



CRECHE ESCOLA SEMENTINHA  
PLANO DE AULA EDUCAÇÃO INFANTIL

GRUPO: G5 (PRÉ II)

PERÍODO: 10 A 14 de Agosto de 2020

ELABORAÇÃO: FRANCISCA, RAIMUNDA E DANIELLE

LEGENDA	PÁGINAS A SEREM TRABALHADAS					CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS
	Seg.	Ter.	Qua.	Qui.	Sex.	
LIVRO DE EXPERIÊNCIAS	16, 17	18,19	20	21,22		(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				7,8	9, 10, 11	
DESENHAR	9,10	11	12,13	14		
LETRAR	8,9	10	11,12	13,14	15,16	
NUMERAR		10, 11	12,13	14,15	16,17	
INVESTIGAR						

DATA	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	POSSIBILIDADES
10/08	<p><b>(EN), (EF).</b> -Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida; -Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras e textos, por meio de escrita espontânea.</p> <p><b>(EF)</b> -Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos. -Reconhecer que as palavras são compostas de partes menores, as sílabas, na oralidade. -Formular hipóteses estabelecendo correspondência entre o oral e o escrito;</p> <p><b>(TS)</b> -Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.</p>	<p>-Rotina escolar: o dia a dia na escola de Akemi. -Hipóteses de escrita. -Identificação da primeira sílaba do nome. -Correlação entre letras e números. -Diversidade Cultural: Autorretrato.</p>
11/08	<p><b>(ET)</b> -Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades.</p> <p><b>(TS), (EN)</b> - Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais; -Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.</p> <p><b>(EN), (ET)</b> -Compreender a necessidade das regras nas brincadeiras e nas demais situações de interação; -Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.</p>	<p>- Identificação e comparação dos materiais escolares. - Desenho e colagem do brinquedo preferido. - Jogo da Vez: tapa tabuleiro - Números e quantidades. - Diversidade Cultural: culinária japonesa.</p>

	<p><b>(EN)</b>  - Compreender a necessidade das regras nas brincadeiras e nas demais situações de interação;  Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.</p>	
<b>12/08</b>	<p><b>(ET)</b>  -Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.  -Identificar a quantidade de matérias escolares e registrar os símbolos numéricos.</p> <p><b>(TS)</b>  -Expressar-se livremente por meio de desenhos, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.</p> <p><b>(EF)</b>  -Pronunciar as sílabas de uma palavra.  -Relacionar as letras do alfabeto ao correspondente sons.</p> <p><b>(ET)</b>  -Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades.</p>	<p>-Materiais escolares de AKEMI-  -Bonecos pelo mundo (representação da figura humana);  -Estudo das sílabas;  -Letra inicial das palavras;  -Comparação;  -Características das moradias;</p>
<b>13/08</b>	<p><b>(ET)</b>  -Registrar a comparação de grandezas por meio de desenhos;  -Relatar experiências pessoais, usando noções de espaço.  -Conhecer e registrar informações sobre o ambiente, o habitat e curiosidade de diferentes seres vivos.</p>	<p>-Noções de espaço e tempo  -Números ordinais;  -Quantidades  -Gênero textual: bilhete</p>
<b>14/08</b>	<p><b>(TS)</b>  -Escutar e atribuir sentido aos sons e aos ruídos de uma paisagem sonora.  -Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea) de fotos, desenhos e outras formas de expressão.</p> <p><b>(EF)</b>  -Levantar hipóteses em relação linguagem escrita, realizando registros de palavras e textos por meio de escrita espontânea;  -Realizar leitura não convencional com apoio da memória e de indícios (letra inicial, letra final, palavra inicial e palavra final).</p> <p><b>(ET)</b>  -Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, depois e o entre uma sequência.</p>	<p>-Biografia de Paul Klee, leitura de imagem e pintura.  -Escrita espontânea e lista de objetos de pescaria de Taro.  -Sequência Numérica  -Relação entre Número e Símbolo.</p>

SEGUNDA-FEIRA	TERÇA-FEIRA	QUARTA-FEIRA	QUINTA-FEIRA	SEXTA-FEIRA
10/08	11/08	12/08	13/08	14/08
<p><b>-Livro de Experiências:</b> Explicar para a criança que as cenas retratam a rotina escolar da personagem Akemi. Pedir que observem os detalhes das imagens para compreenderem o dia a dia de uma escola no Japão.</p> <p><b>-Portfólio: parte 4. JAPÃO</b>  <i>Para tornar a abordagem do livro de experiências ainda mais significativa para as crianças e dar visibilidade à trajetória percorrida por elas nas temáticas selecionadas, foram desenvolvidos os portfólios. Onde os conteúdos são reunidos de forma criativa com o objetivo de representar um esquema das aprendizagens realizadas pelas crianças.</i></p> <p>Orientar a criança a destacar do livro de apoio pág. 29 o cartão no formato de um octógono. Pedir que escreva dentro do cartão uma legenda para cada imagem e em seguida, destacar e colar no local indicado do portfólio.</p> <p><b>-Letrar:</b> Pesquisar a biografia da autora Lúcia Hiratsuka.</p> <p>-Ler o conto do jovem pescador Urashima Taro no livro de apoio da pág. 101.</p>	<p><b>-Livro de Experiências:</b> Responder as págs. 18 e 19 conforme as orientações.</p> <p><b>-Desenhar:</b> Responder à pág. 11.</p> <p><b>-Numerar:</b> Explicar para a criança que Kaio e Pedro estão jogando Tapa -Tabuleiro e que o jogo contém números e quantidades. Destacar do livro de apoio pág.113. As regras do jogo estão em anexo. Responder a pág. 10.</p> <p><b>-Letrar:</b>Relembrar o conto do jovem pescador Urashima Taro. E responder a página 10.</p>	<p><b>-Livro de Experiências:</b> Responder à pág.20. Estimular a criança a comparar a quantidade de itens dos materiais escolares da personagem com os seus.</p> <p><b>-Desenhar:</b> Apresentar para a criança as imagens das bonecas do Japão. Enfatizando a representação dos trajes típico do país (o quimono), as estampas, os penteados e o formato dos olhos. Em seguida responder à pág. 12 e 13.</p> <p><b>-Letrar:</b> Realizar a leitura das imagens, pronunciando as palavras pausadamente, de modo que a criança perceba a separação das sílabas, orientar bater palmas para cada sílaba pronunciada. Responder a atividade da pág. 11.</p> <p>Na pág. 12, orientar a criança a observar as letras em destaque, realizando a leitura da mesma em voz alta, explicar que com estas letras é possível completar todas as palavras registradas nesta página, das quais estão ausentes as letras iniciais.</p>	<p><b>Livro de Experiências:</b> Relembrar com a criança como era a sua rotina escolar no início do ano para a realização das págs. 21 e 22.</p> <p><b>-Portfólio: parte 6-</b> concluir essa etapa, pois alguns alunos iniciaram. Destacar do livro de apoio pág. 31.</p> <p><b>-Brincadeiras das Artes:</b> Na pág. 7, orientar a criança fazer a leitura das imagens e acionar o QR CODE para visualizar as obras do artista Leonardo Da Vinci. Realizar atividade da pág. 8, utilizando o visor destacado do livro de apoio pág. 79.</p> <p><b>-Desenhar:</b> acessar o QR CODE para auxiliar a realização das atividades. Em seguida destacar do livro de apoio pág. 93, a silhueta da Matrioska e desenhar as estampas visualizadas.</p> <p><b>-Letrar:</b> Enfatizar a leitura das palavras para que perceba cada sílaba. Responder à pág.13.</p> <p>Na pág. 14, relembre o trecho da história em que a princesa recomenda a Taro que não abra a caixa. Reforçar a importância do gênero textual bilhete e responda.</p>	<p><b>-Brincadeiras das Artes:-</b> Pesquisar a biografia de Paul Klee. Na pág.10, acessar o QR CODE para que a criança possa compreender a inspiração do artista ao compor suas obras de arte. Realizar a atividade da pág.11 compondo uma obra de arte.</p> <p><b>-Material de Apoio:</b> Ler o conto de Urashima Taro da pág.101.</p> <p><b>-Letrar:</b> Realizar a atividade da pág. 15 incentivando a criança a pensar sobre o que poderia ter acontecido se Taro não tivesse aberto a caixa.</p> <p>Na pág. 16, pedir para a criança identificar os objetos de pescaria e em seguida realizar as atividades propostas.</p> <p><b>-Numerar:</b> Orientar a criança a realizar as atividades das págs. 16 e 17 estimulando com o jogo disponível ao acessar o QR CODE. Ao finalizar, reforçar oralmente evidenciando os números 11,12 e 13.</p>

<p>A partir do conto, explicar sobre o sentimento saudade. Pedir que a criança faça um desenho na moldura da pág. 8 que retrate um momento de saudade. Responder as págs. 8 e 9.</p> <p><b>-Desenhar.</b> Responder a pág 9. Nesta atividade irá aparecer um código: <b>QR CODE</b> (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).</p> <p><b>OBS.: Posicionar o celular na imagem do QR CODE, neste caso, na horizontal, que se encontra no lado direito da página do livro para a criança acompanhar a leitura da história.</b></p> <p>Retirar do livro de apoio da pág 7 os adesivos para realizar a atividade, deixando um espaço para fazer se autorretrato e compor o globo. Responder a página 10.</p>		<p><b>-Numerar:</b> Pág. 12. Explorar e responder com a criança os diversos tipos de moradia, observando suas características como: detalhe da fachada, quantidade de compartimentos, entre outros aspectos. Destacar do material de apoio pág.117 e construir uma moradia na pág.13. acessar o QR-CODE para deixar a atividade mais lúdica.</p>	<p><b>-Numerar:</b> Explicar para a criança o que são números ordinais. Ex: 1º (primeiro, 2º(segundo), 3º(terceiro)... Em seguida, pedir que faça a contagem dos andares do prédio ilustrado. Responder a atividade indicada nas págs. 14 e 15.</p>	
<p><b>SUPORTE:</b> -Lápis, hidrocor, papeis coloridos, tesoura sem ponta e cola.</p>	<p><b>SUPORTE:</b> -Lápis, borracha, papel sulfite, tesoura sem ponta e cola.</p>	<p><b>SUPORTE:</b> -Lápis, borracha, hidrocor, e lápis de cor.</p>	<p><b>SUPORTE:</b> -Lápis, borracha, lápis de cor e cola.</p>	<p><b>SUPORTE:</b> -Lápis, borracha, pincéis, tintas guache e lápis de cor.</p>
<p><b>AValiação:</b> - Participação; Interesse; Atenção; Percepção; Oralidade; Criatividade e Coordenação motora fina.</p>				

**REGRAS DO JOGO TAPA-TABULEIRO DO LIVRO NUMERAR PÁG.10**

DEFINIR QUEM COMEÇA O JOGO – ISSO PODE SER FEITO POR SORTEIO.

EMBARALHAR AS CARTAS E FAZER UMA PILHA COM AS FACES NUMERADAS VIRADA PARA BAIXO.

1. CADA PARTICIPANTE, NA SUA VEZ, RETIRA UMA CARTA DA PILHA. ELA DEVE SER COLOCADA NO TABULEIRO TAMPANDO A QUANTIDADE DE DEDOS E OS PONTOS DO DADO CORRESPONDENTE AO NÚMERO OBSERVADO NELA.
2. CASO O PARTICIPANTE RETIRE UMA CARTA CUJO NÚMERO REPRESENTA UMA QUANTIDADE JÁ TAMPADA NO TABULEIRO, PASSA A VEZ E RESERVA A CARTA.