



PREFEITURA DE SANTOS
Secretaria de Educação



UME COLÉGIO SANTISTA

COMPONENTE CURRICULAR: PARQUINHO TECNOLÓGICO
INTEGRADO

PROFESSORAS: CLAUDIA, ELIUDE, GLORITA, LUCIANA, LUIZ
FELIPE, SILVANA.

PERÍODO: 22 a 30 de junho

TURMAS: 1º AO 5º ANOS

PROPOSTA

Olá pessoal!

Esse nosso roteiro será para relembrar as atividades realizadas no Ensino Remoto do 1º semestre de 2021. Com o retorno das aulas presenciais, a postagem das atividades nas aulas remotas é realizada todas às **terças-feiras**.

Seguindo todos os protocolos de higiene e segurança contra a COVID-19, os alunos da UME Santista estão participando das oficinas:

- ★ **JOGOS DE ESTRATÉGIA - 1º, 2º E 3º ANOS**
- ★ **ROBÓTICA E LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO 4º ANOS**
- ★ **EDUCAÇÃO FINANCEIRA E MÍDIAS SOCIAIS 5º ANOS**

Para finalizar e já em clima de férias, selecionamos algumas atividades para você relembrar e quem ainda não realizou, aproveite este momento, temos certeza que você irá se divertir!

PARTE 1 - MÃO NA MASSA

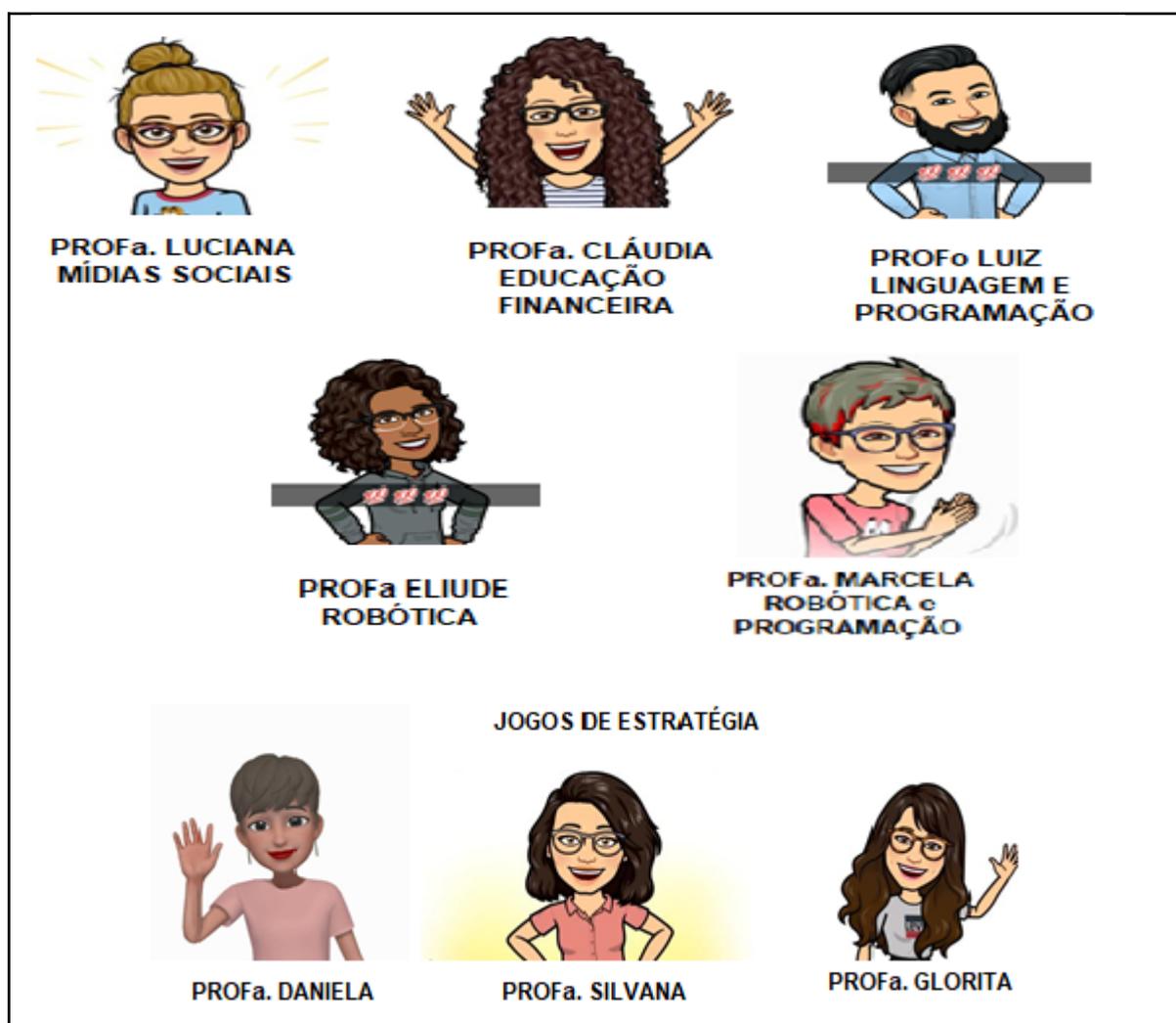
Iniciamos nossas atividades do ano letivo 2021, criando **AVATARES**.

Você já ouviu falar sobre Avatar? Afinal, o que é um Avatar?

Avatar é a representação de si mesmo com o objetivo de se personificar, para demonstrar uma autoimagem em ambientes virtuais.

Ou seja, o seu **Avatar** te representa. Observe como ficaram os

PROFESSORES PARQUINHO TECNOLÓGICO



BITMOJI - Roteiro 30 de março a 12 de abril

file:///C:/Users/cr_vi/Downloads/parquinho_tecnologico_1o_ao_5o_ano_umecs_30032021.pdf

COMO FAZER SEU BITMOJI ! ACESSSE O LINK ABAIXO:



<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bitstrips.imoji>

PARTE 2 - MÃO NA MASSA

Nesse roteiro você aprendeu como criar gifs no whatsapp.



ACESSE O LINK ABAIXO E VEJA COMO CRIAR UM GIF

GIF- Roteiro 13 a 26 de abril



<https://sway.office.com/yDR00kH5yAQHaltm?ref=Link&loc=play>

COMO MONTAR UM GIF



- 1- Com a conversa aberta, toque no ícone de câmera fotográfica, que fica ao lado da barra onde as mensagens são digitadas. 
- 2- Grave um pequeno vídeo com a câmera do celular segurando o botão de tirar foto. Para um resultado melhor, faça algum movimento ou escolha um objeto que tenha uma certa mobilidade.
- 3- Após gravar o vídeo, toque no ícone GIF, localizado no canto superior direito da tela o ícone. 
- 4- Com o GIF pronto, clique na seta no canto inferior direito e envie. 

Estamos aguardando seu lindo GIF!
Faça agora mesmo! 

PARTE 3 - CONSTRUÇÃO DE UM ROBÔ

Na **LIVE** Tarde Tecnológica de Robótica e Programação, lançamos um desafio: **montar um ROBÔ**. Você pode usar toda sua criatividade e os materiais são todos recicláveis. Não precisa comprar nada. Se não der para construir o ROBÔ você pode desenhar.

ACESSE O LINK ABAIXO E VEJA COMO É SIMPLES CONSTRUIR SEU PRÓPRIO ROBÔ



<https://youtu.be/RqZYJ-KSPwQ>

PARTE 4 - GOOGLE MAPS ou GOOGLE MAPAS

Neste roteiro aprendemos a utilizar uma ferramenta incrível que já tem no seu celular e que muitos alunos ainda não conhecem e outros ainda não utilizam: o Google Maps, ou Google Mapas.



PASSEIO VIRTUAL - Roteiro 7 a 21 de junho



<https://sway.office.com/aG4yjMnE53K88Wje?authoringPlay=true&publish>

Para ter maiores informações sobre os roteiros disponibilizados acima, basta copiar e colar o link no seu navegador, na barra de pesquisa.

TODAS AS ATIVIDADES DEVERÃO SER POSTADAS NO GRUPO IDENTIFICANDO NOME E ANO.

E PARA FINALIZAR ACESSE O JOGO DA MEMÓRIA COM OS PROFESSORES DO PARQUINHO TECNOLÓGICO.



ACESSE O LINK PARA JOGAR: <https://wordwall.net/pt/resource/17890445>



★ https://instagram.com/parquinhoteecnologico?utm_medium=copy_link



QUAIS SÃO AS COMPETÊNCIAS DA
BNCC QUE O PARQUINHO
TECNOLÓGICO ABORDA EM SEUS
ROTEIROS INTEGRADOS DE ESTUDO?

COMPETÊNCIA 4 - COMUNICAÇÃO:

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos, além de produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

COMPETÊNCIA 5 - COMUNICAÇÃO:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

O RECESSO CHEGOU!!

É HORA DE DESCANSAR, PLANEJAR E RECARREGAR SUAS ENERGIAS,
APROVEITE CADA MOMENTO!

DESEJAMOS UM BOM DESCANSO , PAZ , MUITAS AVENTURAS , RISADAS E
DIVERSÃO!

UM ABRAÇO NO CORAÇÃO DE CADA UM DE VOCÊS!!

