



CRECHE ESCOLA SEMENTINHA  
PLANO DE ROTINA DA EDUCAÇÃO INFANTIL

GRUPO: G5 (PRÉ ESCOLA II)

PERÍODO: 24 a 28 de agosto de 2020

ELABORAÇÃO: DANIELLE BRAVIM, FRANCISCA SILVA, RAIMUNDA NUNES

LEGENDA	PÁGINAS A SEREM TRABALHADAS					CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS
	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	
LIVRO DE EXPERIÊNCIAS			29	30 e 31	32	(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	23 e 24					
DESENHAR	20	21	22 e 23		24 e 25	
LETRAR	23 e 24	25	26 e 27	28		
NUMERAR	22	23 e 24			25 e 26	
INVESTIGAR						

DATA	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	POSSIBILIDADES
24/08	<p><b>(TS)</b> -Ler obras de arte e imagens diversas atribuindo sentido e identificando os elementos que as caracterizam (forma, cor, personagens e técnica).</p> <p><b>(EO)</b> -Reconhecer e valorizar aspectos de sua identidade.</p> <p><b>(EF)</b> -Formular hipóteses estabelecendo entre o oral e o escrito.</p> <p><b>(ET)</b> -Relacionar número às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Apreciação da obra de arte de Pablo Picasso: Máscara Africana.</li><li>- Cultura africana: pulseiras estampadas.</li><li>- Savana africana.</li><li>- Traçado dos números.</li></ul>
25/08	<p><b>(ET)</b> -Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades.</p> <p><b>(EF)</b> -Levantar hipótese em relação a linguagem escrita, realizando registro de palavras de textos, por meio de escrita espontânea.</p> <p><b>(ET)</b> -Relacionar número às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cultura indígena.</li><li>- Gênero textual: "Tirinha".</li><li>- Jogo da Memória.</li><li>- Resolução de problemas.</li></ul>

<p><b>26/08</b></p>	<p><b>(ET)</b> -Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças.</p> <p><b>(TS)</b> -Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.</p> <p><b>(EF)</b> -Expor episódios ouvidos e vistos, respeitando a sucessão lógica temporal dos eventos.</p>	<p>- Giorgio: Culinária italiana.</p> <p>- Colagem e desenho: diferentes estampas.</p> <p>- Reconto – conto “O leão com sede”.</p>
<p><b>27/08</b></p>	<p><b>(ET)</b> -Formular hipóteses estabelecendo correspondência entre o oral e o escrito.</p> <p>-Identificar algumas propriedades de determinadas formas geométricas (círculo, quadrado, triângulo e retângulo)</p> <p><b>(EF)</b> -Reconhecer a sequência da narrativa.</p>	<p>- Identidade: identificação das letras do nome.</p> <p>- Formas geométricas.</p> <p>- Releitura da história o “O Leão com sede”.</p>
<p><b>28/08</b></p>	<p><b>(ET)</b> -Identificar algumas propriedades de determinadas formas geométricas (círculo, quadrado, triângulo e retângulo).</p> <p><b>(CG)</b> -Utilizar materiais diversos de maneira criativa e adequada.</p> <p><b>(ET)</b> -Registrar observações, manipulações e medidas, usando múltiplas linguagens (desenhos, registro por números ou escrita espontânea), em diferentes suportes.</p>	<p>- Formas geométricas planas.</p> <p>- Apreciação das obras de arte de Andres Amador.</p> <p>- Quantidades.</p> <p>- Resolução de problema.</p>

SEGUNDA-FEIRA	TERÇA-FEIRA	QUARTA-FEIRA	QUINTA-FEIRA	SEXTA-FEIRA
24/08	25/08	26/08	27/08	28/08
<p><b>-Brincadeiras das artes: págs. 23 e 24</b> – Pesquisar sobre Pablo Picasso. Acessar o QR CODE e observar a obra da Máscara Africana. Na pág. 24, a partir da máscara observada, usar a criatividade para construir a sua própria máscara e representar através do desenho.</p> <p><b>-Desenhar: pág. 20</b> – Observar os desenhos das estampas e realizar a atividade. Em seguida, destacar a base da pulseira do material de apoio página 95 e finalizá-la de forma criativa para que possa usar.</p> <p><b>-Letrar: págs. 23 e 24</b> - Pesquisar sobre os animais que vivem na Savana Africana. Em seguida, realizar as atividades propostas, das respectivas páginas</p> <p><b>-Numerar: pág. 22-</b> Perguntar para a criança o que é sequência numérica. Relembrar os números já estudados de 1 a 30. Logo após responder a página indicada seguindo os comandos.</p>	<p><b>-Desenhar: pág. 21</b> - Observar os cestos indígenas. Destacar do material de apoio na pág. 97 e realizar a atividade seguindo as orientações.</p> <p><b>-Letrar: pág. 25</b> - Acessar o QR CODE para assistir o vídeo da história. Explicar para a criança que Tirinha é um gênero textual, que surgiu nos Estados Unidos devido à falta de espaço nos jornais. Orienta-la a destacar os adesivos do material apoio pág. 25 e realizar as atividades.</p> <p><b>Numerar: pág. 23.</b> Em anexo, o passo a passo do “Jogo da Vez”. Solicitar para a criança que destaque as cartas do jogo da memória do material de apoio pág. 119. Em seguida, realizar a atividade da página, explorando as quantidades.</p> <p>Na pág. 24, um desafio é lançado para a criança, onde ela desenvolverá o seu raciocínio lógico. Realizar a leitura da ilustração e orientá-la a desenhar o sushi que está faltando, levantando hipóteses para a situação-problema.</p>	<p><b>-Livro de Experiências: pág. 29</b> - Conversar com a criança sobre o novo personagem Giorgio e direcioná-la para a atividade estimulando a percepção.</p> <p><b>-Portifólio: parte 3</b> - No espaço com o título “Crianças pelo Mundo”, destacar do material de apoio pág. 37, a aba referente à Itália e colar na parte superior.</p> <p><b>-Desenhar: págs. 22 e 23</b> - Na pág. 22, solicitar que a criança retire os adesivos da pág. 10 do material de apoio e colar. Na pág. 23, observar as diferentes estampas e responder o livro.</p> <p><b>-Letrar: págs. 26 e 27-</b> Relembrar o conto “O leão com sede” do material de apoio pág. 105. A sequência narrativa é baseada na ação que envolve personagens, tempo, espaço e conflito. Seus elementos são: narrador, enredo, personagens, tempo e espaço. A partir disso, realizar as atividades das págs. acima citadas.</p>	<p><b>-Livro de Experiências:</b> Realizar as atividades das págs. 30 e 31. Na pág. 31, mostrar para a criança a bandeira da Itália para que ela observe e identifique as cores e as formas geométricas que a constitui.</p> <p><b>-Portifólio: parte 3- Crianças pelo Mundo</b> - Orientar a criança a destacar do material de apoio pág. 39 as peças do quebra-cabeça da bandeira da Itália, montá-lo e depois colar a imagem no espaço indicado da aba.</p> <p><b>-Letrar: pág. 28</b> - Revisitar o conto “O leão com sede” e a partir da compreensão da criança, pedir que represente por meio de desenho.</p>	<p><b>-Livro de Experiências: pág. 32</b> Recordar as formas geométricas e enfatizar as que compõe as bandeiras dos países em estudo: Brasil, África, Japão e Itália. Responder a atividade conforme as orientações usando a criatividade e imaginação.</p> <p><b>-Desenhar: págs. 24 e 25.</b> Pesquisar o artista Andres Amador, para ampliar os conhecimentos sobre as suas diferentes obras. Logo após, orientar a criança na leitura das imagens para responder a pág. 25.</p> <p><b>-Numerar: págs. 25 e 26.</b> Auxiliar a criança na realização das atividades, explorando as quantidades e enfatizando a leitura do numeral 10 e 20.</p> <p>Na pág. 26, de acordo com as perguntas do livro, levantar hipóteses sobre a situação-problema: quantos pedaços de pizza cada criança poderá comer? Sem precisar ser em partes iguais. Propor outras situações problema para estimular a sua intuição e desenvolver diferentes estratégias de resolução associando a sua vida diária.</p>

<b>SUORTE:</b> Celular, lápis de cor, lápis e borracha.	<b>SUORTE:</b> Giz de cera, cola, lápis, borracha e canetinhas.	<b>SUORTE:</b> Cola, giz de cera, lápis e borracha.	<b>SUORTE:</b> Lápis, borracha, lápis de cor e cola.	<b>SUORTE:</b> Lápis, borracha, giz de cera e caneta hidrográfica.
<b>AVALIAÇÃO:</b> Atenção, interesse, percepção, compreensão, participação.				

EM ANEXO:

### JOGO DA MEMÓRIA

- APRESENTE, NA MESA, TODOS OS CARTÕES COM QUANTIDADES E COM AS FACES VOLTADAS PARA CIMA.
- OS CARTÕES COM NÚMEROS DEVEM SER REUNIDOS, EMBARALHADOS E APRESENTADOS EM UMA PILHA COM AS FACES VOLTADAS PARA BAIXO.
- A CADA RODADA, UM CARTÃO COM NÚMERO É DESVIRADO E APRESENTADO AO PARTICIPANTE.
- A CRIANÇA QUE LOCALIZAR E PEGAR DA MESA O CARTÃO DE QUANTIDADE CORRESPONDENTE FICA COM AMBOS OS CARTÕES.
- VENCE A PARTIDA QUEM OBTIVER MAIS CARTÕES.