



1º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL



PLANO DE AULA - 1º ANO

Professoras: Adriana Favaretto, Ana Eliza Tauchert, Cássia Neuberger, Dieni Kowalski, Neviane Todeschini, Roseli Giacomini, Ana Paula Briancini, Rejane Soccol Bergamin, Vanesa Bós, Luana P.M.V. Della Betta, Simone Rizzotto, Jéssica Millani e Rafael Gomes.

Disciplinas: Português, Matemática, Ciências, Arte, Educação Física e Inglês.

| | |
|---|---|
| <p>1. Competências Específicas</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Mobilizar práticas da cultura digital, diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais para expandir as formas de produzir sentidos (no processo de compreensão e produção), aprender e refletir sobre o mundo e realizar diferentes projetos autorais; - Apropriar-se da linguagem escrita, reconhecendo-a como forma de interação nos diferentes campos de atuação da vida social e utilizando-a para ampliar suas possibilidades de participar da cultura letrada, construindo conhecimento para possuir autonomia em seu meio social; -Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita; -Desenvolver o raciocínio lógico, o espírito de investigação e a capacidade de produzir argumentos convincentes, recorrendo aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo; - Experimentar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela no âmbito da Arte. - Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo. |
| <p>2. Unidades Temáticas</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Formas geométricas - Corpo humano - Oralidade, leitura, escrita - Artes Visuais - Números, adição - Brincadeiras e Jogos |
| <p>3. Habilidades/Objetivos</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Reconhecer face geométrica plana existente em objetos no mundo físico de acordo com suas semelhanças e diferenças. Formas planas (círculo, quadrado, retângulo e triângulo: nomeação e contagem; -Identificar e nomear as partes do corpo como: cabeça, tronco e membros. -Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita. - Desenvolver o raciocínio lógico nas situações problemas; - 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; - Estimular o desenvolvimento da capacidade de criação de brincadeiras e jogos. - Construir experiências em que entram em jogo as relações espaciais, estimulando a criatividade. |
| <p>4. Conhecimentos Essenciais</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Cultura digital; - Elementos corporais; - Leitura e escrita (palavras dissílabas); - geometria e formas geométricas planas e espaciais; - Elementos da linguagem visual: pintura, fotografia. |
| <p>5. Carga Horária</p> | <p>38 horas</p> |
| <p>6. Período de Realização</p> | <p>02/11/2020 a 15/11/2020</p> |

Olá, crianças!

Neste plano, vamos trabalhar a cultura digital através de um livro virtual, além de perceber a importância de um amigo para compartilhar nossas emoções. Vamos aprender as famílias silábicas das letras **R**, inicial da palavra **ROBÔ**, **L** e **M** que também estão presentes na história!

Bons estudos!



R

L

M

1- Vamos iniciar lendo uma história?

Vocês devem conhecer a campanha do Itaú Social “Leia para uma criança” que distribui, a cada ano, novas coleções de livros. Este ano, devido a pandemia, os livros também podem ser visualizados na forma digital e contam com apelos multimídias, ou seja, nas histórias, a criança pode ouvir os sons, ver as animações e as imagens ao mesmo tempo. Que tal conferir esta interessante história de uma menina e seu robô?

- Link para acessar a estante digital do Itaú Leia para uma criança:
<https://www.euleioparaumacrianca.com.br/estante-digital/>
- O mesmo livro, em formato *pdf*, será encaminhado no grupo de WhatsApp da turma;
- Caso não consiga acessar o livro na forma virtual, a história está disponível abaixo:



MEU AMIGO ROBÔ

Luís é um artesão. Ele trabalha com os mais variados materiais: madeira, ferro, alumínio. E tem ferramentas de todos os tipos. Na entrada da oficina, vaidoso, ele colocou uma tabuleta: O que você quiser eu faço.

Um dia, uma garotinha entrou na oficina do artesão; Depois de olhar tudo... Pediu que ele criasse uma coisa muito especial para ela e que não existisse no mundo inteiro.

- Mas o que você quer? – Perguntou Luís.

- Eu quero um **robô** – disse a **menina**, decidida. – Um robô que seja meu amigo, converse comigo, e que seja único no mundo.

O artesão aceitou o desafio. Afinal, precisava honrar a tabuleta na porta da oficina. Passou vários dias pensando no pedido. Garota exigente, aquela. Tão pequena e já decidida. Essas crianças de hoje já nascem sabendo quase tudo...

Até que um dia, cansado de tanto pensar, ele resolveu dormir. Ele nunca havia recebido um desafio assim, ainda mais de uma criança.

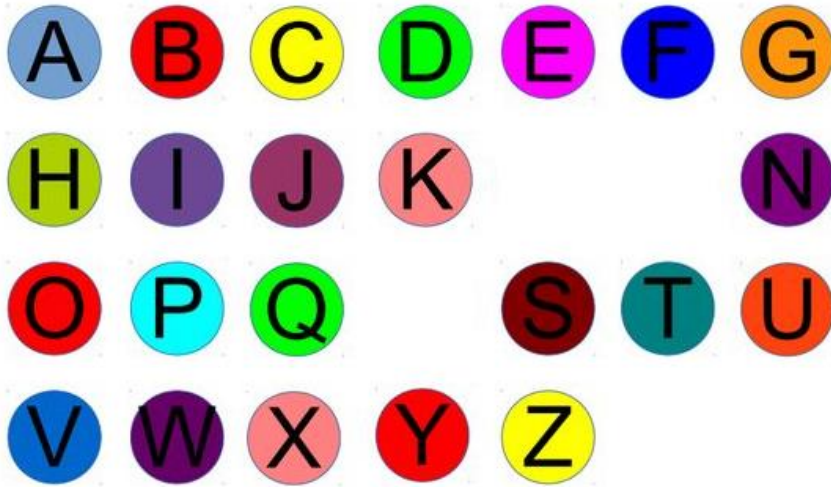
Sonhou que criava um robô, único no mundo, como a menina queria. Ele acordou com a ideia ainda na cabeça e correu para a oficina. Então criou o mais perfeito robô que jamais existiria em nenhum lugar do mundo, porque além de perfeito, era único.

Quando a menina voltou, ficou encantada com o robô. E o artesão, feliz da vida, nem cobrou nada, o deu de presente.

Ela e o robô conversam muito. Ela conta todos os seus segredos para ele. E aonde vai o leva junto. Tornaram-se inseparáveis, como os melhores amigos devem ser.





2- O texto acima tem 3 personagens: o inventor **LUÍS**, a **MENINA** e o **ROBÔ**.
Observe o alfabeto a seguir. Três letras estão faltando. Você sabe dizer quais são elas? Copie o alfabeto no caderno, completando-o.




3- Caçando palavras!

Agora que você já descobriu quais são as letras faltantes, procure palavras no texto, ou em lugares da sua casa, que iniciam com elas. Anote no caderno de português, tire uma foto e mande no grupo da turma:

PALAVRAS COM  _____

PALAVRAS COM  _____

PALAVRAS COM  _____

4- Auto ditado

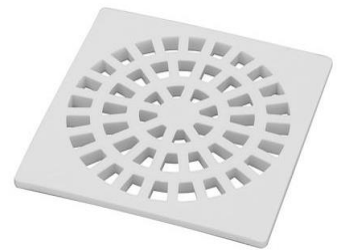
Leia as famílias silábicas estudadas:

LA - LE - LI - LO - LU - LÃO

MA - ME - MI - MO - MU - MÃO

RA - RE - RI - RO - RU - RÃO

Veja quantas palavras podem ser formadas com essas sílabas! Escreva-as sozinho/a abaixo das figuras. Você é capaz!



5 - Coloque em prática!

Agora que você já conheceu a história da menina, do Robô e do inventor Luís é hora de você se tornar o inventor e ser desafiado também!

Você pode usar materiais recicláveis e restos de materiais que estejam sobrando em sua casa, como latas, retalhos de tecido, feltro, EVA, pedras diversas, botões, tampinhas, papeis e o que mais estiver no fundo das gavetas. Tintas, palha de aço, lã, fios, tudo isso pode ser usado para construir o seu robô. Use a sua criatividade!



Fonte: Imagens da internet

6 - Hora da leitura!

Na história, a menina conversa e conta seus segredos para o robô.

Converse com o seu robô você também e mostre que você já sabe ler.

Leia em voz alta as palavras abaixo, várias vezes:



| | | |
|------|------|------|
| MEU | ROBÔ | LALÁ |
| MUMU | RABO | LILI |
| MALA | REDE | LULA |
| MOTO | RATO | LATA |
| MEDO | RICO | LUVA |
| MULA | RODO | LAGO |
| MAPA | REMO | LAVA |
| MICO | RIFA | LEVA |
| MOLA | RODA | LIMA |
| MUDA | ROLO | LOBO |

7- Fotografando:

Na história “Meu amigo Robô” a garotinha levava seu amigo robô em todos os lugares. Agora que você já criou seu robô, faça várias fotografias em vários momentos do seu dia! Aproveite e brinque muito com seu novo amigo e mande as fotografias no grupo da sua turma! Lembrando que para aqueles que não possuem celular para fotografar, podem levar o robô até a escola.



Após ter terminado seu amigo robô, responda oralmente:

- Quantos elementos você utilizou para construir seu robô?
- Seu robô é maior ou menor do que você?
- Quanto tempo você demorou para construir o robô?
- Seu robô ficou leve ou pesado?

AValiação:

Domina as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a ler palavras e textos;

Busca, seleciona e lê textos que circulam em meios impressos e digitais, de acordo com as necessidades e interesses;

Associa e nomeia figuras planas em desenhos e contornos de faces de sólidos geométricos.

Reconhece os números sob diferentes representações e significados em contextos distintos

Identifica, reconhece e descreve as partes do corpo.

Experimenta diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, fotografia) em diferentes espaços e contextos

Conhece e reconhece jogos e brincadeiras das diversas culturas.

Participa ativamente dos jogos e brincadeiras.

INGLÊS

Professor: Rafael Gomes

| | |
|------------------------------------|---|
| 1. Competências Específicas | - Elaborar repertórios linguístico-discursivos da língua inglesa, usados em diferentes países e por grupos sociais distintos dentro de um mesmo país, de modo a reconhecer a diversidade linguística como direito e valorizar os usos heterogêneos, híbridos e multimodais emergentes nas sociedades contemporânea. |
| 2. Unidades Temáticas | - Práticas de leitura e construção de repertório lexical (Leitura/escuta, Escrita, Oralidade) |
| 3. Habilidades/Objetivos | - Estimular a leitura, compreensão e reflexão acerca da comunicação verbal e não verbal. - Relacionar os signos não verbais comuns entre as línguas inglesa e portuguesa. - Aprofundar os conhecimentos sobre linguagem verbal, não-verbal e multimodal. |
| 4. Conhecimentos Essenciais | Vocabulário, <i>spelling</i> (grafia), leitura e compreensão, produção e compreensão oral, interpretação de texto e produção escrita. |
| 5. Carga Horária | 02 horas |
| 6. Período de Realização | 02/11/2020 a 15/11/2020 |

27ª e 28ª Semanas – INGLÊS – 1º ANO – PROF. RAFAEL GOMES

ICONS (ÍCONES)

ICON (ÍCONE) É UMA IMAGEM QUE REPRESENTA OUTRO OBJETO. ELES PODEM SER USADOS NO LUGAR DA COISA REPRESENTADO, COMO OS SÍMBOLOS QUE REPRESENTAM O NOSSO MUNICÍPIO.



Brasão do município de Cordilheira Alta



Imagem de satélite da cidade de Cordilheira Alta

O BRASÃO DE CORDILHEIRA ALTA, REPRESENTA A PRÓPRIA CIDADE, A BANDEIRA DOS ESTADOS UNIDOS 🇺🇸 REPRESENTA O PRÓPRIO PAÍS, O MAPA DE SANTA CATARINA REPRESENTA NOSSO ESTADO.

1) VAMOS TESTAR O SEU CONHECIMENTO SOBRE ÍCONES? ENUMERE CADA ITEM DO VOCABULÁRIO ABAIXO DE ACORDO COM O ÍCONE E A FOTO MOSTRANDO SUA REPRESENTAÇÃO REAL.

(1) MAN - (2) WOMAN - (3) SUN - (4) HEART
(5) LIGHTNING - (6) TELEFONE - (7) CAPTAIN AMERICA



()



()



()



()



()



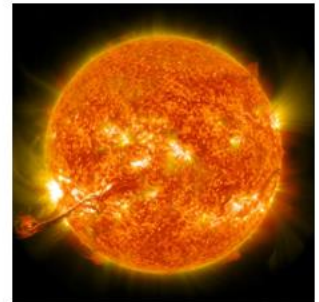
(5)



()



()



()



(4)



()

(2)



()



()

Cr terios de avalia o:

- Pontualidade na entrega das atividades.
- Corre o e acerto na realiza o das atividades.
- Primor, interesse, engajamento e empenho na realiza o das atividades.