

No poema “No mar” nos foram apresentados 4 tipos de animais: siri, ostra, marisco e lagosta. Você pesquisou e viu como cada um deles são, agora quero fazer um quis com vocês, pesquisem a resposta e depois enviem foto, vídeo ou áudio das seguintes perguntas

UME PADRE LÚCIO FLORO

ANO: Pré ao 4º ano

COMPONENTE CURRICULAR: Artes; Movimento e Orientação Pedagógica (Jornada ampliada).

PERÍODO 17/05/2021 a 28/05/2021

Data	Campo de Experiência	Atividade	Orientação
17/05	Artes	Paisagem sonora	A educadora irá apresentar o conceito de “paisagem sonora” e encaminhar um áudio com o som do mar para que os alunos façam a atividade proposta. Os alunos deverão ouvir o áudio e representar em desenho o que eles ouvirem, após desenhar irão tirar uma foto do desenho ou escrita que realizaram.
18/05	Aula Presencial	-	-
19/05	Orientação Pedagógica	“Quiz do oceano”	Por meio do vídeo, a educadora dará continuidade ao estudo do poema “No Mar” de Lalau e Laura Beatriz, nessa etapa faremos um quiz de curiosidades a respeito dos animais apresentados

			nele (siri, lagosta, ostra e marisco). Cada aluno poderá utilizar como base a pesquisa que já foi feita anteriormente ou até mesmo realizar uma nova pesquisa, para então responder uma das opções de resposta do quiz. A devolutiva poderá ser entregue por meio de áudio, vídeo ou foto via whatsapp.
20/05	Aula Presencial	-	-
21/05	Movimento	"Pés dançantes"	A educadora irá apresentar sequências rítmicas, após a apresentação solicitará aos educandos que criem alguns passos de dança com os pés, enfatizando que esses passos devem ser criados por eles. A atividade tem o objetivo de desenvolver a coordenação motora dos pés, ritmo, musicalidade, equilíbrio, percepção espacial e criatividade. Os alunos deverão enviar um vídeo curto dos pés dançantes deles.
24/05	Paola (Artes)	Jogo da memória com objetos	Jogo da memória com objetos Utilizando os objetos e cômodos da casa, as crianças e suas famílias irão exercitar a memória jogando. O jogo da memória trabalha o raciocínio rápido, noção espacial e memória fotográfica. Escolha um cômodo da casa. O participante deverá observar o cômodo por 1 minuto. Depois de observar, uma pessoa será encarregada de retirar um objeto do cômodo escolhido. Agora o

			participante deverá tentar adivinhar o que foi retirado do cômodo. Outra possibilidade mais simples é escolher alguns objetos (pelo menos 10 objetos), observar, e pedir pra outra pessoa retirar um. O participante deverá adivinhar qual objeto foi retirado. Pode ser enviado um breve vídeo ou áudio do momento em que brincavam ou contando a experiência. Se preferir, pode enviar uma foto de algum momento durante a brincadeira.
25/05	Rita (Orientação Pedagógica)	Acerte o alvo	Acerte o alvo A brincadeira busca de forma simples trabalhar coordenação visomotora. A educadora vai apresentar como criar e jogar o Acerte o alvo em casa. Podem jogar dois ou mais participantes, cada um tem que ter um alvo (que pode ser balde, pote, caixa de papelão etc.) e também 4 itens para arremessar (que podem ser bolinhas de papel, bolinhas de meia, bolinhas de ping pong etc.). O jogo consiste em deixar o alvo a uma certa distância e quem acertar mais bolinhas primeiro vence. A dificuldade pode ir aumentando e novas regras podem ser criadas pela família. Pode ser enviado um breve vídeo ou áudio do momento em que brincavam ou contando a

			experiência. Se preferir, pode enviar uma foto de algum momento durante a brincadeira.
26/05	Thaina (Movimento)	Desafio das mãos	Desafio das mãos O desafio envolve a motricidade das mãos e atenção dos educandos de forma lúdica e simples. A educadora irá trazer três sequências de movimentos como "soco, soco, bate, bate", "perna, dedo, mão" e "peito, estala, bate". Pode ser enviado um breve vídeo ou áudio do momento em que brincavam ou contando a experiência. Se preferir, pode enviar uma foto de algum momento durante a brincadeira.
27/05	Bianca (Orientação Pedagógica)	Jogo dos pontinhos	Esse jogo ajuda a criança a desenvolver a motricidade fina ao ligar com precisão os pontos; elaborar estratégias sobre a melhor forma de conseguir formar os quadrados, exercitando a atenção, a concentração e a percepção espacial. Material necessário: Papel e caneta/lápis. Como jogar? O jogo começa com o primeiro jogador ligando dois pontos vizinhos. Só é permitido ligar na vertical ou na horizontal. Em seguida, o outro jogador escolhe outros dois pontos vizinhos para ligar. E assim, sucessivamente. Quando um dos jogadores faz um traço que fecha um grupo de quatro pontos

			(formando um quadrado) coloca sua inicial no seu interior. O jogo termina quando não houver mais possibilidades de ligar pontos e o vencedor será quem tiver fechado mais quadrados. Pode ser enviado um breve vídeo ou áudio do momento em que brincavam ou contando a experiência. Se preferir, pode enviar uma foto de algum momento durante a brincadeira.
28/05	Miriã (Artes)	Criar jogo "Imagem e ação"	Imagem e Ação A atividade ensina a criar em casa com a família o jogo imagem e ação. Pegar uma folha qualquer, cortar em tiras e escolher o que entra na brincadeira, se são objetos, alimentos, personagens ou se pode de tudo. Dividir em 2 times e cada time tem direito a colocar 5 a 10 papéis para serem sorteados no jogo. Juntando todos os papéis em um pote e utilizando o cronometro do celular com 30 segundos para elaborar o desenho ou mimica, inicia-se a brincadeira (outras regras podem ser definidas em família) No papel também pode ser colocado algum símbolo para definir quando será feito pelos 2 times ao

			mesmo tempo e quem descobrir primeiro leva o ponto. Pode ser enviado um breve vídeo ou áudio do momento em que brincavam ou contando a experiência. Se preferir, pode enviar uma foto de algum momento durante a brincadeira.
--	--	--	---