA1000/PIXABAY



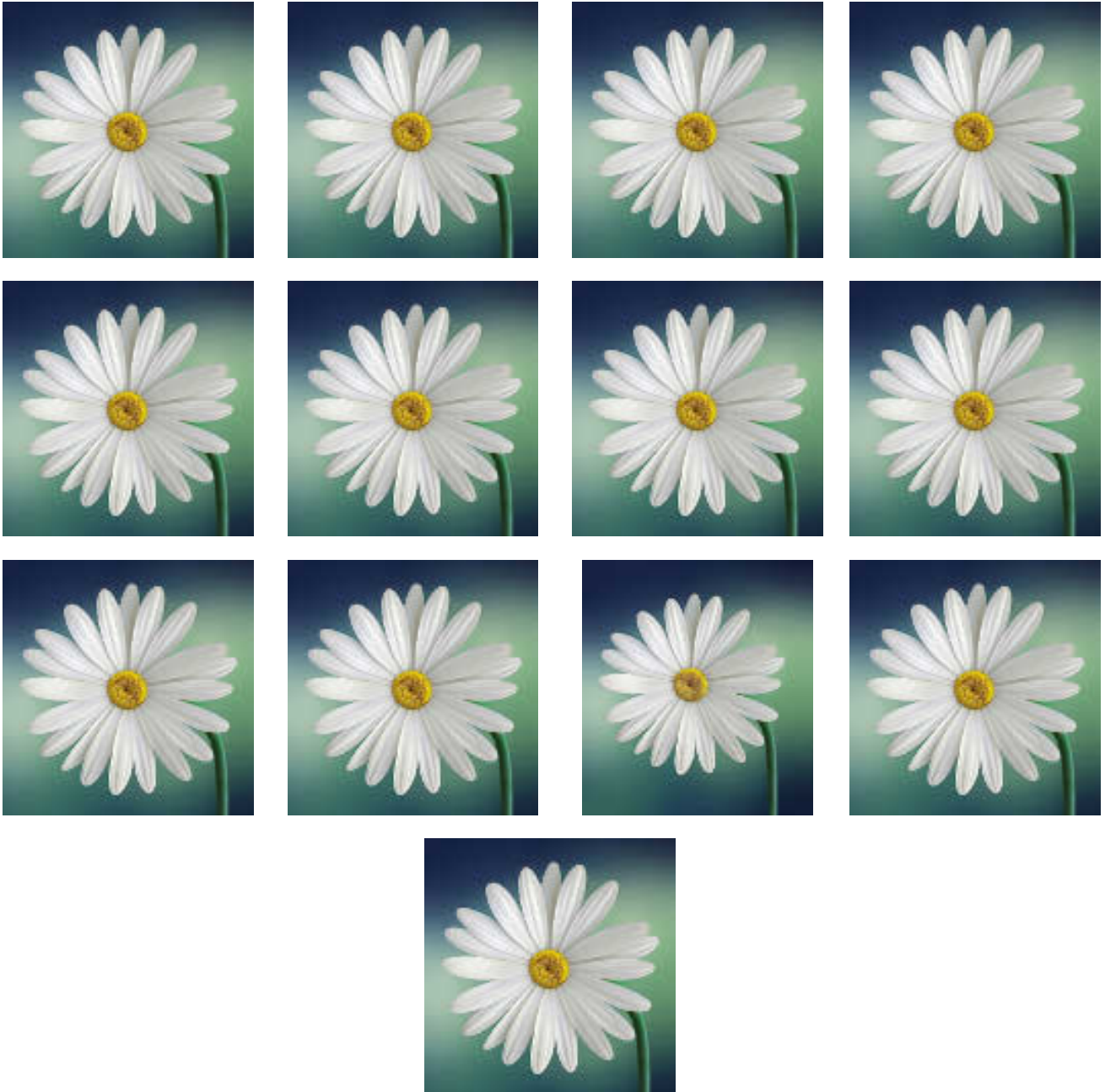
MELANCIA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 3

BESSI/PIXABAY



13

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 4

N • n

n • n

MATTHEW BARRA/PEXELS



O NAVIO NAVEGA PELO MAR.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 5

FREE-PHOTOS/PIXABAY



NOVELO

PERA DETLIC/PIXABAY



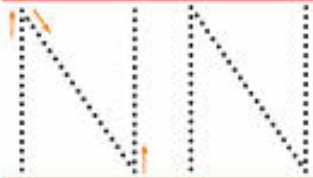
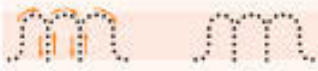
NOZES

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 6

CUBRA OS PONTILHADOS E CONTINUE A ESCREVER AS LETRAS.





Material gráfico 7

CAPRI23AUTO/PIXABAY

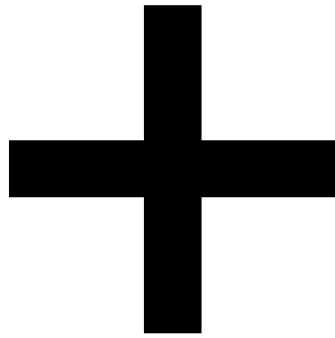


14

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



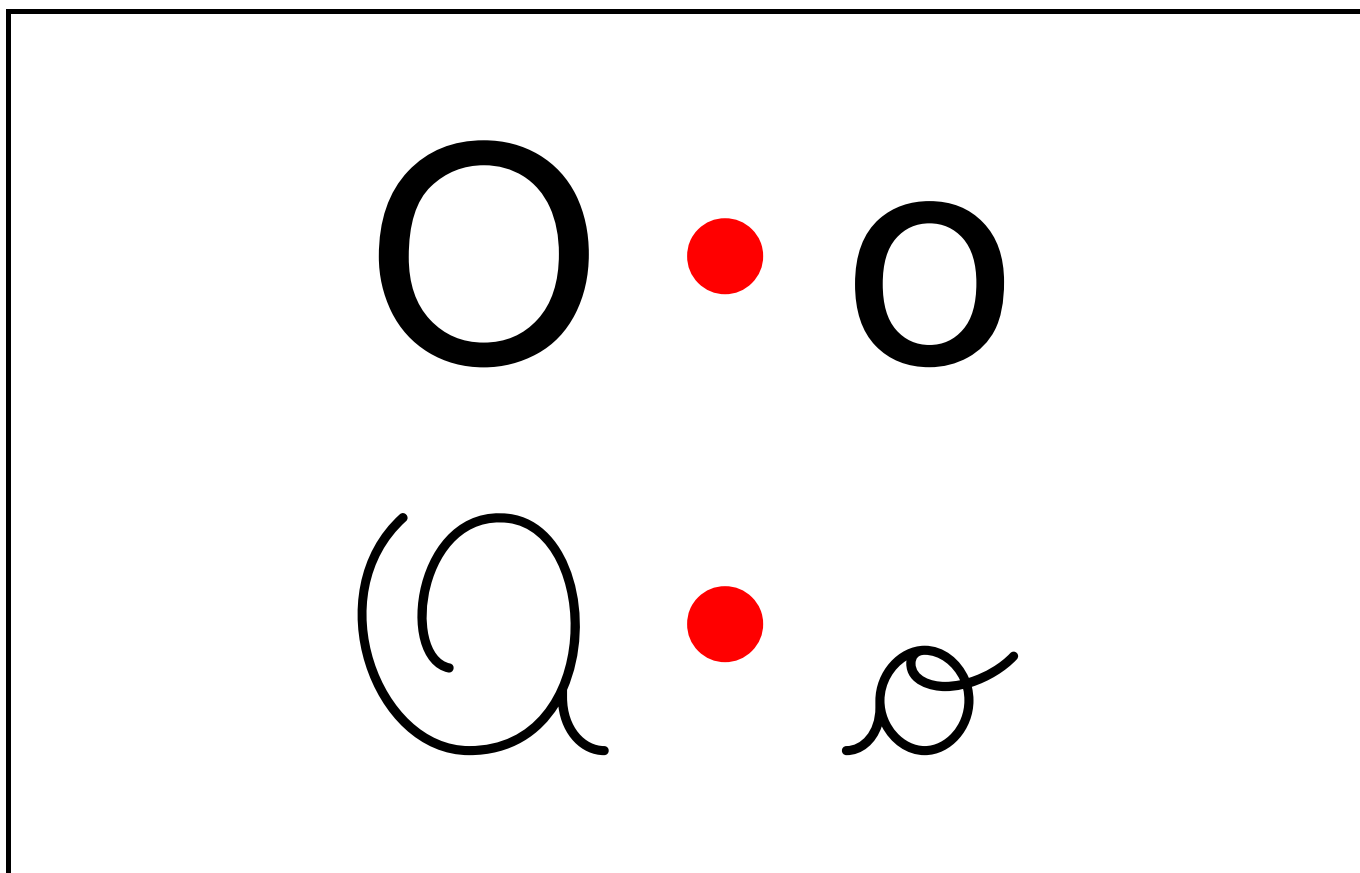
Material gráfico 8



Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 9



TRANG DOAN / PEXELS



GABRIELA GOSTA DE OVO COZIDO.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 10

SOFIE ZBOŘILOVÁ/PIXABAY



OLHO

ANEMONE123/PIXABAY

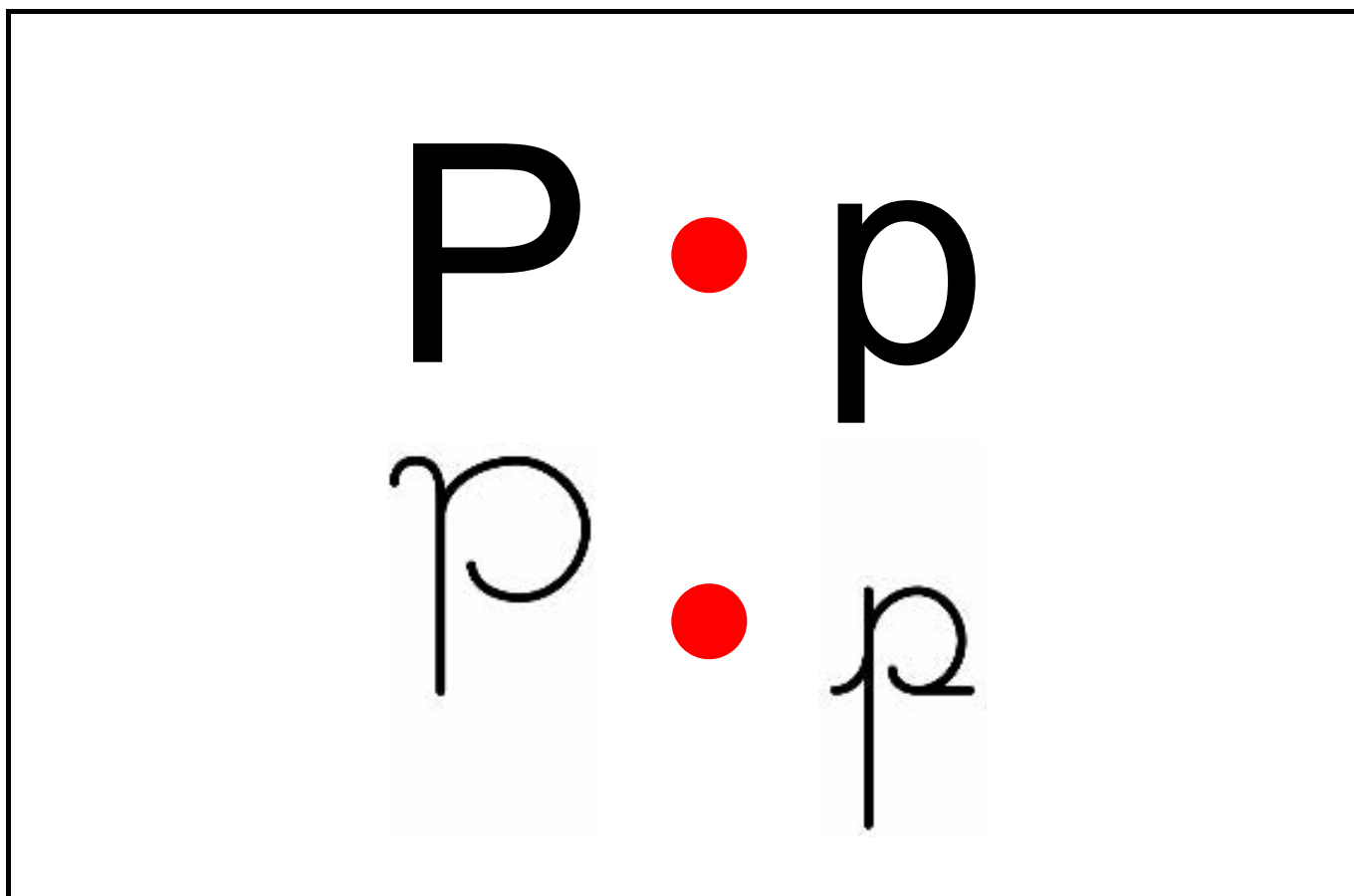


ORELHA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 11



SUSANNE JUTZELER, SUJU-FOTO/PIXABAY



AS PÉTALAS DA FLOR SÃO ALARANJADAS.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 12

ALICJA/PIXABAY



PÊSSEGO

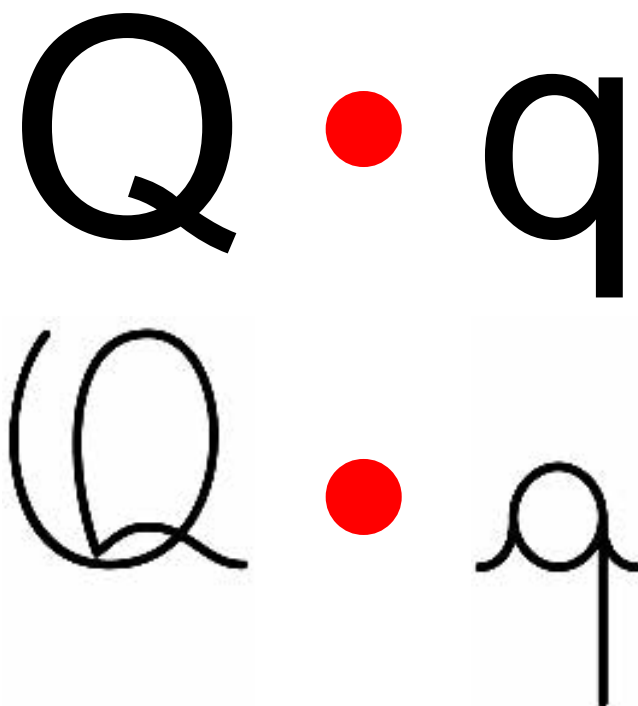
MO ABRAHIM/PEXELS



PIPOCA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 13



LC-CLICK/PIXABAY



VAMOS FAZER QUIABO REFOGADO!

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 14

SHUTTERBUG75/PIXABAY



QUEIJO

RENATA C. F. CORREA RENATACORREAMG/PIXABAY



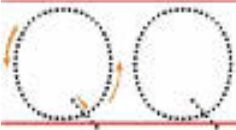
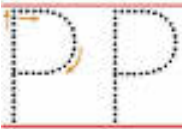
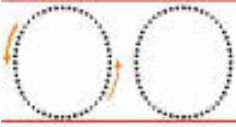
QUIBE

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 15

CUBRA OS PONTILHADOS E CONTINUE A ESCREVER AS LETRAS.





6 – Meios de transporte e meios de comunicação

Os materiais gráficos apresentados a seguir se referem à unidade 6 do **Livro do Estudante** e do **Manual do Professor Impresso**, e poderão ser utilizados ao abordar os conteúdos a respeito da **literacia** emergente, em especial conteúdos relacionados à compreensão oral de textos, ao desenvolvimento de vocabulário, ao conhecimento alfabético, à consciência fonológica e fonêmica e à produção de escrita emergente. Esses materiais também poderão ser usados para contribuir com o desenvolvimento dos conteúdos de **numeracia** que abordam raciocínio lógico, noções de quantidade e números e noções de grandeza.

O material gráfico sobre meios de transporte poderá ser utilizado para desenvolver o raciocínio lógico por meio do recorte e montagem do quebra-cabeça, que apresenta um meio de transporte: o avião; o material gráfico sobre a letra **R** poderá ser acionado como um recurso didático para o desenvolvimento da compreensão oral de textos, do vocabulário, do conhecimento alfabético, bem como da consciência fonológica e fonêmica, trabalhando a letra **R**, de romã; o material gráfico sobre a letra inicial (letra **R**) poderá ser utilizado para a identificação de palavras diferentes que iniciam com a mesma letra, em especial a letra **R**; o material gráfico que aborda o número **15** poderá ser utilizado para potencializar o desenvolvimento das noções de quantidade e números; o material gráfico que aciona os conteúdos relacionados a noções de grandeza pode ser utilizado para auxiliar as práticas didático-pedagógicas que pretendem levar as crianças a estabelecerem relações de grandeza por meio da comparação entre **largo** e **estreito**; o material gráfico sobre a letra **S** poderá ser acionado como um recurso didático para o desenvolvimento da compreensão oral de textos, do vocabulário, do conhecimento alfabético, bem como da consciência fonológica e fonêmica, trabalhando a letra **S**, de sino; o material gráfico sobre a letra inicial (letra **S**) poderá ser utilizado para a identificação de palavras diferentes que iniciam com a mesma letra, em especial a letra **S**; o material gráfico sobre prática do traçado das letras **R** e **S** poderá ser acionado para desenvolver a consciência fonológica e fonêmica, bem como a produção de escrita emergente, a partir da prática de cobrir pontilhados e continuar a escrever as letras; o material gráfico sobre a letra **T** poderá ser acionado como um recurso didático para o desenvolvimento da compreensão oral de textos, do vocabulário, do conhecimento alfabético, bem como da consciência fonológica e fonêmica, trabalhando a letra **T**, de tucano; o material gráfico sobre a letra inicial (letra **T**) poderá ser utilizado para a identificação de palavras diferentes que iniciam com a mesma letra, em especial a letra **T**; os materiais gráficos que abordam os números **16** e **17** poderão ser utilizados para potencializar o desenvolvimento das noções de quantidade e números; o material gráfico sobre a letra **U** poderá ser acionado como um recurso didático para o desenvolvimento da compreensão oral de textos, do vocabulário, do conhecimento alfabético, bem como da consciência fonológica e fonêmica, trabalhando a letra **U**, de urso; o material gráfico sobre a letra inicial (letra **U**) poderá ser utilizado para a identificação de palavras diferentes que iniciam com a mesma letra, em especial a letra **U**; por fim, o material gráfico sobre prática do traçado das letras **T** e **U** poderá ser acionado para desenvolver a consciência fonológica e fonêmica, bem como a produção de escrita emergente, a partir da prática de cobrir pontilhados e continuar a escrever as letras.



Veja mais informações sobre os materiais gráficos no quadro a seguir.

Material gráfico	Manual do Professor Impresso	Conteúdo	PNA	BNCC
1	Página 154	Meios de transporte	Raciocínio lógico: quebra-cabeça de um meio de transporte	EI03CG05
2	Página 157	Letra R	Compreensão oral de textos, desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: leitura de imagem, identificação dos diferentes traçados da letra R e relação da letra R ao fonema /R/	EI03EF07
3	Página 158	Letra inicial – Letra R	Desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: identificação da mesma letra inicial em palavras diferentes	-
4	Página 159	Número 15	Noções de quantidade e números: relação do número 15 à quantidade que ele representa	EI03ET07
5	Página 160	Largo e estreito	Noções de grandeza: largo e estreito	EI03ET01
6	Página 161	Letra S	Compreensão oral de textos, desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: leitura de imagem, identificação dos diferentes traçados da letra S e relação da letra S ao fonema /s/	EI03EF07
7	Página 163	Letra inicial – Letra S	Desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: identificação da mesma letra inicial em palavras diferentes	-
8	Páginas 158 e 162	Prática do traçado das letras R e S	Consciência fonológica e fonêmica e produção de escrita emergente: prática do traçado das letras R e S	EI03CG05

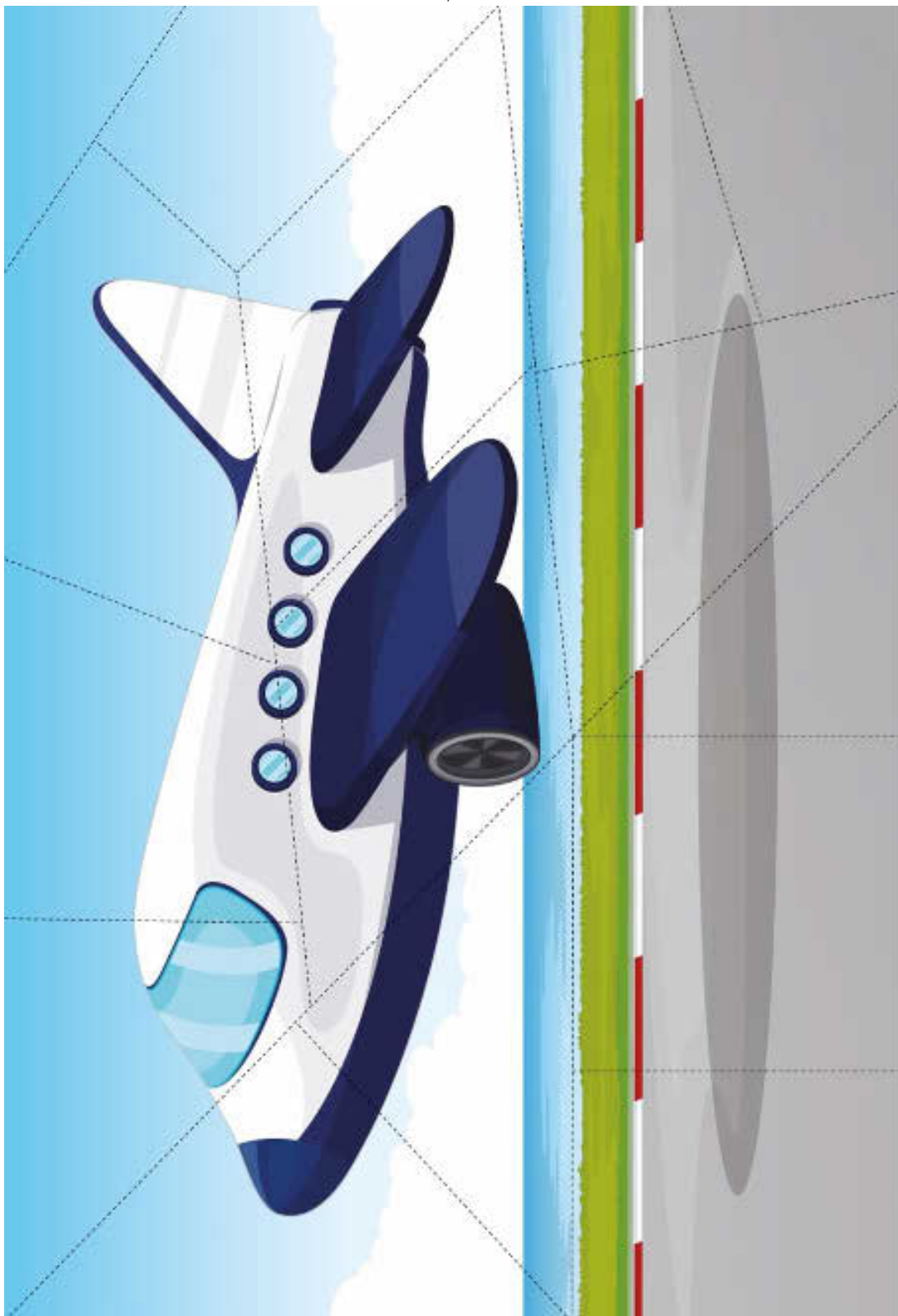
Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico	Manual do Professor Impresso	Conteúdo	PNA	BNCC
9	Página 165	Letra T	Compreensão oral de textos, desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: leitura de imagem, identificação dos diferentes traçados da letra T e relação da letra T ao fonema /t/	EI03EF07
10	Página 166	Letra inicial – Letra T	Desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: identificação da mesma letra inicial em palavras diferentes	-
11	Página 167	Número 16	Noções de quantidade e números: relação do número 16 à quantidade que ele representa	EI03ET07
12	Página 170	Número 17	Noções de quantidade e números: relação do número 17 à quantidade que ele representa	EI03ET07
13	Página 171	Letra U	Compreensão oral de textos, desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: leitura de imagem, identificação dos diferentes traçados da letra U e relação da letra U ao fonema /u/	EI03EF07
14	Página 172	Letra inicial – Letra U	Desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: identificação da mesma letra inicial em palavras diferentes	-
15	Páginas 165 e 172	Prática do traçado das letras T e U	Consciência fonológica e fonêmica e produção de escrita emergente: prática do traçado das letras T e U	EI03CG05

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 1

BRGFX/FREEPIK



**RECORTE AS PEÇAS. DEPOIS, MONTE O QUEBRA-CABEÇA DO
MEIO DE TRANSPORTE.**

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 2

R • r

R • r

ULRIKE LEONE/PIXABAY



A ROMÃ É UMA FRUTA.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 3

SUSANNE JUTZELER, SUJU-FOTO/PIXABAY



ROSA

CAPRI23AUTO/PIXABAY



RATO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 4

RONALDO OLIVEIRA/UNSPLASH



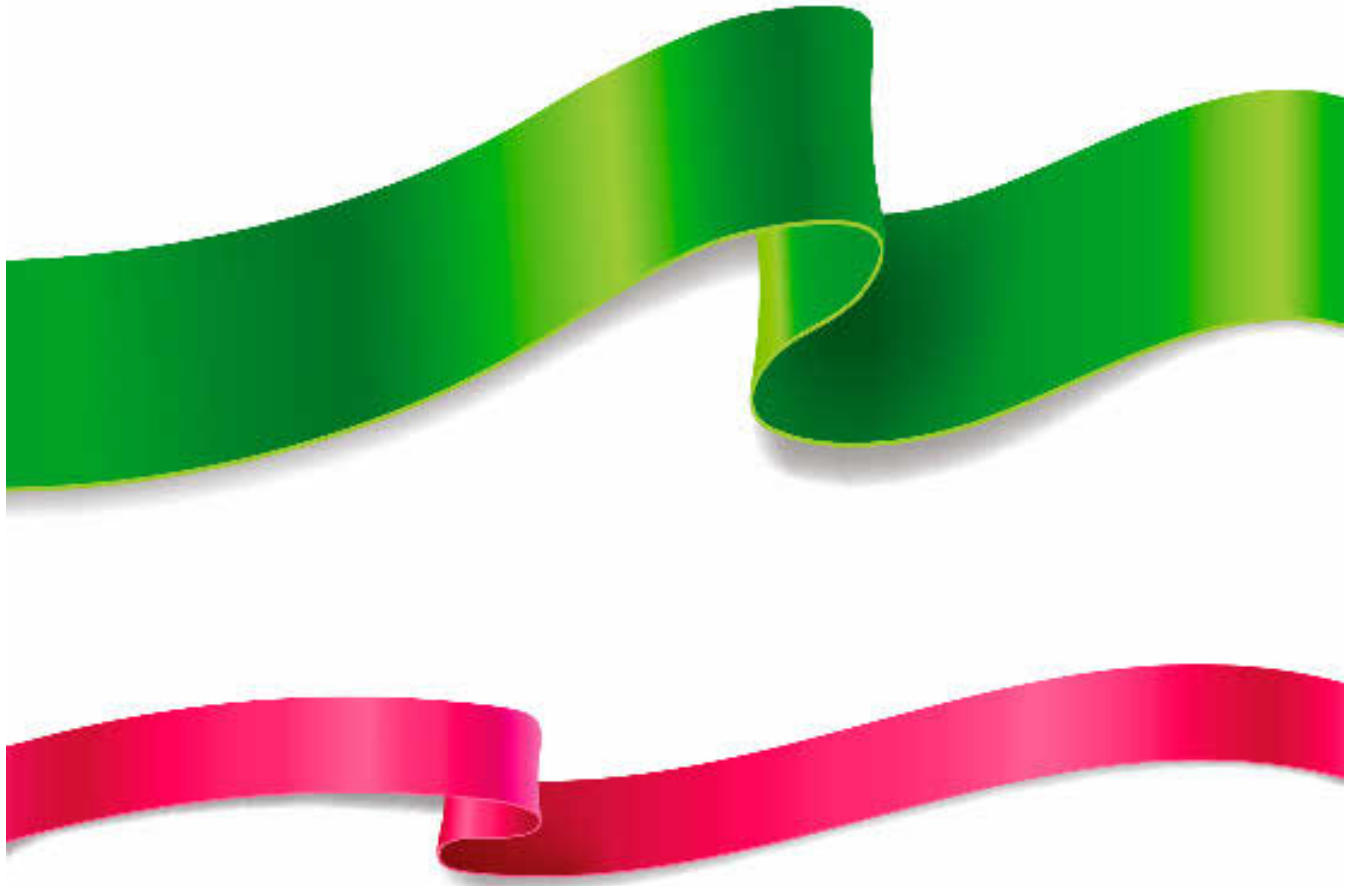
15

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 5

VECTORPOCKET/FREEPIK

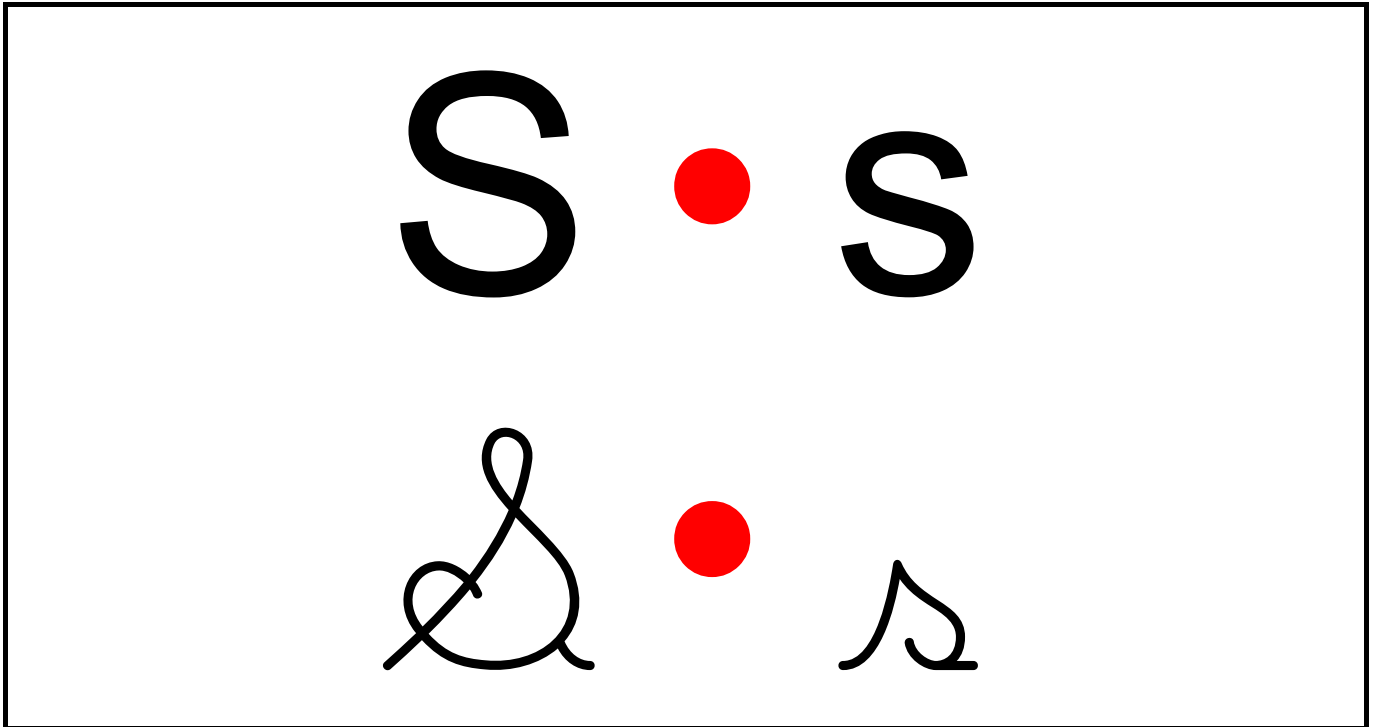


A FITA VERDE É MAIS **LARGA DO
QUE A FITA COR-DE-ROSA.**

**A FITA COR DE ROSA É MAIS
ESTREITA DO QUE A FITA VERDE.**



Material gráfico 6



RAYMOND MIMICK/FREEIMAGES



O SINO ESTÁ TOCANDO.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 7

RINIVASAN MURUGESH/FREEIMAGES



SACOLA

BERNADETTE WURZINGER/PIXABAY



SOPA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 8

CUBRA OS PONTILHADOS E CONTINUE A ESCREVER AS LETRAS.

RR

RR

rr

SS

ss

ss

Material gráfico 9

T • t

T • t

CARLOS SPITZER/PEXELS



O TUCANO É COLORIDO.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 10

HELENE GP/FREEIMAGES



TOALHAS

PIXABAY/PEXELS



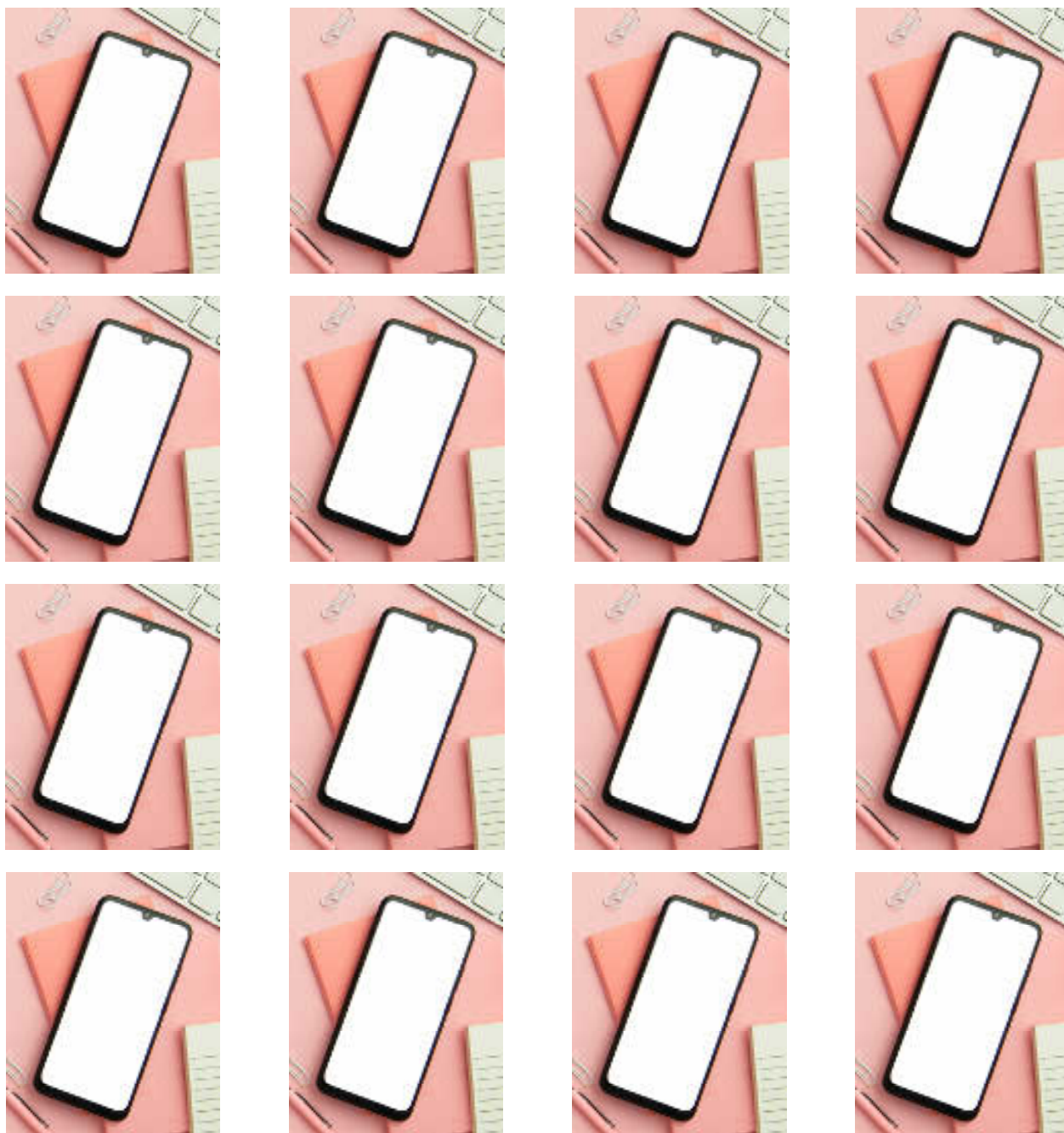
TEIA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 11

FREEPIK



16

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 12

LAYERACE/FREEPIK



17

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 13

U • u

U • u

ROBERT BALOG/PIXABAY



O PELO DO **URSO É MARROM.**

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 14

LUCAS PEZETA/PEXELS



URUBU

COTTONBRO/PEXELS



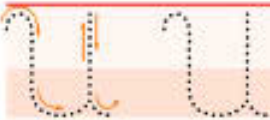
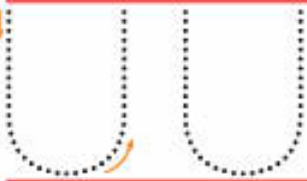
UNHA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 15

CUBRA OS PONTILHADOS E CONTINUE A ESCREVER AS LETRAS.





7 – Nossas riquezas culturais

Os materiais gráficos apresentados a seguir se referem à unidade 7 do **Livro do Estudante** e do **Manual do Professor Impresso**, e poderão ser utilizados ao abordar os conteúdos a respeito da **literacia** emergente, em especial conteúdos relacionados à compreensão oral de textos, ao desenvolvimento de vocabulário, ao conhecimento alfabético, à consciência fonológica e fonêmica e à produção de escrita emergente. Esses materiais também poderão ser usados para contribuir com o desenvolvimento dos conteúdos de **numeracia** que abordam noções de quantidade e números e a subtração.

O material gráfico que aborda o número **18** poderá ser utilizado para potencializar o desenvolvimento das noções de quantidade e números; o material gráfico sobre a letra **V** poderá ser acionado como um recurso didático para o desenvolvimento da compreensão oral de textos, do vocabulário, do conhecimento alfabético, bem como da consciência fonológica e fonêmica, trabalhando a letra **V**, de violino; o material gráfico sobre a letra inicial (letra **V**) poderá ser utilizado para a identificação de palavras diferentes que iniciam com a mesma letra, em especial a letra **V**; o material gráfico que aborda o número **19** poderá ser utilizado para potencializar o desenvolvimento das noções de quantidade e números; o material gráfico sobre a letra **W** poderá ser acionado como um recurso didático para o desenvolvimento da compreensão oral de textos, do vocabulário, do conhecimento alfabético, bem como da consciência fonológica e fonêmica, trabalhando a letra **W**, de *windsurfe*; o material gráfico sobre a letra inicial (letra **W**) poderá ser utilizado para a identificação de palavras diferentes que iniciam com a mesma letra, em especial a letra **W**; o material gráfico que aborda o número **20** poderá ser utilizado para potencializar o desenvolvimento das noções de quantidade e números; o material gráfico sobre a letra **X** poderá ser acionado como um recurso didático para o desenvolvimento da compreensão oral de textos, do vocabulário, do conhecimento alfabético, bem como da consciência fonológica e fonêmica, trabalhando a letra **X**, de xadrez; o material gráfico sobre a letra inicial (letra **X**) poderá ser utilizado para a identificação de palavras diferentes que iniciam com a mesma letra, em especial a letra **X**; o material gráfico sobre prática do traçado das letras **V**, **W** e **X** poderá ser acionado para desenvolver a consciência fonológica e fonêmica, bem como a produção de escrita emergente, a partir da prática de cobrir pontilhados e continuar a escrever as letras; o material gráfico com o sinal de subtração e o sinal de igual poderá ser acionado nas situações que exploram a subtração; o material gráfico sobre a letra **Y** poderá ser acionado como um recurso didático para o desenvolvimento da compreensão oral de textos, do vocabulário, do conhecimento alfabético, bem como da consciência fonológica e fonêmica, trabalhando a letra **Y**, de yoga; o material gráfico sobre a letra inicial (letra **Y**) poderá ser utilizado para a identificação de palavras diferentes que iniciam com a mesma letra, em especial a letra **Y**; o material gráfico sobre a letra **Z** poderá ser acionado como um recurso didático para o desenvolvimento da compreensão oral de textos, do vocabulário, do conhecimento alfabético, bem como da consciência fonológica e fonêmica, trabalhando a letra **Z**, de zebra; o outro material gráfico sobre a letra **Z** poderá ser utilizado para a identificação da letra **Z** em diferentes palavras e em diferentes lugares (início, meio ou final) das palavras; por fim, o material gráfico sobre prática do traçado das letras **Y** e **Z** poderá ser acionado para desenvolver a consciência fonológica e fonêmica, bem como a produção de escrita emergente, a partir da prática de cobrir pontilhados e continuar a escrever as letras.



Veja mais informações sobre os materiais gráficos no quadro a seguir.

Material gráfico	Manual do Professor Impresso	Conteúdo	PNA	BNCC
1	Página 178	Número 18	Noções de quantidade e números: relação do número 18 à quantidade que ele representa	EI03ET07
2	Página 179	Letra V	Compreensão oral de textos, desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: leitura de imagem, identificação dos diferentes traçados da letra V e relação da letra V ao fonema /v/	EI03EF07
3	Página 180	Letra inicial – Letra V	Desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: identificação da mesma letra inicial em palavras diferentes	-
4	Página 181	Número 19	Noções de quantidade e números: relação do número 19 à quantidade que ele representa	EI03ET07
5	Página 183	Letra W	Compreensão oral de textos, desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: leitura de imagem, identificação dos diferentes traçados da letra W e relação da letra W aos fonemas /u/ e /v/	EI03EF07
6	Página 184	Letra inicial – Letra W	Desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: identificação da mesma letra inicial em palavras diferentes	-
7	Página 185	Número 20	Noções de quantidade e números: relação do número 20 à quantidade que ele representa	EI03ET07
8	Página 187	Letra X	Compreensão oral de textos, desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: leitura de imagem, identificação dos diferentes traçados da letra X e relação da letra X ao fonema /x/	EI03EF07
9	Página 188	Letra inicial – Letra X	Desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: identificação da mesma letra inicial em palavras diferentes	-

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

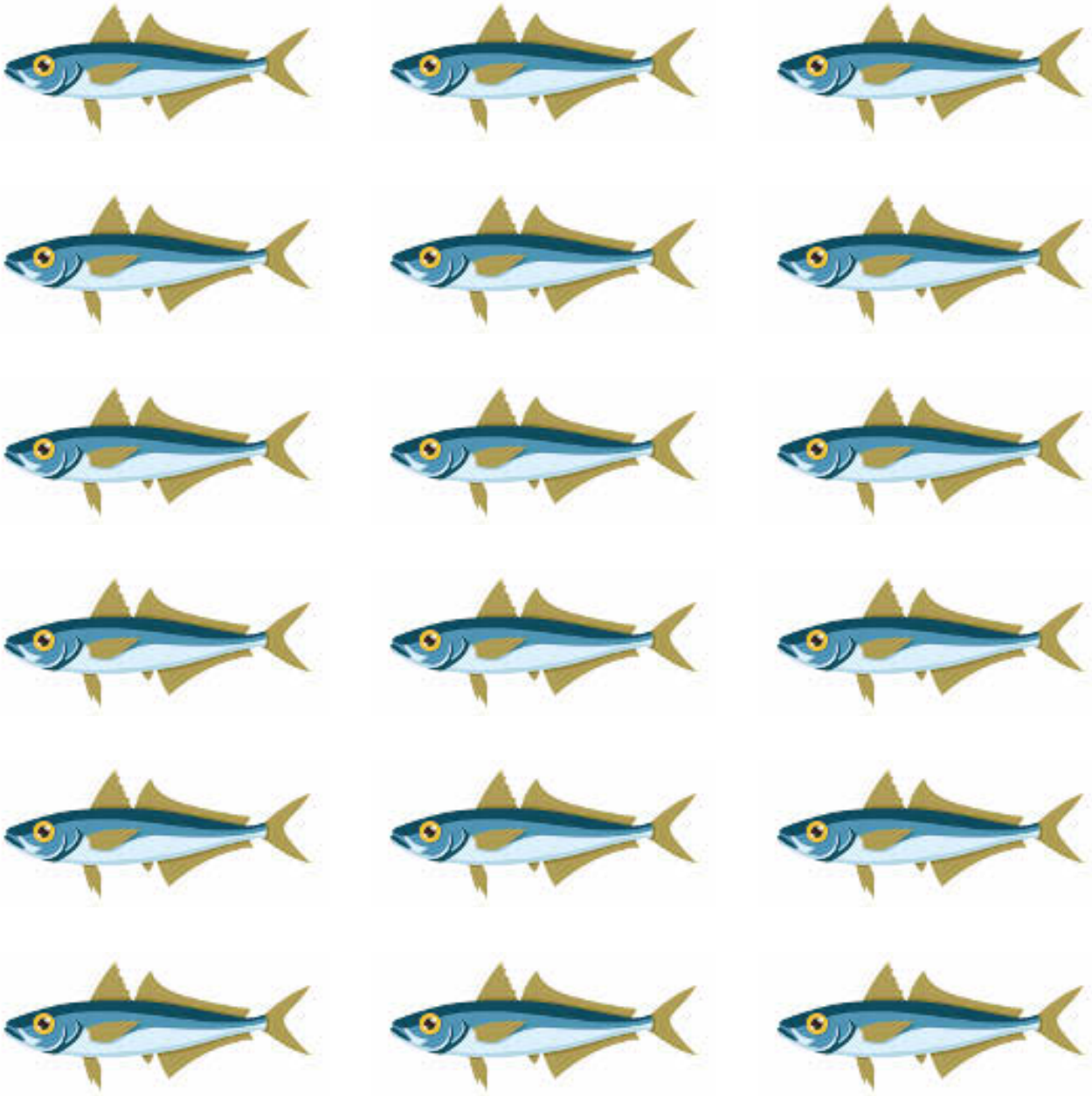


Material gráfico	Manual do Professor Impresso	Conteúdo	PNA	BNCC
10	Páginas 180, 183 e 187	Prática do traçado das letras V, W e X	Consciência fonológica e fonêmica e produção de escrita emergente: prática do traçado das letras V, W e X	EI03CG05
11	Página 189	Sinal de subtração e igual	Subtração: sinal de subtração e sinal de igual	-
12	Página 191	Letra Y	Compreensão oral de textos, desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: leitura de imagem, identificação dos diferentes traçados da letra Y e relação da letra Y ao fonema /i/	EI03EF07
13	Página 192	Letra inicial – Letra Y	Desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: identificação da mesma letra inicial em palavras diferentes	-
14	Página 193	Letra Z	Compreensão oral de textos, desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: leitura de imagem, identificação dos diferentes traçados da letra Z e relação da letra Z ao fonema /z/	EI03EF07
15	Página 158	Letra inicial, medial, final – Letra Z	Desenvolvimento de vocabulário, conhecimento alfabético e consciência fonológica e fonêmica: identificação da letra Z em palavras diferentes e em diferentes lugares (início, meio ou final) das palavras	-
16	Páginas 191 e 194	Prática do traçado das letras Y e Z	Consciência fonológica e fonêmica e produção de escrita emergente: prática do traçado das letras Y e Z	EI03CG05



Material gráfico 1

FREEPIK



18

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 2

V • v

u • u

JCOMP/FREEPIK



O VIOLINO É UM INSTRUMENTO MUSICAL.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 3

ASIF AKBAR/FREEIMAGES



VEADO

JULIANA APOLO/FREEIMAGES



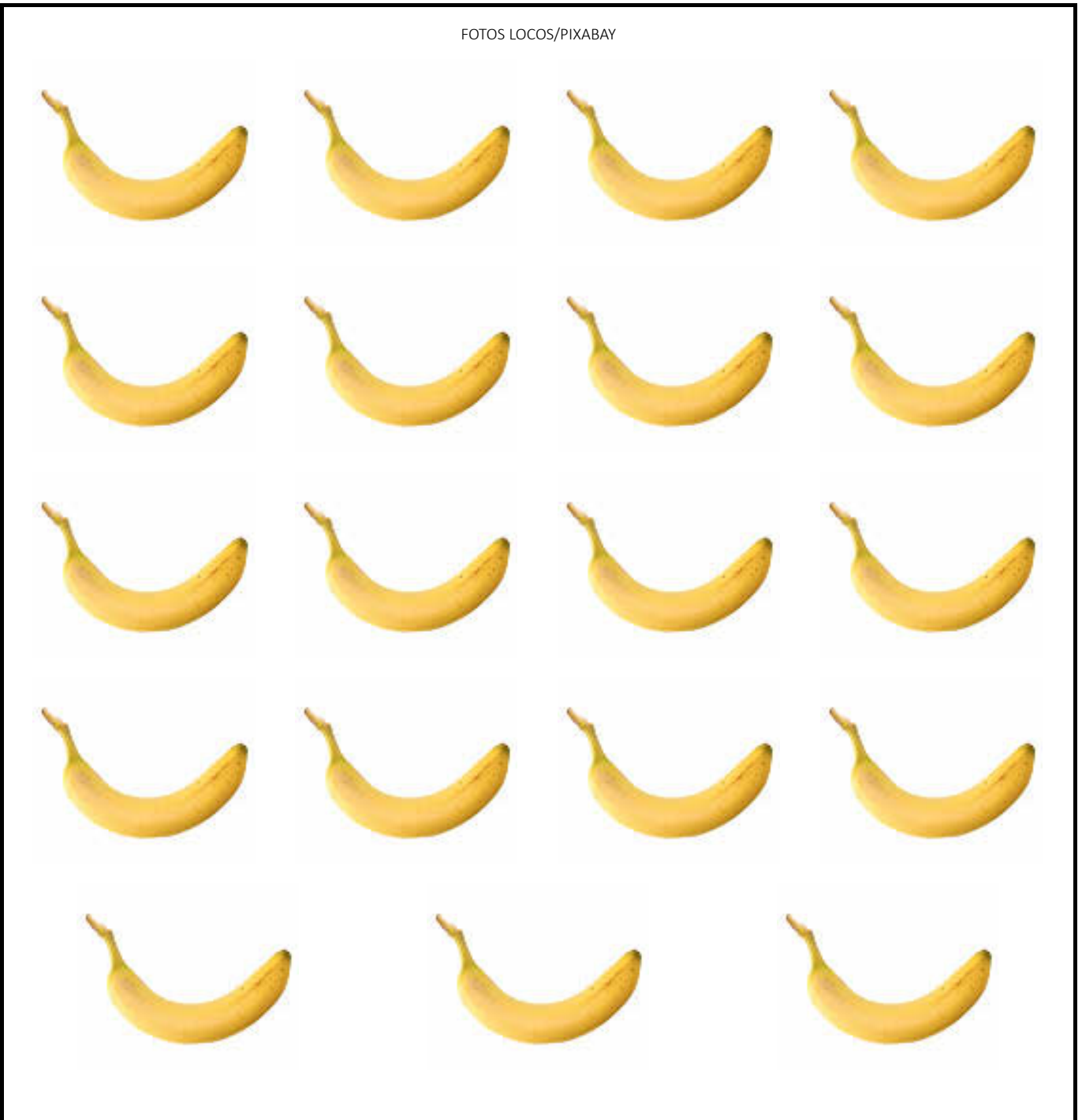
VIOLETA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 4

FOTOS LOCOS/PIXABAY



19

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 5

W • W

w • w

PIXABAY/PEXELS



O WINDSURFE É UM ESPORTE.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 6

AKSA2011/ PIXABAY



WEBCAM

ITALO MELO/PEXELS



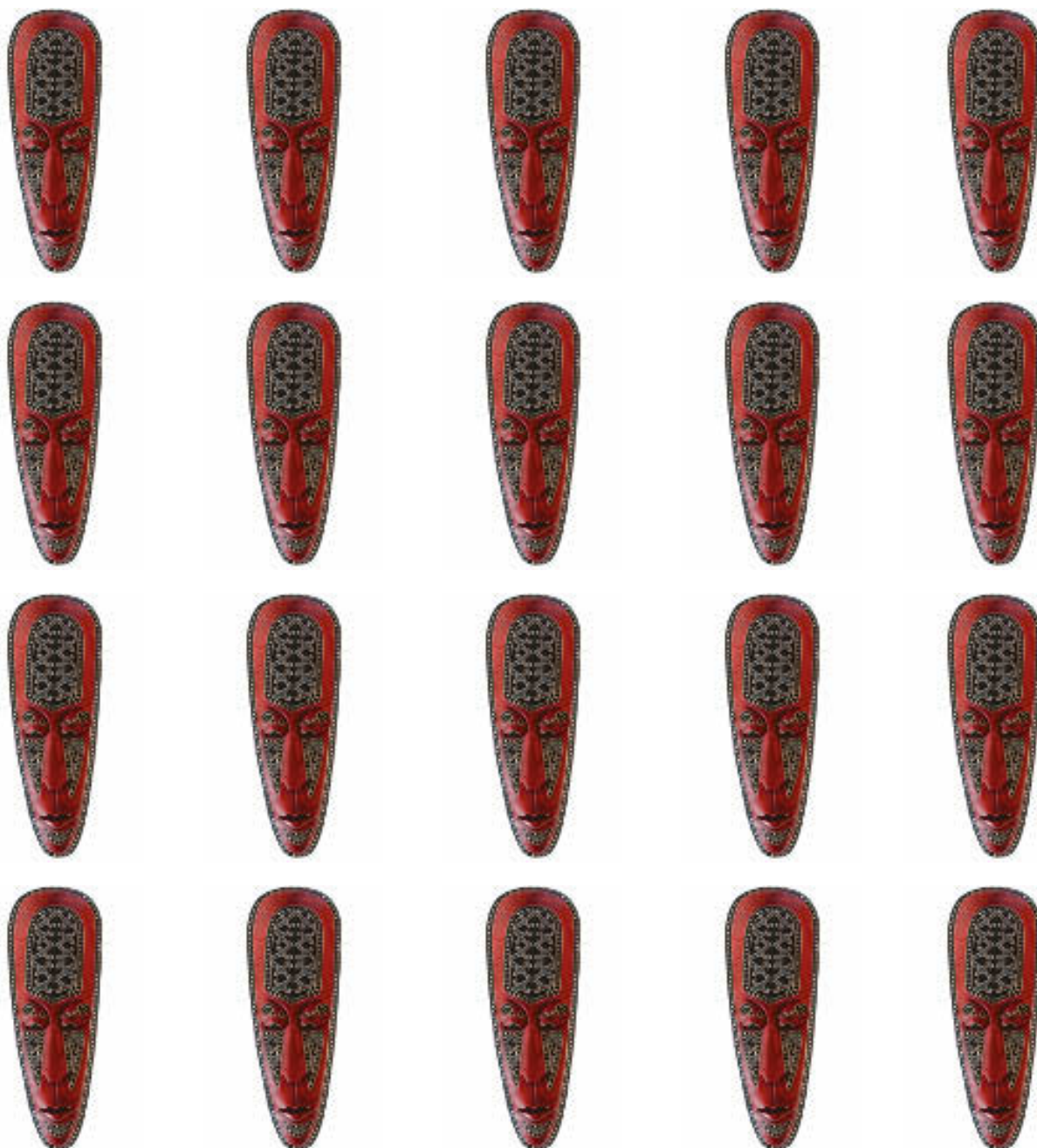
WAGNER

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 7

CESARLINS/PIXABAY



20

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 8

X • x

X • x

ВИКТОРИЯ БОРОДИНОВА/PIXABAY



A CAMISA É XADREZ.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 9

HENK L/FREEIMAGES



XILOFONE

RAWPIXEL/FREEPIK



XÍCARA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 10

CUBRA OS PONTILHADOS E CONTINUE A ESCREVER AS LETRAS.

V V

v v

v v

W W

w w

w w

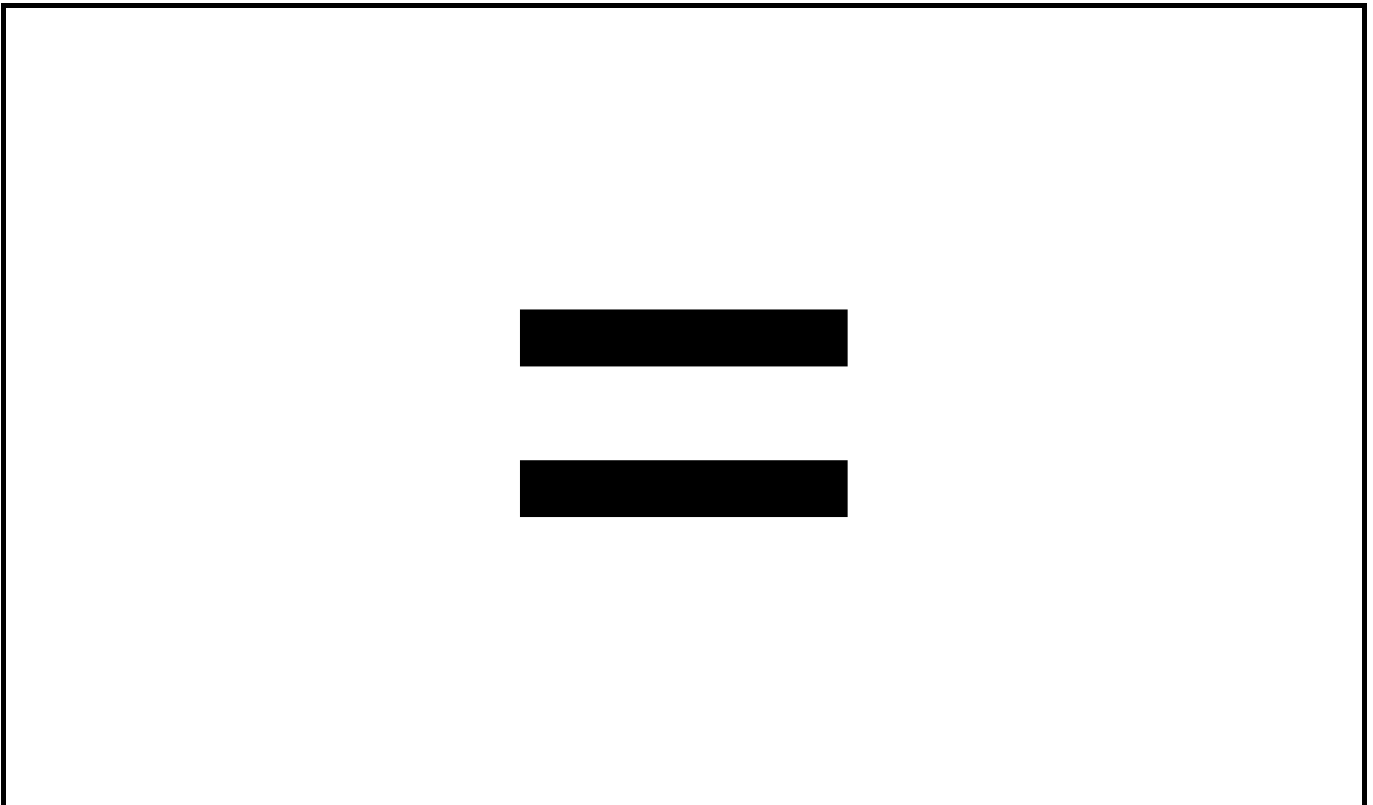
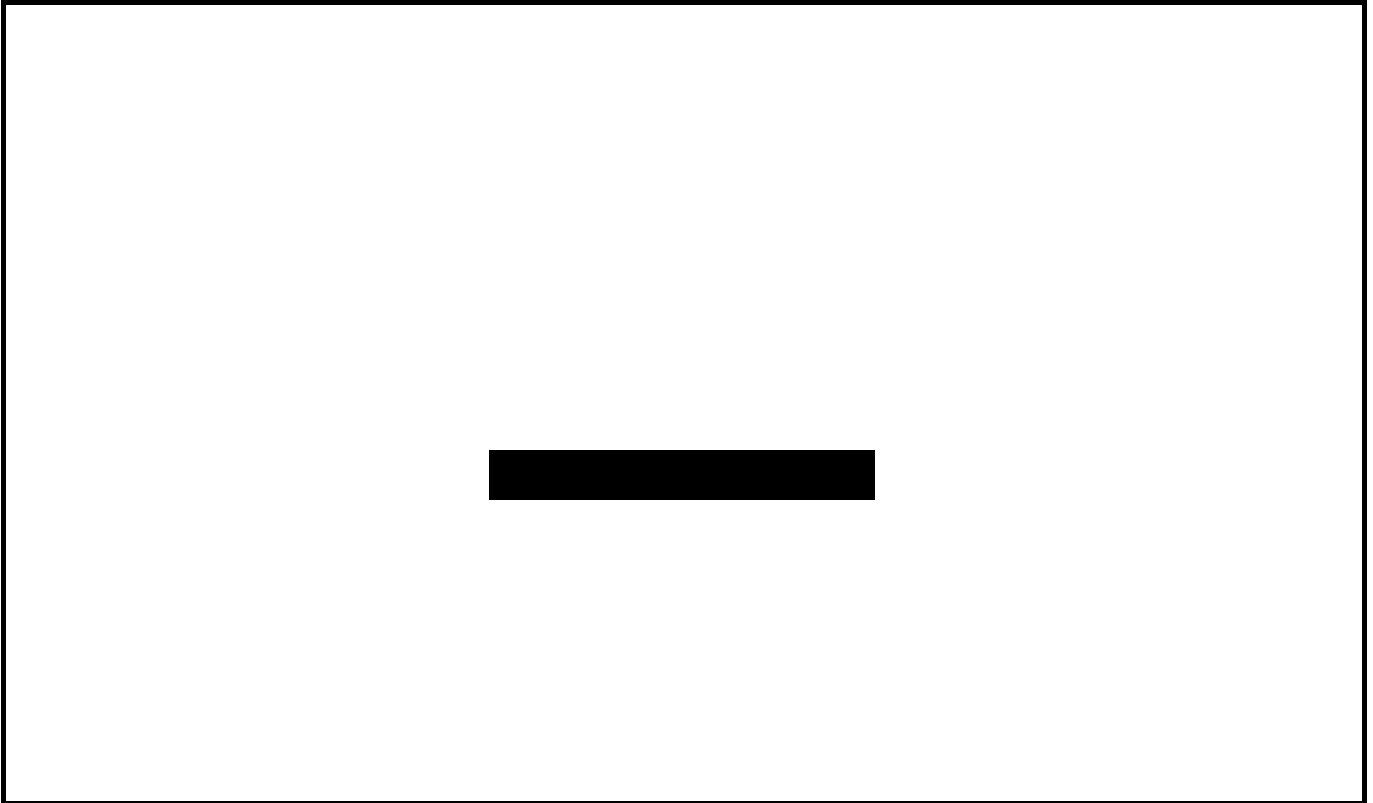
X X

x x

x x



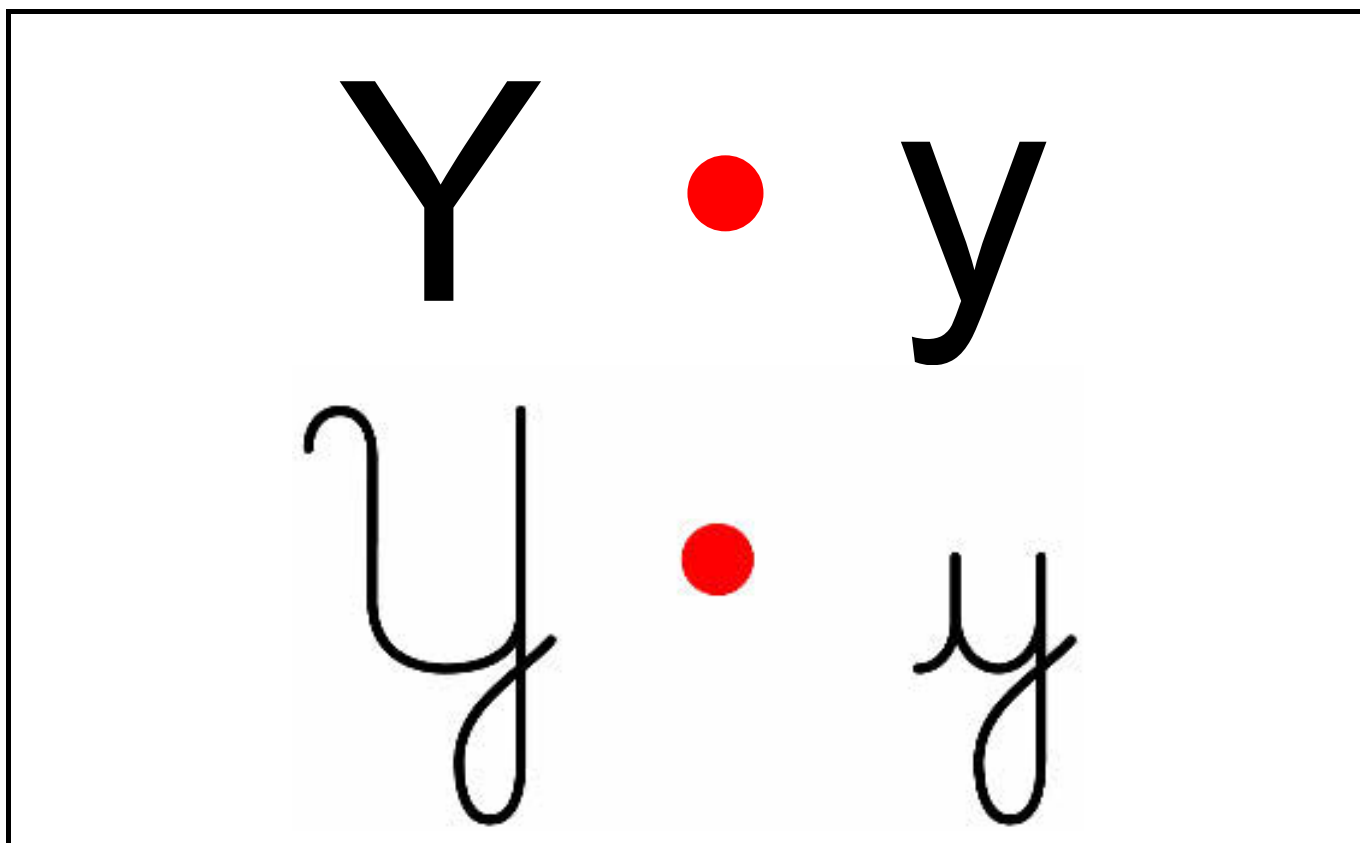
Material gráfico 11



Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 12



VALERIA USHAKOVA/PEXELS



YOGA É UMA ATIVIDADE FÍSICA.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 13

THERAJESH/PIXABAY



YURI

JESSICA LEWIS/PEXELS

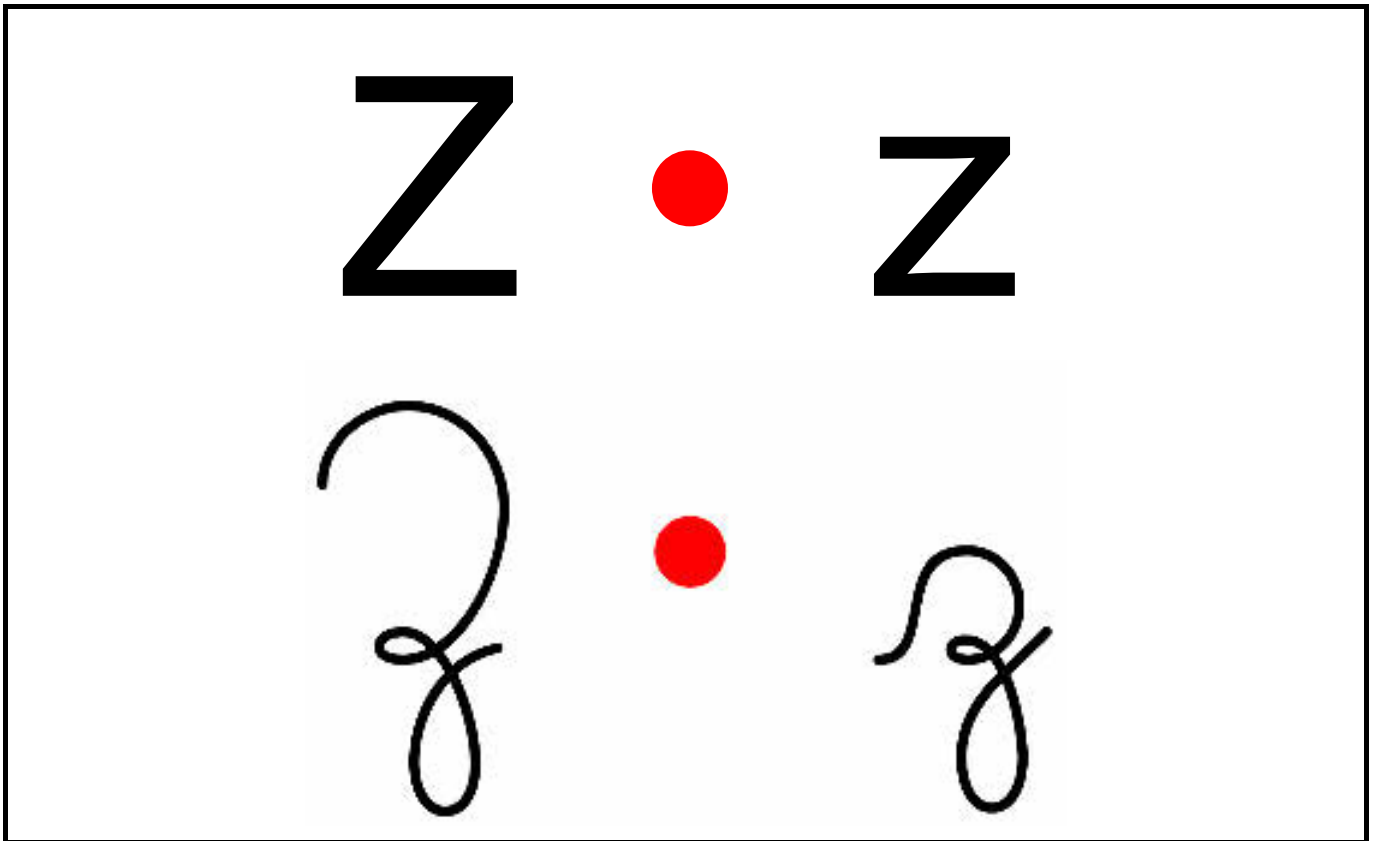


YASMIN

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 14



MAGDA EHLERS/PEXELS



A ZEBRA É LISTRADA.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 15

BRGFX/FREEPIK

0

ZERO

NICKERS103/PIXABAY



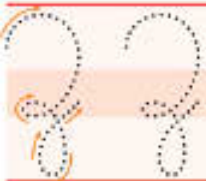
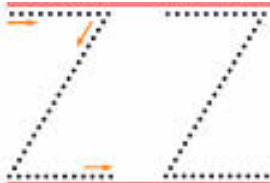
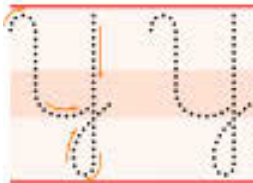
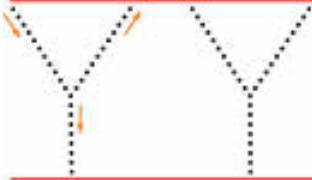
BEZERRO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material gráfico 16

CUBRA OS PONTILHADOS E CONTINUE A ESCREVER AS LETRAS.





8 – Profissões, muitas profissões

Os materiais gráficos apresentados a seguir se referem à unidade 8 do **Livro do Estudante** e do **Manual do Professor Impresso**, e poderão ser utilizados ao abordar os conteúdos a respeito da **literacia** emergente, em especial aqueles que auxiliam no desenvolvimento da compreensão oral de textos e do vocabulário. Esses materiais também poderão ser usados para ampliar os estudos dos conteúdos de **numeracia** que abordam noções de proporção e as noções de quantidades.

Os materiais gráficos sobre profissões poderão ser utilizados para complementar o desenvolvimento da temática abordada na unidade e para desenvolver a compreensão oral de textos, bem como o vocabulário; os materiais gráficos sobre o **dobro** e a **metade** poderão ser acionados para contribuir com o desenvolvimento dos conceitos de **dobro** e de **metade** (no primeiro problema, o dobro de bolinhos é seis, portanto, a confeitadeira produziu seis bolinhos; no segundo problema, a metade dos alunos é três, portanto, três alunos não terminaram a tarefa); por fim, os materiais gráficos sobre **subtração** e **adição** poderão ser utilizados para desenvolver a **subtração** e a **adição** (no primeiro problema de subtração, ficaram três doces para Marina; no segundo problema de subtração, restaram quatro maçãs; no primeiro problema de adição, são cinco ursos de pelúcia ao todo; no segundo problema de adição, Lucas comprou ao todo quatro frutas).

Veja mais informações sobre os materiais gráficos no quadro a seguir.

Material gráfico	Manual do Professor Impresso	Conteúdo	PNA	BNCC
1, 2 e 3	Página 199	Profissões	Compreensão oral de textos e desenvolvimento de vocabulário: reconhecimento de diferentes profissões	EI03EF07
4 e 5	Página 205	Dobro e metade	Conceitos de dobro e metade : resolução de problemas com dobro e metade	EI03ET07
6, 7, 8 e 9	Página 211	Subtração e adição	Subtração e adição : resolução de problemas de adição e subtração	EI03ET07



Material gráfico 1

COTTONBRO/PEXELS



CLARICE É FOTÓGRAFA.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 2

GUSTAVO FRING/PEXELS



VITÓRIA É CONFEITEIRA.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 3

ANDREA PIACQUADIO/PEXELS



JÚLIO É GARÇOM.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 4

JULIAS TORTEN UND TÖRTCHEN/PEXELS



**A CONFEITEIRA PRODUZIU O
DOBRO DE BOLINHOS
MOSTRADOS NA IMAGEM.
QUANTOS BOLINHOS A
CONFEITEIRA PRODUZIU?**

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 5

RAWPIXEL.COM/FREEPIK



**METADE DOS ALUNOS TERMINOU
A TAREFA. QUANTOS ALUNOS
TERMINARAM A TAREFA?**

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 6

PEXELS/PIXABAY

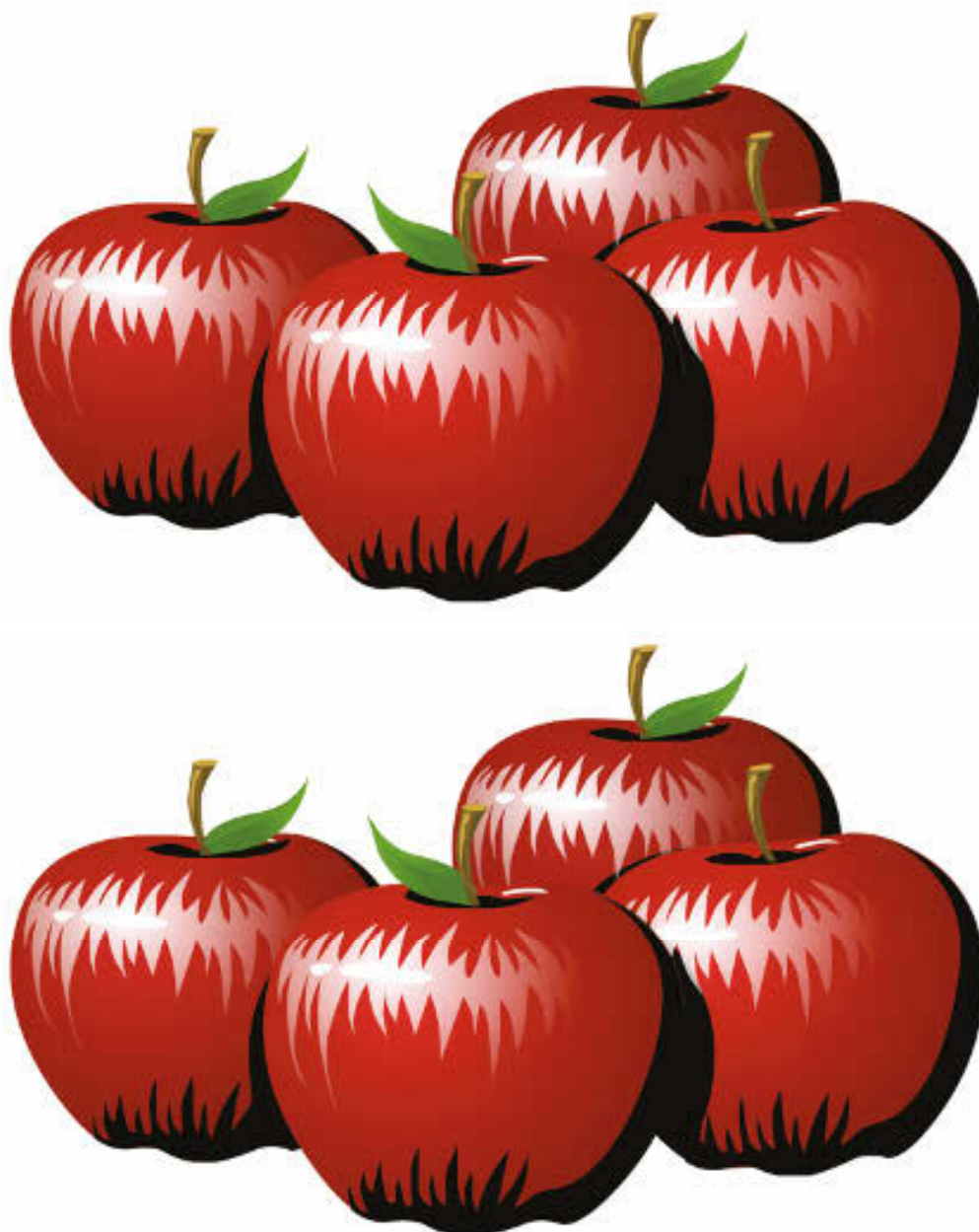


**MARINA TINHA 6 DOCES.
DEU 3 DOCES PARA O IRMÃO.
QUANTOS DOCES FICARAM
PARA MARINA?**

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 7

OPENCLIPART-VECTORS/ PIXABAY



**JOÃO TINHA 8 MAÇÃS. ELE FEZ
UM SUCO E USOU 4 MAÇÃS.
QUANTAS MAÇÃS RESTARAM?**

Material gráfico 8

MIRELASCHENK/PIXABAY



**HÁ 4 URSOS DE PELÚCIA
MENORES E 1 MAIOR. QUANTOS
URSOS DE PELÚCIA HÁ AO TODO?**

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Material gráfico 9

JANNOON028/FREEPIK



JANNOON028/FREEPIK



MELVIN SEITZ/PIXABAY



MELVIN SEITZ/PIXABAY



**LUCAS COMPROU 2 MAÇÃS
E 2 ABACAXIS. QUANTAS FRUTAS AO
TODO ELE COMPROU?**



Materiais lúdicos

Os materiais lúdicos que integram o **Material do Professor Digital** desta coleção foram elaborados para você, professor, trabalhar com crianças de pré-escola da Educação Infantil. Esses materiais estão em consonância com as propostas da BNCC, apresentam conteúdos pertinentes para a faixa etária e visam contribuir com a valorização do folclore e das culturas nacional e regionais do país.

Esses materiais lúdicos foram produzidos para serem trabalhados durante o ano letivo conforme você achar conveniente. Se julgar interessante, você pode trabalhá-los de maneira complementar a algum conteúdo ou tema da coleção. Nesses materiais, são sugeridas possibilidades de trabalho com cantigas, atividades de artesanato, trava-línguas, culinária, entre muitos outros elementos que formam a pluralidade cultural do Brasil.

Assim, nas próximas páginas, você vai encontrar 40 sugestões de atividades, que auxiliam na prática da ludicidade e na promoção da diversidade cultural em sala de aula. Essas atividades estão organizadas em seis blocos, da seguinte forma.

- Bloco 1 – Elementos da cultura e do folclore nacional: 10 atividades
- Bloco 2 – Elementos da cultura e do folclore da Região Centro-Oeste: 6 atividades
- Bloco 3 – Elementos da cultura e do folclore da Região Nordeste: 6 atividades
- Bloco 4 – Elementos da cultura e do folclore da Região Norte: 6 atividades
- Bloco 5 – Elementos da cultura e do folclore da Região Sudeste: 6 atividades
- Bloco 6 – Elementos da cultura e do folclore da Região Sul: 6 atividades

A estrutura das atividades foi pensada cuidadosamente, visando facilitar a localização de cada item que a compõe. De início, você encontrará o elemento da cultura popular que será contemplado na atividade, assim como os direitos e os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento e os campos de experiências da BNCC que serão trabalhados. Para contextualizá-lo sobre o trabalho a ser realizado, há um breve texto de apresentação do tema, destacando sua importância para o país ou região e trazendo informações resumidas do que será realizado na proposta. Em seguida, são listados os materiais que serão utilizados.

O desenvolvimento da atividade é organizado em etapas, cuja quantidade e duração varia de acordo com a proposta. Essas etapas apresentam orientações de condução práticas e objetivas, indicando possibilidades de trabalho, providências a serem tomadas com antecedência e cuidados que devem ser considerados de acordo com o tema. Tudo é pensado de modo a enriquecer o seu trabalho e a proporcionar um aprendizado significativo às crianças.

Por fim, são indicados alguns momentos em que é possível avaliar o desempenho e o comportamento das crianças ao longo da atividade. No item **Saiba mais**, você encontrará indicações de outras fontes que podem contribuir para o desenvolvimento da atividade ou ampliar seus conhecimentos sobre o assunto trabalhado.

Bloco 1: Elementos da cultura e do folclore nacional

Material lúdico 1

Elemento: Artesanato indígena

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 2 horas

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Explorar; Expressar; Conviver.

Campos de experiências

O eu, o outro e o nós

Corpo, gestos e movimentos

Traços, sons, cores e formas

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
- EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.
- EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.

Artesanato e outras manifestações culturais indígenas

A arte indígena é um conjunto de manifestações de povos nativos de diversas regiões brasileiras. Os traços, as cores, os tamanhos e as composições variam conforme a tradição de cada povo indígena. Essas variações culturais identificam as etnias que existem, atualmente, no território brasileiro e manifestam-se por meio da pintura corporal, da cerâmica, da tecelagem, das músicas, das danças e dos rituais. Porém, é importante ressaltar que cada etnia tem suas práticas culturais próprias. A cerâmica, por exemplo, não é um tipo de artesanato praticado por todos os povos indígenas, mas é carregado de simbolismos e marcas da história e da identidade de algumas dessas populações.

Os utensílios produzidos artesanalmente pelos povos indígenas cumprem a tarefa de suprir diversas necessidades, como cozinhar e guardar alimentos e celebrar a vida. A pintura corporal, por sua vez, é uma arte comum a vários povos indígenas e é utilizada em rituais e em cerimônias, bem como para embelezar o corpo.

Nesta atividade, realizada em duas etapas, as crianças vão produzir objetos com argila, associando esse trabalho à arte indígena. Assim, as crianças poderão conhecer a cultura indígena e seus modos de vida, desenvolver a coordenação motora ampla e fina e expressar seus conhecimentos por meio da escultura (bidimensional e tridimensional).

Materiais necessários

- Computador com acesso à internet;
- Projetor de imagens (se possível);
- Imagens digitais de povos indígenas e de artesanatos de diferentes etnias (caso seja possível projetá-las; não sendo possível, providenciar algumas imagens impressas);
- Imagens impressas de artesanatos indígenas;
- Utensílios indígenas, como cestos e peças de cerâmica (se possível);
- Urucum, jenipapo, tabatinga (para as regiões que tenham fácil acesso a esses materiais);
- Argila (uma porção para cada criança);
- CD ou arquivo digital com música indígena (se possível).

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Etapas

Etapa 1 (40 minutos)

Primeiramente, projete na sala, por meio do computador, imagens diversas de povos indígenas. Não sendo possível a projeção, apresente imagens impressas. Pergunte às crianças o que veem nas imagens e se sabem do que se trata. Essa é uma forma inicial de sondar os conhecimentos prévios da turma sobre o assunto.

Após isso, converse com as crianças sobre a diversidade de etnias indígenas brasileiras e reflitam, por exemplo, sobre suas condições de vida, seus tipos de moradia, os alimentos consumidos, suas vestimentas, seus hábitos e seus costumes. A fim de levar as crianças a refletir sobre os diferentes modos de vida, partindo da comparação com a própria realidade, questione onde são guardados os alimentos que elas consomem, suas roupas e outros materiais em casa. Peça a elas que observem também a sala de aula e que falem como e onde os materiais são acondicionados. Na sequência, comente que os indígenas também confeccionam utensílios para cozinhar e para guardarem e transportarem objetos e alimentos. É importante destacar que os artesanatos produzidos pelos indígenas não são, necessariamente, uns iguais aos outros e que apresentam diferenças de acordo com a tradição indígena a qual pertencem e com os recursos naturais (plantas, árvores, frutos) disponíveis na região em que vivem. Nesse momento, é importante que você tenha à disposição imagens de artesanatos indígenas, como cerâmica, cestos e outras artes específicas de algumas etnias, para, assim, ilustrar os diversos materiais produzidos pelos indígenas.

Dependendo da região e se tiver acesso fácil ao artesanato indígena, leve algumas peças e materiais para apresentar às crianças (cestos, cerâmicas, jenipapo, sementes de urucum, tabatinga). Um aspecto que pode ser explorado é a pintura corporal, pois é uma tradição comum a várias etnias. Converse com as crianças e pergunte se sabem dizer quais tintas os indígenas usam para pintar o corpo e por que se pintam. Explique a origem das tintas, como são produzidas e, se for possível, mostre imagens ou os próprios recursos (jenipapo: origina a tinta preta; urucum: origina a tinta vermelha; tabatinga: origina a tinta de tonalidade branca).

Comente que as crianças produzirão um utensílio indígena de argila.

Etapa 2 (1 hora e 20 minutos)

Antes de distribuir argila às crianças, apresente novamente a elas as imagens de artesanatos produzidos por diferentes etnias, retomando que existem várias culturas indígenas. Apresente, por exemplo, peças dos povos Pataxó (sul da Bahia e norte de Minas Gerais), Xingu (Mato Grosso) e Kaingang (Rio Grande do Sul, Santa Catarina, Paraná e São Paulo). Você pode encontrar acervo de imagens de artesanato de diferentes povos indígenas no *site* Tainacan Museu do Índio, disponível em: <<http://tainacan.museudoindio.gov.br>>. Acesso em: 22 jul. 2020. A apresentação dessas imagens também servirá de inspiração para as crianças produzirem suas peças de argila.

Em seguida, organize o espaço onde as crianças deverão trabalhar com a argila. Entregue o material para cada criança e reserve de cinco a dez minutos para elas manipularem a argila, sentirem sua textura e perceberem sua maleabilidade. Em seguida, deixe visíveis as imagens que você apresentou no início desta etapa, para que as crianças possam consultá-las sempre que necessário durante a produção da peça. Na sequência, solicite às crianças que iniciem suas produções. Se possível, execute uma música indígena em som baixo para elas ouvirem durante o trabalho com a argila.

Depois que as produções estiverem prontas, deixe-as secar e reserve espaço adequado para expô-las com o nome da criança e da peça produzida.



Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Durante a conversa sobre os povos indígenas (etapa 1), verifique os conhecimentos prévios das crianças e reflita com elas as informações que já possuem para fazer as intervenções necessárias.
- Durante a apresentação e a discussão das imagens, cuide para que ocorra o respeito pelas culturas indígenas, principalmente em relação às vestimentas.
- Observe a turma como um todo, a fim de estimular as crianças que menos participam a expressar seus conhecimentos.
- Na etapa 2, observe se as crianças trocam informações entre si, emitindo opiniões que auxiliem seus colegas na produção da peça.
- Observe como as crianças manuseiam a argila e se apresentam alguma dificuldade que requeira auxílio.

Saiba mais

Os *sites* a seguir fornecem informações a respeito das culturas indígenas e podem auxiliar com novas ideias para trabalhar esse tema em sala de aula. Por meio do projeto **Tainacan Museu do Índio**, você terá acesso à versão digitalizada de inúmeros elementos que compõem o acervo etnográfico desse museu e que são expressão das culturas de diversos povos indígenas.

- MUSEU DO ÍNDIO. <<http://www.museudoindio.gov.br>>. Acesso em: 22 jul. 2020.
- MUSEU NACIONAL. Disponível em: <http://www.museunacional.ufrj.br/dir/exposicoes/etnologia/brasil_ind.html>. Acesso em: 22 jul. 2020.
- TAINACAN MUSEU DO ÍNDIO. Disponível em: <<http://tainacan.museudoindio.gov.br>>. Acesso em: 22 jul. 2020.

Material lúdico 2

Elemento: Personagens do folclore brasileiro

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 2 horas e 30 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Explorar; Expressar.

Campos de experiências

Corpo, gestos e movimentos

Traços, sons, cores e formas

Escuta, fala, pensamento e imaginação

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03CG03: Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.
- EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.
- EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.
- EI03EF06: Produzir suas próprias histórias orais e escritas (escrita espontânea), em situações com função social significativa.

Lendas e personagens do folclore brasileiro

É muito importante conhecermos a riqueza da cultura brasileira e valorizarmos nossas raízes, seja por meio de danças, de festejos, de histórias, de dizeres populares e de diversas lendas. Essas últimas são narrativas populares que fazem parte do nosso folclore e são muito conhecidas e apreciadas de norte a sul do Brasil. Hoje em dia, é possível conhecer as personagens que figuram nessas histórias devido à tradição oral, que as transmite de geração a geração. Para não perdermos essa tradição, é imprescindível valorizar e seguir repassando nossas histórias. Nesse sentido, este material apresenta algumas personagens folclóricas que fazem parte de nosso repertório cultural e que permeiam as lendas brasileiras. As personagens são: Boto Cor-de-Rosa, Mula Sem Cabeça, Iara e Curupira.

Fala-se que a lenda do Boto Cor-de-Rosa surgiu na região Amazônica. A narrativa conta que um boto, animal parecido com um golfinho, tem o poder de transformar-se em um lindo homem vestido todo de branco, com um chapéu branco para disfarçar o grande nariz, e sai em noite de festa para atrair mulheres bonitas. Ele as leva para dentro do rio e, depois, as abandona, pois, pela manhã, o encantamento se acaba e ele transforma-se novamente em um boto.

Outra personagem bem conhecida no Brasil é a Mula Sem Cabeça. Diz a lenda que mulheres que se relacionavam com padres eram amaldiçoadas e se transformavam em uma mula com labaredas de fogo no lugar da cabeça e da cauda, relinchando assustadoramente. Quem a encontrasse de madrugada em seu caminho era machucado por ela com um forte coice, podendo até morrer.

Por sua vez, a Iara, que significa “Senhora das Águas” na língua tupi, era uma índia muito bonita, que causava muita inveja em todos da aldeia. Segundo a lenda, um dia, seus irmãos decidiram matá-la, mas foi ela quem acabou os matando e, como castigo, foi lançada às águas do encontro do Rio Negro com o Rio Solimões. Assim, ela transformou-se em uma bela sereia que subia à margem dos rios e atraía os pescadores. Com suas canções doces, ela os enganava e, por fim, os matava.

Uma quarta personagem importante de nosso folclore é o Curupira, menino dos cabelos ruivos e pés virados para trás. As pegadas que ele deixava confundiam quem o perseguia, já que elas deixavam no chão por onde passava os rastros da direção contrária de seu caminho. Diz a lenda que ele protege as florestas dos caçadores, dos lenhadores e dos madeireiros. Por isso, acredita-se que essa narrativa tenha sido criada justamente para proteger as florestas de ameaças.

Neste material, as crianças conhecerão um pouco sobre essas personagens que fazem parte do folclore brasileiro a fim de ampliar a conscientização sobre a importância da valorização de nossa história, favorecendo a transmissão desses contos populares antigos e contribuindo, assim, para a preservação do patrimônio cultural.



Diante disso, este material está organizado em três etapas. Nelas, as crianças vão conversar sobre lendas e personagens folclóricos para confeccionarem dedoches e produzirem uma narrativa compartilhada, na qual o professor será o escriba. Dessa forma, o material objetiva o desenvolvimento da escuta, da oralidade, da criatividade, da coordenação motora fina e da socialização.

Materiais necessários

- Feltro de diversas cores para representar as personagens folclóricas;
- Lã colorida para os cabelos da lara e do Curupira e para o fogo da Mula Sem Cabeça;
- Canetas permanentes ou canetinhas hidrocor para tecido;
- Tubo de cola;
- Tesoura com pontas arredondadas;
- Papel sulfite;
- Caneta;
- Computador com acesso à internet para projetar um vídeo animado sobre lendas do folclore (sugestão: coletânea Coletânea da Turma do Folclore (Lendas): +38 Minutos. **Turma do Folclore**. Disponível em: <<https://www.youtubekids.com/watch?v=KWgCHEMg9uQ&hl=pt>>. Acesso em: 11 ago. 2020);
- Tecidos coloridos ou TNT de cores escuras;
- Cadeiras;
- Uma lenda para contar para as crianças.

Etapas

Etapa 1 (30 minutos)

Nesta etapa, as crianças conhecerão um pouco sobre a importância das lendas para a nossa tradição cultural, participarão de uma roda para ouvir uma lenda e, por fim, assistirão a um vídeo animado.

Em sala de aula, sentados em círculo, converse com as crianças sobre as histórias que conhecem e que sempre escutam na escola ou em casa. Pergunte se elas gostam de ouvir histórias e quem tem o costume de contá-las para elas. Aproveite para sondar os hábitos de leitura da família e pergunte se as crianças possuem livros em casa e se costumam folhear e brincar com tais objetos. Em seguida, explique que elas vão conhecer ou rever algumas personagens muito conhecidas do folclore brasileiro, que fazem parte da nossa cultura. Comente com as crianças que não se sabe exatamente a origem dessas histórias, por isso são chamadas de lendas. Explique que, por meio da tradição oral, essas narrativas foram passando de uma pessoa para outra e, assim, ficaram amplamente conhecidas. Comente que, antigamente, as pessoas tinham costume de reunirem-se em roda para contação de histórias e que este era um momento em que a comunidade encontrava-se para conversar e contar casos. Fale com as crianças sobre a importância de valorizarmos e de mantermos vivas as nossas lendas e que, por isso, é fundamental que elas conheçam essas histórias. Permita que elas falem à vontade, expressando por meio da oralidade, ideias, pensamentos e desejos. Com a lenda que você selecionou em mãos, promova um momento para contação da história. Ao final, faça perguntas para sondar se as crianças compreenderam o que ouviram e se são capazes de descrever personagens, ambientes, conflitos e outros elementos da narrativa. Por fim, com o auxílio de um dispositivo de mídia, reproduza um vídeo animado sobre lendas do folclore. Nos materiais desta atividade, sugerimos um vídeo da **Turma do Folclore**, que mostra algumas das personagens mencionadas. Ao final, conversem sobre o que assistiram, dando oportunidade para que as crianças se expressem.



Etapa 2 (1 hora)

Nesta etapa, as crianças vão confeccionar dedoches de personagens folclóricas. Para isso você deverá, antecipadamente, preparar a base do dedochê. Na internet, é possível encontrar moldes com facilidade. Mas, se preferir, você pode criar dedoches da seguinte maneira: em uma folha de papel sulfite, contorne seu dedo indicador, considerando uma margem para colar as faces. Corte em várias cores de acordo com as personagens que vocês farão (rosa para o Boto, marrom para o Curupira etc.). Corte a lã em fios pequenos para produzir o cabelo das personagens e o fogo da Mula Sem Cabeça. Recorte os feltros de acordo com os moldes de dedos feitos de papel sulfite. Cole as faces que você cortou em feltro, formando o dedochê. Esteja atento para que sirva no dedo das crianças.

Com os dedoches pré-prontos, em sala de aula, cada criança receberá um exemplar. Para facilitar a distribuição, coloque os dedoches dentro de uma sacola e peça que a criança retire, assim a escolha será mais democrática. Distribua os outros materiais – pedaços de lã e canetas permanentes ou canetinhas hidrocor para tecido – e solicite que desenhem olhos, boca e nariz nos dedoches. Oriente e solicite que colemb os cabelos ou o fogo, no caso da Mula Sem Cabeça, e que façam outros detalhes do jeito que quiserem. Auxilie-as no que for necessário neste momento. Leve algumas imagens das personagens trabalhadas para observarem caso for necessário. Depois que todos estiverem com seus dedoches prontos, deixe que explorem um pouco suas criações e proponha que as mostrem uns aos outros. Prepare-se para a próxima etapa pegando papel e caneta. Explique às crianças que farão um teatro de dedoches e que, para isso, elas mesmas serão as criadoras de suas próprias histórias.

Etapa 3 (1 hora)

Divida as crianças em grupos com personagens diferentes. Nesta etapa, elas vão criar versões das lendas e você, professor, será o escriba. Para facilitar, atenda um grupo por vez. Enquanto atende um grupo, oriente que os outros brinquem de encenar situações nas quais suas personagens atuem. Assim, elas já vão se envolver e se preparar para a elaboração da versão da lenda do grupo. Durante a produção, faça perguntas às crianças sobre onde a lenda se passará, o que acontecerá, entre outras perguntas que facilitem o processo de criação. Quando cada grupo já tiver a sua versão de lenda pronta, faça uma leitura com a turma, para verificar a versão final da história.

Chegou a hora de encenar. Coloque duas cadeiras, uma distante da outra e, entre elas, amarre um tecido escuro ou um pedaço de TNT, para que as crianças fiquem por trás, de modo que apareçam somente os dedoches. Converse com a turma para que, no momento em que o colega ou as duplas estiverem apresentando, todos façam silêncio para entenderem as histórias que serão apresentadas.

Ao final da atividade, questione sobre as lendas e as personagens apresentadas e pergunte se gostaram. Para finalizar, sugira que, em casa, conversem com seus familiares e recontem as histórias aprendidas nessa aula.


Registre a atividade com fotos para anexar ao portfólio da criança.

Avaliação

A avaliação desta atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Durante a conversa sobre as lendas e as personagens folclóricas, verifique se as crianças expressam seus conhecimentos prévios e auxilie-as, se necessário.
- No momento da confecção dos dedoches, observe como elas desenvolvem a coordenação motora fina e incentive-as em sua criação.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

- 
- Na construção da história, verifique se todos estão participando e contribuindo com suas ideias.
 - Durante a apresentação do teatro de dedoches, verifique se as crianças identificam e interagem com as personagens e como desenvolvem a oralidade.
 - Cuide para que haja respeito durante todas as etapas, especialmente se alguma criança não quiser participar da atividade.

Saiba mais

As referências a seguir fornecem mais informações a respeito da importância das lendas populares, ajudando no desenvolvimento das crianças, bem como sugestões de outras maneiras que você pode trabalhar esse tema em sala de aula.

- CARRASCO, Walcyr. *Lendas e fábulas do folclore brasileiro*. São Paulo: Manole, 2009.
- COSTA, Izabel Mota. *O ensino da arte e a cultura popular*. São Luís: Arte & Cultura, 2004.
- LISBOA, Henriqueta. *Literatura oral para a infância e a juventude: lendas, contos e fábulas populares no Brasil*. São Paulo: Peirópolis, 2002.
- MACHADO, Regina. *Acordais: fundamentos teórico-poéticos da arte de contar histórias*. São Paulo: DCL, 2004.

Material lúdico 3

Elemento: Cantigas de roda

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 2 horas

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Conviver; Brincar; Participar; Explorar; Conhecer-se.

Campos de experiências

Corpo, gestos e movimentos

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03CG02: Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.
- EI03CG03: Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.

Quem canta espanta a tristeza

As cantigas folclóricas compõem o vasto e rico universo do folclore brasileiro. Elas estão presentes em praticamente todo o Brasil e expressam valores importantes da cultura popular em razão de suas letras, seus ritmos e suas melodias. Elas são bem quistas entre o público infantil, uma vez que muitas delas são entoadas em brincadeiras de roda, com gestos e danças. Assim, as crianças divertem-se ao mesmo tempo em que desenvolvem a oralidade, a expressividade, a coordenação motora e o protagonismo, além de favorecerem a socialização e a manutenção das tradições folclóricas brasileiras.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Neste material, as crianças cantarão em brincadeiras de roda, em especial, cantigas que incluam seus nomes na letra. Esta atividade está organizada em três etapas. Nelas, as crianças poderão cantar, dançar e imitar gestos ao som de cantigas, objetivando desenvolver a coordenação motora e a valorização da diversidade cultural brasileira.

Materiais necessários

- Crachás com os nomes de todas as crianças;
- Computador, aparelho de som ou outro dispositivo em que seja possível reproduzir as canções;
- CD com músicas infantis ou computador com acesso à internet para acessá-las (sugestão: música “Ciranda”, da dupla **Palavra Cantada**. Disponível em <<https://www.youtubekids.com/watch?v=y9H2KxPpSsA&list=UUGs6qb1ohFhDzeHbYeJIsAA&hl=pt>>. Acesso em: 21 jul. 2020).

Cantigas de roda

A CANOA VIROU

A canoa virou, por
deixá-la virar
Foi por causa do(a)
_____ (nome da criança),
que não soube remar
Se eu fosse um peixinho
e soubesse nadar,
tirava o(a) _____ (nome da criança) do
fundo do mar.
Origem popular.

CIRANDA, CIRANDINHA

Ciranda, cirandinha
Vamos todos cirandar
Vamos dar a meia volta
Volta e meia vamos dar

O anel que tu me deste
Era vidro e se quebrou
O amor que tu me tinhas
Era pouco e se acabou

Por isso, _____ (nome da criança),
Entre dentro desta roda
Diga um verso bem bonito
Diga adeus e vá-se embora
Origem popular.

Etapas

Etapa 1 (30 minutos)

Em sala de aula, sentados em círculo, converse com as crianças sobre as cantigas folclóricas que conhecem e que sempre cantam na escola ou em casa. Explique que vão cantar algumas canções que fazem parte da nossa cultura – músicas que são passadas de geração em geração. Permita que elas falem à vontade e, em seguida, solicite a cada criança que pegue o crachá com seu respectivo nome, que voltem e que fiquem de pé para formar uma roda. Antes de iniciar a brincadeira, comente que a roda se mantém apenas se todas as mãos estiverem unidas.



Etapa 2 (1 hora)

Com as crianças e, de mãos dadas, cantem a cantiga “A Canoa virou”. No momento em que na cantiga falar o nome da criança, ela deverá erguer o seu crachá e dizer seu nome em voz alta. Auxilie-as no que for necessário. Depois que todas já tiverem dito seu nome, organize uma nova roda de conversa, explicando que essa música faz parte da nossa cultura e que há muito tempo nossos avós e familiares já cantavam essa canção. Também fale da importância de não deixarmos as cantigas e as brincadeiras de roda serem esquecidas. Em seguida, apresente às crianças outra cantiga, “Ciranda, cirandinha”, e convide-as para brincar novamente de roda. Explique que, no momento em que a música citar o nome de uma delas, pedindo que entre na roda, a criança citada deve dirigir-se ao centro. Atente para mencionar o nome de todas as crianças para que nenhuma delas se sinta excluída.

Etapa 3 (30 minutos)

Em uma sala com computador ou com outro dispositivo que possa reproduzir vídeos, apresente para as crianças a canção “Ciranda do Coco” por meio do vídeo da dupla **Palavra Cantada**. Pergunte se gostaram do ritmo da música e proponha que ouçam novamente, dançando e imitando os gestos do grupo.

Ao final da atividade, questione-as sobre as brincadeiras cantadas e vivenciadas nesse material e pergunte se gostariam de ter outros momentos como este e quais músicas desejariam cantar. Faça uma lista com o nome das canções mencionadas pelas crianças e anote em uma lousa, em uma cartolina ou em um pedaço de papel *kraft*. Em outros momentos, até mesmo na rotina da turma, cantem e brinquem com as músicas anotadas. Para finalizar, sugira às crianças que, em casa, conversem com seus familiares ou responsáveis sobre cantigas de roda que eles costumavam cantar ou brincar quando crianças.

Avaliação

A avaliação desta atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Durante a conversa sobre as cantigas de roda e as músicas folclóricas, verifique se as crianças expressam seus conhecimentos prévios e auxilie-as, se necessário.
- Nos momentos das cantigas de roda, observe como elas se movimentam e como desenvolvem a coordenação motora nas brincadeiras cantadas. Incentive-as a dançar, a movimentar-se, a cantar e a fazer gestos no ritmo das músicas.
- Cuide para que haja respeito durante todas as etapas, especialmente se alguma criança não quiser participar da atividade.

Saiba mais

Os livros a seguir fornecem mais informações a respeito da importância das brincadeiras de roda e da música no desenvolvimento das crianças, bem como sugestões de outras maneiras com que você pode trabalhar esse tema em sala de aula.

- CRAIDY, Carmem; KAERCHER, Gládis Elise. *Educação Infantil: pra que te quero?* Porto Alegre: Artmed, 2001.
- ROSSETTI-FERREIRA, Maria Clotilde et al. (org). *Os fazeres na Educação Infantil*. São Paulo: Cortez, 2003.



Material lúdico 4

Elemento: Brinquedo tradicional

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 2 horas e 30 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Brincar; Explorar.

Campos de experiências

Corpo, gestos e movimentos

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.

Rodando pião

Vivemos atualmente em um contexto em que, para muitas crianças, brinquedos eletrônicos e/ou digitais ganharam espaço em comparação às brincadeiras e os brinquedos tradicionais. Essas mudanças impactam em novas formas de brincar e de se relacionar e, muitas vezes, impactam também na redução de momentos de convívio entre as crianças, de práticas de movimentos corporais e de reconhecimento da cultura popular brasileira. Um brinquedo que já foi muito popular para outras gerações é o pião. O pião é uma peça afunilada e tem uma ponta que, geralmente, é de ferro. A brincadeira com o pião consiste em utilizar a força do braço ou dos dedos para impulsionar o brinquedo e fazê-lo girar em torno do próprio eixo, apoiado em uma superfície, até cair. Em alguns modelos de piões mais antigos, é utilizada uma corda, que envolve o brinquedo e é retirada aos poucos após o pião ser lançado à superfície. Outros modelos podem ser girados diretamente na superfície com a força dos dedos. Os piões mais tradicionais eram feitos de madeira ou plástico, mas, com o passar do tempo, foram criados outros tipos, feitos de outros materiais e também com outros mecanismos de fricção.

Esta atividade apresenta um conjunto de orientações para apresentar às crianças esse brinquedo e, ao final, levá-las a produzir um pião. A atividade será realizada em três etapas e terá como objetivo desenvolver a coordenação motora fina, bem como movimentos corporais, e o estímulo à brincadeira como fonte do desenvolvimento infantil.

Materiais necessários

- Computador e projetor para reproduzir imagens de piões de diferentes épocas, tipos e materiais;
- Sacola de pano;
- Pião de madeira;
- Caneta ou lápis grafite;
- Caderno;
- Materiais para confeccionar pião.
- Tubo de cola.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Etapas

Etapa 1 (30 minutos)

Inicie esta etapa comentando com as crianças que a atividade a ser desenvolvida é sobre uma brincadeira. Em seguida, pergunte a elas sobre o que costumam brincar e qual a brincadeira preferida. Essa é uma forma do professor sondar quais são as brincadeiras mais frequentes entre as crianças. Explique que o brinquedo que será apresentado faz parte da cultura brasileira e que, provavelmente, muitos dos familiares mais velhos das crianças brincaram com esse brinquedo. Comente também que é uma brincadeira realizada em várias partes do Brasil e de outros países.

Para provocar curiosidade nas crianças, coloque uma sacola de pano sobre uma mesa ou uma carteira e, dentro dela, um pião (de preferência, o tradicional de madeira). Explique às crianças que elas terão que adivinhar o objeto/brinquedo que está dentro da sacola. Para isso, uma criança de cada vez deve ser convidada a colocar suas mãos dentro da sacola e tatear o brinquedo. Na sequência, a criança deverá falar para o professor, em voz baixa, o que ela imagina ser o objeto. Então, anote a resposta de cada criança (reserve um minuto para cada criança realizar essa atividade). No final, você deverá retirar o objeto da sacola, apresentá-lo à turma e pronunciar os nomes das crianças que adivinharam o brinquedo presente no interior da sacola. Caso nenhuma criança tenha o identificado, pergunte a todos se sabem que objeto é aquele e explique que é sobre ele a proposta da atividade a ser desenvolvida.

Etapa 2 (30 minutos)

Inicie a etapa contando às crianças a história da origem do pião (em **Saiba mais**, há algumas referências que poderão auxiliar nesse processo). Comente com as crianças que é um brinquedo que existe há muito tempo e que pode ser confeccionado com diversos tipos de materiais. Explique que, em algumas localidades brasileiras, ele é chamado de pinhão e não de pião. Cite que o pião foi inspiração para a criação de algumas brincadeiras de roda, como a “Roda-pião”. Com auxílio do computador, pesquise na internet imagens de pião e apresente-as, por meio do projetor de imagens, às crianças, para que percebam a evolução e as mudanças sofridas pelo brinquedo, pois existem piões de diversas formas, tamanhos, cores e materiais. A cada imagem, convide as crianças a explorar as formas, as cores e os tamanhos dos piões apresentados, solicitando que se expressem oralmente e que descrevam o que estão observando. Explore com as crianças as diversas modalidades de jogos possíveis de brincar com o pião. Pesquise na internet alguns vídeos sobre diversas maneiras de brincar com o pião e, com o auxílio de um computador e de um projetor de imagens, apresente-os às crianças. Para tornar o processo de aprendizagem mais lúdico e divertido, realize com as crianças uma brincadeira de roda no ritmo da cantiga intitulada “Roda-pião”. Caso não conheça a cantiga, faça uma busca na internet por vídeos que a reproduzam. Você pode procurar pelas palavras-chave “cantiga”; “roda”; “roda-pião”, por exemplo.

Para finalizar essa etapa, peça às crianças que, em casa, conversem com seus pais e outros familiares para descobrirem se eles jogaram pião quando crianças. Diga que, na próxima aula, socializarão suas descobertas. Informe que cada criança da turma confeccionará o seu pião com materiais recicláveis.

Etapa 3 (1 hora e 30 minutos)

Essa é a etapa da atividade prática: confeccionar um pião. Para facilitar a condução da atividade, antecipadamente, faça uma busca por vídeos que ensinem a fazer um pião utilizando materiais recicláveis. Você pode utilizar para a busca as palavras-chave: “como confeccionar um pião”; “como produzir um pião com materiais recicláveis”. Priorize os modelos cujos materiais para confeccionar a base não ofereçam riscos às crianças. Anote as orientações para que você se sinta seguro ao propor e executar a prática com as crianças.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Em sala de aula, organize bem o espaço onde será realizada a atividade, de maneira que possibilite a cada uma das crianças explorar e manusear o seu material de forma tranquila e segura. Antes de iniciar, retome a etapa anterior, pedindo às crianças que socializem o que conversaram com os familiares. Você pode perguntar se as famílias conheciam o pião, se elas já tiveram ou brincaram com algum, entre outras perguntas que surgirem durante essa interação. Ouça as crianças com atenção e aprecie suas falas. Depois dessa conversa, apresente a elas todos os materiais que serão utilizados para a confecção do pião, abordando os cuidados que deverão ter ao manusear algum tipo de material que possa machucá-los. Em seguida, entregue o material para cada criança e inicie a atividade, incentivando-as a decorar o pião. Esteja atento a todas as etapas da atividade de produção. É preciso tomar cuidado para que as crianças não se machuquem nem coloquem o brinquedo ou seus materiais na boca.

Depois de prontos os brinquedos, façam uma roda para brincar com eles. Se considerar conveniente, registre a atividade com uma câmera fotográfica e publique nas mídias da escola.

Sugestão: se for possível, convide alguém que jogue muito bem pião, com o objetivo de dialogar com as crianças sobre o brinquedo e fazer uma apresentação à turma.

Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Durante as conversas, verifique o envolvimento das crianças e se elas expressam seus conhecimentos prévios e incentive-as sempre a participar.
- Na brincadeira de tatear o pião na sacola, observe as crianças com maiores dificuldades e as auxilie se necessário.
- No decorrer das atividades, verifique se há interação entre as crianças e motive-as a interagir sempre que possível e necessário.
- Durante a confecção do pião, verifique as maiores dificuldades das crianças, auxiliando-as sempre que julgar pertinente.
- No momento de brincar com o pião, observe quais são as dificuldades apresentadas pelas crianças ao tentarem colocar o brinquedo em movimento (gitar).
- Observe se as crianças inventam novas formas de brincar com o pião.
- Verifique se as crianças lançam desafios entre elas no momento de brincar com o pião, como quem consegue fazer o pião girar por mais tempo.

Saiba mais

Os *sites* indicados a seguir fornecem informações sobre o brinquedo pião e podem auxiliar o professor no trabalho em sala de aula.

- MAPA DO BRINCAR. Disponível em: <<https://mapadobrinca.folha.com.br/brincadeiras/piao/532-piao>>. Acesso em: 26 jul. 2020.
- MEIRELLES, Renata. *Pião de Tucumã ou de Cabaça*. Território do brincar, 20 mar. 2016. Disponível em: <<https://territoriodobrinca.com.br/brincadeiras/piao-de-tucuma-ou-de-cabaca/>>. Acesso em: 26 jul. 2020.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Material lúdico 5

Elemento: Parlenda

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 2 horas e 30 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Conviver; Brincar; Explorar; Conhecer-se.

Campos de experiências

Corpo, gestos e movimentos

Traços, sons, cores e formas

Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03CG03: Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.
- EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.
- EI03TS01: Utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais, festas.
- EI03ET07: Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.

Um, dois, feijão com arroz

Parlenda é uma forma de expressão cultural de grande relevância na literatura oral e no folclore nacional. Ao mesmo tempo em que exige memorização de versos geralmente simples, com ou sem rimas, ela agrega novos conhecimentos.

No universo infantil, as parlendas são muito bem aceitas, pois, além de divertirem as crianças, despertam nelas o interesse por um tipo de gênero textual, exercitam a atenção, desenvolvem a oralidade e valorizam os movimentos de forma lúdica e significativa quando cantam, gesticulam e brincam.

Neste material, todo o desenvolvimento das três etapas da atividade será regido pelo trabalho com parlendas. As crianças serão motivadas a identificar o contexto em que a parlenda é utilizada, a treinar a oralidade, a participar de brincadeiras em grupo, a recitar a parlenda, a desenvolver a criatividade e as coordenações motoras ampla e fina.

Materiais necessários

- Cartolina ou papel *kraft*;
- Canetas para retroprojeter de diversas cores ou outras similares, para utilizar no papel *kraft*;
- Revistas ou jornais para recorte;
- Embalagens de iogurte, garrafas PET pequenas ou latas de metal (de achocolatado, de leite em pó ou de extrato de tomate);

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

- Grãos (podem ser de feijão, arroz, milho, lentilha etc.) ou pedras pequenas;
- Tesouras com pontas arredondadas;
- Fita crepe, fita adesiva colorida ou outros materiais para a decoração;
- Computador, aparelho de som ou outro dispositivo em que seja possível reproduzir música;
- CD com músicas infantis ou computador com acesso à internet para acessá-las (sugestão: **Palavra Cantada | Pot Pourri Parlandas**. Disponível em: <https://www.youtubekids.com/watch?v=cqp4N_Hqxvs&hl=pt>. Acesso em: 29 jul. 2020);
- Celular ou câmera fotográfica para registro.

Parlenda

Um, dois	Sete, oito,
Feijão com arroz	Comer biscoito
Três, quatro,	Nove, dez
Feijão no prato	Comer pastéis.
Cinco, seis	Origem popular.
Falar inglês	

Etapas

Etapa 1 (1 hora)

Para realizar a atividade, registre a parlenda “Um, dois, feijão com arroz” em uma cartolina ou em um pedaço de papel *kraft*. Utilizando cores distintas de canetas para retroprojektor, destaque os substantivos mencionados no final de cada rima da parlenda. Em sala de aula, apresente a parlenda para as crianças, explicando a elas que textos como esse fazem parte do folclore brasileiro. Leia a parlenda para as crianças e, na sequência, convide-as a recitá-la com você. Questione-as se já conheciam a parlenda que acabaram de ouvir. Destaque também os numerais citados nas rimas e aponte para as crianças cada número lido. Peça que prestem atenção e pergunte se os números estão em sequência. Convide-as a contar oralmente de um a dez e, se considerar conveniente, peça que apontem no cartaz os números que forem falando. Após a exploração do texto, distribua revistas ou jornais para as crianças e solicite que recortem imagens relacionadas ao contexto da parlenda, ou seja, feijão, arroz, prato, uma pessoa falando, biscoito e pastéis. Conforme forem recortando, oriente-as a colar as imagens no cartaz até completá-lo.

Etapa 2 (1 hora)

Distribua para as crianças os materiais reciclados previamente separados e proponha a elas a confecção de um chocalho. Fique atento a situações nas quais as crianças vão manipular materiais de dimensões pequenas. Oriente-as sobre o uso desses materiais para a atividade. Acompanhe todo o processo e cuide para que elas não coloquem esses objetos na boca, no nariz ou no ouvido.

Auxilie as crianças a depositar dentro da embalagem que você separou um pouco dos grãos ou das pedrinhas. Aproveite esse momento e conte com elas a quantidade de elementos que estão colocando dentro das embalagens. Certifique-se de que tais embalagens estejam bem fechadas para evitar que se abram durante o manuseio dos chocalhos. Você pode passar fita crepe ou fita adesiva colorida para vedar bem os chocalhos. Em seguida, sugira às crianças que enfeitem seus instrumentos musicais usando fitas adesivas coloridas ou outros materiais disponíveis na sala. Depois de prontos, deixem que brinquem com eles à vontade e solicite que prestem

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



atenção ao som que os chocalhos produzem. Caso considere pertinente, em outros momentos, trabalhe outras parlendas com as crianças, como “A Galinha do Vizinho”, “Corre Cotia”, “A casinha da vovó”, “Papagaio louro”, “Pedrinha rolou”, etc., com diferentes tipos de instrumentos feitos ou não com materiais recicláveis.

Etapa 3 (30 minutos)

Em uma sala com computador, aparelho de som ou outro dispositivo em que seja possível reproduzir música, ouça com as crianças o *pot-pourri* de parlendas da dupla **Palavra Cantada**, cuja primeira parlenda cantada é “Um, dois, feijão com arroz”. Convide as crianças a cantar e a acompanhar o ritmo e o som da canção com seus chocalhos confeccionados. Proponha também que montem e ensaiem uma coreografia com a parlenda e, em um dia determinado por você, apresentem para as crianças de outras turmas. Faça registro fotográfico da apresentação.

Avaliação

A avaliação desta atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Durante a explicação sobre parlendas, verifique se as crianças expressam seus conhecimentos prévios e auxilie-as se necessário.
- No momento da leitura da parlenda no cartaz, observe o interesse das crianças e faça uma sondagem se estão acompanhando a leitura e se reconhecem algumas letras e numerais destacados.
- Na etapa de enfeitar e de decorar os chocalhos, verifique como seguram a tesoura, incentive-as e auxilie-as se necessário.
- No momento de cantar e acompanhar com os instrumentos, observe se elas estão acompanhando o ritmo e a sonoridade da parlenda e incentive-as a ouvir a música e auxilie-as se necessário.
- Cuide para que haja respeito durante todas as etapas, especialmente se alguma criança não quiser participar da atividade.

Saiba mais

Os livros a seguir fornecem mais sugestões de parlendas para se trabalhar esse tema em sala de aula.

- ROCHA, Ruth. *Canções, parlendas, quadrinhas, para crianças novinhas*. São Paulo: Salamandra, 2013.
- NETHO, Paulo. *O grande Livro das Parlendas*. São Paulo: Ciranda Cultural, 2015.
- NÓBREGA, Maria José; PAMPLONA, Rosane. *Salada, saladinha: parlendas*. São Paulo: Moderna, 2005.

Material lúdico 6

Elemento: Lenda

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 3 horas e 40 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Conviver; Explorar; Expressar.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Campos de experiências

Corpo, gestos e movimentos

Escuta, fala, pensamento e imaginação

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03CG01: Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música.
- EI03EF06: Produzir suas próprias histórias orais e escritas (escrita espontânea), em situações com função social significativa.

O grande protetor da fauna e da flora brasileira

Entre as personagens do folclore brasileiro, certamente, o Curupira é um dos mais populares. Segundo a lenda, esse ser imaginário possui pequena estatura, do tamanho de um menino de seis ou sete anos, cabelos vermelhos como o fogo e pés virados para o lado contrário, ou seja, para trás.

O Curupira é um grande protetor das florestas brasileiras contra as pessoas mal-intencionadas. Por ser muito esperto e veloz, quando ele corre, ninguém consegue alcançá-lo. Além disso, suas pegadas confundem os maus exploradores da floresta, levando-os a se perderem na mata e desejarem ir embora.

Neste material, as crianças, além de terem contato com o folclore brasileiro, serão motivadas a encenar a lenda do Curupira a partir de uma versão da história criada por elas. Com a sua orientação, elas terão que pensar a nova história, definir as personagens, construir o cenário e, por fim, realizar a apresentação. Esta atividade é organizada em quatro etapas e pode ser realizada em dias diferentes. Os objetivos dela são desenvolver a criatividade, a imaginação, a oralidade, as coordenações motoras ampla e fina e a socialização e ampliar os conhecimentos sobre cultura popular.

Materiais necessários

- Caderno e caneta para anotação;
- Caixas de papelão de diferentes tamanhos, folhas de jornais e revistas e garrafas PET;
- Elementos da natureza coletados na escola: folhas, gravetos, flores, pedras, etc.;
- Tecidos e TNT coloridos;
- Tubo de cola, lápis de cor, giz de cera e canetinhas hidrocor;
- Tinta guache de diversas cores e pincéis;
- Tesoura com pontas arredondadas;
- Computador, aparelho de som ou outro dispositivo em que seja possível reproduzir música;
- DVD ou computador com acesso à internet (sugestão: vídeo da **Turma do Folclore** sobre a lenda do Curupira). Disponível em: <<https://www.youtubekids.com/watch?v=Rv-mpBulD3o&hl=pt>>. Acesso em: 3 ago. 2020.

Etapas

Etapa 1 (40 minutos)

Converse com as crianças sobre o folclore e pergunte se conhecem alguma personagem. Em seguida, em uma sala com computador ou outro dispositivo em que seja possível exibir vídeos, reproduza a lenda do Curupira. Após assistirem, realize uma roda de conversa e peça às crianças que contem o que entenderam da história e

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



compartilhem entre si as características físicas do Curupira, onde ele mora, o que ele faz, quem são os seus amigos e o que acharam de mais curioso nele. Questione-as também por que é importante cuidar da natureza.

Em seguida, proponha à turma uma encenação com uma história criada por ela, tendo o Curupira como a personagem principal. Explique que você, como escriba, registrará a história e que, depois de escrita e ensaiada, deverão, com a sua ajuda, montar o cenário da floresta para que, em um dia previamente combinado, encenem a história aos familiares.

Organize os materiais para iniciar a atividade prática.

Etapa 2 (1 hora)

Auxilie as crianças com o roteiro. Reforce a elas que terão que criar uma história na qual o Curupira deve ser a personagem principal. Ele precisa atuar em defesa dos animais, das árvores, dos rios, entre outros elementos da floresta contra as pessoas que a querem destruir. Comente com as crianças que elas poderão inserir na história outras personagens que considerarem interessantes. Peça a elas que deem um nome para a história e incentive-as a usar a criatividade e a imaginação. Depois de pronta, leia a história para as crianças e confirme com elas se querem acrescentar algo a mais no roteiro.

Proponha às crianças que, com a sua ajuda, definam qual personagem cada uma vai interpretar na história. Cuide para que nenhuma delas se sinta constrangida ou insatisfeita, explicando que todos os papéis são importantes para a representação da história. Caso considere pertinente, organize a turma em grupos menores para facilitar a encenação.

Ensaie a história com as crianças quantas vezes forem necessárias, porém, evitando que elas se cansem. Permita que se expressem e que interajam umas com as outras com respeito, empatia e de forma lúdica.

Etapa 3 (1 hora)

Nesta etapa, as crianças deverão organizar-se para preparar o cenário da história. Pergunte a elas o que poderiam usar para isso e como poderiam fazer para transformar parte da sala de aula em uma floresta. Oriente-as a pensar sobre os elementos que existem nesse ambiente, como plantas, flores, árvores, animais, pedrinhas etc. Sugira às crianças que utilizem materiais recicláveis, como caixas de papelão, folhas de revistas ou de jornais, entre outros, que poderão trazer de casa com antecedência para decorar o cenário. Além disso, organize as crianças para um passeio pelo pátio ou por outro ambiente escolar em que poderão encontrar e recolher folhas, gravetos, flores, pedras etc.

Ao retornar à sala, distribua às crianças os materiais recicláveis, juntamente aos recolhidos na escola, e proponha que comecem a produzir um cenário para a história já criada, enfeitando-o ou pintando com tinta guache, giz de cera, canetinhas hidrocor ou outros materiais de suas preferências. Auxilie as crianças no que for necessário.

Em relação ao figurino das personagens, providencie com antecedência tecidos coloridos, TNT de diversas cores e outros acessórios que poderão ser utilizados no dia da encenação.

Se possível, ensaie novamente a turma, porém, nesse momento, no cenário criado e com as roupas do figurino. Incentive a expressividade gestual e a autonomia das crianças.



Etapa 4 (1 hora)

Nesta etapa, as crianças deverão apresentar a encenação da história para seus familiares ou responsáveis. Com antecedência, envie um comunicado informando-lhes o dia, a hora e o local da apresentação.

Auxilie as crianças a vestir suas roupas e, se possível, ensaie com elas mais uma vez. Oriente-as a apresentar para os convidados a história por elas criada sobre o Curupira. Desse modo, estarão valorizando e disseminando a riqueza da cultura brasileira.

Avaliação

A avaliação desta atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Durante a conversa sobre o folclore brasileiro, o Curupira e o cuidado com o meio ambiente, verifique se as crianças expressam seus conhecimentos prévios e auxilie-as se necessário.
- Na construção da história, verifique se todas participam e se contribuem com ideias.
- Nos momentos dos ensaios, verifique como elas se expressam tanto oralmente quanto corporalmente.
- Cuide para que haja respeito durante todas as etapas, especialmente se alguma criança não quiser participar da atividade.

Saiba mais

Os livros e os *sites* a seguir fornecem mais informações a respeito da importância do folclore brasileiro e sugestões de outras maneiras que você pode trabalhar esse tema em sala de aula.

- CASCUDO, Luís da Câmara. *Dicionário do folclore brasileiro*. 12. ed. São Paulo: Saraiva, 2012.
- PECHI, Danieli Pechi de. *O jeito adequado de trabalhar o folclore*. Nova Escola. São Paulo, 1º jul. 2011. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/1710/o-jeito-adequado-de-trabalhar-o-folclore>>. Acesso em: 4 ago. 2020.
- SOUSA, Mauricio de. *Turma da Mônica: Lendas Brasileiras: Curupira*. São Paulo: Girassol, 2010.

Material lúdico 7

Elemento: Dança popular

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 3 horas e 30 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Participar; Explorar; Expressar.

Campos de experiências

Corpo, gestos e movimentos

Traços, sons, cores e formas

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03CG01: Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música.
- EI03TS03: Reconhecer as qualidades do som (intensidade, duração, altura e timbre), utilizando-as em suas produções sonoras e ao ouvir músicas e sons.

Samba, um ritmo brasileiro

O Brasil é um país plural e de uma riqueza cultural diversa. Hábitos, costumes, danças e ritmos dão ao nosso país uma identidade única que encanta a muitos pelas suas manifestações culturais alegres e coloridas. A musicalidade brasileira embala não só os nativos desta terra, mas também os de outras nacionalidades, que são atraídos pela beleza dos ritmos e dos sons musicais do Brasil. Os ritmos e sons são muitos: samba, frevo, baião, maracatu, xaxado e outros.

Nesta atividade, a proposta é trabalhar o samba, suas origens, suas vertentes e como se tornou um patrimônio cultural brasileiro. Ela é organizada em três etapas, nas quais as crianças desenvolverão a criatividade e a coordenação motora ampla e ampliarão seus conhecimentos sobre cultura popular.

Materiais necessários

- Computador ou *tablet* com acesso à internet para a realização de pesquisas;
- Pesquisa prévia de músicas e de vídeos com os tipos de samba que serão trabalhados com a turma (selecione materiais que sejam apropriados para a faixa etária e que sejam didáticos, esclarecedores e que contribuam para o aprendizado das crianças);
- Aparelho de som ou outra mídia para reproduzir as músicas selecionadas;
- Caixa de som;
- Cartolina (cortada em pequenos retângulos para produção dos convites);
- Lápis de cor.

Etapas

Etapa 1 (1 hora e 30 minutos)

Converse com as crianças e comente que a proposta é trabalhar com ritmos e danças tipicamente brasileiros e que serão apresentados alguns tipos de samba. Explore com elas os conhecimentos prévios que apresentam sobre o assunto. Explique a elas a origem do samba e quais foram as culturas que influenciaram a criação desse ritmo no Brasil. Explore com as crianças alguns tipos de samba, como samba de roda, samba-enredo, bossa nova, samba-exaltação e samba *rock*, bem como a origem de cada um deles. Ao explorar os tipos de samba, acesse os vídeos previamente selecionados e mostre-os às crianças, para que conheçam as variações de ritmos, os instrumentos utilizados, as danças e suas expressões. Se possível, mostre à turma alguns instrumentos, como o pandeiro, o cavaquinho e a cuíca. Muitas escolas possuem professores de música e salas com instrumentos de percussão. Nesse caso, envolva o professor de música nas atividades, pois ele poderá apresentar os instrumentos às crianças, seus variados timbres e ensinar o manuseio deles, bem como os tipos de batuques que diferenciam cada tipo de samba. É muito importante oportunizar momentos de audição de músicas de samba e suas variações (samba tradicional, samba-canção, samba-exaltação, bossa nova). Na internet, é possível encontrar vários sambas para ouvir com as crianças. Explique que o samba se tornou um símbolo do Brasil, que é reconhecido internacionalmente e que algumas de suas maiores manifestações se dão nos carnavais das cidades

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



do Rio de Janeiro e de São Paulo, por meio dos sambas-enredo, além do samba de roda, que, inclusive, tornou-se Patrimônio da Humanidade reconhecido pela Unesco no Recôncavo Baiano.

No final desta etapa, convide a turma para brincar e para dançar ao som de alguns sambas tradicionais, como o samba de roda. Essa ação poderá servir como uma espécie de aquecimento para a apresentação futura.

Informe às crianças que elas escolherão um dos tipos de samba trabalhados nesta etapa para fazer uma apresentação.

Etapa 2 (1 hora e 30 minutos)

Inicie a etapa mencionando todos os tipos de samba que foram trabalhados durante esta atividade. Faça uma votação com a turma para escolher qual tipo de samba ela desejaria aprender para realizar uma apresentação.

Com base nos materiais, principalmente nos vídeos previamente selecionados, realize uma breve pesquisa com as crianças para saber se há dança ao som do tipo de samba escolhido e quais instrumentos e adereços são utilizados. Realize ensaios (breves, para não ficar cansativo) para que as crianças pratiquem a dança, familiarizem-se com as batucadas e encontrem maneiras de acompanhar o ritmo. Elas poderão batucar em objetos diversos, como latas, caixas, mesas e outras superfícies disponíveis. É importante deixá-las livres para que façam experimentações e criem suas próprias formas de movimentar-se e batucar.

Defina com as crianças o local e as pessoas que deverão assistir à apresentação.

Confeccione com as crianças convites para a apresentação e entregue àqueles que foram escolhidos para assistir ao evento. As crianças poderão decorar os convites com desenhos ilustrativos de adereços e outros elementos que são relacionados com o ritmo escolhido.

Prepare o ambiente onde acontecerá a apresentação. Organize cadeiras, confira o funcionamento de recursos necessários à apresentação, como aparelho de som, caixa de som e outros. Se possível, realize um teste com os recursos a serem utilizados, pois, talvez, será necessário realizar alguns ajustes.

Etapa 3 (30 minutos)

Escolha uma música representativa do tipo de samba que será apresentado pelas crianças e deixe-a tocando para acolher os convidados.


Na hora marcada, acolha os convidados com uma mensagem de boas-vindas. Nesse momento, é oportuno ler algumas informações sobre o tipo de samba que será apresentado (sua origem, sua história, o local onde é praticado).

Posicione as crianças e inicie a apresentação, orientando-as para que a desenvolvam conforme se prepararam. Caso alguma criança mostre-se tímida e/ou relute a participar, incentive-a e, se preciso, posicione-se junto dela para que se sinta segura.

Avaliação

A avaliação desta atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Verifique se a participação das crianças é efetiva e ativa.
- Observe se a execução dos movimentos e dos gestos nos momentos do ensaio e da apresentação é expressiva e auxilie as crianças se necessário.
- Verifique se a interação entre as crianças é feita de forma respeitosa, lúdica e colaborativa.

- 
- Cuide para que não ocorra comportamentos inadequados durante os ensaios, como desrespeito ou desentendimento entre as crianças.

Saiba mais

Os *sites* a seguir fornecem mais informações a respeito da origem do samba e poderão ser úteis para trabalhar esse tema em sala de aula.

- Os diferentes tipos de samba. Disponível em: <<https://youtu.be/PlsGzcG0qLo>>. Acesso em: 7 ago. 2020.
 - SAMBA: 100 anos. TV Brasil, 24 nov. 2016. Disponível em: <<https://tvbrasil.ebc.com.br/caminhosda-reportagem/episodio/samba-100-anos>>. Acesso em: 7 ago. 2020.
-

Material lúdico 8

Elemento: Horta comunitária

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 2 horas e 30 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Conviver; Participar; Explorar.

Campos de experiências

O eu, o outro e o nós

Corpo, gestos e movimentos

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO03: Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.
- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
- EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.

Quilombolas, populações tradicionais do Brasil

A populações quilombolas habitam quilombos, que começaram a ser formados durante o período da escravidão, particularmente na América. Essas pessoas são descendentes de negros escravizados que, submetidos a condições de vida desumanas, fugiam das grandes fazendas e do domínio dos senhores do engenho e organizavam-se em espaços comunitários chamados de quilombos, localizados no meio das matas e das florestas, aos quais o acesso era difícil. Atualmente, o Brasil tem mais de três mil comunidades quilombolas espalhadas por todas as regiões do país. Nelas, essas populações preservam as tradições e as culturas de seus antepassados.

A proposta desta atividade é a produção de uma horta em espaço adequado da escola. A atividade se organiza em duas etapas e têm como objetivo levar as crianças a conhecer um pouco sobre a vida em comunidade quilombola, seus costumes e suas tradições e como subsistem, além de desenvolver a coordenação motora e exercitar as capacidades de escolha e decisão.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Materiais necessários

- Computador;
- Banco de imagens e vídeos sobre quilombos;
- Projetor de imagens;
- Adubo (preparação da terra da horta);
- Sementes de hortaliças para plantio e cultivo;
- História do Zumbi do Palmares (pesquisar e adaptar o enredo para as crianças).

Etapas

Etapa 1 (1 hora)

Para esta etapa, você deverá pesquisar sobre regiões quilombolas no Brasil e selecionar uma delas para exemplificar para as crianças. Isso lhe dará maior segurança para desenvolver as atividades e mediar as conversas. Para iniciar, em sala de aula com equipamento de mídia, converse com as crianças e diga a elas que conhecerão um pouco sobre um povo que tem uma tradição, uma história e uma cultura que faz parte da História do Brasil. Pergunte a elas se já ouviram a palavra “quilombola”. Se sua escola está inserida em um contexto quilombola ou próxima a um, explore o assunto de forma mais pessoal e subjetiva, adaptando as etapas à realidade que vocês vivem. Explique à turma a etimologia da palavra quilombola, esclarecendo que ela vem da palavra quilombo. Os quilombolas eram africanos ou afrodescendentes que fugiam da condição de escravidão para o interior das matas, formando os quilombos. Mencione que essas comunidades ainda existem e estão presentes em todas as regiões do Brasil. Atualmente, quem vive nelas são os descendentes desses povos.

Em diálogo com as crianças, comente que há várias tradições praticadas pelos quilombolas, entre elas danças, festas e religiões. Destaque como é a vida em comunidade nos quilombos e que são as próprias pessoas que cultivam a maior parte do alimento consumido na comunidade. Comente que hortas e plantações são cultivadas e mantidas por essas comunidades.

Pesquise fotos e vídeos sobre os quilombos e apresente-os às crianças para que percebam as tradições e os costumes presentes nas comunidades quilombolas. Ao fim da exposição das mídias, converse com as crianças, solicitando que elas descrevam o que viram e que sensações foram despertadas nelas. Por fim, conte às crianças a história do Zumbi dos Palmares, por ser ele um dos grandes nomes quilombolas da História do Brasil. Há livros de literatura infantil que contam a história de Zumbi de forma adaptada para crianças.

Você pode incluir em suas pesquisas brincadeiras entre crianças quilombolas e inserir nesta etapa. Comente com as crianças que, na próxima etapa, desenvolverão uma horta comunitária.

Etapa 2 (1 hora e 30 minutos)

Para iniciar, explique às crianças o que é uma horta comunitária. Fale com elas que os povos quilombolas desenvolvem hortas comunitárias nas quais todos cuidam e todos usufruem do que colhem. Em seguida, comente que desenvolverão esse tipo de horta. Primeiramente, converse um bom tempo com as crianças e apresente a elas os critérios necessários para a construção da horta. Pergunte a elas que vegetais e hortaliças conhecem e que gostariam de ter na horta que produzirão. Deixe que se expressem e facilite a comunicação, contribuindo com a organização de fala e de pensamento e fazendo perguntas diretas às crianças. Para a realização da horta, defina o espaço adequado para a sua construção. Você pode promover um passeio com as crianças pela escola a fim de escolher o melhor local. Depois, realize uma conversa com a coordenação ou com a direção da escola sobre a escolha do espaço e a liberação deste para o cultivo da horta. Nessa conversa, é muito importante envolver

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



algum profissional da escola da área de manutenção geral, pois ele poderá auxiliar em muitos outros processos. Por fim, procure envolver as famílias das crianças na disponibilização de sementes e de mudas para a horta.

Etapa 3 (tempo a ser definido pela escola)

Após os passos descritos anteriormente, com local definido e materiais organizados, é hora de colocar a mão na massa e começar a preparar o espaço. Para isso, defina os processos no tempo que for melhor de acordo com seu contexto. É importante destacar junto às crianças os cuidados necessários com a horta para o cultivo adequado das hortaliças escolhidas. A etapa de cavar a terra deve ser feita por um adulto. É importante manter as crianças longe de ferramentas inadequadas para a faixa etária e que possam oferecer riscos. No primeiro momento, todos (professor e crianças) podem fazer o preparo da terra e o plantio das hortaliças. Na sequência, podem-se fazer escalas entre as crianças para realizar as atividades diárias de cuidado com a horta, como aguar os canteiros. O envolvimento das crianças em todos os processos é significativo, pois é uma oportunidade de perceberem o conceito de uma horta comunitária, uma prática discutida anteriormente sobre a vida em comunidade nos quilombos. A finalização do ciclo deve ser brindada com a colheita das hortaliças pelas crianças para a preparação de receitas a serem consumidas na escola.

Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Observe se o envolvimento e a participação das crianças são efetivos e ativos.
- Verifique se foi despertada a curiosidade das crianças pelas tradições dos quilombolas.
- Examine os conhecimentos prévios das crianças sobre o tema.
- Observe se há interação das crianças com o professor e entre elas.
- Observe como se comportam nos momentos de fazer escolhas (momento de definição do espaço para horta e escolhas das hortaliças).
- Verifique se o manuseio no preparo da terra para horta é respeitoso e se há crianças que apresentam resistência em tocar na terra e nos adubos; auxilie-as se necessário.

Saiba mais

A seguir, são indicados alguns vídeos que poderão auxiliar o professor no desenvolvimento da aula.

- NOSSA CULTURA: comunidades quilombolas. Disponível em: <<https://youtu.be/3w6lKY-OnfU>>. Acesso em: 10 ago. 2020.
- QUILOMBOLAS DO SÉCULO XXI. Disponível em: <<https://youtu.be/CNhqvWjGII>>. Acesso em: 10 ago. 2020.



Material lúdico 9

Elemento: Receitas culinárias

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 2 horas e 20 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Conviver; Participar; Explorar; Conhecer-se.

Campos de experiências

O eu, o outro e o nós

Corpo, gestos e movimentos

Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO03: Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.
- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
- EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.
- EI03ET02: Observar e descrever mudanças em diferentes materiais, resultantes de ações sobre eles, em experimentos envolvendo fenômenos naturais e artificiais.
- EI03ET07: Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.

Delícias do nosso Brasil

A culinária do nosso país é rica e muito diversa. Há muitos ingredientes e pratos típicos nacionais que tiveram suas origens na cultura de povos formadores do povo brasileiro, como os indígenas, os africanos e os portugueses. Dos indígenas, por exemplo, a culinária brasileira incorporou do seu hábito alimentar ingredientes como mandioca, palmito e feijão. Dos africanos, o óleo de dendê, o leite de coco e a pimenta malagueta. Já dos portugueses, assimilamos especiarias, como sal, cravo-da-índia, erva-doce, canela e alecrim, além do trigo, do alface e das aves. O uso de diferentes técnicas e o modo de preparo das comidas por esses povos também tiveram influência significativa na construção do cardápio brasileiro. Com isso, herdamos pratos como o pirão, o beiju e a moqueca dos indígenas; o acarajé, o cuscuz e o vatapá dos africanos; e pratos doces como a marmelada, a goiabada e o pudim iaiá dos portugueses. Os descendentes dos povos imigrantes, quando não encontravam alguns ingredientes ao fazer suas receitas aqui no Brasil, substituíam por outros da nossa nacionalidade e, assim, as receitas foram sendo adaptadas às nossas necessidades e à nossa cultura.

Nesta atividade, as crianças poderão conhecer um pouco do repertório da culinária brasileira e verificar que diversas comidas que fazem parte da nossa alimentação receberam influência da cultura de diferentes povos que tiveram participação decisiva na formação da cultura nacional. A atividade está dividida em duas etapas e, ao longo delas, as crianças serão incentivadas a valorizar a diversidade cultural brasileira e a reconhecer as raízes culturais de outros povos e nossa identidade.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Materiais necessários

- Imagens de ingredientes e de pratos brasileiros;
- Alguns ingredientes que compõem a culinária brasileira de origem indígena, africana e portuguesa;
- Utensílios de cozinha (travessas, talheres, liquidificador, batedeira, medidores de quantidade, pratos);
- Ingredientes para a receita escolhida.

Etapas

Etapa 1 (1 hora)

Converse com as crianças e informe que a proposta é conhecer a culinária brasileira. Explique que a nossa culinária recebeu fortes influências das culturas indígena, portuguesa e africana em razão da presença desses povos na formação do povo brasileiro. Pergunte às crianças qual o prato ou o alimento que mais gostam e faça uma lista com essas informações. Você pode anotar em uma cartolina ou em um pedaço de papel *kraft* e fixar em um local apropriado e visível da sala de aula. Compare os exemplos citados pelas crianças e ressalte que as pessoas podem ter gostos e preferências distintos, os quais devem ser respeitados, mesmo sendo diferentes dos nossos.

Apresente às crianças exemplos de alimentos presentes na alimentação brasileira provenientes das culturas indígenas, africanas e portuguesa a partir de imagens obtidas na internet ou levando para a sala de aula o próprio alimento. Se possível, mostre a elas, por exemplo, milho, quiabo, lentilhas, ou seja, produtos presentes nos hábitos alimentares dos indígenas, dos africanos e dos portugueses respectivamente. Explique a origem de cada ingrediente ou de cada prato e as adaptações feitas pela culinária brasileira no preparo de cada um deles. Durante a apresentação, compare-os com a lista dos alimentos preferidos das crianças e verifique se há algum alimento em comum.

Informe às crianças que a turma terá uma aula de culinária sobre uma receita brasileira. Então, como preparação para a próxima etapa, faça uma votação entre as crianças para escolherem qual alimento típico brasileiro desejam preparar. Apresente algumas opções a elas de receitas simples de origens indígena, africana ou portuguesa. Nesse momento, é importante considerar os recursos e os espaços que a escola possui e a escolha deve ser alinhada às possibilidades oferecidas pela instituição. Assim, você poderá separar antecipadamente os ingredientes necessários à receita e pensar no espaço adequado para sua preparação. Então, é muito importante que você esteja de posse da listagem dos alimentos que provocam alergia nas crianças, pois, talvez, seja necessário mudar a receita escolhida, para evitar problemas com crianças que apresentam alergia a algum tipo de alimento. Antes de iniciar a próxima etapa, converse com a coordenação da escola sobre o desenvolvimento da atividade para que, juntos, prevejam as situações que precisarão de algum tipo de solução para que a proposta pensada seja encaminhada da melhor maneira possível. Caso a escola tenha cozinha, convide-a para participar da atividade, uma vez que seria muito interessante envolver essa profissional.

Etapa 2 (1 hora e 20 minutos)

Antes de iniciar esta etapa, prepare bem o ambiente onde a atividade será realizada.

- Separe os ingredientes necessários e recipientes para acondicioná-los no decorrer da receita;
- Separe batedeira, liquidificador, formas e outros aparelhos que sejam necessários de acordo com a receita escolhida. Evite o contato das crianças a objetos que possam oferecer algum risco de se machucarem;
- Faça uma primeira leitura completa da receita às crianças, reforçando os ingredientes que serão utilizados;

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



- Inicie a receita e peça o auxílio das crianças. Elas poderão ajudar entregando a quantidade de cada ingrediente para o preparo da receita. Essa é uma forma lúdica de trabalhar números e quantidades com elas;
- No decorrer da receita, à medida que for misturando os ingredientes, pergunte à turma o que observa de diferente. Questione-a se há uma mudança de cores ou de cheiro e alteração de textura. Esses são questionamentos que auxiliarão na observação detalhada de todo o processo e das transformações que ocorrem quando se misturam alimentos de naturezas diversas. É, então, uma forma de conceituar como algumas transformações acontecem;
- Peça auxílio às crianças para organizar as mesas onde serão servidos os alimentos.

Após a receita pronta, sirva a porção às crianças. Solicite a elas que degustem o alimento e que expressem suas sensações em relação ao cheiro, ao gosto, à textura e às cores. Deixe-as à vontade caso não queiram experimentar. Em seguida, organize uma roda de conversa para que as crianças exponham suas impressões sobre o que estudaram da culinária brasileira e faça as inferências que forem necessárias.

Avaliação

A avaliação desta atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você pode se atentar ao longo do trabalho.

- Durante a conversa sobre a culinária brasileira, verifique se as crianças participaram ativamente relatando seus gostos e preferências em relação ao alimento.
- Durante a apresentação das imagens com os exemplos dos ingredientes ou dos pratos típicos brasileiros de origens indígena, africana ou portuguesa, avalie a participação e o interesse das crianças pelo tema.
- Durante a realização da receita, avalie a participação e a cooperação das crianças nas atividades propostas;
- Ao questioná-las sobre números e quantidades na execução da receita, verifique se as crianças apresentaram alguma dificuldade e auxilie-as se necessário.
- No momento da degustação, avalie se as crianças expressaram suas sensações em relação ao cheiro, ao gosto, à textura e às cores.

Saiba mais

Os *sites* a seguir fornecem mais informações a respeito da origem da culinária brasileira e da influência dos indígenas, dos africanos e dos portugueses na culinária nacional, além de algumas curiosidades sobre os pratos típicos regionais.

- ALIMENTAÇÃO E CULTURA. Biblioteca Virtual em Saúde. Disponível em: <http://bvsmms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/alimentacao_cultura.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2020.
- BRASIL: um prato cheio para o turismo. Ministério do Turismo. Disponível em: <<http://www.turismo.gov.br/%C3%BAltimas-not%C3%ADcias/974-brasil-um-prato-cheio-para-o-turismo.html>>. Acesso em: 20 ago. 2020.



Material lúdico 10

Elemento: Adivinhas

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 3 horas

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Conviver; Brincar; Explorar.

Campos de experiências

O eu, o outro e o nós

Corpo, gestos e movimentos

Traços, sons, cores e formas

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO03: Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.
- EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.
- EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.

O que é, o que é?

Adivinhas ou adivinhações são perguntas conhecidas como “o que é, o que é?”. Essas perguntas em formato de charadas ou de enigmas desafiam as pessoas a descobrir as respostas, causando muita diversão e interação entre os participantes. Esta é uma brincadeira popular que envolve e agrada tanto as crianças quanto os adultos, desenvolvendo de uma forma lúdica as linguagens oral e escrita, aguçando a curiosidade e aumentando o vocabulário e a concentração.


Transmitida de geração a geração, a adivinha é um gênero textual que desafia e estimula a sua solução, já que a pergunta leva a criança a usar seus conhecimentos de mundo, culturais e linguísticos para chegar à resposta da pergunta que foi proposta.

Esta atividade será organizada em três etapas. Na primeira, conhecerão e brincarão com algumas adivinhas. Na segunda, realizarão uma pesquisa com seus familiares para elaborarem um mural criativo na escola. Por fim, na terceira, as crianças vão produzir o mural de adivinhas. Por meio dessas atividades, elas desenvolverão a oralidade, a criatividade, a atenção e a socialização.

Materiais necessários

- Caixa de sapato encapada com papel colorido;
- Fichas com adivinhas escritas;
- Papel colorido;
- Cartolina ou papel *kraft* (suficiente para a confecção do mural);
- Tesoura com pontas arredondadas;
- Tubo de cola;

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

- 
- Jornais e revistas;
 - Papel sulfite ou folhas de caderno;
 - Canetinhas hidrocor;
 - Fita crepe.

Etapas

Etapa 1 (1 hora)


Nesta etapa, as crianças serão envolvidas em uma brincadeira de adivinhas. Para isso, em sala de aula, tenha a caixa que você separou para a atividade (pode ser de sapato, encapada) enfeitada com alguns pontos de interrogação (feitos com papel colorido), por exemplo. Dentro dessa caixa, insira pedaços de papéis avulsos, tipo fichas, com algumas adivinhas transcritas. No final das orientações desta etapa, indicaremos alguns exemplos de adivinhas que você poderá utilizar.

Com a caixa nas mãos, faça um certo suspense e questione as crianças, perguntando o que elas acham que há dentro da caixa. Chame a atenção delas para o sinal de interrogação, explicando que esse sinal, quando escrito, sugere que alguém está perguntando algo ou possui dúvida sobre alguma coisa. Pergunte a elas se já brincaram de “O que é, o que é?”. Deixem que falem à vontade, expressando o que pensam e sentem. Antes de iniciar a brincadeira, solicite a uma das crianças que pegue de dentro da caixa uma ficha e mostre para toda a turma. Talvez, a princípio eles acharão que é somente um pedaço de papel, mas explique que, naqueles papéis, há perguntas. Comente que essas perguntas as desafiarão a pensar e a descobrir a resposta correta do enigma. Comecem a brincadeira: uma criança retira uma ficha, você lê a adivinha, a criança que retirou tenta responder e, se não conseguir, passa para outra criança e, assim, sucessivamente. O importante é que todos participem e tentem responder. Peça que respeitem o colega e o turno de fala de cada um deles. A preferência de resposta é sempre da criança que retirou a ficha. Conduza a brincadeira de forma que todos se sintam bem e felizes, sem necessariamente sentirem-se na obrigação de responder corretamente. Estimule-as a formular hipóteses e a tentar acertar. Conforme forem acertando ou errando, outras crianças poderão retirar mais perguntas da caixa. Auxilie-as a decifrar os desafios, realize mímicas com o intuito de ajudá-las a chegar à resposta correta.

Quando terminarem a brincadeira, converse com as crianças no intuito de perceber se elas apreciaram o momento. Pergunte a elas se se lembram de alguma adivinha e convide-as a desafiar as famílias em casa, propondo adivinhas que aprenderam. De forma breve, para não cansar as crianças, explique a elas que as adivinhas ou as charadas, como também são conhecidas, são brincadeiras que fazem parte do folclore brasileiro e são passadas de geração em geração. A lista a seguir contém sugestões de adivinhas para compor a sua brincadeira em sala.

- O que é, o que é que vira a cabeça do homem? R.: Pescoço.
- O que é, o que é que tem um tamanho de bola e enche a casa até a porta? R.: Lâmpada.
- O que é, o que é que cai no chão e não quebra, cai na água e se desmancha? R.: Papel.
- O que é, o que é que tem chapéu, mas não tem cabeça, tem boca, mas não fala, tem asa, mas não voa, tem bico, mas não bica? R.: Bule.
- O que é, o que é que só pode ser usado depois de quebrado? R.: Ovo.
- O que é, o que é que quebra quando se fala? R.: Segredo ou silêncio.
- O que é, o que é que dá muitas voltas e não sai do lugar? R.: Relógio.
- O que é, o que é que salta, dá um espirro e vira pelo avesso? R.: Pipoca.
- O que é, o que é que a areia disse para o mar? R.: Deixa de onda.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

- 
- O que é, o que é que tem coroa, mas não é rei, tem escamas, mas não é peixe? R.: Abacaxi.
 - O que é, o que é que cai em pé e corre deitado? R.: Chuva.
 - O que é, o que é que tem cabelos vermelhos como o fogo, anda para frente, mas quem vê pensa que andou para trás? R.: Curupira.
 - O que é, o que é que dorme em pé e anda deitado? R.: Pé.
 - O que é, o que é que tem dente, mas não tem boca, é careca, mas tem cabelo? R.: Pente.
 - O que é, o que é que anda com os pés na cabeça? R.: Piolho.
 - O que é, o que é que bota na mesa, parte e reparte, mas não se come? R.: Baralho.
 - O que é, o que é que é feito para andar e não anda? R.: Rua.
 - O que é, o que é que não se come, mas é bom para se comer? R.: Talher.
 - O que é, o que é que quanto mais rugas tem, mais novo é? R.: Pneu.
 - O que é, o que é que tem no meio do ovo? R.: A letra V.
 - O que é, o que é que tem cinco dedos, mas não tem unha? R.: A luva.

Etapa 2 (1 hora)

Para esta etapa, será preciso solicitar uma pesquisa com antecedência, envolvendo a família. Mais ou menos uma semana antes, peça às crianças que conversem com seus familiares e que registrem em uma folha adivinhas conhecidas pelas famílias e as tragam para a escola. As famílias deverão auxiliar nesses registros. Explique que as crianças deverão ter as adivinhas memorizadas para uma roda de brincadeira na escola, na qual elas proporão desafios aos colegas. Com as pesquisas realizadas, na data combinada, reúna as crianças em uma roda para brincarem de adivinhas. Solicite às crianças que proponham as charadas que pesquisaram com seus familiares para que os colegas tentem acertar as respostas. Caso necessitem de ajuda, auxilie-as. Ao final, peça que as crianças descrevam como foi a atividade de pesquisa, perguntando, por exemplo, quem as ajudou e se gostaram da atividade. De volta aos lugares, em suas mesas de atividades, distribua folhas sulfite coloridas, canetinhas hidrocor, lápis de cor e giz de cera às crianças e solicite que ilustrem as adivinhas que pesquisaram. Explique que, na próxima etapa da atividade, farão um mural divertido com as adivinhas da turma.

Etapa 3 (1 hora)

Nesta etapa, as crianças serão envolvidas na produção do mural de adivinhas. Previamente, prepare fichas com as transcrições das adivinhas que as crianças pesquisaram: elas serão coladas no mural. Disponha essas fichas de forma aleatória na folha de papel *kraft* ou na cartolina, explorando todo o espaço do papel utilizado para o mural. Veja a quantidade de folhas necessárias para o mural em função da quantidade de ilustrações. Solicite ajuda das crianças para colar no mural a ilustração que fizeram da adivinha. Espalhem as imagens de forma aleatória, dificultando a localização imediata da imagem que corresponde à resposta da adivinha. Auxilie-as no uso do tubo de cola e da tesoura com pontas arredondadas. Elas poderão utilizar os jornais e as revistas para buscarem outras imagens que ilustrem as adivinhas expostas no mural.

Em um espaço fora da sala de aula, no pátio, por exemplo, confeccione um lindo mural, de forma que outras crianças tenham a oportunidade de conhecer esses textos pequenos e divertidos. Incentive a participação de todos e, depois de pronto, analise com a turma se aprovaram o resultado e de qual ou quais adivinhas mais gostaram.



Avaliação

A avaliação desta atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Durante a conversa sobre charadas, pegadinhas ou adivinhas, verifique se as crianças expressam seus conhecimentos prévios e auxilie-as se necessário.
- Incentive-as a falar como foi a pesquisa feita em casa com a família.
- Durante os momentos da brincadeira, analise o interesse e a concentração das crianças.
- Nos momentos de falarem as respostas, atente-se para que todas as crianças tenham a oportunidade de falar, mesmo que seja com auxílio, e chame a atenção delas para que respeitem o turno de fala dos colegas.
- Ao utilizar objetos como lápis de cor, giz de cera, tesoura e cola, observe como manipulam esses utensílios e como estão desenvolvendo a coordenação motora.
- Na confecção do mural, verifique se as crianças estão participando e incentive-as e auxilie-as se necessário.
- Cuide para que haja respeito durante todas as etapas, especialmente se alguma criança não quiser participar da atividade.

Saiba mais

Os livros a seguir fornecem mais informações a respeito da importância das brincadeiras populares de adivinhas ou de charadas no desenvolvimento das crianças e enriquece o trabalho do professor sobre esse tema em sala de aula.

- FURNARI, Eva. *Adivinhe se puder*. São Paulo: Moderna, 2011.
- MACHADO, Ana Maria. *O que é?: adivinhas*. São Paulo: Salamandra Literatura (Moderna), 2015.
- MELO, Veríssimo de. *Folclore Infantil*. Minas Gerais: Itatiaia, 1990.
- PERROTTI, Denise Caccese. *O que é, o que é*. São Paulo: Paulus, 1982.

Bloco 2: Elementos da cultura da Região Centro-Oeste

Material lúdico 1

Elemento: Jogos e brincadeiras indígenas

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 2 horas e 20 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Conviver; Brincar; Explorar; Expressar.

Campos de experiências

O eu, o outro e o nós

Corpo, gestos e movimentos

Escuta, fala, pensamento e imaginação

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO01: Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir.
- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
- EI03CG02: Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.

Vamos conhecer os Kalapalo?

O Parque Indígena do Xingu (PIX) é um território indígena brasileiro localizado na Região Centro-Oeste, mais precisamente ao norte do estado do Mato Grosso. Considerado a maior reserva indígena do Brasil, o parque reúne em torno de 16 povos indígenas que vivem em aldeias nas áreas de floresta. Embora alguns desses povos apresentem certa similaridade no seu modo de vida e visão de mundo, existem diferenças culturais marcantes entre eles.

O povo Kalapalo é um dos que vivem no Xingu. As crianças Kalapalo aprendem desde cedo a respeitar e a conviver em harmonia com a natureza, e a se divertirem realizando diferentes tipos de jogos e brincadeiras. Algumas brincadeiras são de faz de conta, enquanto outras são consideradas competições acirradas. Existem brincadeiras realizadas no pátio da aldeia, outras na mata e, também, aquelas realizadas na água. Em algumas brincadeiras, participam apenas as crianças, porém, em outras, há a participação dos adultos, além daquelas em que crianças e adultos brincam juntos.

Este material tem por objetivo compartilhar uma brincadeira tradicional da cultura Kalapalo, denominada *Heiné Kuputisü*. Para isso, a atividade será organizada em três etapas. Nelas, as crianças da sala, além de se divertirem e socializarem, vão conhecer as regras de uma brincadeira indígena do povo Kalapalo, desenvolver a coordenação motora ampla e ampliar seu repertório sobre a cultura indígena.

Materiais necessários

- Mapa político do Brasil;
- Imagens de povos indígenas do Parque Indígena do Xingu, de preferência realizando alguma atividade própria da cultura indígena;
- Giz de lousa ou fita crepe.

Etapas

Etapa 1 (40 minutos)

Converse com as crianças e explique a elas que, no Brasil, país onde moramos, vivem diversos povos indígenas. Aproveite o momento para investigar o conhecimento prévio delas perguntando se sabem quem são os indígenas e se já ouviram falar algo a respeito da cultura desses povos. Apresente a elas as fotografias selecionadas de antemão e peça para que descrevam o que observam. Comente com as crianças que diversos povos indígenas do Brasil vivem em aldeias situadas em áreas de floresta, de onde retiram o que precisam para viver, sem ocasionar grandes prejuízos à natureza. Eles praticam a caça, a pesca e a coleta de frutos e raízes, além da agricultura em pequenas hortas. Além disso, realizam festas, jogos e brincadeiras no lugar onde vivem.

Comente, também, que parte significativa dos indígenas brasileiros vive em um lugar chamado Parque Indígena do Xingu. Mencione que a área do parque está localizada ao norte do estado do Mato Grosso. Para facilitar a compreensão das crianças, apresente a elas um mapa político do Brasil. Explique que aquele

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



desenho representa o nosso país e, na sequência, identifique a localização aproximada do parque. Se julgar pertinente, trace com o dedo uma reta entre o estado onde as crianças moram e a localização do Xingu.

Depois desse bate-papo inicial, fale para as crianças que vão realizar uma brincadeira bastante comum entre um dos povos indígenas que vivem no Parque Indígena do Xingu, o Kalapalo.

Etapa 2 (40 minutos)

Explique às crianças que a brincadeira que vão realizar chama-se, na língua indígena, *Heiné Kuputisü*. Ela é uma das brincadeiras e jogos realizados pelo povo indígena Kalapalo. Comente com as crianças que essa brincadeira é praticada tanto pelas crianças quanto pelos adultos no centro da aldeia.

Ensine as regras da brincadeira para elas. Explique que dois competidores, por vez, percorrem uma distância entre a linha de largada e a de chegada, pulando em um pé só. Ressalte que, durante a corrida, não é permitido aos competidores trocar de pé. Comente que, no jogo, o mais importante não é desenvolver velocidade, mas ter equilíbrio e resistência. Encene para as crianças como a brincadeira acontece. Diga a elas que, para os Kalapalo, os competidores que não conseguem percorrer a distância demarcada precisam treinar mais.

Questione as crianças se a brincadeira dos Kalapalo se parece com alguma das que elas costumam brincar. Pergunte, também, que nome dariam a essa brincadeira caso tivessem de escolher outro nome para ela. Valorize as respostas apresentadas pelas crianças e sugira que um dos nomes poderia ser “corrida de um pé só”.

Etapa 3 (1 hora)

Leve as crianças a um espaço aberto na escola, como o pátio ou a quadra esportiva. Estipule uma distância compatível à idade delas e, com fita crepe ou giz de lousa, trace no chão as linhas de largada e de chegada. Organize as crianças em dois grupos com aproximadamente o mesmo número de integrantes. Posicione-as em fila, uma ao lado da outra, em frente à linha de largada. Relembre as regras da brincadeira com as crianças e demonstre novamente o modo como elas devem percorrer a distância entre as linhas. Reforce que o importante na brincadeira não é a velocidade, e sim o equilíbrio e a resistência. Para evitar que as crianças fiquem ansiosas, diga a elas que, caso não consigam percorrer o trajeto na primeira vez, poderão tentar outras vezes, quantas forem necessárias.

A brincadeira pode se repetir, trocando as duplas de competidores.

Ao final, pergunte às crianças como foi a experiência de praticar uma brincadeira indígena, se ficaram cansadas e se gostariam de brincar outras vezes.

Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Durante a conversa sobre os povos indígenas, verifique se as crianças expressam seus conhecimentos prévios e auxilie-as se necessário. Incentive a participação daquelas que demonstraram insegurança.
- Na etapa da explicação das regras da brincadeira, verifique se as crianças compreenderam a maneira como ela deve acontecer e se permaneceram atentas à explicação. Auxilie-as e esclareça as dúvidas se necessário.
- Cuide para que haja respeito durante todo o processo caso alguma criança não queira participar da brincadeira.



Saiba mais

Os *sites* e o livro a seguir fornecem mais informações a respeito do Parque Indígena do Xingu, do povo Kalapalo e da brincadeira *Heiné Kuputisü*.

- POVOS Indígenas no Brasil Mirim. Disponível em: <<https://mirim.org/como-vivem/brincadeiras>>. Acesso em: 30 jul. 2020.
- POVOS Indígenas no Brasil. *Kalapalo*. Disponível em: <<https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Kalapalo>>. Acesso em: 30 jul. 2020.
- HAILER, Marco Antonio. *Descobrimo o Xingu*. 3. ed. São Paulo: Carochinha, 2019.

Material lúdico 2

Elemento: Lenda

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 2 horas e 40 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Conviver; Explorar; Brincar; Expressar.

Campos de experiências

O eu, o outro e o nós

Corpo, gestos e movimentos

Traços, sons, cores e formas

Escuta, fala, pensamento e imaginação

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO04: Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos.
- EI03CG01: Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música.
- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
- EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.
- EI03EF06: Produzir suas próprias histórias orais e escritas (escrita espontânea), em situações com função social significativa.

O misterioso habitante dos rios da Região Centro-Oeste: uma lenda para contar e brincar

A cultura brasileira possui um rico repertório de lendas. Cada região do Brasil dispõe de lendas que retratam aspectos peculiares da história, das tradições e da sabedoria popular.

Neste material, as crianças vão conhecer e explorar uma das lendas da cultura regional do Centro-Oeste. Contada de geração em geração, principalmente entre as pessoas que vivem às margens dos rios da região, ela

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



narra a história do Negro D'Água, personagem meio peixe e meio homem; com orelhas compridas, iguais às de um macaco; careca e com uma espécie de crista na cabeça, lembrando um peixe. Suas mãos e seus pés parecem com pés de pato. Segundo a lenda, o Negro D'Água vira a canoa dos pescadores que não lhe dão comida durante a pescaria. Muitos dizem já ter ouvido suas gargalhadas e outros que sua aparência é assustadora. Existem relatos de pessoas que confessam já ter visto esse ser tão diferente, porém ninguém até hoje conseguiu tirar uma fotografia dele.

Leia, a seguir, uma versão dessa lenda.

O mistério de uma noite no rio

Numa noite bem fresquinha, dois homens saíram pra pescar
Era uma noite bonita e o rio estava a aumentar

Arrumaram suas varas, os anzóis e a canoa,
Se despediram das crianças e das mulheres
e foram para o rio, pescar numa boa.

E havia muitos peixes! Eles pescavam sem parar.
Enquanto pescavam, cantavam cantigas,
E admiravam a beleza daquele lugar
Era um rio muito grande com águas limpas do Centro-Oeste do país
Queriam voltar pra suas casas e mostrar logo aquela fartura.


De repente, a canoa balançou e foi cada vez mais forte!
O vento começou a soprar vindo com força do norte.
Escutaram um barulho, parecia uma gargalhada
A canoa balançou, balançou e quase virou.
lá se foi toda a pescada!

Os homens se assustaram! Entre os ventos que vinham do norte
Viram uma sombra nas águas
Parecia um homem bem forte!

Os dois pescadores tinham certeza
Era o tal do Negro D'água
Os assustando sem nenhuma delicadeza

Remaram mais que depressa, viraram a canoa e voltaram para as margens do rio
Não levaram peixe algum
Mas sim muitos arrepios!

Naquela noite, as crianças ouviram aquela longa história.
Ouviram com tanta atenção que guardaram em sua memória.



No outro dia, viram que o rio estava bem cheio,
a barragem tinha sido aberta,
Por isso, o rio balançou tanto naquela noite.

Mas os dois pescadores ainda diziam
Que aquilo tudo que aconteceu
era coisa do Negro D'água.
E por longo tempo essa história permaneceu.

Produzido com base em: PIAI, Arlete; PACCINI, Maria Júlia. *Viajando pelo folclore de norte a sul*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2010, p. 43.

Este material tem como proposta trabalhar a lenda do Negro D'Água com as crianças, de modo que elas possam conhecer a história, confeccionar a personagem e usar a imaginação e a criatividade para criar e dramatizar uma história. Com isso, elas ampliarão seu repertório cultural, irão se expressar artisticamente e desenvolverão a coordenação motora ampla e fina. A atividade deverá ser realizada em 3 etapas e, caso julgue pertinente, ela poderá ser realizada em 2 dias, sendo o primeiro dia destinado ao desenvolvimento das etapas 1 e 2 e, o segundo, ao desenvolvimento da etapa 3.

Materiais necessários

- Uma versão da lenda do Negro D'Água (sugestão: versão apresentada neste material);
- Imagens da personagem Negro D'Água contemplando as variedades encontradas;
- Livros de literatura infantil sobre lendas e personagens do folclore, os quais podem ser obtidos na biblioteca da escola;
- Música que remeta ao som de rio. Você pode fazer uma busca na internet a fim de encontrar esse tipo de material.

Para produção do papel machê

- Liquidificador;
- Água;
- Um punhado de papel picado (jornal, papel higiênico ou caixa de ovos). Dê preferência às sobras de papéis que são facilmente acumuladas na escola;
- Tubo de cola;
- Bacias de plástico;
- Um saquinho plástico reaproveitável para cada criança;
- Tecido para coar.

Para a pintura do Negro D'Água

- Tinta guache marrom e preta;
- Pincéis individuais.

Etapas

Etapa 1 (40 minutos)

Escolha um cantinho agradável para apresentar a lenda às crianças. Se vocês já possuem um lugar específico para contar histórias, leve-as até esse espaço. Converse com elas sobre a lenda do Negro D'Água e pergunte se já

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



ouviram falar dessa personagem do folclore. Espalhe os livros sobre outras lendas e personagens do folclore brasileiro, e pergunte a elas o que percebem nesses livros. Permita que as crianças compartilhem suas observações. Depois, mostre para elas as imagens da personagem Negro D'Água e peça que o analisem e que descrevam suas características. Atente-se a qualquer demonstração de medo pelas crianças. Explique a elas que as imagens referem-se a uma personagem de uma história que não existe na realidade. Após esse bate-papo inicial, conte, com boa entonação, a lenda do Negro D'água para as crianças.

Etapa 2 (1 hora)

Explique às crianças que elas vão preparar o boneco do Negro D'água com papel machê. Nesta etapa, elas serão motivadas a realizar atividades manuais para a confecção de uma escultura tridimensional, as quais despertam a curiosidade e incentivam a criatividade das crianças.

Em um local adequado, organize as crianças em pequenos grupos e explique como será o processo de preparação do papel machê. Disponibilize aos grupos os papéis picados e uma bacia com água. Oriente as crianças a picotarem ainda mais os papéis com as mãos e os colocarem dentro da bacia. Em seguida, bata no liquidificador o material formado nas bacias. Peça ajuda a outro adulto para o manuseio do liquidificador a fim de preservar a segurança das crianças. Conforme a massa vai sendo processada, coe-a em um pano e a distribua em porções equivalentes entre as bacias dos grupos. De pouco em pouco, acrescente cola à massa e, à medida que a for despejando, amasse-a. Forre a frente de cada criança com um saquinho de plástico reutilizável e distribua uma porção da massa para cada uma delas orientando-as a manusear sua massa individualmente. Deixe papéis-toalha por perto ou toalhas de tecido para utilizarem se for preciso. Quando a massa soltar dos dedos, a partir desse ponto as crianças já podem ir modelando o corpo da personagem no formato mais parecido; para isso, deixe uma ou mais imagens do Negro D'Água em cada um dos grupos. Acompanhe a confecção dando dicas e auxiliando aqueles que tiverem necessidade de apoio. Quando finalizarem a modelagem, distribua pincéis e tinta para que pintem a superfície do boneco e deixem secar. Faça um boneco também. Os bonecos podem secar sobre os saquinhos plásticos em algum espaço reservado da sala.

Etapa 3 (1 hora)

Depois de secos, proponha às crianças a criação de uma história coletiva com os bonecos Negros D'Água confeccionados. Pergunte a elas o que pensam da proposta e valorize suas ideias incentivando a criatividade. As crianças podem usar a lenda contada na Etapa 1 como referência para criarem a nova história. Ressalte que ela deve acontecer em um rio, pois é o ambiente onde vive essa personagem do folclore. Organize as crianças em grupos de até 4 integrantes. Leve os grupos a espaços distanciados uns dos outros e dê um tempo de cerca de 10 minutos para que conversem sobre sua história e manipulem suas personagens, e peça para que deem um título à sua versão da lenda. Você pode disponibilizar mais tempo se julgar necessário.

Observe as crianças que não interagem muito e faça um convite especial para que participem de alguma forma, respeitando suas limitações e pessoalidades. Enquanto isso, prepare a música de fundo para a dramatização, que pode ser a sugerida na lista de materiais necessários e que remeta aos sons de rios. Quando os grupos estiverem prontos, combine uma ordem para as apresentações e organize a disposição das crianças para assistirem. A cada grupo que se apresentar, você apresenta os nomes de todos e o nome que deram à sua história. Valorize todas as participações e envolva-se nas apresentações. Ao término das apresentações, permita que as crianças brinquem livremente com seus bonecos.



Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- No desenvolvimento da Etapa 1, fique atento ao interesse das crianças no momento da história, bem como às contribuições que elas trazem sobre o tema e sobre histórias semelhantes. Verifique se elas expressam as emoções e os sentimentos acerca da história e se comunicam algum tipo de questionamento. Convide as crianças a expressar suas opiniões sobre as características da história contada, e também sobre a personagem, interferindo sempre que necessário para promover a valorização da cultura popular.
- Na confecção da personagem com papel machê, a participação com entusiasmo é bastante esperada. As crianças desta faixa etária gostam muito de atividades manuais. Fique atento às proporções de materiais utilizadas, à execução das propostas de picar o papel no primeiro momento e se há dificuldades na coordenação. Auxilie-as individualmente.
- Na etapa da modelagem, observe a forma com que as crianças representam o corpo da personagem, o qual é muito parecido com o corpo humano, apesar da diferença da cabeça, dos pés e das mãos. Auxilie com questionamentos acerca da proporcionalidade, tamanho e espessura para que haja firmeza quando secar.
- Para a dramatização, observe as expressões corporais e faciais das crianças, conduzindo-as à representação e a expressar emoções nas falas e nos movimentos, como também na disposição dos espaços.

Saiba mais

As referências a seguir fornecem mais informações sobre a sustentabilidade no ensino de Arte, trazendo o uso da técnica do papel machê como um dos exemplos, e também sobre aspectos do folclore brasileiro, entre eles a lenda do Negro D'Água, respectivamente.

- FONSECA, Leonie Moreira da. *Vivências através da Arte: a sustentabilidade no ensino de Artes*. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/BUOS-AN5LJ6/1/monografia_cd.pdf>. Acesso em: 24 jul. 2020.
- PIAI, Arlette; PACCINI, Maria Júlia. *Viajando pelo folclore de norte a sul*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

Material lúdico 3

Elemento: Dança tradicional

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 1 hora e 30 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Conviver; Explorar; Expressar; Conhecer-se.

Campos de experiências

O eu, o outro e o nós

Corpo, gestos e movimentos

Traços, sons, cores e formas

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO01: Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir.
- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
- EI03CG01: Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música.
- EI03CG02: Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.
- EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.

Vamos dançar e tocar Siriri?


O Brasil é repleto de manifestações culturais em forma de danças, que são, em sua maioria, marcadas por passos alegres e ritmos envolventes e bem específicos. Na Região Centro-Oeste, destacamos o siriri, uma dança folclórica circunscrita na região mato-grossense. É uma dança festiva dançada em pares, formando rodas e fileiras, lembrando visualmente alguns passos da quadrilha, bem como as celebrações indígenas. No entanto, as músicas que regem essa dança possuem uma melodia peculiar tocada ao som do reco-reco, da viola de cocho, do adufe, do mocho e do tambor. As letras das músicas falam sobre coisas simples do cotidiano, como nascimento, família e amigos. Os trajes dos dançarinos são bem coloridos e alegres. As mulheres usam saias rodadas e bastante longas, a fim de ter um movimento chamativo nos passos da dança; os homens usam camisas com as mesmas estampas das saias das mulheres, calças compridas e chapéu de palha enfeitado. Na região do Mato Grosso, há muitos grupos que dançam o siriri e se apresentam em festivais tradicionais, acompanhados de cenários que compõem um verdadeiro espetáculo com elementos como balaio, peneiras, arranjos de flores e pinturas de animais e plantas típicas da região. A composição da dança é um misto da cultura africana, portuguesa e espanhola, e originalmente ligada a festas religiosas.

Por meio desta atividade, pretende-se convidar as crianças a conhecer essa manifestação cultural em forma da dança do siriri e, a partir dela, confeccionar um ganzá, instrumento de percussão brasileiro, utilizando materiais recicláveis. A atividade ocorrerá em três etapas, por meio das quais as crianças explorarão elementos da cultura popular, desenvolverão movimentos corporais por meio da dança e da música e desenvolverão as habilidades manuais na confecção de um instrumento.

Materiais necessários

- CD ou outra mídia, como celular ou computador com acesso à internet, para reprodução de áudios e vídeos com músicas no ritmo do siriri. No caso dos vídeos, escolha exemplos em que seja possível visualizar o figurino, os instrumentos, o cenário, entre outros elementos;
- Celular ou câmera fotográfica (opcional, caso haja interesse em fotografar as experiências das crianças);
- Chocalhos (opcional);
- Imagem de ganzá de tipos variados;
- Lista escrita com todos os materiais que serão utilizados na oficina;
- Latas metálicas ou copinhos de iogurte descartáveis – dois iguais para cada criança (esse material não deve oferecer riscos às crianças, por exemplo, ter pontas agudas; você tem a opção de solicitar antecipadamente aos responsáveis ou providenciar para todas as crianças);

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

- 
- Grãos de cereais: arroz, feijão, milho de pipoca, entre outros (cerca de uma colher de sopa por criança, disponibilizados em potinhos em cada grupo com apoio de uma colher para medição);
 - Fita adesiva;
 - Tubo de cola;
 - Cola instantânea (no caso da utilização dos copinhos de iogurte; deve ser manuseada sempre por você, e não pelas crianças);
 - Cola quente (no caso da utilização das latas metálicas; deve ser manuseada sempre por você, e não pelas crianças);
 - Materiais de decoração, como colas coloridas ou papéis estampados.

Etapas

Etapa 1 (30 minutos)

Em uma sala com computador ou aparelho de televisão, ouça e veja com as crianças as músicas que representam a dança do siriri. Diga a elas que conhecerão uma dança folclórica do Brasil. Não dê muitas explicações iniciais e deixe que observem. Ao final do vídeo, pergunte o que elas sentiram ao conhecer essa dança. Pergunte também se alguém já conhecia. Deixe que falem sobre o que observaram e sentiram, e convide-as a experimentar os passos e o ritmo. É importante que você se envolva nesse momento e execute um dos movimentos para estimular as crianças. Deixe o espaço da sala aberto para que as crianças se movimentem com liberdade. Reproduza novamente os vídeos e convide a todas para dançar e se movimentar.

Nessa mesma sala, convide as crianças a fechar os olhos para que escutem novamente uma das músicas do siriri que você escolher. De preferência, um áudio limpo e bem marcado. Eles são encontrados facilmente na internet. Quando todas as crianças estiverem de olhos fechados, reproduza a música e solicite a elas que prestem atenção aos instrumentos que a acompanham. Dialogue com elas, enquanto escutam, fazendo alguns questionamentos como: Entre os sons que vocês escutam, há sons produzidos pelo corpo? Quais? Há sons que são produzidos por instrumentos? Como eles são? Rápidos? Lentos? Fortes ou fracos? Depois de explorar a música com os questionamentos que julgar pertinentes, peça que as crianças abram os olhos e que formem duas filas paralelas, uma de frente para a outra, reproduzindo alguns dos passos que provavelmente tenham observado. Proponha marcações com as mãos em vários tempos. Faça o mesmo com os pés. Alterne com uma fila e outra para que observem seus colegas e percebam a harmonia.

Convide as crianças a fazer uma roda no mesmo espaço em que estão. Nesse momento, apresente a elas algumas informações sobre essa dança e que elas ainda não falaram ou tenham percebido nos vídeos. Partindo do que elas observaram e verbalizaram, complemente com informações precisas sobre os figurinos, a origem, a localidade do Brasil em que ela acontece e em quais ocasiões. Lembre-se de perguntar que sensações as crianças tiveram ao conhecer essa dança e esse ritmo. Valorize todas as opiniões para que haja respeito.

Apresente a elas as imagens que você selecionou e que retratam o ganzá. Fale que ele é um instrumento de percussão típico do Brasil, muito semelhante ao chocalho e utilizado no siriri. Também é utilizado no samba e em outros ritmos musicais. Caso você tenha chocalhos em sua escola, disponibilize para que experimentem. Convide as crianças a construir um ganzá e direcione-as para o espaço de produção.



Etapa 2 (40 minutos)

Antes de começar, apresente todos os materiais que serão utilizados para a confecção do instrumento deixando-os à vista das crianças. Pegue a lista com todos os nomes dos materiais, leia um por um pausadamente e peça para que elas apontem rapidamente qual é, fazendo uma brincadeira rápida. Explore as características dos materiais questionando sobre os nomes deles, de que materiais eles são produzidos, como é a superfície. No caso dos grãos, ressalte a origem; no caso dos recicláveis, faça uma observação sobre o descarte adequado desses materiais. Questione também se as crianças sabem como usarão os demais materiais. Esses questionamentos devem ser espontâneos e breves para que não fiquem cansativos.

Peça que uma criança por vez pegue duas unidades das latas ou dos copinhos, conforme você selecionou, e que se sente no chão, em grupos, com três ou quatro crianças. Coloque um potinho com os grãos no centro de cada grupo e disponibilize uma colher para cada criança. Com a colher, cada uma deverá pegar os grãos e colocá-los dentro de um de seus copinhos ou latas. Conforme as crianças forem colocando os grãos, você poderá colar o outro copinho ou a lata, fechando o instrumento para que fique bem firme e reforce a circunferência com fita adesiva. Fique atento a situações nas quais as crianças vão manipular grãos. Oriente-as sobre o uso desses materiais para a atividade. Acompanhe todo o processo e cuide para que elas não coloquem esses objetos na boca, no nariz ou no ouvido. As colas sugeridas para esta etapa devem ser manipuladas exclusivamente pelo professor, a fim de manter a segurança das crianças.

Com os instrumentos fechados, disponibilize os papéis estampados e a cola para que as crianças decorem seus instrumentos colando pedacinhos pequenos de cores variadas. Utilize outros materiais decorativos se preferir.

Permita que as crianças explorem e experimentem o som do instrumento com liberdade.

Etapa 3 (20 minutos)

Com os instrumentos prontos, escolha outro ambiente de sua escola para que as crianças explorem seu instrumento. É importante sair do local que produziram para um espaço amplo. Reproduza músicas típicas de siriri e, em um primeiro momento, deixe que as crianças toquem livremente. Em um segundo momento, convide-as a tentar acompanhar o ritmo da música que estão escutando, tocando conforme o tempo. Continue a atividade de dançar por mais tempo se houver interesse das crianças.

Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Na primeira etapa, observe o que as crianças verbalizam sobre a apreciação da dança e dos elementos da cultura explorada. Deixe-as livres para expressarem seus gostos pessoais sem que haja constrangimento. Na parte de observação, instigue a todas para que digam uma característica que observaram no vídeo e, na parte de fechar os olhos, observe se as crianças verbalizam os sons que escutam e os relacionam aos elementos que os reproduzem. Caso perceba dificuldades, aproxime-se individualmente e faça sons de palmas e pés no chão em tempos diferentes para que a criança perceba mais facilmente.
- Na segunda etapa de construção e exploração dos materiais, perceba as dificuldades de nomear os tipos de materiais e interfira quando julgar necessário. Verifique, também, como as crianças colocam os grãos nos recipientes em relação à quantidade indicada e se compreendem os comandos. Interfira e faça as mediações no decorrer da execução.
- Ao final, na experimentação da dança com o apoio do instrumento, observe a participação das crianças na marcação do ritmo e do tempo. Elas não precisam acompanhar perfeitamente, mas estimule-as a executar

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



algumas repetições explorando o som. Faça, você, junto com elas, intercale palmas, batidas de ganzá e pés no chão para oportunizar a sensação de diferentes timbres.

Saiba mais

Os materiais a seguir fornecem mais informações a respeito da dança e da cultura do Centro-Oeste, além das maneiras que você poderá trabalhar esse tema em sala de aula:

- OSORIO, Patrícia Silva. Os Festivais de Cururu e Siriri. *Anuário Antropológico*, Brasília, v. I, p. 237-260, 2012. Disponível em: <<https://journals.openedition.org/aa/337>>. Acesso em: 1º ago. 2020.
- PREFEITURA Municipal de Cuiabá. Portal do turismo. *Potencial Turístico de Cuiabá*. Disponível em: <<https://turismo.cuiaba.mt.gov.br/turismo/pages/site/videos.jsp#>>. Acesso em: 1º ago. 2020.
- SOARES, Solange Kátia Epifânio. Música: confeccionando um ganzá. *Portal do professor*, 20 dez. 2009. Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=15476>>. Acesso em: 1º ago. 2020.

Material lúdico 4

Elemento: Trava-língua

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 1 hora e 30 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Brincar; Explorar.

Campos de experiências

Traços, sons, cores e formas

Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03TS01: Utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais, festas.
- EI03TS03: Reconhecer as qualidades do som (intensidade, duração, altura e timbre), utilizando-as em suas produções sonoras e ao ouvir músicas e sons.
- EI03ET03: Identificar e selecionar fontes de informações, para responder a questões sobre a natureza, seus fenômenos, sua conservação.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Que bicho é esse?

A diversidade de animais no mundo todo é imensa. A fauna do Brasil é uma das que reúne a maior diversidade em espécies de animais do planeta; entre elas, as aves, os peixes e os mamíferos são grandes destaques em sua variedade. Na Região Centro-Oeste, encontram-se o Cerrado e o Pantanal, dois biomas brasileiros muito ricos em espécies de animais. Mais especificamente no Cerrado, que abriga alguns animais mencionados nesta atividade, há espécies que encantam os olhos dos humanos por suas cores, tipos, tamanhos, movimentos e sons. Diante de tanta variedade e beleza, os animais dessa região servem de inspiração aos artistas de todas as áreas: música, pintura, escultura e literatura.

No que diz respeito à cultura popular, os trava-línguas são uma das formas de expressão da língua portuguesa em forma de jogo de palavras. Neles, encontramos palavras diversas sobre muitos assuntos; entre eles, os nomes de alguns animais. A combinação dessas palavras forma frases curtas e rimadas, que, por conterem repetição de sons consonantais e fazerem a língua “enrolar”, tornam-se engraçadas. A brincadeira com trava-línguas na Educação Infantil é um exercício que traz muitos benefícios além da diversão, pois favorece a dicção e a fluência oral.

As atividades propostas neste material pretendem trabalhar com as crianças trava-línguas que citam animais da Região Centro-Oeste. O material é organizado em três etapas e, com ele, as crianças vão desenvolver a consciência fonológica e fonêmica, os conceitos sobre a escrita, bem como desenvolverão a linguagem oral por meio de sons, das brincadeiras e ritmos de alguns trava-línguas propostos. Consideramos, também, que, por intermédio do material, as experiências contribuirão para o conhecimento sobre uma parte do mundo natural da Região Centro-Oeste e de vocabulário específico do contexto cultural em questão.

Materiais necessários

- Papel sulfite branco (são necessários um para cada criança mais outros quatro; nesses quatro papéis extras, você deverá escrever, antecipadamente, com letra bastão maiúscula, os quatro trava-línguas sugeridos na tabela a seguir; não é necessário utilizar todo o espaço papel sulfite);
- 1 imagem de cada animal a seguir: arara, bagre, paca e sapo;
- 1 saco de tecido ou caixa de sapato (coloque dentro os quatro trava-línguas escritos em folhas de papel sulfite);
- Barbante;
- 1 cartolina cortada em quatro partes iguais (esses quatro pedaços de cartolina deverão ser fixados antecipadamente no barbante formando um varal; deixe esse varal reservado para a Etapa 2);
- 1 tira de cartolina (10 cm de largura, cortada na extensão do papel);
- Tesoura com pontas arredondadas;
- Tubo de cola;
- Fita adesiva;
- Lápis de cor, giz de cera, canetinhas hidrocor para todas as crianças;
- Aparelho celular, computador ou *tablet* com acesso à internet;
- Imagens de outros animais do Cerrado e do Pantanal (opcional);
- Seleção prévia de *sites* e vídeos para pesquisa sobre o Cerrado e o Pantanal: fauna.

TRAVA-LÍNGUAS SOBRE ANIMAIS DA REGIÃO CENTRO-OESTE

ARARA

Fala, arara loura.
A arara loura falará.
Origem popular.



THIERRY FILLIEUL/PEXEL

BAGRE

Bagre branco, branco bagre.
Origem popular.



ANDY M./PIXABAY

PACA

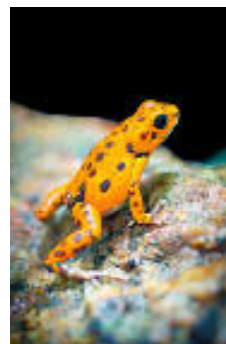
Quem a paca cara compra,
paca cara pagará.
Origem popular.



DICK CULBERT/COLEÇÃO PARTICULAR

SAPO

Olha o sapo dentro do saco,
O saco com o sapo dentro,
O sapo batendo papo
E o papo soltando vento.
Origem popular.



THIERRY FILLIEUL/PEXEL



Etapas

Etapa 1 (20 minutos)

Convide as crianças para irem a um lugar da escola de que elas gostem bastante. Sente em roda com elas e mostre a caixa ou o saco que você escolheu. Diga que dentro dele há quatro textos que vão citar alguns animais de uma região do Brasil e que, quando você ler o texto sorteado, elas terão de dizer o nome do animal e algo que saibam sobre ele. No centro da roda, deixe as quatro imagens dos animais: arara, bagre, paca e sapo viradas para baixo. Peça às crianças que observem a forma desses textos que você vai ler. Não apresente ainda o nome do texto (trava-língua); deixe que elas escutem e observem. Nesta etapa, por meio da escuta atenta, elas devem perceber os nomes dos animais e as características desse gênero textual, além de dialogar um pouco sobre os animais e o bioma a que eles pertencem.

Movimente o saco ou a caixa despertando a curiosidade das crianças até que um texto seja retirado. Leia pausadamente, sem perder o ritmo, e observe as expressões das crianças. Quando terminar de ler, pergunte: “Que bicho é esse?” Provavelmente, elas dirão o respectivo nome, pois o nome de cada animal está explícito no trava-língua. Então, escolha uma criança para virar uma das imagens do centro da roda e todos devem opinar se ela se refere àquele animal. Prossiga da mesma maneira com os demais trava-línguas e imagens até finalizar e relacionar todas as imagens aos textos. É possível que o bagre e a paca não sejam tão conhecidos, então você precisará apresentar seus nomes. Deixe que observem os animais e conversem sobre eles e suas características. Converse com as crianças sobre o espaço natural em que eles vivem. Você pode utilizar as informações do texto que introduz este material, bem como de outras pesquisas sobre a fauna da Região Centro-Oeste. Caso você tenha selecionado outras imagens dessa fauna, apresente às crianças enquanto conversam. Explore as características dos animais, o revestimento do corpo, as cores, a forma como se locomovem entre outras observações. Aproveite e fale sobre a preservação do ambiente para que esses animais sobrevivam e que muitos estão ameaçados de extinção. Observe e sempre pergunte se alguma criança não compreendeu alguma palavra que você diz ao longo das conversas.

Convide as crianças a escolher um dos quatro animais de que elas mais gostaram, pois, pela observação da imagem, farão uma atividade em outro momento. Informe a elas que agora você lançará um desafio: repetir um daqueles textos do começo da proposta. Não diga mais nada, deixe um suspense no ar e volte para a sala.

Etapa 2 (50 minutos)

Em sala de aula, questione as crianças sobre os textos que foram lidos na roda de conversa e estimule-as para que falem sobre eles. Faça questionamentos como: Vocês já ouviram textos parecidos? Vocês sabem o nome desses textos? Vocês conseguem repetir os textos? Como eles são? Observando as respostas das crianças, prossiga e conte a elas que esses textos se chamam trava-línguas. Por que será que têm esse nome? Escute suas respostas e continue dizendo que há muitos outros trava-línguas que falam sobre diversos assuntos, como alimentos, objetos, partes do corpo e nomes de pessoas. Agora, utilizando o mesmo saco ou caixa contendo os textos, escolha aleatoriamente uma criança por vez para pegar um dos trava-línguas e combine com a turma que todos deverão experimentar repetir o texto que ela retirar. Assim que for feito a escolha, leia verso por verso e convide as crianças a repetir. Faça quantas vezes julgar necessário. Quando conseguirem, cole o trava-língua em uma das cartolinas do varal, assim como a imagem do animal correspondente. Repita o procedimento com os demais textos e reserve o varal finalizado. Caso as crianças se animem, você poderá gravá-las falando os trava-línguas para que depois ouçam o resultado.



Ainda em sala, lembre as crianças sobre qual dos quatro animais elas escolheram e apresente a proposta de desenhar e colorir esse animal. Disponibilize os papéis sulfite brancos, os lápis de cor, canetinhas hidrocor e giz de cera para todos. Oriente para que tentem fazê-lo observando suas características.

Depois que os desenhos ficarem prontos, escolha uma parede de algum ambiente da escola e leve os desenhos e o varal para as crianças colarem formando um mural de exposição para apresentar às outras crianças da escola.

Na tira de cartolina, escreva um título para o mural de atividades. Escolham juntos esse título. Realize essa escrita na presença das crianças para que observem você escrever as letras e as palavras. Leia para elas o título registrado e fixe-o no melhor local.

Convide as crianças a observar todos os desenhos livremente.

Etapa 3 (20 minutos)

Para ampliar o conhecimento e explorar um pouco mais sobre o tema, em uma sala com computadores ou *tablets* disponíveis para pesquisas, oriente as crianças a realizar pesquisas sobre os animais que vivem no Cerrado e no Pantanal. Auxilie a busca das crianças dizendo o que você vai digitar para encontrar as informações que precisam. Faça buscas que obtenham como resultado uma grande variedade de imagens de animais em seu *habitat* natural, a fim de que as crianças observem e conheçam todo o contexto. Explore, também, os conteúdos em vídeo para ampliar a dimensão sobre movimentos dos animais e seus sons. Converse com elas sobre os resultados das pesquisas e o que elas perceberam.

Instigue-as a contar aos pais e familiares sobre esses animais que conheceram e a desafiá-los, também, para uma batalha de trava-línguas.

Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho. É importante observar o exercício da oralidade em todas as etapas e valorizar as tentativas das crianças.

- Na primeira etapa, observe as expressões delas ao ouvirem os trava-línguas pela primeira vez e perceba suas reações. São textos com palavras que “se enroscam” e que costumam chamar a atenção das crianças. Aproxime-se caso perceba a necessidade de ouvir novamente. Fique atento, também, ao reconhecimento dos animais e à exploração das características de cada um. Caso alguma criança não queira falar para o grupo, aproxime-se e peça a ela que fale para você o que observa. Incentive sempre a participação de todos.
- No momento de execução dos trava-línguas, perceba a participação das crianças e, se notar que alguma não está verbalizando, fale mais pausadamente para que ela compreenda melhor. Fale você também, bem rápido e bem devagar. Talvez você erre e isso será bem divertido de ouvir. Não permita que algumas crianças fiquem constrangidas.
- Na etapa complementar, observe a curiosidade das crianças na observação de elementos que não foram discutidos até o momento. Perceba o interesse e a autonomia nos questionamentos individuais e auxilie aquelas com dificuldade de observar algum elemento novo. Demonstre empolgação com as observações das crianças e compartilhe com o grupo as contribuições que ouvir.



Saiba mais

As indicações a seguir fornecem mais informações a respeito da fauna da Região Centro-Oeste e sugestões de trabalho com trava-línguas em sala de aula.

- Ministério do Meio Ambiente. Disponível em: <<https://www.mma.gov.br/>>. Acesso em: 3 ago. 2020.
O site Ministério do Meio Ambiente apresenta informações e imagens sobre a fauna encontrada na Região Centro-Oeste e sobre a biodiversidade do Cerrado e do Pantanal.
- Chico na Ilha dos Jurubebas | Canção do Trava-Línguas. Disponível em: <<https://youtu.be/iOIJTQ59bPU>>. Acesso em: 3 ago. 2020.

Nesse material, está disponibilizado um trabalho realizado com invenções de trava-línguas e de brincadeiras que podem servir de inspiração para adaptar propostas.

Material lúdico 5

Elemento: Curiosidade

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 1 hora e 30 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Explorar; Participar.

Campos de experiências

O eu, o outro e o nós

Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO01: Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir.
- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
- EI03ET02: Observar e descrever mudanças em diferentes materiais, resultantes de ações sobre eles, em experimentos envolvendo fenômenos naturais e artificiais.

O povo das águas

A região pantaneira promove, todos os dias, um grande espetáculo da vida diante de tanta beleza e diversidade natural. O território é dominado pelas águas, que conduzem a vida das plantas, dos animais e também das pessoas que vivem no Pantanal. A região é a maior planície alagável do planeta e, por ser cercada de serras e morros, as águas das partes mais altas correm para os rios da planície fazendo com que a paisagem se transforme ao alternar períodos de 6 meses de cheia e 6 meses de seca. Para os animais, as cheias favorecem as possibilidades de alimentação; a vegetação também é nutrida pelas águas e os seres humanos adequaram seu modo de vida para acompanhar o ciclo. Muitos habitantes do Pantanal, comumente chamados de “povo das águas”, praticam a agricultura familiar para produzir alimentos, pescam, produzem artesanatos com elementos

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



da natureza e boa parte trabalha na pecuária, que é a maior atividade econômica da região, centralizada na criação de gado. Isso faz com que a Região Centro-Oeste tenha o maior rebanho do Brasil.

Para cuidar de todos esses animais, o trabalho dos boiadeiros é fundamental, pois, quando a planície se alaga, são eles que encaminham a boiada para as regiões mais altas. O trabalho de conduzir o gado exige a mão de obra de muitos boiadeiros, que se distribuem cercando os bovinos para que estes sigam no caminho certo. Montados nos seus cavalos, os boiadeiros acompanham e conduzem o gado tocando o berrante, um instrumento de sopro para chamar os bois, que, em alguns lugares, passam por dentro dos rios. É um trabalho duro, que exige muita força dos animais e dos boiadeiros, além de ânimo e coragem, pois essas viagens chegam a durar dezenas de dias.

A proposta, com este material, é mostrar para as crianças a movimentação das águas no Pantanal e a condução de todas as formas de vida na região por meio da construção de uma maquete. Para isso, organizamos a atividade em três etapas. Nelas, as crianças vão desenvolver a imaginação e a curiosidade, explorar o modo de vida do povo pantaneiro, explorar com criatividade a construção de uma maquete e ampliar seu repertório cultural.

Materiais necessários

- Argila (3 kg para cada grupo de quatro a cinco crianças; escolha uma argila de boa qualidade para facilitar o manuseio);
- Fôrma de alumínio (uma para cada grupo, com dimensões aproximadas de 40 cm × 30 cm);
- Gravetos (pequenos e finos para representar as árvores da região);
- Regador;
- Água;
- Caixinhas de embalagens descartáveis pequenas (uma para cada grupo);
- Miniaturas de animais – bois e cavalos (opcional);
- Computador ou *tablet* com acesso à internet para acessar informações e vídeos sobre o ciclo das águas e a vida no Pantanal. Sugestões:
 - Ciclo das Águas do Pantanal. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HMtFSxbT0bE>>. Acesso em: 6 ago. 2020 (até aproximadamente 5 min). Você pode escolher outro, mas desde que seja curto para que as crianças não se dispersem e aproveitem as informações. Avalie o conteúdo previamente para que o objetivo seja atingido.
 - CRIANCEIRAS. O menino e o rio. Disponível em: <<http://www.crianceiras.com.br/manoel-de-barros/videos>>. Acesso em: 6 ago. 2020.
- Cartolina de cor clara (dividida em duas partes iguais: na primeira, escreva o título: “O que sabemos e imaginamos sobre o Pantanal e quem vive lá” ou algo parecido; ao lado, escreva outro título relacionado ao que a turma descobriu, por exemplo: “O que descobrimos sobre o Pantanal”. Você utilizará essa cartolina em dois momentos);
- Lápis grafite (um por grupo).

Etapas

Etapa 1 (20 minutos)

Em sala de aula, pergunte às crianças: Vocês já ouviram falar sobre o Pantanal? O que são boiadeiros? Como vocês acham que deve ser morar perto de um rio? Como deve ser a vida de quem mora em um lugar com muita água ao seu redor e longe da cidade e de tudo o que ela oferece? Que diferenças existem entre a vida de vocês e a das crianças que moram perto de rios e da natureza? Nesse primeiro momento, é importante que você

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



faça perguntas para estimular a imaginação das crianças, conduzindo o pensamento delas com questionamentos direcionadores que as levem à reflexão. Não traga informações ainda; apenas pergunte. Na cartolina que você já preparou previamente, anote as ideias das crianças e as hipóteses que elas trarão às questões que você apresentará, registrando uma prévia do que elas sabem e imaginam sobre o tema que será abordado. Diga a elas que você está anotando o que elas dizem e que depois, no final, analisarão os pensamentos e o que concluíram. Busque a participação de todos e, se julgar prudente, anote os nomes das crianças e o pensamento de cada uma, o que pode auxiliar no processo de avaliação contínua. Depois de todos contribuírem, convide as crianças a ir para o próximo momento e explorar o modo de vida pantaneiro.

Etapa 2 (20 minutos)

Em uma sala com computador, *tablet* ou aparelho de televisão com acesso à internet, fale para as crianças que, agora, elas assistirão a um vídeo sobre uma região do Brasil chamada Pantanal. Conte que é um espaço geográfico muito especial e que nele acontece um movimento de águas diferente do mundo todo. Reproduza o vídeo sugerido nos materiais sobre o ciclo das águas. Ao final desse primeiro vídeo, faça questionamentos sobre as pessoas que vivem na região e como será que elas fazem para se adaptar às idas e vindas das águas, ocupando e desocupando as áreas de terra onde têm suas casas, suas plantações, suas escolas. E os animais? Elenque outros questionamentos relativos ao que elas verbalizarem, a fim de ampliar a percepção sobre o modo de vida naquele lugar. Comente que a criação de bois é uma atividade muito comum na região e que sustenta muitas famílias. Fale que toda a vida na região acompanha o ciclo das águas e que isso também afeta o ano escolar das crianças.

O segundo vídeo sugerido é um poema de Manoel de Barros, “O menino e o rio”, musicado pelo projeto Crianças. Manoel de Barros nasceu em Cuiabá e traz em sua obra muitos elementos da Região Centro-Oeste, narrando episódios simples da vida. O poema sugerido remete à temática do rio, visto que o autor passou parte da infância em uma fazenda no Pantanal. A apresentação desse vídeo é uma forma delicada de apresentar um pouco do universo infantil no ambiente do rio. Depois desse segundo vídeo, pergunte às crianças sobre o que sentiram com as imagens e a história contada. Faça perguntas como: Que animais o poema/canção cita? Que palavras lembram a água? O que o menino faz? Que elementos da natureza há no poema? Deixe que as crianças falem e tragam seus sentimentos sobre o que ouviram e a realidade do menino.

Depois da conversa, anote no espaço reservado da cartolina as conclusões das crianças, de forma breve, e destaque algumas diferenças que você observar.

Etapa 3 (50 minutos)

Esta etapa é muito prazerosa pois envolve manipulação. Diga às crianças que agora construirão uma maquete simbolizando o lugar que viram nas imagens e sobre o qual conversaram. Verifique se todos sabem o que é maquete e também pergunte se têm ideias de como construir uma. Escolha um lugar adequado para esse trabalho, pois o manuseio da argila e da água requer cuidados. Organize as crianças em grupos de quatro ou cinco integrantes. Deixe os materiais expostos para que todos vejam. Envolver as crianças na distribuição dos materiais, pois é uma oportunidade de favorecer a participação ativa delas e também de avaliar a compreensão dos comandos e da proporção dos materiais. Peça a cada grupo que pegue uma fôrma. Na sequência, peça que peguem a argila e dê orientações sobre a quantidade para cada grupo; se forem pacotes de 1 kg, diga que são 3 kg por grupo e observe-as realizando a distribuição. Entregue, também, os gravetos e oriente sobre a divisão conforme a quantidade que você selecionou. Caso tenha optado pelas miniaturas de animais, oriente para que as peguem também. Fale para as crianças que a fôrma servirá de base para modelar a argila que será o relevo. Lembre-as de que, como viram no vídeo, utilizarão a argila para reproduzir o relevo do Pantanal, modelando a borda mais elevada como se fossem as serras e modelando uma área mais rebaixada como se fosse a planície do

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Pantanal. Auxilie os grupos para conduzir a construção dos desníveis. Nesse momento, você deverá observar o trabalho em grupo e orientar para que a simulação das águas funcione. É importante que a planície fique um pouco côncava, ou seja, haja uma espécie de cavidade para acumular a água que será depositada; por isso, a sugestão da fôrma. Quando todos os grupos modelarem o seu relevo, oriente para que distribuam as árvores (gravetos), as caixinhas como se fossem as casas das pessoas e as miniaturas de animais (caso tenha optado por elas). Pegue o lápis grafite e risque a argila fazendo sulcos em formato de linhas curvas dando a ideia de um rio. Oriente que façam vários, pois na região há muitos rios: uns mais estreitos, outros mais largos. Distribua a participação de todos.

Depois que os rios estiverem riscados na argila, é hora da chuva! Com o auxílio do regador cheio de água, conte para as crianças que vocês simularão a chuva que faz com que os rios do Pantanal encham. Jogue a água lentamente sobre as maquetes na parte mais elevada e peça para que as crianças observem o movimento das águas. Aos poucos, elas perceberão que a planície vai enchendo e, possivelmente, vai cobrir algumas árvores e animais, e os rios que fizeram vão transbordar. Deixe que falem bastante sobre o que estão percebendo e auxilie nas reflexões, estabelecendo relações com o vídeo a que assistiram sobre o ciclo das águas e imaginando o movimento migratório que as pessoas e os animais fazem para se adaptar a esse período de cheias. Se achar interessante, organize as maquetes para que todos possam observar a “chuva” em cada uma, haja vista que elas, provavelmente, estarão diferentes. Faça as intervenções que julgar necessárias e deixe que as crianças brinquem com as maquetes, inventando histórias e imaginando o que aconteceu.

Outra sugestão é escoar a água e convidar colegas de outras turmas para conhecerem o ciclo da água no Pantanal, com as explicações das crianças, oportunizando, assim, o desenvolvimento da oralidade e da comunicação.

Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos, a seguir, alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Como já sugerido, a cartolina com anotações prévias e de conclusões poderá ser um instrumento importante para intervenções com as crianças. Estimule a todos a imaginar o desconhecido e depois opinar pelo que conheceram. Cuide para que as ideias sejam respeitadas e compartilhadas livremente.
- Na construção das maquetes, verifique a organização do trabalho em grupo, a participação individual e a aceitação da colaboração de todos. Faça interferências com questionamentos dando à criança possibilidade de concluir soluções e demonstrar caso haja dificuldades.

Saiba mais

Os sites a seguir fornecem mais informações a respeito do Pantanal e todo o contexto para complementar a abordagem do tema em sala de aula.

- ZAIM-DE-MELO, Rogério; DUARTE, Rosalia Maria; SAMBUGARI, Marcia Regina do Nascimento. Jogar e brincar de crianças pantaneiras: um estudo em uma “escola das águas”. *Pro-Posições*, Campinas, v. 31, jan. 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-73072020000100504&script=sci_arttext&tlng=pt>. Acesso em: 6 ago. 2020.

Nesse artigo científico, você poderá ampliar a compreensão sobre a influência do ciclo das águas na vida das crianças da região pantaneira.

- Ciclo das Águas do Pantanal. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HMtFSxbTObE>>. Acesso em: 6 ago. 2020.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Nesse vídeo, você terá acesso a informações específicas sobre a configuração do Pantanal e o ciclo das águas, contribuindo, assim, para as argumentações com as crianças e em relação às curiosidades que possam surgir.

- Comissão Nacional de Desenvolvimento Sustentável dos Povos e Comunidades Tradicionais. *Pantaneiros*. Disponível em: <<http://portalydade.mma.gov.br/pantaneiros>>. Acesso em: 6 ago. 2020.

Nesse *site*, é possível encontrar boas contribuições sobre os pantaneiros e seu modo de vida.

- CONSTRUIR notícias. *Projeto Pantanal: alfabetizando com a natureza*. Disponível em: <<https://www.construirnoticias.com.br/projeto-pantanal-alfabetizando-com-a-natureza/>>. Acesso em: 6 ago. 2020.

Nesse *site*, é possível conhecer experiências didáticas para a Educação Infantil ligadas às temáticas do Pantanal.

Material lúdico 6

Elemento: Bebida tradicional

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 1 hora e 30 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Explorar.

Campos de experiências

O eu, o outro e o nós

Traços, sons, cores e formas

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
- EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.

Uma bebida refrescante

Um dos costumes tradicionais da Região Centro-Oeste é o consumo do tereré. No campo e na cidade, a bebida refresca os dias quentes da região. Sempre servida bem gelada, ela é preparada em uma espécie de copo feito com chifre de boi; esse copo é chamado de guampa ou cuia. No preparo dessa bebida, as pessoas simplesmente misturam a erva com a água gelada e sugam por uma bombilha, que nada mais é do que um canudo com uma espécie de peneirinha em uma das pontas. O tereré é feito da erva-mate; uma árvore nativa de algumas regiões do Brasil e da América do Sul. Assim, o tereré também é sucesso em países como Argentina e Paraguai. Originalmente, a erva-mate era consumida pelos indígenas há centenas de anos e há indícios que apontam que eles usavam a erva para melhorar o sabor das águas que consumiam e que vinham dos rios. Porém, há outras histórias a respeito dessa bebida tão tradicional. A erva-mate pode ser consumida de outras formas. No caso do tereré, a erva é triturada, e não moída, dando um sabor mais suave à bebida. O consumo se aprimorou ao longo dos anos e, hoje, nas redes de supermercados, é possível encontrar a erva misturada a alguns sabores, como limão, hortelã, menta e outros, que a deixam com um toque diferenciado. A erva oferece muitos benefícios, por exemplo, vitaminas A, B1, B2, C e E, além de proteínas, lipídeos e cafeína. É também estimulante e auxilia na

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



prevenção da gripe. No interior do estado do Mato Grosso do Sul, por exemplo, é muito comum encontrar moradores reunidos em frente de suas casas para apreciar a bebida e ter uma boa conversa nas tardes quentes.

O tereré é sinônimo de tradição, passada de geração em geração, sendo consumido e apreciado entre todos: desde as crianças bem pequenas às pessoas mais idosas. Neste material, serão apresentadas algumas atividades para que as crianças conheçam a história da erva-mate e a bebida tereré, tradicional da Região Centro-Oeste, e se envolvam na produção de água saborizada ou tereré, e compartilhem um momento agradável com a turma, desfrutando da bebida. Nas atividades, as crianças terão a oportunidade de conviver com os colegas, ampliar seu repertório cultural e conhecimentos sobre as tradições das regiões brasileiras, bem como desenvolver a coordenação motora fina e a expressão oral.

Materiais necessários

- Canudos largos (escolha os que são biodegradáveis na quantidade referente à sua turma);
- Filtro de papel ou coador para a água saborizada;
- Copos ou canecas (uma para cada criança – escolha material plástico);
- Água gelada ou fria (100 mL para cada criança aproximadamente);
- Ervas aromáticas variadas, entre elas a erva-mate em pacotinhos de TNT;
- Jarra plástica (2 L);
- Laranja ou limão para a água saborizada (corte em rodela antecipadamente);
- Ervas secas para a água saborizada;
- Imagem ou exemplar de uma guampa ou cuia;
- Imagem ou exemplar de uma bombilha de tereré;
- Imagem de erva-mate (da árvore e da erva triturada para o preparo do tereré);
- Imagens de pessoas reunidas tomando o tereré;
- Erva-mate para tereré (opcional);
- Cartolina (opcional para a atividade complementar);
- Canetinhas hidrocor (opcional para a atividade complementar).

Obs.: As ervas aromáticas podem ser colocadas em copinhos, para passar de mão em mão, a fim de que as crianças também vejam a forma e a coloração. Compartilhe com sua equipe gestora a atividade para que ela viabilize e autorize a realização da etapa de preparo da bebida.

Etapas

Etapa 1 (30 minutos)

Escolha um lugar agradável da escola e convide as crianças a se sentar em círculo. Depois de organizar as crianças, pergunte a elas se gostam de tomar chá, se apreciam a bebida e se sabem de que a bebida pode ser feita. Oriente a conversa para que as crianças percebam que há variedades de tipos de chás de muitas ervas diferentes. Mostre os pacotinhos de ervas para chá que você separou às crianças e diga que você irá entregá-los para que elas sintam os cheiros de cada um deles. Escolha uma erva por vez e solicite que as crianças sintam o cheiro e que, em seguida, repassem para o colega. Depois que todas as ervas foram compartilhadas e manuseadas pelas crianças, experimentando os cheiros, converse com elas, permitindo que se expressem e que externem apreciações a respeito do que sentiram e viram. Facilite a conversa, mediando com perguntas como: “Já conheciam esses cheiros?”, “Já beberam chás que apresentavam cheiro semelhante?”. É importante dar a oportunidade para que a criança diga se gosta ou não dos cheiros que sente e se acha agradáveis. Questione

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



sobre a utilidade das ervas e, a partir das respostas, você poderá prosseguir contando sobre algumas bebidas que são preparadas com base em ervas. Em seguida, comente que, entre as ervas utilizadas no preparo de bebidas e chás, há uma que se chama erva-mate. Registre as contribuições das crianças e as observações a respeito da atividade; isso facilitará a sua avaliação ao final da prática. Apresente a elas a história do tereré. Conte que essa bebida é preparada com uma erva que se obtém a partir de uma planta chamada erva-mate, nativa do Brasil. Com ela, muitas bebidas podem ser feitas, por exemplo, o chimarrão e o tereré. Faça isso com as crianças sentadas em círculo ou, se preferir, retorne para a sala para conduzir a segunda parte da conversa. Tenha em mãos as imagens ou os objetos (cuia, guampa e bombilha) que tenha selecionado para a aula. Primeiramente, apresente a imagem da árvore da erva-mate e deixe que observem. Pergunte para elas que parte da planta elas acham que é utilizada para fazer o tereré. Depois de ouvir as hipóteses, diga que a erva é resultado da trituração das folhas e galhos da árvore que estão vendo. Explique que, no caso do tereré, a erva é triturada em partículas maiores, o que deixa a bebida mais suave. Comente com as crianças que bebidas preparadas a partir de plantas podem trazer muitos benefícios para a saúde das pessoas. Pergunte se elas sabem algo sobre as plantas. Possivelmente, as histórias familiares poderão ser compartilhadas nesse momento e valorize essa interação. Explique que essa bebida é muito consumida nessa região e que, muitas vezes, as pessoas se reúnem para conversar e, para acompanhar, desfrutam do tereré. Se possível, mostre os objetos usados para consumi-lo ou apresente às crianças imagens. Explique que a guampa é feita com o chifre do boi. Comente que ele é oco por dentro e que, depois de um processo de preparo, ele é transformado em copo. Pergunte se elas já viram uma bombilha antes e se já experimentaram sugar por esse objeto. Ouça sempre suas contribuições com interesse, validando e elogiando as falas das crianças. Fale um pouco sobre o formato da bombilha, explicando que ela facilita o consumo da bebida. Com o auxílio de imagens, explique como o tereré é feito: a erva é colocada em grande quantidade na guampa e é acrescentada água gelada. A erva permanece no recipiente e o formato da bombilha permite que, ao tomar a bebida, a pessoa sugue apenas o líquido, já que ela possui um filtro na base. Questione: sugar com uma bomba deve ser igual ou diferente de sugar com um canudo? Convide as crianças a preparar o tereré ou outra bebida que possa representar e significar o aprendizado. Nesse sentido, é preciso conversar com a equipe gestora para verificar a possibilidade de desenvolvimento da atividade.

Esteja atento durante toda a prática, observando as reações das crianças e como elas interagem com os objetos e as imagens.

Etapa 2 (30 minutos)

Esta etapa se divide em dois momentos. Para ambos, é preciso planejamento e organização de um espaço para o preparo da água saborizada ou tereré. Certifique-se de que seja um local limpo e cuide para que todas as crianças estejam com as mãos higienizadas. Pergunte para as crianças se elas já experimentaram água saborizada. Explique que essa água não é adocicada como os sucos: apenas água e frutas, ou frutas e folhas naturais. Ouça as contribuições e diga que essa bebida serve para hidratar, mas com sabores suaves de ervas e frutas. Mostre os ingredientes e recipientes que utilizarão: jarra com água, laranja cortada em rodela e as ervas. Antes de dizer os nomes dos ingredientes, pergunte os nomes de cada ingrediente às crianças. Pergunte como elas acham que é preparada essa bebida. Depois que falarem, organize entre elas quem acrescentará os ingredientes na água. Distribua as funções para que todos coloquem um pouquinho de erva e a rodela de laranja ou de limão dentro da água. Misture e mostre que já está pronto. Reserve a mistura em um cantinho para que o sabor fique mais marcante e diga que, para beber, vocês irão fazer uma roda para compartilhar um momento de interação especial com a turma.

No segundo momento, distribua um canudo e um copo ou caneca para cada criança. Sentem-se em círculo e ofereça a bebida a cada uma delas. Desfrutem da bebida coletivamente retomando alguns pontos da atividade;

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



por exemplo, lembre às crianças que, na Região Centro-Oeste, as pessoas se reúnem para conversar e aproveitar as amizades, e é muito comum que seja oferecida essa bebida, o tereré, nesses encontros. Fale sobre a importância de compartilhar momentos entre amigos e de respeitar os colegas, sendo amáveis e educados sempre.

Registre a atividade no portfólio.

Se julgar conveniente, como complemento desta atividade, você pode sugerir a elaboração de um cartaz com as imagens da guampa, da bomba, da árvore da erva-mate e do preparo. Para isso, elabore um título adequado para o cartaz com as opiniões das crianças. No cartaz, as crianças poderão escolher um dos elementos de que mais gostaram sobre o tereré e fazer uma ilustração. É uma excelente oportunidade para uma exposição de trabalhos para compartilhar com os outros colegas da escola.

Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos, a seguir, alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Durante a conversa e a experimentação dos aromas, verifique se as crianças expressam as sensações e os sentimentos. Auxilie para que compartilhem suas opiniões. Reforce que os gostos e as opiniões não precisam ser iguais.
- Na etapa de degustação da bebida, observe se as crianças se envolveram e apreciaram a atividade, e o momento prático e recreativo com os colegas.

Saiba mais

O artigo a seguir traz informações a respeito de algumas propriedades medicinais da erva-mate, usada para fazer o tereré, e pode ampliar seus conhecimentos sobre o tema.

- ANDRIOLA, Alessandra *et al.* Erva-mate, muito mais que uma tradição, um verdadeiro potencial terapêutico. *Revista eletrônica de Farmácia*, [s. l.], v. 8, n. 3, p. 101-113, 2011. Disponível em: <<https://revistas.ufg.br/REF/article/download/15966/9817/>>. Acesso em: 26 ago. 2020.

No site a seguir, você localiza informações e imagens sobre a árvore e o cultivo da erva-mate contribuindo para a seleção de imagens adequadas da planta para mostrar para as crianças:

- PORTAL Embrapa. *A erva-mate*. Dez. 2019. Disponível em: <<https://www.embrapa.br/florestas/transferencia-de-tecnologia/erva-mate>>. Acesso em: 26 ago. 2020.



Bloco 3: Elementos da cultura da Região Nordeste

Material lúdico 1

Elemento: Artesanato

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 2 horas e 30 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Explorar; Expressar.

Campos de experiências

O eu, o outro e o nós

Corpo, gestos e movimentos

Traços, sons, cores e formas

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO01: Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir.
- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
- EI03CG05: Coordenar habilidades manuais no atendimento adequado a interesses e necessidades em situações diversas.
- EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.

Mestre Vitalino

Vitalino Pereira dos Santos (1909-1963), Mestre Vitalino, foi um artesão pernambucano conhecido por expressar em sua arte o cotidiano do homem sertanejo, com inspiração no folclore nordestino. Nascido em Caruaru, Vitalino começou a modelar animais de barro ainda na infância, utilizando as sobras do material utilizado por sua mãe, que trabalhava como louceira, isto é, produzia utensílios domésticos de barro para vender. Suas obras retratam cenas da vida local e do imaginário popular da região, nas quais figuram noivos a cavalo, cangaceiros, retirantes e famílias de lavradores.

Seu trabalho marcou a cultura nordestina ao popularizar o estilo figurativo da arte de cerâmica em Pernambuco e influenciou ceramistas de toda a região. O estilo figurativo se pauta na representação das formas, como: seres humanos, animais, objetos, paisagens, entre outros. Com a exposição de sua arte, Mestre Vitalino se tornou um dos mais importantes ceramistas brasileiros. Suas peças principais encontram-se no Museu Pontal, no Rio de Janeiro, e na Casa Museu Mestre Vitalino, localizada em sua antiga residência no bairro Alto do Moura, em Caruaru. Severino Vitalino (1940-2019), seu filho, também foi artesão e deu continuidade ao legado do pai.

Neste material, as crianças irão confeccionar bonecos de argila ou de massa de modelar e farão uma exposição dessas peças para a comunidade escolar. Essa atividade é organizada em três etapas, nas quais as crianças desenvolverão a percepção sobre o outro, a criatividade, a coordenação motora fina, e ampliarão seus conhecimentos sobre a cultura popular nordestina.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Materiais necessários

- Computador com acesso à internet para pesquisar imagens das obras em *sites* de referência e também para acessar o vídeo “Mestre Severino Vitalino”, disponível em: <<http://www.artesanatodepernambuco.pe.gov.br/pt-BR/mestres/severino-vitalino-mestre/mestre>>. Acesso em: 27 jul. 2020;
- Imagens de Mestre Vitalino e algumas de suas obras impressas;
- Objetos de argila ou cerâmica: utilitários e de enfeite (prato, xícara, porta-joias, entre outros) e um boneco de argila ou cerâmica;
- Massa de modelar ou argila (é necessário que cada criança tenha o bastante para desenvolver a atividade individualmente);
- Tinta guache, pincéis e aventais (caso utilize a argila);
- Pedacos de papelão cortados em pedacos para ser a base dos bonecos das crianças;
- Celular ou câmera fotográfica.

Etapas

Etapa 1 (30 minutos)

Leve para a sala de aula os objetos feitos de argila ou cerâmica que você separou previamente. Se possível, em uma sala com computador e acesso à internet, organize a turma de forma que as crianças possam interagir e conversar. Inicie a atividade perguntando se elas gostam de brincar de moldar formas com massa de modelar. Deixe que falem livremente. Em seguida, diga que é possível moldar muitas formas utilizando outros materiais. Pergunte a elas se conhecem algum desses materiais. Comente que, entre esses materiais, a argila é muito utilizada. Verifique se sabem o que é argila. Diga às crianças que é algo parecido com o barro. Nesse momento, mostre os objetos de cerâmica e argila que você separou previamente para a atividade. Pergunte às crianças o que são esses objetos e para que servem. Conversem a respeito da utilidade de cada um: os pratos e as xícaras, por exemplo, são úteis para a casa, pois necessitamos deles para comer, beber. Entretanto, há outros objetos que servem para decorar e ornamentar nossos lares.

Explique que muitos objetos utilizados em nosso cotidiano, tanto para nos auxiliar em nossas atividades quanto para enfeitar as casas, são feitos com base em uma técnica de produção que tem como principal elemento a argila. Com os objetos de enfeite nas mãos, mostrando-os às crianças, pergunte-lhes se elas possuem coisas parecidas a essas ou feitas de materiais semelhantes em suas casas. Facilite a identificação desses objetos, nomeando alguns deles, por exemplo: vaso de planta, abajur, porta-lápis, quadros e porta-retratos. Fale da função decorativa desses objetos: eles deixam a casa mais bonita e são escolhidos de acordo com o gosto de cada um. Explique que algumas pessoas também moldam a argila para criar obras de arte, que podem representar muitas coisas: pessoas, animais, paisagens etc. As pessoas produtoras desses objetos artísticos e artesanais são consideradas artistas e/ou artesãos. Muitas dessas pessoas utilizam formas simples, como as próprias mãos, para produzir suas peças.

Pergunte às crianças se, em seus passeios por lojas e feiras, já encontraram bonecos de cerâmica em forma de pessoas ou animais. Nesse momento, se, entre os objetos de argila e cerâmica selecionados por você, houver um boneco, você pode apresentá-lo à turma.

Fale que um artesão, chamado Mestre Vitalino, ficou muito conhecido por criar bonecos de argila. Explique que ele começou a moldar esses bonecos ainda criança, pois sua mãe produzia objetos desse material para vender e ele utilizava as sobras para fazer bichinhos para brincar. Conte que Mestre Vitalino era do estado de Pernambuco, de uma cidade chamada Caruaru, e que seus bonecos de argila eram moldados de acordo com

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



o que ele via e com as histórias que ouvia naquele lugar, sendo muito importantes, pois representam a vida e os costumes de muitas pessoas que viviam ali.

Reproduza o vídeo “Mestre Severino Vitalino”, cujo *link* foi disponibilizado no início, junto com os materiais necessários para esta atividade. Em seguida, conversem sobre o vídeo. Reforce que, nesse vídeo, é possível ver o filho de Mestre Vitalino, que também se tornou artesão, falando sobre como seu pai começou a criar suas peças e sua importância cultural. Em seguida, mostre imagens de obras de Mestre Vitalino e incentive as crianças a compartilhar suas impressões. Deixe que falem livremente. Chame a atenção para o formato dos bonecos, levando as crianças a refletir e a identificar como são esses bonecos e como foram moldados. Depois, convide-as a organizar uma exposição da turma para que apresentem suas obras aos familiares.

Caso não seja possível mostrar o vídeo, conte você a história do artista, com a ajuda de imagens que podem ser disponibilizadas para que as crianças as manuseiem.

Organize os materiais para começar a atividade prática.

Etapa 2 (1 hora)

Nesta etapa, as crianças irão produzir bonecos inspirados na obra de Mestre Vitalino. De acordo com o material selecionado (argila ou massa de modelar), prepare o ambiente da atividade. Distribua às crianças a massa de modelar ou a argila e proponha que, individualmente, moldem uma ou mais peças, inspiradas no que aprenderam. Incentive-as a se expressar livremente. Reforce que cada um pode escolher representar o que quiser e que todas as formas são igualmente válidas e significativas. Circule pela sala a fim de garantir que todas as crianças consigam desenvolver a atividade e compreendam sua proposta. Incentive-as a tentar formas e composições diversas para que explorem o material. Para subsidiar sua mediação na produção dos bonecos, pesquise tutoriais de confecção de bonecos de argila ou massa de modelar. Utilize palavras-chave, como: “fazer bonecos de massa de modelar”; “fazer bonecos de argila”.

As crianças poderão decorar seus bonecos. Se utilizaram a argila, distribua tinta guache para que pintem seus bonecos (para manipular as tintas e os pincéis, é preciso disponibilizar aventais). Separe as crianças em pequenos grupos para que possam compartilhar os materiais.

Uma vez que a produção das crianças tenha encerrado, distribua as bases de papel-cartão ou papelão para elas e ajude-as a organizar suas peças em cima dessa base, de modo a delimitar o espaço de cada obra e a fim de que ela possa se sustentar. Depois, escreva seus nomes nas cartolinas.

Solicite a ajuda da turma para organizar a exposição inspirada na obra de Mestre Vitalino, ouvindo suas considerações a respeito do espaço.

Etapa 3 (1 hora)

A etapa 3 irá envolver a exposição dos objetos produzidos. Para isso, convide os familiares a apreciar os trabalhos da turma e a conhecer a história da obra de Mestre Vitalino.

Em um local apropriado para a exposição, solicite a ajuda das crianças para dispor os objetos sobre mesas. Elas deverão receber os convidados e contar o que representaram e o motivo de suas escolhas. Incentive as crianças a trocar impressões sobre a experiência de produzir uma figura mediante a moldagem.

Faça registros fotográficos da exposição para compor o portfólio das crianças.

Organize uma roda de conversa e encerre a atividade dizendo que, assim como Mestre Vitalino, cada criança encontrou uma forma de criar algo único e especial. Explique que, com a exposição, seus familiares puderam conhecer um pouco melhor as criações de cada uma delas, assim como um pouco da obra de Mestre Vitalino.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Explique que é possível conhecer, ainda, outras obras do artista, que estão expostas em dois museus no Brasil: um no Rio de Janeiro e outro em Caruaru, na casa onde ele morava.

Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve acompanhar o desenvolvimento de todas as etapas. Elencamos, a seguir, alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Durante a conversa inicial sobre objetos produzidos com argila, verifique se as crianças expressam seus conhecimentos prévios e auxilie quando necessário.
- Durante a produção das peças de massa de modelar ou argila, incentive-as a explorar o material e suas possibilidades.
- Durante a exposição, verifique se as crianças expressam seus sentimentos sobre a atividade e auxilie quando necessário.
- Durante a exposição, incentive-as a apreciar o trabalho das outras crianças.
- Cuide para que haja respeito durante todo o processo, caso alguma criança não queira participar da atividade.

Saiba mais

Os *sites* a seguir fornecem mais informações a respeito da vida e obra de Mestre Vitalino.

- *Conheça o artesanato de Pernambuco*. Disponível em: <<http://www.artesanatodepernambuco.pe.gov.br/pt-BR/artesanato-de-pernambuco>>. Acesso em: 24 jul. 2020.
- ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. *Mestre Vitalino*. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa9523/mestre-vitalino>>. Acesso em: 24 jul. 2020.
- MUSEU Casa do Pontal. Disponível em: <<http://www.museucasadopontal.com.br/>>. Acesso em: 24 jul. 2020.

Material lúdico 2

Elemento: Cantigas nordestinas

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 1 hora e 30 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Conviver; Brincar; Explorar; Expressar; Conhecer-se.

Campos de experiências

O eu, o outro e o nós

Corpo, gestos e movimentos

Traços, sons, cores e formas

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



- EI03CG01: Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música.
- EI03CG02: Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.
- EI03CG03: Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.
- EI03TS03: Reconhecer as qualidades do som (intensidade, duração, altura e timbre), utilizando-as em suas produções sonoras e ao ouvir músicas e sons.

As cantigas do Nordeste

Cantigas são canções populares, de caráter folclórico, que apresentam, em sua estrutura e letra, rimas e repetições. As cantigas constituem uma tradição oral e se relacionam com a cultura de cada região, remetendo a costumes, brincadeiras, paisagens e objetos relativos ao contexto local. Muitas dessas cantigas são originárias do Nordeste e seus versos e melodias integram o repertório de cantigas entoadas por todo o Brasil.

As atividades deste material têm como objetivo levar as crianças a conhecer um pouco sobre a cultura do Nordeste, por meio das cantigas tradicionais dessa região e, ao final, apresentar uma coreografia das cantigas para a comunidade escolar. As práticas são organizadas em três etapas. Nelas, as crianças irão desenvolver os movimentos corporais e expandir seus conhecimentos sobre sons, ritmos, melodia e cultura nordestina.

Materiais necessários

- Computador, aparelho de som ou outro dispositivo em que seja possível ouvir músicas;
- Mapa das regiões do Brasil, em escala adequada para que todas as crianças possam visualizar o mapa juntas;
- CD, dispositivos de armazenamento de áudio ou computador com acesso à internet para reproduzir três cantigas nordestinas: “Na Bahia tem”, “O meu boi morreu” e “Mulher rendeira”.

Etapas

Etapa 1 (30 minutos)

Em uma sala com computador, aparelho de som ou outro dispositivo em que seja possível ouvir músicas, pendure em uma das paredes o mapa das regiões do Brasil – em escala adequada para que todas as crianças possam visualizá-lo. Organize a turma em roda e inicie a atividade apresentando o mapa de forma breve, depois aponte a região em que as crianças vivem. Explique que em cada lugar do mapa há pessoas que cantam e dançam músicas diferentes, e que essas danças e cantigas são importantes para a tradição e a cultura da região em que estão inseridas. Para facilitar, dê exemplos, se possível relacionados à sua região.

Pergunte às crianças sobre as músicas que elas costumam cantar. Inicie a conversa de forma mais geral, sondando seus gostos e preferências e, depois, direcione a conversa abordando a relação entre música e escola. Você pode fazer perguntas como: “Que músicas gostam de cantar”, “Em que momentos costumam cantar”, entre outras que surgirem durante a interação. Deixe que as crianças falem livremente. Em seguida, proponha a exploração de três cantigas da Região Nordeste do Brasil. Mostre essa região no mapa das regiões e explique que essas cantigas falam sobre temas que fazem parte da vida de muitas pessoas que vivem ali.

Com auxílio de um equipamento de mídia em que seja possível ouvir músicas, reproduza a cantiga “Na Bahia tem”, cantando os versos da cantiga para auxiliar na compreensão da letra, apresentada a seguir:



Na Bahia Tem

Na Bahia tem – tem, tem, tem

Na Bahia tem, ô baiana, coco de vintém

Na Bahia tem – tem, tem, tem

Na Bahia tem, ô baiana, coco de vintém

Na Bahia tem, vou mandar buscar

Lampião de vidro, ô baiana, ferro de engomar

Na Bahia tem, vou mandar buscar

Máquina de costura, ô baiana, fole de assoprar

Origem popular.

Converse com as crianças sobre a cantiga, buscando perceber se elas identificam itens que possivelmente fazem parte da rotina das pessoas dessa região. Explique que ela faz referência a uma fruta típica da região e a práticas de artesanato; por exemplo, a costura. Incentive-as a expressar seus sentimentos com relação à cantiga apresentada e responda possíveis dúvidas sobre o conteúdo da letra. Em seguida, reproduza a cantiga “Mulher rendeira” e cante os versos da cantiga para auxiliar na compreensão da letra. Acompanhe a seguir a letra escolhida para esse momento.

Mulher Rendeira

Olê, mulher rendeira

Olê mulhé rendá

Tu me ensina a fazer renda

Que eu te ensino a namorar

Origem popular.

Outra cantiga que pode ser apresentada é a “O meu boi morreu”. Propicie um momento de apreciação e cante os versos da cantiga para auxiliar na compreensão da letra.

Incentive as crianças a expressar seus sentimentos com relação à cantiga apresentada e responda a possíveis dúvidas sobre o conteúdo da letra. Comente com as crianças que essa cantiga faz uma homenagem às mulheres rendeiras da Região Nordeste. A prática de produzir renda no Brasil é muito antiga, por volta do século XVII, desenvolvida no nordeste do país. Para enriquecer e tornar a atividade mais prática, mostre imagens de mulheres rendeiras da Região Nordeste. Converse sobre a variedade da língua usada na letra da cantiga, a qual representa uma informalidade da língua, típica das conversas orais.

Incorpore outras cantigas originárias do Nordeste na atividade para explorar letra e significados contextuais que remetem à cultura e à tradição nordestina.

Organize a turma para o início da atividade prática que será desenvolvida na próxima etapa.

Etapa 2 (30 minutos)

Volte a reproduzir a cantiga “Na Bahia tem”, mas dessa vez proponha que as crianças dançam e brinquem no ritmo da cantiga. Incentive-as a se expressar livremente. Ensaie coreografias simples de acordo com as estrofes cantadas, representando o que é dito na letra da cantiga.

Circule pela sala e incentive a participação das crianças. Repita ao menos três vezes a primeira cantiga.

Volte a reproduzir a cantiga “Mulher Rendeira” e repita os mesmos processos realizados com a cantiga anterior. Promova um ambiente descontraído e incentive as crianças a apreciar seus movimentos.



Para finalizar essa etapa, volte a reproduzir as cantigas, mas agora em sequência, como um *pout-pourri*. Proponha que as crianças apresentem para outras turmas as cantigas ensaiadas.

Etapa 3 (30 minutos)

Convide outras turmas e a comunidade escolar para a apresentação. Organize a turma e reproduza as cantigas em sequência. Incentive as crianças a cantar e a dançar os passos ensaiados. Volte a promover um ambiente descontraído e repita os movimentos com elas. Faça registros fotográficos da apresentação para compor o portfólio das crianças. Convide os espectadores a participar da apresentação. Ao final, reproduza as cantigas outra vez e incentive as crianças a interagir com a plateia. Reserve um momento para que todos possam dançar livremente.

Para finalizar, pergunte às crianças o que acharam das cantigas e da apresentação. Deixe que falem livremente e depois compartilhe seus sentimentos com relação à atividade.

Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Durante a primeira etapa, se necessário, auxilie as crianças a compartilhar seus sentimentos em relação às cantigas apresentadas.
- Durante a segunda e a terceira etapas, verifique seus movimentos e o desenvolvimento da coordenação. Caso necessário, auxilie-as.
- Cuide para que haja respeito durante todo o processo, caso alguma criança não queira participar da atividade, mas esteja sempre motivando e incentivando o diálogo e a socialização dos sentimentos.

Saiba mais

Nos *sites* a seguir, é possível encontrar mais informações sobre cantigas populares.

- HOLLANDA, Helenita Monte de. *Cantigas do povo*. Meus sertões, 8 mar. 2020. Disponível em: <<https://www.meussertoes.com.br/2018/03/08/cantigas-populares/>>. Acesso em: 28 jul. 2020.
- *Cantigas*. CNEC online. Disponível em: <<https://www.cneconline.com.br/apoio-pedagogico/conteudo-multi-midia/cantigas/>>. Acesso em: 28 jul. 2020.
- *Cultura Nordeste: Cantigas de Roda*. No Ritmo Nordestino, 2 jul. 2012. Disponível em: <<https://noritmo.nordestino.blogspot.com/2012/07/cultura-nordeste-cantigas-de-roda.html>>. Acesso em: 28 jul. 2020.

Material lúdico 3

Elemento: Cordel

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 2 horas e 40 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Explorar; Expressar.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Campos de experiências

O eu, o outro e o nós

Traços, sons, cores e formas

Escuta, fala, pensamento e imaginação

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
- EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.
- EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.
- EI03EF01: Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão.

Literatura de cordel, uma tradição nordestina

Entre os vários elementos que compõem o repertório cultural da Região Nordeste, a literatura nordestina conta com um gênero de singular expressão chamado cordel. O termo, importado de Portugal, passou a ser utilizado para denominar essa manifestação artística em meados do século XX. Originalmente, tais produções eram conhecidas apenas como folhetos ou romances, a depender de seu número de páginas. Como uma tradição literária regional, suas principais características são a presença de humor, linguagem coloquial e o uso de rimas para apresentar temas relativos à realidade social, a episódios históricos e ao folclore brasileiro.


A literatura de cordel é facilmente identificada por suas capas de xilogravura, uma técnica especial que consiste em imprimir gravuras em alto relevo sobre a madeira; e pela disposição dos folhetos em cordas, pendurados em uma espécie de varal.

Nessa atividade, dividida em três etapas, as crianças produzirão xilogravuras, e seus desenhos serão expostos em um varal, a fim de que possam desenvolver sua criatividade, suas habilidades manuais e seus conhecimentos sobre a cultura nordestina.

Materiais necessários

- Computador com acesso à internet para a reprodução de vídeos relacionados ao tema. Você pode fazer uma busca por palavras-chave; por exemplo: “cordel para crianças”;
- Dois ou mais exemplares de cordel com histórias pertinentes à faixa etária das crianças;
- Retângulos de isopor (daqueles usados como bandejas de alimentos, apenas a parte plana) ou retângulos de EVA (cortados em tamanho A5), em quantidade suficiente para que cada criança tenha dois ou mais à disposição;
- Tesouras com pontas arredondadas;
- Folhas de papel sulfite (considere uma quantidade suficiente para que cada criança tenha uma folha e conte com um número reserva para casos de rasura);
- Tinta guache;
- Rolo pequeno para pintar;
- Lápis grafite;

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

- 
- Rolo de barbante;
 - Prendedores de roupas (o suficiente para pendurar todos os desenhos das crianças).

Etapas

Etapa 1 (40 minutos)

Selecione previamente dois exemplares de cordéis e dois ou mais cordéis do *site* “Cordel na Educação”. Ensaie a leitura dos cordéis selecionados com antecedência, considerando ritmo e entonação característicos das obras para ler para as crianças.

Em uma sala com computador com acesso à internet, organize a turma em roda e apresente dois ou mais exemplares físicos de cordéis com histórias pertinentes à faixa etária das crianças. Realize a leitura expressiva de uma das histórias, considerando ritmo e entonação adequados. Ao final, explore o conteúdo, conversando com as crianças sobre os elementos da narrativa: personagens, enredo, ambiente. Em seguida, fale sobre o gênero literário e suas características. Mostre novamente os exemplares físicos escolhidos e explique que esse tipo de folheto é conhecido como cordel e que, apesar de serem parecidos em razão da capa e do formato, cada cordel conta uma história diferente. Explique que os cordéis são uma tradição do Nordeste e que suas histórias falam, muitas vezes, sobre a natureza, as pessoas e os costumes daquela região.

Fale que os cordelistas, as pessoas que escrevem os cordéis, leem suas histórias em voz alta, com uma entonação especial, para atrair compradores. Leia outro cordel para as crianças e depois pergunte a elas o que acharam dos cordéis, de suas capas e histórias, e da forma como você as leu. Incentive-as a expressar seus sentimentos com relação aos cordéis e compartilhe suas impressões com a turma também.

Faça uma busca em uma plataforma de vídeos e proponha que a turma assista a dois vídeos do “Cordel Animado”: “A Bagunça dos Brinquedos” e “Confissões de Uma Menina que Adora Comida Junina!”. Reproduza os vídeos e, em seguida, façam a interpretação do vídeo, conversando sobre os elementos da história. Ao final, permita que as crianças falem sobre seus sentimentos com relação às histórias assistidas, se apreciaram, de qual personagem mais gostaram e por quê. Incentive-as a se expressar e compartilhe também suas impressões com a turma. Por fim, deixe que as crianças manipulem os exemplares físicos e proponha a produção de capas de cordéis com base nas histórias que elas escutaram e a que assistiram.

Organize a turma para a etapa prática da atividade.

Etapa 2 (1 hora)

Em uma sala adequada para a produção dos desenhos, explique para a turma que as capas dos cordéis são feitas por meio de uma técnica chamada xilogravura, que funciona de forma parecida com um carimbo. Se tiver um carimbo, mostre-o às crianças. Explique que o desenho é feito em uma placa, e que esse desenho recebe uma camada de tinta; em seguida, essa placa é pressionada contra um papel, para que o desenho seja impresso e a pintura, obtida. Reforce a analogia com o ato de carimbar.

Antes de produzir as xilogravuras, as crianças irão planejar suas ilustrações. Você pode propor que elas desenhem a personagem ou cena de que mais gostaram dos cordéis que conheceram na etapa anterior. Se julgar necessário, disponibilize folhas de papel sulfite para que elas treinem o desenho. Explique às crianças que, para produzir xilogravuras, elas deverão fazer um desenho no isopor ou no EVA; por isso, para facilitar a produção, é importante que elas planejem.

Após decidirem o que irão ilustrar e planejar a ilustração, distribua para cada criança um retângulo de isopor ou EVA, um rolo de pintura, um lápis grafite e um pouco de tinta guache.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Deixe os exemplares físicos de cordel visíveis para toda turma. Para auxiliar na produção das xilogravuras, siga os passos a seguir: primeiramente, peça às crianças que desenhem sobre o retângulo de isopor ou EVA, utilizando o lápis grafite. Retome o planejamento dos desenhos que fizeram no início da etapa. Alerta às crianças que é importante que o lápis marque o material; por isso, peça que façam uma pequena pressão com o lápis ao desenhar no EVA ou isopor. Mostre às crianças como fazer (é importante que elas visualizem). Circule pela sala e auxilie nesse processo sempre que necessário. Em seguida, solicite que as crianças pintem com a tinta guache, com o auxílio do rolo de pintura, o desenho feito no retângulo de isopor ou EVA. É importante que a tinta guache cubra todo o desenho de maneira uniforme. Caso necessário, as crianças poderão utilizar as tesouras com pontas arredondadas para recortar o excesso de isopor ou EVA. Circule pela sala e auxilie nesse processo sempre que necessário. Por último, distribua uma folha de papel sulfite para cada criança. As crianças deverão carimbar o desenho pintado anteriormente no papel. É importante conferir se o desenho está pintado por inteiro e se a tinta não está seca antes de realizar esse passo. Solicite que pressionem o retângulo de isopor ou EVA no papel e o retirem com cuidado para que a xilogravura não fique manchada. Em caso de rasuras ou manchas, substitua o papel e pinte novamente o desenho com tinta guache para repetir o passo. Auxilie as crianças nesse processo.

Registre com um celular ou câmera fotográfica a produção das xilogravuras para compor o portfólio das crianças. Depois, proponha que a turma exponha todos os desenhos em um varal, assim como os cordelistas fazem com seus cordéis.

Etapa 3 (1 hora)

Em um espaço amplo, amarre tiras de barbante, formando uma espécie de varal. Com o auxílio das crianças, pendure com os prendedores de roupa todos os desenhos nesse local. Convide as famílias das crianças e/ou outras turmas para apreciar seus trabalhos. No momento da exposição, crie um ambiente descontraído. Incentive as crianças a identificar suas xilogravuras no varal e a apreciar os desenhos das demais.

Para encerrar a atividade, pergunte às crianças o que elas acharam dos cordéis e do processo de criar a própria xilogravura. Incentive-as a expressar seus sentimentos e compartilhe os seus também.

Avaliação

A avaliação dessa atividade deverá ocorrer de forma contínua no decorrer de todas etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Durante a primeira etapa, verifique se as crianças expressam seus sentimentos e considerações sobre os cordéis apresentados. Auxilie-as caso necessário.
- Durante a segunda etapa, verifique, em cada passo da produção das xilogravuras, como as crianças fazem uso do lápis, do rolinho para pintar e da tesoura, a fim de perceber seus movimentos e o desenvolvimento da coordenação motora fina. Auxilie-as caso necessário.
- Durante a terceira etapa, verifique se as crianças expressam seus sentimentos sobre a atividade desenvolvida e se apreciam os trabalhos da turma. Auxilie-as caso necessário.
- Cuide para que haja respeito durante todo o processo, caso alguma criança não queira participar da atividade.



Saiba mais

Os *sites* a seguir fornecem mais informações sobre literatura de cordel e meios de trabalhar o tema na educação infantil.

- *Como apresentar a literatura de cordel para as crianças*. Laboratório de Educação, 6 jul. 2020. Disponível em: <<https://labedu.org.br/como-apresentar-a-literatura-de-cordel-para-as-criancas-cordeis-infantil-videos/>>. Acesso em: 29 jul. 2020.
- Academia brasileira de literatura de cordel. Disponível em: <<http://www.ablc.com.br/>>. Acesso em: 29 jul. 2020.
- *As crianças e o universo dos cordéis*. Revista Avisalá, 17 abr. 2005. Disponível em: <<https://avisala.org.br/index.php/assunto/tempo-didatico/as-criancas-e-o-universo-dos-cordeis/>>. Acesso em: 29 jul. 2020.

Material lúdico 4

Elemento: Dança popular

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 2 horas e 15 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Explorar; Expressar; Conhecer-se.

Campos de experiências

O eu, o outro e o nós

Corpo, gestos e movimentos

Traços, sons, cores e formas

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
- EI03CG01: Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música.
- EI03CG02: Demonstrar controle e adequação do uso do corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.
- EI03CG05: Coordenar habilidades manuais no atendimento adequado a interesses e necessidades em situações diversas.
- EI03TS01: Utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais, festas.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



A Festa do Maracatu

O Maracatu é uma manifestação folclórica de origem afro-brasileira, típica de Pernambuco, presente principalmente nos municípios de Recife, Olinda, Igarassu e Nazaré da Mata. A celebração remete a um costume do Brasil Colonial, com origem nas coroações de reis do Congo, nos séculos XVII e XVIII. Com o passar dos anos, o cortejo tornou-se tradição e passou a ser uma parte importante da cultura pernambucana.

Existem duas variações de Maracatu: o Maracatu de Baque Virado, também conhecido como Maracatu Nação, e o Maracatu de Baque Solto, conhecido como Maracatu Rural. O Maracatu de Baque Virado representa um cortejo marcado por instrumentos de percussão e dança, para uma corte simbólica, com reis, rainhas, vassalos e outras personagens. No Maracatu de Baque Solto, também há diversas personagens, como reis, rainhas e caboclos de lança, sendo que esses últimos têm bastante destaque. Ambas as variantes são reconhecidas pelo uso de fantasias coloridas e brilhantes, por suas toadas e pelo ritmo inconfundível de tambores, chocalhos, gonguês e ganzás.

Esta atividade foi dividida em três etapas. Nela, as crianças ampliarão seus conhecimentos sobre cultura nordestina e ritmos musicais, além de desenvolver a coordenação motora e as habilidades manuais.

Materiais necessários

- Computador com acesso à internet para a reprodução do vídeo “Maracatu Estrela Brilhante”, disponível em: <<https://youtu.be/SdpnMSpVYN4>>. Acesso em: 12 ago. 2020;
- CD ou outra mídia com toadas de Maracatu (sugestões: faixas “Costa Velha”, “Saímos Numa Tarde” e “Evoluções”, disponíveis em: <http://www.maracatuteca.com.br/dominio_publico/>. Acesso em: 12 ago. 2020);
- Tecidos coloridos, adereços e fantasias diversas (utilize o que houver disponível);
- Cartolinas (considere que cada criança deve ter a sua e reserve também uma quantidade extra para o caso de rasuras);
- Lápis grafite e borracha;
- Lápis de cor, giz de cera, canetinhas hidrocor, *glitter* ou outros materiais de pintura e decoração;
- Tesouras com pontas arredondadas;
- Fita adesiva;
- Latas de leite vazias, potes de iogurte ou outros materiais recicláveis;
- Grãos diversos, como arroz ou feijão.

Etapas

Etapa 1 (15 minutos)

Em uma sala com computador com acesso à internet, organize a turma em roda e inicie a atividade perguntando às crianças sobre suas festas preferidas. Deixe que falem livremente e incentive-as a compartilhar suas opiniões. Depois diga que, em Pernambuco, há uma festa conhecida como Maracatu. Explique que essa é uma tradição de origem afro-brasileira, ou seja, que surgiu pela reunião de elementos culturais tanto do Brasil quanto de países da África. Diga que é uma manifestação celebrada com música, dança e vestimentas coloridas, encenando um cortejo com personagens como reis e rainhas.

Proponha à turma que assista a um vídeo sobre essa festa, chamado “Maracatu Estrela Brilhante”. Caso considere pertinente, reproduza outro vídeo de sua preferência, selecionado previamente. Em seguida, pergunte às crianças o que elas acharam da festa do Maracatu. Incentive-as a expressar seus sentimentos e depois

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



compartilhe os seus também. Enfatize as características principais do Maracatu expostas no vídeo, como as roupas coloridas, o cortejo, a dança, os instrumentos tocados e o ritmo.

Proponha às crianças a elaboração, na próxima etapa, de uma festa parecida e organize-as para a atividade prática.

Etapa 2 (1 hora)

Apresente os tecidos e demais materiais a serem trabalhados. Depois, proponha que a turma produza as próprias fantasias de Maracatu e a própria percussão. Entregue uma cartolina para cada criança e distribua lápis de cor, giz de cera, canetinhas hidrocor e outros materiais de pintura e decoração entre a turma. Peça que cada criança desenhe sua coroa na cartolina e que a enfeite do modo que desejar. Você pode desenhar um modelo para inspiração e deixar exposto na sala. Lembre-se de que é preciso estimar o tamanho da cabeça para o desenho das coroas; portanto, auxilie as crianças com as estimativas. Em seguida, as crianças deverão recortar as coroas da cartolina. As tesouras utilizadas devem ter pontas arredondadas. Acompanhe as crianças durante o recorte e, se necessário, auxilie-as nesse processo. Finalize as coroas colando-as com fita adesiva.

Depois, as crianças deverão escolher, entre os materiais disponíveis, como latas de leite vazias, potes de iogurte ou outros materiais recicláveis, algo para a produção dos instrumentos. As latas podem ser usadas como caixas, os lápis podem ser baquetas e os potes de iogurte podem ser preenchidos com grãos para representar chocalhos. Coloque um punhado de grãos dentro de um pote de iogurte e use a fita adesiva para unir outro pote ao primeiro e, assim, formar um chocalho. É importante que os grãos sejam manipulados por você. Oriente e tenha cuidado para que as crianças não coloquem esses grãos na boca, ouvido ou nariz, por exemplo.

Organize a turma e peça às crianças que vistam suas coroas e testem seus instrumentos.

Etapa 3 (1 hora)

Disponha todos os tecidos no meio da sala. Com um CD ou computador com acesso à internet, reproduza toadas de Maracatu, previamente selecionadas. Incentive as crianças a explorar os tecidos e demais adereços, auxiliando-as a criar fantasias com eles. Deixe que se expressem livremente. Promova um ambiente descontraído e converse com a turma sobre suas impressões e sentimentos. Incentive as crianças a sentir o ritmo da percussão. Permita que dançam e reproduzam os sons de forma livre. Estimule-as a explorar seus movimentos, os materiais, e a interagir entre si. Faça registros fotográficos da festa para compor o portfólio das crianças.

Para encerrar a atividade, pergunte às crianças o que acharam do Maracatu, das fantasias, das músicas e peça que mencionem o que aprenderam.

Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução de todas as etapas. Elencamos, a seguir, alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Durante a primeira etapa, verifique se as crianças conseguem expressar suas opiniões sobre festas e sobre o vídeo de Maracatu. Incentive-as a fazê-lo, caso necessário.
- Durante a segunda etapa, verifique se as crianças conseguem desenhar, recortar e enfeitar a coroa. Auxilie-as caso necessário.
- Durante a terceira etapa, verifique se as crianças exploram os tecidos, seus movimentos corporais e os sons dos instrumentos. Incentive-as a se expressar e auxilie-as caso necessário.
- Verifique se as crianças conseguem expressar seus sentimentos e interagem entre si. Auxilie-as caso necessário.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



- Cuide para que haja respeito mútuo durante todo o processo. Caso alguma criança não queira participar da atividade, procure incentivá-la e envolvê-la gradativamente para que ela se sinta confortável em participar.

Saiba mais

Os *sites* a seguir fornecem mais informações sobre o Maracatu e apresentam materiais que podem auxiliar o desenvolvimento da atividade.

- *Maracatu.org.br*. Disponível em: <<http://maracatu.org.br/>>. Acesso em: 11 ago. 2020.
Esse *site* apresenta diversas informações sobre o Maracatu, caso você deseje se aprofundar na história dessa manifestação cultural. Ao navegar pelo *site*, é possível encontrar um mapeamento dos grupos e nações de Maracatu.
- *Maracatuteca*. Disponível em: <<http://www.maracatuteca.com.br/>>. Acesso em: 11 ago. 2020.
Esse é um portal colaborativo com informações diversas sobre o Maracatu de Baque Virado.
- *Maracatu*. Disponível em: <<https://youtu.be/r7ZYbLuu03k>>. Acesso em: 11 ago. 2020.
Esse vídeo apresenta uma reportagem com diversas informações sobre o Maracatu.

Material lúdico 5

Elemento: Brincadeira cantada

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 1 hora e 10 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Conviver; Brincar; Explorar.

Campos de experiências

O eu, o outro e o nós

Corpo, gestos e movimentos

Traços, sons, cores e formas

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO03: Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.
- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
- EI03CG01: Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música.

“Passarai, Passarai”, uma brincadeira cantada

Brincadeiras cantadas são manifestações coletivas da cultura popular. *Passarai, passarai* é uma dessas brincadeiras e é tradicional do Nordeste brasileiro, sobretudo do estado de Pernambuco. Ela pode ser encontrada em outras regiões do país, com algumas variações, podendo ter outros nomes e ser acompanhada de outras cantigas.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Neste material, as crianças conhecerão a brincadeira do “Passarai, passarai”. Dividida em duas etapas, essa atividade vai contribuir para que as crianças desenvolvam os movimentos do corpo, ampliem suas relações interpessoais e seu repertório cultural.

Materiais necessários

- Espaço aberto, pátio ou quadra esportiva.

Etapas

Etapa 1 (10 minutos)

Dirija-se com as crianças até o espaço aberto e diga a elas que irão brincar de “Passarai, passarai”. Pergunte se elas conhecem essa brincadeira e permita que expressem o que sabem sobre ela, se já ouviram falar e se sabem como se brinca. Em seguida, explique que essa é uma brincadeira típica da Região Nordeste, em especial do estado do Pernambuco, mas que existe também em outros lugares do Brasil e pode ser conhecida por outros nomes. Explique que essa é uma brincadeira cantada, o que significa que os participantes cantam uma cantiga enquanto brincam. Apresente a cantiga para as crianças.

Passarai, passarai

Passarai, passarai

Derradeiro de atrás

Se não for o da frente

Pode ser o de atrás

Tenho um docinho pequenino

Não posso mais demorar

Demorar, demorou

Origem popular.

Peça às crianças que repitam a cantiga com você. Organize a turma para a atividade prática que será realizada na próxima etapa.

Caso necessite de uma referência de como se brinca ou mesmo de como é o ritmo da cantiga, acesse o vídeo disponível em: <<https://mais.uol.com.br/view/12327535>>. (Acesso em: 12 ago. 2020.) A letra da cantiga apresentada nesse vídeo é diferente, mas ele pode servir como referencial.

Etapa 2 (1 hora)

Escolha duas crianças da turma para iniciar uma rodada de demonstração da brincadeira. Reforce que esse será um teste para garantir que todas as crianças entendam o que deve ser feito. Peça que cada uma das duas crianças, que devem ficar afastadas do restante da turma, escolha uma fruta, sem que as demais crianças saibam quem escolheu cada fruta. Em seguida, oriente as duas crianças escolhidas a darem as mãos, formando um túnel. As demais crianças devem formar uma fila ao lado desse túnel e, assim que a turma começar a cantar a cantiga, as crianças em fila deverão passar pelo túnel. É importante que elas respeitem a ordem inicial e que voltem para o fim da fila assim que passarem pelo túnel. Cante a cantiga e incentive-as a fazer o mesmo. Quando a turma cantar “demorou”, a dupla formando o túnel deve abaixar os braços e segurar a criança que estiver passando naquele momento. A dupla precisa perguntar qual fruta, entre as duas escolhidas anteriormente, essa criança prefere. Após dizer o nome da fruta, essa criança deve ficar ao lado de quem havia selecionado tal fruta no início da brincadeira. Por exemplo: a primeira criança da dupla escolheu laranja e a segunda escolheu maçã. Quando uma criança for pega no túnel, elas devem perguntar: “Você prefere laranja ou maçã?”. Se a criança escolher laranja,

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



deve ficar ao lado da primeira, mas, se escolher maçã, deve ficar ao lado da segunda. Uma fila vai se formar atrás das duas crianças que formam o túnel. Vence a equipe que chegar ao final da brincadeira com o maior número de participantes.

Após essa primeira rodada, pergunte às crianças o que acharam da brincadeira e se têm alguma dúvida. Caso necessário, explique novamente.

Em seguida, as crianças poderão iniciar uma nova rodada e brincar livremente. Lembre-se de incentivá-las a interagir entre si e a explorar seus movimentos durante a brincadeira, testando velocidades e posturas diferentes ao passar pelo túnel. Caso necessário, ajude-as na organização. Permaneça cantando a cantiga para que as crianças tenham sempre a referência da letra. Promova um ambiente descontraído.

Para encerrar a atividade, pergunte novamente às crianças o que acharam da brincadeira e incentive-as a compartilhar seus sentimentos sobre a atividade realizada.

Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Durante a rodada teste, verifique se as crianças conseguem compreender a brincadeira e auxilie-as caso necessário.
- Durante a brincadeira, verifique se as crianças conseguem se expressar, se movimentar e organizar a fila e as equipes. Auxilie-as caso necessário.
- Durante toda a atividade, certifique-se de que haja respeito a eventuais dificuldades que alguma criança possa apresentar. No caso de alguma delas não querer participar, procure saber o motivo e auxilie-a a perceber o quanto a brincadeira é divertida.

Saiba mais

Nos *sites* a seguir, você pode encontrar mais informações sobre a brincadeira que podem trazer contribuições ao trabalho com o tema em sala de aula.

- *Mapa do Brincar*. Disponível em: <<https://mapadobrinca.folha.com.br/brincadeiras/cantadas/147-passarai-2>>. Acesso: 12 ago. 2020.

Esse *site* apresenta o resultado de uma rica pesquisa sobre o brincar das crianças das cinco regiões brasileiras, mostrando as variações e os modos de realizar cada brincadeira.

- *Famílias brincantes: Guia com atividades e brincadeiras elaborado pela equipe da Brinquedoteca do Centro de Educação – UFPB*. Disponível em: <http://www.ce.ufpb.br/ce/contents/documentos/GuiaFamliasBrincantes_CE_UFPB.pdf>. Acesso: 12 ago. 2020.

Essa referência traz informações sobre diversas brincadeiras, inclusive “Passarai, passarai”, que, nessa fonte, está denominada como *Passarás*.



Material lúdico 6

Elemento: Festa popular

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 2 horas e 20 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Conviver; Participar; Explorar.

Campos de experiências

O eu, o outro e o nós

Corpo, gestos e movimentos

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO03: Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.
- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
- EI03TS01: Utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais, festas.
- EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.

Festa da Alegria

As festas juninas celebradas no Brasil são uma herança portuguesa. O costume surgiu, primeiramente, em parte da Europa, para homenagear São João, e foi amplamente difundido no Brasil, tornando-se um dos mais importantes elementos do folclore nacional. Cada região do Brasil traz referências únicas para a ocasião, que possui comidas típicas, dança de quadrilha, vestimentas e decorações características.

A Região Nordeste foi pioneira em assimilar esse costume e ainda hoje é referência pela expressividade de suas festas de São João. Campina Grande, na Paraíba, é responsável por organizar a maior festa de São João do mundo. Outros estados, como Pernambuco e Rio Grande do Norte, também são reconhecidos pela riqueza cultural de suas festas juninas, sendo capazes de reunir pessoas de todos os cantos do país.

Nessa atividade, as crianças realizarão a Festa da Alegria, como forma de conhecer e celebrar parte da cultura nordestina. De forma lúdica, as crianças serão orientadas a produzir balões juninos e bandeirinhas para decorar a festa. Organizada em duas etapas, a atividade contribui para que as crianças ampliem seus conhecimentos culturais, além de suas possibilidades de expressão para que desenvolvam a criatividade e suas relações interpessoais.

Materiais necessários

- CDs com músicas juninas ou computador com acesso à internet para reproduzi-las (sugestão: “Músicas Juninas”, da dupla Palavra Cantada. Disponível em: <<https://www.youtubekids.com/watch?v=1biNHSBsdRY&hl=pt>>. Acesso em: 3 ago. 2020.);
- Computador, aparelho de som ou outro dispositivo em que seja possível ouvir músicas;

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



- Folhas coloridas de papel sulfite, recortadas em losango (cada criança deve ter o seu; considere também uma quantidade reserva);
- Papel crepom, papel laminado ou outros papéis para colagem e decoração;
- Lápis de cor, canetinhas hidrocor ou outros materiais de pintura e decoração;
- Bandeirinhas;
- Rolo de barbante;
- Tesouras com pontas arredondadas;
- Tubo de cola;
- Fita adesiva;
- Comidas típicas (sugestões: bolo de milho, canjica, arroz-doce, pipoca);
- Imagens da decoração de festa de São João nas quais apareçam bandeirinhas e balões.

Observações:

Professor, envolva as famílias na atividade, solicitando auxílio na produção dos alimentos e comidas típicas. Pesquise formas de balões juninos e escolha um que possa ser produzido pelas crianças.

Etapas

Etapa 1 (20 minutos)

Em uma sala com aparelho de som, computador com acesso à internet ou outro dispositivo, pergunte às crianças o que elas sabem sobre festa junina ou festa de São João. Incentive-as a compartilhar seus conhecimentos e sentimentos em relação ao tema e deixe que falem livremente. Caso necessário, contextualize a festa, mencione as comidas típicas, a fogueira, as roupas e demais características. Explique que essa comemoração acontece todos os anos e que muitas pessoas se reúnem para festejar com roupas, comidas, músicas e danças que representam costumes relacionados ao trabalho e à vida no campo. Explique que cada lugar comemora de um jeito e que essas festas podem ser maiores, menores, mas, em todas elas, a alegria, a música, as comidas típicas e a decoração não faltam.

Em seguida, fale sobre as origens dessa comemoração. Diga que é um costume antigo, comum em todo o Brasil, mas que teve início no Nordeste por influência de pessoas que vieram de Portugal. Comente que a maior festa de São João do mundo acontece no Nordeste brasileiro, em uma cidade que se chama Campina Grande, na Paraíba, e que, nessa região, as festas de São João são muito importantes para muitas pessoas. Explique que a festa atrai turistas e envolve os próprios moradores locais. As pessoas se divertem ao som das músicas típicas e desfrutam de comidas tradicionais, como: canjica, quentão, cocada, pipoca, cachorro-quente, entre outras. Mostre as imagens da decoração da festa junina, solicitando que as crianças descrevam o que veem. Chame a atenção delas para as bandeirinhas e os balões.

Em seguida, ouça com as crianças uma música, selecionada previamente, relacionada ao tema (sugestão: “Pout-Pourri Arraial”, da dupla Palavra Cantada). Pergunte às crianças o que acharam da música. Depois, proponha que a turma realize uma “Festa da Alegria”, com bandeirinhas, balões e comidas típicas.

Etapa 2 (1 hora)

Divida a turma em grupos de, no máximo, quatro crianças. Explique que elas irão confeccionar a decoração para a festa e produzir bandeirinhas e balões. Entregue uma folha de papel sulfite em forma de losango para cada uma, depois distribua os demais papéis e materiais de pintura e decoração entre os grupos. Diga às crianças que é muito comum ouvir sobre balões em músicas de São João, porque os balões são muito tradicionais em algumas

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



festas juninas, como as que acontecem no Nordeste. Explique que antigamente os balões eram utilizados como forma de avisar que a festa iria começar. Diga que, hoje em dia, os balões estão proibidos em muitos lugares do Brasil para prevenir incêndios, mas que, assim como a fogueira e os fogos de artifício, os balões também são figuras que representam o São João nordestino. Apresente fotografias de balões de São João para as crianças.

Em seguida, proponha que, com os materiais recebidos, cada criança crie seu balão de papel para decorar a “Festa da Alegria”. Incentive-as a explorar os materiais e a expressarem-se livremente. Você também pode propor a confecção de algum balão feito com dobraduras, caso tenha pesquisado algum tipo adequado à turma. Circule entre os grupos e, caso necessário, auxilie as crianças. Incentive-as a compartilhar os materiais e a interagir entre si. Depois que os balões estiverem prontos e decorados, auxilie as crianças a cortar faixas de papel colorido para colar na extremidade inferior dos balões, com fita adesiva ou cola.

Em seguida, com a ajuda das crianças, decore a sala com as bandeirinhas e balões produzidos.

Etapa 3 (1 hora)

Antes de iniciar a festa, organize as comidas típicas e reproduza as músicas selecionadas previamente em um CD ou computador com acesso à internet. Promova um momento descontraído e incentive as crianças a interagir e a se expressar com base na música. Conduza animadamente a festa, converse com as crianças e promova interação. Faça registros fotográficos da turma para compor o portfólio das crianças. Explique quais comidas foram escolhidas e deixe que provem de acordo com suas preferências, no momento em que acharem melhor.

Para encerrar a atividade, pergunte às crianças o que acharam da festa. Incentive-as a se expressar e depois compartilhe também seus sentimentos com a turma.

Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos, a seguir, alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Durante a primeira etapa, verifique se as crianças conseguem compartilhar seus conhecimentos prévios sobre o tema e auxilie-as caso necessário.
- Durante a segunda etapa, verifique se as crianças conseguem se expressar com o material e se seguem as orientações dadas, executando-as de forma autônoma. Observe como manuseiam o material e se fazem uso da tesoura de forma segura e adequada. Auxilie-as caso necessário.
- Durante a terceira etapa, verifique se as crianças conseguem interagir entre si e se conseguem se expressar com base nas músicas. Incentive-as a dançar e auxilie-as caso necessário.
- Cuide para que haja respeito em todo o processo, caso alguma criança não queira participar da atividade.

Saiba mais

Os sites a seguir fornecem mais informações a respeito do tema.

- *Festejos de São João: origens e tradições*. Diário do Nordeste. Disponível em: <<http://plus.diariodonordeste.com.br/festejos-juninos/>>. Acesso em: 7 ago. 2020.
- Festejos juninos – Campina Grande/PB. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=e9s_OWZTg1A>. Acesso em: 7 ago. 2020.



Bloco 4: Elementos da cultura da Região Norte

Material lúdico 1

Elemento: Artesanato

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 3 horas e 30 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Explorar; Expressar.

Campos de experiências

O eu, o outro e o nós

Corpo, gestos e movimentos

Traços, sons, cores e formas

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO03: Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.
- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
- EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.
- EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.

Uma planta que brilha como o ouro

O artesanato brasileiro encanta os olhos dos próprios brasileiros como também das pessoas de outros países. De maneira geral, em todas as regiões do país a criatividade do povo brasileiro surpreende. Entretanto, no Brasil, foram os indígenas os pioneiros na prática do artesanato. Desde muito tempo, eles expressam sua arte e cultura em peças e objetos variados. Na Região Norte, o uso do capim dourado na produção de peças artesanais se destaca. Trata-se de um recurso extraído da natureza e que, nas mãos dos artesãos, transforma-se em acessórios, objetos de decoração, telas e até mesmo móveis. O artesanato feito com o capim dourado é brilhoso e resistente. Há outras plantas parecidas, com hastes amareladas e que também dão origem a artesanatos, mas não com o mesmo brilho e durabilidade que o capim dourado. Embora tenha esse nome, essa planta não é um capim; é um tipo de sempre-viva encontrada em maior abundância na região do Jalapão, no estado do Tocantins, Brasil. A planta nasce em campos úmidos, junto com outras plantas mais baixas, próximo às florestas. A coleta do capim dourado é realizada por famílias inteiras de extrativistas e ocorre normalmente no mês de setembro. Homens e mulheres coletam cerca de 3 a 4 kg por hora para que possam ter boa quantidade de matéria-prima para trabalhar ou até mesmo vender para outros artesãos.

Os indígenas do povo Xerente foram os primeiros a utilizar o capim dourado na produção de peças artesanais. Esses povos vivem atualmente no Tocantins e preservam seus rituais, cultura e língua indígena dentro da aldeia. Contudo, sabem se comunicar em Língua Portuguesa com pessoas de fora da aldeia. Essa arte vem sendo transmitida de geração em geração nos locais onde se originaram, como Ponte Alta, Santa Tereza, Lagoa

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



do Tocantins e no Prata, Mumbuca e Mateiros. Atualmente, configura-se como importante fonte de renda para muitas famílias dessas regiões.

Na atividade proposta neste material, as crianças produzirão um artesanato para realizar uma exposição para a comunidade escolar. Esta prática é organizada em duas etapas, destinadas à exploração do tema e à produção da atividade e, para finalizar, a organização de uma exposição. O objetivo é levar as crianças a despertar sua criatividade e coordenar algumas habilidades manuais simulando alguns movimentos feitos com as hastes do capim dourado, bem como ter contato e aprender mais sobre a cultura brasileira.

Materiais necessários

- Mapa do Brasil (regiões);
- Barbante, sisal ou lã (50 cm por criança);
- Papelão (cortado em figuras de círculos com 10 cm de diâmetro ou quadrados de 10 cm × 10 cm, um para cada criança, distribuído aleatoriamente);
- Cola branca;
- Cartolina ou papelão cortados em formato A4 (o suficiente para dispor as imagens selecionadas);
- Cartolina ou papelão cortados em formato A4 para servir de base para a produção das peças de artesanato das crianças (um por criança);
- Canetinha hidrocor;
- Cola colorida dourada;
- Pincel (um por criança);
- Imagens para ilustrar e decorar o ambiente escolar (3 ou 4 imagens de cada item, em tamanho médio e com boa resolução): planta capim dourado (se possível), trabalhadores colhendo o capim dourado, artesanatos feitos de capim dourado, indígenas da etnia Xerente;
- Peça produzida com capim dourado (opcional).

Etapas

Etapa 1 (50 minutos)

Nesta etapa, as crianças vão conhecer um pouco sobre o capim dourado e sua funcionalidade como matéria-prima para produção de artesanato. Você vai precisar das imagens selecionadas e das cartolinas ou papel-cartão. Para envolver as crianças na atividade, organize uma exposição surpresa, antecipadamente e sem a ajuda delas, que pode ser na chegada à escola ou após o intervalo do lanche. O importante é que elas só vejam quando tudo estiver preparado. Para preparar a exposição, faça, previamente, molduras de cartolina para as imagens que você selecionou, tornando-as mais decorativas e atrativas. Para isso, utilize cartolina ou disponha essas imagens em cartazes. Organize a exposição em um lugar estratégico. Espalhe as imagens que você selecionou, deixando-as na altura das crianças para que elas observem uma a uma com atenção. Organize e decore o espaço com cuidado para que elas percebam que foi preparado para um momento especial. Se possível, coloque uma música instrumental para tocar, com volume baixo, enquanto elas observam.

Quando tudo estiver organizado, convide as crianças e diga que vai levá-las a uma exposição de imagens, mas não diga o assunto da exposição. Interaja com as crianças, pergunte-lhes se sabem o que é uma exposição e solicite que levantem hipóteses sobre o que vão ver. Já no local da exposição, oriente as crianças a observar cuidadosamente cada uma das imagens, não fale enquanto elas observam, mas atente à observação das crianças e conduza se necessário. Depois da visualização, sentem-se próximo ao local da exposição e conversem sobre o

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



que viram. Pergunte às crianças se sabem qual foi o tema da exposição que acabaram de ver. Partindo do que elas compartilharem, dê continuidade a esse momento e conte um pouco sobre a planta capim dourado, o trabalho de extrativismo e sobre os artesanatos produzidos.

Converse com elas sobre as imagens que estão diante de vocês, explorando-as ao máximo: formas, cores, utilidade e descrevendo o que observaram. Peça às crianças que contornem com os dedos, nas imagens que você selecionou, as formas e os movimentos que as peças feitas com capim dourado sugerem.

Fale um pouco mais sobre essa planta e explique às crianças que ela é encontrada com maior abundância no estado do Tocantins, na Região Norte do Brasil. Mostre-lhes essa região no mapa. Aproveite e indique também todos os estados da Região Norte. Apresente um pouco da história desse artesanato, explicando às crianças que foram os povos da etnia indígena Xerente que começaram a desenvolver a técnica com o capim dourado. Fale um pouco sobre essa etnia e, se tiver disponíveis imagens, mostre-as às crianças. Em seguida, pergunte às crianças se sabem o que é artesanato. Explique-lhes que são coisas feitas a partir de técnicas manuais. Pergunte a elas que artesanatos conhecem e se já fizeram algum. Incentive-as a manifestar seus gostos, levando-as a dizer se gostam de atividades que envolvem a produção manual de objetos. Por fim, diga-lhes que vão produzir uma peça inspirada nas práticas artesanais com o capim dourado.

Etapa 2 (1 hora e 50 minutos)

Nesta etapa, você precisará de uma mostra da planta capim dourado ou de imagens dessa planta, e também de barbante e cola. Caso haja sala de arte na escola, leve as crianças para esse espaço, a fim de que a atividade se torne mais prática e significativa.

Em sala, mostre a planta às crianças, permitindo a elas que a manipulem para sentir sua textura e observar como as hastes são organizadas ou trançadas. Caso disponha apenas de imagens, use a estratégia da observação e da descrição, solicitando às crianças que expressem o que estão vendo. Seria interessante mostrar a elas algum objeto produzido com o capim dourado ou que lembre esse material.

Em seguida, fale que vocês utilizarão fio de barbante, lã ou o sisal (dependendo do material disponível) para representar o capim dourado e produzir uma peça de artesanato.

Entregue os fios para as crianças para que elas explorem seu formato: textura, largura, tamanho e cor. Juntos, estabeleçam algumas relações desse material com o capim dourado, por exemplo: ambos são maleáveis. Peça-lhes que façam formas com o pedaço de barbante, lã ou sisal que receberam, oriente-as a formar círculos, quadrados, triângulos, linhas abertas, entre outros movimentos, para treinar a coordenação e se preparar para a atividade de produção. Lembre as crianças dos formatos das peças que viram nas imagens. Se possível, deixe essas imagens expostas e ao alcance das crianças para que elas tentem reproduzir alguns dos movimentos das peças que virem.

Depois que manipularem o material, entregue a cartolina ou papelão a cada uma delas e também disponibilize cola branca. Diga-lhes que vão fazer uma colagem que lembre as peças produzidas com capim dourado que observaram. Para facilitar, mostre às crianças algumas formas que poderão usar como exemplo. Peça a elas que façam um desenho de alguma forma de que gostem, por exemplo, círculo ou quadrado. Leve alguns exemplos de traçados para inspirar as crianças.

Explique a elas que vão preencher o desenho com o barbante, colando-o na cartolina ou papelão. Mostre os movimentos de espiral de alguns artesanatos com o capim e dialogue com elas enquanto fazem a atividade, conduzindo-as para a criação livre e divertida, e incentivando-as a evitar a cópia de algum padrão que tenham visto.



Valorize o trabalho de cada uma e as auxilie no momento da colagem, se necessário. Comente com as crianças que a produção de peças de artesanato é fonte de sustento para muitas famílias. Combine com elas que, depois de prontas, as peças poderão decorar a sala de aula ou outro ambiente, durante um tempo, mas que antes farão uma exposição para a comunidade escolar.

É importante que o fio fique bem colado para não se desprender; portanto, deixe secar de um dia para o outro, dependendo do tempo atmosférico e da temperatura. E lembre-se de fazer o seu também!

Depois de seca, entregue a cada criança a peça que produziu. Disponibilize pincéis e cola colorida dourada. Deixe-as livres para organizar a melhor maneira de espalhar a cola dourada, cobrindo e decorando os fios colados e também a superfície da cartolina ou papelão. Observe e auxilie-as para que espalhem bem a cola dando o “toque de ouro”. Sugira a elas que façam movimentos suaves e cuidadosos com o pincel, para não soltar os fios colados. Depois, deixe secar novamente e, enquanto isso, convide as crianças a observar o trabalho dos colegas.

Etapa 3 (50 minutos)

Nesta etapa, os trabalhos das crianças serão expostos para a comunidade escolar. Solicite a ajuda das crianças para preparar o ambiente e dispor os trabalhos sobre as mesas, expondo-os de forma atrativa aos convidados. Explique às crianças que, enquanto os convidados chegam, elas deverão recepcioná-los e explicar o que aprenderam e como produziram o artesanato. Lembre-as de dizer que os trabalhos foram inspirados nas peças de artesanato com o capim dourado.

Previamente, convide os familiares a apreciar os trabalhos das crianças.

Avaliação


A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos, a seguir, alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Na primeira etapa de observação, é importante auxiliar as crianças a manter o foco na apreciação das imagens. Como o momento de observação das imagens é fundamental para as reflexões nas etapas, observe aquelas que se dispersam, aproxime-se delas e faça alguns questionamentos sobre as imagens para aguçar a curiosidade das crianças e atraí-las para a atividade. Durante a partilha de opiniões, encoraje e motive as crianças a falar sobre algum detalhe que observaram e que lhes chamou a atenção. É importante que elas exponham suas ideias e que digam se apreciaram as imagens. Você também pode expor apreciações sobre as falas das crianças, elogiando-as e concordando com o que disserem. Se necessário, auxilie na formulação e na expressão das ideias, e na exposição oral.
- Na etapa do trabalho manual, a liberdade de criação é fundamental; observe se alguma criança se sente insegura para criar e incentive-a, valorizando suas habilidades pessoais. Destaque que a individualidade e que as habilidades de cada um são importantes e que não há certo ou errado nas formas de se expressar.

Saiba mais

Os sites a seguir fornecem mais informações a respeito do capim dourado e do artesanato e podem oferecer algumas possibilidades para enriquecer o trabalho com esse tema em sala de aula.

- *Capim dourado*. Cerratinga. Disponível em: <<http://www.cerratinga.org.br/capimdourado/>>. Acesso em: 26 ago. 2020.

- 
- *Capim dourado e Buriti*: boas práticas de manejo para o extrativismo sustentável. Instituto Sociedade, População e Natureza, 6 nov. 2011. Disponível em: <<http://ispn.org.br/capim-dourado-e-buriti-boas-praticas-de-manejo-para-o-extrativismo-sustentavel/>>. Acesso em: 26 ago. 2020.
 - *Artesanato em capim dourado*. Turismo Tocantins, 28 ago. 2020. Disponível em: <<https://turismo.to.gov.br/regioes-turisticas/encantos-do-jalapao/principais-atrativos/mateiros/artesanato-em-capim-dourado/>>. Acesso em: 26 ago. 2020.
-

Material lúdico 2

Elemento: Arquitetura do povo ribeirinho da Região Norte

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 2 horas e 40 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Brincar; Participar; Explorar.

Campos de experiências

O eu, o outro e o nós

Corpo, gestos e movimentos

Traços, sons, cores e formas

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO01: Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir.
- EI03EO03: Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.
- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
- EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.
- EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.

As casas que têm perninhas

A região amazônica brasileira envolve um conjunto de ecossistemas com abundantes rios que compõem a bacia hidrográfica do Rio Amazonas. Em meio à floresta, na Região Norte do país, povos, conhecidos como ribeirinhos, habitam às margens dos rios em moradias muito peculiares conhecidas como palafitas. O grande volume de água conduz o ritmo de vida dos moradores; há épocas de cheia e épocas em que os rios baixam as águas. Os ribeirinhos vivem basicamente da pesca, da prática da agricultura de subsistência como também do artesanato. A relação dessas famílias com a natureza traz todo o sentido da vida, pois é dos rios que extraem grande parte dos alimentos, por meio da pesca, e é pelo rio que vão para outros lugares e por onde retornam. Essa relação que estabelecem com o rio, de extrema dependência – possibilitou a construção e a formação de uma cultura de saberes sobre a mata, sobre os animais e sobre a vida no rio que marcam a identidade dessa

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



comunidade. Toda essa sabedoria é transmitida de pai para filho. O cotidiano dos ribeirinhos é atravessado por muitos desafios impostos pela instabilidade do movimento das águas; entretanto, viver perto dos rios pode facilitar a chegada de outros produtos importantes que complementam a alimentação, o vestuário e auxiliam na saúde. O transporte de pessoas nessa região é fluvial, feito por embarcações, desde simples canoas até barcos maiores. A população enfrenta muita dificuldade em relação ao transporte, por exemplo: é pelo rio que crianças vão para a escola. Elas utilizam lanchas coletivas ou até mesmo pequenos barcos, muitas vezes em condições inadequadas, submetendo-as a grandes riscos. As águas que cercam as comunidades ribeirinhas influenciam em praticamente todos os aspectos da vida dos ribeirinhos, inclusive no calendário escolar, que, por sua vez, é adaptado ao ciclo das águas. Esse ciclo fez com que os ribeirinhos se adaptassem de uma maneira muito peculiar em relação à construção de suas casas, para que não fossem pegos de surpresa com a cheia dos rios. As habitações ribeirinhas, chamadas de palafitas, são casas de madeira construídas sobre troncos ou pilares. Segundo historiadores, sua origem é pré-histórica e são encontradas em diversas partes do mundo. De modo geral, os pisos são suspensos entre três e quatro metros em relação ao terreno original. As palafitas amazônicas são uma solução para a condição imposta pela força da natureza, mas também expressam o modo de vida dos ribeirinhos e demonstram que eles precisaram se adaptar ao ritmo da natureza. As construções podem ser muito diferentes entre si, mas são todas elevadas do chão, algumas mais elaboradas e outras bem simples.

Nesse sentido, este material tem como objetivo apresentar às crianças alguns aspectos da cultura, modo de vida, alimentação e, em especial, as moradias das comunidades ribeirinhas. Ao final, elas vão produzir maquetes que representem esse tipo de casa. A atividade é organizada em cinco etapas, por meio das quais as crianças vão ampliar seus conhecimentos a respeito da cultura brasileira, bem como desenvolver a coordenação motora fina, suas habilidades manuais e de expressão oral.

Materiais necessários

- Caixas de fósforo vazias (duas unidades por criança);
- Papelão (o suficiente para fazer retângulos de 8 cm × 4 cm, um para cada criança);
- Tesoura com pontas arredondadas (uma para cada criança);
- Gravetos (espessura fina);
- Cola quente (deve ser manuseada por você);
- Tinta guache de diversas cores;
- Pincéis (um para cada criança);
- Imagens (palafitas, povos ribeirinhos, crianças ribeirinhas, rios amazônicos);
- Cartolina para afixar as imagens separadamente, facilitando o manuseio;
- Papel sulfite branco (tiras de 1 cm × 10 cm, um para cada imagem selecionada);
- Computador ou aparelho de televisão com acesso à internet;
- Celular ou câmera fotográfica para registrar as atividades (opcional).



- Obs.:

As tiras de papel sulfite branco servirão para produzir legendas nas imagens; essas legendas facilitarão a exposição das informações durante a conversa com as crianças. Produza essas legendas antecipadamente e com poucas palavras. Elas serão utilizadas na etapa 2. Use a cartolina para fixar as imagens.

O papelão servirá para fazer o telhado das palafitas; então, é importante que você apenas risque o formato indicado para que as crianças recortem o retângulo na etapa 4.

Os gravetos devem ser providenciados antecipadamente e preparados. Todos devem ter a mesma espessura e tamanho. Eles servirão de pilares das palafitas e serão utilizados na etapa 4.

Selecione imagens contextualizadas, com legendas explicativas.

Etapas

Etapa 1 (20 minutos)

Em sala de aula, organize as crianças de forma que todas olhem para o mesmo lugar. Você pode organizá-las em semicírculo. Pergunte a elas o que sabem sobre tipos de casas. Conduza a conversa, identificando se as crianças mencionam apartamento, casa, iglu, oca, sítio etc. Você pode explorar os materiais para construção de casas, por exemplo: madeira e alvenaria. Tenha em mãos as imagens que você selecionou e as distribua entre as crianças. Convide uma por uma a mostrar a imagem aos colegas. Interaja com as crianças, explorando o que estão vendo; é importante que as crianças descrevam as características das casas, do ambiente e da paisagem. Pergunte a elas como imaginam as pessoas que moram nessas casas. Conversem sobre que animais podem existir nessas paisagens que estão vendo. Enquanto observam e descrevem as imagens, complemente essas observações com as informações sobre o modo de vida dos ribeirinhos e utilize elementos do contexto para ampliar o conhecimento das crianças. Fale sobre o trabalho, a ida à escola, as dificuldades, os possíveis problemas que podem acontecer, entre outros interesses e curiosidades que possam surgir. É importante que as crianças percebam a história por trás das imagens. Depois de explorarem todas as imagens, leia as legendas a fim de sistematizar os aprendizados. Nesse momento, a turma terá oportunidade de comparar as descrições realizadas no momento da observação às legendas. Fale sobre esse tipo de moradia comum àquela região: as palafitas. Explique as particularidades desse tipo de casa, chamando atenção das crianças para suas principais características. Para tornar o aprendizado mais concreto, exiba um vídeo que mostre a vivência das comunidades ribeirinhas. Você pode procurar na internet por “vida ribeirinha” e encontrará diversos vídeos sobre o tema. Se possível, procure também outras imagens de animais e plantas que compõem a fauna e flora das regiões ribeirinhas e reproduza essas imagens em um projetor.

Etapa 2 (30 minutos)

Se possível, leve as crianças a uma sala com equipamento de áudio, vídeo e acesso à internet, e diga que vão assistir a um vídeo sobre as palafitas para se inspirarem, já que vão produzir uma maquete de palafita. Retome com as crianças o que aprenderam na etapa anterior e explique que é um tipo comum de casa da comunidade ribeirinha. Descubra se as crianças sabem o que é uma maquete. Se necessário, explique-lhes do que se trata. Reproduza o vídeo e oriente-as a prestar atenção. Caso seja necessário, exiba novamente o vídeo para incentivar a criatividade para o próximo momento. Convide cada criança a opinar sobre o que viu e diga que isso é importante, pois você tem um convite para elas: construir uma casa também. Perceba as emoções que elas vão demonstrar diante da ideia e pergunte-lhes como imaginam que poderão fazer. Valorize as diferentes opiniões.



Etapa 3 (1 hora)

Escolha um ambiente adequado para o trabalho manual. Organize os materiais ao alcance das crianças e oriente-as a pegá-los: duas caixas de fósforo para cada uma; a quantidade de gravetos que elas considerarem suficientes para fazer os pilares de uma casinha; um pincel; um pedaço de papelão com o desenho do retângulo; uma tesoura com pontas arredondadas. Esses são os materiais individuais; a tinta pode ser de uso coletivo, então disponibilize-a apenas na hora da pintura. Faça intervenções com questionamentos se necessário. Disponibilize cada material de acordo com o passo da produção: primeiro, o papelão para o telhado; em seguida, as caixas de fósforo; e, por último, os gravetos. O momento de distribuição de materiais é muito importante, pois você pode avaliar as escolhas das crianças e a noção de cada uma em relação à proporcionalidade para realizar o trabalho sugerido.

Depois que pegarem o papelão, peça às crianças que cortem o retângulo que você desenhou e observe se surgem dificuldades, auxiliando-as. Pergunte a elas para que parte da casinha acham que servirá o papelão. Depois de ouvi-las, valorize as hipóteses que elas levantarem e mostre-lhes que servirá de telhado, indicando que deverá ser dobrado ao meio para simular o formato do telhado das palafitas. Depois de recortado, peça a elas que dobrem-no ao meio, considerando a parte mais comprida para dobrar. A visualização facilitará a execução da atividade; portanto, tenha os materiais sempre à mão para exibir como fazer para as crianças. Auxilie aquelas que necessitarem de ajuda. Depois de dobrado, diga a elas que reservem o papelão.

Solicite às crianças que peguem as caixas de fósforo. Elas deverão ser coladas umas nas outras para funcionar como base para as casinhas. Você pode utilizar cola quente para fixá-las. Cuide para que fiquem firmes para a etapa da brincadeira. Pergunte às crianças para que parte da casinha elas acham que as caixas de fósforo vão servir. Faça essa pergunta antes do uso de todos os materiais, para depois explicar. Depois disso, as crianças vão confeccionar os pilares; para isso, peça-lhes que peguem os gravetos. Observe quantos gravetos cada criança vai pegar e aproveite para problematizar, perguntando-lhes quantos gravetos acham que serão necessários para produzir os pilares. Ouça as opiniões. Em seguida, peça a elas que peguem as caixas de fósforo e as aproximem para que percebam para qual parte da casa servirão e relacionem onde deverão colar os pilares. Enquanto isso, chame uma criança por vez, aplique a cola quente e junte as partes fixando os pilares de graveto e o telhado. Peça-lhes que peguem todo o material necessário. Relembre algumas características das palafitas. Diga a elas que os pilares, muitas vezes, são feitos com troncos de árvore e devem ser fixados bem fundo para que a casa não caia com a cheia do rio. Você também deverá montar uma maquete.

Depois de colar as partes da maquete de todas as crianças, oriente-as para a pintura, disponibilizando as tintas. Leve-as a imaginar como vão pintar os telhados, as paredes, onde serão localizadas as portas e as janelas. Auxilie-as oralmente, garantindo um momento de criação livre e levando-as a se libertarem de padrões. Quando as palafitas estiverem prontas, siga para a próxima etapa.

Etapa 4 (40 minutos)

Com as casinhas prontas, é hora de brincar! Escolha um espaço amplo para que as crianças brinquem livremente. Sugira a elas que criem uma vila de palafitas. Você pode disponibilizar tiras de papel crepom para simular os rios. As crianças podem fazer barquinhos pequenos de papel. Entre na brincadeira, inventem histórias, conversem sobre onde serão a escola, o posto de saúde, quem serão seus vizinhos, se terá uma igreja ou um templo, onde serão os lugares de brincar, entre outros. Sugira, também, que tirem fotografias. Tire fotografias de diversos ângulos, inclusive de cima. Elas poderão ser utilizadas em outros momentos. Deixe que as crianças brinquem livremente. Registre o momento e anexe as fotografias ao portfólio das crianças.



Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos, a seguir, alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Durante a etapa em que há o trabalho com imagens e vídeos, atente à forma como as crianças se expressam e socializam suas observações, descrições e percepções a respeito do tema.
- Na distribuição dos materiais e na construção do protótipo de palafita, observe a autonomia, a coordenação motora e a capacidade de executar as ações, bem como as hipóteses formuladas pelas crianças.
- Convide todas as crianças para a brincadeira e, caso perceba alguma criança isolada, procure saber o que ela está sentindo, cuidando para promover o respeito e a individualidade.

Saiba mais

Os sites a seguir fornecem mais informações a respeito da vida dos ribeirinhos e sobre as especificidades, ampliando as possibilidades para trabalhar esse tema em sala de aula.

- MATUOKA, Ingrid. *A escola dos povos ribeirinhos: entre a potência e os desafios*. Centro de referências em educação integral, 28 ago. 2018. Disponível em: <<https://educacaointegral.org.br/reportagens/a-escola-dos-povos-ribeirinhos-entre-a-potencia-e-os-desafios/>>. Acesso em: 26 jul. 2020.
- PERDIGÃO, Ana Kláudia. *Tipo e tipologia na palafita amazônica da cidade de Afuá*. VIRUS, São Carlos, 2016. Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus13/?sec=4&item=2&lang=pt>>. Acesso em: 26 jul. 2020.

Material lúdico 3

Elemento: Dança do Carimbó

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 2 horas

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Brincar; Explorar.

Campos de experiências

O eu, o outro e o nós


Corpo, gestos e movimentos

Traços, sons, cores e formas

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO03: Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.
- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
- EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.
- EI03TS01: Utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais, festas.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

- 
- EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.

No ritmo do Carimbó


Entre os elementos que singularizam a tradição da Região Norte do Brasil, as danças típicas se destacam porque se configuram em uma manifestação cultural muito rica e presente em todos os estados dessa região. Em suas variedades, elas são de origem indígena ou africana e podem expressar aspectos religiosos. Neste material, daremos destaque ao Carimbó. Essa dança teve origem no estado do Pará, durante o século XVII, influenciada pelas danças e costumes indígenas, africanos e portugueses. A dança tem o mesmo nome de um instrumento musical de percussão, um tambor artesanal, que se origina da junção das palavras em tupi, “*cun*” (pau oco) e “*m’bó*” (furado). Traduzido ao português, obteve-se “pau que produz som” ou, ao pé da letra, “pau oco furado”. O Carimbó é uma dança de roda, conduzida aos pares, e seus movimentos são giratórios. Essa dança era um hábito dos agricultores e dos pescadores, que costumavam praticá-la ao final de um dia de trabalho. Esse estilo de dança se aprimorou e se tornou importante a ponto de originar grandes festivais na região. Além de instrumentos típicos, as roupas também garantem a identidade do Carimbó. O vestuário dos dançarinos é colorido: as mulheres usam saias de cores fortes, rodadas e bem volumosas para deixar os movimentos ainda mais amplos; elas também usam enfeites nos cabelos, colares e pulseiras produzidas pelos artesãos locais. Os homens, normalmente, usam calças curtas simulando as vestes dos trabalhadores rurais; eles também podem usar colares. Ambos dançam descalços e os passos podem ser muito variados e intercalados com palmas. O Carimbó tem um ritmo alegre e é marcado pela batida do tambor curimbó, um tambor esculpido em tronco de árvore e tocado com as mãos, bem como de outros instrumentos, como afoxé, flauta, ganzá, maracá, pandeiro, reco-reco, entre outras variações musicais incrementadas com o passar dos anos. Em 2018, essa dança recebeu o título de Patrimônio Cultural do Brasil, mais um motivo para dançar e cantar o Carimbó.

Explorando a parte instrumental da música e da dança do Carimbó, este material propõe construir dois instrumentos que acompanham o ritmo: maracás, um instrumento individual, e outro coletivo, a barrica. Assim, a prática é dividida em cinco etapas pelas quais as crianças ampliarão seu repertório cultural, desenvolverão o trabalho coletivo, exercitarão habilidades manuais e explorarão movimentos corporais.

Materiais necessários

- Barricas de papelão (duas unidades – produção coletiva). Elas serão decoradas coletivamente; portanto, duas são suficientes, mas, caso queira fazer mais, altere a proposta como preferir. Introduzimos esse elemento para explorar o timbre do tambor e o timbre dos maracás;
- Garrafas PET pequenas (uma por criança). Essas garrafas podem ser substituídas por cocos secos ou cabaças, com um acabamento mais natural e se aproximando ao instrumento original. Caso esses elementos sejam encontrados com facilidade em sua região, substitua como preferir;
- Funil para facilitar a colocação das miçangas dentro das garrafas;
- Papel colorido para enfeitar as barricas;
- Cola branca;
- Sementes (feijão, macarrão, milho) ou miçangas (duas colheres de sopa por criança);
- Gravetos. Eles servirão de cabos dos maracás e deverão ser inseridos nas garrafas PET; logo, é importante preparar os materiais com antecedência. Os gravetos podem ser substituídos por cabos de vassoura, desde que caibam nas garrafas PET; nesse caso, os cabos devem ser cortados na medida de 15 cm;
- Fita adesiva colorida;

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

- 
- CD ou *pen drive* com músicas de Carimbó;
 - Aparelho de som ou outro dispositivo em que seja possível reproduzir músicas;
 - Vídeo com apresentações do Carimbó (encontrados facilmente na internet);
 - Imagens de: curimbó, maracá, afoxé, pandeiro e reco-reco (uma de cada, com boa resolução e tamanho);
 - Roupas: saia colorida rodada (meninas) e calça (meninos) (opcional). Caso opte por esse material, solicite aos pais com antecedência explicando o motivo;
 - Celular ou câmera fotográfica para registrar a atividade (opcional).

Etapas

Etapa 1 (30 minutos)

Escolha um espaço aberto e leve as crianças. Prepare as músicas de carimbó que você selecionou. Peça a elas que se sentem em roda e coloque a música para que ouçam. Deixe tocar por dois minutos sem interromper. Enquanto isso, observe suas expressões faciais e corporais. Pause a música e pergunte o que acharam dela; se já tinham ouvido; como elas acham que é a dança, se imaginam que se dança sozinho, em duplas ou em grupos; se sabem onde dançam essa música; quem pode ter inventado; como é tocada; se reconhecem os instrumentos musicais dos sons produzidos etc. A cada pergunta, motive as crianças a responder, auxiliando a organização da fala e a expressão oral. Elabore outros questionamentos de acordo com a participação da turma. Ouça as contribuições e, se necessário, anote algumas falas. Incentive as crianças a dizer o que sentiram, se gostaram, se acharam parecida com alguma música que já conheciam. A partir do que disserem, dê continuidade à conversa. Com o objetivo de levá-las a atentar aos instrumentos, que serão produzidos mais adiante, coloque novamente a música e, dessa vez, peça-lhes que se mantenham atentas para identificar algum instrumento que ouvirem. Observe a atenção das crianças e, depois de ouvirem a música, anote as hipóteses delas. Depois que esgotarem suas sugestões, diga a elas que aquela música é típica da Região Norte do Brasil, que se trata de um ritmo chamado Carimbó e que logo mais vocês conversarão sobre ele. Apresente as imagens que você selecionou dos instrumentos que normalmente são usados para tocar Carimbó. Apresente uma por vez, levando as crianças a apreciar os detalhes, e permita que elas façam comentários.

Etapa 2 (20 minutos)

Organize um espaço na sala de aula para que as crianças dançam e movimentem o corpo. Para iniciar, convide as crianças para assistir ao vídeo que você selecionou e conhecer mais sobre o Carimbó. Certifique-se de que o vídeo seja curto e que contenha imagens adequadas à compreensão das crianças. Ao final da reprodução do vídeo, peça a elas que se levantem e que tentem imitar os movimentos observados. Coordene para que experimentem um movimento específico, por exemplo, para que tentem bater palmas no ritmo da música. Elas podem tentar fazer os movimentos em duplas e em grupos. Forme uma roda com elas. Depois desse momento de interação e experimentação ritmo-musical, apresente alguns elementos da cultura que envolvem a manifestação cultural do Carimbó. Fale sobre a origem, os dançarinos, as roupas, a música, os festivais e sempre exemplifique, fazendo referência aos elementos vistos no vídeo. Complemente a conversa com informações sugeridas no material, bem como com pesquisas pessoais, caso julgue necessário. Fale também que a dança é motivo de alegria para os povos da região e aproveite para lembrar se na comunidade de vocês há algum tipo de dança realizada em grupo ou alguma festividade típica, buscando estabelecer relações entre a cultura estudada e a cultura local.

Diga às crianças que, na próxima etapa, elas produzirão dois tipos de instrumentos para sentirem as diferenças dos sons. Primeiro, elas vão decorar um tambor coletivamente e, depois, produzirão um instrumento de forma



individual. Prepare o momento e socialize as etapas da atividade. Algumas crianças ficam ansiosas e antecipar os processos da atividade pode ser muito significativo para algumas, principalmente para aquelas com dificuldade em trabalho coletivo, além do benefício de envolver as crianças na realização de todas as etapas, inclusive no planejamento.

Etapa 3 (1 hora)



JÜRGEN RÜBIG/PIXABAY

Imagem retratando um tambor curimbó.

Escolha um lugar amplo e aberto, divida a turma em dois grupos, organize as crianças em círculo, em cada grupo, e peça-lhes que se sentem. Depois, posicione uma barrica no centro de cada grupo. Distribua os papéis coloridos, certifique-se de que haja variedade de cores. Explique às crianças que elas deverão decorar a barrica usando a criatividade. Antes de iniciarem a decoração, solicite a elas que observem o formato cilíndrico da barrica, levando-as a relacionar esse formato ao tambor, instrumento do Carimbó. Conte a elas que o curimbó é esculpido em um tronco de árvore até alcançar a forma de tambor. Nesse momento, você pode mostrar novamente a imagem do curimbó que você selecionou. Convide cada criança a bater na barrica e pergunte como elas descrevem esse som. Permita que todas explorem o batuque com as mãos e, em seguida, retome com as crianças algumas informações sobre a produção dos sons, explicando que o curimbó é tocado com as mãos. Depois de explorar o som, diga-lhes que é a hora de deixar as barricas, ou melhor, os tambores bem enfeitados e que, para isso, o trabalho em grupo é muito importante. Oriente-as a rasgar os papéis com as mãos, com cuidado, e diga-lhes que, enquanto algumas crianças rasgam, as outras podem ir colando até cobrir todos os lados e deixar o instrumento bem colorido. Diga a elas que o instrumento produzido será da turma e poderá ser utilizado em vários outros momentos. Ao finalizar a decoração, deixe secar e convide a turma para a próxima etapa.

Enquanto as atividades manuais são exploradas, você pode deixar algumas músicas de Carimbó tocando em volume baixo.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

Etapa 4 (30 minutos)



STÉFANO GIRARDELLI/UNSPLASH

Imagem retratando um maracá, instrumento de origem indígena.

Nesta etapa, cada criança fará seu maracá. Organize antecipadamente o material para esse momento. Em sala, mostre os materiais que serão utilizados levando as crianças a nomear e a explorar as propriedades e as características de cada um. Para aguçar a curiosidade das crianças, pergunte-lhes se sabem que instrumento poderá ser construído com esses materiais. Atente às hipóteses e, caso as crianças mencionem o maracá, pergunte como elas imaginam que o som será reproduzido. Distribua uma garrafa PET para cada criança. Para entregar as miçangas ou sementes, utilize a estratégia que lhe der maior conforto e segurança. Como se trata de peças pequenas, é muito importante orientar o manuseio para evitar acidentes. Para facilitar o manuseio das miçangas e sementes, atenda a pequenos grupos de crianças. Entregue a cada uma delas um pequeno punhado do material e, em seguida, com o funil em mãos, oriente e facilite a colocação das miçangas ou sementes dentro da garrafa, tampe-a ou solicite à criança que o faça. Diga-lhes para movimentar a garrafa e descrever o som que é produzido. Entregue tiras de fita adesiva colorida e oriente as crianças a decorar seus maracás. Acompanhe a decoração. Ao final, convide as crianças a experimentarem os sons de seus maracás livremente.

Pegue o tambor e o batoque, enquanto elas tocam os maracás para que percebam a diferença dos sons, e peça a elas que comentem sobre os sons. Se elas quiserem, deixe-as batucar o tambor também, alternando entre elas.

Etapa 5 (1 hora)

Este é um momento de brincadeira dançante, visto que as crianças já experimentaram alguns passos no momento de visualização do vídeo. Caso você tenha solicitado as roupas, auxilie as crianças a se vestirem e organize o momento ensaiando alguns passos. Quem não quiser dançar pode formar uma banda com os instrumentos confeccionados e acompanhar a música que você escolheu para reproduzir. Diga às crianças que, enquanto uns dançam, outros tocam, e que podem inverter os papéis para que todos experimentem ambas as atividades. Definidos os papéis, reproduza a música e a acompanhe, dançando e tocando junto com as crianças. Você pode fotografar ou filmar, se for do interesse das crianças. Você também pode convidar os familiares para apreciar este momento.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Atividade complementar

A artista plástica Thais Gomez produziu uma tela, “*Dançando Carimbó*”, em 2011. É uma pintura muito colorida que representa os trajes das mulheres, bem como o curimbó. Há outras obras de arte que também representam a dança e que podem ser localizadas na internet facilmente; caso desperte interesse, apresente essas obras de arte às crianças antes de iniciar a atividade, promovendo um momento de ativação de conhecimentos e dando-lhes a oportunidade de se expressarem livremente por meio da oralidade.

Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos, a seguir, alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Enquanto escutam a música, verifique se as crianças expressam seus sentimentos e valorize a individualidade, os gostos e as preferências, deixando claro que o que sentimos ou achamos sobre algo não precisa ser igual ao que o outro sente ou acha. Caso elas não consigam identificar nenhum instrumento apenas ouvindo, tranquilize-as dizendo que é só uma brincadeira com os ouvidos e que você apresentará esses instrumentos em imagens, para que elas os conheçam.
- Na etapa de conhecer um pouco mais sobre o Carimbó, incentive-as a conhecer e a se envolver com essa cultura e sobre o que ela significa para determinada comunidade, ou seja, da Região Norte.
- Nas atividades manuais, observe o trabalho coletivo e o movimento de rasgar os papéis. Oriente-as, caso observe pedaços muito grandes e, se julgar necessário, demonstre individualmente como será a colagem.
- Na última etapa, verifique como as crianças se movimentam e como desenvolvem a coordenação motora durante a dança. Incentive-as a dançar e a se movimentar no ritmo da música, bem como acompanhar o ritmo com os instrumentos confeccionados.
- Cuide para que haja respeito durante todo o processo, caso alguma criança não queira participar da atividade.

Saiba mais

Nos sites a seguir, você pode encontrar mais informações sobre o Carimbó e também sobre a confecção de um maracá.

- *Carimbó comemora quatro anos como Patrimônio Cultural do Brasil*. IPHAN, 10 set. 2018. Disponível em: <<http://portal.iphan.gov.br/pa/noticias/detalhes/4812/carimbo-comemora-quatro-anos-como-patrimonio-cultural-do-brasil>>. Acesso em: 27 ago. 2020.
- *Construindo um maracá indígena*. Cantos da floresta: iniciação ao universo musical indígena. Disponível em: <<http://www.cantosdafloresta.com.br/musicas-indigenas/propostas-didaticas/construindo-um-maraca-indigena/>>. Acesso em: 27 ago. 2020.



Material lúdico 4

Elemento: Lenda da vitória-régia (mito indígena)

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 2 horas

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Brincar; Participar; Explorar; Expressar.

Campos de experiências

O eu, o outro e o nós

Corpo, gestos e movimentos

Traços, sons, cores e formas

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO03: Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.
- EI03EO05: Demonstrar valorização das características de seu corpo e respeitar as características dos outros (crianças e adultos) com os quais convive.
- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
- EI03CG03: Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.
- EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.

A lenda de uma bela flor

O Brasil é um país rico em lendas e muitas delas são de origem indígena. Essas histórias são parte da cultura dos povos e é por meio delas que muitas explicações são dadas em narrativas, além de transmitirem crenças ou ensinamentos. Elas são contadas de geração em geração, ganham novos detalhes ou perdem outros com o passar do tempo. As lendas indígenas, especificamente, estão ligadas ao contexto da natureza. Elas trazem explicações misteriosas e cheias de impressões e sentimentos sobre fenômenos naturais, por exemplo, o surgimento de algumas plantas ou outros elementos, como o Sol, a Lua ou as estrelas. A Região Norte do Brasil possui um grande conjunto de lendas indígenas. Neste momento, o destaque será dado à lenda da vitória-régia, uma planta aquática, nativa da América do Sul. A parte flutuante dessa planta é a que chama mais a atenção, por serem grandes folhas planas que formam discos que podem chegar até 2,5 m de diâmetro. As folhas são acompanhadas de flores que podem ter a cor branca, lilás, roxa, rosa ou amarela. A vitória-régia é um dos símbolos da Amazônia.

A lenda de origem tupi-guarani busca explicar a origem da flor dessa planta que, segundo a história, é fruto da transformação da índia Naiá em flor. A jovem Naiá sonhava em ser transformada em estrela pela deusa Jaci, a Lua. Certa noite, Naiá viu a Lua refletida nas águas do rio e, ao admirá-la, caiu nas águas. A lenda conta que Jaci, com pena da jovem, transformou-a na flor da vitória-régia, o que explica o motivo de a flor só aparecer à noite.

Este material propõe que as crianças confeccionem individualmente uma flor de vitória-régia e, coletivamente, uma Lua, além de criarem uma narrativa oral com base no tema. Assim, as atividades se dividem em quatro



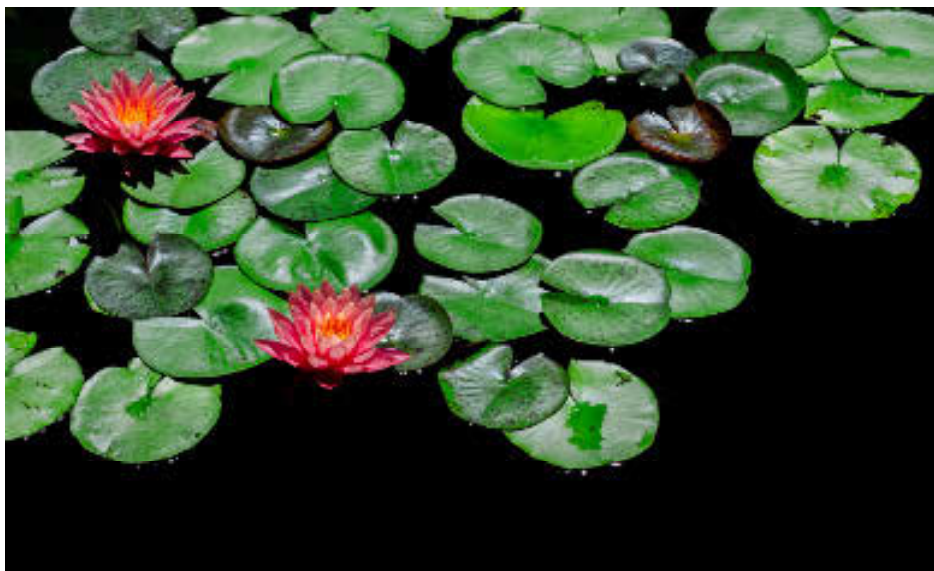
etapas, por meio das quais as crianças conhecerão elementos culturais da Região Norte pelo elemento lenda, desenvolverão a criatividade e as habilidades manuais, além de explorar a narrativa oral.

Materiais necessários

- Imagens de vitória-régia, como as exemplificadas a seguir (se possível, imprima-as em tamanho grande e com boa resolução de cores);



7435465/PIXABAY



SKITTERPHOTO/PEXEL

Nas imagens, vitórias-régias.

- Computador ou aparelho de televisão com acesso à internet para reprodução de vídeo com a apresentação da lenda. Personagens do folclore brasileiro: vitória-régia. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=MIGQ7N204Jw>>. Acesso em: 26 jul. 2020. Caso você queira escolher outro vídeo, há várias opções na internet – mas é importante assistir e fazer a seleção prévia. Outra opção é escolher um livro, para que você mesmo conte a história;
- Pratos de papelão (15 cm de diâmetro; um para cada criança);
- Tampa de embalagem para *pizza* (uma para a turma);
- Papel de seda nas cores: branca, rosa, roxo e lilás (medindo aproximadamente 15 cm × 15 cm; duas unidades da mesma cor para cada criança); risque previamente os papéis de seda lembrando o formato de margaridas; use duas folhas por criança para que a flor tenha volume na hora de montar;
- Lã amarela (20 cm por criança);
- Papel sulfite nas cores: rosa, amarelo, verde, branco, lilás, preto, roxo (em tamanhos de meia folha A4; um de cada);
- Tinta guache verde;
- Tinta guache branca;
- *Glitter* branco (opcional);
- Pincel (um por criança);
- Cola branca;
- Tesoura com pontas arredondadas (uma por criança).

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Etapas

Etapa 1 (30 minutos)

Faça uma roda de conversa para que as crianças apreciem as imagens das flores que você selecionou. Deixe as imagens dispostas no centro da roda. Junto das imagens, deixe espalhados os papéis com as cores mencionadas na lista de materiais. Comece pedindo às crianças que observem. As cores servirão para que elas as relacionem com a planta e suas flores. Nesse momento, vocês explorarão a planta. É fundamental trazer informações sobre ela, a fim de aguçar a criatividade das crianças para o momento de confecção.

Primeiro, nomeie com as crianças cada uma das cores. Enquanto elas falam, você escreve o nome de cada cor nos papéis coloridos. Depois disso, pergunte às crianças por que as cores estão junto com as imagens de plantas e flores, e se elas sabem que flores são essas. Diante das contribuições das crianças, diga-lhes que aquela planta se chama vitória-régia e conte um pouco sobre ela. Perceba se elas conseguem relacionar os papéis coloridos às cores da planta e auxilie-as nessa relação da cor com a parte correspondente. Utilize a tabela a seguir para explorar as cores com as crianças.

As cores e a vitória-régia						
Verde	Branco	Amarelo	Rosa	Roxo	Lilás	Preto
Folhas e rizoma (raiz)	Flor	Flor e miolo	Flor	Flor	Flor	Pigmento das raízes

Após esse momento inicial, diga às crianças que conhecerão uma história especial sobre essa planta e convide-as para assistir ao vídeo.

Etapa 2 (20 minutos)

Apresente o vídeo com a lenda da vitória-régia para as crianças (veja a sugestão na lista de materiais). Antes de reproduzir, pergunte o que elas sabem sobre as lendas e, mais especificamente, sobre as lendas indígenas. Ouça as contribuições e direcione a conversa para a lenda em questão. Informe a elas que se trata de uma lenda amazônica de origem indígena tupi-guarani. Fale sobre o contexto das lendas indígenas e sua relação com a natureza, os ensinamentos e as tentativas de explicações dos fenômenos da natureza. Não revele muito sobre a lenda da vitória-régia ainda; deixe que elas vejam e ouçam a história primeiro. Depois de assistirem ao vídeo, converse com as crianças sobre a história, sobre os elementos da natureza presentes na narrativa e convide todas a contribuir com suas opiniões. Pergunte o que elas acham de fazerem um teatro dessa história. Perceba o interesse delas e questione sobre quem representaria as personagens da lenda, quem seria a Lua Jaci, Naiá e os amigos da Naiá; auxilie-as a encontrar um papel para cada criança, mesmo que haja papéis repetidos, pois o importante é brincar e imaginar. Aproveite o momento de envolvimento com a história para propor a próxima etapa: a confecção da flor e da Lua. Explique-lhes que elas serão utilizadas no teatro que vocês vão organizar.

Etapa 3 (40 minutos)

Em um local apropriado para o trabalho de arte, comece com a etapa coletiva: a pintura para representar a Lua. Mostre às crianças a tampa da caixa de pizza e incentive-as a sugerir qual personagem ela será. É provável que elas digam que a tampa será usada para fazer a Lua. Caso não digam, apresente essa sugestão. Explique às



crianças que, para pintar a tampa e deixá-la com a aparência da Lua, elas vão usar os dedos. Oriente cada uma a pintar uma parte, deixando um espaço para os colegas. Caso tenha optado pelo *glitter*, espalhe-o com ajuda das crianças para fixar bem, antes que a tinta seque. Deixe a Lua reservada para secar.

A confecção da vitória-régia é individual; então, aproveite que elas estão usando tinta e solicite que peguem um prato de papelão. Disponibilize a tinta verde para que pintem o prato com os dedos, como fizeram anteriormente. Lembre-se sempre de conversar com as crianças durante esse processo, dialogando sobre o material e o que estão fazendo com ele. Oriente-as a pintar os dois lados e a evitar tinta em excesso para que a peça não demore muito para secar. Ao finalizarem, estarão prontas as folhas da vitória-régia.

Em seguida, auxilie as crianças para que lavem as mãos para a etapa das flores. Comece pedindo a elas que, utilizando tesouras com pontas arredondadas, recortem os papéis de seda que foram riscados previamente. Acompanhe o trabalho delas na atividade de recorte e auxilie as crianças que tiverem dificuldade. Depois que os papéis estiverem recortados, oriente as crianças a dispor um papel sobre o outro, apoiando-os sobre a palma de uma das mãos e, com o dedo indicador da outra mão, marcando o centro da flor pressionando o papel até formar uma pequena cavidade. Nesse momento, auxilie as crianças, uma por uma, colocando um pingo de cola branca para juntar os dois papéis. A marcação facilitará o manuseio para que as crianças torçam levemente os papéis na parte inferior, para formar a flor. Deixe as flores reservadas.

Oriente as crianças para que cortem o fio de lã amarela, em pedaços de aproximadamente 2 cm, para colarem no miolo da flor. Com os pedaços de fios cortados, é hora da montagem. Deixe que as crianças façam a montagem com autonomia utilizando a cola branca. Primeiro, pergunte como elas acham que a planta será montada e, em seguida, oriente com as complementações necessárias: pegar pratinho verde (folha), colar a flor de papel em um dos cantos e, por último, colar os fios de lã amarela no miolo. Cuide para que os materiais delas fiquem bem colados e deixe secar. Prossiga para a próxima etapa.

Etapa 4 (30 minutos)

Escolha um espaço amplo e levem as vitórias-régias e a Lua Jaci que confeccionaram. Essa etapa já foi previamente combinada na etapa de conhecimento da lenda. Então, relembre-as dos papéis de cada uma e auxilie-as no que for necessário, como na organização do cenário, orientando para que utilizem objetos comuns para compor o ambiente, como cadeiras e brinquedos, e que espalhem pelo chão as flores que fizeram. Elas podem utilizar até mesmo giz de lousa para delimitar o rio no chão. Quando tudo estiver pronto e organizado, narre a lenda e deixe-as livres para interpretar a história. Proponha que brinquem mais vezes, alternando os papéis entre si, e incentive a criatividade das crianças.

Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Na etapa 1, observe a contribuição das crianças na percepção das cores. As cores estão presentes no cotidiano delas, nos brinquedos, nos alimentos, nas roupas e nos espaços. Relacionar as cores às plantas é um exercício importante para despertar o interesse pela natureza; então, perceba se há dispersão e envolva a todas nessa descoberta.
- Na etapa 2, valorize a tradição indígena de contar as lendas. Escute as opiniões e possibilite a todas as crianças que se expressem voluntariamente acerca do que pensaram sobre a história.



- Na etapa 3, é importante auxiliar as crianças que tiverem dificuldade, incentivando todas a desenvolver autonomia. Caso necessitem de mais tempo, reorganize as etapas no ritmo de sua turma para que todos se sintam integrados. Pergunte se acharam a atividade fácil ou difícil e observe as proporções utilizadas nos materiais. Valorize o trabalho coletivo e incentive todas as crianças a participar.
- Na etapa 4, é importante respeitar o desejo de participar da atividade. Há crianças que demonstram timidez e devem ser respeitadas. Convide-as individualmente, mas não insista. Cuide para que as crianças se enquadrem no papel que gostariam de interpretar. Lembre-se de comentar sobre o trabalho das crianças e de ouvi-las no final das etapas.

Atividade complementar

Mostre às crianças algumas obras de arte que retratam a vitória-régia, como as da artista plástica Vilma Macedo, cujas reproduções podem ser encontradas na internet.

Saiba mais

As referências a seguir fornecem mais informações a respeito da lenda da vitória-régia e também curiosidades sobre a planta.

- SILVA, Gonçalo Ferreira da. *Lenda da vitória régia*. Disponível em: <<http://rubi.casaruibarbosa.gov.br/bitstream/20.500.11997/1539/2/Lenda%20da%20vit%C3%B3ria%20r%C3%A9gia.pdf>>. Acesso em: 10 ago. 2020. Nesse livro, Gonçalo Ferreira da Silva apresenta a lenda da vitória-régia por meio de poesia.
- TAPAJÓS, Paulinho. *A lenda da Vitória-Régia*. Ilustrações de Thais Linhares. São Paulo: Nova Fronteira, 2014. Caso considere pertinente, você pode ler a lenda para as crianças. Verifique se na biblioteca da sua instituição há algum material que contenha a lenda da vitória-régia, como este do autor Paulinho Tapajós.

Material lúdico 5

Elemento: Festival de Parintins

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 4 horas

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Conviver; Participar; Explorar; Expressar.

Campos de experiências

O eu, o outro e o nós

Corpo, gestos e movimentos

Traços, sons, cores e formas

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO01: Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir.
- EI03EO03: Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.
- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
- EI03CG01: Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música.
- EI03CG02: Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.
- EI03CG03: Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.
- EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.
- EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.

A Festa dos Bois Coloridos

O Festival Folclórico de Parintins é uma das mais expressivas manifestações culturais da Região Norte do Brasil. Desde 1965, ele acontece oficialmente durante os três dias do último fim de semana do mês de junho, na Ilha de Parintins, estado do Amazonas. Todos os anos, o festival reúne um grande número de pessoas, provenientes de outras partes do país e até de diferentes países do mundo. A magnitude, a relevância e o espetáculo de luz, cores e fantasias promovidos pela festa fazem com que ela se equipare às grandes manifestações de carnaval que acontecem no Brasil.

O festival simboliza a rivalidade entre dois grupos que, nas ruas de Parintins, interpretavam o folclore do Boi-Bumbá, uma variação do Bumba-Meu-Boi da Região Nordeste. Cada grupo é representado por um boi de uma cor específica: o boi Caprichoso, pela cor azul, e o boi Garantido, pela vermelha. As encenações dos bois se baseiam na lenda de Catirina e seu marido Negro Francisco. Segundo a estória, ao ficar grávida, Catirina sentiu o desejo de comer língua de boi, o que levou seu marido a matar o boi preferido de seu patrão. Ao ser ameaçado de morte, Negro Francisco pede ajuda a um pajé, o qual consegue ressuscitar o boi.

Atualmente, as competições entre os bois acontecem em uma arena conhecida por bumbódromo, no qual aproximadamente 3 mil pessoas dançam e cantam utilizando fantasias e carros alegóricos em prol de seu boi favorito. As apresentações tornaram-se ainda mais belas, relevantes e empolgantes com a introdução dos rituais indígenas nas encenações.

Nesta atividade, as crianças poderão vivenciar aspectos importantes do Festival de Parintins por meio do conhecimento adquirido a seu respeito, bem como sobre a lenda do Boi-Bumbá, e também ao confeccionar adornos envolvendo a arte plumária que simboliza o festival. Para isso, a atividade é organizada em quatro etapas, as quais têm por objetivo levar as crianças a desenvolver a criatividade, a coordenação motora ampla e fina, o controle do corpo, ampliar o repertório sobre cultura popular brasileira, além de promover relações interpessoais entre elas.



Materiais necessários

- Computador com acesso à internet para a exibição de vídeos, como Lenda do Boi-Bumbá: Turma do Folclore. Disponível em: <<https://www.youtubekids.com/watch?v=CQ7ma59SBn8&list=PUD-Rh7fnSL2aeF9xviJ4LGw&hl=pt>>. Acesso em: 18 ago. 2020; Charlotte em Parintins. Disponível em: <<https://www.youtubekids.com/watch?v=P4lG9Y4TvWw&hl=pt>>. Acesso em: 18 ago. 2020;
- CD de toadas de Parintins ou computador com acesso à internet para acessá-las;
- Caixas de papelão (duas unidades grandes, capazes de “vestir” as crianças, além de quantidade suficiente para produzir os detalhes);
- Tinta guache ou outros materiais para revestir as duas caixas grandes de papelão, como TNT, papel crepom, EVA ou tecido;
- Papel crepom, *glitter*, lantejoulas e outros materiais para decoração, todos nas cores azul e vermelha;
- Fitas de tecido;
- Penas azuis e vermelhas (em quantidade suficiente para que todas as crianças possam utilizar o material livremente);
- Cola quente (que deverá ser manuseada somente por você);
- Tesoura com pontas arredondadas (uma para cada criança);
- Furador de papel (que deverá ser manuseado somente por você);
- Fita adesiva.

Etapas

Etapa 1 (40 minutos)

Organize as crianças sentadas em roda e inicie uma conversa com elas sobre a lenda do Boi-Bumbá. Conte a elas que esta lenda deu origem ao Festival de Parintins, que acontece todos os anos, no mês de junho, no estado do Amazonas, na Região Norte do Brasil. Pergunte-lhes se já ouviram falar sobre o Boi-Bumbá e se gostariam de conhecer detalhes dessa lenda. Em uma sala com computador ou em algum dispositivo com acesso à internet, exiba para as crianças o vídeo “Lenda do Boi-Bumbá: Turma do Folclore”. Depois de assistirem, promova uma conversa entre as crianças para que exponham suas impressões e opiniões a respeito da lenda contada. Peça-lhes que reproduzam o que entenderam e relatem aquilo de que mais gostaram na estória. Incentive a participação de todas as crianças.

Etapa 2 (40 minutos)

Convide as crianças a assistirem a dois vídeos que contextualizam o Festival de Parintins, disponibilizados no canal TV Rá Tim Bum e no Canal da Charlotte. Depois desse momento, exponha as características principais do festival, mencionando sua origem, importância e lugar do Brasil onde ocorre. Explique que o festival é uma das maiores manifestações da cultura da Região Norte e que foi criado por dois grupos de pessoas que se reuniam para encenar a lenda do Boi-Bumbá nas ruas de Parintins, no estado do Amazonas. Conte a elas que cada grupo era representado por um boi enfeitado com uma cor específica, ou seja, o boi Caprichoso com a cor azul e o boi Garantido com a cor vermelha. Comente que o festival é realizado anualmente no mês de junho e que sua duração é de três dias. Atualmente, ele acontece no bumbódromo, um espaço muito grande onde as apresentações são realizadas, reunindo muitas pessoas de diferentes lugares do Brasil e do mundo. Incentive-as a compartilhar suas impressões e pensamentos em relação ao festival.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Você também pode mostrar às crianças fotografias, previamente selecionadas, do festival de Parintins. Em seguida, proponha à turma que produza a própria Festa dos Bois Coloridos.

Etapa 3 (40 minutos)

Proponha às crianças que realizem um minifestival de Parintins na sala de aula, com os bois Caprichoso e Garantido. Para isso, confeccione previamente dois bois com caixas de papelão, os quais deverão representar os grupos Caprichoso e Garantido nesta atividade. A confecção dos bois está detalhada nos passos a seguir.

- Pegue uma caixa de papelão, grande o suficiente para “vestir” uma criança, e retire suas abas inferiores e superiores, formando o corpo do boi. Repita o processo com outra caixa de papelão grande;
- Pinte as caixas com tinta guache ou encape-as com outros materiais, como TNT, papel crepom, EVA ou tecido;
- Com o furador de papel, faça quatro furos na parte superior do corpo do boi. Dois furos devem ser feitos na parte da frente do corpo e outros dois, na parte de trás. Repita o processo com a outra caixa;
- Com as fitas de tecido, faça alças para os bois de papelão. As alças devem ligar os furos feitos na parte da frente aos furos feitos na parte de trás das caixas. Cada caixa deverá contar, ao final do processo, com duas alças, que atuarão como suspensórios para que as crianças possam vestir os bois de papelão;
- Com os papelões que sobraram, desenhe e recorte os chifres dos bois, seus olhos, narinas e faces. Pinte todas as partes; depois, junte-as para formar a cabeça dos bois e cole-as nos corpos de papelão, com cola quente.

Apresente os bois de papelão às crianças lembrando-as de que no Festival de Parintins há dois grupos que defendem bois diferentes e que se apresentam todos os anos, com fantasias, música e dança. Proponha a elas que, assim como no festival, organizem-se em dois grupos, cada qual representando uma cor, vermelha ou azul. Depois, organize a turma e entregue um boi de papelão para cada grupo. Peça às crianças que enfeitem os bois de acordo com a cor que seu grupo representa. Distribua papel crepom, *glitter*, lantejoulas e outros materiais para decoração.

Incentive-as a explorar o material e a se expressar livremente, bem como a interagir entre si para enfeitar os bois coletivamente. Auxilie-as caso necessário.

Etapa 4 (1 hora)

Com os bois finalizados, oriente as crianças a confeccionar acessórios e adornos de penas que também simbolizam o Festival de Parintins, como colares, cocares e braceletes. Caso necessário, você pode expor fotos de acessórios e adornos como exemplos. Peça a cada criança que escolha um item para produzir. Distribua as penas, as cartolinas e as fitas de tecido, considerando a cor de cada grupo.

Incentive-as a explorar os materiais e a se expressar livremente. Oriente-as a estimar o tamanho dos cocares, dos braceletes e colares e depois as auxilie a finalizar as peças, com cola quente (manuseada somente por você) ou fita adesiva, conforme a necessidade.

Etapa 5 (1 hora)

Peça às crianças que enfeitem a sala com as cores vermelha e azul e que vistam seus adornos. Depois, proponha a cada grupo que, em momentos diferentes, dance ao som de uma toada de Parintins. Utilize um CD ou computador com acesso à internet para reproduzir a música. Incentive-as a explorar seus movimentos e a se expressar livremente por meio da dança. Promova um ambiente festivo, descontraído e respeitoso. Incentive-as a interagir entre si e a apreciar os trabalhos umas das outras, com empatia. Deixe que manipulem livremente as fantasias de bois. Faça registros fotográficos da atividade para compor o portfólio das crianças.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Para encerrar a atividade, pergunte às crianças o que elas acharam do tema e da atividade desenvolvida. Deixe que falem livremente, e também compartilhe suas impressões.

Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Avalie os conhecimentos prévios das crianças sobre o tema e se conseguem expressar seus sentimentos em relação aos vídeos a que assistiram. Auxilie-as caso necessário.
- Verifique se as crianças conseguem explorar os materiais e se interagem nos dos grupos. Auxilie-as caso necessário.
- Verifique se as crianças conseguem explorar seus movimentos, expressar seus sentimentos e se interagem com o restante da turma. Auxilie-as caso necessário.
- Cuide para que haja respeito em todo o processo, caso alguma criança não queira participar da atividade.

Saiba mais

Os sites a seguir fornecem mais informações sobre o Festival de Parintins.

- O festival de Parintins. *Nova Escola*, 1º jan. 2012. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/3104/o-festival-de-parintins>>. Acesso em: 18 ago. 2020.
- SILVA, Cíntia Cristina da. Quando surgiu o festival de Parintins? *Superinteressante*, 4 jul. 2018. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quando-surgiu-o-festival-de-parintins/>>. Acesso em: 18 ago. 2020.
- Festival folclórico de Parintins. Disponível em: <<https://www.festivaldeparintins.com.br/>>. Acesso em: 18 ago. 2020.

Material lúdico 6

Elemento: Brincadeira tradicional

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 1 hora e 15 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Conviver; Brincar; Explorar.

Campos de experiências

O eu, o outro e o nós

Corpo, gestos e movimentos

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO03: Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.
- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
- EI03CG02: Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.

Brincando de fugir do Curupira

O Curupira é uma figura do folclore nacional comumente descrita como um defensor das matas e dos animais, caracterizado por ter os dois pés virados para trás. Sua lenda apresenta elementos que variam em cada região, sendo particularmente popular no Norte do Brasil. Há uma brincadeira tradicional no Amazonas, conhecida como Curupira, bastante apreciada pelas crianças.

Neste material, as crianças vão conhecer essa tradição da Região Norte e brincar de Curupira. Esta atividade é organizada em duas etapas e contribui para o desenvolvimento do controle corporal e para a ampliação das relações interpessoais e do repertório cultural.

Material necessário

- Um lenço para vendar os olhos.

Etapas

Etapa 1 (15 minutos)

Em um espaço amplo, pátio ou quadra esportiva, organize a turma em roda e inicie a atividade perguntando às crianças quais são suas brincadeiras preferidas. Incentive-as a se expressarem e deixe que falem livremente. Depois, compartilhe você também sua brincadeira preferida na infância. Explique que existem brincadeiras diferentes em cada região do país. Diga a elas que na Região Norte há uma brincadeira chamada Curupira. Pergunte às crianças se elas conhecem essa brincadeira e permita que expressem suas hipóteses e eventuais conhecimentos prévios sobre ela. Caso as crianças mencionem a personagem do folclore, deixe que façam alguns comentários, mas explique que o foco nesse momento é a brincadeira que leva o nome da personagem.

Em seguida, oriente as crianças de acordo com as regras descritas a seguir.

- Todos devem ficar em pé e formar um círculo.
- Escolha uma criança para ser o primeiro Curupira. Você deve posicioná-la no meio da roda e vendar os olhos dela com o lenço.
- Outra criança deve auxiliar o Curupira a girar três vezes no mesmo lugar.
- Peça às outras crianças, com exceção daquela que rodou o Curupira, que perguntem a ele, uma por vez: “O que você perdeu?”. Explique-lhes que o Curupira pode inventar respostas para as perguntas.
- A última criança da roda deve perguntar ao Curupira: “O que você quer?”. O Curupira deve fazer um pedido qualquer (por exemplo: “Uma meia furada!”) e depois deve retirar a venda para conferir se o pedido foi realizado pelos outros participantes ou não.
- Nesse momento, todas as crianças deverão correr, enquanto o Curupira tentará pegar alguém.
- A criança que for pega passa a ocupar o lugar de Curupira na rodada seguinte.

Organize uma rodada teste e auxilie as crianças caso surjam dúvidas. Depois, proponha à turma que brinque de Curupira.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Etapa 2 (1 hora)

Deixe que as crianças brinquem livremente. Incentive-as a explorar seus movimentos durante as fugas do Curupira. Cuide para que todas as regras sejam lembradas e auxilie-as caso necessário. Interfira se notar que as mesmas crianças são pegas em rodadas alternadas, para garantir que mais crianças experimentem a posição de Curupira.

Para encerrar a atividade, pergunte às crianças o que acharam da brincadeira e, depois, também compartilhe seus sentimentos com a turma.

Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Durante a primeira etapa, verifique se as crianças conseguem expressar seus conhecimentos prévios e suas hipóteses, assim como compreender as regras da brincadeira. Auxilie-as caso necessário.
- Durante a segunda etapa, verifique se as crianças conseguem explorar seus movimentos. Auxilie-as caso necessário.
- Cuide para que haja respeito em todas as etapas, caso alguma criança apresente dificuldades durante a realização da atividade.

Saiba mais

Os *sites* a seguir fornecem mais informações a respeito do tema e apresentam exemplos de como trabalhar essa brincadeira.

- Conheça as Brincadeiras da Região Norte. *Nova escola*, 30 nov. 2012. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/4070/conheca-as-brincadeiras-da-regiao-norte>>. Acesso em: 5 ago. 2020.
- Três brincadeiras regionais para o dia de aprender brincando. *Dia de aprender brincando*, 4 abr. 2017. Disponível em: <<https://diadeaprenderbrincando.org.br/2017/04/04/tres-brincadeiras-regionais-para-o-dia-de-aprender-brincando/>>. Acesso em: 5 ago. 2020.

Bloco 5: Elementos da cultura da Região Sudeste

Material lúdico 1

Elemento: Gênero musical

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 2 horas e 40 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Conviver; Participar; Explorar; Expressar; Conhecer-se.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Campos de experiências

O eu, o outro e o nós
Corpo, gestos e movimentos
Traços, sons, cores e formas

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO02: Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações.
- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
- EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.
- EI03TS03: Reconhecer as qualidades do som (intensidade, duração, altura e timbre), utilizando-as em suas produções sonoras e ao ouvir músicas e sons.

Despertando o gosto pela Bossa Nova

Durante a década de 1950, surgiu no Rio de Janeiro, Região Sudeste do Brasil, o Gênero Musical Bossa Nova. Entre seus criadores estão os compositores João Gilberto, Tom Jobim e Vinicius de Moraes. Além deles, outros compositores inovadores foram influenciados pelo *jazz* norte-americano e pelo envolvente samba brasileiro, criando o movimento que ficou conhecido como uma renovação do samba. Suas principais características são: voz mais baixa e sussurrante; e a mistura de harmonias de samba e de *jazz*. Assim, o gênero musical Bossa Nova tornou-se um movimento enriquecedor para a cultura popular brasileira e, a partir desse movimento, surgiu outro grande estilo, a MPB (Música Popular Brasileira). A música “Chega de saudade”, composta por Tom Jobim e Vinicius de Moraes, representou o marco inicial da Bossa Nova; entretanto, outras músicas se popularizaram, como “Samba de uma nota só”, de Tom Jobim e Newton Mendonça, e “Garota de Ipanema”, composta também por Tom e Vinicius, considerada a música brasileira mais conhecida em todo o mundo, depois de “Aquarela do Brasil”, de Ary Barroso. O gênero ultrapassou os limites nacionais e fez sucesso em muitos países, como a França e os Estados Unidos da América (EUA).

A Bossa Nova é apreciada entre as gerações mais velhas; no entanto, também pode fazer parte do gosto dos pequenos, já que apresenta melodias clássicas e constitui um importante elemento de nosso patrimônio cultural. Nesse sentido, este material traz orientações de atividades para envolver as crianças na produção e participação de um sarau com as canções mais conhecidas da Bossa Nova; entre elas, “O barquinho”, composição de João Gilberto e Antônio Carlos Jobim.

Com base no trabalho com essa canção, as crianças irão produzir um barquinho e, coletivamente, farão uma ilustração do mar que será utilizada na decoração do ambiente para a realização de um sarau. A comunidade escolar poderá ser convidada para esse evento. As atividades propostas neste material estão organizadas em três etapas. Nelas, as crianças irão desenvolver a coordenação motora fina e ampla, ampliando seus conhecimentos sobre manifestações populares, bem como conhecerão as origens da Bossa Nova e produzirão atividades artísticas com base no gênero musical Bossa Nova, podendo também se expressar por meio de danças e brincadeiras.



Materiais necessários

- Dispositivo de áudio e vídeo;
- Papel sulfite para confeccionar o barquinho (é necessário que haja uma folha por criança, recomenda-se que se tenha uma quantidade reserva);
- Cartolina (é necessário que haja uma para cada grupo de três ou quatro crianças, recomenda-se que haja algumas de reserva);
- Pincel (um para cada criança);
- Tinta guache (são necessárias pelo menos três cores diferentes, podendo ser azul, amarela e verde);
- Lápis de cor, giz de cera, lantejoulas, tubo de cola;
- Seleção de músicas do gênero Bossa Nova adequadas à faixa etária das crianças.

Etapas

Etapa 1 (40 minutos)

Antes de iniciar a aula, organize a sala, deixando um espaço para as crianças se sentarem em círculo. Você irá precisar de um dispositivo para reproduzir músicas e vídeos para que as crianças conheçam algumas canções da Bossa Nova. Escolha canções mais propícias para serem trabalhadas com o público infantil, como “O barquinho”, composta por Roberto Menescal e Ronaldo Boscoli, e “Bolinha de sabão”, de Adilson de Azevedo e Orlandivo. “O barquinho” tem uma versão voltada para o público infantil, no espetáculo “Bossa Novinha”, disponível em: <<https://youtu.be/uNrvRpik6RI>> (Acesso em: 26 ago. 2020.). Convide as crianças a realizar movimentos com o corpo, seguindo os ritmos das músicas. Permita que, nesse momento, as crianças percebam a melodia, os ritmos e as entonações das músicas. Depois que elas ouvirem as canções e se expressarem por meio da dança, estabeleça um diálogo com as crianças, explicando que essas canções fazem parte da cultura popular brasileira. Faça perguntas diretas, como: “Quem já ouviu a expressão ‘Bossa Nova’?”; “Vocês sabem o que significa?”; “Alguém já tinha ouvido alguma dessas canções da Bossa Nova?”; “De qual canção vocês mais gostaram?”; “O que vocês sentem ao ouvir essas canções?”. Deixe que participem. Comente que a Bossa Nova surgiu na região Sudeste do Brasil, na cidade do Rio de Janeiro.

Explique para as crianças que alguns dos compositores mais conhecidos da Bossa Nova são João Gilberto, Tom Jobim e Vinicius de Moraes. Comente também que, na Bossa Nova, muitas letras foram inspiradas em histórias verdadeiras, como a música “O barquinho”. Essa canção foi inspirada na situação de um grupo de amigos que ficou à deriva durante um passeio. Comente que, entre outras que também foram inspiradas em histórias baseadas na realidade, a música “Bolinha de sabão” fala sobre um garoto que gostava de brincar com bolinhas de sabão, e “Garota de Ipanema” é uma música romântica que fala de uma moça que passeava na orla da praia de Ipanema, no Rio de Janeiro. Pesquise mais a respeito dessas histórias e envolva as crianças em narrativas para que, nesse momento, elas possam imaginar cada história contada nas canções, permitindo que seja um momento prazeroso, lúdico e frutivo. Permita que ouçam a canção “O barquinho” novamente e conversem mais um pouco sobre a canção, mas dessa vez permitindo que as crianças se expressem, interpretando a mensagem da música e externando o que aprenderam. Explique que cada criança vai ter a oportunidade de confeccionar um barquinho com papel sulfite e, em grupo, criar e pintar um cartaz com o tema “O mar”. Além disso, também haverá a oportunidade de participar de um sarau.



Etapa 2 (1 hora)

Reúna as crianças em grupos de três ou quatro e distribua uma folha de papel sulfite e um pincel para cada criança. Disponibilize a tinta guache de cores diferentes para que possam pintar o mar, o céu, o sol. Entregue uma cartolina para cada grupo.

Peça que cada grupo desenhe seu próprio mar na cartolina, fazendo menção aos trechos da música “O barquinho” (“Dias de luz, festa de sol...”; “Tudo é verão...”; “No barquinho pelo mar...”) e, depois de prontos, reserve em lugar para secar os desenhos (as crianças deverão utilizar toda a cartolina na pintura). Em seguida, faça um modelo de barquinho com dobraduras e depois permita que cada criança crie seu próprio barquinho utilizando essa mesma técnica. Oriente cada etapa da dobradura do barquinho. Em seguida, com os barquinhos prontos, elas poderão decorar como desejar (se necessário, auxilie-as). Se achar pertinente e inspirador, com o auxílio de um dispositivo de mídia, mostre imagens de barcos no mar e coloque a música “O barquinho” para tocar, entre outras canções representativas da Bossa Nova. Chame atenção para o tamanho dos barcos com perguntas como: “Será que podemos fazer barcos grandes como esses das imagens?”. Ajude as crianças nessas estimativas.

Logo após a tarefa realizada, as crianças poderão brincar com seus barquinhos, posicionando-os no cartaz do mar pintado por elas. Proponha que elas andem pela sala apreciando os trabalhos feitos pelos outros grupos. Ao final, afixe os barquinhos no cartaz para decorar o ambiente para o sarau.

Etapa 3 (1 hora)

Nesta etapa, as crianças irão organizar a sala e executar o sarau. Abra um espaço no centro da sala de aula e organize as mesas para expor os cartazes e os barquinhos. Seleccionem as músicas que serão tocadas durante o evento (envolva as crianças em todas as atividades). Oriente as crianças a apresentar os trabalhos para os convidados, dizendo como produziram os barquinhos e o cartaz. Quando todos estiverem reunidos, turma e convidados, peça às crianças que expliquem aos ouvintes o que aprenderam. Ouçam as canções e, ao final, agradeça a participação de todos.

Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer na execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Durante a apresentação do tema, observe se as crianças participam e expressam seus conhecimentos prévios e, quando necessário, auxilie-as.
- Durante as manifestações de expressão corporal e verbal, observe a desenvoltura de cada criança.
- Na etapa de pintura e de produção do barquinho, observe se as crianças compreenderam qual é a proposta da atividade e se conseguiram seguir as orientações para a execução da tarefa.
- Na produção do barquinho, observe se estão conseguindo fazer as dobraduras e, se necessário, auxilie-as.
- Na hora da brincadeira com o barquinho no cartaz, observe a interação entre os outros grupos e se há respeito pela produção do outro.
- Na hora do sarau, observe como cada criança se envolveu na atividade, se demonstrou interesse e apreciação.
- Esteja atento para que haja respeito entre as crianças durante todo o processo. É importante respeitar a liberdade e as características de cada criança, sempre motivando-as a participar das atividades.



Saiba mais

Nos sites a seguir, você poderá conhecer mais sobre a Bossa Nova e verificar conteúdos sobre esse tema produzidos para o público infantil.

- *Bossa Nova*. Musica Brasilis. Disponível em: <<https://musicabrasilis.org.br/temas/bossa-nova>>. Acesso em: 26 ago. 2020.
- *Música Animada apresenta “Bossa Novinha – A festa do pijama”*. TV Brasil, 25 jan. 2018. Disponível em: <<https://tvbrasil.ebc.com.br/musica-animada/2018/01/musica-animada-apresenta-bossa-novinha-festa-do-pijama>>. Acesso em: 26 ago. 2020.

Material lúdico 2

Elemento: Brincadeira de roda

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 2 horas

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Conviver; Brincar; Explorar.

Campos de experiências

O eu, o outro e o nós

Corpo, gestos e movimentos

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO03: Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.
- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
- EI03CG01: Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música.

Cantigas de roda: uma brincadeira antiga, mas que ainda se faz presente

Sabemos que a brincadeira faz parte da infância de nossas crianças. Essa prática é necessária e fundamental para seu desenvolvimento em vários aspectos, sobretudo o socioemocional. No que diz respeito ao ato brincar como um todo, pode-se dizer que é igual em todo lugar. Contudo, podemos diferenciar as brincadeiras e classificá-las por tipos como “mais antigas” e “contemporâneas”.

Neste material, vamos destacar a brincadeira de roda tradicional e que faz parte de nossa cultura e história. Essa brincadeira se destaca pelo embalo do som das cantigas, originárias de diversas regiões do Brasil; entretanto, privilegiaremos, nas atividades propostas a seguir, algumas cantigas originárias da Região Sudeste do Brasil. A brincadeira de roda costuma ser organizada em círculo e os participantes devem dar as mãos. Os movimentos são combinados com a letra da cantiga.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Como dito, neste material, as crianças poderão conhecer e brincar utilizando três cantigas de roda dos estados da Região Sudeste, a saber: “A cobra não tem pé”, do município de Paraty, no estado do Rio de Janeiro, “Boneca de pano”, do município de Araçuaí, no estado de Minas Gerais, e “Pobre de Marré”, do município de Campinas, no estado de São Paulo. A atividade promoverá um dia de alegria às crianças. A aula poderá ser gravada ou registrada em fotografias das crianças brincando e disponibilizadas futuramente no mural ou *site* da escola. As atividades propostas serão divididas em duas etapas. A primeira promoverá uma conversa sobre brincadeira de roda, e a segunda envolverá as crianças na brincadeira. A partir delas, as crianças poderão brincar, objetivando desenvolver a audição, ritmo, movimentos, equilíbrio e linguagem oral, além de dar a oportunidade para que tenham condição de participar de forma ativa do ambiente em que estão inseridas e vivenciar desafios e ser estimuladas a resolvê-los. Além disso, elas desenvolverão a construção dos significados sobre si, os outros e o mundo social e natural.

Materiais necessários

- Boneca simples de tamanho médio;
- Computador, aparelho de som ou outro dispositivo em que seja possível ouvir músicas;
- Celular ou câmera fotográfica;
- Giz para quadro branco ou colorido;
- Letra das cantigas “Boneca de pano”, “Pobre de Marré” e “A cobra não tem pé” (as letras estão disponíveis nos *links* do tópico **Saiba mais**).

Etapas

Etapa 1 (30 minutos)

Inicie a aula com uma roda de conversa com as crianças, buscando perceber quais os conhecimentos prévios sobre as brincadeiras de roda e cantigas que elas possuem. Deixe as crianças relatarem o que sabem sobre essas brincadeiras de roda e quais cantigas conhecem e de quais gostam mais. Solicite que cantem e façam gestos e movimentos corporais sugeridos por essas cantigas. Explique que as brincadeiras de roda fazem parte da cultura popular brasileira e que cada região do Brasil é marcada por características diferentes, entre elas as cantigas, ou seja, cada região pode apresentar suas próprias cantigas. Comente que na aula de hoje vocês irão conhecer ou reconhecer as cantigas dos estados da Região Sudeste do Brasil: “A cobra não tem pé”, do município de Paraty, no estado do Rio de Janeiro; “Boneca de Pano”, do município de Araçuaí, no estado de Minas Gerais; e “Pobre de Marré”, de Campinas, no estado de São Paulo. Nesse momento, mencione se na região em que a escola está inserida há cantigas próprias da tradição da brincadeira de roda (professor, faça uma pesquisa sobre cantigas da sua região). Mesmo que as crianças já estejam acostumadas a essa brincadeira de roda, explique como ela costuma funcionar, e que é assim em todas as regiões: os participantes ficam em círculos, podendo estar ou não de mãos dadas, movimentando-se pelo espaço, podendo ser tanto no sentido horário quanto no sentido anti-horário. A roda também pode abrir ou fechar, dependendo da cantiga, e ela pode sugerir movimentos coordenados e indicados na própria letra da música.

Depois dessa conversa, convide as crianças a irem até o pátio, quadra da escola ou outro espaço que seja amplo para brincarem de roda embaladas pelas cantigas selecionadas. Para isso, reserve com antecedência um dispositivo de áudio para tocar as cantigas.

Lembre-se de fazer registros fotográficos ou vídeos a cada etapa para serem disponibilizados para a comunidade no *site* ou na página da escola. Esses registros também poderão compor os portfólios das crianças.



Avise às crianças que as atividades estão sendo registradas. No final, vocês poderão desfrutar de um momento no qual as crianças poderão ver esses registros.

Etapa 2 (1 hora e 30 minutos)

Nesta etapa as crianças serão envolvidas na brincadeira de roda em um local da escola que seja amplo. Sugerimos que a brincadeira seja dividida em três momentos, cada um deles dedicado a conhecer uma cantiga e brincar ao som dela. A primeira cantiga a ser apresentada é “Boneca de pano”.

Para deixar a brincadeira ainda mais divertida, você poderá utilizar uma boneca simples de tamanho médio. Posicione as crianças em círculo, sentadas, e inicie com uma breve conversa sobre o que diz a letra da cantiga “Boneca de pano”. Diga que a cantiga é original da Região Sudeste do Brasil, mais especificamente do município de Araçuaí, no estado de Minas Gerais. Comente que a letra conta a história de uma menina que tinha uma linda boneca engraçada, que não chorava e nem cantava, mas dançava. Explique que essa cantiga sugere alguns movimentos e ações coordenados. Uma criança fica no centro da roda com uma boneca na mão, seguindo a letra da cantiga, cantando junto com todos e, na última parte da cantiga, que diz “O nome dela é...”, essa criança deverá dizer um nome de outra criança da roda, fazer uma dancinha ou movimento engraçado e entregar a boneca para o colega escolhido, que deverá ir para o centro da roda. O processo deve ser repetido até que todos tenham participado. Depois de explicar como a brincadeira irá funcionar, reproduza o áudio da cantiga e incentive as crianças a moverem-se em círculo, movimentando-se para a esquerda ou para a direita. Faça um convite a quem gostaria de iniciar a brincadeira, ou você mesmo pode convidar alguém. Assim, a criança escolhida deverá ficar no centro do círculo para a brincadeira começar. Peça que tentem cantar juntos para que a atividade fique animada. Diga palavras de estímulos e incentivos para elevar a autoestima das crianças, como: “Vamos lá, pessoal, dançam como as crianças de Minas Gerais!”. Lembre-se do registro fotográfico ou vídeo!

A segunda cantiga a ser apresentada para as crianças será “Pobre de Marré”. Ainda em círculo, peça às crianças que se sentem no chão. Será um bom momento para descansarem. Antes, converse um pouco com elas sobre a brincadeira anterior, motivando-as a se expressarem e demonstrarem apreciação. Ao final dessa conversa, exponha que irão conhecer outra cantiga. Explique que essa cantiga é também original da Região Sudeste do Brasil, do município de Campinas, no estado de São Paulo, e que ela fala sobre diversos ofícios. Comente o significado da palavra “ofício”, isto é a profissão de alguém. Converse com as crianças, mencionando que todos ofícios/profissões são importantes e merecem respeito, e que permitem que cada um tenha um modo de vida diferente. Para explorar o assunto, faça perguntas como: “Quais tipos de ofícios vocês conhecem?”; “Qual é o ofício de seus familiares?”. Esse momento é livre para que todos participem. Em seguida e rapidamente, selecione três ofícios relatados pelas crianças; por exemplo, médico, pedreiro e cabelereira, e faça três círculos no chão com giz, se possível com giz colorido, usando uma cor para cada ofício. Explique que cada círculo desenhado no chão representará um ofício, mas antes perceba se as crianças memorizaram tais ofícios.

Agora, com todos de pé, diga que a brincadeira vai começar. Explique como ela é desenvolvida: todos em círculo com as mãos dadas, movimentando-se para que a roda vá fechando (diminuindo) e abrindo (crescendo) e, quando a música pausar, todos deverão correr para o círculo que representa um ofício. Deixe a música tocar e, em um determinado momento, interrompa para que as crianças realizem o combinado. Repita o processo várias vezes. Os ofícios também poderão ser outros. Se quiser, troque o que cada círculo pode representar. Peça mais sugestões às crianças. Lembre-se do registro fotográfico ou vídeo.

A terceira cantiga a ser apresentada será “A cobra não tem pé”. Como no momento anterior, oriente as crianças a sentarem-se em círculo e converse um pouco com elas sobre a brincadeira realizada. Deixe que se expressem e solicite que descrevam os movimentos que realizaram e as regras aprendidas. Depois, explique que a próxima



cantiga da Região Sudeste que irão conhecer é original de Paraty, no estado de Rio de Janeiro. Essa cantiga fala sobre as mãos e os pés, que fazem parte do nosso corpo. Comente que com as mãos podemos bater palmas e dar tchau, e com os pés podemos pular, andar e muito mais. Relacione esse assunto ao animal que figura na cantiga, a cobra, comentando que na música esse animal utiliza o corpo para subir em um pé de limão. Cante algumas vezes para as crianças, dando a oportunidade para elas memorizarem. Nesta etapa não será necessário o uso do dispositivo ou aparelho de som, pois você deverá utilizar a sua própria voz para cantar.

Convide as crianças para formarem uma fila, de maneira que fiquem de frente para você. Diga que esse momento é um desafio e que elas precisam estar atentas. Explique o que será feito, ou seja, as regras da cantiga, e, ao final, quando as crianças estiverem informadas do que irá acontecer, você deve começar a cantar e a fazer os gestos em cada parte da letra da cantiga de maneira lenta para que as crianças aprendam. No tópico **Saiba mais** deste material você encontrará um *link* que orienta a brincadeira. Acesse-o, pois assim você terá segurança para conduzir e mediar o momento. Repita o processo e faça os gestos lentamente. Gradativamente você deverá aumentar a velocidade do tempo e dos gestos, até chegar ao ponto que tudo ficará bem rápido. A ideia é que a velocidade possa ocorrer em três ou mais níveis diferentes. No decorrer da brincadeira, observe as crianças mais tímidas e fique perto delas; isso ajudará a integrá-las ao grupo. Registre o momento!

Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Durante a conversa sobre a brincadeira de roda, certifique-se de que todas as crianças estão participando ativamente e se estão expressando seus conhecimentos prévios. E, quando necessário, auxilie-as.
- A proposta de atividade deste material será em um ambiente mais amplo, então observe se todas as crianças estão interagindo com o grupo, pois pode acontecer de alguma delas ficar isolada. Caso isso ocorra, permita que ela expresse seus sentimentos e opiniões. Converse com a criança sobre o quanto é bom participar da aula.
- Na etapa da brincadeira na qual as crianças estão dançando, observe a coordenação motora, se os movimentos estão de acordo com os comandos das cantigas e do que está sendo solicitado. E, quando necessário, auxilie-as.
- Cuide para que em todas as etapas haja respeito em relação à cultura e às diferenças entre os participantes da aula.

Saiba mais

Os *sites* a seguir o ajudarão a obter mais informações a respeito da origem das brincadeiras de roda e das cantigas da região Sudeste do Brasil.

Neste *site* você encontrará a letra da cantiga “A cobra não tem pé”:

- *Mapa do Brincar*. Disponível em: <<https://mapadobrinca.folha.com.br/brincadeiras/roda/552-a-cobra-nao-tem-pe>>. Acesso em: 8 ago. 2020.

Neste *site* você encontrará a letra da cantiga “Pobre de Marré”:

- *Mapa do Brincar*. Disponível em: <<https://mapadobrinca.folha.com.br/brincadeiras/roda/575-pobre-de-marre>>. Acesso em: 8 ago. 2020.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Neste *site* você encontrará a letra da cantiga “Boneca de pano”:

- *Mapa do Brincar*. Disponível em: <<https://mapadobrincar.folha.com.br/brincadeiras/roda/548-boneca-de-pano>>. Acesso em: 8 ago. 2020.

Material lúdico 3

Elemento: Receitas culinárias

Faixa etária: Pré-escolar (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 3 horas e 30 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Conviver; Participar; Explorar.

Campos de experiências

O eu, o outro e o nós

Corpo, gestos e movimentos

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO03: Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.
- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
- EI03CG04: Adotar hábitos de autocuidado relacionados a higiene, alimentação, conforto e aparência.
- EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.

Delícias da Região Sudeste do Brasil

Com um extenso território, o Brasil é um país que tem muito que mostrar, com destaque para seus costumes e tradições. O nosso país é dividido em cinco regiões, a saber: Norte, Nordeste, Centro-Oeste, Sul e Sudeste, e em cada uma delas é possível encontrar diferenças que as singularizam. Essas diferenças podem envolver questões religiosas, culinárias, musicais, literárias, entre outros aspectos que marcam a tradição e história de cada região. Essas tradições são transmitidas entre gerações. Neste material, nosso olhar será para a rica, saborosa e diversificada culinária brasileira, em particular, a da região Sudeste do Brasil. Entre as comidas típicas dessa região, destacam-se três: a pizza, o pão de queijo e o bolo de fubá. Cada um desses pratos tem seus ingredientes e seu modo de preparo. Sendo assim, neste material, as crianças irão conhecer um pouco sobre essas comidas da Região Sudeste, criar um cartaz representativo da culinária dessa região, produzir um gráfico com o prato típico da Região Sudeste preferido da turma e, em seguida, realizar uma aula de culinária com o prato escolhido.

Essa atividade será realizada em três etapas, envolvendo conhecimentos matemáticos, expressão oral e escrita. Nelas as crianças poderão desenvolver gradativamente habilidades motoras e aprendizados sobre uma alimentação saudável, explorando diferentes objetivos e suas possibilidades de transformação. Além disso, conhecerão o que é uma receita culinária e os elementos que a compõem.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Materiais necessários

- Cartolinas coloridas, papel sulfite branco;
- Tesoura com pontas arredondadas, fita crepe, caneta marcador com ponta grossa e colorida, se possível (para o professor);
- Lápis de cor, giz de cera;
- Avental, touca e luva (descartáveis) para manuseio dos alimentos;
- Xícara, colher de chá, recipientes para colocar os ingredientes;
- Liquidificador;
- Celular ou câmera fotográfica;
- Fita crepe;
- Computador em que seja possível assistir a vídeos;
- Extensão elétrica;
- Mapa do Brasil ampliado, com a Região Sudeste em destaque, para produzir um cartaz com as imagens dos pratos;
- Imagens de bolo de fubá, pão de queijo e pizza em tamanho proporcional para serem afixadas na parte correspondente à Região Sudeste ilustrada no mapa;
- Ingredientes da receita escolhida;
- Equipamento para reprodução de áudio e vídeo.

Observação: Os utensílios de cozinha e ingredientes deverão ser adaptados em função da receita escolhida pelas crianças. Antes de iniciar a etapa de execução da receita, verifique com a equipe gestora a disponibilidade dos materiais e a possibilidade de reservar o refeitório da escola para a realização da atividade. Verifique também se alguma criança tem alguma restrição (reação alérgica) aos ingredientes que serão utilizados.

Etapas

Etapas 1 (1 hora)

Para iniciar, apresente o tema deste material: “Receitas culinárias da Região sudeste do Brasil”. Comente que o Brasil é um país muito extenso e, assim, é rico em culinária. Nesse momento, mostre a imagem do mapa regional do Brasil colado em uma cartolina. A imagem e o modelo do mapa você encontrará no tópico **Saiba mais** deste material. Chame a atenção das crianças para a localização da Região Sudeste no mapa.

Explique para as crianças que elas irão conhecer alguns pratos dessa região e que ela é formada pelos estados de São Paulo, Rio de Janeiro, Espírito Santo e Minas Gerais. Comente que, entre as tradições dessa região, sua culinária apresenta três pratos que se destacam: a pizza, o pão de queijo e o bolo de fubá. Para que as crianças possam ter uma boa noção desses pratos, utilize imagens impressas. Mostre uma imagem por vez. Explique que será feito um cartaz representativo da culinária dessa região. Explore essas imagens, perguntando às crianças se sabem de que é feito cada um desses pratos. À medida que forem conversando, cole a imagem com fita crepe no espaço que corresponde à Região Sudeste. Repita o processo para as três imagens. Envolver as crianças no processo de produção do cartaz: uma pode auxiliar passando a cola e outra afixando a imagem. Depois, retome o que conversaram apreciando o cartaz.

Logo após essa atividade, faça uma breve explicação da história de cada prato, sem tornar a atividade muito expositiva. Explique que o pão de queijo é tradicional do estado de Minas Gerais (aponte para o mapa e a imagem, dizendo que é localizado na Região Sudeste). Ele é um tipo de pão macio por dentro, dourado e crocante por fora, e sua receita foi desenvolvida por volta de 1750, nas fazendas mineiras. Já o bolo de fubá é um dos bolos

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



mais antigos da história brasileira, feito de milho moído, também tradicional do estado de Minas Gerais, e é uma receita simples e muito consumida por todos. Por fim, a pizza é uma herança italiana, tendo, portanto, surgido na Itália (comente que é um lugar bem distante do Brasil). O estado famoso pela tradição da pizza é São Paulo, pois recebeu muitos imigrantes italianos (aponte para o mapa para que as crianças visualizem esse estado). O formato da pizza é redondo, e ela é banhada com molho de tomate e revestida de diversos sabores (pergunte qual sabor as crianças já experimentaram). Reserve o mapa do Brasil com as cinco regiões, pois será usado na última etapa deste material.

Na próxima etapa, as crianças irão participar da produção coletiva de um cartaz com um gráfico para representar as preferências da turma. Prepare os materiais dessa etapa com antecedência.

Etapa 2 (1 hora)

Em sala de aula, explique para as crianças que elas irão produzir um dos pratos típicos da Região Sudeste, mas antes farão uma votação para saber qual é a preferência da turma e registrar em um gráfico. Na cartolina, construa previamente a base do gráfico para representar os gostos das crianças. Faça três colunas, uma para cada prato, divididas em quadrinhos representando a quantidade de crianças da turma. Afixe o gráfico em uma parede e chame cada uma das crianças, solicitando que pinte com lápis de cor ou giz de cera um quadrinho do gráfico na coluna que representa seu prato preferido. Repita o processo com todas as crianças até que todas tenham participado. Ao final da atividade, conte com as crianças a quantidade de votos para cada prato e escreva o número no topo de cada coluna do gráfico, pois dessa maneira farão a relação do numeral com a quantidade. Assim, o prato que houver mais votos será aquele cuja receita será realizada.

Definido o prato, a turma irá conhecer e explorar sua receita. Utilize outra cartolina e caneta marcador com ponta grossa (uma cor que seja de fácil visualização pelas crianças, como preta ou azul escura) para escrever a receita escolhida com letras grandes e no formato bastão. Neste material, conduzimos a preparação da receita do pão de queijo (no tópico **Saiba mais** deste material, você encontrará a receita do pão de queijo e dos outros pratos). Pergunte às crianças se sabem quais ingredientes são necessários para fazer esse prato. Em seguida, cole a cartolina com fita crepe no quadro e escreva a receita. Terminando a escrita da receita, faça a leitura com as crianças, trabalhando as características desse gênero textual. Comente a quantidade dos ingredientes e as maneiras de medir (colher de sopa, xícara). Se possível, leve para as crianças uma colher de chá e uma xícara. Informe que esse gênero textual costuma ser dividido em duas partes: a lista dos ingredientes e o modo de preparo. Faça a relação dos numerais com a quantidade; por exemplo, duas xícaras é o equivalente ao numeral 2. Distribua folhas de papel sulfite e peça que as crianças registrem a receita que aprenderam da forma como souberem. Elas podem ilustrar os ingredientes e indicar com numerais e desenhos as quantidades.

Etapa 3 (1 hora e 30 minutos)

Agora chegou o momento mais esperado, a produção da receita! Leve as crianças para o local adequado, onde haja todos os utensílios necessários. Disponibilize toucas, aventais e luvas para a turma. Solicite que cada criança utilize a touca, a luva e o avental (descartáveis) para manuseio dos alimentos. O professor também deverá estar com esses acessórios. Explique às crianças que elas irão até o refeitório da escola para a realização da receita, mas, antes, converse com a turma e estabeleça alguns combinados, como: todos deverão permanecer sentados e prestar atenção; não tirar a touca, a luva ou o avental; manusear os ingredientes somente com a sua autorização; e respeitar a vez de falar. Certifique-se de que todos tenham as mãos higienizadas.

Leve para o refeitório o cartaz do mapa do Brasil e a receita do prato escolhido pelas crianças e encontre um lugar onde as crianças possam visualizá-los. Leia novamente a receita com a turma, dizendo que esse prato é típico da Região Sudeste do Brasil (aponte no mapa).

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Todos os ingredientes devem estar previamente separados em seus respectivos recipientes. Verifique se há tomada por perto ou já deixe uma extensão preparada. Não permita que as crianças fiquem perto da tomada ou fios de energia elétrica. Inicie apresentando para as crianças cada item da receita (veja a receita no tópico **Saiba mais** deste material). Chegue perto das crianças com cada ingrediente e deixe que sintam a textura e o cheiro. Para esse momento, reserve um pano limpo para manter o local em condições aseadas e higiênicas. Envolver as crianças no processo de preparo da massa, solicitando que cada uma delas acrescente um ingrediente ou parte dele. Ao unir todos esses ingredientes, explique que nesse momento houve uma transformação, que agora não podemos mais separá-los e, ao colocarmos no forno com a temperatura e o tempo corretos, por exemplo, os pãezinhos irão assar e poderão ser comidos. Especialmente nessa receita, as crianças poderão literalmente colocar as mãos na massa, fazendo as bolinhas dos pães de queijo. Comente que as bolinhas do pão de queijo lembram uma figura geométrica, a esfera. Coloque para assar no tempo que se pede na receita, e comente com as crianças a necessidade de utilizar a temperatura e tempo corretos.

Enquanto os pães assam, proponha às crianças a construção de um cartaz, no qual cada uma delas irá desenhar uma ilustração em uma folha de papel sulfite branco que represente a etapa de que mais gostaram da atividade. Após terminarem as ilustrações, cole-as em cartolinas e afixe as cartolinas, com fita crepe, no mural da escola, em um local onde todos poderão visualizá-las. Aproveite e cole também o mapa do Brasil dividido nas cinco regiões, a receita e o gráfico da escolha do prato. Se possível, crie um título, com letras grandes e em caixa-alta, em uma cartolina de cor diferente dos cartazes feitos. As crianças poderão acompanhá-lo no lugar de exposição do cartaz e, ao voltarem para o refeitório, já passem novamente para lavar as mãos. Converse com a turma sobre a atividade, buscando identificar se as crianças conseguem sintetizar informações e expressá-las de forma lógica, seguindo a ordem de realização das práticas.

Com os pães de queijo prontos, coloque-os sobre a mesa e deixe as crianças degustarem o prato. Lembre-se de dizer que essa massa é uma tradição do estado de Minas Gerais, da Região Sudeste do Brasil. Faça registros fotográficos de cada momento dessa etapa e depois monte um cartaz utilizando cartolina, colando nele as fotografias das crianças. Além das fotografias e cartazes expostos pela escola, você poderá compartilhar com os familiares como foi a experiência das crianças na aula por meio de um recadinho na agenda.

Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Durante a conversa sobre o tema, certifique-se de que todas as crianças estão interagindo com o grupo e expressando seus conhecimentos prévios. E, quando necessário, auxilie-as.
- Durante a escrita da receita e a conversa sobre os ingredientes necessários, observe se as crianças estão fazendo a relação da quantidade com os numerais.
- Certifique-se de que todos compreenderam os combinados, pois envolvem a segurança das crianças. Provavelmente as crianças precisarão de ajuda.
- Na hora da realização da receita, verifique se todos estão participando e envolvidos com a aula.
- Na hora de colar as ilustrações no cartaz, verifique se as crianças estão fazendo desenhos pertinentes com a aula e como está a coordenação motora delas. Mas, se houver casos em que a criança faça algum outro tipo de desenho, peça explicação a ela e entenda qual a sua percepção da aula. Permita que as crianças expressem seus sentimentos e opiniões.
- Cuide para que em todas as etapas haja respeito em relação à cultura e às diferenças entre os participantes da turma.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Saiba mais

Os *sites* a seguir trazem mais informações das receitas e um pouco da história da culinária da Região Sudeste do Brasil.

- Comidas do Sudeste. *Comidas típicas*. Disponível em: <<https://comidas-tipicas.info/comidas-do-sudeste.html>>. Acesso em: 8 ago. 2020.
- Gastronomia do Brasil. *Região Sudeste*. Disponível em: <<https://gastronomiadobrasil.com.br/regiao-sudeste/>>. Acesso em: 8 ago. 2020.

Material lúdico 4

Elemento: Cantiga

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 3 horas e 30 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Brinca; Explorar; Expressar.

Campos de experiências

O eu, o outro e o nós

Corpo, gestos e movimentos

Traços, sons, cores e formas

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
- EI03CG02: Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.
- EI03CG03: Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.
- EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.
- EI03TS01: Utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais, festas.
- EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.

“São João Dararão”

As cantigas folclóricas são marcadas por atributos que expressam a rica tradição folclórica do Brasil. De base popular, esse tipo de música infantil está presente em praticamente todo o país. Com letras divertidas e ritmos rápidos e contagiantes, elas despertam nas crianças o interesse pelas brincadeiras de roda, dança, canto e



dramatização, além de lhes ensinar valores da cultura brasileira transmitidos de geração a geração. De uma região brasileira a outra, uma mesma cantiga pode apresentar diferentes versões, porém, sem perder sua essência, que é a de divertir, desenvolver expressividade, oralidade, demonstrar sentimentos e emoções, bem como contribuir para ampliar os saberes das práticas culturais.

Neste material, as crianças se apropriarão da cantiga “São João Dararão”. Essa música é de origem portuguesa e muito comum no estado do Rio de Janeiro, na Região Sudeste do Brasil. Por meio dela, as crianças serão motivadas a brincar, a se expressar, a gesticular e a cantar. Para completar, elas poderão confeccionar ludicamente um tambor, um dos instrumentos que pode ser utilizado para sonorizar a cantiga. E, por fim, serão incentivadas a realizar uma apresentação à comunidade escolar, aos pais e/ou responsáveis. O material está organizado em três etapas, as quais propiciarão às crianças brincar e desenvolver a coordenação motora ampla e fina, o ritmo, movimentos, o equilíbrio e a linguagem oral.

Materiais necessários

- Computador, aparelho de som ou outro dispositivo em que seja possível ouvir música;
- CD com a cantiga “São João Dararão” ou computador com acesso à internet para acessá-la (sugestão: as versões da cantiga “São João Dararão”, do grupo Quintal Musical. Disponível em: <<https://www.youtubekids.com/watch?v=luDhAKVj-G8&list=UUtXVrEFdvdS5Gof7XWYw-CA&hl=pt>> e <<https://www.youtubekids.com/watch?v=L7vvg0niCwU&list=UUtXVrEFdvdS5Gof7XWYw-CA&hl=pt>>. Acessos em: 12 ago. 2020.);
- Tesoura com pontas arredondadas;
- Tubo de cola;
- Lata de metal (é necessário que haja uma lata por criança);
- Fitas adesivas coloridas, lantejoulas e pedaços de papéis coloridos;
- Elásticos de dinheiro;
- Bexigas sem o bico (é necessário que haja uma bexiga por criança; será manuseada pelo professor.);
- 2 palitos de madeira sem ponta para cada criança (sugestão: *hashi*);
- 2 rolhas para cada criança.

Etapas

Etapa 1 (1 hora)

Inicie a aula organizando as crianças em uma roda de conversa. Pergunte a elas se conhecem alguma cantiga e se gostariam de cantá-la para os colegas da turma. Em seguida, em uma sala com computador, aparelho de som ou outro dispositivo em que seja possível reproduzir músicas, ouça com as crianças a cantiga “São João Dararão”, interpretada pelo grupo Quintal Musical. Exiba as duas versões da cantiga e questione se as crianças percebem a diferença na pronúncia da letra pelos cantores. Explique a elas que nas duas versões a cantiga é cantada em português, porém, com sotaques distintos. Uma delas é cantada na maneira como falamos no Brasil e a outra com sotaque de Portugal.

Comente com as crianças que Portugal está localizado bem longe do Brasil, país onde moramos. Se possível, apresente um planisfério para as crianças e identifique a localização dos dois países. Explique também que a cantiga “São João Dararão” surgiu em Portugal e a letra foi trazida para o nosso país.

Escute novamente a canção com as crianças e peça a elas que prestem atenção à letra da música, interpretando com você a mensagem transmitida. Em seguida, reproduza a cantiga quantas vezes forem necessárias até que as crianças se familiarizem com a letra, ao mesmo tempo que dançam e cantam.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Para a próxima etapa, organize os materiais.

Etapa 2 (1 hora e 30 minutos)

Nessa etapa, chame a atenção da turma para os instrumentos que dão sonoridade à cantiga. Peça que escutem novamente a cantiga e observem no vídeo os instrumentos que estão sendo tocados. Você pode trabalhar apenas com uma das versões da cantiga. Questione as crianças se conhecem, sabem o nome ou já viram algum desses instrumentos de perto. Incentive a participação das crianças, de modo que todas deem sua contribuição. Cite a elas o nome desses instrumentos e convide-as a reproduzir a melodia da cantiga imitando o som de alguns deles com a boca. Elas podem imitar o som, por exemplo, de um violão, de um tambor, de um teclado etc. Demonstre para as crianças como devem fazer para emitir o som com a boca. Por fim, coloque a cantiga para tocar novamente e peça à turma que, dessa vez, cante imitando o som de instrumentos. Permita que brinquem e se expressem livremente.

Em seguida, proponha às crianças a confecção de um tambor. Organize-as e distribua a cada uma delas os materiais previamente separados. Fique atento a situações nas quais as crianças irão manipular materiais de dimensões pequenas. Oriente-as sobre o uso desses materiais para a atividade. Acompanhe todo o processo e cuide para que elas não coloquem esses objetos na boca, no nariz ou no ouvido.

Primeiramente, oriente as crianças a enfeitar a lata de metal com fitas adesivas coloridas. Sugira também que fixem pedaços de papéis, adesivos e lantejoulas coloridos na parte externa. Posicione-se em um lugar da sala de aula onde seja possível para as crianças observá-lo no manuseio da lata. Em seguida, lacre a boca da lata de cada uma das crianças com bexiga, vedando o entorno com elástico de dinheiro. É importante que essa ação seja realizada por você para evitar acidentes. Por fim, oriente-as a confeccionar as baquetas com os palitos de madeira. Auxilie as crianças a anexar as rolhas uma em cada palito.

Depois de pronto, incentive as crianças a tocar e a brincar com o tambor. Se considerar oportuno, coloque novamente a cantiga e permita que as crianças se expressem com liberdade.

Etapa 3 (1 hora)

Nessa etapa, proponha às crianças que ensaiem uma coreografia com uma cantiga e os tambores confeccionados para que em um dia previamente combinado apresentem-na à comunidade escolar e aos familiares e/ou responsáveis. Para a coreografia, sugira às crianças que se organizem em roda, sentadas no chão, e toquem seus tambores ao som da cantiga “Seu João Dararão”. Caso julgue pertinente, convide duas crianças para dançarem no centro da roda, uma representando Seu João Dararão e a outra Maria, personagens da letra da cantiga. Aquelas que se habilitarem à interpretação podem se vestir a caráter; por exemplo, quem simbolizar a Maria pode usar um xale e uma saia rodada. Ressalte às crianças a importância dos ensaios para que no dia da apresentação tudo ocorra da melhor forma possível.


A apresentação pode acontecer na sala de aula ou em outro ambiente da escola.

Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Durante a roda de conversa, verifique se as crianças interagem entre si e expressam seus conhecimentos prévios. Auxilie-as, se necessário.
- Durante a explicação da localização do Brasil e de Portugal no planisfério, verifique se alguma delas ficou com dúvida.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

- 
- Verifique se houve participação ativa de todas as crianças em cada uma das etapas.
 - Ao comentar sobre a diferença de sotaques entre as versões da cantiga, confirme se todas as crianças conseguiram fazer essa distinção.
 - Comprove se houve participação das crianças no momento do reconhecimento dos instrumentos musicais.
 - No momento da emissão dos sons dos instrumentos com a boca, investigue se todas as crianças ao menos realizaram tentativas. Auxilie-as, se necessário.
 - Ao decorarem a lata de metal, verifique como elas desenvolvem essa tarefa. Auxilie-as, se necessário.
 - Verifique, no momento do ensaio, se as crianças estão seguindo seus comandos. E, quando necessário auxilie-as.
 - Cuide para que em todas as etapas haja respeito entre as crianças e nenhuma delas se sinta constrangida.

Saiba mais

Os *sites* a seguir trazem informações que podem auxiliar no passo a passo da confecção do tambor e sobre a cultura folclórica na Região Sudeste, incluindo as cantigas.

- Tambores de lata e bexiga. *Massacuca*. Disponível em: <<http://massacuca.com/tambores-de-lata-e-bexiga/>>. Acesso em: 12 ago. 2020.
- Projeto construindo o futuro da agricultura familiar. *Centro de tecnologias alternativas*. Disponível em: <https://www.mma.gov.br/estruturas/pda/arquivos/cartilha_reencantando_a_infancia_com_cantigas_51.pdf>. Acesso em: 12 ago. 2020.

Material lúdico 5

Elemento: Folgado

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 3 horas e 30 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Brincar; Explorar; Expressar.

Campos de experiências

O eu, o outro e o nós


Corpo, gestos e movimentos

Traços, sons, cores e formas

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO03: Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.
- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
- EI03CG02: Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.
- EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

- 
- EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.

Ticumbi

Os grupos de Ticumbi fazem parte da cultura dos capixabas, como são chamados os moradores do estado do Espírito Santo, localizado na Região Sudeste do Brasil. O Ticumbi é um ritual muito antigo que acontece há mais de 200 anos, trazendo força e homenageando os elementos culturais dos negros africanos. Ele é uma dança dramática guerreira, representada por negros que se vestem de branco com ornamentos e batas enfeitadas com fitas muito coloridas. Esse folguedo é uma homenagem para lembrar a história, a política, a vida social e as lutas dos povos africanos. Os grupos de Ticumbi fazem parte das comitivas que representam os negros no Brasil, com características que envolvem o bailado, o ritmo, o canto e os instrumentos africanos. Suas manifestações envolvem apresentações dramáticas de teatro popular, que contam suas histórias por meio de danças, cantos e desafios. Assim, os famosos bailes de Ticumbi contam a história de dois reis negros, o Rei do Congo e o Rei de Bamba, que guerreiam por questões religiosas, e, no final, quem sempre sai vitorioso é o rei do Congo. Entretanto, a cada ano, para a festa típica dos capixabas, esse tipo de folguedo ganha uma temática diferente que é representada de forma dramatizada.

Por meio dessa rica manifestação popular, as crianças poderão conhecer um pouco da história dos grupos de Ticumbi, suas danças, músicas, os instrumentos e as tradições de suas vestimentas e, por fim, confeccionarão a parte da fantasia que os grupos de Ticumbi utilizam na cabeça. Em seguida, irão participar de uma apresentação de dança para toda a comunidade escolar e familiares. Essas atividades serão divididas em três etapas. Durante essas atividades, as crianças poderão brincar, desenvolvendo a coordenação motora, ritmo, equilíbrio, contribuindo para descobertas do próprio corpo e das possibilidades de movimento, aumentando a sensibilidade às experiências vivenciadas e estimulando o mundo imaginário delas, o interesse e o respeito por diferentes culturas e modos de vida.

Materiais necessários

- Papel crepom colorido para as fitas e confecção das flores;
- Flores artificiais coloridas;
- Meia-calça;
- Tesoura com pontas arredondadas, pistolas de cola quente e bastão (a cola quente deve ser manuseada sempre por você, e não pelas crianças);
- Coroa de papel para contação de história;
- Computador ou outro dispositivo capaz de reproduzir imagem e áudio.

Etapas

Etapa 1 (1 hora)

Nesta etapa, para falar do Ticumbi com a turma, sugerimos a adaptação do enredo do folguedo para uma narrativa que será contada às crianças de forma dramatizada por você. Inicie a aula chamando a atenção das crianças, dizendo que elas conhecerão uma história diferente: a história de dois reis negros, o Rei Congo e o Rei Bamba. Para tornar a atividade lúdica e atrair a atenção das crianças, você poderá representar o rei e utilizar uma coroa de brinquedo ou imprimir em um papel amarelo. Continue com a contação da história, comentando que esses dois reis se envolveram em uma disputa para resolver quem seria o responsável por homenagear São Benedito, santo adorado por eles. Para decidir, eles travaram uma guerra. Mas não era uma guerra comum: eles

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



passaram vários dias preparando-se, ensaiando danças e canções acompanhadas por pandeiros e viola. Aquele que fizesse uma festa mais bonita, ganharia. Conte que quem venceu foi o rei mais esperto, o Rei Congo. Incremente a narrativa falando das roupas dos reis: batas brancas, enfeitadas com fitas coloridas e, na cabeça, um elegante capacete adornado por lindas flores e fitas compridas que quase chegavam ao chão, tão coloridas quanto o arco-íris. Para esse momento, se possível, cole flores artificiais e fitas feitas com papel crepom na coroa. Após a contação da história, converse com as crianças, questionando se já conheciam essa história ou alguma parecida. Permita que expressem suas opiniões. Pergunte se gostaram e se imaginam por quê o Rei Congo saiu vitorioso. Deixem que falem e se expressem livremente.

Em seguida, com o auxílio de um equipamento de mídia, apresente para as crianças um vídeo que fale sobre a história dos grupos de Ticumbi. O vídeo sugerido no tópico **Saiba mais** é longo (16 minutos); por isso, sugerimos que você faça uma seleção prévia de trechos mais pertinentes. Esses trechos podem ser as cenas de danças, a execução dos instrumentos e os destaques das vestimentas com todos os detalhes: roupas brancas, com ornamentos e batas enfeitadas de fita.

Depois de assistirem ao vídeo, explique para as crianças que a história que você contou é uma representação de um festejo típico e uma manifestação popular brasileira que acontece há mais de 200 anos, no estado do Espírito Santo, na região Sudeste do Brasil.

Convide-as para confeccionar um adereço utilizado pelos grupos de Ticumbi na cabeça.

Para a próxima etapa, organize os materiais que serão utilizados na confecção do adereço.

Etapa 2 (1 hora e 30 minutos)

Separe as crianças em grupos de três ou quatro e apresente uma imagem dos grupos de Ticumbi com o adereço na cabeça para que possam ter ideia do que será produzido (imagem disponível no tópico **Saiba mais** deste material). Deixe a imagem ao alcance das crianças. A seguir, siga os passos para a confecção da fantasia:

1º passo: Cada criança receberá um pedaço de meia-calça, no qual deverão ser coladas as fitas e as flores artificiais. Você deverá deixar a meia-calça preparada de maneira que poderá colocar na cabeça das crianças, como uma touca. Assim que as fitas forem coladas, oriente as crianças a aguardar um pouco.

2º passo: Entregue a cada criança flores artificiais para serem coladas na meia-calça. Oriente as crianças a colarem quantas flores forem necessárias para preenchê-la. Nesse momento, auxilie com uma pistola de cola quente, com muito cuidado para que as crianças não se machuquem. Para a colagem das flores, é aconselhável que você chame uma criança de cada vez. Comente com elas que as fantasias dos grupos de Ticumbi tinham como característica ser bem coloridas. Se, por acaso, não for possível disponibilizar flores artificiais para as crianças, no tópico **Saiba mais** deste material há um *link* do passo a passo para a confecção de flores com papel crepom. Essas flores deverão ser confeccionadas com antecedência por você. Aproveite o momento para conversar com a turma sobre as cores, verificando quais elas não conhecem e quais conhecem.

3º passo: Inicie a colagem das fitas coloridas de papel crepom, permitindo que as crianças escolham as cores. Cole as fitas na borda da meia-calça com cola quente. Para a colagem das fitas, é aconselhável que você chame uma criança de cada vez. Mantenha o máximo de cuidado para que as crianças não se machuquem!

Se possível, apresente para a turma algumas imagens, utilizando um dispositivo de mídia, dos integrantes dos grupos de Ticumbi. No tópico **Saiba mais** deste material há um *link* de um livro, **Negros no Espírito Santo**, que apresenta imagens dos Ticumbi nas páginas 82, 90 e 164, e na página 219, imagens de um instrumento. Essas imagens poderão ajudar na significação do tema estudado.



Etapa 3 (1 hora)

Nesta etapa as crianças serão envolvidas no ensaio para a apresentação. A música sugerida é: “Ele é um cravo”, de 1979 (no tópico **Saiba mais** deste material você encontrará o *link* para o áudio da música). Essa música é típica dos grupos de Ticumbi e apresenta frases poéticas ao som dos instrumentos com referências africanas. Utilize um dispositivo de áudio para reproduzir a música. A coreografia poderá ter sequências de bater os ombros, pois é uma tradição nas danças africanas. Conduza as crianças a fazer uma roda grande, com voltas e contravoltas. Após o término do ensaio, solicite que elas façam novamente mais um ensaio, mas agora com a fantasia na cabeça. Permita que as crianças brinquem, dançando livremente com a fantasia. Para o dia da apresentação, envie um recadinho aos familiares solicitando que as crianças venham de roupas brancas, calça e camiseta. Essa coreografia poderá ser apresentada para a comunidade escolar e familiares.

Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Verifique se houve interação entre o grupo na hora da contação de história, na realização das atividades e no ensaio da coreografia.
- Quando solicitado, verifique se as crianças estão expressando seus conhecimentos prévios e opiniões.
- Na hora da montagem da fantasia, verifique se as crianças estão demonstrando autonomia na escolha das cores das flores e fitas.
- No ensaio, verifique se as crianças estão se movimentando e se apresentam habilidades de coordenação motora durante a dança, sempre as incentivando a dançar e se movimentar-se conforme o ritmo da música. É possível que alguma criança não participe. Nesse caso, converse com ela e permita que expresse seus sentimentos e opiniões.
- Na hora da brincadeira livre com a fantasia, verifique se há interação entre o grupo.
- Cuide para que em todas as etapas haja respeito em relação à cultura e às diferenças entre os participantes da aula.

Saiba mais

Os *sites* a seguir o ajudarão a obter mais informações sobre o Ticumbi, os grupos e as vestimentas utilizadas por eles.

- MACIEL, Cleber. *Negros no Espírito Santo*. Vitória (ES): Arquivo Público do Estado do Espírito Santo, 2016. Disponível em: <https://ape.es.gov.br/Media/ape/PDF/Livros/MioloLivroNegros_FINAL_BAIXA.pdf>. Acesso em: 9 ago. 2020.
- *A memória do Ticumbi no acervo do Arquivo Público*. Governo do Estado do Espírito Santo, 20 jan. 2019. Disponível em: <<https://www.es.gov.br/Noticia/a-memoria-do-ticumbi-no-acervo-do-arquivo-publico>>. Acesso em: 11 ago. 2020.



Material lúdico 6

Elemento: Modo de vida do povo caiçara da Região Sudeste

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 2 horas e 30 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Participar; Explorar.

Campos de experiências

O eu, o outro e o nós

Corpo, gestos e movimentos

Traços, sons, cores e formas

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
- EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.
- EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.

Tecendo saberes – Os caiçaras


Na cultura dos caiçaras há muitas riquezas culturais. Esses povos são descendentes de indígenas e de portugueses que chegaram ao Brasil a partir do final do século XV. Sua cultura é passada de geração a geração, e entre esses elementos culturais destacam-se as festas, músicas, danças, a tradição das pescas, a utilização das canoas e tudo que se refere ao seu modo de vida e que singulariza essa cultura. Os caiçaras são um povo que tem uma ligação muito forte com a natureza, são dependentes da natureza, o sustento vem da pesca e da agricultura, os materiais de trabalho e a construção de suas moradias vêm da floresta. A Região Sudeste do Brasil, no litoral, é onde podemos encontrar os caiçaras.

Com o objetivo de valorizar os povos caiçaras, neste material levaremos as crianças a conhecer um pouco das suas tradições culturais, por meio de imagens, pinturas e ilustrações nas quais eles serão retratados. E assim, neste material, será proposta como atividade a confecção de barquinhos com materiais recicláveis, para serem expostos para a comunidade escolar. Essas atividades serão divididas em duas etapas. Nelas as crianças poderão, brincando, desenvolver a coordenação motora, a linguagem corporal, plástica, oral e escrita. Além disso, irão perceber de um modo lúdico a importância da utilização dos materiais recicláveis.

Materiais necessários

- Garrafa PET de 600 mL (uma por criança);
- Papel sulfite;
- Palito de sorvete;
- Tubo de cola, tesoura com pontas arredondadas, régua, pincel;
- Tinta guache colorida;

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

- 
- Pistola de cola quente e bastão de cola quente (devem ser manuseados sempre por você, e não pelas crianças);
 - Lantejoulas, *glitter*; canetinhas hidrocor;
 - Dispositivo que reproduza imagem e áudio;
 - Mapa do Brasil;
 - Imagem do mapa do Brasil para imprimir;
 - Imagens que representem os caiçaras e suas tradições culturais;
 - Livro **Boi de conchas e outros contos caiçaras**, de Janaína Figueiredo.

Etapas

Etapas 1 (1 hora)

Inicie organizando todas as imagens que você separou. Tenha essas imagens em um *pen drive* ou em um arquivo de mídias para facilitar a sua aula. Para projetá-las você irá precisar de um dispositivo de mídia. A ideia é que você tenha muitas imagens, pinturas e ilustrações para reproduzir e sobre as quais conversar com as crianças. No tópico **Saiba mais** deste material você encontrará *links* de *sites* que o auxiliarão.

Organize as crianças em círculo para iniciar uma conversa. Sugerimos que apresente a elas uma das ilustrações do litoral paulista que você tenha separado. Caso você tenha o livro sugerido na lista de materiais, mostre a ilustração de Janaína Figueiredo, na qual ela apresenta todos os municípios que margeiam o litoral paulista. Você também pode usar um mapa da região. O importante é que as crianças possam ser contextualizadas acerca do local onde moram os caiçaras. Depois de apresentar a imagem, convide as crianças a descreverem o que viram. Auxilie-as na organização das ideias, facilitando a expressão oral delas. De acordo com a imagem que você tenha escolhido para esse momento, explore alguns aspectos, como o modo de vida de quem mora no litoral, como usufruem do mar etc. Você pode perguntar se elas já foram a alguma praia. Permita que expressem seus conhecimentos prévios. Explique que a ilustração, imagem ou mapa mostrado por você representa o lugar onde o povo caiçara vive. Pergunte-lhes: “Quem já ouviu falar dos caiçaras?”. Nesse momento, estabeleça um diálogo com as crianças. Caso vocês estejam inseridos no contexto dos caiçaras ou próximo a ele, explore os conhecimentos que vocês possuem na tentativa de resgatar e valorizar essa cultura.

Explique que os caiçaras são um povo rico em tradições, as quais passam de geração a geração. Além disso, para o seu próprio sustento, eles praticam a pesca como fonte de subsistência. Comente que os caiçaras acordam cedo, antes mesmo de o sol nascer, pegam suas ubás ou canoas e vão para o mar com suas grandes redes de pesca. Pergunte às crianças: “Vocês já viram uma canoa ou ubá?”. Nesse momento, apresente imagens e ilustrações de canoas, barcos e homens pescando. Continue a conversa dizendo que o litoral paulista é localizado na Região Sudeste do Brasil e é lá que podemos encontrar os caiçaras. Com o auxílio de um mapa, mostre que o azul é o oceano, e chame a atenção das crianças para a linha que marca o litoral, a fim de que elas possam compreender melhor que os povos caiçaras estão realmente muito próximos do mar. Comente que o termo “litoral” quer dizer “nas bordas do mar”, ou seja, casas, pessoas, vegetação, montanhas: tudo isso está ao redor dos mares.

Faça uma breve explicação, dizendo que os caiçaras constituem um povo simples que trabalha muito para garantir o seu sustento. Eles buscam na natureza tudo de que precisam para sobreviver; por exemplo, os peixes, que vêm dos mares, e matéria-prima na floresta para construir suas canoas e suas moradias. Seu trabalho exige muita força, pois em alto-mar jogam suas redes e, quando chegam à areia, separam os melhores peixinhos.

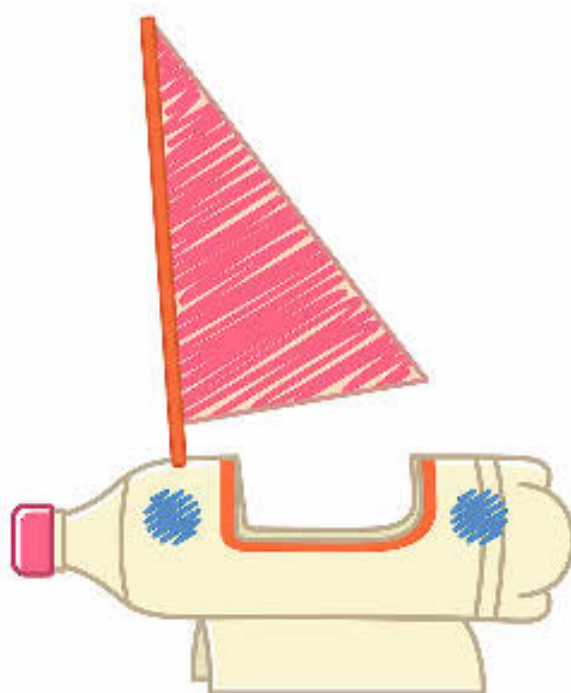


Explique que eles possuem uma cultura muito particular, herdada dos índios, negros e portugueses. Suas músicas típicas são tocadas no ritmo de uma viola fandanguera. Mostre uma imagem desse instrumento. Os caiçaras possuem histórias e contos típicos. O livro sugerido na lista de materiais apresenta muitos contos caiçaras. Caso você tenha o livro, escolha um deles e promova uma contação de história.

Para a próxima etapa, organize e tenha em mãos os materiais necessários para a confecção dos barquinhos.

Etapa 2 (1 hora 30 minutos)

Nesta etapa será proposta para a turma confecção de um barquinho com materiais recicláveis. Tenha em mãos os materiais separados e organizados para facilitar a condução da atividade. Prepare alguns materiais previamente; por exemplo, corte um retângulo no centro da garrafa PET de 600 mL e, em seguida, faça um pequeno orifício para encaixar o palito de sorvete que será utilizado como a haste da vela. Observe a ilustração do barco que será produzido:



Heloísa Pintarelli

Reserve o pedaço de retângulo da garrafa que você cortou para fazer uma base que servirá para manter o barquinho em pé. Com cola quente, cole essa base no fundo da garrafa.

Em sala de aula, entregue para cada criança os seguintes materiais: o barquinho pré-pronto com a base colada no fundo; um palito de picolé; um triângulo de papel sulfite; lápis de cor ou giz de cera; cola e tintas guache. Separe as crianças em grupos de três ou quatro para a montagem dos barquinhos e apresente a imagem dos barquinhos que elas irão confeccionar, para, assim, terem ideia de como ficará. No tópico **Saiba mais** deste material você encontrará um tutorial para confeccionar um barquinho de garrafa PET, no qual há imagens que você poderá utilizar para mostrar às crianças.

Coloque uma música em um dispositivo que reproduza áudio ou vídeo para deixar o ambiente ainda mais alegre – sugerimos a canção “Indiozinhos” ([link disponível no tópico Saiba mais](#) deste material).

Peça que as crianças pintem o barquinho com a tinta guache. Deixe secar. Enquanto o barquinho seca, elas poderão pintar a vela. Oriente as crianças que peguem o triângulo de papel sulfite e decorem como quiserem.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Com a cola, oriente-as que cole a vela no palito. Se possível, demonstre para turma onde terão que passar a cola, ou seja, em uma das faces do triângulo.

Com o barquinho seco, insira a vela no orifício que você recortou previamente. Use cola quente para dar mais resistência. Para facilitar a mediação e confecção, convide uma criança de cada vez para o momento da colagem. Comente com as crianças a importância da reutilização dos materiais recicláveis (garrafa PET, rolinho de papel higiênico, papelão), explicando que esses materiais separados adequadamente podem ser muito úteis, mas quando descartados de maneira incorreta prejudicam muito o meio ambiente. Você pode aproveitar o momento para conversar sobre a sustentabilidade. Com os barquinhos prontos, encontre um lugar na escola para fazer uma exposição dos trabalhos das crianças para que toda a comunidade escolar possa vê-los. Se possível, faça um cartaz para contextualizar a exposição, utilizando cartolina e canetinhas hidrocor com o título: “Tecendo saberes – Os caiçaras”.

Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Verifique se houve participação das crianças na hora da contação de história e se expressaram seus conhecimentos prévios.
- Verifique se houve interesse na apresentação das imagens, ilustrações e do mapa. Se não houve, converse com as crianças, levando-as a perceber como é importante conhecer diferentes culturas.
- Verifique, no momento da montagem dos barquinhos, como está a coordenação motora das crianças, a utilização do pincel, se estão pintando a garrafa PET conforme solicitado, como foi o traçado do triângulo e o recorte. Auxilie-as, se necessário.
- Verifique, na hora da montagem, se elas estão seguindo as suas orientações.
- Verifique se houve interação entre elas no momento em que trabalharam em grupo.
- Cuide para que em todas as etapas haja respeito em relação à cultura e às diferenças entre os participantes da turma.

Saiba Mais

Os sites a seguir trazem mais informações sobre os povos caiçaras, uma versão da música “Indiozinhos” para apresentar às crianças e os passos para construir um barquinho.

- ALMEIDA, Allison; GOBI, André; RODRIGUES, Guilherme. *Caiçaras, o tradicional povo do litoral do Brasil*. ComCiência: Revista eletrônica de jornalismo científico, 9 nov. 2017. Disponível em: <<http://www.comciencia.br/caiçaras-o-tradicional-povo-do-litoral-brasileiro/>>. Acesso em: 22 ago. 2020.
- *A pintura caiçara de Oda Gomes: mensagem de esperança proveniente da luz*. Assembleia Legislativa do Estado de São Paulo, 7 maio 2004. Disponível em: <<https://www.al.sp.gov.br/noticia/?id=309054>>. Acesso em: 22 ago. 2020.
- *Indiozinhos*. <<https://www.youtubekids.com/watch?v=trk2sbhLORg&hl=pt>>. Acesso em: 22 ago. 2020.
- *Instruções Barquinhos*. ReciclaKids. Disponível em: <http://www.reciklkids.com.br/dist/downloads/oficina/Instrucoes_Barquinho.pdf>. Acesso em: 22 ago. 2020.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Bloco 6: Elementos da cultura da Região Sul

Material lúdico 1

Elemento: Cantiga popular

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 2 horas e 30 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Brincar; Explorar.

Campos de experiências

Corpo, gestos e movimentos

Traços, sons, cores e formas

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03CG01: Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música.
- EI03CG02: Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.
- EI03CG03: Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.
- EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.

Bota aqui o teu pezinho

O Rio Grande do Sul é um estado localizado na região Sul do Brasil. As tradições do povo gaúcho são marcantes e reconhecidas no país inteiro. Parte dessa divulgação é feita pelos Centro de Tradições Gaúchas (CTGs), entidades civis sem fins lucrativos cujo objetivo é divulgar a cultura do estado, como músicas e danças, contribuindo para a manutenção das tradições. A dança do “Pezinho”, por exemplo, é ensinada nos CTGs às crianças, por se tratar de uma coreografia simples e possível de ser acompanhada nessa faixa etária.

Diante disso, neste material, as crianças vão conhecer um pouco mais sobre a cultura da Região Sul a partir de uma cantiga popular do folclore gaúcho, “Pezinho”. Assim, as crianças vão aprender a letra e uma coreografia para desenvolvê-la divertidamente, em grupo, na escola, apresentando-a para outras turmas e familiares. Irão produzir um cartaz coletivamente para afixá-lo no dia da apresentação. Esta atividade está organizada em quatro etapas. Nelas, as crianças irão desenvolver a coordenação motora ampla e fina, movimento, socialização, e ampliar seus conhecimentos sobre a cultura da Região Sul.

Materiais necessários

- Letra da música “Pezinho” escrita em um cartaz de papel *kraft*;
- Folhas de papel sulfite (é necessário que haja uma por criança);
- Tinta guache marrom, preta, branca e amarela;

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

- Mapa das regiões brasileiras;
- Computador, aparelho de som ou outro dispositivo em que seja possível ouvir músicas (caso prefira, leve a música em vídeo para projetar em equipamento de mídia);
- CD ou *pen drive* com a música “Pezinho” ou computador com acesso à internet para acessá-la;
- Celular ou câmera fotográfica;

Observação: O cartaz será decorado com a participação das crianças. Elas irão usar os pés para carimbá-lo, utilizando tinta guache; portanto, veja um tamanho adequado de cartaz que comporte os pés de todas as crianças.

- Papel-toalha (para limpar os pés das crianças).

Etapas

Etapa 1 (1 hora)

Nesta etapa, você precisará da letra da cantiga transcrita em um cartaz e equipamento de mídia. Em sala de aula, sente em roda com as crianças e apresente-lhes a letra completa da cantiga “Pezinho”, descrita a seguir. Incentive-as a ouvi-la com atenção, imaginando passos e movimentos que a letra sugere. Deixe que as crianças ouçam a cantiga uma ou mais vezes e, logo depois, converse um pouco com elas, sondando se apreciaram.

Pezinho

Ai, bota aqui, ai, bota ali

O teu pezinho,

O teu pezinho bem juntinho

Com o meu.

Ai, bota aqui, ai, bota ali

O teu pezinho,

O teu pezinho, o teu pezinho

Ao pé do meu.

E depois não vá dizer

Que você já me esqueceu.

E depois não vá dizer

Que você já me esqueceu.

E no chegar desse teu corpo

Um abraço quero eu.

E no chegar desse teu corpo

Um abraço quero eu.

Agora que estamos juntinhos

Dá cá um abraço e um beijinho.

Agora que estamos juntinhos

Dá cá um abraço e um beijinho.

Origem popular.

Se considerar interessante, apresente versões diferentes da cantiga: uma tradicional e outra infantil, por exemplo. Isto possibilitará que as crianças tenham contato com a pronúncia, ritmo, sotaque, e demais aspectos da Região Sul. Converse um pouco com as crianças sobre essas diferenças sem tornar a aula muito expositiva. Se possível, apresente também a cantiga “Caranguejo”.

Coloque o cartaz com a letra da cantiga transcrita em um lugar visível e leia-o em voz alta, explicando às crianças que essa cantiga se trata de uma das mais conhecidas canções do folclore gaúcho, região Sul do Brasil. Explique que o folclore gaúcho é marcado por danças, cantigas populares, lendas e celebrações típicas da Região. Conte a elas que essa Região era habitada por povos indígenas até a chegada dos jesuítas e europeus, principalmente açorianos, italianos e alemães.

Se possível, mostre as crianças um mapa das regiões brasileiras e peça que identifiquem nele a região Sul. Aproveite o momento para apontar as outras regiões. Escreva o nome das regiões na lousa e contorne a palavra “Sul”, dando ênfase à Região que está sendo abordada.

Comece a preparar as crianças para a próxima etapa, perguntando quem já conhecia a cantiga, quem lhe ensinou, se já dançou ou a escutou.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Etapa 2 (30 minutos)

Nesta etapa as crianças irão decorar o cartaz de maneira lúdica. Elas irão usar os próprios pés para carimbar ao redor do cartaz com o auxílio de tinta guache. Para a atividade, dirija-se com as crianças para a sala de arte ou certifique-se de que sua sala de aula seja apropriada para a atividade. Tenha papel-toalha para limpar os pés das crianças logo depois que elas carimbarem o cartaz. Apoie o cartaz no piso da sala e chame as crianças em trios ou duplas, auxiliando as no que for necessário. Ao final, deixe o cartaz secar. Reserve-o para ser colado no momento da etapa 4.

Etapa 3 (1 hora)

Para esta etapa você precisará saber alguns passos para ensinar as crianças a dançar a cantiga “Pezinho”. Tenha o áudio ou o vídeo com a cantiga “Pezinho” para apresentá-la novamente às crianças. Peça que observem a melodia e o ritmo que ela sugere.

Depois, ensine à turma as formas/passos da cantiga para brincar e dançar. Posteriormente, organize as crianças em duas filas, uma de frente para a outra, em um local espaçoso do ambiente escolar, como o pátio ou quadra poliesportiva. Oriente as crianças a cantar a cantiga fazendo a coreografia de acordo com as estrofes cantadas.

Etapa 4 (30 minutos)

Nesta última etapa, apresente à turma algumas fotos das vestimentas usadas pelos gaúchos em ocasiões festivas. Se possível, solicite com antecedência que cada criança leve um lenço vermelho ou branco para utilizar no pescoço durante a dança. Explique que o lenço é um adereço que faz parte da história e cultura gaúcha. Convide outras turmas e familiares para assistirem à apresentação da coreografia ensaiada em um local espaçoso da escola. Neste momento, exponha o cartaz com a letra da canção e os pés carimbados das crianças, confeccionado em sala, próximo de onde será a dança. A apresentação pode ser fotografada e filmada para ser divulgada no *site* da escola.

Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Durante a conversa sobre a cantiga popular e as manifestações da Região Sul, observe se as crianças expressam seus conhecimentos prévios e se todos estão prestando atenção e respeitando a fala do outro.
- Ao fazer o carimbo com os pés, observe o envolvimento das crianças na atividade, bem como o cuidado com a pintura e o entendimento do que foi sugerido. Auxilie-as durante a atividade.
- Se você utilizou um mapa das regiões, verifique se as crianças já viram um mapa, se já ouviram os nomes das regiões e se compreendem a importância do respeito pela cultura gaúcha. Incentive-as a expressar suas opiniões.
- Na dança, esteja atento a como as crianças se movimentam. Motive-as a dançar e seguir o ritmo da cantiga.



Saiba mais

O site e vídeo a seguir fornecem mais informações a respeito da cultura da Região Sul e de maneiras que você poderá trabalhar esse tema em sala de aula.

- *A história do lenço do gaúcho é contada no Acampamento Farroupilha*. Prefeitura Municipal de Porto Alegre. Disponível em: <http://proweb.procempa.com.br/pmpa/prefpoa/cs/default.php?reg=79246&p_secao=3&di=2007-09-13>. Acesso em: 13 jul. 2020.
- Animazoo – Bota aqui o seu pezinho. Disponível em: <<https://www.youtubekids.com/watch?v=0Jc7voZDV7g&hl=pt>>. Acesso em: 13 jul. 2020.

Material lúdico 2

Elemento: Lenda da Galha-azul

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 2 horas e 30 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Brincar; Participar; Explorar; Expressar.

Campos de experiências

O eu, o outro e o nós

Corpo, gestos e movimentos

Traços, sons, cores e formas

Escuta, fala, pensamento e imaginação

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
- EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.
- EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.
- EI03EF04: Recontar histórias ouvidas e planejar coletivamente roteiros de vídeos e de encenações, definindo os contextos, as personagens, a estrutura da história.

A ave azul

Assim como em várias regiões do Brasil, a Região Sul é marcada por uma cultura que preserva suas lendas. Essas lendas são criadas por meio das histórias/depoimentos que são transmitidos de geração a geração. Elas fazem parte do folclore brasileiro e conhecê-las é conhecer a história dos povos e resgatar suas memórias. Entre as lendas dessa região, a escolhida para ser abordada neste material é a lenda da Galha-azul, original do estado do Paraná. Como muitas outras lendas, a lenda da Galha-azul possui diversas versões, mas todas

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



convergem para um enredo central e ponto comum: o de ressaltar a Galha como a ave azul que foi capaz de auxiliar na dispersão das sementes de pinhão pela região Sul, ampliando a mata das Araucárias.

Dessa forma, neste material as crianças vão conhecer um pouco sobre a cultura da Região Sul a partir da lenda folclórica “Galha-azul”. Assim, serão levadas a participar da confecção de materiais para uma apresentação de teatro de palitos de picolé, encenando uma versão produzida de forma compartilhada da lenda aprendida. Esta atividade está organizada em três etapas, que objetivam desenvolver nas crianças a coordenação motora fina, a expressão, o movimento, a socialização, e ampliar seus conhecimentos sobre a cultura da Região Sul.

Materiais necessários

- Fotografias e/ou imagens da ave Galha-azul, de outros animais, de pinheiros, de pinhão e da mata de Araucárias;
- Folhas de cartolina;
- Folhas de papel crepom nas cores verde, azul e marrom;
- Lápis de cor, giz de cera, canetinhas hidrocor, materiais de decoração;
- Tesoura com pontas arredondadas;
- Tubo de cola;
- Palitos de picolé;
- Caixas de sapato.

Etapas

Etapa 1 (30 minutos)

Nesta etapa as crianças irão conhecer e conversar sobre a lenda escolhida para este material, bem como ampliar seus conhecimentos sobre as regiões, em particular a Região Sul. Para isso é importante que você tenha em mãos imagens representativas para ilustrar a conversa. Além disso, busque na internet por “lenda da Galha-azul”. Em sala de aula, organize uma roda com as crianças e faça uma leitura expressiva dessa lenda.

Após a leitura da lenda, explore os componentes da narrativa, levando as crianças a identificar personagens, ambiente e cenário, enredo, conflito e desfecho. Não é necessário conceituar esses elementos, apenas direcione a conversa de forma que a criança expresse, por meio da fala, o que compreendeu da história lida pelo professor. Pergunte-lhes: “Quem é a personagem principal?”, “Onde ela vivia?”, “O que ela fez de importante?”, “De qual parte da história mais gostaram?”. Em seguida, conduza a conversa para abordar um pouco da Região onde a lenda é tradicional. Comente que a nossa cultura apresenta muitas lendas e que cada região possui uma ou mais lendas conhecidas, populares ou de origem própria. Para ilustrar a conversa, mostre às crianças fotografias e/ou imagens da ave Galha-azul, do pinhão, dos pinheiros, de uma mata de Araucárias. Explique que a Araucária é também conhecida como pinheiro-do-Paraná, localizada na região Sul do Brasil. Essa árvore produz o pinhão que é uma semente comestível e que a ave Galha-azul vive nessa mata e colabora para a dispersão das sementes. Em seguida, faça algumas perguntas para verificar o nível de compreensão das crianças, como: “Vocês já viram uma ave semelhante à Galha-azul?”; “Como vocês podem descrever o pinheiro?”; “Na Região Sul há uma mata de Araucária, e na sua região, como é?”. Comente que em cada região brasileira há diversidade no ambiente; em algumas existem muitas matas, em outras há mais rios, várias espécies de animais. Explique que tanto as plantações quanto o clima se diferenciam de acordo com a região: em algumas faz muito frio, já em outras, muito calor.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Se possível, apresente livros com outras lendas da Região Sul para as crianças folhearem, como a lenda da “Erva-mate”.

Proponha à turma a realização de um teatro com fantoches de palitos, para que as crianças usem a imaginação a partir da lenda abordada.

Posteriormente organize os materiais para iniciar a próxima etapa.

Etapa 2 (1 hora)

Para esta etapa, disponibilize folhas de cartolina, folhas de papel crepom, canetinhas hidrocor, lápis de cor, giz de cera, tesouras com pontas arredondadas, tubo de cola, materiais de decoração, palitos de picolé e caixas de sapato para as crianças. Para facilitar a execução e a sua mediação, organize pequenos grupos para compartilhar os materiais.

Oriente na confecção das personagens. Elas poderão utilizar papel crepom verde e marrom para simular a mata, e azul para a confecção da ave. Disponibilize moldes de animais diferentes para as crianças colorirem e enfeitarem como quiserem.

Oriente-as a recortar as personagens e colar o palito no verso de cada uma delas, de forma que seja possível a sustentação do fantoche de palito. Com a caixa de sapato, explique às crianças que elas irão produzir o cenário, orientando-as na escolha dos materiais. Elas poderão usar papel crepom verde e marrom para simular a mata. Mostre uma imagem de como se espera que o cenário fique para que elas visualizem o produto final.

Durante todo o processo de confecção das personagens e cenário, incentive-as a usar a imaginação e a criatividade para recriar a história. Diga que elas poderão fazer um “teatro de palitos” para contar a lenda “Gralha-azul” e evidenciar as características da ave.

Explique que na próxima etapa vocês irão produzir uma história para ser encenada no teatro de palito.

Etapa 3 (1 hora)

Nesta etapa, as crianças serão orientadas a encenar a lenda da Gralha-azul a partir de uma versão criada por elas. Explique-lhes que elas poderão criar uma história com as personagens confeccionadas por elas. Diga que elas deverão apenas manter a Gralha-azul como personagem principal. Peça que conversem sobre as personagens, sobre o que irão falar e encenar da história. Conduza o planejamento de forma que as crianças relembrem a narrativa, mas que possam criar elementos e situações novas.

Ao final, convide cada grupo para apresentar sua história utilizando as personagens e o cenário confeccionados. Fique atento se as outras crianças estão respeitando a apresentação dos grupos e prestando atenção a ela. Observe como foi o planejamento dos roteiros para a apresentação e auxilie-as caso seja necessário.

Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Durante a leitura e explicação sobre a lenda da Gralha-azul, observe se as crianças estão atentas e compreendendo a explicação.
- Ao questionar sobre a ave, os pinheiros e a Araucária, veja como as crianças expressam suas opiniões, relatam suas vivências, bem como demonstram respeito pela cultura.



- Ao confeccionar as personagens e o cenário para o teatro de palitos, verifique a coordenação motora fina das crianças ao manusear os materiais. Auxilie-as se necessário.
- Na etapa da encenação do teatro de palitos, verifique como as crianças planejaram coletivamente a apresentação.
- Esteja atento para que haja respeito entre os colegas durante o desenvolvimento das atividades.

Saiba mais

Os sites a seguir trazem mais informações a respeito da lenda da Galha-azul, contribuindo para trabalhar o tema em sala de aula.

- *A lenda da galha-azul, a plantadora de araucárias*. Xapuri Socioambiental, 26 mar. 2019. Disponível em: <<https://www.xapuri.info/news/a-lenda-da-gralha-azul-plantadora-de-araucarias/>>. Acesso em: 13 ago. 2020.
- LATENEK, Solange. *Florestas, biodiversidade e educação ambiental*. Disponível em: <[http://www.ges taoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/Escola Interativa/20160825 biodiversidade.pdf](http://www.ges taoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/Escola%20Interativa/20160825_biodiversidade.pdf)>. Acesso em: 13 ago. 2020.

Material lúdico 3

Elemento: Dança “Vanerão”

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 2 horas e 30 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Brincar; Explorar.

Campos de experiências

O eu, o outro e o nós

Corpo, gestos e movimentos

Traços, sons, cores e formas

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
- EI03CG02: Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.
- EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.
- EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Uma dança animada

A cultura da Região Sul do Brasil é marcada pela música, ritmos e estilos diversificados, tais como: a milonga, o chamamé, a chamarra, a polca, a vanera (que variam em vanerão e vanerinha). Os ritmos e as melodias das músicas gaúchas são produzidos por um conjunto de instrumentos: acordeon, pandeiro, bateria, baixo e guitarra. Dentre esses estilos de música e dança tradicionais do estado do Rio Grande do Sul, este material tem como tema central a dança do “Vanerão”, que é um tipo de forró gaúcho, conhecido como uma dança animada, muito encontrado nos bailões.

Por meio das atividades, as crianças vão conhecer um pouco sobre a cultura dessa região a partir do contato com a música e dança do “Vanerão”. Nesse sentido, elas serão envolvidas e convidadas a participar e a vivenciar práticas lúdicas, experimentando, apreciando e se expressando por meio da música; irão confeccionar uma sanfona e, ao final, prepararão uma apresentação da dança “Vanerão” para a comunidade escolar e familiares. Esta atividade está organizada em três etapas, nas quais as crianças vão desenvolver a coordenação motora ampla e fina, expressão corporal, percepção auditiva, movimento, socialização, expressão artística e ampliação dos seus conhecimentos sobre a cultura da Região Sul.

Materiais necessários

- Computador, aparelho de som ou outro dispositivo de mídia em que seja possível ouvir músicas e ver vídeos;
- CD ou *pen drive* com músicas de “Vanerão” ou computador com acesso à internet para acessá-las;
- Caixas de leite vazias (duas por criança);
- Tesoura com pontas arredondadas;
- Lápis grafite;
- Tubo de cola;
- Retalhos de feltro branco cortados no tamanho da caixa de leite;
- Retalhos de feltro preto cortados em formato de teclas de sanfona e círculos pequenos;
- Folhas de cartolina amarela ou outro papel semelhante para envolver e decorar a sanfona;
- Imagens de instrumentos musicais utilizados na produção da música tradicional.

Etapas

Etapa 1 (30 minutos)

Em roda, coloque para as crianças algumas músicas de “Vanerão”. Motive-as a se expressarem com o corpo, orientando-as a se movimentar de acordo com o ritmo que estão ouvindo. Se preferir, brinquem de roda enquanto escutam a música. Outra estratégia é formar pares e pedir que se movam seguindo o ritmo e a melodia. É importante que elas percebam esse ritmo e melodia. Depois dessa primeira interação, converse um pouco com as crianças a fim de que elas externem algumas apreciações, e questione-as se já escutaram algo semelhante. Explique que a música que ouviram compõe um estilo de dança tradicional do estado do Rio Grande do Sul (caso haja alguma criança surda ou com deficiência auditiva, proponha que ela coloque as mãos sobre a caixa de som e sinta a vibração presente em uma música). Você pode explicar às crianças que o “Vanerão” é considerado um ritmo mais rápido, mas que se o ritmo for lento ele é chamado de “Vanerinha”, ou, se for moderado, de “Vanera”. Em seguida, mostre às crianças um vídeo com a dança de “Vanerão” e peça a elas que observem os passos e as roupas típicas. Em seguida, conversem sobre o que viram e peça às crianças que tentem descrever quais são os movimentos que o corpo faz e que partes do corpo mais se movimentam. Explique que a dança tem como passos básicos quatro movimentos: dois passos para a esquerda e dois para a direita, o popular “dois-pra-lá, dois-pra-cá”.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Forme pares de crianças e convide-as a repetir esses movimentos. Peça também que falem sobre as roupas usadas, levando-as a perceber alguns traços da tradição e da cultura que marcam essa dança.

Organize as crianças para o próximo momento, perguntando quais instrumentos elas acreditam que são utilizados na melodia que ouviram. Comente que um deles é o acordeon ou a sanfona. Diga que na próxima etapa irão confeccionar um desses instrumentos com material reciclável (caixas de leite vazias e retalhos de tecido).

Etapa 2 (1 hora)

Neste momento, apresente às crianças fotografias com os principais instrumentos que são utilizados para realizar a melodia: acordeon, guitarra, baixo, bateria e pandeiro. Pergunte se elas já viram esses instrumentos e peça que contem para a turma. É importante buscar sempre estabelecer interação para desenvolver as habilidades de comunicação oral, motivando as crianças a descrever e a relatar o que observam nas imagens. Explique que o acordeon também é chamado de sanfona e proponha a confecção de uma sanfona utilizando materiais recicláveis. Entregue a cada uma das crianças os materiais necessários: duas caixas de leite vazias, os pedaços de feltro preto e branco cortados. Além desses materiais, entregue a tesoura com pontas arredondadas, o lápis preto, o tubo de cola, e a folha de cartolina amarela.

Auxilie as crianças no passo a passo da produção. Peça a elas que forrem as caixas de leite com a folha de cartolina amarela. Solicite que cole o feltro branco em uma das faces das duas caixas de leite. Diga a elas que deverão colar as tiras de feltro preto em uma das caixas, simulando as teclas e, na outra caixa, os círculos de feltro preto. Para facilitar, deixe uma imagem à vista das crianças para que elas possam observar. Depois, as crianças irão produzir um leque para unir as caixas de leite, dando forma ao acordeon. Entregue à turma o papel amarelo para a realização da dobradura do papel. Esteja atento para auxiliar as crianças em todas as etapas e ajudá-las sempre que necessitarem. Depois que o leque estiver dobrado, instrua a turma a colar cada parte em uma das laterais da caixa. Oriente as crianças a respeito da posição correta da colagem e montagem do instrumento. Motive-as durante a construção do instrumento. Se preferir, disponibilize outras cores de cartolina além do amarelo, possibilitando que as crianças escolham cores de que gostam, pois, assim, irão expressar com mais liberdade seus gostos e preferências.

Etapa 3 (30 minutos)

Com a sanfona pronta, deixe as crianças brincarem e dançarem na sala ou em um espaço aberto ao som de músicas do “Vanerão”. Se possível, confeccione trajes ou sugira que as crianças levem vestimentas semelhantes para serem usadas. Treine alguns passos que foram apresentados nas etapas anteriores e proponha uma apresentação para as demais turmas da escola e para os familiares.

Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Ao propor que as crianças ouçam as músicas e observem a dança, verifique o interesse e respeito delas pela cultura da Região Sul.
- Na etapa seguinte, ao mostrar as fotografias dos instrumentos musicais, ouça com atenção os relatos das crianças referentes ao conhecimento prévio sobre os instrumentos.
- Durante a confecção da sanfona, faça uma mediação no decorrer da atividade à medida que as crianças estiverem construindo o material. Atente à forma como elas se expressam, bem como de que maneira desenvolvem a motricidade ao colar, dobrar e confeccionar o instrumento solicitado.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



- Na última etapa, verifique como as crianças demonstram controle dos movimentos realizados com o corpo ao dançarem.

Saiba mais

O site e o material a seguir fornecem mais informações a respeito da dança “Vanerão” e maneiras que você poderá trabalhar esse tema em sala de aula.

- *Vanerão*. Oritmo. Disponível em <<http://oritmo.com/vanerao>>. Acesso em: 4 ago. 2020.

No material a seguir você encontrará orientações sobre algumas danças características do Sul, incluindo o “Vanerão”.

- NUNES, Vivi. *Manual de danças gaúchas de salão*. Disponível em: <https://showcommerce-files.net.br/arquivos/20190507134247manual_dancas.pdf>. Acesso em: 4 ago. 2020.

Material lúdico 4

Elemento: Manifestação folclórica

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 2 horas

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Participar; Explorar; Expressar; Conhecer-se.

Campos de experiências

O eu, o outro e o nós

Corpo, gestos e movimentos

Traços, sons, cores e formas

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO01: Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir.
- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
- EI03CG01: Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música.
- EI03CG05: Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.
- EI03TS02: Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



A brincadeira com o boi-de-mamão

O boi-de-mamão é uma manifestação folclórica brasileira do litoral do estado de Santa Catarina e uma das mais significativas festas da cultura popular catarinense. É um folguedo, ou seja, uma festa popular de características lúdicas e que acontece anualmente. O boi-de-mamão foi influenciado pela cultura açoriana, de imigrantes portugueses, e envolve encenação, música e dança. No ato de encenação, a figura central é o boi-de-mamão, feito em uma armação de madeira, bambu ou grandes caixas, coberto com pano de chita. Vale ressaltar que a chita se faz presente também no figurino das demais personagens.

O enredo dessa encenação trata da morte e ressurreição do boi ao final do festejo. Na narrativa, um vaqueiro humilde, chamado Mateus, sai em busca de um médico para ressuscitar o seu boi de estimação. Em meio a esse drama, outras personagens surgem e compõem a apresentação, dançando e interagindo com o público. São elas: a dona Maricota, uma mulher muito alta com roupas de chita e de braços compridos que se encosta na plateia fazendo carícias enquanto dança; a Bernunça, que é uma espécie de dragão bem comprido, feita de pano de chita com uma boca gigante; sua filhinha, a Bernucinha; um cavalinho; uma cabra; o urubu; o urso-branco; o urso-preto; e o macaco. Todas as personagens são confeccionadas com motivos alegres e coloridos. Na *performance*, as personagens fazem movimentos amplos enquanto entoam versos tradicionais acompanhados de música alegre e contagiante. Na região, há grupos organizados para tais apresentações que compõem cantorias improvisadas como verdadeiros poetas e repentistas. Os versos destacam o contexto da dramatização e são cantados durante as apresentações.

Este material propõe levar as crianças a conhecer um pouco dessa tradicional festa catarinense e, de maneira lúdica, envolvê-las na produção de fantasias das personagens para uma apresentação coletiva sobre o folguedo. Dessa forma, a atividade será organizada em quatro etapas nas quais as crianças ampliarão seu conhecimento sobre manifestações culturais do Brasil, mais precisamente da Região Sul. Ainda terão a oportunidade de desenvolver estratégias de interação, realizar experiências manuais e de trabalho em grupo, e expressar movimentos corporais.

Materiais necessários

Para as personagens **boi e cabra**:

- Imagem das personagens que serão produzidas para servir de exemplo para as crianças;
- Caixa de papelão (duas unidades, tamanho grande: uma para o boi e uma para a cabra);
- Papel crepom colorido;
- Retalhos de tecido florido (para os babadinhos da caixa);
- Cones de linha de costura vazios (quatro unidades: duas para os chifres do boi e duas para os chifres da cabra);
- Caixas de leite (duas unidades: uma para a cabeça do boi e uma para a cabeça da cabra);
- Cola quente (para uso do professor, para fixar os chifres na caixa);
- Grampeador (para uso do professor, para reforçar a fixação dos babadinhos);
- Tubo de cola;
- Tesouras com pontas arredondadas;
- Fita ou tiras de tecido (4 metros para fazer as alças do boi e da cabra);
- Tinta guache nas cores branca e preta;
- Tampinha de embalagens de água (quatro unidades: duas para os olhos do boi e duas para os olhos da cabra).

Para a personagem **cavalinho**:

- Imagem da personagem que será produzida para servir de exemplo para as crianças;

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

- Cabo de vassoura (uma unidade: para o corpo do cavalinho);
- Cartolina (uma unidade: para o desenho da cabeça do cavalinho);
- Tinha guache marrom;
- Pincel (quatro unidades);
- Papel crepom (uma unidade na cor marrom);
- Lápis grafite (para o desenho da cabeça do cavalo);
- Fita crepe (para fixar a crina e o rabo).

Para a personagem **Bernunça**:

- Papel crepom (três unidades de cores alegres);
- Meias velhas (quatro unidades aproximadamente);
- Papel sulfite branco (uma unidade).

Para as personagens **Maricotas**:

- Saias coloridas ou floridas (solicite antecipadamente às famílias das crianças que representarão essa personagem. Pode ser mais que uma, visto que se trata de uma brincadeira com crianças).

Demais participantes:

- Roupas brancas para a personagem do médico;
- Roupas pretas para as personagens do urubu;
- Chapéu para o Mateus;
- Computador ou aparelho de som para reproduzir músicas;
- Computador ou aparelho de televisão para reproduzir vídeo (sugestão: Animação da história do boi-de-mamão produzida pela UFSC. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=iKE74wL-qJw>>. Acesso em: 2 ago. 2020.);
- Imagem do boi-de-mamão.

Obs.: Dobre os fundos e a tampa das caixas de papelão de maneira que elas fiquem vazadas. As dobras servirão para reforçar as laterais e você poderá grampear para dar firmeza. Tanto para o boi quanto para a cabra, a criança que representará a personagem deverá entrar na caixa, que ficará suspensa mais ou menos na altura de sua cintura, segurada por alças de tecido, como suspensórios de palhaço. Prepare as caixas antecipadamente.

Solicite as roupas das Maricotas, o chapéu do Mateus e as roupas brancas e pretas com antecedência.

Etapas

Etapa 1 (20 minutos)

Em uma sala para a reprodução do vídeo, organize as crianças para o momento e mostre a figura do boi-de-mamão. Enquanto você mostra, solicite que descrevam a imagem. Tente perceber como as crianças expressam o que veem. Depois de ouvi-las, conte que vocês conhecerão a história do boi-de-mamão, personagem central de uma importante festa catarinense. Para essa etapa, sugerimos o vídeo da lista de materiais por trazer uma criação lúdica da história, mas você poderá utilizar outros materiais para contar a narrativa para a turma, como, por exemplo, algum livro de literatura disponível na biblioteca da escola. É importante que você, ao selecionar outro material ou vídeo, escolha um que mostre como a festa acontece nas ruas de algumas cidades de Santa Catarina para que as crianças percebam a interação do público com as personagens, e que seja adequado em relação ao tempo de duração para evitar o cansaço nas crianças. Depois de assistirem ao vídeo, explore aspectos como: sentimentos envolvidos entre público e personagens, descrição das cenas e reconstrução por meio da exposição

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



oral das cenas vistas. Converse sobre a narrativa, recontando o enredo central para que as crianças compreendam aspectos que porventura não ficaram esclarecidos. Em seguida, converse com a turma, trazendo informações como a localização do estado de Santa Catarina, na Região Sul, a origem dessa tradição, explicando que ela chegou no estado há muitos anos e foi influenciada pelos portugueses que chegaram no Brasil na época. Explique o que essa festa pode significar às pessoas que pertencem aos locais nos quais ela é tradicional. Conversem sobre o que as festas nos fazem sentir de modo geral e que emoções experimentamos ao participar de festas e comemorações. Conduza a conversa de maneira que todos opinem. Pergunte se as crianças gostariam de brincar de boi-de-mamão. Pergunte: “Que personagens gostariam de ser?”, “Como chamaria seu boi?”. Para facilitar, faça uma lista das personagens na lousa, assim você poderá verificar a compreensão da turma em relação ao que viram e conversaram. Mostre às crianças as imagens que você selecionou para servirem de exemplos para facilitar a produção, buscando descrever e identificar alguns dos materiais que serão usados na produção.

Apresente à turma canções folclóricas que abordem o tema. Brinquem de roda enquanto escutam as músicas. Nesse momento, convide as crianças para a organização da produção dessa brincadeira e forme quatro grupos:

- Grupo que confeccionará o boi-de-mamão;
- Grupo que confeccionará o cavalinho;
- Grupo que confeccionará a cabra;
- Grupo que confeccionará as Bernunças.

Esse é um momento importante para exercitar a tomada de decisão das crianças e desenvolver estratégias de trabalho em grupo. Observe a autonomia e a colaboração de cada uma. Deixe claro que todos participarão da brincadeira, que devem se sentir à vontade e que poderão alternar os papéis se for necessário.

Etapa 2 (1 hora)

Escolha um espaço amplo para esse momento. Organize os grupos e distribua os materiais específicos de cada um. Como cada grupo fará um trabalho diferente. Convide todos a ouvir as instruções de maneira geral para depois partir para a produção nos seus respectivos grupos. Enquanto realizam a confecção, deixe algumas músicas folclóricas sobre o tema, que poderão ser usadas na apresentação, tocando baixinho para que se familiarizem com o enredo.

Para essa etapa, tenha o material organizado e sobre mesas para facilitar o manuseio e distribuição entre os grupos. Ao grupo do boi e ao grupo da cabra, mostre as caixas de papelão, que serão o corpo do boi e da cabra. Comente que as caixas de leite serão as cabeças do boi e da cabra; os retalhos de tecidos e os papéis coloridos serão utilizados para enfeitar o corpo e a cabeça dos animais. Mostre também os utensílios: as tesouras com pontas arredondadas e o tubo de cola. Diga que as fitas serão as alças. Explique, com o auxílio de imagens, como os animais serão confeccionados. Mostre os cones de linha, que serão os chifres, as tampinhas, que serão os olhos, e as tintas guache branca e preta, que servirão para pintar as cabeças com o auxílio dos pincéis. Fale que você fixará os chifres e os olhos com cola quente na caixa de leite, pois é uma cola mais resistente e que não pode ser manipulada por crianças pequenas. Envolver as crianças na produção, perguntando onde elas acham adequado colar o chifre e os olhos. Cole os cones e as tampinhas na frente das crianças para que elas observem, e entregue as cabeças preparadas para que elas pintem nos seus grupos. Depois de decoradas as caixas, você deverá fixar as cabeças na parte da frente, usando também a cola quente para fixar bem. Utilize essa cola longe do alcance das crianças, evitando acidentes.

Oriente as crianças a decorar as laterais da caixa como desejarem, usando a criatividade. Auxilie na fixação do babadinho com os retalhos de tecido. Use o grampeador para facilitar a fixação nas bordas inferiores da caixa.



Tenha ao alcance das crianças a imagem das personagens que estão envolvidas na produção; a visualização facilitará a produção.

Ao grupo do cavalinho, entregue os materiais para produção. Mostre o cabo de vassoura, a cartolina e o papel crepom marrom. Diga que o cavalinho será montado pela personagem Mateus. Oriente que deverão desenhar na cartolina duas faces de cavalo que serão coladas na ponta do cabo de vassoura; lembre-os de fazerem os olhos, as orelhas e as narinas. O papel crepom deverá ser utilizado para fazer a crina e o rabo. Mostre como poderão cortar o papel crepom e fixar com a fita crepe. Distribua tesouras com pontas arredondadas suficientes aos integrantes do grupo e observe a divisão das tarefas dentro do grupo.

Ao grupo das Bernunças, disponibilize os materiais, mostre as meias e demonstre que elas serão a base do corpinho das Bernunças, vestindo a mão e o braço das crianças como um fantoche. Saliente que, ao contrário da Bernunça do folguedo, as de vocês serão pequenas. Nas meias, as crianças deverão colar tiras de papel crepom coloridas para ficarem penduradas, e podem colar também olhos feitos com papel branco. Deixe que colem livremente, demonstrando que ao abrir as mãos dentro da meia simulam a grande boca da Bernunça, e que, então, os olhos deverão ficar na parte da ponta dos dedos. Oriente as crianças a desenhar os olhos no papel sulfite branco e recortar proporcionalmente ao tamanho da meia. Demonstre como recortar e aplicar as tiras coloridas para que pareçam franjinhas no corpo da Bernunça.

Acompanhe a confecção nos grupos auxiliando quando for necessário, estimulando a criatividade. Se achar necessário, reforce a colagem de alguns itens com cola quente e com os devidos cuidados, mas a ideia é que as crianças elaborem as fantasias dentro de suas possibilidades e com autonomia.

Etapa 3 (30 minutos)

Nesta etapa ocorrerá o ensaio, que pode ser realizado na mesma sala onde foi visto o vídeo, pois servirá de apoio se as crianças quiserem rever os vídeos para tirar alguma dúvida. Escolha uma das tradicionais músicas do boi-de-mamão, pois suas próprias letras narram a entrada e saída das personagens. Ouçam a música, combinem o começo, o meio e o fim da história e a desenvoltura de cada personagem. As personagens sugeridas são: uma criança para a figura indispensável do boi-de-mamão, algumas crianças para serem as Maricotas, uma criança para ser a cabra, uma criança para ser o Mateus e montar o cavalinho, algumas crianças de roupa preta para serem os urubus rondando o boi quando ele morre, uma criança de roupa branca para ser o doutor e algumas crianças para serem as Bernunças. Distribua os papéis de acordo com as crianças de sua turma e lembre que a encenação não terá falas isoladas, mas deve ter expressões faciais e movimentos que acompanham a música e os versos. Combine com elas para quem irão apresentar: aos pais, a uma turma ou a toda a escola. Ensaie pelo menos três vezes, mas promovendo um clima de brincadeira e descontração. Lembre-se de combinar a entrada e a saída do local.

Os figurinos de urubus, médico e Maricotas, podem ser vestidos no ensaio para que facilite a visualização das personagens e sua atuação. Combine bem com as crianças o movimento dos urubus ao redor do boi morto, a chegada do médico, do Mateus, da cabra e a dança das Maricotas.

Etapa 4 (10 minutos)

A apresentação deverá ser combinada com o público, e as crianças poderão confeccionar convites em uma etapa complementar, caso seja oportuno. A sugestão é que o público faça um círculo para as crianças se apresentarem no centro; combine a narração que irá fazer para que elas entrem e se posicionem. Ao final, reproduza outras músicas e convide a todos para dançarem juntos, aproveitando o momento de festa.



Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Na etapa da exploração dessa manifestação cultural, observe as opiniões das crianças sobre elementos diferentes de seus costumes e suas reações, verificando se elas expressam seus conhecimentos, estabelecem relações e demonstram sensibilidade à arte e outras culturas.
- No momento do trabalho em grupo, observe a autonomia e a cooperação entre as crianças. É um momento de escolhas e que, muitas vezes, pode não ser tão simples, mas que deve ser oportunizado. Perceba se há crianças com dificuldade de escolher ou aceitar papéis nas etapas da produção e interfira individualmente mostrando que em um trabalho coletivo é muito importante que todos participem na organização dos detalhes. Conte a elas que é assim no teatro, nos musicais, no cinema.
- No ensaio e na apresentação, auxilie na disposição das personagens, na entrada e saída e nas expressões faciais. Perceba se as crianças estão se divertindo; há algumas que se sentem tensas em momentos de apresentação e é importante que você promova a descontração durante o processo, apontando outras possibilidades de colaboração, como na organização e apoio, caso alguma criança não queira se apresentar.

Saiba mais

Os *sites* a seguir fornecem mais informações a respeito da manifestação cultural boi-de-mamão e maneiras que você poderá trabalhar esse tema em sala de aula.

- *O nosso Boi Mamão*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=iKE74wL-qJw>>. Acesso em: 27 ago. 2020.
- *CD Boi-de-mamão*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SkUazTZEYSI>>. Acesso em: 27 ago. 2020.

Material lúdico 5

Elemento: Brincadeira tradicional

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 1 hora e 10 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Brincar; Explorar.

Campos de experiências

O eu, o outro e o nós

Corpo, gestos e movimentos

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO03: Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.
- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.
- EI03CG02: Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.

Uma brincadeira do Brasil


O Brasil é um país muito extenso, e algumas brincadeiras são típicas de determinadas regiões. Assim como as variedades linguísticas, as músicas, as danças e as comidas, as brincadeiras podem ser específicas de cada lugar ou parecidas, de uma região para a outra, compondo, dessa maneira, a identidade cultural de cada região. Muitas brincadeiras tradicionais de criança são, de um modo geral, simples, sobrevivem ao tempo e são aprendidas facilmente, e sua execução não envolve materiais elaborados ou recursos tecnológicos. São exemplos de brincadeiras populares no Brasil: “brincadeira de piscar”, “mímica”, “forca”, “amarelinha”, “pega-pega”, “pique-esconde”, “pedra, papel e tesoura”, “pipa”, “peteca”, “qual é a música”, “três Marias”, entre outras que fazem parte da nossa cultura. As brincadeiras em grupo são as mais numerosas em tipos e níveis de dificuldade. Um exemplo de brincadeira em grupo é uma variação do “esconde-esconde”, que no Sul do Brasil, em Curitiba, município do Paraná, recebe o nome de “Bater o 31”. O “esconde-esconde” surgiu na Europa aproximadamente no século XVIII e se espalhou por todo o mundo. Até mesmo o “Bater o 31” tem variações na Região Sul e com regras mais elaboradas. Neste material nos focaremos na mais simples dessas variações. Muito fácil de brincar, em “Bater o 31”, uma criança é escolhida para se esconder, e as demais não podem olhar. Em seguida, elas devem sair à procura do escondido. Quem achar a criança escondida deve ficar escondido junto, até que todos fiquem escondidos. O último a descobrir o esconderijo deverá realizar uma tarefa-surpresa.

Neste sentido, a proposta deste material é proporcionar um momento para a criança brincar de “Bater o 31”. Para isso, organizaremos as atividades em três etapas (sendo uma delas opcional), nas quais as crianças terão oportunidade de se expressar por meio de atividades que envolvem essa brincadeira, objetivando explorar movimentos coordenados em grupo e desenvolver atitudes de cooperação e participação.

Materiais necessários

- Imagens de brincadeiras populares (três tipos); certifique-se de que nas imagens apareçam crianças brincando;
- Corda;
- Sacola para colocar as tarefas-surpresa;
- Fichas com as ações das tarefas-surpresa para serem sorteadas;
- Giz para lousa;
- Pecinhas de montar;
- Massa de modelar;
- Papel sulfite;
- Giz de cera;
- Aparelho de som com músicas infantis;
- Figuras geométricas planas ou espaciais;
- Letras e números móveis;
- Elementos para contar (palitos de picolé, tampinhas de garrafa PET);
- Papel cartolina (um para cada dupla);

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

- 
- Tintas guache;
 - Pincel (um para cada criança).

Etapas

Etapa 1 (20 minutos)

Escolha um local amplo para fazer uma roda de conversa. Mostre as figuras das três brincadeiras que você selecionou e pergunte para as crianças o que elas observam nas figuras. Faça questionamentos sobre as expressões das crianças nas imagens, os movimentos de seus corpos, se há velocidade, força, emoções que possam ser identificadas. Depois de explorarem, fale os nomes das brincadeiras das figuras caso ainda não tenham sido ditos. Na sequência, converse sobre brincadeiras, buscando identificar quais são as brincadeiras preferidas da turma, como se sentem quando brincam, se gostam, de quais não gostam e por quê, se gostam de brincar sozinhas ou em grupo, enfim, aponte vários caminhos para orientar falas diversificadas entre elas e que todas tenham a oportunidade de expor pensamentos, ideias e sentimentos. As crianças adoram brincar e não precisam de muitos recursos. Brincar em grupo requer a colaboração e a participação de todos. Converse sobre a diferença de brincar sozinho e brincar em grupo, aproveitando para falar sobre regras, respeito e amizade.

Fale com as crianças que brincar faz parte da infância. Comente que as brincadeiras sempre existiram no passado e que são as próprias crianças as responsáveis pela manutenção desse hábito: o de brincar. Durante as brincadeiras, é comum que uma criança ensine outras a brincar. Fale que adultos também podem se envolver nas brincadeiras.

Aborde os benefícios que a brincadeira pode trazer e elenque com as crianças quais são eles. É importante ressaltar sobre a amizade, a interação, a coletividade, o raciocínio, a diversão, a alegria, a emoção, além da movimentação corporal e, em algumas situações, os exercícios aeróbicos, como acontece no “pega-pega” e na “queimada”. Apresente a brincadeira escolhida para a atividade: “Bater o 31”. Comente que ela é tradicional na Região Sul. Explique que não se sabe ao certo o porquê de ela ter esse nome, mas que alguns estudos sobre a brincadeira apontam que possivelmente o nome está relacionado ao fato de que em uma de suas variações se conta até 31 para que as pessoas se escondam. Conte para as crianças que a brincadeira é uma forma de “esconde-esconde” e apresente suas regras, convidando-as para brincar.

Etapa 2 (30 minutos)

Escolha um espaço amplo e delimite com as crianças os lugares para se esconderem. Se possível, conte com a participação de outro adulto neste momento. Combine com elas onde será o pique para a contagem até que a primeira criança se esconda, como também qual será o tempo para se esconder. Não precisa contar até 31, visto que é uma contagem demorada para essa faixa etária, então observe como se dá o andamento para as crianças se esconderem em cada vez que repetirem a brincadeira. Combine previamente que, ao terminar cada jogada, o último deverá cumprir uma tarefa-surpresa. Explique como será a tarefa-surpresa, exemplificando para as crianças outros tipos de tarefas-surpresa.

Repita a brincadeira quantas vezes sentir necessário para o envolvimento de todos.

Envolva as crianças na atribuição da tarefa-surpresa, caso ela ocorra. Organize uma lista de acordo com a sugestão a seguir e convide a criança que cumprirá a tarefa a sortear uma ação. Você lê a tarefa em voz alta e auxilia a criança na execução.



Sugestões de tarefas-surpresa

Em um local próximo ao espaço da brincadeira, deixe organizados os materiais sugeridos para as tarefas, de preferência em fichas, dentro de uma sacola para sorteio. O nível de dificuldade dos comandos deve ser adequado à idade das crianças, que deverão cumprir a tarefa-surpresa em questão. Conhecendo as características das crianças, adapte as tarefas para que ocorram de forma leve, sem perder o clima de brincadeira, mas com característica de desafio. Não proponha tarefas além do que as crianças consigam cumprir e que demorem muito, pois o foco é a brincadeira do “Bater o 31”. Considere os seguintes exemplos:

- Faça uma linha curva usando a corda.
- Selecione uma letra e fale o nome dela (pode ser uma palavra com a letra, dependendo do nível de conhecimento das crianças).
- Pegue dez elementos (pode ser cinco, quatro, oito, dependendo da idade das crianças).
- Faça uma fruta usando massa de modelar para que seus amigos adivinhem e dê dicas.
- Monte um animal com as pecinhas de montar.
- Pegue um número e diga qual o seu nome.
- Salte com um pé só nos círculos desenhados com giz no chão, ou de um ponto a outro.
- Crie uma dancinha para determinada música.
- Desenhe um alimento que podemos comer cru para que os amigos adivinhem.
- Desenhe um meio de transporte para que os amigos adivinhem.
- Pegue a figura de um quadrado (também pode ser círculo, retângulo ou triângulo).
- Faça um círculo com a corda.
- Imita um animal de penas.
- Fale o nome de duas outras brincadeiras de criança.
- Faça a letra do seu nome usando massa de modelar.
- Faça o número da sua idade usando tampinhas, ou palitos.

Etapa 3 (20 minutos)

Caso a brincadeira tenha despertado o interesse das crianças, promova um momento de representação em duplas por meio de pinturas em cartolinas. Organize as crianças em duplas e distribua cartolinas, tintas guache e os pincéis para que representem o momento de brincadeira em forma de desenho. A ideia da cartolina é possibilitar um espaço maior para a representação, trazendo mais liberdade ao desenho. Pintar em dupla exige da criança outra experiência coletiva ao dividir o espaço, os materiais e as estratégias para a tarefa. Conduza-as para que as duas participem. Ao término da atividade, escreva, na presença das crianças, o título em cada cartaz com o nome da brincadeira.

Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Na etapa da conversa sobre brincadeiras, aproveite a oportunidade de observar a empolgação e envolvimento individual das crianças ao expressarem suas experiências pessoais sobre o brincar. Observe as crianças que têm dificuldade de compartilhar e tente envolvê-las na conversa, estabelecendo um diálogo direto com elas. Verifique se as crianças reconhecem brincadeiras nas quais é possível brincarem sozinhas e em quais não é possível. Veja como se expressam em relação às brincadeiras coletivas e se têm noção sobre as regras gerais de convivência e respeito durante essas interações.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



- No momento da brincadeira “Bater o 31”, observe o envolvimento coletivo e a participação na hora de não olhar ou de se esconder em grupo. Caso perceba a quebra de alguma regra, converse com as crianças, orientando-as sobre a importância de cada um cumprir a sua parte para que a brincadeira dê certo.
- No cumprimento das regras, ressalte que é uma parte da brincadeira. Encoraje todos a cumprirem-nas para que a jogada se encerre e comece novamente. Reforce que todos podem passar por essa etapa caso fiquem por último. Não permita que vejam como um castigo, mas como uma parte da brincadeira.

Saiba mais

Os sites a seguir fornecem mais informações a respeito de brincadeiras e maneiras que você poderá trabalhar esse tema em sala de aula.

- *Mapa do brincar*. Disponível em: <<https://mapadobrinca.folha.com.br/brincadeiras/esconder/>>. Acesso em: 10 ago. 2020.
- *Território do brincar*. Disponível em: <<https://territoriodobrinca.com.br/brincadeiras-pelo-brasil/>>. Acesso em: 10 ago. 2020.

Material lúdico 6

Elemento: Brincadeira tradicional

Faixa etária: Pré-escola (4 ou 5 anos)

Duração da atividade: 1 hora e 30 minutos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento

Brincar; Explorar.

Campos de experiências

O eu, o outro e o nós

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento

- EI03EO03: Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.
- EI03EO06: Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.

Pico picolé

No Brasil, existem inúmeras maneiras de escolher quem começa uma determinada brincadeira, e essas formas de escolher são chamadas de **fórmulas de escolha**. As fórmulas de escolha são quadrinhas, frases ou expressões que também são parte do folclore brasileiro. Utilizando essas frases, as crianças escolhem quem começa a brincadeira, quem será o último, quais serão as equipes de um jogo. Vale ressaltar que, muitas vezes, as próprias fórmulas já são a brincadeira, trazendo em seus textos as indicações de como proceder. Não se sabe a origem dessas fórmulas de escolha, e estudiosos da linguagem apontam que podem ter sido criadas pelas próprias crianças e transmitidas de geração a geração. Alguns exemplos conhecidos no Brasil são: “Balança caixão”, “Lá em cima do piano”, “Uni duni tê”, “Vaca amarela”, entre outras.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Neste material, daremos destaque a uma brincadeira tradicional que envolve uma fórmula de escolha, chamada “Pico picolé”. Essa brincadeira tem origem na cidade de Guaporé, no estado do Rio Grande do Sul, na Região Sul. Nela, é possível brincar com apenas dois participantes. As crianças podem formar uma roda para brincar. Uma delas será a comandante da brincadeira e deverá ficar do lado de dentro da roda. As demais crianças ficarão viradas para o centro da roda com as duas mãos fechadas e separadas logo a sua frente. A criança que comanda caminhará pelo centro da roda batendo com uma de suas mãos sobre as mãos fechadas das outras crianças, cantando o verso tradicional da brincadeira, num ritmo marcado pelas sílabas até que o verso termine. O verso é: “*pico, pico, picolé, que sabor que você quer?*”. A criança cuja batida parou na palavra “quer” deverá escolher um sabor de picolé. Com o sabor escolhido, a criança que comanda continuará na roda batendo nas mãos seguintes e falando o sabor do picolé; por exemplo, “*mo-ran-go*”, uma batida para cada sílaba do sabor e, na última mão que parar, a criança deverá esconder essa mão. Ao ter a segunda mão tocada, a criança é eliminada e, assim, a brincadeira continua. A criança eliminada anima os outros colegas, cantando o verso e acompanhando com palmas.

A proposta deste material é proporcionar momentos de brincadeira com as crianças, experimentando essa fórmula de escolha típica da Região Sul do Brasil. Para desenvolvê-la, as atividades serão organizadas em duas etapas principais e uma etapa complementar opcional, nas quais as crianças conhecerão elementos da cultura relacionados às brincadeiras infantis, desenvolverão a linguagem oral por meio de versos e quadrinhas e, por fim, se envolverão coletivamente.

Materiais necessários

- Imagens das brincadeiras: “passa anel”, “lenço atrás” e “coelhinho sai da toca”;
- Computador ou aparelho de televisão para reprodução de vídeos;
- Vídeos da brincadeira “Pico picolé”;
- Vídeos da Serra Gaúcha e da cidade de Guaporé;
- Canecas plásticas duras (uma para cada criança da turma. Este material é opcional, pois será utilizado apenas na etapa complementar).

Obs.: selecione os vídeos antecipadamente. Eles podem ser encontrados facilmente na internet. Escolha vídeos que forneçam imagens adequadas para que as crianças compreendam e conheçam um pouco a respeito da brincadeira e de seu lugar de origem.

Etapas

Etapa 1 (30 minutos)

Para esta etapa você precisará de equipamento de mídia para mostrar às crianças os vídeos que você selecionou. Para contextualizar o tema da aula e a brincadeira “Pico picolé”, pergunte às crianças o que elas fazem quando estão em dúvida sobre algo; para facilitar, exemplifique: quando querem escolher um sabor de sorvete; uma cor de giz de cera; um livro ou brincadeira. Em seguida, aponte para dois objetos de mesma natureza e comece a cantar o verso de “Pico picolé”. Pergunte se já conheciam esse verso ou outro parecido que tenha a mesma função: ajudar a realizar uma escolha. Conte para as crianças que versos como esse são muito comuns por todo o Brasil e que fazem parte da cultura do nosso país. Comente que eles são chamados de fórmulas de escolha. Convide as crianças a repetir essa ou outras fórmulas que conheçam. Esse exercício oral auxilia no desenvolvimento da linguagem oral e da atenção.

Diga às crianças que a fórmula de escolha “Pico picolé” surgiu no estado do Rio Grande do Sul e que é com ela que brincarão nesta atividade. Fale que o próprio verso propõe uma brincadeira, mas que pode simplesmente

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



servir para escolhas do cotidiano de outras brincadeiras. Instigue a curiosidade delas, explicando que o primeiro vídeo irá apresentar uma forma de brincar de “Pico picolé” e o segundo expõe um pouco sobre a região onde a brincadeira é tradição. A cada um dos vídeos, estabeleça um diálogo, solicitando que as crianças descrevam o que viram e apontem o que mais lhes chamou a atenção. Ao mostrar o vídeo da cidade de Guaporé e da serra gaúcha, explique que se trata de um município da Região Sul do Brasil. Ao final do vídeo, fale sobre a paisagem, estabelecendo diferenças e semelhanças entre a região apresentada no vídeo e a que estão inseridos. Busque, nessa conversa, chamar a atenção das crianças para o fato de que todas gostam de brincar, independentemente de onde vivem. Deixe que falem livremente, facilitando a comunicação e ajudando a organizar o pensamento para expor ideias e sentimentos oralmente. Por fim, convide as crianças a brincar de “Pico picolé”.

Etapa 2 (30 minutos)

Nesta etapa, além de brincar de “Pico picolé”, você irá mediar uma roda na qual serão necessárias as imagens selecionadas para o desenvolvimento das atividades deste material. Na quadra ou no pátio da escola, solicite que as crianças façam uma roda. Peça que verbalizem como funciona a brincadeira “Pico picolé” a fim de que você verifique se todos compreenderam seu funcionamento e dinâmica. Para escolher quem será a criança comandante, cante com elas os versos de “Pico picolé” e defina quem exercerá essa função. Você pode alternar a comandante caso perceba que outras crianças têm interesse. Deixe-as brincar livremente e oriente a quem for saindo que acompanhe do lado de fora batendo palmas. Incremente com algumas regras; por exemplo, dando o comando de que os sabores de picolé não poderão ser repetidos, ou também que os sabores de picolés deverão ser engraçados, como de carne de galinha, ou um sabor que seja um nome combinado com uma cor, por exemplo *kiwi* esverdeado; isso pode ser divertido.

Ao terminarem essa brincadeira, proponha uma roda em que todos fiquem sentados. Mostre as fotografias das outras três brincadeiras de grupo que você selecionou e coloque no centro da roda. Peça as crianças que identifiquem que brincadeiras são e se sabem brincar, bem como indiquem as regras dessa brincadeira. Diga a elas que escolherão uma delas para brincar e que, para escolher, utilizarão os versos de “Pico picolé”. Sendo assim, na imagem que o verso parar, será a brincadeira que irão executar. Prossiga da mesma forma para escolher quem começará a brincadeira escolhida: vocês utilizarão os versos de “Pico picolé”. Faça as escolhas com as crianças e deixe que se divirtam. Acompanhe o momento com elas.

Quando terminarem, instigue-as a pensar na possibilidade de criarem sua própria fórmula de escolha numa outra oportunidade. Esse convite pode estimular a criatividade e imaginação. Dê um exemplo simples: “Um dois três, agora é a sua vez”.

Etapa 3 (30 minutos)

Nesta etapa, você pode desenvolver com as crianças uma atividade para complementar a dinâmica proposta neste material, trabalhando o ritmo inevitável das fórmulas de escolha por meio de batidas de canecas plásticas em alguma superfície. As crianças acompanham o verso cantado batendo a caneca no chão, sentadas em roda e passando a caneca ao colega da direita ou da esquerda, conforme escolherem. A batida das canecas produz um som estimulante para as crianças. Para executar, organize as crianças em roda e distribua as canecas de modo que uma das crianças fique sem. Comece a cantar: “Pico, pico, picolé, que sabor que você quer?”. Enquanto cantam, as crianças vão passando as canecas ao colega da sua direita ou esquerda, simultaneamente. Quando a pergunta acabar, a criança que ficou sem caneca escolhe o sabor, assim prosseguem com as batidas; por exemplo, se o sabor escolhido for chocolate, digam, acompanhando uma marcação silábica: *cho-co-la-te*. Por fim, quando acabarem de falar e bater com as canecas, a criança que ficou sem o objeto deverá sair da brincadeira e

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



levar uma caneca com ela. A brincadeira continua até que reste uma criança apenas com caneca. A proposta com canecas também pode ser feita em duplas ou trios. O exercício de trocar as canecas exige coordenação de movimentos, muito importante para as crianças pequenas, e o som produzido estimula o ritmo e a harmonia.

Essa prática de percussão com objeto (caneca) pode ser reproduzida em outras músicas, quadrinhas, parlendas ou adivinhas. Você também pode utilizar outros objetos, latinhas vazias, por exemplo. Certifique-se de que elas estejam limpas e que não apresentem possibilidade de ferir as crianças.

Avaliação

A avaliação dessa atividade é contínua e deve ocorrer durante a execução das etapas. Elencamos a seguir alguns itens aos quais você deve atentar ao longo do trabalho.

- Na primeira etapa, observe as hipóteses levantadas pelas crianças e a contribuição de suas falas, percebendo a coerência e as relações que estabelecem com o tema. Observe se todas participam tentando repetir a fórmula de escolha que você apresentou e se aproximem incentivando a todas a brincarem juntas.
- Ao apresentar a brincadeira específica e a região de origem, tente perceber a curiosidade e o interesse das crianças, demonstrando a elas algumas curiosidades que possam chamar sua atenção para conhecer essa cultura e região. Note se as crianças compreendem que brincar é uma prática comum entre crianças de todo o mundo. Observe se alguma criança não demonstra interesse por brincar e avalie suas particularidades.
- No momento da brincadeira, promova um clima descontraído para que todos participem e observe se todas as crianças compreenderam os comandos antes de começar. Auxilie as crianças que tiverem dificuldades de dizer o sabor do picolé, aproximando-se delas e dando sugestões se for preciso. É importante que todas brinquem sem ansiedade e desconforto.
- Caso opte pela etapa complementar, comece a prática com grupos menores, duplas ou trios e vá aumentando os grupos conforme forem experimentando a troca das canecas. Assim, você poderá perceber as crianças com maiores dificuldades de coordenação e ritmo, a fim de exercitar mais antes de propor a brincadeira em um grupo maior.

Saiba mais

Os sites a seguir fornecem mais informações a respeito das brincadeiras que usam a chamada fórmula de escolha e maneiras que você pode trabalhá-las em sala de aula.

- *Fórmula de escolha*. Ciência Hoje das Crianças. Disponível em: <<http://chc.osasco.sp.gov.br/formula-de-escolha/>>. Acesso em: 27 ago. 2020.
- LEIPZIGER, Denise; BRITO, Célia. *Brincando com as parlendas: as fórmulas de escolha*. Portal do professor, 24 fev. 2011. Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=27797>>. Acesso em: 27 ago. 2020.
- *Brincadeiras regionais*. Turminha do MPF. Disponível em: <<http://www.turminha.mpf.mp.br/explore/direitos-das-criancas/lazer/brincadeiras-regionais>>. Acesso em: 27 ago. 2020.



Materiais de avaliação formativa

Para proporcionar o acompanhamento individual da aprendizagem e do desenvolvimento das crianças, é possível utilizar os materiais de avaliação formativa apresentados nesta parte do **Material do Professor Digital**, os quais foram elaborados considerando o trabalho desenvolvido no **Livro do Estudante** e no **Manual do Professor Impresso** dos volumes I e II desta coleção. Esses materiais poderão auxiliar você, professor, a acompanhar a aprendizagem e o desenvolvimento de cada criança, a registrar observações e a evidenciar essas informações aos gestores escolares e aos familiares das crianças por meio de pareceres descritivos.

É importante entender a avaliação formativa como um recurso contínuo e formativo, que deve ocorrer ao longo do processo de ensino-aprendizagem e que fornece subsídios para rever planejamentos e estratégias, sempre que necessário, possibilitando intervenções para que as crianças avancem em suas aprendizagens e desenvolvimento. Ou seja, não se trata apenas de um instrumento para aferir se a criança aprendeu ou não determinado conteúdo, como ocorre na avaliação somativa, que visa verificar os resultados ao final, e não durante o processo.

Os materiais de avaliação formativa apresentados aqui são constituídos de **itens de avaliação**, **fichas para acompanhamento individual da aprendizagem e do desenvolvimento** das crianças e **proposta de parecer descritivo**.

Os **itens de avaliação** são atividades relacionadas a alguns objetivos e conteúdos abordados na respectiva unidade do **Manual do Professor Impresso**, contemplando conteúdos de literacia e de numeracia. Para cada um desses itens de avaliação são apresentadas orientações para interpretar as respostas dadas pelas crianças e sugestões para reorientar o planejamento, caso seja necessário. Além disso, são sugeridos relatórios para o registro da correção dos itens, que podem ser úteis para anotar observações e possíveis intervenções pedagógicas necessárias para rever o planejamento e possibilitar que a criança avance em seu desenvolvimento.

As **fichas para acompanhamento individual da aprendizagem e do desenvolvimento** apresentam uma planilha com os objetivos a serem alcançados no trabalho em cada unidade apresentada no **Livro do Estudante** e no **Manual do Professor Impresso**, bem como meios para informar, de maneira objetiva, se esses propósitos foram alcançados. Os registros feitos nessas fichas são indicadores das aprendizagens e do desenvolvimento de cada criança.

A **proposta de parecer descritivo** compreende um relatório que pode ser utilizado para descrever o desenvolvimento de cada criança com base nos registros feitos sobre os **itens de avaliação** e nas **fichas para acompanhamento individual de aprendizagem e desenvolvimento**. Esse relatório pode ser apresentado aos gestores escolares e aos familiares, de forma a evidenciar as aprendizagens e o desenvolvimento da criança na Educação Infantil. O parecer pode ser feito por trimestre, por exemplo, dependendo da frequência com que são feitas as reuniões escolares com as famílias.



Materiais de avaliação formativa relacionados ao volume I: crianças pequenas de 4 anos

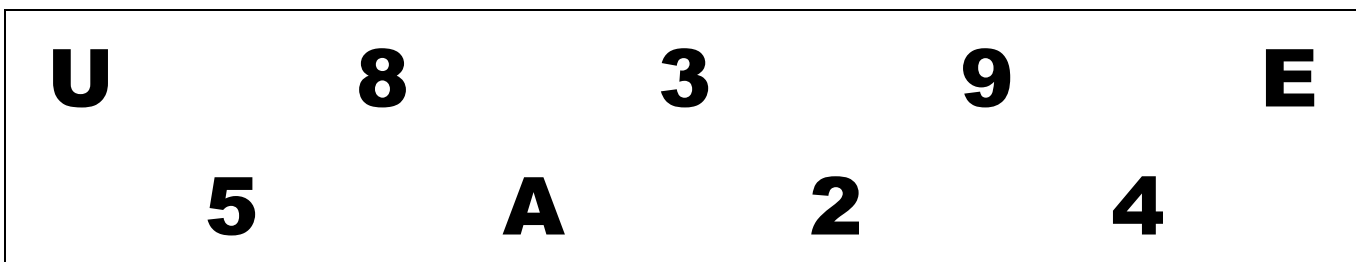
Itens de avaliação relacionados ao volume I

Nesta parte do material de avaliação formativa, você vai encontrar sugestões de atividades que podem ser utilizadas para verificar a aprendizagem das crianças em relação a alguns objetivos e conteúdos referentes à literacia e à numeracia, desenvolvidos em cada unidade do **Livro do Estudante** e do respectivo **Manual do Professor Impresso**. Após a reprodução das atividades, você encontrará orientações para interpretar as respostas dadas pelas crianças e sugestões para a continuação do ensino com base nessas respostas, podendo, inclusive, rever seu planejamento e atuar de modo que todas as crianças consolidem seus conhecimentos e continuem suas aprendizagens. Você também vai encontrar a sugestão de relatório para o registro da correção dos itens, que pode ser útil para anotar observações e possíveis intervenções pedagógicas necessárias para rever o planejamento e possibilitar o avanço do desenvolvimento da criança.

Volume I – 4 anos – Unidade 1

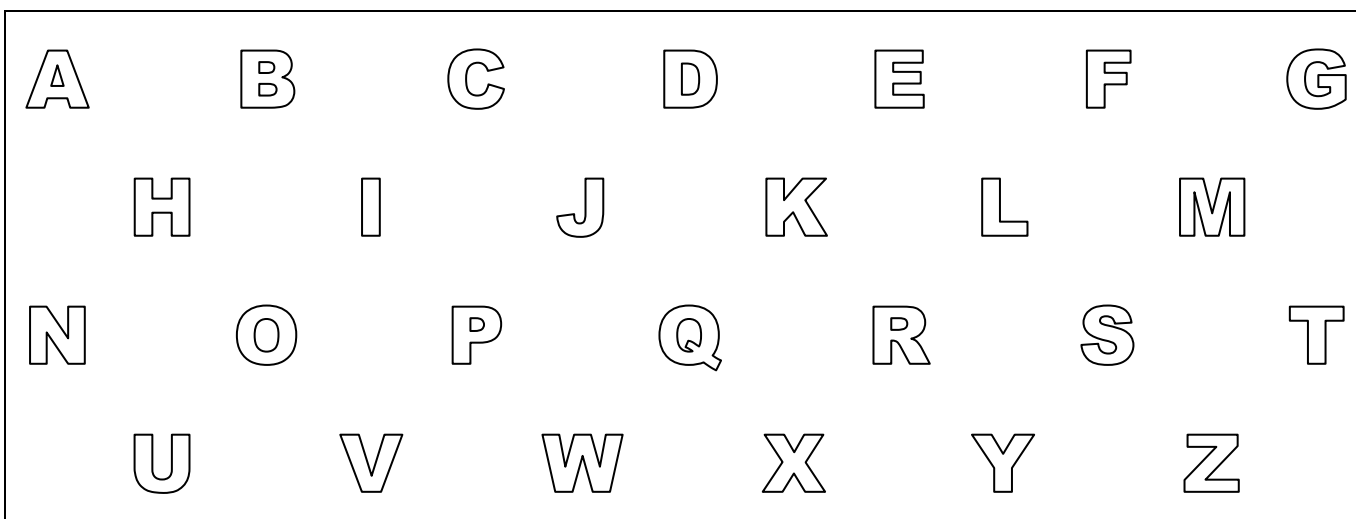
ATIVIDADE 1

OBSERVE O QUADRO A SEGUIR E CONTORNE APENAS AS LETRAS.



ATIVIDADE 2

OBSERVE AS LETRAS A SEGUIR E PINTE AQUELA QUE INICIA O SEU NOME.



Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



ATIVIDADE 3

OBSERVE A IMAGEM E CONTORNE OS OBJETOS QUE ESTÃO **EM CIMA** DO ARMÁRIO COLORIDO.



VECTORPOCKET/FREEPIK

ATIVIDADE 4

MARQUE UM X NOS BRINQUEDOS QUE ESTÃO **FORA** DO BAÚ.



MACROVECTOR_OFFICIAL/FREEPIK

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Orientações para interpretação das respostas das crianças

Volume I – 4 anos – Unidade 1

Atividade 1

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia conhecimento alfabético e a habilidade de reconhecer letras do alfabeto, distinguindo-as dos números.

Resposta: Contornar as letras **U, A, E**.

Ao contornar as letras que aparecem no quadro, a criança demonstra saber distinguir letras e números. Caso ela contorne um ou mais números, ou deixe de contornar alguma letra, pode ser que ela ainda não saiba fazer essa distinção. Para desenvolver tal habilidade, disponibilize um jogo de letras para que ela manipule e brinque livremente de montar palavras, mesmo que de maneira não convencional. Além disso, favoreça a exploração de itens do dia a dia em que os números apareçam, como calculadora e telefone de brinquedo. Dessa forma, a criança terá a oportunidade de se familiarizar com as letras e com os números, aprendendo a distingui-los.

Atividade 2

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia conhecimento alfabético e a habilidade de reconhecer letras do alfabeto.

Resposta: Pintar a letra que inicia o próprio nome.

Ao pintar a letra que inicia o próprio nome, a criança demonstra reconhecer as letras do alfabeto e/ou identifica a primeira letra que é empregada em seu nome. Caso a criança pinte outra letra que esteja presente em seu nome, pode ser que ela ainda não compreenda a ideia de primeiro em uma sequência. Caso a criança pinte uma letra do alfabeto que não esteja presente em seu nome, é possível que ela ainda não reconheça e não diferencie as letras do alfabeto. Para a criança que não conseguir identificar a letra inicial do próprio nome, forneça as letras que compõem o nome dela, em formato de letras móveis ou com cartões de letras, e ajude-a a organizá-las para formar o próprio nome. Por fim, mostre a ela qual é a letra inicial nessa sequência.

Atividade 3

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de posicionamento; especificamente, a habilidade de reconhecer elementos posicionados **em cima** de outros.

Resposta: Contornar os cubos com letras e o urso de pelúcia que estão em cima do armário colorido.

Ao contornar os objetos que estão em cima do armário colorido, a criança demonstra que já consegue entender a relação estabelecida entre os elementos considerando seus posicionamentos. Caso a criança contorne objetos que estão posicionados em outros locais, é possível que ela não tenha compreendido a noção de posicionamento **em cima**, confundindo-a com **dentro**, **ao lado** ou **embaixo**, por exemplo. Para a criança que não compreendeu essa noção de posicionamento, é possível propor uma atividade de comparação, com elementos manuseáveis, evidenciando a posição em cima ao mostrar, por exemplo, um lápis em cima do caderno e um caderno em cima da mesa.

Atividade 4

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de posicionamento; especificamente, a habilidade de reconhecer elementos posicionados **fora**, em relação a outros.

Resposta: Marcar um **X** no avião e nos cubos que estão fora do baú.

Ao marcar um **X** nos brinquedos que estão fora do baú, a criança demonstra que já consegue entender a relação estabelecida entre os elementos, identificando o que está fora e o que está dentro, tendo por base um



ponto de referência, que nesse caso é o baú. Caso a criança marque **X** nos brinquedos que estão dentro da caixa, pode ser que ela não tenha compreendido a noção de posicionamento **fora** ou esteja confundindo os conceitos de fora e dentro. Nesses casos, é possível propor atividades de comparação, com elementos manuseáveis, evidenciando as posições dentro e fora ao mostrar, por exemplo, um lápis dentro do estojo e uma borracha fora do estojo.

Relatório das correções				
Volume I – 4 anos – Unidade 1				
Escola:				
Nome da criança:				
Ano e turma:		Número:	Data:	
Professor(a):				
Atividade	Objetivo	Resposta	Resposta da criança	Reorientação do planejamento
1	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia conhecimento alfabético e a habilidade de reconhecer letras do alfabeto, distinguindo-as dos números.	Contornar as letras U, A, E .		
2	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia conhecimento alfabético e a habilidade de reconhecer letras do alfabeto.	Pintar a letra que inicia o próprio nome.		
3	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de posicionamento e a habilidade de reconhecer elementos posicionados em cima de outros.	Contornar os cubos com letras e o urso de pelúcia que estão em cima do armário colorido.		
4	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de posicionamento e a habilidade de reconhecer elementos posicionados fora , em relação a outros.	Marcar um X no avião e nos cubos que estão fora do baú.		

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Volume I – 4 anos – Unidade 2

ATIVIDADE 1

OBSERVE A SEGUIR A FOTOGRAFIA DE UMA FAMÍLIA.



MIGS REYES/PEXELS

O QUE AS CRIANÇAS RETRATADAS SÃO UMAS DAS OUTRAS? CONTORNE A RESPOSTA.

AVÓS

TIAS

IRMÃS

FILHAS

ATIVIDADE 2

OUÇA A LEITURA QUE O PROFESSOR VAI FAZER. DEPOIS, PINTE A QUANTIDADE DE QUADRINHOS QUE CORRESPONDE À QUANTIDADE DE PALAVRAS QUE O PROFESSOR FALOU.

TENHO UM CACHORRINHO.

□ □ □ □ □

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



ATIVIDADE 3

MARQUE UM X NO COPO VAZIO.



VECTORPOUCH/FREEPIK

ATIVIDADE 4

CONTORNE A CRIANÇA MAIS ALTA. MARQUE UM X NA CRIANÇA MAIS BAIXA.



BRGFX/FREEPIK

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Orientações para interpretação das respostas das crianças

Volume I – 4 anos – Unidade 2

Atividade 1

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia desenvolvimento de vocabulário e a habilidade de associar palavras a campos semânticos e aos conhecimentos prévios.

Resposta: Contornar a palavra “irmãs”.

Ao contornar a palavra “irmãs”, a criança demonstra ter compreendido que a imagem representa uma família e o que significa a palavra “irmãs”: pessoas de uma mesma família que são filhas, biológicas ou adotivas, do mesmo pai e mãe ou de apenas um deles. Caso não tenha identificado que as crianças são irmãs umas das outras, pode ser que a criança não tenha se apropriado do vocabulário pertinente aos graus de parentesco. Auxilie-a propondo questões sobre as pessoas que fazem parte da família dela. Pergunte, por exemplo, se alguém que mora com ela tem irmão. Se ela for filha única, pergunte se os pais ou responsáveis têm irmãos. Nesse caso, explique-lhe, por exemplo, que, se o pai tem um irmão, esse irmão é tio dela. Aos poucos, esclareça o vocabulário adequado com base na vivência da própria criança.

Atividade 2

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia consciência fonológica e a habilidade de identificar, oralmente, palavras em frases.

Resposta: Pintar três quadrinhos.

Ao pintar os três quadrinhos, a criança demonstra que consegue identificar as palavras que formam uma frase. Mesmo que ela tenha usado a frase escrita como apoio, conseguir identificar que as palavras são delimitadas por espaços na escrita é um importante avanço. Caso ela marque a quantidade incorreta de quadrinhos, pode ser que ainda não tenha compreendido o que são palavras ou mesmo que tenha confundido com “partes” (sílabas) e/ou com sons. Auxilie-a propondo, por exemplo, brincadeiras de pular corda com parlendas, em que se deve dar um pulo a cada palavra pronunciada.

Atividade 3

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de grandeza e a habilidade de reconhecer os conceitos de **cheio** e **vazio**.

Resposta: Marcar um **X** no copo à esquerda.

Ao assinalar o copo à esquerda, que está vazio, a criança demonstra compreender que um recipiente ou espaço vazio é o mesmo que sem preenchimento ou que não contém nada. Caso a criança marque um **X** no copo com água, é possível que esteja confundindo os conceitos de cheio e vazio. Nesse caso, proponha a ela que, no momento de brincadeira no parque da escola, encha e esvazie baldinhos de areia. Enquanto ela fizer isso, peça-lhe que verbalize o resultado, por exemplo: “o baldinho está vazio/cheio”.

Atividade 4

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de grandeza e a habilidade de estabelecer relações de dimensão entre dois ou mais elementos por meio da comparação: mais **alto** e mais **baixo**.

Resposta: Contornar a menina de azul e marcar um **X** na menina de marrom.

Ao contornar a menina de azul, indicando que ela é a criança mais alta, e marcar um **X** na menina de marrom, indicando que é a mais baixa, a criança demonstra estabelecer relações de comparação entre os dois elementos



representados e identificar as relações de dimensão entre eles. Caso a criança tenha invertido as respostas, é possível que não tenha estabelecido essas relações ou que esteja confundindo esses dois conceitos. Nesse caso, procure verbalizar essas comparações entre objetos da sala de aula e outros ambientes da escola, em situações do dia a dia, incentivando-a a analisar cada situação e a comparar os elementos.

Relatório das correções				
Volume I – 4 anos – Unidade 2				
Escola:				
Nome da criança:				
Ano e turma:		Número:	Data:	
Professor(a):				
Atividade	Objetivo	Resposta	Resposta da criança	Reorientação do planejamento
1	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia desenvolvimento de vocabulário e a habilidade de associar palavras a campos semânticos e aos conhecimentos prévios.	Contornar a palavra “irmãs”.		
2	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia consciência fonológica e a habilidade de identificar, oralmente, palavras em frases.	Pintar três quadrinhos.		
3	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de grandeza e a habilidade de reconhecer os conceitos de cheio e vazio .	Marcar um X no copo à esquerda.		
4	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de grandeza e a habilidade de estabelecer relações de dimensão entre dois ou mais elementos por meio da comparação: mais alto e mais baixo .	Contornar a menina de azul e marcar um X na menina de marrom.		



Volume I – 4 anos – Unidade 3

ATIVIDADE 1

DIGA EM VOZ ALTA OS NOMES DOS ELEMENTOS RETRATADOS ABAIXO. DEPOIS, PINTE O NÚMERO DE QUADRINHOS QUE REPRESENTA A QUANTIDADE DE PARTES DE CADA NOME.



KAMRANAYDINOV/FREEPIK



MACROVECTOR/FREEPIK

ATIVIDADE 2

OUÇA A LEITURA QUE O PROFESSOR VAI FAZER DA CANTIGA. DEPOIS, DESENHE O QUE ACONTECEU COM O ANEL.

CIRANDA, CIRANDINHA

CIRANDA, CIRANDINHA,
VAMOS TODOS CIRANDAR
VAMOS DAR A MEIA-VOLTA,
VOLTA E MEIA VAMOS DAR.

O ANEL QUE TU ME DESTE
ERA VIDRO E SE QUEBROU,
O AMOR QUE TU ME TINHAS
ERA POUCO E SE ACABOU.

[...]

ORIGEM POPULAR.



ATIVIDADE 3

CONTORNE DE VERMELHO O CONJUNTO QUE TEM **MAIS** BALÕES E DE VERDE O CONJUNTO QUE TEM **MENOS** BALÕES.



ANNALISE BATISTA/PIXABAY



ANNALISE BATISTA/PIXABAY

ATIVIDADE 4

LIGUE A IMAGEM DAS CRIANÇAS À IMAGEM DE CHAPÉUS QUE TENHA A **MESMA QUANTIDADE** DE CRIANÇAS.



FREEPIK



PCH.VECTOR/FREEPIK



PCH.VECTOR/FREEPIK



PCH.VECTOR/FREEPIK

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Orientações para interpretação das respostas das crianças

Volume I – 4 anos – Unidade 3

Atividade 1

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia consciência fonológica e a habilidade de segmentar palavras em sílabas.

Resposta: Pintar dois quadrinhos abaixo de cada imagem.

Ao pintar dois quadrinhos para cada imagem, a criança demonstra que consegue identificar que as palavras são compostas por partes menores (nesse momento, a nomenclatura “sílabas” ainda não foi utilizada). Caso a criança pinte mais quadrinhos que o necessário, pode ser que ainda não tenha compreendido que é possível segmentar oralmente as palavras em sílabas ou que esteja confundindo os conceitos de sons (fonemas), partes (sílabas), palavras e mesmo letras. Nesse caso, chame a atenção dela para a possibilidade de segmentar as palavras em sílabas (ainda sem nomear “sílabas”). Para isso, utilize um livro ou algum outro suporte em que haja imagens e proponha a nomeação de cada item: você começa a dizer a palavra e sugere à criança que termine, completando com a última sílaba. Por exemplo: “me-ni...” e a criança completa: “na”. Enquanto pronunciam as sílabas, pode-se batucar ou bater palmas para marcar cada sílaba.

Atividade 2

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia compreensão oral de textos e a habilidade de ouvir e interpretar textos lidos pelo professor.

Resposta: Desenhar o anel de vidro quebrado.

Ao desenhar o anel de vidro quebrado, a criança demonstra ter compreendido a situação mencionada na cantiga. Caso ela tenha desenhado outra situação, é possível que esteja com dificuldade em compreender a situação narrada ou que não tenha prestado atenção à letra da canção, pois se trata de uma cantiga de origem popular que, muitas vezes, é cantada de maneira automática, sem tanta atenção. Nesses casos, retome essa e outras cantigas com a criança, trazendo o foco dela para as situações narradas. Se possível, reformule a maneira de entoar as cantigas e peça a ela que imagine aquelas cenas. O contato com diferentes cantigas, além de ampliar o conhecimento da criança, favorece sua criatividade e concentração.

Atividade 3

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de quantidade e a habilidade de estabelecer relações de comparação entre quantidades, a fim de identificar qual conjunto tem **mais** e qual tem **menos** elementos.

Resposta: Contornar de vermelho o conjunto de balões lisos, à direita, e de verde os balões estampados, à esquerda.

Ao contornar os dois conjuntos de maneira adequada, a criança demonstra compreender que, ao comparar quantidades, é possível indicar qual conjunto tem mais e qual tem menos elementos. Caso a criança inverta as cores ao contornar, pode ser que ela não tenha compreendido a relação de comparação a ser estabelecida entre as quantidades, ou que não tenha realizado a efetiva observação ou contagem dos elementos. Para a criança que não compreendeu essa relação de comparação, é possível propor uma atividade com elementos manuseáveis, evidenciando o resultado das contagens dos elementos de dois conjuntos e fazendo a comparação entre eles. Quanto à criança que não fez a efetiva comparação, verifique se ela está fazendo a contagem termo a termo. Se não estiver, é necessário retomar com ela as quantidades estudadas. Se estiver, é possível que ela tenha feito a comparação por estimativa e, nesse caso, incentive-a a realizar efetivamente a contagem.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Atividade 4

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de quantidade e a habilidade de fazer a correspondência biunívoca.

Resposta: Ligar a imagem das crianças à imagem que tem quatro chapéus.

Ao ligar a imagem que tem quatro crianças à imagem que tem quatro chapéus, a criança demonstra saber fazer a correspondência biunívoca entre os elementos de dois conjuntos. Caso ela tenha ligado a uma das outras imagens, pode ser que ela ainda não tenha compreendido a necessidade de haver a relação um para um, fundamental para a noção de quantidade. Para auxiliá-la, promova o manuseio de materiais para contagem, como palitos, lápis e tampinhas.

Relatório das correções				
Volume I – 4 anos – Unidade 3				
Escola:				
Nome da criança:				
Ano e turma:		Número:	Data:	
Professor(a):				
Atividade	Objetivo	Resposta	Resposta da criança	Reorientação do planejamento
1	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia consciência fonológica e a habilidade de segmentar palavras em sílabas.	Pintar dois quadrinhos abaixo de cada imagem.		
2	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia compreensão oral de textos e a habilidade de ouvir e interpretar textos lidos pelo professor.	Desenhar o anel de vidro quebrado.		
3	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de quantidade e a habilidade de estabelecer relações de comparação entre quantidades, a fim de identificar qual conjunto tem mais e qual tem menos elementos.	Contornar de vermelho o conjunto de balões lisos, à direita, e de verde os balões estampados, à esquerda.		
4	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de quantidade e a habilidade de fazer a correspondência biunívoca.	Ligar a imagem das crianças à imagem que tem quatro chapéus.		

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Volume I – 4 anos – Unidade 4

ATIVIDADE 1

OUÇA A LEITURA QUE O PROFESSOR VAI FAZER DO TRECHO DA CANTIGA. DEPOIS, CONTORNE NA IMAGEM DO MENINO A PARTE DO CORPO QUE FOI CITADA.

BONECA DE LATA

MINHA BONECA DE LATA
BATEU A MÃO NO CHÃO
LEVOU MAIS DE UMA HORA
PRA FAZER A ARRUMAÇÃO
[...]

ORIGEM POPULAR.



FREEPIK

ATIVIDADE 2

OUÇA A LEITURA QUE O PROFESSOR VAI FAZER DO TRECHO DA PARLENDA. DEPOIS, MARQUE UM X NAS IMAGENS QUE TÊM NOMES QUE RIMAM COM A PALAVRA **CHÃO**.

[...]
LENCINHO NA MÃO
CAIU NO CHÃO
MOÇA BONITA
DO MEU CORAÇÃO
[...]
ORIGEM POPULAR.



VECTORPOCKET/FREEPIK

LENCINHO



FREEPIK

MÃO



KAMRANAYDINOV/FREEPIK

MOÇA



RAWPIXEL/FREEPIK

CORAÇÃO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

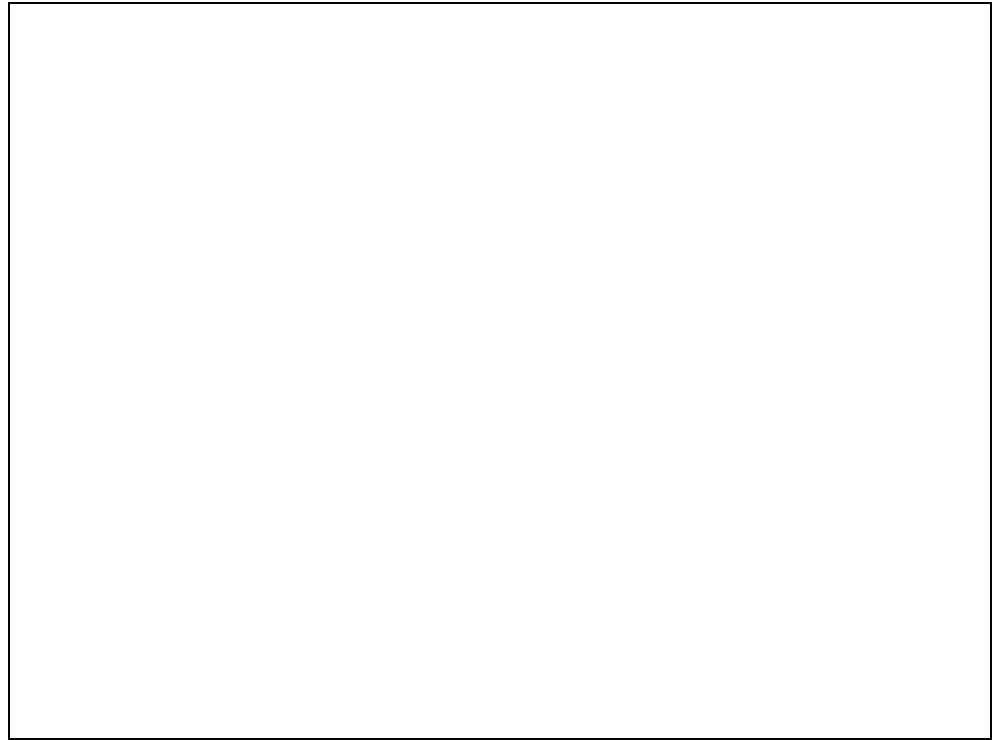


ATIVIDADE 3

FAÇA UM RISQUINHO PARA CADA DEDO QUE ESTÁ LEVANTADO NA IMAGEM ABAIXO.



FREEPIK



ATIVIDADE 4

PINTE O QUADRINHO COM O NÚMERO QUE REPRESENTA A QUANTIDADE DE FLORES QUE FORAM DESENHADAS NO PAPEL.



MACROVECTOR/FREEPIK

1

2

3

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Orientações para interpretação das respostas das crianças

Volume I – 4 anos – Unidade 4

Atividade 1

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia compreensão oral de textos e a habilidade de ouvir e interpretar textos lidos pelo professor.

Resposta: Contornar a(s) mão(s) na imagem do menino.

Ao contornar a(s) mão(s) do menino na imagem, a criança demonstra ter compreendido o que é dito na letra da cantiga. Caso tenha contornado outra parte do corpo, é possível que não tenha compreendido ou que não tenha prestado atenção à leitura do professor. Nesses casos, uma maneira de auxiliá-la é envolvê-la em atividades de contação de histórias, em que ela seja incentivada a fazer comentários sobre o que achou da história, de que personagem mais gostou, entre outros, a fim de levá-la a desenvolver a escuta atenta, a concentração e o interesse pelas atividades propostas.

Atividade 2

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia consciência fonológica e a habilidade de identificar rimas.

Resposta: Marcar um X nas imagens de mão e de coração.

Ao marcar as imagens de mão e de coração, a criança demonstra compreender o conceito de rima, que nesse momento passa a ser nomeado. Caso ela tenha marcado as demais imagens, é possível que não tenha compreendido que as rimas são palavras com sons finais semelhantes, ou que não tenha percebido essa semelhança entre as partes finais das palavras. No primeiro caso, reforce com ela o conceito, trazendo novos exemplos e dizendo a ela que essa “combinação” entre os sons finais das palavras é chamada de rima. Caso ela não tenha percebido as rimas, explore ludicamente textos em versos, como parlendas, pequenos poemas, quadrinhas e cantigas, a fim de que ela se familiarize com a sonoridade provocada por esse recurso linguístico. Proponha-lhe a criação de novas rimas trocando algumas palavras dos versos, mantendo sempre o ritmo e a musicalidade.

Atividade 3

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de quantidade e a habilidade de fazer a correspondência biunívoca.

Resposta: Fazer quatro risquinhos.

Ao fazer quatro risquinhos, ou seja, um para cada dedo que está levantado na imagem, a criança demonstra saber fazer a correspondência biunívoca entre os elementos de dois conjuntos. Caso tenha feito mais ou menos risquinhos, pode ser que ela ainda não tenha compreendido a necessidade de haver a relação um para um, fundamental para a noção de quantidade. Para auxiliá-la, promova o manuseio de materiais para contagem, como palitos, lápis e tampinhas.

Atividade 4

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de quantidade e a habilidade de reconhecer números.

Resposta: Pintar o quadrinho com o número 3.

Ao pintar o quadrinho com o número 3, a criança demonstra ter se apropriado desse número e da quantidade que ele representa. Caso tenha pintado outro número, pode ser que ela não o reconheça ou que não estabeleça a



relação número-quantidade. No primeiro caso, retome esse número em diferentes situações de uso da sala de aula. No segundo caso, uma possibilidade é propor uma atividade a ser realizada em trios. Para isso, primeiro escreva o número **3** na lousa e, depois, peça à criança que o ajude a organizar os grupos de crianças de acordo com o número escrito.

Relatório das correções				
Volume I – 4 anos – Unidade 4				
Escola:				
Nome da criança:				
Ano e turma:		Número:	Data:	
Professor(a):				
Atividade	Objetivo	Resposta	Resposta da criança	Reorientação do planejamento
1	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia compreensão oral de textos e a habilidade de ouvir e interpretar textos lidos pelo professor.	Contornar a(s) mão(s) na imagem do menino.		
2	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia consciência fonológica e a habilidade identificar rimas.	Marcar um X nas imagens de mão e de coração.		
3	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de quantidade e a habilidade de fazer a correspondência biunívoca.	Fazer quatro risquinhos.		
4	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de quantidade e a habilidade de reconhecer números.	Pintar o quadrinho com o número 3 .		

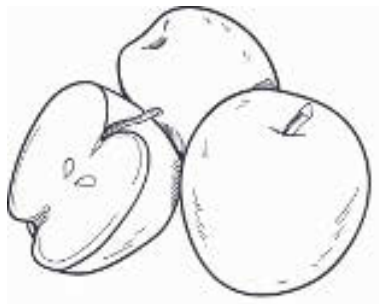
Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



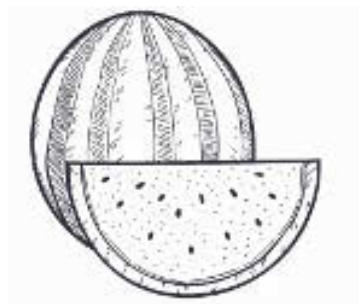
Volume I – 4 anos – Unidade 5

ATIVIDADE 1

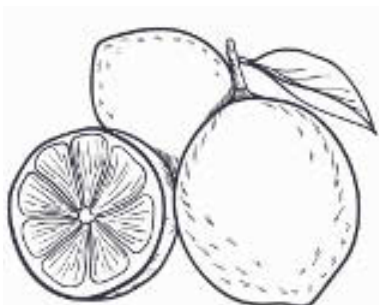
DIGA EM VOZ ALTA OS NOMES DAS FRUTAS A SEGUIR. PINTE SOMENTE A FRUTA QUE TEM O SOM DA LETRA INICIAL DIFERENTE DAS DEMAIS.



MAÇÃ



MELANCIA



LIMÃO



MANGA

BAMDEWANTO/FREEPIK

ATIVIDADE 2

JUNTE AS PARTES DA PALAVRA E ESCREVA O NOME DE UM ALIMENTO QUE PODE SER PREPARADO COM OS VEGETAIS A SEGUIR.



RACOOOL_STUDIO/FREEPIK

SA

LA

DA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



ATIVIDADE 3

PINTE 4 ESPIGAS DE MILHO.



FREEPIK



FREEPIK



FREEPIK



FREEPIK



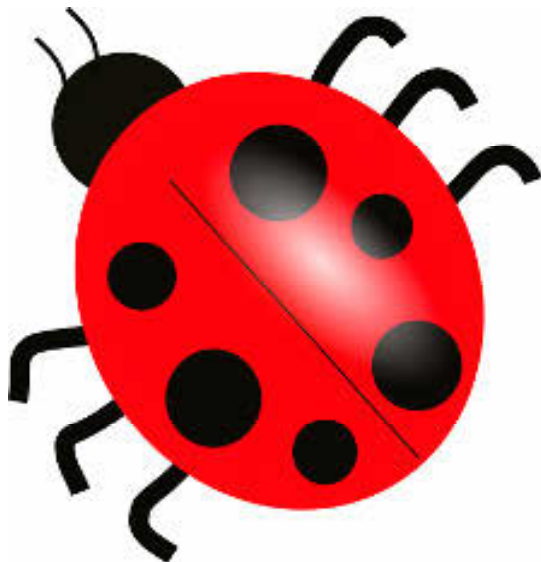
FREEPIK



FREEPIK

ATIVIDADE 4

ESCREVA O NÚMERO DE BOLINHAS QUE HÁ NAS COSTAS DA JOANINHA.



CLKER-FREE-VECTOR-IMAGES/PIXABAY



Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Orientações para interpretação das respostas das crianças

Volume I – 4 anos – Unidade 5

Atividade 1

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia consciência fonológica e fonêmica e a habilidade de estabelecer a relação letra-som.

Resposta: Pintar o limão.

Ao pintar o limão, a criança demonstra que compreendeu que, das quatro frutas, três começam com o fonema /m/, representado pela letra **M**. Caso tenha pintado outra fruta, pode ser que ela não tenha se apropriado dos sons iniciais das palavras, ou não esteja fazendo a correspondência letra-som. Nesse caso, promova atividades em que ela deverá citar palavras que comecem com determinada letra.

Atividade 2

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia consciência fonológica e a habilidade de juntar sílabas para formar palavras.

Resposta: Escrever a palavra “salada”.

Ao juntar as sílabas e escrever a palavra “salada”, a criança demonstra compreender que as palavras são formadas por partes e que, em condições normais de escrita, elas devem ser registradas com as sílabas todas juntas, ou seja, deve haver espaço apenas entre uma palavra e outra, e não entre as sílabas. Caso a criança escreva a palavra mantendo as sílabas separadas, é possível que não tenha compreendido a maneira de escrever as palavras e onde deve haver espaços. Nesse caso, retome o nome próprio da criança e exemplifique como ele pode ser separado em sílabas. Explique-lhe, então, que deve haver espaço somente entre o(s) nome(s) e o(s) sobrenome(s), porque as sílabas das palavras devem estar juntas.

Atividade 3

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de quantidade e a habilidade de contar quantidades.

Resposta: Pintar quatro espigas de milho.

Ao pintar quatro espigas, a criança demonstra saber fazer a contagem termo a termo. Caso tenha pintado mais ou menos espigas, pode ser que ela ainda não tenha compreendido a necessidade de haver a relação um para um, fundamental para a noção de quantidade. Para auxiliá-la, promova o manuseio de materiais para contagem, como palitos, lápis e tampinhas.

Atividade 4

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de quantidade e a habilidade de representar quantidades por meio de números.

Resposta: Escrever o número 6.

Ao registrar o número 6, a criança demonstra ter compreendido a representação de quantidades por meio de números. Caso tenha registrado outro número, pode ser que ela não tenha se apropriado do mesmo ou que não esteja estabelecendo a relação número-quantidade. Para auxiliá-la, retome esse número e a respectiva quantidade em diferentes situações de uso da sala de aula.



Relatório das correções

Volume I – 4 anos – Unidade 5

Escola:

Nome da criança:

Ano e turma:

Número:

Data:

Professor(a):

Atividade	Objetivo	Resposta	Resposta da criança	Reorientação do planejamento
1	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia consciência fonológica e fonêmica e a habilidade de estabelecer a relação letra-som.	Pintar o limão.		
2	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia consciência fonológica e a habilidade de juntar sílabas para formar palavras.	Escrever a palavra “salada”.		
3	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de quantidade e a habilidade de contar quantidades.	Pintar quatro espigas de milho.		
4	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de quantidade e a habilidade de representar quantidades por meio de números.	Escrever o número 6 .		

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Volume I – 4 anos – Unidade 6

ATIVIDADE 1

PINTE A IMAGEM DO ANIMAL CUJO NOME COMPLETA O TRECHO DA CANTIGA ABAIXO.

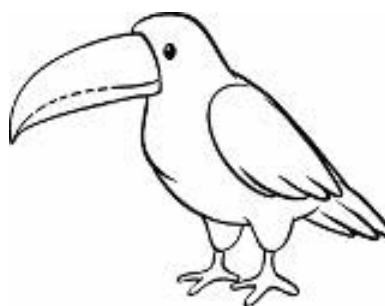
A _____ DIZ QUE TEM
SETE SAIAS DE FILÓ
[...]
ORIGEM POPULAR.



BRGFX/FREEPIK



BRGFX/FREEPIK



BRGFX/FREEPIK

ATIVIDADE 2

PINTE A QUANTIDADE DE QUADRINHOS QUE REPRESENTA QUANTAS PARTES TEM A PALAVRA **ARARA**.



PUBLICDOMAINPICTURES/PIXABAY

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	



ATIVIDADE 3

DESENHE 7 ANIMAIS NA IMAGEM DA FAZENDA.



BRGFX/FREEPIK

ATIVIDADE 4

FAÇA UM RISQUINHO PARA CADA OBJETO QUE HÁ NAS PRATELEIRAS. DEPOIS, ESCREVA O NÚMERO QUE REPRESENTA ESSA QUANTIDADE.



BRGFX/FREEPIK

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Orientações para interpretação das respostas das crianças

Volume I – 4 anos – Unidade 6

Atividade 1

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia desenvolvimento de vocabulário e a habilidade de completar frases.

Resposta: Pintar a barata.

Ao pintar a imagem da barata, a criança demonstra desenvolvimento progressivo de vocabulário, além da habilidade de completar frases. Caso ela tenha pintado outro animal, pode ser que ainda não tenha percebido que se trata de uma cantiga conhecida, que não conheça a cantiga ou que não tenha estabelecido relação entre o texto e a imagem. Nesses casos, uma possível intervenção é procurar ampliar o conhecimento de mundo da criança, oportunizando a escuta de histórias, a interação com os colegas, entre outras atividades que possibilitem o desenvolvimento do vocabulário, da criatividade e da concentração.

Atividade 2

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia consciência fonológica e a habilidade de segmentar palavras em sílabas.

Resposta: Pintar três quadrinhos ao lado da imagem.

Ao pintar três quadrinhos para representar a quantidade de sílabas da palavra, a criança demonstra que consegue identificar que as palavras são compostas por sílabas. Caso a criança pinte mais ou menos quadrinhos que o necessário, pode ser que ainda não tenha compreendido que é possível segmentar oralmente as palavras em sílabas ou que esteja confundindo os conceitos de sons (fonemas), partes (sílabas), palavras e mesmo letras. Nesse caso, é válido chamar a atenção da criança para a possibilidade de segmentar as palavras em partes menores, mostrando-lhe que muitas vezes fazemos isso naturalmente; por exemplo: ao cantar, ao recitar uma parlenda, ao chamar alguém. Para isso, proponha a ela que diga algumas palavras pausadamente e que batuque ou bata palmas para marcar cada sílaba.

Atividade 3

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de quantidade e a habilidade de representar quantidades por meio de desenhos.

Resposta: Desenhar sete animais na imagem.

Ao desenhar sete animais na imagem da fazenda, a criança demonstra ter compreendido a representação dessa quantidade. Caso ela tenha desenhado mais ou menos animais, pode ser que não esteja estabelecendo a relação número-quantidade. Para auxiliá-la, retome essa quantidade em diferentes situações do dia a dia, orientando-a, por exemplo, a pintar as sete cores do arco-íris.

Atividade 4

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de quantidade e a habilidade de representar quantidades por meio de números.

Resposta: Fazer nove risquinhos e escrever o número 9.

Ao fazer nove risquinhos e escrever o número 9, a criança demonstra ter compreendido a necessidade de fazer a correspondência termo a termo e a representação de quantidades por meio de números. Caso tenha registrado mais ou menos risquinhos, ou tenha escrito outro número, pode ser que ela não tenha se apropriado desse



número ou que não esteja estabelecendo a relação número-quantidade. Para auxiliá-la, retome esse número com materiais manipuláveis, em diferentes situações de uso da sala de aula.

Relatório das correções				
Volume I – 4 anos – Unidade 6				
Escola:				
Nome da criança:				
Ano e turma:		Número:	Data:	
Professor(a):				
Atividade	Objetivo	Resposta	Resposta da criança	Reorientação do planejamento
1	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia desenvolvimento de vocabulário e a habilidade de completar frases.	Pintar a barata.		
2	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia consciência fonológica e a habilidade de segmentar palavras em sílabas.	Pintar três quadrinhos ao lado da imagem.		
3	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de quantidade e a habilidade de representar quantidades por meio de desenhos.	Desenhar sete animais na imagem.		
4	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de quantidade e a habilidade de representar quantidades por meio de números.	Fazer nove risquinhos e escrever o número 9 .		

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Volume I – 4 anos – Unidade 7

ATIVIDADE 1

OUÇA A LEITURA DO TRAVA-LÍNGUA.

OLHA O SAPO DENTRO DO SACO
O SACO COM O SAPO DENTRO
O SAPO BATENDO PAPO
E O PAPO SOLTANDO VENTO.
ORIGEM POPULAR.

AGORA, CONTORNE A IMAGEM DO OBJETO CUJO NOME TEM O MESMO SOM INICIAL DA PALAVRA **SAPO**.



MRSIRAPHOL/FREEPIK



MACROVECTOR/FREEPIK



MACROVECTOR/FREEPIK

ATIVIDADE 2

PINTE AS IMAGENS QUE TÊM O NOME QUE COMEÇA COM A MESMA LETRA DO NOME DA IMAGEM QUE ESTÁ COLORIDA.



BRGFX/FREEPIK



MACROVECTOR/FREEPIK



MACROVECTOR/FREEPIK



MACROVECTOR/FREEPIK



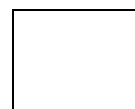
MACROVECTOR/FREEPIK

ATIVIDADE 3

ESCREVA EM CADA QUADRINHO O NÚMERO QUE REPRESENTA A QUANTIDADE DE ÁRVORES.



OMELAPICS/FREEPIK



Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



ATIVIDADE 4

OBSERVE A IMAGEM A SEGUIR. DEPOIS, CONTORNE NO QUADRO AS FIGURAS GEOMÉTRICAS QUE VOCÊ IDENTIFICA NA IMAGEM.



UPKLYAK/FREEPIK



MACROVECTOR/FREEPIK

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Orientações para interpretação das respostas das crianças

Volume I – 4 anos – Unidade 7

Atividade 1

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia consciência fonológica e fonêmica e a habilidade de reconhecer aliterações.

Resposta: Contornar a imagem do sapato.

Ao contornar a imagem do sapato, a criança demonstra ter compreendido que o fonema /s/ da palavra **sapo** se repete no início da palavra **sapato**. Caso ela tenha contornado outra imagem, pode ser que ainda não tenha compreendido que é possível isolar os sons iniciais das palavras, os quais são representados na escrita por meio de letras. Nesse caso, uma intervenção possível é explorar com ela outros trava-línguas, a fim de que ela perceba os sons que se repetem e associe aos sons de outras palavras.

Atividade 2

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia consciência fonológica e fonêmica e a habilidade de identificar a relação letra-som.

Resposta: Pintar as imagens de abacaxi e de avião.

Ao pintar as imagens de abacaxi e de avião, relacionando a letra inicial dessas palavras à da palavra **árvore**, a criança demonstra saber que a letra **A** é utilizada para representar o fonema /a/, ou seja, identifica a relação letra-som. Caso a criança pinte elementos cujos nomes não iniciam com essa letra, é possível que esteja com dificuldade de perceber a relação entre os sons das palavras e as letras utilizadas para escrevê-las. Para auxiliá-la, explore alguns livros infantis, conhecidos como abecedários, com temas diversos, pois eles apresentam o alfabeto relacionando cada letra a um elemento cujo nome inicia com ela, e são geralmente acompanhados de imagens.

Atividade 3

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de quantidade e a habilidade de representar quantidades por meio de números.

Resposta: Escrever, respectivamente, o número **10** e o número **0**.

Ao registrar os números **10** e **0**, respectivamente, a criança demonstra ter compreendido a representação de quantidades por meio de números. Caso tenha escrito outros números ou tenha feito outros tipos de registro, pode ser que ela não tenha se apropriado dos mesmos e/ou que não esteja estabelecendo a relação número-quantidade. Para auxiliá-la, retome esses números e as respectivas quantidades com materiais manipuláveis, em diferentes situações de uso da sala de aula.

Atividade 4

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de figuras geométricas elementares e a habilidade de associar figuras geométricas espaciais a objetos do cotidiano.

Resposta: Contornar a esfera e o cubo.

Ao contornar a esfera (representada pela bola) e o cubo (representado pelos cubos de brinquedo), a criança demonstra relacionar objetos do cotidiano às figuras geométricas espaciais elementares. Caso tenha contornado outros elementos, pode ser que ela esteja se confundindo em relação aos objetos que podem ser considerados parecidos com figuras geométricas e não tenha percebido que é necessário haver semelhança em alguns atributos. Para auxiliá-la, proporcione momentos de manipulação de objetos com o formato de algumas figuras



geométricas espaciais, como bola, caixa de sapato e cubo mágico, a fim de levá-la a perceber mais claramente as características de cada uma.

Relatório das correções				
Volume I – 4 anos – Unidade 7				
Escola:				
Nome da criança:				
Ano e turma:		Número:	Data:	
Professor(a):				
Atividade	Objetivo	Resposta	Resposta da criança	Reorientação do planejamento
1	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia consciência fonológica e fonêmica e a habilidade de reconhecer aliterações.	Contornar a imagem do sapato.		
2	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia consciência fonológica e fonêmica e a habilidade de identificar a relação letra-som.	Pintar as imagens de abacaxi e de avião.		
3	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de quantidade e a habilidade de representar quantidades por meio de números.	Escrever, respectivamente, o número 10 e o número 0 .		
4	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de figuras geométricas elementares e a habilidade de associar figuras geométricas espaciais a objetos do cotidiano.	Contornar a esfera e o cubo.		

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Volume I – 4 anos – Unidade 8

ATIVIDADE 1

OUÇA A LEITURA DO TRECHO DE UMA CANTIGA.

CAI CHUVINHA NESTE CHÃO
CAI CHUVINHA
VAI MOLHANDO A PLANTAÇÃO.
[...]
ORIGEM POPULAR.

AGORA, CONTORNE O ELEMENTO CUJO NOME TEM O MESMO SOM INICIAL DA PALAVRA **CHUVINHA**.



RAWPIXEL.COM/FREEPIK



BRGFX/FREEPIK



BRGFX/FREEPIK

ATIVIDADE 2

DESENHE ELEMENTOS QUE TENHAM OS NOMES INICIADOS COM CADA LETRA A SEGUIR.

A	F	T

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).








ATIVIDADE 3

COMPLETE A SEQUÊNCIA NUMÉRICA COM OS NÚMEROS QUE ESTÃO FALTANDO.

1			4		6	7		9	
----------	--	--	----------	--	----------	----------	--	----------	--

ATIVIDADE 4

MARQUE UM X NO ELEMENTO QUE DEVE SER O PRÓXIMO DA SEQUÊNCIA ABAIXO.

 TITUSURYA/FREEPIK	 TITUSURYA/FREEPIK	 TITUSURYA/FREEPIK	 TITUSURYA/FREEPIK	 TITUSURYA/FREEPIK	
--	--	--	--	--	--



TITUSURYA/FREEPIK



TITUSURYA/FREEPIK



TITUSURYA/FREEPIK



Orientações para interpretação das respostas das crianças

Volume I – 4 anos – Unidade 8

Atividade 1

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia consciência fonológica e fonêmica e a habilidade de discriminar os fonemas iniciais das palavras.

Resposta: Contornar o chuveiro.

Ao contornar a imagem do chuveiro, a criança demonstra ter conseguido fazer a discriminação do som inicial da palavra “chuveiro” (fonema /j/). Caso a criança contorne outra imagem, pode ser que ainda não consiga identificar fonemas iniciais. Nesse caso, explorem trava-línguas em que haja a repetição de sons consonantais iniciais (aliterações), a fim de treinar a percepção auditiva da criança, chamando a atenção dela para os sons que se repetem.

Atividade 2

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia conhecimento alfabético e a habilidade de identificar a relação letra-som.

Resposta: Desenhar elementos cujos nomes começam com as letras **A** (abacaxi, abacate, avião, apito etc.), **F** (faca, formiga, fogão etc.) e **T** (tomate, telefone, tatu etc.).

Ao desenhar elementos cujos nomes começam com cada uma das letras apresentadas, a criança demonstra reconhecer as letras do alfabeto e identificar a relação letra-som. Caso a criança desenhe elementos cujos nomes não iniciam com essas letras, é possível que esteja com dificuldade de perceber a relação entre os sons das palavras e as letras utilizadas para escrevê-las. Para auxiliá-la, explore alguns livros infantis, conhecidos como abecedários, com temas diversos, pois eles apresentam o alfabeto relacionando cada letra a um elemento cujo nome inicia com ela, e são geralmente acompanhados de imagens.

Atividade 3

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia números e a habilidade de reconhecer números que estão faltando em uma sequência.

Resposta: Registrar os números **2, 3, 5, 8 e 10** na sequência.

Ao completar a sequência numérica adequadamente, a criança demonstra ter se apropriado dela, e não apenas saber recitá-la oralmente. Caso a criança escreva um ou mais números fora de sequência ou tenha repetido números que aparecem na sequência, pode ser que ela não tenha compreendido que existe uma sequência a ser seguida. Para a criança que não compreendeu essa noção, pode-se propor momentos lúdicos em que seja necessário utilizar a sequência numérica; por exemplo, no jogo de trilha. Se possível, confeccione um tabuleiro com a criança e, com base em determinado número, pergunte-lhe, por exemplo, que número vem antes e que número vem depois, entre outros questionamentos.

Atividade 4

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia raciocínio lógico e a habilidade de reconhecer os elementos de uma sequência.

Resposta: Marcar um **X** na imagem do sol.

Ao marcar um **X** na imagem do sol, a criança demonstra ter compreendido que os elementos apresentados seguem uma sequência lógica e identifica o próximo elemento da sequência. Caso a criança marque um **X** em outro elemento que não seja o sol, pode ser que ela não tenha compreendido que há uma sequência a seguir, e



que os elementos não podem ser selecionados aleatoriamente. Para desenvolver essa habilidade, proponha uma atividade lúdica de montar colares e/ou pulseiras com miçangas ou outros elementos coloridos. Durante a confecção, mostre-lhe como a peça fica harmoniosa visualmente se for seguida determinada sequência. Apresente-lhe também outros elementos em que seja possível notar um padrão de sequência, como estampas, azulejos e calçadas.

Relatório das correções				
Volume I – 4 anos – Unidade 8				
Escola:				
Nome da criança:				
Ano e turma:		Número:		Data:
Professor(a):				
Atividade	Objetivo	Resposta	Resposta da criança	Reorientação do planejamento
1	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia consciência fonológica e fonêmica e a habilidade de discriminar os fonemas iniciais das palavras.	Contornar o chuvaeiro.		
2	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia conhecimento alfabético e a habilidade de identificar a relação letra-som.	Desenhar elementos cujos nomes começam com as letras A (abacaxi, abacate, avião, apito etc.), F (faca, formiga, fogão etc.) e T (tomate, telefone, tatu etc.).		
3	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de números e a habilidade de reconhecer números que estão faltando em uma sequência.	Registrar os números 2, 3, 5, 8 e 10 na sequência.		
4	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia raciocínio lógico e a habilidade de reconhecer os elementos de uma sequência.	Marcar um X na imagem do sol.		



Documentos para registrar e evidenciar o aprendizado e o desenvolvimento individual das crianças relacionados ao volume I: crianças pequenas de 4 anos

Nas próximas páginas, você vai encontrar materiais para auxiliá-lo na elaboração de documentos para registrar, acompanhar e evidenciar o aprendizado e o desenvolvimento de cada criança durante o trabalho com as unidades do **Livro do Estudante** e do **Manual do Professor Impresso**. Dessa forma, são fornecidas fichas de acompanhamento das aprendizagens e do desenvolvimento e proposta de parecer que poderão ser utilizadas tanto para rever o planejamento de ensino quanto para compartilhar, com os gestores e os familiares, informações a respeito do processo de aprendizagem e do desenvolvimento individual das crianças.

Para preencher as fichas de acompanhamento individual da aprendizagem e do desenvolvimento, sugerimos utilizar as siglas a seguir, de acordo com a aprendizagem e o desenvolvimento da criança.

A – Alcançou
N – Não alcançou
CD – Alcançou com dificuldade
CA – Alcançou com ajuda
EP – Em processo

Durante as observações, se for marcado **N** (não alcançou), **CD** (alcançou com dificuldade), **CA** (alcançou com ajuda) ou **EP** (em processo), você poderá determinar quais estratégias e intervenções pedagógicas serão necessárias para que a criança possa atingir o objetivo em questão. Caso seja marcado **A** (alcançou), é válido incentivar a criança a ampliar seus conhecimentos e atingir novos objetivos.

Para preencher o parecer descritivo, você pode elaborar um texto descritivo, como um relatório, com base em suas observações e nas informações registradas nas fichas de acompanhamento individual. É importante que você sempre faça anotações durante as atividades, para que o preenchimento das fichas e do parecer seja ágil e com precisão das informações.



Pré-escola – 4 anos – Ficha de acompanhamento individual da aprendizagem e do desenvolvimento da criança

ESCOLA: _____

NOME DA CRIANÇA: _____

ANO E TURMA: _____ NÚMERO: _____ DATA: _____

PROFESSOR(A): _____

Unidade 1

Sobre a criança:

Item	Sim	Parcial	Não
É participativa?			
Demonstra autonomia?			
É assídua?			
É colaborativa?			
Demonstra concentração?			

Observações: _____



Aprendizagem e desenvolvimento da criança em relação aos objetivos abordados na unidade 1.

Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Ter contato com o gênero parlenda.						
• Ouvir e interpretar textos lidos pelo professor.						
• Participar de brincadeira cantada.						
• Identificar e nomear os colegas da turma.						
• Desenvolver a oralidade.						
• Pronunciar palavras adequadamente.						
• Discriminar diferentes sons.						
• Reconhecer quando é chamado pelo nome.						
• Identificar e nomear os colegas da turma.						
• Compreender o princípio alfabético.						
• Conhecer a escrita do próprio nome.						
• Desenvolver a criatividade.						
• Interpretar imagens.						
• Desenvolver a oralidade.						
• Desenvolver o vocabulário.						
• Pronunciar adequadamente as palavras.						
• Identificar, discriminar e nomear diferentes meios de transporte.						
• Distinguir meios de transporte terrestres de aquáticos.						
• Conhecer e identificar símbolos.						
• Identificar e distinguir letras e números.						
• Nomear algumas letras do alfabeto.						
• Nomear alguns números.						
• Desenvolver a coordenação motora fina.						
• Nomear ambientes da escola e observar suas características.						
• Desenvolver a percepção visual.						

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Pronunciar adequadamente as palavras.						
• Conhecer, respeitar e cumprir regras de convivência.						
• Refletir sobre atitudes cotidianas para a boa convivência.						
• Ter contato com o gênero capa de livro.						
• Identificar e discriminar períodos do dia: dia e noite .						
• Desenvolver a noção de tempo.						
• Identificar elementos que podem ser vistos no céu durante o dia ou durante a noite .						
• Identificar atividades que realiza durante o dia e/ou durante a noite .						
• Desenvolver noções de posicionamento.						
• Estabelecer relações de posição identificando a posição de elementos em relação a um ou mais referenciais: em cima e embaixo .						
• Desenvolver a escrita emergente.						
• Estabelecer relações de posição identificando a posição de elementos em relação a um ou mais referenciais: dentro e fora .						
• Participar de brincadeira em grupo.						
• Desenvolver atitudes de socialização, cooperação e empatia.						
• Desenvolver coordenação motora ampla.						
• Estabelecer relações de posição identificando a posição de elementos em relação a um ou mais referenciais: perto e longe .						
• Elaborar a maquete da sala de aula.						
• Revisar vocábulos que aprenderam nessa unidade.						



Aprendizagem e desenvolvimento da criança em relação aos objetivos abordados na unidade 2.

Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Ter contato com o gênero capa de livro.						
• Desenvolver os conceitos sobre a escrita.						
• Reconhecer e nomear as pessoas que fazem parte da família.						
• Desenvolver a oralidade.						
• Desenvolver a noção de frase.						
• Desenvolver a escrita emergente.						
• Desenvolver noções de quantidade.						
• Ter contato com narrativa infantil.						
• Ouvir e interpretar textos lidos pelo professor.						
• Perceber que cada família é de um jeito.						
• Entender que existem famílias diferentes da sua.						
• Pronunciar adequadamente as palavras.						
• Desenvolver o vocabulário.						
• Ter contato com o gênero poema.						
• Refletir sobre o respeito à diversidade.						
• Desenvolver a coordenação motora fina.						
• Desenvolver a consciência da escrita.						
• Reconhecer membros que podem fazer parte de uma família.						
• Identificar as pessoas que fazem parte da própria família.						
• Identificar espaços e momentos de lazer que tem com a família.						
• Valorizar o convívio familiar.						
• Desenvolver noções de tempo.						
• Identificar e nomear cômodos da casa.						

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Interpretar imagens.						
• Desenvolver a percepção visual.						
• Desenvolver noções de posicionamento.						
• Estabelecer relações de dimensão entre dois ou mais elementos por meio da comparação: maior e menor .						
• Estabelecer relação de dimensão entre dois ou mais elementos por meio da comparação: maior, menor e mesmo tamanho .						
• Desenvolver noções de grandeza.						
• Estabelecer relações de dimensão entre dois ou mais elementos por meio da comparação: longo e curto .						
• Estabelecer relações entre dois ou mais elementos por meio da comparação: grande e pequeno .						
• Ter contato com o gênero quadrinha.						
• Estabelecer relações entre dois ou mais elementos por meio da comparação: alto e baixo .						
• Refletir sobre os diferentes tipos de residência.						
• Estabelecer relações entre dois ou mais elementos por meio da comparação: vazio e cheio .						
• Ter contato com um título e a linha fina de uma notícia.						
• Valorizar e respeitar o idoso.						
• Revisar vocábulos vistos na unidade.						

Em quais momentos ou atividades a aprendizagem e o desenvolvimento da criança foram avaliados?

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Aprendizagem e desenvolvimento da criança em relação aos objetivos abordados na unidade 3.

Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Ter contato com o gênero quadrinha.						
• Ouvir e interpretar textos lidos pelo professor.						
• Desenvolver a oralidade.						
• Identificar rimas.						
• Pronunciar adequadamente palavras novas.						
• Ter contato com o gênero declaração.						
• Reconhecer a importância de ter um nome.						
• Identificar que as palavras são compostas de partes.						
• Segmentar oralmente palavras em sílabas.						
• Desenvolver a coordenação motora fina.						
• Ter contato com o gênero capa de livro.						
• Desenvolver a escrita emergente.						
• Desenvolver noções de quantidade.						
• Ter contato com o gênero narrativa infantil.						
• Conhecer e respeitar as diferentes culturas.						
• Reconhecer relações de parentesco.						
• Identificar, sem contar, conjuntos com mais e com menos quantidade de elementos.						
• Refletir sobre as diferentes maneiras de comemorar o aniversário.						
• Identificar, sem contar, conjuntos com a mesma quantidade de elementos.						
• Estabelecer correspondência biunívoca entre elementos de dois conjuntos.						
• Classificar elementos de acordo com um ou mais atributos.						

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Identificar itens que geralmente há em festas de aniversário.						
• Identificar figuras geométricas planas: círculo, quadrado, triângulo e retângulo.						
• Comparar o formato das figuras geométricas.						
• Identificar e nomear figuras geométricas planas.						
• Identificar figuras geométricas planas.						
• Ter contato com o gênero cantiga.						
• Participar de brincadeira cantada.						
• Desenvolver a coordenação motora ampla.						
• Identificar padrões em sequências.						
• Pintar elementos em sequência, de acordo com a cor.						
• Desenvolver a percepção visual.						
• Identificar elementos em sequência, de acordo com a forma e a cor.						
• Conhecer as letras do alfabeto.						
• Conhecer a ordem das letras do alfabeto.						
• (Re)conhecer a letra bastão maiúscula.						
• Identificar as letras que compõem o próprio nome.						
• Associar as letras a imagens de elementos cujos nomes iniciem por elas.						
• Associar cada letra ao seu fonema dominante.						
• Desenvolver o vocabulário.						
• Rever vocábulos apresentados na unidade.						



Aprendizagem e desenvolvimento da criança em relação aos objetivos abordados na unidade 4.

Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Ter contato com o gênero cantiga.						
• Desenvolver os conceitos de escrita.						
• Participar de brincadeira cantada.						
• Localizar e citar algumas partes do corpo humano.						
• Identificar e nomear letras iniciais de partes do corpo.						
• Desenvolver a coordenação motora fina.						
• Desenvolver a coordenação motora ampla.						
• Desenvolver a noção de rima.						
• Desenvolver a oralidade.						
• Desenvolver o vocabulário.						
• Perceber que as pessoas têm características físicas semelhantes e diferentes.						
• Identificar semelhanças e diferenças físicas entre as pessoas.						
• Desenvolver noções de quantidade.						
• Identificar rimas.						
• Ter contato com o gênero texto instrucional.						
• Identificar a finalidade do texto instrucional.						
• Representar o corpo humano por meio de um boneco tridimensional.						
• Desenvolver a criatividade e as habilidades manuais.						
• Manipular massa de modelar.						
• Conhecer a escrita do número 1 com algarismo e por extenso.						
• Relacionar o número 1 à quantidade que ele representa.						
• Desenvolver a escrita emergente.						

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Ler e escrever o número 1 na forma de algarismo.						
• Conhecer a escrita do número 2 com algarismo e por extenso.						
• Relacionar o número 2 à quantidade que ele representa.						
• Ler e escrever o número 2 na forma de algarismo.						
• Conhecer a escrita do número 3 com algarismo e por extenso.						
• Relacionar o número 3 à quantidade que ele representa.						
• Ler e escrever o número 3 na forma de algarismo.						
• Interpretar imagens.						
• Relacionar cada fruta a sua respectiva quantidade.						
• Ler e escrever os números de 1 a 3 na forma de algarismos.						
• Relacionar cada um dos números de 1 a 3 à quantidade que eles representam.						
• Acompanhar o ritmo da cantiga realizando diferentes movimentos corporais.						
• Participar de brincadeiras em grupo.						
• Reconhecer o corpo humano como um todo.						
• Produzir sons usando partes do corpo.						
• Pronunciar adequadamente as palavras.						
• Identificar palavras com som inicial igual.						
• Identificar linhas abertas e linhas fechadas .						
• Identificar linhas retas e linhas curvas .						
• Desenvolver noções de tempo: antes e depois .						



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Reconhecer e nomear os órgãos responsáveis pelos sentidos.						
• Desenvolver a percepção visual.						
• Conhecer e nomear os órgãos relacionados a cada sentido.						
• Conhecer a Língua Brasileira de Sinais (Libras).						
• Refletir sobre o respeito às diferenças.						
• Reconhecer o significado de diferentes expressões faciais.						
• Desenvolver a noção de frase.						
• Deslocar-se no espaço fazendo diferentes movimentos corporais.						
• Desenvolver o vocabulário receptivo e expressivo.						
• Revisar vocábulos que aprenderam nessa unidade.						

Em quais momentos ou atividades a aprendizagem e o desenvolvimento da criança foram avaliados?

Quais intervenções pedagógicas são necessárias para a criança alcançar a aprendizagem e o desenvolvimento satisfatórios em relação aos objetivos, caso não tenha alcançado?

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Aprendizagem e desenvolvimento da criança em relação aos objetivos abordados na unidade 5.

Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Ter contato com gênero cantiga.						
• Reconhecer a importância da alimentação para a manutenção da saúde.						
• Identificar alimentos que fazem parte de uma alimentação saudável.						
• Desenvolver os conceitos sobre a escrita.						
• Participar de brincadeira cantada.						
• Desenvolver a oralidade.						
• Desenvolver a escrita emergente.						
• Identificar e nomear diferentes alimentos.						
• Identificar rimas.						
• Identificar nomes de alimentos que rimam para completar frases.						
• Desenvolver o vocabulário.						
• Pronunciar palavras adequadamente.						
• Desenvolver a coordenação motora fina.						
• Reconhecer e nomear frutas.						
• Manifestar-se sobre seus hábitos em relação ao consumo de frutas.						
• Identificar a primeira letra do nome de cada fruta.						
• Identificar frutas cujo nome possui mesmo fonema inicial.						
• Compreender o benefício das frutas para a saúde.						
• Perceber a importância das frutas para a alimentação.						
• Ter contato com o gênero poema.						
• Desenvolver os conceitos da escrita.						
• Desenvolver noções de quantidade.						
• Relacionar o número 4 à quantidade que ele representa.						

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Conhecer a escrita do número 4 com algarismo e por extenso.						
• Treinar a escrita do número 4 na forma de algarismo.						
• Praticar o traçado do 4 na forma de algarismo.						
• Identificar e nomear plantas que geralmente são cultivadas em pomar.						
• Relacionar o número 5 à quantidade que ele representa.						
• Conhecer a escrita do número 5 com algarismo e por extenso.						
• Praticar o traçado do número 5 na forma de algarismo.						
• Distinguir objetos com espessuras diferentes.						
• Desenvolver noções de grandeza: grosso e fino .						
• Identificar e nomear vegetais.						
• Identificar a letra inicial dos nomes dos alimentos.						
• Relacionar o número 6 à quantidade que ele representa.						
• Conhecer a escrita do número 6 com algarismo e por extenso.						
• Praticar o traçado do número 6 na forma de algarismo.						
• Contar um a um os elementos de uma coleção de até 6 elementos.						
• Relacionar os números 4, 5 e 6 às quantidades que eles representam.						
• Ler e escrever os números 4, 5 e 6 na forma de algarismo.						
• Desenvolver noções de grandeza: leve e pesado .						



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Estabelecer relações de dimensão entre dois ou mais elementos por meio da comparação: mais leve e mais pesado .						
• Ter contato com o gênero adivinha.						
• Ouvir e interpretar textos lidos pelo professor.						
• Identificar os alimentos mais adequados para uma das refeições do dia.						
• Ter contato com gênero texto instrucional.						
• Investigar a germinação e o desenvolvimento de sementes de feijão.						
• Desenvolver noções de tempo.						
• Registrar as etapas do desenvolvimento de uma semente de feijão.						
• Identificar e nomear vegetais que podem ser utilizados na alimentação.						
• Identificar os gostos associados a alguns alimentos.						
• Identificar, discriminar e nomear cores.						
• Sintetizar sílabas para formar palavra.						
• Montar quebra-cabeça.						
• Identificar vegetais que geralmente são cultivados em hortas.						
• Desenvolver o vocabulário receptivo e expressivo.						
• Revisar vocábulos que aprenderam.						

Em quais momentos ou atividades a aprendizagem e o desenvolvimento da criança foram avaliados?

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Aprendizagem e desenvolvimento da criança em relação aos objetivos abordados na unidade 6.

Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Ter contato com o gênero cantiga.						
• Conhecer e imitar o som de diferentes animais.						
• Participar de brincadeira cantada.						
• Desenvolver a oralidade.						
• Desenvolver o vocabulário.						
• Identificar e nomear diferentes animais.						
• Discriminar os diferentes sons emitidos pelos animais.						
• Imitar o movimento de diferentes animais.						
• Desenvolver a coordenação motora fina e ampla.						
• Conhecer diferentes animais.						
• Perceber que os animais apresentam diferentes características.						
• Identificar, discriminar e nomear cores primárias.						
• Desenvolver noções de quantidade.						
• Reconhecer a cobertura do corpo de um animal.						
• Identificar a letra inicial do nome do animal.						
• Ler e escrever o número 7 na forma de algarismo e conhecê-lo por extenso.						
• Relacionar o número 7 à quantidade que ele representa.						
• Desenvolver a memória visual.						
• Desenvolver a escrita emergente.						
• Relacionar imagens semelhantes.						
• Estabelecer correspondência entre os elementos de duas imagens.						
• Desenvolver a percepção visual e o raciocínio lógico.						

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Identificar animais que podem ser criados em casa.						
• Ter contato com o gênero capa de livro.						
• Interpretar imagens.						
• Conhecer os cuidados necessários ao ter um animal em casa.						
• Reconhecer a importância do cuidado com os animais de estimação.						
• Ter contato com o gênero narrativa infantil.						
• Ouvir e apreciar textos lidos pelo professor.						
• Ler e escrever o número 8 na forma de algarismo e conhecê-lo por extenso.						
• Relacionar o número 8 à quantidade que ele representa.						
• Conhecer o abrigo de alguns animais.						
• Conhecer os hábitos alimentares de alguns animais.						
• Identificar palavras com a mesma sílaba inicial.						
• Ler e escrever o número 9 na forma de algarismo e conhecê-lo por extenso.						
• Relacionar o número 9 à quantidade que ele representa.						
• Ler e escrever os números de 7 a 9 na forma de algarismos.						
• Relacionar os números de 7 a 9 às quantidades que eles representam						
• Reconhecer e imitar o modo como alguns animais se locomovem.						
• Controlar e adequar a forma de usar o próprio corpo.						
• Perceber que alguns alimentos consumidos no dia a dia são de origem animal.						



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Conhecer alimentos de origem animal.						
• Perceber a importância dos animais para os seres humanos.						
• Reconhecer a importância do cão-guia para uma pessoa com deficiência visual.						
• Identificar e traçar uma linha curva .						
• Identificar e relacionar imagens semelhantes.						
• Estabelecer correspondência biunívoca entre os elementos de dois conjuntos.						
• Desenvolver a percepção visual.						
• Classificar elementos que pertencem ou não pertencem a determinado grupo.						
• Desenvolver noções de tempo (antes, durante e depois; ontem, hoje e amanhã).						
• Identificar a sequência numérica de 1 a 9 .						
• Ligar pontos seguindo a sequência numérica de 1 a 9 .						
• Segmentar palavras em sílabas.						
• Desenvolver o vocabulário receptivo e expressivo.						
• Revisar vocábulos que aprenderam.						

Em quais momentos ou atividades a aprendizagem e o desenvolvimento da criança foram avaliados?

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Aprendizagem e desenvolvimento da criança em relação aos objetivos abordados na unidade 7.

Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Ter contato com o gênero capa de livro.						
• Desenvolver a oralidade.						
• Desenvolver os conceitos sobre a escrita.						
• Interpretar imagens.						
• Desenvolver a percepção visual.						
• Refletir sobre a importância de preservar e cuidar da natureza.						
• Ter contato com o gênero trava-língua.						
• Identificar sons iniciais idênticos.						
• Desenvolver os conceitos sobre a escrita.						
• Nomear elementos da natureza.						
• Desenvolver noções de quantidade.						
• Desenvolver o vocabulário.						
• Pronunciar palavras adequadamente.						
• Ter contato com o gênero quadrinha.						
• Identificar rimas.						
• Perceber a importância das plantas para os seres humanos e outros animais.						
• Interpretar imagens.						
• Desenvolver a percepção visual.						
• Conhecer a escrita do número 0 com algarismo.						
• Treinar a escrita do número 0 na forma de algarismo.						
• Desenvolver a coordenação motora fina.						
• Observar a importância da natureza nos espaços de convívio.						
• Desenvolver a escrita emergente.						
• Contar um a um os elementos de uma coleção de até 10 elementos.						

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Relacionar o número 10 à quantidade que ele representa.						
• Conhecer a escrita do número 10 com algarismo.						
• Treinar a escrita do número 10 na forma de algarismo.						
• Relacionar o número 0 e o número 10 à quantidade que eles representam.						
• Completar sequência numérica.						
• Perceber a importância da economia de água.						
• Desenvolver noções de tempo.						
• Identificar nomes de figuras com som inicial da letra A .						
• Perceber a importância de atitudes que mantenham a rua e outros espaços públicos limpos e conservados.						
• Identificar figuras geométricas espaciais.						
• Refletir sobre o reaproveitamento de materiais.						
• Associar figuras geométricas espaciais a objetos.						
• Identificar e nomear figuras geométricas espaciais.						
• Estabelecer correspondência biunívoca entre os elementos de dois conjuntos.						
• Reconhecer a importância da reciclagem.						
• Identificar os cestos de coleta seletiva adequados ao descarte de cada tipo de resíduo.						
• Identificar sequências de cores.						
• Identificar e continuar uma sequência, seguindo um padrão.						
• Ter contato com o gênero texto instrucional.						



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Confeccionar brinquedo utilizando materiais recicláveis.						
• Identificar materiais com formato que lembram figuras geométricas.						
• Refletir sobre atitudes que contribuem com a conservação da natureza.						
• Despertar a consciência ecológica.						
• Valorizar o meio ambiente.						
• Desenvolver o vocabulário receptivo e expressivo.						
• Rever vocábulos apresentados na unidade.						

Em quais momentos ou atividades a aprendizagem e o desenvolvimento da criança foram avaliados?

Quais intervenções pedagógicas são necessárias para a criança alcançar a aprendizagem e o desenvolvimento satisfatórios em relação aos objetivos, caso não tenha alcançado?

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Aprendizagem e desenvolvimento da criança em relação aos objetivos abordados na unidade 8.

Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Ter contato com o gênero quadrinha.						
• Identificar rimas em uma quadrinha.						
• Desenvolver a oralidade.						
• Desenvolver a coordenação motora fina.						
• Desenvolver o vocabulário.						
• Desenvolver noções de quantidade.						
• Ter contato com o gênero cantiga.						
• Participar de brincadeira cantada.						
• Compreender noções de posicionamento: aberto e fechado .						
• Desenvolver noções de grandeza: curto e longo .						
• Compreender o tempo atmosférico: quente e frio .						
• Ter contato com o gênero notícia.						
• Reconhecer a importância da chuva para os seres vivos e para o meio ambiente.						
• Refletir sobre o auxílio que as tecnologias podem fornecer.						
• Ouvir e interpretar textos lidos pelo professor.						
• Ter contato com o gênero textual capa de livro.						
• Identificar aliterações.						
• Perceber as mudanças nas condições do tempo atmosférico.						
• Identificar os formatos das figuras geométricas planas.						
• Desenvolver a coordenação motora fina e a coordenação motora ampla.						
• Expressar preferências em relação ao tempo atmosférico.						
• Observar e coletar dados.						
• Desenvolver a atenção e o pensamento lógico.						

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Coletar e interpretar dados.						
• Organizar dados de tabela em forma de gráfico.						
• Identificar a letra inicial de palavras.						
• Relacionar o número 7 à quantidade que ele representa.						
• Identificar as cores que podem ser encontradas no arco-íris.						
• Identificar padrão.						
• Identificar uma imagem formada por linha fechada .						
• Retomar os números de 1 a 10 .						
• Segmentar palavras em sílabas.						
• Reconhecer e relacionar objetos a seus usos sociais.						
• Desenvolver noções de grandeza: cheio e vazio .						
• Ampliar noções de posicionamento: fora e dentro .						
• Participar de brincadeira com bola.						
• Identificar as letras e a ordem do alfabeto.						
• Desenvolver a escrita e reconhecer o alfabeto.						
• (Re)conhecer a letra bastão maiúscula.						
• Relacionar o grafema ao fonema.						
• Desenvolver o princípio alfabético.						
• Pronunciar adequadamente as palavras.						
• Desenvolver o vocabulário receptivo e expressivo.						
• Rever vocábulos apresentados na unidade.						
• Compreender os fenômenos da natureza.						



Materiais de avaliação formativa relacionados ao volume II: crianças pequenas de 5 anos

Itens de avaliação relacionados ao volume II

Nesta parte do material de avaliação formativa, você vai encontrar sugestões de atividades que podem ser utilizadas para verificar a aprendizagem das crianças em relação a alguns objetivos e conteúdos referentes à literacia e à numeracia, desenvolvidos em cada unidade do **Livro do Estudante** e do respectivo **Manual do Professor Impresso**. Após a reprodução das atividades, você encontrará orientações para interpretar as respostas das crianças e sugestões para a continuação do ensino a partir dessas respostas, podendo inclusive rever seu planejamento e atuar de modo que todas as crianças consolidem seus conhecimentos e continuem suas aprendizagens. Você também vai encontrar a sugestão de relatório para o registro da correção dos itens, que pode ser útil para anotar observações e possíveis intervenções pedagógicas necessárias para rever o planejamento e possibilitar o avanço do desenvolvimento da criança.

Volume II – 5 anos – Unidade 1

ATIVIDADE 1

OUÇA OS NOMES DAS FRUTAS RETRATADAS NAS IMAGENS ABAIXO. DEPOIS, REPITA O NOME DE CADA UMA DELAS E PINTE O NÚMERO DE QUADRINHOS QUE REPRESENTA A QUANTIDADE DE SÍLABAS DE CADA NOME.



LILIANE MEY/PIXABAY

--	--	--	--



CASSIO DINIZ/PIXABAY

--	--	--	--

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



ATIVIDADE 2

OUÇA A LEITURA DO TRAVA-LÍNGUA.

O DOCE PERGUNTOU PARA O DOCE

QUAL É O DOCE MAIS DOCE?

O DOCE RESPONDEU PARA O DOCE

QUE É O DOCE DE BATATA-DOCE.

ORIGEM POPULAR.

CONTORNE AS SÍLABAS QUE MAIS SE REPETEM NESSE TRAVA-LÍNGUA.

DO CO TA CE DA

ATIVIDADE 3

CONTORNE DE **AZUL** O TRECHO DE ESTRADA MAIS **LONGO**.

CONTORNE DE **VERMELHO** O TRECHO DE ESTRADA MAIS **CURTO**.



FREEPIK

ATIVIDADE 4

MARQUE UM X NO RECIPIENTE **MAIOR** E CONTORNE O RECIPIENTE **MENOR**.



UP KLYAK/FREEPIK

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Orientações para interpretação das respostas das crianças

Volume II – 5 anos – Unidade 1

Atividade 1

Este item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia consciência fonológica e a habilidade de segmentar palavras em sílabas.

Resposta: Pintar dois quadrinhos abaixo de cada imagem.

Ao pintar dois quadrinhos para cada imagem (que representam, respectivamente, **jaca** e **caju**), a criança demonstra conseguir identificar que as palavras são compostas por partes menores, que são as sílabas. Caso a criança pinte mais ou menos quadrinhos que o necessário, é possível que ainda não tenha compreendido que é possível segmentar oralmente as palavras em sílabas ou que esteja confundindo os conceitos de sons (fonemas), partes (sílabas), palavras e mesmo letras. Nesse caso, lembre e explique que há a possibilidade de segmentar as palavras em sílabas. Para isso, convide a criança a pronunciar pausadamente algumas palavras, segmentando-as em sílabas e, a cada sílaba pronunciada, batucar na mesa, levantar um dedo ou bater palmas.

Atividade 2

Este item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia consciência fonológica e a habilidade de reconhecer aliterações.

Resposta: Contornar as sílabas **DO** e **CE**.

Ao contornar as sílabas que mais se repetem no trava-língua, a criança demonstra ter desenvolvido a consciência de aliterações, pois identificou os sons consonantais iniciais que se repetem. Caso a criança contorne outra(s) sílaba(s) entre as apresentadas, pode ser que ela ainda não tenha desenvolvido a consciência de aliterações ou que não compreenda a noção de sílaba. Para auxiliá-la a avançar nesse processo, promova mais brincadeiras com trava-línguas, a fim de que ela desenvolva a consciência dos sons iniciais que se repetem, além de propor mais atividades de reconhecimento e manipulação de sílabas.

Atividade 3

Este item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de grandeza, e a habilidade de reconhecer elementos por meio da comparação: **longo** e **curto**.

Resposta: Contornar de azul a estrada à esquerda e de vermelho a estrada à direita.

Ao contornar corretamente as imagens das estradas, a criança demonstra que já consegue entender a relação estabelecida entre os elementos considerando suas dimensões, a fim de identificar o elemento que é mais curto e o que é mais longo. Caso a criança inverta os registros, é possível que ela não tenha compreendido as noções de grandeza longo e curto, confundindo-as entre si ou mesmo com outros conceitos, como fino e grosso. Para auxiliá-la a compreender esses conceitos, é possível propor uma atividade de comparação, com elementos manuseáveis, como pedaços de barbante, classificando-os entre longos e curtos.

Atividade 4

Este item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de grandeza e a habilidade de estabelecer relações de dimensão entre dois ou mais elementos por meio da comparação: **maior** e **menor**.

Resposta: Marcar um **X** no recipiente à direita e contornar o recipiente à esquerda.

Ao marcar um **X** no recipiente à direita, indicando que é o maior, e contornar o recipiente à esquerda, indicando que é o menor, a criança demonstra estabelecer relações de comparação entre os dois elementos



representados e identificar as relações de dimensão entre eles. Caso a criança tenha invertido as respostas, é possível que não tenha estabelecido essas relações ou que esteja confundindo os conceitos de maior e menor. Nesse caso, procure verbalizar comparações desse tipo entre objetos da sala de aula e de outros ambientes da escola, em situações do dia a dia, incentivando-a a analisar cada situação e a comparar os elementos.

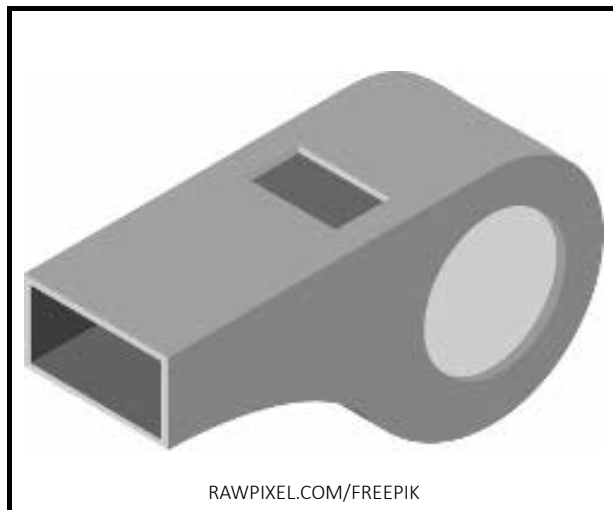
Relatório das correções				
Volume II – 5 anos – Unidade 1				
Escola:				
Nome da criança:				
Ano e turma:		Número:	Data:	
Professor(a):				
Atividade	Objetivo	Resposta	Resposta da criança	Reorientação do planejamento
1	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia consciência fonológica e a habilidade de segmentar palavras em sílabas.	Pintar dois quadrinhos abaixo de cada imagem.		
2	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia consciência fonológica e a habilidade de reconhecer aliterações.	Contornar as sílabas DO e CE .		
3	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de grandeza e a habilidade de reconhecer elementos por meio da comparação: longo e curto .	Contornar de azul a estrada à esquerda e de vermelho a estrada à direita.		
4	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de grandeza e a habilidade de estabelecer relações de dimensão entre dois ou mais elementos por meio da comparação: maior e menor .	Marcar um X no recipiente à direita e contornar o recipiente à esquerda.		



Volume II – 5 anos – Unidade 2

ATIVIDADE 1

CONTORNE AS IMAGENS QUE TÊM O NOME INICIADO PELO MESMO SOM DA PRIMEIRA LETRA DO NOME DA IMAGEM DO QUADRO.



FREEPIK



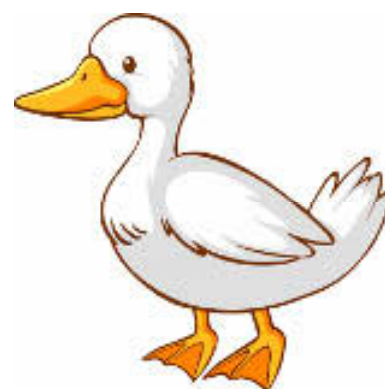
FREEPIK



FREEPIK



BRGFX/FREEPIK



BRGFX/FREEPIK

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



ATIVIDADE 2

CONTORNE AS IMAGENS EM QUE A LETRA **B** É A PRIMEIRA DO NOME.



MACROVEC-TOR_OFFICIAL/FREEPIK



MACROVEC-TOR_OFFICIAL/FREEPIK



MACROVEC-TOR_OFFICIAL/FREEPIK



MACROVEC-TOR_OFFICIAL/FREEPIK



MACROVEC-TOR_OFFICIAL/FREEPIK



MACROVEC-TOR_OFFICIAL/FREEPIK

ATIVIDADE 3

DESENHE UMA CRIANÇA **PERTO** DO BALANÇO. DEPOIS, DESENHE UMA BOLA **LONGE** DO BALANÇO.



UP KLYAK/FREEPIK

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



ATIVIDADE 4

ESCREVA EM CADA QUADRINHO O NÚMERO QUE REPRESENTA A QUANTIDADE DE CRIANÇAS QUE APARECE EM CADA IMAGEM.



FREEPIK

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Orientações para interpretação das respostas das crianças

Volume II – 5 anos – Unidade 2

Atividade 1

Este item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia consciência fonológica e fonêmica e a habilidade de reconhecer o mesmo fonema inicial em diferentes palavras.

Resposta: Contornar o anel e o avião.

Ao contornar as imagens de anel e de avião, a criança demonstra perceber que o som inicial da palavra **apito** é /a/ e que esse som também está presente no início das palavras **anel** e **avião**. Caso ela contorne outras imagens, pode ser que ela não esteja distinguindo o fonema inicial das palavras. Para desenvolver essa habilidade, explore ludicamente o fonema inicial de algumas palavras por meio de jogos e brincadeiras, como memória dos sons iniciais, na qual ela deverá fazer a associação entre os sons iniciais dos nomes de diferentes imagens (que podem ser de animais, brinquedos, frutas etc.), além de fazer comparações diversas com o nome da própria criança e os nomes das demais crianças da turma.

Atividade 2

Este item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia conhecimento alfabético e a habilidade de reconhecer a relação letra-som.

Resposta: Contornar o barco, a boneca e a bola.

Ao contornar as imagens cujos nomes começam com a letra **B**, a criança demonstra reconhecer a relação entre a letra **B** e o som inicial /b/ das palavras apresentadas. Caso a criança marque outras imagens, pode ser que não reconheça a letra **B** ou que não a relacione ao respectivo som, ou ainda que não reconheça esse som inicial nas palavras. Para auxiliá-la a desenvolver essa habilidade, em momentos de brincadeira e de manipulação dos objetos do cotidiano, explore oralmente com ela os nomes dos elementos, especialmente os que iniciam com a letra **B**, e pergunte-lhe com que letra ele começa. Explore também livros de abecedários, incentivando-a a reconhecer a letra **B** e os elementos a ela associados.

Atividade 3

Este item avalia o conhecimento da criança a respeito dos componentes de numeracia noções de localização e posicionamento e a habilidade de reconhecer elementos posicionados perto e longe de um ponto de referência.

Resposta: Desenhar uma criança perto do balanço e desenhar uma bola longe do balanço.

Ao desenhar adequadamente na imagem, a criança demonstra que consegue compreender a relação estabelecida entre os elementos considerando suas localizações, a fim de identificar o elemento que deve ficar mais perto e o que deve ficar mais longe em relação a um ponto de referência, nesse caso o balanço. Se a criança inverter os desenhos, é possível que ela não tenha compreendido as noções **perto** e **longe**, invertendo-as ou confundindo-as com outras noções, por exemplo. Para a criança que não compreendeu essa noção, é possível propor uma atividade de comparação, com elementos manuseáveis, evidenciando as localizações perto e longe por meio da manipulação de objetos do dia a dia, como lápis, caderno e blocos de montar, além de auxiliá-las a analisar a localização de crianças em relação à porta ou à janela da sala de aula, por exemplo.

Atividade 4

Este item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de quantidade e a habilidade de representar quantidades por meio dos números que as representam.

Resposta: 1, 2, 3, 4 e 5.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Ao contar as quantidades e registrar os números de 1 a 5, respectivamente, a criança demonstra ter compreendido a representação de quantidades por meio de números. Caso tenha registrado outros números ou tenha feito traçados não convencionais, pode ser que ela não tenha se apropriado desses algarismos ou que não esteja estabelecendo a relação número-quantidade. Para auxiliá-la, retome esses números e as quantidades correspondentes, em situações de uso do dia a dia, no quadro numérico exposto na sala de aula (caso não haja, é interessante providenciar um) e também em tarefas escolares diversas.

Relatório das correções				
Volume II – 5 anos – Unidade 2				
Escola:				
Nome da criança:				
Ano e turma:		Número:	Data:	
Professor(a):				
Atividade	Objetivo	Resposta	Resposta da criança	Reorientação do planejamento
1	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia consciência fonológica e fonêmica e a habilidade de reconhecer o mesmo fonema inicial em diferentes palavras.	Contornar o anel e o avião.		
2	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia conhecimento alfabético e a habilidade de reconhecer a relação letra-som.	Contornar o barco, a boneca e a bola.		
3	Avaliar o conhecimento da criança a respeito dos componentes de numeracia noções de localização e posicionamento e a habilidade de reconhecer elementos posicionados perto e longe de um ponto de referência.	Desenhar uma criança perto do balanço e desenhar uma bola longe do balanço.		
4	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de quantidade e a habilidade de representar quantidades por meio dos números que as representam.	1, 2, 3, 4 e 5.		

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Volume II – 5 anos – Unidade 3

ATIVIDADE 1

CONTORNE OS OBJETOS QUE TÊM O NOME INICIADO PELA LETRA E.



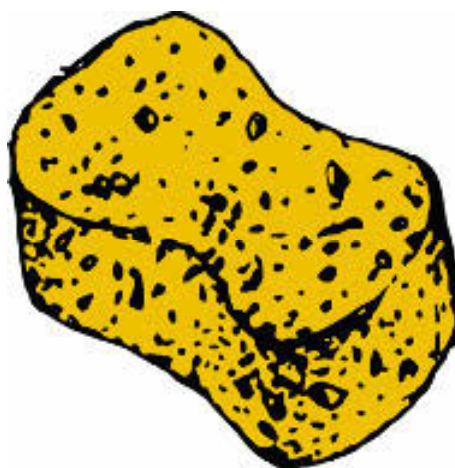
OPENCLIPART-VECTORS/PIXABAY



ROSAPUCHALT/FREEPIK



ROSAPUCHALT/FREEPIK



OPENCLIPART-VECTORS/PIXABAY



PCH.VECTOR/FREEPIK

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



ATIVIDADE 2

FALE BEM DEVAGAR O NOME DOS OBJETOS ABAIXO. DEPOIS, COMPLETE A SÍLABA QUE FALTA NAS PALAVRAS.



FREEPIK

GUE

TE



PCH.VECTOR/FREEPIK

ROL



OPENCLIPART-VECTORS/PIXABAY

VE

LA



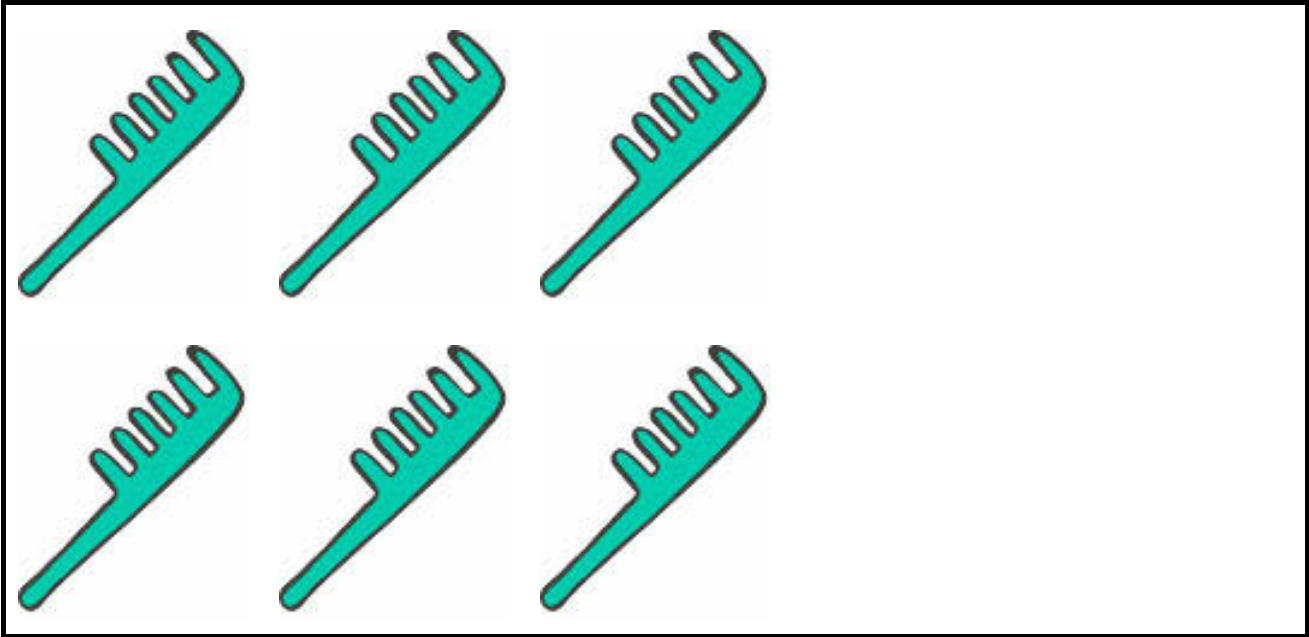
CLKER-FREE-VECTOR-IMAGES/PIXABAY

TA



ATIVIDADE 3

COMPLETE O QUADRO COM DESENHOS ATÉ QUE ELE FIQUE COM **UMA DEZENA** DE PENTES.



FREEPIK

ATIVIDADE 4

PINTE DE **AZUL** O QUADRINHO DA **PRIMEIRA** CRIANÇA DA FILA PARA LAVAR AS MÃOS E DE **VERDE** O QUADRINHO DA **ÚLTIMA** CRIANÇA DA FILA.



UPKLYAK/FREEPIK

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Orientações para interpretação das respostas das crianças

Volume II – 5 anos – Unidade 3

Atividade 1

Este item avalia o domínio da criança a respeito do componente de literacia conhecimento alfabético e a habilidade de identificar a relação letra-som.

Resposta: Contornar espelho, escova e esponja.

Ao contornar as imagens de espelho, escova e esponja, a criança demonstra saber que a letra **E** é utilizada para representar o som /e/, ou seja, identifica a relação letra-som. Caso a criança contorne elementos que não tenham o nome iniciado com essa letra, possivelmente ela está com dificuldade de perceber a relação entre os sons das palavras e as letras utilizadas para escrevê-las. Para auxiliá-la, estabeleça comparações entre o som da primeira letra do nome das imagens apresentadas com o de outras palavras conhecidas e de nomes de crianças da turma, como elefante, escada e Eduardo, por exemplo. Além disso, explore alguns livros infantis conhecidos como abecedários, pois neles cada letra do alfabeto é relacionada a um elemento cujo nome inicia com ela, geralmente com ilustrações.

Atividade 2

Este item avalia o conhecimento da criança a respeito dos componentes de literacia consciência fonológica e produção de escrita emergente, contemplando a habilidade de segmentar palavras em sílabas.

Resposta: Completar as palavras **foguete** com **FO**, **farol** com **FA**, **fivela** com **FI** e **fita** com **FI**.

Ao segmentar oralmente as palavras em sílabas e completar as sílabas que faltam nas palavras escritas, a criança demonstra desenvolvimento progressivo da consciência fonológica e conhecimento do traçado da letra **F** (bastão maiúscula) em sílaba inicial. Caso a criança tenha registrado outras partes das palavras diferentes de sílabas, é provável que ela ainda não tenha compreendido que é possível segmentar oralmente as palavras em sílabas ou que esteja confundindo os conceitos de sons (fonemas), sílabas, palavras e mesmo letras. Nesse caso, explique a ela que as palavras podem ser divididas em partes menores, chamadas sílabas, e que é possível reconhecer essas partes também pelos sons. Chame a atenção da criança para o som das sílabas faltantes e verifique se ela nota o fonema /f/. Reforce com ela o fato de esse grafema estar acompanhado das vogais **O**, **A** e **I**. Escreva as palavras na lousa e complete-as com o auxílio da criança.

Atividade 3

Este item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de quantidade e a habilidade de identificar a relação de correspondência entre **10** unidades e uma **dezena**.

Resposta: Desenhar quatro pentes.

Ao desenhar quatro pentes, a criança demonstra que já consegue compreender e identificar a relação de correspondência entre 10 unidades e uma dezena. Caso a criança desenhe uma quantidade maior ou menor de objetos, pode ser que ela não tenha compreendido a relação entre o número 10 e a quantidade que ele representa ou que não tenha compreendido que 10 unidades correspondem a uma dezena. Para a criança que não compreendeu a noção de dezena, sugere-se oferecer a ela elementos manuseáveis, como lápis, blocos de montar, entre outros, com os quais ela terá de completar a quantidade uma dezena em uma situação de brincadeira, por exemplo.

Atividade 4

Este item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de posicionamento e a habilidade de reconhecer a posição das personagens em uma fila.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Resposta: Pintar de azul o quadrinho da criança de vestido rosa e de verde o quadrinho da criança de camiseta vermelha.

Ao pintar com as respectivas cores a primeira e a última personagem da fila, a criança demonstra que já consegue identificar a posição que as personagens ocupam em uma fila. Caso a criança inverta as cores dos quadrinhos ou pinte o quadrinho da segunda personagem, pode ser que ela não tenha compreendido as noções de posicionamento **primeiro** e **último** ou então esteja confundindo esses dois conceitos. Para auxiliá-la, é possível organizar as crianças em fila para atividades cotidianas na escola, como brincadeiras e hora do lanche, e evidenciar quem ocupa a primeira e a última posição, além de pedir a ela que identifique qual é o primeiro e qual é o último colega da fila.

Relatório das correções				
Volume II – 5 anos – Unidade 3				
Escola:				
Nome da criança:				
Ano e turma:		Número:		Data:
Professor(a):				
Atividade	Objetivo	Resposta	Resposta da criança	Reorientação do planejamento
1	Avaliar o domínio da criança a respeito do componente de literacia conhecimento alfabético e a habilidade de identificar a relação letra-som.	Contornar espelho, escova e esponja.		
2	Avaliar o conhecimento da criança a respeito dos componentes de literacia consciência fonológica e produção de escrita emergente, contemplando a habilidade de segmentar palavras em sílabas.	Completar as palavras foguete com FO , farol com FA , fivela com FI e fita com FI .		
3	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de quantidade e a habilidade de identificar a relação de correspondência entre 10 unidades e uma dezena.	Desenhar quatro pentes.		
4	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de posicionamento e a habilidade de reconhecer a posição das personagens em uma fila.	Pintar de azul o quadrinho da criança de vestido rosa e de verde o quadrinho da criança de camiseta vermelha.		

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Volume II – 5 anos – Unidade 4

ATIVIDADE 1

PINTE NO QUADRO AS PALAVRAS QUE COMEÇAM COM A MESMA LETRA QUE INICIA O NOME DO ANIMAL REPRESENTADO NA IMAGEM.



ROY BURI/PIXABAY

LARANJA	JANELA
JACA	XALE
JUMENTO	ACARAJÉ
JOGO	CASA
JILÓ	BOLA
LATA	JENIPAPO

ATIVIDADE 2

MARQUE UM X NAS IMAGENS DOS ANIMAIS QUE TÊM O NOME INICIADO PELA LETRA L.



WIRESTOCK/FREEPIK



ERIK-KARITS-2093459/FREEPIK



ERIK-KARITS-2093459/FREEPIK



ERIK-KARITS-2093459/FREEPIK

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



ATIVIDADE 3

GABRIEL GOSTA DE LER UM LIVRO ENQUANTO AGUARDA NA FILA DO ÔNIBUS.

- CONTORNE DE **AZUL** A PESSOA QUE ESTÁ À **FRENTE** DE GABRIEL.
- CONTORNE DE **VERDE** A PESSOA QUE ESTÁ **ENTRE** GABRIEL E A MULHER DE BLUSA VERMELHA.



MACROVECTOR/FREEPIK

ATIVIDADE 4

FLÁVIA COSTUMA SE REUNIR COM AS AMIGAS PARA JOGAR FUTEBOL.

- PINTE DE **VERDE** A CAMISETA DA AMIGA QUE ESTÁ À **DIREITA** DE FLÁVIA.
- PINTE DE **VERMELHO** A CAMISETA DA AMIGA QUE ESTÁ À **ESQUERDA** DE FLÁVIA.



FREEPIK

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Orientações para interpretação das respostas das crianças

Volume II – 5 anos – Unidade 4

Atividade 1

Este item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia conhecimento alfabético e a habilidade de identificar a relação letra-som.

Resposta: Pintar as palavras jaca, jumento, jogo, jiló, janela e jenipapo.

Ao pintar as palavras que iniciam com a letra **J**, a criança demonstra saber que essa letra é utilizada para representar o som /j/, ou seja, identifica a relação letra-som. Caso a criança pinte palavras não iniciadas com essa letra, possivelmente esteja com dificuldade de perceber a relação entre os sons das palavras e as letras utilizadas para escrevê-las. Nesse caso, retome o alfabeto ilustrado e estabeleça comparações entre o som da primeira letra dos nomes das imagens apresentadas com os das respectivas letras, evidenciando a letra **J** e palavras iniciadas com ela.

Atividade 2

Este item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia conhecimento alfabético e a habilidade de identificar a relação letra-som.

Resposta: Marcar leão e lagarta.

Ao marcar as imagens de leão e de lagarta, a criança demonstra saber que a letra **L** é utilizada para representar o som /l/, ou seja, identifica a relação letra-som. Caso ela contorne as imagens dos outros animais, possivelmente não esteja percebendo a relação letra-som. Para auxiliá-la, estabeleça comparações entre o som da primeira letra dos nomes das imagens apresentadas com os de outras palavras conhecidas e de nomes de crianças da turma, como lápis, letra e Laís. Além disso, explore alguns livros infantis conhecidos como abecedários, pois neles cada letra do alfabeto é relacionada a um elemento cujo nome inicia com ela, geralmente com ilustrações.

Atividade 3

Este item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de posicionamento e a habilidade de reconhecer elementos posicionados à **frente** e **entre** em relação a um ponto de referência.

Resposta: Contornar de azul o idoso e de verde a criança.

Ao contornar corretamente os elementos da imagem, a criança demonstra que consegue entender a relação estabelecida entre os elementos considerando seus posicionamentos, a fim de identificar o elemento que está à **frente** de outro e **entre** um e outro. Caso a criança contorne outros elementos que não condigam com a resposta, é possível que ela não tenha compreendido a noção de posicionamento à **frente**, confundindo-a com **atrás**, por exemplo. Para auxiliá-la, é possível propor situações diversas em brincadeiras e outras atividades do dia a dia, como ao formar uma fila e pedir à criança que identifique os posicionamentos à **frente**, **entre** e **atrás**, em relação a diferentes pontos de referência.

Atividade 4

Este item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de localização e a habilidade de reconhecer elementos localizados à **direita** e à **esquerda** em relação a um ponto de referência.

Resposta: Pintar de verde a camiseta da pessoa à direita de Flávia e de vermelho a camiseta da pessoa à esquerda de Flávia.



Ao pintar corretamente as camisetas com as cores indicadas, a criança demonstra que consegue entender a relação estabelecida entre os elementos, identificando o que está à direita e o que está à esquerda, com base em um ponto de referência, que nesse caso é a pessoa do meio. Caso a criança inverta as cores das camisetas, pode ser que ela esteja confundindo os conceitos de **direita** e **esquerda**. Para auxiliá-la, é possível propor situações diversas em brincadeiras e outras atividades do dia a dia em que ela precise identificar as localizações à **direita** e à **esquerda** em relação a um ponto de referência.

Relatório das correções Volume II – 5 anos – Unidade 4				
Escola:				
Nome da criança:				
Ano e turma:		Número:	Data:	
Professor(a):				
Atividade	Objetivo	Resposta	Resposta da criança	Reorientação do planejamento
1	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia conhecimento alfabético e a habilidade de identificar a relação letra-som.	Pintar as palavras jaca, jumento, jogo, jiló, janela e jenipapo.		
2	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia conhecimento alfabético e a habilidade de identificar a relação letra-som.	Marcar leão e lagarta.		
3	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de posicionamento e a habilidade de reconhecer elementos posicionados à frente e entre em relação a um ponto de referência.	Contornar de azul o idoso e de verde a criança.		
4	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de localização e a habilidade de reconhecer elementos localizados à direita e à esquerda em relação a um ponto de referência.	Pintar de verde a camiseta da pessoa à direita de Flávia e de vermelho a camiseta da pessoa à esquerda de Flávia.		

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Volume II – 5 anos – Unidade 5

ATIVIDADE 1

OUÇA A LEITURA DA CANTIGA. DEPOIS, CONTORNE O CAIXOTE COM O VEGETAL CITADO NA CANTIGA.

MEU LIMÃO, MEU LIMOEIRO

MEU LIMÃO, MEU LIMOEIRO...

MEU PÉ DE JACARANDÁ.

UMA VEZ, TINDOLELÊ.

OUTRA VEZ, TINDOLALÁ.

[...]

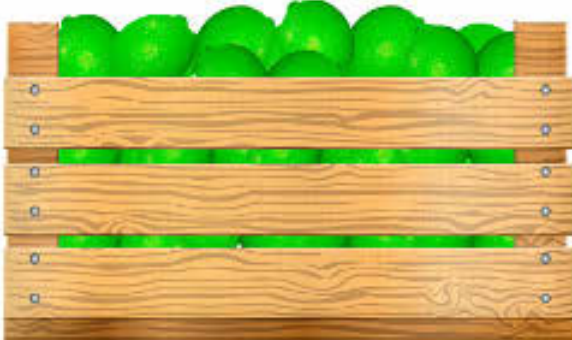
ORIGEM POPULAR.



ANNALISE BATISTA/PIXABAY



ANNALISE BATISTA/PIXABAY



ANNALISE BATISTA/PIXABAY



ANNALISE BATISTA/PIXABAY

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



ATIVIDADE 2

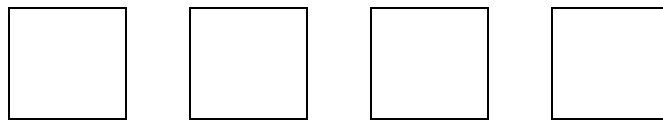
DIGA EM VOZ ALTA O NOME DO ALIMENTO REATRADO NA IMAGEM ABAIXO.

PIMENTA



ALEXAS_FOTOS/PIXABAY

PINTE O NÚMERO DE QUADRINHOS QUE REPRESENTA A QUANTIDADE DE **SÍLABAS** DA PALAVRA **PIMENTA**.



ESCREVA O NÚMERO QUE REPRESENTA A QUANTIDADE DE **LETRAS** DA PALAVRA **PIMENTA**.



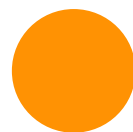
ATIVIDADE 3

OBSERVE A IMAGEM ABAIXO.



FREEPIK

CONTORNE ENTRE AS FIGURAS A SEGUIR AQUELA QUE LEMBRA AS QUE APARECEM INTEIRAS NA IMAGEM QUE VOCÊ OBSERVOU.



CÍRCULO



QUADRADO



TRIÂNGULO



RETÂNGULO

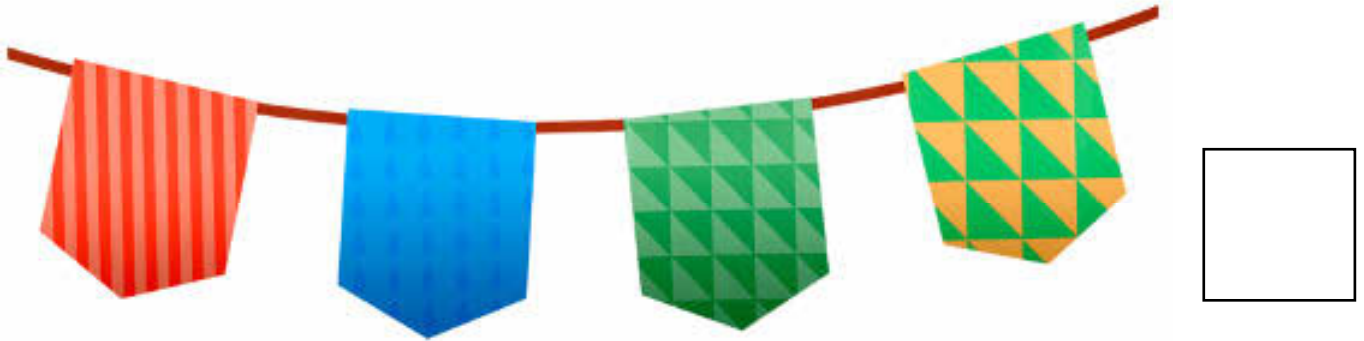
REINALDO ROSA

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



ATIVIDADE 4

OBSERVE AS BANDEIRINHAS A SEGUIR. ESCREVA O NÚMERO QUE REPRESENTA A QUANTIDADE DE BANDEIRINHAS QUE HÁ EM CADA FIO.



ANNALISE BATISTA/PIXABAY



ANNALISE BATISTA/PIXABAY

AGORA, COMPLETE:

$$4 + 3 = \square$$

(BANDEIRINHAS) (MAIS) (BANDEIRINHAS) (É IGUAL A)

BANDEIRINHAS

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Orientações para interpretação das respostas das crianças

Volume II – 5 anos – Unidade 5

Atividade 1

Este item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia compreensão oral de textos.

Resposta: Contornar o caixote com limões.

Ao contornar o caixote com limões, a criança demonstra compreensão oral do texto lido/cantado pelo professor. Caso ela contorne o caixote com outro vegetal, é possível que não tenha compreendido a cantiga. Para auxiliá-la a aprimorar a compreensão oral, leia e explore textos narrativos, realizando a leitura dialogada, por meio de perguntas e respostas, ajudando-a a compreender as diversas situações do enredo, além de descrever personagens e cenários, por exemplo.

Atividade 2

Este item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia consciência fonológica e fonêmica e a habilidade de segmentar palavras em sílabas e em letras.

Resposta: Pintar três quadrinhos para a quantidade de sílabas e escrever o número **7** para a quantidade de letras.

Ao pintar três quadrinhos para representar a quantidade de sílabas da palavra e ao registrar o número **7** para a quantidade de letras, a criança demonstra conseguir identificar que as palavras são compostas por partes menores, que são as sílabas, e outras ainda menores, que na escrita são as letras. Caso a criança pinte mais ou menos quadradinhos que o necessário, é possível que ainda não tenha compreendido que é possível segmentar oralmente as palavras em sílabas ou que esteja confundindo o número de sílabas com o número de letras. Para auxiliá-la, convide a criança a pronunciar pausadamente algumas palavras, segmentando-as em sílabas e, a cada sílaba pronunciada, batucar na mesa, levantar um dedo ou bater palmas. Além disso, promova a contagem das letras que compõem as palavras, a fim de ajudá-la a perceber que as sílabas são compostas de partes menores, as letras.

Atividade 3

Este item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de figuras geométricas elementares e a habilidade de reconhecer triângulos.

Resposta: Contornar o triângulo.

Ao contornar o triângulo, a criança demonstra que consegue reconhecer essa figura em diferentes posições e identificá-la entre as demais figuras apresentadas. Caso a criança contorne outras figuras que não sejam o triângulo, é possível que ela não esteja conseguindo identificá-lo entre as demais figuras apresentadas. Para desenvolver essa habilidade, é possível propor uma exploração de blocos que tenham os formatos das figuras apresentadas, solicitando a ela que nomeie cada uma das formas. Outra maneira é propor a ela que carimbe essas figuras em uma folha sulfite e que diga o nome delas para que você registre.

Atividade 4

Este item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de quantidade e a habilidade de somar números de um algarismo.

Resposta: Escrever respectivamente **4, 3 e 7**.

Ao escrever o número que corresponde à quantidade de bandeiras em cada fio e a soma dos números, a criança demonstra que já consegue realizar a soma de números de um algarismo. Caso a criança registre números



que sejam diferentes das respostas corretas, pode ser que ela não tenha compreendido a necessidade de contar, uma a uma, as bandeiras de cada fio e de, posteriormente, juntar as duas quantidades, somando-as. Nesse caso, é possível propor atividades de contagem com elementos manuseáveis, além de jogos e brincadeiras em que a criança seja incentivada a juntar quantidades para obter uma quantidade total.

Relatório das correções				
Volume II – 5 anos – Unidade 5				
Escola:				
Nome da criança:				
Ano e turma:		Número:	Data:	
Professor(a):				
Atividade	Objetivo	Resposta	Resposta da criança	Reorientação do planejamento
1	Avaliar conhecimento da criança a respeito do componente de literacia compreensão oral de textos.	Contornar o caixote com limões.		
2	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia consciência fonológica e fonêmica e a habilidade de segmentar palavras em sílabas e em letras.	Pintar três quadrinhos para a quantidade de sílabas e escrever o número 7 para a quantidade de letras.		
3	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de figuras geométricas elementares e a habilidade de reconhecer triângulos.	Contornar o triângulo.		
4	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de quantidade e a habilidade de somar números de um algarismo.	Escrever respectivamente 4, 3 e 7 .		



Volume II – 5 anos – Unidade 6

ATIVIDADE 1

CONTORNE A IMAGEM DO MEIO DE TRANSPORTE MAIS ADEQUADO PARA COMPLETAR A FRASE.

O _____ **VOOU COM POUCOS PASSAGEIROS.**



EMSLICHTER/PIXABAY



EMSLICHTER/PIXABAY



FREEDOMMAIL/PIXABAY



NATTAPOL DEEJITWASIN/PIXABAY

ATIVIDADE 2

CONTORNE COM A MESMA COR OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO QUE TÊM O NOME INICIADO COM A MESMA LETRA.



TELEFONE



RÁDIO



REVISTA



TELEVISÃO

CLKER-FREE-VECTOR-IMAGES/PIXABAY; JANNIKR64/PIXABAY; OPEN CLIP ART-VECTORS/PIXABAY; CLKER-FREE-VECTOR-IMAGES/PIXABAY

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

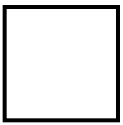


ATIVIDADE 3

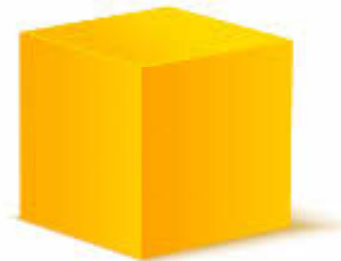
MARQUE UM X NA FIGURA GEOMÉTRICA QUE LEMBRA O FORMATO DE UMA DAS CARGAS DESTE CAMINHÃO.



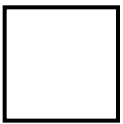
OPEN CLIP ART-VECTORS/PIXABAY



ESFERA



CUBO



CILINDRO



CONE

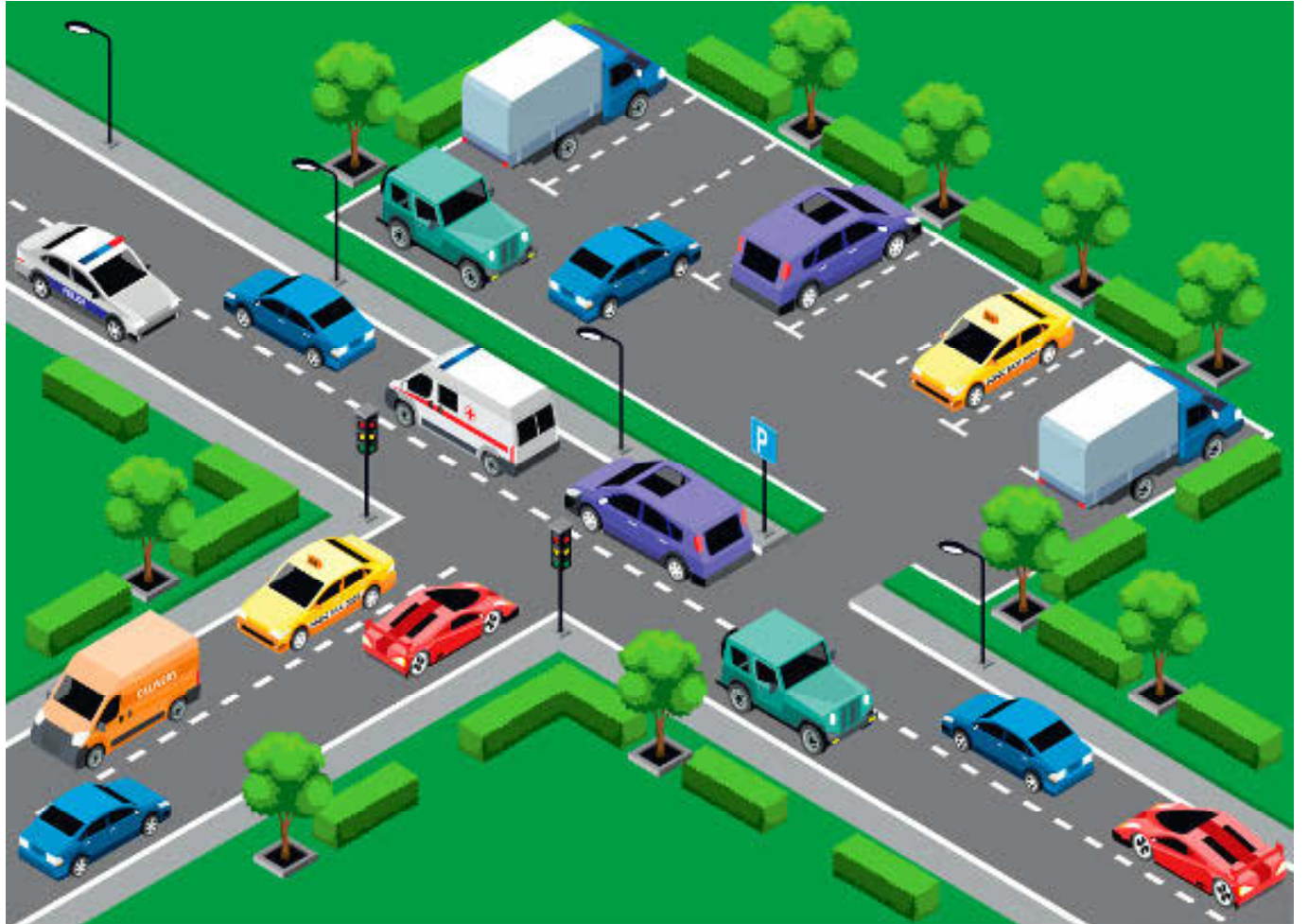
MACRO VECTOR/FREEPIK

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuem crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



ATIVIDADE 4

CONTORNE OS MEIOS DE TRANSPORTE QUE APARECEM NESTA CENA. DEPOIS, ESCREVA NO QUADRINHO O NÚMERO QUE REPRESENTA A QUANTIDADE DE MEIOS DE TRANSPORTE QUE VOCÊ CONTORNOU.



MACRO VECTOR/FREEPIK

APARECEM

MEIOS DE TRANSPORTE NESTA CENA.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Orientações para interpretação das respostas das crianças

Volume II – 5 anos – Unidade 6

Atividade 1

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia desenvolvimento de vocabulário e a habilidade de completar frases.

Resposta: Contornar o avião.

Ao contornar a imagem do avião, a criança demonstra desenvolvimento de vocabulário, além da habilidade de completar frases. Caso ela tenha contornado outro meio de transporte, pode ser que não tenha se apropriado dos nomes das imagens ou que não tenha compreendido o sentido da frase, a fim de selecionar o item que a completa corretamente. Nesses casos, uma possível intervenção é procurar ampliar o vocabulário da criança, oportunizando a escuta de histórias, a interação com os colegas, entre outras situações cotidianas que visem dar-lhe oportunidades de desenvolvimento do vocabulário e da imaginação.

Atividade 2

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia conhecimento alfabético e a habilidade de identificar a relação letra-som.

Resposta: Contornar com a mesma cor telefone e televisão; rádio e revista.

Ao contornar as imagens de maneira correta, relacionando a letra inicial desses pares de palavras, a criança demonstra saber que a letra **T** é utilizada para representar o fonema /t/ e, a letra **R**, para representar o fonema /r/, ou seja, identifica a relação letra-som. Caso a criança relacione imagens que não tenham a primeira letra igual, é possível que esteja com dificuldade de perceber a relação entre os sons das palavras e as letras utilizadas para escrevê-las. Para auxiliá-la, explore textos diversos da tradição oral e chame a atenção dela para o som da letra inicial de algumas palavras, relacionando aquelas cujos nomes começam com a mesma letra.

Atividade 3

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de figuras geométricas elementares e a habilidade de associar figuras geométricas espaciais a objetos do cotidiano.

Resposta: Marcar um **X** na imagem do cubo.

Ao marcar um **X** na imagem do cubo, a criança demonstra relacionar objetos do cotidiano às figuras geométricas espaciais elementares. Caso tenha contornado outra figura geométrica entre as apresentadas, pode ser que ela não tenha se apropriado das figuras geométricas espaciais e não tenha percebido que é possível relacioná-las a objetos do cotidiano. Para auxiliá-la, proporcione momentos de manipulação de objetos com o formato de alguns sólidos, como bola, caixa de sapato, cubo mágico etc., para que ela possa perceber as características de cada um e as semelhanças existentes.

Atividade 4

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de quantidade e a habilidade de representar quantidades por meio de algarismos.

Resposta: Contornar 17 meios de transporte e escrever o número **17**.

Ao contornar os 17 elementos e registrar o número **17**, a criança demonstra ter compreendido a representação de quantidades por meio de algarismos. Caso tenha escrito outro número, pode ser que ela não tenha se apropriado do número **17** e/ou que não esteja conseguindo estabelecer a relação número-quantidade. Para



auxiliá-la, utilize materiais manuseáveis, como tampas, palitos ou pedrinhas, e retome esse número e a respectiva quantidade em situações de uso da sala de aula e em brincadeiras.

Relatório das correções				
Volume II – 5 anos – Unidade 6				
Escola:				
Nome da criança:				
Ano e turma:		Número:	Data:	
Professor(a):				
Atividade	Objetivo	Resposta	Resposta da criança	Reorientação do planejamento
1	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia desenvolvimento de vocabulário e a habilidade de completar frases.	Contornar o avião.		
2	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia conhecimento alfabético e a habilidade de identificar a relação letra-som.	Contornar com a mesma cor telefone e televisão; rádio e revista.		
3	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de figuras geométricas elementares e a habilidade de associar figuras geométricas espaciais a objetos do cotidiano.	Marcar um X na imagem do cubo.		
4	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de quantidade e a habilidade de representar quantidades por meio de algarismos.	Contornar 17 meios de transporte e escrever o número 17 .		

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Volume II – 5 anos – Unidade 7

ATIVIDADE 1

ESCREVA A PRIMEIRA LETRA DOS NOMES DAS IMAGENS E PINTE A IMAGEM QUE O NOME COMEÇA COM LETRA DIFERENTE DAS DEMAIS.



CLKER-FREE-VECTOR-IMAGES/PIXABAY



CLKER-FREE-VECTOR-IMAGES/PIXABAY



OPENCLIPART-VECTORS/PIXABAY

___ **ÍPER**

___ **ÍCARA**

___ **EBRA**

ATIVIDADE 2

OBSERVE A IMAGEM E O BALÃO DE FALA. EM SEGUIDA, CONTORNE AS PALAVRAS QUE RIMAM.





OPENCLIPART-VECTORS/PIXABAY

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



ATIVIDADE 3

PREENCHA O RESULTADO DA **ADIÇÃO** ABAIXO.

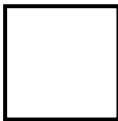
 PHOTOROYALTY/FREEPIK	+	 PHOTOROYALTY/FREEPIK	=	<input type="text"/>	PENAS
1 DEZENA DE PENAS		8 PENAS		<input type="text"/>	

ATIVIDADE 4

MARQUE UM X NO QUADRINHO QUE TEM O **DOBRO** DE MARACAS DA PRIMEIRA IMAGEM.



BRGFX/FREEPIK





Orientações para interpretação das respostas das crianças

Volume II – 5 anos – Unidade 7

Atividade 1

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia conhecimento alfabético e a habilidade de reconhecer letras do alfabeto.

Resposta: zíper, xícara, zebra; pintar a xícara.

Ao completar as palavras com as letras iniciais e pintar a imagem da xícara, a criança demonstra conhecer as letras **X** e **Z** e relacioná-las aos respectivos sons, além de saber distingui-las. Caso ela complete as palavras com outras letras e/ou pinte outra imagem que não seja a xícara, pode ser que não tenha se apropriado das letras **X** e **Z** e/ou que não tenha estabelecido a relação letra-som. Para desenvolver essa habilidade, disponibilize um jogo de letras para que ela manipule e brinque livremente, montando palavras escritas com essas peças. Além disso, favoreça a exploração de imagens cujos nomes comecem com essas letras, solicitando à criança que as verbalize e diga qual é a letra inicial.

Atividade 2

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia consciência fonológica e a habilidade de reconhecer rimas.

Resposta: contornar as palavras **VEZ** e **XADREZ**.

Ao contornar as palavras **VEZ** e **XADREZ**, a criança demonstra reconhecer que estas têm som final semelhante, ou seja, rimam entre si. Caso ela contorne outras palavras da frase, é possível que não tenha desenvolvido a consciência de rima ou que não tenha compreendido o que é uma rima. Para auxiliá-la, explore textos em versos que tenham muitas rimas, como poemas, quadrinhas e cantigas, associados ou não a imagens, e peça que ela identifique as rimas. Promova a troca de palavras por outras que também rimem ou que não rimem, a fim de que ela possa perceber a diferença entre um caso e outro.

Atividade 3

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de quantidade e a habilidade de realizar adição.

Resposta: 18.

Ao escrever o número que corresponde à quantidade total de penas, a criança demonstra que já consegue somar quantidades. Caso ela registre outro número, pode ser que não tenha compreendido a necessidade de contar, uma a uma, as penas, e, em seguida, somar/juntar as duas quantidades, a fim de obter o resultado da adição. Nesse caso, é possível propor atividades com elementos manuseáveis, além de jogos e brincadeiras, por meio dos quais a criança é convidada a realizar adições, apoiando-se na contagem de elementos.

Atividade 4

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de quantidade e proporções simples e a habilidade de reconhecer o dobro de uma quantidade.

Resposta: marcar um **X** no primeiro quadro, com quatro maracas.

Ao marcar o quadro com quatro maracas, a criança demonstra que já desenvolveu a noção de dobro de quantidades. Caso ela marque um dos outros quadros, pode ser que não tenha compreendido a noção de dobro. Para auxiliá-la, é possível propor atividades de contagem, com elementos manuseáveis, evidenciando a noção de dobro e estabelecendo relações também com a noção de metade.



Relatório das correções

Volume II – 5 anos – Unidade 7

Escola:

Nome da criança:

Ano e turma:

Número:

Data:

Professor(a):

Atividade	Objetivo	Resposta	Resposta da criança	Reorientação do planejamento
1	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia conhecimento alfabético e a habilidade de reconhecer letras do alfabeto.	Zíper, xícara, zebra; pintar a xícara.		
2	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia consciência fonológica e a habilidade de reconhecer rimas.	Contornar as palavras VEZ e XADREZ .		
3	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de quantidade e a habilidade de realizar adição.	18.		
4	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de numeracia noções de quantidade e proporções simples e a habilidade de reconhecer o dobro de uma quantidade.	Marcar um X no primeiro quadro, com quatro marcas.		

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Volume II – 5 anos – Unidade 8

ATIVIDADE 1

ESCREVA A PRIMEIRA LETRA DO NOME DE CADA IMAGEM PARA DESCOBRIR O NOME DA PROFISSÃO QUE UTILIZA ESTES INSTRUMENTOS DE TRABALHO:



--	--	--	--	--	--	--

BRGFX/FREEPIK; RAW-PIXEL.COM/FREEPIK; MACROVEC-TOR_OFFICIAL/FREEPIK; RAW-PIXEL.COM/FREEPIK;
OPENCLI-PART-VEC-TORS/PIXABAY; GITTI LOHR/PIXABAY; MCMURRYJU-LIE/PIXABAY

ATIVIDADE 2

OBSERVE A CENA A SEGUIR E PINTE A FRASE QUE SE RELACIONA A ELA:



STORIES/FREEPIK

VETERINÁRIA EXAMINANDO UM CACHORRO.

COZINHEIRO PREPARANDO ARROZ.

PINTOR ESCOLHENDO UMA TINTA.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



ATIVIDADE 3

COMPLETE A SEQUÊNCIA NUMÉRICA DAS CAMISAS DE FUTEBOL:



STEPHANIE2212/FREEPIK

ATIVIDADE 4

CONTORNE A METADE DA QUANTIDADE DE BAILARINOS A SEGUIR:



MOHAMED HASSAN/PIXABAY; ANNALISE BATISTA/PIXABAY; OPENCLIPART-VECTORS/PIXABAY; ANNALISE BATISTA/PIXABAY;
OPENCLIPART-VECTORS/PIXABAY; MOHAMED HASSAN/PIXABAY

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Orientações para interpretação das respostas das crianças

Volume II – 5 anos – Unidade 8

Atividade 1

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia conhecimento alfabético e da habilidade de identificar o fonema inicial das palavras, associando-o à respectiva letra.

Resposta: zelador.

Ao escrever a letra inicial do nome de cada imagem, obtendo como resultado a formação da palavra **zelador**, a criança demonstra identificar o fonema inicial das palavras, associando-o à respectiva letra. Caso ela registre outras letras que não sejam as iniciais dos nomes das imagens, é possível que não esteja identificando o fonema inicial das palavras e/ou que não esteja estabelecendo a relação letra-som. Para desenvolver essa habilidade, em momentos de brincadeira e de manipulação dos objetos do cotidiano, explore oralmente com a criança o nome dos elementos e pergunte com que letra cada um deles começa. Explore, também, livros de abecedários, estimulando-a a reconhecer as letras e as imagens associadas às respectivas letras.

Atividade 2

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia compreensão oral de textos e da habilidade de descrever imagens.

Resposta: pintar a frase: “Veterinária examinando um cachorro”.

Ao pintar a frase que descreve corretamente a imagem, a criança demonstra interpretar as informações fornecidas pela imagem e pela frase, relacionando-as entre si e aos seus conhecimentos prévios. Caso a criança pinte outra frase que não seja a que descreve a imagem, pode ser que ela não tenha compreendido as informações descritas pela frase e/ou que não tenha prestado a devida atenção à imagem. Para auxiliá-la a desenvolver essa habilidade, explore imagens diversas e incentive-a a interagir oralmente, ajudando-a a se apropriar do vocabulário necessário para compreender textos cada vez mais complexos.

Atividade 3

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito dos componentes de numeracia algarismo e raciocínio lógico, e das habilidades de traçar algarismos e de reconhecer a sequência numérica.

Resposta: numerar as camisas com **2, 3, 4, 6, 9, 11, 13, 15, 18 e 19**.

Ao registrar os números nas camisas que estão em branco, a criança demonstra que compreende a noção de sequência numérica e que consegue traçar algarismos. Caso a criança escreva números fora de ordem ou que trace elementos diferentes de algarismos, é possível propor atividades lúdicas em que ela precise reconhecer e recitar sequências numéricas até 20, como em jogos e brincadeiras, além de atividades em que ela é convidada a praticar o traçado desses algarismos.

Atividade 4

Esse item avalia o conhecimento da criança a respeito dos componentes de numeracia noções de quantidade e proporções simples, e da habilidade de reconhecer a metade de uma quantidade.

Resposta: contornar 3 bailarinos.

Ao contornar a imagem de 3 bailarinos, a criança demonstra ter desenvolvido a noção de metade de quantidades. Caso a criança contorne mais ou menos bailarinos, pode ser que ela não tenha compreendido a noção de metade. Para auxiliá-la, é possível propor atividades com elementos manuseáveis ou mesmo em situações do dia a dia, evidenciando a noção de metade, por exemplo, a metade do bolo, a metade da laranja etc.



Relatório das correções

Volume II – 5 anos – Unidade 8

Escola:

Nome da criança:

Ano e turma:

Número:

Data:

Professor(a):

Atividade	Objetivo	Resposta	Resposta da criança	Reorientação do planejamento
1	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia conhecimento alfabético e da habilidade de identificar o fonema inicial das palavras, associando-o à respectiva letra.	Zelador.		
2	Avaliar o conhecimento da criança a respeito do componente de literacia compreensão oral de textos e da habilidade de descrever imagens.	Pintar a frase: “Veterinária examinando um cachorro”.		
3	Avaliar o conhecimento da criança a respeito dos componentes de numeracia algarismo e raciocínio lógico, e das habilidades de traçar algarismos e de reconhecer a sequência numérica.	Numerar as camisas com 2, 3, 4, 6, 9, 11, 13, 15, 18 e 19.		
4	Avaliar o conhecimento da criança a respeito dos componentes de numeracia noções de quantidade e proporções simples, e da habilidade de reconhecer a metade de uma quantidade.	Contornar 3 bailarinos.		

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Documentos para registrar e evidenciar o aprendizado e o desenvolvimento individual das crianças relacionados ao volume II: crianças pequenas de 5 anos

Nas próximas páginas, você vai encontrar materiais para auxiliá-lo na elaboração de documentos para registrar, acompanhar e evidenciar o aprendizado e o desenvolvimento de cada criança durante o trabalho com as unidades do **Livro do Estudante** e do **Manual do Professor Impresso**. Dessa forma, são fornecidas fichas de acompanhamento das aprendizagens e do desenvolvimento e proposta de parecer que poderão ser utilizadas tanto para rever o planejamento de ensino quanto para compartilhar, com os gestores e os familiares, informações a respeito do processo de aprendizagem e do desenvolvimento individual das crianças.

Para preencher as fichas de acompanhamento individual da aprendizagem e do desenvolvimento, podem-se utilizar as siglas a seguir de acordo com a aprendizagem e o desenvolvimento da criança.

A – Alcançou
N – Não alcançou
CD – Alcançou com dificuldade
CA – Alcançou com ajuda
EP – Em processo

Durante as observações, se for marcado **N** (não alcançou), **CD** (alcançou com dificuldade), **CA** (alcançou com ajuda) ou **EP** (em processo), você poderá determinar quais estratégias e intervenções pedagógicas serão necessárias para que a criança possa atingir o objetivo em questão. Caso seja marcado **A** (alcançou), é válido incentivar a criança a ampliar seus conhecimentos e atingir novos objetivos.

Para preencher o parecer descritivo, você pode elaborar um texto descritivo, como um relatório, com base em suas observações e nas informações registradas nas fichas de acompanhamento individual. É importante que você sempre faça anotações durante as atividades, para que o preenchimento das fichas e do parecer seja ágil e com precisão das informações.



Pré-escola – 5 anos – Ficha de acompanhamento individual da aprendizagem e do desenvolvimento da criança

ESCOLA: _____

NOME DA CRIANÇA: _____

ANO E TURMA: _____ NÚMERO: _____ DATA: _____

PROFESSOR(A): _____

Unidade 1

Sobre a criança:

Item	Sim	Parcial	Não
É participativa?			
Demonstra autonomia?			
É assídua?			
É colaborativa?			
Demonstra concentração?			
Faz as tarefas de casa?			

Observações: _____



Aprendizagem e desenvolvimento da criança em relação aos objetivos abordados na unidade 1.

Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Interpretar imagens.						
• Identificar e descrever características físicas.						
• Refletir sobre a diversidade.						
• Desenvolver o vocabulário.						
• Desenvolver noções de quantidade.						
• Desenvolver a coordenação motora fina.						
• Desenvolver a escrita emergente.						
• Ter contato com trecho de narrativa infantil.						
• Ouvir e interpretar textos lidos pelo professor.						
• Desenvolver os conceitos da escrita.						
• Reconhecer a letra inicial de um nome.						
• Desenvolver a oralidade.						
• Refletir sobre a amizade.						
• Produzir sons e movimentos com o corpo.						
• Discriminar os sons.						
• Desenvolver noções de grandeza: alto e baixo .						
• Segmentar frases em palavras.						
• Segmentar palavras em sílabas.						
• Identificar as letras do alfabeto.						
• Recitar as letras do alfabeto e pronunciar os fonemas.						
• Identificar a ordem das letras.						

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• (Re)conhecer os quatro tipos de letra: bastão e cursiva, maiúscula e minúscula.						
• Pronunciar nomes adequadamente.						
• Ter contato com o gênero trava-língua.						
• Brincar de recitar trava-línguas.						
• Desenvolver a consciência de aliterações.						
• Desenvolver noções de grandeza: longo e curto .						
• Identificar semelhanças e diferenças nas características físicas.						
• Desenvolver noções de grandeza: grande e pequeno .						
• Desenvolver noções de grandeza: maior , menor e mesmo tamanho .						
• Reconhecer o uso dos números em atividades cotidianas, especialmente em brincadeiras da tradição oral.						
• Ter contato com o gênero parlenda.						
• Desenvolver a coordenação motora ampla.						
• Relacionar o número à respectiva quantidade.						
• Identificar números em sequência, completando com os algarismos adequados.						
• Praticar o traçado de alguns algarismos.						
• Desenvolver noções de tempo: antes e depois .						
• Conhecer uma linha do tempo.						
• Produzir uma linha do tempo, com ajuda dos familiares.						
• Expressar oralmente seus gostos e preferências.						
• Refletir sobre os direitos da criança.						



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Desenvolver o vocabulário receptivo e expressivo.						
• Revisar vocábulos que aprendeu nessa unidade.						
• Pronunciar palavras adequadamente.						

Em quais momentos ou atividades a aprendizagem e o desenvolvimento da criança foram avaliados?

Quais intervenções pedagógicas são necessárias para a criança alcançar aprendizagem e desenvolvimento satisfatórios em relação aos objetivos, caso não tenha alcançado?

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Aprendizagem e desenvolvimento da criança em relação aos objetivos abordados na unidade 2.

Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Analisar exemplos de formação familiar.						
• Ter contato com o gênero capa de livro.						
• Ouvir e interpretar textos lidos pelo professor.						
• Relatar fatos referentes ao jeito da própria família.						
• Desenvolver a oralidade.						
• Pronunciar adequadamente palavras novas.						
• Identificar os membros de diferentes famílias.						
• Interpretar imagens.						
• Expressar-se em relação aos familiares.						
• Contar um a um os elementos de uma coleção de até 5 elementos.						
• Relacionar os números de 1 a 5 às quantidades que representam.						
• Treinar a escrita de algarismos.						
• Desenvolver a escrita emergente.						
• Desenvolver a coordenação motora fina.						
• Contar um a um os elementos de uma coleção de até 10 elementos.						
• Relacionar os números de 6 a 10 às quantidades que representam.						
• Relacionar os números às quantidades que representam.						
• Escrever números em forma de algarismo.						
• Identificar a ordem numérica.						
• Refletir e discutir sobre o uso do dinheiro.						
• Compreender o valor do dinheiro.						
• Identificar a letra inicial do nome do elemento citado na capa de livro.						

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Relacionar a letra A ao fonema /a/.						
• Expressar-se sobre suas vivências com idosos.						
• Conhecer os diferentes traçados da letra A .						
• Praticar o traçado da letra bastão maiúscula e das letras cursivas maiúscula e minúscula.						
• Identificar os fonemas inicial e final das palavras.						
• Identificar os diferentes traçados da letra A .						
• Identificar a quantidade de letra A em cada palavra.						
• Desenvolver noções de posicionamento: perto e longe .						
• Desenvolver o vocabulário.						
• Refletir sobre os graus de parentesco.						
• Ter contato com o gênero cantiga.						
• Identificar rimas na cantiga.						
• Identificar a letra inicial do nome do elemento citado na cantiga.						
• Associar a letra B ao fonema /b/.						
• Conhecer os diferentes traçados da letra B .						
• Sintetizar fonemas para formar palavras.						
• Identificar a quantidade de fonemas de uma palavra.						
• Identificar elemento cujo nome inicia pela letra B .						
• Desenvolver noções de tempo: passado, presente e futuro .						
• Refletir sobre as fases da vida.						
• Desenvolver noções de tempo: antes, durante e depois .						



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Refletir sobre as ações que colaboram para a preservação do meio ambiente.						
• Ter contato com o gênero texto informativo.						
• Identificar a letra inicial do nome do elemento citado no texto.						
• Associar a letra C ao fonema /k/.						
• Conhecer os diferentes traçados da letra C .						
• Segmentar oralmente palavras em sílabas.						
• Praticar o traçado da letra bastão maiúscula e da letra cursiva em sílabas iniciais.						
• Identificar palavras com a mesma sílaba inicial.						
• Compreender a importância da cooperação em família na organização da casa.						
• Contextualizar a história, trabalhando o antes e o depois .						
• Desenvolver noções de quantidade.						
• Ter contato com o gênero trava-língua.						
• Identificar a letra inicial do nome do elemento citado no trava-língua.						
• Associar a letra D ao fonema /d/.						
• Conhecer os diferentes traçados da letra D .						
• Identificar palavras iniciadas pela letra D .						
• Praticar o traçado da letra cursiva minúscula em sílaba inicial.						
• Ter contato com o gênero texto instrucional.						
• Participar de brincadeira em grupo.						



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Praticar o traçado dos algarismos de 0 a 9.						
• Rever vocábulos apresentados na unidade.						
• Relacionar vocábulos ao tema da unidade.						
• Pronunciar adequadamente as palavras.						

Em quais momentos ou atividades a aprendizagem e o desenvolvimento da criança foram avaliados?

Quais intervenções pedagógicas são necessárias para a criança alcançar aprendizagem e desenvolvimento satisfatórios em relação aos objetivos, caso não tenha alcançado?



Unidade 3

Sobre a criança:

Item	Sim	Parcial	Não
É participativa?			
Demonstra autonomia?			
É assídua?			
É colaborativa?			
Tem concentração?			
Faz as tarefas de casa?			

Observações: _____

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Aprendizagem e desenvolvimento da criança em relação aos objetivos abordados na unidade 3.

Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Ter contato com o gênero capa de livro.						
• Ouvir e interpretar os textos lidos pelo professor.						
• Desenvolver os conceitos da escrita.						
• Refletir sobre os diferentes hábitos de higiene corporal.						
• Desenvolver a oralidade.						
• Desenvolver a consciência de frase.						
• Desenvolver noções de quantidade.						
• Ter contato com o gênero parlenda.						
• Identificar palavras que rimam.						
• Contar um a um os elementos de uma coleção de até 10 elementos.						
• Relacionar o número 10 à quantidade que ele representa.						
• Conhecer a escrita do número 10 com algarismo e por extenso.						
• Treinar a escrita do número 10 .						
• Refletir sobre alimentação saudável.						
• Desenvolver a escrita emergente.						
• Compreender a noção de dezena .						
• Desenvolver a coordenação motora fina.						
• Compreender a relação de correspondência de 10 unidades e dezena .						
• Desenhar a quantidade de elementos até completar uma dezena .						
• Ter contato com o gênero verbete de dicionário.						
• Pronunciar as palavras adequadamente.						
• Relacionar a letra E ao fonema /e/.						

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Conhecer os diferentes traçados da letra E.						
• Praticar o traçado da letra bastão maiúscula e das letras cursivas maiúscula e minúscula.						
• Compreender que o esqueleto sustenta o corpo humano.						
• Conhecer palavras iniciadas pela vogal E.						
• Praticar o traçado da letra bastão maiúscula e da letra cursiva minúscula.						
• Desenvolver o vocabulário.						
• Reconhecer a escrita dos números de 1 a 10 .						
• Reconhecer a ordem numérica.						
• Desenvolver a coordenação motora ampla.						
• Completar sequência numérica.						
• Treinar a escrita de algarismos.						
• Desenhar objetos de higiene pessoal.						
• Ter contato com o gênero textual haicai.						
• Conhecer os diferentes traçados da letra F.						
• Relacionar a letra F ao fonema /f/.						
• Reconhecer fonema /f/.						
• Segmentar palavras em sílabas.						
• Reconhecer que as palavras são compostas de partes.						
• Contar a quantidade de sílabas das palavras.						
• Desenvolver noções de quantidade.						
• Desenvolver noções de posicionamento: primeiro e último .						



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Localizar ponto de referência pela ordem que ocupa.						
• Reconhecer o esporte como forma de obter qualidade de vida.						
• Conhecer a escrita dos números ordinais.						
• Identificar a posição que as personagens ocupam em uma fila.						
• Desenvolver noções de posicionamento: primeiro e último .						
• Ter contato com o gênero capa de livro.						
• Identificar a letra inicial do nome do elemento citado na capa de livro.						
• Relacionar a letra G ao fonema /g/.						
• Conhecer os diferentes traçados da letra G .						
• Desenvolver os conceitos da escrita.						
• Praticar o traçado da consoante G em letra bastão maiúscula, em sílaba inicial e medial.						
• Relacionar as palavras às respectivas imagens.						
• Segmentar sílabas oralmente.						
• Desenvolver noções de posicionamento: de frente e de costas .						
• Identificar e pintar a letra inicial de uma palavra.						
• Nomear diferentes alimentos.						
• Desenvolver noções de tempo.						
• Relacionar os alimentos que consome a cada período do dia.						
• Reconhecer a importância da alimentação para a saúde.						
• Usar a linguagem do desenho para se expressar.						
• Ter contato com o gênero calendário.						



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Identificar escalas diferentes de tempo, como dias, meses e ano .						
• Desenvolver o vocabulário.						
• Ter contato com o gênero poema.						
• Reconhecer os dias da semana.						
• Interpretar imagens.						
• Identificar atitudes que levam à prevenção de acidentes.						
• Ter contato com o gênero texto informativo.						
• Identificar a letra inicial do nome do elemento citado no texto.						
• Conhecer os diferentes traçados da letra H .						
• Conhecer palavras iniciadas pela letra H .						
• Ter contato com trecho de notícia.						
• Identificar a influência da cultura indígena.						
• Refletir sobre a alimentação saudável.						
• Rever vocábulos apresentados na unidade.						
• Relacionar vocábulos ao tema da unidade.						

Em que momentos ou atividades foi avaliada a aprendizagem e o desenvolvimento da criança?

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Aprendizagem e desenvolvimento da criança em relação aos objetivos abordados na unidade 4.

Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Reconhecer personagens de histórias infantis.						
• Descrever personagens e cenários.						
• Encenar história.						
• Interpretar imagem.						
• Desenvolver o vocabulário.						
• Desenvolver a oralidade.						
• Ter contato com o gênero narrativa visual.						
• Analisar imagens para compor narrativa.						
• Desenvolver a coordenação motora fina.						
• Contar histórias observando as imagens.						
• Desenvolver noções de localização: à frente , atrás e entre .						
• Desenvolver noções de localização: direita e esquerda .						
• Identificar o ambiente em que vivem os animais retratados.						
• Identificar animais que vivem em fazenda.						
• Desenvolver noções de quantidade.						
• Identificar conjuntos com mais ou menos elementos.						
• Ter contato com o gênero texto de curiosidade.						
• Ouvir e interpretar textos lidos pelo professor.						
• Identificar a letra inicial do nome do animal citado no texto.						
• Relacionar a letra I ao fonema /i/.						
• Conhecer os diferentes traçados da letra I .						

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Praticar o traçado da letra bastão maiúscula e das letras cursivas maiúscula e minúscula.						
• Desenvolver os conceitos da escrita.						
• Desenvolver a escrita emergente.						
• Conhecer palavras iniciadas pela vogal I.						
• Praticar o traçado da vogal I em letra bastão maiúscula, em sílaba inicial.						
• Relacionar palavras às respectivas imagens.						
• Ter contato com o gênero textual poema.						
• Identificar a letra inicial do nome do elemento citado no poema						
• Relacionar a letra J ao fonema /j/.						
• Conhecer os diferentes traçados da letra J.						
• Praticar o traçado da letra bastão maiúscula e das letras cursivas maiúscula e minúscula.						
• (Re)conhecer e reproduzir o fonema /j/.						
• Estabelecer relação entre grafema e fonema.						
• Desenvolver noções de grandeza.						
• Desenvolver a percepção visual.						
• Contar a quantidade de elementos.						
• Compreender o conceito de nenhum .						
• Desenvolver noções de posicionamento: em cima e embaixo .						
• Ter contato com trecho de texto informativo.						
• Identificar a letra inicial do nome do elemento citado no texto.						
• Relacionar a letra K ao fonema /k/.						



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Conhecer os diferentes traçados da letra K .						
• Praticar o traçado da letra K bastão maiúscula.						
• Identificar imagem cujo nome inicia com a letra K .						
• Conhecer a escrita do número 11 com algarismos e por extenso.						
• Relacionar o número 11 à quantidade que ele representa.						
• Treinar a escrita do número 11 na forma de algarismos.						
• Perceber que os animais apresentam diferentes tipos de revestimento do corpo.						
• Quantificar os elementos da imagem.						
• Ter contato com o gênero quarta capa de livro.						
• Identificar a letra inicial do animal citado no texto.						
• Relacionar a letra L ao fonema /l/.						
• Conhecer os diferentes traçados da letra L .						
• Reconhecer o som inicial do nome correspondente à imagem.						
• Relacionar o número 12 à quantidade que ele representa.						
• Conhecer a escrita do número 12 com algarismos e por extenso.						
• Treinar a escrita do número 12 na forma de algarismos.						
• Relacionar os números 11 e 12 à quantidade que representam.						
• Identificar entre dois números qual representa quantidade maior, menor e igual .						
• Identificar palavras semelhantes.						

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Reconhecer que a mudança de uma letra pode formar outra palavra.						
• Compreender os conceitos de igual e diferente .						
• Realizar correspondência biunívoca.						
• Ter contato com o gênero cartaz de campanha.						
• Refletir sobre a adoção de animais.						
• Conscientizar-se sobre o cuidado e o respeito com os animais.						
• Desenvolver o vocabulário receptivo e expressivo.						
• Revisar vocábulos que aprenderam.						
• Pronunciar palavras adequadamente.						

Em quais momentos ou atividades a aprendizagem e o desenvolvimento da criança foram avaliados?

Quais intervenções pedagógicas são necessárias para a criança alcançar aprendizagem e desenvolvimento satisfatórios em relação aos objetivos, caso não tenha alcançado?

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Aprendizagem e desenvolvimento da criança em relação aos objetivos abordados na unidade 5.

Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Ter contato com um trecho de narrativa infantil.						
• Ouvir e interpretar textos lidos pelo professor.						
• Desenvolver um experimento científico plantando grãos de milho de pipoca.						
• Desenvolver o vocabulário.						
• Desenvolver noções de tempo.						
• Desenvolver a oralidade.						
• Compreender a importância do consumo de vegetais.						
• Refletir sobre o aproveitamento integral de vegetais.						
• Compreender a importância do consumo consciente e de evitar o desperdício de alimentos.						
• Interpretar imagem.						
• Desenvolver a percepção visual.						
• Conhecer os diferentes traçados da letra M .						
• Relacionar a letra M ao fonema /m/.						
• Praticar o traçado da letra bastão maiúscula e das letras cursivas maiúscula e minúscula.						
• Desenvolver a escrita emergente.						
• Desenvolver a coordenação motora fina.						
• Identificar elementos cujos nomes iniciam com a letra M .						
• Relacionar o número 13 à quantidade que ele representa.						
• Conhecer a escrita do número 13 com algarismos e por extenso.						
• Treinar a escrita do número 13 na forma de algarismos.						
• Desenvolver noções de quantidade.						

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Identificar conjuntos com quantidades de elementos maior, menor e igual .						
• Ter contato com o gênero capa de livro.						
• Praticar o traçado da letra bastão maiúscula e das letras cursivas maiúscula e minúscula.						
• Conhecer os diferentes traçados da letra N .						
• Relacionar a letra N ao fonema /n/.						
• Identificar elementos cujos nomes iniciam com a letra N .						
• Relacionar o número 14 à quantidade que ele representa.						
• Conhecer a escrita do número 14 com algarismos e por extenso.						
• Treinar a escrita do número 14 na forma de algarismos.						
• Resolver situações-problema que envolvam a ideia de adição.						
• Conhecer os sinais de mais e de igual .						
• Ter contato com um trecho de texto informativo.						
• Conhecer os diferentes traçados da letra O .						
• Relacionar a letra O ao fonema /o/.						
• Praticar o traçado da letra bastão maiúscula e das letras cursivas maiúscula e minúscula.						
• Identificar palavras iniciadas com a vogal O .						
• Praticar o traçado da vogal O em letra bastão maiúscula.						
• Perceber a diferença entre linhas retas e linha curva .						
• Identificar e traçar linha reta .						
• Identificar e traçar linha curva .						



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Identificar linhas abertas e linhas fechadas .						
• Ter contato com um trecho de texto de curiosidade.						
• Conhecer os diferentes traçados da letra P .						
• Relacionar a letra P ao fonema /p/.						
• Pronunciar adequadamente as palavras.						
• Ter contato com o gênero trava-língua.						
• Praticar o traçado da consoante P em letra bastão maiúscula.						
• Identificar palavras iniciadas com a letra P .						
• Identificar figura geométrica plana: círculo .						
• Realizar leitura de imagem.						
• Identificar figura geométrica plana: quadrado .						
• Completar sequências.						
• Identificar figura geométrica plana: triângulo .						
• Ter contato com o gênero texto instrucional.						
• Identificar figura geométrica plana: retângulo .						
• Comparar o formato das figuras geométricas planas: círculo , triângulo , quadrado e retângulo .						
• Ter contato com o gênero poema.						
• Identificar rimas.						
• Conhecer os diferentes traçados da letra Q .						
• Relacionar a letra Q ao fonema /k/.						
• Praticar o traçado do Q em letra cursiva minúscula.						



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Identificar palavras iniciadas com a letra Q .						
• Segmentar palavras em sílabas.						
• Identificar as partes de uma planta.						
• Desenvolver o vocabulário receptivo e expressivo.						
• Revisar vocábulos que aprenderam nessa unidade.						
• Pronunciar palavras adequadamente.						
• Relacionar vocábulos ao tema da unidade.						

Em quais momentos ou atividades a aprendizagem e o desenvolvimento da criança foram avaliados?

Quais intervenções pedagógicas são necessárias para a criança alcançar aprendizagem e desenvolvimento satisfatórios em relação aos objetivos, caso não tenha alcançado?

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Aprendizagem e desenvolvimento da criança em relação aos objetivos abordados na unidade 6.

Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Identificar e nomear diferentes meios de comunicação e de transporte.						
• Desenvolver o vocabulário.						
• Desenvolver a oralidade.						
• Desenvolver a coordenação motora fina.						
• Desenvolver a escrita emergente.						
• Desenvolver noções de quantidade.						
• Distinguir meios de transporte terrestres, aéreos e aquáticos.						
• Desenvolver noções de raciocínio lógico.						
• Reconhecer diferentes finalidades dos meios de transporte.						
• Completar uma sequência numérica.						
• Reconhecer o uso dos meios de comunicação no dia a dia das pessoas.						
• Identificar figuras geométricas planas.						
• Relacionar a letra R ao fonema /R/.						
• Conhecer os diferentes traçados da letra R .						
• Praticar o traçado da letra bastão maiúscula e das letras cursivas maiúscula e minúscula.						
• Identificar a letra inicial das figuras.						
• Desenvolver a percepção visual.						
• Desenvolver o raciocínio lógico.						
• Praticar o traçado da letra R bastão maiúscula em início de palavras.						
• Segmentar palavras em sílabas.						
• Relacionar o número 15 à quantidade que ele representa.						
• Conhecer a escrita do número 15 com algarismos e por extenso.						

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Treinar a escrita do número 15 na forma de algarismos.						
• Compreender noções de grandeza: largo e estreito .						
• Ter contato com um trecho de texto informativo.						
• Ouvir e interpretar textos lidos pelo professor.						
• Relacionar a letra S ao fonema /s/.						
• Conhecer os diferentes traçados da letra S .						
• Praticar o traçado da letra bastão maiúscula e das letras cursivas maiúscula e minúscula.						
• Praticar o traçado da letra S bastão maiúscula.						
• Praticar o traçado da letra S cursiva minúscula.						
• Relacionar as palavras às respectivas imagens.						
• Desenvolver a consciência sobre alguns cuidados necessários para garantir um trânsito seguro.						
• (Re)conhecer os meios de comunicação.						
• Analisar os suportes dos meios de comunicação.						
• Completar frases.						
• Ter contato com o gênero tirinha.						
• Relacionar a letra T ao fonema /t/.						
• Conhecer os diferentes traçados da letra T .						
• Praticar o traçado da letra bastão maiúscula e das letras cursivas maiúscula e minúscula.						
• Identificar palavras iniciadas com a letra T .						



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Identificar os meios de transporte.						
• Relacionar o número 16 à quantidade que ele representa.						
• Conhecer a escrita do número 16 com algarismos e por extenso.						
• Treinar a escrita do número 16 na forma de algarismos.						
• Identificar figuras geométricas espaciais.						
• Associar figuras geométricas espaciais a objetos do cotidiano.						
• Relacionar o número 17 à quantidade que ele representa.						
• Conhecer a escrita do número 17 na forma de algarismos e por extenso.						
• Treinar a escrita do número 17 na forma de algarismo.						
• Ter contato com um trecho de texto de curiosidade.						
• Relacionar a letra U ao fonema /u/.						
• Conhecer os diferentes traçados da letra U .						
• Praticar o traçado da letra bastão maiúscula e das letras cursivas maiúscula e minúscula.						
• Desenvolver os conceitos de escrita.						
• Identificar palavras iniciadas pela vogal U .						
• Identificar imagens relacionadas aos temas transporte e comunicação .						
• Relacionar conjuntos com a mesma quantidade de elementos.						
• Revisar os números 15, 16 e 17 .						
• Desenvolver o vocabulário receptivo e expressivo.						
• Revisar vocábulos que aprenderam nessa unidade.						



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Pronunciar palavras adequadamente.						
• Relacionar vocábulos ao tema da unidade.						

Em quais momentos ou atividades a aprendizagem e o desenvolvimento da criança foram avaliados?

Quais intervenções pedagógicas são necessárias para a criança alcançar aprendizagem e desenvolvimento satisfatórios em relação aos objetivos, caso não tenha alcançado?

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Aprendizagem e desenvolvimento da criança em relação aos objetivos abordados na unidade 7.

Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Ter contato com o gênero narrativa infantil.						
• Ouvir e interpretar textos lidos pelo professor.						
• Conhecer o modo de vida de um povo.						
• Estabelecer relações do modo de vida apresentado com o próprio cotidiano.						
• Identificar rimas em palavras.						
• Interpretar imagens.						
• Relacionar o número 18 à quantidade que ele representa.						
• Conhecer a escrita do número 18 com algarismos e por extenso.						
• Treinar a escrita do número 18 na forma de algarismos.						
• Desenvolver a escrita emergente.						
• Ter contato com uma obra de arte.						
• Associar a letra V ao fonema /v/.						
• Conhecer os diferentes traçados da letra V .						
• Praticar o traçado da letra V maiúscula e cursiva minúscula.						
• Desenvolver a oralidade.						
• Reconhecer o som inicial dos nomes dos elementos.						
• Desenvolver a coordenação motora fina.						
• Praticar o traçado da letra V em letra bastão maiúscula e cursiva minúscula em sílabas iniciais.						
• Relacionar o número 19 à quantidade que ele representa.						
• Conhecer a escrita do número 19 com algarismos e por extenso.						

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Compreender que o número 19 é formado por uma dezena mais nove unidades.						
• Treinar a escrita do número 19 na forma de algarismos.						
• Desenvolver noções de adição.						
• Desenvolver noções de metade .						
• Compreender metade como uma de duas partes de um todo.						
• Completar a outra metade da fruta para formar uma fruta inteira.						
• Ter contato com o texto de uma galeria de imagens.						
• Identificar a letra inicial do nome do elemento representado na imagem.						
• Associar a letra W ao fonema /u/.						
• Conhecer os diferentes traçados da letra W .						
• Praticar o traçado da letra W bastão maiúscula e cursiva maiúscula e minúscula.						
• Pronunciar adequadamente palavras novas.						
• Reconhecer o som inicial do nome das crianças escrito nos crachás.						
• Praticar o traçado do W em letra bastão maiúscula em sílaba inicial.						
• Reconhecer os diferentes traçados da letra W .						
• Relacionar o número 20 à quantidade que ele representa.						
• Conhecer a escrita do número 20 com algarismos e por extenso.						
• Treinar a escrita do número 20 na forma de algarismos.						
• Completar um quebra-cabeça.						



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Desenvolver noções de raciocínio lógico.						
• Compreender que dobro é o equivalente a duas vezes uma quantidade.						
• Ter contato com o gênero texto informativo.						
• Relacionar a letra X ao fonema /x/.						
• Conhecer os diferentes traçados da letra X .						
• Praticar o traçado da letra bastão maiúscula e das letras cursivas maiúscula e minúscula.						
• Reconhecer o som inicial dos nomes dos elementos.						
• Praticar o traçado da letra X em letra bastão maiúscula em sílabas iniciais.						
• Pronunciar adequadamente as palavras.						
• Compreender o conceito de subtração .						
• Conhecer o símbolo utilizado para representar a subtração .						
• Resolver situações-problema envolvendo a ideia de subtrair.						
• Desenvolver noções de grandeza.						
• Estabelecer relações entre dois elementos por meio da comparação: mais leve e mais pesado .						
• Ter contato com o gênero poema.						
• Relacionar a letra Y ao fonema /i/.						
• Conhecer os diferentes traçados da letra Y .						
• Praticar o traçado do Y em letra bastão maiúscula em sílabas iniciais.						
• Ter contato com trecho de texto informativo.						
• Relacionar a letra Z ao fonema /z/.						



Aprendizagem e desenvolvimento da criança em relação aos objetivos abordados na Unidade 8.

Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Interpretar imagens.						
• Conhecer diferentes profissionais e suas funções.						
• Reconhecer a importância do trabalho de alguns profissionais.						
• Desenvolver o vocabulário.						
• Desenvolver a oralidade.						
• Desenvolver noções de tempo.						
• Ter contato com o gênero poema.						
• Compreender a importância das diferentes profissões para valorizá-las e respeitá-las.						
• Identificar e nomear uma profissão.						
• Desenvolver a coordenação motora fina.						
• Desenvolver noções de grandeza: curto e longo .						
• Desenvolver noções de grandeza: estreito e largo .						
• Identificar a letra inicial das palavras.						
• Sintetizar fonemas iniciais para formar uma nova palavra.						
• Desenvolver a escrita emergente.						
• Identificar letras do alfabeto.						
• Ampliar o vocabulário sobre as profissões.						
• Diferenciar consoantes de vogais.						
• Reconhecer o local de trabalho de um profissional.						
• Desenvolver noções de quantidade.						
• Desenvolver noções de posicionamento: primeiro e último .						
• Completar sequência numérica de 1 a 20 .						

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Compreender a ideia de metade e dobro .						
• Identificar e nomear diferentes profissões.						
• Identificar rimas.						
• Relacionar palavras que rimam.						
• Desenvolver a percepção visual e o raciocínio lógico.						
• Identificar elemento cujo nome inicia pela letra C .						
• Ordenar imagens de acordo com a sequência dos fatos.						
• Desenvolver o raciocínio lógico.						
• Reconhecer a letra inicial de nomes.						
• Criar história oral.						
• Manifestar gostos e preferências.						
• Desenvolver relação biunívoca.						
• Coletar dados para completar gráfico.						
• Registrar dados em quadro.						
• Organizar os dados do quadro no gráfico.						
• Identificar a maior e a menor coluna do gráfico.						
• Diferenciar os sinais de adição e subtração .						
• Realizar contagem.						
• Interpretar imagem.						
• Segmentar frases em palavras.						
• Segmentar palavras em sílabas.						
• Desenvolver noções de adição .						
• Desenvolver o vocabulário receptivo e expressivo.						
• Revisar vocábulos que aprenderam nessa unidade.						

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Objetivos de aprendizagem	A	N	CD	CA	EP	Observações
• Pronunciar palavras adequadamente.						
• Relacionar vocábulos ao tema da unidade.						

Em quais momentos ou atividades a aprendizagem e o desenvolvimento da criança foram avaliados?

Quais intervenções pedagógicas são necessárias para a criança alcançar aprendizagem e desenvolvimento satisfatórios em relação aos objetivos, caso não tenha alcançado?

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



Referências bibliográficas comentadas

ALMANAQUE Socioambiental Parque Indígena do Xingu: 50 anos. *Instituto Socioambiental (ISA)*. São Paulo: Instituto Socioambiental, 2011.

- Nesse almanaque, é possível encontrar diversas informações sobre o Parque Indígena do Xingu, como dados a respeito de sua preservação, os desafios para a sustentabilidade da região, além das práticas tradicionais dos povos que ali vivem.

ANDRADE, Luiza. Brincar na creche. *Nova escola*, 1º dez. 2008. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/1236/brincar-na-creche>>. Acesso em: 4 set. 2020.

- A matéria fornece orientações e sugestões de diversos tipos de brincadeiras que podem ser realizados com as crianças da creche.

BRANDÃO, Priscilla Pantoja do Nascimento; BRITO, Ângela do Céu Ubaiara. A cultura infantil ribeirinha: o brincar e os brinquedos no cotidiano da comunidade de Arraiol/Bailique – AP. *Fronteiras e debates*, Macapá, v. 5, n. 1, p. 119-136, jan./jun. 2018. Disponível em: <<https://periodicos.unifap.br/index.php/fronteiras/article/download/4516/priscillav5n1.pdf>>. Acesso em: 4 set. 2020.

- O artigo discute a prática do brincar de crianças ribeirinhas com um olhar para aspectos de seu cotidiano e para a cultura da comunidade, entendendo que os brinquedos e as brincadeiras tradicionais são formas de mediar o processo de aprendizagem das crianças ribeirinhas.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Versão final. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>>. Acesso em: 11 ago. 2020.

- A BNCC apresenta os direitos de aprendizagem e desenvolvimento na etapa da Educação Infantil, aborda os campos de experiência nessa fase do ensino, além de discorrer sobre os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento relativos à Creche e à Pré-escola, contribuindo para que você amplie suas noções a respeito dessa etapa de ensino tão importante na Educação Básica.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Alfabetização. *Política Nacional de Alfabetização*. Brasília: MEC, SEALF, 2019. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/images/banners/caderno_pna_final.pdf>. Acesso em: 11 ago. 2020.

- A PNA aborda questões relevantes a respeito da Educação Infantil no Brasil, por meio de dados de natureza científica que esclarecem sobre a importância do desenvolvimento de habilidades preparatórias para a alfabetização relacionadas à literacia e à numeracia, na Creche e na Pré-escola, além do envolvimento do núcleo familiar nesse processo, entre outras questões.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Brinquedos e brincadeiras de creches: manual de orientação pedagógica*. Brasília: MEC, SEB, 2012. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/publicacao_brinquedo_e_brincadeiras_completa.pdf>. Acesso em: 4 set. 2020.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



- O livro reúne dicas de brinquedos e de brincadeiras que podem ser realizados com bebês e crianças pequenas, além de abordar a importância das brincadeiras para o desenvolvimento das crianças, auxiliando-as no processo de construção da identidade, na valorização das diferenças e no desenvolvimento físico e cognitivo.

BRASILEIRINHOS. *Brasil em mente (BEM)*. Disponível em: <<https://brasileirinhos.wordpress.com/>>. Acesso em: 4 set. 2020.

- O site faz referência a brincadeiras, livros, sites e ideias de brinquedos e de brincadeiras tradicionais que podem ser desenvolvidos com as crianças da Educação Infantil.

BRINCADEIRAS. *Abrinquetoteca*. Disponível em: <<http://www.abrinquetoteca.com.br/brincadeiras1.asp?pais=Brasil>>. Acesso em: 4 set. 2020.

- O site disponibiliza acesso a algumas brincadeiras, por região brasileira, explicando suas regras, materiais necessários, tempo de duração e faixa etária, por exemplo.

BRITO, Teca Alencar de. *De roda em roda: brincando e cantando o Brasil*. São Paulo: Peirópolis, 2013.

- O livro apresenta brincadeiras e cantigas de roda de diversos estados brasileiros, contextualizando-as em suas localidades específicas e de acordo com os costumes da região.

CONHEÇA as lendas da Amazônia que mexem com imaginário popular. *Portal Amazônia*, 29 jul. 2020. Disponível em: <<https://portalamazonia.com/noticias/conheca-as-lendas-da-amazonia-que-mexem-com-imaginario-popular>>. Acesso em: 4 set. 2020.

- A reportagem apresenta informações sobre lendas do folclore da região amazônica, como a Vitória-Régia, o Curupira e a lara.

DUMONT, Sávia. *O Brasil em festa*. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2000.

- Por meio de textos verbais e ricas imagens, o livro aborda as festas tradicionais brasileiras, explicando aspectos de sua origem e os significados dessas tradições.

FRIEDMANN, Adriana. Culturas lúdicas em áreas ribeirinhas. *Carta Fundamental*, 24 jan. 2012. Disponível em: <https://territoriodobrincar.com.br/wp-content/uploads/2015/06/Adriana_Friedmann_Culturas_ludicas_em_areas_ribeirinhas.pdf>. Acesso em: 4 set. 2020.

- Nesse trabalho, a autora estuda os lugares do brincar das crianças ribeirinhas, quilombolas e indígenas, que se constituem a partir de seus próprios lugares de vivência, manifestando seus costumes e suas tradições ancestrais por meio da ludicidade.

GASPAR, Lúcia. Adivinhas: coletânea. *Pesquisa escolar*, 6 fev. 2013. Disponível em: <<https://pesquisaescolar.fundaj.gov.br/pt-br/artigo/advinhas/>>. Acesso em: 4 set. 2020.

- O trabalho reúne uma série de adivinhas do folclore brasileiro conhecidas em todas as regiões do Brasil.

GERMANO, Jéssica; JESUS, Degiane Amorim Dermiro de. A importância do planejamento e da rotina na Educação Infantil. In: II JORNADA DE DIDÁTICA E I SEMINÁRIO DE PESQUISA DO CEMAD. DOCÊNCIA NA EDUCAÇÃO

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



SUPERIOR: CAMINHOS PARA UMA PRÁXIS TRANSFORMADORA, 10, 11 e 12 set. 2013, [s. l.]. Disponível em: <<http://www.uel.br/eventos/jornadadidatica/pages/arquivos/II%20Jornada%20de%20Didatica%20e%20I%20Seminar%20de%20Pesquisa%20do%20CEMAD%20-%20Docencia%20na%20educacao%20Superior%20caminhos%20para%20uma%20praxis%20transformadora/A%20IMPORTANCIA%20DO%20PLANEJAMENTO%20E%20DA%20ROTINA%20NA%20EDUCACAO.pdf>>. Acesso em: 4 set. 2020.

- O artigo aborda o planejamento de atividades e rotina na etapa da Educação Infantil, enfatizando sua importância no que diz respeito ao desenvolvimento das crianças.

MARANGON, Cristiane. A garotada entra no ritmo com as danças de roda. *Nova escola*, 1º nov. 2007. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/1267/a-garotada-entra-no-ritmo-com-as-dancas-de-roda>>. Acesso em: 4 set. 2020.

- O artigo faz referência a diversas cantigas de brincadeiras de roda, abordando-as como forma de manutenção das tradições e uma maneira de as crianças se exercitarem, desenvolverem o ritmo, a expressão oral e também a criatividade.

MEIRELLES, Elisa. Como organizar sequências didáticas. *Nova escola*, 1º fev. 2014. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/1493/como-organizar-sequencias-didaticas>>. Acesso em: 4 set. 2020.

- O artigo fornece dicas e orientações a respeito do planejamento de sequências didáticas, desde a concepção do tempo até a etapa da avaliação, podendo contribuir com o seu trabalho em sala de aula.

MEIRELLES, Renata. *Giramundo e outros brinquedos e brincadeiras dos meninos do Brasil*. São Paulo: Terceiro Nome, 2007.

- Essa obra trata sobre diversos brinquedos e brincadeiras tradicionais, explicando as regras das brincadeiras por meio de textos, esquemas e fotografias de crianças de diversas partes do Brasil.

MENDES, Gustavo (Org.). *Atlas infantil da cultura do Brasil*. São Paulo: Pé de Letra, 2016.


- O livro faz várias referências à cultura nacional, abordando comidas típicas, manifestações festivas e práticas tradicionais, como as festas e as danças de cada estado brasileiro. Além disso, apresenta informações relacionadas à fauna e à flora das regiões do Brasil e também dados populacionais.

MORHY, Priscila Eduarda Dessimoni; NEGRÃO, Felipe da Costa; TERÁN, Augusto Fachín. Avaliação formativa na Educação Infantil: sequências didáticas a partir do tema água. *Experiências em Ensino de Ciências*, [s. l.], v. 14, n. 2, 2019. Disponível em: <https://if.ufmt.br/eenci/artigos/Artigo_ID628/v14_n2_a2019.pdf>. Acesso em: 4 set. 2020.

- Nesse artigo, os autores discutem a avaliação formativa em uma perspectiva específica, utilizando a aplicação de uma sequência didática cuja temática tem relação com a vivência das crianças da região de Manaus, Amazonas. Assim, destacam a importância de considerar a realidade local no processo de avaliação formativa das crianças.

OLIVEIRA, Reginaldo Aparecido de. Educação Infantil e avaliação: traçando caminhos por meio da avaliação formativa. XIII EDUCERE – CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, Curitiba, agosto de 2017. *Anais [...]*. Curitiba: PUC/PR, 2017. 12 p. Disponível em: <https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/25369_13466.pdf>. Acesso em: 4 set. 2020.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).

- 
- Nesse artigo, o autor estabelece a concepção de avaliação formativa na Educação Infantil, com base em documentos oficiais, elucidando que esse tipo de avaliação é capaz de atender às necessidades individuais dos alunos, possibilitando, assim, a formação individual.

PESSOA, Raquel Maynard Lucena; PONTES, Elizabete Guimarães. *A importância da avaliação do desenvolvimento da criança na Educação Infantil*. 2014. Monografia (Graduação em Pedagogia) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2014.

- Nesse trabalho, as autoras apresentam uma análise do processo de desenvolvimento das crianças na etapa da Educação Infantil, por meio da coleta de dados de professores dessa fase do ensino. Com base nessa análise, elas esclarecem que a avaliação na Creche e na Pré-escola é indispensável para o desenvolvimento e a formação das crianças, preparando-as para as próximas etapas da Educação Básica.

PIRES, Ana Rita de Almeida (Coord.). *Caderno de orientações pedagógicas: Educação Infantil*. São Luís: Governo do Estado, Secretaria de Estado da Educação, 2018. Disponível em: <<https://www.educacao.ma.gov.br/files/2015/08/caderno-de-Educa%C3%A7%C3%A3o-Infantil-completo-para-site.pdf>>. Acesso em: 4 set. 2020.

- O material traz diversas informações sobre a prática educativa na Educação Infantil, incluindo reflexões sobre brincadeiras, experiências de aprendizagem e o processo avaliativo.

PLAZA, Fernanda Rodrigues; SANTOS, Uillians Eduardo. *Avaliação da aprendizagem na Educação Infantil: recurso para a prática pedagógica*. Eixo temático: Práticas pedagógicas. UNESP/Marília e UNESP/Presidente Prudente, 2015. Disponível em: <<https://www.marilia.unesp.br/Home/Eventos/2015/jornadadonucleo/avaliacao-da-aprendizagem.pdf>>. Acesso em: 4 set. 2020.

- Nesse artigo, é abordada a avaliação da aprendizagem na etapa da Educação Infantil, compreendendo-a como uma ferramenta para analisar e refletir sobre o desenvolvimento e o aprendizado das crianças, além de ser um instrumento que leva o professor a pensar sobre sua prática pedagógica.

PORTAL da Cultura afro-brasileira. Disponível em: <https://www.faecpr.edu.br/site/portal_afro_brasileira/index.php>. Acesso em: 4 set. 2020.

- Nesse portal, é possível obter mais informações sobre aspectos da cultura afro-brasileira, além de informações sobre as diretrizes que estabelecem a obrigatoriedade do ensino de História e cultura afro-brasileira e africana nas escolas.

PRESTES, Carolina. Brincadeiras tradicionais do Brasil: um salve à cultura da infância. *Território do brincar*, 12 dez. 2016. Disponível em: <<https://territoriodobrincar.com.br/nossas-reportagens/brincadeiras-tradicionais-do-brasil-um-salve-a-cultura-da-infancia/>>. Acesso em: 4 set. 2020.

- Nesse *site*, há informações sobre o programa “Território do brincar” e a maneira como é abordada a cultura da infância por meio das brincadeiras tradicionais das regiões brasileiras.

ROMERO, Sílvio. *Bão-ba-la-lão e outras parlendas*. São Paulo: Scipione, 2007.

- Nesse livro, o autor reúne parlendas das regiões Sudeste e Nordeste do Brasil e pode fornecer ideias de brincadeiras com parlendas entre as crianças.

Este material está em Licença Aberta – CC BY NC (permite a edição ou a criação de obras derivadas com fins não comerciais, contanto que atribuam crédito e que licenciem as criações sob os mesmos parâmetros da Licença Aberta).



SOBRE o tempo de creche educação. *Tempo de creche*. Disponível em: <<https://tempodecreche.com.br/acontece-com-equipe-blog/>>. Acesso em: 4 set. 2020.

- O *site* disponibiliza informações sobre questões relacionadas à Educação Infantil, contribuindo para o aperfeiçoamento dos professores dessa etapa de ensino, por meio de sugestões e dicas de abordagens e brincadeiras que podem ser realizadas com as crianças.

SOUZA, Nadia Aparecida de; STAINLE, Marlizete Cristina Bonafini. Avaliação formativa e o processo de ensino/aprendizagem na Educação Infantil. *Estudos em Avaliação Educacional*, [s. l.], v. 18, n. 36, jan./abr. 2007. Disponível em: <<http://www.fcc.org.br/pesquisa/publicacoes/eae/arquivos/1358/1358.pdf>>. Acesso em: 4 set. 2020.

- O artigo analisa os processos de avaliação da aprendizagem desenvolvidos em uma escola de Educação Infantil, abordando, entre esses processos, a avaliação formativa.

TESAURO de folclore e cultura popular brasileira. *Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular*. Disponível em: <<http://www.cnfcp.gov.br/tesauro/apresentacao.html>>. Acesso em: 4 set. 2020.

- O documento reúne informações a respeito de diversos aspectos da cultura do país, relacionados a sistemas de crença, práticas tradicionais, brincadeiras, entre outras manifestações que caracterizam a identidade nacional.

TOPA, Francisco. Adivinhas – duas colecções particulares da primeira metade do século. *Repositório aberto da Universidade do Porto*. Disponível em: <<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/75403/2/73505.pdf>>. Acesso em: 4 set. 2020.

- O trabalho analisa as adivinhas na literatura oral como um gênero atemporal e universal. Nele, o autor reúne 76 adivinhas da cultura popular portuguesa, muitas delas presentes até hoje na cultura popular do Brasil.

ISBN 978-65-5779-503-3



9 786557 795033