CÓDIGO DA FORMAÇÃO CONTINUADA: 144A
Relato no aplicativo até 18 de setembro

ATIVIDADE 14

Para turmas do 4º ano

O peixe curioso

Características da personalidade trabalhadas: AUTOCONHECIMENTO, EXTROVERSÃO, COMUNICAÇÃO, IMAGINAÇÃO, RESILIÊNCIA EMOCIONAL

Nesta atividade trabalhamos o mote “tirar a cabeça fora d´água” como provocação imaginativa. Para acessar novas possibilidades e opções precisamos primeiro perceber que elas existem, o que não acontece quando estamos dominados pelas rotinas ou, pior ainda, pelos problemas.

Vamos explorar a imagem do peixe que tira a cabeça fora d’água e descobre coisas que antes não podia saber que existiam. Essa experiência expande sua consciência.

Se conseguirmos que essa imagem se fixe pela imaginação na mente das crianças como uma representação que estimula a busca de alternativas e pensamentos positivos, teremos feito algo útil por elas. A contribuição será mais importante para as crianças com déficit de resiliência emocional que possam ter dificuldades para enxergar além das dificuldades da vida. Essas crianças precisam mesmo tirar a cabeça fora d´água.

Nota: em 2026 esta atividade é para 4º e 5º ano; a partir de 2027 é atividade exclusiva para o 4º ano

Caso o seu município participe da Formação Continuada Turma Legal, acumule pontos para o certificado registrando esta atividade em www.aplicativoturmalegal.org.br ou no aplicativo do mesmo nome para celular Android. Veja o código da atividade e a data-limite acima.

Preparação

- Fotocopiar a lâmina, para entregar uma imagem a cada criança.

a) CONEXÃO DO BEM

À contagem de três as crianças fazem o grito da paz Turma Legal. Varie com estas outras opções:



- Em pé, as crianças dão o abraço virtual Turma Legal nos colegas com bastante barulho de tapinhas nos ombros (ver figura).
- Crianças em roda dizem baixinho "Turma Legal" no ouvido do colega. Faça circular ora pela direita, ora pela esquerda, mais devagar ou mais rápido, para provocar envolvimento e diversão.

b) O PEIXE NA ÁGUA

Explique que a atividade do dia será sobre as coisas que a gente percebe e sobre as coisas que temos dificuldade para perceber.

Pergunte: como percebemos que existe a terra (o chão)? E como percebemos que existe o ar? E como percebemos que existe a água?

As respostas terão em comum o fato de que estamos em contato com esses elementos.

Continuidade:

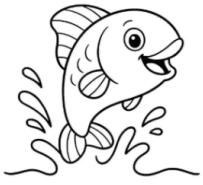
- O peixe que vive no mar percebe que existe a água? Por quê?
- Sabe que existe algo diferente como o ar e a terra?
- O que precisaria para o peixe saber que existe o ar e a terra?

c) TIRAR A CABEÇA FORA DA ÁGUA

<u>Primeiro momento</u>

Explique brevemente e com leveza que às vezes as pessoas que têm algum problema não conseguem pensar em outra coisa. Isso pode acontecer a qualquer um, inclusive às crianças e a você mesmo, professor(a).

Ⓘ Estimule a percepção imaginativa: as pessoas que estão submersas no problema delas só sabem que existem soluções quando tiram a cabeça fora da água, como o peixe precisa fazer para saber que existem outras coisas.



Pergunte: que tipo de dificuldades ou problemas as pessoas podem ter?

Anote no quadro o que as crianças falam.

Se necessário, complete com coisas óbvias: questões financeiras, desemprego, doença, desentendimentos, dificuldade para aprender algo na escola etc.

Segundo momento

Solicite que pensem em coisas que ajudem a resolver ou a amenizar os problemas da lista “se as pessoas fazem como o peixe e tiram a cabeça fora d´água”.

Estimule os comentários.

d) FINALIZAÇÃO

Momento arte-educação com dupla finalidade: consolidar no plano imaginário o conceito trabalhado e trabalhar a **aplicação** que é uma característica importante da personalidade.

Entregue a imagem do peixe e solicite que imaginem e desenhem o que ele vê ao sair da água. Pintam com esmero (valorize quem se esforçou).

Todos dizem o que seus peixes viram ao sair da água.

Para finalizar pergunte o que acharam da atividade.

- O peixe que tira a cabeça fora da água serviu para entender que é necessário olhar para outras possibilidades?

Termine com uma salva de palma “para a turma legal que tira a cabeça fora da água”.

Observação: o plano de aula tem uma imagem maior do peixe pulando fora água; você pode colocá-la em um lugar de passagem das crianças ao entrar e sair da aula durante uns dias, e de tanto em tanto perguntar se estão tirando a cabeça fora da água.

Sobrou tempo?

Jogo uma palavra depois da outra

O jogo inicia com a palavra PEIXE. Uma primeira criança diz outra palavra relacionada com essa primeira. A segunda criança tem de dizer outra palavra qualquer, relacionado com a segunda que foi dita. E assim por diante até todos terem participado.

www.turmalegal.org.br – Licença Creative Commons BY-NC-AS – Criação Daniel Raviolo.

