



Percorso educativo I

EDUCAÇÃO IFANTIL



SÍTIO
ROBERTO
BURLE
MARX



PERCURSO EDUCATIVO I Educação Infantil

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece cinco campos de experiência para a Educação Infantil, que indicam quais são as experiências fundamentais para que a criança aprenda e se desenvolva: eu, o outro e nós; corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas; escuta, fala, pensamento e imaginação; espaço, tempo, quantidades, relações e transformações. Os campos enfatizam noções, habilidades, atitudes, valores e afetos que as crianças devem desenvolver de 0 a 5 anos e buscam garantir os direitos de aprendizagem dos bebês, crianças bem pequenas e crianças pequenas.

Nesta proposta educativa foram selecionados alguns aspectos ligados aos cinco campos, que serão privilegiados nas explorações, lembrando que este recorte é uma das possibilidades apresentadas, e não uma imposição ou exclusão de outras.



Campos de experiência

- O eu, o outro e o nós: experiências relacionadas à construção da identidade e da subjetividade, de conhecimento de si mesmo e à construção de relações e sentimento de pertencimento a determinado grupo, o respeito e o valor atribuído às diferentes tradições culturais.
- Corpo, gestos e movimentos: experiências das crianças em situações de brincadeiras, nas quais exploram o espaço com o corpo e as diferentes formas de movimentos, como as brincadeiras de faz de conta e com as diferentes linguagens, ressaltando seu valor nas diferentes culturas.
- Traços, sons, cores e formas: experiências das crianças com as diferentes manifestações artísticas, culturais e científicas, de escuta ativa, de criação musical, e a sensibilidade investigativa no campo visual, valorizando a atividade produtiva das crianças envolvendo desenho, pintura, escultura, modelagem, colagem, gravura, fotografia, entre outras
- Escuta, fala, pensamento e imaginação: experiências com a linguagem oral que ampliam as diversas formas sociais de comunicação presentes na cultura humana, como as conversas, cantigas, brincadeiras de roda, jogos cantados etc, além de proporcionar experiências relacionadas à leitura, à imaginação, à representação e à linguagem escrita.
- Espaço, tempo, quantidades, relações e transformações: experiências de noções espaciais; experiências em relação ao tempo; experiências em relação à medidas; experiências de relações e transformações.

OBJETIVO GERAL DE APRENDIZAGEM:

Exploração, pelas crianças, de conceitos de espaço, tempo, quantidades, relações e transformações a partir dos aspectos topográficos, ambientais e culturais presentes nos acervos botânico e de arte do Sítio Burle Marx, por meio de atividades multissensoriais e dispositivos lúdicos com ampla participação, desenvolvimento da imaginação e de expressão em múltiplas linguagens

PREPARAÇÃO:

Sugerimos que antes de realizar o percurso com as crianças a equipe de educadores leia os materiais disponibilizados pelo Educativo do Sítio Roberto Burle Marx e faça uma visita mediada ao Sítio, buscando identificar quais aspectos podem se mostrar mais atrativos e adequados ao seu grupo de estudantes. É importante, ainda, identificar os materiais sugeridos para as atividades e promover adaptações considerando a sua disponibilidade na escola e o perfil de aprendizagem dos seus estudantes. Nesse sentido, merece especial atenção a avaliação a partir do perfil de habilidades e funcionalidades dos seus estudantes, que tipo de adaptação nos materiais e regras mostra-se indicada, se será necessário o uso de tecnologias assistivas para que todos os estudantes com e sem deficiência possam participar das propostas. Providencie todo o material que será necessário e organize previamente a disposição de mobiliário e de materiais no ambiente onde serão realizadas as atividades.

PROPOSTA DE PERCURSO:

PASSO 1: ACOLHIMENTO E APRESENTAÇÃO

Inicie com uma dinâmica de acolhimento à qual a turma já esteja acostumada, para apresentar para o grupo a proposta do trabalho. Pode ser uma roda, ou outra da sua preferência.

Apresente Roberto Burle Marx como um personagem interessante e instigante. Busque ressaltar aspectos da sua personalidade e trajetória que possam gerar interesse e curiosidade nas crianças. Observe que Burle Marx começou a se interessar por plantas ainda muito pequeno e que isso pode ser uma conexão com o grupo.

Explore com as crianças possíveis pontos de identificação, como o gosto por plantas, o interesse por insetos, o desejo de viajar e conhecer outras partes do mundo e a necessidade de se expressar por meio de diferentes linguagens artísticas.

Depois de apresentar e provocar a conexão do grupo com Roberto Burle Marx, por diferentes aspectos, é hora de propor algumas explorações utilizando os dispositivos lúdicos. Sugerimos que você organize os materiais em estações de trabalho para explorar as trilhas com as crianças em pequenos grupos.

Considere com atenção os critérios de agrupamento que você irá propor tendo em vista os objetivos gerais de aprendizagem deste percurso, com eventuais ajustes que você tenha feito, os perfis de aprendizagem das crianças. Esta é uma ótima oportunidade de promover mediação entre pares colocando juntas crianças que estão em estágios diferentes de desenvolvimento em relação aos conceitos que serão trabalhados para que colaborem umas com as outras e potencializem o desenvolvimento de todos.



PASSO 2: DESENVOLVIMENTO DAS TRILHAS



É hora de iniciar as trilhas! Você pode adaptar as propostas apresentadas a seguir para serem realizadas de forma mais rápida em um só dia, por toda a turma, em sistema de rodízio, ou planejar uma sequência didática ou um projeto mais longo, que proporcione uma maior exploração. Você também pode desenvolver algumas das trilhas em um mesmo dia e reservar outras para fazer com mais tempo e profundidade. Você pode, ainda, explorar apenas uma delas com toda a turma.

Essas escolhas devem ser feitas considerando os objetivos pedagógicos estabelecidos para o trabalho com o grupo e os interesses e engajamento das crianças com as temáticas. Não fique preso às trilhas como uma proposta imutável. Fique à vontade para fazer todas as adaptações que julgar necessárias.

Os dispositivos lúdicos e as propostas de atividades foram pensados para serem utilizados de forma flexível e para serem adaptados a múltiplos contextos. Após a realização das trilhas você pode preparar o grupo para a ida da turma ao Sítio, ou entrar no site e explorar outros aspectos que sejam do interesse da escola. Não deixe de registrar as atividades e compartilhar com a gente.

Boa exploração!

PASSO 3: SISTEMATIZAÇÃO E COMPARTILHAMENTO



Todo trabalho de pesquisa, seja na arte ou na ciência, envolve uma etapa de sistematização, compartilhamento e comunicação. É essencial planejar formas de registrar todo o trabalho produzido ao longo das trilhas e sistematizar os aprendizados. Além disso, o conhecimento produzido pelo grupo precisa ser compartilhado entre pares e com a comunidade mais ampla.





Proposta

Esta trilha explora a história de vida de Roberto Burle Marx, suas principais influências e os caminhos que o levaram a desenvolver seu trabalho e seu legado a partir da estrutura narrativa da “jornada do herói”, que permite explorar com as crianças aspectos comuns na trajetória de personagens das histórias e narrativas épicas, bem como estabelecer paralelos com suas próprias histórias, contribuindo para a construção da sua identidade e para a compreensão da vida como sendo repleta de oportunidades, mas também de desafios que precisam ser superados por meio de múltiplas estratégias e habilidades.

Campos de experiência

- O eu o outro e nós
- Corpo, gestos e movimentos
- Escuta, fala, pensamento e imaginação
- Espaço, tempo, quantidades, relações e transformações

Desenvolvimento

O ponto de partida é a exploração do dispositivo lúdico Jogo dos Exploradores. O seu tabuleiro foi desenvolvido a partir da biografia de Roberto Burle Marx, com destaque para os aspectos mais relevantes na sua trajetória e utilizando como recurso narrativo a estrutura da “jornada do herói”, delineado por Joseph Campbell no livro *O herói de mil faces*, publicado em 1949. Sugere-se que o tabuleiro já esteja montado para esta atividade, evitando que ela fique muito longa e cansativa para crianças dessa faixa etária. Outra sugestão de ajuste para crianças desta idade é a de utilizar os dados com marcação de cores ou símbolos, ao invés dos tradicionais. Solicite que as crianças se posicionem ao redor do tabuleiro e escolham os seus peões para começar a partida.

O jogo se desenvolve por meio da movimentação dos peões no tabuleiro conforme a marcação do dado jogado por cada criança na sua vez. É importante a mediação desta atividade por um adulto, ajudando as crianças a identificarem e associarem os símbolos do dado e do jogo, bem como estimulando-as a fazer a contagem das casas que vão andar. Cada pedaço do jogo corresponde a uma fase da vida de Roberto Burle Marx. Chame a atenção do grupo quando mudarem de fase e leia para todos o fato marcante que se deu naquele momento da vida de Roberto.

Não leia simplesmente os textos. Utilize perguntas para instigar a curiosidade e a imaginação das crianças: “O que será que aconteceu agora?” “Será que Roberto conseguiu vencer o perigo?”. Utilize as imagens como recurso para que as crianças criem suas hipóteses e garanta que todos se expressem, solicitando àqueles que não se manifestaram voluntariamente que também contribuam com suas percepções.



Explore os diferentes sentimentos e sensações que cada momento desses produz, como alegria, medo, raiva, apreensão, dentre outros. Utilize o corpo e as reações faciais para chamar a atenção das crianças para os fatos narrados.

Explore o aspecto colaborativo do jogo em que, quando um jogador muda de fase, todos os demais pulam de fase junto com ele. Esse é um recurso importante para apoiar a construção de laços de amizade e cooperação no grupo!

Ao chegar ao final do tabuleiro celebre com as crianças a conclusão da jornada e retome com o grupo os aspectos que promoveram mais engajamento, reforçando o entendimento do grupo sobre a história de Roberto. Sugira alguma forma de registro, como desenho ou uma narrativa coletiva.

As produções das crianças podem e devem ser compartilhadas com os outros alunos e com as famílias. O registro da jornada de Burle Marx pode ser sistematizado em uma imagem ou livro de histórias. Outra possibilidade é produzir algum material digital com sequências de imagens animadas, utilizando algum aplicativo ou software que você já faça uso. Apresente essa produção em um evento da escola.





Proposta

Esta trilha explora a observação de diferentes espécies que vivem no Sítio Roberto Burle Marx a partir dos seus principais atributos e seu ciclo de germinação e crescimento. Entender a natureza como um ecossistema, com relações de interdependência e que busca sua auto-organização permite que o educador explore com as crianças não apenas aspectos relativos à temática de seres vivos, mas também o conceito de sistemas, tão importante para compreender e agir na sociedade contemporânea.

Campos de experiência

- O eu, o outro e nós
- Corpo, gestos e movimentos
- Traços, sons, cores e formas
- Escuta, fala, pensamento e imaginação
- Espaço, tempo, quantidades, relações e transformações

Desenvolvimento

A trilha se inicia com a investigação sobre as espécies encontradas no Sítio, utilizando os dispositivos lúdicos kit de exploração e Nossa Coleção Botânica. A mala de expedições contém diversos itens de apoio à observação da natureza. O jogo de cartas apresenta diversos atributos das espécies encontradas no Sítio. Você não precisa trabalhar com todo o deck de cartas. Selecione uma quantidade que permita às crianças estabelecer comparações entre elas. Considere utilizar como critério para a seleção das cartas espécies comuns, que possam ser encontradas nos espaços onde as crianças circulam, produzindo uma identificação a partir da experiência.

A trilha se desenvolve por meio da exploração das cartas. Mostre-as às crianças e peça que elas identifiquem suas características principais como “grande”, “pequena”, “colorida”, entre outras. Estimule-as também a produzir associações com sentimentos e emoções que elas produzem em nós como “medo”, “alegria”, “amor” e “perigo”, por exemplo. Utilize as imagens e também as informações que você considerar que podem apoiá-las nessa atividade. Uma das categorias é constituída por um conjunto de estrelas, que informam a exuberância da planta. Este é um bom atributo para explorar, pois as crianças podem contar e comparar o número de estrelas de diferentes espécies.

Comente as associações das crianças compartilhando também suas percepções e mantendo-as estimuladas durante a atividade. Você pode utilizar gestos e entonação de voz para comentar atributos de tamanho, por exemplo.



Pergunte às crianças que plantas elas conhecem e onde elas vivem, considerando seus diversos contextos, como sua casa, a rua, parques, praia, casa de parentes, entre outros. Promova questionamentos para estimular a criatividade, perguntando se elas sabem como as plantas se alimentam e quem cuida delas.

Proponha uma expedição exploratória para encontrar as espécies que vivem na escola ou no seu entorno. Para isso, apresente o kit de exploração e seus elementos. A apresentação da mala é um momento importante. Crie um ritual para apresentar cada item e seu uso pretendido. Em seguida, distribua os itens entre as crianças e combine os papéis de cada um na exploração. Estabeleça com eles algumas perguntas que guiarão a pesquisa, tais como:

- Ela está em área de sol ou de sombra?
- A terra onde ela está plantada está úmida ou seca?
- Há outras espécies próximas ou ela está sozinha?
- Você consegue identificar insetos ou outros animais que vivem junto dela na terra?

Retorne da expedição e organize uma roda com as crianças para que elas compartilhem suas impressões. Estimule a participação de todos, solicitando àqueles que não se manifestaram voluntariamente que também contribuam com suas percepções. Registre as observações do grupo e produza uma síntese coletiva em uma folha de papel ou painel.

Proponha que eles produzam um jogo de cartas das espécies que identificaram. Você pode utilizar uma câmera digital ou de celular para produzir as imagens com as crianças e depois imprimir para montar as cartas, propor que eles façam desenhos das espécies ou produzir essas cartas em formato digital utilizando algum aplicativo ou software com o qual já esteja habituado.

Uma outra possibilidade é propor que a turma plante uma espécie. Pode ser um grão de feijão ou outra semente de sua escolha. O uso do algodão para o início da germinação facilita que as crianças observem o momento do rompimento da semente e da germinação. Em seguida, o broto pode ser plantado em terra. Considere um painel no mural com o registro diário ou semanal do crescimento e inclua um momento para falar sobre esse experimento com as crianças na sua rotina.

As produções das crianças podem e devem ser compartilhadas com os outros alunos e com as famílias. Elas podem produzir um caderno de campo, um catálogo das espécies ou uma linha do tempo da observação da germinação e apresentar em um evento da escola.



Proposta

Esta trilha explora a geografia do Sítio Roberto Burle Marx, sua topografia, seus elementos e conjuntos, para criar uma reprodução tridimensional do Sítio. A montagem do tabuleiro e dos elementos botânicos permite que as crianças explorem em especial os conceitos de espaço e quantidades, e estabeleçam relações de comparação.

Campos de experiência

- Corpo, gestos e movimentos
- Escuta, fala, pensamento e imaginação
- Espaço, tempo, quantidades, relações e transformações

Desenvolvimento

O ponto de partida é a exploração do dispositivo lúdico Jogo dos Exploradores. O seu tabuleiro foi desenvolvido como um quebra-cabeças tridimensional para que as crianças possam explorar sua montagem por meio de comparações e associações. Uma vez montada a base, o desafio que se coloca é o de posicionar os elementos a partir da definição de critérios para a formação dos conjuntos de espécies.

Comece posicionando as peças misturadas em uma superfície lisa e peça que as crianças as explorem livremente. Você pode deixar algumas peças encaixadas para que elas compreendam a dinâmica da atividade. Caso a montagem do tabuleiro esteja acima da capacidade do grupo, cabe ao educador que está mediando a atividade ir juntando as peças com o cuidado de manter as crianças envolvidas, pedindo a ajuda delas para fazerem o encaixe e sempre comentando o que está sendo produzido, instigando-as com frases como “olha que legal, montamos a parte mais alta do Sítio” ou “nossa, aqui é um lago!”. Explore a curiosidade das crianças perguntando “o que será que vai aparecer nessa parte do Sítio?”, por exemplo.

Uma vez que o tabuleiro esteja montado solicite que as crianças proponham critérios para posicionar as peças. Elas podem usar atributos de cor, tamanho ou outro que considerem pertinente. Garanta que todos participem dessa definição, solicitando a opinião daqueles que não se manifestarem espontaneamente.

Explore os diferentes atributos relacionados a quantidades e grandezas com as crianças, como as noções espaciais relativas a uma situação estática (como a noção de longe e perto) ou a uma situação dinâmica (para frente, para trás), potencializando a organização do esquema corporal e a percepção espacial, a partir da exploração do corpo e dos objetos no espaço. Você pode ainda explorar procedimentos de contagem e de adição ou subtração de quantidades, aproximando as crianças das noções de números e da sequência numérica. Todos esses conceitos podem ser trabalhados por meio de situações-

TRILHA 3: O ESPAÇO GEOGRÁFICO DO SÍTIO



problemas, pedindo às crianças que coloquem um número mínimo ou máximo de itens em cada local ou definido atributos de cor e tamanho para os conjuntos, dentre outros.

Explore o aspecto colaborativo da atividade, em que todos precisam resolver os problemas juntos para montar o Sítio. Esse é um aspecto importante para apoiar a construção de laços de amizade e cooperação no grupo!

Ao terminar a montagem do tabuleiro celebre com as crianças a conclusão da atividade, observando juntos o jardim criado pelo grupo e ressaltando o que eles revelam sobre a coleção botânica. Sugira alguma forma de registro, como desenho ou uma narrativa coletiva.

As produções das crianças podem e devem ser compartilhadas com os outros alunos e com as famílias. O registro do jardim criado pelo grupo pode ser sistematizado em uma planta baixa em formato bidimensional ou em um álbum de fotografias utilizando uma câmera digital ou de celular. Apresente essa produção em um evento da escola.





Proposta

Esta trilha explora as conexões geográficas e históricas relacionadas ao acervo botânico do Sítio Roberto Burle Marx, contribuindo para a exploração de elementos cartográficos e de expressão artística. Os mapas foram produzidos de forma a poderem ser customizados por cada criança utilizando os materiais de desenho e pintura indicados na mala de expedições.

Campos de experiência

- Traços, sons, cores e formas
- Escuta, fala, pensamento e imaginação
- Espaço, tempo, quantidades, relações e transformações

Desenvolvimento

O ponto de partida é a exploração do mapa mundi, que integra o Bloco de Atividades. Ele foi desenvolvido para apoiar o entendimento de como o acervo localizado geograficamente no Sítio, no tempo presente, reflete a movimentação de Burle Marx pelo mundo, conhecendo outros lugares a partir das suas histórias, monumentos e paisagens. O Mapa Mundi permite que as crianças identifiquem os fluxos de Roberto e mapeiem as origens de espécies encontradas no Sítio.

Organize as crianças em torno de uma mesa e apresente a elas os mapas para intervenção. Introduza o assunto para as crianças, mostrando onde fica o Brasil, os continentes e os mares. Pergunte se elas já tinham visto outros mapas e o que elas acham deles.

Em seguida, apresente algumas cartas do jogo Nossa Coleção Botânica pré-selecionadas e as explore com as crianças, fazendo a leitura de algumas das informações disponíveis sobre a sua origem geográfica. Faça desse momento uma oportunidade divertida ao usar o corpo e expressões para demonstrar quando algo veio “lá de muito longe”, quando “cruzou o oceano” e “quando veio de pertinho, de nossos países vizinhos”. Envolve as crianças na percepção de distância que esses deslocamentos produzem e exemplifique como objetos do nosso dia a dia e mesmo alimentos que fazem parte do nosso cardápio também vêm de outras terras.

Pergunte se as crianças sabem como são feitas as viagens. Utilize a movimentação diária delas de casa para a escola como um ponto de exploração da temática e depois vá explorando que outros meios de transporte elas conhecem e quais já fizeram uso.

TRILHA 4: BURLE MARX CIDADÃO GLOBAL



Pergunte o que as motivou a se deslocar e identifique interesses e hábitos comuns, como idas a casa de parentes, viagens de férias, passeios em família nos finais de semana e mesmo movimentos migratórios. A partir daí é possível explorar tanto aspectos mais ligados à geografia quanto aos meios de transporte. Identifique que possibilidade gera maior engajamento e se alinha melhor aos seus objetivos pedagógicos.

Por fim, peça que cada criança utilize os materiais de desenho e pintura para produzir seu mapa, que pode refletir as movimentações de Burle Marx ou outras que as crianças considerem mais significativas. Eles também podem representar sonhos e desejos de viagens reais ou imaginárias, do tempo atual, do passado ou do futuro. Permita que as crianças usem sua imaginação para criar lugares, personagens e narrativas nesta atividade.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

STORINO, Claudia, SIQUEIRA, Vera (orgs). Sítio Roberto Burle Marx. São Paulo: Intermuseus; Rio de Janeiro: Sítio Roberto Burle Marx, 2020.



FICHA TÉCNICA

REALIZAÇÃO

Sítio Roberto Burle Marx
Diretora
Claudia Maria Pinheiro Storino
Chefe da Divisão Administrativa
Letícia Dias Lavor
Chefe da Divisão Técnica
Marlon da Costa Souza

COORDENAÇÃO

Intermuseus
Direção executiva
Andréa Bueno Buoro
Coordenação de projetos
Joana Tuttoilmondo
Assistente de coordenação de projetos
Marina Frúgoli
Gestão financeira
Raquel Celso

Gestão de recursos incentivados

Clarice Magalhães

PATROCÍNIO

Banco Nacional do Desenvolvimento Econômico e Social - BNDES

Desenvolvimento

Educativo do Sítio Roberto Burle Marx
Letícia Dias Lavor
Suzana Bezerra
Daniela da Silva Gouvêa
Débora Maria da Silva
Matheus Blezer Plumm
Rafael Laut Lopes Marinho

Criação, desenvolvimento e conteúdo educativo

Bianca Soares Ramos
Maria Antonia Goulart

Coordenação técnica

Joana Tuttoilmondo

Assistentes de projeto

Daiane Brasil
Verônica Nascimento

Especialistas convidados - curso "Aprofundando sentidos para a mediação"

Andrey Schlee
Eduardo Barra
Isabel Portella
Maria Isabel de Barros
Mário Chagas
Paolo Martins
Stela Barbieri
Vera Beatriz Siqueira

Design dos dispositivos lúdicos

Laura Gonçalves Garcia
Muryel Rejes Bomfim

Design gráfico e ilustrações

Pedro Alamorim

Orientação e sistematização das atividades educativas

Fabília de Carvalho

Revisão técnica - jogos

Vera Beatriz Siqueira (artes visuais), Equipe Educativo do Sítio Roberto Burle Marx (botânica)

Projeto e conteúdos de acessibilidade

Sabrina Bairros (consultoria), Leonardo Oliveira (validação)

Edição de vídeo e áudios

Ronaldo Miranda

Créditos das imagens - jogos

Rafael Adorjan, Oscar Liberal, Acervo Sítio Roberto Burle Marx



PATROCÍNIO



COORDENAÇÃO

INTE
R M U
SEUS

REALIZAÇÃO



SECRETARIA ESPECIAL DA
CULTURA

MINISTÉRIO DO
TURISMO



