



diariamente; (Links: WWW.FACEBOOK.COM/PROJETOCURUMIM
[HTTPS://EDUCACAO35.WIXSITE.COM/EDUCACAOCURUMIM/C%C3%B3PIA-AULAS-3](https://educacao35.wixsite.com/educacaocurumim/C%C3%B3PIA-AULAS-3))

- Atividades que serão trabalhadas na semana:

EM PROF ROSIRIS MARIA ANDREUCCI STOPA

- ATIVIDADES DO PDF, VIDEOS E ATENDIMENTO NOS GRUPOS
- OFICINAS PRESENCIAIS NA U.E.

EM PROF SERAFINA DE LUCA CHERFEN

- VIDEO AULAS E ATENDIMENTO NOS GRUPOS
- OFICINAS PRESENCIAIS NA U.E.

EM PROF RITA LOURDES CARDOSO DE ALMEIDA ALVIM

- VIDEO AULAS E ATENDIMENTO NOS GRUPOS
- OFICINAS PRESENCIAIS NA U.E.

PAMELA RUBIO
COORDENADORA

PLANEJAMENTOS DAS ATIVIDADES QUE SERAM
TRABALHADAS NO MÊS DE NOVEMBRO – VIDEO AULAS,
AULAS ONLINE, PDFs E AULAS PRESENCIAIS DE CADA OFICINA



OFICINA: Atividade esportiva

PROFESSOR: Vinicius

ESCOLA: E.M. Profª Rita Lourdes Cardoso de Almeida Alvim

Professor: Vinicius de Oliveira Vilaça		
Oficina: Atividade Esportiva		
Atividade	Metodologia	Objetivo
BASE 4	Para a atividade acontecer, divide os alunos em 2 times , um time vermelho e o outro amarelo. O professor escolhe qual time vai começar a correr primeiro, o outro time fica no centro da quadra com uma bola na mão, o mesmo que esta com a bola tem que queimar quem esta correndo , se o time que esta correndo conseguir da uma volta inteira na quadra ganha 100 pontos, mais se o time adversário acerta com a bola ele pelo todos pontos que fez. Soma os pontos de todos do time, e ganha o time que conseguir fazer o maior numero de pontos. A atividade é uma adaptação do jogo de basebol.	RACIOCINIO AGILIDADE EQUILIBRIO COORDENAÇÃO MOTORA
JOGO DA VELHA	Nessa atividade quem são as peças são os próprios alunos. Divide em dois times e quando o professor apitar os dois saem correndo juntos, e param onde acham que é melhor. Assim que o jogador parou no lugar o próximo da fila pode ir, ganha quem conseguir colocar o time em linha reta.	RACIOCINIO AGILIDADE EQUILIBRIO COORDENAÇÃO MOTORA
Cobra cega	O pegador vai estar vendado, e tem que pegar os outros alunos, quando conseguir pegar alguém troca com quem foi pego.	RACIOCINIO AGILIDADE EQUILIBRIO COORDENAÇÃO MOTORA

Fraternidade Universal Projeto Curumim
Praça Antonio Scavone s/n - Caetetuba
E-mail: atendimento@curumim.org.br
www.curumim.org.br
Face book: curumimatibaia
Telefone: (11) 4411-5800



PROCESSO Nº 39.706/2020

CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 008/2020

OFICINA: Jogos de Alfabetização e Contação de Histórias

PROFESSOR: Patricia Gattamorta

ESCOLA: E.M. Profª Rita Lourdes Cardoso de Almeida Alvim

Professor: Patrícia Nunes Gattamorta		Oficina: Alfabetização e Contação de histórias	
Atividade	Metodologia	Objetivo	
<p>DATA: De 01 a 05</p> <p>2º ano</p> <p>Atividade: Contação de histórias</p> <p>3º ano</p> <p>Atividade: Rodas de leitura</p> <p>4º ano</p> <p>Atividade: Leitura oral e interpretativa</p> <p>5º ano</p> <p>Atividade: Compreensão de leitura</p>	<p>Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências por meio da linguagem oral</p> <p>Reconhecimento da dimensão lúdica do texto literário</p> <p>Produção de textos a partir de gravuras e produção de cartazes</p> <p>Ler e compreender com autonomia, localizando informações explícitas no texto e realizando inferências ao longo do processo de leitura do texto</p>	<p>Permitir o contato com diferentes linguagens e maneiras de contar um mesmo acontecimento</p> <p>Leitura compartilhada e autônoma</p> <p>Emitir opiniões sobre a história</p> <p>Estratégia de leitura</p>	
<p>DATA: de 08 a 12</p> <p>2º ano</p> <p>Atividade : Leitura de palavras, frases e textos curtos</p>	<p>Realizar diversas formas de leitura, quadro, cartazes, livros, fichas, etc</p>	<p>Construção do sistema de novas palavras</p>	



PROCESSO Nº 39.706/2020

CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 008/2020

<p>3º ano Atividade: Linguagem formal e informal</p> <p>4º ano Atividade: Leitura compartilhada</p> <p>5º ano Atividade: Gêneros textuais</p>	<p>Desenvolver o uso da linguagem, ampliando seu uso em situações sociais, sabendo assumir a palavra e a produção de textos orais e escritos</p> <p>Ler textos que circulam no meio social, com compreensão, autonomia, fluência e criticidade</p> <p>Participar de situações de leitura compartilhada, exercitando a fruição leitora</p>	<p>Promover em sala de aula oportunidades para uso da linguagem: diálogo, leituras e produção de texto</p> <p>Valorizar a literatura</p> <p>Reconhecer as diversas manifestações artísticas e diferentes linguagens</p>
<p>DATA: De 15 a 19</p> <p>2º ano Atividade : Brincando com as sílabas</p> <p>3º ano Atividade: Produção de texto</p> <p>4º ano Atividade: Produção textual</p> <p>5º ano Atividade: Pesquisa</p>	<p>Analisar uma cartela de palavras em que algumas sílabas foram omitidas para compreender a segmentação e formação de palavras</p> <p>Identificar a função na leitura e usar na escrita pontuações necessárias</p> <p>Analisar argumentos e opiniões manifestados em interações sociais</p> <p>Reconhecer a formação de vocábulos através da união de vogais</p>	<p>Construção do sistema alfabético e da ortografia</p> <p>Construir o sentido de histórias</p> <p>Reconhecer a língua como meio de identidade</p> <p>Pesquisar em textos disponibilizados (jornais, revistas e letras de músicas)</p>
<p>DATA: de 22 a 26</p> <p>2º ano Atividade : Textos coletivos e individuais</p> <p>3º ano Atividade: Textos diversos</p>	<p>Identificar e empregar a pontuação em frases e em pequenos textos</p> <p>Desenvolver e conhecer o uso de diversos registros formais ou</p>	<p>Construção de produção textual</p> <p>Comparar e estabelecer diferenças entre vários tipos</p>



<p>4º ano Atividade: Composição de texto</p> <p>5º ano Atividade: Produção de texto</p>	<p>informais, adequando-os as diferentes circunstâncias de comunicação</p> <p>Apresentação das propostas de escrita</p> <p>Atenção ao conteúdo: fidelidade ao tema, tratamento adequado ao conteúdo e a linguagem considerando a situação comunicativa e o objetivo do texto a ser escrito</p>	<p>de textos escritos e visuais</p> <p>Motivar os alunos para produção escrita</p> <p>Desenvolver capacidades necessárias para o uso da escrita em diferentes ambientes e contextos sociais</p>
<p>DATA: 29 a 03/12</p> <p>2º ano Atividade : Textos coletivos e individuais</p> <p>3 ano Atividade Contação de histórias</p> <p>4 ano Atividade Contação de histórias</p> <p>5 ano Atividade. Contação de histórias</p>	<p>Identificar e empregar a pontuação em frases e em pequenos textos</p> <p>Expressar idéias, desejos e sentimentos sobre suas vivências por meio da linguagem oral</p> <p>Expressar idéias, desejos e sentimentos sobre suas vivências por meio da linguagem oral</p> <p>Expressar idéias, desejos e sentimentos sobre suas vivências por meio da linguagem oral</p>	<p>Construção de produção textual</p> <p>Permitir o contato com diferentes linguagens e maneiras de contar um mesmo acontecimento</p> <p>Permitir o contato com diferentes linguagens e maneiras de contar um mesmo acontecimento</p> <p>Permitir o contato com diferentes linguagens e maneiras de contar um mesmo acontecimento</p>



PROCESSO Nº 39.706/2020

CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 008/2020

OFICINA: Mediação de Conflitos

PSICÓLOGA: Jessica Pereira

ESCOLA: E.M. Profª Rita Lourdes Cardoso de Almeida Alvim

E.M. Profª Serafina de Luca Cherfen

Psicologia: Jéssica Pereira de Oliveira		Oficina: Mediação de Conflitos	
Atividade	Metodologia	Objetivo	
DATA: 08/11/2021 Oficina de histórias	Através de uma história retratar questões como respeito, desigualdade e emoções.	O objetivo dessa oficina é levar o aluno a compreender suas habilidades e capacidades. Fortalecer o autoconhecimento e ao mesmo tempo trabalhar a parte pedagógica como a escrita e leitura. Essas atividades ajudam nas diversas potencialidades, construindo recursos emocionais positivos que o acompanharão durante a vida.	
Atendimento Individual caso precise	Atendimentos individuais ocorrem conforme solicitação da escola.	O objetivo do atendimento individual é acolher a demanda específica que pode vir a surgir mediante rotina escolar.	
DATA: 22/11/2021 Oficina de histórias	Através de uma história retratar questões como respeito, desigualdade e emoções.	O objetivo dessa oficina é levar o aluno a compreender suas habilidades e capacidades. Fortalecer o autoconhecimento e ao mesmo tempo trabalhar a parte pedagógica como a escrita e leitura. Essas atividades ajudam nas diversas potencialidades, construindo recursos emocionais positivos que o acompanharão durante a vida.	
Atendimento Individual	Atendimentos individuais	O objetivo do atendimento individual é	



PROCESSO Nº 39.706/2020

CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 008/2020

caso precise	ocorrem conforme solicitação da escola.	acolher a demanda especifica pode vir a surgir mediante rotina escolar.
DATA:29/11/2021 Oficina de histórias	Através de uma história retratar questões como respeito, desigualdade e emoções.	O objetivo dessa oficina é levar o aluno a compreender suas habilidades e capacidades. Fortalecer o autoconhecimento e ao mesmo tempo trabalhar a parte pedagógica como a escrita e leitura. Essas atividades ajudam nas diversas potencialidades, construindo recursos emocionais positivos que o acompanharão durante a vida.
Atendimento Individual caso precise	Atendimentos individuais ocorrem conforme solicitação da escola.	O objetivo do atendimento individual é acolher a demanda especifica pode vir a surgir mediante rotina escolar.

OFICINA: Educação Ambiental

Professora: Juliana

ESCOLA: E.M. Profª Rita Lourdes Cardoso de Almeida Alvim

E.M. Profª Serafina de Luca Cherfen

Professor: Juliana Claudia Binatti			Oficina: Ed. Ambiental		
Atividade		Metodologia		Objetivo	
DATA: 01 á 05-11-21 Oficina : AMBIENTAL		Sobre esta aula: Nesta aula serão abordados temas iniciais a respeito das habilidades apresentadas neste slide introdutório. Pretende-se que esse seja um momento que inaugure		É preciso desenvolver hábitos alimentares saudáveis nos alunos (e consequentemente em seus núcleos familiares), e conscientizá-los da importância de uma boa	



<p>Atividade : CALORIA DOS ALIMENTOS</p>	<p>o tema para os alunos. Portanto, o objetivo não é apresentar um aprofundamento da temática, mas realizar uma aproximação da turma aos conhecimentos que se pretende construir ao longo de algumas aulas. Para maior aprofundamento do tema desta aula, o professor pode aplicar, em momento posterior,</p> <p>Materiais necessários para a aula: para esta aula é necessário que os alunos tragam antecipadamente embalagens ou rótulos de produtos alimentícios. Sugere-se que o professor mande um bilhete com uma semana de antecedência para garantir a variedade de embalagens. Folhas de sulfite.</p> <p>Professor: Para saber um pouco mais sobre a temática da aula, fica a sugestão de pesquisa:</p>	<p>alimentação – regrada e nutritiva – para que tenham boa saúde.</p>
<p>DATA: 08 á 12-11-21</p> <p>Oficina : AMBIENTAL</p> <p>Atividade : CUIDADO COM O CORPO</p>	<p>No início da aula, pergunte aos alunos se eles sabem o que é higiene pessoal. Direcione as respostas para que eles cheguem à importância dessa prática.</p> <p>Escreva no quadro uma lista de cuidados importantes de higiene pessoal, como escovar os dentes, tomar banho diariamente, passar</p>	<p>Essa aula proporcionará aos alunos um aprendizado sobre a importância da higiene pessoal.</p> <p>Os cuidados com o corpo são muito importantes para a prevenção de doenças. O primeiro passo para isso é manter uma boa higiene pessoal para garantir o bem-estar do nosso</p>



	<p>desodorante, lavar as mãos, lavar os cabelos, limpar os olhos, nariz e orelhas.</p> <p>Perguntar aos alunos qual a influência desses cuidados para a manutenção da saúde do nosso corpo.</p> <p>Utilizem a lista do quadro para conversar sobre possíveis doenças que estão relacionadas a cada hábito de higiene. Direcione a discussão para que os alunos consigam listar os problemas que podem ocorrer em caso de descumprimento das medidas de higiene.</p> <p>Explique aos alunos que eles mesmos precisam ter proatividade para cuidar do seu corpo, mostre-lhes que a responsabilidade da higiene pessoal é de cada um de nós.</p> <p>Sintetize a aula mostrando imagens sobre a importância dos hábitos de higiene.</p> <p>Peça que os alunos façam uma história em quadrinho em folhas sulfite. Eles devem ser o personagem principal e o assunto discutido deve ser os cuidados com o corpo aprendidos nessa aula.</p>	<p>corpo.</p> <p>Nessa aula os alunos poderão aprender sobre a importância dos cuidados com o corpo utilizando a higiene pessoal para a manutenção da saúde.</p>
--	--	--



<p>DATA: 15 á 19-11-21</p> <p>Atividade : Dicas De Atividades Para Brincar E Queimar Calorias</p>	<p>Ao escolher as atividades para se divertir e queimar calorias é necessário levar em consideração as limitações das crianças, verificando quais são os seus gostos, pois antes de tudo é preciso que elas sintam prazer em brincar e se interessem pelo exercício. Somente desta forma, pais e filhos poderão brincar e ficarem saudáveis juntos.</p>	<p>Entre as mais comuns está o pega-pega, que é bastante simples, podendo ser praticado tanto em locais fechados quanto ao ar livre.</p> <p>A brincadeira consiste em escolher alguém para pegar e os demais correm, tentando escapar. Quando todos forem pegos, uma nova pessoa deverá ser escolhida para pegar. Praticando esta atividade por trinta minutos é possível queima de 200 a 300 calorias. Também pode-se citar o futebol, que necessita apenas de uma bola e um espaço adequado, uma hora desta atividade é o suficiente para se manter saudável.</p>
<p>DATA 22- Á 30- 11-21</p> <p>ATIVIDADE: Vegetais – O que São e Quantos Tipos Existem</p>	<p>Desenvolvimento de uma ficha técnica</p> <p>Tipo de vegetal.</p> <p>Com essas atividades eles poderão observar um mapa dividido em tipos de vegetação, identificar estados e observar quais tipos de vegetal. E, partindo também da observação de imagens, nomear os diferentes tipos de vegetal do Brasil</p>	<p>Aprofundamento e conhecimento dos tipos de vegetais que são usados no nosso dia- dia.</p>



PROCESSO Nº 39.706/2020

CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 008/2020

OFICINA: Musicalização

Professora: Marcus Castro

ESCOLA: E.M. Profª Rita Lourdes Cardoso de Almeida Alvim

DATA	ATIVIDADE	OBJETIVO	OBSERVAÇÕES
NOVEMBRO	<ul style="list-style-type: none">• Neste mês de Novembro, daremos continuidade nos instrumentos por meio da reutilização de materiais recicláveis;• Iremos desenvolver uma flauta de papel com os alunos, onde se utiliza de uma folha de papel canson A4 e fita crepe.• Desenvolverem os também brincadeiras cantadas utilizando de músicas infantis.• Passarei aos alunos alguns vídeos sobre a história da música e a reutilização de materiais recicláveis para o desenvolvimento de instrumentos, para eles entenderem a	<ul style="list-style-type: none">• Desenvolvimento de atividades que agucem o lado direito do cérebro, o lado criativo;• Desenvolver as funções motoras;• Trabalhar sempre de forma lúdica para melhor compreensão do aluno;• Expandir a visão das crianças sobre elementos de descarte, incentivando o aluno a reaproveitar materiais e reciclar para inovar;• Trabalhar o emocional e a comunhão entre aluno e família;• Trabalhar a equipe familiar;• Auxiliar por meios da arte e sonoridade os lados psicológicos e emocionais das famílias e do educando.	<ul style="list-style-type: none">• Observar e avaliar individualmente o desenvolvimento de cada aluno;• Avaliar o desempenho criativo de cada aluno.



PROCESSO Nº 39.706/2020

CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 008/2020

	proporção, o tamanho desse projeto, e que possam assim aumentar suas consciências, tanto com o meio ambiente em si, quanto com suas próprias evoluções.		
--	---	--	--

OFICINA: Orientação de Estudos

PROFESSOR: Franciele Salles

ESCOLA: E.M. Profª Rita Lourdes Cardoso de Almeida Alvim

Professor: Franciele Sturini Salles Oficina: Orientação de Estudos		
Atividade	Metodologia	Objetivo
<p>2º Ano</p> <p>DATA: 01/11 a 30/11</p> <p>Atividades: Estudo da Matemática</p> <p>Medidas de comprimento (objetos de sala);</p> <p>Geometria (localização e pontos de referência);</p> <p>Sistema monetário (cédulas e moedas).</p> <p>Bingo de números</p>	<p>Para as aulas de medidas de comprimento, os alunos utilizarão como base para estudo objetos encontrados na sala de aula (apontador, caderno, borracha, régua, etc).</p> <p>Para as aulas de geometria será utilizado como ponto de referência o entorno da escola, identificando os elementos presentes e registrando através de desenho.</p> <p>Por fim será realizado o jogo da memória com o sistema monetário.</p>	<p>O objetivo dessa oficina é desenvolver e avançar nos estudos da matemática aprendendo o reconhecimento de cédulas e moedas, esboçar roteiros a ser seguidos ou plantas de ambientes familiares e medir e comparar comprimentos.</p>
<p>3º Ano</p>	<p>Os jogos matemáticos serão realizados durante o mês.</p>	<p>O objetivo dessa oficina é estimular o raciocínio da</p>



<p>DATA: 01/11 a 30/11</p> <p>Atividades: Jogos Matemáticos</p> <p>Jogo com todas as tabuadas;</p> <p>Multiplicação divertida;</p> <p>Problemas matemáticos.</p>	<p>Para o jogo com todas as tabuadas, os alunos formarão duplas e sortearão números para o preenchimento da tabela com a tabuada.</p> <p>Para o jogo da multiplicação divertida, os alunos pintarão a tabela com as multiplicações da tabuada conforme a legenda com os resultados.</p>	<p>matemática resolvendo e elaborando problemas.</p>
<p>4º Ano</p> <p>DATA: 01/11 a 30/11</p> <p>Atividades: Leitura e interpretação de texto</p> <p>Jogos Matemáticos (multiplicação)</p> <p>Situações Problemas (multiplicação e divisão)</p>	<p>Fazer a leitura e interpretar o texto, em duplas serão realizados os jogos de multiplicação com o sorteio dos números e preenchimento da tabela e a pintura das operações seguindo a legenda.</p>	<p>O objetivo dessa oficina é estimular o raciocínio da matemática resolvendo e elaborando problemas de multiplicação e divisão.</p>
<p>5º Ano</p> <p>DATA: 01/11 a 30/11</p> <p>Atividades: Leitura e interpretação de textos (simulado)</p> <p>Atividades de ortografia e gramática (concordância nominal e verbal, citações, pontuação e regras ortográficas.</p>	<p>Será realizado o simulado de língua portuguesa 4. A atividade será entregue aos alunos e após todos terminarem será realizada a correção com destaque para os erros coletivos. As questões que os alunos mais errarem serão retomadas e comentadas com a elaboração de novas propostas.</p>	<p>O objetivo dessa oficina é incentivar a leitura e a compreensão de diferentes tipos de textos aplicando e desenvolvendo as regras ortográficas e gramaticais corretamente.</p>



PROCESSO Nº 39.706/2020

CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 008/2020

OFICINA: Dança

PROFESSOR: Maria Gabriela

ESCOLA: E.M. Profº Rosiris Maria Andreucci Stopa

Professor: Maria Gabriela		Oficina: Dança
Atividade	Metodologia	Objetivo
DATA: 04/11/2021 Oficina: Dança Atividade: Vivência do Hip Hop.	Nesta atividade as crianças serão convidadas a vivenciar um novo estilo de dança: o Hip Hop. Esse será só um primeiro momento com a música utilizada no estilo e com o conhecimento comum que elas têm sobre. A proposta será para que elas dance o que acham que é o Hip Hop.	O objetivo dessa oficina é vivenciar o novo estilo de dança estudado: o Hip Hop.
DATA: 05/11/2021 Oficina: Dança Atividade: Vivência do Hip Hop. (parte II)	Nesta atividade iremos explorar mais sobre o conhecimento comum que as crianças possuem sobre o novo estilo de dança proposto: o Hip Hop.	O objetivo dessa oficina é vivenciar o novo estilo de dança estudado: o Hip Hop.
DATA: 08/11/2021 Oficina: Dança Atividade: Apresentação Hip Hop	Nesta atividade será apresentado as crianças um novo ritmo de dança: o Hip Hop. Isso acontecerá por meio de textos e vídeos expostos as/aos estudantes, mostrando a história e as principais características do ritmo.	O objetivo dessa oficina é apresentar e ampliar o repertório rítmico das/dos estudantes.
DATA: 11/11/2021 Oficina: Dança Atividade: Hip Hop no Brasil e seus estilos.	Nesta atividade será apresentada a história do Hip Hop no Brasil assim como os estilos e diferenças entre o Hip Hop, Dança de Rua (Street Dance) e outros.	O objetivo dessa oficina é apresentar e ampliar o repertório rítmico das/dos estudantes.
DATA: 12/11/2021 Oficina: Dança	Nesta atividade será proposto as crianças por meio de diferentes músicas a vivência dos diferentes estilos relacionados ao Hip Hop por	O objetivo dessa oficina é apresentar e ampliar o repertório rítmico das/dos estudantes.



PROCESSO Nº 39.706/2020

CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 008/2020

Atividade: Vivência dos estilos Hip Hop.	meio do que escutaram e viram nas últimas aulas.	
DATA: 18/11/2021 Oficina: Dança Atividade: Hip Hop: passos básicos I	Nesta atividade será apresentado as/aos estudantes alguns passos básicos do novo ritmo de dança estudado: o Hip Hop.	O objetivo dessa oficina é conhecer e vivenciar o novo estilo de dança estudado: o Hip Hop.
DATA: 19/11/2021 Oficina: Dança Atividade: Hip Hop: passos básicos I	Esta será uma atividade de assimilação da aula anterior, para que eles desenvolvam bem e com calma os passos de dança mostrados na última atividade.	O objetivo dessa oficina é conhecer e vivenciar o novo estilo de dança estudado: o Hip Hop.
DATA: 22/11/2021 Oficina: Dança Atividade: Hip Hop: passos II	Nesta atividade será apresentado as/aos estudantes a segunda parte dos passos básicos do novo ritmo de dança estudado: o Hip Hop.	O objetivo dessa oficina é conhecer e vivenciar o novo estilo de dança estudado: o Hip Hop.
DATA: 25/11/2021 Oficina: Dança Atividade: Hip Hop: coreografia	Nesta atividade será exposto as/aos estudantes uma coreografia do ritmo de dança estudando: Hip Hop.	O objetivo dessa oficina é conhecer e vivenciar o novo estilo de dança estudado: o Hip Hop.
DATA: 26/11/2021 Oficina: Dança Atividade: Criatividade: Hip Hop.	Nesta atividade as crianças serão convidadas a produzir uma coreografia, uma sequência coreográfica, em grupos de até cinco alunos, utilizando os passos já estudados e da criatividade de cada um.	O objetivo dessa oficina é incentivar a autonomia e criatividade das/dos estudantes.
DATA: 29/11/2021 Oficina: Dança	Nesta atividade as crianças mostrarão, uma para as outras, as coreografias	O objetivo dessa oficina é conhecer e vivenciar o



PROCESSO Nº 39.706/2020

CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 008/2020

Atividade: Criatividade: Hip Hop	criadas por elas.	novo estilo de dança estudado: o Hip Hop.
----------------------------------	-------------------	---

OFICINA: Ed. Ambiental

PROFESSOR: Danianderson

ESCOLA: E.M. Profª Rosiris Maria Andreucci Stopa

Professor: DANIANDEYSON		Oficina: EDUCAÇÃO AMBIENTAL	Mês: NOVEMBRO DE 2021
Atividade	Metodologia	Objetivo	
<p>DATA: 01 a 05</p> <p>Atividade: Animais extintos - Era glacial</p>	<p>O texto apresentado às crianças irá informar sobre os acontecimentos que originaram e finalizaram a Era glacial. A fim de fazer uma ligação com desenhos animados atuais, alguns animais serão apresentados e comentados conforme sua evolução aos tempos atuais.</p> <p>Ao final, algumas perguntas serão colocadas para as crianças copiarem e responderem em seu caderno de lição de casa.</p> <p>Feito isso, basta tirar uma foto e enviar para o professor, não se esquecendo de se identificar no final da folha do caderno.</p>	<p>Os objetivos dessa oficina são:</p> <p>a) Explicar a escala do tempo e evolução de alguns animais até a atualidade;</p> <p>b) Trabalhar a leitura e interpretação de texto.</p>	
<p>DATA: 08 a 12</p> <p>Atividade: História do lobo-guará</p>	<p>Uma breve história será contada, utilizando-se ferramentas lúdicas, sobre o lobo-guará e sua importância como dispersor de sementes, na preservação da</p>	<p>Os objetivos dessa oficina são:</p> <p>a) Contar a história do lobo-guará, baseada em fatos reais;</p> <p>b) Trabalhar a leitura e interpretação de texto.</p>	



	<p>vegetação.</p> <p>Ao final, algumas perguntas serão colocadas para as crianças copiarem e responderem em seu caderno de lição de casa.</p> <p>Feito isso, basta tirar uma foto e enviar para o professor, não se esquecendo de se identificar no final da folha do caderno.</p>	
<p>DATA: 15 a 19</p> <p>Atividade: Lixeiros da natureza</p>	<p>O planeta Terra seria muito ruim se não houvesse os animais responsáveis pela degradação da matéria orgânica. Este texto traz diversos seres vivos que agem diretamente no controle do ciclo da cadeia ambiental.</p> <p>Ao final, algumas perguntas serão colocadas para as crianças copiarem e responderem em seu caderno de lição de casa.</p> <p>Feito isso, basta tirar uma foto e enviar para o professor, não se esquecendo de se identificar no final da folha do caderno.</p>	<p>Os objetivos dessa oficina são:</p> <ul style="list-style-type: none">a) Mudar a imagem de animais mal compreendidos na natureza;b) Trabalhar a leitura e interpretação de texto.
<p>DATA: 22 a 26</p> <p>Atividade: Dinossauros atuais</p>	<p>Esta atividade traz informações muito interessantes sobre animais que não precisaram mudar tanto o formato de seus corpos ao longo dos anos. O texto estará envolto de informações sobre algumas espécies atuais que prestam grandes benefícios à natureza e que se parecem muito com seus primos extintos, os dinossauros.</p>	<p>Os objetivos dessa oficina são:</p> <ul style="list-style-type: none">a) Mostrar animais que não evoluíram tanto, preservando boa parte de suas características primitivas;b) Trabalhar a leitura e interpretação de texto.



	<p>Ao final, algumas perguntas serão colocadas para as crianças copiarem e responderem em seu caderno de lição de casa.</p> <p>Feito isso, basta tirar uma foto e enviar para o professor, não se esquecendo de se identificar no final da folha do caderno.</p>	
<p>DATA: 29 a 03-12-21</p> <p>Atividade: Parques e reservas</p>	<p>A preservação das espécies, tanto fauna quanto flora, depende diretamente de áreas protegidas para esta finalidade. O texto traz informações sobre os parques e reservas que são locais destinados à preservação e com respaldo governamental e/ou municipal.</p> <p>Ao final, algumas perguntas serão colocadas para as crianças copiarem e responderem em seu caderno de lição de casa.</p> <p>Feito isso, basta tirar uma foto e enviar para o professor, não se esquecendo de se identificar no final da folha do caderno.</p>	<p>Os objetivos dessa oficina são:</p> <ul style="list-style-type: none">a) Apresentar os parques e reservas como ferramentas para a preservação da fauna e flora;b) Trabalhar a leitura e interpretação de texto.

OFICINA: Musicalização

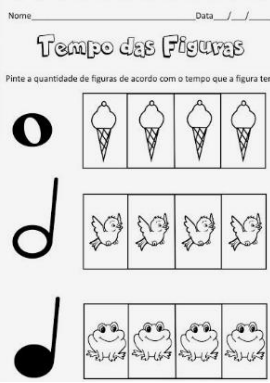
PROFESSOR: Thaisa Barreto

ESCOLA: E.M. Profª Serafina de Luca Cherfen

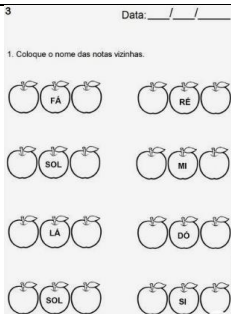
E.M. Profª Rosiris Maria Andreucci Stopa



OBSERVAÇÕES: Com o 3º ano, trabalharei em uma música para a Semana da Arte.

Professor: Thaisa Barreto Oficina: Musicalização		
Atividade	Metodologia	Objetivo
<p>DATA: 1ª semana de outubro</p> <p>Oficina : Musicalização</p> <p>Atividade 1: Tempo das Figuras</p> <p>Atividade 2: Usando as mãos (Jogo Rítmico)</p>	 <p>Atividade 1: Atividade impressa.</p> <p>Atividade 2: Um jogo rítmico, onde podemos apenas com as mãos, com caráter para desafiá-los. Vou ensinar parte por parte, mão com mão, mão com a outra mão. Dividindo a sala em grupos, para cada um fazer no contra-tempo. Segunda parte: Bate, desce e vira, e então juntar as duas partes. Terceira parte: Palma, mesa e cotovelo. Brincadeira Musical para Musicalização Infantil: Aprendendo JOGO MUSICAL de RITMO com as Mãos</p>	<p>Atividade 1: Essa atividade tem como objetivo trazer à memória algo que já aprendemos, que são as figuras de som. E de maneira lúdica (pintando), vamos contar o valor do tempo de cada figura, conforme atividade ao lado.</p> <p>Atividade 2: Atividade que vai trabalhar a coordenação, o ritmo, de forma a aprimorar habilidades gestuais, controle, e ensinando o contratempo, existente nas músicas.</p>
<p>DATA: 2ª semana de outubro</p> <p>Oficina : Musicalização</p> <p>Atividade 1: Relembrando as notas</p>		<p>Atividade 1: Relembrar conteúdo de teoria musical já ensinado. Escala de dó.</p> <p>Atividade 2: Trabalharemos o andamento (ritmo), memória</p>

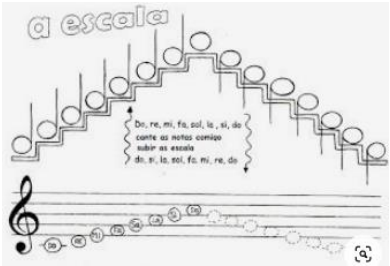


<p>musicais Atividade 2: Brincando com bolinhas plásticas</p>	 <p>Atividade 1: Vamos cantar a música “Skala de Dó” e pedir para que realizem essa atividade. Atividade 2: Em andamento com a música do vídeo abaixo, faremos gestos específicos em momentos da música direcionados e coerentes com o movimento, tendo em mãos bolinhas coloridas. BRINCADEIRA MUSICAL COM BOLINHAS COLORIDAS DoReMiPaty /Musicalização Infantil</p>	<p>acumulativa e concentração, coordenação motora e atividade coletiva, assimilação sonora.</p>
<p>DATA: 3ª semana de outubro Oficina : Musicalização Atividade 1: Brincando com Lápis de cor Atividade 2: Origami</p>	<p>Atividade 1: Usando apenas lápis de cor, que as crianças tenham mesmo. Vamos escolher quatro cores diferentes, e em grupos pequenos (duas ou quatro pessoas), cada um a sua vez, terá que fazer a coordenação rítmica e da cor, realizada pelo colega. JOGO MUSICAL usando LÁPIS DE COR Prof. Vinícius Eufrásio MUSICALIZAÇÃO INFANTI</p> <p>Atividade 2: Vou fazer com as crianças um origami de Guitarra, utilizando apenas uma folha de papel, de preferência colorida. Origami: Violão /Guitarra/ Baixo - Instruções em Português BR</p>	<p>Atividade 1: Trabalhar o ritmo, controle motor fino, e cognitivo.</p> <p>Atividade 2: Aprimorar habilidade de coordenação motora fina, concentração, e de forma lúdica terem suas mini guitarras em casa feitas por suas próprias mãos.</p>



PROCESSO Nº 39.706/2020

CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 008/2020

<p>DATA: 4ª semana de outubro</p> <p>Oficina: Musicalização</p> <p>Atividade 1: A escala</p> <p>Atividade 2: Dança dos copos</p>	<p>Atividade 1:</p>  <p>Mais uma revisão de conteúdo.</p> <p>Atividade 2: Vou ensinar a dança dos copos, para as crianças, parte por parte. TUTORIAL BATIDA DO COPO - RAFA GOMES</p>	<p>Atividade 1: Para aprimoramento de apreensão do conteúdo ensinado.</p> <p>Atividade 2: Atividade que vai trabalhar a coordenação, o ritmo, de forma a aprimorar habilidades gestuais, controle, e ensinando o contratempo, existente nas músicas.</p>
--	---	--

OFICINA: Informática

PROFESSOR: Silmara F. Martins

ESCOLA: E.M. Profª Rosiris Maria Andreucci Stopa

<p>1ª semana data: 03/11 e 04/11/21</p>	<p>Atividade</p>	<p>Metodologia</p>	<p>Objetivo</p>
<p>1º ano</p>	<p>Aulas práticas, fazer buscas no Windows</p>	<p>Utilizar computador no laboratório de informática</p>	<p>Conhecer e utilizar o paint e outros recursos de imagem disponíveis</p>
<p>2º ano</p>	<p>Aulas práticas, fazer buscas no Windows</p>	<p>Utilizar computador no laboratório de informática</p>	<p>Conhecer e utilizar o paint e outros recursos de imagem disponíveis</p>
<p>3º ano</p>	<p>Aulas práticas fazer buscas no Windows</p>	<p>Utilizar computador no laboratório de informática</p>	<p>Conhecer e utilizar o paint e outros recursos de imagem disponíveis</p>
<p>4º ano</p>	<p>Aulas práticas, fazer buscas na</p>	<p>laboratório de</p>	<p>Ler e interpretar páginas virtuais e gêneros textuais</p>



PROCESSO Nº 39.706/2020

CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 008/2020

	Web	informática	digitais (blogs, notícias, informativos e e-books...)
5ºano	Aulas práticas, fazer buscas na Web	Utilizar computador no laboratório de informática	Ler e interpretar páginas virtuais e gêneros textuais digitais (blogs, notícias, informativos e e-books...)
2ª semana data: 09/11 à 11/11/21	Atividade	Metodologia	Objetivo
1º ano	Pedir aos alunos, para fazer desenhos livre	Utilizar área de pesquisa no Windows (buscar paint)	Reconhecer e utilizar o Paint e outros recursos de imagens disponíveis
2º ano	Pedir aos alunos, para fazer desenhos livre	Utilizar área de pesquisa no Windows (buscar paint)	Reconhecer e utilizar o Paint e outros recursos de imagens disponíveis
3ºano	Pedir aos alunos, para fazer desenhos livre	Utilizar área de pesquisa no Windows (buscar paint)	Reconhecer e utilizar o Paint e outros recursos de imagens disponíveis
4ºano	Escrever uma carta para um amigo	Utilizar o Word para desenvolver a escrita	Conhecer e utilizar o Word e outros recurso de textos disponíveis, desenvolver a escrita digital
5ºano	Escrever uma carta para um amigo	Utilizar o Word para desenvolver a escrita	Conhecer e utilizar o Word e outros recurso de textos disponíveis, desenvolver a escrita digital
3ª semana data: 16/11 à 18/11/21	Atividade	Metodologia	Objetivo
1º ano	Manusear corretamente o equipamento	Utilizar o laboratório de Informática, digitar palavras e pequenas	Conhecer as funções básicas do computador



PROCESSO Nº 39.706/2020

CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 008/2020

		frases	
2º ano	Manusear corretamente o equipamento	Utilizar o laboratório de Informática, digitar palavras e pequenas frases	Conhecer as funções básicas do computador
3ºano	Manusear corretamente o equipamento	Utilizar o laboratório de Informática, digitar palavras e pequenas frases	Conhecer as funções básicas do computador
4ºano	Fazer buscas na web, de textos, ou noticiário e identificar o gênero textual	Laboratório de Informática, utilizar a área de pesquisa	Desenvolver a capacidade de reconhecer os tipos de gêneros textuais, através de buscas em sites de pesquisa
5ºano	Fazer buscas na web, de textos, ou noticiário e identificar o gênero textual	Laboratório de Informática, utilizar a área de pesquisa	Desenvolver a capacidade de reconhecer os tipos de gêneros textuais, através de buscas em sites de pesquisa
4ª semana data: 23/11 à 25/11	Atividade	Metodologia	Objetivo
1º ano	Pedir aos alunos, para fazer desenhos livre	Utilizar área de pesquisa no Windows (buscar paint)	Reconhecer e utilizar o Paint e outros recursos de imagens disponíveis
2º ano	Pedir aos alunos, para fazer desenhos livre	Utilizar área de pesquisa no Windows (buscar paint)	Reconhecer e utilizar o Paint e outros recursos de imagens disponíveis
3ºano	Pedir aos alunos, para fazer desenhos livre	Utilizar área de pesquisa no Windows (buscar paint)	Reconhecer e utilizar o Paint e outros recursos de imagens disponíveis
4ºano	Escrever uma carta para um amigo	Utilizar o Word para desenvolver a escrita	Conhecer e utilizar o Word e outros recurso de textos disponíveis, desenvolver a escrita digital
5ºano	Escrever uma carta para um amigo	Utilizar o Word para desenvolver a escrita	Conhecer e utilizar o Word e outros recurso de textos disponíveis, desenvolver a escrita digital



OFICINA: Biblioteca e Leitura

PROFESSOR: Ellen Angela

ESCOLA: E.M. Profª Rosiris Maria Andreucci Stopa

1ª semana data:	Atividade	Metodologia	Objetivo
1º ano	<p>*Histórias da mitologia Grega</p> <ul style="list-style-type: none">• Medusa• Ícaro <p>*Leitura deleite:</p> <ul style="list-style-type: none">• Condomínio dos Monstros	<p>Apresentar as histórias através de contações que serão utilizados materiais diversos para ilustração.</p> <p>Na história da Medusa, utilizar o princípio da brincadeira “Pedra, papel, tesoura” como parte da ilustração. Realizar desenhos como forma de registro daquilo que fora trabalhado, e também criar pequenos artesanatos como fechamento temático.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Realizar momentos de leitura deleite• Promover contações de história com materiais diversos• Produzir atividades lúdicas como fechamento temático
2º ano	<p>*Histórias da mitologia Grega</p> <ul style="list-style-type: none">• Medusa• Ícaro <p>*Leitura deleite:</p> <ul style="list-style-type: none">• Condomínio dos Monstros	<p>Apresentar as histórias através de contações que serão utilizados materiais diversos para ilustração.</p> <p>Na história da Medusa, utilizar o princípio da brincadeira “Pedra, papel, tesoura” como parte da ilustração. Realizar desenhos como forma de registro daquilo que fora trabalhado, e também criar pequenos artesanatos como fechamento temático.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Realizar momentos de leitura deleite• Promover contações de história com materiais diversos• Produzir atividades lúdicas como fechamento temático



PROCESSO Nº 39.706/2020

CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 008/2020

3ºano	<p>*Histórias da mitologia Grega</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medusa • Ícaro <p>*Leitura deleite:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Condomínio dos Monstros 	<p>Apresentar as histórias através de conbtações que serão utilizados materiais diversos para ilustração.</p> <p>Na história da Medusa, utilizar o princípio da brincadeira “Pedra, papel, tesoura” como parte da ilustração. Realizar desenhos como forma de registro daquilo que fora trabalhado, e também criar pequenos artesanatos como fechamento temático.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar momentos de leitura deleite • Promover contações de história com materiais diversos • Produzir atividades lúdicas como fechamento temático
4ºano	<p>*Histórias da mitologia Grega</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medusa • Ícaro <p>*Leitura deleite:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Condomínio dos Monstros 	<p>Apresentar as histórias através de conbtações que serão utilizados materiais diversos para ilustração.</p> <p>Na história da Medusa, utilizar o princípio da brincadeira “Pedra, papel, tesoura” como parte da ilustração. Criar charges utilizando as personagens do mito. Realizar desenhos como forma de registro daquilo que fora trabalhado, e também criar pequenos artesanatos como fechamento temático.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar momentos de leitura deleite • Promover contações de história com materiais diversos • Produzir atividades lúdicas como fechamento temático
5ºano	<p>*Histórias da mitologia Grega</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medusa • Ícaro <p>*Leitura deleite:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Condomínio dos Monstros 	<p>Apresentar as histórias através de conbtações que serão utilizados materiais diversos para ilustração.</p> <p>Na história da Medusa, utilizar o princípio da brincadeira “Pedra,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar momentos de leitura deleite • Promover contações de história com materiais diversos



PROCESSO Nº 39.706/2020

CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 008/2020

	<p>papel, tesoura” como parte da ilustração. Criar charges utilizando as personagens do mito. Realizar desenhos como forma de registro daquilo que fora trabalhado, e também criar pequenos artesanatos como fechamento temático.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Produzir atividades lúdicas como fechamento temático
--	---	--

OFICINA: Circo

PROFESSOR: Heros Oliveira

ESCOLA: E.M. Profª Rosiris Maria Andreucci Stopa

E.M. Profª Rita Lourdes Cardoso de Almeida Alvim

Professor: Heros		Oficina: Circo
Atividade	Metodologia	Objetivo
<p>DATA: 05/11/2021</p> <p>Oficina : Desafio de bolinhas</p> <p>Atividade : Bolinhas 1,2,3...</p>	<p>Pegar dois pares de meias e fazer o exercício de 1..2..3, em movimento de rotação.</p>	<p>O objetivo dessa oficina é: Melhorar a coordenação motora e atenção</p>
<p>DATA: 12/11/2021</p> <p>Oficina :</p> <p>Atividade : Clavas de equilíbrio</p>	<p>Usar a clava para melhorar a atenção e o Reflexo.</p> <p>Pegar uma clava e colocar na palma da mão em seguida começar a contagem até 10, repetir isso por 5x.</p>	<p>O objetivo dessa oficina é Trabalhar e melhorar a coordenação motora fina, além de estimular a concentração e o espírito esportivo de competição saudável.</p>
<p>DATA: 19/11/2021</p> <p>Oficina : Circo</p> <p>Atividade : Contação de história</p>	<p>Escolher um livro de acordo com a idade dos alunos e dar a oportunidade aos mesmos de questionar e ser questionado para a fim de melhorar a tomada de decisões sobre determinados</p>	<p>O objetivo dessa oficina é estimular a imaginação do aluno e o desenvolvimento físico, cognitivo e socioemocional das crianças, se destaca como uma</p>



PROCESSO Nº 39.706/2020

CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 008/2020

	assuntos.	importante aliada da educação infantil.
DATA: 26/11/2021 Atividade : Alinhavar	Para essa atividade vamos precisar de: - 1 pedaço de papelão no formato retangular - 8 grãos de macarrão Penne no formato cilíndrico - 1 Cadarço ou um pedaço de linha maior do que o papelão - cola quente - canetinha ou tinta guache Como fazer: Primeiro pinte um lado do papelão, depois cole os macarrões em seguida pegue o cadarço ou barbante e comece a alinhavar por dentro dos macarrões.	A Psicomotricidade contribui de maneira expressiva para a formação e estruturação do esquema corporal, o que facilitará a orientação espacial. O alinhavar estimula a coordenação visomotora, a direcionalidade e o controle do tônus muscular.

OFICINA: Atividades Esportivas

PROFESSOR: Anderson Brajon

ESCOLA: E.M. Profª Rosiris Maria Andreucci Stopa

a semana	Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
1º ano	PONTO FACULTATIVO	FERIADO	ATIVIDADE: Corrida da tocha METODOLOGIA: em espaços pré-determinados os alunos realizaram uma corrida utilizando de cones e bolas, trabalhando	ATIVIDADE: Brincadeira relógio METODOLOGIA : Com o uso de bolas e cordas os alunos realizarão salto e deslocamentos em estafetas, evitando que a corda toque em seu corpo.	ATIVIDADE: Brincadeira “O que mudou?” METODOLOGIA : atividade lúdica onde os alunos escolhidos terão que adivinhar qual objeto mudou de local OBJETIVO: trabalhar a ludicidade e a



PROCESSO Nº 39.706/2020

CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 008/2020

			a lateralidade OBJETIVO: Trabalhar as capacidades físicas e a coordenação motora	OBJETIVO: retomada das brincadeiras tradicionais	concentração e atenção
2º ano	PONTO FACULTATIVO	FERIADO	ATIVIDADE: Corrida da tocha METODOLOGIA: em espaços pré-determinados os alunos realizaram uma corrida utilizando de cones e bolas, trabalhando a lateralidade OBJETIVO: Trabalhar as capacidades físicas e a coordenação motora		ATIVIDADE: Brincadeira “O que mudou? ” METODOLOGIA : atividade lúdica onde os alunos escolhidos terão que adivinhar qual objeto mudou de local OBJETIVO: trabalhar a ludicidade e a concentração e atenção
3º ano	PONTO FACULTATIVO	FERIADO	ATIVIDADE: Brincadeiras antigas METODOLOGIA: Brincadeira	ATIVIDADE: Base 4 METODOLOGIA : Pré-desportiva, vivências e	ATIVIDADE: Brincadeira “O que mudou? ” METODOLOGIA : atividade lúdica onde os alunos



PROCESSO Nº 39.706/2020

CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 008/2020

			<p>esconde – esconde x pique esconde e suas diferenças</p> <p>OBJETIVO: retomada das brincadeiras antigas</p>	<p>utilização de movimentos da modalidade do Beisebol</p> <p>OBJETIVO: incentivar o trabalho em equipe</p>	<p>escolhidos terão que adivinhar qual objeto mudou de local</p> <p>OBJETIVO: trabalhar a ludicidade e a concentração e atenção</p>
4º ano	PONTO FACULTATIVO	FERIADO	<p>ATIVIDADE: Brincadeiras antigas METODOLOGIA: Brincadeira esconde – esconde x pique esconde e suas diferenças</p> <p>OBJETIVO: retomada das brincadeiras antigas</p>	<p>ATIVIDADE: Base 4</p> <p>METODOLOGIA : Pré-desportiva, vivências e utilização de movimentos da modalidade do Beisebol</p> <p>OBJETIVO: incentivar o trabalho em equipe</p>	
5º ano	PONTO FACULTATIVO	FERIADO		<p>ATIVIDADE: Base 4</p> <p>METODOLOGIA : Pré-desportiva,</p>	<p>ATIVIDADE: Brincadeira “O que mudou?”</p> <p>METODOLOGIA : atividade lúdica</p>



PROCESSO Nº 39.706/2020

CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 008/2020

				vivências e utilização de movimentos da modalidade do Beisebol	onde os alunos escolhidos terão que adivinhar qual objeto mudou de local
				OBJETIVO: incentivar o trabalho em equipe	OBJETIVO: trabalhar a ludicidade e a concentração e atenção
2ª semana	Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
1º ano	ATIVIDADE: Brincadeira de Roda METODOLOGIA: Brincadeira cantada em roda corre-cotia OBJETIVO: retomada das brincadeiras tradicionais	ATIVIDADE: Brincadeira bolinha no alvo METODOLOGIA: atividade que se utiliza de movimentos do jogo de golf (lançamento e precisão) OBJETIVO: desenvolver as habilidades motoras	ATIVIDADE: brincadeira toque-toque quem é? METODOLOGIA: atividade lúdica onde o objetivo é descobrir qual aluno tocou aquela determinada pessoa OBJETIVO: desenvolver a integração e trabalhar a ludicidade	ATIVIDADE: QUEIMADA MALUCA METODOLOGIA: : é uma variação da queimada tradicional, com regras mais simples para introdução dos jogos e trabalho de precisão OBJETIVO: incentivar o trabalho em equipe	ATIVIDADE: Bola ao cesto Atividades Pré-desportivas METODOLOGIA: : Brincadeira em estafetas, 2 equipes em colunas com objetivo de pontuar a cada lançamento ao cesto OBJETIVO: Propor de forma lúdica modalidades esportivas (recreação)
2º ano	ATIVIDADE: Brincadeira de Roda METODOLOGIA:		ATIVIDADE: brincadeira toque-toque quem é?		ATIVIDADE: Bola ao cesto Atividades Pré-desportivas



	<p>IA: Brincadeira cantada em roda corre-cotia</p> <p>OBJETIVO: retomada das brincadeiras tradicionais</p>		<p>METODOLOGIA: atividade lúdica onde o objetivo é descobrir qual aluno tocou aquela determinada pessoa</p> <p>OBJETIVO: desenvolver a integração e trabalhar a ludicidade</p>		<p>METODOLOGIA : Brincadeira em estafetas, 2 equipes em colunas com objetivo de pontuar a cada lançamento ao cesto</p> <p>OBJETIVO: Propor de forma lúdica modalidades esportivas (recreação)</p>
3º ano	<p>ATIVIDADE: Brincadeira alerta – pré-desportiva</p> <p>METODOLOGIA: atividade que se utiliza de movimentos do jogo de handebol (arremesso e precisão)</p> <p>OBJETIVO: desenvolver as habilidades motoras</p>	<p>ATIVIDADE: Brincadeira bolinha no alvo</p> <p>METODOLOGIA: atividade que se utiliza de movimentos do jogo de golf (lançamento e precisão)</p> <p>OBJETIVO: desenvolver as habilidades motoras</p>	<p>ATIVIDADE: brincadeira toque-toque quem é?</p> <p>METODOLOGIA: atividade lúdica onde o objetivo é descobrir qual aluno tocou aquela determinada pessoa</p> <p>OBJETIVO: desenvolver a integração e trabalhar a ludicidade</p>	<p>ATIVIDADE: QUEIMADA MALUCA</p> <p>METODOLOGIA : é uma variação da queimada tradicional, com regras mais simples para introdução dos jogos e trabalho de precisão</p> <p>OBJETIVO: incentivar o trabalho em equipe</p>	<p>ATIVIDADE: Bola ao cesto Atividades Pré-desportivas</p> <p>METODOLOGIA : Brincadeira em estafetas, 2 equipes em colunas com objetivo de pontuar a cada lançamento ao cesto</p> <p>OBJETIVO: Propor de forma lúdica modalidades esportivas</p>



PROCESSO Nº 39.706/2020

CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 008/2020

					(recreação)
4º ano			<p>ATIVIDADE: brincadeira toque-toque quem é?</p> <p>METODOLOGIA: atividade lúdica onde o objetivo é descobrir qual aluno tocou aquela determinada pessoa</p> <p>OBJETIVO: desenvolver a integração e trabalhar a ludicidade</p>	<p>ATIVIDADE: QUEIMADA MALUCA</p> <p>METODOLOGIA : é uma variação da queimada tradicional, com regras mais simples para introdução dos jogos e trabalho de precisão</p> <p>OBJETIVO: incentivar o trabalho em equipe</p>	
5º ano	<p>ATIVIDADE: Brincadeira alerta – pré- desportiva</p> <p>METODOLOGIA: atividade que se utiliza de movimentos do jogo de handebol (arremesso e precisão)</p>	<p>ATIVIDADE: Brincadeira bolinha no alvo</p> <p>METODOLOGIA: atividade que se utiliza de movimentos do jogo de golf (lançamento e precisão)</p>		<p>ATIVIDADE: QUEIMADA MALUCA</p> <p>METODOLOGIA : é uma variação da queimada tradicional, com regras mais simples para introdução dos jogos e trabalho de precisão</p> <p>OBJETIVO:</p>	<p>ATIVIDADE: Bola ao cesto Atividades Pré- desportivas</p> <p>METODOLOGIA : Brincadeira em estafetas, 2 equipes em colunas com objetivo de pontuar a cada lançamento ao cesto</p>



PROCESSO Nº 39.706/2020

CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 008/2020

	OBJETIVO: desenvolver as habilidades motoras	OBJETIVO: desenvolver as habilidades motoras		incentivar o trabalho em equipe	OBJETIVO: Propor de forma lúdica modalidades esportivas (recreação)
3ª semana	Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
1º ano	FERIADO	ATIVIDADE: Quadrado maluco METODOLOGIA: Formam-se 2 colunas e ao sinal do professor os 2 primeiros ficaram ao centro do quadrado e terão que se movimentar dependendo da cor que o professor falar. OBJETIVO: Desenvolver atividades de psicomotricidade	ATIVIDADE: Pega-pega gato e rato e nunca 3 METODOLOGIA: pega gato e rato os demais alunos ficam sentados com as pernas estendidas esperando sua vez, já no nunca 3 só podem ficar em duplas OBJETIVO: retomada das brincadeiras tradicionais	ATIVIDADE: Pula corda METODOLOGIA : em estafetas ao sinal do professor cada dupla terá que pular a corda e a cada rodada irá aumentar o nível de dificuldade OBJETIVO: retomada das brincadeiras antigas	ATIVIDADE: QUEIMADA MALUCA METODOLOGIA : é uma variação da queimada tradicional, com regras mais simples para introdução dos jogos e trabalho de precisão OBJETIVO: incentivar o trabalho em equipe
2º ano			ATIVIDADE: Pega-pega		ATIVIDADE: QUEIMADA



	FERIADO		gato e rato e nunca 3 METODOLOGIA: pega pega gato e rato os demais alunos ficam sentados com as pernas estendidas esperando sua vez, já no nunca 3, só podem ficar em duplas OBJETIVO: retomada das brincadeiras tradicionais		MALUCA METODOLOGIA : é uma variação da queimada tradicional, com regras mais simples para introdução dos jogos e trabalho de precisão OBJETIVO: incentivar o trabalho em equipe
3º ano	FERIADO	ATIVIDADE: Quadrado maluco METODOLOGIA: Formam-se 2 colunas e ao sinal do professor os 2 primeiros ficaram ao centro do	ATIVIDADE: Jogo dos 10 passes METODOLOGIA: Formam-se 2 equipes, podendo utilizar somente as mãos vence a equipe que conseguir	ATIVIDADE: Pique bandeira METODOLOGIA : divide-se 2 equipes, onde o objetivo é atravessar o campo adversário e conquistar o território trazendo a	ATIVIDADE: QUEIMADA 4 CANTOS METODOLOGIA : é uma variação da queimada tradicional, com regras mais complexas. OBJETIVO: incentivar o



		<p>quadrado e terão que se movimentar dependendo da cor que o professor falar.</p> <p>OBJETIVO: desenvolver atividades de psicomotricidade</p>	<p>realizar 10 passes consecutivos .</p> <p>OBJETIVO: Incentivar o trabalho em equipe</p>	<p>bandeira para seu campo</p> <p>OBJETIVO: Incentivar o trabalho em equipe</p>	<p>trabalho em equipe</p>
4º ano	FERIADO		<p>ATIVIDADE: Jogo dos 10 passes</p> <p>METODOLOGIA: Formase 2 equipes, podendo utilizar somente as mãos vence a equipe que conseguir realizar 10 passes consecutivos .</p> <p>OBJETIVO: Incentivar o trabalho em equipe</p>	<p>ATIVIDADE: Pique bandeira</p> <p>METODOLOGIA : divide-se 2 equipes, onde o objetivo é atravessar o campo adversário e conquistar o território trazendo a bandeira para seu campo</p> <p>OBJETIVO: Incentivar o trabalho em equipe</p>	



5º ano	FERIADO	<p>ATIVIDADE: Jogo dos 10 passes</p> <p>METODOLOGIA: Forma-se 2 equipes, podendo utilizar somente as mãos vence a equipe que conseguir realizar 10 passes consecutivos .</p> <p>OBJETIVO: Incentivar o trabalho em equipe</p>		<p>ATIVIDADE: Pique bandeira</p> <p>METODOLOGIA : divide-se 2 equipes, onde o objetivo é atravessar o campo adversário e conquistar o território trazendo a bandeira para seu campo</p> <p>OBJETIVO: Incentivar o trabalho em equipe</p>	<p>ATIVIDADE: QUEIMADA 4 CANTOS</p> <p>METODOLOGIA : é uma variação da queimada tradicional, com regras mais complexas.</p> <p>OBJETIVO: incentivar o trabalho em equipe</p>
4ª semana	Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
1º ano	<p>ATIVIDADE: brincadeira (corrida do semáforo)</p> <p>METODOLOGIA: atividade que se utiliza de movimentos de corrida, com aceleração e</p>	<p>ATIVIDADE: Brincadeira “a teia “</p> <p>METODOLOGIA: em um determinado espaço, utilizando um fio de barbante, os alunos terão</p>	<p>ATIVIDADE: marcha soldado</p> <p>METODOLOGIA: brincadeira cantada onde os alunos terão que colocar os cones na</p>	<p>ATIVIDADE: pega-pega gato e rato</p> <p>METODOLOGIA : alunos dispostos espalhados pela quadra sendo denominado um caçador (gato) e um fugitivo (rato),</p>	<p>ATIVIDADE: pega –pega azul e amarelo</p> <p>METODOLOGIA : atividade onde as equipes terão objetivo de pegar o maior número de jogadores para sua equipe.</p>



PROCESSO Nº 39.706/2020

CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 008/2020

	<p>parada ao sinal de cada cor</p> <p>OBJETIVO: desenvolver as habilidades motoras</p>	<p>que passar sem tocar nos fios</p> <p>OBJETIVO: Desenvolver as habilidades motoras</p>	<p>cabeça em forma de chapéu ao sinal do professor</p> <p>OBJETIVO: desenvolver a atividade lúdica</p>	<p>quando pego troca as funções.</p> <p>OBJETIVO retomada das brincadeiras tradicionais</p>	<p>OBJETIVO desenvolver concentração e atenção e trabalhar a velocidade e agilidade</p>
2º ano	<p>ATIVIDADE: brincadeira (corrida do semáforo)</p> <p>METODOLOGIA: atividade que se utiliza de movimentos de corrida, com aceleração e parada ao sinal de cada cor</p> <p>OBJETIVO: desenvolver as habilidades motoras</p>		<p>ATIVIDADE: Brincadeira “a teia “</p> <p>METODOLOGIA: em um determinado espaço, utilizando um fio de barbante, os alunos terão que passar sem tocar nos fios</p> <p>OBJETIVO: Desenvolver as habilidades motoras</p>		<p>ATIVIDADE: pega –pega azul e amarelo</p> <p>METODOLOGIA : atividade onde as equipes terão objetivo de pegar o maior número de jogadores para sua equipe.</p> <p>OBJETIVO desenvolver concentração e atenção e trabalhar a velocidade e agilidade</p>
3º ano	<p>ATIVIDADE: brincadeira (corrida do semáforo)</p> <p>METODOLOGIA:</p>	<p>ATIVIDADE: Jogos de tabuleiro</p> <p>METODOLOGIA: os</p>	<p>ATIVIDADE: Brincadeira “a teia “</p> <p>METODOLOGIA: em um</p>	<p>ATIVIDADE: marcha soldado</p> <p>METODOLOGIA : brincadeira cantada onde os</p>	<p>ATIVIDADE: jogo pebolim gigante</p> <p>METODOLOGIA : os alunos</p>



	<p>IA: atividade que se utiliza de movimentos de corrida, com aceleração e parada ao sinal de cada cor</p> <p>OBJETIVO: desenvolver as habilidades motoras</p>	<p>próprios alunos deverão criar seus jogos de tabuleiro utilizando cartolinas, ou folhas de sulfite.</p> <p>OBJETIVO: desenvolver a criação através dos jogos</p>	<p>determinado espaço, utilizando um fio de barbante, os alunos terão que passar sem tocar nos fios</p> <p>OBJETIVO: Desenvolver as habilidades motoras</p>	<p>alunos terão que colocar os cones na cabeça em forma de chapéu ao sinal do professor</p> <p>OBJETIVO: desenvolver a atividade lúdica</p>	<p>ficarão posicionados em formato de jogo de pebolim e terão que realizar movimentos laterais</p> <p>OBJETIVO: desenvolver as habilidades motoras e fundamentos específicos</p>
4º ano			<p>ATIVIDADE: Jogos de tabuleiro</p> <p>METODOLOGIA: os próprios alunos deverão criar seus jogos de tabuleiro utilizando cartolinas, ou folhas de sulfite.</p> <p>OBJETIVO: desenvolver a criação através dos jogos</p>	<p>ATIVIDADE: Jogos de tabuleiro</p> <p>METODOLOGIA: os próprios alunos deverão criar seus jogos de tabuleiro utilizando cartolinas, ou folhas de sulfite.</p> <p>OBJETIVO: desenvolver a criação através dos jogos</p>	



PROCESSO Nº 39.706/2020

CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 008/2020

5º ano	<p>ATIVIDADE: Jogos de tabuleiro</p> <p>METODOLOGIA: os próprios alunos deverão criar seus jogos de tabuleiro utilizando cartolinas, ou folhas de sulfite.</p> <p>OBJETIVO: desenvolver a criação através dos jogos</p>	<p>ATIVIDADE: Jogos de tabuleiro</p> <p>METODOLOGIA: os próprios alunos deverão criar seus jogos de tabuleiro utilizando cartolinas, ou folhas de sulfite.</p> <p>OBJETIVO: desenvolver a criação através dos jogos</p>		<p>ATIVIDADE: jogo pebolim gigante</p> <p>METODOLOGIA : os alunos ficarão posicionados em formato de jogo de pebolim e terão que realizar movimentos laterais</p> <p>OBJETIVO: desenvolver as habilidades motoras e fundamentos específicos</p>	<p>ATIVIDADE: pega –pega azul e amarelo</p> <p>METODOLOGIA : atividade onde as equipes terão objetivo de pegar o maior número de jogadores para sua equipe.</p> <p>OBJETIVO desenvolver concentração e atenção e trabalhar a velocidade e agilidade</p>
--------	--	--	--	--	--

OFICINA: Teatro

Professora: Isabel

ESCOLA: E.M. Profª Rita Lourdes Cardoso de Almeida Alvim

Professor: Bel Nascimento			Oficina: Teatro		
Atividade		Metodologia		Objetivo	
Pantomima		Os alunos do 4 e 5 anos continuaram trabalhando na criação de uma Pantomima, com a história do Peter Pan, para		Exercer criatividade e	



	apresentação. Será elaborado durante o mês de Novembro todo o roteiro, falas, cenário, figurino etc.	trabalho em equipe.
Teatro de Fantoche	Os alunos do 1 ao 3 ano continuaram trabalhando na criação de um Teatro de Fantoches, com contos dos irmãos Grimm. Será elaborado durante o mês de Novembro todo o roteiro, falas, figurino, cenário, etc.	Exercer criatividade e trabalho em equipe.
Telefone sem fio corporal	Uma fila é feita, e o primeiro aluno fará um movimento com o corpo e passará para o próximo da fila, assim sucessivamente, até chegar ao último da fila. O primeiro e o último comparam os movimentos.	Estimular atenção, e o trabalho em equipe
A máquina do Som	Cada aluno deverá fazer um som, seja com a boca, ou com o corpo, ou com algum objeto, em sequência, os outros alunos vão complementando o som, e assim, uma música criada por eles mesmos será formada.	Estimular o trabalho em equipe e a criatividade.
“O que tem lá?”	Será feito uma pergunta aos alunos sobre o que tem em determinado lugar. Por exemplo: “O que tem na feira?”, “O que tem no restaurante?”. Cada coisa que for citada, será desenhada na lousa. Ao final, tudo será enumerado, e eles devem colocar os números em ordem, com o objeto desenhado a frente do número em uma folha.	Brincar com os números.



PROCESSO Nº 39.706/2020

CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 008/2020

	Essa atividade será passada do 1 ao 2 ano	
--	---	--

OFICINA: Dança

Professora: Gabriela

ESCOLA: E.M. Profª Rita Lourdes Cardoso de Almeida Alvim

E.M. Profª Serafina de Luca Cherfen

Professor: Gabriela Yuri		Oficina: Dança	
Atividade		Metodologia	
		Objetivo	
DATA: 01/11/2021 e 03/11/2021 Oficina: Dança Atividade: Introdução e apresentação a alguns estilos do Hip Hop (Break Dance, Popping dance e Funkstyle)		Em roda vou apresentar diferentes estilos de dança dentro do Hip-hop, contando um pouco sobre cada uma, mostrando alguns passos de dança e musicas ouvidas nesses estilos.	
DATA: 8/11/2021 e 10/11/2021 Oficina: Dança Atividade: Roda de Break Dance		Em roda iremos trabalhar alguns passos característicos do Break Dance e assim como são feitas as rodas de Break iremos trabalhar com cada um apresentando seus passos numa roda de improviso.	
DATA: 15/11/2021 e 17/11/2021 Oficina: Dança Atividade: Introdução ao Popping Dance		Através de duas coreografias, iremos trabalhar os principais passos de dança do Popping Dance, os famosos passos de robô.	



PROCESSO Nº 39.706/2020

CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 008/2020

<p>DATA: 22/11/2021 e 24/11/2021</p> <p>Oficina: Dança</p> <p>Atividade: Introdução ao FunkStyle</p>	<p>Apresentação a toda a história do Funk Style, apresentando também grandes nomes como James Brown e através de uma coreografia iremos aprender alguns passos desse estilo de dança.</p>	<p>Aprender a história desse estilo de dança e desenvolver o movimento do corpo em diferentes ritmos.</p>
<p>DATA: 29/11/2021</p> <p>Oficina: Dança</p> <p>Atividade: Relembrar os estilos de dança do Hip Hop</p>	<p>Em roda e em conversa iremos relembrar todos os estilos, conversar sobre qual foram os que mais eles se interessaram e a partir do improvisado mostrar o que aprendeu em cada ritmo.</p>	<p>Relembrar os passos para memorizar e concluir as aulas sobre os diferentes estilos de dança do hip-hop.</p>

OFICINA: Informática

PROFESSOR: Eduardo

ESCOLA: E.M. Profª Serafina de Luca Cherfen

Professor: Eduardo Shozo Takahashi		Oficina: Informática
Atividade	Metodologia	Objetivo
<p>DATA: semana 01 – 05 de Novembro online</p> <p>Jogos Online</p>	<p>Apresentar site de jogos online para diversão</p>	<p>.Distrair e ao mesmo tempo desenvolver agilidade e coordenação motora no uso do computador</p>
<p>DATA: semana 01 – 05 de Novembro</p> <p>Correção da avaliação e feedback aos alunos</p>	<p>Corrigir a avaliação em conjunto, explicar a resposta na lousa.</p>	<p>Mostrar a importância da atenção e participação em sala de aula e fixar conteúdo, para dar continuidade</p>



PROCESSO Nº 39.706/2020

CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 008/2020

DATA: Semana 08 – 12 de Novembro online. Desafio dos dedos parte 1	Treino de coordenação motora fina em vídeo aula gravada	Melhorar a coordenação motora fina para o uso do teclado e mouse.
DATA: Semana 08 – 12 de Novembro Tabela 1 Coluna	Desenhar uma tabela na lousa, apresentando suas utilidades. Escrever palavras de dois ou três grupos e colocar os alunos para agruparem nas colunas corretas.	Trazer a noção de organização em coluna.
DATA: Semana dia 15 - 19 de Novembro. Online Desafio dos dedos parte 2	Treino de coordenação motora fina em vídeo aula gravada	Melhorar a coordenação motora fina para o uso do teclado e mouse.
DATA: Semana 15 - 19 de Novembro. Tabela 2 Linha x Coluna	Desenhar uma tabela na lousa, entregar folha para os alunos para que desenhem também. E Ensinar a jogar Batalha naval.	Noção de coordenadas
DATA: Semana dia 22 – 26 de Novembro online. Desafio dos dedos parte 3	Treino de coordenação motora fina em vídeo aula gravada	Melhorar a coordenação motora fina para o uso do teclado e mouse.
DATA: Semana dia 22 – 30 de Novembro Tabela 3 À César o que é de César	Jogo lógico onde utiliza tabela para organizar as informações dadas pelo problema e assim solucionar as dúvidas.	Estimular o raciocínio lógico e coordenação de tabela.



OFICINA: Atividades Esportivas

PROFESSOR: Alex Moreira

ESCOLA: E.M. Profº Serafina de Luca Cherfen

Professor: Alex Moreira De Lima		Oficina: atividades esportivas
Atividade	Metodologia	Objetivo
Nunca 2	Um pegador e um fugitivo, o restante da sala ficara sentado, o fugitivo escolhe um aluno e senta atrás, que estava sentada levanta e vira pegador	Deslocamento espacial tomada e decisão rapida
Gato e rato	Alunos fazem circulo mantendo um fora e um dentro, o de fora e pegador e o de dentro fugitivo, fugitivo tem o auxilio da roda para se deslocar para dentro e fora, o objetivo e pegar o fugitivo	Cooperação, raciocinio e agilidade
Dança das cadeiras	Alunos rodando sobre as cadeiras, ao se parar a musica todos devem sentar que ficar em pé esta fora da rodada	Percepção tempo- musica para raciocino
Goal ball	Jogo do para-desporto, futebol adaptado para se jogar sem a visão.	Vivencia sobre conscientização de deficientes físicos
Vôlei com pano	Jogo do para-desporto onde se joga vôlei em grupo segurando um lençol	Trabalho em grupo
Brincando no circo	Malabares, acrobacias e desenhos com o corpo.	Vivencia de atividade do circo



PROCESSO Nº 39.706/2020

CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 008/2020

Queimada russa	Queimada com o objetivo de eliminar o maior numero de adversários possível, porem ao segurar a bola sem a deixar cair, o time salva um integrante que já foi queimado.	Cooperação , lateralidade, controle da forza e percepção espacial
----------------	--	--

OFICINA: Leitura e Jogos

Professora: Frantheline

ESCOLA: E.M. Profº Serafina de Luca Cherfen

Professor: Frantheline		Oficina: Leitura e Jogos	
Atividade	Metodologia	Objetivo	
Bestilling	Material necessário será bexiga comum, bexiga palito e folha de papel. Desenvolver em aula um estilingue de bexiga, e as crianças vão poder brincar livre no espaço dentro da quadra.	<ul style="list-style-type: none"> - Criatividade - Coordenação motora -Habilidades de cálculo e força -Noções espacial 	
Capucheta	Confecção de capucheta, usaremos folha sulfite, linha e rabiola.	<ul style="list-style-type: none"> -Habilidades para calculo - Socialização - Desenvolver autonomia 	
Leitura coletiva e individual, contação de história.	Leitura de histórias coletivas ou individuais de variados gêneros, podendo ser em roda, e diferentes ambientes.	<p>Trazer ao aluno o gosto pela leitura, em diferentes gêneros textuais.</p> <p>Desenvolver as habilidades de leitura e imaginação.</p>	



PROCESSO Nº 39.706/2020

CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 008/2020

Jogos rápidos	Jogos orais como: soletrando, o que é o que é, antecessor e sucessor, forca, jogo da memória	- Memorização - Agilidade
Clássicos	Jogos de damas, palitos, quebra-cabeça, cubo, dominó e outros onde os alunos podem desenvolver sozinhos ou em duplas	- Resolução de problemas - Socialização
Atividades impressas de montar, recorte e cole, pintar	Atividades impressas, além da atividade artística, desenvolvimento das atividades motoras.	Desenvolver as atividades motoras

OFICINA: Arte

PROFESSOR: Fernanda

ESCOLA: E.M. Profª Serafina de Luca Cherfen

Professor: Fernanda Maria dos Santos.	Oficina: Novembro.	Arte.
Atividade	Metodologia	Objetivo
04/11/2021 (Quinta-feira) 1º A, 2º A, 3º A e 4º A. Atividade 1: Os Gigantes – Ilusão de Perspectiva	Desenhar pessoas com a perspectiva para demonstra-la como gigantes	Desenvolver a habilidade de traçar com a régua. Desenvolver a criatividade.
08/11/2021 (Segunda-feira) 4º A e 5º A. Atividade 2: Losango –	Desenhar losangos inspirados nos quadros do artista Modrian.	Conhecer sobre o artista Piet Modrian. Aprender figuras geométricas. Desenvolver a habilidade no



PROCESSO Nº 39.706/2020

CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 008/2020

por Piet Mondrian		traçado com a régua.
09/11/2021 (Terça-feira) 5º A Atividade 1: Os Gigantes – Ilusão de Perspectiva	Desenhar pessoas com a perspectiva para demonstra-la como gigantes	Desenvolver a habilidade de traçar com a régua. Desenvolver a criatividade.
09/11/2021 (terça-feira) 1º A, 2º A e 3ºA. Atividade 2: Losango – por Pier Mondrian	Desenhar losangos inspirados nos quadros do artista Modrian.	Conhecer sobre o artista Piet Modrian. Aprender figuras geométricas. Desenvolver a habilidade no traçado com a régua.
11/11/2021 (Quinta-feira) 1º A, 2º A, 3º A e 4º A. Verificar possíveis atividades não terminadas no caderno de desenho.	Terminar atividades. (caso não haja, esta aula será contada uma fabula, e a atividade será representa-la em um desenho)	
15/11/2021 (Segunda-feira) 4º A e 5º A. Feriado	Feriado	Feriado
16/11/2021 (terça-feira) 5ºA. Atividade 1: Paisagem do Retrovisor.	Desenhar a paisagem vista do retrovisor do carro. Desenho visto pelo ângulo da perspectiva.	Desenvolver a habilidade de espaço. Desenvolver a técnica de perspectiva.
16/11/2021 (terça-feira) 1º A, 2º A e 3ºA. Atividade 2: Desenho Ilusão de Ótica da mão.	Fazer o desenho da própria mão e depois seguir as orientações da professora para a sequencia.	Aprender sobre ilusão de ótica.
22/11/2021 (Quinta-feira) 1º A, 2º A, 3º A e 4º A. Atividade 1: Paisagem do Retrovisor.	Desenhar a paisagem vista do retrovisor do carro	Desenvolver a habilidade de espaço. Desenvolver a técnica de perspectiva.
23/11/2021 (Segunda-feira) 4º A e 5º A.	Completar a outra parte de uma figura encontrada na revista.	Desenvolver a Criatividade. Desenvolver a percepção e simetria.

Fraternidade Universal Projeto Curumim
Praça Antonio Scavone s/n - Caetetuba
E-mail: atendimento@curumim.org.br
www.curumim.org.br
Face book: curumimatibaia
Telefone: (11) 4411-5800



PROCESSO Nº 39.706/2020

CHAMAMENTO PÚBLICO Nº 008/2020

Atividade 1: desenho x colagem		
23/11/2021 (terça-feira) 5ºA. Atividade 2: Arte com Teia de Aranha.	Ensinar a desenhar a teia de aranha, colorir de forma criativa, diversas cores.	Desenvolver o traçado livre.
23/11/2021 (terça-feira) 1º A, 2º A e 3ºA. Atividade 1: desenho x colagem	Completar a outra parte de uma figura encontrada na revista.	Desenvolver a Criatividade. Desenvolver a percepção e simetria.
25/11/2021 (Quinta-feira) 1º A, 2º A, 3º A e 4º A. Atividade 2: Arte com Teia de Aranha.	Ensinar a desenhar a teia de aranha, colorir de forma criativa, diversas cores.	Desenvolver o traçado livre.

As vídeo aulas e atividades elaboradas pelos professores serão disponibilizadas na página do Projeto Curumim Atibaia no Facebook, Website e Grupos das escolas diariamente; (Links: [WWW.FACEBOOK.COM/PROJETOCURUMIM](https://www.facebook.com/projetocurumim)
[HTTPS://EDUCACAO35.WIXSITE.COM/EDUCACAOCURUMIM/C%C3%B3pia-Aulas-3](https://educacao35.wixsite.com/educacaocurumim/C%C3%B3pia-Aulas-3))

PAMELA RUBIO
COORDENADORA