

Agrupamento 1

**Direito
de
aprender**



PREFEITURA DE
GUARULHOS

Apresentação



Compreendendo que, a rede municipal de ensino ainda apresenta um número elevado de educandos que necessitam recompor aprendizagens, é importante possibilitarmos um período de tempo a mais para a realização de atividades que venham favorecer o processo de ensino e aprendizagem, enfatizando saberes e aprendizagens que possam ser consolidados.

Mediante o princípio legal de: "igualdade de condições para o acesso e permanência na escola", previsto pela Constituição Federal (Brasil, 1988, Art. 206, I), pela Lei de Diretrizes de Bases da Educação Nacional (Brasil, 1996, Art. 3º, I) e, ainda, pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (Brasil, 1990, Art. 3º, I), não basta assegurar matrícula, transporte, alimentação e materiais, é necessário garantir-lhes também os direitos de aprendizagem. Em concordância com o QSN (Guarulhos, 2019): A escola é um espaço privilegiado de ensino e aprendizagem, de ampliação da experiência humana e de promoção do acesso ao conhecimento: um lugar para pensar, questionar e organizar as informações em redes de significados (GUARULHOS, Introdutório, 2019, p. 45)."

Dessa forma, o Projeto Direito de Aprender promoverá aos educandos atividades que favoreçam seu processo de aprendizagem. Por este motivo, estas orientações têm por objetivo subsidiar as ações dos professores que atuarão no Projeto Direito de Aprender. O material está organizado em três planos semanais contendo atividades pautadas nos eixos: "O educando em seu processo de Comunicação e Expressão" e "O educando e a Educação Matemática", com propostas baseadas também em objetos de conhecimento de outros eixos da Proposta Curricular Quadro de Saberes Necessários – QSN (Guarulhos, 2019).

Destacamos, ainda, a importância de:

1

Rotina diária

O estabelecimento de uma rotina de pesquisas e estudos, com a realização de atividades que ensinem essas ações, favorece a aprendizagem dos educandos; além de contemplar as práticas relatadas a seguir.

Leitura do Professor/a ou leitura fruição: deve ser realizada em todo início de aula e constitui-se como um excelente espaço para formação de leitores. O/A professor/a deve proporcionar a leitura de gêneros textuais variados em seus suportes reais, tornando-se um modelo de leitor proficiente, além da possibilidade de desenvolver aprendizagens sobre procedimentos/estratégias de leitura. Com essa atividade, o educando é capaz de desenvolver o gosto pela leitura, conhecer gêneros textuais, autores e editoras, ter acesso a diferentes suportes textuais, sendo possível avaliar esteticamente os textos e os livros, definindo suas preferências.

2

Sequências didáticas

Como uma das modalidades organizativas do trabalho docente, são situações de aprendizagem articuladas que, como o próprio nome já indica, de forma sequenciada, organiza atividades com nível de aprofundamento progressivo para a construção de um determinado conhecimento;

3

Avaliação para a aprendizagem

Acompanhamento e monitoramento das aprendizagens que vão sendo desenvolvidas, podendo ser realizada por instrumentos variados. As observações deverão ser registradas. Não é necessário a realização de uma “prova” ao final de cada sequência; Deverá ser realizada uma avaliação inicial com a Cantiga Popular “Parabéns pra você”, e ao final do projeto, repetir a mesma cantiga.

4

Exploração de espaços

Exploração dos espaços e seu entorno: a ocupação de espaços variados possibilita o desenvolvimento da curiosidade e de características investigativas, além do conhecimento e do reconhecimento das possibilidades de aprendizagens nesses espaços.

5

Atividades para reflexão sobre a base alfabética

Podemos dividi-las em duas categorias:

- I. Atividades em que o educando necessite fazer uso de seus conhecimentos sobre a língua para ler (atividade de leitura do educando);**
- II. Atividades nas quais o educando tem que usar seus conhecimentos para escrita de palavras ou textos, podendo ser realizadas em pequenos grupos, em duplas ou individualmente; ambas tendo como princípio a mediação do/a professor/a ao realizar perguntas aos educandos que os levem a pensar sobre o Sistema de Escrita Alfabética.**

6

Educação Matemática

Atividades de Educação Matemática: atividades que privilegiem a reflexão sobre a construção de conhecimento de número e operações matemáticas considerando o letramento matemático.

Para as propostas matemáticas, os contos serão utilizados como contexto para as situações problema que envolvam:

- Ideias de adição, subtração, multiplicação e divisão;
- Agrupamento e estimativa;
- Localização a partir de um ponto de referência;

Atente-se!



A propostas envolvem diferentes linguagens (algoritmo, desenho, escrita e outras), e todas devem ser potencializadas, pois contribuem para a construção do pensamento matemático.

Utilizar a metodologia de resolução de problema para a construção dos saberes matemáticos potencializa: o levantamento de hipóteses para a resolução, a discussão das ideias levantadas e diferentes formas de resolver a mesma situação. Para tal, a mediação do educador é fundamental. Então, atente-se para as etapas:



Etapa 1

Conhecendo o problema

O trabalho com uma situação problema deve ser iniciado com a leitura (coletiva ou individual) do texto problema. Solicite que os educandos grifem trechos que julguem importantes para a resolução.

Palavras desconhecidas ou duvidosas devem ser discutidas no coletivo, para que não sejam empecilhos na resolução do problema.

Exemplo:

Problema 1

Os educandos do 4º A, B e C participarão da ação do bairro.

Para isso, os 105 educandos foram distribuídos igualmente em 3 grupos.

Quantos educandos ficarão em cada grupo?

A pergunta para a resolução está explícita

Problema 2

Para a ação do bairro, os educandos foram distribuídos em minigrupos de trabalho.

Cada minigrupo foi organizado em 4 filas, com 7 educandos em cada fila. Ao todo, os

minigrupos foram organizados com:

- A) 11 educandos
- B) 21 educandos
- C) 24 educandos
- D) 28 educandos

Pergunta implícita, grifar os dados no texto problema contribui na compreensão do que se pede.





Etapa 2

Discutindo ideias

Neste momento, o trabalho para levantamento e discussão das ideias deve ser feito em pequenos grupos. Peça que registrem as hipóteses levantadas para a solução. Potencialize este momento, e faça perguntas que levem os educandos a pensarem sobre as possibilidades de resolução. Perguntas do tipo: “Me explique como você chegou a esse resultado?” ou “Por que escolheu esse caminho para resolver e não outro?”, oportunizam ao educando refletir sobre a sua produção, revendo ideias e detectando possíveis “erros”.



Etapa 3

Registrando as soluções

A resolução do problema pode ser registrada por meio das diferentes linguagens, cada tipo de registro contribui para o desenvolvimento do pensamento matemático. Entretanto, é importante a clareza da intencionalidade da escolha do tipo de registro.

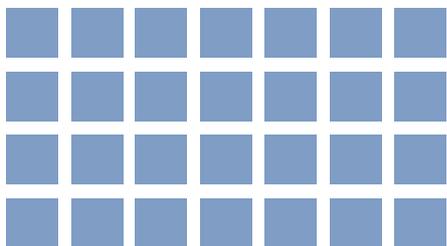
EXEMPLO:

Retomando o problema 2...

“Para a ação do bairro, os educandos foram distribuídos em minigrupos de trabalho. Cada minigrupo foi organizado em 4 filas, com 7 educandos em cada fila.

Ao todo, os minigrupos foram organizados com”:

- A. 11 educandos
- B. 21 educandos
- C. 24 educandos
- D. 28 educandos

Algoritmo	Desenho	Produção escrita
$7 \times 4 =$		Cada fileira possui 7 educandos, o minigrupo é formado por 4 fileiras. Podemos multiplicar a quantidade de fileiras pelo número de educandos, então cada minigrupo terá 28 educandos.



Etapa 4

Discutindo diferentes soluções

Essa é uma etapa importante, é a oportunidade de os educandos expressarem as ideias matemáticas construídas! Para isso, organize a turma de forma que os grupos possam apresentar as suas soluções e comparar as respostas. Problematicize as apresentações questionando se algum grupo resolveu da mesma forma ou encontrou outro tipo de caminho para chegar à solução, ou mesmo se eles fariam de forma diferente depois de conhecer as soluções dos colegas.

Essa é uma etapa importante. Estimule a troca das ideias entre os grupos.

Trabalho com jogos matemáticos

O trabalho com jogos matemáticos se torna um ótimo aliado para a construção das aprendizagens matemáticas quando utilizado com intencionalidade.

O pós- jogo pode ser registrado por meio de diferentes linguagens.

ATENÇÃO!

O trabalho com jogos fará parte da rotina semanal. O mesmo jogo deve ser disponibilizado mais de uma vez, com diferentes intencionalidades. Nessa proposta, o papel do educador é fundamental para problematizar as aprendizagens por meio dos jogos.

É importante que o jogo se relacione com as propostas trabalhadas no momento. Observe as etapas para o trabalho com jogos matemáticos.

Conhecendo o jogo

Organize a turma em grupos;

Disponibilize as regras do jogo para leitura individual, em seguida peça que discutam com o grupo o que entenderam do jogo;

Converse com a turma sobre as regras do jogo e/ou palavras do vocabulário matemático que dificultem o entendimento, discutam as dúvidas coletivamente.

Hora de Jogar

Organize a turma em grupos;

Disponibilize as regras do jogo para leitura individual, em seguida peça que discutam com o grupo o que entenderam do jogo;

Converse com a turma sobre as regras do jogo e/ou palavras do vocabulário matemático que dificultem o entendimento, discutam as dúvidas coletivamente.

Combine com a turma algumas regras coletivas, por exemplo: respeitar a vez do outro.

Durante o jogo circule pela sala e mantenha a escuta atenta sobre as dificuldades durante as partidas (esse é um momento de avaliar possíveis dificuldades para trabalhar em outros momentos).

Registrando as descobertas

Tabela das dificuldades e facilidade para ganhar o jogo;

Desenho das jogadas;

Lista de dicas;

Texto sobre o que se aprendeu com o jogo.

Sistematização dos conceitos matemáticos.

O educador deve escolher um tipo de registro a cada uso do jogo, é indicado que comece com o desenho. A sistematização dos conceitos matemáticos pode ser feita depois que o jogo foi bem explorado.

Organização

1ª Semana	2ª Semana	3ª Semana
Jogo dos cards (conhecendo o jogo)	Jogo dos cards (construindo o jogo)	Jogo dos cards (jogando)
Sequência didática prato das ordens	Sequência jogos matemáticos (Wordwall)	

7

Considerações

Todas as propostas podem ser ampliadas e/ou redimensionadas.

Observação: Não devem ser enviadas atividades para casa, pois potencializaremos o tempo em que estivermos reunidos.

Referências:

- BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Centro Gráfico, 1988.
- _____. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, 1990.
- _____. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da educação nacional. Diário Oficial da União. Brasília, DF, 1996.
- GUARULHOS (SP). Secretaria de Educação de Guarulhos. Proposta Curricular: Quadro de Saberes Necessários (QSN). Guarulhos, 2019.
- ITAU, DIGITAL. O menino e o foguete. Disponível em: <https://www.euleioparaumacrianca.com.br/estante-digital/o-menino-e-o-foguete/>. Acesso em: 27 dez. 2021.



Marcadores

Nesse material você encontrará alguns marcadores que poderão auxiliar na localização das ações como propostas para os educandos, momentos de leitura e anexos.



Proposta aos educandos



Finalização do dia



Leia para os(as) educandos(as)



Orientações ao(à) educador(a)



Materiais da semana



Anexos



Professores, encante as redes sociais com a
#direitodeaprender



Organização:

	Atividades Permanentes (Realizar todos os dias)		
COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO	Leitura	Parlenda Era meia noite	
	SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3
	O REINO	A BUSCA	A CELEBRAÇÃO

Agrupamento 1

Reis Rainhas
Castelos Dragões

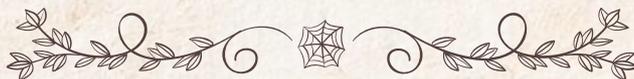




Estas orientações devem ser organizadas em um planejamento para as próximas três semanas.



Contexto



Propiciar uma experiência de colônia de férias com muitas aprendizagens para os educandos dos 3ºs, 4ºs e 5ºs anos do agrupamento I, ou seja, àqueles que não se apropriaram da base alfabética.

A cada semana será desenvolvida uma sequência didática que estará relacionada ao tema principal.

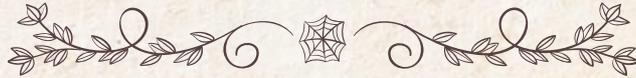
Além das sequências didáticas, farão parte do planejamento as atividades permanentes que incluem leitura e reflexão da parlenda “Era uma bruxa”, objetivando que os educandos reflitam sobre o sistema de escrita, façam a relação entre grafemas e fonemas por meio das rimas e aliterações e ao final da quinzena façam a reescrita da cantiga popular “Parabéns pra você” e, as leituras de gêneros textuais variados.

Temática



Buscando explorar outros gêneros textuais e promover uma experiência lúdica, o tema Reino foi inspirado em histórias como: Rei Arthur, Alice no país das Maravilhas e no mundo imaginário das crianças. Os desafios diários, buscam despertar o desejo dos educandos por descobrir os enigmas do reino.

Atividades



As atividades propostas diariamente buscam desafiar os educandos a fim de que os mesmos, ludicamente, avancem em suas aprendizagens. Serão atividades interdisciplinares, porém evidenciando a alfabetização na perspectiva do letramento e da educação matemática. Para além das atividades que potencializem as linguagens, a exploração de diferentes espaços, manuseio de materiais disponíveis nas escolas teremos:

Experiências de leitura virtuais (games)



Em alguns dias, os educandos terão uma atividade de leitura por meio de jogos digitais (wordwall).

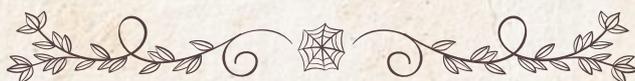
Compartilhamento por meio das redes sociais:

Partindo dos interesses dos educandos, serão utilizadas algumas redes sociais para compartilhamento e engajamento das ações desenvolvidas, como, mais uma possibilidade de interação.

Filtro: O direito de aprender (Instagram)

Trends para no Tiktok- reels-gif

Planejamento



Os planos de aula estão especialmente preparados para você, professor (a)!
Leia atentamente sobre as atividades que deverão ser desenvolvidas na semana e prepare os materiais com antecedência, fazendo uma pesquisa do que existe na escola, onde ficam guardados, o que necessita ser organizado para que seu dia com as crianças transcorra bem. Consulte a gestão e escolha atentamente os espaços que você poderá utilizar na escola. Bom trabalho!



Texto de memória



ERA MEIA NOITE

ERA MEIA NOITE

NUMA CASA MAL ASSOMBRADA

UMA VELHA DESCABELADA

COM UMA FACA NA MÃO

PASSANDO MANTEIGA NO PÃO

PASSANDO MANTEIGA NO PÃO



Clique aqui para acessar



Disponível também no YouTube:





MATERIAIS

- Papel pardo
- Cola
- Tinta
- Pincel
- Lápis de cor
- Lápis de escrever
- Borracha
- Tesoura
- Sulfite
- Palitos (sorvete / algodão doce ou gravetos)
- Crepom
- Durex colorido,
- Caixa de sapato
- Canetinha
- Netbooks e letras móveis
- Folha de sulfite A 4
- Giz de cera brancos e coloridos
- Bamboles
- Cordas
- Carteiras
- Cadeiras
- Túneis
- Tecidos
- TNT

Varinha mágica:

- Palito ou graveto
- Crepom
- Durex colorido
- Barbante
- Glitter
- Cola
- Folhas e flores

 Aproveite para explorar outros espaços da escola para a realização das atividades propostas.

O Reino

SEMANA DE 09 DE JANEIRO A 13 DE JANEIRO

Disparador: Convite



LEIA PARA
OS(AS)
EDUCANDOS(AS)

APRENDIZES,

**VOCÊS SÃO NOSSOS CONVIDADOS PARA UMA MISSÃO
MUITO IMPORTANTE!**

**A ESCOLA FOI ENCANTADA E SE TRANSFORMOU EM UM
REINO, ONDE EXISTEM REIS, RAINHAS, BRUXAS E DRAGÕES.**

HÁ LUGARES MISTERIOSOS....

**SERÁ PRECISO ENFRENTAR DESAFIOS E DESVENDAR
MISTÉRIOS.**

LOCAL: ESCOLA

QUANDO: DE 09 A 26 DE JANEIRO DE 2023

CONTAMOS COM VOCÊS NESSA AVENTURA!

ABRAÇOS MÁGICOS



LEIA PARA
OS(AS)
EDUCANDOS(AS)

Sobre Reinos



Cada reino tem uma magia!
Cada reino tem seus segredos e mistérios.
E cada reino recebe um nome...



ALICE FOI TRANSPORTADA POR UM REDEMOINHO AO
PAÍS DAS MARAVILHAS.

O REI ARTHUR VIVEU VITÓRIAS E CONQUISTAS EM
CAMELOT.



RAINHA ELIZABETH REINOU POR MUITOS ANOS NUM
CASTELO EM LONDRES.



QUAL SERÁ O NOME DO NOSSO REINO?



ORIENTAÇÕES PARA A ELABORAÇÃO DO BRASÃO:

ESCOLHA AS CORES

O FORMATO DO BRASÃO

ELEMENTOS (ANIMAIS, OBJETOS, LETRAS E OUTROS SÍMBOLOS)



Professor(a), faça o levantamento das sugestões das crianças em forma de lista e se necessário realize uma votação para escolher o animal que comporá o brasão. Essa é uma ótima oportunidade para despertar a criatividade de seu grupo, numa roda de conversa lance a proposta de encontrar um nome para o reino. Ouça as crianças, registre suas ideias e, se necessário, realize uma votação.



TODO APRENDIZ MÁGICO TEM SUAS FERRAMENTAS ENCANTADAS. CHEGOU O MOMENTO DA CONSTRUÇÃO DA SUA VARINHA MÁGICA. LEMBRANDO: USE SUA VARINHA PARA FAZER MÁGICAS, ENCANTOS E FEITIÇOS. APENAS PARA O BEM!



Professor(a): construa com os educandos a varinha mágica e aproveite o momento para decorar a caixa de sapato que será a CAIXA MÁGICA.

A Caixa Mágica é fundamental para as atividades futuras.

Após a decoração da caixa, recorte o pergaminho com a parlenda "Era meia noite", enrole-o e sem que os(as) educandos(as) percebam, coloque dentro da caixa.



PARA FINALIZAR O DIA

UMA BRUXA QUE PASSOU PELO REINO NOS DEIXOU UM PERGAMINHO ENCANTADO. APONTEM SUAS VARINHAS PARA CAIXA, DIGAM AS PALAVRAS MÁGICAS E A CAIXA SE ABRIRÁ!

Retire o pergaminho com a parlenda.

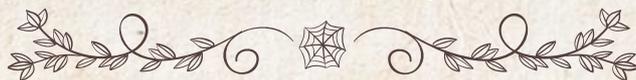
Brinque com a gestualidade da parlenda, com a sonoridade, com o suspense. Se preferir, exiba o vídeo para que os(as) educandos(as) possam repetir os movimentos e memorizar a parlenda.

Atenção: Reescreva essa parlenda em um papel pardo, em letra bastão e em tamanho grande para que todos possam ler o texto.

ESSA PARLENDA DEVERÁ SER LIDA DIARIAMENTE.

Com a finalidade de oferecermos uma experiência de imersão dos educandos no mundo da imaginação, propondo a ampliação de conhecimentos de forma lúdica, a leitura da parlenda ao final do dia será tida como um fechamento de portal do REINO.

Dramatização



Professor(a), inicie o segundo dia de projeto com a música
“A linda rosa Juvenil “e depois propicie um momento para a dramatização.

As crianças deverão escolher os personagens:

A ROSA

O TEMPO

A BRUXA

O MATO

O REI



Os(As) demais educandos(as) ficarão sentados(as) ao redor; em um segundo momento, troque os personagens ou considere fazer as dramatizações simultaneamente.



Clique aqui para acessar Disponível também no YouTube:



A LINDA ROSA JUVENIL

A LINDA ROSA JUVENIL, JUVENIL, JUVENIL

A LINDA ROSA JUVENIL, JUVENIL

VIVIA ALEGRE EM SEU LAR, EM SEU LAR, EM SEU LAR

VIVIA ALEGRE EM SEU LAR, EM SEU LAR

E UM DIA VEIO UMA BRUXA MÁ, MUITO MÁ, MUITO MÁ

UM DIA VEIO UMA BRUXA MÁ, MUITO MÁ

QUE ADORMECEU A ROSA ASSIM, BEM ASSIM, BEM ASSIM

QUE ADORMECEU A ROSA ASSIM, BEM ASSIM

E O TEMPO PASSOU A CORRER, A CORRER, A CORRER

E O TEMPO PASSOU A CORRER, A CORRER

E O MATO CRESCEU AO REDOR, AO REDOR, AO REDOR

E O MATO CRESCEU AO REDOR, AO REDOR

E UM DIA VEIO UM BELO REI, BELO REI, BELO REI

E UM DIA VEIO UM BELO REI, BELO REI

QUE DESPERTOU A ROSA ASSIM, BEM ASSIM, BEM ASSIM

QUE DESPERTOU A ROSA ASSIM, BEM ASSIM

BATEMOS PALMAS PARA O REI, PARA O REI, PARA O REI

BATEMOS PALMAS PARA O REI, PARA O REI



LEIA PARA E
COM
OS(AS)
EDUCANDOS(AS)

Cante com as crianças e faça a leitura de ajuste, pedindo que as crianças acompanhem a música e, ao parar de cantar, marquem com o dedo a palavra onde pararam a leitura.



LEIA PARA
OS(AS)
EDUCANDOS(AS)

Lema



Um por todos e todos por um!

Diziam os três mosqueteiros.

O lema revela os princípios de um grupo ou de um reino. Qual será o lema do nosso reino?



CONVERSE COM SEUS(SUAS) COLEGAS SOBRE OS PRINCÍPIOS E VALORES DO REINO. DEPOIS CRIEM UM LEMA.



Professor(a), você será o escriba da turma.

Ao propor essa tarefa, informar qual será o destino dessa produção. Após o grupo fazer sugestões, coloque em votação as ideias e escreva o lema ou o slogan vencedor numa faixa e fixe-a em algum lugar que seja visível.

Fixem também o brasão e o nome do reino em uma faixa de papel pardo ou cartolina. Utilizem tintas e materiais diversos.



PARA FINALIZAR O DIA

Parlenda "Era meia noite"

ERA MEIA NOITE

ERA MEIA NOITE

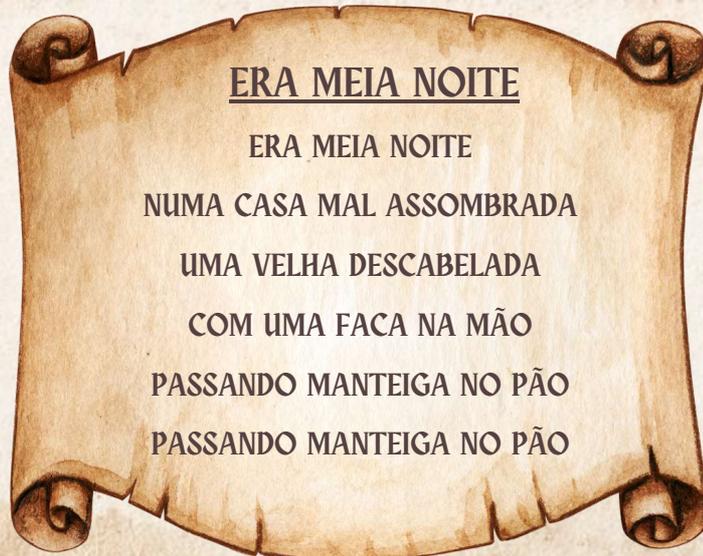
NUMA CASA MAL ASSOMBRADA

UMA VELHA DESCABELADA

COM UMA FACA NA MÃO

PASSANDO MANTEIGA NO PÃO

PASSANDO MANTEIGA NO PÃO





LEIA PARA
OS(AS)
EDUCANDOS(AS)

Curiosidades



Você sabia?

RAINHA CRISTINA DA SUÉCIA (1626-1689)

A RAINHA CRISTINA FOI UMA DAS PRIMEIRAS MULHERES DA ÉPOCA A USAR CALÇAS, POIS CONSIDERAVA A ROUPA MASCULINA MAIS CONFORTÁVEL QUE A FEMININA. ELA ESTUDAVA 12 HORAS POR DIA, TORNANDO-SE UMA DAS MULHERES MAIS CULTAS DE SEU PERÍODO.

<https://incruel.club/admiracao-curiosidades/manias-e-curiosidades-sobre-10-reis-e-rainhas-da-historia-553210/>



HENRIQUE VI DA INGLATERRA (1421-1471)

ESSE MONARCA INICIOU SEU REINADO COM APENAS 9 MESES DE VIDA, POIS SEU PAI MORREU E ELE ERA FILHO ÚNICO. SOFREU COM CONTÍNUOS ATAQUES DE LOUCURA, POSSIVELMENTE HERDADOS DE SEU AVÔ MATERNO, O REI CARLOS VI DA FRANÇA.

<https://incruel.club/admiracao-curiosidades/manias-e-curiosidades-sobre-10-reis-e-rainhas-da-historia-553210/>



NEFERTARI (C. 1290-1254 A.C.)

RAINHA DE KEMET (EGITO) PINTURA PARIETAL REPRESENTANDO NEFERTARI, NO SEU TÚMULO, VALE DAS RAINHAS, EGITO. SEU NOME SIGNIFICA "A MAIS BELA, A MAIS PERFEITA". FOI ESPOSA DO FARAÓ RAMSÉS II E, TAL COMO RAINHAS ANTERIORES, NEFERTARI EXERCEU UM IMPORTANTE PAPEL NAS NEGOCIAÇÕES DE PAZ COM OS POVOS VIZINHOS, NOMEADAMENTE COM OS HITITAS. FICOU A SEU CARGO REALIZAR OS RITUAIS SAGRADOS DO ESTADO, O QUE EVIDENCIA A SUA IMPORTÂNCIA NA CORTE.

<https://ensinarhistoria.com.br/mulheres-africanas-rainhas-guerreiras-e-lideres-espirituais/>



CASTELOS NO BRASIL

EXISTEM DIVERSOS CASTELOS NO BRASIL ABERTOS PARA VISITAÇÃO. EM OUTRAS PALAVRAS, VOCÊ NÃO PRECISA IR PARA A EUROPA PARA CONHECER ESSAS INCRÍVEIS FORTALEZAS!

ESPALHADOS PELOS QUATRO CANTOS DO PAÍS, OS CASTELOS BRASILEIROS SÃO FRUTO DA INFLUÊNCIA EUROPEIA E PODEM SER EXCELENTE ALTERNATIVAS DE PASSEIO.

https://www.passagenspromo.com.br/blog/castelos-no-brasil/#Castelo_Furlani_Sao_Paulo





Jogo com cards e palavras

Em duplas ou trios, os educandos receberão as letras móveis.

Na caixa mágica, haverá cards. Em grupos, um representante por vez, deverá retirar um card e apresentar para os demais aprendizes. Todos os grupos deverão montar com as letras móveis a figura que aparece no card.

Durante o manuseio das letras móveis pelos educandos, faça as mediações necessárias grupo a grupo. Lembre-se: não dê respostas prontas, faça perguntas que proporcionem um pensamento reflexivo sobre o sistema de escrita.

Após esgotarem os cards, chame novamente (um a um), os representantes de cada grupo. Peça para que o educando escreva na lousa a palavra que ele sorteou, conforme o grupo tenha montado com as letras móveis. Nesse momento faça a revisão da escrita das palavras, promovendo reflexões, lendo e fazendo perguntas como:

Quantas sílabas tem essa palavra?

Essa palavra rima com alguma outra que vocês conheçam?

Para fins de ajuste, revise os grupos para verificar as escritas das palavras.

Ao final, peça para que as crianças façam uma história por meio de desenhos com esses elementos (cards) e depois contem para a turma.

A história deve ter um título.

Auxilie os educandos a escreverem o título dessa história.



PARA FINALIZAR O DIA

Parlenda "Era meia noite"

ERA MEIA NOITE

ERA MEIA NOITE

NUMA CASA MAL ASSOMBRADA

UMA VELHA DESCABELADA

COM UMA FACA NA MÃO

PASSANDO MANTEIGA NO PÃO

PASSANDO MANTEIGA NO PÃO



LEIA PARA
OS(AS)
EDUCANDOS(AS)

Adivinhas

O que é? O que é?

VOCÊ SABE O QUE É UM PONTINHO VERMELHO NUM
CASTELO?

É UMA PIMENTA DO REINO

O QUE É, O QUE É QUE VIRA A CABEÇA DO
HOMEM?

PESCOÇO

O QUE É O QUE É QUE QUANDO SE MEXE ALCANÇA O
CÉU?

LINGUA

O QUE É O QUE É? SÃO DUAS IRMÃS GÊMEAS, MORAM
JUNTAS E NUNCA SE VIRAM ANTES?

ORELHAS

TEM COROA, MAS NÃO É REI
TEM ESCAMAS, MAS NÃO É PEIXE

ABACAIXI



PARA FINALIZAR O DIA

Parlenda "Era meia noite"





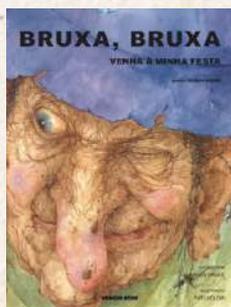
LEIA PARA
OS(AS)
EDUCANDOS(AS)

Literatura



Professor(a), selecione um livro que tenha disponível na escola e que esteja de acordo com a temática proposta.

Sugestão de títulos



RODA DE CONVERSA E CIRCUITO



Professores, essa proposta tem 4 etapas:

Roda de conversa

Circuito

Lista de palavras

Objetos mágicos

ETAPA 1- RODA DE CONVERSA



AS BRUXAS TÊM ALGUNS OBJETOS MÁGICOS, VOCÊS TÊM ALGUM PALPITE SOBRE QUAIS OBJETOS SERIAM ESSES?



Acolham as respostas dos educandos e registrem. Porém, nesse momento, não apresentem a escrita ao grupo.

Exemplos de palavras que poderão surgir: vassoura, capa, chapéu, varinha, caldeirão.

Depois, procure juntamente com os(as) educandos(as) esses objetos ou semelhantes pela escola.

Esses objetos serão dados a turma assim que superarem os obstáculos do circuito.

Atenção: O circuito será percorrido por todos(as) educandos(as) em caráter colaborativo e não competitivo.

ETAPA 2- CIRCUITO



O circuito deve ser montado de acordo com os espaços da escola, coloque obstáculos como bambolês, cordas, carteiras, cadeiras, túneis, tecidos, TNT... A cada obstáculo superado, a turma recebe um objeto mágico.

Divirtam-se!

ETAPA 3- LISTA DE PALAVRAS



Chegando na sala de aula, recupere as palavras registradas no momento da roda de conversa incluindo os objetos trazidos para a sala.



EM RODA DE CONVERSA NÓS FALAMOS SOBRE ALGUNS OBJETOS MÁGICOS E ENCONTRAMOS ESSES E OUTROS OBJETOS. VAMOS FAZER UMA LISTA?

ETAPA 4- OBJETOS MÁGICOS



PENSE EM UM OBJETO "MÁGICO" QUE TENHA EM SUA CASA E QUE POSSA TRAZER À ESCOLA NA PRÓXIMA SEMANA. ESCREVA O NOME DO OBJETO E DESCREVA QUAL É O PODER MÁGICO DELE, DEPOIS DESENHE.



Professor(a), ofereça as letras móveis para auxiliar na escrita da lista de palavras e na escrita do objeto que o(a) educando(a) pensou. Para a descrição do objeto, o(a) educando(a) poderá registrar por meio de palavras ou desenhos a função desempenhada pelo objeto mágico.



PARA FINALIZAR O DIA

Parlenda "Era meia noite"



LEIA PARA
OS(AS)
EDUCANDOS(AS)

Matemática

Jogo dos cards (conhecendo o jogo)



MATERIAIS

Cópia do Anexo I

Cópia do Anexo II

Folha de sulfite

Papel pardo

Expectativa de aprendizagem

Reconhecer a base decimal e o valor posicional do Sistema de Numeração Decimal.
Explorar situações em que a ideia de igualdade é utilizada para escrever diferentes sentenças de adições ou de subtrações de dois números naturais que resultem na mesma soma ou diferença.

Roda de conversa



Inicie uma roda de conversa perguntando aos educandos se conhecem jogos de cards. Peça que compartilhem com os colegas, como são os jogos e qual é o seu objetivo.



VOCÊ CONHECE JOGOS DE CARDS?





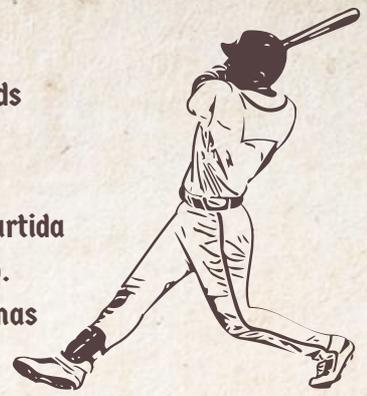
Educador(a), para disparar as discussões leia a história da origem dos cards

O primeiro jogo de cards foi inventado em 1904 pela empresa americana

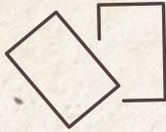
The Allegheny Card Co e se chamava O jogo de cartas Baseball.

Ele tinha as fotos dos principais jogadores da liga na época, simulando uma partida de beisebol, onde as cartas indicavam todas as posições dentro de campo.

Com a popularidade desse estilo de jogo, os fabricantes buscaram novos temas para seus jogos, com inspiração em outros esportes, ou até mesmo recorrendo ao cinema ou quadrinhos.



Fonte: <https://duastorres.com.br/2019/04/dos-cards-aos-boards-%EF%BB%BF-a-cultura-do-card-game/>



Converse com a turma que no decorrer das semanas eles irão construir um jogo de cards.

Para iniciar a discussão, poderá utilizar as seguintes sugestões de perguntas:

-Quem já brincou de jogos de card?

-Quais são as habilidades que têm nas cartas? (Ex.: habilidade de força, habilidade de energia, habilidade de encantamento, etc.).

-Como se ganha um jogo de card?



Conhecendo o jogo



Apresente aos educandos a opção de jogo indicado no (ANEXO I) e leia as regras de como jogar.

Peça que se organizem em duplas para se familiarizar com o jogo.

Educador, entregue um anexo para cada educando(a) e peça que recortem as cartas para jogar. Deixe que eles escolham as duplas para “duelarem” e que o façam com mais de uma pessoa.

Passa pelos grupos observando o andamento das partidas, verifique a organização das duplas e se as regras estão sendo seguidas corretamente.

Roda de conversa

Ao final das partidas, inicie uma roda de conversa com a turma pedindo para que compartilhem a experiência de jogar. Sugestão de perguntas:



O QUE MAIS GOSTARAM NO JOGO?
HOVE ALGO QUE NÃO GOSTARAM?
FOI DIFÍCIL DE JOGAR? QUAIS FORAM AS DIFICULDADES?
QUAIS ESTRATÉGIAS USARAM PARA JOGAR?
O QUE VOCÊ MUDARIA NA MANEIRA DE JOGAR?



Sequência didática:

PRATO DAS ORDENS

Roda de conversa

Converse com os educandos sobre o conto João e o Pé de Feijão. Estimule a participação das crianças fazendo perguntas como:



VOCÊS CONHECEM A HISTÓRIA DE JOÃO E O PÉ DE FEIJÃO? QUEM PODERIA CONTAR, RAPIDAMENTE, A HISTÓRIA PARA OS COLEGAS?

VOCÊS CONHECEM ALGUMA RELEITURA DA HISTÓRIA (UM JEITO DIFERENTE DE CONTAR ESSA HISTÓRIA)? (EXEMPLO: JACK E OS GIGANTES)

COMO SERIA A HISTÓRIA SE O JOÃO FOSSE AMIGO DO GIGANTE? CONTE AOS EDUCANDOS QUE ELES IRÃO PENSAR SOBRE UMA SITUAÇÃO PROBLEMA EM QUE JOÃO É AMIGO DE MUITOS GIGANTES.



Situação problema 1 - (Anexo II)



Para resolução da situação-problema, organize a turma em grupos com uma média de quatro educandos. Em seguida, distribua uma cópia (Anexo II) da situação para cada e se possível projete a imagem para facilitar a compreensão da situação-problema

Atenção: Lembre-se! Este é um momento de discussão matemática, para facilitar a compreensão da situação-problema o educador deve fazer leitura.



LEIA PARA
OS(AS)
EDUCANDOS(AS)

JOÃO, SUBIU NO PÉ DE FEIJÃO PARA JOGAR O PRATO DAS ORDENS COM SEUS NOVOS AMIGOS GIGANTES. A REGRA ERA A SEGUINTE:

1. UM PRATO SERÁ DIVIDIDO NAS SEGUINTE ORDENS: UNIDADE, DEZENA, CENTENA E UNIDADE DE MILHAR;
2. JOÃO IRÁ JOGAR SOBRE O PRATO ALGUNS FEIJÕES;
3. O FEIJÃO DEVERÁ SER CONTADO, DE ACORDO COM A REGRA DA ORDEM EM QUE ELE CAIR, POR EXEMPLO: SE CAÍREM DOIS FEIJÕES NA ORDEM DA DEZENA, ENTÃO ELES SERÃO 2 DEZENAS.
4. OS FEIJÕES QUE CAÍREM FORA DAS ORDENS NÃO DEVEM SER CONTADOS.
5. QUANDO O FEIJÃO CAIR SOBRE A LINHA, ELE SERÁ CONTADO NA ORDEM EM QUE A MAIOR PARTE DO FEIJÃO ESTIVER.
6. OS GIGANTES DEVEM DIZER QUAL É O NÚMERO FORMADO. GANHA QUEM DISSER O NÚMERO CORRETO.[1]

PRATO DAS ORDENS



LEIA PARA
OS(AS)
EDUCANDOS(AS)



9

MORGANA PÉ PEQUENO
DISSE QUE O NÚMERO É
9, PORQUE HÁ NOVE
FEIJÕES NO PRATO.



323

ASTROGILDO CORRE
RÁPIDO DISSE QUE É 323,
PORQUE HÁ 3 FEIJÕES NA
ORDEM DA CENTENA, 2 NA
DEZENA E 3 NA UNIDADE.



300203

ASTROMAR ANDA LONGE
DISSE QUE É 300203
PORQUE CADA FEIJÃO NA
CENTENA VALE 100, CADA
FEIJÃO NA DEZENA VALE 10
E CADA FEIJÃO NA UNIDADE
VALE 1.

QUAL DOS GIGANTES ESTÁ CORRETO? POR QUÊ?

ETAPA 1- CONHECENDO O PROBLEMA



Discuta com a turma o que é importante grifar no texto as informações que ajudam a resolver o problema. Por exemplo:



“QUAL DOS GIGANTES ESTÁ CORRETO? POR QUÊ?”.



Atenção - será necessário voltar várias vezes no texto para encontrar a solução.

ETAPA 2- DISCUTINDO IDEIAS:



Nesta etapa, o grupo deve representar em uma folha de sulfite por meio de desenho o Prato das Ordens. Sugestão:



COMO FICARIA A REPRESENTAÇÃO DO DESENHO SE TIVESSEM QUE COLOCAR NO QUADRO DE VALOR DE LUGAR (QVL)?



MILHAR			UNIDADES SIMPLES		
6ª Ordem da Centena	5ª Ordem da Dezena	4ª Ordem da Unidade	3ª Ordem da Centena	2ª Ordem da Dezena	1ª Ordem da Unidade



Para aprofundar as discussões, pergunte:



NO JOGO, O QUE OS FEIJÕES REPRESENTAM?
POR QUE A MORGANA PÉ PEQUENO ACHOU QUE A
RESPOSTA ERA 9? ELA ESTÁ CERTA? POR QUÊ?
QUAL A DIFERENÇA ENTRE AS RESPOSTAS DO ASTROGILDO
ANDA LONGE E DO ASTROMAR CORRE RÁPIDO? QUEM ESTÁ
CERTO?

Atenção: Nessa etapa a mediação do educador é fundamental para que o(a) educando(a) compreenda o valor posicional do algarismo.

ETAPA 3- REGISTRANDO AS SOLUÇÕES



Com uma folha de papel pardo, solicite que os(as) educandos(as) representem a solução do problema encontrado na Etapa.

ETAPA 4- DISCUTINDO DIFERENTES SOLUÇÕES



Peça que o grupo se organize e escolha um integrante para explicar a solução encontrada. A cada apresentação, fixe o registro em local visível (um ao lado do outro). Ao final, compare as diferentes soluções e discuta com a turma aquelas que não estiverem relacionadas com a base decimal ou o valor posicional do algarismo. Procure fazer boas perguntas para que os(as) educandos(as) reflitam sobre o valor posicional do número e a função do algarismo.

Durante a discussão, é importante que os(as) educandos(as) consigam perceber a diferença entre:

- *algarismo é a representação do símbolo;
- * número é a quantificação de algo (contagem);
- * numeral é a representação gráfica de um número.

Agora é hora de sistematizar conhecimentos

Retome a proposta da situação problema: Precisamos verificar qual dos grupos está correto e dar a oportunidade para os grupos que escolheram os gigantes que não contemplam a resposta possam rever as suas soluções.

Resgate a resposta de Morgana Pé Pequeno e a leitura da regra 3 do jogo, refletindo com a turma quais os equívocos ela pode ter cometido.

Analise o que pode ter levado Astromar Anda Longe a ter se equivocado também?

Conclusão: O sistema de numeração é posicional, ou seja, dependendo do lugar que colocamos o número ele vai ter um valor. Por isso, é preciso estar atento para a leitura que fazemos do numeral e para como vamos escrevê-lo.

A BUSCA

SEMANA DE 16 DE JANEIRO A 20 DE JANEIRO



MATERIAIS

- Caldeirão ou uma panela da cozinha da escola
- Espelho pequeno
- Caixa de sapato
- Letras móveis
- Anexo-Pergaminho
- Papel pardo
- Canetão
- Objetos trazidos pelos educandos
- Netbooks

ORIENTAÇÕES IMPORTANTES PARA A SEMANA

PROFESSORES



Para as atividades que seguirão nessa semana, você deverá preparar dois cartazes.

Em um, você deverá registrar o quadro mágico -detalharemos a seguir.

No outro cartaz você deverá fazer um quadro enigma da bruxa. Ambos os quadros deverão ser preenchidos durante a semana, conforme os educandos vivenciarem as propostas sugeridas.

Na sexta-feira, com os quadros preenchidos os(as) educandos(as), terão condições de desvendar o desafio final da semana.

A busca mencionada no título está relacionada ao desaparecimento da caixa mágica. Para isso guarde a caixa mágica num local onde os(as) educandos(as) não tenham acesso. A caixa só poderá reaparecer após a realização da poção mágica, ou seja, na última semana do projeto.

O enredo da busca será em torno da caixa perdida utilizada na primeira semana de projeto.

Diremos que uma bruxa que passou pelo reino, capturou a caixa e a escondeu.

Na caixa estava uma pessoa muito importante e especial do reino. Essa pessoa precisa ser encontrada.

Na semana, os(as) educandos(as) terão desafios (coletivos) que assim que solucionados darão pistas que indicam o local onde a caixa está.

Quando a caixa finalmente for encontrada, deverá ter um espelho dentro.

Antes que cada educando(a) veja o que há na caixa, oriente para que não contem aos outros.

Essa vivência tem o objetivo de valorizar cada educando(a) que faz parte do projeto.

Destaque os encartes dos contos e o pergaminho que estão nos anexos desse material.



CARTAZ 1

Os quadros abaixo deverá ser reproduzido em tamanho ampliado em papel pardo ou cartolina

QUADRO MÁGICO

CONTO	PERSONAGEM PRINCIPAL	VILÃO	LOCAL	OBJETO MÁGICO	ELEMENTOS DA NATUREZA
RAPUNZEL					
CINDERELA					
BELA ADORMECIDA					
JOÃO E O PÉ DE FEIJÃO					
BRANCA DE NEVE					

CARTAZ 2

- Nesse quadro as letras estarão embaralhadas intencionalmente, para que seja desafiador descobrir o segredo.
- Esse quadro revela onde um certo personagem escondeu a caixa .
- Ao final de cada dia, deverá ser preenchida uma linha do quadro 1 e algumas cédulas do quadro2
- Para incentivar os(as) educandos(as) a cada dia que conseguirem preencher os quadros, você poderá presentear-los(las) com emojis, post-it com mensagens, deixando-os(as) entusiasmados(as).

Segunda feira	Segunda feira	Terça feira	Terça feira	Quarta feira	Quarta feira	Quinta feira	Quinta feira	Sexta feira



A cada dia dessa semana, teremos um conto.

Professor (a) o conto é uma tipologia narrativa. Compõe-se de uma estrutura em que predominam verbos no tempo passado e articuladores que expressam relação de tempo.

São suas características: personagem; espaço (onde); tempo (quando-tempo da narrativa); narrador ou foco narrativo (primeira ou terceira pessoa); história ou trama (enredo); relação de anterioridade e posterioridade; tempo verbal predominante: passado.

Fonte: Formação 2020/LEIA - Leitura, Emancipação, Interação, Alfabetização

Em continuidade a atividade da semana 1...

Recepcione os(as) educandos(as) e oriente-os(as) para que deixem seus objetos mágicos em um único lugar. Em meio aos objetos, insira o pergaminho. Convide cada educando para que apresente o seu objeto mágico a turma, ao final da apresentação, cada um leva seu objeto de volta. Deverá sobrar assim apenas o pergaminho na mesa. Faça a leitura! As propostas da semana decorrerão dessa consigna.



LEIA PARA
OS(AS)
EDUCANDOS(AS)

Nesse final de semana, algo muito estranho aconteceu, nossa caixa mágica desapareceu. Nossa missão será encontrá-la, pois é muito perigoso se ela cair em mãos erradas. Nela há um segredo, uma pessoa misteriosa foi aprisionada. Essa pessoa é muito importante no reino, as ideias dela podem mudar a realidade, ela tem poderes mágicos! Aprendizes, nosso tempo é curto, temos que encontrar essa pessoa até o final dessa semana, caso contrário nosso reino estará em perigo! A cada dia nós teremos desafios que nos darão pistas para encontrarmos a caixa. Qual será o nosso desafio hoje?



Professor(a), fixe na lousa ou em outro local que seja possível, os encartes das histórias que estão nos anexos, juntamente com as sinopses correspondentes. Esses encartes deverão ficar em exposição até o final do projeto assim como o Quadro Mágico.

A cada dia preencha o Quadro Mágico com os educandos.

Segue sugestão de organização de trabalho de contos e dias da semana.

Segunda- feira: Rapunzel

Terça-feira: João e o pé de feijão

Quarta- feira: A bela adormecida

Quinta- feira: Cinderela

Sexta-feira: Branca de Neve





Inicie cada dia com um enigma. A turma deverá se atentar aos encartes fixados para decifrar o enigma.



São suas características: personagem; espaço (onde); tempo (quando-tempo da narrativa); narrador ou foco narrativo (primeira ou terceira pessoa); história ou trama (enredo); relação de anterioridade e posterioridade; tempo verbal predominante: passado.

ENIGMA



LEIA PARA
OS(AS)
EDUCANDOS(AS)

O DESEJO POR UM RABANETE
TROUXE UM DESTINO CRUEL
A BRUXA FEZ REFÉM
A JOVEM _____



Professor(a) nessa atividade utilize as letras móveis. Os(as) educandos(as) deverão se dirigir até o painel com os encartes para decifrar o enigma, depois deverão montar a resposta do enigma em duplas, ou seja, a palavra RAPUNZEL. Observe as turmas e realize as mediações necessárias. Distribua o enigma a ser preenchido e oriente para que os(as) educandos(as) preencham. Depois conte ou leia a história Rapunzel.

Disponível também no YouTube:



Clique aqui para acessar



Leitura: Rapunzel

DESAFIO: JOGUE SUAS TRANÇAS

AS TRANÇAS ERAM LONGAS. COM A AJUDA DE SEU COLEGA, CIRCULE NO ENIGMA O NOME DA JOVEM REFÉM DA BRUXA.

DESAFIO: TORRES

DUPLAS:

INICIE O JOGO ESCOLHENDO O TEMA. EXEMPLO: PALAVRAS DA HISTÓRIA, ELEMENTOS DA NATUREZA, FRUTA ...

TIRE PAR OU ÍMPAR PARA INICIAR A JOGADA

O PRIMEIRO JOGADOR DEVERÁ DIZER A SUA PALAVRA REFERENTE AO TEMA COLOCANDO A MÃO EM PUNHO CERRADO SOBRE A MESA

O OUTRO JOGADOR TERÁ QUE DIZER OUTRA PALAVRA COM A MESMA INICIAL, COLOCANDO A SUA MÃO EM PUNHO CERRADO SOBRE A MÃO DO OUTRO ATÉ QUE A TORRE CHEGUE AO FIM (4 ANDARES).

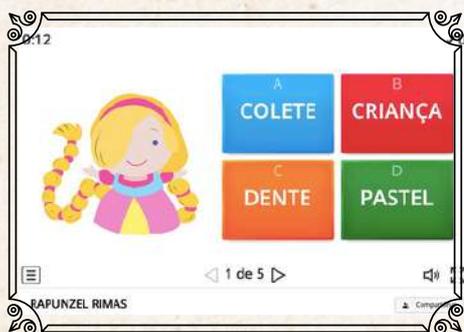
APÓS O TÉRMINO, REGISTRARÃO AS PALAVRAS.

Professor(a) sugerimos para essa atividade o uso das letras móveis.

DESAFIO: RAPUNZEL CARA DE PASTEL

Professor(a), para essa proposta será necessário utilizar os netbooks.

Consiste em um jogo com rimas.



RIMAS:

Rapunzel - pastel

Caldeirão- botão

Trança- criança

Rabanete-colete

Pente- dente

É POSSÍVEL
JOGAR TAMBÉ
NO
SMARTPHONE



Clique aqui para acessar



PARA FINALIZAR O DIA

Parlenda "Era meia noite"

Letras conquistadas: O / D



**LEIA PARA
OS(AS)
EDUCANDOS(AS)**

**COM A GALINHA NO BRAÇO
E A HARPA NA MÃO
APRONTOU COM O GIGANTE
O MENINO JOÃO**



Professor(a) nessa atividade utilize as letras móveis. Os(as) educandos(as) deverão se dirigir até o painel com os encartes para decifrar o enigma, depois deverão montar a reposta do enigma em duplas, ou seja, a palavra **JOÃO**. Observe as turmas e realize as mediações necessárias. Distribua o enigma a ser preenchido e oriente para que os(as) educandos(as) preencham. Depois conte ou leia a história João e o pé de feijão.

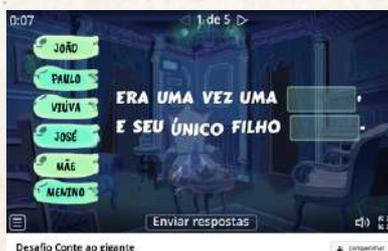
Leitura: João e o pé de feijão

DESAFIO: CONTE AO GIGANTE

Professor(a), para essa proposta será necessário utilizar os netbooks. Consiste em um jogo com rimas.



QUANDO O GIGANTE VIU O JOÃO NO SEU CASTELO, NÃO ENTENDEU O QUE HAVIA ACONTECIDO. EXPLIQUE AO GIGANTE O INÍCIO DESSA HISTÓRIA.



**É POSSÍVEL
JOGAR TAMBÉ
NO
SMARTPHONE**



Clique aqui para acessar



PARA FINALIZAR O DIA

**Parlenda "Era meia noite"
Letras conquistadas: C / E**



LEIA PARA
OS(AS)
EDUCANDOS(AS)

NESSE REINO NINGUÉM FALA
O QUE SERÁ QUE ACONTECEU?
ESPETOU O DEDO NA ROCA
E A PRINCESA ADORMECEU.



Professor(a) nessa atividade utilize as letras móveis. Os(as) educandos(as) deverão se dirigir até o painel com os encartes para decifrar o enigma, depois deverão montar a resposta do enigma em duplas, ou seja, o título: A bela adormecida. Observe as turmas e realize as mediações necessárias. Distribua o enigma a ser preenchido e oriente para que os(as) educandos(as) preencham. Depois conte ou leia a história A bela adormecida.

Leitura: A bela adormecida

DESAFIO DA ROCA

A ROCA É UM INSTRUMENTO PARA FIAR. COSTURE UMA PALAVRA COM A PALAVRA DO SEU COLEGA. SEU COLEGA DIRÁ UMA PALAVRA, VOCÊ DEVERÁ DIZER OUTRA QUE INICIE COM A SÍLABA FINAL DA PALAVRA QUE SEU(SUA) COLEGA DISSE.

EXEMPLOS:

SAPATO - TOMATE

ROUPA - PANELA

DESAFIO DA ROCA PERDIDA

O REI ORDENOU QUE TODAS AS ROCAS FOSSEM DESTRUÍDAS, PORÉM UMA DELAS FICOU ESCONDIDA E AURORA A ENCONTROU. AO TOCAR NO FUSO ELA ADORMECEU. AGORA É A SUA VEZ.

ENCONTRE UM OBJETO NO REINO E REGISTRE O NOME DO OBJETO E O QUE ACONTECERÁ COM AQUELE QUE O TOCAR. DEPOIS JOGUE UM FEITIÇO SOBRE ELE E ENTREGUE- O AO (À) PROFESSOR(A).

A PROFESSORA VENDARÁ UM APRENDIZ E ELE TOCARÁ ESSE OBJETO. AO TOCAR ELE FARÁ O QUE FEITIÇO DETERMINOU.



PARA FINALIZAR O DIA

Parlenda "Era meia noite"

Letras conquistadas: L / R



LEIA PARA
OS(AS)
EDUCANDOS(AS)

FORAM 12 BADALADAS
E A PRINCESA CORREU
DESCEU AS ESCADAS
E SEU SAPATINHO PERDEU



Professor(a) nessa atividade utilize as letras móveis. Os(as) educandos(as) deverão se dirigir até o painel com os encartes para decifrar o enigma, depois deverão montar a resposta do enigma em duplas, ou seja, o título: Cinderela. Observe as turmas e realize as mediações necessárias. Distribua o enigma a ser preenchido e oriente para que os(as) educandos(as) preencham. Depois conte ou leia a história Cinderela.

Leitura: Cinderela

DESAFIO DA FADA

A FADA ENCANTOU UMA ABÓBORA E A TRANSFORMOU EM UMA CARRUAGEM.

VOCÊ TAMBÉM TEM ESSE PODER MÁGICO.
RETIRANDO ALGUMAS LETRAS DAS PALAVRAS, VOCÊ PODE TRANSFORMÁ-LAS EM OUTRAS.

REPOLHO- OLHO
LAMPIÃO- PIÃO
LIMÃO- MÃO
CASA- ASA
LUVAS-UVAS
SACOLA-COLA
FIVELA-VELA
GALHO-GALO
GALINHA-LINHA
TUCANO-CANO
SOLDADO-DADO

Essa atividade (palavra dentro de palavra) pode ser organizada de várias formas: Coletivamente, em trios, duplas.

Nos anexos desse material você encontra os cards.

De acordo com as suas intencionalidades faça a impressão para os educandos jogarem.

Sugestão para jogar em duplas:

Um educando retira um card e o outro deve procurar o outro que contenha outra palavra.

Coletivamente: Professor(a) mostra um card e os(as) educandos(as) procuram o card que contenha a palavra escondida.



PARA FINALIZAR O DIA

Parlenda "Era meia noite"

Letras conquistadas: I / ã



**LEIA PARA
OS(AS)
EDUCANDOS(AS)**

**UM ESPELHO TAGARELA
DESVENDOU O SEGREDO DELA.
UMA MAÇÃ APARECEU,
ELA MORDEU
E LOGO ADORMECEU.**



Professor(a) nessa atividade utilize as letras móveis. Os(as) educandos(as) deverão se dirigir até o painel com os encartes para decifrar o enigma, depois deverão montar a resposta do enigma em duplas, ou seja, o título: Branca de neve. Observe as turmas e realize as mediações necessárias. Distribua o enigma a ser preenchido e oriente para que os(as) educandos(as) preencham. Depois conte ou leia a história Branca de neve.

Leitura: Branca de neve

DESAFIO DOS ANÕES

**SORTEIE UM CARD COM A IMAGEM DOS ANÕES E FAÇA UMA
MÍMICA REPRESENTANDO O ANÃO SORTEADO.
ESCREVA O NOME DO ANÃO.**

Professor(a) realize a mediação da escrita em duplas.



PARA FINALIZAR O DIA

Parlenda "Era meia noite"

Professor(a), para seguir com as atividades, prosseguiremos em busca do resgate o desaparecimento da caixa mágica. Para descobrir onde está a caixa leia para os educandos as dicas abaixo para que ordenem as letras recebidas durante a semana. Se preferir, utilize as letras móveis.

**REUNA AS PISTAS (LETRAS) RECEBIDAS NA SEMANA E AS ORDENE CONFORME AS
DICAS ABAIXO.**



**LEIA PARA
OS(AS)
EDUCANDOS(AS)**



- 1) A LETRA INICIAL DO OBJETO MÁGICO QUE REVELOU QUEM ERA A MAIS BELA DO REINO.
- 2) A LETRA QUE REPETE NA PALAVRA TORRE.
- 3) A LETRA QUE ESTÁ NO MEIO DA PALAVRA NOITE.
- 4) A LETRA INICIAL QUE APARECE NO NOME DE DOIS DOS ANÕES.
- 5) A LETRA INICIAL DO NOME DA PRINCESA QUE PERDEU O SAPATINHO.
- 6) A LETRA FINAL DO NOME DA PRINCESA QUE TEM LONGAS TRANÇAS.
- 7) A LETRA INICIAL DO NOME DA PRINCESA QUE ESPETOU O DEDO NUMA ROCA.
- 8 E 9) A ÚLTIMA PARTE DO NOME DO JOÃO.



ONDE A CAIXA ESTÁ ?

C	A	L	D	E	I	R	Ã	O
---	---	---	---	---	---	---	---	---



Ao descobrirem o local. leia ou apresente as crianças o áudio da fada e o áudio na bruxa, disponibilizaremos o texto escrito e o áudio no drive Direito de aprender.



HAHAHAHAHA! SAPOS E RATAZANAS! MEU SEGREDO FOI ENCONTRADO, MAS NÃO TEM PROBLEMA, POIS O CALDEIRÃO ESTÁ ENFEITICADO. VOCÊS ESTÃO CONSEGUINDO REALIZAR MUITOS DESAFIOS, MAS POÇÕES MÁGICAS, APENAS EU SEI FAZER!

AMIGUINHOS, VOCÊS SABEM QUE A ALEGRIA CONTAGIA E QUEBRA QUALQUER FEITIÇO? VERDADE! NÃO EXISTE MAGIA QUE NÃO POSSA SER DESFEITA. POR ISSO, COM UM POUCO DE ALEGRIA, VOCÊ PODE DESFAZER QUALQUER MAGIA. VOU LHES ENSINAR UMA POÇÃO NA PRÓXIMA SEMANA. AGUARDEM!!! NÃO SE ESQUEÇAM!



Produção Escrita

Desafio: Aprendiz e escritor

Professor(a): A produção será coletiva e realizada por etapas, sugerimos sua realização no decorrer de três dias. Agora vocês são os escritores. Escolham uma das histórias para recontar e não se esqueçam de nada! Professor(a) faça uma votação para a escolha da história que será recontada na produção coletiva. Observe o quadro mágico para se inspirar.

QUADRO MÁGICO

CONTO	PERSONAGEM PRINCIPAL	VILÃO	LOCAL	OBJETO MÁGICO	ELEMENTOS DA NATUREZA
RAPUNZEL	RAPUNZEL	BRUXA	TORRE	TRANÇA E LÁGRIMA	RABANETE
CINDERELA	CINDERELA	MADRASTA	VILAREJO	SAPATO	ABÓBORA
BELA ADORMECIDA	AURORA	BRUXA	CASTELO	ROCA	ESPINHEIRO
JOÃO E O PÉ DE FEIJÃO	JOÃO	GIGANTE	PÉ DE FEIJÃO	FEIJÃO	FEIJÃO
BRANCA DE NEVE	BRANCA	BRUXA	FLORESTA	ESPELHO	MAÇÃ

Para fazer um reconto o que precisa ser feito?

- Selecionar o texto
- Explorar a materialidade do suporte do texto (capa, páginas, letras e ilustrações)
 - Identificar conhecimento prévio dos educandos
 - Ler o texto sem adaptação ou omissões
 - Explorar aspectos do texto (personagens, expressões, etc)
- Elaborar o roteiro do texto identificando as partes importantes da história particionar registrando em um cartaz uma primeira reconstrução oral do texto
 - Oportunizar momentos de brincar de encenar a história
- Promover o reconto da história utilizando o roteiro elaborado no coletivo

Fonte: Formação 2020/LEIA – Leitura, Emancipação, Interação, Alfabetização



PARA FINALIZAR O DIA

Parlenda "Era meia noite"

Matemática

SEMANA DE 16 DE JANEIRO A 20 DE JANEIRO



MATERIAIS

- Cópia dos anexos III e IV.
- Tesoura
- Lápis de cor ou giz de cera.

Expectativa de aprendizagem:

- Reconhecer a base decimal, valor posicional, numeração escrita/falada e noções aditivas do SND).
- Explorar situações em que a ideia de igualdade é utilizada para escrever diferentes sentenças de adições ou de subtrações de dois números naturais que resultem na mesma soma ou diferença.



JOGO DOS CARDS Elaboração dos cards



Converse com a turma que agora eles é que criarão as cartas. Explique que receberão um modelo de carta que deverá ser completada com a ilustração de um personagem com quatro habilidades (características) que serão indicadas cada uma com um valor.

Explique que antes de iniciar a organização dos grupos é preciso decidir, coletivamente, quais informações devem constar nos cards.

Escreva na lousa todas as habilidades que forem ditas pelos educandos e decida coletivamente quatro habilidades que serão utilizadas

Combine com os(as) educandos(as) que os personagens do jogo serão reis, rainhas, bruxas, dragões, duendes, elfos, etc.

Entregue para cada educando(a) um modelo do card (ANEXO III).

Explique que deverão escolher a pontuação das habilidades de acordo com os critérios do ANEXO IV

Se possível, projete os critérios do anexo IV e realize a leitura para a turma. Antes que os educandos comecem a numerar as habilidades, discuta coletivamente os critérios.

Construa uma carta guia para discutir os critérios de construção dos cards juntamente com a turma.

Ao circular pela sala é fundamental observar as dificuldades dos educandos. Pergunte se os algarismos utilizados para construir o número daquela habilidade atende os critérios. É nesse momento que a discussão matemática de fato acontece (valor posicional do número, escolha de algarismo, utilização de ordens). Se perceber que a maioria do grupo tem a mesma dúvida, pare, e discuta coletivamente. Valorize as hipóteses levantadas, entretanto, leve o educando a refletir sobre elas.

Sequência Didática:

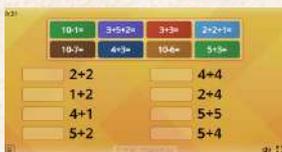
Jogos matemáticos (Wordwall)



Para essa proposta serão utilizados os netbooks (de preferência um para cada educando), para isso é importante organizar previamente o espaço. Se possível utilizar uma sala já organizada com os netbooks ligados.

Organize quatro estações, cada uma com um tipo de jogo.

Igualdade



Ábaco

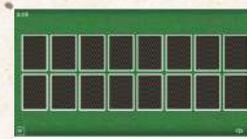


Sistema de numeração decimal

Material dourado



Adição e Subtração



Clique nos caldeirões para acessar os jogos



Roda de conversa

Pergunte aos educandos se eles conhecem jogos digitais. Se já jogaram em computadores, e se em algum momento utilizaram os netbooks disponíveis na escola. Procure saber como foi essa experiência.

Explique aos educandos que essa semana irão explorar jogos matemáticos no ambiente digital. Para isso, utilizarão a estação de jogos.

Antes de iniciar faça combinados com a turma do tipo: cuidados com os netbooks; tempo de jogo em cada estação.

Explorando os jogos

Para iniciar organize os educandos em grupos com média de 4 participantes. Em seguida, divida os grupos por estação, o objetivo é que explorem cada jogo, para tal, garanta que cada grupo circule por todos os jogos matemáticos.

Distribua uma folha de sulfite para que utilizem como suporte de resolução dos desafios.

Resolução de Problema 2

ETAPA 1- CONHECENDO O PROBLEMA



Organize a turma em grupos, distribua um netbook para cada grupo já ligado nos jogos matemáticos do wordwall).
Converse com a turma que a proposta é resolver o seguinte desafio: “Identificar os elementos matemáticos presentes nos jogos”.

ETAPA 2- DISCUTINDO IDEIAS



Esta etapa tem como objetivo levantar os conhecimentos prévios dos educandos. Converse com a turma que esse é um momento de discutir e trocar ideia sobre o que já sabem sobre os elementos matemáticos presentes nos jogos, para isso peça que revisitem os jogos com o foco nos elementos matemáticos. Os educandos podem trazer esses elementos informalmente (continha de +), as discussões sobre os conceitos formais e ampliação do vocabulário matemático será feita na Etapa 4 - Discutindo as diferentes soluções.

ETAPA 3 - REGISTRANDO AS SOLUÇÕES



Distribua uma folha de sulfite e peça que dobrem em quatro, em seguida solicite que em cada quadrado registre o que sabem sobre cada jogo.

Jogo da Igualdade	Jogo do Ábaco
Jogo do Sistema de Numeração Decimal	Jogo da Adição e subtração

Circule pelos grupos e caso perceba dificuldades faça perguntas para que avancem em suas construções. Abaixo seguem sugestões de perguntas para cada um dos jogos:

Jogo da Igualdade	Jogo do Ábaco	Jogo do Sistema de Numeração Decimal	Jogo da Adição e subtração
<p>Como podemos chamar esse sinal (-)?</p> <p>O que ele significa?</p> <p>Crie novas igualdades para $3+5+2$.</p>	<p>Vocês já conheciam o ábaco?</p> <p>Como se usa o ábaco?</p> <p>É possível fazer contas com o ábaco?</p> <p>O que representam os pinos do ábaco?</p> <p>Qual o número máximo de argolas pode-se colocar em cada pino?</p> <p>Algum pino pode ficar sem argola? O que isso representa?</p>	<p>Vocês já conheciam o material dourado?</p> <p>O que representa cada peça do material?</p> <p>Existe alguma semelhança entre o material dourado e o ábaco?</p> <p>Como podemos representar o número 135?</p> <p>De que outra forma poderíamos representar 12 cubinhos?</p>	<p>Vocês já jogaram o jogo da memória?</p> <p>O que vocês encontraram nesse jogo?</p> <p>Se os educandos nomearem de “continhas de mais ou de menos”, pergunte se existe outra forma de nomear essas contas? (Contas de adição ou subtração).</p> <p>Em que situações no cotidiano podemos utilizar as contas de adição ou subtração?</p>

Etapa 4 - Discutindo as diferentes soluções: esta etapa tem como objetivo confrontar os conhecimentos informais levantados pelos educandos e os elementos matemáticos formais.

- Em um papel pardo anote o nome dos jogos (um ao lado do outro) e peça que, um grupo por vez, registre os elementos matemáticos que perceberam em cada um dos jogos e compartilhe com os colegas.
- Observe se todos os elementos foram elencados. Caso falte algum, retome com os educandos o jogo, e faça boas perguntas que os levem a chegar ao elemento matemáticos que ainda não estão listados.
- Explique aos educandos que a matemática possui uma linguagem própria e que alguns elementos que foram identificados podem estar sendo tratados de uma forma diferente, por isso é importante conhecer a linguagem correta.

ETAPA 4 - DISCUTINDO AS DIFERENTES SOLUÇÕES



Esta etapa tem como objetivo confrontar os conhecimentos informais levantados pelos educandos e os elementos matemáticos formais.

Em um papel pardo anote o nome dos jogos (um ao lado do outro) e peça que, um grupo por vez, registre os elementos matemáticos que perceberam em cada um dos jogos e compartilhe com os colegas.

Observe se todos os elementos foram elencados. Caso falte algum, retome com os educandos o jogo, e faça boas perguntas que os levem a chegar ao elemento matemáticos que ainda não estão listados.

Explique aos educandos que a matemática possui uma linguagem própria e que alguns elementos que foram identificados podem estar sendo tratados de uma forma diferente, por isso é importante conhecer a linguagem correta.

Jogo da Igualdade	Jogo do Ábaco	Jogo do Sistema de Numeração Decimal	Jogo da Adição e subtração
<p>Adição (Continha de mais)</p> <p>Sinal de adição (Cruzinha)</p> <p>Subtração (Continha de menos)</p> <p>Sinal de subtração (Tracinho)</p> <p>Igualdade (Dois tracinhos)</p> <p>Ideia de diferente (quando erramos o jogo é porque o resultado da operação é diferente)</p> <p>Números (porque é contagem)</p>	<p>Numeral (Números)</p> <p>Ordem (unidade e dezena/organização decimal) (Casinha da Unidade/ Casinha da Dezena)</p> <p>Algarismos/ Valor posicional do algarismo (Pecinhas)</p>	<p>Numeral (Números)</p> <p>Ordem (unidade e dezena/organização decimal) (Pecinhas)</p> <p>Número é quando nos referimos a contagem.</p> <p>Numeral é qualquer representação numérica escrita</p> <p>Algarismo são os símbolos utilizados para escrever os números</p> <p>O uso dos zeros para escrever dezenas exatas</p>	<p>Adição (Continha de mais)</p> <p>Sinal de adição (Cruzinha)</p> <p>Subtração (Continha de menos)</p> <p>Sinal de subtração (Tracinho)</p> <p>Igualdade (Dois tracinhos)</p> <p>Ideia de diferente (quando erramos o jogo é porque o resultado da operação é diferente)</p> <p>Numerais</p> <p>Números</p>

A CELEBRAÇÃO

SEMANA DE 23 DE JANEIRO A 27 DE JANEIRO



MATERIAIS

- Ingredientes da poção mágica
- Netbooks
- Letras móveis
- Materiais riscantes (giz de lousa, carvão)
- Papéis diversos
- Giz de cera
- Lápis de cor
- Livros de histórias
- Palitos de sorvetes
- Cola
- Toalha para a mesa e ambientação para a festa.



Professor(a) lembre com a turma os áudios (bruxa e fada).
Recado da fada: Conforme combinado hoje faremos nossa poção mágica.

Leitura: Poção mágica



LEIA PARA
OS(AS)
EDUCANDOS(AS)

INGREDIENTES:

- 1 COPO DE CHUVA DE ALEGRIA (ÁGUA)
- 1 COLHER DE SOPA DE LÁGRIMAS DE UNICÓRNI (VINAGRE)
- 1 COLHER DE SOBREMESA DE PÓ DE FADA (BICARBONATO DE SÓDIO)
- 2 COLHERES DE SOPA DE GOTAS DE ARCO ÍRIS (GUACHE)



MODO DE FAZER



LEIA PARA
OS(AS)
EDUCANDOS(AS)

MISTURE A CHUVA DE ALEGRIA E AS GOTAS DE ARCO ÍRIS,
DEPOIS ADICIONE AS LÁGRIMAS DE UNICÓRNIO E POR
ÚLTIMO, O PÓ DE FADA. PRONTO! AGUARDE A REAÇÃO
ENCANTADA!



Professor(a):

Após a reação da receita, coloque o caldeirão (panela) escondido em um cantinho da escola. Pense num local agradável e bonito para a realização da atividade da descoberta (caldeirão contendo a caixa de sapato). Você poderá dar pistas do local onde colocou o caldeirão para que os educandos encontrem. Poderá também fazer um mapa, tiras de adivinhas, essas são algumas sugestões. Use sua criatividade para tornar-se um momento prazeroso, não esqueça de colocar o espelho dentro da caixa.

Depois, os educandos deverão pegar suas varinhas mágicas e sair para “recuperar” o caldeirão. Diga que, no caldeirão há uma caixa e dentro dela há uma pessoa incrível, muito especial que está aprisionada. Ela pode mudar a realidade, transformar tudo o que quiser, é uma pessoa de grande valor para esse e para outros reinos.

Peça para que os aprendizes levem suas varinhas próximas a caixa (um por vez). Dirão palavras mágicas e abrindo a caixa descobrirão quem é a pessoa. Recomende não comentarem com os outros aprendizes o que descobriu.

Agora que você descobriu a pessoa que estava aprisionada. Faça um “brasão” diferente com a sua imagem, nome e sua virtude (anexo).



ANA
CORAGEM

Agora que nós descobrimos a pessoa que estava desaparecida, vamos celebrar brincando!

BRINCADEIRAS



LEIA PARA
OS(AS)
EDUCANDOS(AS)

SUGESTÃO DE BRINCADEIRAS EM GRUPOS:

PULAR CORDA COM CANTIGAS

2 NO BAMBOLÊ

BOLICHE

DANÇA DAS CADEIRAS

CABO DE GUERRA

PASSAR A BOLA



PARA FINALIZAR O DIA

Parlenda "Era meia noite"

Leitura: *Children's Games*

Pieter Bruegel, o Velho 1560





Professor(a): A importância da leitura de imagem

Aqui você fará com os educandos, uma leitura de imagem.

Comece contextualizando a obra de arte: Peter foi um pintor holandês muito importante, considerado um artista da Era de Ouro da pintura holandesa. Camponês simples, mas muito criativo, que trouxe desenhos incríveis para sua época, retratando cenas comuns do dia-a-dia. Após isso, vale perguntar:



O QUE VOCÊS VEEM NESSA OBRA?
ONDE ESSAS PESSOAS ESTÃO?
QUAIS BRINCADEIRAS VOCÊS CONHECEM?
COMO SÃO AS ROUPAS USADAS?
O QUE VOCÊ ACHOU MAIS INTERESSANTE?
O QUE VOCÊ MUDARIA?



Que tal uma grande celebração?



O QUE SERIA UMA CELEBRAÇÃO?
O QUE ELA ENVOLVE?
QUAIS SÃO OS PREPARATIVOS?
COMO AS OUTRAS PESSOAS DO REINO SABERÃO QUE FAREMOS
UMA COMEMORAÇÃO?
QUEM IREMOS CHAMAR?
O QUE EXISTE NUMA COMEMORAÇÃO?
QUAIS OS LOCAIS QUE PODEMOS UTILIZAR?



LEMBRE-SE:

Convite

Lista de convidados

Escrita da cantiga popular “Parabéns pra você”.

Preparativos: (*comes e bebes), de acordo com a realidade da escola e dos educandos verifique as possibilidades de utilizar as refeições para os momentos de celebração.

Preparação do ambiente

Atrações (brincadeiras ao ar livre)

*Se for possível envolver a família

RODA DE CONVERSA

O que seria necessário?

Preparar a festa, anunciar aos habitantes do reino (funcionários da escola e outras turmas), fazer a lista dos convidados, fazer o convite com a localização e organizar as atrações da festa. E a escrita (em grupo) da cantiga popular “Parabéns pra você” com materiais riscantes como giz de lousa, carvão, etc.

Aprendizes! Há muito o que ser feito!

Por onde começar?

Professor(a), pesquise com os educandos nos netbook os diferentes convites e sua função social. Para saber mais sobre Gêneros Textuais indicamos os autores Luiz Antônio Marcuschi, Bernard Schneuwly.

As datas das comemorações serão 25, 26 e 27 de Janeiro de 2023.

1º momento:

(professor/a como escriba) listar tudo o que é necessário para a celebração e número de convidados.

2º momento:

(professor/a como escriba) elaborar os convites.

Depois de prontos, organize a entrega dos mesmos com os(as) educandos(as).



PARA FINALIZAR O DIA

Parlenda “Era meia noite”

Atrações: Brincadeiras ao ar livre



Aumenta - aumenta

Amarelinha

Cobra-Cega

Seu mestre mandou

Bolhas de sabão

Passa anel

Bafo - cards

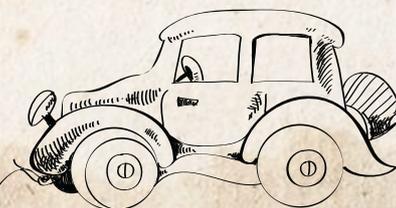
Pula corda

Rodar bambolê

Pular elástico

Telefone sem fio

Pedra-papel-tesoura





**ATRAÇÕES: VAMOS DANÇAR?
QUAIS SERÃO AS MÚSICAS QUE IREMOS TOCAR? ONDE SERÁ O
BAILE?
PODEMOS FILMAR? QUE TAL FAZERMOS UMA BRINCADEIRA TIK
TOK?
VAMOS ORGANIZAR O ESPAÇO E PREPARAR O SOM!
PLAYLIST**

Professor(a), essas são algumas sugestões de atrações. Fique à vontade para usar sua criatividade. Ao final das atividades faça a lista das brincadeiras que mais gostaram.



PARA FINALIZAR O DIA

Parlenda "Era meia noite"

Contação de histórias em grupos com livros de literatura sobre o reino (bruxas, fadas, dragões), confecção de dedoches, palitoches, fantoches, dramatizações, canções.

Organize os grupos para que possam preparar os materiais e iniciar os ensaios.

Professor(a) auxilie os grupos mediando e suprindo materiais que necessitem. Após as apresentações de pelo menos dois grupos, os educandos poderão levar os dedoches para brincar em casa.



PARA FINALIZAR O DIA

Parlenda "Era meia noite"

Professor: Hoje é a finalização do Projeto Direito de Aprender.

Inicie os trabalhos fazendo a Avaliação da reescrita individualmente da cantiga popular

"Parabéns pra você".

Em seguida organize com a turma o que foi planejado para a celebração. Em uma roda de conversa, faça a autoavaliação com os educandos. (anexo)



**Parabéns pra você
Nesta data querida
Muitas felicidades
Muitos anos de vida
É pique, é pique
É pique, é pique, é pique
É hora, é hora
É hora, é hora, é hora
Ra-tim-bum!**



Matemática

SEMANA DE 23 DE JANEIRO A 27 DE JANEIRO

Expectativa de aprendizagem:

- Reconhecer a base decimal, valor posicional, numeração escrita/falada e noções aditivas do SND).
- Explorar situações em que a ideia de igualdade é utilizada para escrever diferentes sentenças de adições ou de subtrações de dois números naturais que resultem na mesma soma ou diferença.

Jogo dos cards

ETAPA 5 - JOGO DE CARDS



Após a confecção das cartas, os educandos deverão formar duplas para iniciar as partidas. Após algumas rodadas, deixem que troquem de parceiros para que também possam conhecer o trabalho dos colegas.

RODA DE CONVERSA

Inicie uma conversa pedindo aos educandos que compartilhem suas impressões a respeito dos jogos dos(das) amigos(as).

- HOUVE ALGUMA COISA QUE NÃO FUNCIONOU NO JOGO? POR QUÊ?
- VOCÊS ACHAM QUE PRECISAM CORRIGIR ALGUMA COISA NOS CARDS?
- AO CONHECER O TRABALHO DOS COLEGAS, TIVERAM ALGUMA IDEIA NOVA?

Após essa reflexão permita que os educandos realizem as correções que acharem necessárias, lembrando que devem seguir os critérios já estabelecidos anteriormente.

Acompanhe as correções realizadas pelos educandos e faça as mediações necessárias para que os apontamentos levantados durante a roda de conversa tenham sido corrigidos ou melhorados.

Após as alterações, os educandos devem jogar novamente para observar se as correções feitas foram adequadas.

ETAPA 6 - JOGO DE CARDS



Retome as regras do jogo pedindo para que os educandos expliquem as regras. Dessa vez, organize para que joguem em grupo (a quantidade de pessoas fica a critério do educador, tomando o devido cuidado para que o grupo não ultrapasse seis participantes). Peça para que cada educando nomeie suas cartas, pois para jogar em grupo os baralhos serão misturados.

Ao final das rodadas, chame a turma para uma conversa. Diga que irá propor um desafio sobre o jogo e que eles deverão achar uma solução para esses problemas.

Escolha duas cartas produzidas por uma das equipes e explique o desafio. E proponha a seguinte reflexão:

→Para que a carta 1 possa vencer a carta 2, qual habilidade deve ser escolhida?

Apresente outra carta* produzida pelos educandos e peça para que criem uma que seja capaz de vencer em todas as categorias, considerando que todos os valores deverão fazer parte das ordens das dezenas e estes não poderão ter algarismos repetidos. Entregue uma carta modelo (Anexo III) para que possam realizar a tarefa.

Após essa reflexão permita que os educandos realizem as correções que acharem necessárias, lembrando que devem seguir os critérios já estabelecidos anteriormente.

Acompanhe as correções realizadas pelos educandos e faça as mediações necessárias para que os apontamentos levantados durante a roda de conversa tenham sido corrigidos ou melhorados.

Após as alterações, os educandos devem jogar novamente para observar se as correções feitas foram adequadas. Após a realização da atividade proponha um painel de soluções na lousa para que os educandos compartilhem suas respostas, socializando as respostas e verificando o que há de igual e diferente entre elas.



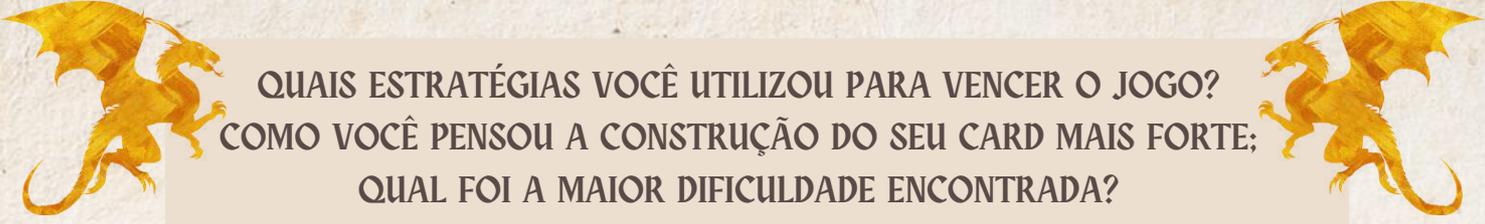
SERÁ QUE ESSAS SÃO AS ÚNICAS POSSIBILIDADES PARA VENCER
ESSA CARTA?
ALGUÉM FEZ UMA COMBINAÇÃO DIFERENTE?

RODA DE CONVERSA

Agora é hora de sistematizar conhecimentos:

Educador(a), faça com os educandos uma retrospectiva sobre a construção dos cards, procurando valorizar todas as aprendizagens que foram utilizadas para construí-los, especialmente aquelas elencadas nas nossas expectativas.

Faça uma pergunta disparadora e a partir dela promova outras reflexões que levem o educando a refletir sobre situações matemáticas propostas no jogo como:



QUAIS ESTRATÉGIAS VOCÊ UTILIZOU PARA VENCER O JOGO?
COMO VOCÊ PENSOU A CONSTRUÇÃO DO SEU CARD MAIS FORTE;
QUAL FOI A MAIOR DIFICULDADE ENCONTRADA?
QUAL FOI A MAIOR FACILIDADE?
VOCÊS SABIAM A DIFERENÇA ENTRE ALGARISMOS E NÚMEROS?
COMO VOCÊ SOUBE QUE HAVIA VENCIDO A PARTIDA?

ATIVIDADE FINAL



Proponha a escrita da cantiga "Parabéns pra você".

Essa atividade deve ser utilizada para verificar se houve avanços na aquisição da base alfabética.



Para encerrar o projeto, o/a professor/a deve produzir um relatório de cada educando, para isso, siga as orientações:

1. NO PRIMEIRO PARÁGRAFO, DESCREVA EM LINHAS GERAIS, COMO SE DEU O PROJETO, COMO O GRUPO PARTICIPOU, QUAIS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS OS EDUCANDOS MAIS SE INTERESSARAM;
2. NO SEGUNDO PARÁGRAFO, DESCREVA COMO O EDUCANDO SE DESENVOLVEU; PARTICIPOU DAS ATIVIDADES, DEMONSTROU INTERESSE, FOI ASSÍDUO, E TODAS AS INFORMAÇÕES QUE CONSIDERAR PERTINENTES;
3. NOS PRÓXIMOS PARÁGRAFOS, FAÇA CONSIDERAÇÕES QUE SEJAM IMPORTANTES PARA O PROFESSOR/A DO ANO SABER SOBRE O DESENVOLVIMENTO DO EDUCANDO, SUAS POTENCIALIDADES E SUAS NECESSIDADES DE APRENDIZAGEM.

OBSERVAÇÕES:

1. OS RELATÓRIOS PODEM SER DIGITADOS;
2. DEVEM SER ESCRITOS EM NORMA PADRÃO, SEM ABREVIACÕES, GÍRIAS E LIVRE DE ERROS ORTOGRÁFICOS;
3. CUIDADO COM RÓTULOS! UTILIZE TERMOS QUE DEMONSTREM O PROCESSO DE APRENDIZAGEM E NÃO FIM EM SI MESMO.
4. ATENTE-SE AO QUE OBSERVOU E NÃO A CONCLUSÕES OU JUÍZOS DE VALOR.

EXPEDIENTE

Secretário de Educação

Alex Viterale

Subsecretária de Educação

Fábia Aparecida Costa

Diretora de Departamento de Orientações Educacionais e

Pedagógicas

Solange Turgante Adamoli

Colaboradores

Érica Borges Machado

Gislaine Ilibio

Juliana Portella de Freitas

Lilian Canônico

Maria AP. De Albuquerque

Patrícia Cristiane Tonetto Firmo

Pricila Pires

Renata Dallmann

Rita AP. Luz Aguiar Grigoletto

Roseli Ferreira de Souza Araújo

Sonia Regina Valentim

Talita Cerqueira Brito

Thiago Adonai

Wallace da Silva Vidal



PREFEITURA DE
GUARULHOS