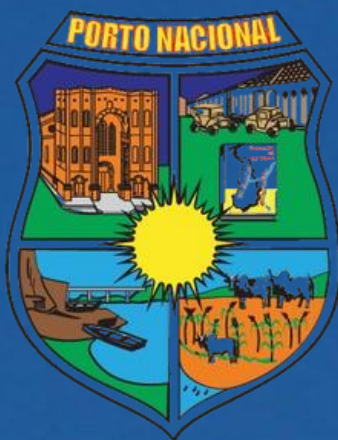




ESTADO DO TOCANTINS
MUNICÍPIO DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

3º BIMESTRE

EDUCAÇÃO EM TEMPO INTEGRAL/ JORNADA AMPLIADA

PRÉ-ESCOLA I E II



Estado do Tocantins
Prefeitura de Porto Nacional
Secretaria Municipal de Educação

ORIENTAÇÃO PEDAGÓGICA – JOGOS E BRINCADEIRAS NA PRÉ-ESCOLA (PRÉ I E PRÉ II) – 2026.

Na Educação Infantil, a vivência de jogos e brincadeiras não representa um mero recurso para entreter as crianças ou preencher o tempo entre as rotinas escolares; pelo contrário, constitui o próprio eixo central do currículo e a base de todas as experiências educativas. Amparada pelas diretrizes pedagógicas e pelos referenciais oficiais da educação, a ludicidade se consolida como a linguagem principal da infância, o meio primordial pelo qual os pequenos investigam, significam e compreendem o mundo à sua volta. Quando a criança brinca, ela não apenas fantasia, mas traduz suas vivências cotidianas, experimenta hipóteses e reconstrói saberes, unindo de maneira fluida e espontânea a ação e o pensamento.

Essa centralidade do brincar garante um desenvolvimento verdadeiramente integral, alcançando de forma equilibrada as dimensões física, emocional, cognitiva e social dos sujeitos em formação. Sob a perspectiva cognitiva, as atividades lúdicas exercitam constantemente a imaginação, estimulam o raciocínio lógico, a memória e a capacidade de elaboração de estratégias para resolver problemas concretos ou simbólicos. Ao inventar cenários ou seguir regras de um jogo, a criança expande sua criatividade e aprende a estruturar o pensamento de forma flexível. Paralelamente, o aspecto motor é amplamente contemplado quando o corpo entra em ação: correndo, saltando, manipulando pequenos objetos ou equilibrando-se, os alunos aprimoram tanto a coordenação motora ampla quanto a fina, além de desenvolverem as noções essenciais de ritmo, limites corporais e percepção espacial.

Do mesmo modo, a dimensão socioemocional ganha contornos decisivos no espaço compartilhado da brincadeira. Ao interagir com seus pares, a criança é levada a negociar papéis, compartilhar brinquedos, respeitar regras coletivas e compreender a importância do outro, o que favorece a socialização e a adaptação ao ambiente escolar. Além disso, o contexto lúdico é um laboratório privilegiado para a gestão das emoções, pois oferece um ambiente seguro onde os pequenos aprendem a expressar sentimentos, a lidar com a frustração da derrota ou do desejo adiado e a desenvolver a empatia. Nesses momentos de troca, constrói-se gradualmente a autonomia, permitindo que cada menino e menina faça escolhas, tome decisões, expresse suas preferências e fortaleça sua identidade e autoestima.

Contudo, para que o jogo e a brincadeira alcancem seu pleno potencial formativo, a função pedagógica e a intencionalidade do educador são indispensáveis. A espontaneidade da criança não anula a necessidade de um planejamento cuidadoso; ao contrário, exige que o professor atue como um mediador consciente, preparando ambientes instigantes, selecionando materiais diversos e propondo desafios adequados a cada etapa do desenvolvimento. O papel do docente consiste em observar atentamente a ação infantil, escutar suas narrativas e intervir de forma qualificada para enriquecer as interações, transformando o ato livre de brincar em uma oportunidade profunda e contínua de construção do conhecimento. Assim, o lúdico na infância firma-se como um direito inalienável e como o caminho mais autêntico para uma aprendizagem significativa, humanizada e transformadora.

Apresentamos, a seguir, um plano estruturado para orientar o trabalho com Jogos e Brincadeiras durante o III Bimestre na Pré-Escola. As propostas sugeridas, contemplam rigorosamente as diretrizes da BNCC para a Educação Infantil, com atividades de jogos e brincadeiras estruturadas considerando os Direitos de Aprendizagem e Desenvolvimento.

**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS PARA AS TURMAS INTEGRAL URBANA - EDUCAÇÃO INFANTIL (PRÉ I e PRÉ II) – 3º BIMESTRE****Algoritmos, Sequenciamento e Lógica do Corpo**

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS	EXPERIÊNCIAS LÚDICAS	DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO
• O eu, o outro e o nós. • Corpo, gesto e movimentos. • Traços, sons, cores e formas. • Escuta, fala, pensamento e imaginação. • Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.	Jogos e Brincadeiras	Conviver: Promova jogos em pequenos e grandes grupos, estimulando que as crianças brinquem juntas, compartilhem regras e aprendam a respeitar o espaço e o tempo do outro. Brincar: Assegure o brincar livre e dirigido todos os dias, variando os parceiros (crianças de diferentes idades e adultos) e utilizando tanto a sala de aula quanto áreas externas. Participar: Permita que os alunos ajudem a escolher os materiais, a organizar o ambiente da brincadeira e a sugerir novas regras ou variações para os jogos tradicionais. Explorar: Incentive a manipulação de objetos diversos, sucatas, elementos da natureza e texturas variadas dentro dos circuitos motores e



brincadeiras de faz de conta.

Expressar: Valorize a comunicação de sentimentos, ideias e hipóteses que surgem no enredo das brincadeiras, utilizando gestos, falas, dramatizações e expressões corporais.

Conhecer-se: Proponha desafios corporais e jogos de autoconhecimento onde a criança perceba seus limites, suas preferências, sua força e construa uma imagem positiva de si mesma.


OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

O eu, o outro e o nós	Corpo, gestos e movimentos	Traços, sons, cores e formas
(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 (EI03EO05) Demonstrar valorização das características de seu corpo e respeitar as características dos outros (crianças e adultos) com os quais convive. (EI03EO06) Manifestar interesse 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, 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	(EI03TS01) Utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais e 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.



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.



OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Escuta, fala, pensamento e imaginação

(EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências por meio da linguagem oral e escrita (escrita não convencional), de fotos, gravuras e 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.

(EI03EF04) Recontar histórias ouvidas e planejar coletivamente roteiros de vídeos e de encenações, definindo os contextos, os personagens e a estrutura da história.

(EI03EF05) Recontar histórias ouvidas para produção de reconto escrito, tendo o professor como escriba.

Espaço, tempo, quantidades, relações e transformações

(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 naturais e artificiais.

(EI03ET03) Identificar e selecionar fontes de informações para responder a dúvidas sobre a natureza, seus fenômenos e a conservação ambiental.

(EI03ET04) Registrar observações, manipulações e medidas, utilizando múltiplas linguagens (como desenhos, números ou escrita espontânea) em diferentes suportes.

(EI03ET05) Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças.

(EI03ET06) Relatar fatos importantes sobre o próprio nascimento e desenvolvimento, além da história de seus familiares e de sua comunidade.

(EI03ET07) Relacionar números às suas respectivas quantidades e



(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.

(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 da escrita espontânea.

identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.

(EI03ET08) Expressar medidas (peso, altura, etc), construindo gráficos básicos.

Expressando Sentimentos, Ontem e Hoje

O encontro começa em um círculo acolhedor, onde a curiosidade ganha espaço por meio da presença de bonecos e fantoches cativantes. Esses personagens ganham vida para encenar pequenas situações do cotidiano infantil, como a frustração de perder um brinquedo ou a alegria de um abraço. Aos poucos, as crianças são convidadas a intervir na história, criando um ponte segura para falarem sobre como se sentem em momentos parecidos e compartilham suas próprias vivências do dia a dia. Na sequência, a conversa ganha novas cores com a apresentação de cartões estampados com emojis de expressão bem marcada. Os pequenos observam os rostos ilustrados, identificando o riso, as lágrimas, o espanto ou a cara feia de brabeza. As crianças imitam os gestos faciais, testam sons para cada expressão e conectam as figuras com as histórias que acabaram de contar, percebendo que todos nós sentimos e mostramos essas coisas de formas muito parecidas. Em seguida, o diálogo ganha um tom nostálgico ao viajar até o passado de cada um. Os mediadores lembram que, quando eram bebês e ainda não sabiam usar as palavras, a linguagem de todos era feita puramente de gestos, choros, gargalhadas e movimentos do corpo. Nesse momento, abre-se espaço para que a turma se manifeste livremente, lembrando causos que os pais contavam, imitando bebês bravos ou dengosos e contando como percebem seus irmãos menores ou priminhos em casa. Para encerrar a vivência de forma criativa, as crianças recebem papéis e lápis coloridos para realizarem sua própria produção artística. O desafio proposto é desenhar um bebê expressando uma emoção marcante, seja a alegria radiante de uma descoberta, a tristeza de um choro manhoso ou o susto de um barulho alto. Enquanto os traços ganham forma no papel, o grupo conversa sobre suas produções, consolidando o aprendizado sobre o reconhecimento, a aceitação e o respeito aos próprios sentimentos.

Objetivos: Desenvolver a inteligência emocional, o autoconhecimento e a empatia a partir da identificação e expressão das emoções básicas, reconhecer o corpo e as expressões faciais e gestuais como formas legítimas de comunicação e linguagem desde a primeira infância.



<https://gemini.google.com/app/4c48294697abb7ab?hl=pt-BR>



A Caixa das Ações Imprevistas

A proposta da atividade começa com a preparação de uma "Caixa Misteriosa de Ações", que pode ser feita com papelão decorado ou tecido. Dentro dela, ficam guardados diversos objetos cotidianos, como panela e colher de pau para representar o ato de cozinhar, pente ou escova para o cuidado com o cabelo, escova de dentes, um mini travesseiro para dormir, livro infantil para leitura, prato e talher de brinquedo para comer, volante plástico para simular a direção, vassourinha ou pano para varrer, microfone de brinquedo para cantar, e um brinquedo pequeno, como carrinho ou boneca, para simbolizar a hora de brincar. A experiência completa dura 40 minutos e começa com uma roda de conversa de 10 minutos para acolher as crianças sentadas no chão. O professor apresenta a caixa no centro do círculo para atizar a curiosidade do grupo, explicando que todos vão brincar de imitar ações do dia a dia. Nesse momento, as regras são estabelecidas coletivamente: é preciso esperar a vez de jogar, ouvir o colega com atenção quando ele estiver falando, explicar a função do objeto sorteado e fazer o gesto correspondente para que todo o grupo possa imitar em seguida. O desenvolvimento da dinâmica ocupa 25 minutos com o jogo de imitar. A cada rodada, o professor chama uma criança para tirar um objeto do recipiente sem olhar. Em seguida, faz perguntas guiadas para descobrir o nome do item, sua utilidade e a ação associada a ele. A criança da vez explica e faz o gesto correspondente, e logo o professor convida toda a turma para realizar a imitação coletiva por alguns segundos, estimulando todos a escovarem os dentes, dirigirem um ônibus ou realizarem a tarefa da vez. Durante a mediação, caso algum aluno demonstre timidez, o professor realiza os movimentos ao seu lado para encorajá-lo, fazendo perguntas incentivadoras sobre os sons e detalhes da ação, mantendo um ritmo ágil para garantir a participação de todos. Por fim, a atividade reserva 5 minutos para o fechamento e relaxamento. As crianças ajudam a organizar os materiais, guardando cada item de volta na caixa misteriosa. Em uma breve reflexão final, o grupo conversa sobre qual foi a imitação mais divertida do dia e quais daquelas tarefas eles mais gostam de realizar em casa. A transição para a próxima etapa da rotina ocorre com uma imitação coletiva de bocejar, espreguiçar ou fingir que estão dormindo bem devagar, acalmando o grupo e encerrando a vivência.

Objetivos: Desenvolver a linguagem oral, a expressão corporal e o vocabulário por meio da identificação de objetos do cotidiano e da descrição de suas funções, estimulando a escuta atenta, o respeito aos turnos da fala e a interação social em grupo.





Mímica

Comece reunindo as crianças em roda escolha um livro (sugestão: Cachinhos Dourados e os três ursos), leia-o e no centro relembre os momentos marcantes da história mostrando algumas páginas. Para aquecer o corpo e preparar a turma para o autocontrole da mímica, faça a brincadeira do "Corpo Estátua", pedindo que mexam as mãos, os pés e o rosto até o sinal "Congelou!", quando todos devem ficar imóveis. Em seguida, passe para o jogo das mímicas guiadas, onde você orientará todos a imitarem juntos e ao mesmo tempo ações diretas do livro, evitando que qualquer criança fique envergonhada. Proponha desafios como imitar o possível jeito de andar do personagem quando está feliz, como ele come ou a expressão que faz ao tomar um susto, incentivando o uso de gestos exagerados, expressões faciais marcantes e passos largos ou curtos, sempre mantendo a regra de ouro de não emitir nenhum som. Na etapa de releitura e adivinhação da cena, sorteie ou convide uma criança por vez (ou em duplas) para ir ao centro da roda. Mostre secretamente a ela um cartão visual com uma imagem de uma cena marcante da história, como o momento em que o personagem descobre algo, a caminhada pela floresta ou a hora do sono. A criança fará os gestos da cena sorteada enquanto os demais colegas tentam adivinhar qual parte do livro está sendo representada. Assim que o grupo adivinhar, abra o livro na página correspondente para validar e comemorar com a turma. Para encerrar e retornar à calma, convide todos a se deitarem no chão e imitarem a "mímica do personagem descansando", respirando fundo e devagar. Finalize com uma reflexão leve, perguntando às crianças qual mímica foi a mais divertida de fazer e qual cena acharam mais difícil de adivinhar.

Objetivo: Desenvolver a expressão corporal, a interpretação narrativa e o autocontrole em crianças por meio da leitura mediada, do jogo dramático e da mímica.



<https://gemini.google.com/app/4c48294697abb7ab?hl=pt-BR>

Rotina de higiene

A aula começa com uma roda de conversa de 10 minutos, onde as crianças observam embalagens vazias de sabonete, shampoo e creme dental. O professor faz perguntas sobre a rotina de cuidados pessoais e apresenta a missão do dia: criar um calendário visual coletivo para registrar as tarefas diárias de higiene. Nos 15 minutos seguintes, a turma se divide em grupos e cada um recebe uma placa grande de papelão para servir de base. As crianças folheiam revistas e panfletos de supermercado ou farmácia, em busca de figuras de escovas de dente, sabonetes, chuveiros e pentes. Com a mediação do educador, elas recortam as imagens com tesouras sem ponta e decidem juntas onde colar cada elemento, organizando o painel. Nos 25 minutos finais, os alunos decoram e testam o material construído. Usando giz de cera, colorem as bordas e personalizam o painel para deixá-lo bem atraente para a sala. Em seguida, os grupos apresentam seus trabalhos, aprendendo de forma lúdica a registrar suas ações de higiene. Para turmas de até 4 anos, vale simplificar a divisão visual usando apenas ícones ou períodos como **Manhã**, **Tarde** e **Noite**, facilitando a compreensão dos pequenos.

Objetivos: Desenvolver a autonomia e a percepção de rotina diária de higiene, estimular a coordenação motora fina (corte, colagem e encaixe), promover a consciência ambiental através do reaproveitamento de embalagens.



<https://gemini.google.com/app/4c48294697abb7ab?hl=pt-BR>

Brincadeiras com massa de modelar

Para a realização da atividade, serão necessários um livro infantil com personagens animais, um tapete para a roda e massinha de modelar de cores variadas. A prática começa com cinco minutos de acolhimento em uma roda organizada sobre o tapete para criar um ambiente aconchegante. Nesse momento, o livro deve ser apresentado fechado para instigar a curiosidade das crianças a partir da capa e do título, utilizando perguntas disparadoras sobre o que vai acontecer na história, quem é o personagem principal ou se alguém já conhece o animal ilustrado e o som que ele faz. Em seguida, dedicam-se quinze minutos à leitura interativa e mediada, mantendo um tom de voz expressivo e alternando as entonações para cada personagem. Durante a contação, realiza-se pausas estratégicas com perguntas de antecipação e empatia, questionando o que o animal vai fazer a seguir, como o personagem está se sentindo ao observar sua expressão e o que cada criança faria no lugar dele. Na sequência, abre-se um momento de quinze minutos para a expressão plástica com massinha de modelar de cores variadas, distribuída no centro da roda ou nas mesas. As crianças são convidadas a escolher e modelar seu animal favorito da história, enquanto o educador circula entre elas para incentivar o uso da coordenação motora fina com movimentos de fazer bolinhas, cobrinhas e achatar e conversar sobre as características dos bichos, como orelhas, patas e rabo. Por fim, a atividade é concluída nos cinco minutos finais com o compartilhamento das produções, onde as criações são organizadas no centro da roda ou em uma bancada. Cada criança apresenta seu personagem aos colegas dizendo seu nome e o momento mais legal do personagem na história, encerrando a vivência com uma salva de palmas pelo trabalho do grupo.

Objetivos: Desenvolver a escuta atenta, estimular a expressão oral e a imaginação, promover a coordenação motora fina e associar elementos da narrativa à representação tridimensional.



<https://gemini.google.com/app/4c48294697abb7ab?hl=pt-BR>

Canguru

No pátio, inicie com um aquecimento de 10 minutos, colocando músicas animadas para que as crianças dançam, realizem alongamentos descontraídos e pequenos saltos no lugar. Esse momento prepara a musculatura e o sistema cardiovascular para o esforço físico, além de canalizar a energia inicial do grupo. Em seguida, dedique cerca de 5 minutos para explicar as regras, dividir a turma em equipes proporcional ao número de bolas disponíveis e realizar uma demonstração prática do movimento correto de saltar com a bola presa entre as pernas. A parte principal da corrida deve ocupar aproximadamente 25 minutos. Organize várias rodadas da disputa até a linha de chegada para garantir que todos participem ativamente. Para manter o engajamento elevado ao longo de várias corridas, você pode introduzir pequenas variações a cada rodada, como fazer o trajeto em ziguezague, mudar a posição da bola (entre os joelhos ou nos tornozelos) ou fazer uma corrida em formato de revezamento. Nos últimos 10 minutos, faça a transição para uma atividade de volta à calma. Reduza o ritmo colocando uma música mais suave para realizar alongamentos leves, reunir as crianças em roda, parabenizar todas as equipes pelo empenho e conversar brevemente sobre como se sentiram durante a dinâmica antes de retornarem para a sala de aula.

Objetivos: Desenvolver a coordenação motora, o equilíbrio, a consciência corporal, a atenção e a socialização.



<https://gemini.google.com/app/4c48294697abb7ab?hl=pt-BR>

Oficina de instrumentos

Exploração e Seleção dos Materiais: Roda de conversa inicial para examinar os objetos coletados (garrafas, sementes, pedras, elásticos, recipientes plásticos) e testar os sons acidentais que produzem ao serem raspados, batidos ou sacudidos. **Montagem prática dos instrumentos adaptados à faixa etária:** Chocalhos e Maracás: Garrafas PET pequenas ou potes plásticos preenchidos com grãos, sementes ou pedras. Tambores e Percussão: Latas de alumínio tampadas com balões tensionados ou caixas de papelão firmes. **Recos-recos:** Garrafas plásticas onduladas friccionadas com palitos de picolé ou varetas de madeira. **Violões/Liras de Elástico:** Caixas de papelão vazadas com elásticos esticados de diferentes espessuras para alterar a afinação.

Experimentação Sonora e Roda de Ritmo: Execução livre e guiada dos instrumentos criados. Exploração de dinâmicas (forte e fraco, rápido e lento), criação de ritmos coletivos e acompanhamento de músicas conhecidas.

Impacto Pedagógico A vivência demonstra que a música não depende de recursos complexos, mas sim da sensibilidade em perceber o potencial sonoro do mundo ao redor. Além de promover o trabalho em equipe e a autoconfiança, a atividade consolida o aprendizado prático sobre física do som (vibração e ressonância) e responsabilidade socioambiental de forma afetiva e memorável.

Objetivos: Estimular a escuta ativa para identificar como a forma, o tamanho e a densidade dos materiais alteram a altura, o tom e o volume dos sons, desenvolver a percepção do reaproveitamento, ressignificando o conceito de "lixo" para a criação artística e incentivar o fazer manual, permitindo que a criança decida a estrutura, a ornamentação e a mecânica sonora do seu instrumento.



<https://gemini.google.com/app/4c48294697abb7ab?hl=pt-BR>

Bola no balde

Divida a turma em duas equipes dispostas em filas paralelas. Um jogador por vez arremessa a bola tentando acertar um balde, caixa ou cesto, posicionado a uma distância predefinida, simulando um lance de basquete. O time com maior número de acertos ao final da rodada vence. **Dica de progressão:** Eleve o desafio gradualmente afastando o alvo a cada nova etapa. Construa com as crianças uma faixa com o nome das equipes e incentive-os a decorarem como preferirem. Sugira que cada equipe crie um nome e um grito de guerra ou ensine um que você conhece. Exemplo: Brilha, brilha no céu e no chão! O time ESTRELA é o campeão, Passou, passou um avião e nele estava escrito a equipe AMOR é campeã. AH, AH o time ALEGRIA vai ganhar. Reserve um tempo para o ensaio das equipes e incentive todos os grupos a apresentarem suas criações.

Objetivos: Desenvolver a coordenação motora ampla, o controle corporal e a precisão (óculo-manual) ao realizar o arremesso em direção ao alvo, estimular o trabalho em equipe, o sentimento de pertencimento e o respeito às regras do jogo e aos colegas e promover a expressão oral e a criatividade por meio da criação e apresentação de nomes e gritos de guerra.



<https://gemini.google.com/app/4c48294697abb7ab?hl=pt-BR>

Montanha russa

comece com um aquecimento e ambientação de dez minutos através do Desafio do Espelho, no qual as crianças se movimentam pelo espaço e, ao comando, ficam estátuas imitando posições no alto, com os braços esticados para cima, ou no chão, ficando agachadas. Em seguida, ocorre o reconhecimento da bola, passando uma ou duas bolas no círculo inicial para que explorem a textura e o peso enquanto praticam os comandos de cima e baixo. No treino de habilidades de quinze minutos, inicia-se a exploração estática com a formação de filas para um treino sem pressa focado na fixação da coordenação do movimento. Logo depois, realiza-se a Rodada Sonora ao som de uma música animada, em que a bola deve passar de mão em mão no ritmo do som; quando a música para, quem estiver com a bola executa um polichinelo ou um gesto divertido. O desafio final consiste em uma corrida alternada de quinze minutos. A primeira rodada serve como teste para a realização do circuito alternado tradicional por cima e por baixo em velocidade moderada. A segunda rodada é a competição oficial valendo ponto para a equipe mais rápida. Como variante opcional com rotação, assim que a criança da frente passa a bola, ela corre para o final da fila, fazendo a fila andar e cruzar a quadra até uma linha de chegada. A atividade encerra com dez minutos de volta à calma e reflexão. No passeio lento, as crianças sentadas em roda passam a bola rolando devagar pelo chão enquanto realizam respirações profundas. Por fim, na roda de conversa, discute-se o que acharam mais fácil ou difícil entre passar por cima ou por baixo, reforçando a importância do trabalho em equipe. Para a gestão do grupo, recomenda-se o uso de bolas leves e de tamanho médio, como basquete infantil, borracha ou iniciação em EVA, para facilitar a pegada. As crianças devem manter a distância de um braço entre si para evitar impactos. Além disso, é importante misturar crianças com diferentes níveis de agilidade nas filas para garantir o equilíbrio e a motivação durante as disputas.

Objetivos: Desenvolver a coordenação motora, atenção, concentração, percepção visual, e aprimoramento do pensamento lógico.



Saltar sobre o cabo de vassoura

Para realizar esta atividade você precisará de cabos de vassoura de madeira ou plástico bem lixados, fita ou giz para marcar o chão, aparelho de som e, opcionalmente, almofadas ou colchonetes. O professor deve manter o foco na inclusão e no respeito aos limites de cada criança, monitorando constantemente para que os cabos não passem da altura da canela. A aula começa com uma roda de conversa de 10 minutos para apresentar os cabos de forma lúdica e combinar as regras de segurança, como não empurrar e amortecer a queda dos saltos dobrando os joelhos. Na sequência, mais 10 minutos são dedicados ao aquecimento musical, onde as crianças realizam saltos variados para reconhecer o próprio corpo. A parte principal dura 20 minutos e se divide em duas fases de circuito: na primeira, as crianças saltam por cabos organizados no chão como se fossem um rio; na segunda, elas seguram os cabos para os colegas saltarem, alternando as funções para incentivar a cooperação. Faltando 10 minutos para o fim, o grupo realiza um desafio final coletivo em fila ao som de uma música alegre por 5 minutos e, nos 5 minutos restantes, faz um relaxamento com música suave, focado na respiração profunda e em uma breve reflexão sobre o aprendizado.

Objetivos: Desenvolver a coordenação motora ampla, o equilíbrio e a consciência corporal por meio do salto sobre obstáculos, promovendo o trabalho em equipe, a empatia e a segurança individual e coletiva em um ambiente inclusivo.



<https://gemini.google.com/app/4c48294697abb7ab?hl=pt-BR>

Shape game

Para iniciar o momento de acolhida e roda de conversa, apresente as quatro figuras geométricas — círculo, triângulo, quadrado e retângulo — de maneira bastante lúdica e cativante. Faça as figuras passarem de mão em mão pelas crianças, incentivando cada uma delas a passar o dedo contornando as bordas de cada formato enquanto nomeiam todas as figuras em voz alta junto com o grupo. Em seguida, passe para a explicação e demonstração do circuito, mostrando claramente o percurso que foi montado no chão do espaço. Faça uma demonstração guiada completa para a turma: pegue a bola no ponto inicial, escolha uma figura de partida (como o círculo, por exemplo), caminhe com cuidado pisando apenas nas imagens do círculo até chegar ao final e coloque a bola na caixa ou painel correspondente, verbalizando o nome da figura escolhida de forma clara e em tom entusiasmado. Na etapa da execução da atividade prática, as crianças realizam o percurso individualmente ou organizadas em pequenas duplas. A regra principal do jogo consiste em pegar uma bola no ponto de partida, escolher um caminho formado por figuras idênticas — pisando firme de imagem em imagem até o destino — e depositar a bola na estação correspondente que está logo à frente. Ao depositar o objeto na caixa correspondente, a criança verbaliza a frase "Eu fiz o caminho do [nome da figura]!", reforçando a associação verbal com a forma aprendida. Para o momento de organização e roda de agradecimento, convide todas as crianças para ajudarem a recolher as bolas e a organizar o espaço da atividade. Finalize a rotina com uma breve conversa reflexiva sobre a experiência, perguntando ao grupo qual das figuras geométricas eles acharam mais divertida e desafiadora de percorrer ao longo do circuito. Como dicas fundamentais de preparação e variações, lembre-se de utilizar fita crepe resistente para fixar as imagens com firmeza no chão, evitando que o material deslize e as crianças escorreguem durante o deslocamento. Além disso, imprima ou desenhe as figuras utilizando cores de alto contraste entre si para facilitar o reconhecimento visual rápido ao longo da caminhada. Para adaptar o nível de desafio e tornar a dinâmica ainda mais movimentada, é possível pedir às crianças que realizem o percurso quicando a bola, caminhando apenas nas pontas dos pés ou equilibrando a bola segurada com as duas mãos acima da cabeça.

Objetivo: Desenvolver a coordenação motora ampla, o equilíbrio, o reconhecimento visual e a nomeação oral de formas geométricas planas.



<https://gemini.google.com/app/4c48294697abb7ab?hl=pt-BR>

Artes visuais

No pátio inicie lendo o poema A dança das cores e realize uma roda de conversa sobre ele, em seguida organize com as crianças três estações. Na primeira estação, "A Dança das Tintas", a atividade começa com base na primeira estrofe do poema, onde as crianças recebem apenas as cores primárias azul, amarelo e vermelho dispostas em suportes grandes, como papel pardo ou papelão no chão. Nessa etapa, elas exploram a transição de cores e descobrem as cores secundárias usando as mãos, pincéis de tamanhos variados ou esponjas. Em seguida, na estação "Traços e Colagens Encantadas", elas se inspiram pelas linhas retas e curvas para desenhar com giz de cera ou carvão, incorporando elementos tridimensionais à folha. A exploração se dá por meio da colagem de materiais com texturas diversas, como papel crepom, folhas secas, retalhos de tecido e barbante, conferindo relevo à produção. A terceira estação, "Escultores de Mundos", responde à estrofe "Massinha que vira animal", desafiando as crianças a moldarem personagens ou objetos. Para isso, elas utilizam massa de modelar caseira, combinada a elementos da natureza para estruturar suas esculturas tridimensionais.

Objetivos: Estimular a criatividade e a expressão artística, desenvolver a coordenação motora fina, aprimorar a percepção visual, fomentar a autonomia e a escolha de materiais, incentivar o conhecimento e a apreciação da arte.

A Dança das Cores

O amarelo deu a mão ao azul,

E o verde nasceu no chão.

O vermelho correu pro sul,

Misturou e virou paixão!

Linhas retas e curvas no ar,

Massinha que vira animal,

Tudo o que a gente inventar,

Vira arte de um jeito especial.

Diário de emoções

A atividade é iniciada com dez minutos de acolhida e roda de conversa a partir da dinâmica das carinhas, em que se disponibilizam fichas ou almofadas com diversas expressões faciais, como alegria, tristeza, raiva, susto e calma. Durante um diálogo provocador, as crianças são convidadas a escolher a carinha que representa seu sentimento atual ou algo marcante vivido recentemente, respondendo a estímulos como o que as fez sorrir durante a semana, enquanto o mediador escuta com atenção e valida cada emoção apresentada pelo grupo. Em seguida, dedica-se vinte minutos ao ateliê do registro espontâneo, preparando o espaço com mesas repletas de papéis de diferentes texturas e tamanhos, giz de cera, lápis de cor, canetinhas e revistas para recorte. Cada criança faz o desenho de suas vivências ou do sentimento compartilhado no seu próprio papel diário e é incentivada a realizar uma escrita espontânea por meio de garatujas, letras inventadas ou tentativas de grafar palavras. Ao ficar à altura dos olhos das crianças, o mediador pergunta o que está escrito e, caso ela deseje, registra a fala no rodapé da folha, respeitando a autoria e as marcas próprias da criança. Por fim, reserva-se dez minutos para a partilha e o mural dos afetos, momento em que ocorre o compartilhamento voluntário para que quem quiser possa mostrar a criação aos colegas. As produções são organizadas para exposição no Mural das Nossas Histórias, construído na altura dos olhos das crianças, e o encerramento é feito valorizando o esforço e a expressão única de cada participante.

Objetivos: Incentivar o registro de vivências e emoções por meio do desenho e da escrita espontânea.



<https://gemini.google.com/app/4c48294697abb7ab?hl=pt-BR>

Caça-Rimas Ilustrada

Para realizar esta atividade lúdica e estimulante, providencie primeiro os cartões ilustrados com as imagens do gato, rato, cavalo, galo, abelha, ovelha, tatu, canguru, jabuti, javali, gambá, tamanduá, leão e cão. Com o material pronto, dê início à experiência espalhando os cartões coloridos pelo chão, garantindo espaço suficiente para que todas as crianças consigam enxergar bem. Apresente os animais um a um, nomeando cada imagem e enfatizando o som da sílaba final de cada palavra — como em "Abel-HA" e "Ovel-HA" —, mantendo o suspense e sem revelar ainda quais cartões formam pares entre si. Em seguida, introduza o conceito de rima utilizando exemplos simples e práticos do cotidiano, destacando sempre o som final com palavras como "mão" e "pão", "mala" e "sala", ou "prato" e "pato". Incentive os pequenos a repetirem essas palavras em voz alta para que sintam a melodia e o ritmo do som final. Na sequência, proponha o desafio da "Dupla Mágica" convidando uma criança por vez para ir ao centro da roda e escolher uma figura do chão. Peça para ela pronunciar o nome do animal escolhido e, logo depois, procurar pelo chão a imagem que termina com o mesmo som. Caso ela precise de apoio, estimule a turma a falar os nomes das outras cartas juntas até encontrarem a combinação correta. A cada par correto formado, toda a turma deve comemorar junta recitando ou cantando um pequeno verso temático.

Ao juntar o gato e o rato, diga: "O gato subiu no telhado e viu o rato assustado!".

Ao combinar o cavalo com o galo, comemore com: "O cavalo correu no canteiro e o galo cantou no poleiro!".

Para abelha e ovelha, o verso é: "A abelha voou na florzinha e a ovelha dormiu na graminha!".

No caso do tatu e canguru, cante: "O tatu se escondeu no buraco e o canguru deu um pulo no saco!".

Unindo jabuti e javali, recite: "O jabuti andou bem devagar e o javali correu pra brincar!".

Com o gambá e o tamanduá, a celebração é: "O gambá passeou pela serra e o tamanduá deitou na terra!".

Por fim, ao encontrar a dupla do leão com o cão, comemore com: "O leão rugiu no colchão e o cão abanou pro amigão!".

Como estratégia pedagógica para manter a energia alta com as crianças, utilize palmas ritmadas ao cantar cada verso e faça gestos engraçados imitando os animais a cada par descoberto.

Objetivos: Desenvolver a consciência fonológica, a criatividade, a expressão verbal e a compreensão da estrutura da língua.



Jogo das semelhanças e diferenças

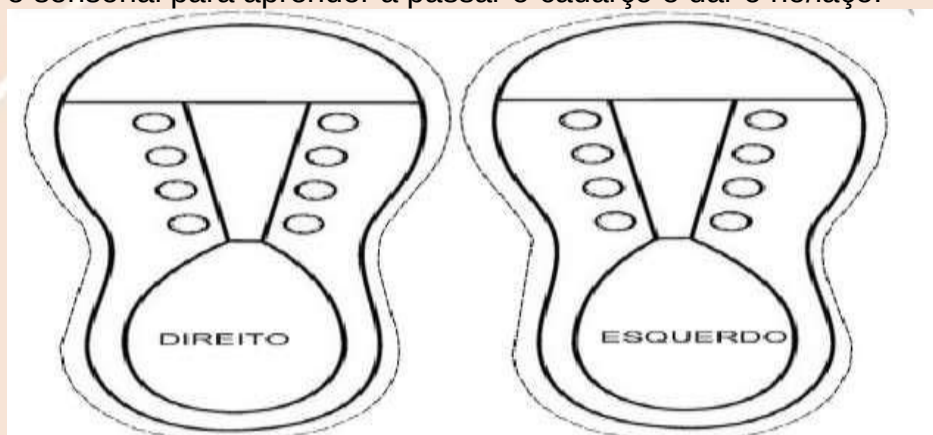
O professor deve reunir as crianças em círculo e apresentar uma caixa Mágica, decorada com uma abertura para a mão, mantendo o mistério com gestos de mímica e fazendo barulho ao chacoalhá-la. Em seguida, todos cantam uma música temática curta, como *"O que será que tem dentro da caixa?"*, para animar o grupo. Para instigar a percepção sensorial, de duas a três crianças são convidadas a colocar a mão no buraco sem olhar, descrevendo o que sentem (se é duro, macio ou grande) antes de revelar qualquer item. Na etapa de **Revelação e Exploração Livre**, também de 10 minutos, os objetos tridimensionais (como blocos de montar, colheres de pau ou plástico, tampinhas, tecidos e bichinhos de pelúcia) são retirados da caixa de forma intercalada com fichas e figuras ilustradas. O educador estimula a turma a nomear cada item e apontar suas características visíveis e táteis, fazendo a ponte entre o concreto e o abstrato ao associar os objetos reais às suas figuras correspondentes, como conectar a imagem de um urso ao próprio urso de pelúcia. Em seguida, iniciam-se os **Jogos Práticos de Classificação**, com duração de 20 minutos, utilizando tapetes ou bambolês no centro da roda como estações de separação. Na primeira rodada, focada em cores e tamanhos com elementos concretos, as crianças separam os objetos em duas caixas ou bambolês distintos por critérios como cor ou tamanho. Na segunda rodada, voltada a categorias e funções usando as figuras, os cartões são espalhados no chão para que a turma os organize por grupos, dividindo alimentos e brinquedos ou animais que voam e que andam. A terceira rodada propõe um desafio de texturas e materiais, separando itens duros e lisos de elementos macios e fofos. Para a organização do espaço, realiza-se **O Desafio Inverso da Caixa Mágica**, durante 5 minutos. A devolução dos materiais segue uma regra dinâmica, onde a caixa só "aceita" ou "engole" objetos que cumprirem um critério específico por vez, como receber apenas o que for de madeira ou somente os cartões com figuras de animais. Por fim, o **Fechamento e Encerramento** ocupa os 5 minutos finais com uma roda de conversa, na qual as crianças compartilham qual grupo de objetos foi o mais divertido ou difícil de separar. O encontro é finalizado com o reforço positivo, celebrando a cooperação da turma com uma salva de palmas antes de guardar a Caixa Mágica no espaço de materiais.

Objetivos: Desenvolver raciocínio lógico, percepção visual, coordenação motora fina e vocabulário através da exploração de cores, formas, tamanhos e texturas.

Cadarço no sapato de papelão

A experiência começa com dez minutos de acolhimento e contação de história em roda. Para engajar a turma, o facilitador anuncia que todos serão grandes exploradores, mas lembra que ninguém consegue correr pelas florestas mágicas com o sapato desamarrado sem tropeçar, então cada um vai construir o seu próprio Tênis Mágico para ganhar o poder da velocidade. Em seguida, mostra-se um protótipo pronto e bem colorido para despertar a curiosidade dos pequenos. Nos quinze minutos seguintes, ocorre a customização do sapato. As crianças recebem os moldes de papelão resistente já cortados e perfurados, tendo total liberdade para decorar suas peças usando giz de cera, adesivos ou carimbos. Essa etapa é fundamental para que a criança crie um sentimento de posse sobre o objeto, tornando o aprendizado muito mais envolvente. Na terceira etapa, também de quinze minutos, o foco é passar o cadarço usando a lúdica narrativa da cobrinha no buraco. Com cadarços coloridos ou barbantes de ponta encapada com fita adesiva, explica-se que a ponta é uma cobrinha muito curiosa que entra por baixo do buraco, dá uma espiadinha e sai por cima, devendo cruzar até o outro lado até chegar ao topo do tênis. O facilitador medeia a atividade orientando o padrão em "X" e estimulando o movimento de pinça dos dedos. Nos dez minutos finais, acontece o desafio do nó e do laço. Primeiro, ensina-se o nó simples ao cruzar as pontas, passar uma por baixo e puxar forte para apertar bem o cinto do sapato. Para o laço, formam-se duas dobras chamadas de orelhinhas de coelho, que dão um abraço bem apertado passando uma por baixo da outra até puxar.

Objetivo: Desenvolver a coordenação motora fina, a percepção espacial e a independência da criança por meio de uma dinâmica lúdica e sensorial para aprender a passar o cadarço e dar o nó/laço.



<https://pt.scribd.com/document/794902337/Molde-tenis>

O jogo da amarelinha
folclórica:

Desenhar a amarelinha com fita crepe ou giz, colar a imagem correspondente de cada personagem feita em E.V.A. ou impressa dentro de cada casa, do número 1 ao 5:

Casa 1 (Quadrado Único): Imagem do Saci Casa

2 (Quadrado Único): Imagem do Curupira

Casas 3 e 4 (Dois Quadrados lado a lado): Imagem da Iara (no 3) e da Mula sem Cabeça (no 4) Casa

5 (O Topo - Círculo Grande/Céu): Imagem do Lobisomem olhando para a Lua

A criança joga uma pedrinha (ou uma tampinha de garrafa) em um número. Ela deve ir pulando as casas e, obrigatoriamente, realizar a ação corporal e o som do personagem da casa em que pisar. As ações de cada casa são:

Casa 1 – Saci: A criança deve entrar no primeiro quadrado pulando com um pé só. Ao se equilibrar, ela deve dar um giro no próprio lugar e fazer uma cara bem sapeca.

Casa 2 – Curupira: Ao avançar, a criança deve pular e dar duas palmas fortes para espantar os caçadores da floresta.

Casas 3 e 4 – Iara & Mula sem Cabeça: Aqui, a criança dá um salto abrindo as pernas, pousando com o pé esquerdo na Casa 3 e o pé direito na Casa 4. Ao fazer essa base firme, ela realiza duas ações combinadas: na Casa 3 (Iara), ela faz o gesto de acenar com a mão esquerda; na Casa 4 (Mula), ela dá quatro sopros bem fortes imitando fumaça (fffúúú!).

Casa 5 (Topo) – Lobisomem: Para finalizar o percurso, a criança salta e cai com os dois pés juntos dentro do círculo grande que representa a Lua. Lá dentro, ela imita o personagem coçando atrás da orelha e solta um uivo bem alto (Aúúúúú!).

Objetivos: Estimular as habilidades motoras, fixar a sequência numérica de 1 a 5 e exercitar a contagem oral, promover a linguagem dramática e teatral através da imitação de sons e expressões faciais, identificar e valorizar os personagens e as narrativas do folclore brasileiro e incentivar o espírito colaborativo através do coral de torcida criado pelos colegas.



<https://gemini.google.com/app/4c48294697abb7ab?hl=pt-BR>



Brincadeira o hospital da imaginação

As Profissões no Jogo

Para que mais crianças participem (ou para dar mais dinamismo à brincadeira), você pode apresentar esses quatro papéis:

O(A) Médico(a): Escuta o coração, examina e decide o tratamento.

O(A) Enfermeiro(a): Cuida dos curativos, toma a temperatura e dá a "vacina de mentirinha".

O(A) Farmacêutico(a): Organiza e entrega os "remédios" (que podem ser pecinhas de blocos ou folhas).

O(A) Paciente: Diz onde dói (pode ser a própria criança, um adulto ou um urso de pelúcia).

Passo a Passo para Guiar as Crianças

1. Preparar o Cenário: 5 minutos.

Separe um cantinho da sala. Use uma cadeira para a recepção/farmácia e um lençol esticado no chão ou no sofá para ser a "maca" do hospital.

2. Montar a Maleta de Ferramentas: 5 minutos.

Não precisa de brinquedos caros! Use objetos simples da casa para representar as ferramentas de cada profissão:

Estetoscópio: Um fone de ouvido velho.

Termômetro: Um palito de sorvete ou uma colher de plástico.

Curativos: Pedacos de fita crepe ou tiras de papel.

Receita Médica: Um bloquinho de papel e giz de cera. 3. Distribuir os Papéis: 2 minutos.

Pergunte quem quer começar em cada profissão. Dica de ouro: se a criança estiver com medo de ir ao médico na vida real, incentive-a a ser o médico primeiro, para ela sentir que tem o controle da situação.

4. O Atendimento Lúdico: Tempo livre.

Deixe a história acontecer. O enfermeiro chama o paciente, o médico faz perguntas engraçadas ("Você comeu muito chocolate?" ou "Seu pé está com chulé?"), o médico desenha a receita e o farmacêutico entrega o remédio.

Depois de um tempo, incentive-os a trocar de papel.

Objetivos: Desenvolver a empatia, o cuidado com o outro, a expressão oral e o reconhecimento de profissões da saúde de forma leve e lúdica.



<https://gemini.google.com/app/4c48294697abb7ab?hl=pt-BR>

Experimento científico: a
gelatina mágica (mudança
irreversível)

Levar as crianças a observarem a dissolução e como o frio cria uma nova estrutura que não volta a ser o que era antes da mesma forma. Materiais: 1 pacote de gelatina de qualquer sabor, água quente e água gelada e copos transparentes. Como Brincar de Cientista: Deixe a criança ver e tocar no pó da gelatina. Adicione a água quente (adulto) e deixe a criança mexer com uma colher até o pó "desaparecer" (dissolução). Adicione a água gelada. O Desafio do Tempo: Coloque na geladeira. Explique que os cientistas precisam esperar o tempo da reação química acontecer. Conclusão do Chefe: Ao ficar pronta, mostre que a gelatina virou um gel consistente. Pergunta de Cientista: "Se deixarmos a gelatina fora da geladeira no calor, ela vira o pozinho de volta?" Não! Essa é uma transformação irreversível. Na aula seguinte em roda de conversa com a gelatina já consistente o professor explora novamente todo o processo.

Objetivo: Investigar e observar os processos de transformação da matéria por meio da mistura de elementos e da mudança de temperatura (quente/frio), identificando reações irreversíveis de forma lúdica.



<https://gemini.google.com/app/4c48294697abb7ab?hl=pt-BR>

Estações sensoriais e exploração

Para realizar a atividade, divida as crianças em grupos e peça para que cada equipe escolha um animal da fazenda, como porco, galinha ou vaca. Em seguida, entregue para cada criança a letra inicial desse animal cortada em papelão, permitindo que elas passem o dedo pelo traçado para reconhecer o formato. Pelo espaço da sala ou do pátio, espalhe bacias sensoriais contendo elementos típicos do campo, como terra, feijão e milho. Dentro dessas bacias, esconda diversos tipos de letras, que podem ser emborrachadas, desenhadas em tampinhas de garrafa ou impressas em fichas plastificadas. As crianças devem explorar essas bacias para procurar e coletar apenas as letras iguais à inicial do animal escolhido pelo seu grupo. Assim que encontrarem as peças corretas, elas devem colar cada letra em um grande cartaz referente ao seu animal. Organize imagens dos animais para serem coladas nos respectivos cartazes.

Objetivos: Desenvolver a consciência fonológica ao isolar o som inicial das palavras (ex: /p/ de porco, /g/ de galinha), Estimular a autonomia na tomada de decisão ao escolher o animal e ao procurar as letras de forma independente.



<https://gemini.google.com/app/4c48294697abb7ab?hl=pt-BR>

Detetives da Natureza

A brincadeira Detetives da Natureza transforma a exploração do ambiente externo em uma rica oportunidade de aprendizado pedagógico e sensorial. Para dar início à atividade, são necessários materiais simples que estimulam a imaginação e a coordenação: uma lupa de papelão, feita com um círculo vazado e plástico filme para conferir um tom lúdico, um diário de bordo montado com folhas de papel sulfite dobradas ao meio e grampeadas para cada participante, lápis de cor, giz de cera, lápis grafite e uma caixa de sapato ou bandeja de ovos que servirá como caixa de achados para coletar amostras do chão, como folhas secas, gravetos e pedras. O jogo se desenvolve em etapas contínuas. Tudo começa com o anúncio da missão do detetive, momento em que as crianças recebem seus diários e lupas enquanto aprendem que deverão desvendar um mistério da natureza no jardim, quintal ou parque, investigando elementos como o caminho de uma formiga, o movimento de uma sombra ou a textura de uma folha. Em seguida, inicia-se a fase de exploração e escolha, na qual os pequenos circulam livremente pelo espaço durante cinco a dez minutos para selecionar o objeto ou fenômeno natural que mais desperta sua curiosidade. Após a escolha, chega a hora do registro, dividida entre o desenho e a escrita espontânea. Ajeitadas com seus diários de bordo, as crianças desenhavam detalhadamente o que observaram, registrando as cores das folhas, as pernas dos insetos ou os formatos das pedras. Paralelamente, fazem a escrita espontânea do nome do objeto ou de uma palavra associada ao fenômeno, anotando do jeito que imaginam que se escreve, sem correções ortográficas formais, sendo incentivadas a refletir sobre os sons e as letras. Por fim, a atividade se encerra com uma rodada de compartilhamento e reflexão, em que todos se reúnem em roda para apresentar suas páginas e explicar suas descobertas ao grupo. Essa troca final é enriquecida por perguntas que estimulam o pensamento crítico e a consciência fonológica, como questionar o que notaram de perto que não haviam visto de longe, incentivar hipóteses sobre o porquê de uma folha mudar de cor ou de uma formiga correr, e propor uma conversa sobre a forma como escreveram o nome da descoberta e os sons que compõem essa palavra.

Objetivo: Estimular a observação, o registro por desenho/escrita espontânea e a reflexão sobre elementos ou fenômenos naturais simples (vento, sombra, plantas, insetos).



<https://gemini.google.com/app/4c48294697abb7ab?hl=pt-BR>

Puxa, puxa

Dividir a turma em duas equipes equilibradas. Orientar as crianças a ficarem em fila, uma atrás da outra, segurando a corda com as duas mãos. Uma fita colorida no centro da corda deve começar exatamente em cima da linha traçada no chão. Ao sinal do educador ("Puxa, puxa!"), os dois lados começam a puxar. O grupo que conseguir puxar a fita central para o seu lado da linha do chão vence a rodada.

Objetivos: Aprimorar a coordenação motora ampla, o equilíbrio e a preensão palmar (segurar firmemente a corda com as duas mãos), exercitar a agilidade e o tempo de reação ao responder prontamente ao comando verbal do educador ("Puxa, puxa!"), estimular o trabalho em equipe e a cooperação, compreendendo que o esforço coletivo e sincronizado é necessário para alcançar o objetivo do grupo e trabalhar a resiliência e a tolerância à frustração, aprendendo a lidar de forma positiva e saudável com o ganhar e o perder e compreender e respeitar limites espaciais, utilizando a linha do chão e a fita central como referências geométricas de começo, meio e fim.



<https://gemini.google.com/app/4c48294697abb7ab?hl=pt-BR>



Concurso de desenho

Antes de iniciar a atividade artística, crie um ambiente acolhedor contando uma história cativante ou cantando uma música temática com o uso de fantoches, jograis e variações na entonação da voz. Ao finalizar a apresentação, faça perguntas disparadoras como "Qual parte fez seu coração bater mais forte?" Para instigar a imaginação e ajudar as crianças a visualizarem a cena que irão desenhar. Em seguida, proponha o concurso "A Hora do Artista", abordando-o como uma celebração da expressão individual e não como uma competição excludente. Distribua papéis, lápis de cor, giz de cera ou tintas para que retratem o momento que mais os marcou. Para estruturar a dinâmica, estabeleça algumas orientações simples. O desenho deve ser autoral, representando uma cena real da narrativa ou uma continuação inventada pela própria criança. Cada participante também deve incluir um elemento escondido no desenho, como um coração ou uma estrela, para que os colegas tentem adivinhar depois. Ao terminar, cada criança apresenta sua obra ao grupo explicando em uma frase a razão de sua escolha. É fundamental reforçar a regra do respeito, proibindo críticas negativas e garantindo que a plateia aplauda cada artista ao final da explicação. Antes de entregar os materiais, converse brevemente sobre como as regras ajudam a cuidar do espaço e dos colegas, explicando que limites como compartilhar os materiais e ouvir sem interromper garantem a diversão de todos. Para encerrar, monte uma "Galeria de Arte" na parede da sala e entregue certificados simbólicos ou medalhas de papel com categorias individuais para cada participante, valorizando o esforço coletivo.

Objetivos: Desenvolver a expressão artística, a imaginação e a capacidade de escuta ativa a partir do estímulo literário/musical e promover o respeito à diversidade de produções e a convivência harmoniosa por meio do cumprimento de regras coletivas.



<https://gemini.google.com/app/4c48294697abb7ab?hl=pt-BR>

RECONTO DE HISTÓRIA FEITO PELAS CRIANÇAS

Contar um conto de forma expressiva, utilizando gestos e expressões faciais. Em seguida, proponha às crianças que escolham os personagens para o reconto. Auxilie-as durante o ensaio e, por fim, oriente a apresentação da história. Disponha caixa com figurinos.

Objetivos: Desenvolver a expressão corporal e facial, explorar o espaço e o movimento, ampliar a fluência e a expressividade oral, vivenciar o reconto e a estrutura acumulativa, desenvolver a cooperação e a empatia, estimular a autonomia e a negociação e desenvolver a escuta ativa.



<https://gemini.google.com/app/4c48294697abb7ab?hl=pt-BR>

Pesquisa guiada

Lançar uma pergunta disparadora (ex: "Onde vivem os animais do fundo do mar?"), o educador disponibiliza revistas velhas, livros didáticos para recorte e enciclopédias. Em pequenos grupos, as crianças pesquisam imagens que respondam à pergunta. Elas recortam (ou rasgam) e colam em um grande painel coletivo, categorizando as descobertas (ex: animais que vivem perto da superfície vs. animais que vivem no fundo escuro). Recursos adicionais: Revistas de natureza (como National Geographic), tesouras sem ponta, cola e cartolinas grandes.

Objetivos: Desenvolver habilidades de pesquisa e coleta de informações.



<https://gemini.google.com/app/4c48294697abb7ab?hl=pt-BR>

Prezados (as) Professores (as),

É fundamental destacar que **essas propostas são apenas caminhos possíveis, e não um roteiro engessado**. Vocês possuem total **autonomia pedagógica** para realizar as adaptações, adequações e recriações necessárias, considerando sempre a realidade, o ritmo, os interesses e as especificidades da sua turma. Ninguém conhece melhor o contexto da sala de aula do que o professor que nela atua cotidianamente. Além do planejamento e da prática, ressaltamos a **importância do registro pedagógico** de todas as vivências realizadas. Documentar o processo - seja por meio de anotações, fotos, pequenos relatos, produções das crianças ou portfólios - é essencial por diversos motivos: **Dar visibilidade às aprendizagens:** O registro revela a riqueza das experiências e como cada criança interage e constrói conhecimento com a cultura digital. **Qualificar a avaliação e a escuta pedagógica:** Acompanhar o desenvolvimento individual e coletivo exige um olhar atento que se consolida na documentação. **Refletir sobre a própria prática:** Registrar permite reavaliar percursos, identificar o que funcionou bem e planejar os próximos passos com maior intencionalidade. Sintam-se à vontade para explorar as propostas, reinventá-las e torná-las vivas no dia a dia da sua escola.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC).** Brasília: MEC, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.** Brasília: MEC, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação. **Computação na Educação Básica: Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC).** Brasília: MEC, 2022.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO (SBC). **Diretrizes para Ensino de Computação na Educação Básica.** Porto Alegre: SBC, 2019.

VALENTE, José Armando. *Computadores e conhecimento: repensando a educação.* Campinas: UNICAMP/NIED, 1993.

PAPERT, Seymour. *A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática.* Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.* Porto Alegre: Penso, 2018.

MORAN, José. *A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá.* 5. ed. Campinas: Papirus, 2012.

VYGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente.* 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O brincar e suas teorias.* São Paulo: Cengage Learning, 2011.



Estado do Tocantins
Prefeitura de Porto Nacional
Secretaria Municipal de Educação

ORIENTAÇÃO PEDAGÓGICA – LINGUAGEM GRÁFICA NA PRÉ-ESCOLA (PRÉ I E PRÉ II) - 2026

A Linguagem Gráfica constitui uma importante forma de expressão, comunicação e construção de conhecimentos na Educação Infantil. Por meio dos desenhos, rabiscos, pinturas, traços e diferentes registros, as crianças revelam sentimentos, ideias, hipóteses sobre o mundo e experiências vividas, desenvolvendo gradativamente a coordenação motora, a criatividade, a imaginação e a autonomia. Na Pré-Escola, o trabalho com a Linguagem Gráfica deve respeitar o percurso de desenvolvimento infantil. Nessa etapa, as crianças encontram-se, em sua maioria, na transição entre as garatujas e desenhos com formas mais definidas (fase pré-esquemática), sendo essencial que o professor compreenda que o processo de criação é mais importante do que o resultado final. O papel do professor é promover experiências significativas, oferecendo diferentes materiais, tempos, espaços e possibilidades para que cada criança explore livremente sua criatividade, desenvolva a expressividade e fortaleça sua coordenação motora, sem antecipar o processo de alfabetização formal nem exigir desenhos padronizados ou realistas.

Para isso, recomenda-se que as práticas pedagógicas estejam pautadas nos seguintes princípios:

- **Valorizar o processo de criação**, reconhecendo cada produção como uma forma legítima de expressão infantil. Mais importante do que identificar o desenho é ouvir a criança contar sobre sua criação, favorecendo a oralidade e a construção de significados.
- **Oferecer diversidade de materiais e suportes**, ampliando as possibilidades de exploração. Além do lápis e do papel, é importante utilizar giz de cera, carvão, tintas, pincéis, esponjas, massinha, barbantes, areia, elementos naturais e diferentes superfícies para desenhar e pintar.
- **Proporcionar espaços amplos para desenhar**, permitindo que as crianças utilizem grandes movimentos corporais antes dos registros em espaços menores. Murais, folhas grandes, caixas de papelão, pisos com giz e painéis favorecem o desenvolvimento da coordenação motora ampla, fundamental para os movimentos gráficos mais refinados.
- **Respeitar a produção infantil**, evitando corrigir desenhos ou impor modelos prontos para copiar ou colorir. Cada representação faz parte do desenvolvimento cognitivo, emocional e artístico da criança, devendo ser acolhida e valorizada.





Estado do Tocantins
Prefeitura de Porto Nacional
Secretaria Municipal de Educação

- **Ampliar o repertório cultural**, oportunizando o contato com obras de artistas, ilustrações de livros, fotografias, esculturas e diferentes manifestações artísticas. A apreciação das produções de artistas como Tarsila do Amaral, Alfredo Volpi, Joan Miró e Wassily Kandinsky enriquece o olhar das crianças sobre cores, formas, linhas e composições.
- **Estimular a observação do ambiente**, promovendo passeios pelos diferentes espaços da escola para que as crianças percebam formas, cores, texturas, sombras e elementos presentes na natureza e no cotidiano, ampliando suas referências para as produções gráficas.
- **Fortalecer a motricidade ampla e fina**, por meio de brincadeiras e desafios que envolvam modelagem, rasgar e amassar papéis, encaixes, uso de pegadores, pinças, prendedores, desenhos no ar, na areia e em grandes superfícies, favorecendo o controle dos movimentos necessários para os registros gráficos.
- **Documentar e valorizar as produções das crianças**, organizando exposições, varais de arte e portfólios individuais que permitam acompanhar a evolução dos traços ao longo do ano, fortalecendo a autoestima, o sentimento de pertencimento e a identidade de cada criança.

Apresentamos, a seguir, um plano estruturado para orientar o trabalho com a Linguagem Gráfica durante o ano letivo na Pré-Escola (Pré I e Pré II). As propostas sugeridas, contemplam atividades lúdicas e significativas, organizadas de forma progressiva, respeitando os direitos de aprendizagem, os Campos de Experiência da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e as especificidades do desenvolvimento infantil. O objetivo é favorecer experiências de criação, experimentação, imaginação e expressão, tornando a Linguagem Gráfica uma vivência prazerosa e significativa para todas as crianças.

Orientadora de estudo: Prof.^a Evanice das Graças Fernandes Próspero



**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS PARA AS TURMAS JORNADA AMPLIADA DA EDUCAÇÃO BÁSICA – EDUCAÇÃO INFANTIL**

PRÉ I E II (URBANO) - Descoberta do Corpo, Ampliação do Espaço e Exploração de Texturas - Neste primeiro momento de introdução ao conteúdo, o foco será a transição dos movimentos corporais amplos para o espaço gráfico e a experimentação de diferentes suportes e materiais.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS	EXPERIÊNCIA LÚDICA	DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO
• O eu, o outro e o nós. • Corpo, gesto e movimentos. • Traços, sons, cores e formas. • Escuta, fala, pensamento e imaginação. • Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.	Linguagem Gráfica	• Conviver: Ao trabalhar em mesas coletivas, compartilhar materiais (tintas, potes de água, farinha), produzir murais e linhas contínuas em grupo • Brincar: A exploração estética é vivida de forma lúdica por meio de desafios, descobertas "mágicas" • Participar: As crianças escolhem as trajetórias dos traços, decidem a intensidade do gesto, participam da organização, limpeza e montagem/desmontagem dos espaços de criação. Através da autonomia para escolher trajetórias de traço, cores, ritmos de carimbo e na ajuda para manter os espaços organizados e limpos ao final dos experimentos. • Explorar: Ampla investigação de suportes incomuns (alumínio, azulejo, plástico bolha, gelatina, lixa), riscadores alternativos (pentes, escovas de dente, pregadores, penas) e



fenômenos físicos (absorção, evaporação, hidrofobia).

- **Expressar:** Liberdade total para expressar sensações, hipóteses, sentimentos e grafismos por meio de garatujas, traços intencionais e explorações tridimensionais. Livre manifestação de sensações, afetos, ritmos e garatujas, adaptando a linguagem gráfica a estímulos visuais, sonoros, sinestésicos e proprioceptivos.

- **Conhecer-se:** Reconhecimento do próprio corpo no espaço (subir, agachar, coordenar braços), percepção da força muscular e autorregulação tátil diante de diferentes estímulos sensoriais. Desenvolvimento da consciência corporal ao transpor os movimentos dos pés e do corpo para os braços e as mãos, controle tátil diante de diferentes texturas e exploração da propriocepção sem apoio visual.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

O eu, o outro e o nós

Corpo, gestos e movimentos

Traços, sons, cores e formas



(EI03EO01) Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir. **Vivenciado** durante as produções coletivas, na apreciação e valorização das diferentes formas de criação dos colegas, no compartilhamento de materiais e no respeito às diferentes maneiras de desenhar, pintar e se expressar.

(EI03EO02) Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações. **Favorecido** na exploração autônoma de diferentes suportes, ferramentas e materiais, tomando decisões sobre cores, traços, movimentos e estratégias para realizar suas produções artísticas.

(EI03EO03) Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação. **Fortalecido** nas atividades em pequenos grupos, na construção coletiva de murais e painéis, na organização dos materiais

(EI03CG01) Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e pensamentos, tanto nas artes visuais quanto na dança e na música. **Vivenciado** por meio de movimentos amplos e delicados durante as pinturas, garatujas, circuitos motores, exploração de ritmos, desenhos livres e diferentes formas de expressão corporal e artística.

(EI03CG02) Demonstrar controle e adequação do uso do corpo em brincadeiras, jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades. **Evidenciado** durante o controle dos movimentos ao pintar em diferentes posições, caminhar sobre linhas, utilizar suportes verticais, manter o equilíbrio e adequar a força empregada nas atividades.

(EI03TS01) Utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais e festas. **Explorado** nas atividades que associam sons aos movimentos gráficos, como os comandos do apito, a música durante os desenhos bilaterais e a exploração do ritmo corporal nas produções artísticas.

(EI03TS02) Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais. **Vivenciado** na realização de desenhos, pinturas, colagens, carimbagens, raspagens, experimentações gráficas, murais tridimensionais e produções em diferentes suportes e materiais.

(EI03TS03) Reconhecer qualidades do som como duração, intensidade, altura e timbre, utilizando-as em produções sonoras e ao ouvir músicas e sons. **Explorado** na atividade “Garatujas ao Comando do Apito”, relacionando sons curtos e longos aos movimentos rápidos ou contínuos do traço, além



compartilhados e na cooperação durante as experiências artísticas.

(EI03EO04) Comunicar suas ideias, sentimentos, preferências e necessidades, utilizando diferentes formas de expressão.

Explorado durante as rodas de conversa, nas escolhas de cores, materiais e formas de realizar os desenhos, nas manifestações sobre as descobertas e na comunicação de sentimentos e preferências durante as experiências artísticas e corporais.

(EI03EO05) Demonstrar valorização das características de seu corpo e respeitar as características dos outros. **Desenvolvido** nas experiências corporais, nos circuitos de linhas, nas atividades de movimento e equilíbrio e na percepção das diferentes possibilidades de utilização do corpo para produzir traços, movimentos e expressões.

(EI03EO06) Manifestar interesse por diferentes culturas e modos de vida de distintos grupos

(EI03CG03) Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas. **Experimentado** durante os circuitos de linhas no chão, nas brincadeiras de imitação dos movimentos dos traços, nos movimentos amplos de pintura e nas experiências que relacionam gestos corporais, ritmo e produção gráfica.

(EI03CG04) Adotar hábitos de autocuidado relacionados à higiene, alimentação, conforto e aparência. **Praticado** no cuidado com as mãos e com o corpo antes, durante e após as atividades de pintura, no uso responsável dos materiais, na organização do espaço de trabalho e nos momentos de limpeza após as experiências artísticas.

(EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas. **Potencializado** no

das experiências com músicas e ritmos que orientam os movimentos corporais e gráficos.



sociais. **Explorado** por meio do contato com diferentes técnicas, materiais naturais, objetos reutilizáveis e formas variadas de produção artística presentes em diferentes contextos culturais.

(EI03EO07) Usar estratégias pautadas no respeito mútuo para lidar com conflitos nas interações com crianças e adultos. **Vivenciado** nos momentos de compartilhamento dos espaços, negociação do uso dos materiais, organização das produções e resolução de pequenos conflitos durante as atividades coletivas.

manuseio de cotonetes, pregadores, barbantes, rolinhos, pincéis, palitos, flores, papel alumínio, papel de seda, pó de giz e demais materiais, fortalecendo a coordenação motora fina, a pinça e o controle dos movimentos das mãos.



OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Escuta, fala, pensamento e imaginação

(EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências por meio da linguagem oral e escrita (escrita não convencional), de fotos, gravuras e desenhos. **Vivenciado** nas rodas de conversa sobre as experiências, na apresentação das produções, na descrição das descobertas realizadas e na representação de ideias por meio dos desenhos e pinturas.

(EI03EF02) Inventar brincadeiras cantadas, poemas e canções, criando rimas, aliterações e ritmos. **Estimulado** nas brincadeiras com sons, ritmos e movimentos, na criação de diferentes gestos para acompanhar músicas e comandos sonoros e na exploração de ritmos associados aos movimentos corporais e gráficos.

(EI03EF03) Escolher e folhear livros, procurando orientar-se por temas e ilustrações e tentando identificar palavras conhecidas. **Explorado** nos momentos de acesso ao cantinho da leitura, na apreciação de livros e imagens relacionados às artes, às cores, às formas, aos materiais e às experiências realizadas pelas crianças.

Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações

(EI03ET01) Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades (tamanho, peso, textura, cor e forma). **Explorado** na comparação entre diferentes suportes, tintas, ferramentas, texturas, cores, formatos, espessuras e materiais naturais e artificiais utilizados nas atividades.

(EI03ET02) Observar e descrever mudanças em diferentes materiais, resultantes de ações sobre eles, em experimentos naturais e artificiais. **Evidenciado** na observação da absorção da tinta pelo papel toalha, da resistência do papel alumínio, da revelação do desenho com vela, da raspagem das camadas de tinta, da mistura de materiais e das transformações provocadas durante as experimentações artísticas.

(EI03ET03) Identificar e selecionar fontes de informações para responder a questões sobre a natureza, seus fenômenos e sua conservação. **Favorecido** na exploração de elementos naturais, como folhas, flores murchas e gravetos, na observação de suas texturas, formas e características e nas conversas sobre o cuidado e a preservação da natureza durante as experiências artísticas.

(EI03ET04) Registrar observações, manipulações e medidas, utilizando múltiplas linguagens, como desenho, números e escrita espontânea, em diferentes suportes. **Concretizado** por meio dos desenhos, pinturas, garatujas, marcas e linhas realizados em papel-alumínio, tecido, papel-toalha, cartolina, papelão e papel de seda, possibilitando que as crianças expressem graficamente suas observações e descobertas.



(EI03EF04) Recontar histórias ouvidas e planejar coletivamente roteiros de vídeos e de encenações, definindo contextos, personagens e estrutura da história. **Fortalecido** nas conversas e retomadas das experiências realizadas, na criação de narrativas a partir das produções artísticas e na utilização das obras produzidas como elementos para histórias, cenários e brincadeiras simbólicas.

(EI03EF05) Recontar histórias ouvidas para produção de reconto escrito, tendo o professor como escriba. **Ampliado** nos momentos de registro coletivo das experiências, quando as crianças relatam o que fizeram, descrevem suas descobertas e contribuem oralmente para a construção de pequenos textos registrados pela professora.

(EI03EF06) Produzir suas próprias histórias orais e escritas, utilizando a escrita espontânea em situações com função social significativa. **Estimulado** na criação de histórias, personagens e situações imaginadas a partir dos desenhos, pinturas, garatujas e diferentes produções realizadas pelas crianças, valorizando suas ideias e formas de expressão.

(EI03ET05) Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças. **Favorecido** na organização e classificação de ferramentas, suportes, elementos naturais, cores, formas, texturas e materiais, identificando semelhanças e diferenças durante as propostas de exploração artística.

(EI03ET06) Relatar fatos importantes sobre seu nascimento e desenvolvimento, a história de seus familiares e de sua comunidade. **Promovido** em momentos de conversa e compartilhamento de experiências pessoais, quando as crianças apresentam suas produções, falam sobre suas vivências, preferências e descobertas e relacionam suas histórias às diferentes formas de expressão e criação.

(EI03EF07) Levantar hipóteses sobre gêneros textuais veiculados em portadores conhecidos, recorrendo a ~~estratégias de observação gráfica e/ou leitura.~~

Favorecido na exploração de livros, cartazes, registros das atividades e produções expostas, observando imagens, marcas gráficas, títulos e diferentes formas de organização dos textos presentes no ambiente.

(EI03EF08) Selecionar livros e textos de gêneros conhecidos para a leitura de um adulto e/ou para sua própria leitura, considerando seu repertório e as ilustrações. **Incentivado** nos momentos de livre escolha de livros no cantinho da leitura, na observação das ilustrações e na antecipação de histórias a partir das imagens e dos conhecimentos prévios das crianças.

(EI03EF09) Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras e textos por meio da escrita espontânea. **Evidenciado** nos registros espontâneos realizados junto às produções artísticas, na identificação do próprio nome, na escrita livre de palavras e na atribuição de significados às suas criações.





VIVÊNCIAS LÚDICAS

- Reflexo, deslizamento e pinça leve

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Suportes Incomuns e Desafios Espaciais - Rabiscos no Papel Alumínio

Metodologia: *Preparação:* Recorte placas de papelão rígido (tamanho aproximado A4) e envolva-as completamente com papel alumínio de cozinha, fixando as abas na parte de trás com fita crepe para que a superfície fique lisa e sem rugas acentuadas. *Organização:* Organize as crianças em mesas coletivas de quatro lugares. Entregue uma placa de papel alumínio para cada criança e coloque, no centro da mesa, dois pratos plásticos com tintas guache de cores contrastantes (ex: azul e amarelo) ligeiramente diluídas em água (para deslizar melhor). Distribua três cotonetes para cada aluno. *Mediação e Execução:* Oriente as crianças a segurarem o cotonete como se fosse um lápis (estimulando a pinça tripé leve), mergulharem apenas a ponta de algodão na tinta e desenharem livremente sobre o alumínio. Peça para observarem o próprio reflexo distorcido na placa e como a tinta desliza rapidamente sem ser absorvida pelo suporte. Caso o algodão desfie, oriente a troca de lado do cotonete. *Encerramento:* Colete as placas segurando pelas bordas e coloque-as para secar na horizontal em uma prateleira isolada, pois a tinta demorará mais para secar nessa superfície não porosa. **Objetivo:** Explorar o contraste visual em superfícies reflexivas, trabalhando a suavidade do traço e a preensão em pinça leve.



<https://www.pinterest.com/pin/613404411794046840/?cctid=/secure/autologin/>

- Tridimensionalidade, contorno de quinas e deslocamento corporal.

Mural de Caixas de Sapato



Estado do Tocantins
Prefeitura de Porto Nacional
Secretaria Municipal de Educação

Metodologia: *Preparação:* Arrecade previamente de 15 a 20 caixas de sapato vazias com tampa. Use fita adesiva larga para lacrar as tampas nas caixas, garantindo que fiquem firmes. *Organização:* No centro da sala de aula, limpe o espaço de mesas e monte uma estrutura tridimensional (uma "mini parede" ou pirâmide) empilhando as caixas e colando umas nas outras com fita crepe para não caírem durante o manuseio. Deixe espaço para que as crianças circulem ao redor da estrutura. *Mediação e Execução:* Divida a turma em pequenos grupos de quatro alunos por vez ao redor do bloco de caixas. Entregue pincéis atômicos (canetões grossos de lousa ou de papel) coloridos. Oriente as crianças a desenharem de forma contínua, fazendo com que suas linhas "viajem" pelas quinas das caixas, passando da parte superior para as laterais. Estimule-as a agacharem, ficarem na ponta dos pés e contornarem a estrutura tridimensional. *Encerramento:* A estrutura pintada pode permanecer na sala como um monumento decorativo ou ser desmontada para compor esculturas individuais que os alunos levarão para casa. **Objetivo:** Romper com a bidimensionalidade do papel tradicional, estimulando a percepção espacial e a coordenação motora ao redor de formas volumosas.



<https://www.pinterest.com/pin/613404411794046980/?cctid=/secure/autologin/>

- Equilíbrio, controle do braço/ombro em suporte móvel

EDUCAÇÃO INFANTIL

Pintura no Tecido Esticado

Metodologia: *Preparação:* Providencie um lençol branco velho ou um pedaço de TNT branco com cerca de 3 metros de comprimento. *Organização:* Leve a turma ao pátio ou jardim. Amarre as extremidades do tecido firmemente entre duas árvores, postes ou nas grades da escola, de modo que fique posicionado na altura do peito das crianças. Coloque jornais no chão, abaixo do tecido, para aparar respingos. Organize potes de tinta guache com trinchas e pincéis de cabo longo em mesas próximas. *Mediação e Execução:* Posicione as crianças em pé ao longo do tecido (uma ao lado da outra, mantendo a distância de um braço esticado). Oriente-as a segurar os pincéis grossos e aplicar a tinta no tecido flexível. Faça intervenções verbais chamando a atenção para a instabilidade do suporte: *"Vejam como o tecido balança quando apertamos o pincel! Como podemos pintar mais suave para o tecido não se mover tanto?"*. Deixe que façam grandes movimentos circulares e de vaivém. *Encerramento:* Desamarre o tecido com cuidado e pendure-o no varal da escola até a secagem completa. Posteriormente, esse tecido pode ser usado como cenário para contações de histórias. **Objetivo:** Desenvolver o equilíbrio corporal e o controle da força dos braços e ombros ao atuar sobre um suporte flexível e móvel.



<https://gemini.google.com/app/fd3a895ad6a37270?hl=pt-BR>

- Fenômeno físico de capilaridade e tempo de contato

EDUCAÇÃO INFANTIL

Papel Toalha Absorvente

Metodologia: *Preparação:* Destaque folhas duplas de papel toalha de boa qualidade (que mantenham a resistência quando úmidas) para cada aluno. *Organização:* Proteja as mesas com plástico ou jornal. Sente as crianças e entregue a folha de papel toalha e um conjunto de canetinhas hidrográficas de ponta grossa. *Mediação:* Oriente as crianças a tocarem a ponta da canetinha no papel e segurarem por dois segundos, observando a mágica da capilaridade (a tinta se espalha em formato de círculo sozinha). Desafie-as a criarem desenhos baseados em pontos isolados e linhas curtas. Faça perguntas mediadoras: "Viu como o ponto cresceu sozinho? O que acontece se juntarmos dois pontos de cores diferentes?". *Encerramento:* Como o papel toalha é frágil, recolha as produções com as duas mãos apoiando por baixo e coloque-as para secar em uma superfície plana. **Objetivo:** Observar fenômenos físicos de absorção e trabalhar o controle do tempo de contato do riscador com o papel (fazer toques rápidos).



<https://gemini.google.com/app/5f9d6b46f778a292?hl=pt-BR>

- Tônus muscular e fortalecimento da pinça

digital

Ferramentas Gráficas Alternativas - Pincel de Pregador e Algodão



Estado do Tocantins
Prefeitura de Porto Nacional
Secretaria Municipal de Educação

Metodologia: *Preparação:* Separe uma quantidade de pregadores de roupa de madeira novos (com pressão adequada para a idade) e uma cesta cheia de bolas de algodão firmes de tamanho médio. *Organização:* Sente as crianças nas mesas de atividade. Coloque potes com tintas guache coloridas espessas no centro de cada mesa e distribua folhas de papel pardo A4 para cada aluno. *Mediação:* Distribua um pregador e três bolas de algodão para cada criança. Demonstre o movimento de pinça necessário para abrir o pregador usando os dedos polegar e indicador e morder a bola de algodão com a ponta da ferramenta. Oriente-as a segurarem o corpo de madeira do pregador e utilizarem o algodão como a ponta de um pincel macio, mergulhando na tinta e fazendo carimbos ritmados e linhas arrastadas sobre o papel. *Encerramento:* Instrua as crianças a abrirem o pregador para descartar o algodão sujo diretamente na lixeira da sala. Os pregadores de madeira são limpos com pano seco para reutilização. **Objetivo:** Desenvolver a pinça digital e o tônus muscular dos dedos indicador e polegar através do manuseio do pregador.



<https://gemini.google.com/app/c73637428d54f7b6?hl=pt-BR>

- Linhas fluidas/sinuosas e leveza no movimento do pulso

EDUCAÇÃO INFANTIL

Garatujas com Barbante

Metodologia: *Preparação:* Corte pedaços de barbante de algodão grosso com aproximadamente 30 a 40cm de comprimento. Dê um pequeno nó em uma das pontas para servir de guia de apoio para os dedos da criança. *Organização:* Forre as mesas de plástico. Disponibilize pratos rasos de plástico contendo tinta guache ligeiramente diluída. Entregue folhas de cartolina de tamanho grande para cada uma. *Mediação:* Mostre como segurar o barbante pela ponta do nó enquanto a outra extensão é mergulhada e arrastada no prato de tinta com a ajuda de um palito. A criança ergue o barbante encharcado de tinta e o joga, arrasta ou faz movimentos circulares sobre a cartolina. Incentive a variação de movimentos: "Vamos ver o que acontece se fizermos um movimento de cobrinha com o barbante no papel?". *Encerramento:* Recolha os barbantes usados jogando-os no lixo e direcione as cartolinas com as linhas fluidas para o chão do fundo da sala para secagem. **Objetivo:** Experimentar linhas fluidas, curvas e sinuosas que não dependem da rigidez de um lápis, estimulando a leveza do movimento do pulso.



<https://www.pinterest.com/pin/613404411794147211/?cctid=/secure/autologin/>

- Preensão em pinça tripé e controle motor de precisão

EDUCAÇÃO INFANTIL

Traço com Cotonete



Estado do Tocantins
Prefeitura de Porto Nacional
Secretaria Municipal de Educação

Metodologia: *Preparação:* Separe folhas de papel colorset ou cartolina preta cortadas em tamanho A4 para garantir um contraste nítido. *Organização:* Sente as crianças individualmente nas mesas. Coloque potinhos contendo pouca quantidade de tinta guache branca, amarela e rosa neon no centro da mesa de trabalho. Distribua três cotonetes por criança. *Mediação:* Oriente a criança a segurar o bastão do cotonete usando a pinça tripé (três dedos perto da ponta de algodão). Peça para molhar levemente o algodão na tinta e tocar o papel perpendicularmente, criando pequenos pontos isolados. Incentive-as a fazerem sequências de pontos para formar linhas espirais ou contornos abstratos, trocando de cor ao inverter o lado do cotonete. *Encerramento:* Descarte os cotonetes usados diretamente no lixo e recolha as folhas para exposição imediata no varal de artes da sala. **Objetivo:** Exercitar o controle motor fino de precisão e a preensão em pinça tripé por meio de um riscador menor e mais leve.



<https://gemini.google.com/app/b21dd8e5fe5dbd13?hl=pt-BR>

- Formas radiais/geométricas e rotação de pulso

EDUCAÇÃO INFANTIL

Rolinho de Papel Higiênico Cortado



Estado do Tocantins
Prefeitura de Porto Nacional
Secretaria Municipal de Educação

Metodologia: *Preparação:* Colete rolinhos de papel higiênico vazios. Com uma tesoura, faça cortes verticais paralelos de cerca de 2cm em uma das extremidades do rolo, distanciados por meio centímetro entre si. Dobre essas franjas resultantes para fora, criando uma abertura em formato de sol ou corola de flor. *Organização:* Sente as crianças nas mesas de trabalho preparadas com folhas de papel sulfite colorido. Coloque bandejas planas com tinta guache espessa. *Mediação:* Entregue um rolinho modificado para cada uma. Oriente-as a segurarem o rolo pelo corpo cilíndrico firme e pressionarem a extremidade franjada na tinta da bandeja. Depois, devem carimbar o papel aplicando uma força vertical uniforme. Mostre como eles podem girar levemente o rolo enquanto carimbam para criar sobreposições gráficas circulares. *Encerramento:* Recolha os rolinhos de papelão para descarte no lixo reciclável e coloque as folhas estampadas para secar. **Objetivo:** Desenvolver a rotação do pulso e explorar a transformação de um objeto cotidiano em um gerador de formas geométricas radiais.



<https://www.pinterest.com/pin/613404411794147407/?cctid=/secure/autologin/>

- Reação hidrofóbica e revelação por pensamento mágico

EDUCAÇÃO INFANTIL

Mágica e Sensorialidade - Desenho Cego com Vela



Estado do Tocantins
Prefeitura de Porto Nacional
Secretaria Municipal de Educação

Metodologia: *Preparação:* Corte velas brancas comuns de parafina em pedaços pequenos (tamanho aproximado de um giz de cera pequeno) e retire o pavio de algodão com cuidado para evitar acidentes. *Organização:* Sente as crianças nas mesas de atividade e forneça folhas de papel sulfite branco de alta gramatura (120g ou mais). *Mediação:* Entregue o pedaço de vela para as crianças e peça para desenharem livremente linhas, círculos e garatujas. Avise antecipadamente que o traço parecerá invisível na folha branca. Após terminarem os riscos de cera, distribua pincéis de cerdas macias e potes com tintas aquarela coloridas bem fluidas (ou guache muito diluído em água). Instrua as crianças a pintarem a folha inteira de uma extremidade à outra por cima dos riscos invisíveis. A cera repelirá a água da tinta, fazendo os desenhos ocultos surgirem na folha de forma instantânea. *Encerramento:* Coloque as folhas úmidas para secar em uma área plana e recolha os pedaços de vela para armazenamento. **Objetivo:** Estimular o pensamento mágico e a curiosidade cognitiva por meio da reação de hidrofobia (repulsão entre cera e água).



<https://gemini.google.com/app/ab86e4e21dacdcd?hl=pt-BR>

- Raspagem controlada e sobreposição de camadas

EDUCAÇÃO INFANTIL

Raspa-Raspa Lúdico



Estado do Tocantins
Prefeitura de Porto Nacional
Secretaria Municipal de Educação

Metodologia: *Preparação:* Prepare previamente folhas de papel cartão branco rígido. Em uma etapa inicial, as crianças pintam toda a extensão do papel cartão usando gizes de cera comuns de cores variadas e muito vibrantes (amarelo, vermelho, laranja), cobrindo totalmente os espaços em branco com traços fortes. *Organização:* Após essa etapa, o professor aplica uma camada uniforme de tinta guache preta pura misturada com três gotas de detergente líquido de cozinha sobre a folha pintada de giz e deixa secar completamente de um dia para o outro. *Mediação:* No dia seguinte, sente as crianças nas mesas e entregue palitos de sorvete de madeira comuns. Oriente-as a segurarem o palito com firmeza e utilizarem a ponta para raspar a camada de tinta preta seca, desenhando por meio de ranhuras. À medida que o guache preto é removido pelo palito, as cores vibrantes do giz de cera ocultas por baixo se revelam, formando linhas multicoloridas. *Encerramento:* Recolha as cascas de tinta preta raspada com uma escova pequena e descarte-as no lixo da sala. **Objetivo:** Praticar a coordenação motora fina através da força controlada de raspagem e compreender a sobreposição de camadas gráficas.



- Movimento de "salpicar" em pinça e textura tridimensional

Pó de Giz Colorido



Estado do Tocantins
Prefeitura de Porto Nacional
Secretaria Municipal de Educação

Metodologia: *Preparação:* Use um ralador de cozinha comum para transformar giz de lousa de cores vibrantes (azul, vermelho, amarelo) em um pó fino e homogêneo. Coloque o pó de cada cor em recipientes plásticos tampados separados. *Organização:* Distribua folhas de papel canson ou cartolina branca de tamanho A4 nas mesas. Coloque tubos de cola branca escolar comum dotados de bico aplicador fino. *Mediação:* Oriente e ajude as crianças a segurarem o tubo de cola e pressionarem o corpo plástico fazendo linhas sinuosas, espirais ou pingos de cola contínuos sobre a folha. Em seguida, instrua-as a usarem os dedos polegar e indicador em movimento de pinça para pegar porções do pó de giz colorido e salpicar generosamente por cima das linhas úmidas de cola. Peça para darem leves batidas com o dedo sobre o pó. *Encerramento:* Solicite que as crianças ergam a folha juntas e inclinem-na sobre uma bandeja coletora grande para remover o excesso de pó solto, revelando linhas tridimensionais coloridas coladas. **Objetivo:** Trabalhar o movimento de pinça de pegar o pó com as pontas dos dedos e associar o desenho ao uso de resíduos secos e pulverizados.

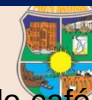


<https://gemini.google.com/app/4d7395b4f3a421e9?hl=pt-BR>

- Estimulação olfativa, monocromia e gradação de tons

EDUCAÇÃO INFANTIL

Pintura com Café



Estado do Tocantins
Prefeitura de Porto Nacional
Secretaria Municipal de Educação

Metodologia: *Preparação:* Dissolva três colheres de sopa cheias de café solúvel em um copo de água morna para obter uma tinta monocromática de tonalidade marrom escura e com aroma intenso. Deixe esfriar completamente. *Organização:* Proteja as superfícies das mesas com jornais velhos e distribua folhas de papel pardo ou cartolina branca de gramatura grossa para evitar que o papel rasgue ao ser molhado. *Mediação:* Coloque o café preparado em pequenos copos plásticos pesados (para não tombarem) no centro das mesas. Distribua pincéis comuns de tamanho médio. Incentive as crianças a sentirem o cheiro do líquido antes de iniciarem: "Que cheiro é esse? Parece o café da manhã!". Oriente-as a mergulharem o pincel e desenharem linhas livres, manchas e rabiscos. Mostre que passar o pincel várias vezes no mesmo lugar deixa o marrom mais escuro, trabalhando a sobreposição de tonalidades. *Encerramento:* Pendure as folhas aromáticas úmidas no varal de secagem e lave os pincéis em água corrente na pia da cozinha. **Objetivo:** Integrar a percepção olfativa à linguagem gráfica e explorar tonalidades cromáticas derivadas de elementos da cozinha.



<https://gemini.google.com/app/34da67409ccc8f9d?hl=pt-BR>

- Transposição do equilíbrio corporal amplo para a motricidade fina

Motricidade e Ritmo Corporal - Circuito de Linhas no Chão



Estado do Tocantins
Prefeitura de Porto Nacional
Secretaria Municipal de Educação

Metodologia: *Preparação:* Adquira rolos de fita crepe colorida ou fita adesiva colorida de alta visibilidade.

Organização: Antes do início da aula, cole as fitas no chão do pátio ou do fundo da sala formando três circuitos geométricos distintos: uma linha reta contínua de 3 metros, uma linha em ziguezague (dentes de serra) e uma grande linha em formato de caracol/espiral circular. *Mediação:* Conduza a turma para o circuito. Inicialmente, oriente as crianças a caminharem em fila indiana pisando um pé atrás do outro exatamente em cima da fita crepe, experimentando o equilíbrio e o ritmo corporal amplo exigido por cada traçado geométrico. Após completarem o trajeto corporal por três vezes, encaminhe as crianças para as mesas de trabalho onde estarão disponíveis folhas de papel pardo longas e giz de cera grossos. Desafie-as a reproduzirem os mesmos movimentos com as mãos na folha: "Agora vamos fazer a nossa mão caminhar no papel igual o nosso pé caminhou na fita! Façam a linha subir e descer igual ao ziguezague!". *Encerramento:* Recolha as produções individuais e organize os materiais de desenho nos estojos de mesa compartilhados. **Objetivo:** Transpor a vivência corporal da motricidade ampla (andar sobre a linha) para a motricidade fina (desenhar a linha), integrando a mente e o corpo.



<https://gemini.google.com/app/7303fc40cde14a8d?hl=pt-BR>

- Compressão/fortalecimento palmar e desenho sobre superfície enrugada

Amassar Papel de Seda



Estado do Tocantins
Prefeitura de Porto Nacional
Secretaria Municipal de Educação

Metodologia: *Preparação:* Corte folhas inteiras de papel de seda colorido (cores claras como rosa, azul-claro ou amarelo) em pedaços quadrados de tamanho aproximado de 30x30cm. *Organização:* Distribua um quadrado de papel de seda para cada criança assentada em suas cadeiras e coloque estojos contendo canetinhas hidrográficas de ponta grossa nas mesas. *Mediação:* Instrua as crianças a segurarem o papel de seda aberto com as duas mãos erguidas no ar e, ao sinal do professor, comecem a esmagar e amassar o papel usando toda a força dos dedos e palmas até transformá-lo em uma bolinha compacta e apertada oculta dentro da mão fechada. Em seguida, oriente-as a desamassarem o papel com muita delicadeza usando as pontas dos dedos para não rasgar, esticando a folha novamente sobre a superfície plana da mesa. A folha apresentará centenas de ranhuras, rugas e linhas de fratura tridimensionais táteis. Peça para usarem as canetinhas para desenharem garatujas livres por cima dessa textura, observando como o traço da canetinha oscila e falha ao passar pelas dobras do papel. *Encerramento:* Cole as folhas de seda enrugadas e desenhadas sobre folhas rígidas de papel sulfite branco para dar sustentação e estruturar o trabalho físico. **Objetivo:** Fortalecer a musculatura intrínseca das mãos através da compressão do papel e desenhar sobre uma superfície com ranhuras táteis.



<https://gemini.google.com/app/2b807e2c37aa9a34?hl=pt-BR>

- Bilateralidade, sincronia bimanual espelhada e ritmo musical

EDUCAÇÃO INFANTIL

A Dança do Giz (Bilateralidade)



Estado do Tocantins
Prefeitura de Porto Nacional
Secretaria Municipal de Educação

Metodologia: *Preparação:* Corte pedaços longos de rolos de papel pardo (aproximadamente 80cm de comprimento por folha). Fixe as quatro pontas da folha firmemente na mesa de cada criança com pedaços generosos de fita crepe para garantir imobilidade absoluta do suporte. *Organização:* Sente as crianças de forma confortável com as costas alinhadas e os dois braços livres apoiados sobre a mesa. Distribua dois gizes de cera grossos de marcas e cores diferentes para cada criança (ex: um giz vermelho na mão direita e um azul na mão esquerda). *Mediação:* Instrua as crianças a apoiarem as duas pontas dos gizes simultaneamente bem no centro do papel. Ao comando de uma música instrumental rítmica de fundo, oriente-as a desenharem ao mesmo tempo com as duas mãos, realizando movimentos simétricos espelhados (grandes círculos para fora, linhas verticais paralelas de subir e descer ou rabiscos livres síncronos). Monitore para garantir que nenhuma das mãos fique parada descansando enquanto a outra trabalha sozinho. *Encerramento:* Remova as fitas crepes protetoras da mesa e recolha as grandes cartolinas com grafismos bilaterais integrados. **Objetivo:** Estimular a integração dos hemisférios cerebrais, a lateralidade e a coordenação motora bilateral simétrica.



<https://gemini.google.com/app/610fbcacacd6f6f4?hl=pt-BR>

- Correspondência auditivo-gráfica (traços curtos vs. longos)

EDUCAÇÃO INFANTIL

Garatuja ao Comando do Apito



Estado do Tocantins
Prefeitura de Porto Nacional
Secretaria Municipal de Educação

Metodologia: *Preparação:* O professor deve portar um apito de plástico comum de arbitragem esportiva. Separe folhas de papel sulfite comum e caixas de giz de cera curtos e grossos para a turma. *Organização:* Disponibilize os papéis e giz nas mesas individuais das crianças assentadas de forma confortável. *Mediação:* Explique as regras do jogo de correspondência sonora-gráfica antes de iniciar. Demonstre os comandos: quando o professor soprar o apito fazendo toques curtos, agudos e repetidos (*pi-pi-pi-pi*), as crianças devem tocar o giz no papel de forma rápida e pontual, criando uma chuva de pontos e pequenos traços rápidos. Quando o professor fizer um sopro longo, contínuo e suave (*piiiiiiiiiiii*), as crianças devem encostar o giz na folha e fazê-lo deslizar em linhas compridas, fluidas e curvas sem tirar o riscador do papel até o som cessar. Alterne os comandos musicais aleatoriamente para exercitar a atenção. *Encerramento:* Recolha os papéis marcados pelos ritmos sonoros e organize o armazenamento dos giz nas caixas plásticas organizadoras.

Objetivo: Desenvolver a atenção auditiva reflexa e associar o ritmo e a velocidade do gesto gráfico a estímulos sonoros externos.



<https://gemini.google.com/app/30523d692b380bbe?hl=pt-BR>

- Movimento de oposição do polegar e pinça fina sem tesoura

EDUCAÇÃO INFANTIL

Rasgando Confete



Estado do Tocantins
Prefeitura de Porto Nacional
Secretaria Municipal de Educação

Metodologia: *Preparação:* Colete sobras de papéis coloridos de espessuras finas de projetos anteriores (papel espelho, jornais velhos, páginas de revistas coloridas de descarte). Prepare pequenos potes de plástico com cola branca e pincéis de cerdas duras. *Organização:* Sente as crianças organizadas em grupos nas mesas de trabalho. Forneça folhas de papel sulfite branco de tamanho A4. *Mediação:* Entregue duas tiras de papel colorido para cada uma. Demonstre o movimento correto de pinça fina usando as pontas dos dedos polegar e indicador de ambas as mãos em direções opostas para rasgar o papel em pedacinhos minúsculos (tamanho aproximado de confetes de carnaval), acumulando-os em um montinho na mesa. Proíba o uso de tesouras. Após acumularem os pedaços, oriente-as a usarem o pincel com cola para fazerem traços livres lineares na folha branca e, em seguida, pegarem punhados dos papéis rasgados e salpicarem por cima da cola úmida, pressionando com a palma da mão plana para fixar. *Encerramento:* Peça para as crianças soprarem levemente a folha para remover os fragmentos de papel que não colaram e encaminhe as produções para a secagem. **Objetivo:** Desenvolver o movimento de oposição do polegar e o controle motor fino de pinça fina sem o uso de tesoura.



<https://gemini.google.com/app/100ba4237fa41634?hl=pt-BR>

- Cuidado com materiais frágeis da natureza e textura botânica

Pintura com Flores Murchas



Estado do Tocantins
Prefeitura de Porto Nacional
Secretaria Municipal de Educação

Metodologia: *Preparação:* Realize uma breve caminhada monitorada com as crianças pelas áreas verdes e jardins internos da escola. Oriente-as a coletarem exclusivamente folhas grandes caídas no chão, gravetos secos e flores murchas desprendidas das plantas, acumulando-as em pequenas cestas de vime compartilhadas. *Organização:* Retorne à sala de aula e organize as crianças em mesas com folhas de papel sulfite colorido A4 e pratos planos contendo tinta guache de cores inspiradas na natureza (verde, amarelo, marrom, vermelho). *Mediação:* Instrua as crianças a segurarem as flores murchas firmemente pelo caule verde rígido (usando como cabo de pincel natural) ou a pegarem as folhas secas pelas pontas. Elas devem mergulhar as pétalas ou superfícies foliares na tinta e pressioná-las delicadamente contra o papel sulfite, fazendo carimbos ou arrastando os elementos vegetais para criar traços e texturas orgânicas e fibrosas que diferem das ferramentas tradicionais plásticas. *Encerramento:* Descarte os resíduos vegetais usados diretamente na lixeira de compostagem orgânica da escola e limpe as mesas com pano úmido. **Objetivo:** Desenvolver o cuidado no manuseio de ferramentas frágeis da natureza e reconhecer texturas botânicas na linguagem gráfica.



<https://gemini.google.com/app/791f680746e4b013?hl=pt-BR>

- Propriocepção pura,
desconexão visual e
relaxamento do traço

Garatujas de Olhos Fechados



Estado do Tocantins
Prefeitura de Porto Nacional
Secretaria Municipal de Educação

Metodologia: *Preparação:* Separe folhas de papel canson branco de tamanho A4 e selecione giz de cera grossos de consistência macia (giz de cera do tipo gel ou giz pastel a óleo) que deslizam com facilidade extrema sem exigir força visual. Apague as luzes principais da sala de aula e coloque uma trilha sonora de música instrumental clássica suave e relaxante de fundo. *Organização:* Sente as crianças de forma confortável em suas cadeiras, com os papéis fixados nas mesas com fita crepe nas pontas para não saírem do lugar. Distribua um giz de cera de cor escura para cada uma. *Mediação:* Peça para as crianças segurarem o giz e apoiarem a ponta bem no centro da folha. Instrua todas a fecharem os olhos firmemente e respirarem fundo. Oriente-as a deixarem a mão e o giz passearem e deslizarem livremente pelo papel de forma cega durante o tempo de um minuto, guiando-se exclusivamente pelas sensações de tato na mesa e pelo ritmo relaxante da música instrumental. Monitore continuamente para garantir que mantenham os olhos fechados, focando na propriocepção pura do traço corporal livre de julgamento estético visual imediato. Após o tempo, peça para abrirem os olhos e observarem surpresas as linhas criadas. *Encerramento:* Recolha os gizes de cera e organize os desenhos em pastas individuais de registro. **Objetivo:** Desconectar a dependência imediata do feedback visual, focando exclusivamente na propriocepção e na sensação motora pura do ato de riscar.



<https://gemini.google.com/app/dc8d536595249242?hl=pt-BR>



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília, DF: MEC/SEB, 2010.

EDWARDS, Carolyn; GANDINI, Lella; FORMAN, George (org.). **As cem linguagens da criança: a abordagem de Reggio Emilia na educação da primeira infância**. Porto Alegre: Penso, 2016.

FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

LOWENFELD, Viktor; BRITTAIN, W. Lambert. **Desenvolvimento da capacidade criadora**. São Paulo: Mestre Jou, 1977.

LUQUET, Georges-Henri. **O desenho infantil**. Porto: Livraria Civilização, 1979.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: LTC, 2010.

VYGOTSKY, Lev S. **Imaginação e criação na infância: ensaio psicológico**. São Paulo: Ática, 2009.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.



Estado do Tocantins
Prefeitura de Porto Nacional
Secretaria Municipal de Educação

ORIENTAÇÃO PEDAGÓGICA – EDUCAÇÃO DIGITAL NA PRÉ-ESCOLA

(PRÉ I E PRÉ II) – 2026

A **Educação Digital na Pré-Escola** constitui uma importante dimensão do trabalho pedagógico para a formação de crianças que nascem e se desenvolvem em uma sociedade imersa na cultura digital. Na Educação Infantil, essa prática não se resume ao uso de dispositivos eletrônicos ou à exposição passiva a telas, mas busca favorecer o desenvolvimento do pensamento computacional, da autonomia, da criatividade, da investigação, da resolução de problemas, da comunicação e do uso seguro, ético e equilibrado das tecnologias. Nessa perspectiva, a Educação Digital traduz conceitos tecnológicos e computacionais para experiências concretas, lúdicas e significativas, respeitando as especificidades da infância. Por meio de brincadeiras **desplugadas** sem telas, jogos corporais, explorações sensoriais, desafios motores, registros fotográficos, gravações de sons, produções audiovisuais e interações mediadas por ferramentas adequadas à faixa etária, as crianças investigam o mundo, expressam ideias, constroem conhecimentos, desenvolvem o raciocínio lógico e aprendem a colaborar com seus pares. Na Pré-Escola, o trabalho com a Educação Digital respeita rigorosamente o percurso do desenvolvimento infantil, priorizando o corpo, o movimento, a ludicidade, as interações presenciais e as vivências práticas. O professor atua como mediador e provocador de aprendizagens significativas, criando situações em que as crianças investiguem, formulem hipóteses, experimentem diferentes estratégias, aprendam com os próprios erros e construam soluções coletivamente. A tecnologia é compreendida como mais uma linguagem de expressão, investigação, criação e comunicação, integrando-se organicamente às experiências com a arte, a música, a literatura, a natureza, a cultura e o brincar. O trabalho pedagógico organiza-se em dois grandes eixos integrados que dialogam continuamente ao longo do ano letivo.

O primeiro eixo - **Lógica do Corpo, Algoritmos e Sequenciamento**, permite que as crianças vivenciem os fundamentos do pensamento computacional por meio do próprio corpo, explorando sequências de ações, planejamento de percursos, organização temporal, identificação de padrões, repetições, tomada de decisões, resolução de desafios e correção de erros, compreendendo que os problemas podem ser resolvidos por diferentes caminhos.





Estado do Tocantins
Prefeitura de Porto Nacional
Secretaria Municipal de Educação

O segundo eixo - **Redes, Organização de Dados e Resolução de Problemas**, aproxima as crianças da cultura digital de forma concreta e acessível, desenvolvendo experiências relacionadas à circulação de informações, organização e classificação de dados, memória, armazenamento, comunicação em rede, segurança digital, privacidade, uso de senhas, proteção contra ameaças e representação por símbolos, códigos, mapas, coordenadas e pixels. Para garantir experiências adequadas ao desenvolvimento infantil, recomenda-se que as práticas pedagógicas estejam fundamentadas nos seguintes princípios:

- **Experiências concretas e desplugadas:** Priorizar vivências corporais antes de qualquer representação digital, explorando sequências, percursos, algoritmos, padrões e códigos.
- **Pensamento computacional:** Desenvolver a habilidade por meio de jogos, desafios, resolução de problemas e organização de rotinas.
- **O erro como aprendizagem:** Valorizar o erro como oportunidade para revisar estratégias e construir novas soluções.
- **Autoria e produção infantil:** Incentivar o protagonismo das crianças utilizando recursos digitais para fotografar, gravar sons, produzir narrativas e documentar descobertas.
- **Pensamento simbólico:** Estimular a representação por meio de cores, formas, setas, mapas, gráficos e diferentes códigos.
- **Cooperação e comunicação:** Promover o trabalho em grupo e a colaboração na resolução de desafios.
- **Uso seguro, consciente e equilibrado:** Abordar os cuidados com informações pessoais, manuseio dos equipamentos e limite do tempo de tela.
- **Investigação e pensamento crítico:** Estimular a curiosidade para observar, questionar, levantar hipóteses e compreender as tecnologias do cotidiano.
- **Integração com a BNCC:** Articular a Educação Digital aos Campos de Experiência da BNCC (linguagem, artes, música, movimento, natureza, matemática e brincadeiras).
- **Acessibilidade e equidade:** Garantir oportunidades de participação para todas as crianças.
- **Documentação pedagógica:** Registrar os processos por meio de fotografias, vídeos, áudios, registros gráficos, portfólios e exposições.





Estado do Tocantins
Prefeitura de Porto Nacional
Secretaria Municipal de Educação

A BNCC para a Educação Infantil não aborda a computação como um componente curricular separado. A proposta foca nos direitos de aprendizagem e campos de experiência, promovendo o desenvolvimento integral da criança por meio de interações e brincadeiras, com base nas seguintes premissas e exemplos práticos:

Premissa	Descrição	Exemplos Práticos
1. Reconhecer padrões	Perceber semelhanças, diferenças e regularidades; construir conjuntos com base em critérios como quantidade, forma, tamanho, cor e comportamento.	Sequências de cores, classificação de objetos, músicas repetitivas e construção de séries.
2. Vivenciar interações mediadas por tecnologias	Identificar e explorar recursos digitais de forma significativa no cotidiano.	Fotografar projetos, utilizar aplicativos de desenho e gravar histórias em áudio ou vídeo.
3. Criar e testar algoritmos	Seguir e criar sequências de ações brincando com objetos do ambiente e movimentos do corpo.	Organização da rotina do dia, receitas culinárias, circuitos motores e brincadeiras de robô.
4. Resolver problemas por decomposição	Solucionar desafios dividindo-os em partes menores, identificando etapas que se repetem e que podem ser reutilizadas.	Montar um brinquedo, organizar uma brincadeira coletiva e buscar soluções para conflitos.





As propostas de Educação Digital para a Pré-Escola (Pré I e Pré II) foram organizadas de forma progressiva, respeitando os direitos de aprendizagem previstos na BNCC e as especificidades da Educação Infantil. O objetivo é proporcionar experiências lúdicas, investigativas e colaborativas que favoreçam o desenvolvimento do pensamento computacional, da criatividade, da autonomia e do uso consciente das tecnologias, tornando a Educação Digital uma vivência significativa, segura e enriquecedora para todas as crianças.

Orientadora de estudo: Prof.^a Evanice das Graças Fernandes Próspero





SUGESTÕES PEDAGÓGICAS PARA AS TURMAS SUGESTÕES PEDAGÓGICAS PARA AS TURMAS JORNADA AMPLIADA DA EDUCAÇÃO BÁSICA – EDUCAÇÃO INFANTIL - PRÉ I E II (URBANO) - Algoritmos, Sequenciamento e Lógica do Corpo

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS	EXPERIÊNCIAS LÚDICAS	DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO
• O eu, o outro e o nós. • Corpo, gesto e movimentos. • Traços, sons, cores e formas. • Escuta, fala, pensamento e imaginação. • Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.	Educação Digital	• Conviver: Ao trabalhar em duplas, pequenos grupos e grandes rodas promovendo empatia, cooperação, respeito ao tempo do outro e negociação de estratégias. • Brincar: Uso da ludicidade como linguagem principal para a introdução ao pensamento computacional <i>desplugado</i> (jogos corporais, circuitos, danças, dramatizações e enigmas). • Participar: Escolha de estratégias, tomada de decisões em rotas, proposição de caminhos na resolução de problemas e testes de hipóteses durante a correção de erros (Depuração/Debug). • Explorar: Manipulação de materiais concretos, blocos lógicos, formas, texturas, meias, frutas, movimentos corporais tridimensionais e dinâmicas de espaço-tempo.



- **Expressar:** Comunicação de instruções (algoritmos orais e verbais), escuta ativa, gesticulação sem voz, registro por meio de desenhos guiados, símbolos e marcas gráficas.
- **Conhecer-se:** Reconhecimento das próprias possibilidades motoras, emocionais e cognitivas diante de desafios lógicos, limites posturais e organização da própria rotina diária.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

O eu, o outro e o nós

Corpo, gestos e movimentos

Traços, sons, cores e formas

(EI03EO01) Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir. **Vivenciado** por meio do respeito ao tempo de resposta do colega durante o papel de “Robô”, do acolhimento afetivo ao final dos percursos, do incentivo às tentativas e descobertas dos pares, da cooperação nas brincadeiras em duplas e grupos, da troca de papéis e do respeito às diferentes formas de pensar, sentir e agir. **Fortalecido** nas atividades de reconhecimento e expressão de emoções, nos desafios cooperativos, nas experiências de programação desplugada, nas interações entre as crianças e nas situações que favoreceram a escuta, a colaboração, o cuidado e a valorização das diferenças.

(EI03EO03) Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação. **Favorecido** na realização de desafios em duplas e grupos, na construção coletiva de rotas e matrizes, nas investigações compartilhadas e nas

(EI03CG01) Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras. **Explorado** na imitação de gestos e movimentos, nas brincadeiras de expressão corporal, nos jogos de emoções e nas atividades de espelhamento.

(EI03CG02) Demonstrar controle e adequação do uso do corpo em brincadeiras, jogos e demais situações de interação. **Favorecido** no controle dos movimentos durante jogos de comandos, percursos, desafios de atenção, sequências de movimentos e circuitos motores.

(EI03CG03) Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música. **Vivenciado** na realização de circuitos motores, dramatizações, mímicas, jogos de comandos, danças, percursos, brincadeiras corporais e atividades que envolvem expressão facial, corporal e coordenação motora.

(EI03TS01) Utilizar sons produzidos pelo próprio corpo, por objetos e instrumentos musicais durante brincadeiras e produções. **Vivenciado** na exploração de diferentes sons, ritmos, pausas, intensidade sonora e produção musical durante jogos e desafios.

(EI03TS02) Expressar-se livremente por meio do desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais. **Favorecido** na criação de robôs com formas geométricas, pinturas orientadas por códigos, colagens e composição de padrões visuais. **Ampliado** na elaboração de Pixel Art, desenhos, colagens, esculturas com massinha, registros gráficos, ilustrações de histórias e construções tridimensionais utilizando diferentes materiais.

(EI03TS03) Reconhecer as qualidades do som (intensidade, duração, altura e timbre), utilizando-as em suas produções sonoras e ao ouvir músicas e sons. **Explorado** nas brincadeiras musicais, na leitura de gráficos sonoros, na execução de ritmos e na



atividades colaborativas, promovendo a interação, a escuta e a ajuda mútua entre as crianças.

(EI03EO06) Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida, valorizando a diversidade e os combinados de convivência. **Evidenciado** no respeito às regras dos jogos e circuitos, na alternância de papéis entre os colegas e na valorização das diferentes estratégias, ideias e produções apresentadas pelas crianças.

(EI03CG04) Adotar hábitos de autocuidado relacionados à higiene, alimentação, conforto e aparência. **Fortalecido** na organização da rotina diária, nos momentos de higiene antes das refeições, nos cuidados com os materiais e equipamentos tecnológicos, na valorização dos hábitos saudáveis e na conscientização sobre o uso equilibrado das tecnologias.

(EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais, desenvolvendo o controle para desenhar, pintar, recortar, colar, encaixar e manipular diferentes materiais e objetos. **Evidenciado** no manuseio de peças, encaixes, colagens, recortes, montagem de robôs, exploração tátil e organização de materiais durante as propostas.

interpretação de comandos envolvendo intensidade e silêncio.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Escuta, fala, pensamento e imaginação

Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações

(EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral, da escrita espontânea, de fotos, desenhos e outras formas de representação. **Evidenciado** na formulação de hipóteses, na explicação das estratégias utilizadas, na descrição de comandos, na resolução de desafios e nos registros gráficos das atividades. **Ampliado** nas rodas de conversa, apresentações das produções, registros fotográficos, gravação de podcast, relatos das descobertas, desenhos, produções coletivas e compartilhamento de ideias e sentimentos durante as atividades.

(EI03EF04) Recontar histórias ouvidas e planejar coletivamente roteiros de vídeos e de encenações, definindo os contextos, os personagens e a estrutura da história. **Vivenciado** no reconto de histórias, na reorganização da sequência narrativa, na criação coletiva de histórias, nas dramatizações, no planejamento de gravações e na construção colaborativa de narrativas.

(EI03ET01) Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades. **Vivenciado** na comparação de formas, cores, tamanhos, texturas e características de objetos durante jogos de classificação, exploração tátil e montagem de desafios. **Ampliado** na comparação de quantidades, posições e características dos materiais utilizados nas investigações, classificações, construções e jogos.

(EI03ET02) Observar e descrever mudanças em diferentes materiais, resultantes de ações sobre eles, em experimentos envolvendo fenômenos. **Explorado** por meio do contato com materiais diversos, da manipulação de massinha, elementos da natureza e objetos tecnológicos, observando transformações, propriedades e resultados das ações realizadas.

(EI03ET03) Identificar e selecionar fontes de informações para responder às questões sobre a natureza, seus fenômenos e sua conservação. **Favorecido** nas investigações com elementos naturais, na observação de materiais do ambiente, na exploração de objetos tecnológicos e na formulação de hipóteses para compreender fenômenos e descobrir informações.

(EI03ET04) Registrar observações, manipulações e medidas utilizando diferentes linguagens. **Evidenciado** por meio de desenhos, tabelas, matrizes, registros gráficos, linhas do tempo e representações das sequências realizadas.

(EI03EF07) Levantar hipóteses sobre gêneros textuais veiculados em portadores conhecidos, recorrendo a estratégias de observação gráfica e/ou de leitura. **Explorado** na leitura e interpretação de imagens, símbolos, gráficos, placas, cartões, sequências ilustradas, histórias e diferentes portadores de informação utilizados nas atividades.

(EI03EF08) Selecionar livros e textos de gêneros conhecidos para a leitura de um adulto, identificando imagens, símbolos e letras. **Favorecido** na exploração de cartões com símbolos, legendas, ícones, imagens e diferentes representações gráficas utilizadas nas atividades.

(EI03EF09) Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros por meio da escrita espontânea. **Fortalecido** nos registros de sequências, algoritmos, rotas, desenhos representativos e códigos produzidos pelas crianças.

(EI03ET05) Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças.

Explorado na organização de materiais por atributos, agrupamentos, associação de pares e classificação por diferentes critérios. **Fortalecido** nas atividades de organização de coleções, identificação de padrões, comparação de objetos e agrupamentos utilizando critérios de cor, forma, tamanho, textura e função.

(EI03ET06) Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar a sequência numérica. **Vivenciado** na contagem de movimentos, repetições, blocos utilizados, passos realizados e identificação de posições durante os desafios.

(EI03ET07) Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar a ordem dos elementos em uma sequência. **Favorecido** na organização de algoritmos, receitas, rotinas, padrões, sequências lógicas e execução ordenada de comandos. **Consolidado** nas atividades de contagem, construção de algoritmos, interpretação de gráficos, realização de percursos, repetição de comandos (loops) e ordenação cronológica das rotinas e narrativas.

VIVÊNCIAS LÚDICAS

- Algoritmo simples e execução de comandos sequenciais

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

O Robô Humano – Metodologia: *Preparação:* Utilize fita crepe colorida de alta visibilidade ou giz escolar para desenhar no chão do pátio um percurso retilíneo composto por 5 retângulos adjacentes (quadrados de aproximadamente 40cm x 40cm cada), demarcando com clareza uma linha de "Início" e uma linha de "Chegada". Organize as crianças em duplas baseadas em cooperação. Em cada dupla, estabeleça previamente os papéis: uma criança será o "Programador" e a outra será o "Robô". *Mediação:* Demonstre o funcionamento com uma criança auxiliar. Explique que o "Robô" é uma máquina que não pensa sozinha e só se move ao receber um comando físico preciso no corpo. Estabeleça o código tátil simples: um toque no ombro direito significa "gire para a direita", um toque no ombro esquerdo significa "gire para a esquerda", e dois toques no centro das costas significam "dê um passo para frente". A criança "Robô" posiciona-se no quadrado inicial de olhos abertos ou semiabertos, mantendo os braços ao longo do corpo. A criança "Programador" fica logo atrás e começa a emitir os comandos táteis (ou verbais bem pausados, como "um passo para frente") para guiar o colega quadrado por quadrado até a linha de chegada. O professor circula observando se as crianças estão respeitando o tempo de resposta do "Robô" e executando os passos um a um sem ultrapassar os limites desenhados. Encerramento: Ao final do trajeto, troque os papéis da dupla para que ambos vivenciem a sensação de programar e de ser programado. Reúna a turma em roda e recolha os cartões/fitas se houver. **Objetivo:** Compreender que computadores e sistemas robóticos dependem da recepção de instruções executadas em uma ordem sequencial rigorosa.



<https://www.pinterest.com/pin/613404411794234206/?cctid=/secure/autologin/>

- Reconhecimento de Padrões e Algoritmos de Expressão

A Máquina de Emoções e Expressões - Metodologia: *Preparação:* Confeccione uma moldura de caixa de papelão em formato de "tela de computador/TV" decorada pelas próprias crianças. Imprima ou desenhe cartões com ícones visuais claros de emoções (rosto feliz, surpreso, calmo, bravo, assustado). Monte um suporte para fixação de 3 cartões alinhados na parte frontal da tela. *Mediação:* Posicione uma criança atrás da moldura no papel de "Processador de Emoções". Uma segunda criança sorteia 3 cartões de emoções e os encaixa na sequência em frente à tela. A criança dentro da tela deve "processar a informação" e reproduzir sequencialmente as expressões faciais e gestos corporais correspondentes a cada cartão, mantendo cada expressão por 3 segundos. O professor orienta a turma a observar se a sequência de emoções apresentada na tela corresponde exatamente ao padrão de cartões colocados. Se a criança hesitar, o professor incentiva a turma a nomear o sentimento para ajudar o colega a expressá-lo. *Encerramento:* Troque as crianças na tela para que várias vivenciem a experiência. Finalize com uma roda de conversa onde o professor pergunta: "Em que momentos do nosso dia na escola nos sentimos como o cartão número 1? **Objetivo:** Associar símbolos visuais e sequências lógicas à expressão corporal e reconhecimento das emoções, estimulando a empatia, a comunicação não verbal e o controle motor.



- Sequenciamento
Cronológico e Resolução
de "Bugs"

O Algoritmo da Nossa Rotina Diária - Metodologia - Preparação: Crie cartões ilustrados e plastificados representando todas as etapas do dia letivo (chegada/acolhida, roda de conversa, parque, lanche, higienização, hora da história, atividade pedagógica, saída). Prepare um painel de feltro ou magnético fixado na altura dos olhos das crianças. **Mediação:** Reúna a turma em roda no início da aula e apresente os cartões propositadamente embaralhados e fora de ordem lógica. Diga às crianças que um "bug" (um errinho) bagunçou a rotina do dia e peça ajuda para construir o "algoritmo da sala". Desafie o grupo com perguntas mediadoras: "O que acontece se a gente colocar o parque antes da acolhida?", "Podemos lanche antes de lavar as mãos?". Deixe que as crianças debatam os impactos lógicos e práticos de mudar a ordem das etapas. À medida que entrarem em consenso, chame as crianças para fixar os cartões na sequência correta no painel. **Encerramento:** Nomeie diariamente o "Ajudante do Algoritmo", cuja função será ir ao painel ao longo do dia e virar ou sinalizar os cartões à medida que as etapas forem concluídas, dando visibilidade ao progresso do tempo. **Objetivo:** Compreender o conceito de algoritmo por meio da organização sequencial e cronológica das etapas da rotina escolar, desenvolvendo a autonomia, a noções temporais e a resolução de conflitos temporais.



<https://www.pinterest.com/pin/613404411794330993/?cctid=/secure/autologin/>

- Documentação Digital,
Fotografia e Checklist

Repórter da Mídia com Autoria Infantil - Metodologia - Preparação: Providencie tablets ou câmeras fotográficas digitais simples com alça de segurança (ou organize a turma em duplas/pequenos grupos para revezamento do aparelho ao longo do circuito). Confeccione crachás de "Repórter do Dia" para os grupos. Prepare cartões com a lista visual de "Missões de Registro" para a vivência (ex.: 1 foto de algo da natureza, 1 foto de uma construção de blocos, 1 foto de colegas colaborando/brincando juntos). **Mediação:** Na roda inicial, apresente o equipamento e estabeleça coletivamente as regras de uso seguro da tecnologia (segurar com as duas mãos, usar a alça no pulso, caminhar com cuidado). Divida as crianças em duplas ou pequenos grupos e entregue o cartão da missão visual. Durante o momento do parque, pátio ou sala, os grupos circulam acompanhados pelo professor para realizar os registros no mesmo dia. O professor atua mediando o enquadramento e o foco ("Vamos chegar mais perto?", "O sol está ajudando ou atrapalhando a imagem?"). Em cada dupla/grupo, as crianças dialogam e decidem juntas o momento exato de disparar o foto para capturar o elemento escolhido da missão. **Encerramento:** Na roda de conversa de encerramento do dia, conecte o aparelho a uma tela/televisor (ou realize a projeção/compartilhamento das imagens). As duplas/grupos apresentam suas fotos produzidas ao longo da jornada, compartilhando com a turma os motivos das escolhas dos registros, o que sentiram ao fotografar e o que descobriram pelo olhar da câmera. **Objetivo:** Utilizar recursos digitais de forma consciente e autoral para documentar eventos e descobertas do cotidiano escolar em uma vivência coletiva, estimulando o protagonismo, o olhar atento, a cooperação e a narrativa visual.



<https://www.pinterest.com/pin/613404411794331013/?cctld=/secure/autologin/>

- Estruturas de Repetição (Laços/Loops)

Circuito Motor de Loops (Instruções Repetitivas) - Metodologia - Preparação: Monte um circuito físico no pátio utilizando 3 estações: Estação 1 (linha retilínea no chão para caminhar), Estação 2 (dois bambolês no chão), Estação 3 (um colchonete para rolar). Confeccione placas com o símbolo visual de "Loop"- REPETIR (uma seta circular amarela com um número destacado dentro, por exemplo, "3x"). **Mediação:** Explique às crianças que o símbolo de "Loop" é um comando mágico que diz ao nosso corpo para repetir a mesma ação várias vezes sem precisar desenhar várias placas. Demonstre o percurso: a criança caminha sobre a linha reta da Estação 1; ao chegar na Estação 2 com a placa "Loop 3x", ela deve pular dentro e fora do bambolê exatamente 3 vezes seguidas, contando em voz alta, antes de prosseguir para rolar no colchonete da Estação 3. O professor fica junto à Estação 2 observando o cumprimento do número exato de repetições. **Encerramento:** Ao final do circuito, realize um exercício de desaceleração e respiração em que as crianças fecham os olhos e repetem o "Loop da respiração" (inspirar e expirar 3 vezes profundas). **Objetivo:** Vivenciar o conceito de laços de repetição (loops) através de circuitos motores, desenvolvendo a consciência corporal, a agilidade, a contagem e a interpretação de símbolos.



<https://gemini.google.com/app/aedd76ee368c6764?hl=pt-BR>

- Matrizes Bidimensionais e Orientação Espacial

A Dança das Setas e Matriz Espacial - Metodologia - Preparação: Utilize fita crepe colorida para desenhar uma grande grade/matriz de 4x4 quadros no chão do pátio. Prepare cartões grandes em papel cartão com setas direcionais coloridas: Seta Amarela (Frente), Seta Azul (Trás), Seta Verde (Esquerda), Seta Vermelha (Direita). **Mediação:** Posicione quatro crianças dentro da matriz, uma em cada quadrado da linha inicial. Coloque uma música infantil com ritmo bem marcado. O professor (ou uma criança escolhida) fica à frente da matriz levantando um cartão de seta de cada vez. Ao verem o sinal visual, as crianças devem decodificar a direção e dar um salto com os dois pés juntos para o quadrado correspondente (ex.: salto para a esquerda). A variação do ritmo da música dita a velocidade das trocas de comandos. Se alguma criança pular para o lado errado, os colegas do lado a auxiliam a se reorientar. **Encerramento:** Desligue a música e peça para as crianças deitarem dentro dos seus quadrados na matriz. Conduza um momento de relaxamento guiado, solicitando que levistem apenas a mão direita, depois a perna esquerda, consolidando o esquema corporal. **Objetivo:** Desenvolver as noções de lateralidade, orientação no plano espacial e decodificação de códigos direcionais por meio de movimentos corporais ritmados.



<https://gemini.google.com/app/48c9d6029106bb6d?hl=pt-BR>

- Teste de Rotas, Resolução de Problemas e Depuração

Labirinto dos Bugs e Depuração Corporal - Metodologia - Preparação: Monte um labirinto no pátio utilizando materiais diversos como caixas de papelão grandes, cadeiras, túneis de tecido e fita zebra. Em 3 pontos estratégicos do caminho, coloque cartões visuais com o desenho de um "Bug" (um besouro vermelho impresso), indicando caminhos sem saída ou bloqueados. **Mediação:** Organize as crianças em duplas: o "Navegador" (que atravessará o labirinto de olhos abertos) e o "Guia" (que fica do lado de fora dando instruções orais do tipo "dê dois passos", "gire para a janela"). A criança entra no labirinto e avança conforme as instruções. Quando se depara com a placa de "Bug", a passagem está bloqueada. O Guia e o Navegador precisam realizar a "depuração" (debugging): parar, analisar o mapa, dar um passo para trás e redefinir um novo itinerário que desvie do obstáculo até encontrar a saída. **Encerramento:** Reúna a turma em roda e faça perguntas disparadoras: "O que nós sentimos quando encontramos um Bug no caminho?", "O que é mais importante fazer quando algo dá errado na nossa brincadeira?". **Objetivo:** Desenvolver a capacidade de planejamento espacial, a resiliência frente a erros e a identificação de falhas (bugs) para redefinir trajetos através do corpo.



<https://gemini.google.com/app/d6d7263d14d33ef0?hl=pt-BR>

- Lógica Condicional (SE... ENTÃO) e Eventos

Maestro do Som e Código Corporal - Metodologia - Preparação: Confeccione 4 placas de papel cartão de formato grande em cores bem distintas. Atribua um código claro para cada cor: Placa Verde = Correr sem sair do lugar e bater palmas; Placa Vermelha = Virar estátua em silêncio absoluto; Placa Amarela = Caminhar em câmera lenta; Placa Azul = Girar devagar e fazer som de vento com a boca. **Mediação:** Escolha uma criança para ser o "Maestro Programador". Ela se posiciona na frente da turma segurando as placas. O Maestro exhibe as placas em sequências e tempos variados criados por ela. As outras crianças (os "Executores") devem realizar a transição dos movimentos e sons corporais instantaneamente à troca de cor apresentada. O professor intervém quando necessário para garantir que o Maestro dê tempo hábil para o grupo processar a transição da cor, trabalhando a empatia e a liderança. **Encerramento:** O Maestro encerra a programação exibindo a Placa Vermelha (estátua/silêncio). Em seguida, propõe-se uma roda de desaceleração com massagem suave nas costas do colega ao lado. **Objetivo:** Executar respostas motoras e sonoras imediatas a partir da leitura de códigos visuais condicionais (SE... ENTÃO), desenvolvendo a atenção sustentada e o controle inibitório.



<https://www.pinterest.com/pin/613404411794331212/?cctld=/secure/autologin/>

- Decomposição de Imagens em Pixels e Grids

Pixel Art na Lona Quadriculada - Metodologia - Preparação: Estenda no chão do pátio uma lona plástica com um grid de 5x5 quadrados desenhado com fita adesiva preta. Disponibilize caixas com pratos descartáveis rígidos em 4 cores primárias. Crie cartões-guia de tamanho A4 contendo desenhos quadriculados simples (uma coruja, um coração, uma casa, uma árvore) representados em escala menor. **Mediação:** Organize as crianças em duplas. Entregue um cartão-guia para a dupla. Uma criança atua como a "Leitora do Código" e a outra como a "Construtora de Imagem". A Leitora observa a primeira linha do cartão e indica: "Na primeira linha, precisamos de dois pratos vermelhos e três brancos". A Construtora pega os pratos e os deposita exatamente no centro dos quadrados correspondentes na lona gigante. O professor circula orientando a checagem por linhas e colunas para não haver desvio do padrão. **Encerramento:** Ao concluírem o preenchimento, peça para a turma dar 5 passos para trás para observar a escultura plana de longe, percebendo como a união de vários pratos individuais criou uma figura reconhecível. **Objetivo:** Compreender como imagens digitais são decompostas e formadas por pequenos pontos coloridos (pixels), estimulando a percepção espacial, a contagem e a coordenação visomotora.



<https://gemini.google.com/app/4ff298a3e0bca4ea?hl=pt-BR>

- Sequenciamento Temporal e Leitura de Símbolos

Partitura de Códigos Sonoros - Metodologia - Preparação: Desenhe em uma cartolina ou lousa uma linha horizontal contínua marcada com símbolos gráficos em sequência: Círculo = Palma; Triângulo = Pés no chão; Estrela = Chocalho; Traço Reto = Silêncio/Pausa de 2 segundos. Distribua chocalhos recicláveis para metade da turma enquanto a outra metade utiliza o próprio corpo. **Mediação:** O professor atua como o "Leitor de Código", deslizando uma baqueta ou apontador laser ao longo da linha da esquerda para a direita em uma velocidade constante. As crianças devem acompanhar a trajetória do apontador e emitir o som ou o silêncio exatamente no momento em que o indicador passa por cima do símbolo correspondente. Faça variações alterando a velocidade do deslize do bastão (andamento rápido ou lento) e trocando os símbolos de lugar para gerar novas composições musicais. **Encerramento:** Utilize um celular para gravar o áudio da execução da última partitura. Reproduza o som gravado para as crianças ouvirem, avaliando se a turma conseguiu respeitar as pausas e os momentos de silêncio do código. **Objetivo:** Mapear símbolos visuais abstratos em produções sonoras corporais e de percussão, exercitando a leitura sequencial temporal da esquerda para a direita, o ritmo e a sincronia.



<https://www.pinterest.com/pin/613404411794331376/?cctid=/secure/autologin/>

- Decomposição Computacional Geometria

e **Esculturas Geométricas por Decomposição - Metodologia - Preparação:** Disponibilize potes de massa de modelar de cores variadas e pacotes de palitos de picolé de madeira. Prepare cartões com fotos de estruturas reais conhecidas pelas crianças (uma ponte, um castelo, um foguete, uma casa). **Mediação:** Apresente uma imagem (ex.: o castelo) e lance o desafio: "Como podemos construir este castelo usando apenas massinha e palitos?". Ensine as crianças a usarem a estratégia da "Decomposição": dividir o problema grande em partes pequenas. Oriente-as a observarem que o castelo é composto por cubos na base e cones/pirâmides nas torres. As crianças moldam as bolinhas de massa para funcionarem como vértices/conectores e usam os palitos como as arestas, montando primeiro as bases quadradas e depois erguendo as estruturas verticais. **Encerramento:** Monte a "Exposição de Engenharia Infantil" sobre uma mesa. Cada criança atua como guia, explicando para os colegas quais formas geométricas menores teve que construir primeiro para conseguir erguer a estrutura completa. **Objetivo:** Aplicar a decomposição computacional para resolver desafios tridimensionais, identificando e combinando formas geométricas primárias na construção de objetos complexos.



<https://www.pinterest.com/pin/613404411794331659/?cctId=/secure/autologin/>

- Filtros de Busca e Classificação Lógica

Caça ao Padrão de Atributos - Metodologia - Preparação: Espalhe pelo espaço da sala ou do parque uma grande variedade de blocos pedagógicos, brinquedos e objetos do cotidiano. Confeccione "Cartões de Filtro" em papel cartão contendo 3 ícones desenhados em sequência (ex.: Ícone de Cor Amarela + Ícone de Forma Triangular + Ícone de Tamanho Grande). **Mediação:** Divida a turma em pequenas equipes de "Caçadores de Dados". Entregue um Cartão de Filtro para cada equipe. As crianças devem percorrer o espaço analisando os objetos disponíveis. Elas só podem coletar e colocar na sua bandeja os objetos que atenderem rigorosamente aos três atributos exigidos simultaneamente pelo cartão de comando. O professor atua como "Verificador do Sistema": ao final da busca, analisa item por item com a equipe. Se a equipe trouxer um triângulo amarelo que seja pequeno, o grupo percebe a falha do filtro e devolve o item. **Encerramento:** Reúna todos os objetos selecionados no centro da roda e faça uma contagem coletiva, organizando-os em conjuntos visuais no chão para comparar qual filtro obteve o maior número de correspondências. **Objetivo:** Identificar, classificar e selecionar objetos do ambiente a partir da combinação de múltiplos critérios e atributos lógicos (filtros de busca).



<https://gemini.google.com/app/c011c37f69a7db9b?hl=pt-BR>

- Ordenação Lógica
Narrativa e Identificação
de Erros

A Sequência da Narrativa e o "Bug" na História - Metodologia - Preparação: Selecione uma história infantil clássica amplamente conhecida pela turma. Imprima 5 cartões ilustrados em tamanho grande representando os momentos-chave da narrativa. **Mediação:** Monte os cartões em um varal na frente da sala, mas coloque propositalmente uma das imagens no local incorreto da sequência temporal (ex.: na história da Chapeuzinho Vermelho, coloque a imagem da vovó salva pelo caçador antes da imagem da Chapeuzinho caminhar pela floresta). Conte a história seguindo exatamente a ordem errada mostrada no varal. As crianças perceberão imediatamente a incoerência. Instigue o grupo: "O que aconteceu aqui?", "Por que essa história ficou estranha?". Incentive as crianças a verbalizarem o erro e a irem até o varal para reorganizarem as imagens no algoritmo narrativo correto (Início $\rightarrow$ Desenvolvimento $\rightarrow$ Clímax $\rightarrow$ Desfecho). **Encerramento:** Após a correção da sequência, convide a turma para recontar a história em jogral, onde cada criança fica responsável por narrar o trecho correspondente ao cartão que ela ajudou a reordenar. **Objetivo:** Identificar a ordem cronológica e a encadeamento causal de eventos em uma narrativa, reconhecendo e corrigindo incoerências lógicas (bugs) na história.



<https://www.pinterest.com/pin/613404411794331726/?cctld=secure/autologin/>

- Criptografia, Codificação e Decodificação

Dicionário de Emojis e Códigos Secretos - Metodologia - Preparação: Construa um cartaz grande intitulado "Nosso Dicionário de Códigos". Associe símbolos gráficos simples a frases de afeto ou ações: Desenho de um Coração = "Dar um abraço no colega"; Desenho de uma Estrela = "Fazer uma gentileza"; Desenho de uma Mãozinha = "Dar um tchau sorrindo"; Desenho de uma Flor = "Fazer um elogio". **Mediação:** Entregue para cada criança uma tirinha de papel e uma folha de adesivos com esses símbolos. A criança "escreve" uma mensagem secreta colando uma sequência de 2 a 3 símbolos na tira. Em seguida, ela escolhe um colega da sala e entrega o bilhete codificado. O colega que recebe o bilhete deve ir até o cartaz do dicionário, realizar a decodificação da esquerda para a direita e executar a sequência de ações afetivas indicadas pela mensagem do colega. O professor auxilia as crianças no processo de consulta ao dicionário. **Encerramento:** Faça uma roda de conversa sobre como o uso de imagens e símbolos (como os emojis que os adultos usam no celular) ajuda a comunicar ideias e sentimentos de forma rápida e divertida. **Objetivo:** Compreender a função da codificação e decodificação na transmissão de mensagens, associando ícones visuais a significados e ações interpessoais.



<https://www.pinterest.com/pin/613404411794331753/?cctld=/secure/autologin/>

- Teste, Revisão e Depuração Digital de Áudio
- Autoria no Podcast de Histórias - Metodologia - Preparação:** Configure um aplicativo simples de gravação de voz em um tablet ou celular. Providencie um microfone lúdico de brinquedo e objetos da sala que possam gerar efeitos sonoros de sonoplastia (chocalhos, papéis amassados, coquinhos de madeira). **Mediação:** Convide pequenos grupos de crianças para criarem um "Episode de Podcast" sobre o livro trabalhado na semana. As crianças dividem os papéis: quem narrará a história, quem imitará a voz dos personagens e quem fará os barulhos da sonoplastia no fundo. Durante a gravação mediada pelo professor, a criança fala ao microfone. Ao final do primeiro teste, reproduza o áudio gravado para o grupo escutar. Estimule a autoavaliação: "Ficou claro o que você disse?", "O barulho do vento ficou muito alto?". Se o grupo identificar falhas, faça uma nova gravação revisada (processo de teste, depuração e aprimoramento). **Encerramento:** Reúna toda a turma para a "Estreia do Podcast". Execute o áudio final editado, celebrando a capacidade autoral e expressiva do grupo. **Objetivo:** Explorar os recursos digitais de áudio como ferramentas de autoria, autoexpressão e documentação, aprimorando a oralidade, a dicção e a revisão contínua de produções.



<https://www.pinterest.com/pin/613404411794332331/?cctid=/secure/autologin/>

- Variáveis de Entrada (Inputs), Aleatoriedade, Abstração e Coesão Narrativa

Histórias Sorteadas por Dados de Variáveis - Metodologia - Preparação: Confeccione 3 dados grandes de espuma ou caixas de papelão encapadas. Dado 1 - Entrada de Personagens (Robô, Coelho, Astronauta, Dragão); Dado 2 - Entrada de Cenários (Praia, Floresta, Castelo, Espaço); Dado 3 - Entrada de Problemas/Objetos (Chave Mágica, Celular sem Bateria, Mapa do Tesouro, Caixa Trancada). **Mediação:** Reúna as crianças em roda. Uma criança é convidada a lançar os 3 dados no centro da roda. As faces que ficarem voltadas para cima representam os "dados de entrada" (inputs) obrigatórios do programa narrativo. O professor atua como mediador do algoritmo narrativo, fazendo perguntas que conectem as variáveis de forma lógica: "Como esse Astronauta foi parar na Floresta?", "De que maneira ele usou essa Chave Mágica para resolver o problema?". Cada criança da roda contribui com uma frase para estruturar o desenvolvimento da história até que o problema do Dado 3 seja solucionado. **Encerramento:** Entregue folhas de papel e giz de cera para que cada criança ilustre a combinação de variáveis que saiu nos dados, criando um painel coletivo de histórias aleatórias. **Objetivo:** Construir narrativas orais lógicas e criativas a partir da combinação aleatória de variáveis de entrada (inputs), desenvolvendo a flexibilidade cognitiva e a coesão de ideias.



<https://gemini.google.com/app/1dc755128dfdc2a3?hl=pt-BR>

- Coleta, Análise e Classificação de Dados; Filtragem por Atributos Múltiplos

Filtro e Banco de Dados com Elementos da Natureza - Metodologia - Preparação: Realize uma caminhada de exploração com as crianças pelo jardim ou parque da escola para coletar materiais orgânicos caídos no chão (folhas de vários tamanhos, pedrinhas, gravetos, sementes, cascas de árvore). Disponibilize 3 bacias plásticas transparentes na sala de aula. **Mediação:** Explique que as crianças serão "Engenheiras de Banco de Dados". O objetivo é organizar a grande coleção de dados da natureza usando regras de filtragem. Defina com a turma os critérios de busca: Bacia 1 (Objetos com atributo: Macio E Verde); Bacia 2 (Objetos com atributo: Duro E Áspero); Bacia 3 (Objetos com atributo: Liso E Arredondado). As crianças examinam item por item através do toque e do olhar atento, testando suas propriedades físicas antes de decidirem em qual bacia o elemento deve ser armazenado. Se houver dúvida sobre um item, o grupo faz uma votação. **Encerramento:** Conte coletivamente a quantidade de itens depositados em cada bacia e registre os numerais correspondentes em uma lousa, identificando qual conjunto de dados ficou mais numeroso. **Objetivo:** Coletar, analisar, classificar e organizar dados do mundo físico através de critérios de filtragem, desenvolvendo o pensamento científico, a sensibilidade tátil e a matemática concreta.



- Algoritmos Desplugados, Sequenciamento de Comandos, Depuração e Orientação Espacial

Programando o Carrinho no Tapete Grid - Metodologia - Preparação: Monte no chão uma malha quadriculada (4x4 quadros) utilizando fita adesiva. Confeccione um carrinho de papelão grande ou utilize um carrinho de brinquedo. Crie um conjunto de cartões com setas bem definidas: Avançar 1 Quadrado, Girar 90° à Direita, Girar 90° à Esquerda. Posicione uma "Garagem" no quadro final do grid e coloque uma caixa de papelão atuando como "Obstáculo" em um quadro intermediário. **Mediação:** Organize as crianças em trios. O objetivo do trio é elaborar o "código de programação" no chão fora da malha, alinhando os cartões de setas em sequência para levar o carrinho do ponto inicial até a Garagem, contornando o Obstáculo. Uma criança do trio monta a linha de cartões; a segunda criança pega o carrinho e executa os movimentos no tapete exatamente na ordem em que as setas foram dispostas; a terceira criança verifica se a execução está correta. Se o carrinho colidir com o Obstáculo, o trio para, faz a "depuração", identifica a seta errada na sequência e substitui o comando. **Encerramento:** Ao concluírem o desafio com sucesso, convide as crianças para desenharem o mapa da rota que criaram em uma folha quadriculada de papel. **Objetivo:** Criar e testar sequências de instruções visuais (programas) para navegar em um espaço delimitado, prevendo rotas, desviando de obstáculos e corrigindo erros de percurso.



<https://gemini.google.com/app/baba8488e3f49417?hl=pt-BR>

- Coleta, Visualização e Interpretação de Dados; Cidadania Digital e Uso Saudável das Tecnologias

Gráfico do Nosso Tempo e Uso de Telas - Metodologia - Preparação: Construa no painel da sala um gráfico de colunas em branco. Na base de cada coluna, cole um ícone ilustrativo representando atividades da rotina infantil: Ícone 1 (Brincar ao ar livre/Parque); Ícone 2 (Ler ou ouvir histórias); Ícone 3 (Jogar videogame/Assistir TV/Celular); Ícone 4 (Brincar de blocos/Desenhar). Distribua uma ficha quadrada de papel colorido para cada criança. **Mediação:** Conduza uma roda de conversa acolhedora sobre como as crianças passam o tempo em casa e na escola. Em seguida, convide uma criança por vez para ir ao painel e colar sua ficha sobre a coluna correspondente à atividade que ela mais gosta de fazer no seu tempo livre. À medida que as fichas são empilhadas, o gráfico de barras ganha forma concreta. O professor guia a leitura dos dados: "Qual coluna tem mais fichas?", "Qual coluna é a mais baixa?". Intervenha com sensibilidade, conversando sobre os benefícios de brincar ao ar livre para a saúde dos olhos e do corpo em contraposição ao uso excessivo e prolongado de telas. **Encerramento:** Proponha que a turma escolha e vivencie imediatamente uma brincadeira tradicional de roda desplugada, celebrando o movimento e a convivência presencial. **Objetivo:** Coletar, organizar e interpretar dados sobre os hábitos da turma, promovendo a conscientização sobre o uso saudável, seguro e equilibrado das tecnologias e valorizando o brincar corporal.



<https://www.pinterest.com/pin/613404411794331996/?cctld=/secure/autologin/>

- Decomposição, Reconhecimento de Padrões e Cultura Digital (Engenharia Reversa)

Investigação e Desmontagem de Artefatos Tecnológicos - Metodologia - Preparação: Consiga com a comunidade escolar objetos tecnológicos obsoletos ou quebrados que não ofereçam nenhum risco à saúde das crianças (ex.: telefones fixos antigos de disco ou teclas, teclados de computador desativados, rádios velhos sem pilhas, relógios de parede). Providencie lupas de plástico resistentes. **Mediação:** Organize as crianças em pequenas bancadas de "Engenharia e Investigação". Disponibilize os artefatos e as lupas. Explique que o objetivo é descobrir o que existe dentro das máquinas e como elas foram construídas. Incentive o manuseio livre e a observação minuciosa: apertar as teclas, girar os discos, olhar pelos vãos com a lupa para enxergar as placas de circuito, fios coloridos e engrenagens. O professor faz intervenções com perguntas instigantes: "Para que serve esta peça verde cheia de caminhos?", "Como a voz viajava por este fio espiralado?", "Por que este botão faz um barulho de 'clique'?". Deixe que as crianças formulem suas próprias hipóteses explicativas sobre o funcionamento dos aparelhos. **Encerramento:** Convide as crianças para desenharem em folhas de papel a parte interna ou a peça que mais chamou sua atenção durante a investigação. Monte o "Museu das Descobertas Tecnológicas" no pátio para compartilhar os desenhos com as outras turmas. **Objetivo:** Estimular a curiosidade científica, o espírito investigativo e a compreensão do funcionamento de artefatos tecnológicos através da exploração direta de suas peças e mecanismos internos.



<https://www.pinterest.com/pin/613404411794332009/?cctid=/secure/autologin/>

Prezados (as) Professores (as),

É fundamental destacar que **essas propostas são apenas caminhos possíveis, e não um roteiro engessado**. Vocês possuem total **autonomia pedagógica** para realizar as adaptações, adequações e recriações necessárias, considerando sempre a realidade, o ritmo, os interesses e as especificidades da sua turma. Ninguém conhece melhor o contexto da sala de aula do que o professor que nela atua cotidianamente. Além do planejamento e da prática, ressaltamos a **importância do registro pedagógico** de todas as vivências realizadas. Documentar o processo - seja por meio de anotações, fotos, pequenos relatos, produções das crianças ou portfólios - é essencial por diversos motivos: **Dar visibilidade às aprendizagens:** O registro revela a riqueza das experiências e como cada criança interage e constrói conhecimento com a cultura digital. **Qualificar a avaliação e a escuta pedagógica:** Acompanhar o desenvolvimento individual e coletivo exige um olhar atento que se consolida na documentação. **Refletir sobre a própria prática:** Registrar permite reavaliar percursos, identificar o que funcionou bem e planejar os próximos passos com maior intencionalidade. Sintam-se à vontade para explorar as propostas, reinventá-las e torná-las vivas no dia a dia da sua escola.



<https://www.pinterest.com/pin/613404411794332497/?cctid=/secure/autologin/>



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC).** Brasília: MEC, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.** Brasília: MEC, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação. **Computação na Educação Básica: Complemento à Base Nacional Comum Curricular (BNCC).** Brasília: MEC, 2022.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO (SBC). **Diretrizes para Ensino de Computação na Educação Básica.** Porto Alegre: SBC, 2019.

VALENTE, José Armando. *Computadores e conhecimento: repensando a educação.* Campinas: UNICAMP/NIED, 1993.

PAPERT, Seymour. *A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática.* Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.* Porto Alegre: Penso, 2018.

MORAN, José. *A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá.* 5. ed. Campinas: Papirus, 2012.

VYGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente.* 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O brincar e suas teorias.* São Paulo: Cengage Learning, 2011.



Estado do Tocantins
Prefeitura de Porto Nacional
Secretaria Municipal de Educação

ORIENTAÇÃO PEDAGÓGICA – EXPRESSÕES SONORAS E CORPORAIS (PRÉ I E PRÉ II) – 2026

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) orienta que o trabalho com Expressões Sonoras e Corporais na Educação Infantil deve ocorrer de forma integrada, lúdica e centrada nas vivências das crianças, respeitando os direitos de conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se. Nesse sentido, o corpo e o som são compreendidos como linguagens primordiais pelas quais a criança se comunica, descobre o mundo, interage com os pares e constrói sua identidade e autonomia.

Dentro do campo de experiências "Corpo, gestos e movimentos", a BNCC enfatiza que as crianças precisam ter oportunidades constantes de explorar uma ampla diversidade de movimentos, como correr, pular, dançar, equilibrar-se e gesticular. Essas ações não devem ser vistas apenas como mero exercício físico, mas como uma forma de linguagem pela qual a criança expressa emoções, sensações e pensamentos. O professor deve organizar tempos e espaços que permitam essa livre exploração e a ampliação do repertório motor e expressivo, incentivando a consciência sobre o próprio corpo e sobre o espaço que o cerca.

Paralelamente, no campo "Traços, sons, cores e formas", o trabalho com as expressões sonoras ganha destaque na escuta e na criação. A BNCC propõe que a criança seja estimulada a escutar, discriminar e produzir sons variados, seja utilizando a própria voz, o corpo (como palmas e estalos), objetos do cotidiano ou instrumentos musicais. A aproximação com diferentes gêneros musicais, ritmos, acalantos e cantigas de roda ajuda a desenvolver a sensibilidade estética, a percepção auditiva e a memória, além de fortalecer os vínculos afetivos e o sentimento de pertencimento cultural.

A integração entre som e movimento é fundamental nesse processo. As brincadeiras cantadas, as dramatizações, os jogos corporais e as danças são estratégias pedagógicas essenciais, pois combinam a escuta atenta à expressão gestual. Dessa forma, a BNCC estabelece que o trabalho pedagógico deve fugir de práticas rígidas e repetitivas, priorizando experiências ricas e significativas nas quais o corpo e o som sejam ferramentas ativas de aprendizagem, imaginação e socialização ao longo de toda a primeira infância.





Os Eixos de Trabalho Prático (Como Mediar)

A BNCC direciona a ação pedagógica através de três vertentes práticas de exploração:

Exploração e Produção: Estimular a criança a produzir sons intencionais batendo palmas, usando a voz ou manipulando objetos e sucatas no faz de conta.

Apreciação e Escuta Ativa: Desenvolver a percepção e sensibilidade auditiva ao expor os pequenos a diferentes gêneros musicais, sons da natureza e variações de silêncio e ritmo.

Expressão Livre e Criatividade: Dar espaço para que os movimentos corporais e as criações sonoras não sejam apenas repetições mecânicas, permitindo que a criança crie suas próprias danças, mímicas e narrativas corporais.



SUGESTÕES PEDAGÓGICAS PARA AS TURMAS INTEGRAL URBANA - EDUCAÇÃO INFANTIL PRÉ-ESCOLA (PRÉ I e PRÉ II) – 3º BIMESTRE. As experiências lúdicas sugeridas primam pelo desenvolvimento integral das crianças, priorizando o bem-estar, a liberdade de criação e a ludicidade, permitindo que compreenda a si mesma e a sociedade enquanto se diverte e cria arte.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS	EXPERIÊNCIAS LÚDICAS	DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO
• O eu, o outro e o nós. • Corpo, gesto e movimentos. • Traços, sons, cores e formas. • Escuta, fala, pensamento e imaginação. • Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.	EXPRESSÕES SONORAS E CORPORAIS	Conviver: Promover rodas de música, danças circulares e jogos cantados em grupo, permitindo que as crianças percebam o próprio ritmo e o ritmo dos colegas. Brincar: Criar circuitos motores, brincadeiras de "estátua sonora", exploração de eco e imitação de sons da natureza ou de objetos cotidianos usando percussão corporal. Participar: Deixar que as crianças escolham as músicas, proponham novos gestos, ajudem a criar instrumentos não estruturados (com materiais recicláveis) e definam as regras de uma dramatização. Explorar: Oferecer materiais com diferentes sonoridades (madeira, metal,



papel, água), espaços com texturas variadas para movimentação e momentos de exploração dos sons do próprio corpo (palmas, estalos, passos, voz).

Expressar: Dar espaço para a criança traduzir emoções, sensações e narrativas por meio de gestos, mímicas, dança livre e improvisações sonoras, respeitando sua subjetividade sem impor movimentos estereotipados.

Conhecer-se: Proporcionar experiências em frente ao espelho, momentos de relaxamento consciente para escuta dos batimentos cardíacos/respiração e atividades que trabalhem a percepção do esquema corporal e limites físicos.



OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

O eu, o outro e o nós	Corpo, gestos e movimentos	Traços, sons, cores e formas
(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 (EI03EO05) Demonstrar valorização das características de seu corpo e respeitar as características dos outros (crianças e adultos) com os quais convive. (EI03EO06) Manifestar interesse por diferentes culturas e modos de vida EI03EO07 Usar estratégias pautadas no respeito mútuo	(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, 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,	(EI03TS01) Utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais e 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.



EDUCAÇÃO INFANTIL

para lidar com conflitos nas interações com crianças e adultos.

alimentação, conforto e aparência

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



OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Escuta, fala, pensamento e imaginação

(EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências por meio da linguagem oral e escrita (escrita não convencional), de fotos, gravuras e 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.

(EI03EF04) Recontar histórias ouvidas e planejar coletivamente roteiros de vídeos e de encenações, definindo os contextos, os personagens e a estrutura da história.

(EI03EF05) Recontar histórias ouvidas para produção de reconto escrito, tendo o professor como escriba.

Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações

(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 naturais e artificiais.

(EI03ET03) Identificar e selecionar fontes de informações para responder a dúvidas sobre a natureza, seus fenômenos e a conservação ambiental.

(EI03ET04) Registrar observações, manipulações e medidas, utilizando múltiplas linguagens (como desenhos, números ou escrita espontânea) em diferentes suportes.

(EI03ET05) Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças.

(EI03ET06) Relatar fatos importantes sobre o próprio nascimento e desenvolvimento, além da história de seus familiares e de sua comunidade.



(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.

(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 da escrita espontânea.

(EI03ET07) Relacionar números às suas respectivas quantidades e indentificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.

(EI03ET08) Expressar medidas (peso, altura, etc), construindo gráficos básicos.

VIVÊNCIAS LÚDICAS

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

ESTÁTUA MUSICAL

A atividade Estátua Musical será realizada em um espaço amplo e seguro, onde as crianças poderão dançar livremente ao som de músicas variadas. Quando a música parar, deverão ficar imóveis, criando diferentes poses, como estátuas grandes, pequenas, felizes, engraçadas ou de animais. A proposta busca estimular a expressão corporal, criatividade, ritmo, atenção, coordenação motora e interação, valorizando as diferentes formas de movimentação e expressão das crianças. Ao final, será realizada uma breve roda de conversa sobre a experiência.

Objetivo: Desenvolver a expressão corporal e sonora, estimulando a criatividade, a coordenação motora, a percepção dos ritmos, a atenção e a capacidade de expressar emoções por meio de movimentos e gestos, favorecendo também a interação e a participação no grupo.



<https://gemini.google.com/app/fbeb54064bfdc2e6?hl=pt-BR>

O ESPELHO

Organize as crianças em duplas e explique que uma será o “espelho” da outra. Uma criança realizará movimentos lentos com o corpo, enquanto a outra deverá imitá-los como se fosse seu reflexo. Depois, as crianças trocam de papel. A atividade estimula a atenção, percepção corporal, coordenação motora, criatividade e interação, valorizando a expressão corporal e o respeito ao espaço do colega.

Objetivo: Desenvolver a percepção corporal, a atenção, a coordenação motora e a capacidade de imitação, estimulando a expressão corporal, a criatividade e a interação entre as crianças.



<https://gemini.google.com/app/fbeb54064bfdc2e6?hl=pt-BR>



CAMINHANDO DE DIFERENTES FORMAS

Reúna as crianças em uma roda, explique a brincadeira e delimite o espaço de movimentação para garantir a segurança de todos. Conduza os ritmos e as mudanças corporais usando a voz, palmas ou um instrumento simples (como um pandeiro): **Como gigante:** Passos largos, braços esticados para cima e pisadas firmes.

Como formiguinha: Passos bem pequenos, na ponta dos pés e corpo encolhido. **Bem devagar:** Movimentos em câmera lenta para trabalhar a concentração e o equilíbrio. **Bem rápido:** Caminhada acelerada (sem correr) para treinar a atenção ao espaço ao redor. **Como robô:** Passos travados, rígidos e movimentos angulares.

Andando na Lua: Passos leves e flutuantes com pequenos saltos lentos. **Criação Livre:** Desafie a turma a inventar novas maneiras de caminhar (ex.: como um monstrinho, pisando em chão quente ou como um pinguim). Incentive as crianças a compartilharem suas ideias para que todos as imitem.

Objetivo: Desenvolver a consciência corporal, a coordenação motora e a noção de ritmo por meio da experimentação lúdica de diferentes formas e velocidades de locomoção.

DANÇA DAS EMOÇÕES



<https://gemini.google.com/app/fbeb54064bfcd2e6?hl=pt-BR>

As crianças dançarão livremente ao som de músicas com diferentes ritmos, representando emoções como alegria, tristeza, surpresa, medo, tranquilidade e coragem por meio de gestos, movimentos e expressões faciais. Ao final, participarão de uma roda de conversa sobre como o corpo pode expressar diferentes sentimentos.

Objetivo: Desenvolver a expressão corporal e a percepção das emoções, estimulando a criatividade, a coordenação motora, a comunicação por meio de gestos e movimentos e a interação com os colegas.

HISTÓRIA COM O CORPO

DANÇA DAS EMOÇÕES

As crianças dançarão livremente ao som de músicas com diferentes ritmos, representando emoções como alegria, tristeza, surpresa, medo, tranquilidade e coragem por meio de gestos, movimentos e expressões faciais.



RODA DE CONVERSA

Ao final, as crianças participarão de uma roda de conversa sobre como o corpo pode expressar diferentes sentimentos.

Objetivo:

Desenvolver a expressão corporal e a percepção das emoções, estimulando a criatividade, a coordenação motora, a comunicação por meio de gestos e movimentos e a interação com os colegas.



<https://chatgpt.com/c/6a82f5a2-9600-83e9-b3ba-651faecc84f6>

Organize as crianças em roda e faça um breve aquecimento com movimentos lúdicos, como alcançar as estrelas, ficar bem pequeno e crescer como uma semente. Explique que a história será representada usando movimentos e sons do corpo. Encenação: Conte uma história curta e, durante a narrativa, incentive as crianças a representar: **Árvores:** balançar os braços como galhos. **Vento:** fazer som com a boca e balançar o corpo. **Animais:** imitar seus movimentos e sons. **Chuva:** bater os dedos nas mãos. **Temporal:** bater os pés e as mãos.

QUEM PRODUZIU ESSES SONS?

Sol: deitar, respirar e relaxar. Reúna as crianças em roda e converse sobre a atividade, perguntando quais movimentos

Objetivos:
movimento

AQUECIMENTO

Organize as crianças em roda e faça um breve aquecimento com movimentos lúdicos:

Alcançar as estrelas

Ficar bem pequeno

Crescer como uma semente

Explique que a história será representada usando movimentos e sons do corpo.

ENCENAÇÃO DA HISTÓRIA

Conte uma história curta e, durante a narrativa, incentive as crianças a representar movimentos e sons do corpo:

ÁRVORES

Balançar os braços como galhos.

VENTO

Fazer som com a boca e balançar o corpo.

ANIMAIS

Imitar seus movimentos e sons.

CHUVA

Bater os dedos nas mãos.

TEMPORAL

Bater os pés e as mãos.

SOL

Deitar, respirar e relaxar.

RODA DE CONVERSA

Reúna as crianças em roda e converse sobre a atividade, perguntando:

- Quais movimentos mais gostaram?
- Quais outros personagens poderiam fazer parte da próxima história?

OBJETIVOS

- Desenvolver a expressão corporal e sonora.
- Estimular a criatividade e a imaginação.
- Explorar movimentos, gestos e sons produzidos pelo corpo.

9

<https://chatgpt.com/c/6a82f5a2-9600-83e9-b3ba-651faecc84f6>

Organize as crianças em roda e explique que irão brincar de descobrir de onde vêm os sons. Uma criança ficará de costas para o grupo, enquanto outra produzirá um som utilizando o corpo, como bater palmas, bater os pés ou estalar a língua, ou um instrumento musical. A criança deverá ouvir atentamente e tentar descobrir quem produziu o som. Depois, os papéis serão trocados para que todos possam participar.

Objetivo: Desenvolver a escuta, a atenção e a percepção sonora, estimulando a identificação de diferentes sons, a

BICHOS DAS FLORESTAS

expressão corporal e a interação entre as crianças.



<https://gemini.google.com/app/0914d9ab60f2aa3c?hl=pt-BR>

Organize as crianças em um espaço amplo e seguro e inicie com uma música ou história sobre a floresta. Durante a narrativa, mencione diferentes animais, como **macaco, sapo, passarinho, leão e cobra**, convidando as crianças a imitarem seus movimentos e sons. Estimule a criatividade, permitindo que cada criança encontre sua própria maneira de representar os animais. Em seguida, proponha a construção de uma “**floresta viva**”, na qual algumas crianças

A CAIXA DOS SONS

representarão os animais e outras poderão representar árvores, vento, chuva e outros elementos da natureza, utilizando movimentos e sons corporais.

Objetivo: Desenvolver a expressão corporal e sonora, estimulando a imaginação, criatividade, coordenação motora, percepção dos sons e interação entre as crianças.



<https://gemini.google.com/app/0914d9ab60f2aa3c?hl=pt-BR>

Organize as crianças em roda e apresente uma caixa contendo diferentes objetos que produzem sons, como chocalhos, potes com sementes, papéis e instrumentos musicais. Sem mostrar o objeto, produza um som e incentive as crianças a ouvirem com atenção e tentarem descobrir o que está dentro da caixa. Depois, permita que elas explorem os objetos, produzindo diferentes sons e comparando-os. Converse com as crianças sobre os sons descobertos,

DANÇA DOS BALÕES

perguntando quais foram mais fortes, fracos, rápidos ou lentos. Caixa, chocalhos, potes com sementes, papel e instrumentos musicais seguros e adequados à faixa etária.

Objetivo: Desenvolver a escuta, a atenção e a percepção sonora, estimulando a curiosidade, a exploração de diferentes sons e a expressão corporal e musical.



<https://gemini.google.com/app/0914d9ab60f2aa3c?hl=pt-BR>

Crie um espaço amplo e seguro e entregue um balão para cada uma. Coloque músicas com diferentes ritmos e incentive as crianças a dançarem enquanto tentam manter o balão no ar, utilizando as mãos, braços e outras partes do corpo. Proponha movimentos rápidos, lentos, altos e baixos, acompanhando o ritmo da música. Durante a brincadeira, incentive as crianças a criarem novos movimentos e a explorarem diferentes maneiras de tocar e

MINHA SOMBRA

acompanhar o balão. Ao final, reúna as crianças em roda e converse sobre a atividade, perguntando quais movimentos fizeram e como conseguiram acompanhar o ritmo da música.

Objetivo: Desenvolver a coordenação motora, a percepção corporal, o ritmo e a expressão corporal, estimulando a criatividade, a atenção e a interação entre as crianças.



<https://gemini.google.com/app/0914d9ab60f2aa3c?hl=pt-BR>

Organize as crianças em duplas e explique que uma será a “criança” e a outra, sua “sombra”. Uma criança realizará movimentos variados e lentos, enquanto a outra deverá observá-la e imitá-la, acompanhando seus gestos como um verdadeiro reflexo. Depois, os papéis serão trocados para que todos tenham a oportunidade de conduzir e imitar os movimentos. Incentive ações como levantar os braços, agachar, girar, caminhar, pular, esticar o corpo e criar diferentes poses, sempre respeitando o espaço e os limites do colega. Ao final, reúna o grupo em roda para conversar sobre a

DANÇA DO CONGELOU

experiência, perguntando como foi ser a “sombra” e quais movimentos foram mais divertidos.

Objetivo: Desenvolver a percepção corporal, a atenção, a coordenação motora e a capacidade de imitação, estimulando a criatividade, a expressão corporal, a interação e o respeito ao espaço do outro.



<https://gemini.google.com/app/0914d9ab60f2aa3c?hl=pt-BR>

Em um espaço amplo e seguro. Coloque músicas variadas e incentive-as a dançar livremente, explorando diferentes movimentos do corpo. Explique que, sempre que a música parar, todos deverão “congelar”, permanecendo imóveis na posição em que estiverem. Para tornar a brincadeira mais divertida, proponha diferentes desafios, como congelar com os braços para cima, em uma pose engraçada, como um animal, bem pequeno ou bem grande. Retome a música e repita a brincadeira várias vezes, permitindo que as crianças também criem novas poses.

DANÇA DOS ANIMAIS

Objetivo: Desenvolver a expressão corporal, a percepção rítmica, a atenção e a coordenação motora, estimulando a criatividade, o controle dos movimentos e a interação entre as crianças.



<https://gemini.google.com/app/0914d9ab60f2aa3c?hl=pt-BR>

Organize as crianças em um espaço amplo e seguro e explique que elas participarão de uma dança diferente: a Dança dos Animais. Coloque músicas variadas e, a cada música, apresente um animal para que as crianças imitem seus movimentos e sons. Elas poderão pular como sapos, andar como elefantes, voar como pássaros, rastejar como cobras e caminhar como ursos, explorando diferentes formas de movimentar o corpo.

Incentive as crianças a criarem seus próprios movimentos e sons, acompanhando o ritmo da música. Ao final, reúna

HISTÓRIA DOS SONS E MOVIMENTO

o grupo em roda para conversar sobre os animais representados e os movimentos que mais gostaram.

Objetivo: Desenvolver a expressão corporal e sonora, estimulando a criatividade, a imaginação, a coordenação motora, a percepção dos ritmos e a interação entre as crianças.



<https://gemini.google.com/app/0914d9ab60f2aa3c?hl=pt-BR>

O professor contará uma história curta e combinará previamente com as crianças um movimento ou som para cada palavra-chave. Durante a narrativa, sempre que determinada palavra aparecer, as crianças deverão realizar a ação combinada. Por exemplo: ao ouvirem “ÔNIBUS”, baterão uma palma; “TÁXI”, estalarão os dedos; e “OFICINA”, darão um pulo. A atividade pode ser adaptada para diferentes temas do cotidiano infantil, como animais, natureza, meios de transporte ou profissões, permitindo que as crianças participem ativamente da história por meio do corpo e dos

COMANDOS COM APITO

sons. Para ampliar a proposta, o professor poderá variar os comandos, trabalhando ritmo, atenção, memória, escuta e percepção corporal, além de possibilitar a identificação e classificação de palavras de forma lúdica, conforme o conteúdo trabalhado.

Objetivo: Desenvolver a atenção, a escuta, a memória, a expressão corporal e sonora, estimulando a participação, a percepção rítmica e a aprendizagem por meio do movimento e da brincadeira.



<https://gemini.google.com/app/0914d9ab60f2aa3c?hl=pt-BR>

Reunir as crianças em roda e apresentar o apito. Fazer alguns testes de som com eles. Explique que o apito é um sinal mágico e que cada quantidade de toques ou estilo de som vai exigir que o corpo deles faça uma ação diferente. Treine os comandos com eles ainda sentados para garantir que entenderam a relação entre o som e a ação.

Objetivos: Desenvolver a escuta ativa e a atenção concentrada, estimular a percepção rítmica e a contagem oral, trabalhar a consciência corporal e o controle inibitório e promover a imaginação e a ludicidade através do brincar.

CANTIGA BRINCANTE: O CARANGUEJO NÃO É PEIXE



<https://gemini.google.com/app/0914d9ab60f2aa3c?hl=pt-BR>

Cante a cantiga tradicional com o grupo, mas adicionando desafios de expressão corporal e sonora a cada estrofe. Na parte regular (Caranguejo não é peixe...): As crianças rodam de mãos dadas cantando e batendo os pés bem forte no chão no ritmo da música. Na parte dos comandos (Palma, palma, palma / Pé, pé, pé): Todos param de rodar, soltam as mãos e executam os sons corporais com muita intensidade. Primeiro fazem palmas estaladas e fortes,

CANTIGAS DE RODA DO NOSSO JEITO

depois batidas de pé que imitam trovões. Na parte do giro (Roda, roda, roda, caranguejo peixe é): Cada criança gira em torno de si mesma com os braços abertos, imitando o movimento de um caranguejo na praia. Depois mostre uma imagem de caranguejo para as crianças, explore suas características e entregue papel chamex para elas produzirem um desenho do caranguejo com tinta guache ou lápis de cor.

Objetivos: Ajustar a intensidade das palmas (fortes e estaladas) e das pisadas (como trovões) em sincronia com o ritmo e os comandos da cantiga do Caranguejo e expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.



<https://gemini.google.com/app/0914d9ab60f2aa3c?hl=pt-BR>

Escolher uma cantiga de roda que todos conheçam muito bem (ex: A Canoa Virou, O Cravo e a Rosa ou Ciranda, Cirandinha). Cantem juntos, batam palmas e dance para fixar bem o ritmo e as rimas originais. Estimule a criatividade. Desafie a turma: E se a canoa não virasse por causa da Maria, mas por outro motivo? Ou E se o Cravo e a Rosa fizessem as pazes?". Decidam juntos, conversando, o que vai mudar na história da música. Vá para o quadro ou

PINTURA AO SOM DE MÚSICA

para um cartaz grande. Peça para as crianças ditarem a nova versão verso por verso. Enquanto você escreve, fale em voz alta o que está fazendo: Vou começar da esquerda para a direita. Olha, a palavra canoa começa com a mesma letra do Carlos.

Objetivos: Estimular a oralidade e a argumentação, desenvolver a criatividade e o repertório imaginativo, explorar a percepção rítmica e musical, identificar e valorizar rimas e sonoridades, compreender a função social da escrita (Professor como Escriba), construir noções sobre o sistema de escrita e a direcionalidade e estabelecer relações fonema-grafema.



<https://gemini.google.com/app/0914d9ab60f2aa3c?hl=pt-BR>

Proponha atividades de pintura e desenho enquanto diferentes tipos de música tocam ao fundo, permitindo que a música inspire a criação artística.

Objetivo: Permitir a livre expressão através das artes visuais e sonoras.

MOVIMENTOS COM CAIXAS DE PAPELÃO



<https://gemini.google.com/app/0914d9ab60f2aa3c?hl=pt-BR>

Peça que cada uma das crianças traga uma caixa de papelão de casa. Coloque um som ambiente animado e organize as crianças em filas. Explique que elas devem ficar com as caixas nas mãos e movimentá-las conforme orientação do professor (para cima, para baixo, para trás, para direita, para esquerda, abaixa, em pé, sentado, entre outros)

LABIRINTO DE OBSTÁCULOS

Objetivos: Desenvolver a coordenação motora, a percepção espacial e a identificação dos lados do corpo.



<https://gemini.google.com/app/0914d9ab60f2aa3c?hl=pt-BR>

Pegue coisas que possam servir como obstáculos (cadeiras, mesas, brinquedos), providencie um espaço na sala de aula para as crianças brincarem e crie um labirinto de obstáculos no chão. Peça às crianças que atravessem o labirinto, andando ou pulando, alternando entre o uso do pé direito e do pé esquerdo para contornar os obstáculos.

Objetivos: Desenvolver a coordenação motora, a percepção espacial e fomentar a interação social.

OFICINA COM A HISTÓRIA ERA UMA VEZ UM GATO XADREZ



<https://gemini.google.com/app/0914d9ab60f2aa3c?hl=pt-BR>

Leia para as crianças a história Era uma vez um gato xadrez de Bia Villela, que facilmente pode ser achada em PDF, Prosseguindo proponha para as crianças a dramatização dela. Construa aventais nas cores citadas para a dramatização ficar mais interessante. Por fim entregue a imagem de um gato colado em papel cartão e com furos para

as crianças fazerem alinhavo. Peça antecipadamente que os pais enviem um pedaço de linha barbante, conforme o tamanho do gato.

Objetivos: Desenvolver a linguagem oral, a criatividade, a imaginação, a comunicação não verbal, a coordenação motora fina, a concentração, a atenção, a percepção espacial e promover o gosto pela leitura.



<https://gemini.google.com/app/0914d9ab60f2aa3c?hl=pt-BR>



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília, DF: MEC/SEB, 2010.

EDWARDS, Carolyn; GANDINI, Lella; FORMAN, George (org.). **As cem linguagens da criança: a abordagem de Reggio Emilia na educação da primeira infância**. Porto Alegre: Penso, 2016.

FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

LOWENFELD, Viktor; BRITAIN, W. Lambert. **Desenvolvimento da capacidade criadora**. São Paulo: Mestre Jou, 1977.

LUQUET, Georges-Henri. **O desenho infantil**. Porto: Livraria Civilização, 1979.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: LTC, 2010.

VYGOTSKY, Lev S. **Imaginação e criação na infância: ensaio psicológico**. São Paulo: Ática, 2009.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.