

Professor, conheça seu material digital.

Guia de orientações pedagógicas.

Educação Infantil



COLEÇÃO

CONEXÃO

Infantil IV



COLEÇÃO
CONEXÃO



OED: Diferentes paisagens

Coleção Conexão – Infantil IV – Educação Infantil



Capítulo 1



Resumo do OED:

Jogo de quebra-cabeça no qual o estudante identifica e monta os ambientes natural e construído pelas pessoas.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Explique aos estudantes sobre as diferenças entre o ambiente natural e o ambiente construído, visto nas páginas 17 e 18 do livro. Ao abrir a proposta do quebra-cabeças, pergunte: “Essa imagem que estão vendo é uma paisagem natural ou construída pelo homem?”. Acolha as respostas e corrija, caso se confundam. Em seguida, apresente fotos de um bairro, rua ou paisagem de uma cidade (pode ser a cidade em que vivem) no passado e como esse local está hoje. Destaque as modificações pelas quais a paisagem passou, por causa da interferência do homem. Peça que finalizem a proposta utilizando o caderno de desenhos para fazer um desenho de uma paisagem natural e outro desenho de uma paisagem construída.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Diferentes paisagens



OED: Patrimônio cultural do Brasil

Coleção Conexão – Infantil IV – Educação Infantil



Capítulo 1



Resumo do OED:

Jogo da memória no qual o estudante precisa relacionar as imagens semelhantes de patrimônios históricos do Brasil.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Após a aplicação da proposta, pergunte aos estudantes se eles conhecem alguns dos locais apresentados no jogo da memória. Ouça os relatos com atenção e, para finalizar, apresente um desenho da capital do país, Brasília, para que as crianças pintem, usando a criatividade.

Aponte seu dispositivo para o QR Code



OED:
Patrimônio cultural do Brasil



OED: Descobrindo o solo

Coleção Conexão – Infantil IV – Educação Infantil



Capítulo 2



Resumo do OED:

Jogo de clique onde o estudante precisa identificar o que tem escondido no solo.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Esta atividade estimula a observação do solo de maneira lúdica. A cada passada da lupa em cima de um objeto, pergunte: “O que é isso?”. Estimule as respostas em voz alta e, em caso de erro, corrija, orientando para a resposta correta. Caso a escola conte com área externa com jardim e/ou horta, reserve um momento da aula para uma “exploração de campo”, na horta ou no jardim, para que identifiquem folhas, pedras, flores ou possíveis alimentos e bichinhos que circulem pelo local. Ao final, solicite que, no caderno de desenho, ilustrem o que mais gostaram de observar na exploração.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Descobrindo o solo



OED: Alimentos do dia a dia

Coleção Conexão – Infantil IV – Educação Infantil



Capítulo 2



Resumo do OED:

Jogo de clique e toque no qual o estudante precisa identificar, entre os alimentos, quais são as verduras, os legumes e as frutas.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Apresente a proposta após o conteúdo da pág. 54, “As gostosuras naturais”. Após a finalização da atividade, verifique se os estudantes compreenderam as diferenças entre os tipos de alimentos, levando uma cesta que contenha um ou mais de um alimento de determinado tipo: verdura, legume e fruta. Para deixar a brincadeira mais animada, coloque esses alimentos dentro de uma caixa, venda os olhos de um voluntário e peça que ele retire um alimento da caixa. Pergunte se ele sabe o que é. Se não souber, ele pode contar com a ajuda dos colegas, que dirão se o alimento é uma fruta, uma verdura ou um legume. Com a classificação correta, ele pode tentar adivinhar qual é o alimento. Você pode dar 2 chances para a resposta.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Alimentos do dia a dia



OED: Onde tem água?

Coleção Conexão – Infantil IV – Educação Infantil



Capítulo 3



Resumo do OED:

Jogo de clique, onde o estudante toca nos lugares da natureza onde é possível encontrar água.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Após a realização da atividade, pergunte: “O jogo mostra que encontramos água em quais locais?”. Acolha as respostas e reforce o conceito de que a água é um recurso renovável, porém limitado, pois a água que é própria para consumo é apenas uma pequena parte de toda a água disponível na Terra. É possível fazer uma analogia com uma garrafa de água. Coloque um pouco de água na tampinha da garrafa e diga que essa é a quantidade de água boa para consumo que temos no planeta.

Aponte seu dispositivo para o QR Code



OED:
Onde tem água?



OED: Água, não desperdice

Coleção Conexão – Infantil IV – Educação Infantil



Capítulo 3



Resumo do OED:

Jogo onde o estudante precisa identificar, entre as ilustrações, se as ações da família retratada no jogo são de economia ou de desperdício de água.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Aplique o jogo após a apresentação do conteúdo sobre desperdício de água, na pág. 67. Com a finalização do jogo, pergunte: “E você? Quais dessas ações você tem para evitar o desperdício de água?”. Acolha as respostas e pergunte se faltou alguma ação no jogo que também é uma medida para economizar a água boa para consumo.

Aponte seu dispositivo para o QR Code



OED:
Água, não desperdice



***E-book* interativo : Onde vivemos**

Coleção Conexão – Infantil IV – Educação Infantil



Anual



Resumo do *E-book* interativo :

E-book que apresenta um apanhado geral dos temas abordados no livro, como meio ambiente, ambiente natural e ambiente construído, cuidados com as plantas e com o solo, alimentos e qualidade da água que consumimos. Jogos como o dos 7 erros, clique e arraste, da memória e de vira-cartas.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Ao final do livro, apresente o *e-book* interativo à turma. Solicite que realizem as atividades.

Esclareça as dúvidas e faça relação às páginas e capítulos trabalhados, para reforçar os conceitos apresentados.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



E-book:
Onde vivemos

Infantil V



COLEÇÃO
CONEXÃO



OED: Cuidando do planeta para sustentabilidade

Coleção Conexão – Infantil V – Educação Infantil



Capítulo 1



Resumo do OED:

O jogo solicita que o estudante escolha a imagem que melhor representa uma atitude de conservação do planeta.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Antes da aplicação do jogo, converse com os estudantes sobre as escolhas que podemos fazer para conservar o planeta, dando algumas dicas que podem auxiliar os estudantes na condução do jogo. Faça perguntas como: “Se ninguém está no quarto, a luz deve permanecer acesa?”, essa introdução amplia a proposta e pode ser estendida após a aplicação do jogo.

Aponte seu dispositivo para o QR Code



OED:
Cuidando do planeta para sustentabilidade



OED: Como as plantas nascem?

Coleção Conexão – Infantil V – Educação Infantil



Capítulo 1



Resumo do OED:

Neste jogo, o estudante precisa ordenar corretamente a sequência do ciclo de vida do girassol.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Explique aos estudantes qual é o ciclo de vida de uma planta. A partir da semente germinada e plantada em vaso ou diretamente na terra, crescerá se for regada e tiver luz do Sol para ajudá-la a crescer. Se possível, leve sementinhas de girassol, de feijão, milho ou lentilha e ofereça a cada uma das crianças. O plantio pode ser feito em um potinho pequeno com algodão. As plantinhas podem ficar em sala de aula até a germinação. Se a escola tiver horta, aproveite a oportunidade para levar as crianças até lá para realizar o plantio das mudinhas. Se o espaço for pequeno, faça essa atividade com apenas uma sementinha, que será a plantinha da sala. Leve-as periodicamente à horta para acompanhar o desenvolvimento da plantinha.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Como as plantas nascem?



OED: Lugar de lixo é na lixeira

Coleção Conexão – Infantil V – Educação Infantil



Capítulo 2



Resumo do OED:

O jogo solicita que o estudante descarte cada tipo de lixo em sua respectiva lixeira.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Explique aos estudantes sobre a importância da coleta seletiva de lixo e da identificação das lixeiras por cor, o que cada uma representa. Reforce que, ao separar o que pode ser reciclado, estamos fazendo nossa parte e auxiliando na conservação do planeta.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Lugar de lixo é na lixeira



OED: Preservando o planeta

Coleção Conexão – Infantil V – Educação Infantil



Capítulo 2



Resumo do OED:

O jogo solicita que o estudante encontre 3 itens em um cenário de praia, que não deveriam estar ali.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Este jogo reforça o conceito de preservação ambiental, pois o estudante precisa fazer uma busca na praia, para encontrar elementos atípicos ao cenário. Pergunte a eles quais itens não deveriam estar na praia? Por quê? Acolha as respostas e esclareça as eventuais dúvidas. Reforce que o lixo deve sempre ser descartado nas lixeiras.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Preservando o planeta



OED: As partes da planta

Coleção Conexão – Infantil V – Educação Infantil



Capítulo 3



Resumo do OED:

Jogo no qual o estudante precisa identificar, nas ilustrações, quais são as partes da planta.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Este jogo serve como reforço ao conteúdo apresentado na página 72 do livro e pode ser aplicado em seguida. Após a realização do jogo, promova uma “expedição” ao pátio da escola, para observação in loco das árvores da área externa. Caso a escola não tenha área verde, a observação pode ser feita no pátio, para as árvores da rua.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
As partes da planta



OED: Animais parecidos

Coleção Conexão – Infantil V – Educação Infantil



Capítulo 3



Resumo do OED:

Jogo da memória que apresenta animais que são parecidos, por terem as mesmas características: animais com penas, com pelos, com pele úmida e fria e, por fim, com escamas.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Este jogo trabalha a classificação dos animais de forma simples e lúdica. O estudante precisa identificar quais animais são semelhantes pelo conjunto de características que os definem. Conduza a realização da atividade, estimulando com perguntas. “Com qual animal o cavalo se parece? Com um animal com penas? Pelos?”. Acolha as respostas e, ao final, solicite que desenhem (no caderno de desenhos) qual animal dos que apareceram no jogo, eles mais gostam.

Aponte seu dispositivo para o QR Code



OED:
Animais parecidos



***E-book* interativo: Ambiente para sempre para todos**

Coleção Conexão – Infantil V – Educação Infantil



Anual



Resumo do *E-book* interativo:

E-book que apresenta um apanhado geral dos temas abordados no livro, como o plantio de sementes, recursos naturais e suas utilidades, reciclagem e a classificação dos animais. Jogos como de clique e arraste e jogo da memória.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Ao final do livro, apresente o *e-book* interativo à turma. Solicite que realizem as atividades. Esclareça as dúvidas e faça relação às páginas e capítulos trabalhados, para reforçar os conceitos apresentados.

Aponte seu dispositivo para o QR Code



E-book:
Ambiente para sempre para todos