

ESTADO DO TOCANTINS
MUNICÍPIO DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

3º BIMESTRE

EDUCAÇÃO EM TEMPO INTEGRAL/ EDUCAÇÃO INFANTIL

PRÉ - ESCOLA I E II (CAMPO)



ESTADO DO TOCANTINS

MUNICÍPIO DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Orientações Pedagógicas

Educação Infantil/Pré-Escola/Tempo Integral/2026



ESTADO DO TOCANTINS

MUNICÍPIO DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

DIRETORA PEDAGÓGICA

Millena Carvalho de Souza

COORDENADORA DA EDUCAÇÃO INFANTIL E FORMAÇÃO

Joelma Batista Rodrigues

COORDENADORA DO ENSINO FUNDAMENTAL E FORMAÇÃO

Luanna dos Anjos Lima

COORDENADORA DA EJA E ENSINO FUNDAMENTAL (ANOS FINAIS) E FORMAÇÃO

Lucilma Santana Ferreira da Silva

COORDENADORA DA EDUCAÇÃO EM TEMPO INTEGRAL E FORMAÇÃO

Maria Martins de Moura

COORDENADORA DE AVALIAÇÃO E MONITORAMENTO

Angélica Alves da Silva Pugas

ORIENTADORAS DE ESTUDOS

Ana Lúcia Carvalho dos Santos

Evanice das Graças Fernandes Próspero

Samara Ribeiro Guimarães Sousa

**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS PARA AS TURMAS DIVERSIFICADAS- EDUCAÇÃO INFANTIL
PRÉ-ESCOLA (PRÉ I e PRÉ II) – 3º BIMESTRE**

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS	EXPERIÊNCIAS LÚDICAS	DIREITOS DE APRENDIZAGEM
<p>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.</p>	<p>*Jogos e brincadeiras *Expressões sonoras e corporais *Motricidade: elementos estruturados/ não estruturados. *Saberes e fazeres do campo.</p>	<p>Conviver Brincar Participar Explorar Expressar Conhecer-se</p>

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

O eu, o outro e o nós	Corpo, gestos e movimentos	Traços, sons, cores e formas
<p>(EI03EO01). Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas possuem diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir.</p> <p>(EI03EO02) Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações.</p> <p>(EI03EO03). Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.</p> <p>(EI03EO04). Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos.</p> <p>(EI03EO05). Demonstrar valorização das características de seu corpo e respeitar as características dos outros (crianças e adultos) com os quais convive.</p> <p>(EI03EO06). Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.</p>	<p>(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.</p> <p>(EI03CG02). Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.</p> <p>(EI03CG03). Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.</p> <p>(EI03CG04). Adotar hábitos de</p>	<p>(EI03TS01). Utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais e festas.</p> <p>(EI03TS02). Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.</p> <p>(EI03TS03). Reconhecer as qualidades do som (intensidade, duração, altura e timbre), utilizando-as em suas produções sonoras e ao ouvir músicas e sons.</p>



ESTADO DO TOCANTINS

(EI03EO07). Usar estratégias pautadas no respeito mútuo para lidar com conflitos nas interações com crianças e adultos.

autocuidado relacionados à higiene, 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	Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações
<p>(EI03EF01). Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão.</p> <p>(EI03EF02). Inventar brincadeiras cantadas, poemas e canções, criando rimas, aliterações e ritmos.</p> <p>(EI03EF03). Escolher e folhear livros, procurando orientar-se por temas e ilustrações, e tentando identificar palavras conhecidas.</p> <p>(EI03EF04). Recontar histórias ouvidas e planejar coletivamente roteiros de vídeos e de encenações, definindo os contextos, os personagens e a estrutura da história.</p> <p>(EI03EF05). Recontar histórias ouvidas para produção de reconto escrito, tendo o professor como escriba.</p> <p>(EI03EF06). Produzir suas próprias histórias orais e escritas (escrita espontânea), em situações com função social significativa.</p> <p>(EI03EF07). Levantar hipóteses sobre gêneros textuais veiculados em portadores conhecidos, recorrendo a estratégias de observação gráfica e/ou de leitura.</p> <p>(EI03EF08). Selecionar livros e textos de gêneros</p>	<p>(EI03ET01). Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades.</p> <p>(EI03ET02). Observar e descrever mudanças em diferentes materiais, resultantes de ações sobre eles, em experimentos envolvendo fenômenos naturais e artificiais.</p> <p>(EI03ET03). Identificar e selecionar fontes de informações, para responder às questões sobre a natureza, seus fenômenos, sua conservação.</p> <p>(EI03ET04). Registrar observações, manipulações e medidas, usando múltiplas linguagens (desenho, registro por números ou escrita espontânea), em diferentes suportes.</p> <p>(EI03ET05). Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças.</p> <p>(EI03ET06). Relatar fatos importantes sobre seu nascimento e desenvolvimento, a história dos seus familiares e da sua comunidade.</p> <p>(EI03ET07). Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre, em uma sequência.</p> <p>(EI03ET08). Expressar medidas (peso, altura etc.), construindo gráficos básicos.</p>



conhecidos para a leitura de um adulto e/ ou para sua própria leitura (partindo de seu repertório sobre esses textos, como a recuperação pela memória, pela leitura das ilustrações etc.)

(EI03EF09). Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras e textos, por meio de escrita espontânea.

EXPERIÊNCIAS LÚDICAS	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Jogos e Brincadeiras	<p>BRINCADEIRA O HOSPITAL DA IMAGINAÇÃO</p> <p>As Profissões no Jogo</p> <p>Para que mais crianças participem (ou para dar mais dinamismo à brincadeira), você pode apresentar esses quatro papéis:</p> <p>O(A) Médico(a): Escuta o coração, examina e decide o tratamento.</p> <p>O(A) Enfermeiro(a): Cuida dos curativos, toma a temperatura e dá a "vacina de mentirinha".</p> <p>O(A) Farmacêutico(a): Organiza e entrega os "remédios" (que podem ser pecinhas de blocos ou folhas).</p> <p>O A) Paciente: Diz onde dói (pode ser a própria criança, um adulto ou um urso de pelúcia).</p> <p>Passo a Passo para Guiar as Crianças</p> <p>1.Preparar o Cenário:5 minutos.</p> <p>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.</p> <p>2.Montar a Maleta de Ferramentas:5 minutos.</p> <p>Não precisa de brinquedos caros! Use objetos simples da casa para representar as ferramentas de cada profissão:</p> <p>Estetoscópio: Um fone de ouvido velho.</p> <p>Termômetro: Um palito de sorvete ou uma colher de plástico.</p> <p>Curativos: Pedações de fita crepe ou tiras de papel.</p> <p>Receita Médica: Um bloquinho de papel e giz de cera.</p> <p>3.Distribuir os Papéis:2 minutos.</p> <p>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.</p> <p>4.O Atendimento Lúdico:Tempo livre.</p> <p>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.</p> <p>Depois de um tempo, incentive-os a trocar de papel.</p> <p>Objetivos: Desenvolver a empatia, o cuidado com o outro, a expressão oral e o reconhecimento de profissões da saúde de forma leve e lúdica.</p>



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.

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/8ca3be00235404cc?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.



ESTAÇÕES SENSORIAIS E EXPLORAÇÃO

Divida as crianças em grupo. Cada um escolhe o animal da fazenda (ex: Porco, Galinha, Vaca). A professora entrega a letra inicial correspondente, feita em papelão ou lixa, para que eles sintam o traçado. Espalhe pela sala ou pátio bacias com elementos da fazenda (uma com terra/argila, outra com feijão, outra com milho). Dentro dessas bacias, esconda várias letras emborrachadas, tampinhas de garrafa com letras escritas ou fichas plastificadas. As crianças devem explorar a fazenda (as bacias) e encontrar apenas as letras que correspondem ao animal do grupo. Ao acharem, colam a letra em um grande cartaz do animal.

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.

DIÁRIO DE CAMPO

Promover registro de observações de atividades ou fenômenos naturais, através de desenhos e escrita espontânea. Incentivando a documentação e a reflexão sobre as observações.

Objetivos: Estimular a observação e a curiosidade sobre o mundo natural, desenvolver a capacidade de expressão através de desenhos e escrita, e promover a documentação e reflexão sobre as observações feitas.

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.

CONCURSO DE DESENHO

Contar uma história ou cantar uma música com as crianças, propor a realização de um concurso de desenho em que elas devem representar um momento da obra com desenho. Crie regras simples para tornar experiência mais interessante e trabalhar a importância delas.

Objetivos: Estimular a imaginação e a representação gráfica: Desenvolver a motricidade fina e a percepção espacial, fomentar a escuta atenta e a interpretação e estimular a oralidade e a argumentação



BRINCADEIRA 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.

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 tentando posicionar os pés virados para trás (com os calcanhares apontados para a frente). Nessa posição, ela deve 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 jogar o cabelo e manda um beijo estalado (mwah!); 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.

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/8ca3be00235404cc?hl=pt-BR>

O MESTRE MANDOU: VERSÃO COLORIDA

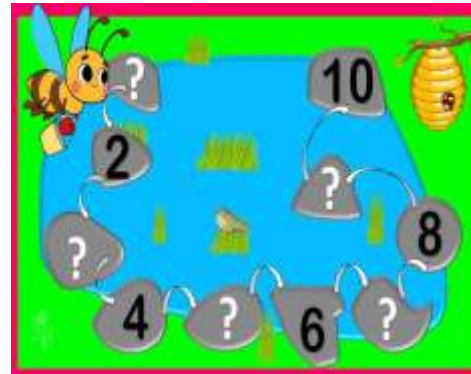
O mestre dá comandos baseados nas cores das roupas das crianças. Exemplo: "O mestre mandou quem está de amarelo pular como um sapo!" ou "O mestre mandou quem está de verde dar um abraço no colega".

Objetivos: Socialização, percepção do próprio corpo e atenção.



TABULEIRO DA ENUMERAÇÃO: Faça um tabuleiro com alguns números de uma sequência que você esteja trabalhando com as crianças, deixando espaços em branco para elas completarem com os números que faltam.

Objetivos: Desenvolver o raciocínio lógico, a contagem, o reconhecimento de números



<https://www.youtube.com/watch?v=kEI7-tPinHU>

JOGO DAS QUANTIDADES:

Numerar folhas de papel sulfite de acordo com os numerais em estudo. Abaixo de cada número, desenhar a quantidade correspondente de frutas. Organizar as folhas em sequência e posicionar pratinhos à frente de cada uma, solicitando que as crianças façam a correspondência numérica utilizando tampinhas de garrafa PET.

Objetivos: Desenvolver o senso numérico, o raciocínio lógico-matemático, a resolução de problemas, a percepção e a autonomia



<https://www.instagram.com/p/DG4H5trxitT/>



BALDE COM ESPONJA E ÁGUA:

Encha um balde com água e posicione um balde vazio a uma pequena distância. Desafie as crianças, organizadas em grupos, a transferir toda a água de um recipiente para o outro utilizando apenas uma esponja, mergulhando-a no balde cheio e espremendo-a no vazio.

Objetivos: Desenvolver a coordenação motora fina, a percepção de volume e o trabalho em equipe.



<https://limerique.com.br/de-tudo-um-pouco/esponja-para-transportar-agua/>

CAÇA AO TESOURO DAS LETRAS:

Esconda cartões com letras pela sala. Peça para a criança encontrar a "letra inicial" de um objeto específico (ex: "Ache a letra que começa a palavra avião").

Objetivos: Promover o reconhecimento, a identificação e a associação de letras e seus sons, desenvolvendo a consciência fonológica.

PULAR NA LETRA:

Desenhe letras grandes com giz no chão. Quando você gritar determinada letra a criança deve procurar e pular em cima dela. Realize algumas rodadas e em um cartaz escreva o nome das crianças e quantos pontos cada uma fez. Ao final some a pontuação de cada um.

Objetivos: Associar o som da letra ao seu formato físico, facilitando a aprendizagem da leitura e escrita.



<https://www.facebook.com/100063713345603/videos/amarelinha-das-letras/562524154382267/>



CIRANDA:

As crianças devem ficar mãos dadas formando uma roda para cantarem uma canção, realizando gestos conforme orientação do professor.

Objetivo: Desenvolver a união e a musicalidade.

LABORATÓRIO DE MISTURA (POÇÕES MÁGICAS):

Três copos com água e corante alimentício (Azul, Amarelo e Vermelho) e alguns copos vazios. Deixe as crianças usarem um conta-gotas ou uma colher pequena para misturar as cores nos copos vazios e descobrir novas cores.

Exemplos: Azul + Amarelo = Verde. Vermelho + Amarelo = Laranja

Objetivos: Curiosidade científica e causa/efeito.

BALÉ DOS LENÇOS:

Entregue um lenço de papel para que cada criança colocar sobre a cabeça. Ao toque de uma música todas devem dançar, porém aquelas que deixarem o lenço cair no chão deve sair da brincadeira. Se ao cair o lenço a criança conseguir pegá-lo antes de chegar ao chão, ela poderá colocá-lo na cabeça de novo. A brincadeira chega ao fim quando ficar apenas um participante.

Objetivos: Desenvolver o equilíbrio e a coordenação motora.

PASSA A CORDA:

Pegue uma corda ou vassoura e com um adulto segurando de cada lado coloque na posição horizontal. Ao som de uma música peça para que as crianças passem por baixo da corda ou da vassoura sem encostar nela. Para aumentar o nível de dificuldade a cada nova rodada, abaixe um pouco a altura.

Objetivos: Desenvolver a noção de altura, coordenação motora, movimentação corporal, interação e a atenção.

BATATA QUENTE MUSICAL:

Escolha um objeto que deve ser passado rapidamente de mão em mão entre as crianças enquanto uma música toca. No momento em que a música parar, quem estiver segurando o objeto deve realizar uma ação escolhida pelo resto da turma e em seguida sair da brincadeira. Ganha quem ficar até o final.

Objetivos: Desenvolver a coordenação motora, a agilidade, a atenção, a percepção espacial e temporal, a velocidade de reação e a capacidade rítmica.

AMARELINHA:

Desenhe um tabuleiro no chão com casas numeradas para que o participante atire uma pedrinha e vá pulando de um pé só nas casas isoladas e com os dois pés nas casas duplas. Ao chegar ao final do tabuleiro, deve-se voltar a lançar a pedrinha em outra casa e dar continuidade até chegar no ponto final. Deve-se evitar pisar na linha ou fora do quadrado.

Objetivos: Desenvolver a coordenação motora e o equilíbrio.



CABO DE GUERRA:

Pegue uma corda e divida os participantes em duas equipes. Ambos devem puxar a corda para o seu lado, fazendo com que o outro grupo cruze a linha central.

Objetivos: Desenvolver o trabalho em equipe e desenvolvimento da força física.

CORRIDA DE SACO:

As crianças devem colocar os pés dentro de um saco e pular até uma linha de chegada.

Objetivos: Desenvolver a coordenação motora e o equilíbrio.

DANÇA DAS CADEIRAS:

Ao som de uma música as crianças dançam em volta das cadeiras, quando a música parar todos devem se sentar. Sai da brincadeira quem não conseguir uma cadeira desocupada.

Objetivos: Desenvolver a atenção, a audição e a rapidez de movimento.

PINTURA E DESENHO LIVRE:

Ler uma história literária para as crianças, realizar algumas perguntas referentes e em seguida propor que elas produzam um desenho ou façam uma pintura artística a partir da história.

Objetivos: Estimular a criatividade, a expressão artística e a coordenação motora fina.

HISTÓRIAS DRAMATIZADAS:

Ler uma história para as crianças ou deixá-las em grupos realizar a leitura visual de um livro para depois construírem uma dramatização e apresentarem para a professora e demais crianças.

Objetivos: Incentivar a imaginação, a expressão verbal e corporal.

JOGO DA MEMÓRIA: O jogo da memória é uma brincadeira em que os jogadores devem memorizar a localização das cartas para encontrar os pares.

Objetivos: Desenvolver a memória e a concentração.

BOLICHE COM GARRAFAS:

Nessa brincadeira arremessa-se uma bola em direção a garrafas colocadas no chão, com o objetivo de derrubá-las. Pode ser feito com garrafas PET, copos descartáveis, latas ou rolinhos de papel higiênico.

Objetivos: Desenvolver a coordenação motora e o entendimento de causa e efeito.

BRINCADEIRAS COM MASSINHA DE MODELAR:

Trabalhar com as crianças a contação e interpretação de uma história para em seguida propor produções com massinha de modelar que remetam as personagens da história.

Objetivos: Estimular a criatividade, a coordenação motora fina e o tato.



QUEBRA-CABEÇAS SIMPLES:

Selecionar imagens interessantes, colá-las em uma cartolina, recortá-las de forma aleatória e colocá-las cada uma em um envelope para que as crianças peguem e montem as partes formando a imagem completa.

Objetivos: Desenvolver o raciocínio lógico e a paciência.

PIQUE-ESCONDE:

Uma das crianças fica com os olhos fechados contando até um número combinado, enquanto os outros se escondem. Após a contagem a criança que estava com os olhos vendados inicia a procura pelas demais.

Objetivos: Estimular a atividade física e a construção de estratégias.

MÍMICA:

Uma criança deve escolher uma palavra ou frase e representá-la com gestos para que os outros participantes adivinhem.

Objetivos: Desenvolver da expressão corporal e na compreensão de gestos.

CONSTRUÇÃO COM BLOCOS:

Distribua blocos para as crianças e proponha que elas criem livremente e em seguida retratem oralmente a sua produção.

Objetivos: Estimular a oralidade, a criatividade, o raciocínio espacial e a coordenação motora.

CAI-NÃO-CAI (BALÃO):

Pendure balões coloridos no teto de forma que fiquem em uma altura compatível ao corpo das crianças e deixe-as tentarem estourá-los sem usar as mãos, apenas com o corpo.

Objetivos: Desenvolver coordenação motora e equilíbrio.

HISTÓRIA NA CAIXA:

Coloque objetos relacionados a uma história dentro de uma caixa. As crianças escolhem um objeto por vez e ajudam a criar uma história coletiva com base nos itens escolhidos.

Objetivos: Estimular a imaginação e a criatividade.

JOGO DA MEMÓRIA GIGANTE:

Crie cartões grandes com pares de imagens e espalhe pelo chão. As crianças devem encontrar os pares correspondentes.

Objetivos: Desenvolver a memória e a concentração.

PINTURA COM OS PÉS E MÃOS:

Proporcione tintas laváveis e deixe as crianças explorarem a pintura usando os pés e mãos.

Objetivos: Estimular a expressão artística e sensorial.

TEATRO DE FANTOCHES:

Crie um espaço para apresentações de teatro de fantoches. As crianças podem inventar histórias ou recriar contos conhecidos.

Objetivos: Estimular a expressão oral e a criatividade.

PINTURA COM FORMAS GEOMÉTRICAS: Corte esponjas em formato de triângulo, círculo e quadrado. Explore os formatos e nomes das figuras. Proponha as crianças que criem imagens utilizando tinta guache e as esponjas em um papel de sua preferência.

Objetivos: Reconhecer formas, cores e explorar diferentes técnicas artísticas.



<https://br.pinterest.com/pin/641551909409577258/>
<https://www.instagram.com/reels/DKN0LqXuSHE/>

TABULEIRO DA ENUMERAÇÃO: Faça um tabuleiro com alguns números de uma sequência que você esteja trabalhando com as crianças, deixando espaços em branco para elas completarem com os números que faltam.

Objetivos: Desenvolver o raciocínio lógico, a contagem, o reconhecimento de números

CADARÇO NO SAPATO DE PAPELÃO

Criar um molde de sapato utilizando papelão resistente, perfurá-lo simulando os ilhoses de um tênis de verdade e utilizar um cadarço (ou barbante) para que a criança pratique o ato de passar o cordão e dar o nó/laço.

Objetivos: Promover a autonomia, estimular a coordenação motora fina, desenvolver a paciência e a persistência e ensinar a criança a lidar com um processo que exige etapas e repetição

EXPERIÊNCIAS LÚDICAS	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>Expressões sonoras e corporais.</p>	<p>CANTIGAS DE RODA E SUA INTERPRETAÇÃO Sugerir uma cantiga de roda e, em um local amplo, cantar e dançar a coreografia com as crianças. Em seguida, reunir a turma para conversar sobre a letra, instigando-as a perceber que as canções transmitem mensagens e contam histórias. Objetivos: vivenciar ritmos e movimentos corporais por meio de uma cantiga de roda tradicional, desenvolver a coordenação motora ampla, o equilíbrio e a orientação espacial em um ambiente aberto. Estimular a escuta ativa e a interpretação textual infantil, percebendo a música como uma narrativa que conta histórias. Promover a socialização, a empatia e o trabalho em equipe através da dança coletiva e da roda de conversa.</p> <p>CANTIGAS DE RODA DO NOSSO JEITO 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 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.</p> <p>COMANDOS COM APITO 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.</p> <p>HISTÓRIA SONORA: Conte uma história curta onde as crianças precisam fazer os efeitos sonoros com o corpo Exemplo de narrativa para o professor: <i>Era uma vez uma criança que foi passear na floresta. Ela começou a andar devagar...</i> (Bater os pés lentamente: toc... toc... toc...). <i>De repente, começou a cair uma chuvinha fraca...</i> (Estalar a língua ou dar batidinhas leves nas coxas). <i>A chuva ficou muito forte!</i> (Bater as mãos nas coxas bem rápido). <i>Ela correu para se proteger...</i> (Bater os pés bem rápido). <i>E quando chegou na caverna, o coração dela estava batendo assim...</i> (Bater a mão suavemente no peito: bum-bum, bum-bum). <i>Ufa, ela se salvou e comemorou!</i> (Uma salva de palmas bem forte).</p>



Objetivos: Desenvolver a escuta ativa e a atenção concentrada, explorar e reconhecer as possibilidades sonoras do próprio corpo, coordenar movimentos amplos e motricidade fina, estimular a imaginação e a expressão dramática e exercitar o controle inibitório e a autorregulação.

CRIAÇÃO DE COREOGRAFIA:

Para iniciar a atividade o professor promove uma brincadeira rápida de aquecimento corporal para instigar a imaginação do grupo. Ele explica que o Saci perdeu seu gorro vermelho e, para ajudar a encontrá-lo, todos os pequenos precisam se transformar em Sacis, sendo desafiados a darem três pulinhos em um pé só, alternando as pernas para evitar o cansaço, e a girarem pelo espaço como um verdadeiro redemoinho. Em seguida, a música Saci Pererê, da Turma do Folclore (<https://www.youtube.com/watch?v=ljTSqTkaseA>), é reproduzida uma vez para que as crianças façam o reconhecimento e sintam o ritmo da canção. Após essa primeira escuta, o educador faz uma pausa na música e inicia a montagem coletiva da coreografia, estimulando o protagonismo infantil ao perguntar como o grupo pode dançar o trecho que fala sobre o Saci Pererê de um pé só. À medida que as crianças dão ideias, sugerindo movimentos como pular para frente ou colocar as mãos na cintura, o professor acolhe e une as propostas. O diálogo continua ao questionar quais gestos, caretas ou movimentos de mãos combinam com as partes que mencionam as travessuras e o cachimbo do personagem. Nesse processo, o papel do professor é de mediador e organizador, sendo responsável por estruturar os movimentos criados pelas crianças em uma ordem lógica e repeti-los com o grupo, ajudando-os a memorizar a sequência que eles mesmos inventaram para, ao final, realizarem juntos a apresentação oficial da coreografia.

Objetivos: Exercitar o equilíbrio estático e dinâmico ao pular em um pé só, alternar as pernas e girar como um redemoinho sem perder a estabilidade espacial e participar ativamente da construção da coreografia do Saci Pererê, propondo passos e sequências corporais em conjunto com os colegas e a professora.

CANTIGA BRINCANTE: O CARANGUEJO NÃO É PEIXE

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, 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: Desenvolver a consciência corporal e a coordenação motora ampla, explorar a expressão sonora e o ritmo, promover a socialização e a cooperação, ampliar o repertório cultural e o vocabulário e estimular a expressão artística e a motricidade fina:

A ESTÁTUA DIFERENTE:

Coloque uma música animada. Quando a música parar, você não diz apenas "estátua", mas dá um comando de expressão: "Estátua com sono!", "Estátua com frio!" ou "Estátua de super-herói!".

Objetivos: Desenvolver a coordenação motora, equilíbrio, atenção, criatividade e expressão corporal, além de promover a interação social, o autocontrole e a imaginação, explorando os limites do corpo e a capacidade de ficar imóvel enquanto se diverte e aprende regras.



Fonte: https://www.instagram.com/p/DPv1mD_E9IT/

O OBJETO MÁGICO:

Entregue um lenço de seda, uma fita ou até um balão para cada criança. Diga que o objeto é "mágico" e só se move se a criança criar uma dança para ele. Elas precisam decidir: o lenço vai rodar no alto? Vai rastejar como uma cobra? Vai balançar como o mar? Apresentação: Divida a turma em pequenos grupos de 3. Cada grupo tem 2 minutos para decidir como vão mover seus lenços juntos ao som de uma valsa ou música suave para poderem apresentar para os demais colegas.

Objetivos: Desenvolver o controle muscular para manipular o objeto (movimentos delicados com o lenço ou amplos com a fita). Estimular a criatividade e expressão e incentivar a capacidade de simbolização (transformar o lenço em cobra, mar ou vento).

DESAFIO DA MEMÓRIA VIVA COM MÚSICAS CUMULATIVAS:

Use clássicos como "*A Velha a Fiar*" ou "*A Árvore da Montanha*". A cada novo item adicionado (ex: o rato, o gato, o cachorro), peça para uma criança diferente ser a "responsável" por representar aquele som ou gesto específico. Quando chegar na parte da repetição, o grupo aponta para a criança e ela deve iniciar o trecho dela.

Objetivos: Desenvolvimento da Memória e Sequenciação.

MÍMICA MUSICAL:

Toque diferentes tipos de música e peça para as crianças expressarem o que ouvem através de movimentos corporais. Por exemplo, música clássica para movimentos suaves e música animada para danças mais agitadas.



Objetivos: Estimular a expressão corporal e a interpretação musical.

OS DESAFIOS DE MOVIMENTO:

Coloque alguns objetos em uma caixa (bota, tênis, pena, entre outros). Retire um "item" por vez e peça para as crianças reagirem corporalmente: A Bota de Chumbo: Os pés ficam muito pesados. Como a gente anda agora? A Pena de galinha leve: O corpo ficou tão leve que o vento nos leva. Vamos flutuar pela sala? O Chão de Pipoca: O chão está esquentando! Como os pés pulam? O Chiclete Gigante: O ar virou chiclete. Cada movimento precisa de muita força para esticar.

Objetivos: Desenvolver a criatividade, autonomia e coordenação motora.

ATIVIDADE: A ORQUESTRA DO MESTRE ANDRÉ:

Apresente a música A loja do mestre André cantando para as crianças se familiarizarem com ela. Defina com os participantes o "sinal do Mestre André". Toda vez que disserem "Foi na loja do mestre André", todos devem fazer um gesto de caminhar ou de curiosidade (olhando para os lados). Prosseguindo a cada instrumento adicionado à letra ganhe um gesto sonoro ou uma expressão corporal específica. À medida que a música avança, a sequência de movimentos fica mais longa e desafiadora. Sugestões de expressões corporais para cada item:

Instrumento/Objeto	Gesto Sugerido	Som/Onomatopéia
Pianinho	Dedos dedilhando no ar (horizontal)	<i>Plim-plim-plim</i>
Violão	Braços em posição de concha, "palhetando"	<i>Dão-dão-dão</i>
Flautinha	Mãos perto da boca, movendo os dedos	<i>Tiruliruli</i>
Tambor	Batendo levemente as mãos nas coxas	<i>Tum-tum-tum</i>
Rabecão	Uma mão no alto e a outra "passando o arco"	<i>Zun-zun-zun</i>



Objetivos: Aprimoramento da memória sequencial e da capacidade de concentração, estímulo à expressividade e à comunicação interpessoal, desenvolvimento de foco, atenção plena e dinâmica de grupo.

O Maestro dos Aplausos:

Você mostra um cartão com um número de 0 a 10. A criança deve bater o número exato de palmas correspondente ao número mostrado. Quando você mostrar o número **0**, todos devem ficar em silêncio absoluto com as mãos para trás. É ótimo para ensinar que o zero representa a ausência de som/quantidade. **Varição:** Use instrumentos diferentes (um triângulo, um tambor ou estalos de dedo) para cada número.

Objetivos: Desenvolver a habilidade de associar um número falado ou escrito a uma ação física específica, trabalhar a autorregulação (especialmente no "Desafio do Zero", onde a criança precisa frear o impulso de agir), estimular a cadência e a regularidade das batidas e reconhecer a grafia dos números e traduzi-la em quantidades sonoras.

MEU NOME MEU MOVIMENTO:

Com as crianças em pé e em círculo, cada uma deve dizer seu nome e fazer um movimento com o corpo ao mesmo tempo. Após todos participarem a professora chama uma a uma das crianças ao centro para que as demais falem seu nome e lembrem o seu gesto.

Objetivos: Promover a interação, o entrosamento e o autoconhecimento entre as crianças.

BRINCADEIRAS COM INSTRUMENTOS MUSICAIS:

Providencie uma variedade de instrumentos musicais simples e seguros, como chocalhos, tambores, flautas de brinquedo, violão ou até mesmo instrumentos construídos com materiais recicláveis. Permita que as crianças explorem livremente os sons que cada um produz enquanto cantam músicas infantis conhecidas.

Objetivos: Desenvolver a percepção sonora e a coordenação motora.

Incentive as crianças a cantarem juntas, escolhendo músicas apropriadas para a idade. Use rodas cantadas para integrar gestos e movimentos aos versos das músicas.

Objetivos: Desenvolver habilidades vocais, ritmo e coordenação motora.

HISTÓRIAS SONORAS: Conte uma história e peça para as crianças criarem sons que correspondam às ações ou personagens da narrativa. Por exemplo, bater palmas para simular chuva ou usar um tambor para um trovão.

Objetivos: Estimular a criatividade e a associação entre som e imagem.

RELAXAMENTO AO SOM DE MÚSICA CALMA:

Realize atividades de yoga ou relaxamento com as crianças, acompanhadas de música tranquila. Ensine posturas simples e técnicas de respiração.

Objetivos: Promover o bem-estar físico e mental.



OFICINA DE CONSTRUÇÃO DE INSTRUMENTOS:

Providencie materiais seguros e simples para que as crianças construam seus próprios instrumentos musicais, como chocalhos feitos com garrafas PET e grãos.

Objetivos: Desenvolver habilidades manuais e criatividade.

EXPRESSÃO CORPORAL LIVRE:

Dê espaço para que as crianças se expressem livremente através do movimento ao som de diferentes estilos de música.

Objetivos: Estimular a autoexpressão e a consciência corporal.

PEQUENOS MAESTROS:

Escolha 04 símbolos, triângulo, quadrado, círculo e retângulo. Cada símbolo deve representar um movimento corporal ou ação. Exemplo: triângulo (palmas), quadrado (bater os pés), círculo (estalar os dedos) e retângulo (gargalhar). Desenhe cada figura em um papel e mostre para que as crianças realizem o movimento correspondente, comece devagar e prossiga acelerando para aumentar o nível de dificuldade. Em seguida disponibilize para as crianças papel chamex, lápis de cor e giz de cera para que desenhem seus próprios símbolos e determine os movimentos correspondentes para que continuem a brincadeira por mais algumas rodadas.

Objetivos: Desenvolver a criatividade, atenção e concentração.

ESTÁTUA MUSICAL:

Coloque uma música infantil para as crianças dançarem. Dê um tempo para elas ficarem soltas e relaxadas, dançando a vontade. Em seguida pare a música para que todas imediatamente parem de se mexer, ficando na mesma posição na qual se encontram, como estátuas.

Objetivos: Desenvolver a coordenação motora, o equilíbrio, a atenção, a paciência, o ritmo e a concentração.

ESCRAVOS DE JÓ:

Faça um círculo grande no chão e peça as crianças que formem uma roda dentro dele, cantem juntos a música Escravos de Jó, seguindo o ritmo da música proponha a elas que saltem lateralmente para fora do círculo quando ouvir "Tira" e salte para dentro do círculo desenhado quando ouvir "Põe, Deixa ficar". Iniciar novamente os saltos laterais quando ouvir "Guerreiros, com guerreiros, saltar rapidamente dentro e fora quando ouvir "Zig zig za.

Objetivos: Desenvolver a coordenação motora, o equilíbrio, o ritmo, a lateralidade, a agilidade e a concentração.

ESPELHO DAS EMOÇÕES:

Com todas as crianças sentadas o professor deve chamar uma a uma para ir a frente de um espelho para que façam diferentes tipos de expressões como alegria, raiva, susto, calma, nervosismo, tristeza, timidez e outras. Depois caso elas se sintam a vontade deverão falar a respeito de como estão se sentindo no momento e que situações colaboraram para isso.

Objetivos: Desenvolver o autoconhecimento e a oralidade, construir a sua identidade e perceber corpo.



SOM DOS ANIMAIS:

Colocar em uma caixinha várias figuras de animais com seu respectivo nome. Ao ritmo de uma música escolhida e cantada pelas crianças passar a caixinha de mão em mão. Ao final da música quem ficar com a caixa na mão retira uma figura e tenta imitar o seu som desse animal para que a demais adivinhem qual. Após elas adivinharem a professora poderá escolher algumas crianças para criarem frases orais sobre o animal. Exemplo: O animal da vez foi boi. A criança poderá criar frases como: O boi gosta de comer capim verde.

Objetivo: Desenvolver a oralidade, a criatividade a atenção, a escuta ativa e a curiosidade sobre os animais.

BALÃO FUJÃO:

Trace uma linha de partida e uma de chegada. Duas crianças irão competir a cada rodada. Cada uma deve segurar uma bexiga e um pedaço grande de papelão. Ao sinal do professor, cada criança coloca sua bexiga no chão e a abana com o papelão, na direção da linha de chegada, e a traz de volta da mesma forma. O primeiro que terminar o percurso, ganha a corrida.

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

CORRIDA DO PINGUIM:

Encha algumas bexigas e distribua entre 5 crianças. Trace uma linha de saída e outra de chegada. Oriente-as a colocarem os balões entre as pernas para correrem. Ganha quem passar pela linha de chegada primeiro.

Objetivo: Desenvolver coordenação motora e equilíbrio.

CORRE-CUTIA: Os participantes devem sentar em uma roda e um participante fica de pé, com um lenço na mão. Enquanto todos cantam a canção? Corre cutia na casa da tia? O participante dá voltas por trás dos que estão sentados. No fim da música, ele coloca o lenquinho atrás de alguém, que deve sair correndo atrás do primeiro. Ou o pegador pega o fugitivo ou o fugitivo se senta no lugar dele, o que vai transformar o pegador no próximo a dar voltas com o lenquinho.

Objetivos: Desenvolver a coordenação, equilíbrio, rapidez, atenção e a confiança dos participantes, ampliar as relações interpessoais, a cooperação e a participação.

Motricidade:
elementos
estruturados /
não
estruturados.

ESTAÇÕES DOS MOVIMENTOS

Permita, inicialmente, um momento de exploração livre para que os estudantes manipulem os materiais, experimentem encaixes e descubram diferentes maneiras de organizar os palitos. Em seguida, proponha para as crianças desafios, como formar figuras geométricas, criar caminhos, montar letras do alfabeto ou representar objetos do cotidiano.

Durante a atividade, o professor deverá atuar como mediador, incentivando o pensamento lógico e a resolução de problemas por meio de questionamentos, tais como: “Que figura vocês conseguiram montar?” “Quantos palitos foram necessários?” “Há outra maneira de construir essa forma?”

Objetivos: A atividade favorece o desenvolvimento do raciocínio lógico, da percepção espacial, da criatividade, da coordenação motora fina e do trabalho em equipe, tornando a aprendizagem mais significativa, dinâmica e participativa.



<https://chatgpt.com/c/6a26b75e-b230-83e9-9849-b7c34f5d4611>

JOGOS DE LANÇAR E PEGAR

Batata Quente com Ritmo – Organize os bambolês no chão formando um circuito, distribuindo as bolinhas dentro ou próximas aos círculos. Reúna as crianças e apresente a proposta de forma divertida: “Vamos correr, pular, equilibrar e encontrar as bolinhas coloridas!” Explique as regras da brincadeira: cada criança deverá percorrer o circuito passando pelos bambolês e realizar pequenos desafios, como: Pular dentro dos bambolês, pegar uma bolinha e colocá-la no círculo da mesma cor, caminhar equilibrando a bolinha, fazer zigue-zague entre os obstáculos, completar o percurso respeitando sua vez.

Objetivos: Desenvolve a coordenação motora ampla por meio de movimentos como pular, girar e se equilibrar. Estimula a atenção e a concentração ao acompanhar o ritmo da música e suas pausas. Promove a criatividade corporal ao realizar diferentes movimentos sugeridos.



<https://chatgpt.com/c/6a26b75e-b230-83e9-9849-b7c34f5d4611>

DANÇA OU SENTA

Organize as cadeiras em círculo, colocando em cada cadeira imagens relacionadas ao esquema corporal (corpo inteiro ou partes do corpo). Inicie uma conversa com os alunos: Nosso corpo nos ajuda a correr, brincar, escrever e fazer muitas coisas. Hoje vamos brincar e aprender mais sobre ele! Explique as regras da brincadeira: Os alunos deverão caminhar ou dançar ao redor das cadeiras enquanto a música toca. Quando a música parar, cada aluno deverá sentar rapidamente. O professor apontará para a imagem da cadeira ocupada e fará perguntas, como: Qual parte do corpo aparece aqui? Para que usamos os braços? Quem, consegue tocar os joelhos?

Objetivos: Desenvolver a consciência corporal, coordenação motora, atenção e socialização por meio da brincadeira da dança da cadeira, associando movimentos corporais ao reconhecimento das partes do corpo.



<https://chatgpt.com/c/6a281fa1-c680-83e9-b598-35227b49285e>

PARQUE DAS AVENTURAS

Organize um espaço seguro e estimulante com diferentes materiais e estruturas, como caixas de areia, pequenos montes de terra, pedras planas para saltos, troncos para escalada e pneus para desafios de equilíbrio. Permita que as crianças explorem livremente o ambiente, incentivando a criatividade, a imaginação e a descoberta de novas possibilidades de uso para cada elemento.

Objetivo: Promover a exploração livre, favorecendo o desenvolvimento motor, a autonomia e a interação com o ambiente por meio do brincar.



ESTADO DO TOCANTINS
MUNICÍPIO DE PORTO NACIONAL



<https://colegiocantareira.com.br/infantil/2024/03/brincadeiras-no-parque/>

ESTAÇÃO DA ARTE- Organize as crianças em roda e converse sobre o folclore brasileiro, apresentando imagens e contando brevemente algumas características dos personagens. Em seguida, distribua os desenhos dos personagens para que as crianças observem seus detalhes. Convide-as a decorar os personagens utilizando diferentes materiais de colagem, explorando cores, texturas e formas. Durante a atividade, incentive o diálogo sobre os personagens escolhidos, estimulando a imaginação e a participação de todos. Ao final, organize uma exposição dos trabalhos em um mural coletivo intitulado "Nossa Galeria do Folclore Brasileiro", valorizando as produções das crianças e compartilhando suas descobertas sobre o tema.

Objetivo: Ajuda a desenvolver habilidades motoras finas e grossas.



<https://chatgpt.com/c/6a329321-e0fc-83e9-90a8-2577059afb24>



IDENTIDADE-“EU SOU EU”

Organize as crianças em roda e inicie uma conversa sobre quem elas são. Incentive cada criança a dizer seu nome, sua idade, suas brincadeiras favoritas e algo que gosta de fazer. Em seguida, disponibilize espelhos para que observem suas características físicas, como cor dos olhos, cabelo e sorriso. Converse sobre as diferenças e semelhanças entre os colegas, ressaltando que cada pessoa é única e especial. Depois, entregue uma folha para que cada criança faça um autorretrato, desenhando a si mesma e registrando elementos que representem sua personalidade, seus gostos e preferências. Caso haja fotos, elas poderão ser coladas e decoradas. Ao final, reúna os trabalhos em um mural coletivo intitulado "Eu Sou Eu", promovendo um momento para que cada criança apresente sua produção aos colegas.

Objetivos: Explorar e expressar identidade pessoal.



<https://chatgpt.com/c/6a329321-e0fc-83e9-90a8-2577059afb24>

ATIVIDADE LÚDICA LIVRE: Organize as crianças em um espaço ao ar livre e promova uma conversa sobre os elementos encontrados na natureza. Convide-as a explorar o ambiente, observando e coletando folhas, flores caídas, galhos e pedras. Em seguida, apresente tintas e folhas de papel, demonstrando como os materiais naturais podem ser utilizados como carimbos. Incentive as crianças a experimentar diferentes formas, texturas e cores, criando livremente suas produções artísticas.

Objetivos: Estimular a criatividade, a coordenação motora e a apreciação da natureza por meio da pintura utilizando elementos naturais como folhas, flores, galhos e pedras.



<https://chatgpt.com/c/6a341d47-0190-83e9-9584-ca2d57f03d33>

ATIVIDADE DE EXPLORAÇÃO DO ESPAÇO EXTERNO: Leve as crianças para um espaço externo da escola e promova uma roda de conversa sobre a importância das árvores para a vida. Em seguida, convide-as a observar a árvore e a participar da limpeza e organização do seu entorno, recolhendo folhas secas e pequenos resíduos. Durante a atividade, incentive a cooperação, o trabalho em equipe e o cuidado com a natureza.

Objetivos: Desenvolver nas crianças o respeito e o cuidado com o meio ambiente, incentivando a observação e a preservação das árvores e dos espaços naturais da escola.

**PLANO DE AULA
CUIDANDO DA NATUREZA**



OBJETIVO:
Desenvolver nas crianças o respeito e o cuidado com o meio ambiente, incentivando a observação e a preservação das árvores e dos espaços naturais da escola.

DESENVOLVIMENTO:
Leve as crianças para um espaço externo da escola e promova uma roda de conversa sobre a importância das árvores para a vida. Em seguida, convide-as a observar a árvore e a participar da limpeza e organização do seu entorno, recolhendo folhas secas e pequenos resíduos. Durante a atividade, incentive a cooperação, o trabalho em equipe e o cuidado com a natureza.

RECURSOS:
• Área ou jardim da escola
• Livros (opcionais)
• Espaço externo

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA:
• O eu, o outro e o nós
• Espaço, tempo, quantidade, relação e transformação

AVALIAÇÃO:
Observar a participação, o interesse e as atitudes de cuidado e respeito das crianças com o ambiente durante a atividade.

<https://chatgpt.com/c/6a341d47-0190-83e9-9584-ca2d57f03d33>



VIVÊNCIA COM MATERIAIS NÃO ESTRUTURADOS EM AMBIENTE EXTERNO:

Organize um espaço ao ar livre da escola e disponibilize diversos materiais não estruturados, como caixas de papelão, tubos, tampinhas, tecidos, gravetos, pedras, folhas, cordas e potes. Convide as crianças a explorar livremente os materiais, criando construções, percursos, brincadeiras e diferentes possibilidades de uso. Durante a atividade, o professor atua como mediador, incentivando a observação, a cooperação, a resolução de problemas e a expressão de ideias.

Objetivos: Proporcionar experiências de exploração, imaginação, criatividade e interação por meio da manipulação de materiais não estruturados em ambiente externo.



<https://chatgpt.com/c/6a341d47-0190-83e9-9584-ca2d57f03d33>

ATIVIDADE DE MUSICALIZAÇÃO LIVRE: Organize as crianças em duplas, sentadas no chão, formando uma grande roda ou fileira, como na imagem. Cada dupla deverá unir os pés e realizar desafios propostos pelo professor, como passar uma bola, equilibrar objetos, cantar músicas ou realizar movimentos coordenados. Durante a atividade, incentive a comunicação, a ajuda mútua e o respeito ao tempo dos colegas.

Objetivos: Promover a interação social, a cooperação, o respeito às regras e o desenvolvimento da coordenação motora por meio de brincadeiras coletivas.



ESTADO DO TOCANTINS
MUNICÍPIO DE PORTO NACIONAL



Fonte: <http://chatgpt.com/c/6a341d47-0190-83e9-9584-ca2d57f03d33>



Saberes e fazeres do campo.

HORTA ESCOLAR: Organize as crianças em um espaço destinado à horta escolar. Apresente as mudas e converse sobre a origem dos alimentos, a importância da água, do solo e da luz solar para o crescimento das plantas. Em seguida, convide-as a participar do plantio das mudas nos canteiros, observando o espaçamento adequado e os cuidados necessários. Após o plantio, estabeleça uma rotina de acompanhamento, em que as crianças possam regar, observar o crescimento das plantas e registrar suas descobertas por meio de desenhos, fotos ou relatos.

Objetivos: Promover o contato das crianças com a natureza por meio do cultivo de mudas, incentivando a consciência ambiental, a responsabilidade e o trabalho em equipe.



VISITAS AO ENTORNO DA ESCOLA:

As visitas ao entorno da escola tornam a aprendizagem mais divertida e significativa. Durante esses momentos, as crianças exploram o ambiente rural, observam animais, plantações e conhecem os cuidados com a terra. O contato direto com a natureza desperta a curiosidade, amplia os conhecimentos e fortalece o respeito ao meio ambiente. Para enriquecer essa experiência, podem ser realizadas visitas a fazendas ou sítios, onde as crianças terão a oportunidade de conhecer de perto os animais do campo e as atividades agrícolas.

Objetivos: Proporcionar às crianças experiências de exploração e observação do ambiente rural, ampliando seus conhecimentos sobre a natureza, os animais, as plantações e a importância do cuidado com o meio ambiente, por meio de vivências significativas e contextualizadas.



<https://chatgpt.com/c/6a342e17-95c8-83e9-a9ad-2d40a2437258>

CONTAÇÕES DE HISTÓRIAS RURAIS:

Organize as crianças em roda em um ambiente acolhedor. Apresente um livro ou história que retrate a vida no campo, os animais da fazenda, as plantações e os costumes rurais. Durante a leitura, incentive as crianças a observar as ilustrações, fazer comentários, responder perguntas e compartilhar experiências relacionadas à natureza e aos animais. Após a contação, converse sobre os personagens, os ambientes e os acontecimentos da história. Em seguida, proponha que as crianças desenhem a parte que mais gostaram ou representem os personagens por meio de brincadeiras e dramatizações.

Objetivos: Conhecer a vida no campo e desenvolver a fala e a imaginação.



<https://chatgpt.com/c/6a342e17-95c8-83e9-a9ad-2d40a2437258>

OFICINAS DE ARTES COM MATERIAIS NATURAIS:

Convide as crianças para uma caminhada exploratória pelo entorno da escola, incentivando a observação da natureza e a descoberta dos elementos presentes no ambiente. Durante o percurso, elas poderão coletar materiais naturais, como folhas, galhos, pedras e terra, explorando diferentes formas, cores e texturas.

Ao retornarem à sala, as crianças serão convidadas a utilizar os materiais coletados em produções artísticas criativas, expressando suas ideias e imaginação. Para finalizar, organize uma exposição das obras, valorizando as produções e proporcionando um momento de apreciação, compartilhamento e interação entre as crianças.

Objetivos: Estimular a criatividade e o contato com materiais naturais.



<https://br.pinterest.com/baldonicosta/atividades-de-arte/>



<https://br.pinterest.com/mi4371/aulas-arte-remota/>

CULINÁRIA COM PRODUTOS DO CAMPO: VALORIZANDO ALIMENTOS NATURAIS E LOCAIS

Organize um momento especial para que as crianças conheçam a mandioca, um alimento muito presente na cultura brasileira. Apresente a raiz, permitindo que observem sua cor, textura, formato e cheiro. Converse sobre sua origem, formas de cultivo e os alimentos que podem ser preparados com ela. Em seguida, com a mediação do professor, as crianças poderão participar do preparo de uma receita simples, como bolo de mandioca, tapioca ou mandioca cozida. Durante a atividade, incentive a observação dos ingredientes, das transformações dos alimentos e dos cuidados de higiene necessários no preparo. Ao final, promova um momento de degustação coletiva, valorizando a culinária regional e estimulando hábitos alimentares saudáveis, a socialização e a ampliação dos conhecimentos sobre os alimentos do campo.

Objetivos: Promover o conhecimento sobre alimentação saudável, valorizando os alimentos naturais e os saberes culturais transmitidos pelas tradições familiares e regionais.



<https://siteespacolivre.com.br/2020/12/22/culinaria-na-escola/>

BRINCADEIRAS TRADICIONAIS DO CAMPO:

Resgate brincadeiras tradicionais rurais, como:

Corrida de saco: Trace uma linha de partida e uma de chegada. As crianças vestem os sacos e esperam na linha de partida, quando é dado o sinal, a primeira criança da fila entra no saco e pula até a linha de chegada. Em seguida, a criança entrega o saco à próxima criança da fila, que deve repetir o percurso, o time que terminar primeiro vence.

Objetivos: Desenvolver a coordenação motora, o equilíbrio, a velocidade, a força e a resistência.

Pular corda: Peça as crianças que segurem a ponta de uma corda, depois batendo-a ao chão e outra criança pula acompanhando o ritmo. Pode escolher uma música para acompanhar o salto.

As crianças que pulam podem seguir comandos, como pular com um ou dois pés, ou passar antes que a corda toque o chão.

Objetivos: Desenvolver a coordenação motora, o equilíbrio, a agilidade, a lateralidade e a noção de tempo e espaço.

Cabo-de-guerra: Organize as crianças em duas equipes com o mesmo número de participantes e peça que seguram as pontas da corda. A equipe que conseguir puxar a maior parte da corda para o seu lado ganha.

Objetivos: Estimular a agilidade, o condicionamento físico, a força, a resistência, cooperação e a socialização entre as crianças.



Queimada: Os participantes devem estar divididos em dois grupos para realizar a brincadeira. A queimada é uma brincadeira de futebol coletivo em que duas equipes se enfrentam para acertar os oponentes com uma bola. Se a bola não atingir ninguém e apenas quicar no campo adversário, o jogador da outra equipe pode pegá-la sem o risco de estar "queimado".

Objetivos: Desenvolve habilidades motoras, como coordenação, velocidade e agilidade, além de estimular a cooperação e o respeito às regras.

Esconde-esconde: Organize o grupo e escolha uma criança para iniciar a brincadeira. O participante tem que esconder o rosto e contar até 30 enquanto as outras se escondem. Depois, ele (a) tem que encontrar todos os outros para ganhar a brincadeira. Sempre que achar alguém, tem que correr e bater no pique, dizendo: "Chicotinho queimado, 1,2,3,4, (nome da criança encontrada) atrás da árvore".

Objetivos: Estimula a coordenação motora, a percepção espacial, a noção de permanência do objeto e a comunicação.

Coelho sai da toca: Dispor bambolês no pátio da escola de forma que fiquem duas crianças em cada um e que sobre uma fora do bambolê. Ao sinal do professor, as crianças deverão trocar de toca, entrando duas em cada um. Para seguir a brincadeira, sempre sobrar uma criança fora da toca.

Objetivos: Desenvolver a atenção, a agilidade, a noção de tempo e espaço, e a integração entre os participantes.

CAÇA AO TESOURO:

Para iniciar a brincadeira, é necessário que o professor já tenha organizado as pistas até chegar ao tesouro escondido. Forme dois grupos de crianças e explique que a brincadeira consiste em achar as pistas para encontrar o prêmio principal. Vence o grupo que achar primeiro o tesouro escondido.

Objetivos: Estimula o raciocínio, auxilia no desenvolvimento motor, melhora a atenção, a capacidade de ouvir e seguir instruções, estimula a autonomia, interação e ainda proporciona bem-estar físico e mental.

PIQUE BANDEIRINHA:

Divida o campo em duas áreas, uma para cada equipe, em seguida, coloque uma bandeira em cada lado, a equipe que capturar a bandeira adversária e a levar para o seu território sem ser capturada, ganha o jogo.

Objetivos: Desenvolver habilidades motoras, como coordenação, velocidade e agilidade, além de estimular a cooperação e o respeito às regras.

PIPA: Para realizar a brincadeira é necessário que já tenha a pipa pronta. O professor pode realizar em uma aula anterior a confecção do brinquedo sob a sua orientação e supervisão. Escolha um local aberto livre de obstáculos, solte a linha para a pipa subir ao alto. Quando começar a cair a criança deve recolher a linha e a pipa.

Objetivos: Estimular o desenvolvimento das crianças, além de promover interações sociais valiosas, ensinando compartilhamento, colaboração e comunicação.

PROJETO DA SEMENTE AO PRATO

Acompanhe com as crianças todo o ciclo de cultivo de um alimento utilizado na alimentação escolar, desde o plantio até o momento de ser preparado e consumido. Inicialmente, escolha com o grupo um espaço adequado para a horta, conversando sobre a importância do solo, da água e da luz para o crescimento das plantas. Em seguida, realize o plantio de hortaliças e legumes, como alface, cebolinha, cheiro-verde, cenoura, beterraba, abóbora e outras espécies escolhidas pelas crianças. Ao longo da experiência, incentive as crianças a expressarem suas descobertas, sentimentos e aprendizagens, fortalecendo o protagonismo, a curiosidade e o vínculo com a natureza. Ao final do cultivo, realize a colheita junto com o grupo e encaminhe os alimentos para o preparo de uma refeição saudável, proporcionando um momento de valorização do trabalho realizado e de apreciação dos alimentos produzidos pelas próprias crianças.

Objetivo: Conscientizar as crianças sobre o processo de produção dos alimentos, valorizando o trabalho com a terra e despertando o interesse por uma alimentação mais saudável e natural.



<https://www.palmas.to.gov.br/core/noticias/cultivo-de-horta-no-cmei-de-taquarucu-auxilia-no-ensino-sobre-alimentacao-saudavel/>

ATIVIDADES SOBRE SUSTENTABILIDADE:

Promover a sensibilização, conscientização e capacitação dos alunos para o enfrentamento dos problemas ambientais visando à construção de um futuro sustentável.

Inclua práticas de reciclagem, compostagem e conservação da água:

- Cultivar uma horta em casa
- Fazer uma caça ao tesouro ecológica
- Reduzir o consumo de papel
- Tomar banhos rápidos
- Separar o lixo e reciclá-lo
- Estudar um problema ambiental local
- Pescar de forma sustentável



- Discutir fenômenos ambientais em sala de aula
- Reaproveitar frutas que seriam jogadas fora
- Gerar energia solar em casa
- Ensinar crianças a comer de forma saudável
- Mostrar iniciativas para diminuir a poluição no mar

Objetivo: Promover a consciência ambiental e sustentável.



Observações:

Incorporar elementos estruturados e não estruturados na educação infantil é crucial para um desenvolvimento equilibrado. Os elementos estruturados são atividades com objetivos e regras claras, enquanto os elementos não estruturados oferecem mais liberdade para exploração e criatividade.

° Os cinco campos de experiências: 1. O eu, o outro e o nós, 2. Corpo, gesto e movimentos, 3. Traços, sons, cores e formas. 4. Escuta, fala, pensamento e imaginação. 5. Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações, devem ser trabalhados diariamente segundo rege os documentos mandatórios da educação infantil.

Referências: TOCANTINS. **Documento Curricular do Território do Tocantins - DCT/TO**, etapa Educação Infantil, instituído pela Resolução CEE nº 24 de 14 de março de 2019.

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