



1º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL





PLANO DE AULA - 1º ANO

Coordenadores Pedagógicos: Ivete Piaia, Vania Pederssetti Graciani e Jean Marcos Tonello

Professoras: Adriana Favaretto, Ana Eliza Tauchert, Cassia Neuberger, Dieini Kowalski, Neviane Todeschini, Rosilei Giacomini.

Disciplinas: Português, Matemática, Ciências, Geografia.

1. Competências Específicas	<ul style="list-style-type: none">-Apropriar-se da linguagem escrita, reconhecendo-a como forma de interação nos diferentes campos de atuação da vida social;-Relatar em linguagem verbal ou não verbal sequência de acontecimentos (rotina – manhã, tarde, noite) relativos a um dia, utilizando, quando possível, os horários dos eventos (horas);-Reconhecer e relacionar períodos do dia, dos dias da semana e dos meses do ano, recorrendo ao calendário, quando necessário;-Observar o mundo a sua volta e fazer perguntas;-Aprimorar seus saberes e incorporar, gradualmente, e de modo significativo, o conhecimento científico;-Utilizar os conhecimentos geográficos para compreender as relações com a natureza e a sociedade.
2. Unidades Temáticas	<ul style="list-style-type: none">- Oralidade; Leitura/escuta (compartilhada e autônoma); Escrita (compartilhada e autônoma);- Grandezas e Medidas: Unidades de medidas de tempo;- Mundo pessoal: eu, meu grupo social e meu tempo;- Seres vivos; animais e seus habitat;-Conexões e escalas.
3. Habilidades/Objetivos	<ul style="list-style-type: none">-Ler e escrever palavras que iniciam com a letra “T”, em colaboração de um adulto;-Identificar fonemas e sua representação por letras;-Segmentar oralmente palavras em sílabas;-Identificar e nomear diferentes escalas de tempo: os períodos diários (manhã, tarde, noite) e a sucessão dos dias e semanas;-Selecionar exemplos de como a sucessão de dias e noites orienta o ritmo de atividades diárias de seres humanos;-Identificar características sobre o modo de vida dos animais mais comuns no ambiente próximo; comparar alguns animais e organizar grupos com base em características de habitat;-Descrever características da sua vivência e sua influência nos hábitos (alimentares, de trabalho, de lazer, entre outros).
4. Conhecimentos Essenciais	<ul style="list-style-type: none">-Palavras com a letra “T”, vogais;-Compreensão das diferenças entre o dia e a noite;-Classificação dos animais segundo seu habitat.
5. Carga Horária	16 horas
6. Período de Realização	15/06/2020 à 28/06/2020

ORIENTAÇÕES:

- Todas as atividades devem ser orientadas por um adulto;
- Observar onde estiver escrito **somente leitura**;
- Onde estiver escrito em CAIXA ALTA deve ser copiado pelo aluno no caderno de atividades integradas;
- Iniciar as atividades fazendo o cabeçalho sugerido no grupo de whatsapp pela professora regente.

ATIVIDADES

Somente Leitura:

Téo não pode abraçar seus amigos por causa dos espinhos em seu corpo, mas pode brincar com eles de uma forma diferente.

Você não está podendo ir à escola, mas também pode estudar e brincar em casa.



1) VAMOS BRINCAR!

Para esta brincadeira você vai precisar de:

- 1 tampa grande de um pote de plástico (pode ser uma forma retangular ou bacia);
- Um pouco de farinha de milho ou farinha de trigo.

Coloque a farinha em cima da tampa, espalhando-a. Depois com ajuda de um adulto você irá pensar palavras que iniciam com a **letra "T"** e escrever com o seu dedo na farinha. Após cada palavra escrita na farinha, você irá ler e escrevê-la no seu caderno. Se desafie a criar 10 palavras.

A BRINCADEIRA É ASSIM:



2) Somente Leitura:

Você tem vários amigos?

O porco espinho Téo tinha 4 amigos. Ajude Téo a completar a letra que está faltando no nome de seus amigos.

ESCREVA ESTA ATIVIDADE NO CADERNO:

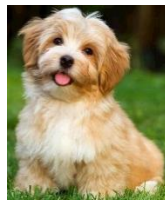
P__RCO



G__TO



C__CHORRO



__VELHA



3) ESCREVA NO CADERNO NOMES DE 5 PESSOAS QUE INICIAM COM A LETRA T (PODE SER NOME DE AMIGOS, FAMILIARES, FAMOSOS):

4) Vamos aprender mais um pouco sobre o dia e a noite? Assista ao vídeo: “como surgiu a noite?” disponível no link <https://www.youtube.com/watch?v=zxsbsqndm6k>;

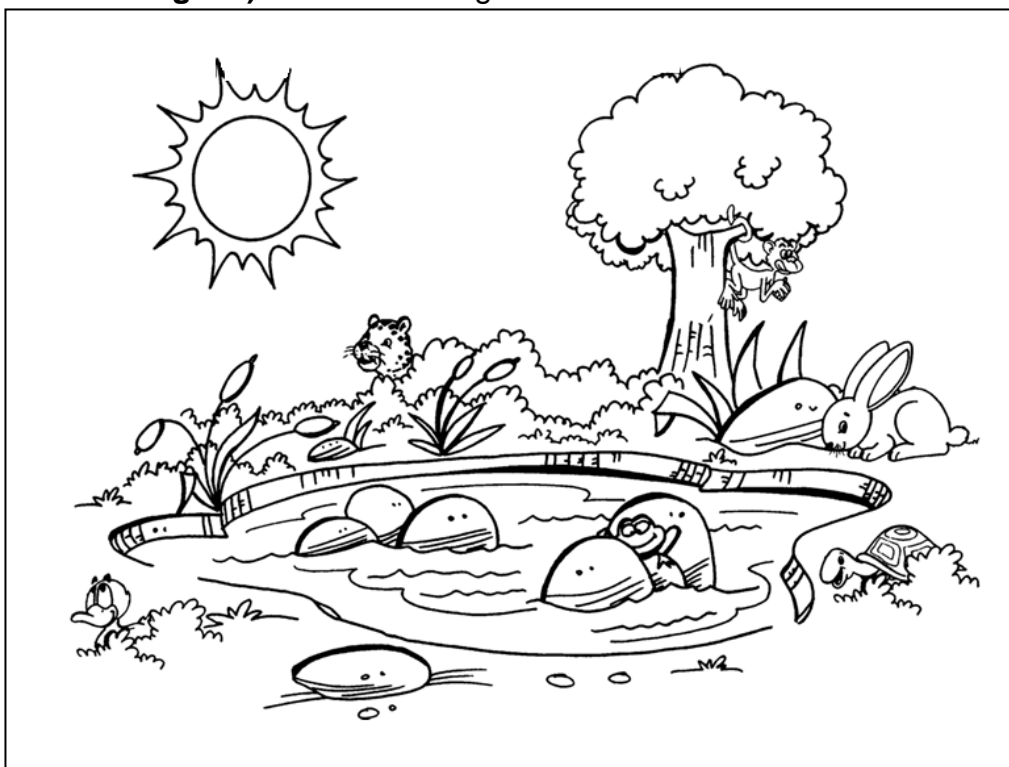
Agora com a sua família reflita as seguintes questões.

- A- Existem elementos que só podemos observá-los durante um determinado período?
- B- Como podemos diferenciar quando está dia e quando está noite?
- C- Existem comportamentos, que na maioria das vezes, só fazemos durante a noite?

5) Na história “Théo quer um abraço”, o porco-espinho saiu de casa durante o dia para passear e abraçar seus amigos.

FAÇA UMA LISTA E DEPOIS DESENHE NO SEU CADERNO ALGUMAS COISAS QUE VOCÊ COSTUMA FAZER DURANTE OS PERÍODOS DO DIA E DA NOITE.

(Leitura de imagens) Observe a imagem abaixo:





6) QUANTOS ANIMAIS VOCÊ VÊ?

7) ESCREVA O NOME DE CADA UM DELES.

8) Escolha 01 animal da imagem e faça-o com massinha de modelar, registre com fotos.

Os animais também tem um lugar para viver, que chamamos de habitat. Há os animais domésticos, da fazenda e selvagens. Alguns animais podem viver nos três ambientes, é o caso, por exemplo, do cachorro, que é doméstico por ser o nosso pet, na fazenda para auxiliar com o cuidado dos animais como cavalos e gado e os cachorros selvagens. Os peixes também, temos em casa nos aquários, em criação de açudes e no mar ou rios.

9) ESCREVA O NOME DE 3 ANIMAIS CONFORME A SUA CLASSIFICAÇÃO:

DOMÉSTICOS =

FAZENDA =

SELVAGENS =

10) PROCURE EM REVISTAS, LIVROS OU JORNAIS VELHOS FIGURAS DE ANIMAIS, RECORTE E COLE SEGUNDO A CLASSIFICAÇÃO.

DOMÉSTICOS	FAZENDA	SELVAGENS
QUANTOS ANIMAIS VOCÊ COLOU?	QUANTOS ANIMAIS VOCÊ COLOU?	QUANTOS ANIMAIS VOCÊ COLOU?

AVALIAÇÃO: serão avaliados os registros escritos e o desenvolvimento das atividades no caderno, através do grupo do whatsapp, onde a criança poderá enviar fotos ou vídeos.

MATERIAL DE APOIO: Pote plástico, farinhas, calendário, massinha de modelar, revistas, livros, jornais, tesoura, cola, caderno.

ARTE

Professoras: Jessica, Luana e Simone.

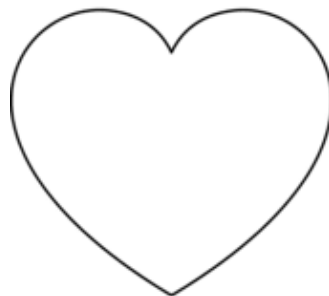
1. Competências Específicas	Experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte.
2. Unidades Temáticas	Artes Visuais
3. Habilidades/Objetivos	Experimentar, fazer, refazer, criar em artes visuais para perceber múltiplas possibilidades de vivências nos processos de criação individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços e contextos.
4. Conhecimentos Essenciais	-Elementos da linguagem visual: desenho e pintura.
5. Carga Horária	2 horas
6. Período de Realização	15/06/2020 a 28/06/2020

ARTE

No final do vídeo sobre o aluno porco espinho aparecia a frase:



1º passo: Em uma folha branca desenhe um coração bem grande do jeitinho que você conseguir.



2º passo: Com ajuda de alguém de sua família, escreva a frase “ACREDITE NO AMOR” dentro do coração e desenhe três boas ações que podem ser feitas para termos um mundo melhor.



3º passo: Com os lápis de cor, pinte bem colorido seu coração e seus desenhos.



4º passo: Agora com muita atenção, recorte o coração.



5º passo: Depois de recortar o coração, entregue para alguém da sua família e comente que se fizermos pequenas ações diariamente, podemos ajudar a melhorar as atitudes das pessoas e ter um mundo melhor. Acredite no Amor!





Avaliação

- Avaliar se o aluno explorou e reconheceu os elementos visuais em seu processo de criação.
- Avaliar se o aluno na atividade prática experimentou e explorou o vídeo, a frase e as ações através do desenho e pintura.

Devolutiva dos trabalhos

- Os alunos que não tem acesso a internet, entregam o trabalho prático em folha, na próxima semana na escola no dia 28/06/2020.
- Os alunos que tem acesso a internet, fotografar o trabalho e enviar a fotografia pelo grupo do watsap da sua turma até dia 28/06/2020.

Material de apoio

Folha branca, lápis de cor, tesoura.

EDUCAÇÃO FÍSICA

Professoras: Ane Cristine Briancini, Ana Paula Briancini, Rejane Soccol Bergamin e Vanesa Bós

1. Competências Específicas	Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.
2. Unidades Temáticas	Esportes.
3. Habilidades/Objetivos	Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.
4. Conhecimentos Essenciais	Esportes de precisão: elementos técnicos, controle de força, precisão, direção, coordenação.
5. Carga Horária	02 horas
6. Período De Realização	15/06/2020 à 28/06/2020

ATIVIDADES:

Realize o alongamento com as letras do seu nome usando os códigos corporais contido no abaixo:



1. FAZER UMA BOLA DE MEIA

Para nossas atividades vamos precisar de uma bola. Mas, antes de começarmos a brincar, precisamos construir uma bola de meia. Vamos lá?

PASSO 1 – Pegue um par de meias.

PASSO 2 – Junte as pontas uma com a outra.

PASSO 3 – Vire do avesso e enrole a meia, até virar uma bolinha.

Com a bola de meia vamos realizar alguns movimentos para desenvolver nossa coordenação motora, se quiser coloque uma música legal e chame a família para participar.

Bola ao Alto:

Descrição: você precisará apenas de uma bola (poderá usar a sua bola de meia feita na atividade anterior).



Envolver

Pegue a ponta solta da meia, abra e enrole de novo a bola. Repita isso várias vezes.



Último nó

Quando faltar só uma ponta pequena, dê um nó e envolva a bola com o resto. Está pronta.



- Jogar a bola para o alto e pegar com as duas mãos durante alguns minutos.
- Jogar a bola para o alto, bater uma palma e pegar a bola com as mãos. Gradativamente, conforme a criança for conseguindo, ela irá fazer o mesmo procedimento, mas aumentando o número de palmas, antes de pegar a bola.

Exemplo: uma palma e pega, duas palmas e pega...

Bola na Parede:

Descrição: sentado no chão ou em pé de frente para a parede, você irá jogar a bolinha de uma forma em que ela quique no chão, bata na parede e volte em suas mãos.

- Em seguida, realizar o mesmo procedimento, jogando com a mão direita e pegando com a mão direita.
- Depois, realizar o mesmo procedimento, jogando com a mão esquerda e pegando com a mão esquerda.



Chute ao gol:

Descrição: nessa atividade você irá chutar a bola ao gol usando seus pés.

- Realizar o chute com o pé direito tentando acertar o alvo.
- Em seguida, realizar o mesmo procedimento, chutando com seu pé esquerdo.
- Convide alguém de sua família para brincar com você, quando você chutar, seu familiar será o goleiro, quando seu familiar for chutar, você será o goleiro.

Observação: essa atividade poderá ser adaptado qualquer espaço para ser a trave (arco, cadeiras, chinelos, cones, etc).



Avaliação

- Participa ativamente dos jogos e brincadeiras;
- Explora os espaços físicos;
- Demonstra controle do corpo durante os jogos e brincadeiras;
- Por meio de fotos ou vídeo.

Material de apoio

- Meias, arco, trave, materiais adaptados.