

EDUCAÇÃO INFANTIL - ATIVIDADES: FOLCLORE
DANIELLE LUZIA RAMOS DE MORAES NAVARRO

SEQUÊNCIA DIDÁTICA - FOLCLORE

ATIVIDADE 1 - POEMA “VOCÊ SABE O QUE É FOLCLORE?”¹

CONTE COM A AJUDA DE UM ADULTO PARA REALIZAR A LEITURA DO POEMA ABAIXO. ESTE POEMA FALA SOBRE O FOLCLORE E MUITAS OUTRAS COISAS MAIS. QUE TAL ILUSTRAR ESTE POEMA DO JEITO QUE VOCÊ QUISER? SEJA CRIATIVO E EXPLORE ESTE POEMA!

VOCÊ SABE O QUE É FOLCLORE?

(EDNA REVOREDO)

VOCÊ SABE O QUE É FOLCLORE?
VOU LHE DAR UMA EXPLICAÇÃO:
É TUDO AQUILO QUE VEM DO POVO
E QUE NASCE LIVRE DE CORAÇÃO.

EM TODO CANTO DO BRASIL
EXISTE UMA TRADIÇÃO.
DE NORTE A SUL E DE LESTE A OESTE,
ESSE POVO BRASILEIRO CHEIO DE EMOÇÃO.

TEM LENDA DA MÃE D'ÁGUA,
TEM HISTÓRIA DE SACI,
DE CURUPIRA, VITÓRIA RÉGIA,
DE CAIPORA E JURUPARI.


TEM CANTIGAS DE CRIANÇAS,
TEM MODINHA, TEM LUNDU.
TEM MUITO SAMBA, FORRÓ, BAIÃO E FREVO,
CATERETÊ E MARACATU.

MINHA TERRA TEM DE TUDO:
TEM ANGU E TEM MANGA.
TEM CARNE SECA E RAPADURA.
TEM CARURU E VATAPÁ.

MINHA TERRA TEM DE TUDO,
NOSSO BRASIL CHEIO DE HISTÓRIAS DAS VIDAS.
VOU REPASSAR PARA TODAS AS CRIANÇAS,
PARA QUE ESSE FOLCLORE NUNCA SEJA ESQUECIDO.

AGORA VOU TE DESAFIAR,
A PERGUNTAR PARA O VOVÔ OU VOVÓ.
QUAL HISTÓRIA VOCÊ VAI NOS CONTAR
PORQUE NÓS TUDO QUEREMOS SABER E ESCUTAR.

¹ POEMA ESCRITO A PARTIR DE PESQUISAS REALIZADAS PELA PROFESSORA EDNA REVOREDO, DA EMEI IRMÃ JUDITH BANDERA, DA REME - CAMPO GRANDE





ATIVIDADE 2 - O FOLCLORE

CONHECENDO O FOLCLORE

PEÇA A AJUDA DE UM ADULTO PARA REALIZAR A LEITURA DO TEXTO ABAIXO. OUÇA A LEITURA COM ATENÇÃO.

O ²FOLCLORE

O FOLCLORE É O CONJUNTO DAS CRIAÇÕES DE UMA COMUNIDADE CULTURAL, BASEADAS NAS TRADIÇÕES DE UM GRUPO OU DE INDIVÍDUOS, QUE EXPRESSAM SUA IDENTIDADE CULTURAL E SOCIAL, ALÉM DOS VALORES E COSTUMES QUE SE TRANSMITEM ORALMENTE, PASSANDO DE GERAÇÃO EM GERAÇÃO, E INTEGRA OS COSTUMES, CRENÇAS, PARLENDAS, CONTOS, MITOS, LENDAS, ADIVINHAS, MÚSICAS, DANÇAS E FESTAS POPULARES DE UMA CULTURA E REGIÃO. NO BRASIL, O FOLCLORE FOI RESULTADO DA MISCIGENAÇÃO DE TRÊS POVOS (INDÍGENA, PORTUGUÊS E AFRICANO) E DA INFLUÊNCIA DOS IMIGRANTES DE VÁRIAS PARTES DO MUNDO. POR ISSO, NOSSO PAÍS TEM UMA TRADIÇÃO FOLCLÓRICA VARIADA, RICA E MUITO PECULIAR. EM CADA REGIÃO BRASILEIRA, O FOLCLORE APRESENTA SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS. O DIA DO FOLCLORE É COMEMORADO NO DIA 22 DE AGOSTO.

E PARA VOCÊ, FOLCLORE É O QUÊ? REGISTRE ABAIXO SUA RESPOSTA.

² DISPONÍVEL EM: <https://www.todamateria.com.br/?s=folclore>





ATIVIDADE 3 - A LENDA DA MANDIOCA

CONHECENDO A LENDA DA MANDIOCA

PARA COMEÇAR

COMO VOCÊ ACHA QUE SERÁ ESSA HISTÓRIA? QUAIS SERÃO OS PERSONAGENS QUE ESTARÃO NELA. REGISTRE SUA RESPOSTA ABAIXO.

AGORA, PEÇA A AJUDA DE UM ADULTO PARA REALIZAR A LEITURA DO TEXTO E DA LENDA ABAIXO. OUÇA A LEITURA COM ATENÇÃO.

A LENDA DA MANDIOCA³ (DOMÍNIO PÚBLICO)

A LENDA DA MANDIOCA, PERTENCENTE AO FOLCLORE BRASILEIRO, É DE ORIGEM INDÍGENA. É ELA QUE EXPLICA A ORIGEM DESSA RAIZ NUTRITIVA ESSENCIAL NA ALIMENTAÇÃO DOS ÍNDIOS.

“MANI ERA UMA INDIAZINHA MUITO ESTIMADA PELA TRIBO TUPI ONDE VIVIA. ELA ERA NETA DO CACIQUE. CERTO DIA, PELA MANHÃ, MANI FOI ENCONTRADA MORTA POR SUA MÃE. ELA SIMPLEMENTE TINHA MORRIDO DURANTE O SONO. TRISTE COM A PERDA, SUA MÃE ENTERROU MANI DENTRO DA SUA OCA E SUAS LÁGRIMAS UMEDECIAM A TERRA TAL COMO SE ESTIVESSE SENDO REGADA. NESTE LUGAR, NASCEU UM TUBÉRCULO NUTRITIVO, A MANDIOCA, QUE RECEBEU ESSE NOME EM DECORRÊNCIA DA JUNÇÃO DO NOME MANI E DA PALAVRA OCA”.

³ LENDA DE DOMÍNIO PÚBLICO.





ATIVIDADE 4 - HORA DA CONVERSA - LENDA DA MANDIOCA

ESSE É O MOMENTO DE DISCUTIR COM A CRIANÇA COMO ELA SE SENTIU COM RELAÇÃO À HISTÓRIA. PERGUNTE A ELA:

- COMO SE SENTIU A MÃE DE MANI?
- VOCÊ ACHA QUE ESSA HISTÓRIA É VERDADEIRA?
- VOCÊ GOSTA DE MANDIOCA? COME SEMPRE?
- JÁ VIU COMO É UMA RAIZ DE MANDIOCA E COMO ELA NASCE?

DESENHE O QUE VOCÊ COMPREENDEU SOBRE A LENDA DA MANDIOCA.





ATIVIDADE 5 - A LENDA DO SACI PERERÊ⁴

CONHECENDO A LENDA DO SACI PERERÊ

PEÇA A AJUDA DE UM ADULTO PARA REALIZAR A LEITURA DA LENDA ABAIXO. OUÇA A LEITURA COM ATENÇÃO.

O SACI-PERERÊ

(DOMÍNIO PÚBLICO)

O SACI-PERERÊ É UM DOS PERSONAGENS MAIS FAMOSOS DO FOLCLORE BRASILEIRO. ELE É UM MOLEQUE BRINCALHÃO E QUE FAZ MUITAS TRAVESSURAS POR ONDE PASSA. ELE É NEGRO E TEM UMA PERNA SÓ, ANDA PULANDO, TEM UMA CARAPUÇA VERMELHA E O TEMPO INTEIRO ESTÁ COM UM CACHIMBO NA BOCA.

O SACI ADORA FAZER BRINCADEIRAS, DAR SUSTO NAS PESSOAS, ESCONDER OBJETOS QUE ELAS PRECISAM, ASSUSTAR OS BICHOS E EMITIR RUÍDOS ESTRANHOS, MAS ELE TAMBÉM TEM UM TRABALHO IMPORTANTE. ELE VIVE NAS MATAS E POR ISSO É UM GRANDE CONHECEDOR DE PLANTAS E ERVAS MEDICINAIS. SE ALGUÉM TENTAR PEGAR ALGUMA ESSAS ERVAS NA FLORESTA SEM PEDIR A AUTORIZAÇÃO DO SACI VAIS E TORNAR VÍTIMA DE UMA DAS SUAS BRINCADEIRAS.

AGORA FAÇA UMA COLAGEM OU UM DESENHO PARA RETRATAR O SACI-PERERÊ NA MOLDURA QUE ESTÁ AO LADO DO TEXTO.

⁴ DISPONÍVEL EM: <https://www.todamateria.com.br/lendas-do-folclore/>



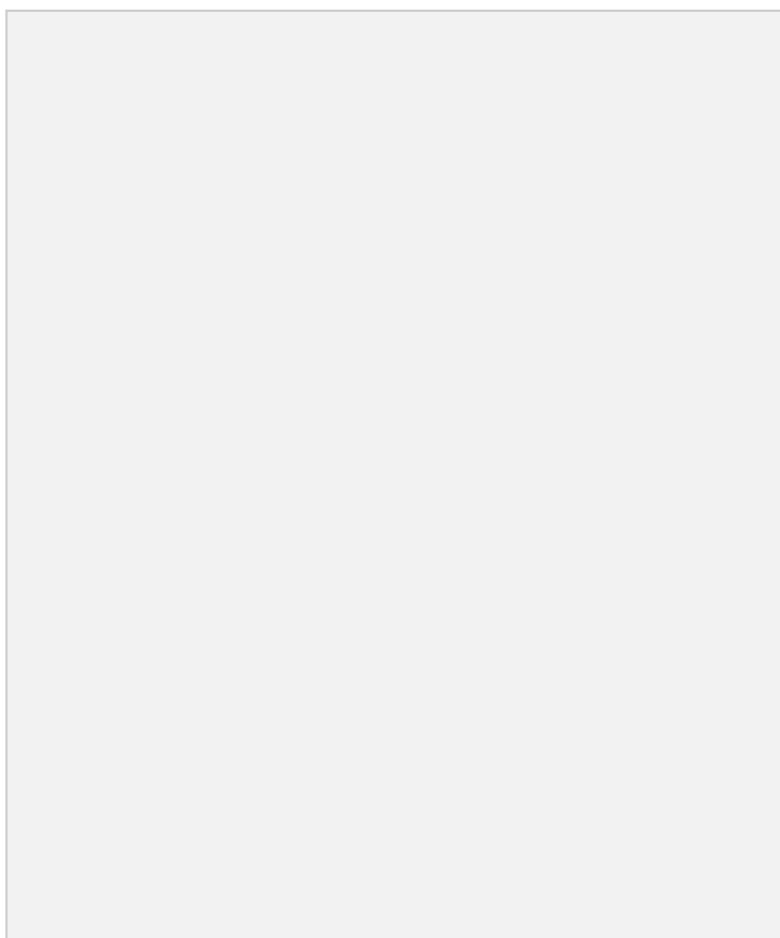


ATIVIDADE 6 - O SACI-PERERÊ⁵

O SACI-PERERÊ É UM MENINO TRAVESSO, DE COR NEGRA, QUE POSSUI APENAS UMA PERNA. ELE USA UMA CARAPUÇA OU GORRO VERMELHO NA CABEÇA E FICA O TEMPO TODO FUMANDO CACHIMBO. ELE HABITA AS FLORESTAS E TEM COMO GRANDE CARACTERÍSTICA O FATO DE SER TRAVESSO E PREGAR PEÇAS NAS PESSOAS.

OBSERVE O NOME DO SACI ESCRITO ABAIXO. O NOME DO SACI COMEÇA COM A LETRA “S”. PINTO SOBRE A LETRA S E DEPOIS PESQUISE EM JORNAIS, TABLÓIDES, REVISTAS, ENTRE OUTROS, PALAVRAS QUE TAMBÉM POSSUEM A LETRA S, RECORTE-AS E COLE AO LADO DO SACI, NO ESPAÇO RESERVADO.

SACI



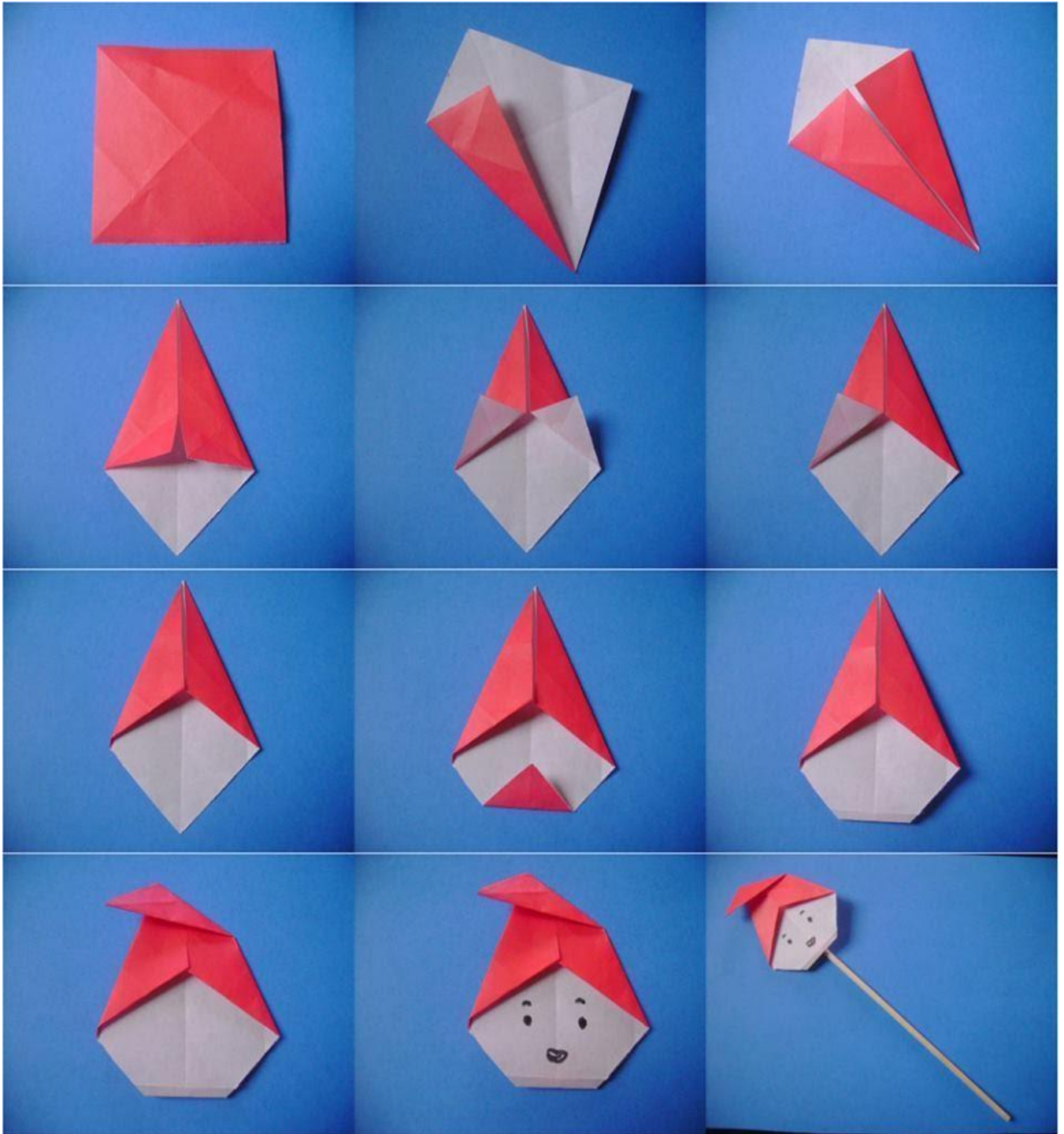
⁵ TEXTO ADAPTADO DE: <https://www.todamateria.com.br/lendas-do-folclore/> ;
IMAGEM DISPONÍVEL EM: <https://lereaprender.com.br/personagens-do-folclore-brasileiro/saci-perere-folclore-brasileiro/>





ATIVIDADE 7 - DOBRADURA DO SACI-PERERÊ⁶

AGORA QUE VOCÊ CONHECEU ESSE PERSONAGEM DO NOSSO FOLCLORE BRASILEIRO, PEÇA A AJUDA DE UM ADULTO PARA FAZER A DOBRADURA CONFORME O EXEMPLO ABAIXO E BRINQUE A VONTADE.



⁶ DOBRADURA DISPONÍVEL EM: <https://br.pinterest.com/pin/377880224975773848/>





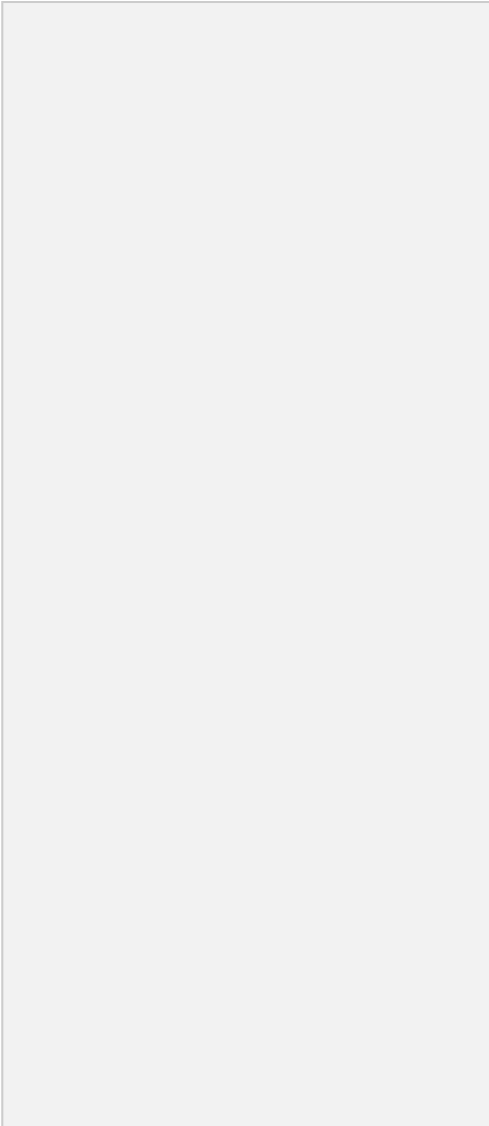
ATIVIDADE 8 - A LENDA DA IARA ⁷

CONHECENDO A LENDA DA IARA

PEÇA A AJUDA DE UM ADULTO PARA REALIZAR A LEITURA DA LENDA ABAIXO. OUÇA A LEITURA COM ATENÇÃO.

A LENDA DA IARA

(DOMÍNIO PÚBLICO)



A LENDA DA IARA FOI CRIADA PELO POVO TUPI-GUARANI. ELES CONTAM A HISTÓRIA DE UMA PODEROSA ÍNDIA QUE, ANTES DE VIRAR SEREIA, VIVIA EM UMA TRIBO JUNTO COM A SUA FAMÍLIA, ESBANJANDO BELEZA POR ONDE PASSAVA. IARA ERA TÃO BELA QUE CAUSAVA INVEJA EM MUITAS PESSOAS, INCLUSIVE, EM SEUS IRMÃOS QUE, INCONFORMADOS COM ISSO, QUERIAM MATAR A ÍNDIA E DESAPARECER COM O CORPO.

EM UMA NOITE QUALQUER, ELES CHAMARAM A IRMÃ PARA EXECUTAR O PLANO, MAS CHEGANDO NO LOCAL FORAM SURPREENDIDOS COM A FORÇA DA ÍNDIA GUERREIRA, QUE CONSEGUIU ESCAPAR DA ARMADILHA E REVERTEU A SITUAÇÃO PRATICANDO O CRIME CONTRA ELES.

COM MEDO DE QUE SEU PAI, O PAJÉ (CHEFE RELIGIOSO DA TRIBO) DA TRIBO, DESCOBRISSE E APLICASSE UM CASTIGO, ELA FUGIU, MAS FOI DESCOBERTA. ASSIM, SEU PAI A LANÇOU NO RIO NEGRO E SOLIMÕES COMO FORMA DE PUNIÇÃO POR TER MATADO OS SEUS IRMÃOS.

A LENDA DA IARA DIZ QUE ÍNDIA FOI SALVA PELOS PEIXES E COMO ERA NOITE DE LUA CHEIA, ELA FOI TRANSFORMADA EM SEREIA. ATUALMENTE, A LENDA DA IARA É REPRESENTADA POR UMA BELA SEREIA QUE ATRAI HOMENS COM O SEU IRRESISTÍVEL CANTO PARA O FUNDO DOS RIOS, LOCAL DE ONDE ELES NÃO VOLTAM NUNCA MAIS. REZA A LENDA QUE OS HOMENS QUE CONSEGUEM RETORNAR À SUPERFÍCIE FICAM EM COMPLETO ESTADO DE LOUCURA, NO QUAL SOMENTE

UM PAJÉ É CAPAZ DE DESFAZER O FEITIÇO.

ANTES DE ATRAIR OS HOMENS PARA A “EMBOSCADA”, A SEREIA IARA PASSA A MAIOR PARTE DO SEU TEMPO SENTADA SOBRE AS PEDRAS, ADMIRANDO A PRÓPRIA BELEZA REFLETIDA NAS ÁGUAS, ALÉM DE PENTEAR SEUS CABELOS E BRINCAR COM OS PEIXES.

EMBORA TENHA ORIGEM NA REGIÃO AMAZÔNICA, A LENDA DA IARA É CONHECIDA EM TODO AS REGIÕES BRASILEIRAS E, DEPENDENDO DA REGIÃO, SEUS ASPECTOS FÍSICOS, COMO OLHOS E CABELOS PODEM ADQUIRIR NOVAS FORMAS E CORES.

DESENHE AO LADO DO TEXTO COMO VOCÊ IMAGINA QUE É A IARA.

⁷ DISPONÍVEL EM: <https://www.todamateria.com.br/lendas-do-folclore/>



ATIVIDADE 9 - HORA DA CONVERSA - LENDA DA IARA

ESSE É O MOMENTO DE SABER COMO VOCÊ SE SENTIU COM RELAÇÃO À HISTÓRIA.

RESPONDA ÀS PERGUNTAS:

- VOCÊ ACHA QUE ESSA HISTÓRIA É VERDADEIRA?
- VOCÊ JÁ CONHECIA A LENDA DA IARA?
- ELA É UM PEIXE OU ELA É UMA MENINA?

AGORA OBSERVE QUE A IARA⁸ ESTÁ APRESENTANDO A SEU NOME. VOCÊ SABE QUAL É A PRIMEIRA LETRA DO NOME DELA? ISSO MESMO, É A LETRA I. CIRCULE A LETRA I.



IARA

NO NOME DA IARA QUAL É A LETRA QUE SE REPETE?
REGISTRE ABAIXO.

E QUANTAS LETRAS TEM A PALAVRA IARA?

CONTE AS LETRAS E PINTE O NUMERAL QUE REPRESENTA ESSA QUANTIDADE.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

9

VAMOS ASSISTIR UM VÍDEO DA HISTÓRIA DA IARA? ACESSO O LINK:

<https://youtu.be/gDnVgMcJDA>

⁸ IMAGEM DISPONÍVEL EM: <https://s3.static.brasilecola.uol.com.br/be/2020/08/iara.jpg>

⁹ NÚMEROS DISPONÍVEIS: <https://atividadeparaeducacaoespecial.com/inclusao-relacao-numero-e-numeral-ate-10-parte-1/>



ATIVIDADE 10 - A LENDA DO BOITATÁ

PEÇA A AJUDA DE UM ADULTO PARA REALIZAR A LEITURA DA LENDA ABAIXO. OUÇA A LEITURA COM ATENÇÃO.

O BOITATÁ

(DOMÍNIO PÚBLICO)

A LENDA DO ¹⁰BOITATÁ FOI TRAZIDA PELOS PORTUGUESES, NA ÉPOCA DA COLONIZAÇÃO. ERAM OS PADRES JESUÍTAS QUE DESCREVIAM O BOITATÁ COMO UMA GIGANTESCA COBRA DE FOGO ONDULADA, COM OLHOS QUE PARECEM DOIS FARÓIS, COURO TRANSPARENTE, QUE CINTILA NAS NOITES EM QUE APARECE DESLIZANDO NAS CAMPINAS E NA BEIRA DOS RIOS. DIZ A LENDA TAMBÉM QUE O BOITATÁ PODE SE TRANSFORMAR EM UMA TORA EM BRASA, PARA ASSIM QUEIMAR E PUNIR QUEM COLOCA FOGO NAS MATAS. DIZ A LENDA, TAMBÉM, QUE QUEM SE DEPARA COM O BOITATÁ GERALMENTE FICA CEGO, PODE MORRER OU ATÉ FICAR LOUCO . ASSIM, QUANDO ALGUÉM SE ENCONTRAR COM O BOITATÁ DEVE FICAR PARADO, SEM RESPIRAR E DE OLHOS BEM FECHADOS.

**COMO VOCÊ IMAGINA QUE É O LUGAR ONDE O BOITATÁ MORA?
USE SUA CRIATIVIDADE E FAÇA UMA COLAGEM PARA REPRESENTAR.**

¹⁰ DISPONÍVEL EM: <https://brasilecola.uol.com.br/folclore/boitata.htm#:~:text=A%20lenda%20do%20boitat%C3%A1%20foi.e%20na%20beira%20dos%20rios.>





ATIVIDADE 11 - CONSTRUINDO UMA COBRA BOITATÁ - COBRA DE FOGO

11 VAMOS FAZER UMA COBRA GIGANTE?

PEÇA A AJUDA DE UM ADULTO PARA REALIZAR A ATIVIDADE ABAIXO.

NÓS VAMOS PRECISAR DE:

- PAPEL: PODE SER FOLHETOS, FOLHA DE REVISTAS OU PAPÉIS DIVERSOS COLORIDOS.
- TESOURA: FAZER USO COM A SUPERVISÃO DE UM ADULTO.
- COLA: COLA BRANCA, MAS PODE SER QUAL TIPO.
- BARBANTE: QUALQUER TIPO DE LINHA PODE SER ATÉ FITILHO, CADARÇO ETC.

COMO FAZER:

- RECORTAR DIVERSAS TIRAS DE PAPEL.
- VAMOS UNIR AS PONTAS FORMANDO CÍRCULOS.
- VAMOS UNIR CADA PARTE UMAS NAS OUTRAS COMO UMA CORRENTE.
- QUANTO MAIS ARGOLA MAIOR FICARÁ NOSSA COBRA.
- PARA FINALIZAR AMARRE A LINHA EM UMA DAS PONTAS.
- PRONTO! AGORA É SÓ BRINCAR E SAIR PUXANDO SUA COBRA.



VAMOS ASSISTIR UM VÍDEO COM A MÚSICA DO BOITATÁ? ACESSE O SEGUINTE ENDEREÇO:

<https://www.youtube.com/watch?v=wDTL0za3GQ4>

¹¹ DISPONÍVEL EM: <https://i.pinimg.com/originals/3d/64/a4/3d64a47a8172a7ba996b797eed05e47b.jpg>





ATIVIDADE 12 - CONHECENDO A LENDA DO GUARANÁ¹²

PEÇA A AJUDA DE UM ADULTO PARA REALIZAR A LEITURA DA LENDA ABAIXO. OUÇA A LEITURA COM ATENÇÃO.

LENDA INDÍGENA: HISTÓRIA DA LENDA DO GUARANÁ

(DOMÍNIO PÚBLICO)

TUDO ACONTECEU QUANDO UM CASAL DE ÍNDIOS QUE NÃO TINHA FILHOS PEDIU AO DEUS TUPÃ QUE TORNASSE POSSÍVEL O SEU DESEJO DE SEREM PAIS.

O PEDIDO FOI ATENDIDO E O CASAL TEVE UM MENINO BONITO E SAUDÁVEL QUE ERA ESTIMADO EM TODA A TRIBO.

INVEJOSO DE SUAS QUALIDADES, JURUPARI, O DEUS DA ESCURIDÃO, RESOLVEU FAZER MAL PARA O INDIOZINHO. UM DIA, ENQUANTO O MENINO COLHIA FRUTOS NA FLORESTA, JURUPARI SE TRANSFORMOU EM SERPENTE.

TUPÃ MANDOU TROVÕES ENSURDECEDORES ALERTANDO OS PAIS DO PERIGO QUE O MENINO CORRIA, MAS NÃO HOUVE TEMPO ATÉ QUE A SERPENTE MATASSE O MENINO COM O SEU VENENO.

ASSIM, TUPÃ MANDOU PLANTAR OS OLHOS DA CRIANÇA PARA QUE DELES NASCESSE UMA PLANTA. O FRUTO DESSA PLANTA DEVERIA SER DADO PARA AS PESSOAS COMEREM COM O OBJETIVO DE LHEM DAR ENERGIA.

NO LOCAL ONDE OS OLHOS FORAM PLANTADOS NASCEU O GUARANÁ, FRUTINHA QUE APRESENTA O ASPECTO DE OLHOS.

QUEM É O PERSONAGEM PRINCIPAL DESTA HISTÓRIA? PESQUISE, RECORTE E COLE UMA IMAGEM QUE REPRESENTA O PERSONAGEM PRINCIPAL. PODE FAZER MONTAGEM TAMBÉM!

¹² DISPONÍVEL EM: <https://www.todamateria.com.br/lendas-indigenas/>





ATIVIDADE 13 - CONHECENDO A LENDA DO PEQUI

PEÇA A AJUDA DE UM ADULTO PARA REALIZAR A LEITURA DA LENDA ABAIXO. OUÇA A LEITURA COM ATENÇÃO.

HISTÓRIA DA LENDA DO PEQUI¹³

(DOMÍNIO PÚBLICO)

HÁ MUITO TEMPO, QUANDO OS BICHOS FALAVAM, VIVIA UM CASAL NA ALDEIA. A ÍNDIA TAINÁ-RACAN ERA A MAIS BELA DE TODAS, ENQUANTO SEU ESPOSO, MALUÁ, ERA UM BRAVO GUERREIRO. TAINÁ-RACAN TINHA UM JACARÉ DE ESTIMAÇÃO QUE ERA MUITO AMIGO. A ÚNICA COISA QUE FALTAVA ERA UM FILHO QUE COROASSE A SUA FELICIDADE. TANTO PEDIRAM QUE CANANXIUÉ, O DEUS, ATENDEU SUAS PRECES.

O FILHO SE CHAMOU UADI E SE DESTACOU PELA SUA INTELIGÊNCIA E FORÇA. MAS ALGO INTRIGAVA A TODOS: SEUS CABELOS ERAM LOUROS. MALUÁ, PARA EVITAR AS FOCAS, EXPLICOU DIZENDO QUE CANANXIUÉ ERA O VERDADEIRO PAI.

UM DIA, SOAM OS GRITOS DE GUERRA E QUANDO MALAUÁ FOI SE DESPEDIR DE UADI, ESTE LHE COMUNICA QUE TAMBÉM PARTIRIA EM BREVE. ENQUANTO FALAVA, UMA ARARA VERMELHA POUSOU NA ÁRVORE E PEDIU A CRIANÇA. ERA CANANXIUÉ QUE VINHA BUSCAR O SEU FILHO. TAINÁ-RACAN SE DESESPEROU E CHOROU TRÊS DIAS E TRÊS NOITES.

O JACARÉ, ENTRISTECIDO, PEDIU AO DEUS QUE DEVOLVESSE O MENINO. CANANXIUÉ DECLAROU QUE ERA IMPOSSÍVEL, MAS EM TROCA, UMA ÁRVORE IRIA GERMINAR COM FRUTOS DOCES E AMARELOS COMO OS CABELOS DE UADI. A CADA FLORAÇÃO OS PAIS DO MENINO IRIAM CONCEBER UMA CRIANÇA QUE SERIAM OS NOVOS REBENTOS DO CASAL. FOI ASSIM QUE NASCEU O PEQUIZEIRO, CONSIDERADO ATÉ HOJE UM REMÉDIO PODEROSO PARA AQUELES QUE DESEJAM TER FILHOS.

COMO VOCÊ ACHA QUE É O LOCAL ONDE ESSA LENDA ACONTECE? REGISTRE COMO QUISER.

¹³ DISPONÍVEL EM: <https://www.todamateria.com.br/lendas-indigenas/>





ATIVIDADE 14- LENDAS AFRICANAS - A LENDA DO SAPO E A COBRA ¹⁴

PEÇA A AJUDA DE UM ADULTO PARA REALIZAR A LEITURA DA LENDA ABAIXO. OUÇA A LEITURA COM ATENÇÃO.

A LENDA DO SAPO E A COBRA

ESSA LENDA CONTA SOBRE A AMIZADE ENTRE UM SAPO E UMA COBRA.

CERTO DIA, UM SAPO ESTAVA CAMINHANDO E AVISTOU UM ANIMAL FINO, COMPRIDO E BRILHANTE. O SAPO PERGUNTOU:

— OII! QUE VOCÊ FAZ ESTIRADA PELA ESTRADA?

A COBRA RESPONDEU:

— ESTOU TOMANDO UM SOLZINHO. SOU UMA COBRA E VOCÊ?

— EU SOU UM SAPO. VOCÊ GOSTARIA DE BRINCAR?

A COBRA ACEITOU E ELES BRINCARAM A TARDE TODA. A COBRA ENSINOU O SAPO A RASTEJAR E SUBIR NAS ÁRVORES E O SAPO ENSINOU A COBRA A PULAR. ELES SE DIVERTIRAM MUITO E AO FINAL DO DIA CADA UM FOI PRA SUA CASA, PROMETENDO SE ENCONTRAR NO DIA SEGUINTE.

QUANDO O SAPO ENCONTROU SUA MÃE, CONTOU O QUE TINHA ACONTECIDO, QUE CONHECEU UMA COBRINHA E FICARAM AMIGOS. SUA MÃE NÃO GOSTOU E FALOU:

— VOCÊ DEVIA SABER QUE A FAMÍLIA DA COBRA NÃO É LEGAL. ELES SÃO VENENOSOS! NÃO QUERO MAIS QUE BRINQUE COM COBRAS E NEM RASTEJE POR AÍ!

A COBRA QUANDO CHEGOU EM CASA MOSTROU À SUA MÃE QUE SABIA PULAR E DISSE QUE FOI O SAPO QUE A ENSINOU. SUA MÃE TAMBÉM NÃO GOSTOU E DISSE:

— NÓS COBRAS NÃO TEMOS AMIZADE COM SAPOS, ELES SERVEM APENAS COMO COMIDA. NÃO QUERO QUE BRINQUE COM O SAPO. E PARE DE PULAR!

QUANDO SE ENCONTRARAM, A COBRA PENSOU EM DEVORAR O SAPO, MAS DEPOIS SE LEMBROU DAQUELA TARDE DE BRINCADEIRAS E CORREU PARA O MATO.

A PARTIR DE ENTÃO ELES NÃO BRINCARAM MAIS, MAS SEMPRE FICAM ESTIRADOS NO SOL PENSANDO NO DIA EM QUE FORAM AMIGOS.

AGORA VOCÊ PODERÁ BRINCAR QUE OS OBJETOS DE SUA CASA SÃO OS PERSONAGENS E RECONTAR ESSA LENDA PARA QUEM QUISER!

¹⁴ DISPONÍVEL EM: <https://www.todamateria.com.br/legendas-africanas/>





ATIVIDADE 15 - LENDAS AFRICANAS - A LENDA DA GIRAFA E DO RINOCERONTE

PEÇA A AJUDA DE UM ADULTO PARA REALIZAR A LEITURA DA LENDA ABAIXO. OUÇA A LEITURA COM ATENÇÃO. DEPOIS VOCÊ PODERÁ BRINCAR DE ENCENAR A LENDA, COMO SE VOCÊ FOSSE UM DOS PERSONAGENS. CHAME ALGUÉM DA SUA FAMÍLIA PARA BRINCAR!

A LENDA DA GIRAFA E RINOCERONTE ¹⁵

A LENDA DA GIRAFA É UMA DESSAS HISTÓRIAS QUE EXPLICAM A NATUREZA. NELA, CONTA-SE O MOTIVO DESTE ANIMAL TER O PESCOÇO TÃO LONGO.

SEGUNDO A LENDA, A GIRAFA ERA UM ANIMAL COM UM PESCOÇO NORMAL, ASSIM COMO O DE OUTROS BICHOS. ATÉ QUE HOUE UM PERÍODO DE SECA TERRÍVEL, EM QUE OS ANIMAIS JÁ HAVIAM COMIDO TODAS AS ERVAS RASTEIRAS E PRECISAVAM ANDAR MUITO PARA CONSEGUIR BEBER ÁGUA.

UM DIA, EM UMA DESSAS ANDANÇAS EM BUSCA DE ÁGUA, A GIRAFA ENCONTROU UM RINOCERONTE E OS DOIS COMEÇARAM A LAMENTAR-SE. A GIRAFA DISSE, ENTÃO:

— VEJA SÓ, AMIGO... MUITOS ANIMAIS ESCAVANDO O CHÃO EM BUSCA DE ALIMENTO, TUDO ESTÁ TÃO SECO, MAS AS ACÁCIAS CONTINUAM VERDES.

O RINOCERONTE CONCORDOU. E A GIRAFA PROSSEGUIU:

— SERIA MARAVILHOSO PODER COMER ESSAS FOLHAGENS QUE SE ENCONTRAM NO ALTO DAS COPAS. É UMA PENA QUE NÃO POSSAMOS SUBIR NAS ÁRVORES.

O RINOCERONTE ENTÃO TEVE UMA IDEIA:

— E SE FÔSSEMOS FALAR COM O FEITICEIRO? ELE É MUITO PODEROSO E PODE AJUDAR.

A GIRAFA ADOROU A IDEIA E ELAS FORAM ATÉ A CASA DO FEITICEIRO EXPLICAR O QUE GOSTARIAM.

O FEITICEIRO DISSE QUE ISSO SERIA MUITO FÁCIL E PEDIU PARA QUE AMBOS VOLTASSEM NO DIA SEGUINTE PARA QUE ELE LHESS DESSE UMA POÇÃO A FIM DE QUE SEUS PESCOÇOS E PERNAS CRESCESSEM E PUDESSEM ALCANÇAREM AS FOLHAS MACIAS DA ACÁCIAS.

NO OUTRO DIA, A GIRAFA FOI ATÉ A CASA DO FEITICEIRO, MAS O RINOCERONTE NÃO COMPARECEU POIS ESTAVA MUITO FELIZ COMENDO ALGUMAS ERVAS QUE TINHA ENCONTRADO PELO CAMINHO.

O FEITICEIRO OFERECIU O FEITIÇO APENAS À GIRAFA E SUMIU.

A GIRAFA COMEU A POÇÃO MÁGICA E LOGO COMEÇOU A SENTIR SUAS PERNAS E PESCOÇO A LONGANDO-SE. ELA SENTIU-SE TONTA, MAS QUANDO ABRIU OS OLHOS PERCEBEU COMO TUDO ESTAVA DIFERENTE.

LOGO AVISTOU UMA ACÁCIA E PODE SE DELICIAR COM SUAS FOLHAS VERDINHAS.

O RINOCERONTE DE REPENTE SE LEMBROU DO COMPROMISSO E CORREU ATÉ A CASA DO FEITICEIRO EM BUSCA DA POÇÃO, MAS JÁ ERA TARDE E NÃO HAVIA MAIS POÇÃO. ELE FICOU FURIOSO, POIS IMAGINOU QUE TIVESSE SIDO ENGANADO.

DESDE ENTÃO PASSOU A PERSEGUIR O FEITICEIRO PELA FLORESTA E CORRE ATRÁS TAMBÉM DE TODAS AS PESSOAS QUE CRUZAM SEU CAMINHO.

¹⁵ DISPONÍVEL EM: <https://www.todamateria.com.br/legendas-africanas/>





ATIVIDADE 16 - CONTANDO AS LENDAS

OBSERVE A TABELA ABAIXO E CONTE QUANTAS LENDAS CONHECEMOS.

LENDA DA IARA

LENDA DO BOITATÁ

LENDA DO SACI

LENDA DA MANDIOCA

LENDA DA GIRAFA E DO RINOCERONTE

LENDA DO SAPO E DA COBRA

LENDA DO GUARANÁ

LENDA DO PEQUI

1

2

3

4

5

6

7

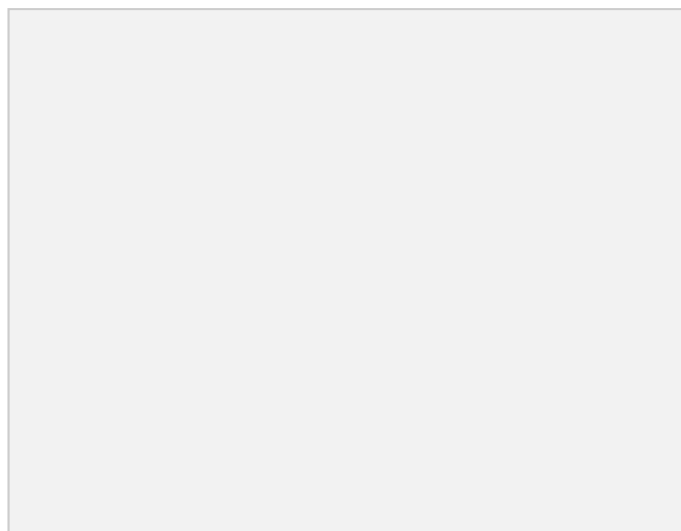
8

9

10

AGORA, COM AUXÍLIO DE UM ADULTO E DA RETA NUMÉRICA, MARQUE O NUMERAL QUE REPRESENTA ESSA QUANTIDADE COM UM X.

DEPOIS ESCOLHA OUTRO NUMERAL DA RETA, PINTE-O E REPRESENTE SUA QUANTIDADE COM DESENHOS NO QUADRO AO LADO.



ATIVIDADE 17 - ATIVIDADE EXTRA: RECORTE E BRINQUE

JOGO DA MEMÓRIA – PERSONAGENS DO FOLCLORE BRASILEIRO

CHAME ALGUÉM PARA BRINCAR DE JOGO DA MEMÓRIA.

- O JOGO DA ¹⁶MEMÓRIA É UM CLÁSSICO JOGO FORMADO POR PEÇAS QUE APRESENTAM UMA FIGURA EM UM DOS LADOS.
- CADA FIGURA SE REPETE EM DUAS PEÇAS DIFERENTES.
- PARA COMEÇAR O JOGO, AS PEÇAS SÃO POSTAS COM AS FIGURAS VOLTADAS PARA BAIXO, PARA QUE NÃO POSSAM SER VISTAS.
- CADA PARTICIPANTE DEVE, NA SUA VEZ, VIRAR DUAS PEÇAS E DEIXAR QUE TODOS AS VEJAM.
- CASO AS FIGURAS SEJAM IGUAIS, O PARTICIPANTE DEVE RECOLHER CONSIGO ESSE PAR E JOGAR NOVAMENTE.
- SE FOREM PEÇAS DIFERENTES, ESTAS DEVEM SER VIRADAS NOVAMENTE, E SENDO PASSADA A VEZ AO PARTICIPANTE SEGUINTE.
- GANHA O JOGO QUEM TIVER MAIS PARES NO FINAL DO JOGO.



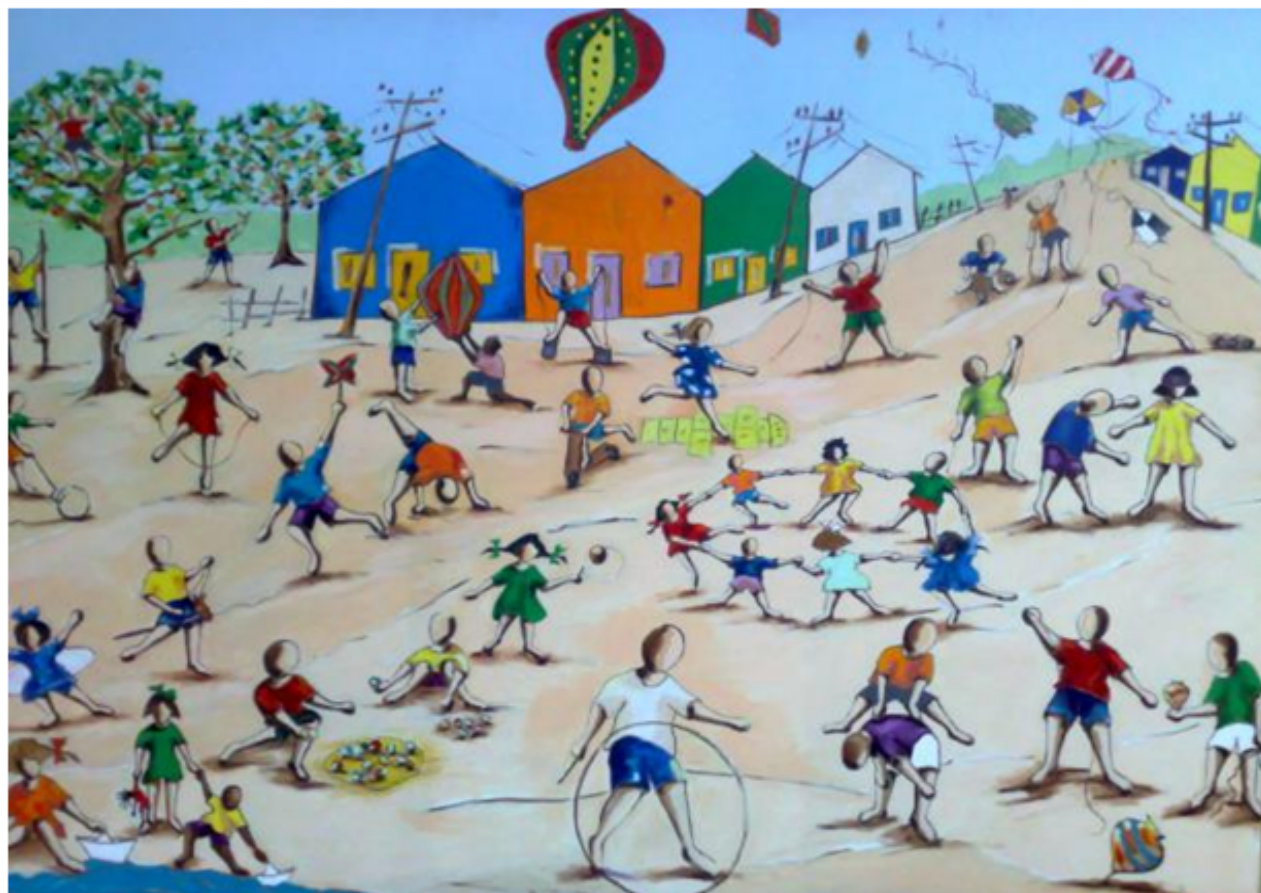
NA ÚLTIMA PÁGINA DESTE CADERNO TEMOS IMAGENS PARA VOCÊ RECORTAR E BRINCAR¹⁷. RECORTE AS FIGURAS, COLE EM UM PAPEL DURINHO QUE VOCÊ TIVER E BRINQUE.

¹⁶ DISPONÍVEL EM: https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_de_mem%C3%B3ria

¹⁷IMAGENS: <https://turmadofolclore.com.br/personagens/>

ATIVIDADE 18 - BRINCADEIRAS FOLCLÓRICAS

OBSERVE IMAGEM ABAIXO QUE MOSTRA UMA DAS TELAS¹⁸ DA OBRA DO ARTISTA BRASILEIRO IVAN CRUZ, NASCIDO NO RIO DE JANEIRO (1947). IVAN CRUZ PINTOU MUITOS QUADROS RETRATANDO AS BRINCADEIRAS DA SUA INFÂNCIA. ESTAS TELAS FAZEM PARTE DE UMA SÉRIE INTITULADA " BRINCADEIRAS DE CRIANÇA".



COMO VOCÊ ACHA QUE É O NOME DESTA TELA?

FALE PARA UM ADULTO E DEPOIS COM A AJUDA DELE, REGISTRE O NOME NO ESPAÇO ABAIXO.

¹⁸ DISPONÍVEL EM: <http://interagiraqueiahora.blogspot.com/2012/08/telas-de-ivan-cruz-brincadeiras-de.html>



ATIVIDADE 19 - DIALOGANDO SOBRE A TELA “CRIANÇAS NA PRAÇA”

REGISTRE SUAS RESPOSTAS COM DESENHOS OU MARCAÇÕES.

- O QUE VOCÊ VIU NA TELA?

- VOCÊ JÁ BRINCOU DE ALGUMA BRINCADEIRA APRESENTADA NESTA PINTURA?

SIM	NÃO
------------	------------

- QUAIS BRINCADEIRAS DESTA IMAGEM VOCÊ CONHECE?






- O NOME DESTA TELA É CRIANÇAS NA PRAÇA. E VOCÊ? VOCÊ JÁ BRINCOU NA PRAÇA?


SIM	NÃO
------------	------------

- CONVERSE COM UM ADULTO E PEÇA PARA QUE ESTE TE CONTE SOBRE AS BRINCADEIRAS COM AS QUAIS ELE SE DIVERTIA NA INFÂNCIA. REGISTRE ABAIXO A BRINCADEIRA QUE VOCÊ ACHOU MAIS INTERESSANTE E COMO SOUBER ESCREVA O NOME DESTA BRINCADEIRA (SEM AUXÍLIO DE UM ADULTO).

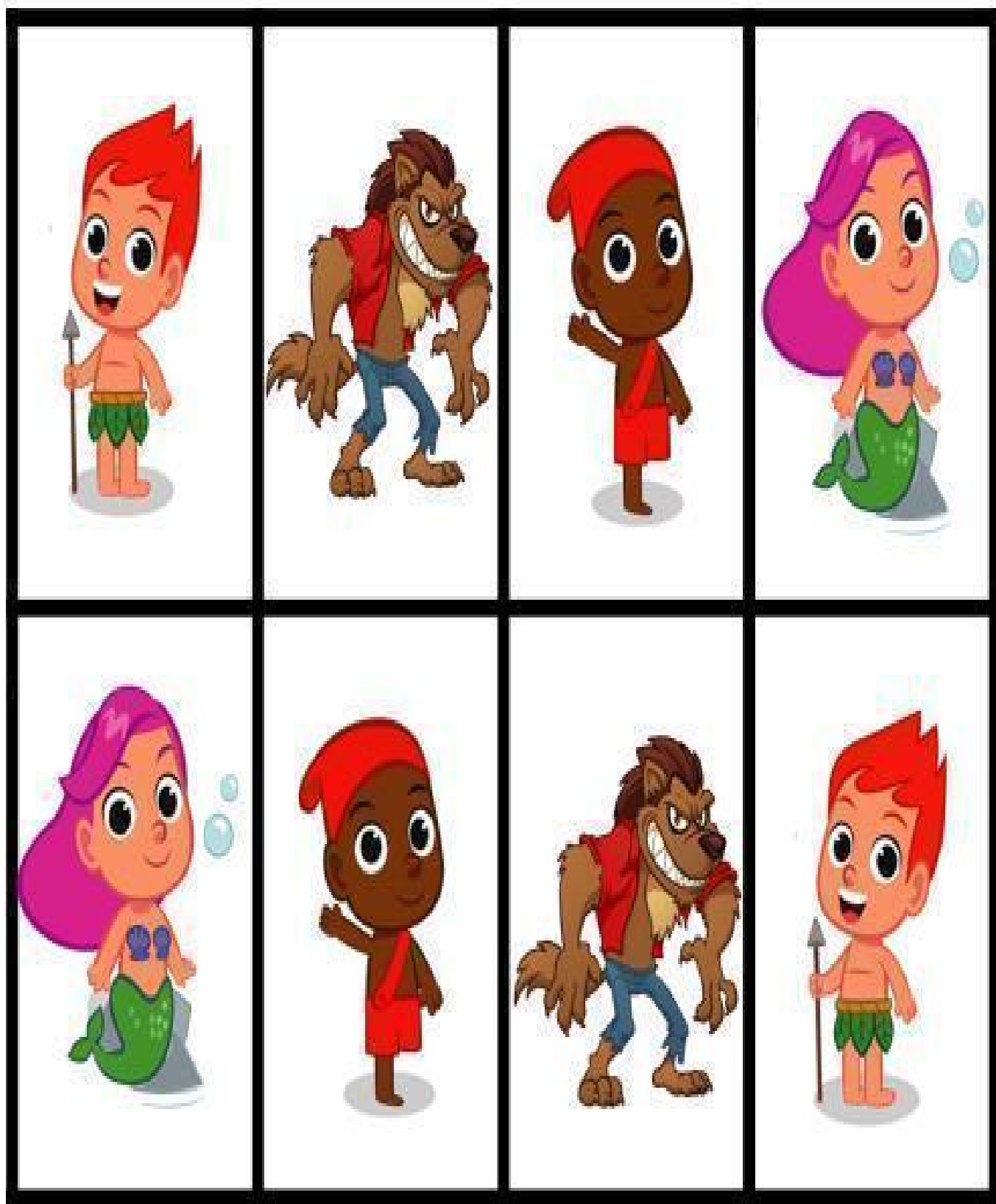




ANEXOS PARA RECORTES



ANEXO PARA A ATIVIDADE 29: JOGO DA MEMÓRIA. ¹⁹



¹⁹ IMAGENS DISPONÍVEIS EM: <https://turmadofolclore.com.br/personagens/>