

123
VILA SÉSAMO

Pequenas Aventureiras



Caderno de Formação



Patrocínio:
FTD
educação



Realização:



MINISTÉRIO DA
CULTURA



Boas-vindas!

Bem-vindas e bem-vindos ao projeto **Pequenas Aventureiras**, realizado pela Vila Sésamo, em parceria com a Sabiá Educacional, patrocinado pelas empresas FTD e Sotreq e beneficiado pela Lei Federal de Incentivo à Cultura.

Este caderno busca potencializar o trabalho com turmas de Educação Infantil (mais especificamente, com crianças de 3 a 6 anos) apoiado nos elementos da cultura **STEAM**, que tem como base uma abordagem integrada das áreas de Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática.

Nas próximas páginas, você vai encontrar os pressupostos teóricos e pedagógicos que embasam o projeto, sempre em diálogo com a **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)** e com os episódios de **Pequenas Aventureiras**.

As propostas partem de perguntas mobilizadoras e incluem sugestões de práticas que despertam o interesse das crianças, levantando curiosidades e hipóteses e as convidando a investigar o mundo à sua volta.



O que você vai encontrar neste caderno?



Parte um

Introdução ao projeto

Conheça a abordagem educacional, os temas transversais e os recursos mobilizadores do projeto. O texto dialoga com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), revelando quais são os objetivos de aprendizagem e os eixos temáticos trabalhados. Além disso, mostra como o projeto incentiva a parceria entre escola e famílias e oferece dicas para potencializar o trabalho pedagógico.

Págs.
3 a 15

Parte dois

Conhecendo os vídeos

Com base nos episódios de Pequenas Aventureiras, explore com as crianças os elementos da cultura STEAM, que engloba as áreas de Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática. Você vai conhecer as sinopses dos vídeos e possibilidades para as crianças se aventurarem por um caminho de descobertas.

Págs.
16 a 25

Parte três

Vamos investigar?

Saiba quais habilidades podem ser desenvolvidas a partir das oficinas criativas. Os vídeos ensinam a confeccionar objetos que apoiam a investigação das crianças.

Págs.
26 a 32



Introdução ao projeto

Esta primeira parte do caderno reúne os pressupostos teóricos e pedagógicos que embasam o projeto, sempre em diálogo com a **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**.

O projeto **Pequenas Aventureiras** apresenta às crianças de **3 a 6 anos** elementos da **cultura STEAM**, englobando os campos de Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática.

Os materiais desenvolvidos incluem vídeos protagonizados pelos personagens da Vila Sésamo, oficinas criativas, roteiros de vivência em família, coleções de cards, um vídeo tutorial para profissionais da educação infantil, além deste Caderno de Formação.

Todos esses materiais são disponibilizados de forma digital e gratuita no **site da Vila Sésamo** e podem ser utilizados em espaços educativos e comunitários, ou ainda de forma direta pelas famílias.



Conheça a coleção de materiais

Clipe Pequenas Aventureiras

Vídeo clipe com a música tema do projeto.



Episódios Pequenas Aventureiras

Quatro vídeos com histórias que despertam o interesse das crianças.



Oficinas criativas

Duas oficinas criativas em formato de vídeo nas quais Lola e Abby, com a ajuda de Gabi, aprendem a confeccionar a **Maleta Mágica** e o **Diário de Aventuras**, objetos utilizados pelas personagens em suas explorações e investigações pela Vila.



Roteiros de vivência em família

Cinco roteiros com dicas e propostas para incentivar as famílias a conhecerem e reconhecerem a presença do STEAM em seus cotidianos.



Coleções de cards

Cinco coleções de cards com pílulas de conteúdo para distribuição digital baseados nos cinco roteiros de vivências em família.

Oficina para educadores(as)

Um vídeo tutorial que convida os(as) profissionais da educação infantil a refletirem sobre a importância do STEAM na primeira infância, e sugere estratégias para registrar, num vídeo, as explorações e investigações desenvolvidas com as crianças.



Caderno de Formação

Apresenta os diferentes temas transversais abordados no projeto e traz ideias para o uso contextualizado dos materiais da coleção.



Abordagem educacional

O projeto **Pequenas Aventureiras** reúne narrativas e experiências que despertam o interesse das crianças sobre as coisas que acontecem ao redor delas, levantando curiosidades e hipóteses e convidando-as a uma exploração ou investigação pautada nos elementos da cultura **STEAM**.

STEAM é um acrônimo em inglês para as disciplinas **Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática** (na língua inglesa, Science, Technology, Engineering, Arts e Mathematics).

SMET, STEM ou STEAM?

Concebido nos Estados Unidos na década de 1990 para incentivar o interesse dos(as) alunos(as) pelas ciências exatas, o conceito nasceu **SMET**, mas se transformou em **STEM** mais tarde e foi adotado no currículo oficial de diversos países.

Em meados dos anos 2000, a sigla passou a ser **STEAM**, ao incluir a palavra **Arte** e, assim, estimular projetos interdisciplinares com mais criatividade, imaginação e dramatização.

O STEAM pode ser desenvolvido em etapas:

- ◆ **Explorar** - levantamento de conhecimentos prévios e aproximação de temas de forma mais intuitiva e menos sistematizada.
- ◆ **Investigar** - aprofundamento ao buscar dados em fontes confiáveis e ao relacionar informações de diferentes áreas do conhecimento.
- ◆ **Descobrir** - momento dedicado a procurar soluções para questões ou problemas reais.
- ◆ **Conectar** - os pontos trabalhados na investigação e na descoberta são conectados para criar a solução de um problema real.
- ◆ **Criar** - as soluções são desenvolvidas e aplicadas, gerando conexões entre o problema e sua resolução.
- ◆ **Refletir** - devolutivas para avaliar e lapidar o processo criativo.

Engenharia para crianças?

Você pode estar se perguntando como incluir o **E**, de **Engenharia**, nos projetos com as suas crianças, já que **Ciência, Tecnologia, Arte e Matemática** são bem familiares no seu trabalho pedagógico. Pois saiba que a Engenharia está ligada à competência 2 da BNCC, que fala sobre análise, teste e resolução de problemas. Então, promova práticas que partam das curiosidades das crianças e as estimule a ir em busca de soluções.

S

T

E

A

M

Elemento mobilizador

Os vídeos com a turma da **Vila Sésamo** são o principal recurso pedagógico do projeto **Pequenas Aventureiras**.

As personagens partilham experiências divertidas no jardim da vila. Assim, as crianças espectadoras se identificam com as situações vividas por **Abby, Lola e Bel**, com as **hipóteses**, os **desafios** e as

descobertas. Isso promove o interesse sobre o assunto e as convida a refletir sobre as suas próprias curiosidades.

Aproveitando os vídeos, educadoras(es) e famílias podem promover **diálogos** e **práticas educativas** para aprofundar, contextualizar e consolidar as questões abordadas.



Diálogo com a BNCC

Campos de experiência

O projeto **Pequenas Aventureiras** atravessa os diferentes campos de experiência da **Educação Infantil**, bem como as áreas do conhecimento do Ensino Fundamental definidos na **BNCC**, promovendo competências essenciais para que as crianças se tornem sujeitos autônomos, criativos, críticos, conscientes e atuantes na sociedade.

O campo **“O eu, o outro e o nós”** é marcado pelo respeito e pela expressão de sentimentos e emoções e também dá enfoque em identidade e diversidade. Como as propostas de **Pequenas Aventureiras** têm caráter coletivo, é fundamental criar um ambiente seguro para aceitar o desconhecido e para trabalhar colaborativamente. Além disso, para uma convivência harmoniosa e produtiva, é necessário cuidar dos outros, de si mesmo e dos espaços e materiais compartilhados.

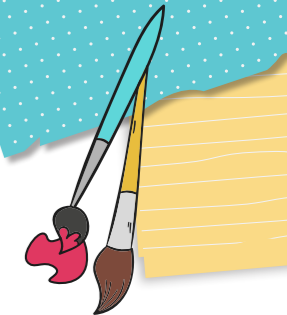
O foco de **“Corpo, gestos e movimentos”** está em como as crianças exploram o mundo com o próprio corpo (por meio de sentidos, gestos e movimentos), o espaço e os objetos ao redor. Os episódios convidam à ampla exploração, seja na investigação pelo jardim **“Em busca da casa da joaninha”**, ou nas experiências com o vento para desvendar para que lado foi o aviãozinho de papel.

O campo de experiência **“Traços, sons, cores e formas”** trata da expressão por meio das artes visuais, da música, do teatro, da dança e do audiovisual. É exatamente o campo que confere mais criatividade para a exploração, a investigação e a descoberta. Cada proposta envolvendo Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática pode (e deve) incluir diferentes formas de expressão artística.

Em **Pequenas Aventureiras**, o que não faltam são oportunidades de trabalho com a oralidade. No campo **“Escuta, fala, pensamento e imaginação”**, a ideia é justamente essa: promover experiências nas quais as crianças possam falar e escutar, potencializando sua participação na cultura oral. Além disso, o contato com a escrita está no trabalho com diversos suportes (digital, livros, placas etc.).

Já o campo de experiência **“Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações”** é amplo e permite trabalhos com noções e conhecimentos matemáticos. Isso fica evidente no episódio **“O resgate da bola”**, quando as aventureiras tentam alcançar a bola. Ou em **“Dinossauros no Jardim”**, em que sucatas viram um dinossauro de brinquedo.

Além disso, a **BNCC do Ensino Fundamental – Anos Iniciais**, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a articulação com as experiências vivenciadas na **Educação Infantil**. Tal cuidado precisa prever a progressiva sistematização dessas experiências, bem como o desenvolvimento de novas formas de relação com o mundo, ao ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, ao testá-las, ao refutá-las e ao elaborar conclusões, sempre assumindo uma postura ativa na construção dos conhecimentos.



Parceria com as famílias

Para que um projeto pedagógico seja bem-sucedido, a BNCC enfatiza o papel-chave da parceria entre educadoras(es) e famílias, acolhendo e expandindo os conhecimentos construídos em casa e na comunidade.

Nessa mesma perspectiva, o projeto **Pequenas Aventureiras** reconhece o papel educativo de mães, pais e cuidadores e oferece cinco Roteiros de Vivência (em formato PDF ou em formato de cards para aplicativos de mensagem instantânea). Você pode aproveitar esses recursos para envolver as famílias no projeto.

Garantia de direitos

A BNCC lista seis direitos de aprendizagem que devem ser garantidos na Primeira Infância. Confira, a seguir, como o projeto Pequenas Aventureiras contribui com cada um deles:

Pequenas Aventureiras

Vivência em família

Palavras-chave

- observar • explorar • pesquisar • animais • bichinhos • plantas • jardim • praça • parques • natureza • meio ambiente • lupa • família • joaninha • minhoca •

Em busca da casa dos bichinhos de jardim

O desenvolvimento de uma criança depende de diversos fatores. O contato com a natureza é um deles. É importante que, desde bem pequena, ela perceba que faz parte de um todo.

Ter essa consciência é essencial para ela crescer sabendo de suas responsabilidades com o meio ambiente. Por isso, ter contato com plantas, terra, jardins, praças e parques é fundamental.

O episódio **"Em busca da casa da joaninha"** pode ser um convite para uma investigação mais detalhada em busca de outros bichinhos que também habitam e frequentam áreas verdes.

Perguntas mobilizadoras

No episódio "Em busca da casa da joaninha", Lola e Abby estão brincando no jardim. Bel aparece trazendo uma folha e, nela, uma pequena joaninha que ela encontrou em sua casa. Bel diz que a joaninha deve ter errado de endereço. Abby sugere que elas ajudem a joaninha a encontrar a casa dela.

Após assistir ao episódio, quais perguntas você pode fazer às crianças para despertar a imaginação, a curiosidade e motivá-las a pesquisar mais sobre os bichinhos que aparecem no vídeo? Veja algumas:

- Além dos pequenos animais mostrados no vídeo, quais outros habitam e frequentam as praças e os parques?
- Como é a aparência deles (cor, tamanho, número de patas etc.)?
- Onde será que eles moram? Entre as plantas, como as joaninhas, por exemplo, ou em outros lugares, como a minhoca, que fica embaixo da terra?

Pequenas Aventureiras

Vivência em família

Palavras-chave

- investigação • vento • movimento • direção • força • voar • ar •

Para onde o vento vai?

Você já percebeu como as crianças são fascinadas por pipas coloridas ou bolhas de sabão brilhantes? Além de bonitas, elas se movimentam lindamente pelo ar. Parece até mágica, não é?

Explique às crianças que quando o ar se movimenta rapidamente, ele se transforma em vento. O episódio **"O sumiço do aviãozinho de papel"** pode ser uma inspiração para levar as crianças para uma atividade ao ar livre e fazer ótimas experimentações sobre a direção e a intensidade do vento.

Com essas brincadeira simples, é possível demonstrar às crianças a existência de um dos elementos da natureza: o ar. Sem ar não conseguiríamos respirar.

Perguntas mobilizadoras

No episódio "O sumiço do aviãozinho de papel", Bel, Abby e Lola estão brincando com um aviãozinho feito de papel que é levado para longe por um vento forte. Ele desaparece do campo de vista das meninas e elas se questionam: "onde ele foi parar?"

Após assistir a esse episódio, quais perguntas você pode fazer às crianças para despertar a imaginação, a curiosidade e motivá-las a pesquisar mais sobre o vento? Veja algumas:

- O que acontece com as roupas penduradas no varal quando bate o vento nelas?
- Qual é a sensação do vento no corpo?
- Como fica o cabelo depois de uma ventania?
- Quais objetos precisam do vento para se movimentar?
- O que o vento carrega e leva para outro lugar?
- Quais objetos produzem vento?

Conviver
garante momentos em que as crianças interagem com adultos e com outras crianças para conhecerem o outro.

Brincar
estimula a brincadeira livre entre as crianças para que elas possam se expressar, imaginar novas situações e ampliar o repertório cultural.

Participar
envolve as crianças em todas as etapas da rotina, compartilhando a responsabilidade delas na organização e, inclusive, dando a elas o poder de decisão.

Explorar
permite a exploração de diferentes materiais concretos e elementos simbólicos, como músicas, histórias, elementos naturais etc.

Pequenas Aventureiras

Vivência em família

Palavras-chave

- investigação • dimensão • altura • tamanho • medição • medidas • metro • quadrado • retângulo • retângulo •

Qual o meu tamanho?

A matemática está presente em simples atividades do dia a dia. Seja para preparar uma receita ou no hora de medir a hora, há brincadeiras, não é diferente. A todo momento as crianças se deparam com pequenas situações que exigem soluções inspiradas em conceitos matemáticos.

O episódio **"O registo da baba"** pode ser o ponto de partida para uma exploração sobre medidas. Apresente algumas situações cotidianas para explorar as crianças em observações sobre quem é o mais alto de caso e quem é o mais baixo. Este é apenas um exemplo que mostra como as crianças podem ter contato com unidades de medida, como centímetros e metros, no dia a dia.

Perguntas mobilizadoras

No episódio "O registo da baba", Abby está fazendo um registro de medidas e você pode fazer o mesmo com as crianças. Apresente algumas situações cotidianas para explorar as crianças em observações sobre quem é o mais alto de caso e quem é o mais baixo. Este é apenas um exemplo que mostra como as crianças podem ter contato com unidades de medida, como centímetros e metros, no dia a dia.

Após assistir a esse episódio, quais perguntas você pode fazer às crianças para despertar a curiosidade e motivá-las a pesquisar mais sobre medidas? Veja algumas:

- Além da régua, há outras ferramentas de medição?
- Alguma (s) coisa (s) régua para medir alguma coisa?
- Quem é a pessoa mais alta e a pessoa mais baixa do "grupo"?
- Por que é importante medir as coisas?

Após assistir a esse episódio, faça algumas perguntas às crianças para despertar curiosidade e pesquisa:

- Quais são as unidades de medida?
- Como elas são utilizadas e como se escrevem?
- Onde encontramos régua ou outros materiais de medição?
- Quais outros objetos podem ser usados para medir?

Pequenas Aventureiras

Vivência em família

Palavras-chave

- dissimulação • camuflagem • camuflagem • camuflagem • camuflagem • camuflagem • camuflagem • camuflagem •

Sucato

As crianças sempre ficam muito curiosas quando o assunto é dissimulação. É realmente fascinante imaginar como os animais conseguem se camuflar no meio ambiente. No episódio **"O sumiço do aviãozinho de papel"**, as crianças descobrem que o aviãozinho de papel não desapareceu, mas se camuflou no meio ambiente.

O metrópoli, como a foto de abelha que ela também desenharam, pode demorar de 200 a 500 anos. O papel, em geral, é o que demora menos – de três a seis meses –, como o melão descoberto por eles. Por isso a importância de reciclar o papel e outros materiais.

Perguntas mobilizadoras

No episódio "O sumiço do aviãozinho de papel", as crianças descobrem que o aviãozinho de papel não desapareceu, mas se camuflou no meio ambiente. Apresente algumas situações cotidianas para explorar as crianças em observações sobre quem é o mais alto de caso e quem é o mais baixo. Este é apenas um exemplo que mostra como as crianças podem ter contato com unidades de medida, como centímetros e metros, no dia a dia.

Após assistir a esse episódio, faça algumas perguntas às crianças para despertar curiosidade e pesquisa:

- Quais são as unidades de medida?
- Como elas são utilizadas e como se escrevem?
- Onde encontramos régua ou outros materiais de medição?
- Quais outros objetos podem ser usados para medir?

Pequenas Aventureiras

Vivência em família

Palavras-chave

- observar • pesquisar • explorar • observar • pesquisar • explorar •

Aventurando

Após assistir aos quatro episódios de **Pequenas Aventureiras**, é hora de as crianças investigarem temas que despertam a curiosidade delas. É comum que elas queiram saber mais sobre o mundo que as cerca, como plantas e animais, eis, o corpo humano, plantas, entre tantos outros assuntos que as intrigam.

Após assistir a esse episódio, faça algumas perguntas às crianças para despertar curiosidade e pesquisa:

- Que tema mais te interessou?
- O que já sabíamos sobre esse tema?
- O que queremos descobrir?
- Qual é a pergunta que queremos responder?
- Qual é a resposta que imaginamos para essa pergunta, mesmo sem ter conseguido a resposta?
- Onde podemos conseguir informações para responder a essa pergunta?
- Como podemos iniciar a pesquisa?

Perguntas mobilizadoras

Após assistir a esse episódio, faça algumas perguntas às crianças para despertar curiosidade e pesquisa:

- Quais são as unidades de medida?
- Como elas são utilizadas e como se escrevem?
- Onde encontramos régua ou outros materiais de medição?
- Quais outros objetos podem ser usados para medir?

Expressar
propicia momentos de posicionamento, nos quais as crianças falam, escutam e são ouvidas, quer seja por adultos ou por seus pares. Nos casos em que ouvir e escutar são comprometidos, é importante garantir outras formas de comunicação.

Conhecer-se
desperta processos de autoconhecimento nos quais as crianças vão construindo a identidade em suas comunidades de pertencimento.



Objetivos de aprendizagem

Pequenas Aventureiras é um convite para envolver as crianças em uma exploração do mundo à sua volta. Os elementos da cultura **STEAM**, que atravessam todo o projeto, estão totalmente articulados com os objetivos de aprendizagem

e desenvolvimento da **Educação Infantil** e as habilidades do 1º ano do **Ensino Fundamental**, conforme previsto na BNCC. Importante enfatizar que os temas devem ser trabalhados de maneira integrada e simultânea, não sendo recomendado segmentá-los nas diferentes áreas do conhecimento.



CIÊNCIA

Experimentar, provar, evidenciar, teorizar... é exatamente isso que a ciência faz. Nada muito diferente do que as crianças fazem ao interagir e observar o mundo à sua volta. Isso quer dizer que elas têm todas as condições de construir conhecimento científico nas suas práticas sociais, sem estar dentro de um laboratório.

OBJETIVOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

(EI02ET02) Observar, relatar e descrever incidentes do cotidiano e fenômenos naturais (luz solar, vento, chuva etc.).

(EI02ET03) Compartilhar, com outras crianças, situações de cuidado de plantas e animais nos espaços da instituição e fora dela.

(EI03ET03) Identificar e selecionar fontes de informações, para responder a questões sobre a natureza, seus fenômenos, sua conservação.

OBJETIVOS DO ENSINO FUNDAMENTAL

(EF01CI01) Comparar características de diferentes materiais presentes em objetos de uso cotidiano, discutindo sua origem, os modos como são descartados e como podem ser usados de forma mais consciente.

(EF01GE05) Observar e descrever ritmos naturais (dia e noite, variação de temperatura e umidade etc.) em diferentes escalas espaciais e temporais, comparando a sua realidade com outras.



TECNOLOGIA

As crianças desta geração nasceram inseridas em um mundo repleto de recursos tecnológicos. O desafio é tornar a tecnologia cada vez mais presente na realidade escolar.

OBJETIVOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

(EI03ET01) Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades.

OBJETIVOS DO ENSINO FUNDAMENTAL

(EF12LP02) Buscar, selecionar e ler, com a mediação do professor (leitura compartilhada), textos que circulam em meios impressos ou digitais, de acordo com as necessidades e os interesses.

(EF01LP20) Identificar e reproduzir, em listas, agendas, calendários, regras, avisos, convites, receitas, instruções de montagem e legendas para álbuns, fotos ou ilustrações (digitais ou impressos), a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros.

(EF01MA09) Organizar e ordenar objetos familiares ou representações por figuras, por meio de atributos, tais como cor, forma e medida.



ENGENHARIA

"Qual é o problema?", essa é uma pergunta comum para engenheiros(as), pois é a partir desse questionamento que pensam em **possíveis soluções**. Faz parte do processo fazer projeções, construir modelos, testar e melhorar o que for preciso.

OBJETIVOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

(EI02TS02) Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.

(EI03ET02) Observar e descrever mudanças em diferentes materiais, resultantes de ações sobre eles, em experimentos envolvendo fenômenos naturais e artificiais.

OBJETIVOS DO ENSINO FUNDAMENTAL

(EF01MA20) Classificar eventos envolvendo o acaso, tais como "acontecerá com certeza", "talvez aconteça" e "é impossível acontecer", em situações do cotidiano.



ARTE

A arte contribui com a formação cultural e o desenvolvimento de habilidades sensitivas e emotivas, nos campos de artes visuais, música, teatro, dança, audiovisual, entre outras linguagens e manifestações.

OBJETIVOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

(EI03TS02) Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.

(EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão.

(EI02CG03) Explorar formas de deslocamento no espaço (pular, saltar, dançar), combinando movimentos e seguindo orientações.

(EI03CG03) Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.

OBJETIVOS DO ENSINO FUNDAMENTAL

(EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.

(EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.



MATEMÁTICA

A matemática está presente em diversas situações do dia a dia. Espaços, planos, medidas, combinações e probabilidade fazem parte do raciocínio matemático.

OBJETIVOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

(EI03ET04) Registrar observações, manipulações e medidas, usando múltiplas linguagens (desenho, registro por números ou escrita espontânea), em diferentes suportes.

(EI02ET07) Contar oralmente objetos, pessoas, livros etc., em contextos diversos.

(EI03ET07) Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.

(EI02ET08) Registrar com números a quantidade de crianças (meninas e meninos, presentes e ausentes) e a quantidade de objetos da mesma natureza (bonecas, bolas, livros etc.).

(EI03ET08) Expressar medidas (peso, altura etc.), construindo gráficos básicos.

OBJETIVOS DO ENSINO FUNDAMENTAL

(EF01MA01) Utilizar números naturais como indicador de quantidade ou de ordem em diferentes situações cotidianas e reconhecer situações em que os números não indicam contagem nem ordem, mas sim código de identificação.

(EF01MA15) Comparar comprimentos, capacidades ou massas, utilizando termos como mais alto, mais baixo, mais comprido, mais curto, mais grosso, mais fino, mais largo, mais pesado, mais leve, cabe mais, cabe menos, entre outros, para ordenar objetos de uso cotidiano.

Dicas para potencializar o trabalho pedagógico

Inspire-se nas dicas a seguir para criar propostas a partir dos materiais do projeto.

Os **recursos** são versáteis e podem ser adaptados a diferentes faixas etárias e contextos educativos. No seu planejamento, lembre-se de colocá-los em diálogo com as culturas locais, com as narrativas das crianças e de suas famílias e conforme as demandas do território em que a escola está inserida.

Antes de apresentar os **vídeos** às crianças, procure assisti-los para se familiarizar com o conteúdo, identificar trechos que deseja explorar e preparar questões para conversas, debates e experiências em grupo.

Permita que as crianças elaborem hipóteses antes de resolverem os desafios ou questões investigativas, sempre buscando integrar as cinco áreas do STEAM: Ciência, Tecnologia, Arte, Engenharia e Matemática.

Esse projeto conta com que você seja um(a) mediador(a) entre as crianças e os conhecimentos que elas querem buscar. Atente-se para não direcionar o trabalho a um desfecho previsto por você. É fundamental que a conclusão alcançada seja feita pelas crianças.

Lembre-se de que, nas interações e nas brincadeiras, as crianças podem construir e se apropriar de conhecimentos de STEAM.

Promova o diálogo para desenvolver a linguagem e o ganho de vocabulário científico, bem como para defender posicionamentos e valorizar diferentes pontos de vista.

Lembre-se de que a melhor maneira de trabalhar ciências da natureza com crianças é por meio de **exploração** e **experimentação** para que observem transformações e relações de causa e efeito. São boas pedidas também **passeios** e **visitas de campo**.

Aproveite os **roteiros de vivência em família** para fortalecer a relação com os pais, as mães e as pessoas cuidadoras. Se possível, leia as propostas junto com elas(as), tire dúvidas e converse sobre a importância de registrarem as experiências vividas em casa.

Apresente **perguntas** e **problematizações** para que as crianças avancem em seus desafios, sem se limitar às questões exploratórias e investigativas iniciais. Ao descobrir uma solução, provoque as crianças com mais: "Será que o avião feito com papel mais rígido voa do mesmo jeito do que um feito com papel fino?"

Aproveite os diversos momentos de **trabalho em grupo** para potencializar as habilidades socioemocionais e de relacionamento, como autoconsciência, autogestão, consciência social e tomada de decisão responsável.

Por fim, organize momentos de **sistematização** sempre que as crianças chegarem a conclusões. É importante que elas possam compartilhar o que aprenderam, seja fixando seus registros nas paredes da escola, criando vídeos ou conversando.

Conhecendo os vídeos

Nesta segunda parte do Caderno, vamos nos atentar aos episódios **Pequenas Aventureiras**, tendo como pano de fundo os elementos da cultura **STEAM**.

As narrativas dos vídeos despertam o interesse das crianças sobre o que acontece ao redor delas, a partir da construção de **hipóteses**, de **explorações** e de **investigações**.

As seções abaixo indicam os diferentes aspectos abordados para cada episódio:



- ◆ Sinopse do vídeo
- ◆ Para ir além
- ◆ Perguntas mobilizadoras
- ◆ Dicas

Você pode explorar os vídeos na ordem que fizer mais sentido. Também pode selecionar apenas alguns deles para trabalhar, levando em conta as necessidades e a escuta das crianças.



Sinótese do vídeo



EPISÓDIO 1 EM BUSCA DA CASA DA JOANINHA

No episódio “Em busca da casa da joaninha”, Lola e Abby estão brincando no jardim. Bel aparece trazendo uma folha e nela uma pequena joaninha. Bel conta que a encontrou e que a joaninha deve ter errado de endereço. Abby sugere que elas ajudem a joaninha a encontrar a casa dela. Para isso, **observam** a joaninha e **percebem** suas

características: um bichinho redondo, com pintinhas pretas e seis patinhas. Logo **deduzem** que se ela é pequena, sua casa também deve ser. Na **maleta mágica**, encontram lupas para ajudar nessa missão pelo jardim. No meio dessa **investigação**, encontram minhoca, formiga e até joaninhas de outras cores. Finalmente **concluem** que a joaninha mora entre as folhas do jardim, e não em uma casa como imaginavam.

Para ir além

O contato com a natureza é fundamental para o bom desenvolvimento infantil. É nessa interação que as crianças, desde bem pequenas, entendem que fazem parte de um todo. Ter essa consciência é essencial para crescer sabendo de suas responsabilidades perante o meio ambiente.

Além disso, ao frequentar áreas verdes, a curiosidade sobre as plantas, os animais, os elementos e fenômenos naturais é despertada.

Perguntas mobilizadoras

- ◆ Qual é a missão que Abby, Bel e Lola precisam resolver?
- ◆ O que elas encontram dentro da maleta mágica?
- ◆ Para que serve uma lupa? Alguém já usou uma?
- ◆ Além das joaninhas, das minhocas e das formigas, quais outros pequenos animais habitam ou frequentam os jardins, as praças e os parques?
- ◆ Como é a aparência deles (cor, tamanho, número de patas etc.)?
- ◆ Onde será que esses animais moram?

Dicas

Relembre com as crianças qual foi a motivação para encontrar a casa da joaninha e a sugestão de Bel para ajudá-la. Ressalte para as crianças a importância de deixar os **bichos soltos** na natureza em vez de aprisioná-los, pois lá eles encontram tudo o que precisam para viver.

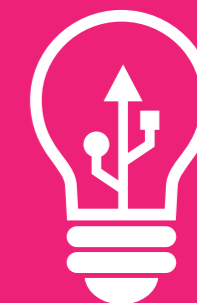
Peça que as crianças desenhem a casa dos bichinhos que costumam encontrar na escola ou onde moram. Analise quais concepções iniciais e hipóteses são reveladas no grafismo. Por exemplo, a criança pode desenhar uma cama e um banheiro dentro do formigueiro. Ou então, desenhar uma família de formiga mãe, formiga pai e formiga filha. Aproveite essas ideias como ponto de partida para uma pesquisa em fontes confiáveis, como sites, documentários e livros.



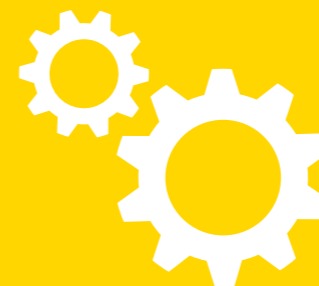
Observe se há interesse por outro bichinho. Elas podem ter **curiosidade** pelas borboletas, por exemplo, ou pelas formigas. Vá registrando os diferentes bichos e peça para descreverem cada um deles: cor, tamanho, formato do corpo e número de patas. Certamente ficará evidente sobre qual bicho as crianças querem saber mais. Então, aproveite a deixa e inicie uma investigação sobre ele.

Estabeleçam relações entre diferentes elementos da cultura STEAM. Na área de Ciência, pode haver pesquisa sobre características, ciclo de vida e habitat dos bichinhos. As ferramentas tecnológicas sempre podem apoiar boas pesquisas. A Engenharia pode contribuir no entendimento sobre como algo funciona ou na produção de algo, como uma lupa.

Na Arte, use e abuse das representações que as crianças fizerem sobre o tema no Diário de Aventuras. O desenho inicial serve para dar pistas do que elas sabem ou imaginam sobre um assunto. Um outro desenho ao final certamente irá mostrar as aprendizagens sobre o assunto investigado. Por fim, não perca a chance de trabalhar a Matemática, seja enumerando quantidades (de patas, de bichos etc.) ou comparando e nomeando formatos de figuras geométricas.



Convide as famílias a realizarem o roteiro “Em busca da casa dos bichinhos de jardim”, no qual as crianças exploram uma área verde, um parque ou um jardim perto de casa. A proposta é encontrar algum bichinho e observar como ele é e onde ele mora. Estimule as crianças a compartilharem no grupo como foi essa experiência.



Sinótese do vídeo



Em “O sumiço do aviãozinho de papel”, Bel, Abby e Lola estão brincando com um avião feito de papel que é levado para longe após um vento forte. Ele desaparece do campo de visão das meninas e elas se questionam: “onde ele foi parar?”. Elas **compreendem** que foi o vento que o levou, mas não

conseguem ver o vento e saber em qual direção ele foi. Com a ajuda de uma **biruta**, decifram o primeiro mistério: a direção do vento. No meio do caminho, encontram Grover, que está empinando uma pipa, e **percebem** que quanto mais forte o vento, mais longe e mais alto vai a sua pipa. Então, continuam a procura e finalmente o encontram entre as folhas de um arbusto.

Para ir além

Como demonstrar às crianças a existência de um dos elementos da natureza: o ar, tão importante para o ser humano? Sem ar, não haveria vida, pois não seria possível respirar. Entre as variações do ar, estão o vento, a ventania, a brisa e até fenômenos mais intensos, como ciclone, furacão, tufão, tornado ou vendaval. É interessante que as crianças saibam que o que muda é a intensidade do vento (e, em alguns casos, os estragos que eles causam) e identifiquem essas diferenças na natureza.

Perguntas mobilizadoras

- ◆ Qual é a missão que Abby, Bel e Lola precisam resolver?
- ◆ O que elas encontram dentro da maleta mágica?
- ◆ Para que serve uma biruta? Alguém já usou uma?
- ◆ Qual é a sensação do vento batendo no corpo?
- ◆ O que o vento carrega e leva para outro lugar?
- ◆ Quais objetos produzem vento?
- ◆ Quais se movimentam com a ação do vento?

Dicas



Retome com as crianças o momento do episódio em que as pequenas aventureiras perdem de vista o aviãozinho de papel. Pergunte se elas sabem o que aconteceu? E o que elas fariam para encontrá-lo? Pode ser que as crianças, influenciadas pela história, respondam inspiradas nas ações de Bel, Abby e Lola. Neste caso, problematize: como fariam se não tivessem uma biruta?

Aproveite os momentos em que as crianças contam suas experiências para perceber quais outras curiosidades sobre o vento elas têm. Pode ser que elas se lembrem de alguma notícia que viram, como os estragos de um ciclone, ou de um filme em que aparecem furacões. Com isso, expanda as pesquisas, por exemplo ao investigar os fenômenos naturais associados às diferentes intensidades do vento.



Balões de ar são ótimos recursos para investigações sobre o ar. Com eles, é possível fazer uma experiência bem simples e provar a existência do ar. Peça para a criança encher um balão e, antes de amarrar, soltá-lo no ar e observar. O balão vai voar à medida que o ar for saindo do seu interior até cair no chão. Outra possibilidade é encher um pouco o balão e soltar o ar no rosto. Explore, observem e comparem essas situações.

Para trabalhar o tema, é fundamental levar as crianças para a área externa em algum momento em que haja uma boa condição de vento. Por isso, é preciso acompanhar as previsões meteorológicas para escolher o melhor dia e horário da exploração. A biruta indicada para a confecção no roteiro “Para onde o vento vai?”, da série de Vivências em Família, pode ajudar muito nesse caso. De quebra, você trabalha Engenharia e Arte, ao explorar diferentes materiais e construir um equipamento que mostra a direção e a intensidade do vento.



Convide as famílias a realizarem com as crianças o roteiro “Para onde o vento vai?”. Dentre as opções, há brincadeiras com materiais desestruturados, como sacolas plásticas e pedaços de tecidos, e estruturados, como pipa e cata-vento. Pergunte às crianças quais elas mais gostam de brincar e como imaginam que sentiriam o vento durante a brincadeira.

De acordo com o tema, procure mais informações em fontes confiáveis, como sites, documentários e livros. Como sempre, aqui a Tecnologia pode contribuir bastante. Durante as atividades, não perca as oportunidades de introduzir conceitos matemáticos, como forma, número, quantidade, tempo, direção e volume.

Sinótese do vídeo

VILA SÉSAMO
Pequenas Aventureiras



EPISÓDIO 3
O RESGATE DA BOLA



No episódio “O resgate da bola”, Abby e Lola estão **comparando** suas alturas para descobrir quem é a mais alta para pegar a bola nos galhos da árvore. Mesmo a mais alta não consegue alcançar a bola. **E agora, como resgatá-la?** Com a ajuda de uma **régua**, elas fazem mais

uma tentativa: cutucar a bola. No entanto, sem sucesso! Bel sugere que as amigas encontrem algo maior do que a régua. O trio encontra gravetos menores que a régua e Lola tem uma ideia: e se elas juntassem os dois gravetos e criassem um gravetão? E não é que funciona! Finalmente a bola é resgatada.

Para ir além

A Matemática está em simples atividades do dia a dia. Seja para preparar uma receita ou na hora de receber o troco. Na brincadeira, não é diferente. A todo o momento as crianças se deparam com pequenos problemas que exigem delas soluções inspiradas em conceitos matemáticos. Aproveite algumas situações cotidianas para observações sobre quem é o mais alto da turma e quem é o mais baixo. Esse é só um exemplo que pode ajudá-las a ter contato com unidades de medição intuitivas ou formais.

Perguntas mobilizadoras

- ◆ Qual é a missão que Abby, Bel e Lola precisam resolver?
- ◆ O que as pequenas aventureiras encontram dentro da maleta mágica que as ajudam na missão de resgatar a bola?
- ◆ De que forma podemos medir as coisas?
- ◆ Para que serve uma régua? Alguém já usou uma?
- ◆ Quais outros objetos serviriam para fazer medir?
- ◆ Quem é a criança mais alta e a mais baixa da turma?

Dicas

Relembre com as crianças o momento em que Abby procura dentro da maleta mágica algo que possa ajudá-las a resgatar a bola. Quando encontra a régua, fica feliz ao imaginar que Lola poderia alcançar a bola. Mas não deu certo! Verifique se as crianças compreenderam a informação de que a régua serve para medir.

Proponha uma experiência com as crianças. Pergunte o que elas gostariam de medir. Podem ser espaços, pessoas e objetos que estão dentro ou fora da sala. Pergunte por que elas querem aferir essas medidas. Depois, peça que elas façam a medição primeiro com os pés e, na sequência, com a régua. Na hora de comparar os resultados, justifique que a régua e outros instrumentos que padronizam as medições ajudam a evitar confusões sobre medidas.

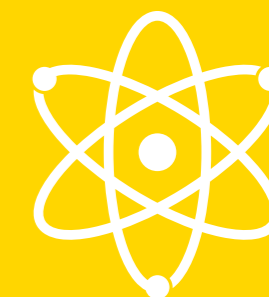


Depois de medirem alguns objetos, as crianças podem representá-los com desenhos. Explique que as coisas maiores devem ocupar mais espaço no papel, assim como as menores, menos espaço. Com isso, você já introduz outros conceitos matemáticos: a proporção e a escala.



Para ir além da Matemática e da Arte, relacione as pesquisas com os outros elementos da cultura STEAM. A engenharia, por exemplo, pode ajudar a pensar em outros instrumentos que poderiam servir para medição. No episódio “O resgate da bola”, de Pequenas Aventureiras, por exemplo, Lola teve a ideia de juntar dois gravetos e criar um gravetão capaz de alcançar a bola presa nos galhos altos da árvore. Para isso, trabalham juntas e amarram os dois gravetos. Pura engenharia!

Estabeleçam relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades. O gravetão faz algum movimento ou som? A ideia é ajudar as crianças a diferenciarem objetos dotados de fonte de energia (bateria ou pilha) dos que não têm. Será que elas se lembram de algum objeto elétrico ou eletrônico que poderia ter ajudado no resgate da bola?



Aproveite para trabalhar conceitos científicos. Após observar as mudanças ocorridas nos materiais que se transformaram no gravetão, peça para as crianças descreverem essas mudanças.

Convide as famílias a realizarem a atividade proposta no roteiro “Qual o meu tamanho?”, da série de Vivências em Família, na qual as crianças medem cômodos e objetos em suas casas, usando diferentes estratégias: passos, palmos, barbante e instrumentos de medida. Convide-a a compartilhar com os colegas as atividades realizadas em casa.

Sinótese do vídeo



Em “Dinossauros no Jardim”, Lola está mostrando um livro com imagens de dinossauros para Bel e Abby. Ela conta que os ossos de dinossauro, chamados fósseis, são encontrados em diferentes partes do mundo até hoje. Lola **levanta a questão**: será que tem um fóssil enterrado no jardim? Abby e Lola se animam com a possibilidade.

Com a ajuda de pequenas pás, começam a escavar e encontram duas latinhas de alumínio, um tubo de papel e uma embalagem plástica. Apesar da frustração, conseguem dar um novo destino para as sucatas. Uma das latas vira um vaso e o restante dos objetos são **reutilizados** e se **transformam** em um dinossauro, que recebe o nome de Jardinossauro.

Para ir além

Neste episódio há dois possíveis caminhos de trabalho com as crianças: dinossauros ou resíduos sólidos. Você pode aproveitar a curiosidade das crianças sobre esses seres que viveram aqui há muitos anos e desenvolver um projeto que dê mais repertório a elas. Também é possível falar sobre os cuidados com o meio ambiente, como descartar adequadamente restos de comida e os materiais recicláveis, como plástico, vidro, metal e papel. Ou mesmo desenvolver oficinas para reaproveitamento e reuso de resíduos produzidos na escola ou nas casas das crianças.

Perguntas mobilizadoras

- ◆ Qual é a missão que Abby, Bel e Lola precisam resolver?
- ◆ O que as pequenas aventureiras encontram dentro da maleta mágica que as ajudaram a cavar a terra?
- ◆ Antes dos seres humanos, quais animais habitavam o planeta Terra?
- ◆ Como eles eram (aparência e comportamento)?
- ◆ Quais animais de hoje lembram os dinossauros?
- ◆ Por que será que eles não existem mais?
- ◆ Você já encontrou plástico e outros materiais na terra?
- ◆ Quais materiais podem ser reciclados ou reutilizados?
- ◆ Quais novos objetos podem ser criados com embalagens?

Dicas

Relembre com as crianças qual foi a reação das pequenas aventureiras quando desenterram duas latinhas de alumínio, um tubo de papel e uma embalagem plástica. Elas disseram que aquilo era muito ruim para o meio ambiente. Ressalte com a turma que só é considerado lixo o que não se pode reutilizar, reciclar ou transformar em outra coisa.

Convide as famílias a realizarem a atividade proposta no roteiro “Sucatossauro”, da série de Vivências em Família, na qual as crianças, procuraram materiais que possam compor um dinossauro de sucata, como o Jardinossauro que Abby, Bel e Lola produziram.

Escute as crianças para entender o assunto que mais as mobiliza: dinossauros ou meio ambiente. Ambos são um prato cheio para as áreas de Ciência e Arte. Mas certamente também há oportunidades para construção de conhecimentos que integram as áreas de Tecnologia, Engenharia e Matemática.



Levar as crianças para uma caminhada no entorno da escola é uma ótima ideia. Para isso, você precisa pedir autorização e mobilizar outros adultos que possam acompanhar vocês nessa empreitada. Antes de sair, explique o que vocês vão fazer e estabeleçam combinados para garantir a segurança. A ideia é que elas vejam o mundo real: há lixo e resíduos na rua e na calçada? Existem lixeiras e coletores? Na volta, já em sala, as crianças podem registrar tudo com desenhos.

Uma ideia para ampliar pesquisas sobre dinossauros é mostrar imagens de livros ou mesmo de sites. Depois, pedir para relacionarem os animais do passado com os que existem hoje. Isso ajuda a desenvolver o pensamento investigativo, aprendendo a se perguntar, a procurar respostas, a olhar os eventos mais de perto e a comparar as características entre os animais extintos e os que vivem hoje.



Vamos investigar?



Nesta última parte do caderno, apresentamos as **Oficinas Criativas**. Gravadas em formato de vídeo, convidam as crianças a produzirem uma **Maleta Mágica** para guardar diferentes objetos e manter tudo registrado em um **Diário de Aventuras**. As oficinas contam com a participação especial de uma jovem chamada Gabi, que ajuda as personagens na confecção dos objetos.

A **Maleta Mágica** guarda, entre outras coisas, uma lupa, uma biruta, uma régua e pás. Tudo isso foi bastante útil na hora de encontrar a casa da joaninha ou descobrir o paradeiro do aviãozinho de papel, para alcançar uma bola presa nos galhos altos de uma árvore e até para procurar ossos de dinossauros no jardim. Depois de cada aventura, as meninas registravam tudo com desenhos no **Diário de Aventuras**. Essa prática é importante porque reforça a **importância de fazer registros e sistematizar informações**. Além disso, torna-se um instrumento valioso para avaliação, pois, com base nos registros, é possível verificar o quanto elas avançaram em seus conhecimentos.

A seguir, apresentamos as oficinas e listamos algumas **habilidades** que podem ser desenvolvidas. Lembre-se de que as ideias propostas são apenas sugestões, que podem (e devem) ser adaptadas de acordo com cada turma.

Maleta Mágica

Neste vídeo, Lola e Abby, com a ajuda da Gabi, produzem uma **Maleta Mágica** igual à utilizada pelas pequenas aventureiras nos episódios. Ela serviu para guardar os objetos usados nas investigações e explorações realizadas. Você e suas crianças podem fazer o mesmo com os objetos usados em suas próprias investigações.



Após assistirem ao vídeo **Oficina Criativa**, convide as crianças a desenharem o projeto de como será a maleta e quais materiais serão necessários para confeccioná-la. No vídeo, o foco está na criatividade, na imaginação e muita experimentação, mas não só. Você vai perceber que é possível explorar outros conteúdos, como reutilização de materiais, cores e formas geométricas.

Materiais reutilizáveis

Na lista de materiais, há opções bem simples e, inclusive, alguns encontrados na natureza, como as folhas secas. Durante a oficina, Gabi orienta que as crianças guardem os materiais que sobram para serem utilizados em outros momentos.

O que as crianças vão aprender?

- ◆ Criar novos objetos a partir da reutilização de materiais, dando uma nova função a eles.
- ◆ Comparar as propriedades de diferentes materiais.
- ◆ Conhecer as características de diferentes materiais presentes em objetos de uso cotidiano.
- ◆ Desenvolver habilidades manuais para a confecção da maleta, de acordo com sua estética.

Alinhamento com a BNCC

EI03ET01 | EI02TS02 | EI03CG05 | EF01CI01

Lados do triângulo

Para decorar a caixa, Gabi recorta um papel quadrado em partes e obtém quatro triângulos iguais, que serão fixados nos vértices da caixa. Abby ressalta que um triângulo é composto por três lados.

O que as crianças vão aprender?

- ◆ Nomear algumas figuras geométricas, reconhecê-las e diferenciá-las.
- ◆ Classificar algumas formas planas de acordo com suas características.
- ◆ Entender as características de um triângulo.
- ◆ Representar algumas figuras planas.

Alinhamento com a BNCC

EI02ET01 | EI03ET05 | EF01MA14

Diário de Aventuras

Nesse episódio, Lola e Abby, com a ajuda da Gabi, produzem um **Diário de Aventuras**, como o das pequenas aventureiras. Você pode fazer o mesmo com as crianças, de modo que elas registrem suas próprias curiosidades, hipóteses, experiências e descobertas.



Na **Oficina Criativa**, você vai perceber que é possível explorar outros conteúdos, como a produção de tintas e a noção de espaço em figuras planas. Vamos conferir?

Produção de tintas

Para pintar a capa do diário, Gabi sugere fazer tintas com diferentes tons de terra. É possível ter outras cores, como o laranja, que vem do urucum, e o amarelo, que vem do açafrão. Aproveite a oportunidade para explorar diferentes pigmentos naturais, como do repolho roxo ou da beterraba.

O que as crianças vão aprender?

- ◆ Produzir tintas com diferentes materiais naturais.
- ◆ Reconhecer materiais com poder de tingimento.
- ◆ Diferenciar diversos pigmentos.

Alinhamento com a BNCC

EI02TS02 | EI03TS02 | EF15AR04

Noção de espaço

Para fazer o caderno, Gabi dobra as 10 folhas de papel ao meio e Lola ressalta que, para encontrar o centro de uma figura, basta juntar as pontas. Além disso, na hora de fazer a capa, Gabi centraliza as folhas e contorna a figura com um lápis para demarcar a parte do papel cartão que será recortada.

O que as crianças vão aprender?

- ◆ Encontrar o meio de figuras planas e entender que, dessa ação, o resultado são outras formas geométricas.
- ◆ Contornar no papel objetos para conseguir o seu molde e as suas medidas.

Alinhamento com a BNCC

EI02ET01 | EI03ET01 | EI03ET05 | EF01MA14

Investigando com a sua turma



Depois de assistirem às **Oficinas Criativas** e criarem as **maleta** e o **diário** junto com as crianças, é hora de iniciar uma **investigação** com a sua turma. Para começar, é fundamental encontrar um tema central para a pesquisa. Como inspiração, assistam ao clipe musical e identifiquem as perguntas das aventureiras na canção. **“O que queremos saber?”**, **“Qual é a pergunta?”**, **“Onde encontro as respostas?”** são alguns dos questionamentos de Abby, Lola e Bel.

Assim como as personagens, as crianças podem elaborar as próprias perguntas para mobilizar explorações e investigações.

Que tal levantar as curiosidades da sua turma?

- ◆ Que tema mais nos interessa?
- ◆ O que já sabemos sobre esse tema?
- ◆ O que queremos descobrir sobre esse tema?
- ◆ Qual(is) é(são) a(s) pergunta(s) que queremos responder?
- ◆ Qual a resposta que imaginamos para essa(s) pergunta(s), mesmo sem ter começado a investigação?
- ◆ Onde e como conseguiremos informações para responder essa(s) pergunta(s)?

Assuma o papel de **mediador(a)** ao conduzi-las até que encontrem as respostas!

Criem um **mural** para registrar as hipóteses iniciais e descobertas, além dos aspectos mais relevantes para o grupo (como as fontes, ferramentas, parceiras, ações etc.).

Além disso, incentive-as a sistematizarem o percurso investigativo com desenhos e escritas no **Diário de Aventuras**.

NOSSO TEMA: AVES

NOSSA PERGUNTA:
POR QUE O PASSARINHO FAZ NINHO?

O QUE IMAGINÁVAMOS ANTES DE COMEÇAR A INVESTIGAÇÃO (QUAIS SÃO AS HIPÓTESES DO GRUPO)?

CASA	MEDO	DORMIR
ONDE IREMOS PESQUISAR? LIVRO INTERNET PRAÇA	QUAIS FERRAMENTAS UTILIZAREMOS? BINÓCULO	QUEM PODE NOS AJUDAR NA INVESTIGAÇÃO? O JARDINEIRO

O QUE DESCOBRIMOS DURANTE A INVESTIGAÇÃO?
EXISTEM DIFERENTES TIPOS DE NINHO E TODOS SERVEM PARA PROTEGER OS FILHOTES.

QUAL SERÁ A NOSSA PRÓXIMA INVESTIGAÇÃO?
O QUE OS FILHOTES DE PASSARINHO COMEM?

Produção audiovisual

Já pensou em registrar todos os passos dessa **investigação em um vídeo**? Para isso, você vai precisar de uma câmera – a de celular serve muito bem a esse propósito. Inclua no planejamento da pesquisa a captação de imagem de cada etapa da investigação:



Formulação de perguntas e hipótese



Pesquisas em diferentes fontes



Rodas de conversa sobre as descobertas



Produções individuais e coletivos



Conclusões do grupo

Atenção para se certificar se a escola já tem **autorização** de uso de imagem das crianças. Caso não tenha, encaminhe um documento para que as famílias assinem, explicando a finalidade da filmagem.

Ao final do projeto, vocês terão a missão de editar o vídeo. Há diversos aplicativos para ajudar nesse momento. Seleccionem cenas que ilustram os principais momentos e que contam como foi a investigação. Não deixe de incluir as crianças, de modo a construir uma narrativa audiovisual consistente e significativa. Essa será, sem dúvida, mais uma oportunidade de colocar em prática os elementos da cultura **STEAM**.

Para saber mais dicas para investigar e produzir um audiovisual,, assista ao vídeo **“Oficina Cultural – Investigando com a sua turma”**.





Patrocínio:
FTD
educação



Realização:



MINISTÉRIO DA
CULTURA

