



PREFEITURA DE SANTOS
Secretaria de Educação



ROTEIRO DE ATIVIDADES

UME DR. NELSON DE TOLEDO PIZA

ANO: PRÉ A – B – C –D

PROFESSOR (ES): CYNTHIA, ELISÂNGELA, NATÁLIA, SUZETE, JUVANETE (AEE), CLAUDIA (MEDIADORA), RENATA (AEE) E ROBERTA (MEDIADORA)

PERÍODO DE 10/08/2020 À 14/08/2020



OI, TURMA!

NOSSAS ATIVIDADES PARA ESTA SEMANA TEM O PROPÓSITO DE DESENVOLVER A ESCUTA, A LINGUAGEM ORAL, COM MOMENTOS PARA A CRIANÇA EXPRESSAR SUAS IDEIAS, SEUS SENTIMENTOS; APRIMORANDO A FALA, O RACIOCÍNIO, A CRIATIVIDADE E TAMBÉM EXERCITAR SUA HABILIDADE MOTORA.

1ª ATIVIDADE:

VOCÊ PODE ACESSAR O LINK PARA A CRIANÇA VER E OUVIR A

HISTÓRIA: “A ILHA DOS SENTIMENTOS”

<https://youtu.be/-5L51NUcgac>

OU PODERÁ LER O TEXTO:

A ilha dos sentimentos

Era uma vez uma ilha, onde moravam todos os sentimentos: a Alegria, a Tristeza, a Sabedoria e todos os outros sentimentos. Por fim o amor. Mas, um dia, foi avisado aos moradores que aquela ilha iria afundar. Todos os sentimentos apressaram-se para sair da ilha.

Pegaram seus barcos e partiram. Mas o amor ficou, pois queria ficar mais um pouco com a ilha, antes que ela afundasse. Quando, por fim, estava quase se afogando, o Amor começou a pedir ajuda. Nesse momento estava passando a Riqueza, em um lindo barco. O Amor disse:

- Riqueza, leve-me com você.

- Não posso. Há muito ouro e prata no meu barco. Não há lugar para você.

Ele pediu ajuda a Vaidade, que também vinha passando.

- Vaidade, por favor, me ajude.

- Não posso te ajudar, Amor, você está todo molhado e poderia estragar meu barco novo.

Então, o amor pediu ajuda a Tristeza.

- Tristeza, leve-me com você.

- Ah! Amor, estou tão triste, que prefiro ir sozinha.

Também passou a Alegria, mas ela estava tão alegre que nem ouviu o amor chamá-la.

Já desesperado, o Amor começou a chorar. Foi quando ouviu uma voz chamar:

- Vem Amor, eu levo você!

Era um velhinho. O Amor ficou tão feliz que se esqueceu de perguntar o nome do velhinho. Chegando do outro lado da praia, ele perguntou a Sabedoria.

- Sabedoria, quem era aquele velhinho que me trouxe aqui?

A Sabedoria respondeu:

- Era o TEMPO.

- O Tempo? Mas porque só o Tempo me trouxe?

- Porque só o Tempo é capaz de entender o "AMOR"."

Reinilson Câmara

POSTADO POR ZILDA SANTIAGO

zilda santiago

Enviado por zilda santiago em 28/11/2007

Código do texto: T755858

Classificação de conteúdo: seguro



Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons. Você pode copiar, distribuir, exibir, executar, desde que seja dado crédito ao autor original (CITE O NOME DO AUTOR E O LINK). Você não pode fazer uso comercial desta obra. Você não pode criar obras derivadas.

FONTE DO TEXTO: <https://www.recantodasletras.com.br/mensagens/755858>

ACESSO: 28/07/2020

2ª ATIVIDADE

CONVERSE COM A CRIANÇA A RESPEITO DA HISTÓRIA:

- SE ELA GOSTOU OU NÃO.
- QUAL FOI O PERSONAGEM QUE PEDIU AJUDA PARA NÃO SE AFOGAR?
- QUAL FOI O PERSONAGEM QUE AJUDOU O AMOR?

3ª ATIVIDADE

AGORA VOCÊ IRÁ PRECISAR DE:

1 RÉGUA;

1 FOLHA DE PAPEL (QUALQUER COR, PODE SER ATÉ FOLHA DE REVISTA);

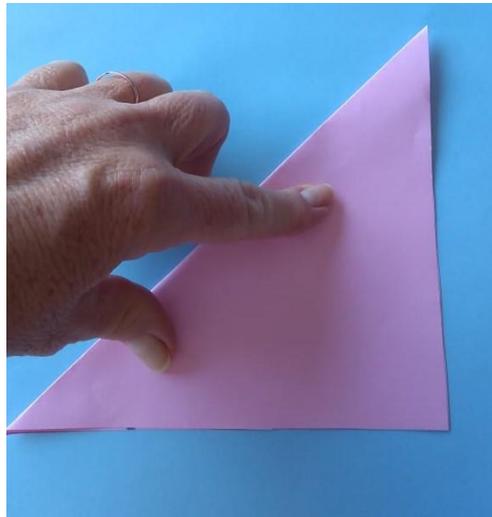
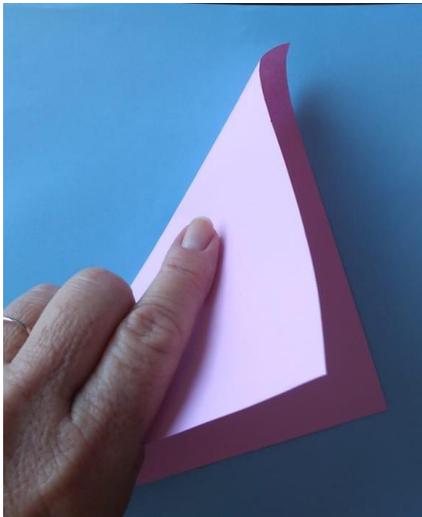
COLA;

LÁPIS DE COR OU CANETINHAS.

VOCÊ PODERÁ AUXILIAR A CRIANÇA DESENHANDO NA FOLHA DE PAPEL, UM QUADRADO DO TAMANHO QUE PREFERIR (SUGESTÃO DE 15x15 CM) E SUPERVISIONAR ENQUANTO A CRIANÇA RECORTA, UTILIZANDO UMA TESOURINHA. AGORA BASTA SEGUIR O PASSO A PASSO PARA REALIZAR ...

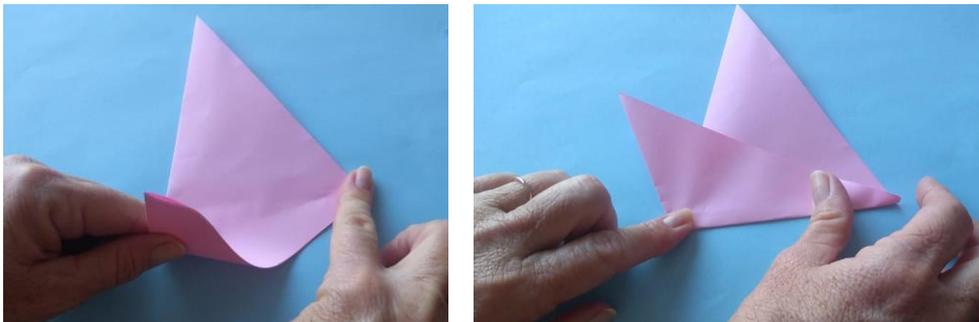
DOBRADURA DO BARCO

INSTRUÇÕES: ORIENTE A CRIANÇA A PEGAR O QUADRADO E DOBRÁ-LO AO MEIO, JUNTANDO PONTINHA COM PONTINHA COMO NA FOTO:



PEÇA PARA DEIXAR NESTA POSIÇÃO:

E DEPOIS SEGURAR A PONTA DIREITA COM O DEDO E COM A OUTRA MÃO LEVANTE A PONTA, QUE FICA EMBAIXO. AGORA PASSE A MÃO PARA DEIXAR BEM FIRME. PRONTO.



AGORA PASSE A COLA E COLE EM SEU CADERNO DE DESENHO.



ESCOLHA E DESENHE O PERSONAGEM QUE VOCÊ LEVARIA EM SEU BARCO. LEMBRE-SE DE FAZER O MAR, UTILIZANDO LÁPIS OU CANETINHAS.



DEPOIS QUE VOCÊ TERMINAR, POSTE NO GRUPO DO FACEBOOK. VOU GOSTAR DE VER!!!

4ª ATIVIDADE

FALANDO EM SENTIMENTOS, VAMOS FAZER UM **JOGO DE MEMÓRIA** COM ESSE TEMA. VOCÊ IRÁ PRECISAR:

RÉGUA;

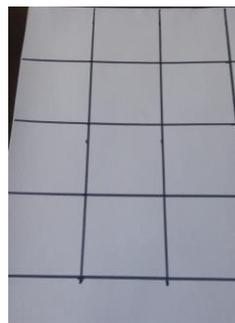
TESOURINHA;

CANETINHAS;

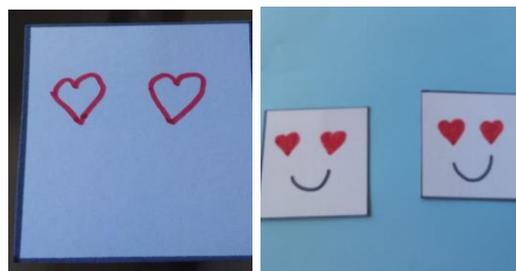
UM PEDAÇO DE PAPELÃO (PODE SER DE CAIXA OU ATÉ MESMO ISOPOR DE BANDEJINHAS) OU CARTOLINA.

AUXILIE RISCANDO 12
QUADRADINHOS DE 5CM X 5CM
NO PAPELÃO, COM AUXÍLIO DE
UMA RÉGUA.

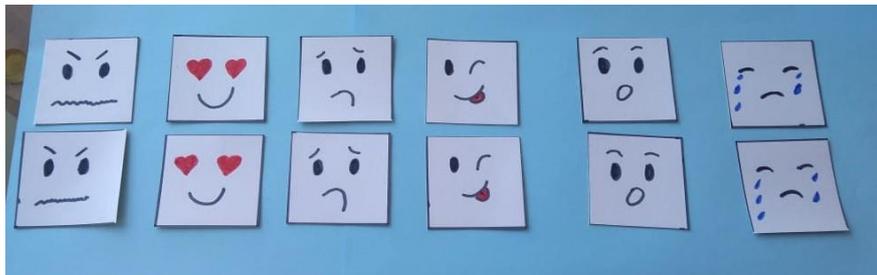
ACOMPANHE, ENQUANTO A
CRIANÇA RECORTA, UTILIZANDO
UMA TESOURINHA.



UTILIZANDO CANETINHAS A
CRIANÇA DEVERÁ IR
DESENHANDO OS
SENTIMENTOS, IGUALMENTE EM
CADA DOIS QUADRADINHOS.



SERÃO SEIS MODELINHOS DE SENTIMENTOS: BRAVO, AMOROSO,
TRISTE, FELIZ, MEDO E CHORANDO.



PRONTO! AGORA VOCÊ PODERÁ JOGAR, SEGUINDO AS REGRAS.

REGRA DO JOGO DE MEMÓRIA:

PODE SER JOGADO POR DUAS OU MAIS PESSOAS. AS CARTAS DEVEM SER VIRADAS PARA BAIXO. COMEÇA COM UM DOS JOGADORES QUE VIRA DUAS CARTAS E COLOCA-AS PARA CIMA, PARA QUE TODOS OS JOGADORES POSSAM VER. SE O JOGADOR VIRAR DUAS CARTAS QUE NÃO SÃO IGUAIS, AMBAS DEVEM SER VIRADAS NOVAMENTE PARA BAIXO NO MESMO LOCAL. SE O JOGADOR VIRA UM PAR DE CARTAS QUE SÃO IGUAIS, O JOGADOR GANHA O PAR DE CARTAS E RECEBE OUTRA CHANCE DE JOGAR. O VENCEDOR É O JOGADOR QUE REÚNE MAIOR NÚMERO DE CARTAS.

UMA ALTERNATIVA:

A CRIANÇA PODERÁ REPRESENTAR AS EXPRESSÕES (BRAVO, ALEGRE, TRISTE) E A RESPONSÁVEL PODERÁ TIRAR FOTO OU FILMAR.

GOSTARÍAMOS DE VER AQUI NO GRUPO DO FACEBOOK.

ADAPTAÇÃO PARA OS ALUNOS DE INCLUSÃO: OS RESPONSÁVEIS DEVERÃO AUXILIAR PONTUALMENTE NO MANEJO DOS MATERIAIS PARA REALIZAR AS ATIVIDADES COM RÉGUA, TESOURA, ETC. E TAMBÉM PARA AS CRIANÇAS NÃO DISPERSAREM.