



# EXPERIÊNCIAS CORPORAIS E DE MOVIMENTO



**PROPOSTAS PARA AS  
AULAS DE EDUCAÇÃO  
FÍSICA NA EDUCAÇÃO  
INFANTIL**

©2025 PREFEITURA MUNICIPAL DE CAMPO GRANDE – MS  
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. É PERMITIDO A REPRODUÇÃO PARCIAL OU TOTAL DESTA  
OBRA, DESDE QUE CITADA A FONTE E QUE NÃO SEJA PARA VENDA OU QUALQUER FIM  
COMERCIAL.



**PREFEITURA MUNICIPAL DE CAMPO GRANDE  
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO – SEMED  
SUPERINTENDÊNCIA DE POLÍTICAS EDUCACIONAIS – SUPED  
DIVISÃO DE EDUCAÇÃO INFANTIL - DEINF**

**ADRIANE BARBOSA NOGUEIRA LOPES  
Prefeita de Campo Grande**

**CAMILLA NASCIMENTO DE OLIVEIRA  
Vice-prefeita de Campo Grande**

**LUCAS HENRIQUE BITENCOURT DE SOUZA  
Secretário Municipal de Educação**

**MARIA LÚCIA DE FÁTIMA DE OLIVEIRA  
Secretária Adjunta Municipal de Educação**

**ANA CRISTINA CANTERO DORSA LIMA  
Superintendente das Políticas Educacionais**

**LEUSA DE MELO SECCHI  
Chefe da Divisão de Educação Infantil**

**EQUIPE TÉCNICA DA DIVISÃO DE EDUCAÇÃO INFANTIL**

**ADELINE SILVA BARRETO SOUZA**

**ANA LUCIA DO ESPÍRITO SANTO**

**ANA LÚCIA GASPARINI**

**ANDREIA ASSIS DOS SANTOS**

**ANDRESSA FERREIRA GUIMARÃES BERNAL**

**APARECIDA COSTA DE MELLO SILVA**

**CAROLINA MACIEL DE LIMA MARTINEZ**

**CÁSSIA APARECIDA POMPEU MULLER**

**DANIELY RODRIGUES ARAUJO**

**DAYANI SILVA DA CRUZ**

**GABRIELA SIMÕES LIMA**

**IRMA ESPÍNDOLA DE CAMARGO**

**JOYCE ALMEIDA DE SENA CARVALHO**

**JULIANA PEREIRA DA SILVA**

**KELLY MENDES FERREIRA**

**LARÉSSA CINTRA DE ALMEIDA**

**LAURA SIMONE MARIM PUERTA**

**LIDIANE DE CASIA SALES OLIVEIRA RODRIGUES**

**MAIARA DE OLIVEIRA NOGUEIRA KLAVA**

**MÁRCIA SEBASTIANA XAVIER**

**PRISCILLA CASAL CANDIA**

**RAFAEL DANTAS DE OLIVEIRA**

**VANIA CRISTINA BREGANHOLI**

**VILAUTA TEODORA DA SILVA**

**WILCELENE PESSOA DOS ANJOS DOURADO MACHADO**

# APRESENTAÇÃO

Este documento é uma construção coletiva de experiências compartilhadas pelas técnicas de Educação Física Divisão de Educação Infantil (DEINF) e pelos professores de Educação Física da Rede Municipal de Ensino (REME), que participaram “*Trilha Formativa para os professores de Educação Física que atuam com os grupos 4 e 5 da educação infantil*”, nos meses de maio, agosto e setembro/outubro no ano de 2025.

O objetivo deste material é apresentar diferentes possibilidades de propostas que possam contribuir para as pesquisas dos professores de Educação Física nas experiências voltadas à educação infantil, ampliando seu repertório de atividades e qualificando suas práticas pedagógicas.

Sabemos que no planejamento das aulas, deve-se levar em consideração a realidade do espaço para trabalho que cada professor vivencia, a comunidade que a escola está inserida, os saberes e conhecimentos das crianças. Assim, esperamos que este material contribua na organização de experiências **significativas e contínuas**, por meio de jogos e brincadeiras com intencionalidade dentro da proposta planejada, para que a criança conheça, aprecie e desfrute daquele momento de corpo inteiro, na construção de uma relação positiva com o movimento, respeitando o tempo, o ritmo e as infâncias.

Reiteramos que as experiências aqui apresentadas são **sugestões**, cabendo ao professor/professora decidir utilizá-las ou não, de acordo com os objetos de conhecimento e os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento, articulando os campos de experiências e os direitos de aprendizagem, a fim de propiciar experiências significativas a todas às crianças.

Equipe técnica de Educação Física da DEINF  
Dayani Silva da Cruz e Lidiane de Casia Sales Oliveira Rodrigues

Campo Grande, 2026.

## O menino que carregava água na peneira



O menino aprendeu a usar as palavras.  
Viu que podia fazer peraltagens com as palavras.  
E começou a fazer peraltagens.  
Foi capaz de modificar a tarde botando uma chuva nela.  
O menino fazia prodígios.  
Até fez uma pedra dar flor.  
A mãe reparava o menino com ternura.  
A mãe falou: Meu filho você vai ser poeta!  
Você vai carregar água na peneira a vida toda.  
Você vai encher os vazios  
com as suas peraltagens,  
e algumas pessoas vão te amar por seus despropósitos!

Manoel de Barros

## ORIENTAÇÕES ACERCA DOS ELEMENTOS DO PLANO DE AULA DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Planejar é uma prioridade da ação docente e deve ser visto como oportunidade de autoria criativa do próprio trabalho. No plano de aula, deve-se os encaminhamentos metodológicos, considerando as dimensões: espaço, tempo, materiais e interações, pois é importante especificar as ações que serão realizadas. Isso implica conhecer de perto as crianças, seus interesses e necessidades; compreender profundamente os assuntos, os conhecimentos e os conceitos a serem trabalhados; ser flexível para mudar de rota, se necessário; trocar experiências com outros professores e com a equipe técnico-pedagógica; recolher material para o desenvolvimento do trabalho; pesquisar os assuntos em diferentes fontes; traçar metas; tomar decisões. Ao planejar as propostas que serão desenvolvidas com as crianças, deve-se atender a alguns critérios:

- a organização dos grupos na escola (elementos fixos, a dinâmica de funcionamento da instituição) - chegada, saída, refeições, usos do pátio e outros espaços coletivos;
- as formas de organização do grupo de criança - a distribuição das tarefas; propostas individuais, em pequenos grupos e coletivas; os registros; as conversas; os combinados; as experiências que serão vivenciadas;
- as escolhas possíveis - equilíbrio e alternância entre propostas mais livres e dirigidas;
- diversidade, constância e regularidade das experiências no cotidiano – condição fundamental para a construção de uma maior familiaridade e apropriação de conhecimentos pelas crianças;
- os diferentes cenários de aprendizagem, investigação e brincadeiras - os espaços e tempos; os diferentes parceiros;
- os modos de organização do currículo e das experiências (os projetos, as sequências didáticas, as atividades permanentes e ocasionais);
- expressão e manifestação das crianças por diferentes linguagens;
- a atratividade da proposta, que pode ser regulada de acordo com o sentido que produz para a aprendizagem - os desafios que se coloca para as crianças de diferentes idades.
- é fundamental que, ao planejar, sejam feitas, constantemente, perguntas como: qual o melhor momento do dia para determinada proposta? Por quanto tempo a criança poderá dedicar-se a essa atividade? O tempo dedicado às atividades deve ser o mesmo, independentemente da idade e da experiência das crianças? E se uma delas acabar antes, o que pode fazer com o seu tempo livre?

Enfim, o plano de aula é um desdobramento de menor unidade para a organização e sistematização do trabalho pedagógico, com possibilidade de elaboração semanal ou quinzenal, conforme o que a escola pactuar com o corpo docente. Assim, apresentam-se a estrutura e as orientações acerca dos elementos mínimos que devem conter no plano de aula.

- **OBJETOS DE CONHECIMENTO:** deve-se selecionar os objetos de conhecimento específicos mais relevantes das propostas do dia, semana ou quinzena, que possibilitarão às crianças conhecerem, explorarem, participarem e vivenciarem, tendo como base o plano de ensino da turma.
- **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:** explicita-se o que se espera que as crianças aprendam, pesquisem ou conheçam a partir dos objetos de conhecimento selecionados para o dia ou semana, tendo também como referência o plano de ensino anual da turma.
- **ENCAMINHAMENTOS METODOLÓGICOS:** deve-se registrar detalhadamente a maneira que vamos conduzir as atividades considerando seus diferentes momentos. Ao registrarem-se os encaminhamentos metodológicos, é importante considerar as dimensões: espaço, tempo, materiais e interações. Detalhar as ações que serão realizadas. Em que momento será realizado e com qual duração? Ter uma previsão de tempo. Em qual ambiente irá acontecer? Como as crianças estarão organizadas? Quais materiais serão utilizados e estão disponíveis? Como será a introdução? Como estimular a imaginação, provocar a curiosidade ou despertar o interesse das crianças? Quais as intervenções mais significativas? Quais indagações formular para suscitar o pensamento das crianças? Como finalizar as experiências e atividades propostas?
- **REGISTROS/ANOTAÇÕES MAIS RELEVANTES OBSERVADAS NA JORNADA DIÁRIA:** é fundamental deixar um espaço no caderno de plano de aula para observações pessoais do professor, sobre algo que se considera relevante e que deve compor o processo avaliativo. No final do dia ou semana, é imprescindível acompanhar se os direitos de aprendizagem estão sendo contemplados, quais foram evidenciados ou tiveram maior visibilidade. Esta é uma possibilidade para registrar o vivido, guardar na memória e retomá-la, quando necessário, para replanejar e também compor registros futuros. Enfatiza-se que pode ser útil a presença de um cronograma que organize os momentos essenciais da rotina e que facilite a consulta da jornada diária e semanal.

# SUGESTÃO DE ROTEIRO PARA PLANEJAR

## Motivação:

- O que me leva a escolher essa proposta?

## Hipóteses de conquistas das crianças:

- O que espero que as crianças pesquisem e descubram?
- Quais campos de experiências podem ser contemplados?

## Prevendo a ação:

- *Tempo*: em qual momento do dia a atividade deve acontecer e qual a duração?
- *Espaço*: em qual ambiente a proposta deve acontecer?
- *Material*: quais materiais serão utilizados?
- *Organização do espaço proposito e estético*: como o espaço deve ser organizado para provocar as crianças?
- *Como apresentar os materiais*: separados, misturados, em recipientes, introduzindo aos poucos?

## Estrutura da proposta:

- Como introduzir a atividade?
- Como "aquecer" as crianças e colocá-las no foco da proposta?
- Como acontecerá a ação durante a pesquisa das crianças?
- Quais ações intencionais (intervenções) podem ser realizadas para provocar e ampliar as pesquisas e as brincadeiras?
- Quais brincadeiras podem finalizar a proposta?

*A forma como organizamos as experiências na educação infantil precisa impulsionar o desenvolvimento infantil, pois, sem experiências significativas não há aprendizagem e nem desenvolvimento (Campo Grande, 2024).*

# Sumário

<b>EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS</b>	<b>12</b>
1. TOCA DO COELHO.....	12
2. SE ESTICA .....	13
3. DONA CENTOPEIA.....	14
4. BORBOLETINA / BORBOLETÃO .....	15
5. UMA BORBOLETA.....	16
6. SAI PIABA.....	17
7. A VELHA A FIAR .....	18
8. ESSE CONE VAI VIRAR .....	19
9. LAVANDO A ROUPA COM SABÃO.....	20
10. PASSEANDO NA FLORESTA.....	21
11. DANÇA DE GANA .....	22
12. ABRE A RODA TINDOLÊLÊ.....	23
13. ARAM SAM SAM .....	24
14. AMARELINHA AFRICANA.....	25
15. É UM TAL DE POC OU DANÇA DA PIPOCA.....	26
16. FUI VISITAR MINHA TIA EM MARROCOS.....	27
17. ABC DOS COPOS .....	29
18. A BALEIA É AMIGA DA SEREIA .....	30
19. YAPO.....	31
20. BAMBOLEIO .....	32
21. QUANDO VÊ UMA CARETA.....	33
22. BONECO DE MASSINHA .....	34
23. EU VI UMA COBRA.....	35
24. CIRANDA DOS BICHOS .....	36
25. TCHUTCHUÊ .....	37
26. PULA GRIRO.....	38
27. TOMATINHO VERMELHO .....	39
28. SE VOCÊ ESTÁ CONTENTE.....	40
29. FESTA NO PANTANAL.....	41
30. QUAL EMOÇÃO ESTOU SENTINDO? .....	42
31. CATIRA DO PASSARINHO .....	43
32. IMITANDO OS ANIMAIS .....	44

33. DENTRO, FORA .....	45
34. PULOU UM GRILÓ NA MINHA MÃO.....	46
35. HOJE EU QUERO ANDAR DE UM JEITO DIFERENTE .....	47
36. “SI MAMA KAA” (Tanzânia).....	48
37. CHU CHU UÁ.....	49
38. DANÇO ROCK POP .....	50
39. LAVADEIRA.....	51
40. DOM FREDERICO .....	52
<b>JOGOS E BRINCADEIRAS</b>	<b>54</b>
1. BRINCADEIRA DA ESTÁTUA .....	54
2. BANDINHA MUSICAL .....	55
3. YOGA DOS ANIMAIS .....	56
4. CANTINHO DA CONSTRUÇÃO DE ANIMAIS DO BRASIL .....	57
5. BRINQUEDOS MANIPULATIVOS .....	58
6. SONS COM O CORPO .....	59
7. CAÇA AO TESOURO.....	60
8. GINÁSTICA NATURAL.....	61
9. DONO DA RUA.....	62
10. PEGUE O BASTÃO .....	63
11. BRINCADEIRA DO LENÇOL.....	64
12. DESENHO DO CORPO NO CHÃO .....	64
13. MEDITAÇÃO .....	65
14. ADVINHAÇÕES.....	65
15. ESTAFETAS COM ÁGUA E ROLAMENTOS GINÁSTICOS .....	66
16. EXPLORAÇÃO DOS ELEMENTOS NATURAIS .....	67
17. CIRCUITO DOS JOGOS TRADICIONAIS .....	68
18. CAÇA AOS OVOS COLORIDOS .....	69
19. CABO DE GUERRA.....	70
20. CONTAÇÃO DA HISTÓRIA “DÁ DÁ” .....	71
21. JOGO DA MEMÓRIA “DÁ DÁ” .....	72
22. MÃO NA CABEÇA, MÃO NA BOLA.....	72
23. NO RITMO DOS BICHOS .....	73
24. BOLICHE .....	73
25. GAVIÃO E OS PINTINHOS .....	74

26. ESCADA DE COMANDOS RITMADA.....	74
27. O DESPERTAR DO CIRCO .....	75
28. PASSE O BAMBOLÊ .....	75
29. CIRCUITO DO AUTOCUIDADO.....	76
30. CIRCO EQUILIBRADO.....	77
31. CORRIDA DO BAMBOLÊ .....	77
32. BATATA QUENTE COM BALÕES COLORIDOS .....	78
33. PASSAR A BOLINHA PARA O COLEGA AO LADO.....	79
34. COLOCAR A CANETA NA GARRAFA/ CONE .....	79
35. CAÇA NA FLORESTA .....	80
36. JOGO DA MÍMICA.....	81
37. JOGO DA MÍMICA DO AUTOCUIDADO.....	81
38. CONFECÇÃO DAS PETECAS .....	82
39. JOGOS DE CONSTRUÇÃO.....	83
<b>ANEXOS</b>	<b>86</b>
<b>DOCUMENTOS DE REFERÊNCIA PARA O TRABALHO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....</b>	<b>86</b>



# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS



# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 1. TOCA DO COELHO

LÉO MEGA

**Descrição:** As crianças podem estar espalhadas pelo espaço ou dentro de círculos desenhados pelo/a professor/a simulando a toca do coelho. O ritmo da música é bem animado, proporcionando às crianças se movimentarem. Com o incentivo do/a professor/a, as crianças irão imitar os comandos que a música apresenta como: Pular em um pé só, imitar um robô, marchar igual soldado, correr no lugar, descer e subir, imitar um pássaro, entre outros. O/A professor/a pode criar a forma como os movimentos serão realizados.

**Materiais:** Caixa de som, celular, giz ou bambolê para simular a toca do coelho.

**Espaço:** Pode ser realizado na sala, no pátio, quadra ou gramado.

**Tempo:** 10 minutos.

**Obs.:** A proposta pode ser utilizada em outros momentos da aula, conforme a intencionalidade do/a professor/a.

**Sugestão de campos de experiências:** Corpo, gestos e movimentos; escuta, fala, pensamento e imaginação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de imitação.

#### Letra da música:

Toca coelho, na toca do coelho  
Toca do coelho, na toca do coelho

Pique esconde, esconde, esconde na toca do coelho  
Pique esconde, esconde, esconde na toca do coelho  
Marchando igual soldado na toca do coelho  
Marchando, marchando, marchando na toca do coelho  
Correndo parado na toca do coelho  
Correndo, correndo, correndo na toca do coelho

Toca coelho, na toca do coelho  
Toca do coelho, na toca do coelho

Olha onda, onda, onda na toca do coelho  
Olha onda, onda, onda na toca do coelho  
Desce e sobe, desce e sobe na toca do coelho  
Desce e sobe, desce e sobe na toca do coelho  
Cabeça, ombro e joelho na toca do coelho  
Cabeça, ombro e joelho na toca do coelho

Toca coelho, na toca do coelho  
Toca do coelho, na toca do coelho

Imitando um saci na toca do coelho  
Pulando, pulando, pulando na toca do coelho  
Imitando um robô na toca do coelho  
Dançando igual um robô na toca do coelho  
Imitando um pássaro na toca do coelho  
Balança, balança, balança os braços na toca do coelho

Toca coelho, na toca do coelho  
Toca do coelho, na toca do coelho

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 2. SE ESTICA

DANILO BENÍCIO

**Descrição:** Na chegada das crianças na instituição ou após despertarem do sono da manhã/tarde, essa música pode contribuir para iniciar a rotina da aula. As crianças podem estar espalhadas pelo espaço. Com o incentivo do/a professor/a, as crianças irão imitar os comandos que a música apresenta como: pular, rodar, dançar, esticar. O/A professor/a pode criar a forma como os movimentos serão realizados.

**Materiais:** Caixa de som e celular.

**Espaço:** Pode ser realizado na sala, no pátio, quadra ou gramado.

**Tempo:** 5 minutos.

**Obs.:** A proposta pode ser utilizada em outros momentos da aula, conforme a intencionalidade do/a professor/a.

**Sugestão de campos de experiências:** Corpo, gestos e movimentos; escuta, fala, pensamento e imaginação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de imitação.

#### Letra da música:

Se estica

E mande logo a sua preguiça embora  
Olhei lá fora e o sol já vem surgindo  
E aqui dentro eu já acordo sorrindo  
E me dá vontade de pular  
Pula, pula, pula, pula sem parar  
Pula, pula, pula, pula, até a música parar.

Se estica

E mande logo a sua preguiça embora  
Olhei lá fora e o sol já vem surgindo  
E aqui dentro eu já acordo sorrindo  
E me dá vontade de rodar  
Roda, roda, roda, roda sem parar  
Roda, roda, roda, roda até a música parar.

Se estica

E mande logo a sua preguiça embora  
Olhei lá fora e o sol já vem surgindo  
E aqui dentro eu já acordo sorrindo  
E me dá vontade de dançar  
Dança, dança, dança, dança sem parar  
Dança, dança, dança, dança até a música parar.

Se estica

E mande logo a sua preguiça embora  
Olhei lá fora e o sol já vem surgindo  
E aqui dentro eu já acordo sorrindo  
E me dá vontade de esticar  
Estica, estica, estica, estica sem parar  
Estica, estica, estica, estica até a música parar.

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 3. DONA CENTOPEIA

LÉO MEGA

**Descrição:** Inicialmente, o/a professor/a pode levar a imagem real de uma centopeia para contextualizar com as crianças. Posteriormente, será organizado uma fila com as crianças cada uma irá segurar um pedaço da corda, simbolizando a centopeia, em seguida o/a professor/a cantará a música *“Dona centopeia saiu a passear, preste atenção que agora ela vai...”*, seguido de um movimento como: parar, abaixar, gritar, pular, esticar, sentar-se entre outros. As crianças podem sugerir os movimentos que serão realizados. Essa proposta, também pode auxiliar nos deslocamentos do grupo entre os espaços, pois, demanda atenção das crianças ao professor/a.

**Materiais:** Corda ou apenas crianças em fila, ou andando livremente.

**Espaço:** Pode ser no pátio, quadra ou gramado.

**Tempo:** 10 minutos.

**Obs.:** A proposta pode ser utilizada em outros momentos da aula, conforme a intencionalidade do/a professor/a.

**Sugestão de campos de experiências:** Corpo, gestos e movimentos; escuta, fala, pensamento e imaginação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de comandos.

#### Letra da música:

Dona centopeia saiu a passear, preste atenção que eu vou (indicar o comando):

- Parar
- Abaixar
- Correr
- Pular
- Girar
- Gritar
- Pular em um pé só
- Imitar um animal
- Abraçar
- Fazer careta
- Sentar
- Dormir

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 4. BORBOLETINA / BORBOLETÃO

CRIS BARULINS

**Descrição:** Inicialmente investigar se as crianças já conhecem a música Borboletinha e Borboletão. Ao colocar a música o/a professor/a irá fazer os gestos e movimentos para elas imitarem. Para chamar a atenção das crianças o/a professor/a irá usar tons de vozes diferentes (grave ou aguda) para cantar a música e incentivar as crianças a brincarem com os sons da voz, percebendo as entonações diferentes entre as crianças e os adultos. Pode pedir para as crianças cantarem imitando a voz do/a professor/a, da mãe, do pai, do avô, da avó, do/a irmão/ã.

**Materiais:** caixa de som e celular

**Espaço:** Pode ser no pátio, quadra ou gramado.

**Tempo:** 10 minutos.

**Obs.:** A proposta pode ser utilizada em outros momentos da aula, conforme a intencionalidade do/a professor/a.

**Sugestão de campos de experiências:** Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; O eu, o outro e o nós

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de imaginação.

#### Letra da música:

Borboletinha tá na cozinha  
Fazendo chocolate para a madrinha  
Poti poti perna-de-pau  
Olho de vidro e nariz da pica-pau pau pau  
O meu nariz não é de pau  
O meu nariz é de cristal  
À meia-noite bateu na porta  
Borboletinha da perna torta torta torta  
Borboletão tá no fogão  
Fazendo macarrão para o João  
Mas o fogão não funcionou  
E o macarrão virou feijão, feijão!

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 5. UMA BORBOLETA

SARA DO VALE

**Descrição:** As crianças sentadas em círculo, o/a professor/a primeiro canta a música devagar apresentando os movimentos que serão realizados. Em seguida, se preferir, com auxílio do som e celular, inserir a música. A música pode ir variando o ritmo (mais rápido, devagar, lento)

**Materiais:** Caixa de som, celular.

**Espaço:** Pode ser realizado na sala, no pátio, quadra ou gramado.

**Tempo:** 10 minutos.

**Obs.:** A proposta pode ser utilizada em outros momentos da aula, conforme a intencionalidade do/a professor/a.

**Sugestão de campos de experiências:** Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; O eu, o outro e o nós.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de imaginação.

#### Letra da música:

Uma borboleta, uma borboleta.  
Botou um ovinho, assim, assim, assim.  
Dentro do ovinho, dentro do ovinho.  
Tinha uma lagarta, assim, assim, assim.  
A dona lagarta, a dona lagarta.  
Come uma folhinha, assim, assim, assim.  
E fez um casulo, e fez um casulo.  
Só para dormir, assim, assim, assim.  
Depois de uns dias, depois uns dias.  
O casulo abriu, assim, assim, assim.  
E outra borboleta, e outra borboleta.  
Vou assim, assim, assim.

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 6. SAI PIABA

GRUPO TOCA MÁGICA

**Descrição:** Para iniciar, o/a professor/a pode perguntar às crianças se elas sabem o que é Piaba? Contextualizar e explicar para as crianças, trazendo fotos e elementos para explicar. Posteriormente, organizar as crianças em uma roda, explicando que vão brincar com uma música que será acompanhada de movimentos relacionados à letra. Nesta cantiga poderá dramatizar a ação de “pescar” e “pegar peixes”, com gestos amplos que simulam o arremesso de uma rede ou vara de pescar e o puxar de um peixe imaginário. Outros movimentos podem incluir passos ritmados para os lados, agachamentos ou gestos que representem elementos da música.

**Materiais:** Caixa de som, celular.

**Espaço:** Pode ser realizado na sala, no pátio, quadra ou gramado.

**Tempo:** 10 minutos.

**Obs.:** A proposta pode ser utilizada em outros momentos da aula, conforme a intencionalidade do/a professor/a.

**Sugestão de campos de experiências:** Corpo, gestos e movimentos; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Mundo social e natural: investigação, relação, transformação e preservação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de contextualização de diferentes regiões do Brasil.

#### Letra da música:

Sai sai sai o piaba, sai lá da lagoa  
Sai sai sai o piaba, sai lá da lagoa  
Bota uma mão na cabeça e a outra na cintura  
Dá remelexo no corpo e dá um abraço no outro

Sai sai sai o piaba, sai lá da lagoa  
Sai sai sai o piaba, sai lá da lagoa  
Bota uma mão na cintura e a outra no joelho  
Dá remelexo no corpo e dá um abraço no outro

Sai sai sai o piaba, sai lá da lagoa  
Sai sai sai o piaba, sai lá da lagoa  
Bota uma mão no joelho e a outra no pézinho  
Dá remelexo no corpo e dá um abraço no outro

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 7. A VELHA A FIAR

#### PALAVRA CANTADA

**Descrição:** Explicar para as crianças os personagens e os movimentos relativos a cada um. Gradativamente, no decorrer das aulas ir apresentando a música e os personagens, até as crianças aprenderem a letra e os movimentos.

**Materiais:** Caixa de som e celular.

**Espaço:** Pode ser realizado na sala, no pátio, quadra ou gramado.

**Tempo:** 10 minutos.

**Obs.:** A proposta pode ser utilizada em outros momentos da aula, conforme a intencionalidade do/a professor/a.

**Sugestão de campos de experiências:** Corpo, gestos e movimentos; escuta, fala, pensamento e imaginação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de imitação.

#### Letra da música:

Estava a velha em seu lugar  
Veio a mosca lhe fazer mal  
A mosca na velha e a velha a fiar  
Estava a mosca em seu lugar  
Veio a aranha lhe fazer mal  
A aranha na mosca, a mosca na velha  
E a velha fiar  
Estava a aranha em seu lugar  
Veio o rato lhe fazer mal  
O rato na aranha, a aranha na mosca  
A mosca na velha e a velha a fiar  
Estava o rato em seu lugar  
Veio o gato lhe fazer mal  
O gato no rato, o rato na aranha  
A aranha na mosca, a mosca na velha  
E a velha a fiar  
Estava o gato em seu lugar  
Veio o cachorro lhe fazer mal  
O cachorro no gato, o gato no rato  
O rato na aranha, a aranha na mosca  
A mosca na velha e a velha a fiar  
Estava o cachorro em seu lugar  
Veio o pau lhe fazer mal  
O pau no cachorro, o cachorro no gato  
O gato no rato, o rato na aranha  
A aranha na mosca, a mosca na velha  
E a velha a fiar  
Estava o pau em seu lugar  
Veio o fogo lhe fazer mal  
O fogo no pau, o pau no cachorro  
O cachorro no gato, o gato no rato  
O rato na aranha, a aranha na mosca  
A mosca na velha e a velha a fiar  
Estava o fogo em seu lugar  
Veio a água lhe fazer mal  
A água no fogo, o fogo no pau  
O pau no cachorro, o cachorro no gato  
O gato no rato, o rato na aranha  
A aranha na mosca, a mosca na velha  
E a velha a fiar (...)

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 8. ESSE CONE VAI VIRAR

FERNANDINHO THYAGA

**Descrição:** Em roda o/a professor/a entregará a cada criança um carretel, e explicará que ele é um cone mágico e tudo que o pudermos imaginar ele pode virar. Ex: Um microfone, um tambor, um sorvete, um travesseiro, etc. Deixar as crianças manusearem o cone. Depois da explicação ela colocará a música em que as crianças reproduzirão os movimentos sugeridos nela, juntamente com o/a professor/a.

**Materiais:** Caixa de som, celular, mini carretéis ou cones.

**Espaço:** Pode ser realizado na sala, no pátio, quadra ou gramado.

**Tempo:** 10 minutos.

**Obs.:** A proposta pode ser utilizada em outros momentos da aula, conforme a intencionalidade do/a professor/a.

**Sugestão de campos de experiências:** corpo, gestos e movimentos; escuta, fala, pensamento e imaginação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de imitação.

#### Letra da música:

Este cone vai virar  
Este cone vai virar  
Vai virar um sorvete  
Vai virar um sorvete

Este cone vai virar  
Este cone vai virar  
Vai virar um telefone  
Vai virar um telefone

Este cone vai virar  
Este cone vai virar  
Vai virar uma luneta  
Vai virar uma luneta

Este cone vai virar  
Este cone vai virar  
Vai virar um tambor  
Vai virar um tambor

Este cone vai virar  
Este cone vai virar  
Vai virar um travesseiro  
Vai virar um travesseiro

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 9. LAVANDO A ROUPA COM SABÃO

SHAUAN BENCKS

**Descrição:** Em roda cada criança pegará na extremidade do lençol. A brincadeira consiste em utilizar-se da imaginação a partir da música para todos lavarem o grande lençol e dessa forma ampliar repertório musical, integração e socialização das crianças de forma lúdica.

**Materiais:** Caixa de som, celular, lençol grande ou TNT.

**Espaço:** Pode ser realizado na sala, no pátio, quadra ou gramado.

**Tempo:** 10 minutos.

**Obs.:** A proposta pode ser utilizada em outros momentos da aula, conforme a intencionalidade do/a professor/a.

**Sugestão de campos de experiências:** Corpo, gestos e movimentos; escuta, fala, pensamento e imaginação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de imitação.

**Letra da música:**

Lavando a roupa com sabão  
Lavando a roupa com sabão  
Esfrega, esfrega, esfrega  
Esfrega, esfrega, esfrega  
Bate, bate, bate  
Bate, bate, bate

Passa a mão, passa a mão  
Passa a mão pra ficar bom  
Passa a mão, passa a mão  
Passa a mão pra ficar bom

Eu vou me esconder  
Estou escondido, estou escondido  
Me escondi, me escondi  
Apareci, apareci  
Olha eu aqui

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 10. PASSEANDO NA FLORESTA

ANDRÉ ROCHA

**Descrição:** Em roda cada criança receberá um pedaço de tecido. A brincadeira consiste em utilizar-se da imaginação à medida que a música tocar, sugerindo a partir daí movimentos dos animais apresentados na canção de forma a ampliar repertório musical, integração e socialização das crianças de forma lúdica.

**Materiais:** Caixa de som, celular, tecido/TNT.

**Espaço:** Pode ser realizado na sala, no pátio, quadra ou gramado.

**Tempo:** 10 minutos.

**Obs.:** A proposta pode ser utilizada em outros momentos da aula, conforme a intencionalidade do/a professor/a.

**Sugestão de campos de experiências:** mundo social e natural: investigação, relação, transformação e preservação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de natureza.

#### Letra da música:

Sabe o que encontrei passeando na floresta?  
Sabe o que encontrei passeando na floresta?  
Uma girafa, uma formiguinha  
Uma girafa, uma formiguinha

Sabe o que encontrei passeando na floresta?  
Sabe o que encontrei passeando na floresta?  
Uma serpente se rastejando estava procurando  
um lugar pra dormir

Também um coelhinho saltitando tão contente  
Também um coelhinho saltitando tão contente

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 11. DANÇA DE GANA

DANÇA POPULAR

**Descrição:** KYE KYE KULE" OU CHE CHE KU LEYÉ cantada em muitos países da África e em todo o mundo. É uma música de chamada e resposta com ações. O líder canta uma linha e o grupo a repete. Todas as linhas são cantadas, ao mesmo tempo em que executam ações de acordo com a batida. É melhor caracterizada como uma rima, mas rima na língua de Gana. É uma forma de ensinar ritmo e continuidade durante o desenvolvimento de habilidades linguísticas em crianças. Esta música se enquadra nessa categoria, pois, quase todas as pessoas que frequentaram a escola primária em Gana vivenciaram essa brincadeira.

**Para realizar a atividade:** O líder, executa as seguintes ações enquanto canta a linha do verso correspondente da música. Em seguida, você repete as mesmas ações enquanto repete a mesma linha do verso cantada pelo líder.

**Materiais:** Caixa de som, celular, tecido/TNT.

**Espaço:** Pode ser realizado na sala, no pátio, quadra ou gramado.

**Tempo:** 10 minutos.

**Obs.:** A proposta pode ser utilizada em outros momentos da aula, conforme a intencionalidade do/a professor/a.

**Sugestão de campos de experiências:** Corpo, gestos e movimentos; escuta, fala, pensamento e imaginação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de matriz africana.

Letra da música:

Líder: che che ku leyé  
Grupo: che che ku leyé

(toque na cabeça com as mãos 4 vezes no ritmo.)

Líder: che che kofi sa  
Grupo: che che kofi sa  
(toque seus ombros 4 vezes no ritmo)

Líder: kofi sa langa  
Grupo: kofi sa langa

(coloque as mãos na cintura e balance no ritmo)

Líder: kaka shi langa  
Grupo: kaka shi langa  
(toque os joelhos 4 vezes no ritmo).  
Líder: kum aden nde \*\*  
Grupo: kum aden nde

(curve-se e toque seus pés e ombros no ritmo)

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 12. ABRE A RODA TINDOLÊLÊ

LYDIA HORTÉLIO E ANTÔNIO NÓBREGA

**Descrição:** Conforme a música vai iniciando, chamar as crianças para formar uma roda. De mãos dadas, depois ir rodando batendo palmas e realizando os movimentos sugeridos para música.

**Observação:** Uma boa proposta para iniciar a rotina da aula.

**Materiais:** Caixa de som, celular.

**Espaço:** Pode ser realizado na sala, no pátio, quadra ou gramado.

**Tempo:** 10 minutos.

**Obs.:** A proposta pode ser utilizada em outros momentos da aula, conforme a intencionalidade do/a professor/a.

**Sugestão de campos de experiências:** escuta, fala, pensamento e imaginação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de roda.

#### Letra da música:

Abre a roda tindolêlê  
Abre a roda tindolálá

Abre a roda tindolêlê, tindolêlê, tindolálá  
e vai andando tindolêlê, tindolálá  
Bate palma tindolêlê  
Bate palma tindolálá

Bate palma tindolêlê, tindolêlê, tindolálá  
Me dê sua mão tindolêlê, tindolálá  
Requebradinha tindolêlê, tindolálá  
E vai andando tindolêlê  
E vai andando tindolálá

E vai andando tindolêlê, tindolêlê, tindolálá  
De trenzinho, tindolêlê, tindolálá  
De marcha ré tindolêlê  
De marcha ré tindolálá

De marcha ré tindolêlê, tindolêlê, tindolálá  
E bem baixinho tindolêlê  
E bem baixinho tindolálá

E bem baixinho tindolêlê, tindolêlê, tindolálá

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 13. ARAM SAM SAM

CHIKI TOONZ

**Descrição:** Sentados em círculo, as crianças irão imitar os movimentos que o/a professor/a irá realizar. Aram sam sam (bater as mãos nas pernas), Guli guli guli, guli (girar os braços) e Aravi, aravi (unir as palmas das mãos e mover para uma orelha e para a outra).

**Variação:** Seguir os comandos vendados.

**Materiais:** Caixa de som, celular

**Espaço:** Pode ser realizado na sala, no pátio, quadra ou gramado.

**Tempo:** 10 minutos.

**Obs.:** A proposta pode ser utilizada em outros momentos da aula, conforme a intencionalidade do/a professor/a.

**Sugestão de campos de experiências:** Corpo, gestos e movimentos; escuta, fala, pensamento e imaginação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de imitação.

#### Letra da música:

Aram sam sam  
Aram sam sam  
Guli guli guli guli guli  
Aram sam sam

Aram sam sam  
Aram sam sam  
Guli guli guli guli guli  
Aram sam sam

Aravi, aravi  
Guli guli guli guli guli  
Aram sam sam

Aravi, aravi  
Guli guli guli guli guli  
Aram sam sam

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 14. AMARELINHA AFRICANA

CANTIGA POPULAR

**Descrição:** Desenhar com giz ou fita um quadrado de 2X2, 4X4, 6x6, 8x8 ou 16x16, conforme o grupo. Contextualizar o tema mostrando as diferenças no formato da amarelinha. Perguntar se eles conhecem a amarelinha africana?

Colocar a música da amarelinha africana. Trabalhar o ritmo da música. Mostrar a sequência que será trabalhada.

**Materiais:** Caixa de som, celular

**Espaço:** Pode ser realizado na sala, no pátio, quadra ou gramado.

**Tempo:** 20 minutos

**Obs.:** A proposta pode ser utilizada em outros momentos da aula, conforme a intencionalidade do/a professor/a.

**Sugestão de campos de experiências:** Mundo social e natural: investigação, relação, transformação e preservação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** brincadeiras e jogos de matriz africana.

#### Letra da música:

Minuê, minuê,  
Me gusta lá dance,  
Me gusta lá dance,  
Lá dança minuê

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 15. É UM TAL DE POC OU DANÇA DA PIPOCA

GILMARA LIMA E IVAN SILVA

**Descrição:** As crianças podem estar em roda para apresentar a proposta, depois podem andar livres pelo espaço e no refrão se unir para realizar os movimentos. Cantar a primeira parte da música batendo palmas. Na segunda parte, ficar em dupla. Primeiro dar um pulo para frente, depois dar três pulinhos para trás, em sequência dar três pulinhos para direita e três para esquerda. Ir gradativamente, aumentando o grupo para realizar a proposta juntos.

**Observação:** O uso da música é opcional.

**Variação:** Pode ser cantado em libras. Usar os sinais (pipoca, panela, outra, começou, responder, falatório, ninguém, entender). O sinal do poc poc pode ser o da pipoca estourando, fazer com as duas mãos.

**Materiais:** Caixa de som, celular

**Espaço:** Pode ser realizado na sala, no pátio, quadra ou gramado.

**Tempo:** 20 minutos

**Obs.:** A proposta pode ser utilizada em outros momentos da aula, conforme a intencionalidade do/a professor/a.

**Sugestão de campos de experiências:** escuta, fala, pensamento e imaginação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** brincadeiras e jogos de atenção.

#### Letra da música:

Uma pipoca estourando na panela  
Outra pipoca começou a responder  
Aí começa um tremendo falatório  
Que ninguém consegue entender

É um tal de poc poc poc poc  
Poc poc poc poc  
Poc poc poc poc

É um tal de poc poc poc poc  
Poc poc poc poc  
Poc poc poc poc

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 16. FUI VISITAR MINHA TIA EM MARROCOS

TÓ SEQUEIRA

**Descrição:** Iniciar contando a história da proposta, envolver as crianças no faz de conta, perguntar: Quem tem tia? Onde mora? Qual o nome da tia?.. Pode-se trazer elementos para apresentar Marrocos às crianças. Apresentar os movimentos, gradativamente, a cada dia construindo uma sequência didática para a aula. Realizar no início ou no final da aula, depois acrescentar no decorrer do dia. Conforme as crianças vão aprendendo a sequência da história, incentivar que acrescentem movimentos.

Movimentos para os comandos:

- IP AU AU AU IP AU: bater palmas
- IP, OP: polegares para cima e para baixo
- ONDULADO: movimento de ondulado com um braço
- GLUP GLUP: fazer um gesto de como se bebesse algo, com o polegar apontando para a boca
- QUE DELÍCIA: Mão direita na orelha
- MÃOS AO ALTO: levantar os dois braços para o alto
- AI QUE DOR: pôr as mãos na barriga num gesto fingindo dor
- TSSSS: imitar com um dos braços o movimento da serpente
- CÓ CÓ CÓ: com os dois braços imitar uma galinha batendo asas
- BRUÁÁÁÁ: imitar um monstro

**Materiais:** Caixa de som, celular

**Espaço:** Pode ser realizado na sala, no pátio, quadra ou gramado.

**Tempo:** 20 minutos.

**Obs.:** A proposta pode ser utilizada em outros momentos da aula, conforme a intencionalidade do/a professor/a.

**Sugestão de campos de experiências:** escuta, fala, pensamento e imaginação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** brincadeiras e jogos historiados.

### Letra da música:

FUI VISITAR MINHA TIA EM MARROCOS, **IP, OP.** FUI VISITAR MINHA TIA EM MARROCOS, **IP OP.**  
FUI VISITAR MINHA TIA, FUI VISITAR MINHA TIA FUI VISITAR MINHA TIA EM MARROCOS

NO CAMINHO EU ENCONTREI UM CAMELO, **ONDULADO.** NO CAMINHO EU ENCONTREI UM CAMELO, **ONDULADO.** NO CAMINHO EU ENCONTREI, NO CAMINHO EU ENCONTREI NO CAMINHO EU ENCONTREI UM CAMELO, **ONDULADO**

**IP AU AU AU IP AU/ IP OP, ONDULADO.**

NO CAMINHO EU BEBI UM SUCO, **GLUP GLUP.** NO CAMINHO EU BEBI UM SUCO, **GLUP GLUP.**  
NO CAMINHO EU BEBI NO CAMINHO EU BEBI NO CAMINHO EU BEBI UM SUCO, **GLUP GLUP.**

**IP AU AU AU IP AU/ IP OP, ONDULADO, GLUP GLUP.**

NO CAMINHO EU COMI UM BISCOITO, **QUE DELÍCIA.** NO CAMINHO EU COMI UM BISCOITO,  
**QUE DELÍCIA.** NO CAMINHO EU COMI NO CAMINHO EU COMI NO CAMINHO EU COMI UM BISCOITO, **QUE DELÍCIA.**

**IP AU AU AU IP AU/ IP OP, ONDULADO, GLUP GLUP, QUE DELÍCIA.**

NO CAMINHO EU SOFRI UM ASSALTO, **MÃOS AO ALTO.** NO CAMINHO EU SOFRI UM ASSALTO,  
**MÃOS AO ALTO.** NO CAMINHO EU SOFRI NO CAMINHO EU SOFRI NO CAMINHO EU SOFRI UM ASSALTO, **MÃOS AO ALTO.**

**IP AU AU AU IP AU/ IP OP, ONDULADO, GLUP GLUP, QUE DELÍCIA, MÃOS AO ALTO.**

NO CAMINHO EU ENCONTREI UM DOUTOR, **AI QUE DOR.** NO CAMINHO EU ENCONTREI UM DOUTOR,  
**AI QUE DOR.** NO CAMINHO EU ENCONTREI NO CAMINHO EU ENCONTREI NO CAMINHO EU ENCONTREI UM DOUTOR, **AI QUE DOR.**

**IP AU AU AU IP AU/ IP OP, ONDULADO, GLUP GLUP, QUE DELÍCIA, MÃOS AO ALTO, AI QUE DOR.**

NO CAMINHO EU ENCONTREI UMA SERPENTE, **TSSSSS.** NO CAMINHO EU ENCONTREI UMA SERPENTE, **TSSSSS.** NO CAMINHO EU ENCONTREI NO CAMINHO EU ENCONTREI NO CAMINHO EU ENCONTREI UMA SERPENTE, **TSSSSS.**

**IP AU AU AU IP AU/ IP OP, ONDULADO, GLUP GLUP, QUE DELÍCIA, MÃOS AO ALTO, AI QUE DOR, TSSSSS.**

NO CAMINHO EU ENCONTREI UMA GALINHA, **CÓ CÓ CÓ.** NO CAMINHO EU ENCONTREI UMA GALINHA, **CÓ CÓ CÓ.** NO CAMINHO EU ENCONTREI NO CAMINHO EU ENCONTREI NO CAMINHO EU ENCONTREI UMA GALINHA, **CÓ CÓ CÓ.**

**IP AU AU AU IP AU/ IP OP, ONDULADO, GLUP GLUP, QUE DELÍCIA, MÃOS AO ALTO, AI QUE DOR, TSSSSS, CÓ CÓ CÓ**

NO CAMINHO EU ENCONTREI UM MONSTRO, **BRUÁÁÁÁ.** NO CAMINHO EU ENCONTREI UM MONSTRO, **BRUÁÁÁÁ.** NO CAMINHO EU ENCONTREI NO CAMINHO EU ENCONTREI NO CAMINHO EU ENCONTREI UM MONSTRO, **BRUÁÁÁÁ.**

**IP AU AU AU IP AU/ IP OP, ONDULADO, GLUP GLUP, QUE DELÍCIA, MÃOS AO ALTO, AI QUE DOR, TSSSSS, CÓ CÓ CÓ, BRUÁÁÁÁ**

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 17. ABC DOS COPOS

#### PALAVRA CANTADA

**Descrição:** Iniciar com as crianças sentadas, explicar os movimentos que serão realizados. Primeiro fazer individualmente, depois colocar as crianças em duplas e gradativamente aumentar o grupo de crianças na proposta.

**Materiais:** Caixa de som, copo de material resistente ou cone e celular.

**Espaço:** Pode ser realizado na sala, no pátio, quadra ou gramado.

**Tempo:** 10 - 20 minutos.

**Obs.:** A proposta pode ser utilizada em outros momentos da aula, conforme a intencionalidade do/a professor/a.

**Sugestão de campos de experiências:** Corpo, gestos e movimentos; escuta, fala, pensamento e imaginação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de concentração e ritmo.

#### Letra da música:

Pega copo  
Pega copo  
Passa copo  
Passa copo

Vira copo  
Vira copo  
Vira copo  
Vira copo

Pega copo  
Passa copo  
Passa copo  
Pega copo

Vira copo  
Vira copo  
Pega copo  
Passa copo

Passa copo  
Vira copo  
Vira copo  
Pega copo

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 18. A BALEIA É AMIGA DA SEREIA

**Descrição:** A brincadeira é semelhante a brincadeira do vivo-morto, porém com uma variação. No primeiro momento o/a professor/a irá ensinar a música de forma que todos compreendam a dinâmica, a música pode ser cantada direta, depois que todos aprenderem, o/a professor/a pode inserir os comandos: **Tibum**, todos agacham e **chuá** todos levantam com as mãos estendidas.

**Variação:** Libras.

**Materiais:** Caixa de som e celular.

**Espaço:** Pode ser realizado na sala, no pátio, quadra ou gramado.

**Tempo:** 10 minutos.

**Obs.:** A proposta pode ser utilizada em outros momentos da aula, conforme a intencionalidade do/a professor/a.

**Sugestão de campos de experiências:** Corpo, gestos e movimentos; escuta, fala, pensamento e imaginação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos inclusão.

#### Letra da música:

A baleia, a baleia, é amiga da sereia  
Olha o que ela faz, olha o que ela faz  
Tibum chuá, tibum chuá

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 19. YAPO

#### PALAVRA CANTADA

**Descrição:** As crianças em círculo. Para começar, podemos usar para o Yapo bater palmas nas coxas, Ya Ya bater palmas nos ombros, com braços cruzados, E E ooo estalar os dedos e o Tuqui Tuqui, bater com os dedos na cabeça. A cada palavra cantada na música, um movimento diferente pode ser modificado, conforme o grupo. Posteriormente, pode-se contextualizar com as crianças a cultura dos povos originários. Perguntar o que as crianças pensam que significa a palavra Yapo? Após ouvi-las trazer a informação.

**Materiais:** Caixa de som e celular.

**Espaço:** Pode ser realizado na sala, no pátio, quadra ou gramado.

**Tempo:** 10 minutos.

**Obs.:** A proposta pode ser utilizada em outros momentos da aula, conforme a intencionalidade do/a professor/a.

**Sugestão de campos de experiências:** Traços, sons, cores e formas; Mundo social e natural: investigação, relação, transformação e preservação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de matriz indígena.

#### Letra da música:

Yapo, ya, ya, e e ooo  
Yapo ya, ya, e e e  
Yapo ya, ya, yapo  
Y tuqui, tuqui e e ooo

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 20. BAMBOLÉIO

LAURA CRISTINA

**Descrição:** As crianças em círculo irão ouvir a música e juntos com o/a professor/a farão o que ela menciona, levantar os braços, mexer o corpo, o pescoço e abraçar um colega. A ideia é alongar o corpo e cumprimentar cada vez um colega diferente, deslocando-se e aproximando de todos da turma para evitar que fiquem somente em pequenos grupos.

**Materiais:** Caixa de som, celular.

**Espaço:** Essa atividade pode ser realizada tanto na quadra, quanto na sala de aula ou em outro espaço que estiver disponível.

**Tempo:** 20 minutos.

**Obs.:** Essa música pode ser usada na parte principal da aula, depende da intenção do/a professor/a.

**Sugestão de campos de experiências:** Corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas; escuta, fala, pensamento e imaginação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos cantados e sons com o corpo.

#### Letra da música:

Levantar um braço  
Levantar o outro  
Fazer bamboleio e mexer o pescoço...

Olhar para o teto...  
Olhar pro sapato...  
Escolher um amigo e dar um ABRAÇO.

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 21. QUANDO VÊ UMA CARETA

DANILO BENÍCIO - BATUCADAN

**Descrição:** Os cones são disponibilizados em um grande círculo e as crianças devem se posicionar também em um círculo ao redor dos cones. Inicia-se a atividade com a canção e as crianças se deslocam dançando enfileirados ao redor dos cones, reproduzindo os movimentos citados na canção (correr, pular, fazer caretas). No momento do refrão em que a canção solicita parar os movimentos, o/a professor/a pausa a música e pede uma cor, as crianças então devem tentar capturar o cone da cor solicitada. A cada partida do jogo, será solicitada uma cor e a criança que conseguir capturar maior quantidade de cones durante o jogo será o vencedor.

**Materiais:** Dez cones coloridos. Caixa de som, celular.

**Espaço:** A atividade será realizada no pátio, quadra ou solário.

**Tempo:** 15 - 20 minutos.

**Obs.:** É preciso estar atento às crianças quando forem pegar os cones para evitar que se machuquem, pulem um em cima do outro. Por isso, reforce bem as regras de respeito e atenção.

**Sugestão de campos de experiências:** Corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas; escuta, fala, pensamento e imaginação; escuta, fala, pensamento e imaginação; espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de agilidade.

#### Letra da música:

Lá vem vindo uma formiga vem andando devagar quando vê uma careta.

Já começa acelerar.

Corre, corre formiguinha corre, corre sem parar corre, corre formiguinha e só para quando eu mandar **PAROU**.

Lá vem vindo uma borboleta vem voando devagar quando vê uma careta já começa acelerar.

Voa, voa borboleta voa, voa sem parar voa, voa borboleta e só para quando eu mandar **PAROU**.

Lá vem vindo um sapinho vem pulando devagar quando vê uma careta já começa acelerar.

Pula, pula seu sapinho pula, pula sem parar pula, pula seu sapinho e só para quando eu mandar **PAROU**.

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 22. BONECO DE MASSINHA

SARA DO VALE

**Descrição:** As crianças em círculo junto com o/a professor/a irão ouvir a música e reproduzir os movimentos que ela solicita, como endurecer e amolecer o corpo, movimentar braços, pernas e respirar fundo. Essa é uma música calma, tranquila, fácil de aprender e entender e que facilitará a volta à calma. Após o término da música o/a professor/a pode dar sequência com o relaxamento muscular que está habituado.

**Materiais:** Caixa de som, celular.

**Espaço:** Quadra, sala de aula, pátio ou o local disponível.

**Tempo:** 10 minutos.

**Obs.:** Essa música pode ser usada na parte principal da aula, depende da intenção do/a professor/a.

**Sugestão de campos de experiências:** Corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de expressão corporal.

#### Letra da música:

Boneco de massinha um dia endureceu,  
respirou bem fundo e amoleceu

Braços, pernas...  
PESCOÇO relaxou  
Respirou bem fundo  
E depois sentou.

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 23. EU VI UMA COBRA

TIA MORI

**Descrição:** Iniciaremos com uma atividade em roda. As crianças sentadas e organizadas em roda para uma brincadeira cantada que utiliza de gestos e sons divertidos relacionados a elementos da natureza que são sugeridos no vídeo da música.

**Materiais:** Caixa de som, celular.

**Espaço:** pode ser realizado no pátio, quadra, sala.

**Tempo:** 5 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** mundo social e natural - investigação, relação, transformação e preservação

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos com elementos naturais.

Letra da música:

Eu vi uma cobra (TSTSTSTSTSTSTS)  
Eu vi uma cobra (TSTSTSTSTSTSTS)

Andando na floresta (TCHTCHTCHTCH)  
Andando na floresta (TCHTCHTCHTCH)

Subindo na árvore (Brrrruuuuuuuuuuu)  
Subindo na árvore (Brrrruuuuuuuuuuu)

Descendo da árvore (brrrruuuuuuuuuuu)  
Descendo da árvore (brrrruuuuuuuuuuu)

Estica assim, enrola assim  
Estica assim, enrola assim

ATCHIMMMMMMMMMMM.

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 24. CIRANDA DOS BICHOS

PALAVRA CANTADA

**Descrição:** As crianças se organizarão em círculo e irão imitar os comandos de acordo com a música.

**Materiais:** Caixa de som, celular.

**Espaço:** Quadra ou sala de aula.

**Tempo:** 10 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** corpo, gestos e movimentos.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de danças circulares.

#### Letra da música:

A dança do jacaré quero ver quem sabe dançar  
A dança do jacaré, quero ver quem sabe dançar  
Rebola para lá, rebola para cá  
E abre o bocão assim  
Remexe o rabo e nada no lago  
Depois dá a mão pra mim  
A dança da cascavel, quero ver quem sabe dançar  
A dança da cascavel, quero ver quem sabe dançar  
Rebola pra lá, rebola ondulado  
E estica o pescoço assim  
E sobe no galho, balança o chocalho  
Depois dá a mão pra mim  
A dança do caranguejo, quero ver quem sabe dançar  
A dança do caranguejo, quero ver quem sabe dançar  
Rebola pra lá, rebola para cá  
Belisca o meu pé assim  
E mexe o olho e ande de lado  
Depois dá a mão para mim  
A dança do peixe boi, quero ver quem sabe dançar  
A dança do peixe boi, quero ver quem sabe dançar  
Rebola pra lá, rebola pra cá  
E abre a boquinha assim  
Me dá um beijinho e nada um pouquinho  
Depois dá a mão para mim  
A dança do tuiuiu, quero ver quem sabe dançar  
A dança do tuiuiu, quero ver quem sabe dançar  
Rebola pra lá, rebola pra cá  
E voa no ar assim  
E sobe um pouquinho e desce um pouquinho  
Depois dá a mão pra mim  
A dança da criançada, quero ver quem sabe dançar  
A dança da criançada, quero ver quem sabe dançar  
Rebola para lá, rebola para cá  
Faz uma careta assim  
E dá uma voltinha, sacode a cabeça  
Depois dá a mão para mim

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 25. TCHUTCHUÊ

GRUPO PEQUENOS ATOS

**Descrição:** O/A professor/a colocará a música Tchutchuê e demonstrará os movimentos sugeridos pela canção. Em seguida, organizados em roda, o/a professor/a dançará com as crianças, incentivando-as a participar da brincadeira.

**Materiais:** Caixa de som, celular.

**Espaço:** sala ou no pátio / quadra.

**Tempo:** 10 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Jogos e brincadeiras de autoconhecimento.

#### Letra da música:

Tchutchuê, tchutchuê

É uma dança bem legal (REFRÃO)

Tchutchuê, tchutchuê

É uma dança sem igual

Polegar pra frente (polegar pra frente)

REFRÃO

Polegar pra frente (polegar pra frente)

Cotovelo pra trás (cotovelo pra trás)

REFRÃO

Polegar pra frente (polegar pra frente)

Cotovelo pra trás (cotovelo pra trás)

Perna dobrada (perna dobrada)

REFRÃO

Polegar pra frente (polegar pra frente)

Cotovelo pra trás (cotovelo pra trás)

Perna dobrada (perna dobrada)

Os pés pra dentro (os pés pra dentro)

REFRÃO

Polegar pra frente (polegar pra frente)

Cotovelo pra trás (cotovelo pra trás)

Perna dobrada (perna dobrada)

Os pés pra dentro (os pés pra dentro)

Cabeça torta (cabeça torta)

REFRÃO

Polegar pra frente (polegar pra frente)

Cotovelo pra trás (cotovelo pra trás)

Perna dobrada (perna dobrada)

Os pés pra dentro (os pés pra dentro)

Cabeça torta (cabeça torta)

Língua pra fora (língua pra fora)

REFRÃO

Polegar pra frente (polegar pra frente)

Cotovelo pra trás (cotovelo pra trás)

Perna dobrada (perna dobrada)

Os pés pra dentro (os pés pra dentro)

Cabeça torta (cabeça torta)

Língua pra fora (língua pra fora)

Dá uma rodadinha (dá uma rodadinha)

REFRÃO

Polegar pra frente (polegar pra frente)

Cotovelo pra trás (cotovelo pra trás)

Perna dobrada (perna dobrada)

Os pés pra dentro (os pés pra dentro)

Cabeça torta (cabeça torta)

Língua pra fora (língua pra fora)

Dá uma rodadinha (dá uma rodadinha)

E num pé só!

REFRÃO (3x)

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 26. PULA GRILO

CHRISTIAN FELIX

**Descrição:** As crianças sentadas e organizadas em roda para uma música que utiliza de gestos e sons divertidos relacionados a elementos da natureza que são sugeridos no vídeo da música.

**Materiais:** Caixa de som, celular.

**Espaço:** pode ser realizado no pátio, quadra, sala.

**Tempo:** 5 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** mundo social e natural - investigação, relação, transformação e preservação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos com elementos naturais.

#### Letra da música:

Pulou, pulou, pulou  
Pulou um grilo na minha mão  
Pulou, pulou, pulou  
Pulou um grilo na minha mão

Olhei  
Gostei  
Na grama eu o deixei  
Olhei  
Gostei  
Na grama eu o deixei

Pula grilo  
Bem tranquilo  
Na grama do meu quintal  
Pula grilo  
Bem tranquilo  
Na grama do meu quintal

Pula grilo  
Rapidinho  
Na grama do meu quintal  
Pula grilo  
Rapidinho  
Na grama do meu quintal  
E agora vou dar um tchau  
TCHAU!!!

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 27. TOMATINHO VERMELHO

OS TAUALEGRES

**Descrição:** Essa atividade visa trabalhar as emoções com as crianças. Para introdução do tema, mostrar cartões das emoções e pedir que as crianças se expressem. Organizar as crianças em roda, e distribuir os cartões. Pedir que a turma interprete a emoção sorteada no cartão e mostrada pelo/a professor/a. Em seguida, organizá-las em roda, de pé. Ensinar a canção e realizar gestos com o corpo, em seguida colocar a música para que todos façam juntos.

**Variações para as emoções:** Fazer a parte do catchup - chorando, rindo, bravo, triste, etc.

**Materiais:** Caixa de som, celular.

**Espaço:** Quadra ou sala de aula.

**Tempo:** 10 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** jogos e brincadeiras de sentimentos e emoções.

#### Letra da música:

Tomatinho vermelho (aperta o rosto com as duas mãos, punhos fechados)  
Pela estrada rolou (braços à frente giram alternando os punhos)  
Rolou  
Grande caminhão veio (gesto imitando segurar volante)  
E o tomatinho esmagou (palmas)  
Pobre do tomatinho, coitado do tomatinho (mãos unidas, abaixo do rosto, deitado de lado, fazem de um lado depois do outro)  
Catchup virou (alternar braços para cima e para baixo, punho fechado).

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 28. SE VOCÊ ESTÁ CONTENTE

ELIANA

**Descrição:** O/A professor/a colocará a música e fará os movimentos da música para as crianças aprenderem. Em seguida, em pé espalhados pelo espaço deverão realizar os movimentos solicitados, de forma divertida.

**Variação:** as crianças podem acrescentar expressões como: pular, agachar, etc.

**Materiais:** Caixa de som, celular.

**Espaço:** Quadra ou pátio.

**Tempo:** 10 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas

**Sugestão de objetos de conhecimento:** jogos e brincadeiras de sentimentos e emoções e sons com o corpo.

#### Letra da música:

Se você está contente (apontar para frente)  
Bata palmas (3x palmas)  
Se você está contente (apontar para frente)  
Bata palmas (3x palmas)  
Se você está contente (apontar para frente)  
Quer mostrar a toda gente (cruza braços para cima e afasta-os para lateral)  
Se você está contente (apontar para frente)  
Bata palmas (3x palmas)

Segue repetindo mas mudando para:  
Bata o pé (bater pé no chão 3x)  
Dê risada (há, há, há)  
Grite viva! (gritar viva com elevação de braço e mão fechada para o alto)

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 29. FESTA NO PANTANAL

CRÍANÇAS INTELIGENTES

**Descrição:** No primeiro momento abordar sobre os animais do Brasil, valorizando os conhecimentos prévios das crianças, contextualizar sobre os animais regionais do Cerrado e/ou Pantanal, como: araras, jacarés, capivaras, onças pintadas, entre outros, sugerindo e aceitando imitações dos mesmos. No segundo momento cada criança terá uma cadeira à sua frente, com uma imagem de um animal regional. Ao som de uma música temática, as crianças deverão circular em volta das cadeiras, quando a música “parar”, as crianças deverão imitar os gestos ou sons do animal da cadeira à sua frente.

**Materiais:** Caixa de som, celular (áudio), imagens de animais impressos e cadeiras.

**Espaço:** Pode ser realizada na sala de aula, pátio ou outro espaço amplo.

**Tempo:** 20 a 30 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** mundo social e natural – investigação, relação, transformação e preservação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** brincadeiras e jogos de contextualização de diferentes regiões do Brasil.

#### Letra da música:

Tem festa no Pantanal  
Vem ver que legal  
Arara canta e o jacaré faz o carnaval  
A onça pintada bate o pé no chão  
O tuiuiú dança com muita animação

Tem festa no Pantanal  
Vem ver que legal  
Arara canta e o jacaré faz o carnaval

O tamanduá mexe o rabinho pra lá  
E a capivara sorrir sem parar  
E a capivara sorri sem parar

Tem festa no Pantanal  
Vem ver que legal  
Arara canta e o jacaré faz o carnaval

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 30. *QUAL EMOÇÃO ESTOU SENTINDO?*

KUAU

**Descrição:** Preparação: Explique que a música ditará a emoção que todos devem sentir e expressar corporalmente. Coloque figuras das emoções enquanto toca a música em trechos de cada sentimento na música. Enquanto a música toca, todos devem se mover e expressar a emoção que a música sugere (coordenação motora ligada ao ritmo). Ao parar a música, todos devem congelar na pose que melhor representa a emoção sentida naquele momento.

**Materiais:** Imagem das emoções, caixa de som, celular

**Espaço:** Pode ser realizada na sala de aula, pátio ou outro espaço amplo.

**Tempo:** 10 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas; escuta, fala, pensamento e imaginação; espaços, tempos, quantidades, relações e transformações

**Sugestão de objetos de conhecimento:** brincadeiras e jogos de sentimentos e emoções.

#### Letra da música:

Refrão:

Qual a emoção estou sentindo?  
Qual a forma de poder falar?  
O que está dentro do coração  
é aquilo que vou expressar.

--

Alegria é contagiente  
Me faz feliz, me faz gargalhar (pausa para  
gargalhadas!!!!).  
Sentimento muito positivo  
Que inspira juntos a cantar.  
(Refrão)

--

A tristeza às vezes acontece  
É normal também querer chorar.  
O importante é ter alguém por perto  
Em que a gente pode confiar.  
(Refrão)

--

Se a raiva te deixa explosivo  
Como então podemos controlar?  
Respire fundo e assopre devagar  
Tchau raiva, você vai passar!!!  
(Refrão)

--

Medo é um monstro muito esquisito  
Só existe ao imaginar  
Xô medo, pode ir embora!  
Eu aprendi a te controlar.

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 31. CATIRA DO PASSARINHO

CELSO PAN E JACQUELINE BAUMGRATZ

**Descrição:** Realizar uma roda de conversa com as crianças sobre a origem da Catira, explicando que é uma dança popular caipira surgida no Vale do Paraíba, criada pelos boiadeiros como forma de diversão durante as paradas com a boiada. Apresentar a música “A Catira do Passarinho” e propor que as crianças experimentem os movimentos básicos da Catira, como bater palmas e pés ritmicamente, valorizando o trabalho em grupo e a expressão corporal.

**Materiais:** Aparelho de som, música “A Catira do Passarinho”, espaço amplo para dançar.

**Espaço:** Pode ser realizada na sala de aula, pátio ou outro espaço amplo.

**Tempo:** 15 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** corpo, gestos e movimentos; o eu, o outro e o nós.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** brincadeiras e jogos de danças folclóricas.

Letra da música:

No pé da laranjeira  
Tem um ninho de barro  
Pode ser do João  
João-de-Barro

Sabiá laranjeira  
Tem o peito dourado  
Voa, canta canção  
Pros namorados

Queria ser passarinho  
Pra poder olhar pra baixo  
Ver tudo pequenininho  
Casa, cavalo e riacho.

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 32.IMITANDO OS ANIMAIS

XUXA

**Descrição:** O/A professor/a fará um quadrado com fita crepe ou giz para cada criança, já na brincadeira a criança fica dentro do quadrado, e ao comando a criança terá que fazer o que for falado, frente, direita, esquerda, dentro, fora/frente, fora/atrás, um pé só, pé direito dentro, pé esquerdo fora, o/a professor/a dá o comando fazendo o movimento no seu quadrado, as crianças sempre de frente seguindo ao comando no seu quadrado.

**Desafios de deslocamento:** Peça às crianças para se deslocarem pelo espaço imitando o movimento do animal escolhido, ao comando o/a professor/a fala o nome de um animal e junto com a criança o professor/a imita o animal se deslocando.

**Variação:** Imitação com som e música. Use um tecido e uma música sobre animais, pedindo às crianças para imitarem os animais mencionados nos comandos.

**Materiais:** tecido, caixa de som com a Música da Xuxa “Imitando os animais”, Fita crepe ou giz.

**Espaço:** Pode ser realizada na sala de aula, pátio ou outro espaço amplo.

**Tempo:** 15 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** corpo, gestos e movimentos; o eu, o outro e o nós.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** brincadeiras e jogos de danças folclóricas.

#### Letra da música:

Aqui na fazenda,  
Vamos imitar  
O andar dos bichinhos  
Vem com a gente brincar Imitando os animais  
Imitando...  
Imitando o cavalo Imitando os animais Imitando...  
Imitando a aranha Imitando os animais.

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 33. DENTRO, FORA

DANILO RAMOS

**Descrição:** Para a prática, o/a professor/a disponibilizará um bambolê para cada criança da turma, ou fará marcações de giz no chão para que as crianças sigam os comandos da música, sendo eles: DENTRO (crianças entram no bambolê ou na marcação de giz) e FORA (crianças saem do bambolê ou da marcação de giz). Para que a brincadeira fique mais divertida, uma variação é que as crianças andem pela quadra, e ao comando, busquem o bambolê mais próximo. Ou ainda, aumentar o número de crianças dentro de cada bambolê.

**Materiais:** bambolês ou giz branco, caixinha de som e celular

**Espaço:** Quadra ou espaço amplo

**Tempo:** 10 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** traços, sons, cores e formas; mundo social e natural - investigação, relação, transformação e preservação

**Sugestão de objetos de conhecimento:** brincadeiras e jogos de ritmos.

#### Letra da música:

Agora dentro  
Agora fora  
Essa é a dança do dentro e fora  
Pula pra dentro  
Pula pra fora

Essa é a dança do dentro e fora  
O pé pra dentro  
O pé pra fora  
Essa é a dança do dentro e fora  
Dentro  
Fora

Dentro fora  
Fora dentro  
Dentro fora  
Essa é a dança do dentro e fora”

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 34. PULOU UM GRILO NA MINHA MÃO

CHRISTIAN FELIX

**Descrição:** Para esta atividade, utilizaremos chocalhos de garrafinha pet com milho dentro, ou caixinha de som, ou violão. Com as crianças sentadas em roda, ao centro da quadra, o/a professor/a mostrará os chocalhos às crianças e os entregará para que o manuseiem por alguns instantes

(OBS: farão muito barulho! Prepare-se para este momento!). Em seguida, o/a professor/a apresentará a música “Pulou um grilo na minha mão”. Ao comando do/a professor/a, começem a harmonizar as batidas do chocalho. A proposta é que cantem e toquem seus chocalhos juntos.

**Materiais:** Chocalhos de material reciclável ou similar.

**Espaço:** Quadra ou espaço amplo.

**Tempo:** 15 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** traços, sons, cores e formas; mundo social e natural - investigação, relação, transformação e preservação

**Sugestão de objetos de conhecimento:** brincadeiras e jogos de ritmos.

#### Letra da música:

Pulou, pulou, pulou  
Pulou um grilo na minha mão  
Pulou, pulou, pulou  
Pulou um grilo na minha mão  
Olhei, gostei  
Na grama eu o deixei  
Olhei, gostei  
Na grama eu o deixei  
Pula grilo, bem tranquilo  
  
Na grama do meu quintal  
Pula grilo, bem tranquilo  
Na grama do meu quintal  
Pula grilo, rapidinho  
Na grama do meu quintal  
Pula grilo, rapidinho  
Na grama do meu quintal  
E agora vou dar um tchau  
Tchau

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 35. HOJE EU QUERO ANDAR DE UM JEITO DIFERENTE

**Descrição:** Para esta atividade o/a professor/a pode propor no primeiro momento que as crianças caminhem de diferentes formas pelo espaço. Ex: andar para frente, de lado, de costas, na ponta do pé, de calcanhar, entre outras formas. No segundo momento pode ser delimitado um espaço, organizando as crianças lado a lado ou em roda em seguida colocar a música para que as crianças interpretem seguindo a sugestão da canção e/ou do/a professor/a.

**Materiais:** Caixa de som e celular.

**Espaço:** Quadra ou espaço amplo.

**Tempo:** 15 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** traços, sons, cores e formas.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** brincadeiras e jogos de orientação espaço-temporal relacionados ao corpo.

#### Letra da música:

Hoje eu quero andar de um jeito diferente.  
Eu não quero andar pra frente!  
Para o lado eu vou andar.

Não pode encostar em nada e em ninguém (2x)

Hoje eu quero andar de um jeito diferente.  
Eu não quero andar pra frente!  
Para trás eu vou andar.

Não pode encostar em nada e em ninguém (2x)

Hoje eu quero andar de um jeito diferente.  
Eu não quero andar pra frente!  
Na ponta do pé eu vou andar.

Na ponta do pé, na ponta do pé, na ponta do pé.

Hoje eu quero andar de um jeito diferente.  
Eu não quero andar pra frente!  
No calcannhar eu vou andar.

Hoje eu quero andar de um jeito diferente.  
Eu não quero andar pra frente!  
No calcanhar eu vou andar.

Hoje eu quero andar de um jeito diferente.  
Eu não quero andar pra frente!  
De perna aberta eu vou andar.

Hoje eu quero andar de um jeito diferente.  
Eu não quero andar pra frente!  
De pernas juntas eu vou andar.

Hoje eu quero andar de um jeito diferente.  
Eu não quero andar pra frente!  
Hoje eu quero é pular.

Hoje eu quero andar de um jeito diferente.  
Eu não quero andar pra frente!  
Hoje eu quero é dançar.

Hoje eu quero andar de um jeito diferente.  
Eu não quero andar pra frente!  
Eu vou parar este lugar.

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 36. “SI MAMA KAA” (Tanzânia)

BRINCADEIRA POPULAR

**Descrição:** “Si Mama Kaa” é uma brincadeira musical, cuja letra indica os movimentos que os participantes devem realizar. Esta música é cantada na língua Suaili, que é a língua oficial da Tanzânia. Em círculo ou espalhados, as crianças dançam de acordo com as instruções da canção:

- Si Mama = ficar em pé, parado
- Kaa = abaixar, ou sentar no chão
- Ruka = pular no lugar
- Tembea = andar (qualquer direção)
- Kimbia = correr (qualquer direção)

**Variação 1:** Pode-se acrescentar a percussão corporal: quatro estalos de dedo, palma, mãos batem no peito uma de cada vez, mãos batem na perna – mão direita na perna direita, mão esquerda na perna esquerda – pisar com o pé direito e depois com o pé esquerdo. Contagem: 1, 2, 3, 4 e 5 e 6 e 7 e 8.

**Variação 2:** Pode-se fazer a proposta apenas com a percussão corporal.

**Materiais:** Caixa de som e celular.

**Espaço:** Sala, quadra ou espaço amplo.

**Tempo:** 15 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** traços, sons, cores e formas; mundo social e natural - investigação, relação, transformação e preservação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** brincadeiras e jogos de matriz africana ou sons com o corpo.

#### Letra da música:

Si Mama Kaa/ Si Mama Kaa  
Ruka, ruka, ruka/ Si Mama Kaa  
Tembea, tembea, tembea/ tembea, tembea, tembea  
Ruka, ruka, ruka/ Si Mama Kaa  
Kimbia, kimbia, kimbia/Kimbia, kimbia, kimbia  
Ruka, ruka, ruka/ Si Mama Kaa

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 37. CHU CHU UÁ

**Descrição:** A atividade pode ser realizada em roda, ou com as crianças dispersas pelo espaço escolhido pelo/a professor/a para a atividade. Será escolhido um “líder” para propor os movimentos sugeridos na canção. O/A professor/a pode contextualizar a atividade descrevendo quais movimentos poderão ser realizados. Após a contextualização, a música é colocada e as crianças acompanharão os comandos e gestos do “líder” escolhido pelo/a professor/a ou pelas crianças.

**Materiais:** Caixa de som e celular.

**Espaço:** Sala, quadra ou espaço amplo.

**Tempo:** 15 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** corpo, gestos e movimentos; O eu o outro e o nós.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** brincadeiras e jogos de conhecimento global do próprio corpo.

#### Letra da música:

Atenção, sim senhor  
Chu chu uá, chu chu uá, Chu chu uá, uá, uá. (2x)  
Companhia! Braço estendido.  
Chu chu uá, chu chu uá, Chu chu uá, uá, uá. (2x)

Companhia! Braço estendido. Punho fechado  
Chu chu uá, chu chu uá, Chu chu uá, uá, uá. (2x)

Companhia! Braço estendido. Punho fechado.  
Dedos para cima.  
Chu chu uá, chu chu uá, Chu chu uá, uá, uá. (3x)

Atenção, sim senhor.  
1, 2, 3, marche (4x)

Companhia! Braço estendido. Punho fechado.  
Dedos para cima. Ombros franzidos.  
Chu chu uá, chu chu uá, Chu chu uá, uá, uá. (2x)

Companhia! Braço estendido. Punho fechado.  
Dedos para cima. Ombros franzidos. Cabeça para trás.  
Chu chu uá, chu chu uá, Chu chu uá, uá, uá. (2x)

Companhia! Braço estendido. Punho fechado.  
Dedos para cima. Ombros franzidos. Cabeça para trás. Bumbum para trás.  
Chu chu uá, chu chu uá, Chu chu uá, uá, uá. (2x)

Companhia! Braço estendido. Punho fechado.  
Dedos para cima. Ombros franzidos. Cabeça para trás. Bumbum para trás. Pé do pinguim.  
Chu chu uá, chu chu uá, Chu chu uá, uá, uá. (2x)

Companhia! Braço estendido. Punho fechado.  
Dedos para cima. Ombros franzidos. Cabeça para trás. Bumbum para trás. Pé do pinguim.  
Língua para fora.  
La la lá la lá la lá la lá lá

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 38. DANÇO ROCK POP

**Descrição:** Ensinar a letra da música para as crianças. Explicar que durante a música será solicitado a movimentação de algumas partes do corpo. Posteriormente, solicitar que as crianças indiquem as partes do corpo a serem movimentadas e cantar a música.

**Materiais:** Caixa de som e celular.

**Espaço:** Sala, quadra ou espaço amplo.

**Tempo:** 10 - 20 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** o eu, o outro e o nós; corpo gestos e movimentos.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** brincadeiras e jogos de conhecimentos sobre o corpo.

#### Letra da música:

Eu danço rock pop  
Eu danço rock pop  
Assim é bem melhor

Minha cabeça para dentro  
Minha cabeça para fora  
Minha cabeça para dentro  
E eu sacudo ela agora  
Eu danço rock pop  
E giro ao redor  
Assim é bem melhor  
Hey!

Eu danço rock pop  
Eu danço rock pop  
Assim é bem melhor

Os meus braços para dentro  
Os meus braços para fora  
Os meus braços para dentro  
E eu sacudo eles agora

Eu danço rock pop  
E giro ao redor  
Assim é bem melhor  
Hey!  
Eu danço rock pop  
Eu danço rock pop  
Assim é bem melhor

O meu bumbum para dentro  
O meu bumbum para fora  
O meu bumbum para dentro  
E eu sacudo ele agora  
Eu danço rock pop  
E giro ao redor  
Assim é bem melhor  
Hey!

Eu danço rock pop  
Eu danço rock pop  
Assim é bem melhor

O meu pé para dentro  
O meu pé para fora  
O meu pé para dentro  
E eu sacudo ele agora  
Eu danço rock pop  
E giro ao redor  
Assim é bem melhor  
Hey!

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 39. LAVADEIRA

MÔNICA PINHEIRO E SÉRGIO LUIZ DA CUNHA

**Descrição:** Sentados em roda, contextualizar os componentes da música (lavadeira, rio, roupas), o período do dia que a lavadeira está indo lavar a roupa. Trazer as reflexões para dias atuais fazendo o contraponto com a maneira que se lavava roupas antigamente. Ensinar as crianças os movimentos que serão realizados na música.

**Materiais:** Caixa de som, TNT e celular.

**Espaço:** Sala, quadra ou espaço amplo.

**Tempo:** 10 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** traços, sons, cores e formas; mundo social e natural - investigação, relação, transformação e preservação

**Sugestão de objetos de conhecimento:** brincadeiras e jogos de imaginação.

#### Letra da música:

O sol tá nascendo ali, eu vi uma velhinha assim  
Com a trouxa desse tamanho e a água baixinha assim  
Lava, lava, lavadeira quanto mais lava, mais cheira (2x)

O sol tá nascendo ali, eu vi uma velhinha assim  
Com a trouxa desse tamanho e a água baixinha assim  
Enxágua, enxágua, lavadeira quanto mais enxágua, mais cheira (2x)

O sol tá nascendo ali, eu vi uma velhinha assim  
Com a trouxa desse tamanho e a água baixinha assim  
Torce, torce, lavadeira quanto mais torce, mais cheira (2x)

O sol tá nascendo ali, eu vi uma velhinha assim  
Com a trouxa desse tamanho e a água baixinha assim  
Passa, passa, lavadeira quanto mais passa, mais cheira (2x)

O sol tá nascendo ali, eu vi uma velhinha assim  
Com a trouxa desse tamanho e a água baixinha assim  
Dobra, dobra, lavadeira quanto mais dobra, mais cheira (2x)

O sol tá nascendo ali, eu vi uma velhinha assim  
Com a trouxa desse tamanho e a água baixinha assim.  
Guarda, guarda, lavadeira quando mais guarda mais cheira (2x)

O sol tá nascendo ali, eu vi uma velhinha assim  
Com a trouxa desse tamanho e a água baixinha assim.

# EXPERIÊNCIAS RÍTMICAS

## PROPOSTA

### 40. DOM FREDERICO

MÔNICA PINHEIRO E SÉRGIO LUIZ DA CUNHA

**Descrição:** A brincadeira pode ser realizada em roda. No primeiro momento o/a professor/a contextualizará a atividade contando a história de Dom Frederico, após proporá os gestos da canção sem a música. Quando as crianças tiverem realizado os movimentos o/a professor/a pode colocar a música para que todos cantem e realizem os movimentos propostos.

**Materiais:** Caixa de som e celular.

**Espaço:** Sala, quadra ou espaço amplo.

**Tempo:** 10 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** Corpo, gestos e movimentos; **Escuta, fala, pensamento e imaginação.**

**Sugestão de objetos de conhecimento:** brincadeiras e jogos de imitação; Brincadeira cantada.

#### Letra da música:

Dom Frederico perdeu a memória  
Pra se casar com a costureira  
Costureira perdeu o dedão  
Pra se casar com o capitão  
Capitão perdeu a espada  
Pra se casar com a bela fada  
Bela Fada perdeu a coroa  
Pra se casar com Dom Frederico

Dom Frederico diz que não  
Bela fada caiu no chão  
Dom Frederico diz que sim  
Bela fada fez assim

Dom Frederico

Dom Frederico perdeu a memória  
Pra se casar com a costureira  
Costureira perdeu o desão  
Pra se casar com o capitão  
Capitão perdeu a espada  
Pra se casar com a bela fada  
Bela fada perdeu a coroa  
Pra se casar com Dom Frederico

Dom Frederico diz que não  
Bela fada caiu no chão  
Dom Frederico diz que sim  
Bela fada fez assim.



# JOGOS E BRINCADEIRAS



# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

### 1. BRINCADEIRA DA ESTÁTUA

**Descrição:** O/A professor/a trará já impresso vários cartões de movimentos desenhados em que as crianças deverão usar a imaginação para interpretá-los.

**Execução:** O/A professor/a colocará algumas músicas infantis para as crianças dançarem livremente pelo espaço, quando esta parar todas deverão ficar paradas. Dessa forma o/a professor/a mostrará a figura em que todos deverão interpretar o movimento sugerido.

**Variação/ Sugestão 1:** Estátua das emoções. Utilizando da mesma brincadeira o/a professor/a apresentará agora alguns cartões com diferentes tipos de emoções em que as crianças poderão interpretar de acordo como é mostrado.

**Variação/ Sugestão 2:** Estátua das cores: o/a professor/a colocará uma música para tocar, quando a música parar pedirá que as crianças encontrem a cor solicitada por ela.

**Materiais:** Caixa de som, celular, cartões de movimento corporais e emoções.

**Espaço:** Pode ser realizado na sala, no pátio, quadra ou gramado.

**Tempo:** 10 minutos.

**Obs.:** A proposta pode ser utilizada em outros momentos da aula, conforme a intencionalidade do/a professor/a.

**Sugestão de campos de experiências:** Corpo, gestos e movimentos; escuta, fala, pensamento e imaginação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de imitação.

# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

### 2. BANDINHA MUSICAL

**Descrição:** Distribuir uma folha de papel para cada criança deixá-las explorar e perguntar o que é possível fazer com aquela folha? Após cada criança manusear a folha, entregar outra folha e perguntar se elas acham que é possível fazer música com aquela folha? Envolver as crianças na proposta aguçando a curiosidade delas. Ensinar os movimentos que serão realizados: Bater três vezes e depois e bater uma vez. Realizar a bandinha musical e registrar as reações das crianças para os sons produzidos.

**Materiais:** Caixa de som, celular, folha sulfite.

**Espaço:** Pode ser realizado na sala, no pátio, quadra ou gramado.

**Tempo:** 15 minutos

**Obs.:** A proposta pode ser utilizada em outros momentos da aula, conforme a intencionalidade do/a professor/a.

**Sugestão de campos de experiências:** Escuta, fala, pensamento e imaginação; Traços, sons, cores e formas;

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de bandinha musical.

**Sugestão de músicas:** Clap Clap Song - [https://youtu.be/\\_2I6S2UjN0E?si=K\\_RACXVagH-0132P](https://youtu.be/_2I6S2UjN0E?si=K_RACXVagH-0132P)

# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

### 3. YOGA DOS ANIMAIS

**Descrição:** As crianças formam um grande círculo ou se espalham pelo espaço. A atividade inicia ao som de uma música calma. O/A professor/a mostrará a figura de um animal e demonstrará o movimento correspondente. Em seguida, as crianças deverão reproduzir o gesto, mantendo a posição por alguns segundos antes de passar ao próximo.

**Materiais:** Caixa de som, celular, fichas de desenhos de animais.

**Espaço:** Pode ser realizado na sala, no pátio, quadra ou gramado.

**Tempo:** 20 minutos.

**Obs.:** Valorizar a criatividade e a expressão corporal das crianças, observando se conseguem associar som, movimento e ritmo.

**Sugestão de campos de experiências:** o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas; escuta, fala, pensamento e imaginação

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de Relaxamento

**Link do vídeo:** <https://youtu.be/qbZIJP1ZpLo?si=If7NSJFMFxqExHwq>

**Material:**

[https://drive.google.com/file/d/18Bkh-5rEVtYSvbuLyz1ms5B-XF2jBEb/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/18Bkh-5rEVtYSvbuLyz1ms5B-XF2jBEb/view?usp=drive_link)

# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

### 4. CANTINHO DA CONSTRUÇÃO DE ANIMAIS DO BRASIL

**Descrição:** As crianças receberão palitos de picolés, prendedores de roupas e imagens de animais regionais, dando sequência a proposta anterior dos Animais do Brasil. Utilizando a imaginação e as imagens impressas, caso haja dificuldades, as crianças criarião animais com materiais não estruturados.

**Materiais:** Imagens de animais impressos, palitos de picolé e prendedores de roupas.

**Espaço:** Pode ser realizada na sala de aula, pátio ou outro espaço amplo.

**Sugestão de campos de experiências:** espaços, tempo, quantidades, relações e transformação

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de construção.



# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

### 5. BRINQUEDOS MANIPULATIVOS

**Descrição:** Corte duas tiras de e.v.a da mesma largura cole duas tampinhas ao meio e cole as pontas. As crianças devem sentar-se em círculo. O/A professor/a distribuirá os materiais de forma alternada: Uma criança receberá uma fita, outra uma garrafinha sonora, e assim sucessivamente, de acordo com a disponibilidade dos materiais. Em seguida, o/a professor/a fará a demonstração dos movimentos da música “Escravos de Jó”, acompanhando as batidas e os gestos da canção. Depois, todas as crianças participarão, reproduzindo os movimentos e passando os brinquedos entre si no ritmo da música.

**Materiais:** Caixa de som, celular, fitas de E.V.A coloridas com tampas de garrafas e garrafas plásticas pequenas com pedrinhas.

**Espaço:** Pode ser realizado na sala, no pátio, quadra ou gramado.

**Tempo:** 20 minutos.

**Obs.:** Durante a atividade, observar se as crianças conseguem acompanhar o ritmo da música e realizar os movimentos de forma coordenada.

**Sugestão de campos de experiências:** o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de Manipulação.

**Sugestão de música:** Escravos de Jó.

**Vídeo de referência:** <https://youtu.be/AJCVHKEohAg>



# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

### 6. SONS COM O CORPO

**Descrição:** As crianças ficam dispostas em fila, com o/a professor/a à frente. O/A professor/a explica que irá mostrar fichas com desenhos de diferentes animais. A cada imagem apresentada, as crianças deverão representar o som e o movimento característico daquele animal, utilizando o próprio corpo. O/A professor/a inicia demonstrando os movimentos e sons, e depois todas as crianças o acompanham.

**Exemplos:**

- Cavalo: bater os pés no chão e as mãos nas coxas, imitando o trote.
- Gato: miar e fazer movimentos suaves com o corpo.
- Cachorro: latir e movimentar os braços como se abanasse o rabo.
- Macaco: pular e balançar os braços.
- Águia: abrir os braços imitando asas.
- Bicho-preguiça: movimentar-se lentamente.
- Elefante: emitir som grave e balançar o braço como tromba.

**Encerramento:**

O/A professor/a pode repetir os sons e movimentos em sequência, incentivando que as crianças identifiquem e imitem o animal apenas pelo som ou gesto.

**Materiais:** Caixa de som, celular, fichas de desenhos de animais.

**Espaço:** Pode ser realizado na sala, no pátio, quadra ou gramado.

**Tempo:** 20 minutos.

**Obs.:** Valorizar a criatividade e a expressão corporal das crianças, observando se conseguem associar som, movimento e ritmo.

**Sugestão de campos de experiências:** o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas; escuta, fala, pensamento e imaginação

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de Sons com o corpo.

# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

### 7. CAÇA AO TESOURO

**Descrição:** A atividade será iniciada com uma roda de conversa em que o/a professor/a contará uma breve história sobre um tesouro escondido, despertando o imaginário e o entusiasmo das crianças. Podemos usar o pátio, a quadra, o refeitório ou o espaço disponível na EMEI para realizar esta conversa prévia. Já para realização da brincadeira, utilizaremos todos os espaços da EMEI, com destaque para os ambientes naturais, favorecendo a interação das crianças com a natureza e exploração do meio em que estão inseridas. Em seguida, iniciaremos a brincadeira: “Caça ao Tesouro”, na qual uma pista levará à próxima, até a descoberta final, por exemplo: “Sirvo água geladinha para todos na nossa escola, quem sou eu?” - Bebedouro. As pistas serão dispostas em diferentes ambientes da escola, respeitando a segurança e o espaço de circulação. Contudo, antes de iniciarmos o/a professor/a irá explicar às crianças que todos farão parte de uma única equipe, sendo que, ao encontrarem uma pista deverão retornar juntas ao ponto de encontro estabelecido pelo/a professor/a, para que o grupo, em conjunto, acompanhe o progresso da brincadeira com a leitura da próxima pista pelo professor/a. As crianças trabalharão em equipe, interpretando as pistas, observando o ambiente e decidindo juntas o próximo passo. O/A professor/a atuará como mediador/a, realizando a leitura das pistas, incentivando a cooperação, o diálogo e o envolvimento de todos. Durante o percurso, serão exploradas noções de espaço (dentro, fora, embaixo, atrás, perto, longe), coordenação motora, atenção, memória e resolução de problemas. Ao final, o tesouro será encontrado e aberto em conjunto, promovendo um momento de partilha e celebração. O grupo refletirá sobre o que aprenderam e como foi trabalhar juntos.

**Materiais:** Cartões ou envelopes com as pistas (imagens, setas, cores ou pequenas charadas simples). Tesouro simbólico (caixa decorada com surpresas: doce se permitido pela escola ou brinquedos, livros, mensagens, adesivos etc.). Fita adesiva para colar as pistas. Mapa ilustrado (opcional).

**Espaço:** O espaço a ser utilizado são todos aqueles que as crianças puderem acessar em segurança como por exemplo: pátio, sala da coordenação, direção, cozinha, horta, quadra, estacionamento. Aqui depende do espaço físico de cada EMEI/escola. As pistas podem ser digitadas e colocadas dentro de um envelope e coladas em algum lugar, como por exemplo, embaixo da mesa, ao lado do bebedouro, atrás de uma porta etc.

**Tempo:** 30 minutos.

**Obs.:** Essa é uma atividade que gera bastante entusiasmo e participação das crianças, cabe ao professor/a orientar da melhor maneira para que todos possam participar juntos, respeitar os colegas, colaborar até chegar ao tesouro. É bom comunicar à coordenação e aos monitores da escola que as crianças estarão correndo pela escola de um lado para outro por causa da atividade.

**Sugestão de campos de experiências:** o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas; espaços, tempos, quantidades, relações e transformações; mundo social e natural investigação, relação, transformação e preservação

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos com elementos naturais.

# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

### 8. GINÁSTICA NATURAL

**Descrição:** Aproveitando as crianças sentadas em roda para apresentar a ginástica natural e um questionamento inicial sobre essa vivência. Apresentar de forma visual os movimentos da ginástica natural demonstrando os movimentos de cada animal. A forma como cada um deles anda, pode ser vista no vídeo a seguir: \* GINÁSTICA NATURAL - ANDAR DOS BICHOS. Experimentação: Após a apresentação visual, passar uma “caixa mágica” dentro da caixa haverá cartões com fotos de animais reais impressos e plastificados (se possível) para melhor manuseio, sendo eles: **Coelho, Pato, Urso, Caranguejo, Tigre, Sapo, Escorpião, Macaco, Gorila, Jacaré, Lagarto, Minhocas**. Uma criança por vez sorteia um animal, o/a professor/a demonstra novamente como o animal anda ou alguma criança, e então, todos juntos praticam o andar do animal. Podemos utilizar uma passarela para isso, delimitando com o uso de giz, barbante ou similar. Após experienciarmos todos os diferentes animais e nos divertirmos juntos. Vamos para a próxima atividade, que também envolve a ginástica imitando os animais.

**Materiais:** caixa enfeitada, animais impressos, giz de quadro.

**Espaço:** pode ser realizado no pátio, quadra, gramado, sala.

**Tempo:** 20 minutos.

**Obs.:** a parte inicial dessa proposta pode ser feita em sala com a possibilidade de passar o vídeo que demonstra os movimentos pela televisão ou notebook, antes de ir para um espaço externo.

**Sugestão de campos de experiências:** corpo, gestos e movimentos; mundo social e natural - investigação, relação, transformação e preservação

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de movimentos ginásticos; Brincadeiras e jogos com elementos naturais

**Link do vídeo:** \* <https://www.youtube.com/watch?v=Tc7zcEIQHUK>

# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

### 9. DONO DA RUA

**Descrição:** É similar a brincadeira tradicional, com a diferença que tantos os donos da rua (crianças que irão ser os pegadores) quando as que tentarão atravessar a rua, deverão realizar suas funções se deslocando como um dos animais da ginástica natural. Podemos escolher um dono da rua para sortear um animal na caixa mágica, então demonstramos como esse animal anda, para que todos se lembrem. E, ao sinal do/a professor/a, a brincadeira começa. Quem for pego pode sair da brincadeira e ajudar o professor/a a cuidar que estão sendo pego em cada rodada, ou podemos realizar a versão onde quem é pego vira dono da rua também, ajudando a pegar os demais.

**Materiais:** caixa enfeitada, animais impressos, giz de quadro.

**Espaço:** pode ser realizado no pátio, quadra, gramado, sala.

**Tempo:** 20 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** corpo, gestos e movimentos; mundo social e natural - investigação, relação, transformação e preservação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de orientação espaço-temporal relacionado ao corpo; Brincadeiras e jogos de movimentos ginásticos; Brincadeiras e jogos com elementos naturais.

# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

### 10. PEGUE O BASTÃO

**Descrição:** Os jogadores devem formar um círculo grande, cada um com seu bastão (pode ser um cabo de vassoura ou similar). Cada jogador segura seu bastão na vertical, com uma ponta tocando o chão à sua frente. Um líder ou mediador grita “Troca!” ou “Pega!”. Ao comando, todos os jogadores soltam seus bastões e correm para pegar o bastão do jogador que está à sua direita, antes que ele caia. Quem não conseguir pegar o bastão antes que caia, está fora do jogo e deve levar o seu bastão. O último jogador que permanecer na brincadeira sem que seu bastão caia vence.

**Variações:** Para deixar o jogo mais dinâmico, mude o sentido da troca (ora para a esquerda, ora para a direita) ou aumente a distância entre os jogadores. O jogo também pode ser jogado de forma cooperativa, onde todos tentam deixar seus bastões bem equilibrados para que os colegas consigam pegá-los facilmente, desenvolvendo também a cooperação. Realizar em duplas ou em pequenos grupos. Não ter exclusão, quem deixar o bastão cair pagará uma prenda.

**Materiais:** Cabo de Vassoura ou bastão.

**Espaço:** quadra.

**Tempo:** 20 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** mundo social e natural - investigação, relação, transformação e preservação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de matriz africana.

**Link do vídeo:** <https://www.youtube.com/watch?v=ycUloj-zSss>

# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

### 11. BRINCADEIRA DO LENÇOL

**Descrição:** As crianças ficarão em círculo e uma criança escolhida pelo/a professor/a ficará para fora da sala ou de costas enquanto o/a professor/a escolherá uma criança do círculo para cobrir com o lençol. A criança que ficou do lado de fora ou de costas tentará adivinhar quem é o colega que está debaixo do lençol.

**Materiais:** Lençol.

**Espaço:** quadra ou sala.

**Tempo:** 20 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** escuta, fala, pensamento e imaginação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de adivinhações.

### 12. DESENHO DO CORPO NO CHÃO

**Descrição:** Para realizá-la, um colega deita no chão e o outro, usando giz, traça o contorno do seu corpo. Depois, podem inverter os papéis. Essa prática ajuda as crianças a reconhecerem as partes do corpo, a explorarem a lateralidade e a valorizarem as semelhanças e diferenças entre si. Como fazer: Formar duplas, escolher um local no pátio ou quadra que tenha espaço para o desenho. Um dos colegas deverá estar deitado no chão, braços e pernas afastadas; o outro fará o contorno do corpo do colega com giz, depois inverte-se os papéis, quem desenhou deitará e o outro o desenhará para que todos tenham a experiência de desenhar e ser desenhado. Depois as crianças poderão desenhar detalhes como rosto, cabelos, roupas, etc.

Finalizaremos a atividade com uma música na qual o/a professor/a irá parar a música e dirá uma parte do corpo na qual elas devem pisar no desenho.

**Materiais:** Giz, caixa de som e celular.

**Espaço:** quadra ou pátio.

**Tempo:** 20 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** o eu, o outro e o nós.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Jogos e brincadeiras de autoconhecimento.

**Sugestão de música:** Dança Maluca (Bolofofos) <https://www.youtube.com/watch?v=s11isTPr0Mw>

# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

### 13. MEDITAÇÃO

**Descrição:** Orientar as crianças a se sentarem em seus lugares, posição confortável. Colocar uma música calma, e orientá-las a fechar os olhos, inspirar pelo nariz e expirar soltando o ar pela boca. Contar mentalmente 10 respirações. Pedir que usem sua imaginação e se imaginem como um pássaro que está voando pelo céu, atravessando as nuvens, sentindo o calor do sol e o frescor do vento. Agora o pássaro vai pousar, lentamente abrirão os olhos, vão “espreguiçar”.

**Materiais:** caixa de som e celular.

**Espaço:** quadra ou pátio

**Tempo:** 5 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** o eu, o outro e o nós; traços, sons, cores e formas

**Sugestão de objetos de conhecimento:** jogos e brincadeiras de autoconhecimento, sentimentos e emoções.

**Sugestão de música:** Trilha de piano: <https://www.youtube.com/watch?v=5bGKPDM6qeg>

Sons da natureza: [https://www.youtube.com/watch?v=PLX\\_IbMKYpQ](https://www.youtube.com/watch?v=PLX_IbMKYpQ)

### 14. ADIVINHAÇÕES

**Descrição:** Colocar as crianças sentadas em círculo. Explicar como acontecerá a brincadeira, o/a professor/a irá colocar sons de animais na caixa de sons, utilizando o celular. As crianças deverão tentar adivinhar qual animal é, e após a descoberta, irão imitar os movimentos do animal.

**Materiais:** caixa de som e celular.

**Espaço:** Sala de aula, quadra ou ambiente fresco (coberto ou não)

**Tempo:** 20 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** corpo, gestos e movimentos; escuta, fala, pensamento e imaginação

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e Jogos de Adivinhações

**Sugestão de música:** <https://www.youtube.com/watch?v=LL4ixywRocg>.

# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

### 15. ESTAFETAS COM ÁGUA E ROLAMENTOS GINÁSTICOS

**Descrição:** Organizar as crianças em fileiras, dependendo do quantitativo. Incentivar que todos as crianças participem e que façam o máximo de movimentos possíveis. Cada fileira estará com um balde contendo água colorida e uma esponja. No comando do/a professor/a, as crianças deverão realizar um rolamento frontal, pegar a esponja, embebê-la no balde e conduzir até o recipiente que estará à frente a uma certa distância. No recipiente a criança deve apertar a esponja e derramar o máximo de líquido possível dentro, retornar para a fileira e bater na mão da próxima criança e está repetir o circuito. As crianças têm como objetivo encher o recipiente até a marca definida.

**Variações:**

- Rolamento frontal pode ser substituído por Polichinelos ou Burpees.
- Para melhor organização, dependendo da faixa etária, pode ser feito círculos para que eles ocupem durante a fileira, e conforme forem executando o circuito, devem saltar e ocupar o círculo da frente, evitando atritos e contribuindo para a participação de todos.

**Materiais:** Baldes, Tinta guache, Esponjas, Colchonete.

**Espaço:** Quadra, pátio ou ambiente aberto.

**Tempo:** 20 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e Jogos de movimentos ginásticos; Brincadeiras e jogos com elementos naturais.

# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

### 16. EXPLORAÇÃO DOS ELEMENTOS NATURAIS

**Descrição:** O/A professor/a orienta para caminharem pela escola observando o chão, procurando:

- ⌚ Folhas e pedras → elementos naturais.
- ⌚ Lixo → elementos artificiais (papéis, tampinhas, etc.).

De volta à quadra, irão colar o que encontraram nos arcos pendurados no gol, cada um representando:

- ⌚ Arco das folhas: Elementos naturais
- ⌚ Arco das pedras: Elementos naturais
- ⌚ Arco do lixo: Elementos artificiais

**Materiais:** Arcos, fita adesiva, barbantes

**Espaço:** Quadra e pátio da escola - Gol com três arcos pendurados (folhas, pedras, lixo).

**Tempo:** 15 minutos

**Sugestão de campos de experiências:** traços, sons, cores e formas; escuta, fala, pensamento e imaginação; espaços, tempos, quantidades, relações e transformações

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de elementos naturais.

# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

### 17. CIRCUITO DOS JOGOS TRADICIONAIS

**Descrição:** Organizar quatro estações de brincadeiras tradicionais. Dividir a turma em grupos (6 a 8 crianças) que revezarão a cada 7–8 minutos.

- Estação 1 – Pular corda

Atividade: pular corda individualmente, em dupla e depois em grupo.

Material: Corda

- Estação 2 – Amarelinha

Atividade: amarelinha desenhada com giz no chão.

Materiais: pedrinhas e giz

- Estação 3 – Bolita (bolinha de gude)

Atividade: usar bolinhas de gude, pedrinhas ou sementes grandes para acertar dentro de círculos desenhados no chão.

Materiais: giz e bolinhas de gude

- Estação 4 – 3 ou 5 Marias

Atividade: com três pedrinhas pequenas ou saquinhos de feijão, lançar uma para o alto e pegar as outras no chão (conforme as fases do jogo tradicional).

Começar com apenas uma e conforme for progredindo aumentar o número de pedrinhas.

Materiais: pedrinhas pequenas ou grãos de feijão

Espaço: Quadra - Quatro estações de jogos demarcadas com cones ou fitas coloridas.

**Materiais:** de cada estação proposta.

**Espaço:** Pode ser realizada no pátio ou em outro espaço amplo.

**Tempo:** 30 minutos

**Sugestão de campos de experiências:** o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos tradicionais.

# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

### 18. CAÇA AOS OVOS COLORIDOS

**Descrição:** Esconder os Ovos: Espalhe os “ovos” pela área de jogo de forma aleatória e visível (não muito escondidos, para focar na coleta rápida).

**Regra de Coleta:** Para garantir a justiça, determine que cada grupo só pode coletar ovos de uma cor específica, ou que a contagem será feita separadamente e depois somada. Vamos simplificar: Cada grupo coleta todos os ovos que encontrar, mas a contagem final será separada por cor para checagem.

**Início:** Ao sinal, os dois grupos correm para recolher o máximo de “ovos”; possível, usando as mãos ou cestos/baldes individuais (para evitar tumulto).

**Foco:** A ênfase está na velocidade, na agilidade e em navegar pelo espaço para encontrar os itens.

**Fim:** Quando todos os ovos forem recolhidos ou o tempo determinado acabar, a coleta para.

**Pontuação (Ouro/Prata):** Conte quantos ovos o grupo das meninas pegou. Conte quantos ovos o grupo dos meninos pegou. O grupo com o maior número total de ovos coletados vence a rodada.

**Variação de Lateralidade:** Para trabalhar a lateralidade, você pode estipular que, na primeira metade da caça, eles só podem usar a mão direita, e na segunda metade, apenas a mão esquerda.

**Materiais:** Bolinhas coloridas.

**Espaço:** Pode ser realizado no pátio ou em outro espaço amplo.

**Tempo:** 10 a 20 minutos

**Sugestão de campos de experiências:** o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas; escuta, fala, pensamento e imaginação; traços, sons, cores e formas; espaços, tempos, quantidades, relações e transformações; mundo social e natural - investigação, relação, transformação e preservação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de elementos naturais.

# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

### 19. CABO DE GUERRA

**Descrição:** Divilde as crianças em duas equipes de tamanhos semelhantes para garantir que a competição seja justa.

Marque o centro do espaço com um cone ou fita, e marque também as áreas de cada equipe (pode ser com fita ou cones).

**Regras:** As equipes devem ficar em lados opostos da corda. No sinal de início, cada equipe deve puxar a corda com força, tentando levar a outra equipe além da linha central. A equipe que conseguir puxar a outra equipe para seu lado, passando a linha demarcada, vence a rodada. As equipes podem ter um tempo específico para puxar (ex.: 1-2 minutos) ou até que uma equipe vença.

**Considerações:** Certifique-se de que a área esteja livre de obstáculos.

- As equipes devem estar cientes de não puxar com força excessiva para evitar machucados.
- Encoraje as crianças a trabalharem juntos e a se comunicarem durante o jogo.
- Pode ser interessante fazer várias rodadas e trocar os membros das equipes para que todos possam interagir.
- Após a atividade, faça uma roda de conversa para discutir o que aprenderam sobre trabalho em equipe e o que poderia ser melhorado.

**Materiais:** corda.

**Espaço:** Pode ser realizado no pátio ou em outro espaço amplo.

**Tempo:** 10 a 20 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas; escuta, fala, pensamento e imaginação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de matriz africana.

# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

### 20. CONTAÇÃO DA HISTÓRIA “DÁ DÁ”

**Descrição:** O/A professor/a realizará a contação da história “Dá Dá”, utilizando áudios com sons dos animais presentes na narrativa. Durante a contação, retirará de uma “bolsa mágica” os elementos correspondentes a cada personagem:

- Passarinho → água
- Cachorro → biscoito
- Galinha → milho
- Sapo → instrumento musical (cantar)
- Coelho → cenoura
- Gato → bola

Após apresentar os elementos, a assistente educacional os esconderá em diferentes espaços. As crianças participarão de uma “caça ao tesouro”, guiadas pelos sons dos animais como pistas para localizar os objetos.

**Obs.:** É interessante levar biscoito para compartilhar com todas as crianças depois da proposta.

**Materiais:** Bolsa, elementos relacionados aos animais, aparelho de som com efeitos sonoros.

**Espaço:** Pode ser realizado no pátio ou em outro espaço amplo.

**Tempo:** 10 a 20 minutos

**Sugestão de campos de experiências:** corpo, gestos e movimentos; escuta, fala, pensamento e imaginação

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos com elementos naturais.

**Livro:** DÁ DÁ (Texto de Paula Taitelbaum; Ilustrações de Julie Rambaud). Verificar disponibilidade na escola.

**Livro em pdf:**

[https://drive.google.com/file/d/1BkMWa5KnyEPNyEyKKPsTeUNtOqae6iiy/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1BkMWa5KnyEPNyEyKKPsTeUNtOqae6iiy/view?usp=drive_link)

**Sugestão de Vídeo com sons de animais:**

- Passarinho: <https://youtu.be/Q3WHfIPp37c?si=rgrYy7KBzVjEQBTS>
- Cachorro: <https://youtu.be/jbFpdVq6sNk?si=aWAYMplpNBDXWYGV>
- Gato: <https://youtu.be/t9laY44DgEo?si=ISUz5sXORsuXh7mG>
- Sapo: [https://youtu.be/okJBZiwjJ\\_I?si=\\_w0fdO8S1ts-j89T](https://youtu.be/okJBZiwjJ_I?si=_w0fdO8S1ts-j89T)
- Galinha: [https://youtu.be/d\\_aepuE\\_dB0?si=Ggevd5ptZSMHcXyu](https://youtu.be/d_aepuE_dB0?si=Ggevd5ptZSMHcXyu)
- Coelho: [https://youtu.be/cB9XPNSKu88?si=6NYrEINiM30\\_a6NQ](https://youtu.be/cB9XPNSKu88?si=6NYrEINiM30_a6NQ)

# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

### 21. JOGO DA MEMÓRIA “DÁ DÁ”

**Descrição:** As crianças jogarão um Jogo da Memória confeccionado com figuras dos animais e dos elementos apresentados na história “Dá Dá”.

- As cartas serão montadas em papelão e plastificadas.
- Na primeira rodada, as crianças deverão formar pares entre os animais e seus elementos correspondentes.
- Na variação do jogo, deverão encontrar figuras semelhantes (por exemplo, dois animais iguais).

**Materiais:** Cartas confeccionadas com figuras da história, papelão, cola e tesoura.

**Espaço:** Pode ser realizado na sala, no pátio ou em outro espaço amplo.

**Tempo:** 10 a 20 minutos

**Sugestão de campos de experiências:** corpo, gestos e movimentos; escuta, fala, pensamento e imaginação

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de salão.

**Livro:** DÁ DÁ (Texto de Paula Taitelbaum; Ilustrações de Julie Rambaud). Verificar disponibilidade na escola.

**Livro em pdf:**

[https://drive.google.com/file/d/1BkMWa5KnyEPNyEyKKPsTeUNtOqae6iiy/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1BkMWa5KnyEPNyEyKKPsTeUNtOqae6iiy/view?usp=drive_link)

### 22. MÃO NA CABEÇA, MÃO NA BOLA

**Descrição:** As crianças se posicionam sentadas em duplas, de frente uma para o outra, com uma bola no centro, no chão. O/A professor/a dará os comandos. Exemplos de comandos: Incluem mão na cabeça; mão no ombro; mão no joelho; mão na barriga, entre outros. Mão na bola: Quando o comando for mão na bola, todos devem pegar a bola que está no chão o mais rápido possível. Eliminação: Quem não conseguir pegar a bola no comando bola é eliminado da rodada. Vencedor: A brincadeira continua até que sobre apenas um participante, que será o vencedor.

**Materiais:** bolas, cone chinês ou outro material que tenha disponível.

**Espaço:** Pode ser realizado na sala, no pátio ou em outro espaço amplo.

**Tempo:** 10 a 20 minutos

**Sugestão de campos de experiências:** traços, sons, cores e formas

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de comando

# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

### 23. NO RITMO DOS BICHOS

**Descrição:** Apresentação do instrumento. Mostre o chocalho, deixe as crianças explorarem o som livremente. Pergunte: "O que esse som lembra? Chuva? Passos? Festa?" Brincadeira dos bichos. O/A professor/a fala um animal e faz um ritmo com o chocalho.

- Tartaruga → batidas lentas.
- Canguru → batidas rápidas, pulando.
- Elefante → batidas fortes e marcadas.
- Passarinho → batidas leves e curtas.

As crianças imitam com seus chocalhos e com o corpo (andando devagar, pulando)

**Materiais:** Chocalhos feitos de garrafa PET, latinha, rolo de papel ou outro material reciclável.

**Espaço:** Espaço livre para movimentação.

**Tempo:** 10 minutos

**Sugestão de campos de experiências:** traços, sons, cores e formas

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de bandinha musical

**Sugestão de música:** [https://youtu.be/g8UKkw5tU\\_c?si=v2q0hzOvO8BCtg0T](https://youtu.be/g8UKkw5tU_c?si=v2q0hzOvO8BCtg0T)

<https://youtu.be/Z67fJCZHmFM?si=mD4znX51chXFtGYC>

### 24. BOLICHE

**Descrição:** Dividir a turma em pequenos grupos (3 a 5 crianças). Cada criança lança a bola uma vez por rodada, tentando derrubar os pinos. Incentivar que observem bem o alvo antes de lançar (trabalhando concentração). Variar a distância do arremesso conforme a idade/necessidade. Reforçar positivamente cada tentativa (valorizar o esforço, não apenas o acerto). Desafios lúdicos: tentar derrubar apenas um pino escolhido (mais difícil foco em precisão). Usar bola menor ou lançar com a mão não dominante.

**Materiais:** Garrafas PET ou pinos (10 unidades), bola leve (de borracha ou plástico), fita adesiva ou giz para marcar o local de arremesso.

**Espaço:** Espaço livre para movimentação.

**Tempo:** 10 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** traços, sons, cores e formas.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de precisão.

# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

### 25. GAVIÃO E OS PINTINHOS

**Descrição:** Ainda em quadra, com os mesmos bambolês e/ou marcações de giz, daremos início à brincadeira “Gavião e os Pintinhos”. O/A professor/a inicialmente poderá criar no imaginário da criança, como é a vida em uma aldeia, com animaizinhos soltos, inclusive pintinhos, que vivem correndo para fugir do gavião! Assim, as crianças poderão ajudar na construção de “nínhos” para os pintinhos (bambolês ou marcações de giz). Os nínhos poderão estar espalhados pela aldeia (quadra) ou, o/a professor/a poderá desenhar uma árvore no chão com a ajuda das crianças e montar os nínhos nela. O/A professor/a sorteia uma criança para ser o gavião e os demais da turma entrarão em seus nínhos para se protegerem. Iniciando a brincadeira, os pintinhos deverão bater seus pezinhos no chão para atiçar o gavião, e ao comando do/a professor/a, os pintinhos devem trocar de ninho sem deixar que o gavião o pegue. Caso o gavião pegue algum pintinho, este será o novo gavião, e assim a brincadeira vai se desenvolvendo.

**Materiais:** Bambolês e/ou giz

**Espaço:** Pátio, quadra ou sala.

**Tempo:** 15 minutos

**Sugestão de campos de experiências:** traços, sons, cores e formas

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de matriz africana

**Vídeo da proposta:** <https://youtube.com/shorts/dqXW7CQwQNQ?si=5ojqFVn4AMvlnL4I>

### 26. ESCADA DE COMANDOS RITMADA

**Descrição:** Em um espaço amplo será utilizada uma escada de agilidade ou criada com uma corda, giz ou fita adesiva. Serão posicionados cones aleatoriamente entre os quadrantes. Ao sinal do/a professor/a as crianças deverão, no ritmo da música, saltar e/ou pular na escada nos espaços de acordo com os comandos: dentro, fora, entre outras variações.

**Materiais:** Caixa de som, cones, escada de agilidade, corda, giz ou fita adesiva.

**Espaço:** Pode ser realizada em um espaço amplo como na quadra ou pátio.

**Tempo:** 10 a 20 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** escuta, fala, pensamento e imaginação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de comandos.

**Sugestão de música:** <https://youtu.be/rYoALQp7BfY?si=ZZN1IKE90i7z50vi>

# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

### 27. O DESPERTAR DO CIRCO

**Descrição:** O ambiente deve estar livre e seguro, sem móveis no meio. Delimitar um espaço circular (como um “picadeiro”) com fita adesiva colorida. O som deve ficar em um canto, longe da área de movimento. As crianças começam em roda, ao redor do picadeiro para melhor visualização do movimento, interação com colegas e desenvolvimento da atividade. As crianças imitarão movimento de artistas acordando para o espetáculo (espreguiçando como um equilibrista, pulando como um palhaço, marchando como um mestre de cerimônias).

**Materiais:** Caixa de som, fita adesiva, giz ou bambolê, e celular.

**Espaço:** Pode ser realizada em um espaço amplo como na quadra ou pátio, ou na sala.

**Tempo:** 10 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos circenses.

**Sugestão de música:** <https://youtu.be/XE4OOYpnolU?si=nNpGa4kNJ7bP6peT>

### 28. PASSE O BAMBOLE

**Descrição:** Forme um círculo amplo e seguro, com espaço suficiente para os movimentos. Como as crianças podem estar organizadas: As crianças ficam de mãos dadas formando o círculo, passando o bambolê sem soltar as mãos. Em variações, podem ser feitos dois círculos ou equipes para competir e usar mais de um bambolê ao mesmo tempo. As crianças formarão um círculo em pé, e receberão um bambolê. O objetivo é passar o bambolê de uma criança para outra, seguindo uma determinada regra: não podem soltar as mãos, o bambolê deverá ser passado até chegar de volta a primeira criança. Variações: Formar duas equipes para competirem. Acrescentar mais de um bambolê no decorrer da atividade sem deixar que eles se encontrem no caminho.

**Materiais:** Bambolê.

**Espaço:** Pode ser realizada em um espaço amplo como na quadra ou pátio, ou na sala.

**Tempo:** 10 - 20 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de cooperação/collaboração.

# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

### 29. CIRCUITO DO AUTOCUIDADO

**Descrição:** Crianças sentadas em semicírculo para assistir aos vídeos e participar da conversa. Depois, organizar o circuito do autocuidado em área ampla e segura: amarelinha no chão, cones para o zig zag e cartazes ao final do percurso. As crianças participam uma de cada vez (ou em grupos, nas competições), seguindo o trajeto completo. As demais aguardam sua vez formando filas, observando e torcendo pelos colegas. Será organizada uma amarelinha, dentro dos espaços dela serão colocados alimentos saudáveis de brinquedo, que as crianças poderão pisar no espaço, e alimentos considerados não saudáveis no qual as crianças deverão pular, na sequência deverão fazer zig zag nos cones carregando uma bola, e ao final desse percurso terá dois cartazes, um com hábitos saudáveis e outro com hábitos não saudáveis. A criança deverá bater com a mão no cartaz que mostra os hábitos saudáveis. **Variações:** Podemos realizar competições entre equipes, formando grupos, ao sinal do/a professor/a o primeiro de cada fila irá realizar o trajeto, a criança que concluir a atividade primeiro marca ponto para o seu time e assim sucessivamente.

**Materiais:** Cartazes de alimentos saudáveis e não saudáveis e de hábitos de higiene e sem higiene, cones, giz, bambolê, fita adesiva, alimentos de brinquedo, caixa de som, notebook para mostrar os vídeos.

**Espaço:** Pode ser realizada em um espaço amplo como na quadra ou pátio.

**Tempo:** 20 - 30 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; mundo social e natural - investigação, relação, transformação e preservação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de autocuidado.

**Sugestão de vídeos sobre autocuidado:** <https://youtu.be/2zWPDSBnXQE?si=4NnLTfufDN4B4XI2>

**Sugestão de vídeos sobre alimentação saudável:**

<https://youtu.be/rhwLCJz5kmY?si=XgLjxvhByOBUsuOa>

# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

### 30. CIRCO EQUILIBRADO

**Descrição:** Nosso trem parou numa estação muito especial: o circo equilibrado. Aqui, para chegar ao picadeiro é preciso atravessar uma ponte mágica. Essa ponte é muito estreita e balança...só os artistas de circo conseguem passar sem cair. Será que conseguimos? As crianças serão organizadas como se estivessem em uma plateia de circo, sentadas no chão ou em cadeiras, se possível, voltadas para o picadeiro (slackline).

A ponte mágica (slackline) será apresentada às crianças. Cada criança atravessa a ponte mágica pode apoiar-se no/a professor/a ou em um auxílio lateral ou superior (corda). Enquanto um colega atravessa os demais o incentivam, aplaudem e torcem pelo seu sucesso como se estivessem na plateia. Ao final do espetáculo todos comemoram juntos.

**Materiais:** slackline, corda ou outro material em que as crianças possam se apoiar.

**Espaço:** Pode ser realizada em um espaço amplo como na quadra ou pátio, ou na sala.

**Tempo:** 30 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos circenses.

### 31. CORRIDA DO BAMBOLÊ

**Descrição:** Será disposta uma linha de partida e outra de chegada. Na linha de partida estarão dispostos alguns bambolês coloridos com um barbante amarrado. A brincadeira consiste em uma criança ficar dentro do arco caminhando e a outra do lado de fora puxando o arco. O objetivo da brincadeira é fazer com que a criança atravesse de um lado a outro do pátio à medida que a outra for puxando o barbante.

**Regras:** o arco não pode sair do solo; o arco não pode “encostar” na criança que estará dentro do arco; a criança que puxará o cordão terá que perceber a velocidade que o/a colega estará caminhando. No final do percurso pode ser trocada as crianças, a que estava puxando será a que estará agora dentro do arco.

**Variação:** À medida em que as crianças forem realizando a brincadeira, o/a professor/a poderá inserir alguns desafios: Exemplo: a criança dentro do arco poderá levar uma bolinha de um lado a outro, colocar alguns obstáculos para as crianças atravessarem, etc. Obs: Importante o/a professor/a perceber a dinâmica da sua turma para inserir os desafios propostos.

**Materiais:** bambolês, barbantes, cones ou chapéu chinês, bolinhas coloridas.

# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

**Espaço:** Pode ser realizada em um espaço amplo como na quadra ou pátio, ou na sala.

**Tempo:** 20 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de cooperação/collaboração.

### 32. BATATA QUENTE COM BALÕES COLORIDOS

**Descrição:** A brincadeira é semelhante a batata quente tradicional, porém o/a professor/a pode colocar uma música e quando esta parar, as crianças que estiverem com o balão em mãos, irão ao centro da roda e farão alguma “tarefa” proposta pelo/a professor/a. Exemplo: imitar um animal, cantar uma música, imitar um personagem, entre outros.

**Variação:** As crianças poderão sugerir a tarefa proposta; as tarefas já poderão estar em papéis recortados dentro dos balões, assim as crianças estourando-os poderão descobrir o que é para fazer. No lugar dos balões poderá ser utilizado uma caixa, com as tarefas propostas com imagens a caixa passando de mão em mão, ou a caixa no centro com as tarefas propostas enquanto as crianças passarão o balão ou os balões de mão em mão. Obs: A dinâmica da brincadeira poderá ser ressignificada pelo/a professor/a à medida que as crianças forem realizando a proposta.

**Materiais:** balões coloridos; caixa sensorial; imagens diversificadas

**Espaço:** Pode ser realizada em um espaço amplo como na quadra ou pátio, ou na sala.

**Tempo:** 20 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** traços, sons, cores e formas.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos sensoriais.

# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

### 33. PASSAR A BOLINHA PARA O COLEGA AO LADO

**Descrição:** Em roda o/a professor/a entregará um cone, ou algum objeto em que possa ser equilibrada uma bolinha para as crianças. O objetivo da brincadeira é a bolinha ser passada para o colega ao lado sem que ela caia.

**Variações:** formar duas equipes definindo um local de partida e outro de chegada das bolinhas No final pode ter uma caixa no chão em que a última criança deverá colocar a bolinha; no lugar da caixa poderá ser utilizado um chapéu/cone chinês em que a última criança deverá colocar a bolinha sem deixá-la cair; permitir que haja ajuda de todos para colocar a bolinha no último cone ou caixa; aumentar o desafio utilizando um cone menor ou bolinha maior; em roda definir apenas um local de chegada da bolinha (pode ser no centro da roda) em que todos em comum acordo ajudem a ser colocada a bolinha em cima do cone ou caixa; pode ser colocada mais de uma bolinha na fileira ou roda para ir passando, entre outros.

**Materiais:** Caixinha de música; bolinhas coloridas, cones ou algum objeto para equilibrar as bolinhas, caixa.

**Espaço:** Pode ser realizada em um espaço amplo como na quadra ou pátio, ou na sala.

**Tempo:** 20 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** o eu, o outro e o nós.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de cooperação.

### 34. COLOCAR A CANETA NA GARRAFA/ CONE

**Descrição:** O barbante deve ser dividido em pedaços iguais de, mais ou menos, dois metros de comprimento, um por criança. As pontas dos pedaços devem ser unidas e amarradas no centro. Nessa junção entre as partes, será amarrado um pequeno pedaço de barbante (de aproximadamente 30 cm) preso a uma caneta, a garrafa/ cone deve ser posta no chão. Objetivo: com as cordas esticadas as crianças segurarão a ponta de cada barbante, para colocarem em conjunto a caneta dentro da garrafa/cone. Variação: Inserir uma linha de partida e chegada para as crianças percorrerem; separar em equipes; colocar obstáculos para a travessia; colocar alguma criança com olhos fechados/ vendados ou de costas para a garrafa, entre outros.

**Materiais:** Barbante, caneta/lápis, garrafa pet/ cone.

**Espaço:** Pode ser realizada em um espaço amplo como na quadra ou pátio, ou na sala.

**Tempo:** 20 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** o eu, o outro e o nós.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de cooperação.

# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

### 35. CAÇA NA FLORESTA

**Descrição:** O/A professor/a vai explicar que os povos indígenas caçam e pescam para se alimentar e fazem isso respeitando a natureza. Será mostrado para eles com gestos como andam devagar, observam os sons e se movem silenciosamente. Logo após as crianças imitam animais que os povos indígenas conhecem na floresta:

- Onça: andar agachado, passos silenciosos.
- Macaco: pular e balançar os braços.
- Pássaro: abrir os braços e bater como asas.
- Peixe: movimentar o corpo como se estivesse nadando.

Em seguida o/a professor/a escolhe uma criança para ser o “animal da floresta” e os demais são os caçadores que precisam cercar o animal, andando devagar e sem correr. Trocar os papéis para que todos participem.

**Materiais:** Pode-se usar imagens impressas dos animais, e música.

**Espaço:** Pode ser realizada em um espaço amplo como na quadra ou pátio, ou na sala.

**Tempo:** 20 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; escuta, fala, pensamento e imaginação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de matriz africana e indígena.

# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

### 36. JOGO DA MÍMICA

**Descrição:** O/A professor/a vai reunir as crianças e explicar as regras da atividade, pedir para que cada um pense em algo para representar. Uma criança começa fazendo a mímica para os outros adivinharem, os demais jogadores tentam adivinhar o que está sendo representado. Após a adivinhação outra criança assume a vez de fazer a mímica. A brincadeira continua até que todos tenham participação.

**Materiais:** Pode-se usar imagens impressas e música.

**Espaço:** Pode ser realizada em um espaço amplo como na quadra ou pátio, ou na sala.

**Tempo:** 30 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; escuta, fala, pensamento e imaginação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de adivinhações.

### 37. JOGO DA MÍMICA DO AUTOCUIDADO

**Descrição:** Será feita uma roda de conversa: - O que você faz quando acorda de manhã? - Quem aqui cuidou do corpo hoje? - Por que precisamos cuidar de nós mesmos? - Incentivar respostas espontâneas. O/A professor/a propõe ações e as crianças imitam com o corpo: escovar os dentes, lavar as mãos, tomar banho, comer frutas, dormir, sentir alegria, tristeza, raiva, medo (explorar expressões faciais e corporais). Depois as crianças podem propor novas imitações para os colegas adivinharem.

**Materiais:** Pode-se usar imagens impressas e música.

**Espaço:** Pode ser realizada em um espaço amplo como na quadra ou pátio, ou na sala.

**Tempo:** 30 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; escuta, fala, pensamento e imaginação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de autocuidado.

# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

### 38. CONFECÇÃO DAS PETECAS

**Descrição:** No primeiro momento perguntar às crianças se elas conhecem uma peteca e se sabem usá-la. Propor, então, que façam uma em sala. Distribuir um pedaço de tnt para cada criança, explicar e demonstrar às crianças o passo a passo da construção da peteca. Começar amassando uma folha de jornal, formando uma bola achatada. Colocá-la no centro de um pedaço de tnt, deixando as pontas soltas. Torcer o tnt na altura da bola e amarrar com um barbante ou elástico. Com o brinquedo pronto, vivenciar brincadeiras e desafios com a peteca.

Mostre às crianças como segurar e jogar a peteca. Demonstre o movimento básico de lançamento e recepção. Explique que a peteca deve ser batida para cima com a palma da mão, sem deixá-la cair.

- **Jogo Livre:** Divida as crianças em pequenos grupos e distribua as petecas. Deixe que elas experimentem a peteca, batendo e tentando mantê-la no ar.
- **Desafio de Equilíbrio:** Faça um circuito com cones e peça às crianças que conduzam a peteca enquanto seguem o caminho demarcado, equilibrando a peteca na palma da mão.
- **Jogo de Passa-Peteca:** Organize as crianças em um círculo e jogue a peteca para uma delas. A criança deve passar a peteca para o colega ao lado, tentando não deixar a peteca cair.

**Materiais:** TNT, folhas de jornal, barbante.

**Espaço:** Pode ser realizada em um espaço amplo como na quadra ou pátio, ou na sala.

**Tempo:** 30 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; escuta, fala, pensamento e imaginação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos manipulativos.

# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

### 39. JOGOS DE CONSTRUÇÃO

**Descrição:** Em sala, formar grupos e dividir os jogos de construções para cada grupo, tais como: Jogos da memória, blocos de montar e o jogo “Jenga”. Ensinar as regras e objetivos de cada jogo e então solicitar às crianças que explorem os jogos e pratiquem-nos.

- Jogo da Memória

Objetivo: Encontrar o maior número de pares de cartas iguais.

Regras:

- Todas as cartas são embaralhadas e dispostas viradas para baixo.
- Cada jogador, na sua vez, vira duas cartas.
- Se as cartas forem iguais, o jogador as recolhe e joga novamente.
- Se forem diferentes, são viradas novamente no mesmo lugar, e a vez passa ao próximo.
- O jogo termina quando todos os pares forem encontrados.
- Vence quem tiver mais pares ao final.

- Jogo da Velha

Objetivo: Fazer uma sequência de três símbolos iguais (X ou O) em linha (horizontal, vertical ou diagonal).

Regras:

- Dois jogadores alternam turnos, marcando um símbolo por vez em uma grade 3x3.
- Um jogador usa X; e o outro O
- O primeiro a completar uma linha com três símbolos iguais vence.
- Se todas as casas forem preenchidas sem um vencedor, é um empate (velha).

- Blocos de Montar (Lego e Similares)

Objetivo: Construir estruturas criativas seguindo modelos ou usando a imaginação.

Regras:

- Conecte peças de acordo com o manual de instruções (se houver) ou livremente.
- Peças são interligadas através de encaixes.
- Não há regras fixas de competição, a menos que os jogadores definam um desafio (ex.: construir algo em tempo limitado).
- Blocos Genéricos:
- Empilhe ou encaixe peças para criar formas, edifícios, etc.
- Ideal para desenvolvimento da criatividade e coordenação motora.

# JOGOS E BRINCADEIRAS

## PROPOSTA

- Jenga

Objetivo: Evitar derrubar a torre enquanto remove e reposiciona blocos.

Regras:

- A torre inicial tem 18 andares de 3 blocos cada (total 54 blocos), dispostos em camadas cruzadas.
- Os jogadores alternam turnos para:
  1. Remover um bloco de qualquer andar (exceto o topo completo) usando apenas uma mão.
  2. Colocar o bloco no topo da torre, completando um novo andar.
- O jogo continua até a torre cair.
- Perde quem causar o desmoronamento da torre durante sua jogada.

**Materiais:** jogos podem ser confeccionados ou utilizar os que a escola possui.

**Espaço:** Pode ser realizada em um espaço amplo como na quadra ou pátio, ou na sala.

**Tempo:** 15 minutos.

**Sugestão de campos de experiências:** escuta, fala, pensamento e imaginação.

**Sugestão de objetos de conhecimento:** Brincadeiras e jogos de construção, atenção e salão.

# REFERÊNCIAS

Campo Grande. Secretaria Municipal de Educação. Divisão de Educação Infantil. **Orientações para a jornada pedagógica da rede municipal de ensino.** REME/SEMED/SUPED/DEINF, 2024.

ROSSET, Joyce Menasce; RIZZI, Maria Ângela; WEBSTER, Maria Helena. **Educação Infantil:** um mundo de janelas abertas. Porto Alegre: Edelbra, 2017.

# ANEXOS

## DOCUMENTOS DE REFERÊNCIA PARA O TRABALHO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Educação Infantil Referencial Curricular – REME, Volume 1 (2020).	Linguagens Referencial Curricular – REME, Volume 4 – Educação Física (2020).	Diretrizes da Educação Física para a Educação Infantil (março de 2024).

Sugestão de atividades para a Educação Infantil: Educação Física (2025).	Referência para elaboração do plano de ensino anual: Educação Física (2025).

[https://drive.google.com/file/d/1rrJiMxEPlqFcyl9l1fMzXC8lvu7uk7B/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1rrJiMxEPlqFcyl9l1fMzXC8lvu7uk7B/view?usp=drive_link)

[https://drive.google.com/file/d/1V-H1Xtmba8wt2UL0sojF8p96iKYdIs/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1V-H1Xtmba8wt2UL0sojF8p96iKYdIs/view?usp=drive_link)

