



# EDUCAÇÃO INFANTIL



[www.riodasostras.rj.gov.br/educacao](http://www.riodasostras.rj.gov.br/educacao)



## ABORDANDO O TEMA: ANIVERSÁRIO DE RIO DAS OSTRAS



- Inicie uma conversa mostrando a bandeira do nosso município, faça questionamentos à criança como: Você conhece essa bandeira? Quais as cores dela? Qual o formato? O que é isso no meio da bandeira? Explique a diferença entre símbolos e brasão, lembre-se o importante não é que a criança conceitue, mas sim conheça os elementos culturais do nosso município.
- Depois de explicar os elementos presentes em nossa bandeira, pergunte a criança se ela conhece alguma música que os contenham, como por exemplo, música com tubarão: Tubarão bebê, O tubarão é amigo (<https://www.youtube.com/watch?v=kLYcvnfivAk>), ou músicas com peixe: Se eu fosse um peixinho, Dois peixinhos, Peixe vivo (<https://www.youtube.com/watch?v=g34ENRtLqA>), ou ainda, músicas com canoa: A canoa virou ([https://www.youtube.com/watch?v=rJDZTW2hG\\_0](https://www.youtube.com/watch?v=rJDZTW2hG_0)) e músicas com maria fumaça/trem: Eu vou andar de trem (<https://www.youtube.com/watch?v=s1DbU0f7khg>), Bob, o trem.
- Para uma atividade prática separe duas bacias ou potes com água limpa, explique para a criança a beleza e importância natural das nossas praias e rios, sobre o cuidado de se preservar e cuidar do ambiente em que vivemos. Em seguida, em um dos potes, peça à criança para colocar algumas gotas de corante preto ou tinta guache, caso não tenha em casa pode substituir também por um pouco de pó de café ou farelo de carvão. Depois coloque os potes lado a lado e faça comparações, mostre a diferença entre a água limpa e a suja, fale sobre a necessidade da preservação e pergunte: O que aconteceu com a água? Ela está limpa? Podemos beber? E tomar banho?
- Finalize esse primeiro momento com uma atividade de desenho, lembre-se: há várias possibilidades de rabisco para além do papel e caneta. Se possível, oportunize à criança desenhos com giz, carvão, e por que não utilizar o chão do quintal que facilmente poderá ser limpo com água? O importante é oferecer diversos estímulos, recursos e suportes para nossos pequenos se desenvolverem, estimulando a sua coordenação motora fina e o seu potencial criativo.

**JOGO DA MEMÓRIA - PONTOS TURÍSTICOS RIO DAS OSTRAS**



**CONCHA ACÚSTICA**



**CONCHA ACÚSTICA**



**POÇO DE PEDRAS**



**POÇO DE PEDRAS**



**PRAÇA DA BALEIA**



**PRAÇA DA BALEIA**

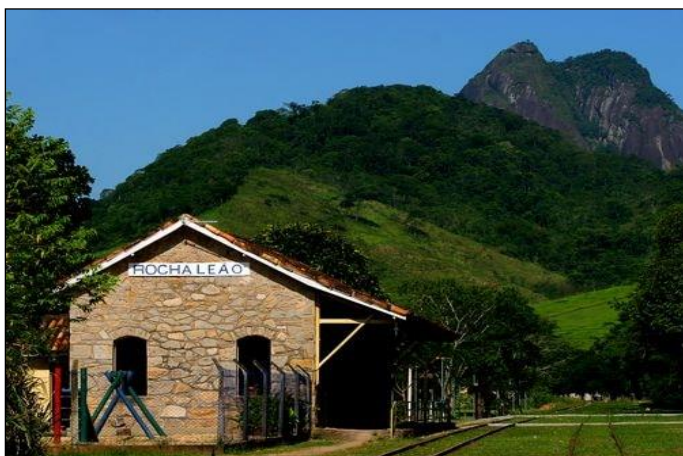




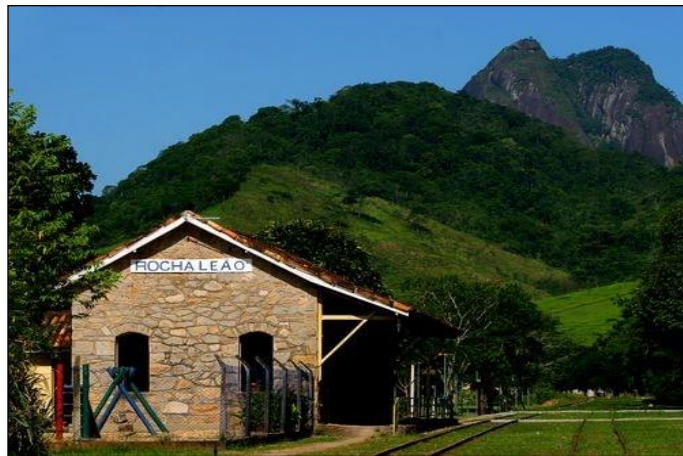
**CASA DE CULTURA**



**CASA DE CULTURA**



**CENTRO FERROVIÁRIO DE CULTURA**



**CENTRO FERROVIÁRIO DE CULTURA**



**PARQUE MUNICIPAL DOS PASSÁROS**

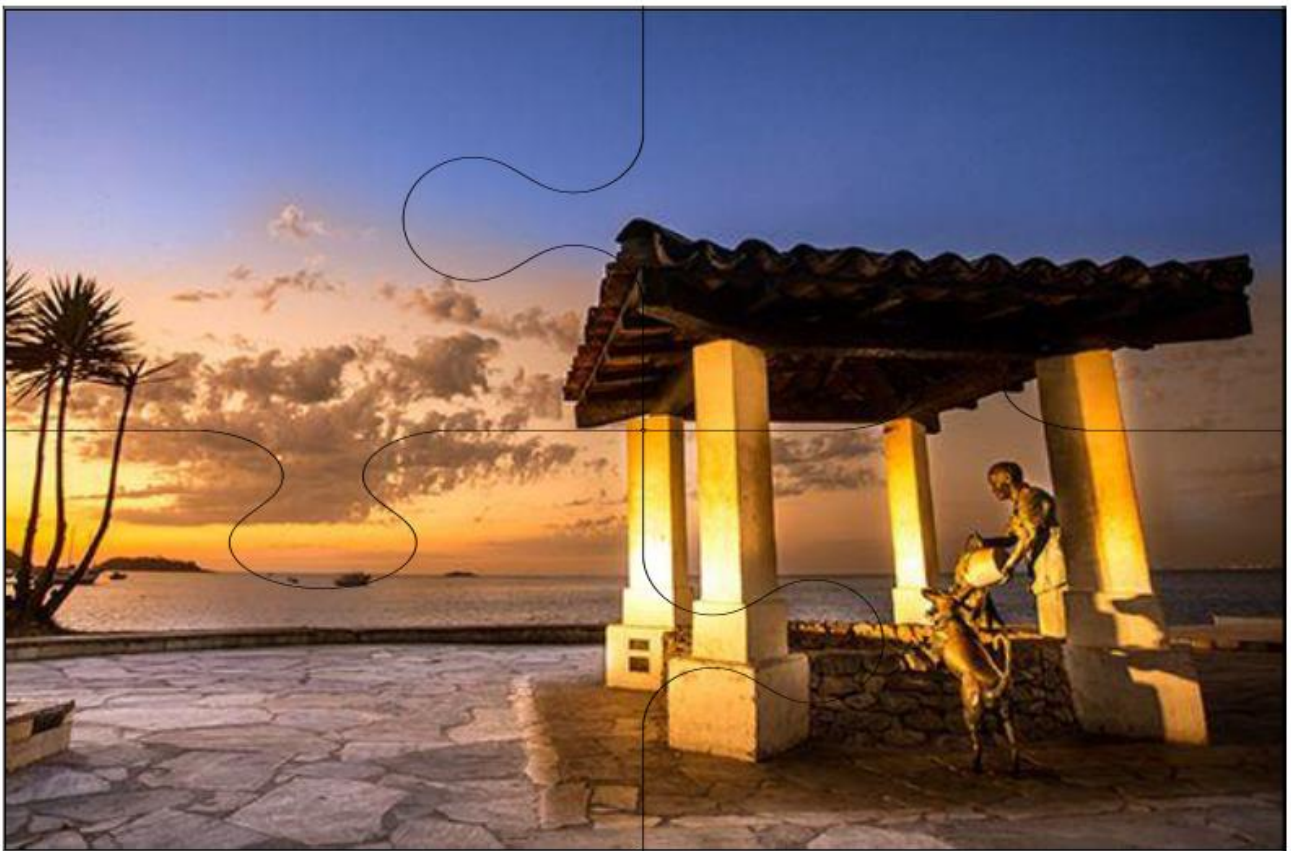


**PARQUE MUNICIPAL DOS PASSÁROS**



## QUEBRA – CABEÇA







**Atenção: Acima temos algumas sugestões de jogo da memória e quebra-cabeça. Se possível, imprimir e colar as imagens em um suporte mais rígido para facilitar o manuseio da criança, como papel cartão ou papelão, pode ser até uma caixa de sapato ou embalagem.**

## LENDAS EXTRAÍDAS DO LIVRO PARAÍSO ENCANTADO

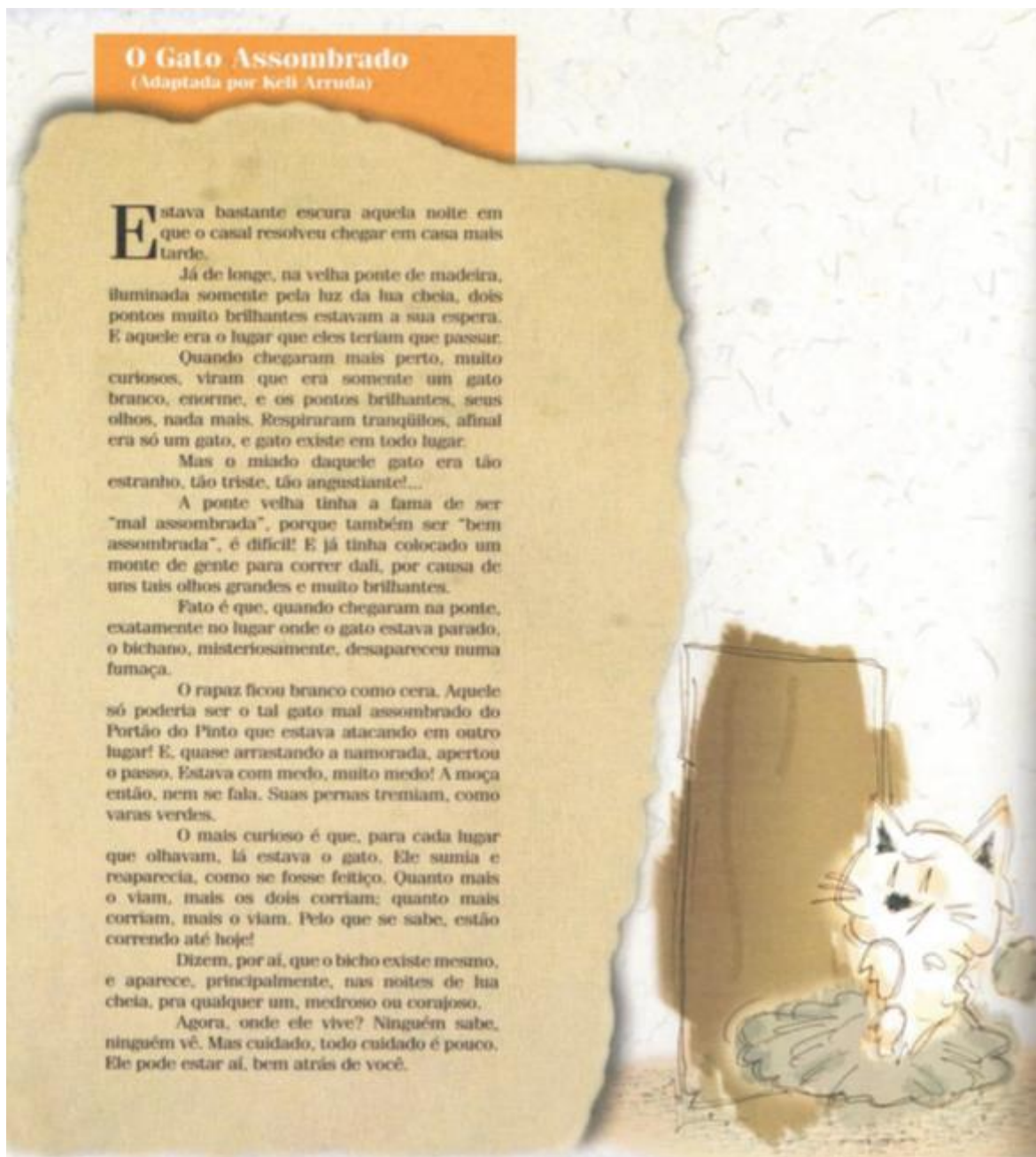


Imagem livro: PARAÍSO ENCANTADO. Secretaria Municipal da Educação. Rio das Ostras, 2008.

Após contar a lenda do gato, que tal uma brincadeira? A brincadeira “Onde está o Gato”. É parecido como “macaquinho mandou”: o adulto falará – o gato está em cima da cama! A criança deverá ir para cima da cama. – o gato está debaixo da mesa! ... a criança deverá fazer os comandos dados pelo adulto.

A atividade trabalha concentração, localização, noção espacial.

## O Fogo Fátuo

(Adaptada por Ana Louro)

A noitecia. Alguns amigos resolveram dar um passeio pela Lagoa dos Jacarés. Encontraram uma fogueira acesa. E, ao redor dela sentaram. Tempo agradável. Esqueceram da vida e ficaram por lá, contando histórias, puxando "causos" de terror, rindo a valer de todos eles. O momento era propício para "jogar conversa fora".

A noite chegou. A fogueira, sem ser alimentada, ardia em fogo vivo! Quando resolverem ir embora, surge o imprevisível: Não podiam ir e deixar a fogueira acesa. Com as mãos, pegaram areia, muita areia, e jogaram na fogueira. Mas, quanto mais areia jogavam mais o fogo resistia. Recorreram, então à água, mas a língua de fogo crescia ainda mais. Todo o esforço era em vão. Nem areia, nem água adiantava. O fogo queimava mais vivo! As línguas de fogo pareciam querer queimar a ponta das estrelas!

Nesse momento, todos emudeceram. Cessaram os risos e o medo tomou conta dos amigos.

Era fogo por todo lado. Tentaram correr, mas não conseguiram. "Aquilo" parecia um castigo pelas brincadeiras com as coisas sobrenaturais. Já de cabelos em pé, começaram a gritar. Até que, num esforço sobrenatural, atravessaram o fogo e desesperados, correram, sabe-se lá para onde.

Conta-se que aqueles homens, nunca mais voltaram à Lagoa dos Jacarés.



Imagem livro: PARAÍSO ENCANTADO. Secretaria Municipal da Educação. Rio das Ostras, 2008.

Depois da lenda, vocês podem listar os cuidados que devemos ter com fogo.

Música Mundo Bitá – É Fogo! <https://www.youtube.com/watch?v=TdeZu4N1FY0> acesso 26/03/2020.



## Os Zédís

(Adriana Izidoro)

**D**izem que nas noites escuras, ocas e vazias da Terra dos Peixes de Vila Rainha, vive um homem sem idade, registrando em sua memória tudo o que acontece nos arredores da cidade. Seu nome: Rui Venâncio Simão Mansur Getúlio Vargas ou Zé Pinto, mais conhecido como Zédi, aquele que tudo vê.

E quem é esse Zédi? Vocês devem estar se perguntando. Será um andarilho? Um preguiçoso? Não! Zédi... é uma lenda viva.

Há quem lhe diga: "foi uma ingrata que feriu teu coração, te deixando sem destino, a vagar sem direção".

"Filho de si mesmo", pra não dizer "do além", pois Zédi... é "filho de ninguém". Já trabalhou na lavoura de cana, usina e no momento é "governador do Estado".

Zédi é muito rico. É dono de toda cidade e todos os moradores daqui trabalham pra ele.

Tem "carteira" de tudo: de médico, "adevogado", professor, juiz, prefeito, presidente, cantor de rádio, dançarino e sabe-se lá mais do quê... mas o que ele gosta mesmo é de ficar andando pelas ruas. Diz que é da polícia e está cumprido o seu dever.

Quando Zédi pára pra conversar... viche! Tem é história pra contar. São tantos causos que nem dá pra acreditar.

E, se hoje estamos aqui contando essas histórias, agradeça aos Zédís da vida. Afinal, o que seria da memória de nossa terra, se não fossem eles, "né verdade"?



Imagem livro: PARAÍSO ENCANTADO. Secretaria Municipal da Educação. Rio das Ostras, 2008.

Após contar a lenda de Zedi, mostre a foto dele e também a música que foi feita para homenageá-lo: <https://www.youtube.com/watch?v=IjpdILF3P8> acesso em 26/03/2020.



<https://cidade24h.com/noticias/wp-content/uploads/2019/01/WhatsApp-Image-2019-01-26-at-18.12.57-1.jpeg>  
acesso em 26/03/2020.



## A Mulher de Branco

(Adaptada por Kell Arruda)

Você já viu uma mulher de branco?  
Não, ela não é enfermeira nem médica.  
Nada disto, ela é um fantasma!

Pois é, certa noite, depois de passar um dia inteiro na pescaria, alguns pescadores saíram para comemorar, porque a pesca fora muito farta. Mas, no começo da madrugada, já perto do antigo cemitério, quando voltavam para casa, começou a soprar um vento muito estranho, e a soar um misterioso canto. Pararam para ouvir. Eles sabiam o que aquilo tudo significava. Mas não queriam acreditar. Tentaram não dar qualquer importância e continuaram a andar calmamente. Foi aí que, inesperadamente, deram de cara com a Mulher de Branco! O susto foi tão grande que dispararam numa corrida rumo à Igreja Nossa Senhora da Conceição. Pensaram que lá, aos pés da Santa, estariam seguros.

Chegaram esbaforidos de tanto correr, com meio metro de língua para fora. E quase caíram para trás de susto ao verem que a Mulher de Branco já estava lá na praça de braços estendidos, à espera deles.

O vento recomeçou a soprar estranho, e o canto misterioso da mulher novamente se fez ouvir. Ela era branca como algodão, de cabelos louros, como o ouro, descalça e alta, muito alta. Eles foram enfeitiçados e atraídos até a praia da Boca da Barra. E de lá para dentro do mar.

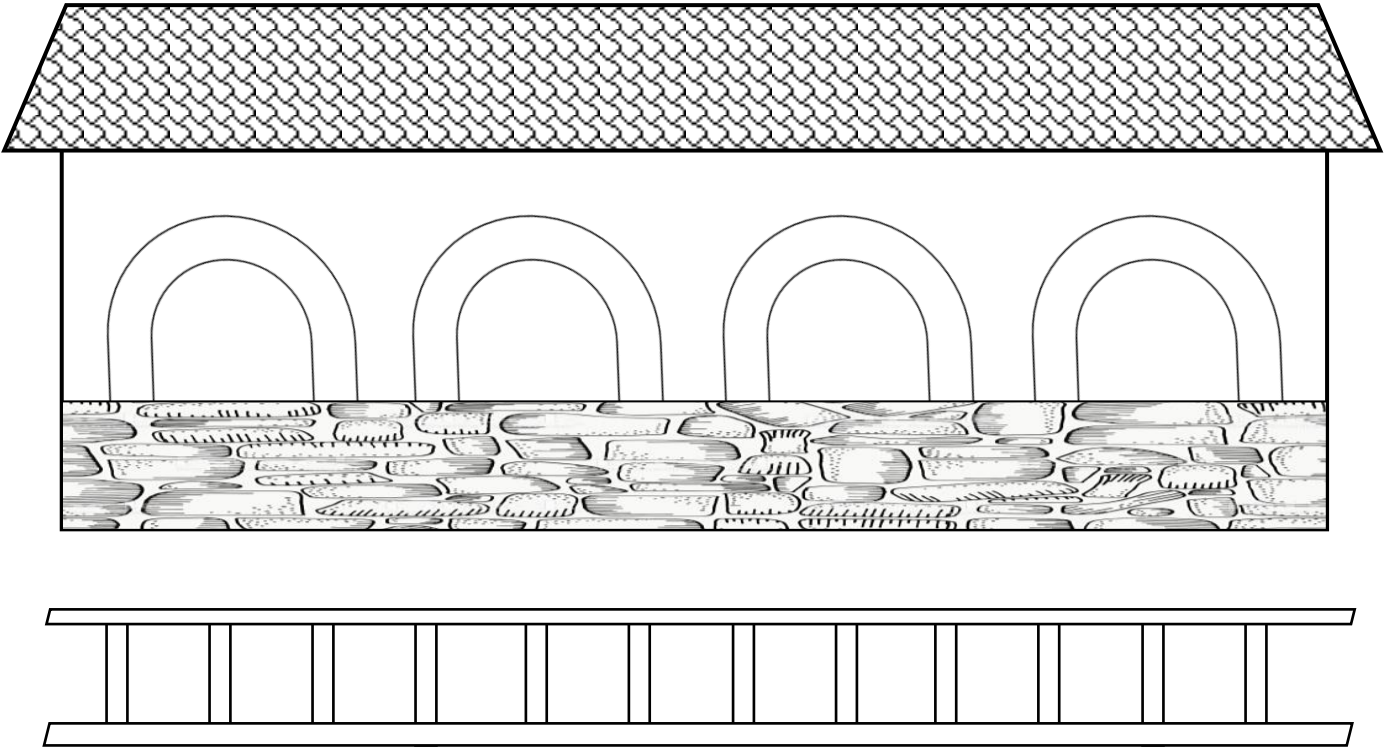
Desde este dia, ninguém nunca mais os viu. Já, a Mulher de Branco pode ser vista nas madrugadas silenciosas da cidade, ali, bem junto do cemitério.



Depois da história vocês podem brincar de corrida: de uma perna só, corrida do saco, corrida onde a dupla terá uma perna amarrada com a do outro para junto correrem, dentre outras variações.

**“A MARIA FUMAÇA VENCE O VENTO...”**

ESTAÇÃO FERROVIÁRIA É O NOME DE UM DOS PONTOS TURÍSTICOS DE RIO DAS OSTRAS. LÁ FICA A MARIA FUMAÇA DO HINO DA NOSSA CIDADE. DESENHE UMA MARIA FUMAÇA BEM BONITA NO TRILHO ABAIXO E DEPOIS PINTE TUDO COM CORES BEM ALEGRES.



E você, como se chama? Escreva o seu nome no quadro abaixo.

Agora escreva a primeira letra do seu nome no quadrinho abaixo e depois pinte de **vermelho**:

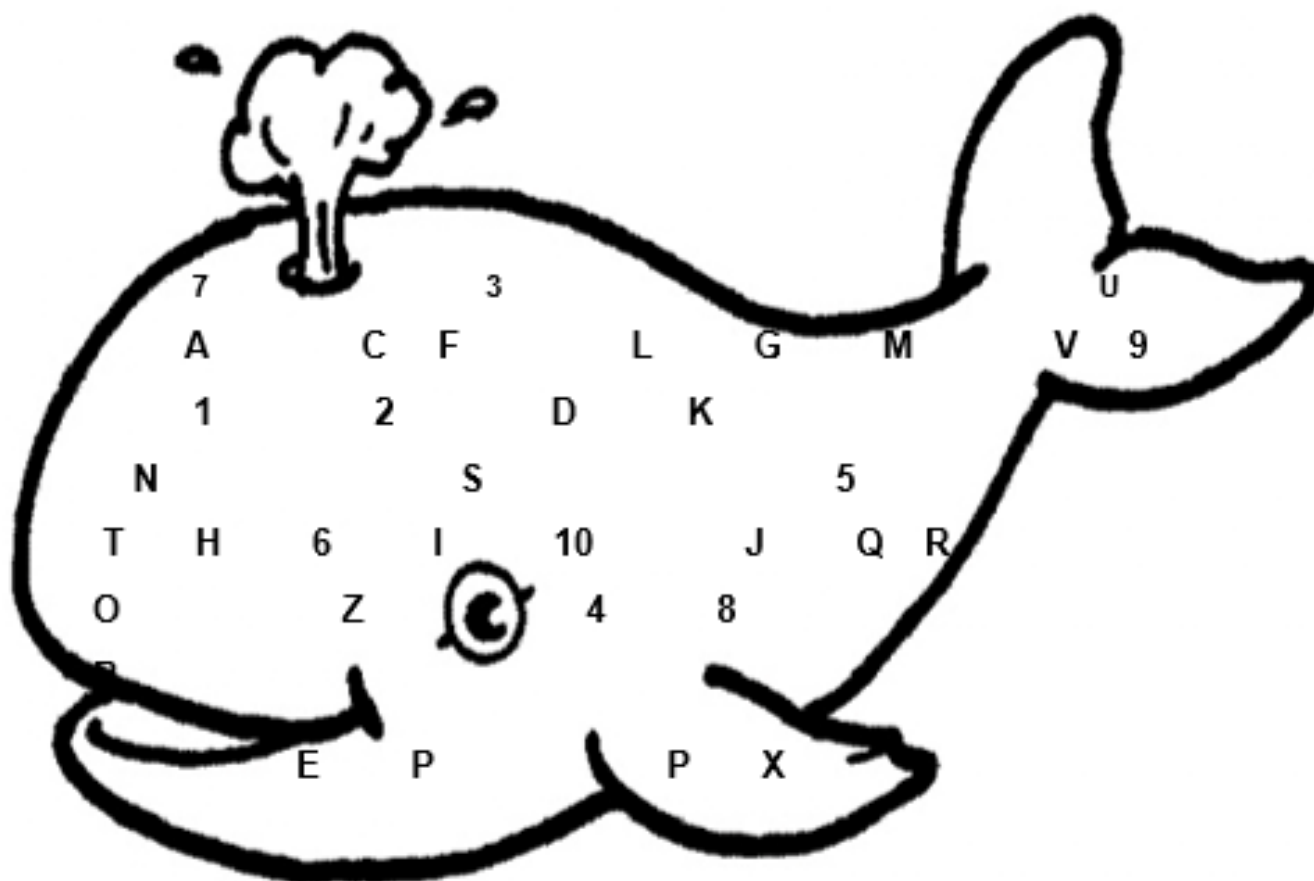


**EM RIO DAS OSTRAS NÓS TEMOS A PRAÇA DA BALEIA. UM LUGAR MUITO BONITO E AGRADÁVEL PARA PASSEAR COM A FAMÍLIA E ANDAR DE BICICLETA. VOCÊ JÁ CONHECE?**

**ASSIM QUE PUDERMOS SAIR DE CASA, CHAME SUA FAMÍLIA PARA ESSE PASSEIO LINDO.**

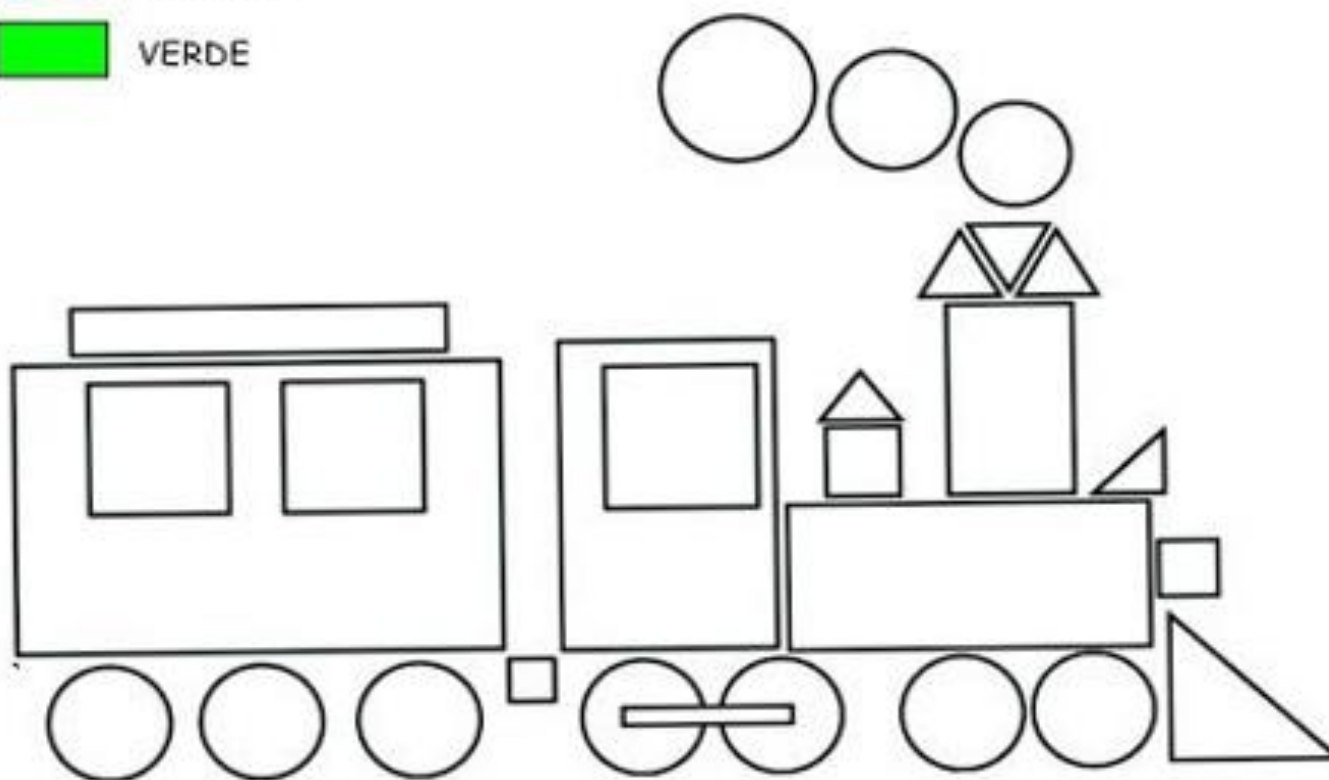
**AGORA VOCÊ VAI PINTAR DE VERDE AS LETRAS DO ALFABETO QUE ESTÃO DENTRO DA BALEIA, E DE AZUL OS NUMERAIS!**

**DEPOIS, COLE PAPEL AMASSADINHO PARA FAZER A ÁGUA DO MAR, ONDE AS BALEIAS DE VERDADE VIVEM!**



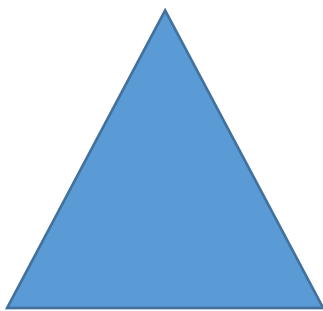
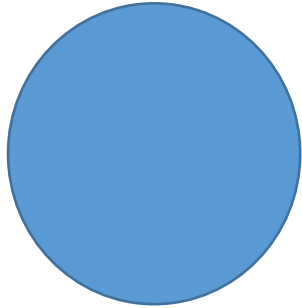
**LEMBRANDO DA MARIA FUMAÇA DO HINO DE RIO DAS OSTRAS, PINTE AS FIGURAS GEOMÉTRICAS QUE FORMAM O TREM ABAIXO, SEGUINDO A LEGENDA.**

Disponível em: <http://www.artedeensinareaprender.com/2013/02/atividades-com-formas-geometricas.html>



**VAMOS BRINCAR DE CAÇA AO TESOURO? PROCURE OBJETOS QUE POSSUAM O MESMO CONTORNO DE UM CÍRCULO, QUADRADO, TRIÂNGULO E RETÂNGULO, DEPOIS DE ENCONTRÁ-LOS POSICIONE EM CIMA DA FIGURA GEOMÉTRICA CORRESPONDENTE E RISQUE O SEU CONTORNO. VOCÊ VERÁ UMA FORMA MAIOR SURGIR!**





## ATIVIDADES NA ÁREA DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO

- Exercícios Fonoarticulatórios:
  - Fazer caretas que expressem tristeza, alegria, raiva, susto etc.
  - Jogar beijos.
  - Fazer bochechos, com e sem água.
  - Assoprar apitos e língua de sogra.
  - Fazer bolhas de sabão.

Exemplo:



Imagem: <http://www.aspr.org.br/2017/06/26/brincadeiras-na-frente-do-espelho-ajudam-no-desenvolvimento-das-criancas/> Acessado em Março de 2020.

- **EXERCÍCIOS DE EXPRESSÃO VERBAL E GESTUAL:**
  - Contar o que vê em fotos ou gravuras, começar com gravuras que contenham poucos elementos.
  - Contar a história de seus próprios desenhos.
  - Brincar de "o que é, o que é"? Uma criança diz : "É redonda, serve para jogar e para chutar". A resposta é: "Uma bola".
  - Imitar ondas do mar, mesa, animais, etc., somente com gestos.
  - Imitar algo, somente com gestos, para os colegas adivinharem o que é, se for preciso, usar sons.

## ATIVIDADES NA ÁREA DA PERCEPÇÃO

### • **EXERCÍCIOS DE PERCEPÇÃO TÁTIL:**

- Apalpar sacos e pacotes com as mãos, a fim de adivinhar que objetos estão dentro.
- Reconhecer colegas pelo tato.
- Andar descalço em caixas sensoriais com água, areia, terra, folhas, contando depois o que sentiu.
- Manipular objetos de madeira para poder experimentar variações de temperatura (quente, gelado, morno) e variações de tamanho (pequeno, médio, grande).

Exemplo:



Imagem: <https://www.sesc-sc.com.br/blog/educacao/caminhos-divertidos-criancas-passeiam-por-jardim-sensorial-na-sala-de-ciencias-do-sesc-joinville>

Acessado em março de 2020

### • **EXERCÍCIOS DE PERCEPÇÃO GUSTATIVA:**

- Experimentar coisas que têm e que não tem gosto.
- Provar alimentos em diferentes temperaturas.
- Provar alimentos fritos, assados, cozidos, crus.
- Provar alimentos sólidos, líquidos, crocantes, macios, duros.
- Provar e comparar alimentos da mesma cor, mas sabores bem diferente: sal, açúcar, farinha de trigo comum, farinha de mandioca crua.



Exemplo:



Imagem: <https://blog.rhemaeducacao.com.br/voce-sabe-explorar-os-cinco-sentidos-dos-seus-alunos/>  
Acessado em Março de 2020.



Imagem: <https://www.youtube.com/watch?v=PBKmqMejhol> Acessado em  
Março de 2020

- **EXERCÍCIOS DE PERCEPÇÃO OLFATIVA:**

- Experimentar coisas que têm e que não têm cheiro.
- Experimentar odores fortes e fracos, agradáveis e desagradáveis em materiais como: vinagre, álcool, café, perfumes.

- **EXERCÍCIOS DE PERCEPÇÃO AUDITIVA:**

- Identificar e imitar sons e ruídos produzidos por animais e fenômenos da natureza.
- Procurar a fonte de onde se origina determinado som.
- Brincar de cobra cega.
- Tocar instrumentos musicais.
- Fazer rimas com palavras.

- **EXERCÍCIOS DE PERCEPÇÃO VISUAL:**

- Identificar o branco e o preto.
- Reconhecer, entre muitos, objetos que têm as cores primárias - vermelho, azul e amarelo.
- Agrupar objetos de acordo com suas cores ou formas.
- Montar quebra-cabeças simples.

## **ATIVIDADES/ BRINCADEIRAS PSICOMOTORAS**

- ***BOLA POR CIMA, BOLA POR BAIXO***

Materiais: Bolas

Execução: O educador deve colocar as crianças em duas colunas, em fila indiana. Podendo dividir em equipes ou meninos versus meninas. Ao primeiro sinal, que pode ser dado com um apito, o primeiro aluno de cada fileira deve passar a bola por cima da cabeça (com as duas mãos), até chegar ao último colega da fileira. Quando este pegar a bola, deverá correr até a frente da fileira e passar a bola por cima da cabeça, dando sequência a atividade.

Assim que todas as crianças completarem e o que iniciou a atividade voltar a ser o primeiro, o educador deve pedir que todas as crianças afastem as pernas e deem sequência a atividade, sendo que desta vez devem passar a bola por baixo, até que todos completem a tarefa.

Quando terminar esta sequência, a primeira criança deve passar a bola por cima da cabeça, e a segunda deve pegar a bola e passar por baixo das pernas, a terceira criança deve pegar a bola embaixo e passar por cima da cabeça, até que todos completem a tarefa.

- ***CORRIDA COM UM PÉ SÓ***

Execução: O educador deverá montar um ponto de partida e um de chegada. As crianças deverão ficar posicionadas em fila, cada uma segurará uma das pernas flexionadas para trás, na posição de saci.

Quando for dado o sinal, elas devem sair pulando até alcançarem a linha de chegada. Deverá ser eliminada a criança que colocar os dois pés no chão e ganhará ultrapassar a linha de chegada primeiro. Para não haver exclusão, a criança que colocar o pé no chão poderá pagar uma prenda ao invés de ser eliminada.

- ***PEGA-PEGA***

Execução: Uma criança começa sendo o pegador. Os outros deverão fugir. No momento que o pegador encostar em alguém este passa a ser o pegador. Poderá variar também com ajuda: ao passo que o pegador encosta em outra criança este também passa a ser pegador.

Corrente: quando for pego a criança deverá dar a mão ao pegador e ajudará a pegar e assim sucessivamente, sendo que somente o aluno da ponta com um braço livre pode pegar, vence quem ficar por último a ser pego.

- **CORDA**

Material: A atividade é desenvolvida com uma corda de quatro metros, em média.

Execução: Pode ser utilizada no chão, em que a criança ande descalça sobre a corda, com os braços abertos, procurando manter o equilíbrio.

Aproveitando a mesma atividade só que agora a criança vai andar de costas sobre a corda. Ainda esticada no chão a criança pula com os dois pés juntos para esquerda e para direita consecutivamente.

A corda pode ser erguida dez centímetros do chão para a criança pular de um lado para o outro. A corda pode ser utilizada pela dupla como cabo de guerra, no meio do espaço utilizado deve ter uma marca no chão, para visualizar quem está vencendo o cabo de guerra. As crianças podem pular corda.

- **SAPOS EM FILA**

Material: giz e apito

Execução: Trace duas linhas paralelas e distantes. Atrás de uma delas, os participantes são reunidos em dois grupos iguais (pode ser mais grupos com número igual de participantes).

Em fila, as crianças seguram firme na cintura de quem está na frente. Dado o sinal, os participantes avançam pulando com os dois pés ao mesmo tempo. Se a fila romper, o grupo volta a linha de largada. Vence a turma que alcançar a linha de chegada primeiro.

- **CORRE COTIA**

Material: qualquer objeto.

Execução: é só fazer uma roda e dar algum objeto para uma criança iniciar a brincadeira. Essa fica de pé e roda atrás dos amigos, enquanto a música é cantada. Quando a música termina, ela deixa o objeto atrás de alguém e sai correndo com o objetivo de se sentar no lugar do amigo, ou então esse amigo pega e volta para o lugar.



Normalmente utiliza-se esta versão de música: 'Corre cotia na casa da tia, corre cipó, na casa da vó. Lencinho na mão caiu no chão, moça bonita do meu coração. Posso jogar?'

As crianças todas juntas gritam: 'Não!'

A criança que está com o objeto põe nas costas de outra criança.

- **MORTO VIVO**

Execução: O educador intercala entre vivo (ficar de pé), morto (agachar). Quem errar perde, para não haver exclusão poderá pagar uma prenda.

- **MÚSICA**

Material: Aparelho de Som e CDs com músicas de ritmos variados.

Execução: A forma de elaborar a atividade pode ser variada e fica a critério do professor, porém a música deve ser o foco da atividade e não um pano de fundo. Ele deverá estimular as crianças a ouvir os sons presentes na música, como por exemplo, os sons dos instrumentos, dos animais, dos elementos da natureza, elas também podem acompanhar o som batendo palmas ritmicamente ou até mesmo cantando. Se o educador souber tocar algum instrumento musical ou cantar, ele pode propor as crianças que escrevam uma música juntos.

Disponível em: <https://blogeducacaofisica.com.br/12-atividades-na-educacao-infantil/>

Acessado em Março de 2020

**POR AMOR AO PRÓXIMO E EMPATIA,  
PELO BEM DA SUA SAÚDE, PELO BEM DA  
SAÚDE DE TODOS.  
SE POSSÍVEL,  
FIQUE EM CASA!**

