

Habilidades priorizadas: Desenvolver o respeito às diferentes crenças, costumes e tradições; desenvolver a habilidade de atenção e paciência.

Objetivos de ensino: Ampliar as reflexões sobre a utilização do Método do Semáforo na vida; compreender o significado de folclore.

Carga horária sugerida: 2 horas (tempo para leitura dos textos, realização das atividades propostas, confecção do jogo e momentos de jogo em família).

1. CONTEXTUALIZAÇÃO – O QUE É FOLCLORE?

A palavra “folclore” tem origem nas palavras inglesas *Folk*, que significa povo, e *Lore*, que significa estudo ou conhecimento. O folclore é o conhecimento sobre os costumes e tradições de um povo preservados pela tradição oral, sendo representado por danças, festas, comidas, obras de arte, brincadeiras, lendas, superstições, comemorações e uma infinidade de representações que marcam a cultura de um país. No mês de junho é comemorada uma das mais tradicionais festas da cultura brasileira, a Festa Junina. Tradicionalmente dedicadas a São João, Santo Antonio e São Pedro, as Festas Juninas trazem decorações coloridas, as famosas danças de quadrilha e barracas de comidas e brincadeiras típicas. Será que você consegue pensar em duas brincadeiras típicas de Festas Juninas? Qual a sua preferida?

2. ATIVIDADE – JOGO DE ARGOLAS COM MATERIAL RECICLADO

Material:

- Materiais para decorar (durex colorido, canetinhas, papéis coloridos, cola);
- Garrafa PET;
- Jornal ou folha de papel;
- Arroz ou feijão (grãos).

Modo de fazer:

1. Utilize os materiais que você tiver em casa para colorir as garrafas PET. Decore ao menos 4 ou 6 garrafas de cores e formas diferentes.
2. Coloque dentro das garrafas grãos para que elas fiquem pesadas e não tombem com facilidade.
3. Abra a folha de jornal ou papel e comece a fazer um rolinho. Depois que você tiver uma vareta fina e comprida de papel, faça uma argola com ela e prenda com durex. Repita o processo e faça 10 argolas no total.
4. Você também pode decorar as argolas com os materiais que tiver em casa.

Como brincar:

1. Posicione as garrafas em pé próximas umas das outras, mas com um espaçamento entre elas para que as argolas possam entrar.
2. Tire par ou ímpar para iniciar a brincadeira. Cada jogador arremessará 10 argolas, uma de cada vez, tentando sempre encaixar as argolas nas garrafas.
3. Cada garrafa capturada valerá 10 pontos, portanto vence a brincadeira o jogador que “capturar” mais garrafas.





Para ajudar na brincadeira, você pode usar o Método do Semáforo. Será que jogando as suas argolas rapidamente e de qualquer jeito você conseguirá capturar mais garrafas? Acredito que não! Pensar antes de fazer algo é muito importante, e nessa brincadeira não é diferente. Você precisa se concentrar, pensar em qual garrafa quer acertar sua argola e tentar imaginar a força que irá utilizar para jogá-la.

Mesmo com esse planejamento, talvez você não acerte de primeira, mas... será que nossos erros podem nos ajudar? Sim! O Método da Tentativa e Erro é uma ótima ferramenta para que possamos refletir sobre nossos erros percebendo no que erramos para que nas próximas ações possamos corrigi-los. Será que lancei a argola com muita ou pouca força? Escolhi uma garrafa muito longe para acertar? Pense sobre essas questões e bom jogo!



3. REFLEXÕES EM FAMÍLIA

As Festas Juninas trazem lembranças da infância para muitas pessoas adultas, pois é uma comemoração muito antiga e tradicional do folclore brasileiro. Mas será que as Festas Juninas de antigamente são iguais às de hoje? Pergunte para as pessoas mais velhas da sua família do que elas se lembram sobre as Festas Juninas na infância delas, o que gostavam de comer, quais eram as brincadeiras, as decorações, as músicas e danças!

Com as informações da sua família, faça um desenho de uma Festa Junina juntando as suas lembranças com as lembranças da sua família!



COMPARTILHE CONOSCO SUAS ATIVIDADES EM FAMÍLIA!

POSTE EM SUAS REDES SOCIAIS COM #MLEMFAMÍLIA OU NOS MANDE WHATSAPP.
MLBR.COM.BR / WHATS (11 96447-0332) E NÓS REPOSTAREMOS NOS CANAIS OFICIAIS DA MIND LAB!