



CRECHE ESCOLA SEMENTINHA
PLANO DE AULA EDUCAÇÃO INFANTIL

GRUPO: G4

PERÍODO: 10 a 14 de Agosto de 2020

ELABORAÇÃO: Milena Moraes e Olivia Asevedo

LEGENDA	PÁGINAS A SEREM TRABALHADAS					CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS
	Seg.	Ter.	Quar.	Qui.	Sex.	
LIVRO DE EXPERIÊNCIAS			8, 9,10			(EO) O EU, O OUTRO E O NÓS (CG) CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS (TS) TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS (EF) ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO (ET) ESPAÇO, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES
BRINCADEIRA DAS ARTES		13				
DESENHAR	10, 11, 12 e 13					
LETRAR		3,5,6			7, 8, 9	
NUMERAR				3, 5, 6, 7, 9	8	
MATERIAL DE APOIO		57,59,61, 63, 65	17, 19 e 21	87	65, 71	

DATA	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	POSSIBILIDADES
10/08	(EO), (TS), (CG), (EF). - Conhecer materiais diversos para utilizar adequadamente suas produções de autorretrato; - Desenvolver habilidades motoras em suas representações gráficas ao desenhar expressões faciais.	- IDENTIDADE: autorretrato e expressões faciais.
11/08	(EO), (TS), (EF). - Elaborar de maneira espontânea a partir de observações de outros autorretratos, apresentados anteriormente através do QR CODE; - Desenvolver a percepção visual ao identificar personagens, através da leitura de gravuras; - Conhecer a história do Soldadinho de Chumbo como um conto clássico, além de desenvolver habilidades de atenção, concentração e coordenação motora fina ao ouvir e escrever o nome da história.	- IDENTIDADE: autorretrato; - GÊNERO TEXTUAL: contos infantis (Soldadinho de Chumbo)
12/08	(EO), (EF), (ET). - Escrever de forma autônoma com ou sem modelo o próprio nome; - Reconhecer a utilização dos números em diferentes situações do cotidiano, além de representar a sua idade; - Identificar e nomear o tipo de parentesco que mantém com os membros da sua família; - Estabelecer relação dos elementos gráficos de uma tirinha para identificar o gênero textual.	- IDENTIDADE: Estudo no nome, idade e família; - GÊNERO TEXTUAL: Tirinha.
13/08	(ET), (TS). - Reconhecer e relacionar números e quantidades; - Identificar e ler números até 10; - Compreender as diversas hipóteses disponíveis para resolver soluções problemas do cotidiano; - Identificar e nomear cores.	- NÚMEROS E QUANTIDADES (representação e relações) - MAIOR QUANTIDADE/ MENOR QUANTIDADE; - MUITO/POUCO;
14/08	(EF), (EO). - Conhecer a história do Soldadinho de Chumbo como um conto clássico, além de desenvolver habilidades ao escrever o nome da história; - Conhecer todas as letras do alfabeto; demonstrar confiança para enfrentar dificuldades e desafios; - Compreender as diversas hipóteses disponíveis para resolver soluções problemas do cotidiano; - Identificar e nomear cores.	- GÊNERO TEXTUAL: contos infantis (Soldadinho de Chumbo); - NÚMEROS (relação símbolo ao nome correspondente).

SEGUNDA-FEIRA 10.08	TERÇA-FEIRA 11.08	QUARTA-FEIRA 12.08	QUINTA-FEIRA 13.08	SEXTA-FEIRA 14.08
<p>Pág.10 – Desenhar: Providencie tiras de papel coloridas e cola. Quanto maior a variabilidade de cores, mais opções para a criança. Solicite que utilizem as tiras coloridas para compor seu autorretrato feito de colagem. As tiras podem ser rasgadas em vários tamanhos para compor a arte.</p> <p>Pág.11 – Desenhar: Orientar a criança a desenhar um autorretrato na palma da mão, utilizando tinta. Solicite que pressionem a mão com a tinta ainda molhada sobre a página para carimbar o desenho.</p> <p>Pág.12 e 13 – Desenhar: QR CODE (é um código de barras bidimensional que pode ser facilmente escaneado usando a maioria dos telefones celulares equipados com câmera. Esse código é convertido em texto, imagens ou áudios). Apresentar as imagens disponíveis no QR CODE, em seguida, convidar a criança a experimentar e reproduzir diferentes expressões faciais: feliz, triste, com raiva, chorando, decepcionado, assustado. Na sequência, apresentar o livro, nas páginas 12 e 13, onde irão desenhar na linha do tempo as expressões experimentadas, levando-os a perceberem que há muitas maneiras de representar as expressões faciais.</p>	<p>Pág.13 – Brincadeiras das artes: Mostrar para a criança os autorretratos disponíveis pelo QR CODE. Logo em seguida, pedir que a criança desenhe nas molduras um autorretrato e o retrato de outras duas pessoas.</p> <p>Pág.3 – Letrar: Revisitar a aula da história do Soldadinho de Chumbo, no canal da Sementinha Online no You Tube, em seguida apresentar o livro, pág. 3, fazendo os questionamentos contidos nela. Levando-o a identificar o soldadinho, a bailarina, os cabritinhos, e o lobo. Orientar a criança a marcar com um X os personagens encontrados.</p> <p>Pág.5 – Letrar: No livro “material de apoio”, pág. 57 a 63, destacar a história “Soldadinho de Chumbo”, para montar o minilivro juntamente com o marcador de páginas e o portacards. Em seguida, fazer a leitura para a criança por capítulos.</p> <p>Pág.6 – Letrar: Destacar o card , do livro material de apoio pág.65, e pedir que ela faça um desenho de si mesma. Logo após incentive-a a escrever seu nome e realizar a atividade da página referida.</p>	<p>Pág.8 – Livro de experiências: Ler a Tirinha e interpretar. Para realizar as tarefas desta página, destacar no Material de apoio as págs. 17, 19 e 21. Aproveite e alimente o Portfólio colando o cartão com o autorretrato extraído do Material de apoio.</p> <p>Pág.9 – Livro de experiências: Explorar as várias formas de representar a idade da criança: contando nos dedos, contando objetos etc. Em seguida realizar o jogo proposto na pág.9. Ao final, pedir para a criança escrever o seu nome, sua idade e data de aniversário no portfólio.</p> <p>Pág.10 – Livro de experiências: Após colar a foto ou desenhar a família, aproveite para ampliar o vocabulário da criança, conversando para compreenderem a composição dos membros da família. Alimentar o portfólio representando os membros da sua família na árvore genealógica.</p>	<p>Pág. 03– Numerar: Observar e conversar sobre a cena, incentivando a criança a localizar e destacar os itens contornando-os. Faça-os perceber que esses itens são peças de jogos educativos: dominó, quebra-cabeça, jogo da velha.</p> <p>Pág. 5 – Numerar: fazer a leitura da cena, perguntar o que observa na cena e solicitar, que realize as propostas que estão relacionadas à contagem de equivalência.</p> <p>Pág. 6 – Numerar: A intenção da atividade é explorar a ideia de maior e menor quantidade, em relação ao referencial de 3 elementos.</p> <p>Pág. 7 – Numerar: Deve-se explorar a ideia de muitos e poucos em relação ao total de elementos. Fique atento à legenda para realizar a pintura dos peixes.</p> <p>Pág. 9 – Numerar: Auxiliar a criança a destacar os moldes dos números no livro Material de apoio pág. 87 para realizar a tarefa.</p>	<p>Pág. 7 – Letrar: Antes de realizar a atividade proposta nesta página, acessar o QR CODE da página para visualizar a história do Soldadinho de Chumbo, além de fazer a leitura da história no minilivro montado.</p> <p>Pág. 8 – Letrar: Destacar o card. da figura e das letras do nome do Soldadinho de Chumbo, no livro Material de apoio pág. 65 e realizar a atividade proposta na página.</p> <p>Pág. 9 - Letrar: Solicitar à criança que observe, no card do personagem Soldadinho de Chumbo, a primeira letra do nome dele. Perguntar se conhece a letra S. Depois destaque o molde dessa letra no livro Material de apoio pág.71, posicionando sobre a página e colorir com giz de cera, realizando assim, vários decalques para pintar.</p> <p>Pág. 8 – Numerar: Ler a sequência numérica de 1 a 10 com a criança. Em seguida, fazer a relação da representação numérica com as cores para realizar a tarefa.</p>
<p>SUPORTE: - Tiras de papel coloridos; cola; tinta; espelho; Celular ou tablete para acessar o QR Code; livro desenhar pág. 10, 11, 12 e 13.</p>	<p>SUPORTE: -</p>	<p>SUPORTE: -Dado; Foto da família; Portifólio.</p>	<p>SUPORTE: - giz de cera.</p>	<p>SUPORTE: - giz de cera; cola.</p>
<p>AVALIAÇÃO:- Atenção; Concentração; raciocínio lógico; coordenação motora; reconhecimento de números e letras.</p>				