

1º DIA



SD: COMUNICAÇÃO COMO RECURSO AMPLIADOR DA LINGUAGEM

Unidade Escolar:	Dia: 1
Educador Autor(a):	E-mail: c.ferreira@rioeduca.net
Eixo Temático: COMPETÊNCIA 2 – PENSAMENTO CIENTÍFICO, CRÍTICO E CRIATIVO; COMPETÊNCIA 4 – COMUNICAÇÃO; COMPETÊNCIA 6 – CULTURA DIGITAL; COMPETÊNCIA 8 – AUTOCONHECIMENTO E AUTOCUIDADO; COMPETÊNCIA 9 – EMPATIA E COOPERAÇÃO.	
Objetos de Conhecimento: PRÁTICAS DE LINGUAGEM: LEITURA, ESCUTA E ORALIDADE. <ul style="list-style-type: none">● Estratégia de leitura;● Construção do sistema alfabético;● Escrita autônoma e compartilhada;● Contagem de rotina/ Contagem ascendente e descendente/ Reconhecimento de números no contexto diário: indicação de quantidades, indicação de ordem ou indicação de código para a organização de informações;● As fases da vida e a ideia de temporalidade (passado, presente, futuro);● As diferentes formas de organização da família e da comunidade: os vínculos pessoais e as relações de amizade;● Utilização de tecnologia digital.	
Local (ais) para a realização: <input type="checkbox"/> Sala de Aula <input type="checkbox"/> Laboratório de Informática <input type="checkbox"/> Outros: _____	
Tempo de duração: 1 AULA.	
Objetivos esperados	TRABALHAR O GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIA EM QUADRINHOS COM A FINALIDADE DE ATRIBUIR AO ALUNO COMPORTAMENTOS COMUNICATIVOS NA FALA E NAS ARTES, INTEGRANDO-O AO AMBIENTE E CONTEÚDOS DE APRENDIZAGEM.
1ª ETAPA: TOMADA DE CONSCIÊNCIA	
(Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para a aprendizagem) <ul style="list-style-type: none">● Cartaz com figuras explicativas sobre o planejamento da aula e de cada etapa;● Vídeo explicando a proposta da SD – A importância das histórias, de nossas histórias. https://youtu.be/oqqiDgRAZzs	

<p>2ª ETAPA: CONSTRUÇÃO DO STORYTELLING NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS</p>	
<p>Durante esta etapa, o aluno poderá ser capaz de desenvolver habilidades como:</p> <p>(EF15LP12) Atribuir significado a aspectos não linguísticos (paralinguísticos) observados na fala, como direção do olhar, riso, gestos, movimentos da cabeça (de concordância ou discordância), expressão corporal, tom de voz.</p> <p>(EF15LP13) Identificar finalidades da interação oral em diferentes contextos comunicativos (solicitar informações, apresentar opiniões, informar, relatar experiências etc.).</p>	
<p>1ª PARTE:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demonstração do gênero textual História em Quadrinhos aos alunos; • Vídeo introdutório preparado para explicação da Sequência Didática, de como o trabalho será realizado pelos alunos; o tipo de planejamento de texto que será abordado, com textos explicativos, figuras e vídeo adentro. https://youtu.be/gJ5Dk6P0tq0
<p>2ª PARTE:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mostra e leitura de um gibi impresso escolhido pela turma (Professor, é importante que você tenha um cantinho da leitura dentro da sala de aula. Caso este cantinho não exista, ou queira realizar a atividade de forma diferenciada, leve a turma a um local bem bacana para que o momento seja prazeroso.); • Roda de conversa sobre o assunto do texto, sobre personagens, fala, tipo de texto abordado (gênero textual); A criação, a arte dos alunos na elaboração de seus trabalhos para estimulá-los; • Introdução sobre o protagonismo e personagem, a história da vida deles – em conversa.
<p>3ª ETAPA: MOMENTO E-BOOK</p>	
<p>Durante esta etapa, o aluno poderá ser capaz de desenvolver habilidades como:</p> <p>(EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais;</p>	

(EF15LP08) Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis.

1ª PARTE:

- Primeira atividade no E-book do PowerPoint sobre o gênero textual História em Quadrinhos (HQ): cada aluno vai construir seu personagem a partir de sua criatividade, esforço e capacidade. **O professor poderá disponibilizar do equipamento que a escola possui, como o Data show, acessando ao site (Neste caso, um aluno realizará a atividade por vez até que todos sejam alcançados e enquanto isso as outras atividades podem ser realizadas também em forma de rodízio.), ou utilizando o Laboratório de Informática, caso a escola possua, ou mesmo combinando com os alunos de trazerem seus smartphones na aula para realizarem esta atividade. E-book do professor com manual de 7 passos para a realização das atividades com os alunos:**
https://rioeduca-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/c_ferreira_rioeduca_net/Eel0uwcZj0ICsGhV1uTGikIBAvrU-Ge01RawyPzpQritlA?e=fzk8XR
- Cada aluno poderá escolher como será seu personagem: com desenho, figuras, símbolos, imagem da internet, imagem da galeria etc.
https://rioeduca-my.sharepoint.com/:p:/r/personal/c_ferreira_rioeduca_net/_layouts/15/Doc.aspx?sourcedoc=%7B6A321775-D5D6-47BC-99B6-0E4EFEF04B5E%7D&file=Apresenta%C3%A7%C3%A3o.pptx&action=edit&mobileredirect=true&cid=397b67c3-7e91-4d88-96d1-ebda172df634

4ª ETAPA: CONTEXTUALIZAÇÃO DE CONTEÚDOS

Durante esta etapa, o aluno poderá ser capaz de desenvolver habilidades como:

(EF15LP04) Identificar o efeito de sentido produzido pelo uso de recursos expressivos gráfico-visuais em textos multissemióticos;

(EF01LP05) Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala;

(EF01LP17) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem e legendas para álbuns, fotos ou ilustrações (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/ finalidade do texto;

(EF01MA01) Utilizar números naturais como indicador de quantidade ou de ordem em diferentes situações cotidianas e reconhecer situações em que os números não indicam contagem nem ordem, mas sim código de identificação;

(EF01HI01) Identificar aspectos do seu crescimento por meio do registro das lembranças particulares ou de lembranças dos membros de sua família e/ou de sua comunidade;

(EF01HI02) Identificar a relação entre as suas histórias e as histórias de sua família e de sua comunidade.

1ª PARTE:	<p>Contextualizando a produção de sua História em Quadrinhos com conteúdo de Língua Portuguesa:</p> <ul style="list-style-type: none">• A fim de aprimorar a escrita, o aluno contará, nesta aula, com os conteúdos para nomear pessoas, lugares, seres, coisas e as palavras que antecedem esses nomes com atividades;• Será apresentada uma explicação prática na própria sala de aula com os objetos, imagens e pessoas para demonstrar tipos de substantivos e os artigos que acompanham todos (Professor, é importante que em sua sala de aula existam alfabetários com explicação em LIBRAS das imagens e palavras contidas neles.);• Cada aluno registra em seu caderno as descobertas em listas com palavras ou ilustrações. O aluno que estiver em iniciação do desenvolvimento da escrita contará com o professor como escriba. O aluno com dificuldades motoras será avaliado pela dinâmica oral ou, se não for possível, poderá ilustrar e/ou contar com a sua língua principal (LIBRAS, no caso);• O aluno realizará uma atividade permeada pelo jogo online do Wordwall para verificar o aprendizado desta parte. O professor poderá disponibilizar do equipamento que a escola possui, como o Data show, acessando ao site, ou utilizando o Laboratório de Informática, caso a escola possua, ou mesmo combinando com os alunos de trazerem seus smartphones na aula para realizarem esta atividade. Link do jogo: https://wordwall.net/pt/resource/24408381
2ª PARTE:	<p>Contextualizando a produção de sua História em Quadrinhos com os conteúdos de História:</p> <ul style="list-style-type: none">• Abrangendo o tema Storytelling, será conversado com a turma junto a uma demonstração de documentos vivos, como uma Certidão de Nascimento, e apresentada uma atividade dirigida sobre a identidade do aluno e a importância do “EU”.

3ª PARTE:	<p>Contextualizando a produção de sua História em Quadrinhos com os conteúdos de Matemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> Para somar, a turma vai assistir a um vídeo sobre a História dos Números Naturais e, finalizando a aula, entender o porquê das histórias na vida. https://youtu.be/em8Gtx_P-Hc
5ª ETAPA: AVALIAÇÃO	
<p>Verificar se a autoestima e se o autoconhecimento do aluno já se iniciaram no processo comunicativo com o grupo.</p> <ul style="list-style-type: none"> Os alunos terão a oportunidade de trocar ideias sobre os assuntos e colaborarem uns com os outros nas atividades, estimulando a consciência comunicativa, crítica e científica, pois poderão auxiliar os colegas com os equipamentos tecnológicos também. A avaliação do aluno com NEE sempre deverá ser adaptada. 	
Recursos Digitais	<p>Data Show; Vídeos do YouTube; Tablet/ Smartphone/ Data Show; Jogo do Wordwall; Objetos da sala de aula; Apresentação de PowerPoint.</p>
Recursos Analógicos utilizados	<p>Gibis; Cartaz (cartolina); Caderno; Atividade Dirigida; Objetos da sala de aula; Fita adesiva.</p>
Observações:	

AUTORA: Carla Santiago Ferreira

Durante o primeiro dia, o professor contará com os seguintes instrumentos para realizar a sua aula:

Cartaz com o infográfico do percurso da aula:



Sugestão para a atividade do caderno:

LISTA DE PALAVRAS DA PESQUISA	
ARTIGOS	SUBSTANTIVOS

Exemplo de Certidão de Nascimento para apresentar na aula:

REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL
 REGISTRO DIGITAL DOS ANIMAIS DO BRASIL
Certidão de Nascimento

Espécie: Canina Sexo: Macho
 Raça: Dachshund
 Cor: Preto e Bege Peso: 2,500kg
 Cidade Natal: Campinas Estado: São Paulo

Nome: Derick Henrique Amancio
 Guardiões: Hérica Amancio / Isabelli Eloá Amancio
 Raça dos Pais: Mãe Dachshund e pai indefinido
 Característica: Porte pequeno, muito arceiro, cara de pítão, dócil e gosta de latir.
 Observação: Adotado em 28-01-09, fruto de abandono e maltrato, vacina em dia, e todos cuidados necessário tbem. Toma remédio controla.
Certidão em resumo do Registro Integral de Declaração de Guarda de Animal.

Assinatura do Guardião

FONTE: Bing.

2º DIA



SD: COMUNICAÇÃO COMO RECURSO AMPLIADOR DA LINGUAGEM

Unidade Escolar:	Dia: 2
Educador Autor(a):	E-mail: c.ferreira@rioeduca.net
Eixo Temático: COMPETÊNCIA 2 – PENSAMENTO CIENTÍFICO, CRÍTICO E CRIATIVO; COMPETÊNCIA 4 – COMUNICAÇÃO; COMPETÊNCIA 6 – CULTURA DIGITAL; COMPETÊNCIA 8 – AUTOCONHECIMENTO E AUTOCUIDADO; COMPETÊNCIA 9 – EMPATIA E COOPERAÇÃO.	
Objetos de Conhecimento: <ul style="list-style-type: none"> ● Protocolos de leitura; ● Leitura de imagens em narrativas visuais; ● Produção de textos; ● Utilização de tecnologia digital; ● Construção do sistema alfabético e da ortografia; ● Cadeias alimentares simples; ● Microrganismos; ● Corpo humano; 	

<ul style="list-style-type: none"> • Respeito à diversidade; • Leitura, escrita, comparação e ordenação de números de até três ordens pela compreensão de características do sistema de numeração decimal (valor posicional e papel do zero). 	
Local (ais) para a realização: <input type="checkbox"/> Sala de Aula <input type="checkbox"/> Laboratório de Informática <input type="checkbox"/> Outros: _____	
Tempo de duração: 1 AULA.	
Objetivo esperado	TRABALHAR O GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIA EM QUADRINHOS COM A FINALIDADE DE ATRIBUIR AO ALUNO COMPORTAMENTOS COMUNICATIVOS NA FALA E NAS ARTES, INTEGRANDO-O AO AMBIENTE CONTEXTUALIZADOR E AOS CONTEÚDOS DE APRENDIZAGEM.
1ª ETAPA: TOMADA DE CONSCIÊNCIA	
(Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para a aprendizagem)	
<ul style="list-style-type: none"> • Conversa sobre o planejamento da aula e de cada etapa; • Explicação sobre a formação do texto presente no E-book . 	
2ª ETAPA: CONSTRUÇÃO DO STORYTELLING NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	
<p>Durante esta etapa, o aluno poderá ser capaz de desenvolver habilidades como:</p> <p>(EF01LP01) Reconhecer que textos são lidos e escritos da esquerda para a direita e de cima para baixo da página;</p> <p>(EF15LP08) Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis;</p> <p>(EF15LP05) Planejar, com a ajuda do professor, o texto que será produzido, considerando a situação comunicativa, os interlocutores (quem escreve/para quem escreve); a finalidade ou o propósito (escrever para quê); a circulação (onde o texto vai circular); o suporte (qual é o portador do texto); a linguagem, organização e forma do texto e seu tema, pesquisando em meios impressos ou digitais, sempre que for preciso, informações necessárias à produção do texto, organizando em tópicos os dados e as fontes pesquisadas;</p>	

(EF15LP14) Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias).	
1ª PARTE:	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentação das características do gênero textual História em Quadrinhos aos alunos através de materiais concretos elaborados em cartazes, presentes neles a mostra dos tipos dos balões e seus conceitos para serem fixados na sala de aula; • Revendo o vídeo explicativo da aula 1 sobre a construção das histórias em quadrinhos, enfatizando o programa disponibilizado, o PowerPoint e as características deste gênero textual. https://youtu.be/gJ5Dk6P0tq0
2ª PARTE:	<ul style="list-style-type: none"> • Roda de conversa e planejamento sobre o assunto do texto, sobre personagens, fala, tipo de texto abordado (gênero textual); A criação, a arte dos alunos na elaboração de seus trabalhos para estimulá-los;
3ª ETAPA: MOMENTO E-BOOK	
<p>Durante esta etapa, o aluno poderá ser capaz de desenvolver habilidades como:</p> <p>(EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.</p>	
1ª PARTE:	<ul style="list-style-type: none"> • Segunda atividade no E-book do PowerPoint sobre o gênero textual História em Quadrinhos: cada aluno vai construir sua primeira história relacionada ao conteúdo trabalhado, tornando a atividade interdisciplinar significativa, colaborativa ao aluno e ao professor, pois vai facilitar sua avaliação, utilizando seu personagem e possível linguagem verbal a partir de sua criatividade, esforço e capacidade; • Desenvolvimento da primeira história no E-book presente no programa do PowerPoint aos alunos a partir do conteúdo trabalhado na aula anterior: Identidade. O professor poderá disponibilizar do equipamento que a escola possui, como o Data show, acessando ao site (Neste caso, um aluno realizará a atividade por vez até que todos sejam alcançados e enquanto isso as outras atividades podem ser realizadas também em forma de rodízio.), ou utilizando o Laboratório de Informática, caso a escola possua, ou mesmo combinando com os alunos de trazerem seus smartphones na aula para realizarem esta atividade. Link do E-Book:

	https://rioeduca-my.sharepoint.com/:p:/r/personal/c_ferreira_rioeduca_net/_layouts/15/Doc.aspx?sourcedoc=%7B6A321775-D5D6-47BC-99B6-0E4EFEF04B5E%7D&file=Apresenta%C3%A7%C3%A3o.pptx&action=edit&mobileredirect=true&cid=397b67c3-7e91-4d88-96d1-ebda172df634
4ª ETAPA: CONTEXTUALIZAÇÃO DE CONTEÚDOS	
<p>Durante esta etapa, o aluno poderá ser capaz de desenvolver habilidades como:</p> <p>(EF03LP02) Ler e escrever corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, VC, VV, CVV, identificando que existem vogais em todas as sílabas;</p> <p>(EF35LP20) Expor trabalhos ou pesquisas escolares, em sala de aula, com apoio de recursos multissemióticos (imagens, diagrama, tabelas etc.), orientando-se por roteiro escrito, planejando o tempo de fala e adequando a linguagem à situação comunicativa;</p> <p>(EF04LP07) Identificar em textos e usar na produção textual a concordância entre artigo, substantivo e adjetivo (concordância no grupo nominal); NESTA AULA SEM O ADJETIVO</p> <p>(EF03LP01) Ler e escrever palavras com correspondências regulares contextuais entre grafemas e fonemas – c/qu; g/gu; r/rr; s/ss; o (e não u) e e (e não i) em sílaba átona em final de palavra – e com marcas de nasalidade (til, m, n);</p> <p>(EF01CI04) Comparar características físicas entre os colegas, reconhecendo a diversidade e a importância da valorização, do acolhimento e do respeito às diferenças;</p> <p>(EF04CI08) Propor, a partir do conhecimento das formas de transmissão de alguns microrganismos (vírus, bactérias e protozoários), atitudes e medidas adequadas para prevenção de doenças a eles associadas;</p> <p>(EF02MA01) Comparar e ordenar números naturais (até a ordem de centenas) pela compreensão de características do sistema de numeração decimal (valor posicional e função do zero).</p>	
1ª PARTE:	<p>Contextualizando a produção de sua História em Quadrinhos com conteúdo de Língua Portuguesa:</p> <ul style="list-style-type: none"> Desenvolvendo habilidades para a escrita, serão oferecidos os alunos os conceitos por meio de uma explicação oral e expositiva,

	<p>relacionados aos conteúdos dos encontros vocálicos, encontros consonantais e dígrafos já presentes em palavras nos cartazes explicativos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • A turma apresentará oralmente sua lista criada na aula anterior sobre os substantivos e uma lista coletiva será criada a fim de coletar as informações e aprendizagens sobre esta e a aula anterior. • Coletivamente, professor e alunos verificarão os conteúdos presentes nas palavras, construindo um quadro de palavras e suas especificidades, apresentando a presença ou não de encontros vocálicos, consonantais e dígrafos e que outras palavras podem ser incluídas. • A professora vai formar grupos com quatro ou cinco alunos em cada para que formem uma equipe, criando um jogo de perguntas e respostas, lançando as palavras que foram trabalhadas no quadro da sala de aula para que cada um responda às perguntas relacionadas, como: “Esta palavra é um substantivo próprio?”, “A palavra escrita possui encontro vocálico?”, “Onde está o encontro consonantal de tal palavra?”, “Qual é o dígrafo desta palavra?”, “Esta palavra é um substantivo comum ou próprio?”, “Qual é o artigo que eu tenho que usar antes desta palavra na frase?” etc. • Ao finalizar o jogo, os alunos irão registrar no caderno o conceito das palavras.
<p>2ª PARTE:</p>	<p>Contextualizando a produção de sua História em Quadrinhos com os conteúdos de Ciências:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Com o intuito de aprimorar o E-book e o conhecimento dos alunos, será conversado com os alunos o tema “Saúde”, abordando o professor assuntos relacionados ao cotidiano da turma. É importante trazer as vivências para que situações de vulnerabilidade social sejam tratadas com cuidado não retratadas com discriminação; • A partir do assunto desenvolvido, a professora irá mostrar imagens sobre a importância da saúde na vida e sociedade, abrangendo o assunto não somente à saúde física, mas também mental; • Cada aluno terá a oportunidade de se expressar sobre seu conhecimento e sentimentos, construindo frases e/ou ilustrações em folhas recebidas sobre o tema.
<p>3ª PARTE:</p>	<p>Contextualizando a produção de sua História em Quadrinhos com os conteúdos de Matemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Complementando a aula anterior, os alunos vão verificar a classificação dos números naturais e suas casas decimais a partir do conteúdo apresentado em atividade dirigida, com uma folha explicativa; • Para dinamizar o novo conteúdo, será disponibilizado o jogo digital do Wordwall de Roda Aleatória de nome “Qual é o número?”, para que cada aluno identifique o número ao girar a roleta. O professor poderá disponibilizar do equipamento que a

	<p>escola possui, como o Data show, acessando ao site, ou utilizando o Laboratório de Informática, caso a escola possua, ou mesmo combinando com os alunos de trazerem seus smartphones na aula para realizarem esta atividade. Link do jogo: https://wordwall.net/pt/resource/14244898</p>
5ª ETAPA: AVALIAÇÃO	
<p>Verificar se a autoestima e se o autoconhecimento do aluno já se iniciaram no processo comunicativo com o grupo.</p> <ul style="list-style-type: none"> Os alunos terão a oportunidade de trocar ideias sobre os assuntos e colaborarem uns com os outros nas atividades, estimulando a consciência comunicativa, crítica e científica, pois poderão auxiliar os colegas com os equipamentos tecnológicos também. A avaliação do aluno com NEE sempre deverá ser adaptada. 	
Recursos Digitais	<p>Data Show; Vídeos do YouTube; Tablet/ Smartphone/ Data Show; Jogo do Wordwall; Apresentação de PowerPoint.</p>
Recursos Analógicos utilizados	<p>Cartazes (em cartolina); Quadro; Caderno; Atividade Dirigida; Fita adesiva.</p>
Observações:	

AUTORA: Carla Santiago Ferreira

Dia: 2

Modelos de cartazes para apresentar sobre as características das HQs (presença de palavras com encontros voc, cons e dígrafos)

Sugestão para a atividade de lista coletiva de palavras:

LISTA COLETIVA DE PALAVRAS		
COM ENCONTROS VOCÁLICOS	COM ENCONTROS	COM DÍGRAFOS

	CONSONANTAI S	

Material para o jogo de perguntas e respostas - Tabela com as perguntas utilizadas pelo professor:

Esta palavra é um substantivo próprio?	A palavra escrita possui encontro vocálico?
Onde está o encontro consonantal de tal palavra?	Qual é o dígrafo desta palavra?
Esta palavra é um substantivo comum ou próprio?	Qual é o artigo que eu tenho que usar antes desta palavra na frase?

Tabela para escrever as palavras surgidas:

Modelo para atividade para registro no caderno (Professor, os alunos poderão produzir o quadro por meio da escrita, caso queira utilizar a lousa para que ele copie.):

REGISTRO DE PALAVRAS DO JOGO <i>PERGUNTAS E RESPOSTAS</i>	
ARTIGOS	
SUBSTANTIVO S	

COM ENCONTRO VOCÁLICO	
COM ENCONTRO CONSONANTAL	
COM DÍGRAFO	

Sugestão de imagens para a atividade de Ciências:

HIGIENE DAS MÃOS/ CUIDADOS



FONTE: *Bing*.

HIGIENE DENTAL/ CUIDADO



FONTE: *Bing*.

O CUIDADO COM OS IDOSOS/ GESTO DE SOLIDARIEDADE



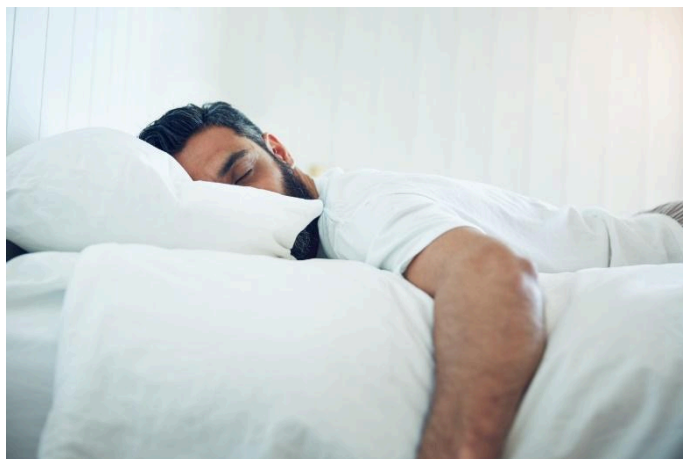
FONTE: *Bing*.

HIGIENE/ SAÚDE DO CORPO/ BANHO



FONTE: *Bing*.

O SONO/ DESCANSO/ DORMIR



FONTE: *Bing*.

A SAÚDE NO MUNDO/ O CUIDADO COM A LIMPEZA



FONTE: *Bing*.

HIGIENE/ LIMPEZA/ CUIDADO



FONTE: *Bing*.

SAÚDE/ USO DE MEDICAÇÃO



FONTE: *Bing*.

ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL



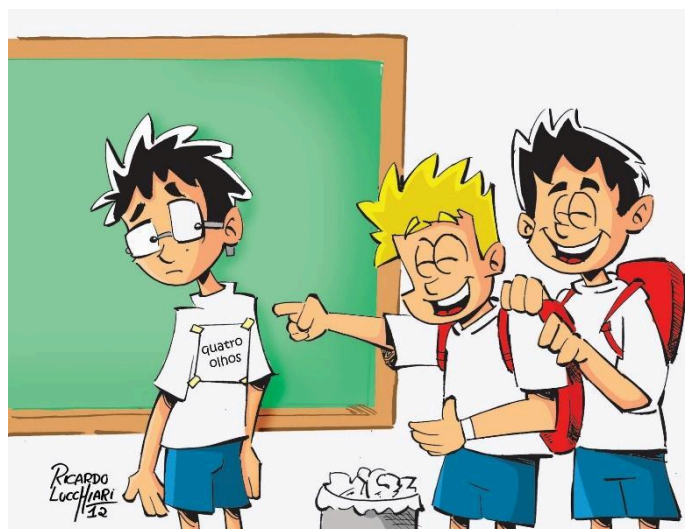
FONTE: *Bing*.

ESPORTE/ TRABALHO EM EQUIPE/ MENINAS NO ESPORTE



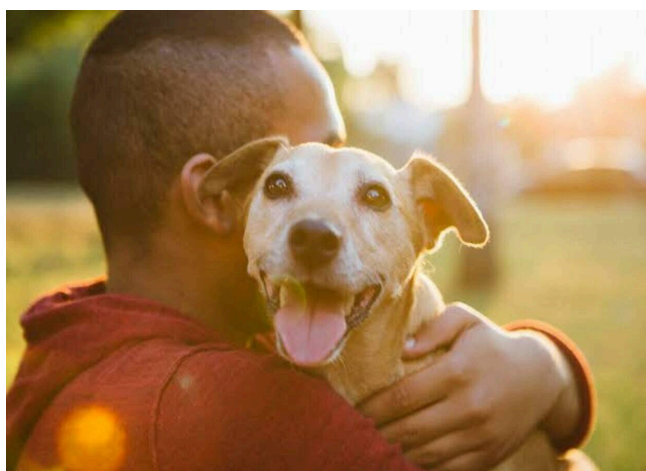
FONTE: *Bing*.

BULLYNG



FONTE: *Bing*.

CARINHO/ CUIDADO COM OS ANIMAIS/ COMPANHIA



FONTE: *Bing*.

LIMPEZA E SOLIDARIEDADE



FONTE: *Bing*.

Sugestão de atividade para o caderno sobre a apresentação das imagens e conversa (Professor, os alunos poderão produzir o quadro por meio da escrita, caso queira utilizar a lousa para que ele copie.):

**ESCREVA E/ OU ILUSTRE SOBRE O
ASSUNTO ABORDADO SOBRE SAÚDE, NA
AULA DE CIÊNCIAS:**

Atividade dirigida sobre a classificação dos números naturais e as casas decimais, disponível também em :

ATIVIDADES SOBRE OS NÚMEROS NATURAIS E AS CASAS DECIMAIS

NOME: _____ DATA: ____/____/____

OS NÚMEROS NATURAIS SÃO UTILIZADOS PARA CONTAGEM OU PARA ORGANIZAR ALGO, POIS SURTIU DA NECESSIDADE PARA CONTAR E POR ISSO FORAM CRIADOS VALORES ÀS QUANTIDADES CONFORME A REPRESENTAÇÃO DE CADA.

VAMOS VER ALGUNS EXEMPLOS?

0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, ...

A SEQUÊNCIA ACIMA É NUMÉRICA, REPRESENTADA POR ALGUNS NÚMEROS NATURAIS, POIS ELE SÃO INFINITOS.

VAMOS PRODUIR?

1. ESCREVA OS PRÓXIMOS 10 NÚMEORS QUE DÃO CONTINUIDADE À SEQUÊNCIA NUMÉRICA ACIMA:

14, 11, 15, 20, 16, 19, 12, 13, 17

2. ESCRVA POR EXTENSO COMO SE LÊ CADA NUMERAL ABAIXO:

30 - _____

72 - _____

94 - _____

SETENTA E DOIS

TRINTA

NOVENTA E QUATRO

3. AGORA, DESCUBRA QUAL É O NÚMERO EM CADA LEITURA:

CINQUENTA E UM - _____
 OITENTA E NOVE - _____
 DEZENOVE - _____
 SETE - _____

89 19
51 7

4. COMPLETE AS CASAS DECIMAIS DE ACORDO COM OS NUMERAIS ABAIXO:

NUMERAIS	CASAS DECIMAIS DAS UNIDADES SIMPLES		
	CENTENA	DEZENA	UNIDADE
95			
70			
101			
234			
6			

5. AGORA, DESCUBRA O MAIOR NÚMERO DA TABELA ABAIXO E MARQUE COM UM X NELE:

45	30	22	10	12	22
21	66	78	4	40	11

3º DIA



SD: COMUNICAÇÃO COMO RECURSO AMPLIADOR DA LINGUAGEM

Unidade Escolar:	Dia: 3
Educador Autor(a):	E-mail: c.ferreira@rioeduca.net
Eixo Temático: COMPETÊNCIA 2 – PENSAMENTO CIENTÍFICO, CRÍTICO E CRIATIVO; COMPETÊNCIA 4 – COMUNICAÇÃO; COMPETÊNCIA 6 – CULTURA DIGITAL; COMPETÊNCIA 8 – AUTOCONHECIMENTO E AUTOCUIDADO; COMPETÊNCIA 9 – EMPATIA E COOPERAÇÃO.	
Objetos do Conhecimento: <ul style="list-style-type: none"> • Escrita compartilhada; • Características da conversação espontânea; • Construção do sistema alfabético e da ortografia; • Construção do sistema alfabético/ Convenções da escrita; • Conhecimento das diversas grafias do alfabeto; • Formação de leitor; • Pontuação; 	

<ul style="list-style-type: none"> ● Morfossintaxe; ● Problemas envolvendo diferentes significados da adição e da subtração (juntar e acrescentar) ● Contagem de rotina/ Contagem ascendente e descendente/ Reconhecimento de números no contexto diário: indicação de quantidades, indicação de ordem ou indicação de código para a organização de informações; ● As fontes: relatos orais, objetos, imagens (pinturas, fotografias, vídeos), músicas, escrita, tecnologias digitais de informação e comunicação e inscrições nas paredes, ruas e espaços sociais; ● A noção do “Eu” e do “Outro”: comunidade, convivências e interações entre pessoas; ● A vida em família: diferentes configurações e vínculos. 	
Local (ais) para a realização: <input type="checkbox"/> Sala de Aula <input type="checkbox"/> Laboratório de Informática <input type="checkbox"/> Outros: <u>pátio e sala de leitura.</u>	
Tempo de duração: 1 AULA.	
Objetivo esperado	TRABALHAR O GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIA EM QUADRINHOS COM A FINALIDADE DE ATRIBUIR AO ALUNO COMPORTAMENTOS COMUNICATIVOS NA FALA E NAS ARTES, INTEGRANDO-O AOS CONTEÚDOS E AO AMBIENTE DE APRENDIZAGEM.
1ª ETAPA: TOMADA DE CONSCIÊNCIA	
(Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para a aprendizagem) <ul style="list-style-type: none"> ● Explicação por meio verbal dos balões produzidos nas Histórias em Quadrinhos acompanhada de um material com figuras que contenham o conceito de cada um; ● Conversa sobre o percurso da aula, dos conteúdos, do jogo sobre a aula e de como será a avaliação. 	
2ª ETAPA: STORYTELLING NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	
<p>Durante esta etapa, o aluno poderá ser capaz de desenvolver habilidades como:</p> <p>(EF01LP01) Reconhecer que textos são lidos e escritos da esquerda para a direita e de cima para baixo da página;</p> <p>(EF15LP08) Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis;</p> <p>(EF15LP05) Planejar, com a ajuda do professor, o texto que será produzido, considerando a situação comunicativa, os interlocutores (quem escreve/para quem escreve); a finalidade ou o propósito (escrever para quê); a circulação (onde o texto vai</p>	

circular); o suporte (qual é o portador do texto); a linguagem, organização e forma do texto e seu tema, pesquisando em meios impressos ou digitais, sempre que for preciso, informações necessárias à produção do texto, organizando em tópicos os dados e as fontes pesquisadas;

(EF15LP11) Reconhecer características da conversação espontânea presencial, respeitando os turnos de fala, selecionando e utilizando, durante a conversação, formas de tratamento adequadas, de acordo com a situação e a posição do interlocutor;

(EF15LP14) Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias).

<p>1^a PARTE:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Contação de uma HQ com a utilização dos balões trabalhados em sala; • Mostra de uma das HQ's já produzidas a partir do recurso da apresentação do PowerPoint no aparelho de Data Show;
<p>2^a PARTE:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Roda de conversa sobre o assunto do texto, sobre personagens, fala, tipo de texto abordado (gênero textual); A criação, a arte dos alunos na elaboração de seus trabalhos para estimulá-los; • Iniciação e construção do cenário e utilização da linguagem que desejar ou de acordo com as necessidades especiais ou não dos alunos; • Formação da história com o tema <i>Saúde</i>, abordado na aula anterior. <p>https://rioeduca-my.sharepoint.com/:p/r/personal/c_ferreira_rioeduca_net/_layouts/15/Doc.aspx?sourcedoc=%7B6A321775-D5D6-47BC-99B6-0E4EFEF04B5E%7D&file=Apresenta%C3%A7%C3%A3o.pptx&action=edit&mobileredirect=true&cid=397b67c3-7e91-4d88-96d1-ebda172df634</p>

3ª ETAPA: CONTEXTUALIZAÇÃO DE CONTEÚDOS

Durante esta etapa, o aluno poderá ser capaz de desenvolver habilidades como:

(EF02LP07) Escrever palavras, frases, textos curtos nas formas imprensa e cursiva;

(EF12LP05) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, (re)contagens de histórias, poemas e outros textos versificados (letras de canção, quadrinhas, cordel), poemas visuais, tiras e histórias em quadrinhos, dentre

outros gêneros do campo artístico-literário, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto;

(EF01LP14) Identificar outros sinais no texto além das letras, como pontos finais, de interrogação e exclamação e seus efeitos na entonação;

(EF02LP01) Utilizar, ao produzir o texto, grafia correta de palavras conhecidas ou com estruturas silábicas já dominadas, letras maiúsculas em início de frases e em substantivos próprios, segmentação entre as palavras, ponto final, ponto de interrogação e ponto de exclamação;

(EF35LP02) Selecionar livros da biblioteca e/ou do cantinho de leitura da sala de aula e/ou disponíveis em meios digitais para leitura individual, justificando a escolha e compartilhando com os colegas sua opinião, após a leitura;

(EF04LP01) Grafar palavras utilizando regras de correspondência fonema--grafema regulares diretas e contextuais;

(EF04LP07) Identificar em textos e usar na produção textual a concordância entre artigo e substantivo (concordância no grupo nominal);

(EF02MA06) Resolver e elaborar problemas de adição, envolvendo números de até três ordens, com os significados de juntar e acrescentar, utilizando estratégias pessoais ou convencionais;

(EF01MA01) Utilizar números naturais como indicador de quantidade ou de ordem em diferentes situações cotidianas e reconhecer situações em que os números não indicam contagem nem ordem, mas sim código de identificação;

(EF02HI08) Compilar histórias da família e/ou da comunidade registradas em diferentes fontes;

(EF02HI02) Identificar e descrever práticas e papéis sociais que as pessoas exercem em diferentes comunidades;

(EF01HI07) Identificar mudanças e permanências nas formas de organização familiar.

1^a PARTE:	Contextualizando a produção de sua História em Quadrinhos com conteúdo de Língua Portuguesa:
---------------------------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Atividade a partir da mostra de uma das HQ's já produzidas para que, em conversa coletiva, a turma construa um texto sobre o que possa acontecer a partir da imagem existente; • A partir dos quadros de palavras produzidos na aula anterior, os alunos irão analisar a leitura e a escrita das palavras para verificar vocabulários dos conteúdos ligados a esta. Lançados os conteúdos de Encontros Consonantais e Dígrafos com explicação por meio de palavras trazidas em tiras (dentro de frases), os alunos poderão perceber que elas se tratam de parte da história contada na primeira etapa da aula. • Após a interação entre a explicação e observação nas escritas, a turma irá verificar a existência dos conteúdos trabalhados em seus nomes próprios, conhecidos/amigos e de sua família, registrando no caderno em uma nova lista de verbetes; • A professora vai utilizar o registro por meio da ortografia de palavras com H, RR, SS, NH, LH e R e L intermediários em uma caixa para a formação de um bingo de palavras em trio, utilizando um espaço diferente da escola, como o pátio; • Os alunos irão fazer uma releitura das tiras para verificarem, juntamente ao professor, os traços da pontuação existentes nas frases, a fim de discutirem a existência deles, a necessidade e utilização na escrita; • Ao destacar a pontuação necessária na escrita, os alunos irão analisar gibis presentes na sala de aula ou na sala de leitura para investigar os traços da escrita estudado. • O aluno realizará uma atividade permeada pelo jogo online de combinação do <i>Wordwall</i> denominado <i>Pontuação com LIBRAS</i> para verificar e dinamizar o aprendizado de parte do conteúdo da aula. Link do jogo: https://wordwall.net/pt/resource/27426205
<p>2ª PARTE:</p>	<p>Contextualizando a produção de sua História em Quadrinhos com os conteúdos de História:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Complementando o assunto abordado na última aula sobre identidade, o tema será ampliado ao contexto socioemocional, para que cada aluno compreenda como cada um é, com ideias respeitadas, de aceitação, cooperativas, entre outras. O conteúdo sobre família será pesquisado entre a turma e sociedade presentes (poderá ser funcionários da escola, a presença de responsáveis na escola, ou por meio de uma pesquisa pela <i>internet</i>) para que os destaques principais sejam pautados e seja desenvolvido em um texto coletivo/lista de palavras/ ilustrações com a turma sobre o assunto.
<p>3ª PARTE:</p>	<p>Contextualizando a produção de sua História em Quadrinhos com os conteúdos de Matemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Os alunos vão receber uma atividade dirigida para destacar os números em seu valor posicional, sua leitura e escrita a fim de

	<p>verificar o nível de aprendizagem da turma. O aluno integrado poderá reescrever os números e/ou exercitar a oralidade e sua língua padrão, como a LIBRAS para destacar os números trabalhados;</p> <ul style="list-style-type: none"> Os alunos vão assistir ao vídeo sobre as casas decimais e a soma dos números naturais para colaborar na compreensão do conteúdo para realizar cálculos em seus cadernos que serão escritos no quadro logo após o lançamento. https://youtu.be/u22yQYLDILM
4ª ETAPA: MOMENTO E-BOOK	
<p>Durante esta etapa, o aluno poderá ser capaz de desenvolver habilidades como:</p> <p>(EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.</p>	
1ª PARTE:	<ul style="list-style-type: none"> Terceira atividade no E-book a partir do recurso do PowerPoint sobre o gênero textual História em Quadrinhos: Saúde. Cada aluno poderá explorar o tema da forma como sentir-se à vontade, como saúde do corpo, da mente, conforme o tema foi explorado na aula anterior, pois o assunto deverá ser lembrado para que todos possam se aperfeiçoar na atividade. O professor poderá disponibilizar do equipamento que a escola possui, como o Data show, acessando ao site (Neste caso, um aluno realizará a atividade por vez até que todos sejam alcançados e enquanto isso as outras atividades podem ser realizadas também em forma de rodízio.), ou utilizando o Laboratório de Informática, caso a escola possua, ou mesmo combinando com os alunos de trazerem seus smartphones na aula para realizarem esta atividade. https://rioeduca-my.sharepoint.com/:p:/r/personal/c_ferreira_rioeduca_net/_layouts/15/Doc.aspx?sourcedoc=%7B6A321775-D5D6-47BC-99B6-0E4EFEF04B5E%7D&file=Apresenta%C3%A7%C3%A3o.pptx&action=edit&mobileredirect=true&cid=397b67c3-7e91-4d88-96d1-ebda172df634
5ª ETAPA: AVALIAÇÃO	
<p>Verificar se a autoestima e se o autoconhecimento do aluno já se iniciaram no processo comunicativo com o grupo.</p>	

<ul style="list-style-type: none"> Os alunos terão a oportunidade de trocar ideias sobre os assuntos e colaborarem uns com os outros nas atividades, estimulando a consciência comunicativa, crítica e científica, pois poderão auxiliar os colegas com os equipamentos tecnológicos também. A avaliação do aluno com NEE sempre deverá ser adaptada. 	
Recursos Digitais	Data Show; Vídeos do YouTube; Tablet/ Smartphone; Jogo do Wordwall; Quadro; Apresentação de PowerPoint.
Recursos Analógicos utilizados	Gibis; Cartaz (cartolina); Caderno; Atividade Dirigida; Folhas de papel; Fita adesiva.
Observações:	

AUTORA: Carla Santiago Ferreira

Dia: 3

A história para contar:



FONTE: *Bing*.

Sugestão de imagens dos balões de história em Quadrinhos:

Palavras para o bingo:

CARRO	PASSARINHO	NINHO
CARINHO	BLUSA	BICICLETA
GLOBO	GOLFINHO	CARROÇA
ASSADO	PLANETA	ATLETA

Cartelas para a atividade do bingo:

CARRO	PASSARINHO
CARINHO	BLUSA
GLOBO	GOLFINHO

BICICLETA	PASSARINHO
PLANETA	BLUSA
GLOBO	NINHO

CARINHO	PASSARINHO
PLANETA	BLUSA
GLOBO	CARRO

ASSADO	PASSARINHO
PLANETA	BLUSA

GLOBO	ATLETA
-------	--------

NINHO	PASSARINHO
PLANETA	CARROÇA
GLOBO	ATLETA

PASSARINHO	NINHO
BLUSA	BICICLETA
GOLFINHO	CARROÇA
PLANETA	ATLETA

CARRO	NINHO
CARINHO	BICICLETA
GLOBO	CARROÇA
ASSADO	ATLETA

Sugestão para o registro no caderno da atividade de História sobre a Família:

**ELABORE UM TEXTO, UMA LISTA DE PALVRAS
OU REPRESENTA POR ILUSTRAÇÕES AS IDEIAS
ACERCA DO ASSUNTO TRABALHADO. DÊ A SUA
OPINIÃO TAMBÉM:**







Atividade dirigida de matemática sobre “Os Números e o Valor Posicional”:

ATIVIDADES SOBRE OS NÚMEROS E SEU VALOR POSICIONAL

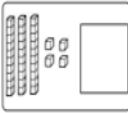

NOME: _____ DATA: ____/____/____

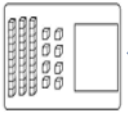

NO QUADRO ABAIXO, VOCÊ ENCONTRA AS IMAGENS E OS VALORES IDENTIFICADOS PELO MATERIAL DOURADO QUE É UTILIZADO PARA REPRESENTAR OS VALORES DOS NÚMEROS NAS CASAS DECIMAIS. CADA OBJETO OU IMAGEM REPRESENTADO POR ELE EQUIVALE A UMA DETERMINADA QUANTIDADE.

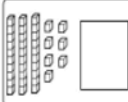

VEJA:

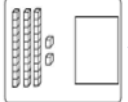

 CUBINHO 1 unidade	 BARRA 10 cubinhos = 10 unidades ou 1 dezena	 PLACA 10 barras = 100 cubinhos ou 1 centena	 CUBO 10 placas = 100 barras ou 1000 cubinhos ou 1 milhar
--	--	--	---

VAMOS IDENTIFICAR AS QUANTIDADES REPRESENTANDO COM OS NÚMEROS? ESCREVA OS NÚMEROS CORRESPONDENTES AOS VALORES:

4º DIA



SD: COMUNICAÇÃO COMO RECURSO AMPLIADOR DA LINGUAGEM

Unidade Escolar:	Dia: 4
Educador Autor(a):	E-mail: c.ferreira@rioeduca.net
Eixo Temático: COMPETÊNCIA 2 – PENSAMENTO CIENTÍFICO, CRÍTICO E CRIATIVO; COMPETÊNCIA 4 – COMUNICAÇÃO; COMPETÊNCIA 6 – CULTURA DIGITAL; COMPETÊNCIA 8 – AUTOCONHECIMENTO E AUTOCUIDADO; COMPETÊNCIA 9 – EMPATIA E COOPERAÇÃO.	
Objetos de Conhecimento:	

<ul style="list-style-type: none"> • Correspondência fonema-grafema; • Protocolos de leitura; • Construção do sistema alfabético/ Convenções da escrita; • Construção do sistema alfabético e da ortografia; • Conhecimento das diversas grafias do alfabeto; • Pontuação; • Leitura de imagens em narrativas visuais; • Formação do leitor literário/Leitura multissemiótica; • Construção do sistema alfabético/ Estabelecimento de relações anafóricas na referenciação e construção da coesão; • Problemas envolvendo diferentes significados da adição e da subtração (juntar, acrescentar, separar, retirar); • Seres vivos no ambiente; • A noção do “Eu” e do “Outro”: comunidade, convivências e interações entre pessoas; • As fontes: relatos orais, objetos, imagens (pinturas, fotografias, vídeos), músicas, escrita, tecnologias digitais de informação e comunicação e inscrições nas paredes, ruas e espaços sociais; • A escola e a diversidade do grupo social envolvido. 	
Local (ais) para a realização: <input type="checkbox"/> Sala de Aula <input type="checkbox"/> Laboratório de Informática <input type="checkbox"/> Outros: _____	
Tempo de duração: 1 AULA.	
Objetivos esperados	TRABALHAR O GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIA EM QUADRINHOS COM A FINALIDADE DE ATRIBUIR AO ALUNO COMPORTAMENTOS COMUNICATIVOS NA FALA E NAS ARTES, INTEGRANDO-O AOS CONTEÚDOS E AO AMBIENTE DE APRENDIZAGEM.
1ª ETAPA: TOMADA DE CONSCIÊNCIA	
(Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para a aprendizagem) <ul style="list-style-type: none"> • Explicação sobre o percurso da aula, dos conteúdos, do jogo oferecido e de como será a avaliação; • Apresentação de um novo recurso que poderá estar presente no E-book dos alunos: as onomatopeias. 	
2ª ETAPA: STORYTELLING NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	
Durante esta etapa, o aluno poderá ser capaz de desenvolver habilidades como: (EF01LP01) Reconhecer que textos são lidos e escritos da esquerda para a direita e de cima para baixo da página;	

<p>(EF01LP11) Conhecer, diferenciar e relacionar letras em formato imprensa e cursiva, maiúsculas e minúsculas;</p> <p>(EF01LP14) Identificar outros sinais no texto além das letras, como pontos finais, de interrogação e exclamação e seus efeitos na entonação;</p> <p>(EF15LP14) Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias);</p> <p>(EF15LP18) Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos.</p>	
1ª PARTE:	<ul style="list-style-type: none"> • Leitura de uma HQ com a utilização do equipamento de <i>Data Show</i> e do recurso do PowerPoint para apresentar os <i>slides</i> da história na sala.
2ª PARTE:	<ul style="list-style-type: none"> • Escrita no caderno dos alunos dos textos presentes na HQ apresentada para que sejam observados possíveis detalhes ainda não vistos no sistema de escrita, apresentando as onomatopeias. Caso o aluno não esteja nesta etapa de desenvolvimento da escrita, ele contará com a escuta e será avaliado pelo retorno de participação desta parte da aula.
3ª ETAPA: MOMENTO E-BOOK	
<p>Durante esta etapa, o aluno poderá ser capaz de desenvolver habilidades como:</p> <p>(EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais;</p> <p>(EF02LP01) Utilizar, ao produzir o texto, grafia correta de palavras conhecidas ou com estruturas silábicas já dominadas, letras maiúsculas em início de frases e em substantivos próprios, segmentação entre as palavras, ponto final, ponto de interrogação e ponto de exclamação;</p> <p>(EF02HI08) Compilar histórias da família e/ou da comunidade registradas em diferentes fontes;</p> <p>(EF02HI03) Selecionar situações cotidianas que remetam à percepção de mudança, pertencimento e memória;</p>	

<p>(EF01HI04) Identificar as diferenças entre os variados ambientes em que vive (doméstico, escolar e da comunidade), reconhecendo as especificidades dos hábitos e das regras que os regem.</p>	
<p>1ª PARTE:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cada aluno irá produzir sua História em Quadrinhos no contexto do tema da família a sua personagem, visando revisar o conteúdo trabalhado na aula anterior e explorá-lo com o uso da comunicação, escuta ativa, artística e aproximada de sua realidade. O professor poderá disponibilizar do equipamento que a escola possui, como o Data show, acessando ao site (Neste caso, um aluno realizará a atividade por vez até que todos sejam alcançados e enquanto isso as outras atividades podem ser realizadas também em forma de rodízio.), ou utilizando o Laboratório de Informática, caso a escola possua, ou mesmo combinando com os alunos de trazerem seus smartphones na aula para realizarem esta atividade. https://rioeduca-my.sharepoint.com/:p/r/personal/c_ferreira_rioeduc_a_net/_layouts/15/Doc.aspx?sourcedoc=%7B6A321775-D5D6-47BC-99B6-0E4EFEF04B5E%7D&file=Apresenta%C3%A7%C3%A3o.pptx&action=edit&mobileredirect=true&cid=397b67c3-7e91-4d88-96d1-ebda172df634
<p>4ª ETAPA: CONTEXTUALIZAÇÃO DE CONTEÚDOS</p>	
<p>Durante esta etapa, o aluno poderá ser capaz de desenvolver habilidades como:</p> <p>(EF01LP02) Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representem fonemas;</p> <p>(EF01LP02) Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representem fonemas;</p> <p>(EF01LP07) Identificar fonemas e sua representação por letras;</p> <p>(EF12LP03) Copiar textos breves, mantendo suas características e voltando para o texto sempre que tiver dúvidas sobre sua distribuição gráfica, espaçamento entre as palavras, escrita das palavras e pontuação;</p> <p>(EF01MA08) Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até dois algarismos, com os significados de juntar, acrescentar, separar e retirar, com o suporte de imagens e/ou material manipulável, utilizando estratégias e formas de registro pessoais;</p>	

(EF02CI04) Descrever características de animais (tamanho, forma, cor, fase da vida, local onde se desenvolvem etc.) que fazem parte de seu cotidiano e relacioná-las ao ambiente em que eles vivem.	
1ª PARTE:	<p>Contextualizando a produção de sua História em Quadrinhos com conteúdo de Língua Portuguesa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Após o registro e análise escrita do texto apresentado no início da aula, o professor vai destacar algumas frases para que os alunos observem a diferença entre a presença de palavras no singular e no plural e o sentido que representam nelas, como a concordância. Dados os exemplos, o professor vai apresentar os novos conteúdos abordados, apresentando aos alunos os conceitos dos assuntos de forma oral e com os exemplos das frases; • A partir da explicação, os alunos vão receber uma lista de exercícios contendo os conteúdos dos outros dias, como os substantivos, artigos, pontuação e os novos. • Os alunos vão analisar a presença dos balões com as onomatopeias e ouvirão a explicação oral do conteúdo, relacionando ao texto oferecido; • Em uma caixa de palavras trazidas pelo professor, cada aluno poderá escolher uma para ler. As palavras contidas na caixa estarão com as seguintes grafias: H, S, SS e Z; • O professor vai registrar no quadro as palavras lidas pelos alunos ou por ele mesmo e vai explicar o porquê das dificuldades na leitura de algumas. Ainda complementará que o momento da escrita dessas ortografias é ainda mais complexo, explicando algumas regras dessas palavras; • Para treinar, os alunos irão ouvir e escrever as palavras que estiveram presentes na aula contendo a ortografia trabalhada. Neste caso, para os alunos, inclusive os integrados que não estiverem no nível de desenvolvimento da escrita previsto, estes serão estimulados pela escrita espontânea ou pelo momento da correção em que o professor será o escriba da turma.
2ª PARTE:	<p>Contextualizando a produção de sua História em Quadrinhos com os conteúdos de Ciências:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Serão apresentados aos alunos imagens obtidas pela internet sobre a classificação dos animais para que os alunos percebam as características, semelhanças e diferenças também existentes na vida dos seres irracionais; • Os alunos poderão discutir sobre o tema, trazendo suas dúvidas e curiosidades em uma roda de conversa; • Cada aluno irá descrever em forma de escrita e/ou ilustrações as características entre as cinco classificações dos animais; • Será apresentado aos alunos o jogo de caça-palavras do Wordwall chamado <i>Os animais</i> para que eles identifiquem qual é o animal segundo a dica da classificação dada. Os animais presentes no jogo possuem a grafia

	conforme a ortografia trabalhada na aula e os alunos poderão jogar em equipes. Link do jogo “Os Animais”: https://wordwall.net/pt/resource/20755421
3ª PARTE:	<p>Contextualizando a produção de sua História em Quadrinhos com os conteúdos de Matemática:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Com o auxílio de objetos, o professor vai explicar à turma as noções de subtração, lembrando a adição e suas noções também; • Cada aluno receberá tampinhas para registrar com ilustrações em folhas avulsas as contas de adição e subtração produzidas em grupo.
5ª ETAPA: AVALIAÇÃO	
<p>Verificar se a autoestima e se o autoconhecimento do aluno já se iniciaram no processo comunicativo com o grupo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Os alunos terão a oportunidade de trocar ideias sobre os assuntos e colaborarem uns com os outros nas atividades, estimulando a consciência comunicativa, crítica e científica, pois poderão auxiliar os colegas com os equipamentos tecnológicos também. A avaliação do aluno com NEE sempre deverá ser adaptada. 	
Recursos Digitais	<p>Data Show;</p> <p>Vídeos do YouTube;</p> <p>Tablet/ Smartphone;</p> <p>Jogo do Wordwall;</p> <p>Apresentações no PowerPoint.</p>
Recursos Analógicos utilizados	<p>Gibis;</p> <p>Cartaz (cartolina);</p> <p>Folhas avulsas de A4;</p> <p>Caderno;</p> <p>Atividade Dirigida;</p> <p>Fita adesiva.</p>
Observações:	

AUTORA: Carla Santiago Ferreira

Dia:4

Texto da História em Quadrinhos para ler com a turma:



FONTE: *Bing*.

Frases destacadas da História em Quadrinhos lida:

SALVE-SE, AMIGA!
ESPERA POR MIM!
EI, VOCÊS!
A GENTE INVENTA UMA HISTÓRIA!
AI, DESISTE! NÃO DÁ!!

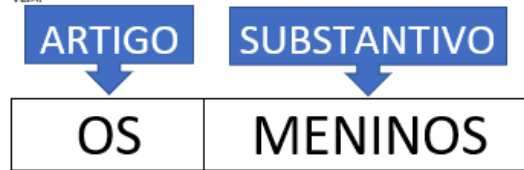
Atividade dirigida para a aula de Língua Portuguesa:

NOME: _____ DATA: ____/____/____

VAMOS RELEMBRAR E PRODUIR?!

ARTIGO É A PALAVRA QUE VARIA, ESPECIFICANDO O SUBSTANTIVO.

VEJA:



SUBSTANTIVO É A PALAVRA QUE DÁ NOME AOS SERES EM GERAL.

1. ESCREVA O ADJETIVO CORRESPONDENTE AO SUBSTANTIVO RELACIONADO:

___	CASA	___	BOTA
___	MÃES	___	PANELAS
___	MENINO	___	MARIA
___	PESSOAS	___	BOLAS

A AS O OS UM
UNS UMA UMAS

A PONTUAÇÃO É UTILIZADA NA ESCRITA PARA REPRESENTAR A COMUNICAÇÃO PELA FALA, DEMONSTRANDO OS SENTIMENTOS, EMOÇÕES, PENSAMENTOS, SENTIDO... EXISTEM VÁRIOS SINAIS PARA FAZER ESTAS REPRESENTAÇÕES. VAMOS VER ALGUNS:



ESTES SÃO ALGUNS DOS SINAIS QUE VOCÊ MAIS ENCONTROU NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.

2. FAÇA FRASES PARA REPRESENTAR CADA SINAL DE PONTUAÇÃO ABAIXO:

SINGULAR E PLURAL DAS PALAVRAS:



3. IDENTIFIQUE E RISQUE APENAS AS PALAVRAS QUE ESTÃO NO PLURAL:

BOLHA	BOLHAS
SONHO	SONHOS
PENTE	PENTES
TELHA	TELHAS

Sugestão de palavras da caixa sobre as ortografias:

SINO	PASSADO
HOMEM	AZEITE
SABIÁ	PÁSSARO
HIPOPÓTAMO	ZEBRA
AZULÃO	HIENA

Sugestão de atividade do caderno sobre as ortografias presentes nas palavras:

ESCREVENDO AS PALAVRAS TRABALHADAS	
CO M S	
CO M SS	
CO M H	
CO M Z	

Sugestão de imagens para trabalhar o conteúdo de Ciências sobre a
“Classificação dos Animais”:

Imagens extraídas do *Bing*.

MAMÍFEROS



FONTE: *Bing*.

ANFÍBIOS



FONTE: *Bing*.

AVES



FONTE: *Bing*.

PEIXES



FONTE: *Bing*.

RÉPTEIS



FONTE: *Bing*.

Sugestão de imagens de tampinhas, caso os objetos não sejam encontrados:





FONTE: *Bing*.

5º DIA




SD: COMUNICAÇÃO COMO RECURSO AMPLIADOR DA LINGUAGEM

Unidade Escolar:	Dia: 5
Educador Autor(a):	E-mail: c.ferreira@rioeduca.net
Eixo Temático: COMPETÊNCIA 2 – PENSAMENTO CIENTÍFICO, CRÍTICO E CRIATIVO; COMPETÊNCIA 4 – COMUNICAÇÃO; COMPETÊNCIA 6 – CULTURA DIGITAL; COMPETÊNCIA 8 – AUTOCONHECIMENTO E AUTOCUIDADO; COMPETÊNCIA 9 – EMPATIA E COOPERAÇÃO.	
Conteúdo: <ul style="list-style-type: none"> • Conhecimento do alfabeto do português do Brasil; • Escrita autônoma e compartilhada; • Edição de textos; • Utilização de tecnologia digital; • Leitura de imagens em narrativas visuais; • Pontuação; • Construção do sistema alfabético e da ortografia; • Utilização de tecnologia digital; • Leitura de imagens em narrativas visuais; • Construção do sistema alfabético/ Convenções da escrita. 	
Local (ais) para a realização: <input type="checkbox"/> Sala de Aula <input type="checkbox"/> Laboratório de Informática <input type="checkbox"/> Outros: _____	
Tempo de duração: 1 AULA.	

Objetivos esperados	TRABALHAR O GÊNERO TEXTUAL HISTÓRIA EM QUADRINHOS COM A FINALIDADE DE ATRIBUIR AO ALUNO COMPORTAMENTOS COMUNICATIVOS NA FALA E NAS ARTES, INTEGRANDO-O AOS CONTEÚDOS E AO AMBIENTE DE APRENDIZAGEM.
1ª ETAPA: TOMADA DE CONSCIÊNCIA	
(Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para a aprendizagem)	
<ul style="list-style-type: none"> • Conversa sobre o percurso da aula, dos conteúdos, do jogo sobre a aula e de como será a avaliação; • Mostra do E-book em sua etapa final. 	
2ª ETAPA: STORYTELLING NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	
<p>Durante esta etapa, o aluno poderá ser capaz de desenvolver habilidades como:</p> <p>(EF01LP25) Produzir, tendo o professor como escriba, recontagens de histórias lidas pelo professor, histórias imaginadas ou baseadas em livros de imagens, observando a forma de composição de textos narrativos (personagens, enredo, tempo e espaço);</p> <p>(EF15LP07) Editar a versão final do texto, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, ilustrando, quando for o caso, em suporte adequado, manual ou digital;</p> <p>(EF15LP08) Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis;</p> <p>(EF15LP14) Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias);</p> <p>(EF03LP07) Identificar a função na leitura e usar na escrita ponto final, ponto de interrogação, ponto de exclamação e, em diálogos (discurso direto), dois-pontos e travessão.</p>	
1ª PARTE:	<ul style="list-style-type: none"> • Contação de uma HQ com a utilização dos balões trabalhados em sala e os conteúdos de Língua Portuguesa, por um aluno da turma, por meio do recurso de <i>Data Show</i> e do PowerPoint na apresentação da história em <i>slides</i>;
	<ul style="list-style-type: none"> • Construção do cenário artístico;

2ª PARTE:	<ul style="list-style-type: none"> • Conversa sobre o assunto do texto, sobre personagens, fala, tipo de texto abordado (gênero textual); A criação, a arte dos alunos na elaboração de seus trabalhos para estimulá-los; • Utilização do tema livre para construir sua História em Quadrinhos com sua personagem.
3ª ETAPA: CONTEXTUALIZAÇÃO DE CONTEÚDOS	
<p>Durante esta etapa, o aluno poderá ser capaz de desenvolver habilidades como:</p> <p>(EF01LP04) Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos;</p> <p>(EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita;</p> <p>(EF01LP14) Identificar outros sinais no texto além das letras, como pontos finais, de interrogação e exclamação e seus efeitos na entonação;</p> <p>(EF15LP14) Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias);</p> <p>(EF02LP01) Utilizar, ao produzir o texto, grafia correta de palavras conhecidas ou com estruturas silábicas já dominadas, letras maiúsculas em início de frases e em substantivos próprios, segmentação entre as palavras, ponto final, ponto de interrogação e ponto de exclamação.</p>	
1ª PARTE:	<p>Contextualizando a produção de sua História em Quadrinhos com conteúdo de Língua Portuguesa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Os alunos terão a oportunidade de revisar seus textos com a correção pontuada pelo professor a fim de deixá-los com a escrita correta conforme os conteúdos estudados durante o período de desenvolvimento da sequência Didática. • Na aula, estará presente músicas relaxantes para estimular um clima motivador e calmo durante o fechamento da semana; • Jogo de caça-palavras no <i>Wordwall</i> chamado de “Caça-sentimentos”, disponível no link: https://wordwall.net/pt/resource/20933740
4ª ETAPA: MOMENTO E-BOOK	

<p>Durante esta etapa, o aluno poderá ser capaz de desenvolver habilidades como:</p> <p>(EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais;</p> <p>(EF15LP08) Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis.</p>	
1ª PARTE:	<ul style="list-style-type: none"> TEMA LIVRE para finalizar o E-book. https://rioeduca-my.sharepoint.com/:p:/r/personal/c_ferreira_rioeduca_net/_layouts/15/Doc.aspx?sourcedoc=%7B6A321775-D5D6-47BC-99B6-0E4EFEF04B5E%7D&file=Apresenta%C3%A7%C3%A3o.pptx&action=edit&mobileredirect=true&cid=397b67c3-7e91-4d88-96d1-ebda172df634
2ª PARTE:	<ul style="list-style-type: none"> Preparo para o momento de autógrafos do E-Book realizado na escola. Cada aluno receberá um Código QR em seu E-Book digital para facilitar a visibilidade no momento de autógrafos, pois os equipamentos de comunicação, como os smartphones atuais, já oferecem este recurso de leitura e aproximam os conteúdos digitais de forma rápida. Professor (a), a confecção do Código QR poderá ser realizada em <i>sites</i> gratuitos que permitem a leitura do código entre 15 a 60 dias. Link para o E-Book do aluno: https://www.qrcodefacil.com/ 
5ª ETAPA: AVALIAÇÃO	
<p>Verificar se a autoestima e se o autoconhecimento do aluno já se iniciaram no processo comunicativo com o grupo.</p> <ul style="list-style-type: none"> Os alunos terão a oportunidade de trocar ideias sobre os assuntos e colaborarem uns com os outros nas atividades, estimulando a consciência comunicativa, crítica e científica, pois poderão auxiliar os colegas com os equipamentos 	

tecnológicos também. A avaliação do aluno com NEE sempre deverá ser adaptada.	
Recursos Digitais	Data Show; Rádio; Tablet/ Smartphone; Jogo do Wordwall; Apresentação de PowerPoint.
Recursos Analógicos utilizados	Caderno.
Observações:	

AUTORA: Carla Santiago Ferreira

Dia: 5

Sugestão de leitura de História em Quadrinhos:



FONTE: *Bing*.

Sugestões de músicas relaxantes para serem ouvidas durante a aula e confecção das atividades:

<https://www.youtube.com/watch?v=na3XDVEQynE>

<https://www.youtube.com/watch?v=iUohO2MSot8>

<https://www.youtube.com/watch?v=jgpJVI3tDbY>

Sugestões de sites para criar Código QR gratuitamente:

<https://www.qrcodefacil.com/>

<https://br.qr-code-generator.com/>

<https://www.qrplus.com.br/>

E-book do professor em PDF (necessário uma conta de e-mail na Microsoft):

https://rioeduca-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/c_ferreira_rioeduca_net/Eel0uwcZj0lCsGhV1uTGikIBAvrU-Ge01RawyPzpQritlA?e=fzk8XR

E-book do aluno em PDF (necessário uma conta de e-mail na Microsoft):

https://rioeduca-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/c_ferreira_rioeduca_net/ESkwkPDkQchPljfYbeIAWAQBhYUFx-V1qREq9ZRX_s2BGw?e=Ewcc9n