

NÍVEL: MATERNAL

ATIVIDADES DA SEMANA DE 28/06/2021 A 02/07/2021

TEMA: LENDAS DO FOLCLORE BRASILEIRO

OBJETIVO GERAL DA SEMANA: O folclore é constituído por costumes e tradições populares passados oralmente de geração em geração, portanto, ele representa um povo e a sua cultura. Este trabalho pedagógico tem por objetivo maior resgatar e valorizar as manifestações culturais populares brasileiras, através de histórias, brincadeiras lúdicas, cantigas populares e da ampliação do repertório léxico.

ATIVIDADE 1 – LENDA DO CURUPIRA

OBJETIVOS:

- Dialogar buscando compreender e se fazer compreendido;
- Ampliar o repertório cultural de lendas;
- Investigar as marcas corporais a partir de pegadas;
- Exploração sensorial.



O QUE FAZER?

1ª Parte: Pergunte para a criança se ela conhece o Curupira e o que sabe sobre ele. Em seguida, apresente o vídeo a seguir ([CLIQUE AQUI PARA ASSISTIR](https://www.youtube.com/watch?v=4QjkJVN-SiY))



Créditos: <https://www.youtube.com/watch?v=4QjkJVN-SiY>

Canal Animaflix

Acesso em 08/06/2021

2ª Parte: O Curupira usa suas pegadas para confundir os caçadores na floresta. Você também tem pegadas, sabia? Você já deixou pegadas por aí? Vamos explorar nossas pegadas hoje? Você precisará de uma folha, pode ser sulfite ou algo maior, como um jornal ou papelão, por exemplo. Agora, passe tinta nos seus pezinhos e caminhe pela folha. Convide alguém para participar desta atividade com você, assim vocês poderão comparar suas pegadas!

3ª Parte: Vamos analisar nossas pegadas? Qual é o tamanho do seu pé? Ele é grande ou pequeno? Ele é mais largo ou fino? Ou seus passos são curtos ou longos? E os da pessoa que realizou a atividade com você?

DICA: Caso não haja disponibilidade de tinta, essa atividade também pode ser feita com água e um chão de cimento, asfalto ou terra.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: Computador ou celular com acesso à internet; adulto ou responsável para acompanhar a criança; folha sulfite/jornal/papelão ou um chão de cimento/asfalto/terra; tinta guache enviada no kit de materiais ou água.

REGISTRO: O responsável deverá tirar uma foto da atividade realizada pela criança e enviar para o e-mail ou WhatsApp da professora.

ATIVIDADE 2 – ENCONTRO ONLINE

OBJETIVOS:

- Construção de vínculo entre crianças-crianças e crianças-professoras;
- Promover a expansão do repertório cultural;
- Despertar a curiosidade e o interesse pelo folclore brasileiro.

O QUE FAZER?

1ª Parte: Neste dia, faremos uma festa junina online. Caso queira, separe sua roupa de caipirinha e venha para o nosso arraiá online!

2ª Parte: Acessar a link que será enviado no grupo de WhatsApp da turma para participar da videoconferência com a professora, educadoras e demais crianças da turma.

3ª Parte: Acolhimento será feito pela professora e educadoras.

4ª Parte: Brincadeiras, histórias e músicas.

5ª Parte: Despedida e finalização.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: Computador ou celular com acesso à internet; adulto ou responsável para acompanhar a criança;

ATIVIDADE 3 – LENDA DA CUCA

OBJETIVOS:

- Desenvolver a criatividade;
- Desenvolver habilidades manuais para desenhar;
- Ampliar o repertório cultural de lendas;
- Dialogar buscando compreender e se fazer compreendido.

O QUE FAZER?



1ª Parte: Pergunte para a criança se ela já ouviu falar na Cuca. Em caso afirmativo, peça-a para que conta o que sabe sobre a Cuca. Em caso negativo, conte a ela o que você sabe sobre a Cuca. A Cuca é um ser mitológico do folclore, famoso por ter cabeça de jacaré. Você pode dizer também que a Cuca não existe verdadeiramente, ela é apenas um personagem criado pela cultura brasileira, ou seja, uma lenda.

2ª Parte: Apresente para ela o quadro abaixo. Oriente-a observar as cores que foram usadas, os formatos e as figuras que aparecem. Conte para a criança que este desenho é uma obra de arte, produzida por Tarsila do Amaral, uma grande artista brasileira. Este quadro se chama “A Cuca”. Pergunte o que a criança achou deste quadro. Esta Cuca parece ser assustadora?



Créditos: <http://tarsiladoamaral.com.br/cuca-de-tarsila-do-amaral-na-exposicao-jardin-infini-no-centre-pompidou-metz/>
Acesso em 08/06/2021

3ª Parte: Converse com a criança sobre como ela imagina que a Cuca seja e, em seguida, peça para que ela desenhe uma Cuca também.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: Computador ou celular com acesso à internet; adulto ou responsável para acompanhar a criança; folha sulfite; lápis de cor.

REGISTRO: O responsável deverá tirar uma foto da criança realizando a atividade e enviar para o e-mail ou WhatsApp da professora.

ATIVIDADE 4 – LENDA DA IARA

OBJETIVOS:

- Ampliar o contato com gêneros textuais e o repertório cultural.



- Identificar relações espaciais (dentro, fora) e temporais (antes, durante, depois)
- Desenvolver autoconfiança em sua capacidade para enfrentar e resolver desafios.

O QUE FAZER?

1ª Parte: Pergunte para a criança se ela já ouviu falar sobre a Sereia Iara. O que ela sabe sobre este ser do folclore brasileiro? Apresente para ela o vídeo a seguir: ([CLIQUE AQUI PARA ASSISTIR](https://www.youtube.com/watch?v=gDnVgMcJDA&t=119s))



Créditos: <https://www.youtube.com/watch?v=gDnVgMcJDA&t=119s>
Canal Turma do Folclore
Acesso em 08/06/2021

2ª Parte: Agora que sabemos um pouquinho sobre a Iara e sobre o lugar onde ela gosta de ficar, vamos ajudá-la a resolver um desafio? Iara precisa transportar uma quantidade de água de um balde até o outro? Qual a melhor forma para ela fazer isso? Será que podemos ajudá-la?

3ª Parte: O adulto responsável deverá encher um balde água e colocar de um lado do quintal. Do outro lado, deverá ficar um balde vazio. Disponibilize para a criança materiais como conchas, buchas, funil, peneira, colher e copo. Deixe que a criança faça suas escolhas e tentativas livremente. O objetivo é encher o balde que inicialmente estava vazio, perdendo a menor quantidade de água possível pelo caminho.



LADO A



LADO B

4ª Parte: Você conseguiu chegar ao segundo balde com a mesma quantidade de água que havia no primeiro? O que aconteceu? Qual foi o melhor objeto para transportar a água?

MATERIAIS SUGERIDOS: Computador ou celular com acesso à internet; adulto ou responsável para acompanhar a criança; baldes; água; bucha; funil; colher; copo; peneira.

REGISTRO: O responsável deverá tirar uma foto da criança realizando a atividade e enviar para o e-mail ou WhatsApp da professora.

ATIVIDADE 5 – LENDA DO SACI-PERERÊ

OBJETIVOS:

- Ampliar o repertório cultural de lendas;
- Explorar possibilidades corporais;
- Desenvolver agilidade, coordenação e psicomotricidade.



O QUE FAZER?

1ª Parte: Pergunte para a criança se ela já ouviu a lenda do Saci-Pererê. Caso a criança nunca tenha ouvido falar do Saci, conte para ela que ele é um menino levado que vive nas florestas, gosta de fazer bastante bagunça e causar intrigas. Ele pula em um pé só, usa um gorro vermelho e sempre consegue desaparecer rapidamente em seu redemoinho.

2ª Parte: Apresente para criança a música do Saci-Pererê indicada abaixo. ([CLIQUE AQUI PARA ASSISTIR](#))



Créditos: https://www.youtube.com/watch?v=KWA0zAs_BC8
Canal JP Kids
Acesso em 10/06/2021

3ª Parte: Vamos brincar de Saci-Pererê? Primeiro, vamos pular normalmente. Quantos pulos você consegue dar? Pule o mais alto que conseguir! Agora, vamos tentar pular igual a um Saci? Até aonde você consegue ir pulando com um pé só? Pergunte para a criança de quantas maneiras diferentes elas consegue pular e peça-a para mostrar seus diferentes tipos de pulo.

MATERIAIS SUGERIDOS: Um adulto para acompanhar a atividade; computador ou celular com acesso à internet.

REGISTRO: O responsável deverá tirar uma foto da criança realizando a atividade e enviar para o e-mail ou WhatsApp da professora.