



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Anexo I

ATIVIDADES E MACROCAMPOS DAS ATIVIDADES DE AMPLIAÇÃO DE JORNADA PERIÓDICA

Atividades	COD	MACROCAMPO	COMP. CURRICULAR	ATIVIDADE
Atividade 1	519	Mc. Cultura E Arte	PD	Danças
Atividade 2	521	Mc. Tec. Da Inf.Com.E Uso Mídias	PD	Robótica
Atividade 3	520	Mc. Esporte E Lazer	PD	Xadrez tradicional/Xadrez Virtual
Atividade 4	517	Mc. Esporte E Lazer	PD	Outra categoria de Esporte e Lazer/Lutas
Atividade 5	517	Mc. Aprofundamento Da Aprendiz.	PD	Linguagens
Atividade 6	517	Mc. Aprofundamento Da Aprendiz.	PD	Matemática



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Anexo II

Atividades	COD	MACROCAMPO	COMP. CURRICULAR	ATIVIDADE
Atividade 1	519	Mc. Cultura E Arte	PD	Danças
Introdução <p>A dança é o ato de mover-se demonstrando sentimentos e emoções. É uma detalhada fonte de movimentos rítmicos que são ao mesmo tempo expressivos e desafiadores. Tem como um dos principais benefícios a formação e manutenção da personalidade. Uma pessoa dançando pode demonstrar um misto de sentimentos: desejos, alegrias, prazeres, gratidão, respeito, temor, poder. Traçando um conjunto de movimentos que se desenvolvem no espaço e num tempo determinado, configurada por um ritmo e capaz de expressar tanto simples como fortes emoções. A linguagem da expressão corporal e da dança é compreendida em vários níveis simultâneos, em um sentido óbvio, ela pode ser uma potência altamente significativa com uma linguagem simbólica, utilizando em termos de movimento, tempo e espaço, todas as capacidades humanas, cognitivas, físicas e afetivas que se tornam distintas pelo uso rítmico e harmonioso, isso ocorre pelo fato de ao dançar os músculos, os sentidos e a mente entrarem em atividade ajustando-se mutuamente transmitindo pensamentos e emoções.</p>				
Justificativa <p>Justifica-se o desenvolvimento da dança como uma forma de conhecer o mundo e de se reconhecer. Conhecer seu próprio corpo e suas possibilidades expressivas, conhecer o corpo do outro, conhecer a diversidade de expressão e a capacidade criativa e de potencialização do sensível.</p>				
Objetivo Geral <p>A dança na prática educativa tem o objetivo de resgatar, de forma natural e espontânea, as manifestações expressivas da nossa cultura, utilizando o corpo em movimento, estimulando a expressão de sentimentos e emoções que auxiliam na integração social.</p>				
Objetivos Específicos <ul style="list-style-type: none">✓ Oportunizar a vivência artística através de práticas de dança e improvisação, promovendo a consciência corporal, a expressividade e a criatividade através de diferentes propostas e dinâmicas de movimento.✓ Estabelecer limites usando movimentos, estruturando a personalidade e a socialização, pois leva o indivíduo a vivenciar e refletir sobre o meio em que vive e sua relação com o meio e a sociedade.✓ Resgatar, de forma natural e espontânea, as manifestações expressivas da nossa cultura.✓ Trabalhar a musculatura, fortalecendo-a, estimulando a coordenação motora, flexibilidade, postura, maior consciência corporal.✓ Desenvolver noções de espaço e melhorar na sua integração social.				



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Desenvolvimento:

- ✓ O principal objetivo no desenvolvimento da Atividade Complementar “Dança” é promover aulas de dança, desenvolvendo potencialidades e habilidades artísticas e criativas, com diferentes modalidades de forma integrada ao currículo escolar e as diversas habilidades da BNCC a serem desenvolvidas pelos estudantes dos anos iniciais.
 - 1. Integração/ Atenção/ Trabalho em grupo:** neste se encontra os jogos teatrais, baseados em recreação, deixando um momento mais divertido, porém direcionado, passando por etapas de jogos que estimulem a atenção e reconhecimento de sinais ou comandos, propiciando uma participação ativa de todo o grupo, reconhecendo o papel individual. Jogos: Morador e Cabana, Mosquito, Morto/vivo, Parar/Correr/ Andar, etc.
 - 2. Conhecimento corporal/Alongamento:** Com o objeto de trabalhar o corpo e seu reconhecimento individual realizar tanto atividades de alongamento, quanto jogos de imitação trabalhando com níveis, jogos como espelho, siga o mestre, travessia, entre outros. Aliar a estes jogos o trabalho de coordenação motora e direções, principalmente para os estudantes menores.
 - 3. Ritmo/ Conhecer e reconhecer estilos musicais e de dança:** Para que os estudantes tenham uma abertura de olhar quanto à multiplicidade de culturas e estilos, durante os alongamentos sempre selecionar músicas de diversas nacionalidade e culturas, educando os estudantes para conhecerem outros estilos além dos comuns em sua vivência. Fazer jogos de ritmo fazendo tanto o uso da dança de roda, a marcação do pé, quanto jogos direcionados trabalhando a frequência e permanência de ritmos.
 - 4. Aprendizado de passos e sequência:** No processo inicial da passagem de passos, realizar o estudo de sequências de movimentos, tanto no coletivo, quanto individual, repetir as sequências em diversas vezes, músicas e estilos, como forma de experimento de diversas velocidades dando oportunidades aos estudantes de também criar suas próprias coreografias.
 - 5. Criação de coreografia e apresentação:** A seleção da música para apresentação deverá ser realizada com os estudantes, deixando que os mesmos tragam suas propostas para a turma. O processo de ensaio e apresentação deve se basear na criação conjunta.
- ✓ A estrutura das aulas pode variar de acordo com o estilo de dança escolhido para o momento.

Atividades	COD	MACROCAMPO	COMP. CURRICULAR	ATIVIDADE
Atividade 2	521	Mc. Tec. Da Inf.Com.E Uso Mídias	PD	Robótica

Introdução

Cada vez mais os recursos tecnológicos estão presentes no nosso dia a dia e ter os conhecimentos para se ambientar adequadamente a esta realidade faz toda diferença, principalmente para as crianças, no período escolar, onde já se encontram em processo de aprendizagem e desenvolvimento de Competências Gerais e Específicas da BNCC, que ajudam na formação educacional, social e cidadã.



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

A robótica é um dos segmentos da tecnologia que também vem crescendo bastante nos últimos tempos, e com avanços significativos para diversas áreas, atendendo desde a indústria facilitando a realização de atividades até na medicina, promovendo inúmeros benefícios e facilidades no tratamento de diversas doenças.

Analisando este cenário onde a máquina e os homens estão cada vez mais próximos, educar aqueles que serão o futuro é essencial. E a introdução desta temática na educação básica é essencial para que a mesma ocorra de forma sadia e produtiva. Além disso, o conhecimento na área de robótica nas escolas de educação básica possibilita aos estudantes uma série de benefícios em sua jornada educacional, como por exemplo, maior agilidade, concentração e socialização.

Justificativa

Justifica-se esta Atividade Complementar de Robótica por ser uma área que desenvolve o raciocínio, atenção, concentração, memória, disciplina e o que faz com que o estudante consiga maior êxito no dia a dia tanto em sala de aula como no convívio familiar. Cabe salientar que ajuda a desenvolver conhecimentos e habilidades relacionadas à tecnologia e a ciência.

Objetivo Geral

O objetivo do trabalho com a robótica é trazer para a realidade educacional o mundo tecnológico que permeia a atualidade proporcionando um aprendizado prático, que desenvolve nos estudantes a capacidade de pensar e criar soluções aos desafios propostos.

Objetivos Específicos

- ✓ Oportunizar a vivência da Educação Digital;
- ✓ Integrar naturalmente conhecimentos de Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática (aprendizagem STEAM).
- ✓ Facilitar a compreensão de conceitos abstratos da matemática através de experiências práticas com a robótica.
- ✓ Desenvolver raciocínio lógico;
- ✓ Explorar a criatividade construindo seus próprios projetos;
- ✓ Incentivar o trabalho em equipe;

Desenvolvimento: O trabalho com a robótica pode ser feito individual ou em grupo, o que promove também maior interatividade e capacidade de trabalhar em equipe, uma habilidade crucial nos tempos atuais.

- ✓ Aprender conceitos básicos de robótica.
- ✓ Explorar os Kits que acompanha os materiais
- ✓ Montagem de projetos simples como elaboração de um objeto, de forma controlada e de fácil manuseio.
- ✓ Montagem de projetos mecânicos com a utilização de motores.
- ✓ Possibilitar ao aluno total liberdade para pôr em prática sua imaginação e criatividade desenvolvendo outros projetos que desejar.
- ✓ Desenvolver o Raciocínio Lógico através de atividades de:
 - decomposição de problemas complexos em partes menores;
 - identificação de padrões e sequências;



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

- planejamento organizado de cada passo da ação do robô;
- definição de sequência lógica de comandos para o robô;
- resolução de problemas;
- testagem de hipóteses;
- busca de alternativas.
- criação de algoritmos;
- teste e depuração de código;
- identificação de falhas e inconsistências;
- abstração de conceitos;
- generalização de regras.

Atividades	COD	MACROCAMPO	COMP. CURRICULAR	ATIVIDADE
Atividade 3	520	Mc. Esporte E Lazer	PD	Xadrez tradicional/Xadrez Virtual
Introdução <p>O xadrez é um importante instrumento de tomada de consciência, pois ele é interativo e pode ser executado por qualquer pessoa, independentemente de quaisquer divergências. Talvez este seja um dos maiores desafios da educação: aprender a viver juntos, aprender a viver com os outros, respeitando-se as diferenças. Seu caráter democrático, de fato, não distingue gênero, idade, raça ou condição social. Em seu aspecto formal, o xadrez tem sido utilizado para estudar a memória, a linguagem, a lógica e a inteligência; abarca igualmente a arte, devido ao impacto e valor estético, desafia a criatividade; também o esporte, por envolver adversários sob regras previamente definidas; e, mais atualmente, vem despontando como uma ferramenta poderosa de aprendizado na educação.</p>				
Justificativa <p>Justifica-se a introdução do Jogo de Xadrez como Atividade Complementar, pois promove a concentração em diversas outras disciplinas e ajuda no seu desenvolvimento e desempenho escolar. O jogo de xadrez é um instrumento pedagógico lúdico e potencializa o ensino-aprendizagem dialógico, empático e impulsionador das competências e habilidades de forma interativa, envolvente, autônoma, com participação qualitativa dos sujeitos da comunidade escolar.</p>				
Objetivo Geral <p>O objetivo do trabalho com o Xadrez do ponto de vista pedagógico, é estimular capacidades do desenvolvimento cognitivo, como raciocinar na busca dos meios adequados para alcançar um fim; organizar uma variedade de elementos para uma finalidade; imaginar concretamente situações futuras e tomar decisões vinculadas à resolução de problemas.</p>				
Objetivos Específicos <ul style="list-style-type: none">✓ Desenvolver diversas habilidades nos alunos, como paciência, memória, melhora nas tomadas de decisões e aumento na capacidade de dedução.✓ Favorecer a integração social, já que não importa a idade e o idioma do jogador, podendo ser praticado por todos.				



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

- ✓ Desenvolver o entendimento por questões éticas no esporte e de cidadania, como respeito às regras, respeito com os seus adversários e ajuda a lidar melhor com as derrotas não só no jogo, mas levando isso para sua vida.

Desenvolvimento: O caráter lúdico pode prevalecer sempre numa aula de xadrez, desde que ela seja realmente uma aula, intencional, organizada, estruturada e planejada. Assim, os alunos tornam-se sujeitos autônomos e críticos a partir da premissa que as jogadas se efetuam por ações próprias, fazem suas escolhas e assumem seus erros como sinônimo de novo aprendizado. Neste contexto, o xadrez como instrumento educativo transcende o jogo em si, impulsionando a construção de um processo de ensino dialógico, interativo, afetivo, criativo, comprometido, motivador, desafiador, e uma aprendizagem autônoma, subjetiva, libertária, cooperativa e solidária. No jogo de xadrez, há o rompimento de preconceitos e tabus pelo próprio sistema do jogo, no qual a reciprocidade entre os jogadores favorece seus aspectos lúdico e individual.

Por meio da ludicidade, apresentar o jogo para os estudantes utilizando várias estratégias:

- ✓ Apresentar apenas uma peça por vez, utilizando massinha de modelar para desenvolver a peça;
- ✓ Pintar os quadradinhos no tabuleiro;
- ✓ Brincadeiras lúdicas no tabuleiro do xadrez antes da introdução do jogo real como: disputa do rei, dominó xadrez, jogo da memória do xadrez, batalha naval do xadrez, jogo da velha do xadrez, queimada do xadrez, bingo do xadrez, sudoku do xadrez, troca dos cavalos, xadrez humano, etc.

Atividades	COD	MACROCAMPO	COMP. CURRICULAR	ATIVIDADE
Atividade 4	517	Mc. Esporte E Lazer	PD	Outra categoria de Esporte e Lazer Lutas/Artes Marciais

Introdução

Atuar com lutas e artes marciais dentro da escola como parte do currículo, um primeiro momento pode assustar, visto que é um tema pouco abordado e equivocadamente associado com violência. Porém quando apresentado de forma sistematizada e didaticamente, pode ajudar as crianças e jovens a gerir e a controlar a complexidade das relações, desenvolvendo nos estudantes consciência de suas emoções em benefícios comprovados no controle da ansiedade e manutenção da autoestima e até mesmo evitando a depressão. As lutas e artes marciais na escola devem ser entendidas como cultura do corpo e do movimento. Assim, o objetivo não será formar atletas ou competidores, mas colocar os estudantes em contato com essas manifestações culturais.

Justificativa

A introdução de lutas e artes marciais como Atividade Complementar nas escolas pode ter vários benefícios



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

físicos, mentais e sociais para os estudantes. Aqui estão alguns pontos positivos:

1. **Condicionamento Físico:** As artes marciais envolvem exercícios físicos que ajudam no desenvolvimento da força, resistência, flexibilidade e coordenação motora.
2. **Disciplina:** As artes marciais têm uma forte ênfase na disciplina e no respeito pelos outros. Os alunos aprendem a seguir regras, a manter o foco e a trabalhar duro para alcançar seus objetivos.
3. **Autoconfiança:** A prática regular de artes marciais pode aumentar a autoconfiança dos alunos, à medida que eles aprendem novas habilidades e superam desafios pessoais.
4. **Resolução de Conflitos:** As artes marciais também ensinam habilidades de resolução de conflitos e autocontrole, ajudando os alunos a lidar com situações difíceis de forma calma e racional.
5. **Desenvolvimento Mental:** Além do aspecto físico, as artes marciais também enfatizam o desenvolvimento mental, incluindo foco, concentração e controle emocional.
6. **Tradição e Cultura:** Muitas artes marciais têm raízes profundas na história e na cultura de diferentes países. Introduzir os alunos a essas tradições pode promover uma maior compreensão e apreciação da diversidade cultural.

A ideia é que com a abordagem das artes marciais nas escolas diminua o índice de agressividade dos alunos. Já que para os alunos, o colega não é visto como um adversário, mas apenas como um oponente ocorrendo uma relação não de agressão, mas sim de interação corporal em que um deve vencer o outro de forma leal e em seguida voltem a ser colegas, já que eles brincam de “lutinha” nos intervalos entre as aulas, e posteriormente convivem normalmente nas aulas.

Objetivo Geral

O objetivo é proporcionar uma introdução positiva e educativa ao mundo das artes marciais, enfatizando os aspectos físicos, mentais e sociais das mesmas, de forma acessível e divertida.

Objetivos Específicos:

- ✓ Promover a saúde física e o condicionamento.
- ✓ Desenvolver habilidades de autodefesa e autocontrole.
- ✓ Fomentar a disciplina e o respeito pelos outros.
- ✓ Melhorar a autoconfiança e a autoestima dos estudantes.

Desenvolvimento:

As artes marciais na escola, podem ser apresentadas por meio de uma pedagogia do jogo, que rompe com a ideia de reprodução de técnicas.

1. **Apresentação Teórica:**
 - Introdução lúdica às artes marciais, explicando de forma simples e adequada à idade o que são, suas origens e a importância dos valores como respeito e disciplina.
2. **Aquecimento Divertido:**
 - Jogos e atividades que aquecem o corpo de forma divertida, como corridas, pulos, imitações de animais, entre outros.
3. **Demonstração de Movimentos Básicos:**
 - Demonstrações de técnicas básicas de diferentes estilos adaptadas para crianças, como socos, chutes, bloqueios e quedas, realizadas de maneira lúdica e segura pelos instrutores.



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

4. Prática Dirigida:

- As crianças praticam os movimentos básicos com a orientação dos instrutores, com ênfase na postura correta, controle do corpo e segurança.

5. Jogos e Atividades Temáticas:

- Incorporação de jogos e atividades temáticas relacionadas às artes marciais, como "Pega-Bandeira Ninja", "Dança do Dragão", entre outros, para tornar o aprendizado mais dinâmico e divertido.

6. Resfriamento e Reflexão:

- Sessão de resfriamento com alongamentos relaxantes.
- Momento para as crianças compartilharem suas experiências e o que aprenderam durante a oficina.

Atividades	COD	MACROCAMPO	COMP. CURRICULAR	ATIVIDADE
Atividade 5	517	Mc. Aprofundamento Da Aprendiz.	PD	Linguagens

Introdução

A implementação da Atividade Complementar de Aprofundamento da Aprendizagem de Linguagem é não apenas uma resposta necessária às adversidades enfrentadas pelos estudantes, mas também um investimento essencial no futuro deles. Ao garantir que todos os alunos tenham o suporte necessário para superar desafios acadêmicos, estamos promovendo uma educação mais inclusiva e equitativa. É uma maneira eficiente de ajudar os alunos a melhorar suas habilidades de leitura, escrita e compreensão.

Justificativa

Eventos recentes, como a pandemia da COVID-19, levaram a prolongados períodos de ensino remoto, o que resultou em perdas significativas de aprendizado para muitos estudantes. Essa Atividade Complementar tem como objetivo abordar essas perdas e garantir que todos os alunos tenham a oportunidade de recuperar os conteúdos perdidos e avançar com sucesso em seus estudos. Conhecimentos fundamentais, especialmente em disciplinas como língua portuguesa e matemática, são cruciais para o sucesso educacional subsequente. Essa Atividade Complementar foca em reforçar, aprofundar e acompanhar a Aprendizagem da Língua Portuguesa, garantindo que os alunos tenham as habilidades necessárias para progredir em áreas de aprendizado mais avançadas. Além de abordar necessidades acadêmicas, a Atividade Complementar também serve como um espaço para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como resiliência, cooperação e gestão de tempo, que são igualmente importantes para o sucesso acadêmico e pessoal.

Objetivo Geral

O objetivo geral desta Atividade Complementar é ampliar a proficiência dos alunos em compreensão e produção textual, fortalecendo as habilidades de leitura, escrita, análise crítica e expressão oral em português. Esta oficina visa proporcionar aos estudantes uma oportunidade de explorar em maior profundidade os diversos aspectos da língua portuguesa, incluindo sua estrutura gramatical, riqueza



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

vocabular e variedade de gêneros textuais, permitindo que eles alcancem um domínio mais completo e sofisticado do idioma, o que será essencial para o sucesso acadêmico e para a comunicação eficaz em diferentes contextos sociais e profissionais.

Objetivos Específicos

- ✓ Desenvolver habilidades de leitura e escrita: Reforçar a capacidade de ler e escrever através de atividades lúdicas e interativas.
- ✓ Enriquecer o vocabulário: Introduzir novas palavras e expressões típicas da língua portuguesa.
- ✓ Promover a comunicação eficaz: Estimular a capacidade de se expressar claramente tanto na forma oral quanto escrita.
- ✓ Estimular a criatividade: Usar a literatura e outras formas de arte como meio de expressão pessoal e criativa.

Desenvolvimento:

Esta Atividade Complementar pode ser adaptada para diferentes níveis de habilidade e faixas etárias, dependendo dos alunos que frequentarão a oficina. É importante manter um ambiente acolhedor e encorajador, onde os alunos se sintam seguros para explorar suas dificuldades e aprender no seu próprio ritmo.

1. Diagnóstico Inicial

Atividade: Avaliação diagnóstica para identificar as dificuldades específicas de cada aluno.

Objetivo: Personalizar as sessões de acordo com as necessidades individuais.

2. Sessões de Leitura

Atividade: Leitura em grupo e individual, discussões sobre o texto.

Objetivo: Melhorar a fluência e compreensão leitora.

3. Oficinas de Escrita

Atividade: Exercícios de escrita criativa, redação e ortografia.

Objetivo: Reforçar regras gramaticais e a habilidade de escrita.

4. Ampliação de Vocabulário

Atividade: Jogos de palavras, uso de dicionários e criação de mapas mentais.

Objetivo: Enriquecer o vocabulário e melhorar a habilidade de uso de novas palavras.

5. Compreensão e Interpretação

Atividade: Análise de textos diversos (notícias, histórias, poemas).

Objetivo: Desenvolver habilidades interpretativas e de compreensão.

6. Reforço Gramatical

Atividade: Revisão interativa de tópicos gramaticais com exemplos práticos.

Objetivo: Solidificar o entendimento das estruturas gramaticais.

7. Feedback e Acompanhamento

Atividade: Reuniões individuais para feedback e orientações específicas.

Objetivo: Ajustar o plano de aprendizagem e motivar o aluno.



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO



Atividades	COD	MACROCAMPO	COMP. CURRICULAR	ATIVIDADE
Atividade 6	517	Mc. Aprofundamento Da Aprendiz.	PD	Matemática

Introdução

A Atividade Complementar de Aprofundamento da Aprendizagem em Matemática visa oferecer oportunidades para os alunos explorarem conceitos matemáticos em maior profundidade, resolverem problemas mais desafiadores com atividades divertidas e envolventes. Além disso, a matemática lúdica frequentemente incentiva a exploração criativa e a resolução de problemas, promovendo o pensamento crítico e a colaboração entre os participantes. Esse trabalho visa não apenas melhorar o entendimento dos conceitos matemáticos, mas também ajudar os estudantes a desenvolverem uma atitude mais positiva em relação ao componente curricular Matemática, o que pode levar a uma maior confiança e sucesso no aprendizado matemático.

Justificativa

Eventos recentes, como a pandemia da COVID-19, levaram a prolongados períodos de ensino remoto, o que resultou em perdas significativas de aprendizado para muitos estudantes. Essa Atividade Complementar tem como objetivo abordar essas perdas e garantir que todos os alunos tenham a oportunidade de recuperar os conteúdos perdidos e avançar com sucesso em seus estudos. Conhecimentos fundamentais, especialmente em disciplinas como língua portuguesa e matemática, são cruciais para o sucesso educacional subsequente. Essa Atividade Complementar foca em reforçar, aprofundar e acompanhar a Aprendizagem da Língua Portuguesa, garantindo que os alunos tenham as habilidades necessárias para progredir em áreas de aprendizado mais avançadas. Além de abordar necessidades acadêmicas, a Atividade Complementar também serve como um espaço para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como resiliência, cooperação e gestão de tempo, que são igualmente importantes para o sucesso acadêmico e pessoal.

Objetivo Geral

Criar uma atmosfera positiva em relação à matemática, mostrando às crianças que ela pode ser divertida e interessante.

Objetivos Específicos

- ✓ **Promover habilidades básicas:** Reforçar conceitos fundamentais, como contar, reconhecer números, identificar formas e compreender operações básicas.
- ✓ **Estimular o raciocínio lógico:** Proporcionar atividades que desafiem as crianças a pensar logicamente, resolver problemas e encontrar padrões.
- ✓ **Explorar conceitos matemáticos:** Introduzir conceitos matemáticos mais avançados, como geometria, frações, medidas e probabilidade, de maneira adequada à idade das crianças.
- ✓ **Fomentar a colaboração:** Promover a colaboração e o trabalho em equipe por meio de atividades



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

que incentivem a comunicação e o compartilhamento de ideias entre as crianças.

- ✓ **Desenvolver habilidades de resolução de problemas:** Proporcionar oportunidades para as crianças enfrentarem desafios e encontrar soluções criativas, ajudando a desenvolver habilidades de resolução de problemas.
- ✓ **Estimular a criatividade:** Incentivar a criatividade por meio de projetos e atividades que permitam às crianças explorar conceitos matemáticos de maneira não convencional.
- ✓ **Construir confiança:** Criar um ambiente onde as crianças se sintam seguras para tentar coisas novas e cometer erros, ajudando a construir confiança em suas habilidades matemáticas

Desenvolvimento:

Esta Atividade Complementar pode ser adaptada para diferentes níveis de habilidade e faixas etárias, dependendo dos alunos que frequentarão a Atividade Complementar. É importante manter um ambiente acolhedor e encorajador, onde os alunos se sintam seguros para explorar suas dificuldades e aprender no seu próprio ritmo.

Jogos de Tabuleiro Matemáticos:

- Introdução a jogos de tabuleiro que incorporam conceitos matemáticos, como jogos de números, jogos de estratégia com números primos, jogos de geometria, etc.
- Exemplo: "Quebra-Cabeça dos Números", onde os participantes precisam formar equações matemáticas corretas usando números e operadores fornecidos.

Atividades Práticas:

- Construção de modelos matemáticos usando materiais simples, como palitos de sorvete ou blocos de construção, para explorar conceitos como geometria tridimensional, proporções, etc.
- Exemplo: Construir poliedros simples e discutir suas propriedades geométricas.

Desafios de Quebra-Cabeça:

- Resolver quebra-cabeças matemáticos, como quebra-cabeças lógicos, Sudoku, Tangram, entre outros, que exigem raciocínio e habilidades matemáticas.
- Exemplo: Resolução de problemas de lógica baseados em padrões numéricos ou sequências.

Projetos Criativos:

- Desenvolvimento de projetos matemáticos criativos, como criar um jogo matemático original, elaborar um quebra-cabeça personalizado, ou até mesmo criar uma história que envolva problemas matemáticos.
- Exemplo: Projeto de criar um jogo de tabuleiro com regras matemáticas exclusivas.

Competições Amigáveis:

- Organização de competições de jogos matemáticos, como corridas de resolução de problemas, competições de quebra-cabeças, etc., para promover o trabalho em equipe e a diversão saudável.



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

- Exemplo: Desafio de resolver problemas matemáticos em equipe dentro de um limite de tempo