



PREFEITURA DE SANTOS
Secretaria de Educação



UME: Monte Cabrão
ANO: 1º ao 5º ano
JORNADA AMPLIADA – ESCOLA TOTAL

PERÍODO DE 22/07 a 05/08

Olá queridos alunos,

Nos encontramos ainda no período de pandemia da COVID-19 logo, estamos retornando de forma remota para que vocês possam realizar todas as atividades.

Querem saber como?

É simples, basta assistir os vídeos das oficinas, clicando nos links e realizar as atividades, e se possível enviar fotos ou vídeos dos resultados no grupo de WhatsApp ou nosso e-mail: escolatotalatividades@gmail.com

E se quiser, pode colocar o vídeo ou foto realizando a atividade no seu Facebook e marcar o nome da escola e dos educadores.

Participe!

Aguardamos ansiosamente o retorno presencial. Enquanto isso não acontece, cuidem-se: utilizando máscara, álcool gel e respeitando o distanciamento.

Nesse roteiro apresentaremos as novas oficinas desenvolvidas no Núcleo.

Abaixo seguem os links com todas as atividades:

Oficina de Artes Visuais - Educadora Glaucia

Oficina de Contação de histórias - Educadora Jennypher

Nesse vídeo, retomando o tema do Projeto Santos a Luz da Leitura, a educadora apresenta a confecção do origami de um animal do fundo do mar, que será utilizado na próxima história.

https://drive.google.com/file/d/1ee8M0SNh0HopHkgzheD7_Xk-49nsg_IA/view?usp=drivesdk

Oficina de Culinária - Educadora Rosângela

Nesse vídeo a educadora apresenta a receita de um bolo de milho, tendo como base o bagaço do mesmo, reaproveitando o que seria descartado.

Ingredientes:

3 xícaras de chá de bagaço de milho;
2 ovos;
1 1/2 xícara de chá de leite;
200 g de coco ralado (fresco ou pacote);
1 xícara de farinha de trigo;
3 colheres de sopa de manteiga em temperatura ambiente;
1 colher de sopa de fermento;

Modo de preparo:

Coloque na batedeira o bagaço de milho, os ovos, o leite e bata por 1 minuto. Adicione o coco ralado e bata novamente. Passe a mistura para um recipiente e acrescente a farinha de trigo, o açúcar, a manteiga e o fermento.

Misture bem até ficar uma massa homogênea.

Pré aqueça o forno em temperatura média de 180°C. Unte uma forma com manteiga e farinha de trigo, despejando a mistura.

Leve ao forno para assar por cerca de 50 minutos, se necessário, faça um teste com palito ou garfo.

Bom apetite!!

https://drive.google.com/file/d/1199CAIEUtqhLSH_Y02FqSCPP9u4X1357/view?usp=drivesdk

Oficina de Dança - Educador José

Nesse vídeo o educador nos apresenta um ritmo: o Samba. Destacando as habilidades desenvolvidas nesse estilo, através de uma sequência, como: coordenação motora, agilidade, ritmo, posicionamento e estilo.

https://drive.google.com/file/d/1S2lrg_S7D4fs5eFxFz3hnGH7m6DgLpRB/view?usp=drivesdk

Oficina de Jardinagem - Educadora Angela

Nesse vídeo a educadora apresenta a sequência do vídeo anterior onde preparava terra para a horta vertical, agora demonstrando como plantar as sementes e destacando como se

dará o processo de germinação. Utilizando a embalagem descartável de um bolo para colocar a terra e as sementes, utilizando a tampa transparente como estufa. Esperar que as sementes germinem até 2 cm, assim serão transferidas para aquela estrutura da horta vertical, confeccionada no vídeo anterior.

Ela pontua que a embalagem pode ser substituída por uma garrafa pet cortada ao meio, onde em sua base serão colocadas a terra e as sementes, e o topo da garrafa será utilizado como a estrutura da estufa. Assim como também a embalagem de sementes, podem ser substituídas pelas próprias sementes descartadas dos alimentos consumidos em casa, retirando-as e deixando secar.

https://drive.google.com/file/d/1VBzqwmnDh7X77ruLo_pHi9_ajuZ6cKpX/view?usp=drivesdk

Oficina de Jogos e brincadeiras - Niceia

Nesse vídeo a educadora retoma o tema das brincadeiras do vídeo anterior: brincadeiras juninas.

Ela apresenta 3 brincadeiras, construídas com material encontrado em nossas casas, como: cartela de ovo, rolinho de papel higiênico, barbante, caixa de papelão e papel.

1ª brincadeira: Pescaria - Recorte os rolinhos, enumerando-os. Depois, encaixe- os na cartela de ovos (simbolizando um "mar"), onde os "peixinhos" serão pegos, com uma varinha feita de graveto é um barbante.

2ª brincadeira: Boca do palhaço

Com uma caixa de papelão aberta, tentar acertá-la com as bolinhas feitas de papel. A educadora enfeitou a caixa, simbolizando um palhaço.

3ª brincadeira: Acertar o rabo do burro

Depois de desenhar a figura de um burro e seu rabo, vendar os olhos com o objetivo de uni-los não mesma figura.

Boa brincadeira!!

<https://drive.google.com/file/d/1d8X2QTTRdJtcelDIqNKBnWicL2Hazy5/view?usp=drivesdk>

Oficina Laboratório de saberes - Educadora Tânia e Uyara

Nesses dois vídeos as educadoras apresentam jogos matemáticos, onde será utilizada a soma. Desenvolvendo a base e as cartinhas com os números, os mesmos serão posicionados em linhas e colunas, onde o objetivo é obter o mesmo resultado. No primeiro vídeo com números de 1 a 5 sem repeti-los, já no segundo selecionar uma coluna com números diferentes e outra números iguais.

Bom jogo!!

Tânia

<https://drive.google.com/file/d/1KsRu3eAjoyCRoRsCeLc2XdEmk71tpfUq/view?usp=drivesdk>

Uyara

<https://drive.google.com/file/d/1G7roEk7u36aQruHRsGh1OB1rAPavbHkC/view?usp=drivesdk>

Oficina de Lutas - Educador Manasses

Nesse vídeo o educador nos apresenta o Jiu jitsu, destacando sua origem, a chegada ao Brasil, e os golpes que constituem a base da luta, como a passagem de guarda e arm lock.

Boa luta!!

https://drive.google.com/file/d/1Z1iOGGusuQ-T501-C_-jyO9CCVztbE6z/view?usp=drivesdk

Oficina de Skate - Educadora Samira

Nesse vídeo a educadora lança um desafio: " Qual é a sua base no Skate?". Como assim? Sua base seria o pé que colocaríamos primeiro ao subir no Skate. Para descobrirmos, a educadora nos demonstra duas maneiras: 1ª deslizamento com um tapete ou meia, e a 2ª subir uma escada ou cadeira. Caso você coloque o pé direito na frente, sua base é Goofy, já se o seu pé esquerdo for na frente será regular. O mesmo vale para subir escadas ou cadeiras.

Descobriu sua base?

https://drive.google.com/file/d/1HOK7UWNWzHd0_QHndly3xK01IgagakjJ/view?usp=drivesdk