



Projeto Mergulhando no mar do saber.

Salvador/Bahia

2022

(Sede provisória) Rua do Amparo, nº 237, Lobato, cep. 40470-080 – Salvador / Bahia
Fone: 71 992923080 / 32111644 E-mail: associacaobcjesus@gmail.com



“O brincar leva a criança a lançar-se no mundo da fantasia em que enfrenta desafios, realiza desejos, cria seu mundo do faz-de-conta e, muitas vezes, satisfaz necessidades não contempladas pelo seu cotidiano”.

Sylvia Assmar

Unidade I. Nomes

Sessão 1. Introdução aos ODS. Resgatando história do fundo do mar.	
Descrição da Unidade	<p>A história do nome revela a sua identidade e tem um valor afetivo. A noção de identidade tem função social de saber reconhecer os seus pertences.</p> <p>Nesta primeira unidade do Projeto Mergulhando no mar do saber apresentamos os ODS, educação compartilhar.</p>
Estrutura de Sessão	<p>Sessão 1. Introdução ao Projeto através de Esporte para compartilhar, aos ODS e prática de valores.</p> <p>Viagens imaginárias às México e Bolívia.</p> <p>Atividade 1: Conte-nos uma história.</p> <p>Atividade 2: Roda de nomes.</p> <p>Atividade 3: Escravo de Jó.</p> <p>Atividade 4: Heróis de guerra.</p> <p>Atividade 5: Reforço Escolar</p>
Objetivos da Sessão	<p>-Participar de situações de intercâmbio oral do cotidiano escolar (exposição oral e roda de conversa em geral) ouvindo com atenção, formulando perguntas comentando e dando opinião sobre a história tratada.</p> <p>-ODS: Promover a educação de qualidade.</p> <p>Identificar o sentido das mensagens escritas e orais, através do contato com jogos e brincadeiras.</p> <p>ODS. Estabelecer uma relação de igualdade de gênero.</p> <p>Participar de jogos e brincadeiras que envolvam o movimento e a improvisação musical.</p> <p>ODS. Identificar a importância da educação de qualidade para a vida do cidadão.</p>

	<p>Identificar, criticar, vivenciar e recriar brincadeiras e jogos das diferentes regiões do Brasil e do mundo.</p> <p>ODS. Trabalhar os valores cívicos com a comunidade escolar.</p> <p>Refletir interdisciplinarmente sobre a relação e a interação da educação envolvendo o lúdico no processo de aprendizagem de forma lúdica.</p> <p>ODS. Participar de maneira ativa da educação de qualidade no processo de socio cognitivo do cidadão.</p>
--	---

Sessão 1. Jornada imaginária



México

Capital: Cidade do México

Língua: Espanhol

Cidades: Guadalajara, Guanajuato, Puebla, Mérida, San Miguel de Allend, Zacatecas, San Luis Potosí, Juarez, San Miguel de Cozume, Cancún.

País vizinhos: Estados Unidos, Guatemala e Belize.

Esportes: O futebol é o esporte mais popular no México, seguido pelo boxe, Beisebol, basquete, golfe, *luta livre*, charreada, futsal, basquetebol, handebol, rugby, polo aquático.

Comidas típicas: tacos, guacamole, tortillas, burritos, cochinita pibil, nacho, chili com carne, polvorón.



Educação: o índice de alfabetização em 2004 era de 97% para jovens com menos de 14 anos, e 91% para as pessoas acima de 15. A educação primária e secundária é gratuita e compulsória, durando 9 anos. Mesmo que diferentes programas de educação bilingue.

Sessão 1. Jornada imaginária



Capital: Sucre (constitucional) e La Paz (sede do governo).

Língua: Espanhol, Quíchua e Aimará.

Cidade mais populosa: Santa Cruz, La Paz, Cochabamba, Sierra.

Governo: República presidencialista unitária

Localização: na América do Sul

País vizinhos: faz fronteira com o Brasil ao norte e leste, Paraguai e Argentina ao sul, e Chile e Peru ao oeste.

Esportes: o futebol, que é o esporte mais popular do país, a Seleção Boliviana de Futebol.

Comidas: a carne de vaca é tabu entre os hindus, doces típicos como bolo de rolo e bolo Souza leão, sabores agressivos, como o tucupi e o tucunaré, o pão de queijo mineiro.



Educação: é um direito de todos sem discriminação e sem exclusão; é intracultural, intercultural, plurilíngue, produtiva, descolonizadora, científica técnica e tecnológica, além de ser obrigatória, pública e gratuita até o nível superior.

Unidade 1. Resgatando história do fundo do mar. Atividade 1. Conte-nos uma história.	
Objetivo	Participar de situações de intercâmbio oral do cotidiano escolar (exposição oral e roda de conversa em geral) ouvindo com atenção, formulando perguntas comentando e dando opinião sobre a história tratada. Promover a educação de qualidade.
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> - Planejar a fala adequando a diferentes situações comunicativas. - Emitir opinião sobre a história tratada. - Vivenciar e desfrutar diferentes brincadeiras e jogos pertencentes à cultura e presentes no contexto comunitário. - Criar uma história que envolva todos os personagens, que passe por todos os desafios e que termine com o que a carta objetivo sorteada pelos jogadores determinar. - Valorizar a diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades.
ODS	Educação de Qualidade. Vida de baixo d'água. Promover a prática dos valores cívicos. Promover a prática da participação democrática.
Valores	Empatia, cooperação, autonomia e responsabilidade.
Duração estimada	Materiais: caixa surpresa: caixa de papelão, emborrachados azul e verde; fita crepe, pincel, espátula, desenhos sobre o tema, cola para EVA, estilete, régua, caneta de retroprojeter e tinta acrílica nas cores: creme, azul metálico, verde metálico e preto. Objetos: bonecos, peixes, estrelas, búzios,

	conchas, canga de praia, óculos escuros, relógios, garrafas, canetas e outros. Aproximadamente 600 minutos. Duração de 5 momentos de 120 minutos.
--	--

Descrição

Para começar, pegue uma caixa e coloque diferentes objetos nela.

Peça para o grupo sentar em círculo e coloque a caixa surpresa fechada no meio. O professor iniciará a história pegando um objeto da caixa surpresa e aquele objeto ganhará vida na história. Deixe que todos os alunos participem da continuação da história. Poderá inserir novos objetos na narrativa tornando-a mais emocionante! O professor poderá gravar o áudio das histórias e depois reproduzi-las com autorização de uso de imagem do responsável do educando. Após contar a sua parte da história, segurará o seu objeto e o participante seguinte fechará os olhos e pegará o seu e continuará a história que seu amigo contou antes, adicionando o objeto que pegou na caixa.

Uma das principais regras deste jogo é que cada participante continue a história a partir do que seu amigo falou antes e improvise a sua parte. No final da brincadeira, pode ter uma história não só divertida, mas também muito criativa.

Construir a caixa surpresa:

Com uma régua e caneta, marque no papelão as medidas da sua caixa surpresa.

A base é formada por cinco peças de:

11cm X 11cm; dois conjuntos com duas

peças para lateral com: 11,5cm X 3 cm; e uma peça de 11,5cm X 11,5cm para a tampa, conforme indicações da imagem, uma as partes utilizando a fita crepe, passe a cola de isopor para colar o EVA azul e cole os desenhos na caixa, pinte as ondas, algas para fazer o efeito do mar, pinte a caixa por dentro.



Questões para reflexão	<p>1. Como continua a história? Teve dificuldade?</p> <p>2. Qual foi o objeto que mais gostou na história?</p> <p>3. Teve vários personagens? Quais foram eles?</p> <p>4. O ambiente estava relacionado com a história?</p> <p>5. O que você mudaria na brincadeira?</p> <p>6. Registre essa brincadeira através de desenho com frases ou um pequeno texto.</p>
-------------------------------	---

Unidade 1. Resgatando história do fundo do mar. Atividade 2. Roda de nomes.	
Objetivo	<p>Identificar o sentido das mensagens escritas e orais, através do contato com jogos e brincadeiras.</p> <p>ODS. Estabelecer uma relação de igualdade de gênero.</p>
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> - Participar da brincadeira e jogo com todos os colegas independentemente das questões de gênero, referenciais socioculturais e étnicos. - Identificar o próprio nome dentro do conjunto de nomes do grupo. - Proporcionar um ambiente favorável para a reeducação das relações étnico-raciais. - Identificar formas de inclusão de vivências pelos afro-brasileiros, ao longo da história. - Observar e manusear materiais impressos, como ficha, etiqueta, revista e outros.
ODS	<p>Igualdade de gênero.</p> <p>Redução das desigualdades.</p> <p>Promover o respeito pela diversidade sociocultural e a inclusão.</p>
Valores	<p>Igualdade racial, respeito e trabalho em grupo.</p> <p>Promover a educação de qualidade.</p>
Duração estimada	<p>Materiais: Cartelas: cartolina, lista de nomes impressos, tesoura, durex transparente, tampinhas.</p>

Aproximadamente 300 minutos. Duração de 5 momentos de 60 minutos.

Descrição

A Roda de Nomes permite que os participantes tenham um conhecimento do grupo, estimula a cooperação dos participantes e exercita a memória.

Passo a passo da Brincadeira:

Os participantes formarão um grande círculo. O jogo começará quando o primeiro participante dizer o seu nome, a pessoa que está à sua esquerda deverá dizer os nomes anteriores e o seu próprio, e assim sucessivamente, até o último, que terá que dizer todos os nomes. Após cada educando vão procurar o nome do seu colega do lado na mesa e colar no cartaz indicado pelo educador.

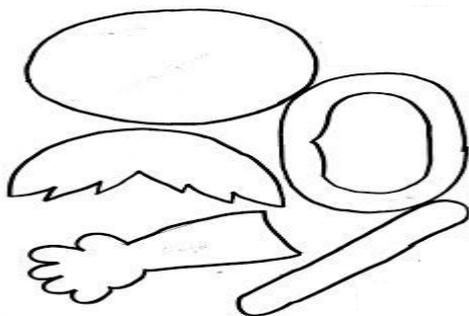
Modelo de Ficha de nome.



Organização da sala.



Modelo do molde do mergulhador.



Modelo do cartaz.



Questões para reflexão

1. Quantos somos?
2. Qual é a importância do nome?
3. Você gostaria de mudar seu nome?
4. Qual é o nome mais diferente entre seus colegas?

	5. Registre essa brincadeira através de desenho com frases ou um pequeno texto.
--	---

Unidade 1. Resgatando história do fundo do mar. Atividade 3. Escravo de Jó	
Objetivo	Participar de jogos e brincadeiras que envolvam o movimento e a improvisação musical. ODS. Identificar a importância da educação de qualidade para a vida do cidadão.
Habilidades	- Elaborar perguntas e respostas de acordo com os diversos contextos de que participa/educando. - Trabalhar atenção, concentração e aquecimento com brincadeira tradicional. - Despertar a consciência de cooperação e promoção a ajuda entre os participantes/educandos.
ODS	Promover o respeito pela diversidade sociocultural e a inclusão. Promover a educação de qualidade.
Valores	Respeito, trabalho em equipe.
Duração estimada	Materiais: um pé do sapato de cada participante pode ser feito com cascas de coco, ou com objetos diversos. Aproximadamente 600 minutos. Duração de 5 momentos de 120 minutos.
Descrição	
Regra: Aprende-se a música:	

“Escravos de Jô

jogavam o cachangá

tira, põe, deixa ficar.

Guerreiros com guerreiros

Fazem zigue, zigue, zá.”

Todos sentados em roda, com o pé do sapato a sua frente.

O intuito é ir passando o sapato para a direita no compasso da música sem que a coordenação se atrapalhe, todos ao mesmo tempo. A cada finalização aumenta a dificuldade.

Exemplo: cantando, lá, lá, pra esquerda, olhos fechados.

Variante: Pode-se fazer corporal ao invés dos sapatos.

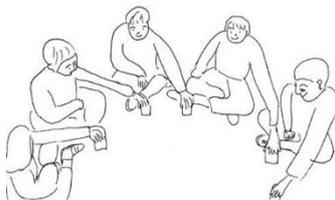
Instruções durante a atividade na área de jogo:

Como age um escravo? Como canta um escravo?

Como um escravo passa um sapato?

Tentem ficar atentos às partes fortes da canção! Tentem não esquecer de passar os sapatos! Tentem passar os sapatos sem deixar de cantar a música!

Observar: Os jogadores têm dificuldade em coordenar os movimentos da mão enquanto cantam? Quando a música termina todos possuem um sapato à sua frente?



Questões para reflexão

Sempre conduzir a avaliação após a performance de uma equipe na área de jogo. Formular perguntas inicialmente para os que se encontram na área de observação. Dirigir perguntas para os que estiveram na área de jogo:

- 1) É difícil jogar este jogo? Por que?
- 2) O que cada jogador precisa fazer neste jogo?
- 3) A equipe manteve-se na área de jogo?
- 4) Por que alguns jogadores se atrapalharam ao passarem os sapatos adiante?

	<p>5) Os jogadores agiram como escravos?</p> <p>6) Registre essa brincadeira através de desenho com frases ou um pequeno texto.</p>
--	---

Unidade 1. Resgatando história do fundo do mar. Atividade 4. Heróis da guerra.	
Objetivo	Identificar, criticar, vivenciar e recriar brincadeiras e jogos das diferentes regiões do Brasil e do mundo. ODS. Trabalhar os valores cívicos com a comunidade escolar.
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> - Construir estratégias individuais, bem como participar da construção das estratégias coletivas. - Valorizar aspectos como a diversidade e o trabalho coletivo das atividades através do jogo. - Identificar a importância de ajudar as pessoas em momentos difíceis. - Identificar e participar de situações comunitária que explicitem práticas sociais.
ODS	Conscientizar sobre os principais desafios globais. Promover a prática de hábitos de vida saudáveis. Promover a prática dos valores cívicos.
Valores	Trabalho em equipe, empatia e solidária.
Duração estimada	<p>Materiais: dois cestos, objetos diversos tais como bola, caneta, peixe, garrafa, brinquedos e outros; folha de papel duplex cor azul escuro, acessório, cola, tesoura, durex cor azul escuro, folhas de jornais, tinta guache cor verde.</p> <p>Aproximadamente 300 minutos. Duração de 5 momentos de 60 minutos.</p>
Descrição	
Imagine um cenário de guerra em que um grupo esteja precisando de ajuda com suprimentos para sobreviver.	

Este é o jogo dos Heróis da Guerra!

Divida os participantes em dois grupos.

Divida também a área que acontecerá a brincadeira em duas partes.

Numa área pequena, no final do espaço, ficará o grupo que está precisando do suprimento, na outra (área maior), será o caminho a percorrer pelo grupo que levará o suprimento para o outro.

O grupo que está precisando dos suprimentos, ficará com um cesto vazio e o outro grupo terá um cesto cheio de suprimentos.

Esses suprimentos podem ser representados por bolas ou outros objetos, por exemplo.

Modelo do chapéu do soldado.



**Questões
para reflexão**

1. Qual é o nome da brincadeira?
2. O que mais chamou sua atenção na brincadeira?
3. Na sua opinião qual a lição que aproveitamos dessa brincadeira?
5. Você mudaria a cor do chapéu do herói?
6. Registre através de desenho com frase ou um pequeno texto.

Unidade 1. Mergulhando no mar do saber Atividade 5. Sequências Didáticas: língua portuguesa e matemática. (Reforço Escolar)	
Objetivo	<p>Refletir interdisciplinarmente sobre a relação e a interação da educação envolvendo o lúdico no processo de aprendizagem de forma lúdica.</p> <p>ODS. Participar de maneira ativa da educação de qualidade no processo de socio cognitivo do cidadão.</p>
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> - Ler atribuindo sentido, mesmo apresentando dificuldade na leitura. - Utilizar a reescrita de palavras com base nas regras ortográficas. -Respeitar a diversidade étnica e de raça que forma o Brasil e do mundo. -Produzir individualmente texto de autoria. - Resolver problemas de adição e subtração envolvendo pequenas quantidades, abarcando as ideias de juntar, acrescentar, ganhar, perder e tirar e utilizando estratégias pessoais.
ODS	<p>Conscientizar sobre os principais desafios globais.</p> <p>Promover a prática dos valores cívicos.</p> <p>Promover a prática de hábitos de vida saudáveis.</p> <p>Promover o respeito pela diversidade sociocultural e a inclusão.</p> <p>Promover a prática da participação democrática.</p> <p>Educação de qualidade.</p>

Valores	Paz, amor, coragem, igualdade racial, respeito e trabalho em grupo, empatia, cooperação, autonomia e responsabilidade.
Duração estimada	<p>Materiais: 4 papéis metros, figuras sobre os temas, 3 folhas de papel durex, durex transparentes, 3 cartolinas cores: verde, amarelo, rosa, branco; hidrocor, pilotos permanente e de louca, tarefas impressas, lápis, caneta, borracha, lapiseira.</p> <p>Aproximadamente 2.400 minutos. Duração de 20 momentos de 120 minutos.</p>

Descrição

Metodologia:

Os trabalhos serão realizados de forma interativas, priorizando a participação dos alunos como coautores do processo de construção dos saberes que envolvem comunicação, educação e jogo cooperativo. A proposta pretende desafiar com exposições dialogadas, trabalhos em grupo, utilização de recursos audiovisuais, brincadeiras/jogos cooperativos e a produção de conhecimento coletivo e individual. Perspectiva multidimensional, desenvolvida por estudo dirigido, leitura dinâmica de texto, registro da atividade com produção de texto, frase com desenho, atividade impressa, construir cartaz sobre o tema desenvolvido durante a semana.

Jogos: de quebra cabeça com desenhos ou palavras; bingo com nomes e figuras, dominó de conta, xadrez com números e letras.

Modelos dos jogos:

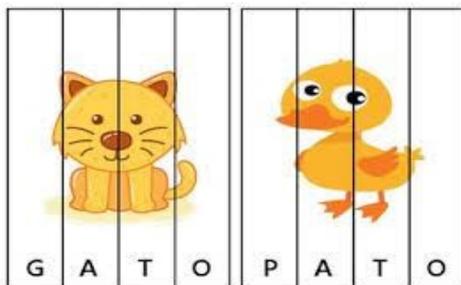
Cartela do Bingo.

RODO		LATA	
	SAPO		BOI
VELA		CAMA	
	TATU		MOLA

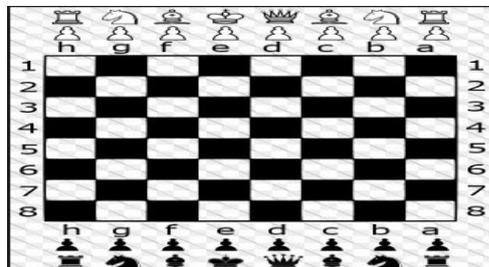
Cartela do dominó de conta.

64	3X2	6	2X4	8	1X10
10	6X2	12	6X3	18	4X5
20	3X8	24	10X3	30	8X5
40	4X1	4	2X8	16	6X6

Cartela do quebra cabeça.



Cartela do xadrez com números e letras.



Conteúdos Programáticos:

Língua Portuguesa

Texto1: História do México; Texto2: História da Bolívia; Texto3: Livro Marcelo, marmelo, martelo e outras histórias. Texto 4: História do Jogo de Xadrez.

Gramática: alfabeto, fonemas, letras, dígrafos, encontros vocálicos e consonantais; sílabas tônicas.

Ortografias: palavras com e ou i; com g ou j; com l e u; com x.

Matemática

Números naturais e ordinais; sistema de numeração romano, operações com números naturais: adição, subtração e problemas.

Culminância: construir um álbum da vida individualmente do educando.

Questões para reflexão

- 1.Qual é o país que aparece no texto?
- 2.Qual é o esporte que aparece no texto?
- 3.Qual o esporte que você gosta?
- 4.Na sua opinião qual a importância de prática um esporte?
- 5.Escolha uma palavra do texto e fale em voz alta.
- 6.Qual foi a sua dificuldade em resolver os problemas matemáticos?
7. Qual é a sua opinião sobre as brincadeiras que envolvem dominó, bingo, quebra cabeça?
- 8.Registre através de desenho com frase ou um pequeno texto.

<p align="center">Unidade 1. Resgatando história do fundo do mar. Embaixadores: da Humanidade.</p>	
<p align="center">Cultura em ação!</p> <p>Conhecendo as histórias de vidas dos jogadores de Pedro Meza e Eduardo Aruquipa através de desenho com frase ou um texto faremos o dia da cultura será disponível pela rede social.</p>	<p align="center">Doe Conhecimento!</p> <p>Livros transformam vidas e incentiva a leitura. Estamos aceitando doações de livros infantis.</p> <p align="center">Ler é viajar sem sair de casa! Contamos com a sua colaboração.</p>
<p align="center">Compartilhar experiência da família!</p> <p>Vamos resgatar as histórias dos nomes dos educandos; porque minha mãe colocou esse nome, minha nacionalidade, minha árvore genealógica e conhecer outro alicerce cultural, juntando as informações, fotos para construir um álbum da vida.</p>	<p align="center">Autor do mês: Ruth Rocha.</p> <p>É um privilégio de trabalhar com a obra Marcelo, marmelo, martelo e outras história de Ruth Rocha este mês. Permitindo a pessoa a mergulhar no mundo da imaginação enriquecendo nosso conhecimento.</p> <p align="center">Merece a nossa homenagem!</p>
<p>Glossário:</p> <p>Álbum: livro em branco, destinado ao registro de pensamentos, notas pessoais, poesias, autógrafos, trechos de música, impressões de viagem.</p> <p>Guerra: luta armada entre nações, ou entre partidos de uma mesma nacionalidade, herói filho de um deus ou uma deusa com um ser humano; semideus, mortal divinizado após sua morte.</p> <p>Boliche: jogo que consiste em fazer rolar uma bola pesada de madeira, plástico ou borracha rija por uma pista com o objetivo de derrubar dez pinos.</p> <p>Empatia: faculdade de compreender emocionalmente um objeto (um quadro, capacidade de projetar a personalidade de alguém num objeto, de forma que este pareça como que impregnado dela.</p> <p>Valores: bens, haveres, riquezas.</p>	

Valores cívicos: princípios de conduta focada em relações pessoais dentro de uma sociedade e servem para manter a ordem social.

Unidade 1. Resgatando história do fundo do mar.



Texto1: História do México

Muito antes da chegada dos espanhóis, os **astecas, toltecas** e os **maias** ocupavam a região que atualmente corresponde ao território do **México**. O conquistador espanhol Hernán Cortés arrasou com a Civilização Asteca entre os anos de 1519 e 1521. A partir desse momento, o México passou a integrar o **Vice-Reino da Nova Espanha**. Sua independência foi proclamada em 1810 e, em 1824, já era uma república.

Guerra do México, Revolução Mexicana e ditadura

No ano de 1836, ocorreu a independência da região do atual estado norte-americano do Texas, e sua anexação pelos **Estados Unidos**, em 1845, o que resultou na Guerra do México. Já derrotado, o México perdeu ainda o Novo México, a Alta Califórnia, Utah, Arizona, Nevada e o oeste do Colorado. A **Revolução Liberal** ocorreu em 1857, e o poder foi assumido por **Benito Juárez**. Em razão de sua política progressista, ele não foi bem recebido pelos conservadores, o que teria levado, assim, a uma guerra civil até 1861, quando foi vencida pelos liberais. Após a vitória, Benito suspendeu o pagamento

da **dívida externa**. Em 1863, os **franceses** aproveitaram-se desse pretexto para invadir o México. Depois de quatro anos, a monarquia instalada pelos franceses foi derrubada e o imperador foi fuzilado.

Unidade 1. Resgatando história do fundo do mar.



Texto 2: História do México

Durante muito tempo, a **região da atual Bolívia** desenvolveu várias civilizações indígenas. No século XV, todas essas civilizações foram dominadas pelo **Império Inca**. No início do século XVI, chegaram os espanhóis e escravizaram esses povos. O líder inca **Tupac Amaru II**, no século XVIII, comandou uma revolta contra a escravidão de seu povo, que começou no Peru.

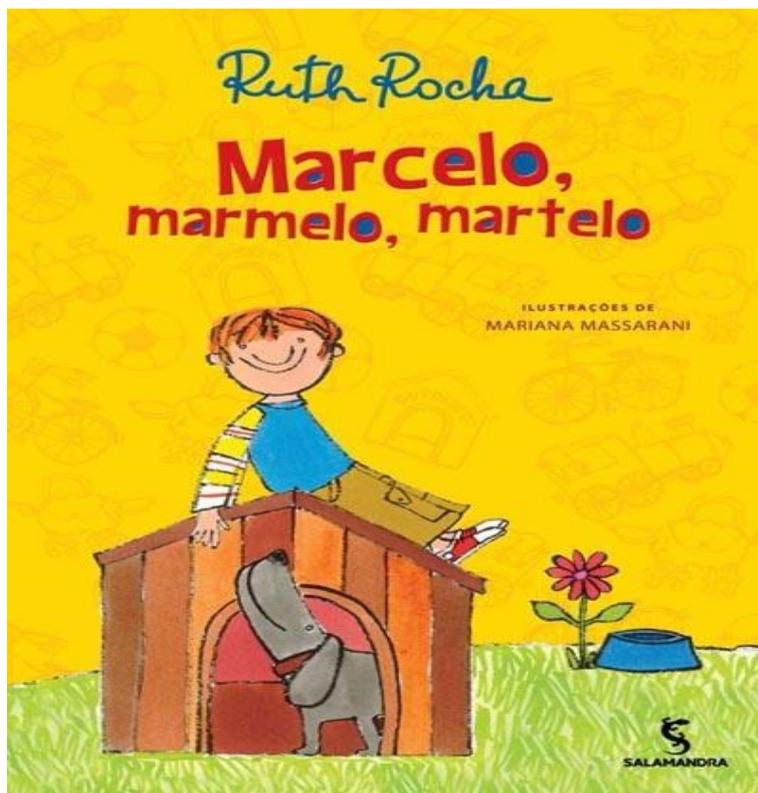
Independência

O Alto do Peru, como era conhecida a região, foi uma das primeiras colônias espanhola a se rebelar, em 1809. Em 1825, tornou-se independente, liderados por Simón **Bolívar** e Antônio José Sucre. O primeiro presidente boliviano foi Simón, e o país tem o nome de Bolívia em sua homenagem.

O país sofreu golpes militares em 1964 e 1980 (ano em que a democracia foi restaurada após a destituição de uma Junta Militar). Em 1996, a Bolívia tornou-

se membro associado do Mercosul. O país enfrenta problemas raciais e culturais e sofreu ao longo dos anos várias revoluções e golpes militares.

Unidade 1. Resgatando história do fundo do mar.



Livro 3: Resenha

Marcelo, o menino que, de uma hora para outra, decide reinventar os nomes das coisas.

Para ele, “cadeira” não tem cara de cadeira. Então por que não chamá-la de “sentador”? E se a gente pensar bem, leite não parece “suco de vaca”? E por que dizer “bom dia” se podemos dizer “bom solário”? Por essas e outras deliciosas maluquices poéticas, o Marcelo mora no coração de muitas gerações de pequenos leitores.

Biografia de Ruth Rocha

Ruth Rocha (1931) é uma importante escritora brasileira de literatura infanto juvenil. É autora do Best-Seller “Marcelo, Marmelo, Martelo”. Foi eleita para a cadeira 38 da Academia Paulista de Letras.

Ruth Rocha nasceu em São Paulo, no dia 2 de março de 1931. Formou-se em Ciências Políticas e Sociais pela Escola de Sociologia e Política de São Paulo. Começou a trabalhar na biblioteca do Colégio Rio Branco. Foi orientadora educacional do mesmo colégio.

Unidade 1. Resgatando história do fundo do mar.



Texto4: História do Jogo do Xadrez.

O xadrez é um jogo de mesa de natureza recreativa e competitiva para dois jogadores. É praticado sobre um tabuleiro quadrado e dividido em 64 casas, alternadamente brancas e pretas. De um lado ficam as 16 peças brancas e de outro um mesmo número de peças pretas. Cada jogador tem direito a um lance por vez. O objetivo da partida é dar o xeque-mate no adversário.

O surgimento do xadrez se deu no século VI, na Índia, com o nome de shaturanga, que significa “os quatro elementos de um exército”, em sânscrito. Posteriormente, o jogo foi para a China e para a Pérsia. É da palavra persa shah, que significa rei, que provêm o nome xadrez. A forma atual do jogo surgiu no Sudoeste da Europa, na segunda metade do século XV, depois de ter evoluído de suas antigas origens persas e indianas. O xadrez é um dos jogos mais populares do mundo, sendo praticado por milhões de pessoas em torneios, clubes, escolas. As competições oficiais tiveram início no século XIX, sendo Wilhelm Steinitz, considerado o primeiro campeão mundial. Existe ainda a Olimpíada de Xadrez, o campeonato internacional por equipes realizado a cada dois anos.

--

Unidade II. Ecológico

Sessão 2. Cuidando com os ecossistemas marinhos. Lançando a rede ao mar.	
Descrição da Unidade	A pedagogia de Freinet tem como proposta o jogo/trabalho que corresponde atividade lúdica e o jogo, espontâneo ou dirigido, dentre outras técnicas as quais pode-se citar: o desenho livre, texto livre, jornal, mural, trabalho manual. Nesta segunda unidade, as crianças aprenderão sobre reaproveitamentos dos materiais e dos alimentos em prol da conversão do desperdício.
Estrutura de Sessão	Sessão 2. Cuidado com os ecossistemas marinhos. Viagens imaginárias às Panamá e Guatemala. Atividade 1: Mar de tubarão Atividade 2: Pescaria. Atividade 3: Caranguejo bol. Atividade 4: Capturar a bandeira. Atividade 5: Reforço Escolar
Objetivos da Sessão	Identificar, vivenciar e desfrutar diferentes brincadeiras e jogos pertencentes à cultura popular e presentes no contexto comunitário e mundial. ODS. Identificar e classificar diferentes tipos de seres vivos que vivem de baixo d'água. Vivenciar brincadeiras e jogos cooperativos pertencentes ao contexto comunitário regional e mundial, com ênfase na apreciação e no prazer. ODS. Valorizar atitudes de manutenção e preservação do meio ambiente com ênfase dos animais que vivem de baixo d'água.

	<p>Identificar e valorizar os diferentes sentidos e interesses constitutivos de brincadeiras e jogos do contexto comunitário e regional.</p> <p>ODS. Diferenciar algumas flora e fauna encontrada no fundo do mar onde têm vida de d'água.</p> <p>Capturar a bandeira do time adversário, sem deixar que a sua seja capturada primeiro com ênfase na velocidade, força.</p> <p>ODS. Promover a igualdade de gênero.</p> <p>Ampliar a consciência sobre a dimensão formativa da prática do brincar no sentido de buscar interação com os conhecimentos da proposta curricular da escola que implementem aprendizagem significativas.</p> <p>ODS. Valorizar diferentes formas de redução de desigualdades através do jogo cooperativo.</p>
--	--

Sessão 2. Jornada imaginária



Panamá

Capital: Cidade do Panamá; Língua: Espanhol.

Cidade mais populosa:

Governo: Democracia Constitucional

Localização: meridional da América Central, liga as Américas do Norte e do Sul.

País vizinhos: faz fronteira com Costa Rica, a oeste; Colômbia, a sudeste; Caribe, ao norte, e com o Oceano Pacífico ao sul.

Esportes: futebol, beisebol.

Comidas: tem purê de banana, banana frita, assada, refogada, como acompanhamento de carnes, aves e pescados; banana recheada com carne, risoto de banana e até pamonha de banana, enrolada em palha de milho.

Educação: escola primária, uma frequentava o ensino médio, a secundária (ensino médio) e depois a universidade. Uma frequência de seis anos ao ensino primário (séries 1-6) e uma frequência de três anos ao ensino médio (séries 7-9) são obrigatórias.

Sessão 2. Jornada imaginária



Guatemala

Capital: Cidade da Guatemala

Língua: Espanhol

Cidade mais populosa:

Governo: República presidencialista

Localização: ao sul do México, tem vulcões, florestas tropicais e antigos sítios maias.

País vizinhos: fronteira com México, Belize, Honduras e El Salvador.

Esportes: Atletismo e Taekwondo.

Comidas: fiambre, pupusas, frijoles volteados, pepián de Frango, tostadas de macarrão.



Educação: escolas públicas de nível primário e secundário. Essas escolas são gratuitas, mas o custo dos uniformes, livros, e transporte a tornam menos acessível para o segmento mais pobres da sociedade. Muitas crianças de classe média e alta vão para escolas privadas.

Unidade 2. Lançando a rede ao mar. Atividade 1. Mar de tubarão	
Objetivo	Identificar, vivenciar e desfrutar diferentes brincadeiras e jogos pertencentes à cultura popular e presentes no contexto comunitário e mundial. ODS. Identificar e classificar diferentes tipos de seres vivos que vivem de baixo d'água.
Habilidades	- Expressar corporalmente por meio das brincadeiras e de outros movimentos. - Compreender a importância das normas e regras dos jogos que asseguram a integridade própria e a dos demais participantes.
ODS	Conscientizar sobre os principais desafios globais. Promover a prática de hábitos de vida saudáveis. Vida de baixo d'água.
Valores	Trabalho em equipe, justiça, amizade, tolerância.
Duração estimada	Materiais: lápis de cor, folha de papel sulfite, barbante, pregador, máscara do tubarão, giz, folha de jornal, rádio e CD da música do filme Tubarão de preferência, apito, papel metro, folha de papel duplex da cor azul, cabo de vassoura. Aproximadamente 300 minutos. Duração de 5 momentos de 60 minutos.
Descrição Esta brincadeira é de pega-pega e será desenvolvida na quadra de esporte.	

Se você não dispuser de uma quadra, risque um retângulo com giz, no chão e passe uma linha divisória, no centro.

Um aluno voluntário será o tubarão usará a máscara e ficará sobre essa linha, podendo se deslocar apenas lateralmente. Os demais participantes ficarão atrás de uma das linhas de fundo, definida por você.

Quando o tubarão anunciar: “pega-pega, tubarão”, todos deverão sair de trás da linha de fundo e, andando rápido com a folha de jornal no pé, atravessar a quadra, tentando chegar atrás da outra linha de fundo, no outro extremo da quadra, sem serem pegos pelo tubarão e sem poder voltar.

Aquele que for tocado pelo tubarão, se tornará tubarão também e passará a ajudá-lo, deslocando-se também na lateral, sobre a linha central. E, assim, a brincadeira continua, até que todos se transformem em tubarões.

Modelo do molde da máscara do tubarão.



Modelo do cartaz para ficar em pé precisa de um suporte que será de cabo de vassoura.



Questões para reflexão

- 1-Quais as semelhanças e diferenças entre elas?
- 2-De qual gostou mais? Por quê?
- 3-Em que situação se sentiu melhor? Sendo incluído?

	<p>4-Sendo pegador? Sendo pego?</p> <p>5-Sentiram medo em algum momento? De quê?</p> <p>6-O que mais chamou sua atenção na brincadeira?</p> <p>7-Desenhar a brincadeira de que mais gostaram, com lápis de cor em folha de papel sulfite, pendurando-a num varal de barbante. Lembre-os de colocar o nome e a data em que a brincadeira ocorreu, para localizá-la no tempo, em outros momentos de sua vida.</p>
--	---

Unidade 2. Lançando a rede ao mar. Atividade 2. Pescaria	
Objetivo	<p>Vivenciar brincadeiras e jogos cooperativos pertencentes ao contexto comunitário regional e mundial, com ênfase na apreciação e no prazer.</p> <p>ODS. Valorizar atitudes de manutenção e preservação do meio ambiente com ênfase dos animais que vivem de baixo d'água.</p>
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> -Interagir com os outros educandos aceitando a troca de grupos independentemente dos componentes. -Identificar situações problemas e criar estratégias para solucioná-las. -Aperfeiçoar as habilidades manuais através de manipulação de objetos e brinquedos diversos. -Apreciar suas próprias produções e dos colegas por meio de observação e leitura. -Respeitar e cuidar dos objetos ou tarefas produzidas individualmente e em grupos.
ODS	<p>Conscientizar sobre os principais desafios globais.</p> <p>Promover a prática de hábitos de vida saudáveis.</p> <p>Vida de baixo d'água.</p>
Valores	<p>Amor, união e paz.</p>

Duração estimada	Materiais: retalhos de EVA (escolha as cores de sua preferência), cola EVA, pedaços de madeira cilíndricos (devem ter pelo menos 40 cm de comprimento), Ímãs em formato de disco, clips de metal tamanho 3/0, caneta, palito de churrasco, jornais velhos, barbante, 1 caixa de papelão tamanho médio, tesoura, régua. Aproximadamente 300 minutos. Duração de 5 momentos de 60 minutos.
Descrição Passo 1 Através dessa imagem você terá os moldes dos peixinhos para o seu jogo de pescaria. Imprima os moldes e depois recorte-os. Dica – Não use lápis para fazer o desenho do molde do peixe, prefira usar um palito de churrasco que não suja o EVA. Porém, tenha cuidado para não pressionar o EVA e assim acabar rasgando o mesmo com a ponta do palito. Passe a ponta do palito de leve sobre a borracha criando apenas um risco branco na forma do peixe. Passo 2 Em seguida, cole um ímã na cabeça de cada um dos peixes. Passo 3 – Varas de Pescar A partir desse passo faremos as varas de pescar, para isso iremos precisar de pedaços de madeira cilíndricos. Você pode aproveitar pedaços de cabides, por exemplo, para fazer as varas. Na falta de material adequado você pode utilizar ramos de árvores. Quem desejar um resultado mais legal no seu jogo de pescaria pode comprar varas de bambu ou mesmo cabos de madeira especialmente para fazer as varas. Passo 4 Continue o tutorial cortando um pedaço de barbante que deverá ter cerca de 60 cm (fique atento à altura das crianças para determinar o tamanho do barbante). Amarre o barbante na extremidade da vara. Dica – Para que fique melhor fixado você poderá usar um pingo de cola branca sobre nós, espere até que seque. O tanque dos peixes pode ser feito com uma caixa de papelão, não precisa ser uma caixa muito grande, uma que	

tenha mais ou menos 20 cm de altura já está bom. Você pode pedir uma caixa num supermercado ou mesmo para os seus vizinhos.

Passo 5

Com a caixa escolhida você deverá pegar umas três folhas de jornal e dobrá-las. Em seguida com a tesoura você deverá fazer alguns talhos. Esses talhos deverão ser utilizados para rasgar o jornal em tiras.

Passo 6

Para o trabalho ficar mais fácil e divertido chame as crianças para ajudar. Quem quiser dar um ar mais elaborado para o seu jogo de pescaria pode optar por usar serragem ao invés de jornal.

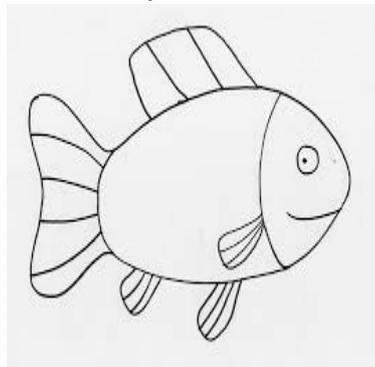
Passo 7

Coloque as tiras de jornal dentro da caixa de pescaria e depois coloque os peixes no tanque. O ideal é que os peixes fiquem meio enterrados no jornal, serragem ou tecido. As cabeças devem ficar em cima.

Modelo da caixa da pescaria.



Modelo do peixe.



Questões para reflexão

- 1-O que pescamos no mar?
- 2-Quais são os tipos de peixe que você conhece?
- 3-Na sua opinião quem se destacou na brincadeira?
- 4-Quantos peixes você pegou na pescaria?
- 5-O que mais chamou sua atenção na brincadeira?
- 6-Desenhar a brincadeira e escrever uma frase ou um pequeno texto, com lápis de cor em folha de papel sulfite.

Unidade 2. Lançando a rede ao mar. Atividade 3. Caranguejo bol	
Objetivo	Identificar e valorizar os diferentes sentidos e interesses constitutivos de brincadeiras e jogos do contexto comunitário e regional. ODS. Diferenciar algumas flora e fauna encontrada no fundo do mar onde têm vida de d'água.
Habilidades	- Identificar a importância do trabalho coletivo para o sucesso do grupo. - Formular estratégias para ampliar as possibilidades de aprendizagens de brincadeiras e jogos no contexto comunitário. - Desenvolver o físico por meio da cooperação.
ODS	Conscientizar sobre os principais desafios globais. Promover a prática de hábitos de vida saudáveis. Vida de baixo d'água.
Valores	Trabalho em equipe, competição justa.
Duração estimada	Materiais: mascaras de caranguejos, lápis de cor, lápis, hidrocor, lapiseira, borracha, tarefas impressas, papel metro, folha de papel Carmen vermelho, cartolina azul, bola de futebol ou de plástico; 4 bastões para serem usados como traves de gol; palitos, ou pedras para demarcar limites (opcional); relógio ou cronômetro (opcional).

	Aproximadamente 180 minutos. Duração de 3 momentos de 60 minutos.
<p>Descrição</p> <p>Este tipo de brincadeira, exige do participante, significativa força muscular, para conseguir um bom desempenho.</p> <p>Passo a passo das brincadeiras cooperativas: Caranguejo bol.</p> <p>O professor irá separar os alunos em duas equipes. eles ficarão em seus campos e dentro da área de gol e só poderão andar em 4 pés; as normas são parecidas com as do futsal.</p> <p>Correr em volta, de cabeça para baixo, e sobre quatro “pés”, mas é isso mesmo que fazem os jogadores de Caranguejo bol, e assim vão melhorando suas habilidades de capturar a bola. Como os jogadores se apoiam nas mãos, são forçados a usar as pernas e os pés, quando quiserem movimentar a bola. Para evitar o cansaço, os jogadores têm que trocar os participantes para descansar a cada 5 minutos ou mais.</p> <p>O jogo precisa estabelecer dois gols, um em cada extremidade da área. Podem ser usados dois bastões ou pedras a uma distância de 1,5 metro entre si, no centro da linha limite do campo, para demarcar as áreas dos gols</p> <p>Os jogadores decidem quem sai com a bola. O jogo começa no centro do campo e cada equipe (ou jogador) fica ao lado do seu gol. Mas antes os jogadores devem ficar em posição de caranguejo. Sentam-se com os joelhos dobrados (voltados para cima) e as mãos no chão à altura dos quadris; depois, levantam o corpo, com as costas para o chão, e nesta posição podem “andar” apoiados nas mãos e nos pés. Devem tentar permanecer nesta postura durante todo o jogo – ao se cansar, o jogador poderá deitar-se por alguns instantes, mas não tem permissão para tocar a bola, de alguma forma, durante o descanso.</p> <p>O jogador que inicia a partida pode driblar, chutar levemente para frente ou para o lado, ou passar a bola para um colega de equipe. Um adversário deve esperar até que a bola seja chutada, para depois movimentar-se (sobre quatro “pés”). Não são permitidos empurrões e chutes em outro jogador. E, é claro, eles devem permanecer na posição de caranguejo. Se tentarem usar as mãos para pegar a bola, simplesmente cairão!</p>	

Enquanto se esforçam para ganhar o controle da bola na posição de caranguejo. Mas um jogador inteligente reserva o fôlego para a tarefa de manobrar a bola na direção e para dentro do gol. Se ele conseguir marcar um gol, chutando a bola entre as traves, sua equipe ganhará 1 ponto e o jogo recomeça do centro; e então é o adversário que inicia a partida. Se o jogador não marcar o gol, e a bola sair dos limites, o adversário terá a posse da bola em uma das extremidades do limite de campo.

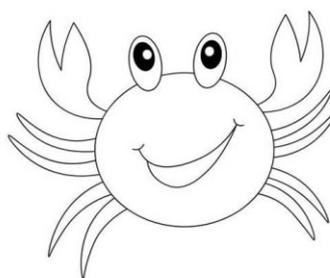
Se os limites laterais forem usados, ganha a posse de bola a equipe ou jogador que não a tocou por último no ponto de onde ela saiu do campo. Além disso, se ocorrer “falta” porque um jogador tocou o adversário, este ficará com a bola no lugar onde a falta ocorreu.

O Caranguejo bol pode ser jogado dentro de um prazo estipulado, vencendo a equipe ou jogador com a pontuação mais alta no final de dois tempos de 5 minutos.

Uma forma alternativa é que o primeiro jogador ou equipe a atingir um determinado número de pontos é o vencedor, ou vencedora.

Modelo do Jogo.

Molde da máscara de caranguejo.



Questões para reflexão

1. Qual foi o participante que mais riu?
2. Na sua opinião é muito cansativo ficar na posição do caranguejo?
3. Qual foi a maior dificuldade nesse Jogo?
4. Qual é o nome do animal do Jogo?
5. Qual é a diferença do futebol para o caranguejo bol?

	6. Registre através de desenho com frase ou um pequeno texto.
--	---

Unidade 2. Lançando a rede ao mar. Atividade 4. Capturar a bandeira	
Objetivo	Capturar a bandeira do time adversário, sem deixar que a sua seja capturada primeiro com ênfase na velocidade, força. ODS. Promover a igualdade de gênero.
Habilidades	-Aperfeiçoar as habilidades manuais através de manipulação de objetos e brinquedos diversos. -Apreciar suas próprias produções e dos colegas por meio de observação e leitura. -Respeitar e cuidar dos objetos ou tarefas produzidas individualmente e em grupos.
ODS	Conscientizar sobre os principais desafios globais. Promover a prática de hábitos de vida saudáveis. Igualdade de gênero.
Valores	Amor, união e paz.
Duração estimada	Materiais: kami em cores diferentes, palito de churrasco, cola, tesoura, lápis, lápis de cor, borracha, caneta, papel sulfite. Aproximadamente 300 minutos. Duração de 5 momentos de 60 minutos.
Descrição	
Capturar a bandeira, barra bandeira, pegar bandeira, bandeirinha... Tantos nomes diferentes para indicar um mesmo jogo. Extremamente prático, simples e divertido, é praticado geralmente por crianças, mas também por muitos	

adultos. Jogo coletivo, em que a cooperação do grupo é muito importante, e também a estratégia.

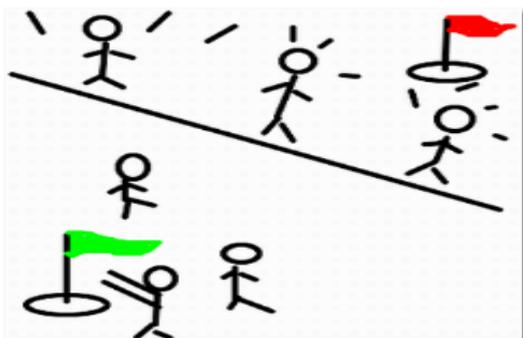
COMO BRINCAR

Os participantes são divididos em dois times. Divida o espaço em dois campos de tamanhos iguais - quanto mais comprido e estreito o campo, mais difícil fica o jogo. Cada time deve colocar a bandeira - que pode ser um pedaço de pano ou lençol - no local que considerar mais difícil e distante dentro do seu campo.

O campo é dividido em partes iguais, e o número de jogadores também. As bandeiras são postas nos extremos dos territórios, sob a proteção dos componentes do time.

Geralmente os grupos se dividem em pessoas que entram no campo adversário para capturar as bandeiras, as que guardam a do seu time e ainda outras que vigiam os adversários interceptados durante sua tentativa de pegar. Aliás, esta é uma característica muito importante: os jogadores podem ser "congelados" quando, no campo inimigo, é tocado por um adversário.

A captura da bandeira, se levada em segurança para o campo oposto, garante a vitória do time que a capturou. Este jogo é muito simples, podendo ser praticado em campos abertos, apenas com um número suficiente de jogadores e dois objetos que possam ser as bandeiras.



Questões para reflexão

- 1.O que é bandeira para você?
- 2-Quais são as bandeiras que você conhece?
- 3-Na sua opinião quem se destacou na brincadeira?
- 4-Quantas bandeiras a sua equipe?

	<p>5-O que mais chamou sua atenção na brincadeira?</p> <p>6-Desenhar a brincadeira e escrever uma frase ou um pequeno texto, com lápis de cor em folha de papel sulfite.</p>
--	--

Unidade 2. Mergulhando no mar do saber Atividade 5. Sequências Didáticas: língua portuguesa e matemática. (Reforço Escolar)	
Objetivo	<p>Ampliar a consciência sobre a dimensão formativa da prática do brincar no sentido de buscar interação com os conhecimentos da proposta curricular da escola que implementem aprendizagem significativas.</p> <p>ODS. Valorizar diferentes formas de redução de desigualdades através do jogo cooperativo.</p>
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> - Explorar e identificar elementos da música que envolva o assunto para ampliar seu conhecimento e obtendo uma aprendizagem significativa. -Estabelecer relação entre o que é fala e o que está escrito (mesmo que ainda não saiba ler convencionalmente). -Utilizar contagem oral nas brincadeiras e em situações nas quais as crianças reconheçam sua necessidade. -Utilizar noções simples de cálculo mental como ferramenta para resolver problemas. -Desenvolver procedimentos de cálculo mental.
ODS	<p>Conscientizar sobre os principais desafios globais.</p> <p>Promover a prática dos valores cívicos.</p> <p>Promover a prática de hábitos de vida saudáveis.</p> <p>Promover o respeito pela diversidade sociocultural e a inclusão.</p> <p>Promover a prática da participação democrática.</p>

Valores	Honestidade, solidariedade, confiança, amor, união, paz, trabalho em equipe, justiça, amizade, tolerância, competição justa.
Duração estimada	Materiais: 3 cartolinas, 4 papeis metros, papelão, durex colorido, hidrocor, tesoura, colas branca e de isopor, figuras dos temas, tampinhas de várias cores, EVA das cores verde, branca, azul, tarefas impressas, lápis, borracha, lapiseira, caneta, lápis de cor ou giz de cera. Aproximadamente 2.400 minutos. Duração de 20 momentos de 120 minutos.

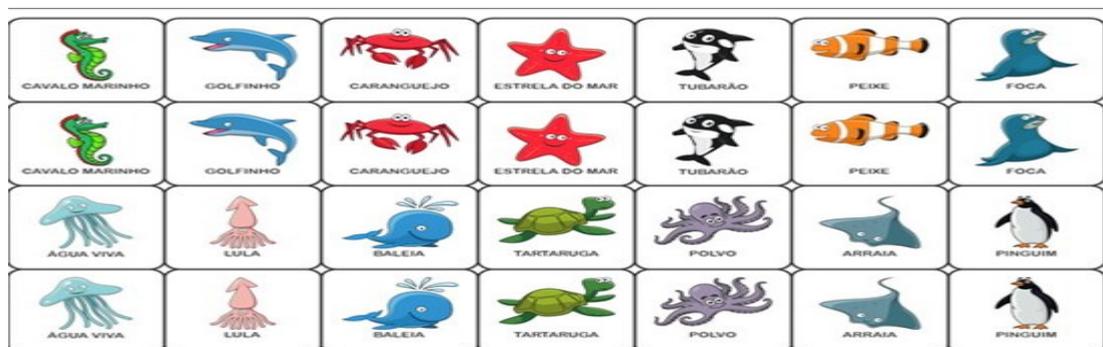
Descrição

Metodologia:

Os trabalhos serão realizados de forma interativas, priorizando a participação dos alunos como coautores do processo de construção dos saberes que envolvem comunicação, educação e jogo cooperativo. A proposta pretende desafiar com exposições dialogadas, trabalhos em grupo, utilização de recursos audiovisuais, brincadeiras/jogos cooperativos e a produção de conhecimento coletivo e individual. Perspectiva multidimensional, desenvolvida por estudo dirigido, leitura dinâmica de texto, registro da atividade com produção de texto, frase com desenho, atividade impressa, construir cartaz sobre o tema que será desenvolvido durante a semana.

Jogos: da memória com palavras e desenhos, do sobe e desce, corrida das baleias, tabuada da multiplicação, Dobradura no formato do barco.

Modelo do Jogo da memória.



Modelo de sobe e desce

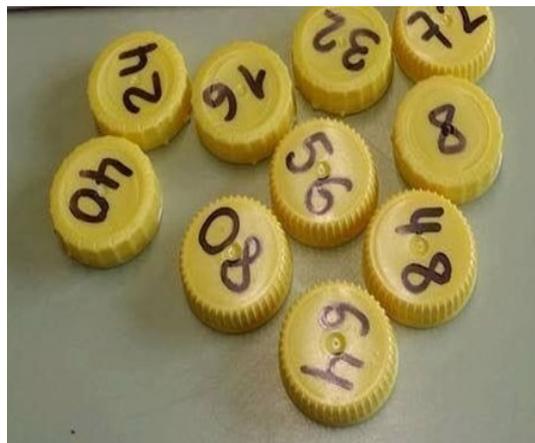
JOGO DO SOBE E DESCE					
VOLTE PARA A PARTIDA					
+6					+6
+5					+5
+4					+4
+3					+3
+2					+2
+1					+1

ria) Ru
one: 7

0	PARTIDA	PARTIDA	PARTIDA	PARTIDA	PARTIDA	0
-1						-1
-2						-2
-3						-3
-4						-4
-5						-5
-6						-6

/ Bahia
mail.com

Modelo da tabuada de multiplicação. Modelo da tampinha.



Passo a passo:

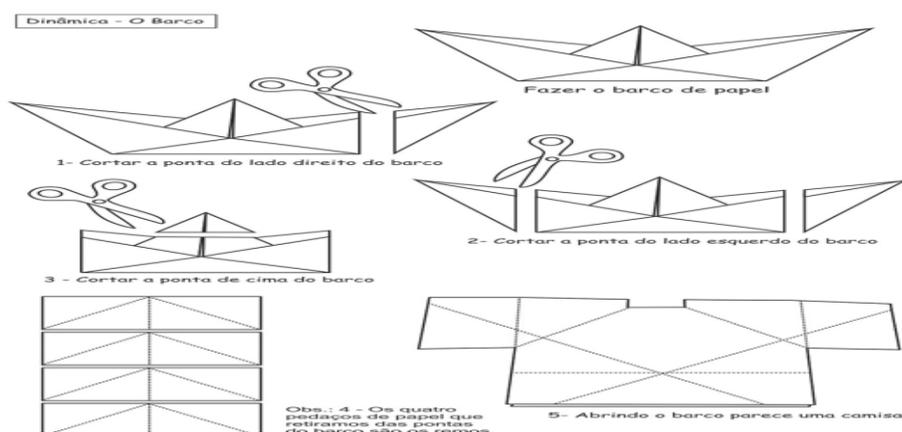
1. Junto com as crianças, vamos fazer um barquinho de papel. As menores podem precisar de ajuda e você está ali pra isso. Deixe que ele participe. Pequenos errinhos não prejudicam a dobradura. Grandes erros sim, então é bom se certificar que o barco vai de fato virar um barco... Sempre envolvê-los na dobradura, não fazer por eles! Pequenas coisas que eles auxiliem podem ser estimuladas por você como grandes feitos. Exemplo: No caso dos meus pequenos, as dobras eu precisei ajudar a fazer, mas eles sempre fortaleciam os vincos, passavam as mãozinhas e se sentiam autores do processo.
2. Com o barquinho de papel pronto, contamos uma história inventada sobre um barquinho que navegava em um grande oceano chamado Vida. Assim, como na vida da gente, as vezes acontecem coisas ruins na vida das pessoas - até das crianças. Nesse momento a gente pode conversar com eles por meio de perguntas dirigidas sobre situações que eles passaram e que não foram muito agradáveis. Esteja de coração aberto para receber o que eles têm a

dizer e incorporar essas vivências na história do barquinho. Ao contar a história vamos rasgar as três pontinhas do barquinho, que vai ficando capenga.

Ex: " aí em um determinado momento, a gente passa por uma tempestade e o barquinho perde um pedaço" Nesse momento, rasgamos uma pontinha do barco.

Depois de rasgar as duas pontinhas ao lado, rasgamos também a pontinha de cima.

3. Nesse momento, aproveitamos para inserir na história o elemento resiliência. O barco fica bem capenga, mas quando a gente desdobra tudo ele vira uma camiseta. Eu não vou narrar a história que contei aqui, porque acho que o exercício de criatividade tem que ser para todos: incluindo o adulto condutor. O “grosso”, no entanto, é esse.



Conteúdos Programáticos:

Língua Portuguesa: texto1: Caranguejo não é peixe. Texto2: Curiosidade do Panamá. Texto3: História do nadador Luis Carlos Martínez. Texto 4 - Livro Infantil: Quem vai salvar a vida? Autora Ruth Rocha.

Gramáticas: sinais de pontuação, substantivos próprios, simples; tipos de frases, gênero dos substantivos. **Ortografias:** palavras com qu e gu; com m antes de p e b; cujo h inicial não é pronunciado; com isar e izar.

Matemática: sistema de numeração decimal, ordens, classes e algarismos; operações com números naturais: multiplicação e problema de multiplicação.

Culminância: Varal de Conhecimento sobre meio ambiente.

Questões para reflexão	1.Qual é o país que aparece no texto? 2.Qual é o esporte que aparece no texto? 3.Na sua opinião qual a importância de praticar um esporte? 4.Escolha uma palavra do texto e fale em voz alta. 5.De quem é a responsabilidade de cuidar da vida e do nosso planeta? Da ONU? Do governo? Dos ecologistas? 6.Registre através de desenho com frase ou um pequeno texto.
-------------------------------	---

Unidade 2. Lançando a rede ao mar.
Embaixadores: Ecológicos.

<p style="text-align: center;">Defensor ecológico!</p> <p>Vamos contribuir para a formação de indivíduos responsáveis e conscientes de seu papel na preservação do planeta.</p> <p style="text-align: center;">Seja um defensor da natureza!</p>	<p style="text-align: center;">Doe material reciclado!</p> <p style="text-align: center;">A natureza agradece.</p> <p style="text-align: center;">Transformando o lixo de casa para o luxo em prol da conversão de desperdício em material.</p> <p style="text-align: center;">Contamos com você!</p>
<p style="text-align: center;">Experimento em família.</p> <p>Juntos com os familiares crie um objeto em formato de animal com material reciclado.</p> <p style="text-align: center;">Cuidar do meio ambiente é necessário!</p>	<p style="text-align: center;">Plante um tempero!</p> <p>Envolvendo as crianças em todo o processo, desde a preparação dos vasos, da terra, o plantio até a colheita. Além de terem o contato direto com a natureza, as crianças aprenderão sobre o ciclo da planta.</p>

Glossário:

Reaproveitado: tornar a aproveitar; usufruir ou desfrutar novamente; reutilizar algo que seria descartado; reciclar, recuperar.

Sólido: de consistência dura, feito de matéria compacta; maciço.

Lixo: qualquer material sem valor ou utilidade, ou detrito oriundo de trabalhos domésticos.

Preservação: série de ações cujo objetivo é garantir a integridade e a perenidade de algo; defesa, salvaguarda, conservação.

Anzol: pequeno gancho metálico, pontiagudo, de braços desiguais e seguro por uma linha.

Ecologia: ciência que estuda as relações dos seres vivos entre si ou com o meio orgânico ou inorgânico no qual vivem.

Unidade 2. Lançando a rede ao mar.

Texto1: Caranguejo não é peixe.

Palma, palma, palma

Pé, pé, pé

Roda, roda, roda

Caranguejo peixe é!

Palma, palma, palma

Pé, pé, pé

Roda, roda, roda

Caranguejo peixe é!

Caranguejo não é peixe

Caranguejo peixe é

Caranguejo só é peixe

Na enchente da maré. Ora palma, palma, palma

Ora pé, pé, pé

Ora roda, roda, roda

Caranguejo peixe é!

Palma, palma, palma

Pé, pé, pé

Roda, roda, roda

Caranguejo peixe é!



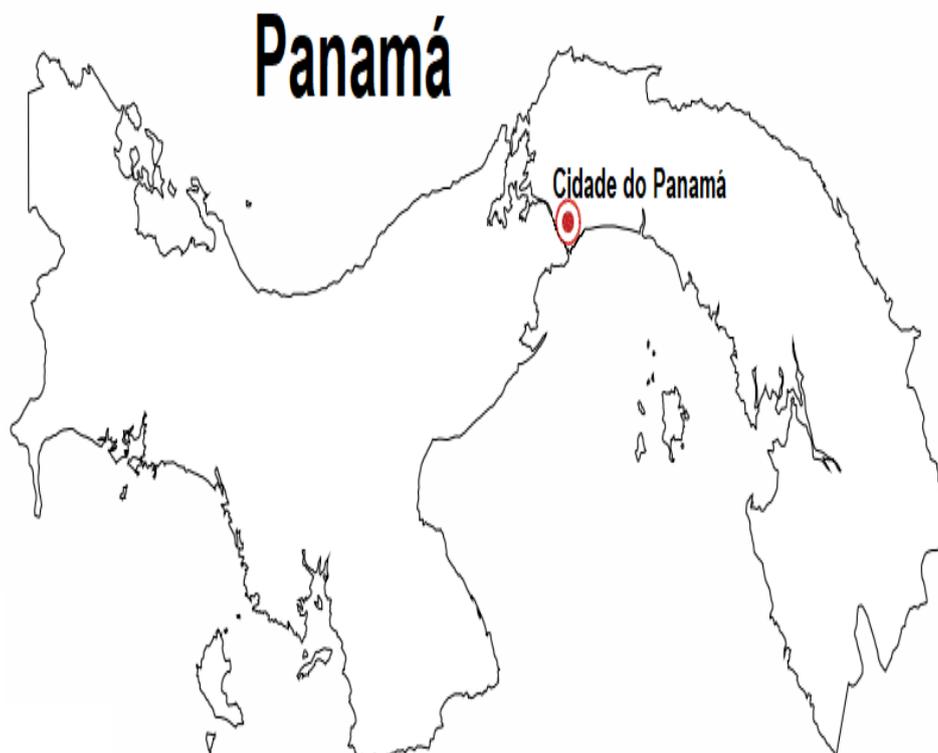
Palma, palma, palma

Pé, pé, pé

Roda, roda, roda

Caranguejo peixe é!

Unidade 2. Lançando a rede ao mar.



Texto2: Curiosidade do Panamá.

Os esportes mais populares do **Panamá** são o beisebol e o boxe. O arremessador Mariano Rivera, que fez brilhante carreira nos Estados Unidos,

pelo New York Yankees, e o pugilista Roberto “Manos de Piedra” Durán, campeão mundial em quatro pesos diferentes, são os ídolos nacionais. Ganharam companhia, em 10 de outubro de 2017, quando o emergente futebol da seleção conquistou pela primeira vez uma vaga em **Copa do Mundo**, graças ao gol de **Román Torres**, anotado aos 43 minutos do segundo tempo na vitória sobre a Costa Rica, por 2 a 1.

Unidade 2. Lançando a rede ao mar.



Texto3: História do nadador Luís Carlos Martínez.

Luís Carlos Martínez Méndez (Cidade da Guatemala, 11 de dezembro de 1995) é um atleta guatemalteco que compete na natação, ganhou vários prêmios em diferentes competições mundiais e também participou dos Jogos Olímpicos Rio 2016 e Tóquio 2020.

Nos Jogos Centro-Americanos de 2013, ele ganhou uma medalha de ouro, uma de prata e duas de bronze nas diferentes modalidades de natação.

Nos Jogos Centro-Americanos e Caribenhos de Veracruz de 2014, Martínez conquistou duas medalhas de prata⁴ e nos Jogos Pan-Americanos de Toronto de 2015 ficou em oitavo nos 100 metros borboleta.⁵

Martínez participou das Olimpíadas do Rio de Janeiro de 2016, terminando em 19º nos 100 metros borboleta.

Martínez nos Jogos Esportivos Centro-Americanos de Manágua 2017 conquistou 6 medalhas de ouro nos 50m costas; 100m livre; 50m, 100m e 200m borboleta; e no combinado de 4 x 200 m,⁷ proclamando-se campeão da América Central.

Unidade 2. Lançando a rede ao mar.



Texto 4 - Livro Infantil: Quem vai salvar a vida?

De quem é a responsabilidade de cuidar da vida e do nosso planeta?

Da ONU? Do governo? Dos ecologistas?

O menino desta história tem um problema bem grande, que começa dentro de casa: seus pais acham que "meio ambiente" é uma coisa que existe lá longe, na Floresta Amazônica, ou no meio do mar, onde estão as baleias.

E que colar autoadesivos no carro é a atitude mais ecológica que uma pessoa pode ter. Mesmo sendo ainda uma criança, ele terá de mostrar a seus pais que meio ambiente é tudo o que existe ao nosso redor que pequenas atitudes, como não jogar lixo na rua ou economizar água são muito importantes para salvar a vida do nosso planeta.

Unidade III. Esportes.

Sessão 3. Incluindo a todos para melhorar a comunidade inteira.

Vencendo a rotina de exercício físico.

Descrição da Unidade	<p>O brincar, leva a criança a lançar-se no mundo da fantasia em que enfrenta desafios, criar seu mundo do faz-de-conta e, muitas vezes, satisfaz necessidades não contempladas pelo seu cotidiano.</p> <p>Nesta terceira unidade, refletimos e participaremos de esportes adaptados para jogos cooperativos.</p>
Estrutura de Sessão	<p>Sessão3. Incluindo a todos para melhorar a comunidade inteira.</p> <p>Viagens imaginárias às Argentina e EUA.</p> <p>Atividade 1: Corrida de obstáculos.</p> <p>Atividade 2: Volençol</p> <p>Atividade 3: Bola por cima e bola por baixo.</p> <p>Atividade 3: Bola quente.</p> <p>Atividade 5: Reforço Escolar</p>
Objetivos da Sessão	<p>Propor e reconstruir brincadeiras e jogos das culturas regionais do Brasil e do mundo, adequando-os às possibilidades de usos nos espaços públicos disponíveis na comunidade.</p> <p>ODS. Conscientizar sobre os principais desafios globais.</p>

	<p>Diversificar vivência com a variação do jogo cooperativo com características distintas, como forma de ampliação de experiências e conhecimentos de mundo.</p> <p>ODS. Promover a prática de hábitos de vida saudáveis.</p> <p>Relacionar e comparar jogos e brincadeiras oriundos de outras culturas com os outros referenciais da comunidade e do mundo.</p> <p>ODS. Manifestar comportamento de cuidado com o corpo para ter uma boa saúde e seu bem estar.</p> <p>Propor e reconstruir brincadeira e jogo da cultura regional do Brasil e do mundo, adequando-os às possibilidades de usos nos espaços públicos disponíveis na comunidade.</p> <p>Promover a prática dos valores cívicos.</p> <p>Utilizar o lúdico como recurso didático no processo de ensino aprendizagem.</p> <p>ODS. Promover a educação de qualidade para os educandos carente da comunidade do Lobato.</p>
--	--

Sessão 3. Jornada imaginária



Argentina

Capital: Buenos Aires

Língua: castelhano/ Espanhol

Cidade mais populosa: Buenos Aires

Governo: República federal presidencialista

Localização da Argentina em verde escuro;



Ilhas Malvinas, Ilhas Geórgia do Sul e Sandwich do Sul (administradas pelo Reino Unido) e a área reivindicada pelo país na Antártida em verde claro.

País vizinhos: Faz fronteira com o Paraguai e Bolívia.

Esportes: futebol, ginástica rítmica, vôlei, basquete.

Comidas: pratos principais: bife de Chorizo, parrillada, empanadas, milanesa argentina, choripán, locro.

Educação: Atualmente, a educação na Argentina é considerada como uma das mais avançadas e progressistas da América Latina, e firmemente reconhecida e destacada por diversos organismos internacionais, como a UNESCO e a UNICEF.

Sessão 3. Jornada imaginária



Capital: Washington D.C.

Idioma: Inglês, mas não é a língua oficial dos EUA, espanhol, francês e havaiano.

Cidade mais populosa: Nova Iorque



Governo: República federal presidencialista

Localização: na região central da América do Norte, formada por 48 estados e o Distrito de Colúmbia, o distrito federal da capital.

País vizinhos: são banhados pelos Oceanos Atlântico e Pacífico. Limitam-se ao Norte com o Canadá e ao Sul com o México.

Esportes: futebol, ginástica rítmica, vôlei, basquete.

Comidas: Waffle, panquecas, sanduíche de porco desfiado, asas de búfalo, macarrão e queijo, costelas de churrasco, cachorro-quente.

Educação: escolas funcionam em período integral das 8 às 15hrs (em média) e os estudantes têm oportunidade de praticar esportes, de acordo com a temporada, após as aulas, ou também participar de clubes ou aulas extras em assuntos que gostam.

Unidade 3: Vencendo a rotina de exercício físico.	
Atividade 1. Corrida de obstáculos.	
Objetivo	Propor e reconstruir brincadeiras e jogos das culturas regionais do Brasil e do mundo, adequando-os às possibilidades de usos nos espaços públicos disponíveis na comunidade. ODS. Conscientizar sobre os principais desafios globais.
Habilidades	- Considerar as regras do jogo construída no grupo. - Participar do jogo interagindo com os elementos do grupo. - Participar de discussões coletivas, esforçando-se para interpretar as ideias dos colegas e comunicar as próprias estratégias de resolução com o objetivo de organizar argumentos. - Identificar os valores praticados durante a brincadeira.
ODS	Conscientizar sobre os principais desafios globais. Promover a prática da participação democrática.
Valores	Honestidade, solidariedade, confiança.
Duração estimada	Materiais: sucatas, carretéis, tonéis, caixas, caixotes, potes de alumínio, potes com sementes dentro, cordas e barbantes com sinos amarrados, rolos de papel, tocos de madeira e fitas adesivas, balde, pneu, cadeira, garrafa.

	Aproximadamente 180 minutos. Duração de 3 momentos de 60 minutos.
<p>Descrição</p> <p>Espaços:</p> <p>Realize a atividade em um local amplo como uma quadra, um pátio, ou mesmo uma sala. Reúna todo o grupo para exploração dos materiais e para a construção do percurso. Neste momento, as crianças poderão se organizar em pequenos grupos. Depois de montados os obstáculos, iniciem a brincadeira de atravessar todo o percurso sem encostar em nada, ou não deixar nada cair. Ao final, solicite a colaboração de todos para a organização do espaço.</p> <p>Para incluir todos:</p> <p>Identifique barreiras físicas, comunicacionais ou relacionais que podem impedir que uma criança ou o grupo participe e aprenda. Reflita e proponha apoios para atender às necessidades e às diferenças de cada educando ou do grupo. Incentive que as crianças explorem o percurso, construam e percebam a firmeza das estruturas montadas por meio do tato e da observação. Promova construções que permitam a exploração corporal do espaço de diferentes formas, como pular, se arrastar. É importante que os colegas se ajudem, dando dicas, apoios e mostrando formas variadas de superar cada obstáculo. Separe alguns momentos para que você e as crianças possam percorrer os diferentes espaços da escola ou de seu entorno. Nesses dias, procurem reunir os materiais de largo alcance sugeridos neste plano, zelando pelo cuidado no manuseio deles.</p>	
	
<p>Questões para reflexão</p>	<p>1. De quais formas os educandos se deslocam pelo espaço, ao percorrerem o percurso, para não encostarem, nem derrubarem nenhum objeto?</p>

	<p>2. Ao explorarem diferentes formas de deslocamento, como elas demonstram considerar orientações?</p> <p>3. Qual é a sua sugestão sobre a brincadeira?</p> <p>4. As crianças demonstram quais atitudes de cuidado e solidariedade entre si e os colegas?</p> <p>5. Em quais momentos isso fica mais evidente?</p> <p>6-Desenhar a brincadeira e escrever uma frase ou um pequeno texto, com lápis de cor em folha de papel sulfite.</p>
--	---

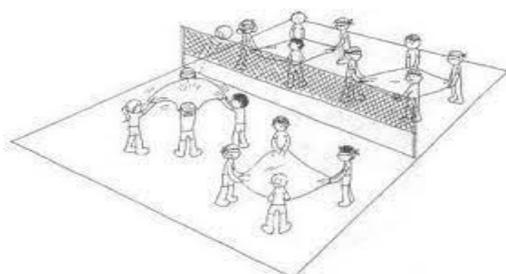
Unidade 3. Vencendo a rotina de exercício físico. Atividade 2. Volençol	
Objetivo	Diversificar vivência com a variação do jogo cooperativo com características distintas, como forma de ampliação de experiências e conhecimentos de mundo. ODS. Promover a prática de hábitos de vida saudáveis.
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> - Comparar princípios, regras e condutas entre o jogo e referenciais distintos. - Relacionar aprendizagem e outra conquista com base na vivência com brincadeira e jogo. - Participar de diversos tipos de jogos cooperativo prezando pelo trabalho coletivo.
ODS	Conscientizar sobre os principais desafios globais. Promover a prática de hábitos de vida saudáveis.
Valores	Companheirismo, solidariedade e respeito.
Duração estimada	Materiais: lençóis e bola de voleibol ou outra bola disponível; elástico, tesoura, meia usada, folhas de jornal. Aproximadamente 180 minutos. Duração de 3 momentos de 60 minutos.
Descrição	
Organização: Amarre um elástico, cordinha ou rede a aproximadamente 1,80 cm de altura, de forma a dividir o espaço em dois lados iguais. Aproveite a	

ocasião para esclarecer sobre a altura oficial da rede de voleibol, que na categoria feminina possui 2,24m de altura e no masculino 2,43m. Separe a turma em 4 grupos, sendo que dois grupos ficarão em quadra ou um espaço e outros dois ficarão na reserva, para entrar em seguida. A escolha dos dois grupos iniciantes poderá ser feita pela sorte ou utilizando alguma dinâmica, da forma como você professor, achar melhor. Os grupos da reserva podem observar o comportamento dos colegas e dialogar sobre as melhores maneiras de se organizarem neste jogo.

Regra: Cada um dos grupos deverá segurar o lençol estendido, com a participação de todos os integrantes do grupo. A bola será lançada pelo grupo iniciante, através da organização coletiva, no intuito de arremessar a bola para o outro lado da quadra, como se fosse um saque. O grupo do lado deverá receber a bola com o lençol, sem deixá-la cair no chão, como acontece no voleibol. Se conseguirem receber a bola com o lençol, devem lançá-la de volta sempre por cima da rede ou corda, visando fazer com que a bola toque o chão do lado oposto. Qualquer um dos dois grupos que não conseguir receber a bola e deixar com que a mesma toque seu lado da quadra, trocará de lugar com o grupo da reserva, e assim sucessivamente, os grupos irão trocando de lugar. Aqueles que forem conseguindo cooperar com os colegas e trabalhar em equipe para atingir o objetivo do jogo vão permanecendo em quadra.



Modelos:



Confeccionar bola com meia usada e folhas de jornais.

Questões para reflexão

1. Em algum momento vocês sentiram dificuldades nessa prática?
2. Houve a presença dos princípios éticos, como por exemplo: companheirismo, solidariedade e respeito?
3. Qual grupo permaneceu mais tempo no espaço do jogo?
4. O que mais gostou da brincadeira?
5. Registre através de desenho com frase ou um pequeno texto.

Unidade 3. Vencendo a rotina de exercício físico.

Atividade 3. Bola por cima e bola por baixo.

Objetivo Propor e reconstruir brincadeira e jogo da cultura regional do Brasil e do mundo, adequando-os às possibilidades de usos nos espaços públicos disponíveis na comunidade.

Habilidades -Promover um ambiente agradável com respeito, tolerância e compreensão sobre o jogo.
-Identificar característica própria que marcam as pessoas e o respeito as dos outros.

ODS Promover a prática dos valores cívicos.

Valores Respeito, tolerância e compreensão.

Duração estimada **Materiais:** caixa de papelão, bola, papel sulfite, lápis de cor, lápis, caneta, lapiseira, borracha, CD, rádio.
Aproximadamente 180 minutos. Duração de 3 momentos de 60 minutos.

Descrição

Escolha um espaço para fazer esse jogo. Todos os participantes terão de ficar em fila indiana, um atrás do outro. Escolha uma bola, de preferência leve.

Posicione os participantes e dê a bola para o primeiro da fila. Um líder escolhido ou o educador, pode ser responsável por gritar “bola por cima!” ou “bola por baixo!”. Os participantes se atentem ao que foi dito e consigam agir e responder de forma rápida, passando a bola por cima (por cima da cabeça) ou por baixo (entre as pernas) para o participante de trás.

Exemplo da brincadeira.



Questões para reflexão	1.O que você mais gostou da brincadeira? 2.Qual é o esporte que aparece no texto? 3.Registre através de desenho com frase ou um pequeno texto.
-------------------------------	--

Unidade 3. Vencendo a rotina de exercício físico. Atividade 4. Bola Quente	
Objetivo	Relacionar e comparar jogos e brincadeiras oriundos de outras culturas com os outros referenciais da comunidade e do mundo. ODS. Manifestar comportamento de cuidado com o corpo para ter uma boa saúde e seu bem estar.
Habilidades	- Desenvolver a capacidade de falar e ouvir. -Ampliar a atenção visual, concentração. -Perceber as sensações, limites, potencialidades e integridade do próprio corpo. -Utilizar recursos de deslocamento e das habilidades de força, velocidade e flexibilidade no jogo e brincadeira.
ODS	Promover a prática da participação democrática.
Valores	Competição justa, trabalho em equipe.
Duração estimada	Materiais: bola de assopra, água, CD, rádio. Aproximadamente 180 minutos. Duração de 3 momentos de 60 minutos.

Descrição

Nada mais entediante do que aquelas apresentações monótonas que as pessoas não param de falar e parecem que as apresentações nunca terão fim. Nessa brincadeira, o quanto mais rápido a pessoa se apresentar, melhor para ela, assim ela não se queima. Durante a brincadeira irá tocar uma música.

Passo a passo da Brincadeira: Vamos aprender a brincadeira:

A brincadeira pode ser realizada com os participantes sentados ou em pé. Ela se iniciará quando o participante receber a bola e se apresentar respondendo as seguintes perguntas:

O nome com que gosta que a chamem? De onde vem? Alguns gostos?

Alguns desejos?

2. As respostas tem que faladas rapidamente para não se queimar com a bola quente. Terminada a sua apresentação, deverá lançar a bola para outra pessoa para que continua o jogo.

A brincadeira pode ser realizada com um cronometro, pois, assim poderá medir o tempo que cada um poderá ficar com a “bola quente”.

Modelo:



Questões para reflexão

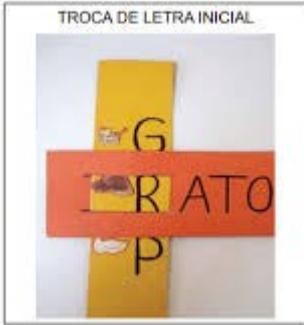
- 1.Qual é o nome da brincadeira?
- 2.O que mais chamou sua atenção na brincadeira?
- 3.Na sua opinião qual a lição que aproveitamos dessa brincadeira?
- 5.Você brincaria diferente?
- 6.Registre através de desenho com frase ou um pequeno texto.

Unidade 3. Mergulhando no mar do saber Atividade 5. Sequências Didáticas: Língua portuguesa e matemática. (Reforço Escolar)	
Objetivo	Utilizar o lúdico como recurso didático no processo de ensino aprendizagem. ODS. Promover a educação de qualidade para os educandos carente da comunidade do Lobato.
Habilidades	- Estimular a criatividade dos educandos através de jogos e brincadeiras. -Representar a sua fala através de textos escritos. -Utilizar diferentes estratégias para identificar números em situações que envolva contagem. -Elaborar perguntas e respostas de acordo com os diversos contextos de que participa.
ODS	Conscientizar sobre os principais desafios globais. Promover a prática dos valores cívicos. Promover a prática de hábitos de vida saudáveis. Promover o respeito pela diversidade sociocultural e a inclusão.

	Promover a prática da participação democrática.
Valores	Cooperação, união, respeito, paz, respeito, solidariedade, responsabilidade, companheirismo, trabalho em equipe, empatia e competição justa.
Duração estimada	Materiais: papelão, caixa de tinta guache, cola, tesoura, caneta, palavras silábicas impressas ou letras, tampinhas, EVA cores: azul, amarelo, rosa; cartolina verde, durex transparente, papel metro, hidrocor, cartelas impressas, tarefa impressas. Aproximadamente 2.400 minutos. Duração de 20 momentos de 120 minutos.
Descrição	
<p>Metodologia:</p> <p>Os trabalhos serão realizados de forma interativas, priorizando a participação dos alunos como coautores do processo de construção dos saberes que envolvem comunicação, educação e jogo cooperativo. A proposta pretende desafiar com exposições dialogadas, trabalhos em grupo, utilização de recursos audiovisuais, brincadeiras/jogos cooperativos e a produção de conhecimento coletivo e individual. Perspectiva multidimensional, desenvolvida por estudo dirigido, leitura dinâmica de texto, registro da atividade com produção de texto, frase com desenho, atividade impressa, construir cartaz com o tema trabalhado durante a semana.</p> <p>Jogos: trocando letras, caça palavras com materiais reciclados, tabuada com material reciclado.</p> <p>Modelos de trocando letras que podemos usar o alfabeto móvel, com as cartelas impressas.</p>	

TROCA DE LETRA INICIAL

M	A	T	O
	A	T	O
	A	T	O
	A	T	O



Modelo com material reciclado.



Modelo da cartela do jogo da velha da operação com número natural na divisão.



Conteúdos Programáticos:

Língua Portuguesa:

Texto 1: História de Simone Biles.

Texto2: Curiosidade do esporte Tênis em homenagem para Serena Williams.

Texto3: História do jogador Lionel Messi.

Texto: Curiosidade de basquete à cavalo.

<p>Gramáticas: números dos substantivos, grau dos substantivos, artigo, numeral.</p> <p>Ortografias: palavras com s, com z, com az, ez, iz, oz, uz; com am e ão.</p> <p>Matemática:</p> <p>Operação com número natural divisão e problema, sistema de medida, calendário.</p>	
<p>Culminância: Feira da Cultura sobre esportes.</p>	
<p>Questões para reflexão</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Qual é o país que aparece no texto? 2. Qual é o esporte que aparece no texto? 3. Qual o esporte que você gosta? 4. Na sua opinião qual a importância de praticar um esporte? 5. Escolha uma palavra do texto e fale em voz alta. 6. Registre através de desenho com frase ou um pequeno texto.

<p>Unidade 3. Vencendo a rotina de exercício físico.</p> <p>Embaixadores: dos Esportes</p>	
<p>Esportes</p> <p>Na Feira da Cultura que encontram ao redor do país e do mundo através de cartazes, de trabalhos realizados em desenhos, pinturas, fotos, texto de própria autoria.</p>	<p>Campanha Mudança de hábitos!</p> <p>Começam pelas atitudes simples e constantes produzem resultados consistentes.</p> <p># Exercício Físico.</p>
<p>Experimento em família!</p> <p>Caminhada em família é mais divertido e essencial para uma vida saudável.</p> <p>Vamos praticar 30 minutos de caminhada.</p>	<p>Atleta do mês: Serena Williams.</p> <p>“Eu sempre acredito que posso vencer o melhor conseguir o melhor.” É uma frase inspiradora da</p>

famosa atleta de Tênis merece toda
nossa homenagem.

Glossário:

Esporte: prática metódica, individual ou coletiva, de jogo ou qualquer atividade que demande exercício físico e destreza, com fins de recreação, manutenção do condicionamento corporal e da saúde e/ou competição; desporte, desporto. cultura ação, processo ou efeito de cultivar a terra; lavra, cultivo.

Tênis: modalidade de esporte em que dois ou quatro jogadores (no caso de duplas), munidos de raquete, impelem uma bola especial por cima de uma rede que divide a quadra em dois campos.

Caminhar: seguir por um caminho ou percorrê-lo andando a pé, locomover-se, andando; dirigir-se a.

Obstáculo: algo que impede ou atrapalha o movimento, a progressão de alguém ou alguma coisa, cada uma das dificuldades materializadas por objetos ou fatores naturais, ao longo do percurso estabelecido para os competidores.

Tolerância: ato ou efeito de tolerar; indulgência, condescendência.

Unidade 3. Vencendo a rotina de exercício físico.



ador / Bahia

Fone: 71 992923080 / 32111644 E-mail: associacaobcjesus@gmail.com

Texto 1: História de Simone Biles.

Simone Biles é a terceira de quatro irmãos. A mãe dela, Shanon Biles, era dependente de drogas e álcool, o que a levou a perder a custódia dos filhos quando Simone tinha apenas três anos.

Pai de Shanon, Ronald Biles, e sua segunda esposa, Nellie, passaram a ser os responsáveis pela criação de Simone e sua irmã mais nova, Adria. Já os dois irmãos mais velhos ficaram com a irmã de Ronald, Harriet.

Mais tarde, o avô de Simone e sua mulher adotaram as duas netas. Assim, a ginasta se refere a Ronald e Nellie como pai e mãe. Ela mantém contato com a mãe biológica e não se opõe a falar sobre sua infância.

Pentacampeã mundial no individual geral (2013, 2014, 2015, 2018 e 2019); Pentacampeã mundial do solo (2013, 2014, 2015, 2018 e 2019); Tricampeã mundial na trave (2014, 2015 e 2019); Tetracampeã mundial por equipes com os Estados Unidos (2014, 2015, 2018 e 2019); Bicampeã mundial no salto (2018 e 2019).

Em Olimpíadas, Biles conquistou 5 medalhas. Nos Jogos do Rio de Janeiro, em 2016, ela levou ouro por equipes, no individual geral, no solo e no salto. Na trave, ficou com o bronze.

Unidade 3. Vencendo a rotina de exercício físico.



Texto2: Curiosidade do esporte Tênis em homenagem para Serena Williams.

Nascida no dia 26 de setembro de 1981, Serena Jameka Williams, é uma das maiores tenistas da história por suas conquistas e relevância dentro do esporte. Durante sua carreira, venceu 23 torneios de Grand Slam e se tornou a maior vencedora dos principais campeonatos na era aberta do tênis.

Natural de Michigan, nos Estados Unidos, Serena Williams teve grande desempenho tanto nas duplas quanto na simples. Ao lado de sua irmã, Venus Williams, a tenista venceu 14 títulos durante sua trajetória nas duplas. A carreira no esporte teve início apenas aos três anos, quando já demonstrou ter alguma habilidade para a profissão.

Aos nove anos de idade, a família de Serena se mudou para a Flórida e a americana ingressou em uma academia para se aprimorar. Porém, o foco apenas no esporte fez com que sua família a tirasse da academia de tênis para se dedicar mais aos estudos. Assim, Serena passou a treinar apenas em sua casa.

A estreia profissional da tenista aconteceu em 1995. Nos três primeiros anos de carreira, Serena não conquistou nenhum título, mas derrotou duas atletas do Top-10 e, tal feito, chamou atenção dos analistas do esporte. No ano de 1999, Serena conquistou seu primeiro troféu em torneio realizado na França.

Unidade 3. Vencendo a rotina de exercício físico.



Texto 3: História do Jogador Lionel Messi

Lionel Messi é um jogador de futebol argentino. Ele é considerado um dos maiores atletas desse esporte. Messi ganhou cinco vezes o prêmio de melhor jogador do mundo concedido pela FIFA, a Federação Internacional de Futebol. Lionel Andrés Messi nasceu em 24 de junho de 1987, na cidade de Rosário, na Argentina. Ele começou a jogar futebol ainda criança. Em 1995, foi contratado para jogar no time juvenil do Newell's Old Boys, um importante clube de futebol de Rosário.

Messi era notavelmente mais baixo que seus companheiros de time. Aos 11 anos, ele foi diagnosticado com deficiência do hormônio do crescimento. Nenhum time de futebol da Argentina se dispôs a pagar o tratamento de que o garoto precisava. Por fim, o time Barcelona, da Espanha, concordou em financiar o tratamento. Aos 13 anos, Messi mudou-se com a família para a Espanha e passou a jogar na seleção sub-14 do Barcelona.

Seu talento logo o tornou conhecido. Ele se destacava pelos passes ágeis e pelo grande controle sobre a bola.

Carreira na Espanha: em 2006, Messi ajudou o Barcelona a vencer a Liga de Campeões da Europa. Em 2009, ele recebeu o prêmio de melhor jogador da FIFA pela primeira vez (os outros vieram em 2010, 2011, 2012 e 2015).

Ao longo dos anos, Messi levou o Barcelona a conquistar muitos títulos. Em 2012, ele marcou seu gol de número 233 por esse time.

Unidade 3. Vencendo a rotina de exercício físico.



Texto4: Curiosidade de basquete a cavalo.

Uma mistura de Polo, Hóquei e Basquete. O cal delimita o campo. De cada lado uma cesta, com 2,7 metros de altura. Cavalos e ginetes com galope rápido precisam conduzir a bola com a mão direita, realizando passes e rompendo a defesa adversária, para então, arremessar e pontuar. Já a defesa, pode utilizar ambas as mãos para capturar a bola, porém apenas no sentido paralelo ao ginete adversário. Criado há quase 400 anos, o Pato é o esporte nacional da Argentina que vem conquistando o solo gaúcho. O jogo consiste em duas equipes, formadas por quatro ginetes cada – dois reservas-, que buscam interceptar o Pato (uma bola com alças de couro) e pontuar a maior quantidade de vezes dentro do tempo limite. Cada partida pode ter uma duração de 8 minutos por tempo mais prorrogação, sendo entre 4 e 6 tempos, com intervalos de 4 minutos conforme a competição. No Rio Grande do Sul, a duração da partida sofre adaptações, normalmente sendo disputado em dois tempos de 5 minutos com intervalo. Em casos de empate, se tem um tempo adicional com disputa por “gol de ouro”, podendo o empate persistir até os pênaltis. A história do esporte Argentino tem relatos que datam do ano de 1600. Em sua origem a bola consistia em um pato vivo, colocado dentro de uma rede de couro, que seria disputado ao início da partida por duas equipes montadas.

Unidade IV. Vida Saudável.

<p>Sessão 4. Eu sou um Embaixador! Enchendo o cesto de alimento saudável.</p>	
Descrição da Unidade	<p>“Educar é impregnar de sentido o que fazemos a cada instante.” Paulo Freire.</p> <p>Nesta quarta unidade, participaremos de atividades que envolvem jogos cooperativos interagindo com os elementos da natureza e do trabalho em equipe.</p>
Estrutura de Sessão	<p>Sessão 4. Eu sou um Embaixador!</p>

	<p>Viagens imaginárias às Nova Zelândia e República Dominicana.</p> <p>Atividade 1: Caça ao tesouro.</p> <p>Atividade 2: Enchendo o cesto.</p> <p>Atividade 3: Boliche.</p> <p>Atividade 4: Gincana.</p> <p>Atividade 5: Reforço Escolar</p>
<p>Objetivos da Sessão</p>	<p>Identificar a importância cultural e de divertimento do jogo proporciona, conscientizando da igualdade entre as pessoas.</p> <p>ODS. Promover o respeito pela diversidade sociocultural e a inclusão.</p> <p>Ampliar gradativamente o conhecimento e controle sobre o corpo e o movimento, participando de brincadeiras e jogos que envolvam força, velocidade, resistência.</p> <p>ODS. Promover a prática dos valores cívicos.</p> <p>Relacionar o jogo e brincadeira a aspecto do cotidiano, permitindo a interação com o meio, o objeto e outro sujeito que tenha referência cultural.</p> <p>Promover a integração dos educandos em um ambiente lúdico e pré-desportivo, visando a recreação, o lazer, o contato com diferentes jogos cooperativos e brincadeiras com ênfase no respeito e na cooperação entre eles e os demais envolvidos.</p> <p>Conscientizar sobre os principais desafios globais.</p> <p>Promover a prática de hábitos de vida saudáveis.</p> <p>Ampliar a importância sobre a dimensão formativa da prática do brincar no sentido de se buscar experiências nas aprendizagens significativas.</p>

Sessão 4. Jornada imaginária



Rua do An
e: 71 9929



Nova Zelândia

Capital: Wellington

Idioma: inglês e maori

Governo: monarquia parlamentarista

Localização: sudoeste do Oceano Pacífico no Sul, formado por duas ilhas, a Ilha Norte e a Ilha Sul, além de algumas outras bem menores.

Cidade mais populosa: Auckland.

País vizinhos: Austrália, Nova Caledónia.

Esportes: futebol, rugby, críquete, netball, bowls, vela em Auckland, esqui na neve, bungee jump.

Comidas: lagostins e frutos do mar, cordeiro da Nova Zelândia, hāngī - comida cozida sob a terra, fish and chips (peixe com batatas fritas), churrasco Kiwi de verão.

Educação: é fortemente baseado no sistema europeu, com algumas pequenas diferenças. A escola primária dura seis anos, com alunos com frequência a partir dos 5 anos de idade. A escola intermediária é dos anos 7 a 8 e a escola secundária incorpora os anos 9 a 13. A

Sessão 4. Jornada imaginária



República Dominicana

Capital: São Domingo.

Idioma: Espanhol

Cidade mais populosa: São Domingos,
 Santiago de los Caballeros, San Felipe
 de Puerto Plata, Baní.

Governo: República presidencialista.



Localização: América Central, na ilha Hispaniola (no mar do Caribe).

País vizinhos: Haiti e Caribe.

Esportes: futebol, softbol, vôlei, turfe, futebol americano, golfe, hóquei no gelo.

Comidas: habichuelas con Dulce, pescado com coco, mofongo, mangú, pastel en hoja, yaniqueque, mamoncillo, sanduíche do Barra Payan.

Educação: é gratuita e obrigatória nos níveis de ensino inicial, básico e médio. A educação secundária não é obrigatória, mas é gratuita. Também, a educação superior é financiada pelo Estado. Uma educação de qualidade, mediante a formação de homens e mulheres livres, éticos, críticos e criativos, capazes de construir uma sociedade livre, democrática, justa e solidária.

Unidade 4. Enchendo o cesto de alimento saudável.	
Atividade 1. Caça ao tesouro	
Objetivo	Identificar a importância cultural e de divertimento do jogo proporciona, conscientizando da igualdade entre as pessoas.
Habilidades	-Estimular a memorização das palavras e desenhos por meio de pista do jogo. -Trabalhar com mapa para situar o local de ocupação da pessoa. -Valorizar e respeitar as diferenças entre as pessoas.

ODS	Promover o respeito pela diversidade sociocultural e a inclusão.
Valores	Respeito, trabalho em equipe, solidariedade.
Duração estimada	<p>Materiais: retalho de kami de duas cores: branco e vermelho; tesoura, papel craft ou laminado cola branca, papelão, lápis/caneta, régua, tinta guache/acrílica, pincel, material para colorir (tinta, lápis de cor, giz, etc.), 2 folhas sulfites, chapéu do pirata e acessório, frutas de plástico, brinquedos diversos.</p> <p>Aproximadamente 300 minutos. Duração de 5 momentos de 60 minutos.</p>
<p>Descrição</p> <p>Após os combinados, a apresentação da carta, entregue aos grupos o enigma 1 para iniciar o jogo.</p> <p>A história da carta é de um pirata, recebida por engano. O pirata escreveu a um amigo que o plano deles funcionou bem e que o tesouro está escondido num local seguro.</p> <p>Antes de iniciar a “Caça ao tesouro”, reúna a turma, separe os grupos (se for o caso) e faça os combinados, estabelecendo regras com relação à segurança em escadas, respeito aos colegas, trabalho em equipe, etc.</p> <p>No caso de grupo, cada um terá uma cor de identificação das perguntas que irão procurar e para cada participante terá uma fita de identificação colorida no braço, para identificar a que time pertence.</p> <p>O ideal é que cada grupo tenha um acompanhante que ficará por perto para observar e orientar, mas não para ajudar a desvendar pistas ou charadas.</p> <p>Uma pessoa deverá ser o “juiz”, que ficará com os enigmas em local fixo pré combinado e os entregará na sequência, conforme os grupos forem desvendando os enigmas, encontrando as perguntas e as respondendo corretamente.</p> <p>As perguntas devem ser distribuídas em locais complicados: debaixo de uma cadeira, atrás de uma porta...</p> <p>No enigma número 9 (que revela o local do tesouro), todos desvendarão juntos.</p>	

PARTE 1

Montei a estrutura do baú usando o papelão, coleí com cola branca e fita crepe para auxiliar a colagem. Depois de seco forrei todo o baú com o papel craft ou laminado amassadinho. Forrei também a parte de dentro do baú, com o mesmo papel.



PARTE 2

Depois de tudo seco, decorei a peça usando o que eu tinha em casa e envelheci com betume. Mas pode também ficar com a cor do papel ou ser pintado de outra cor, é só deixar a criatividade fluir e por último, não esqueçam do verniz acrílico. Os pezinhos que foram feitos com papelão e revestidos com os mesmos papéis.

Sugestão de charada através de quebra-cabeça.

Desvendar charadas e rimas. Exemplos de charadas e rimas:

A próxima pista está escondida em um lugar que rima com...

Estou onde levamos o material escolar. Resposta: mochila

Enfeito o chão da sala. Resposta: tapete

Me usam na boca depois do café, do almoço e do jantar. Resposta: escova de dentes

Me usam para controlar a TV. Resposta: controle remoto

Sou cheirosa e as abelhas gostam de mim. Resposta: flor

O que é, o que é que corre pela casa toda e depois dorme num canto?

Resposta: a vassoura

O que é, o que é que sobe quando a chuva desce? Resposta: o guarda-chuva

O que é, o que é que tem pernas, mas não anda, tem braço, mas não abraça?

Resposta: a cadeira

Sugestões: para facilitar, no caso das rimas e charadas mais difíceis, podem ser colocadas 4 imagens abaixo da rima, sendo apenas uma a resposta correta. Palavra com as letras embaralhadas para colocar em ordem.

Questões para reflexão

1. Qual a palavra que teve mais dificuldade de colocar em ordem?
2. O que mais gostou da brincadeira?
3. Na sua opinião teve vencedor ou vencedores?
4. Qual equipe mais animada na brincadeira?
5. Qual é a lição que você aprendeu nessa brincadeira?
6. Registre essa brincadeira através de desenho com frases ou um pequeno texto.

Unidade 4. Enchendo o cesto de alimento saudável.

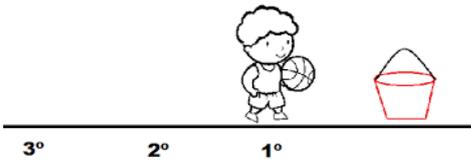
Atividade 2. Enchendo o cesto.

Objetivo

Ampliar gradativamente o conhecimento e controle sobre o corpo e o movimento, participando de brincadeiras e jogos que envolvam força, velocidade, resistência.

Habilidades

- Cooperação para alcançar um objetivo em comum.
- Propiciar a reflexão e a conscientização da importância da cooperação e do efeito sinérgico.

	<p>-Estabelecer relação entre o que é fala e o que está escrito.</p> <p>-Expressar corporalmente por meio da brincadeira e de outros movimentos.</p>
ODS	<p>Promover a prática dos valores cívicos.</p> <p>Promover a prática da participação democrática.</p>
Valores	Paz, amor, autocontrole, coragem.
Duração estimada	<p>Materiais: dois cestos, bolas e frutas plásticas, cordão, desenho, alfabeto móvel, cartolina, hidrocor e mesa.</p> <p>Aproximadamente 600 minutos. Duração de 5 momentos de 120 minutos.</p>
<p>Descrição</p> <p>Separe o grupo em duplas. Use uma corda para amarrar o pé esquerdo ao pé direito da outra pessoa.</p> <p>Num espaço, coloque um cesto com bolas ou frutas plásticas numa extremidade e um cesto vazio na outra. O objetivo é que cada dupla pegue a bola do cesto cheio e leve até o cesto vazio no menor tempo possível.</p> <p>Se uma pessoa da dupla cair, a outra precisa ajudá-la a levantar e devem retornar ao início, na extremidade do espaço onde está o cesto com as bolas. Chegando têm que pegar a bola e retirar o desenho que está dentro da bola e formar o nome do desenho com o alfabeto móvel que estará na mesa. Vence a dupla que formar mais palavras.</p> <div style="text-align: center;">  </div>	
Questões para reflexão	<ol style="list-style-type: none"> 1. O que dificultou o desenvolvimento da atividade? 2. O que o grupo fez para superar a dificuldade? 3. O que se pode concluir com esta atividade no que se refere à cooperação e sinergia? 4. Qual a importância destes fatores para a execução eficaz da tarefa proposta? 5. O que pode ser feito para que eles aumentem? 6. Registre essa brincadeira através de desenho com frases ou um pequeno texto.

Unidade 4. Enchendo o cesto de alimento saudável. Atividade 3. Boliche	
Objetivo	Relacionar o jogo e brincadeira a aspecto do cotidiano, permitindo a interação com o meio, o objeto e outro sujeito que tenha referência cultural.
Habilidades	- Descentralizar a perspectiva da competição no esporte e desenvolver relações empáticas e solidárias. -Trabalhar a coordenação motora, a orientação espacial e percepção visual.

	-Usar a força manual.
ODS	Promover o respeito pela diversidade sociocultural e a inclusão. Promover a prática da participação democrática.
Valores	Empatia, solidariedade, respeito.
Duração estimada	Materiais: garrafas plásticas vazias preferência de 2 litros, areia, papelão, tesoura, lápis, bolinha, durex colorido, papel duplex: azul, verde, vermelho e amarelo, cola, giz. Aproximadamente 300 minutos. Duração de 5 momentos de 60 minutos.

Descrição

Regra da brincadeira:

Colocar um conjunto de garrafas com areia enfileiradas em um determinado ponto do pátio. Delimitar as barreiras físicas, comunicacionais ou relacionais que podem impedir que um educando ou o grupo participe e aprenda. Reflita e proponha apoios para atender às necessidades e às diferenças de cada educando ou do grupo.

Observe se alguns educandos precisam de ajuda para conseguir derrubar pinos será necessário resolver a operação que está colada na garrafa. Permita que cheguem mais perto deles ou que sejam apoiadas por outro educando, se necessário. Caso mesmo se aproximando, do componente não derrubem nenhum pino, siga com a atividade normalmente. Coloque o painel na altura dos educandos e fique atento também à forma como as equipes comunicam as pontuações que são as operações numéricas corretamente respondidas e como colaboram entre si, coloque a resposta dentro do cesto.

Construção:

Confeccione um cartaz ou uma régua com números de 0 a 100 para usar como referência na escrita de números. Se possível, tenha mais de um jogo de boliche disponível, composto por pelo menos dez pinos e uma bola. Fita adesiva colorida ou giz para marcar



o chão e canetões. Um placar dos grupos, confeccionado com cartolinas ou papel duplex para colar na garrafa.

**Questões
para reflexão**

1. Como são representadas quantidades no placar?
2. Quais são as hipóteses de escrita dos números (traços, rabiscos, bolinhas, desenhos)?
3. Quais são as estratégias que os educandos fazem uso para contar os pinos do boliche e saber quem ganhou o jogo?
4. Como os educandos interagem com a equipe nos momentos do jogo?
5. Há cooperação entre eles?
6. Vocês sabem ou se lembram do nome desse jogo?
7. Alguém que sabe jogar gostaria de demonstrar aos demais como jogamos boliche?
8. Registre este momento através de desenho com frase ou um pequeno texto sobre o jogo.

Unidade 4. Enchendo o cesto de alimento saudável.

Atividade 4. Gincana

Objetivo

Promover a integração dos educandos em um ambiente lúdico e pré-desportivo, visando a recreação, o lazer, o contato com diferentes jogos cooperativos e brincadeiras com ênfase no respeito e na cooperação entre eles e os demais envolvidos.

Habilidades

- Desenvolver habilidades motoras e psíquicas e a percepção de características individuais e sua atuação em conjunto.

	<ul style="list-style-type: none"> - Testar a comunicação e a confiança entre as pessoas do grupo. - Atividades envolvendo conhecimentos gerais, raciocínio lógico matemático. - Perceber a importância do bom relacionamento e do respeito às diferenças individuais. - Demonstrar as condições ensino-aprendizagem que os mesmos estão envolvidos através do jogo cooperativo.
ODS	<p>Conscientizar sobre os principais desafios globais.</p> <p>Promover a prática dos valores cívicos.</p> <p>Promover a prática de hábitos de vida saudáveis.</p> <p>Promover o respeito pela diversidade sociocultural e a inclusão.</p> <p>Promover a prática da participação democrática.</p>
Valores	Amor, justiça, tolerância, respeito, solidariedade, coragem.
Duração estimada	<p>Materiais: 1 CD, 1 rádio, 10 bambolês, kami coloridos, cartolina, lápis de cor, cola, caneta, papel sulfite, borracha, lapiseira, bola de assopra, colheres, maçã ou laranja, saco de farinha, folha de papel duplex da cor azul, tesoura, copo, palavras impressas, papelão, caixa de tinta guache.</p> <p>Aproximadamente 1.560 minutos. Duração de 13 momentos de 120 minutos.</p>
Descrição	
<p>A gincana é um modo de estabelecer a cooperação e o trabalho em equipe. Cabe ao mediador elaborar uma série de tarefas que devem ser realizadas coletivamente.</p> <p>É importante que haja uma variedade de requisitos para o desenvolvimento da tarefa. Isto é, tarefas físicas favorecem aqueles que possuem esse tipo de habilidade, mas podem desprivilegiar outros.</p> <p>A gincana pode envolver uma série de atividades isoladas ou mesmo em um percurso pré-definido contando com a utilização de diversas práticas cooperativas.</p>	

Tarefa 1: Escolha do nome da equipe Criatividade. Grito de guerra da equipe. Distribuir um pedaço de kami de cor diferente para cada equipe se identificarem.

Tarefa 2: Jogo de mímica.

Separe dois grupos de quatro ou mais pessoas. Defina um tema, como filmes, séries, músicas, celebridades, entre outros. Cada grupo decidirá um tópico (uma música, um filme...) para fazer a mímica para o outro grupo.

O grupo da vez, terá que escolher dois ou mais representantes para fazer a mímica para o outro grupo que está tentando descobrir, faça tudo em conjunto.

Tarefa 3: Jogo do bambolê.

Se estiver com um grupo muito grande, divida-os em grupos menores. Cada grupo ficará com dois papelões. Um será usado como um “chão” delimitados, onde todos os participantes deverão ficar. O outro, será colocado a frente do grupo.

Escolha uma local grande, para ter uma marca de início e fim. O grupo iniciará em cima de um bambolê e o outro bambolê ficará à frente. O objetivo, é que todos passem de um bambolê para o outro sem pisar no chão e que permaneçam juntos no quadrado.

Tarefa 4: O piloto e o avião

Escolha uma pessoa que será o piloto e outra que será o avião. As outras pessoas do grupo serão os obstáculos. Separe também uma área que será a pista de pouso.

Nela, coloque as pessoas que serão os obstáculos dispostas em diferentes lugares. Pode ser com uma distância de um metro entre cada uma, em diferentes posições.

A pessoa escolhida para ser o avião terá seus olhos vendados. Em seguida, coloque a pessoa-avião no início da “pista” e peça ao piloto para analisar a área e pensar em como guiará o seu colega de jogo que está vendado.

O piloto não pode encostar no avião, precisa ficar numa área próxima à pista, mas não dentro dela. O objetivo dele é ter uma comunicação clara para guiar o seu colega (avião) até o final da pista de pouso, sem que ele esbarre nas pessoas que são os obstáculos.

Por sua vez, a pessoa escolhida para ser o avião, não poderá perguntar nada e nem saberá como as pessoas estão dispostas na pista.

Tarefa 5: Corrida da colher com (laranja ou batata)
Pega-se uma certa quantidade de participantes (critério do educador), de cada equipe para realização da prova. Com a colher na boca e com a laranja em cima, mãos pra trás, inicia-se a corrida. Ganha-se o grupo que realizar a prova sem derrubar a laranja.

Tarefa 6: Sentando no balão

Mesmo procedimento, certa quantidade de participantes de cada equipe. Cada um tem seu balão cheio nas mãos, corre até a cadeira e senta em cima do balão até que estoure, ganha a equipe que sentar e estourar todos os balões.

Tarefa 7: Corrida do saco.

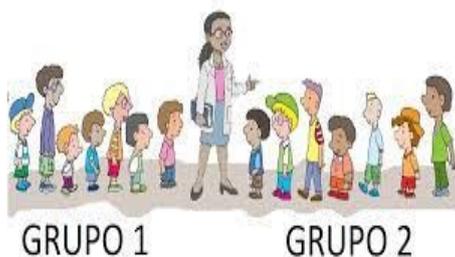
Um grupo de pessoas devem pular dentro de um saco de estopa (saco de farinha, por exemplo). Quem atinge a reta final primeiro ganha a partida. É possível também fazer a corrida em duplas.

Tarefa 8: Doações

Arrecadar na comunidade livros infantis para o acervo literário comunitário, materiais reciclados: garrafa plástica, objeto de vidro, jornal, papelão.

Exemplos de organizações e tarefas da Gincana:

Organização:

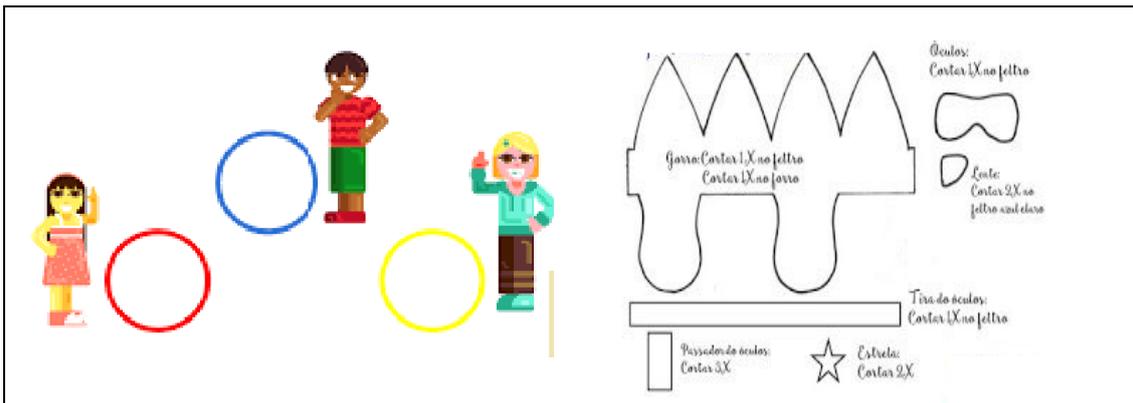


Corrida com colher



Jogo de bambolê.

Molde do chapéu do piloto do avião.



Modelo do avião.



Corrida com saco



Jogo da mímica



Questões para reflexão	<ol style="list-style-type: none"> 1. Qual foi o jogo que teve mais dificuldade? 2. O que mais gostou da brincadeira? 3. Na sua opinião teve vencedor ou vencedores? 4. Qual equipe mais animada na brincadeira? 5. Qual é a lição que você aprendeu nessa brincadeira? 6. Registre essa brincadeira através de desenho com frases ou um pequeno texto.
-------------------------------	---

<p>Unidade 4. Mergulhando no mar do saber Atividade 5. Sequências Didáticas: língua portuguesa e matemática. (Reforço Escolar)</p>	
Objetivo	Ampliar a importância sobre a dimensão formativa da prática do brincar no sentido de se buscar experiências nas aprendizagens significativas.
Habilidades	- Expressar seus desejos, necessidades, ideias, opiniões e

	<p>sentimentos.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Relatar experiências vividas e narrar fatos/história em sequências temporal e causal. -Escrever, convencionalmente, considerando questões da ortografia referentes à compreensão de que as nasais têm marcas gráficas próprias. - Desenvolver o hábito da leitura e da escrita. -Trabalhar com rótulos embalagens para identificar os nomes, validades, medidas através de um mini mercado. -Explorar situações relativas à multiplicação e à divisão utilizando estratégias pessoais e procedimentos numéricos.
ODS	<p>Conscientizar sobre os principais desafios globais.</p> <p>Promover a prática dos valores cívicos.</p> <p>Promover a prática de hábitos de vida saudáveis.</p> <p>Promover o respeito pela diversidade sociocultural e a inclusão.</p> <p>Promover a prática da participação democrática.</p>
Valores	<p>Amor, justiça, tolerância, respeito, solidariedade, coragem, empatia, paz, autocontrole, trabalho em equipe.</p>
Duração estimada	<p>Materiais: dado, tampinhas diversas cores, cartelas da trilha, embalagens de diversos produtos, papel sulfite, lápis, lápis de cor, caneta, hidrocor, papelão, caixa de tinta guache, pincel, folha de duplex, EVA diversas cores, Kami de diversas cores, calculadora.</p> <p>Aproximadamente 2.400 minutos. Duração de 20 momentos de 120 minutos.</p>
Descrição	
<p>Metodologia:</p> <p>Os trabalhos serão realizados de forma interativas, priorizando a participação dos alunos como coautores do processo de construção dos saberes que envolvem comunicação, educação e jogo cooperativo. A proposta pretende desafiar com exposições dialogadas, trabalhos em grupo, utilização de recursos audiovisuais, brincadeiras/jogos cooperativos e a produção de</p>	

conhecimento coletivo e individual. Perspectiva multidimensional, desenvolvida por estudo dirigido, leitura dinâmica de texto, registro da atividade com produção de texto, frase com desenho, atividade impressa, construir cartazes sobre os temas trabalhados durante a semana.

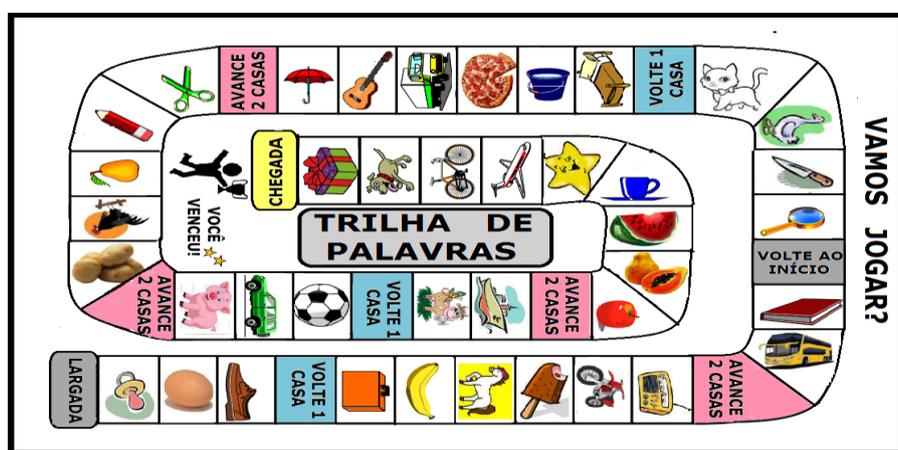
Jogos: simular um mini mercado, trilha de palavras, dana da adição e subtração, jogo da cadeira, dança rítmica.

Modelos:

Simular uma mini loja de brinquedos: que os educandos tenham acesso a calculadora, tenham os profissionais que integram a uma loja: vendedor, caixa, segurança.



Trilha de palavras: cartelas da trilha de palavras será feita impressa no papel sulfite, após cola na folha de duplex, passa o durex transparente nas pontas.



Conteúdos Programáticos:

Língua Portuguesa:

Texto1: Separação dos resíduos.

Texto2: A importância da alimentação saudável.

Texto3: Cascas de alimentos: saiba como reaproveitar!

Texto4: Curiosidades sobre a Nova Zelândia.

Gramáticas: substantivos coletivo, abstrato;

Ortografias: palavras com r inicial, entre vogais rr, com as, es, is, os, us; por que, por quê, porque, porquê.

Matemática:

Sistema Monetário Brasileiro, operações com números naturais divisão, multiplicação e problemas, figuras geométricas, rótulos e embalagens, calculadora.

Culminância: Construção do livro da própria autoria sobre os esportes.

Questões para reflexão

- 1.Qual é o país que aparece no texto?
- 2.Qual é o esporte que aparece no texto?
- 3.Qual o esporte que você gosta?
- 4.Na sua opinião qual a importância de prática um esporte?
- 5.Escolha uma palavra do texto e fale em voz alta.
- 6.Registre através de desenho com frase ou um pequeno texto.

Unidade 4. Enchendo o cesto de alimento saudável.

Embaixadores: Vida saudável.

Redução Alimentar!

Construir o cartaz em grupo sobre a alimentação com ênfase no benefício do alimento, pirâmide alimentar, alimento saudável e não saudável.
Ser saudável é uma escolha.

Separação de resíduos

sólidos em casa.

Essa atitude faz diferença na preservação do meio ambiente. Estamos aceitando doação de caixa de sapato, retalho de pano, isopor. Contamos com a sua colaboração.

<p style="text-align: center;">Evitar o desperdício!</p> <p>Campanha não jogue a casca da fruta ou verdura fora vamos aproveitar na alimentação.</p>	<p style="text-align: center;">Experimento em família.</p> <p style="text-align: center;">Dia do Cardápio!</p> <p>Momento de partilhar com o colega irão trazer um lanche saudável ou uma fruta de sua preferência.</p>
---	---

Dia do autógrafo!

Os educandos do Projeto Mergulhando no mar do saber viveram a experiência mágica de produzirem o livro orientados pelos professores e a biografia foi confeccionada em casa com o auxílio da família para finalizar terá um dia de autógrafo. O projeto de produção literária contou com as parcerias das empresas Changex e Super Autor.

Glossário:

Alimentação Sustentável: abastecimento das substâncias imprescindíveis à manutenção da vida.

Redução: limitação, restrição, contenção.

Saudável: bom para a saúde; salutar, higiênico.

Desperdício: despesa ou gasto exagerado; esbanjamento, uso sem proveito; perda.

Casca: camada externa de tecido que envolve diversas partes e órgãos vegetais (caule, fruto, semente etc.).

Justiça: qualidade do que está em conformidade com o que é direito; maneira de perceber, avaliar o que é direito, justo, o reconhecimento do mérito de alguém ou de algo.

Unidade 4. Enchendo o cesto de alimento saudável.



Texto 1: Separação dos resíduos.

A reciclagem economiza recursos naturais, evita a poluição do solo e da água e gera renda para muitas famílias que dependem dos resíduos sólidos descartados para sobreviver, mas para que ela aconteça é fundamental sabermos como realizar a separação dos resíduos. Sendo assim, vejamos:

Papel: papelão, jornais, revistas, livros, caixas do tipo longa-vida e papéis limpos;

Plástico: sacolas plásticas, garrafas PET, tampinhas de garrafa, brinquedos, embalagens plásticas em geral e isopor;

Vidros: Garrafas, copos e frascos de vidros podem ser 100% reciclados, cerâmicas, espelhos, cristais e vidros temperados;

Metais: latas de alumínio, tampinhas metálicas, pregos, ferragens e cobre;

Orgânicos: os restos de alimentos, cascas de frutas e verduras, resíduos de podas e galhos;

Rejeitos: papéis sujos ou engordurados, papel higiênico, embalagens de alimentos sujas ou engorduradas.

Resíduos especiais: Alguns resíduos gerados nas residências são considerados perigosos e por este motivo não devem ser misturados aos demais. São eles: lâmpadas, pilhas, eletrônicos, baterias, cartuchos e toners.

Unidade 4. Enchendo o cesto de alimento saudável.



Texto2: A importância da alimentação saudável.

Se alimentar de forma saudável e equilibrada é essencial para garantir qualidade de vida. Isso porque, além de fornecer energia e bem-estar geral, através de uma boa alimentação é possível prevenir e combater doenças, manter o peso corporal saudável e ter um bom desenvolvimento físico.

Um cardápio balanceado ajuda o sistema imunológico; melhora o humor e a memória; reduz o cansaço e o estresse; aumenta a qualidade do sono; previne o envelhecimento precoce da pele; melhora o sistema digestivo; e fornece disposição e mais energia para as atividades diárias.

Uma alimentação saudável requer quantidades certas, sem exageros e também sem exclusões e alimentos que forneçam ao corpo: proteínas, carboidratos, gorduras, fibras, cálcio vitaminas e outros minerais. A diversidade de grãos, verduras, legumes e frutas deve fazer parte das refeições do dia a dia.

A alimentação **saudável** traz **benefícios** para a saúde como melhor controle do peso, rendimento do trabalho, aumento da memória e da concentração, fortalecimento do sistema imunológico e prevenção de doenças.

alimentos não saudáveis, estavam os refrigerantes, sucos de caixinha, embutidos, pão de forma, macarrão instantâneo, pizzas, hambúrguer, margarina, batata frita congelada, maioneses, molhos prontos para saladas.

Unidade 4. Enchendo o cesto de alimento saudável.



Texto3: Cascas de alimentos: saiba como reaproveitar!

As cascas são ótimos ingredientes para fazer sucos, sejam batidos no liquidificador junto com a fruta ou separadamente. Em muitos casos é indicado até beber o suco sem coar, justamente para aproveitar os nutrientes contidos nas cascas e sementes, que são muito bem-vindas à saúde. A receita é composta de duas partes: ingredientes e modo de preparo, que, por sua vez, podem ou não vir indicados por título.

Doce de casca de banana

Guia da Cozinha - Receitas com cascas: 9 opções para evitar o desperdício.

Tempo: 50min.

Ingredientes:

5 xícaras (chá) de cascas de banana-nanica bem lavadas e picadas

2 xícaras (chá) de água

2 e 1/2 xícaras (chá) de açúcar

2 colheres (sopa) de suco de limão

Canela em pó a gosto para polvilhar

Modo de preparo:

Em uma panela, em fogo médio, cozinhe as cascas na água, até amolecerem. Retire do fogo e escorra. Bata no liquidificador as cascas com metade da água do cozimento e passe por uma peneira grossa. Coloque novamente na panela, adicione o açúcar e o suco de limão e volte ao fogo médio, mexendo sempre até desprender do fundo da panela. Coloque em um refratário, sirva gelado.

Unidade 4. Enchendo o cesto de alimento saudável.

Nova Zelândia

WELLINGTON

Texto 4: Curiosidades sobre a Nova Zelândia.

Foi no ano de 1893 que as mulheres neozelandesas passaram a ter o direito do voto. Isso significa que a Nova Zelândia se tornou o primeiro país do mundo a dar o direito às mulheres a votarem.

Na Austrália e na Noruega, o direito foi concedido em 1907, mas excluía homens e mulheres aborígenes.

Ao lado da Dinamarca, a Nova Zelândia é o único país do mundo que conta com dois hinos nacionais oficiais. Chique, né? E eles são o “God Save the Queen” e o “God Defend New Zealand”.

Enquanto o primeiro só é usado em ocasiões reais e de vice-reinado, o segundo pode ser usado em ocasiões como eventos esportivos. O último tem versos tanto em inglês quanto em maori. Raras são as vezes em que os dois hinos são usados juntos.

A monarquia constitucional da Nova Zelândia ter como Chefe de Estado titular a rainha Elizabeth. A ex-colônia inglesa não é, porém, o único exemplo. Canadá e Austrália também têm a Rainha como autoridade simbólica máxima do país.

E ela tem representação da Governadora-Geral, Patsy Reddy, na democracia parlamentar independente neozelandesa.

Com pequena atitude você salva vida!

Dicas de protocolo de segurança.

Atendimentos com hora marcada, será dividido os educandos para a realização do esporte adaptado em jogo cooperativo e no reforço escolar.

Lista de frequência das crianças.

1º momento do rodízio: atenderá 28 crianças em cada hora marcada em determinado turno da manhã, porém 7 em cada sala no total são 4 salas e 28 crianças no turno vespertino e no total por dia 56 crianças. Nos dois dias no

total de 56 crianças. Crianças com deficiências serão 2 atendidas por hora marcada. Rodízio de segunda à quarta.

2º momento do rodízio: atenderá 28 crianças em cada hora marcada em determinado turno da manhã, porém 7 em cada sala no total são 4 salas e 16 crianças no turno vespertino e no total por dia 44 crianças. Nos dois dias no total de 56 crianças. Crianças com deficiências serão 2 atendidas por hora marcada. Rodízio de quinta à sábado.

Dicas de protocolo de segurança.

- Mantenha-se atualizado a carteira de vacinação.
- Realizar reuniões remotas/virtuais sempre que possível.
- Reduza o número de pessoas na reunião presencial.
- Crie um rodízio para a segurança de todos.
- Lave as mãos regularmente.
- Use máscara.
- Use álcool.