

ROTEIRO DE ORIENTAÇÃO DE ESTUDOS DE RECUPERAÇÃO

ENSINO MÉDIO - PROJETO VER O MUNDO

Educadora: Inessa Silva de Oliveira

Série: 1ª e 2ª séries

ATIVIDADES A SEREM REALIZADAS

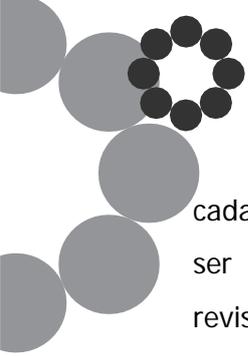
1. Assista aos vídeos “Pílula II | Infâncias Migrantes em São Paulo” e “Brinca Mundo no Bom Retiro”. Os vídeos integram a iniciativa “Especial: Infâncias Migrantes em São Paulo”, realizada pelo Projeto Integração Família – Rede Socioeducativa. O projeto foi desenvolvido pela Cidade Escola Aprendiz (OSCIPI) que realiza trabalhos relacionados ao desenvolvimento integral dos indivíduos em seus territórios, em especial as crianças, por meio de políticas públicas voltadas à educação e aos direitos humanos. Os vídeos estão disponíveis nos respectivos links: [Pílula II | Infâncias Migrantes em São Paulo](#) e [Brinca Mundo no Bom Retiro](#)

Tendo como referência os vídeos, elabore uma reflexão sobre a importância das brincadeiras para a valorização e o diálogo entre as diferentes culturas. (reflexão com o mínimo de 1 página)

2. Leia atentamente o “Repertório de Brincadeiras” que segue em anexo, elaborado, ao longo de 2022, pelo Projeto Ver o Mundo em parceria com as crianças da EMEI Alceu Maynard. Considerando que, atualmente, na EMEI Alceu Maynard, as nacionalidades predominantes entre as crianças imigrantes são, sobretudo, bolivianas, paraguaias e peruanas, pesquise três brincadeiras tradicionais da Bolívia, três brincadeiras tradicionais do Paraguai e três brincadeiras tradicionais do Peru. Após a pesquisa, **transcreva as brincadeiras no modelo convencionado pelo “Repertório de Brincadeiras” do Projeto Ver o Mundo.**

ATIVIDADES A SEREM ENTREGUES

No momento da apresentação / entrega / discussão, você deverá ter preparado manuscritas as solicitações que se encontram negritadas acima. Prepare seus trabalhos separadamente,



cada um com uma capa, com título e dados de identificação do estudante. A escrita deve ser legível, organizada e atender à norma culta; portanto, capriche e faça previamente revisão cuidadosa, antes de considerar o material finalizado.

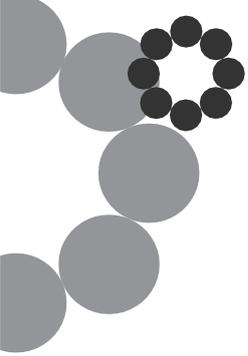
ORIENTAÇÕES

Na aula do processo de recuperação do Projeto Ver o Mundo, os estudantes deverão apresentar os trabalhos, apontando dúvidas e destacando aprendizados. O trabalho deverá ser entregue na aula.

As atividades ocorrerão na Sala do Instituto Equipe, serão iniciadas às 14h e encerradas até no máximo 15h30.

Bom trabalho!

Inessa



1. ABÓBORA FAZ MELÃO:

Idade: a partir dos 3 anos
Brincantes: de 3 a 20 crianças
origem: Brasil

De abóbora faz melão,
de melão, faz melancia.
De abóbora faz melão,
de melão, faz melancia.
Faz doce, sinhá!
Faz doce, sinhá!
Faz doce, sinhá Maria!
Quem quiser aprender a dançar
vá na casa do seu Juquinha!
Quem quiser aprender a dançar
vá na casa do seu Juquinha!
Ele pula, ele roda,
Ele faz requebradinha.

Modo de brincar:

- 1) Faça uma roda com uma criança no meio. Todos cantam a música enquanto a criança que está no meio passeia pela roda.
- 2) Na parte de "faz o doce, sinhá" a criança que está no meio escolhe alguém que está na roda e faz o movimento de misturar o doce na panela (uma criança com os braços formando um grande círculo representando um caldeirão)
- 3) A criança e seu par saltitam no meio da roda.
- 4) As crianças param onde estão, pulam, giram e requebram.
- 5) As duas crianças escolhem novos pares até que todo mundo participe no meio da roda.

2. ALECRIM:

Idade: a partir dos 2 anos
Brincantes: de 3 a 20 crianças
origem: Brasil

Modo de brincar:

Cantar a música "Alecrim Dourado" para os momentos de acolhida/formação de roda. É possível propor uma brincadeira com movimentos corporais, dançando de acordo com o ritmo (rápido ou lento), explorando o espaço e os movimentos dos braços, pernas e cabeça.

Alecrim, alecrim dourado
Que nasceu no campo
Sem ser semeado
Alecrim, alecrim dourado
Que nasceu no campo
Sem ser semeado
Foi meu amor
Que me disse assim



Que a flor do campo é o alecrim
Foi meu amor
Que me disse assim
Que a flor do campo é o alecrim
Alecrim, alecrim dourado
Que nasceu no campo
Sem ser semeado
Alecrim, alecrim dourado
Que nasceu no campo
Sem ser semeado
Foi meu amor
Que me disse assim
Que a flor do campo é o alecrim
Foi meu amor
Que me disse assim
Que a flor do campo é o alecrim
Alecrim, alecrim dourado
Que nasceu no campo
Sem ser semeado
Alecrim, alecrim dourado
Que nasceu no campo
Sem ser semeado
Foi meu amor
Que me disse assim
Que a flor do campo é o alecrim
Foi meu amor
Que me disse assim
Que a flor do campo é o alecrim

3. AMARELINHA:

Idade: A partir dos 3 anos

Brincantes: 1 criança

origem: Roma antiga

Modo de brincar:

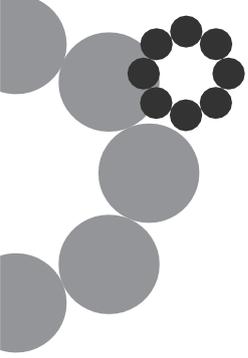
Primeiro será necessário desenhar uma amarelinha com giz no chão. As crianças deverão jogar um objeto em alguns dos quadrados. Após isso, deverá percorrer a amarelinha pulando com um pé ou dois pés, dependendo do espaço disponível. A criança não deverá pular no espaço em que o objeto caiu, apenas pegará o objeto na volta da amarelinha.

4. BALANÇO:

Idade: a partir dos 2 anos

Brincantes: de 3 a 10 crianças

Modo de brincar:



O balanço é um banco suspenso por duas cordas presas em uma superfície ao alto. A brincadeira consiste em uma criança que deverá sentar no brinquedo e fazer o impulso de ir para frente e para atrás. É possível que uma segunda criança possa brincar impulsionando a que está sentada. Alternando entre si.

5. BATATA-QUENTE:

Idade: A partir dos 5 anos
Brincantes: No mínimo 3 crianças
Origem: África

Modo de brincar:

As crianças sentam-se em roda e alguma delas começará com um objeto em mãos que representará uma batata. Todas as crianças começam a cantar “batata quente, quente, quente...” enquanto cantam a canção cada vez mais rápido, passam o objeto para a pessoa ao lado. O objetivo é que o objeto não esteja em suas mãos quando a canção terminar com a palavra “queimou!”.

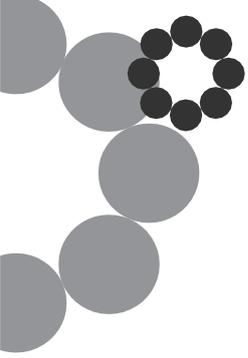
6. CAMINHO DA ROÇA:

7. COMIDA BRASILEIRA:

Idade: a partir dos 3 anos
Brincantes: de 3 a 30 crianças
origem: Brasil

Música:

Vai começar
(três palmas)
A brincadeira
(três palmas)
Da comida
(três palmas)
Brasileira
(três palmas)
Só bater palma
(três palmas)
e for comida
(três palmas)
Arroz
(três palmas)
Feijão
(três palmas)



(continua)

Modo de brincar:

Ao cantar a música, o guia da brincadeira alterna entre alimentos e objetos e/ou animais. As crianças devem bater palmas apenas quando a palavra dita se referir a algum alimento. Se alguém errar, a brincadeira recomeça.

8. DANÇA DAS CADEIRAS:

9. DESENHO NO CHÃO:

Idade: 1 a 9 anos

Brincantes: brincadeira individual ou coletiva.

Material: Tintas, giz de cera, lápis de cor, canetas coloridas, papel kraft, cartolina, etc.

Modo de brincar:

O objetivo da brincadeira é tirar a criança da rotina e apresentar a ela outra forma de elaborar criações artísticas. Em ambientes abertos é possível desenhar diretamente no chão, em espaços fechados é possível estender a cartolina ou rolos de papel kraft no chão e desenhar em cima do suporte.

10. ELEFANTINHO COLORIDO:

Idade: De 4 a 100 anos

Brincantes: Mínimo 3 crianças

Material: Objetos coloridos

Origem: Não definida

Modo de brincar:

As crianças ficam em roda, uma será escolhida para começar como o Elefantinho Colorido e deve ficar no centro da roda. As crianças perguntam para quem está ao centro: "Elefantinho colorido, que cor?" A criança no centro da roda deve escolher uma cor e as outras crianças deverão correr para achar a cor que o Elefantinho escolheu, ao encontrar deverá tocar na cor. Se não achar, o Elefantinho irá pega-la. A primeira criança a ser pega torna-se o Elefantinho da próxima rodada.

11. ESCONDE ESCONDE:

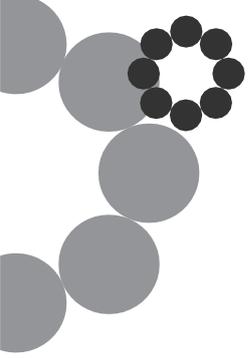
Idade: A partir dos 4 anos

Brincantes: Mínimo de 3 crianças

Origem: Holanda

Modo de brincar:

Uma criança deverá cobrir os olhos e contar pelo pelos até o número 10, enquanto isso, as outras crianças devem se esconder. Quando o tempo da contagem terminar,



a criança que estava de olhos fechados deve sair do lugar de onde estava e procurar pelas outras crianças. Caso alguma criança que estava escondida, conseguir colocar as mãos no mesmo lugar em que a criança de olhos fechados estava contando, ela vai ser salvo e imune a ser pega.

12. LEGO:

13. MASSINHA:

14. MEDIAÇÃO DE LEITURAS:

Idade: Qualquer idade, porém uma pessoa deve ser alfabetizada.

Brincantes: Mínimo de 2 crianças

Material: Livros com temáticas diversas

A literatura infantil se popularizou a partir do século XVIII, porém as histórias sempre existiram.

Modo de brincar:

- 1) Os livros devem estar espalhados para que todas as crianças possam acessá-lo.
- 2) As crianças podem, se quiserem, explorar os livros sozinhas.
- 3) O mediador irá ler os livros de acordo com a escolha das crianças ou de sua própria.

15. FAZ DE CONTA:

Idade: de 0 a 100 anos

Brincantes: Mínimo de 1 criança

Material: Indefinido

Origem: Imaginário coletivo

Modo de brincar:

Na brincadeira de “faz de conta” as crianças experimentam variados papéis, com isso, utilizam linguagens e a imaginação para criar esses cenários e vivenciar o que gostariam de aprender ou vivenciar no real.

16. FUTEBOL:

Idade: a partir dos 5 anos

Brincantes: mínimo de 5 crianças

Material: Bola, demarcações para gol e espaço da quadra.



Futebol é um jogo que surgiu no século XIX, que se espalhou pelo mundo inteiro e é um dos mais populares jogos em grupo em todo o mundo.

Modo de brincar:

- 1) Separar as crianças em dois times, com quatro crianças jogando no campo e uma no gol.
- 2) A bola começa no meio com qualquer um dos times e o objetivo é defender o seu time e marcar o gol no time oposto.
- 3) A bola deve ser chutada, não pode enconstar a mão, apenas o goleiro.
- 4) Caso a bola saia da área demarcada, para voltar ao jogo deve começar com o time que não a colocou para fora.
- 5) Pode acabar ao fim de um determinado tempo ou de número de gols, dependendo da escolha das crianças que estão jogando

17. GANGORRA:

Idade: A partir dos 3 anos

Brincantes: No mínimo 2 crianças.

Material: Gangorra

Modo de brincar:

O brinquedo consiste uma estrutura de comprimento longo e suspensa que possui dois bancos nas extremidades e é equilibrada exatamente ao meio. Duas crianças se sentam nos bancos, uma delas dá um impulso fazendo-a subir, enquanto a outra permanece no chão,

18. GIRA-GIRA:

Idade: a partir dos 4 anos

Brincantes: de 3 a 10 crianças

Modo de brincar:

A brincadeira acontece em torno de um brinquedo chamado "Gira-gira". As crianças sentam-se no brinquedo que gira em seu próprio eixo. Uma ou mais crianças podem ficar do lado de fora para girar o brinquedo.

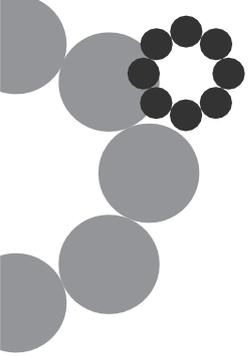
19. PIF-PAF:

Idade: a partir dos 5 anos

Brincantes: no mínimo 4 crianças.

origem: Brasil

- 1) As crianças fazem uma roda e uma delas fica no meio.
- 2) A criança do meio gira em torno do seu próprio eixo e quando parar de frente para outra criança, aponta para ela e diz "Pif".
- 3) A criança que recebe o "Pif" precisa abaixar o mais rápido possível.
- 4) As crianças que estão ao lado direito e esquerdo dela, viram-se e apontam uma para a outra dizendo "Paf", quem disser mais rápido ganha.



20. PIPOCA:

Idade: a partir dos 5 anos
Brincantes: no mínimo 3 crianças
origem: Brasil

Modo de brincar:

As crianças fazem uma roda de mãos dadas e rodam enquanto cantam a canção:

“Uma pipoca estourando na panela
Outra pipoca vem correndo responder
Aí então começa o falatório
E ninguém mais consegue entender
É um tal de ploc
Plo-ploc ploc ploc
Plo-ploc ploc ploc
Plo-ploc ploc ploc
É um tal de ploc
Plo-ploc ploc ploc
Plo-ploc ploc ploc
Plo-ploc ploc ploc”

No “É um tal de ploc” as crianças começam a pular em direção ao centro da roda e para fora, repetidamente.

21. MESTRE MANDOU:

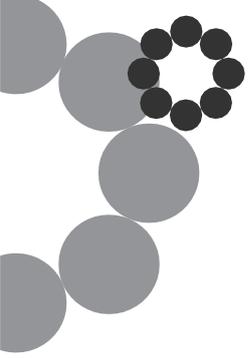
Idade: a partir dos 2 anos
Brincantes: de 3 a 20 crianças
origem: Brasil

A brincadeira “O mestre mandou” funciona com um grupo de crianças, no qual uma das crianças representa o/a mestre e deve dizer: “o mestre mandou”. Nesse momento, o restante do grupo responde, perguntando: “fazer o que?” , o/a mestre dá uma ordem, por exemplo: “trazer alguma coisa amarela”. Todo mundo deve seguir a ordem da criança mestre. Quem trouxer o pedido primeiro, torna-se o/a mestre.

22. CAÇA AO TESOURO:

23. PASSA ANEL:

Idade: A partir dos 5 anos



Brincantes: No mínimo 5 e no máximo 10 crianças

Material: Anel

Origem: Inglaterra

Modo de brincar:

As crianças sentam em uma roda formando uma concha com as duas mãos, exceto uma criança que deverá permanecer para fora da roda de olhos fechados e outra que terá um anel entre as mãos, passando suas mãos entre as mãos das outras crianças. Em algum momento, a criança deixará o anel cair entre as mãos de outra criança, sem que ninguém perceba e quem estiver fora da roda tentará adivinhar onde está o anel.

24. PASSEIO NO BOSQUE:

25. PATINETE:

Idade: dos 4 anos aos 100 anos

Brincantes: Uma criança por patinete

Origem: Estados Unidos

A criança deve impulsionar com um pé enquanto o outro permanece na tábua e as mãos no guidão. O patinete vai fazer curvas e acrobacias de acordo com o direcionamento do guidão.

26. PATO PATO GANSO:

Idade: A partir dos 4 anos

Brincantes: De 4 a 15 crianças

Origem: Campo Grande (MS)

Modo de brincar:

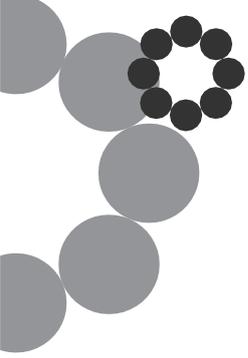
As crianças sentam-se no chão em formato de roda. Uma criança escolhida deverá percorrer a roda colocando a mão na cabeça das crianças que estão sentadas e dizendo "pato". A criança deverá escolher uma criança para falar "Ganso". Nesse momento, a criança que foi chamada de ganso deverá correr atrás de quem a chamou. A criança deverá fugir, correndo ao redor da roda até conseguir sentar no lugar vazio. Se conseguir sentar antes de ser pega, a brincadeira recomeça.

27. PEGA-PEGA:

Idade: a partir dos 4 anos

Brincantes: de 3 a 20 crianças

origem: Brasil



A brincadeira "pega-pega" tem diversos modos de brincar. A versão básica consiste em ter uma criança que é a pegadora que tem que correr atrás do resto das crianças que estão brincando até pegar alguém (tocar nela) e essa criança virar a pegadora.

28. PEGA-PEGA GELO:

Idade: 4 anos aos 100 anos
Brincantes: No mínimo 3 crianças
origem: Holanda

É determinado no início da brincadeira quem será o pegador ou pegadora da primeira rodada. Após isso, todos correm do/a pegador/a, quando alguém for pego deve ficar parado (congelado) com as pernas abertas e só poderá voltar a brincadeira quando outra criança, que também esteja fugindo, passar por baixo das pernas da criança que foi pega. Mas, se a criança for pega pelo/a pegador/a quando estiver salvando outra criança, se tornará a nova pegadora.

29. PEGA PEGA TUBARÃO:

Idade: A partir dos 4 anos
Brincantes: No mínimo 3 crianças
origem: Brasil

Uma criança fica no meio do espaço enquanto as outras ficam no outro lado oposto. A criança no meio será o tubarão e quando criar "Tubarão!" deverá atravessar o espaço enquanto o restante das crianças fogem do tubarão. A criança pega substituirá o tubarão anterior.

30. PINTURA:

Idade: a partir dos 2 anos
Brincantes: de 3 a 20 crianças
Material: tinta, papel, roupa que possa sujar.

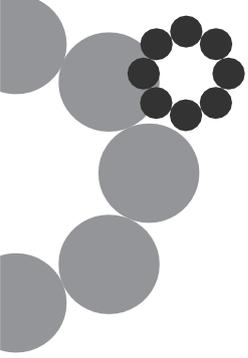
Existem diversas maneiras de brincar com a pintura e utiliza-la como forma de expressão.

- 1) Os materiais devem ser organizados em uma superfície forrada ou que possa sujar.
- 2) Os participantes devem experimentar a criação de figuras usando as próprias mãos.

31. RATATÁ:

Idade: 2 a 8 anos
Brincantes: 3 a 15 crianças
origem: Brasil

Ratatá, ratatá,



Guli, guli, guli,
Ratatá
Ratatá, ratatá,
Guli, guli, guli
Ratatá
Auê, auê,
Guli, guli, guli,
Ratatá
Auê, auê,
Guli, guli, guli,

Modo de brincar:

As crianças devem seguir a música com movimentos corporais. No “Ratatá” as crianças batem três vezes as mãos em suas pernas. No “Guli, Guli” fazem movimentos de lavar o cabelo e no “Auê” as crianças levantam os braços e balançam de um lado para o outro.

32. RELOGINHO:

Idade: a partir dos 4 anos
Brincantes: de 3 a 15 crianças
Origem: x
Material: corda

Nessa brincadeira, a criança escolhida fica responsável por girar a corda de forma quase rasteira. As outras crianças precisam pular a corda a cada vez que a ela passar pelos seus pés. Se alguém encostar na corda, sai da brincadeira. A cada criança que sai, a velocidade da corda pode aumentar.

33. RIO VERMELHO:

Idade: 3 a 15 anos
Brincantes: no mínimo quatro crianças
Material: Tecido grande para imitar o rio vermelho

Um tecido estendido no chão para representar um rio. Uma criança fica à frente do rio, protegendo-o, o restante em sua frente. A pessoa que está a frente fala para as outras crianças as condições necessárias para que elas atravessassem o rio vermelho imaginário, ex: “só irá passar quem estiver de vermelho”. Quem estiver com algum item vermelho pode atravessar e quem não estiver, tenta passar sem ser pego pela pessoa que está a frente do rio.

34. TERRA-MAR:

35. VAMPIRO VAMPIRÃO: