



CRECHE ESCOLA SEMENTINHA  
PLANO DE AULA EDUCAÇÃO INFANTIL

GRUPO: G4 (PRÉ ESCOLA I)

PERÍODO: 14 a 18 de Setembro de 2020

ELABORAÇÃO: Milena Moraes e Olivia Asevedo

LEGENDA	PÁGINAS A SEREM TRABALHADAS					CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS
	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	
LIVRO DE EXPERIÊNCIAS				28 e 29		(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			27 a 31			
DESENHAR	30 a 33					
LETRAR		31 a 33				
NUMERAR					33 e 34	
MATERIAL DE APOIO		65, 67 e 85		47 a 51		

DATA	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	POSSIBILIDADES
14.09	(EO), (EF), (CG). - Desenvolver a coordenação motora fina, a criatividade e a imaginação, ao completar uma cena com os elementos pertencentes a ela.	- COORDENAÇÃO MOTORA FINA: Desenho com Interferência.
15.09	(EF). - Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos; - Conhecer as letras do alfabeto, manuseando diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.	- GÊNEROS TEXTUAIS: Conto e lista; - Compreensão e interpretação da história: "O lobo e os sete cabritinhos".
16.09	(CG), (TS), (EF), (EO). - Experimentar a potencialidade do corpo em situações de jogos corporais; - Manifestar apreciação por obras de arte, atentando-se aos detalhes estéticos; - Representar graficamente algo vivenciado.	- MUSICALIZAÇÃO E EXPRESSÃO CORPORAL; - IDENTIDADE: Brinquedos e brincadeiras.
17.09	(CG), (TS), (ET). - Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle motor;	- COORDENAÇÃO MOTORA FINA: habilidades gráficas.
18.09	(EO), (CG), (ET), (TS). - Respeitar as regras de jogos educativos, usando-os adequadamente; - Fazer relação para representar quantidades e símbolos numéricos; - Respeitar regras de jogos ornanizados.	- RACIOCÍNIO LÓGICO MATEMÁTICO: Situações problemas e jogos educativos.

SEGUNDA-FEIRA 14/09	TERÇA-FEIRA 15/09	QUARTA-FEIRA 16/09	QUINTA-FEIRA 17/09	SEXTA-FEIRA 18/09
<p><b>Desenhar – Págs. 30 e 31:</b> Observar a fotografia das páginas, em seguida realizar a atividade proposta;</p> <p><b>Desenhar – Págs. 32 e 33:</b> Realizar a atividade das páginas com desenhos sugeridos. Logo que finalizado, espalhar uma fina camada de cola na área da ilustração que representa a areia. Sobre a cola espalhar também, pequenas quantidades de areia, realizando assim a colagem. Quando a cola estiver seca, devem inclinar o livro para retirar o excesso da areia.</p>	<p><b>Letrar – Pág.31:</b> Realizar novamente a leitura da história “O lobo e os sete cabritinhos” e, fazer a atividade da página. Em seguida Destacar a letra “A” do Material de Apoio pág.65 para decalcá-la no espaço específico da página, preenchendo as áreas internas para completar a forma da letra.</p> <p><b>Letrar – Pág.32:</b> Observar as partes faltantes em cada ilustração e completá-la, desenhando e colorindo os detalhes. Identificar as letras faltantes em cada nome, registrando-a. Depois, destacar a letra “C” entre os moldes disponibilizados no Material de Apoio Pág. 67 e fazer os decalques propostos na atividade.</p> <p><b>Letrar – Pág.33:</b> Consultar os Cards dos personagens no Material de Apoio Pág. 85, em seguida realizar a atividade proposta na página do livro.</p>	<p><b>Brincadeira das artes – Pág.27:</b> Realizar a leitura de gravura da obra de Sandra Guinle “Cirandinha”.</p> <p>Pedir a criança que sugira a música que os personagens poderiam estar cantando e, convidar os membros da família a vivenciarem a brincadeira.</p> <p><b>Brincadeira das artes – Pág. 28 e 29:</b> Apresentar a foto da artista Sandra Guinle, fazendo a leitura do texto da página. Conversar sobre as esculturas da artista presentes nesta página, convidando-os a reproduzir as brincadeiras (amarelinha e bolinha de sabão).</p> <p>Visando a ampliação de repertório das brincadeiras das crianças, disponibilizamos no anexo as orientações para brincar de amarelinha. Para finalizar, realizar a atividade da página 29.</p> <p><b>Brincadeira das artes – Pág. 30 e 31:</b> Observar os brinquedos de Alexander Calder e Joaquin Torres Garcia, analisando os materiais de que foram feitos. Acessar o <b>QR CODE</b> da pág.30 para ver mais produções desses artistas.</p> <p>Na pág.31, acessar o <b>QR Code</b> para ver algumas sugestões de confecção de brinquedos. Em seguida providenciar alguns materiais como: caixas de papelão, rolinhos de papel, potes de plástico, tampinhas, CDs usados, entre outros, além de cola e fita adesiva, para fazer um brinquedo inspirado nos artistas estudados. Ao final realizar a atividade da pág.31.</p>	<p><b>Livro de Experiências – Págs.28 e 29:</b> Destacar as cartelas quadriculadas e o envelope do Material de apoio págs. 47 a 51. Pintar as cartelas de acordo com as legendas e depois colar nas páginas completando o cenário.</p> <p>Montar o envelope e colar no Portfólio para guardar as cartelas (as ilustradas e as em branco, assim podem voltar a realizar a pintura em outros momentos).</p>	<p><b>Numerar – Pág.33:</b> Acessar o material, em anexo, para confeccionar um jogo de dominó.</p> <p>Brincar com a criança e realizar a atividade da página, atentando para a representação gráfica e numérica.</p> <p><b>Numerar – Pág.34:</b> Confeccionar 6 pinos de boliche utilizando rolos de papel higiênico, usar a criatividade para encapar ou pintar com três cores diferentes. A confecção da bola poderá ser feita com papel amassado. Em seguida convidar a criança a brincar de boliche e fazer o registro da página do livro.</p>

<b>SUPORTE:</b> Hidrocor, giz de cera, cola e areia.	<b>SUPORTE:</b> Hidrocor, giz de cera e lápis comum.	<b>SUPORTE:</b> Caixas de papelão, rolinhos de papel, potes de plástico, tampinhas, CDs usados, entre outros, cola e fita adesiva.	<b>SUPORTE:</b> Giz de cera e cola.	<b>SUPORTE:</b> Lápis, rolos de papel, tinta, papéis coloridos, papéis diversos.
<b>AVALIAÇÃO:</b> Atenção; Concentração; Raciocínio lógico; Coordenação motora; Reconhecimento de números e letras; Interpretação e criatividade.				