

ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

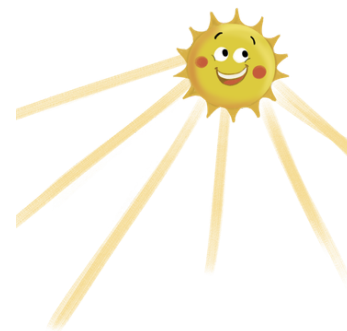


SOL *e* NUVENS

CORES NO CÉU

Regiane Marcolino

Sequência Didática: "Sol e nuvens, cores no céu"



Público-alvo: 3º ano do Ensino Fundamental

Duração estimada: 5 aulas (50 minutos cada)

Justificativa: A proposta visa explorar o texto poético "Sol e nuvens, cores no céu" como ponto de partida para reflexões sobre as transformações do céu e suas relações com as emoções humanas, incentivando a observação da natureza, o desenvolvimento da linguagem, da imaginação e da expressão artística.

Objetivos de aprendizagem:

- Identificar elementos poéticos e sensoriais em textos literários.
- Observar fenômenos naturais relacionados ao céu e às nuvens.
- Expressar emoções e ideias por meio da linguagem oral, escrita, corporal e visual.
- Desenvolver empatia, autoconhecimento e imaginação.

Habilidades da BNCC:

- (EF15LP05) Identificar efeitos de sentido decorrentes do uso de pontuação e de recursos gráficos.
- (EF03LP06) Ler e compreender, com certa autonomia, textos literários.
- (EF03CI02) Identificar os principais componentes do céu (Sol, nuvens, estrelas, Lua), reconhecendo sua aparência e variações ao longo do tempo.
- (EF15AR08) Experimentar diferentes formas de registro da paisagem.

Aula 1: Leitura e roda de conversa

Atividades:

- Leitura do livro "Sol e nuvens, cores no céu".
- Roda de conversa sobre as mudanças no céu e os sentimentos associados: estimular as crianças a refletirem e relembrem como se sentem em dias chuvosos, em dias ensolarados e quais atividades fazem nesses dias.

Aula 2: Observação do céu e registro

Atividades:

- Observação do céu (ao vivo ou por imagens). O professor pode levar à turma ao pátio ou ao parque para observar o céu, em diferentes dias e horários. É recomendável criar um momento para as crianças deitarem no chão e observarem as nuvens. Caso não seja possível, o professor pode levar diferentes imagens do céu para as crianças observarem.
- Estimular os estudantes a escreverem frases ou pequenos poemas inspirados no céu.
- Criação de desenhos inspirados na observação.
- Montagem de um mural com as frases, poemas e desenhos.
- Convidar as outras turmas (ou as famílias) para prestigiarem o mural confeccionado pelos estudantes.



Aula 3: Experiência



Atividade: Vamos fazer uma experiência?

Materiais:

- Um prato com água.
- Um pedaço de plástico transparente ou filme plástico.
- Um copo vazio.
- Um lugar com Sol forte (ou uma lanterna forte, se estiver nublado).

Passos:

1. Coloque água no prato.
2. Cubra com o plástico, deixando bem esticado.
3. Coloque o copo vazio de pé no meio, tocando o plástico.
4. Leve tudo para um lugar com Sol.
5. Espere de 15 a 30 minutos.

Questionário após a experiência:

- O que aconteceu com a água?
- Tem alguma coisa no plástico?
- Como o copo ficou?

Reflexão:

- O que você percebeu neste experimento?
- Convidar as crianças a registrarem suas observações (escrita ou desenho).

Desenho:

- Incentivar os estudantes a desenhar diferentes elementos da história, como: o sol bem no alto; a água evaporando; a formação das nuvens e a chuva.

Jogo da Memória



Jogo da Memória



Instruções



Materiais Necessários:

- Impressão do jogo da memória (cartas com imagens duplicadas).
- Tesoura.
- Papel cartonado (opcional, para maior durabilidade das cartas).
- Cola (se usar papel cartonado).

Passo a Passo:

- **Imprimir:** Imprima o jogo da memória em uma folha de papel ou cartolina. Se quiser cartas mais resistentes, cole as folhas impressas em papel cartonado antes de recortar.
- **Cortar:** Com a tesoura, recorte cada carta cuidadosamente ao longo das linhas indicadas.
- **Organizar:** Separe as cartas em dois conjuntos idênticos, garantindo que cada imagem tenha um par correspondente

Objetivo do Jogo: Encontrar todos os pares de cartas correspondentes.

Regras:

- **Preparação:** Embaralhe as cartas e coloque-as viradas para baixo, formando um grid (grade) retangular.
- **Primeiro Jogador:** O primeiro jogador vira duas cartas de sua escolha.
- Se as cartas forem iguais, o jogador retira essas cartas do grid, coloca-as ao seu lado e ganha um ponto. O jogador pode, então, virar mais duas cartas.
- Se as cartas forem diferentes, o jogador vira as cartas de volta para baixo no mesmo lugar.
- **Próximos Jogadores:** O próximo jogador repete o processo.
- **Fim do Jogo:** O jogo termina quando todos os pares forem encontrados. Vence o jogador com o maior número de pares.

Dicas para os Jogadores:

- Preste atenção à posição das cartas viradas pelos outros jogadores para se lembrar onde estão os pares.
- Tente memorizar as cartas que você vira, mesmo que não encontre um par de imediato. Isso será útil nas próximas jogadas.

Variantes:

- **Tempo:** Jogue com um cronômetro para ver quem consegue encontrar todos os pares mais rapidamente.
- **Memória Musical:** Associe cada par de cartas a um som ou melodia, tocando-o quando o par é encontrado.