

SEQUÊNCIA DE ENSINO - Nº 02

ANO: 1º ano

UNIDADE TEMÁTICA: Grandezas e Medidas

OBJETO DO CONHECIMENTO: Medidas de tempo: unidades de medida de tempo, suas relações e o uso do calendário

CARGA HORÁRIA: 2h

1. HABILIDADES

(EF01MA17) Reconhecer e relacionar períodos do dia, dias da semana e meses do ano, utilizando calendário, quando necessário.

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Promover o reconhecimento e a compreensão da sequência dos meses do ano por meio de atividades lúdicas, que favoreçam a participação ativa e a colaboração entre os alunos.

2.2 Objetivos Específicos

- Identificar os meses do ano e sua ordem correta, utilizando jogos interativos para facilitar a memorização.
- Relacionar os meses a características específicas, como estações do ano ou eventos significativos, para contextualizar o aprendizado.
- Trabalhar a cooperação e o respeito às regras durante atividades em grupo, como a Trilha dos Meses.

3. METODOLOGIA

1 - Inicie a aula

Reúna os alunos em círculo no chão ou em mesas dispostas em formato de U.

Pergunte:

- "Vocês sabem quantos meses temos no ano?"
- "Quais meses vocês conhecem?"

Anote as respostas no quadro ou cartaz, incentivando que compartilhem experiências relacionadas a meses específicos (ex.: aniversários ou eventos).

2 - Apresente o calendário

Mostre um calendário grande ou digital e explique brevemente como ele é organizado em meses e semanas. Percorra os meses em voz alta com a turma, pedindo que repitam em coro: "Janeiro, Fevereiro, Março..."

3 - Desenvolvimento da atividade: Conhecendo os Meses com a Trilha

- Apresente o tabuleiro da "Trilha dos Meses" projetado em um quadro ou impresso em tamanho grande. Explique as regras do jogo (vide regras ajustadas anteriormente).
- Divida os alunos em grupos pequenos (máximo de 4 por grupo). Cada grupo jogará sua própria versão da trilha, utilizando dado e marcadores.
- À medida que avançam no tabuleiro, oriente-os a repetir o nome do mês em que caíram.

4 – Finalização

Faça uma rodada final em que cada aluno mencione um mês que achou interessante e diga o porquê. Agradeça o empenho de todos e incentive-os a observarem o calendário em casa.

4. RECURSOS

- Calendário impresso ou digital.
- Tabuleiro da "Trilha dos Meses" em tamanho grande ou individual.

- Dados e marcadores coloridos (podem ser tampas de garrafa ou objetos de uso do aluno).

5. AVALIAÇÃO

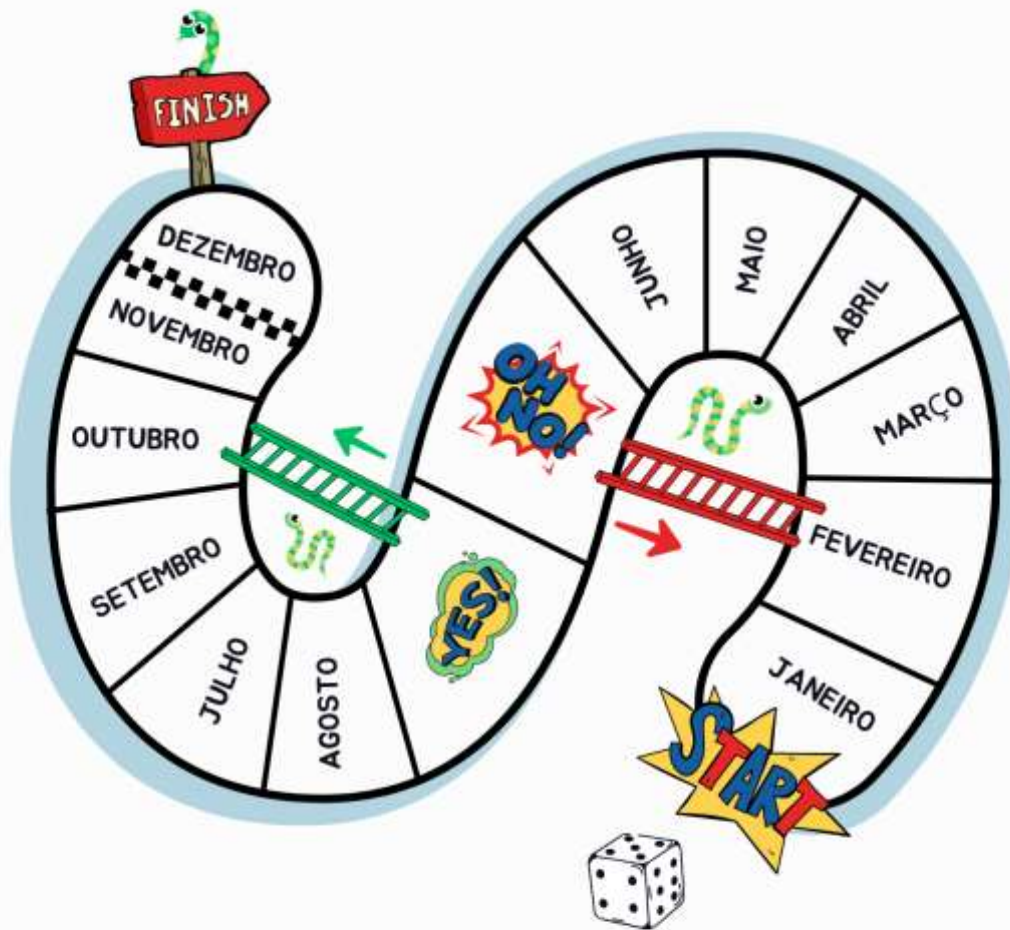
A avaliação será contínua, considerando os exercícios realizados em sala, a participação dos alunos nas atividades e a resolução das situações-problema apresentadas.

6 .ANEXOS



START

TRILHA DOS MESES



EDUC@MÁTICA DIGITAL
@TEMA.UFAL | @PROFWILKER



START

TRILHA DOS MESES REGRAS DO JOGO

1 - OBJETIVO DO JOGO

- AVANÇAR PELA TRILHA NA ORDEM DOS MESES DO ANO, COMEÇANDO EM "JANEIRO" E CHEGANDO À CASA FINAL, "DEZEMBRO".

2 - PREPARAÇÃO

- CADA JOGADOR ESCOLHE UMA PEÇA (COMO TAMPINHAS OU MARCADORES).
- UM DADO DE SEIS FACES SERÁ UTILIZADO PARA DETERMINAR OS MOVIMENTOS.

3 - INÍCIO DO JOGO

- TODOS OS JOGADORES INICIAM NA CASA "JANEIRO".
- O JOGADOR COM O MAIOR NÚMERO NO LANÇAMENTO INICIAL DO DADO COMEÇA, SEGUINDO-SE NO SENTIDO HORÁRIO.

4 - COMO JOGAR

- NA SUA VEZ, O JOGADOR LANÇA O DADO E MOVE SUA PEÇA O NÚMERO DE CASAS CORRESPONDENTE.
- AO CAIR EM UMA CASA:
 - CASA COM ESCADA VERDE ("YES!"): O JOGADOR SOBE PELA ESCADA ATÉ A CASA CONECTADA SUPERIOR.
 - CASA COM ESCADA VERMELHA ("OH NO!"): O JOGADOR DESCE PELA ESCADA ATÉ A CASA CONECTADA INFERIOR.
 - CASAS SEM ESCADAS: O JOGADOR PERMANECE NA CASA E AGUARDA A PRÓXIMA RODADA.

5 - REGRAS ESPECÍFICAS

- PARA GANHAR, O JOGADOR DEVE CAIR EXATAMENTE NA CASA "DEZEMBRO". SE O NÚMERO TIRADO NO DADO ULTRAPASSAR O NECESSÁRIO PARA CHEGAR À ÚLTIMA CASA, O JOGADOR DEVE VOLTAR O NÚMERO EXCEDENTE DE CASAS.
- DURANTE O PERCURSO, O PROFESSOR PODE LANÇAR DESAFIOS OU PERGUNTAS AO JOGADOR SOBRE OS MESES DO ANO (OPCIONAL, VEJA SEÇÃO DE PERGUNTAS).

6 - EXEMPLOS DE DESAFIOS E PERGUNTAS

- QUANDO O JOGADOR CAIR EM UMA NOVA CASA (OPCIONAL PARA ENRIQUECER O JOGO):
- CITE UMA CARACTERÍSTICA DO MÊS EM QUE VOCÊ ESTÁ.
- QUAL ESTAÇÃO DO ANO OCORRE NESSE MÊS?
- HÁ FERIADOS OU EVENTOS IMPORTANTES NESSE MÊS?

7 - FIM DO JOGO

- O JOGO TERMINA QUANDO UM JOGADOR ALCANÇAR A CASA "DEZEMBRO" COM EXATIDÃO. OS OUTROS JOGADORES PODEM CONTINUAR PARA VER QUEM SERÁ O SEGUNDO OU TERCEIRO COLOCADO, CASO DESEJADO.

EDUC@MÁTICA DIGITAL
@TEMA.UFAL | @PROFWILKER

