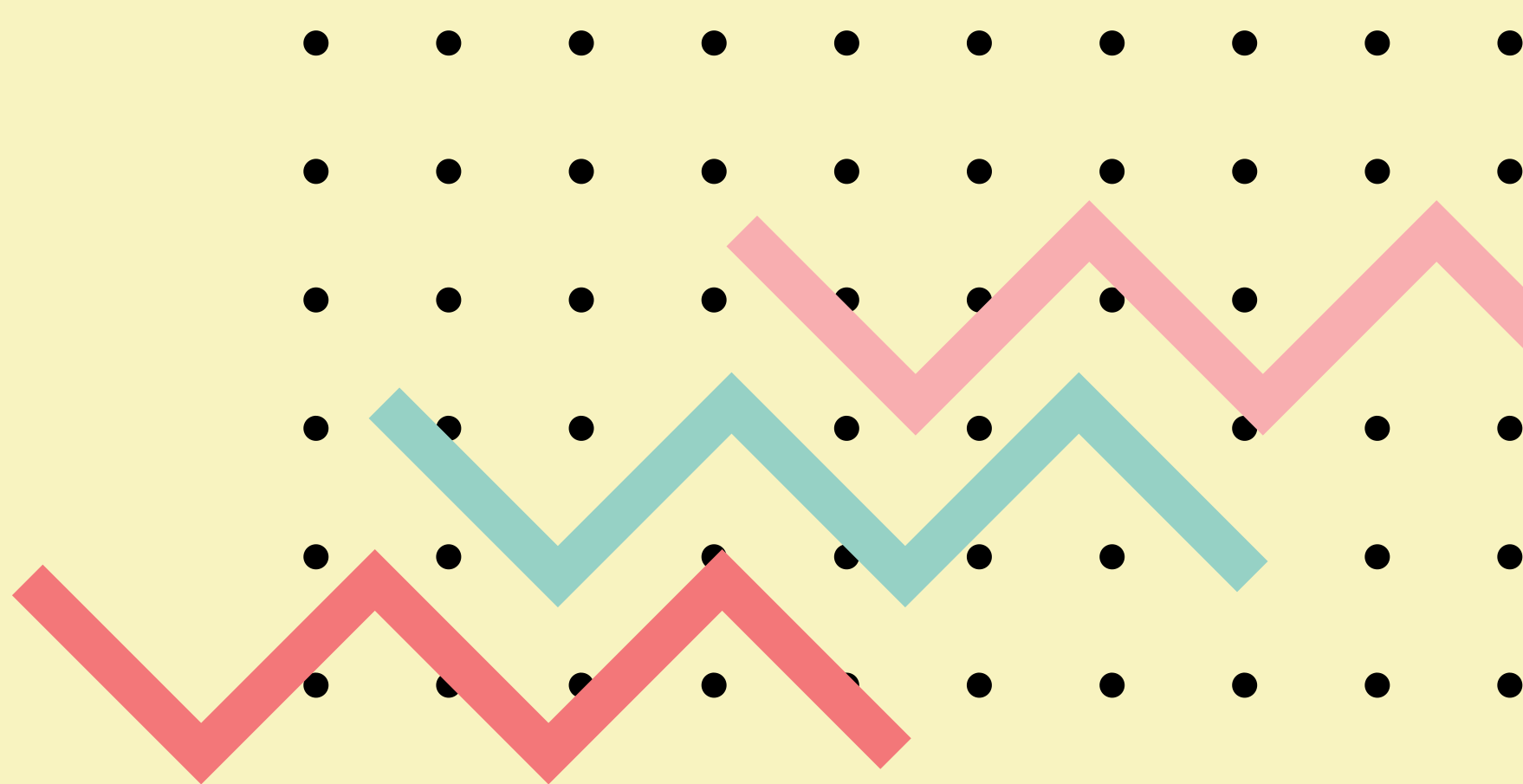


DANIELLE VIEGAS WOLFF GUTERRES
CRISTINA ROLIM WOLFFENBÜTTEL
Organizadoras



PROPOSTAS E PRÁTICAS
COM O FOLCLORE
NA EDUCAÇÃO INFANTIL



2023

**PROPOSTAS E PRÁTICAS
COM O FOLCLORE
NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

**DANIELLE VIEGAS WOLFF GUTERRES
CRISTINA ROLIM WOLFFENBÜTTEL**
Organizadoras

**OSÓRIO
UEFGS
2023**

*Todos os direitos reservados.
© 1. ed. 2023 – Autoras da Publicação e Uergs.



Creative Commons License
E-book – PDF

Catálogo de publicação na fonte (CIP)

P965p Propostas e práticas com o folclore na educação infantil/ Organizadoras:
Danielle Viegas Wolff Guterres e Cristina Rolim Wolffenbüttel. –
Osório: Uergs, 2023.

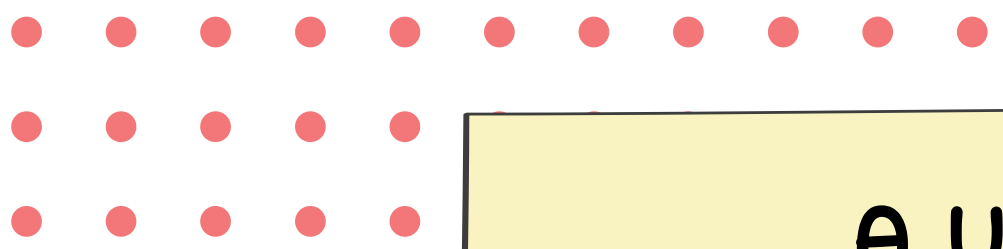
30 f. il. E-book
ISBN 978-65-86105-83-4

Produto Educacional (Mestrado Profissional) – Universidade
Estadual do Rio Grande do Sul, Mestrado Profissional em Educação,
Unidade Litoral Norte - Osório, 2023.

1. Educação infantil. 2. Folclore. 3. Espaço escolar. I. Guterres,
Danielle Viegas Wolff. II. Wolffenbüttel, Cristina Rolim. III. Universidade
Estadual do Rio Grande do Sul, Mestrado Profissional em Educação,
Unidade Litoral Norte - Osório, 2023. IV. Título.

CDU 398:372

Bibliotecário Marcelo Bresolin CRB 10/2136



AUTORES



ALESSANDRA DE MELLO

Graduanda em Música: Licenciatura - Uergs.



CRISTINA ROLIM WOLFFENBÜTTEL

Pós-Doutora, Doutora e Mestre em Educação Musical. Especialista em Informática na Educação - Ênfase em Instrumentação, Literatura Brasileira e Filosofia. Licenciada em Música.



DANIELLE VIEGAS WOLFF GUTERRES

Pedagoga e Mestre em Educação. MBA em Gestão de Pessoas. Especialista em: Educação Inclusiva, Arte em Educação e Saúde.



DJENIFFER HEINZMANN CHASSOT

Graduada em Música: Licenciatura - Uergs.



EDILENE GUEDES DE OLIVEIRA ROSSETTO

Graduanda em Música: Licenciatura - Uergs.



FABIANE ARAUJO CHAVES

Psicóloga, Pedagoga e Mestre em Educação. Especialista em: Educação Inclusiva, Psicopedagogia e em Educação Musical.



LUCIANA FARIAS BRUNO

Pedagoga, MBA em Pedagogia e Psicopedagogia Empresarial, Pós-graduada em Orientação e Supervisão Escolar.



MARIANA MENEZES DE AYALA

Pedagoga, Especialista em Ciclos de Alfabetização e Educação Inclusiva, Pós-graduanda em Estimulação Precoce e Assessoria.



MERCEDES OLIVEIRA SILVA DA ROSA

Pedagoga, Pós-graduanda em Educação Especial com ênfase em Transtorno do Especto Autista (TEA) e Graduanda do curso de licenciatura em Artes.



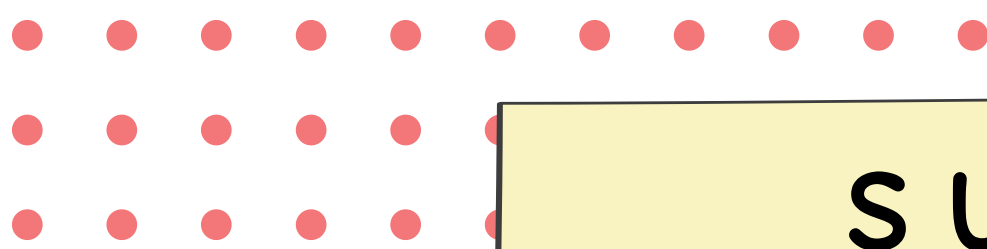
TIAGO RUBERT

Psicólogo, Pós-graduado em Educação Musical e Graduando do curso de Licenciatura em Música da Uergs.



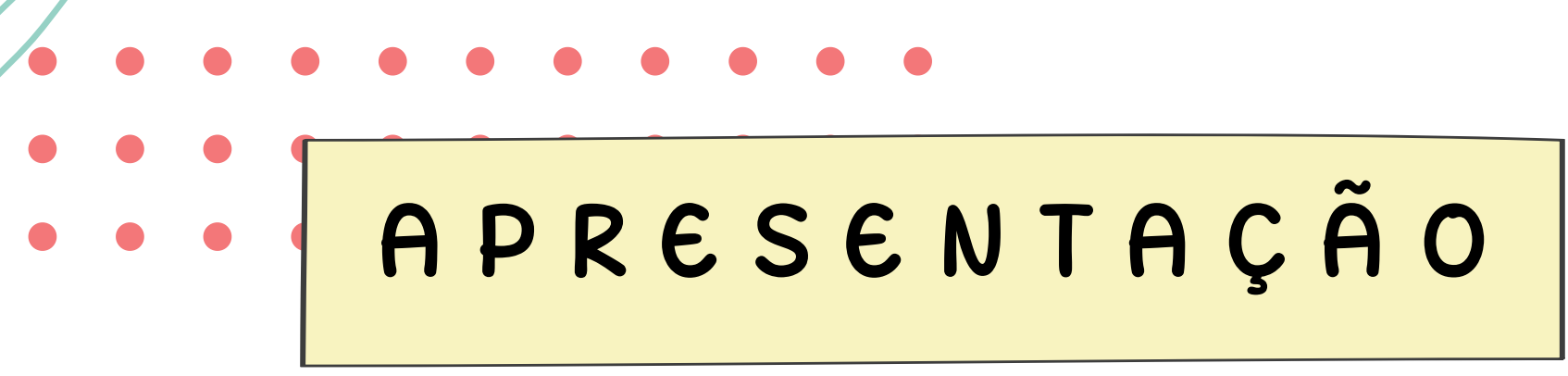

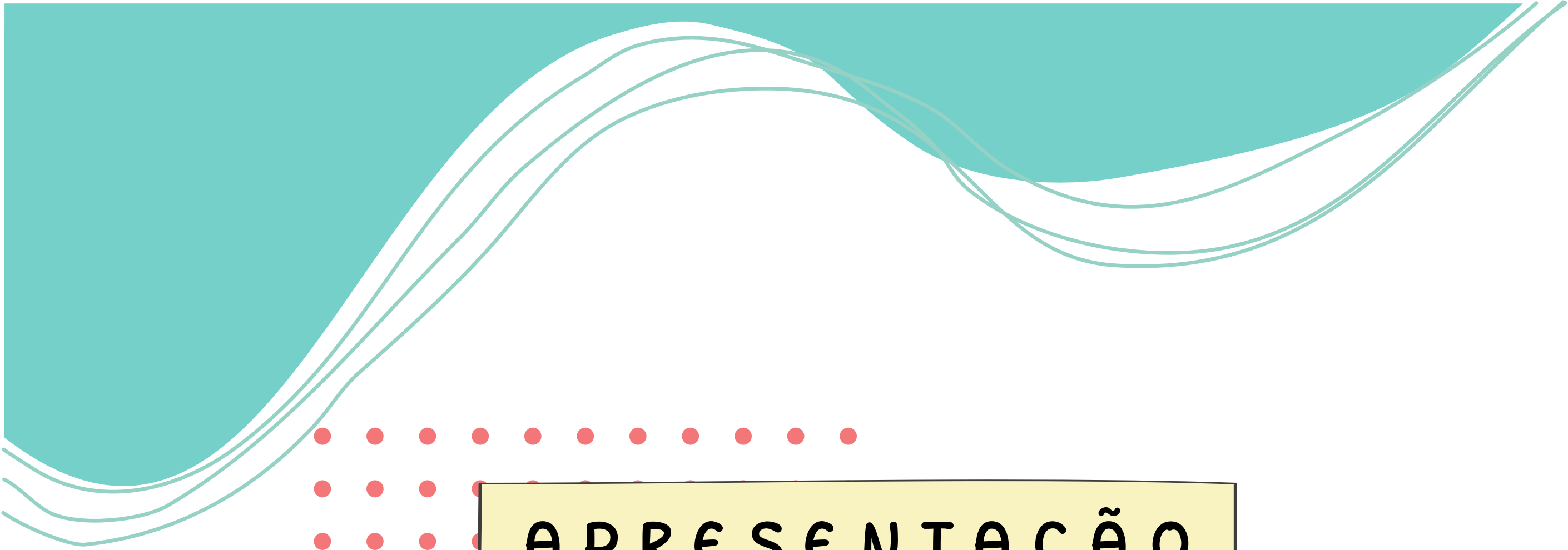
VIVIANE XAVIER DOS SANTOS

Graduanda em Pedagogia.



SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	05
JOGO MUSICAL O MESTRE MANDOU.....	06
DITADOS POPULARES.....	08
MEUS PINTINHOS, VENHAM CÁ.....	12
BOIA OU AFUNDA?.....	13
GROOVE DA GALINHA.....	15
LENDA GAÚCHA DO JOÃO DE BARRO.....	17
JOGO DA PETECA.....	18
JOGO DA CAPOEIRA CANARINHO DA ALEMANHA.....	20
PULANDO CORDA.....	22
RODA SENHORA DONA CÂNDIDA.....	24
ONDE ESTÁ O URSO?.....	26
MORTO, VIVO, ZUMBI.....	29
DANÇA DAS CADEIRAS.....	30
REFERÊNCIAS.....	31



APRESENTAÇÃO

A proposta de elaboração desse material surgiu a partir dos desdobramentos da pesquisa de Mestrado, intitulada "Folclore e Educação Infantil: um estudo de caso em uma escola do município de Porto Alegre-RS", realizada por Danielle Viegas Wolff Guterres e orientada pela Professora Dr.^a Cristina Rolim Wolffenbüttel. Um dos objetivos do estudo foi a criação de possibilidades de inserção do folclore no espaço escolar, entendendo a necessidade de se desenvolver materiais pedagógicos para subsidiar o trabalho das educadoras, um aspecto amplamente pontuado pela equipe participante da pesquisa.

Deste modo, esse *e-book* intenciona apresentar algumas propostas e práticas com o folclore para ampliar as possibilidades de trabalho com essa temática no espaço escolar, especialmente com as crianças da Educação Infantil. Cabe ressaltar que contamos com a colaboração de um grupo de professoras e professores desejosas(os) de compartilhar seus conhecimentos e experiências utilizando o folclore na escola.

Esperamos que esse material possa inspirar os profissionais da educação que se interessam pelo folclore, a desenvolverem práticas mais prazerosas e significativas em diversos contextos educacionais.

Boa leitura!

JOGO MUSICAL O MESTRE MANDOU

ALESSANDRA DE MELLO

OBJETIVO:

Estimular a concentração, a imaginação, a coordenação motora, a atenção e a linguagem corporal.

FAIXA ETÁRIA SUGERIDA:

A partir dos 3 anos de idade.

MATERIAIS NECESÁRIOS:

- Caixa ou saco de tecido;
- Fichas.

DESENVOLVIMENTO:

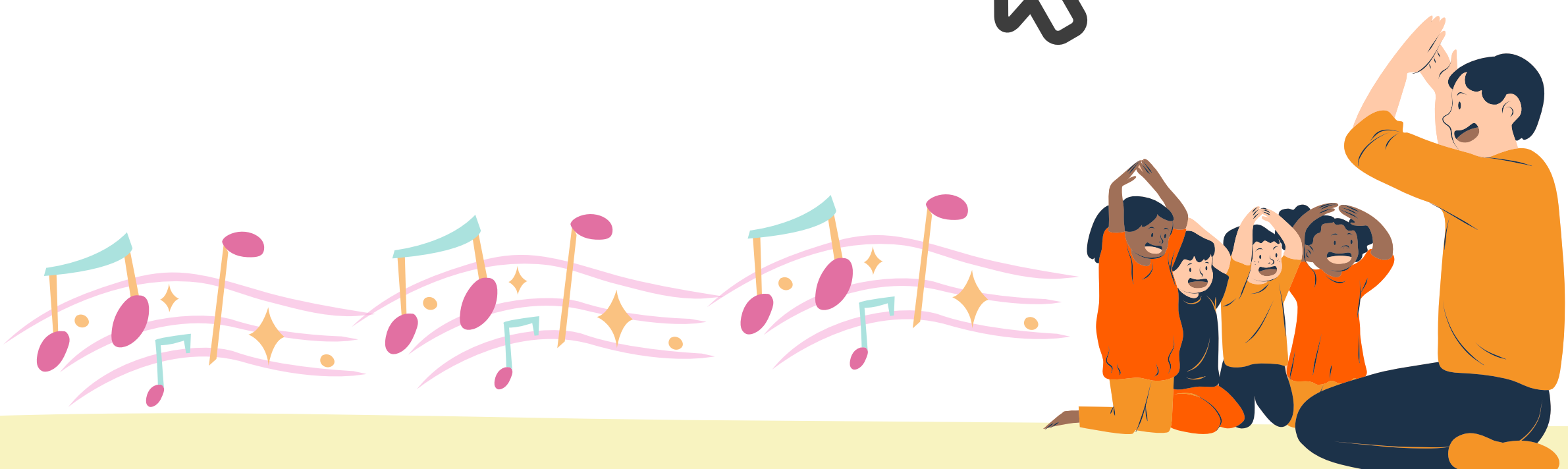
Para desenvolver a brincadeira, é preciso que as crianças participem em grupo, juntamente com o professor.

Um dos alunos será o "mestre" e ficará em frente aos outros. Então, ele dará as ordens e todos os outros colegas deverão obedecê-las. O "mestre" retirará da caixa uma ficha que conterá o que o grupo deverá "imitar".

Este é um jogo que demanda bastante atenção, juntamente com a exploração corporal e musical. Exemplo: dar comandos simples à criança, sempre demonstrando o movimento, como "o mestre mandou imitar o som da abelha", "o mestre mandou cantar a canção *O sapo não lava o pé*", entre outros.

A parte mais divertida está na dificuldade das tarefas/fichas dadas pelo "mestre", podendo, também explorar outras formas de jogar, como por exemplo, não usando fichas, criando/recriando tarefas.

Para finalizar, o professor poderá acessar o *link*, clicando na figura abaixo, e se divertir com os alunos, com a música "Brincando de seu mestre mandou", intepritada pela dupla de palhaços brasileiros, chamada "Patati Patatá".



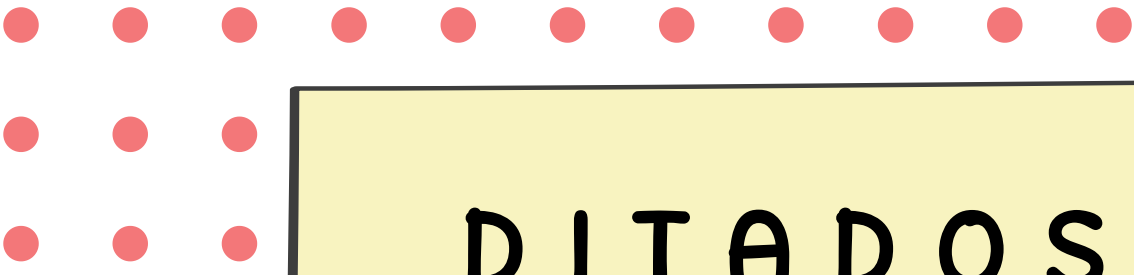
SUGESTÃO DE FICHAS PARA IMPRIMIR:

Bater Palmas	Imitar um Avião	Cantar Atirei o Pau no Gato
Andar abaixado	Imitar um Canguru	Abraçar um Colega
Colocar as mãos na cabeça e andar em 1 pé só	Imitar o Som da Abelha	Imitar o Som do Macaco
Mexer os Ombros e Pular em 1 Pé só	Cantar Marcha Soldado	Imitar um Gato
Imitar uma Lagarta	Cantar a Música O Sapo não Lava o Pé	Fazer uma Careta
Imitar um Cachorro	Dar um Carinho no Colega	Dar um Abraço de Urso na Prof.^a
Imitar um pato e seu Som	Imitar um Jacaré e seu Som	Imitar um Leão e seu Som

Fonte: Autora, 2023

REFERÊNCIAS:

SUZUKI, S. *Educação é amor*. 2. ed. Santa Maria: Palotti, 1994.
SCHAFER, R. Murray. *Ouvir cantar*. São Paulo: Unesp, 2018.



DITADOS POPULARES

CRISTINA ROLIM WOLFFENBÜTTEL

OBJETIVOS:

- Conhecer alguns ditados populares existentes no Brasil.
- Realizar atividades musicais com os ditados populares, a partir de diferentes possibilidades rítmicas e com variadas entonações.
- Discutir a respeito dos significados dos ditados populares.

FAIXA ETÁRIA SUGERIDA:

Esta atividade poderá ser realizada por quaisquer faixas etárias. Se for desenvolvida com crianças pequenas, sugere-se uma adaptação quanto aos ditados populares.

De todo o modo, é importante uma contextualização dos ditados, a fim de que ocorra o entendimento acerca do que está sendo dito na atividade.

Os ditados aqui propostos poderão ser modificados, considerando-se a adequação às idades dos participantes. Neste caso, será importante verificar se é possível uni-los, com vistas à realização da atividade.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- Uma sala ampla, que possibilite a participação de todos, e que possua cadeiras que possam ser colocadas em círculo e, também, deslocadas.

DESENVOLVIMENTO:

Esta atividade foi idealizada para ser realizada coletivamente. Portanto, poderá ocorrer em uma turma na escola ou mesmo fora do ambiente escolar. Como dito, a faixa etária poderá ser variada, mas é importante selecionar os ditados populares que sejam mais adequados às idades pretendidas.

É apropriado procurar organizar o grupo, de modo a possibilitar que todos se vejam. Isso sempre é muito importante, pois as expressões e as interações são fundamentais no processo coletivo. De preferência, e se for possível, é adequado organizar o grupo em uma grande roda, com os participantes sentados em uma cadeira, no chão, ou mesmo em pé.

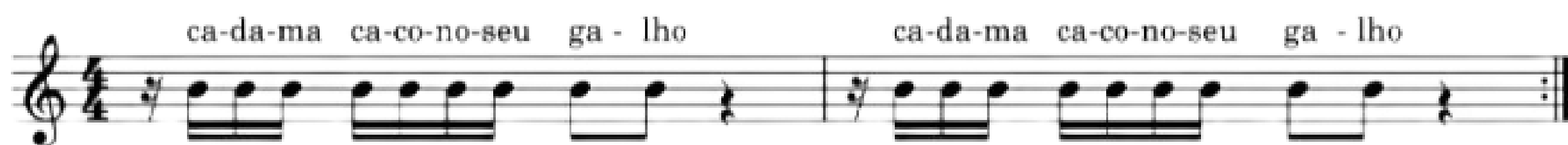
Inicialmente, perguntar para os participantes se sabem o que são ditados populares ou provérbios, como também são denominados. É importante que as pessoas falem, externando seus entendimentos e, com isso, ampliar as conversas, perguntando se conhecem algum ditado popular. Nessas conversas, é sempre muito produtivo e interessante, caso

algum participante conheça alguns ditados, que possa dizê-los e, do mesmo modo, onde e com quem os aprendeu. Após esta parte que, reitera-se, é muito importante, também é adequado que compartilhem o que conhecemos em termos de ditados populares. Sugere-se, neste caso, compartilhar os ditados selecionados para esta atividade:

- Cada macaco no seu galho.
- Em casa de ferreiro, o espeto é de pau.
- Água mole em pedra dura, tanto bate até que fura.
- À noite todos os gatos são pardos.
- Aqui se faz, aqui se paga.

A forma de apresentação dar-se-á com base no ritmo da fala dos ditados, do seguinte modo:

Cada macaco no seu galho



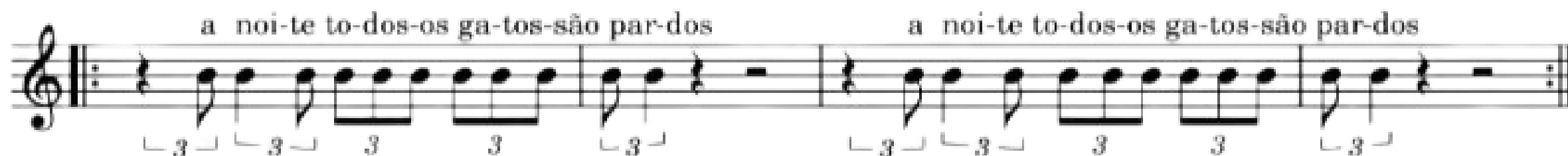
Em casa de ferreiro, o espeto é de pau.



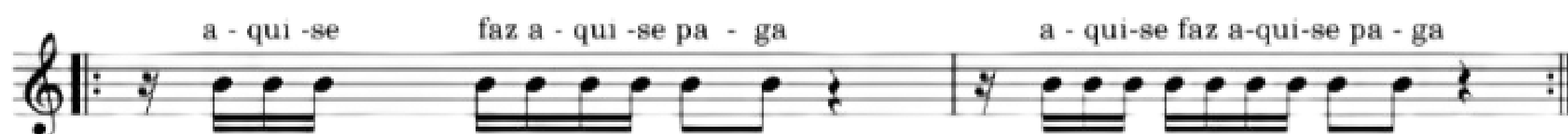
Água mole em pedra dura, tanto bate até que fura



À noite todos os gatos são pardos



Aqui se faz, aqui se paga



Esclarece-se que, caso seja o desejo modificar os ritmos das falas dos ditados populares, não haverá problema algum. Isso, inclusive, poderá enriquecer o trabalho. Do mesmo modo, os participantes poderão sugerir outros modos de dizê-los.

É sempre importante contemplar as opiniões e sugestões de quem participa. Isso faz com que o envolvimento seja ampliado.

Após a decisão dos modos como cada ditado será dito, praticar o exercício de cada um deles, com todo o grupo, oportunizando a memorização.

Realizada esta etapa com todos os ditados, iniciar a sua execução em duplas de ditados. Assim, o grupo será dividido em dois, sendo que um dos grupos ficará responsável por dizer recitar um ditado e o outro grupo estará responsável por outro. Um exemplo:

1º exercício:

- Cada macaco no seu galho.
- Em casa de ferreiro, o espeto é de pau.



Fazer esta atividade com os demais ditados, por exemplo:

- Água mole em pedra dura, tanto bate até que fura.
- À noite todos os gatos são pardos.

E, assim, sucessivamente.

Quando um dos modos de execução dos ditado já estiver, de certo modo, dominado pelo grupo, pode-se formar outro grupo, dividindo a turma dividida em três grupos. pode-se, assim, realizar a atividade com três ditados. Por exemplo:

- Cada macaco no seu galho.
- Em casa de ferreiro, o espeto é de pau.
- Água mole em pedra dura, tanto bate até que fura.

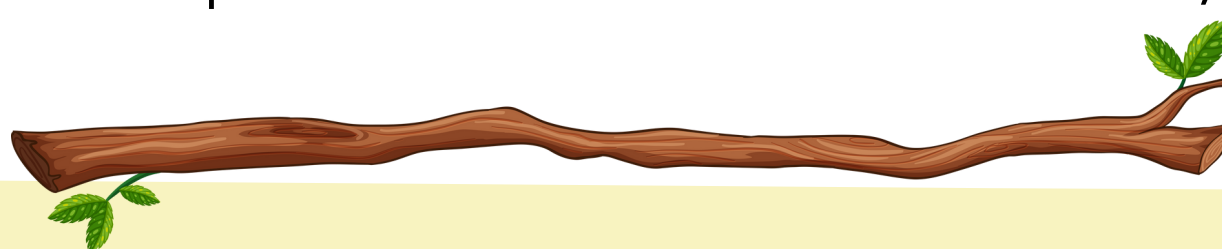
Por fim, após a ampla experiencição com os ditados populares, propor que a turma seja dividida em 5 grupos, ficando cada grupo com um ditado, do seguinte modo:

- Cada macaco no seu galho.
- Em casa de ferreiro, o espeto é de pau.
- Água mole em pedra dura, tanto bate até que fura.
- À noite todos os gatos são pardos.
- Aqui se faz, aqui se paga.

É importante, neste trabalho com os ditados populares, que sejam trabalhadas as nuances de intensidade, o que dá um colorido interessante ao resultado sonoro. Do mesmo modo, se for do interesse, também pode-se acrescentar modificações de altura do som, ao dizer os ditados.

É interessante, fazer, também, um trabalho de regência durante a execução da atividade. Pode-se iniciar com um ditado e, aos poucos, outros grupos, em tempos diferentes, entrarem. Na dinâmica do trabalho, um grupo pode ser silenciado, ser diminuída a intensidade de outros grupos, enfim, há inúmeras possibilidades nesta atividade.

É sempre importante escutar as opiniões de quem está participando. Com certeza, muitas e valiosas sugestões serão compartilhadas pelos participantes. Bom trabalho e, claro, bom divertimento!



AValiação:

Todas as atividades são importantes e, de um ou de outro modo, poderão ser avaliadas, o que faz parte de todo o processo de ensino e aprendizagem. Para Swanwick (2003, p. 94), "qualquer modelo de avaliação válido e confiável precisa levar em conta duas dimensões: o que os alunos estão fazendo e o que eles estão aprendendo". Segundo o autor, é importante "desenvolver caminhos mais sensíveis e afetivos para avaliar a aprendizagem musical" (SWANWICK, 2003, p. 81).

Portanto, a partir destes aspectos, pode-se perguntar para os participantes o que podem falar sobre a atividade, tendo em vista o aspecto do resultado musical. Um recurso que poderá auxiliar é utilizar a gravação das execuções e, ao realizar o momento da avaliação, possibilitar a apreciação de cada resultado. Isso, com certeza, potencializará o trabalho e a atividade avaliativa.

Após as audições, bem como os comentários acerca das avaliações dos participantes e, considerando os itens apontados como positivos e aqueles em que seria interessante serem retomados, pode-se realizar novamente a execução da atividade com os ditados populares, procurando focar nos ajustes e potencializar as características apontadas como de bons resultados.

O processo de avaliação pode ser realizado até o momento em que os participantes considerarem como atendidos os aprimoramentos do trabalho.

Ressalta-se, portanto, que a avaliação em música será musical, do mesmo modo que o trabalho com música terá esta arte como foco (SWANWICK, 2003).

Em se tratando dos conteúdos relacionados ao Folclore, a partir dos ditados populares, vale salientar a importância de enfatizar os modos pelos quais os participantes conheceram-nos, relacionando o fato folclórico à vida e sua presença em maior ou menor grau na vida das pessoas, mas, sempre presente.

REFERÊNCIAS:

CASCUDO, L. da C. *Dicionário do folclore brasileiro*. São Paulo: Global, 2012.

SWANWICK, K. *Ensinando música musicalmente*. São Paulo: Moderna. Tradução de Alda Oliveira e Cristina Tourinho, 2003.



MEUS PINTINHOS, VENHAM CÁ

DANIELLE VIEGAS WOLFF GUTERRES

OBJETIVO:

Participar, colaborar e respeitar os colegas e as regras em atividades de grupo.

FAIXA ETÁRIA SUGERIDA:

A partir de 3 anos de idade.

MATERIAIS/RECURSOS NECESÁRIOS:

- Espaço amplo.

DESENVOLVIMENTO:

Para realizar essa brincadeira é preciso ter um bom espaço para correr, podendo este ser um pátio, quintal, parque, praça, etc. Com o grupo reunido, as crianças, juntamente com um adulto, farão a escolha de quem será a raposa, os pintinhos e a galinha. O adulto poderá iniciar a brincadeira interpretando a galinha, para que as crianças compreendam as regras e, posteriormente, esse papel também possa ser representado por uma delas.

A brincadeira começa com a seguinte organização: as crianças que representam os pintinhos ficam de um lado do espaço, e, do lado contrário, posiciona-se a galinha. A raposa deverá ficar na lateral, aguardando o momento de entrar e capturar os pintinhos. Inicia-se um diálogo entre a galinha e os pintinhos que, ao ouvirem a palavra "milho", devem correr ao seu encontro.

Diálogo da galinha com os pintinhos

Galinha: - Meus pintinhos, venham cá!

Pintinhos: - Temos medo da raposa.

Galinha: - A raposa está dormindo.

Pintinhos: - Ela pode acordar.

Galinha: - Querem arroz? (Pode ser qualquer outro alimento)

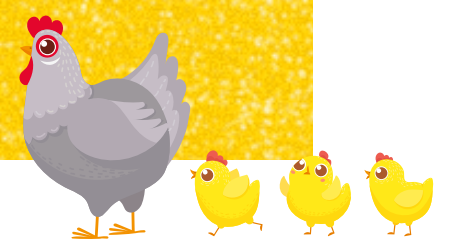
Pintinhos: - Não!

Galinha: - Querem minhoca? (Pode ser qualquer outro bichinho)

Pintinho: - Não!

Galinha: - Querem milho?

Pintinho: - Sim!



Neste momento, a raposa entrará na brincadeira, tentando capturar os pintinhos. Quem for capturado será a nova raposa, e, assim, a brincadeira continuará até quando houver o desejo de brincar.



BOIA OU AFUNDA?

DANIELLE VIEGAS WOLFF GUTERRES

OBJETIVO:

Solucionar problemas, realizar observações e experimentações, levantar e confirmar hipóteses.

FAIXA ETÁRIA SUGERIDA:

A partir de 2 anos de idade.

MATERIAIS/RECURSOS NECESÁRIOS:

- Bacia com água.
- Objetos de materiais diversos (madeira, plástico, etc.).

DESENVOLVIMENTO:

Essa brincadeira popular costuma ser bastante apreciada pelas crianças, pois consiste em um convite para investigações divertidas e interessantes.

Para realizá-la é preciso preparar o espaço, separar e dispor os materiais, conversando com as crianças sobre a experiência que irão participar. Em seguida, o(a) educador(a) fará o convite para que as crianças iniciem suas explorações, estimulando-as a relatarem quais objetos boiaram e quais afundaram, ao entrarem em contato com a água. O grupo poderá registrar suas observações e descobertas, criando, por exemplo, uma lista com palavras ou figuras para ser consultada sempre que desejarem. Assim, da próxima vez que brincarem, poderão explorar outros materiais e ampliar suas investigações.

RELATO DA PRÁTICA DA BRINCADEIRA:

Era uma manhã chuvosa, e as crianças observavam a chuva pela janela da sala. Então, tivemos a ideia de colocar uma bacia para encher com a água da chuva. Assim que o aguaceiro parou fomos brincar fora da sala, pois as crianças queriam experimentar a sensação de tocar na água da chuva, que estava na bacia. Iniciamos algumas experimentações com folhas, potes, papéis, percebendo como suas texturas se comportavam no contato com a água. Posteriormente, essas experiências se ampliaram e começamos a brincar de “boia ou afunda”.

Essa brincadeira tradicional nos oportunizou descobertas interessantes sobre a flutuação. As crianças foram na sala buscar vários brinquedos para colocar na bacia. Assim, surgiram pratinhos, panelas, bonecos, rolhas, pedrinhas,

tampas e outros objetos para exploração. Fomos aos poucos colocando um a um na bacia e observando sua reação. Helena propôs colocarmos uma folha. João quis colocar um carrinho. Matheus escolheu uma tampa, e Ana, uma peça de madeira. A cada objeto que flutuava, as crianças comemoravam, batendo palmas na volta da bacia. Aqueles que afundaram despertaram curiosidade, e novas tentativas para que conseguissem flutuar. Assim, as crianças experimentaram colocar a peça de madeira em cima da folha que flutuava, descobrindo que seu peso e tamanho influenciavam no resultado que buscavam.

Foi uma manhã interessante, de experimentações ativas e importantes para as crianças pequenas, uma vez que oportunizou que elas construíssem noções de conceitos complexos sobre os materiais e suas possibilidades de manipulação e transformação, em contato com outros elementos, em um determinado espaço. Nesse sentido, a brincadeira “boia ou afunda” promoveu a ampliação de conhecimento do grupo de crianças, por meio de ações que envolveram “fazer observações, manipular objetos, investigar e explorar seu entorno, levantar hipóteses e consultar fontes de informação para buscar respostas às suas curiosidades e indagações” (BRASIL, 2018, p. 43) representando, também, uma experiência divertida, que as permitiu realizar a resolução de problemas e estabelecer conexões com seu cotidiano.

REFERÊNCIA:

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.



GROOVE DA GALINHA

DJENIFFER HEINZMANN CHASSOT

OBJETIVO:

Aprimorar a percepção rítmica, através de uma parlenda musicada.

FAIXA ETÁRIA SUGERIDA:

De 1 a 5 anos.

MATERIAIS NECESÁRIOS:

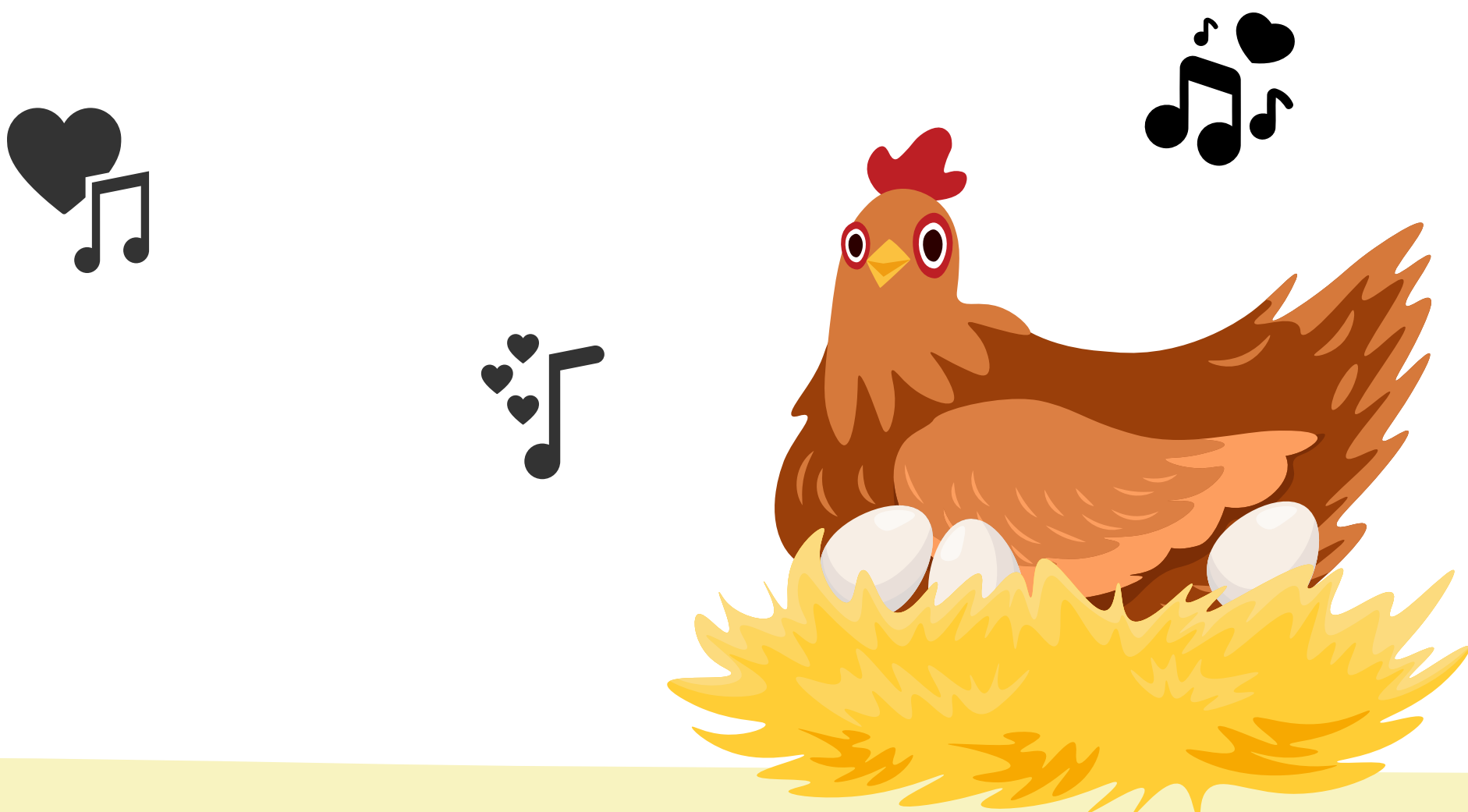
- Violão.
- Potes e/ou instrumentos musicais.

DESENVOLVIMENTO:

Esta atividade utiliza uma versão musicada da parlenda “A Galinha do Vizinho”, com o objetivo de aprimorar a percepção rítmica dos alunos, bem como a coordenação motora. Sugere-se que a atividade seja feita com os alunos e o professor, sentados em círculo no chão, tendo em mãos os instrumentos musicais, ou, então, potes, como instrumentos alternativos.

Primeiramente, o professor cantará e demonstrará os toques, ao entoar a canção. Durante os primeiros versos o canto, os alunos ajudarão a cantá-la. Entretanto, quando chegar o momento do refrão “e bota 1, e bota 2”, os alunos irão tocar no seu instrumento musical ou pote, como demonstrado na partitura abaixo. Os toques variam de acordo com o número cantado, podendo entoar além do número cinco.

Pode-se repetir a música inúmeras vezes, variando o andamento (mais rápido, mais lento), a intensidade (forte e fraco) e o timbre (solicitando que utilizem instrumentos específicos para os diferentes toques).



Groove da Galinha

Djeniffer Heinzmann Chassot

A7 A7

A ga-li-nhado vi - zi-nho-ô Põe o o-vo-a-ma - re-li-nho

5 D7 A7

A ga-li-nhado vi - zi-nho-o Põe o o-vo a-ma - re-li-nho

9

e bo-ta um 1 e bo-ta dois 1 2 e bo-ta três 1 2 3

12 A7

e bo-ta quatrol 2 3 4 e bo-tacinco 1 2 3 4 5

Fonte: Autora, 2023



LENDA GAÚCHA DO JOÃO-DE-BARRO

EDILENE GUEDES DE OLIVEIRA ROSSETTO

OBJETIVO:

Apresentar a importância do Folclore na vida cotidiana, mostrando a riqueza cultural que a região Sul do Brasil possui.

FAIXA ETÁRIA SUGERIDA:

A partir dos 3 anos.

MATERIAIS NECESÁRIOS:

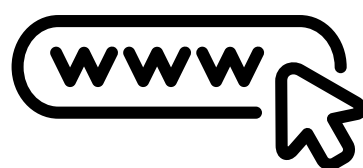
- Lenda do João-de-Barro.
- Impressão do boneco para montar.

DESENVOLVIMENTO:

Para a realização dessa atividade, o grupo deverá sentar-se em roda para escutar a lenda do João-de-Barro, que será contada pelo(a) professor(a). Após o momento da contação, as crianças serão convidadas a montarem a dobradura do João-de-Barro. Ao término da proposta, poderão brincar com o personagem e recontar a história, a sua maneira.

LINKS ÚTEIS:

- Lenda do João-de-Barro
(click na imagem ao lado)



- João-de-Barro para montar
(click na imagem ao lado)



JOGO DE PETECA

FABIANE ARAUJO CHAVES

OBJETIVO:

Brincar com materiais e objetos cotidianos.

FAIXA ETÁRIA SUGERIDA:

A partir dos 2 anos.

MATERIAIS NECESÁRIOS:

- 1 tesoura sem ponta.
- 1 sacola de supermercado.
- 2 folhas de jornal.

DESENVOLVIMENTO:

A peteca é um brinquedo antigo que, tradicionalmente era feita com penas, palha de milho e barbante. Mas, hoje em dia, podemos recriar esta brincadeira com materiais que temos em casa. Para fazer a peteca, separe o material e siga o passo a passo a seguir.

Passo 1:

Em uma mesa, estique a sacola



Passo 2:

Corte as alças da sacola



Passo 3:

Guarde as alças, pois irá precisar depois.



Passo 4:

Corte o fundo da sacola



Passo 5:

Estique as laterais da sacola e corte



Passo 6:

Ficará assim



Passo 7:

Amasse o jornal, formando uma bola e coloque no centro das sacolas esticadas



Passo 8:

Abra uma das alças da sacola



Passo 9:

Enrole a sacola ao redor do jornal amassado



Passo 10:

Utilize a alça da sacola para fechar



Sua peteca está pronta!!

Fonte: Autora, 2023

A brincadeira poderá ser realizada com uma ou mais crianças. A ideia é de que jogue a peteca pra cima o maior número de vezes, sem deixar que ela caia no chão. Se preferir, poderá utilizar uma sacola colorida, decorar com fitas coloridas, ou fazer desenhos com caneta permanente para personalizá-la.

JOGO DE CAPOEIRA CANARINHO DA ALEMANHA

TIAGO RUBERT

OBJETIVO:

Trabalhar a percussão corporal, criatividade e improviso, conhecer sobre a Capoeira, estimular o trabalho coletivo.

FAIXA ETÁRIA SUGERIDA:

Crianças a partir de 5 anos de idade.

MATERIAIS NECESÁRIOS:

- Espaço amplo para desenvolver a atividade.

DESENVOLVIMENTO:

Inicialmente, é interessante que o condutor da atividade fale um pouco, no intuito de contextualizar sobre a história da Capoeira. Esta é uma mistura de luta, dança, música e brincadeira, desenvolvida pelos escravizados africanos trazidos ao Brasil. Muitas vezes, nos versos das canções de Capoeira, existem significados ocultos, desenvolvidos pelos negros, para que pudessem se comunicar, sem serem compreendidos pelos senhores de escravizados, no período da escravidão.

Nossa proposta irá se caracterizar por uma atividade criada a partir do jogo da Capoeira, formando-se uma roda em que os participantes tocam e cantam uma canção, e dois "solistas" jogam no centro da roda. Porém, ao invés de jogarem Capoeira, os solistas irão improvisar ritmos, utilizando percussão corporal, como um desafio.

Como primeiro passo, iremos apresentar às crianças a canção folclórica de Capoeira "Canarinho da Alemanha":

Canarinho da Alemanha

Corrido de capoeira | tradicional
Jogo de mãos: Viviane Beineke e Déo Lembá

Ca - na - ri - nho da A - le - ma - nha quem ma - tou meu cu - ri - ó - ó

Ca - na - ri - nho da A - le - ma - nha quem ma - tou meu cu - ri - ó - é

Fonte: BEINEKE; FREITAS, 2006

Ainda existem algumas variações dos versos, com a mesma melodia:

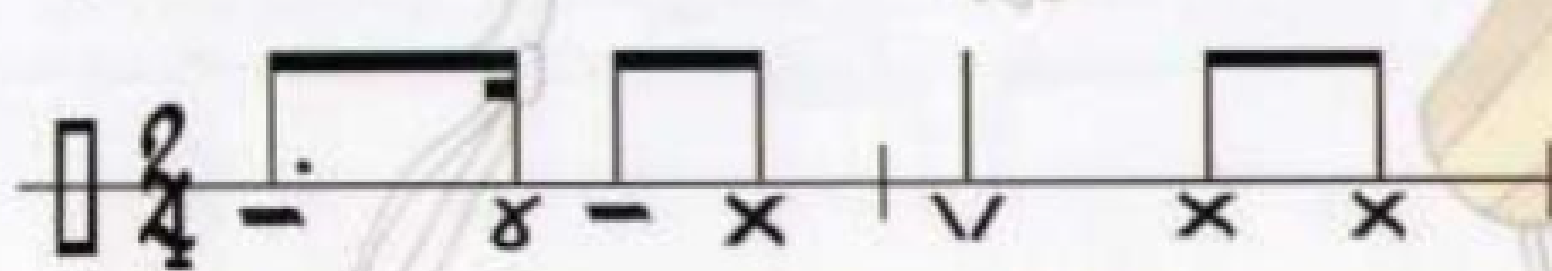
Canarinho da Alemanha
Quem matou meu curió.
O segredo da lua
Quem sabe é o clarão do sol.

Canarinho da Alemanha
Quem matou meu curió.
Quem não pode com mandinga,
Não carrega patuá.

Canarinho da Alemanha
Quem matou meu curió.
Eu jogo capoeira,
Mas meu mestre é o melhor.


Enquanto ensinamos a canção, também vamos introduzindo a percussão corporal, a qual a roda de capoeira irá executar durante a brincadeira:

Jogo de mãos:



Escrita para jogo de mãos*

- X bater palma
- ∂ estalo de dedos
- bater a palma da mão no peito
- D bater a mão fechada no peito
- || as duas palmas, paralelas e verticais (dedos apontando para cima) batem contra as do colega à frente
- ∨ bater a mão direita na mão esquerda do colega à direita e, simultaneamente, bater a mão esquerda na mão direita do colega à esquerda, com os braços levantados e mantendo as pontas dos dedos apontando para cima
- ↻ a mão esquerda, com a palma para baixo, desce e bate na direita do colega (palma para cima) e, simultaneamente, a mão direita com a palma para cima, sobe e bate na esquerda do colega (palma para baixo)



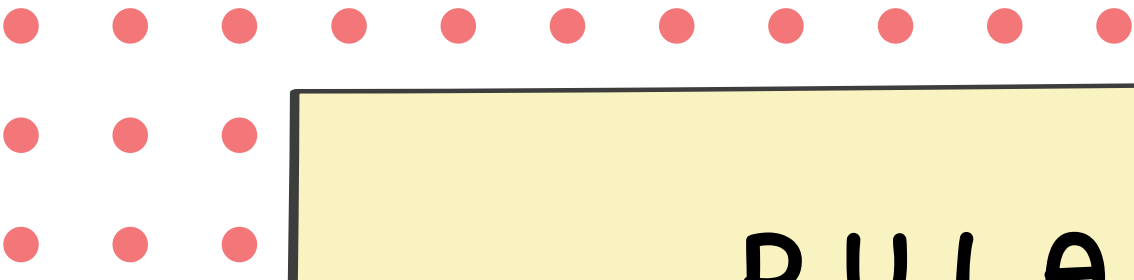
* Escrita baseada em Gainza (1996).

Fonte: BEINEKE; FREITAS, 2006

A ideia do jogo de mãos é imitar o toque de capoeira realizado pelo berimbau. O grupo na roda entoia a canção e faz o jogo de mãos, enquanto os solistas improvisam. Depois que a melodia for repetida algumas vezes, o grupo da roda interrompe o jogo de mãos e segue cantando a canção. Enquanto isso, os solistas escolhem dois outros participantes para irem no meio da roda e continuarem com o jogo. Na próxima repetição da melodia, o grupo na roda reinicia o jogo de mãos.

REFERÊNCIA:

BEINEKE, V.; FREITAS, S. P. R. de. *Lenga la lenga: jogos de mãos e copos*. São Paulo: Ciranda Cultural Editora e Distribuidora Ltda., 2006.



PULANDO CORDA

LUCIANA FARIAS BRUNO

OBJETIVO:

Desenvolver a coordenação motora e a expressão corporal.

FAIXA ETÁRIA SUGERIDA:

Crianças de 5 anos de idade.

MATERIAIS NECESÁRIOS:

- Espaço amplo para desenvolver a atividade.
- Corda.

DESENVOLVIMENTO:

Para brincar de pular corda, em um primeiro momento, é preciso informar aos participantes as regras da brincadeira, que consistem em ter duas pessoas que batam a corda (uma em cada ponta do objeto) e, no mínimo, mais um participante para pular. Os batedores da corda deverão movimentá-la em formato de arco e quando a mesma tocar no chão, a criança que estiver brincando deverá saltar com os dois pés. A proposta envolve habilidades corporais e atenção ao ritmo das batidas da corda no chão, além de percepção e planejamento da criança para executar os saltos no tempo certo. Os participante podem se revezar entre as funções, e a brincadeira fica mais divertida se acompanhada de canções tradicionais, tais como "O homem" e "Salada, saladinha".

RELATO DA PRÁTICA DA BRINCADEIRA:

Em uma de nossas tardes, levei para a roda de conversa da turma uma corda como um objeto surpresa, e perguntei para as crianças: - Vocês sabem pular corda trilhada? Algumas disseram que sim, mas, a maioria respondeu que não. Então, convidei as crianças a pularem, e, assim, nos dirigimos para o pátio. Enquanto descíamos, as crianças, entusiasmadas, falavam: - Vamos, profe! Pega a corda para a gente pular! Chegando lá, já foram combinando a ordem da fila. Ao iniciar a brincadeira, algumas crianças relatavam que era difícil pular, mas, aos poucos, foram se encorajando e participando. A proposta se repetiu por vários dias e foi evidente a evolução de cada criança, bem como a alegria que externavam com as suas conquistas.

Pular corda é uma brincadeira que faz parte do mundo infantil há tanto tempo e continua a encantar as crianças das novas gerações. Além de ser uma forma de diversão, desenvolve a coordenação motora e os sentimentos, como a persistência, a tolerância e a frustração. Essa brincadeira se tornou uma das preferidas da turma, e muitas habilidades foram desenvolvidas. Percebendo isso, passei a trazer algumas canções tradicionais para cantarmos ao pular a corda trilhada. As letras sugerem movimentos que desafiam ainda mais as crianças, como pular e colocar a mão no chão, girar enquanto pula, pular num pé só, bem como variar o ritmo e a intensidade com que a corda bate no chão. A seguir, destaco duas delas:

Salada, saladinha

Salada,
Saladinha,
Bem temperadinha,
Com sal, azeite,
Cebola e cebolinha,
Um, dois, três,
Fogo,
Foguinho,
Fogão



O homem

O homem bateu em
minha portae eu abri.
Senhoras e senhores,
põe a mão no chão.
Senhoras e senhores,
pulem de um pé só.
Senhoras e senhores,
dê uma rodadinha e
vai para o meio da rua!



A turma foi gostando cada vez mais dessa proposta e sentindo orgulho de suas aprendizagens. Observei que nos momentos da saída da escola, algumas crianças, ao encontrarem seus familiares, faziam relatos, tais como: "Mãe, hoje eu consegui pular 20 vezes" e "Vó, hoje eu pulei junto com a minha colega".

Esses momentos, com certeza, ficarão marcados na memória de cada criança, gerando, também, lembranças afetivas. Segundo Friedmann (1996) o jogo tradicional é um patrimônio lúdico que é importante para o desenvolvimento das capacidades físicas, cognitivas, sociais, afetivas e linguísticas. O resgate das brincadeiras tradicionais é uma forma de garantir esse legado para as próximas gerações.

REFERÊNCIA:

FRIEDMANN, A. *Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna, 1996.

RODA SENHORA DONA CÂNDIDA

LUCIANA FARIAS BRUNO

OBJETIVO:

trabalhar a coordenação motora, memória, vocabulário e a socialização.

FAIXA ETÁRIA SUGERIDA:

Crianças a partir de 3 anos de idade.

MATERIAIS NECESÁRIOS:

- O próprio corpo.

DESENVOLVIMENTO:

Para desenvolver a brincadeira é necessário um espaço que o grupo possa se deslocar em forma de roda, podendo ser uma sala, um pátio, praça, etc.

Com o grupo de crianças com mãos dadas, em forma de roda, o adulto escolherá, juntamente com as crianças, quem será a personagem "Dona Cândida". O adulto poderá iniciar a roda, assumindo esse papel, para que as crianças possam aprender a música e a dinâmica da roda.

A brincadeira começa com a "Dona Cândida" no meio da roda, abaixada e com as mãos cobrindo o rosto. Permanece no meio da roda até que o refrão da música comece a ser cantado (porão, porão...). A partir do refrão, as crianças irão parar e levantar os braços, para que a "Dona Cândida" passe em zigue-zague por baixo delas. Ao término da canção, a criança que estiver mais próxima da personagem, será a nova "Dona Cândida".

CANÇÃO DONA CÂNDIDA

TODOS NA RODA: SENHORA DONA CÂNDIDA
COBERTA DE OURO E PRATA,
COBERTA DE OURO E PRATA,
DESCUBRA O SEU ROSTO,
QUERO VER A SUA GRAÇA...

DONA CÂNDIDA: QUE ANJOS SÃO ESTES
QUE TANTO NOS RODEIAM,
É DE NOITE É DE DIA:
PADRE-NOSSO, AVE-MARIA!

TODOS NA RODA: NÓS TODOS SOMOS FILHOS DE UM REI
E NETOS DE UM BARÃO,
NÓS TODOS NOS ESCONDEMOS
LÁ DEBAIXO DE UM PORÃO,
PORÃO, PORÃO!
PORÃO SEM SOL,
ROUBARAM A GALINHA DO MEU QUINTAL.



ONDE ESTÁ O URSO?

MARIANA MENEZES DE AYALA

OBJETIVO:

Desenvolver a oralidade, a imaginação e a interação entre o grupo de crianças.

FAIXA ETÁRIA SUGERIDA:

Crianças a partir de 2 anos de idade.

MATERIAIS NECESÁRIOS:

- Espaço para desenvolver a atividade.

DESENVOLVIMENTO E RELATO DA PRÁTICA DA BRINCADEIRA

Aprendi essa brincadeira com uma colega professora no início de minha profissão, quando trabalhava com docência compartilhada. Para Ferreira da Silva e Fontebasso (2013, p. 13), a docência compartilhada "situa-se na perspectiva do trabalho em parceria, envolvendo o planejamento conjunto das atividades docentes a serem realizadas com o grupo de estudantes. Implica, entre outros aspectos, a exigência de uma mudança de postura por parte do formador, que ao dividir espaço da docência também coloca-se no lugar de quem aprende". Desde então, a utilizo com as crianças a partir de 2 anos, a adaptando conforme o grupo em que estiver.

Narrarei minha experiência com essa história musical juntamente ao grupo do Jardim B, com crianças na faixa etária entre 5 e 6 anos. Para iniciarmos a brincadeira, as crianças foram convidadas a sentarem em formato de roda. Atuei como a narradora da história, mas, as crianças participaram durante toda a narrativa, inclusive trazendo novos elementos para ela. Primeiro, elencamos quais os itens imaginários levaríamos para a aventura: uma mochila, uma garrafa de água, uma corda, uma toalha e um binóculo foram sugeridos pela educadora. E, as crianças completaram a lista, incluindo um celular, uma barraca, um pacote de bolachas e uma lanterna.

Em seguida, começamos a caminhar, fazendo a simulação, batendo as mãos em nossas pernas. Caminhamos até chegarmos em nossa primeira parada. Nesse momento, falamos: "Olha o que eu estou vendo! Um milharal!". Logo, batemos palmas e cantamos: "Não posso passar por cima, não posso passar por baixo. Então, eu vou atravessar!". Assim,

juntamos as mãos e imaginamos estar passando no meio do milharal. Uma das crianças sugere que tomemos um pouco de água antes de seguir viagem, o que é aceito pelo grupo.

Seguimos a aventura, voltando a caminhar. Nossa segunda parada, então, chegou, quando falamos: "Olha o que eu estou vendo! Uma montanha!". Uma criança propôs que se pegasse o binóculo para olharmos a altura. Logo, batemos palmas novamente e cantamos: "Não posso passar por cima, não passar por baixo. Então, eu vou escalar!". Nesse momento, um dos meninos sugeriu que pegássemos a corda para auxiliar na escalada. Jogamos a corda bem no alto e levantamos a mão para imaginarmos que estávamos subindo a montanha. Ela é muito alta, mas conseguimos chegar até o fim! Assim, seguimos a aventura...

Voltamos a caminhar, até que chegamos em nossa terceira parada, quando todos disseram: "Olha o que eu estou vendo! Uma lagoa!". Logo, batemos palmas mais uma vez e cantamos: "Não posso passar por cima, não posso passar por baixo. Então, eu vou nadar!". Fizemos com os braços os gestos de nadar. No meio do caminho, alertei as crianças que havia piranhas na lagoa, e que tínhamos que nadar mais rápido. Com muitas risadas, nadamos ainda mais rapidamente. Atravessamos a lagoa e pegamos a toalha para nos secarmos. Uma das crianças disse que estava com fome. Então, pegamos nossas bolachas para comermos. Todos disseram que estavam cansados, e pediram para montarem sua barraca e dormirem um pouco, ao que fizemos. Após estarmos todos descansados, seguimos para o fim de nossa aventura...

Estávamos mais uma vez caminhando, quando, de repente, coloquei uma das mãos em meus olhos e falei: "Ué, ficou tudo escuro. O que é isso aqui?". Duas meninas e um menino disseram que iam pegar suas lanternas para enxergarem melhor. Então, eu continuei narrando, enquanto que, com a outra mão, fiz de conta que estava encostando em algo: "Um focinho geladinho, um corpo peludo, patas muito grandes, dentes afiados. Socorro, é o urso!". Todos, então, começaram a correr, batendo rapidamente as mãos nas pernas. Os obstáculos apareceram novamente: "A lagoa! Nada, nada, nada!". Seguiu a corrida... Mais um empecilho: "A montanha! Escala, escala, escala.". Correndo cada vez mais rápido, chegamos à última barreira: "O milharal! Passa, passa, passa!". Corremos, então, até nossa casa, pegamos a chave, abrimos a porta, entramos, trançamos e ficamos em silêncio. Ouvimos bem e o urso foi embora. E, assim, terminou nossa aventura, com muitas risadas!



Essa brincadeira, que mistura uma história narrada com música e muita imaginação, faz com que as crianças se manifestem oral e corporalmente, por meio de gestos e diferentes tons de voz. O campo de experiência “Escuta, fala, pensamento e imaginação” (BRASIL, 2018) é o mais evidente nessa brincadeira, com as crianças sendo convidadas a ampliarem seu repertório, além de enriquecerem sua linguagem oral, corporal, musical e dramática. Outras histórias da tradição oral podem ser adaptadas, com esse mesmo objetivo, pois elas possibilitam-nos ampliar o universo imaginário, além de serem parte importante das manifestações culturais, as quais as crianças precisam ter acesso.

REFERÊNCIA:

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

FERREIRA DA SILVA, G.; FONTEBASSO, M. R. Memórias traduzidas: docência compartilhada no processo de formação inicial de professores. *Education Policy Analysis Archives/Archivos Analíticos de Políticas Educativas*, v. 21, n. 26, 2013, p. 1-11.

MORTO, VIVO, ZUMBI

MERCEDES OLIVEIRA SILVA DA ROSA

OBJETIVO:

Expressar-se corporalmente, desenvolvendo a atenção, a concentração e o equilíbrio.

FAIXA ETÁRIA SUGERIDA:

Crianças de 4 a 6 anos de idade.

MATERIAIS NECESÁRIOS:

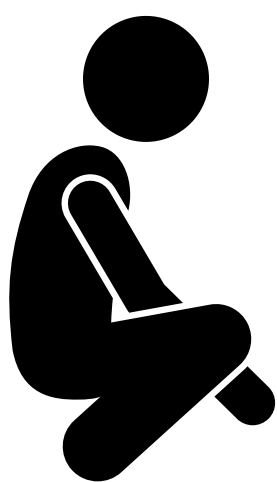
- Espaço para desenvolver a atividade.

DESENVOLVIMENTO E RELATO DA PRÁTICA DA BRINCADEIRA

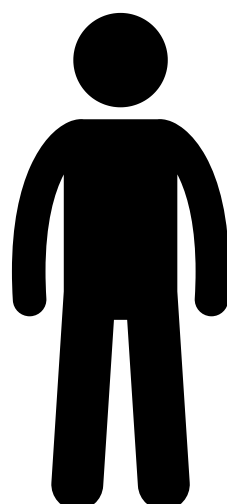
A maioria dos adultos conhece a brincadeira "Morto, vivo", que consiste em dar os comandos para que os participantes executem. Quando o líder da brincadeira fala a palavra "morto", o grupo precisa se abaixar, e quando fala "vivo", todos levantam-se.

A versão que vou apresentar, "Morto, vivo, zumbi", foi uma ressignificação da brincadeira, realizada pelas crianças da turma do Jardim B. Sempre antes de irmos ao pátio, costumávamos nos organizar e desenvolver um desafio ou proposta corporal, como aquecimento para as demais brincadeiras que estavam por vir. Brincar de morto-vivo era uma das atividades mais apreciadas pelas crianças da turma.

Em certo dia, quando pronunciei os comandos da brincadeira mais rápido, as crianças disseram: "Profe, morto-vivo é um zumbi". Assim, começamos a acrescentar essa palavra aos demais comandos e, ao pronunciá-la, as crianças imitavam o som e o andar dos zumbis, dando muitas risadas ao final.



MORTO



VIVO



ZUMBI

DANÇA DAS CADEIRAS

VIVIANE XAVIER DOS SANTOS

OBJETIVO:

Desenvolver habilidades motoras, equilíbrio dinâmico, percepções visuais e auditivas e noção espacial.

FAIXA ETÁRIA SUGERIDA:

Crianças de 4 de idade.

MATERIAIS NECESÁRIOS:

- Espaço para desenvolver a atividade.
- Cadeiras, de acordo com o número de participantes.
- Celular e caixa de som.

DESENVOLVIMENTO E RELATO DA PRÁTICA DA BRINCADEIRA

O jogo consiste em fazer duas rodas, uma com cadeiras, e a outra com pessoas. Mas, é preciso estar atento à quantidade de cadeiras, que deve ser de uma a menos em relação aos indivíduos participantes. Enquanto uma música toca, todos devem circular pelo espaço, mostrando-se atentos para, no momento em que a música parar, logo procurarem uma cadeira para se sentarem. O jogador que não conseguir se sentar, é eliminado, e o jogo continua. A cada rodada e saída de um participante, deve-se retirar, também, uma cadeira, até restar apenas uma pessoa, sendo esta a vencedora.

Essa brincadeira, ao ser desenvolvida no grupo do Jardim A, auxiliou as crianças a compreenderem a importância de se respeitar as regras e combinações, bem como o respeito ao próximo e a lidar com as frustrações. A turma demonstrou empolgação e entendimento de que sempre haverá uma nova oportunidade para tentarmos alcançar nossos objetivos. A proposta divertiu muito as crianças, que, depois, não queriam parar de brincar.





REFERÊNCIAS

- BEINEKE, V.; FREITAS, S. P. R. de. *Lenga la lenga: jogos de mãos e copos*. São Paulo: Ciranda Cultural Editora e Distribuidora Ltda., 2006.
- BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.
- CASCUDO, L. da C. *Dicionário do folclore brasileiro*. São Paulo: Global, 2012.
- FERREIRA DA SILVA, G.; FONTEBASSO, M. R. Memórias traduzidas: docência compartilhada no processo de formação inicial de professores. *Education Policy Analysis Archives/Archivos Analíticos de Políticas Educativas*, v. 21, n. 26, 2013, p. 1-11.
- FRIEDMANN, A. *Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna, 1996.
- SCHAFER, R. Murray. *Ouvir cantar*. São Paulo: Unesp, 2018.
- SUZUKI, S. *Educação é amor*. 2. ed. Santa Maria: Palotti, 1994.
- SWANWICK, K. *Ensinando música musicalmente*. São Paulo: Moderna. Tradução de Alda Oliveira e Cristina Tourinho, 2003.

SITES E OUTROS MATERIAIS

- PATATI PATATÀ. *Seu Mestre Mandou*. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_m_CfpxfMjs. Acesso em: 23 fev 2023.
- PIONEIRO. *Lendas gaúchas: monte o seu boneco do João-de-barro e conheça a história do pássaro*. Disponível em: <https://encurtador.com.br/iuHT3>. Acesso em: 23 fev 2023.

