

EMEI DOLORES MARIA TORRENTE

PLANO DE ENSINO 2025

OFICINA: CONHECIMENTO LÓGICO MATEMÁTICO

(INTEGRAL I A/B)



PROFESSORA: FRANSCIELEN RODRIGUES BORDON

Sumário

INTRODUÇÃO	03
DIREITOS DE APRENDIZAGEM	04
COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA	05
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	06
AVALIAÇÃO	16

Introdução

A educação infantil desempenha um papel fundamental no desenvolvimento cognitivo e intelectual das crianças, preparando o terreno para futuras conquistas acadêmicas. Nesse contexto, o ensino de lógica e matemática na primeira infância se mostra de extrema importância.

Este plano de ensino tem como objetivo oferecer uma estrutura sólida para a introdução de conceitos lógico-matemáticos de forma lúdica e cativante, promovendo o pensamento crítico, a resolução de problemas e a base necessária para futuros conhecimentos.

Ao longo deste plano, exploraremos atividades e abordagens pedagógicas que estimulem o raciocínio lógico e matemático, atendendo às necessidades de nossos alunos da educação infantil, enquanto os prepara para uma jornada de aprendizado contínuo e desenvolvimento intelectual.”

Direitos De Aprendizagem

Conviver: Para conhecer o outro, para se relacionar e aprender a lidar com as diferenças entre os indivíduos, é preciso conviver com as pessoas, interagir com crianças e adultos, seja brincando, se divertindo ou em qualquer tarefa do dia a dia, em grupos diversificados em tamanho, gênero e idade.

Brincar: As brincadeiras também devem ser diversificadas e interativas. Além disso, elas precisam ser valorizadas e participativas, de modo que se desenvolvam aspectos como a criatividade, a emotividade e a imaginação.

Participar: A participação também deve ser garantida quando se trata do planejamento de tudo que será realizado no âmbito escolar, assim, adultos e crianças decidem e se posicionam juntos sobre a educação que querem promover e ter.

Explorar: Para se aprofundar em uma cultura é preciso ir além do que é sobreposto, portanto, é preciso explorar o que há de arte, ciência e tecnologia ao redor.

Expressar: As emoções, as dúvidas, os questionamentos... tudo o que envolve o sujeito como expressividade de suas ações deve ser estimulado por diferentes linguagens.

Conhecer-se: Por fim, pertencer a algo é uma maneira de se conhecer e iniciar a criação de uma identidade que torna o sujeito único dentro de uma comunidade. Com isso a criança se desenvolve como pessoa e socialmente, aprendendo a interagir com diferentes tipos de personalidades e a se expressar de forma clara.

Competências Gerais Da Educação Básica

- 1- Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
- 2- Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
- 3- Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
- 4- Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
- 5- Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
- 6- Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
- 7- Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
- 8- Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
- 9- Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
- 10- Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

“Conhecimento Lógico Matemático”

Objetivos De Aprendizagem E Desenvolvimento

HABILIDADE

(EI02ET01). Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho), expressando sensações e descobertas ao longo do processo de observação.

Conteúdos	Estratégias E Recursos
SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS	<p>- Semelhanças e Diferenças: A professora trabalhará com os alunos sobre as semelhanças e diferenças entre as coisas. Para isso, a professora levará para sala vários objetos, sugere-se que a professora leve, por exemplo, duas bonecas parecidas para que os alunos apontem as diferenças, bem como ursinhos de pelúcia, carrinhos, bolas... A professora também pode levar objetos do cotidiano como duas colheres de tamanhos diferentes que acabam tendo funções sociais diferentes, ou então comparar um garfo e uma colher.</p>
SENSORIAL	<p>- Placas Sensoriais: A professora apresentará para os alunos através de uma roda da conversa as placas sensoriais, essas placas serão compostas pelos seguintes conceitos: Texturas, Formas Geométricas, Números, Vogais, Cores, Tamanhos, Quantidades, entre outros. Após a apresentação será formado pequenos grupos e cada um receberá uma placa sensorial para montar de acordo com o que se refere.</p> <p>- Pasta De Conceitos: Através da roda da conversa, será apresentado uma pasta com diversas imagens de conceitos (em cima, embaixo, dentro, fora), após a apresentação as crianças irão desenvolver alguns conceitos através da ludicidade.</p>
FORMAS GEOMÉTRICAS	<p>- História: Na Roda da leitura, a professora irá realizar a contação explorando as formas geométricas citadas na história.</p> <p>- História: O Incrível Mundo das Formas Mágicas: A professora irá iniciar a aula com uma contação explorando cada forma e explicando que estão presentes em todos os lugares. (Exemplo: Televisão, Porta são retângulos; Bambolê é um círculo)</p>

	<p>- História: A Dona Quadrinha: A professora iniciará a aula através da contação, explorando as formas geométricas citadas, explorando suas semelhanças e diferenças.</p> <p>- Blocos De Madeira: Com os blocos de madeiras as crianças irão observar e nomear as formas geométricas, classificar elas por formas, tamanho e depois por cores. Em seguida a professora deixará a criança livre para criar uma figura utilizando as formas de acordo com a sua criatividade.</p>
<p>PROEPRE</p>	<p>- Identificar Semelhanças E Diferenças Quanto À Cor (Pág.44): Diante de 4 (quatro) carrinhos vermelhos (ou outro objeto) e 1 (um) azul, pedir para a criança que mostre os iguais e o que é diferente, explicando o porque da diferença. Repetir a atividade com outros objetos de outras cores, tais como figuras geométricas recortadas em papel, blocos lógicos, palitos, caixinhas de fósforo recobertas de papel colorido, etc. Os objetos devem ser sempre do mesmo tipo, diferindo apenas na cor. Apresentar à criança vários triângulos sendo alguns azuis, outros amarelos e os restantes vermelhos. Pedir-lhe que coloque juntos os mais parecidos ou os iguais. A mesma atividade pode ser realizada com carrinhos, figuras de animais, barquinhas, etc.</p> <p>- Identificar As Características Sonoras Dos Objetos (Pág.64): As crianças deixam cair o lápis, a borracha, a régua ou outros objetos no chão ou sobre a mesa e escutam o barulho que fazem. Tamborilar os dedos na fórmica, na cerâmica, na madeira, para que as crianças identifiquem os diferentes sons produzidos. As crianças batem com uma varinha de metal em garrafas contendo diferentes quantidades de água para ouvir os sons produzidos. Encher uma bexiga e deixar escapar o ar para que as crianças ouçam o som produzido. Jogar bolinhas de madeira, metal, plástico e borracha e identificar os produzidos. Abanar-se com papel para ouvir o som produzido. Folhear um livro ou revista mais rapidamente e mais devagar para ouvir o som produzido. Bater com um objeto em outro para ouvir o som produzido. Amassar e desamassar papel de diferentes tipos, observando o som produzido. Arrastar cadeiras e mesas identificando os diferentes ruídos. Deixar cair no chão da sala objetos de alumínio, plástico, madeira, metal, identificando os diferentes tipos de sons produzidos. Encher sacos de papel com ar e estourá-los em seguida. A professora produz vários sons: batida de prato, batida de coquinho, batida de sino, etc. As crianças ouvem e comentam se são agradáveis ou não.</p>

NÚMEROS	- História: As 10 Lagartas: Na roda da leitura a professora realizará a contação de história explorando os numerais.
CONCEITOS	- Conceito Maior e Menor: A professora fixará na parede uma cartolina com diversos contornos de corações e tamanhos diferentes, em uma mesinha será colocado diversos corações coloridos de acordo com os tamanhos da cartolina. Os alunos irão escolher um coração colorido e colocará sobre o contorno da cartolina. Assim, explorando os diferentes tamanhos dos corações.
HABILIDADE	
(EI02ET02). Observar, relatar e descrever incidentes do cotidiano e fenômenos naturais (luz solar, vento, chuva etc.), levantando hipóteses sobre tais acontecimentos e fenômenos.	
Conteúdos	Estratégias E Recursos
ÁGUA	<p>- Água: A professora irá apresentar para os alunos a história na lata "A Gotinha Viajante", em círculo será contada e explorado a importância da água. Em seguida, os alunos serão orientados oralmente, quando vamos lavar as mãos, não ficar com a torneira ligada, ao escovar os dentes, entre outros. De forma lúdica os alunos irão escovar os dentes, sempre lembrando da importância da água, por isso devem fechar a torneira.</p> <p>- Água: A professora irá apresentar para os alunos a "História Da Água", em círculo será contada e explorado a importância da água. Após a leitura, a professora irá levar as crianças no pátio e apresentar pedrinhas de gelo, onde os mesmos serão orientados a colocarem ao sol pra ver o que vai acontecer.</p> <p>- Fenômenos Naturais: "História: A Gotinha Viajante": A professora irá apresentar para os alunos a história na lata " A Gotinha Viajante ", em círculo será contada e explorado a importância da água.</p>
FENÔMENOS NATURAIS	- Brincadeiras Com o Vento: A professora levará as crianças no pátio para explorar o movimento do vento através de fitas, balões ou outras brincadeiras que permitam sentir e perceber sua força e direção.

HABILIDADE

(EI02ET03). Compartilhar, com outras crianças, situações de cuidado de plantas e animais, participando de pesquisas e experiências, nos espaços da instituição e fora dela.

Conteúdos	Estratégias E Recursos
<i>Animais/Plantas</i>	- Livro Dos Animais: Na roda da leitura será apresentado diversas imagens de animais, em seguida os alunos escolherão alguns animais e será feito a leitura sobre as curiosidades dos animais.

HABILIDADE

(EI02ET04). Identificar e explorar relações espaciais (dentro e fora, em cima, embaixo, acima, abaixo, entre e do lado) e temporais (antes, durante e depois), ampliando seu vocabulário.

Conteúdos	Estratégias E Recursos
<i>NÚMEROS</i>	- História: A Caminhada De Numeraldo: A professora iniciará a aula com uma contação de história, onde será explorando com os alunos quais numerais vem antes, qual vem depois, assim formando a sequência numérica. - Flores Mágicas: Números: Cada aluno receberá uma flor com as pétalas dobradas, onde estarão escondendo um número, uma criança de cada vez irá colocar a sua flor na água, quando abrir o aluno deverá nomear o numeral que esta no centro da flor. Durante a atividade a professora irá explorar os conceitos temporais: antes: flor fechada, durante: flor abrindo na água e depois: flor aberta mostrando o numeral. - Números Na Parede: A professora irá fixar na parede números de 0 a 10 de acordo com a quantidade de alunos. Os numerais serão cobertos com papéis coloridos, um aluno de cada vez escolherá uma cor e dizer o número que estava escondido. Nessa atividade será utilizado os conceitos antes e agora. (Embaixo: O número escondido; Depois: Nomear o número).

	<p>- Varal Numérico: A professora mostra os cartões com números e diz: Vamos colocar os números no varal! Mas atenção: vamos deixar tudo na ordem certa. As crianças, em pequenos grupos, penduram os números em ordem crescente no varal (1, 2, 3, 4...) Depois de montado o varal: O que vem antes do número 2? E depois do número 3? A professora pode cobrir ou retirar um cartão e pedir que as crianças descubram quem está faltando na sequência.</p> <p>- Sequência Numérica: A professora colocará várias cadeiras (uma do lado da outra), seguida vai colar fichas de números na cadeira de 1 a 10 na sequência. Depois pegará outras fichas de números de 1 a 10 e colará uma em cada criança. Para finalizar a professora falará o nome da criança questionando se ela sabe qual é o número dela e em qual cadeira ela deve se sentar. Quando todos estiverem sentados na brincadeira a professora começará chamar as crianças um a um pela sequência numérica questionando - o qual o número está antes e depois do número que ele está.</p>
CONCEITOS	<p>- Pasta De Conceitos: Através da roda da conversa, será apresentado uma pasta com diversas imagens de conceitos (em cima, embaixo, dentro, fora), após a apresentação as crianças irão desenvolver alguns conceitos através da ludicidade (Exemplo: Andar em cima das cadeiras; Ver quem está fora da sala e quem está dentro; Passar em baixo das mesas).</p> <p>- Conceito: Em Cima/ Em Baixo; Dentro/ Fora; Perto/ Longe: A professora irá explicar os conceitos no coletivo. Depois mostrar a pasta com as figuras relacionadas aos conceitos. Em seguida, a professora irá explicar exemplos práticos em sala de aula com o auxílio de objetos dentro da caixa mágica (Exemplo: João coloque o copo em cima da mesa; Maria coloque em baixo da mesa seu calçado).</p>
FORMAS GEOMÉTRICAS	<p>-Tapete Geométrico: A professora irá apresentar as formas geométricas, após em pequenos grupos a professora irá realizar o sorteio das formas, as crianças irão avançando as casas de acordo com os sorteios, vence quem chega primeiro.</p> <p>- Caminho Das Formas Geométricas: A professora irá formar caminhos com as formas geométricas, em seguida os alunos deverão escolher uma bolinha colorida e percorrer o caminho da mesma cor e no final colocar a bolinha dentro do pote que corresponde a cor escolhida.</p> <p>- Sequência De Blocos Lógicos: A professora irá fazer um quadrado no chão com fita crepe contendo linhas e colunas, em seguida as crianças terão que preencher cada casa com sequência de blocos lógicos da mesma cor.</p>

	<p>- Alinhavo: Números: A professora irá disponibilizar para os alunos números com diversos furos e um cadarço. Os alunos serão orientados a passarem o cadarço dentro dos furos sempre explorando o numeral que está segurando e comparando com o da parede da sala.</p>
<p>COORDENAÇÃO MOTORA</p>	<p>- Quebra - Cabeça (Folclore): A professora irá apresentar diversas imagens representantes ao folclore, os alunos serão orientados a montarem dando a forma correta das imagens.</p>
<p>HABILIDADE</p>	
<p>(E102ET05). Classificar objetos, considerando determinado atributo (tamanho, peso, cor, forma etc.), expressando-se por meio de vocabulário adequado com apoio do professor (a).</p>	
<p>Conteúdos</p>	<p>Estratégias E Recursos</p>
<p>FORMAS GEOMÉTRICAS</p>	<p>- Blocos Lógicos: Em pequenos grupos a professora irá disponibilizar os blocos lógicos para os alunos manusearem, orientando os mesmos a separarem através de cores, tamanhos e formas.</p> <p>- Pareamento Formas Geométricas: A professora irá oferecer para os alunos uma cartela, com as imagens das formas e no centro da mesinha um pratinho com as formas correspondentes, os alunos irão classificar pegando a imagem do pratinho colocando em cima da imagem da cartela.</p> <p>- Tapete: Formas Geométricas: A professora irá colocar um tapete no centro da sala, em pequenos grupos ficarão em frente ao tapete, será lançado um dado diversas vezes, anda uma casa de acordo com a forma que sair no dado, vence quem chegar ao final primeiro.</p> <p>- Formas Geométricas: Na Roda da leitura, a professora irá realizar a contação "A História Das Formas Geométricas" explorando as formas geométricas citadas na história. Em seguida os alunos classificarão as formas através de pareamento.</p>

	<p>- Pescaria Das Formas Geométricas: Será apresentado para os alunos peixes com as formas geométricas, em seguida a professora falará uma determinada forma e a criança deverá localizar e pescar.</p> <p>- Varal Geométrico: A professora entregará para cada aluno uma forma geométrica e prendedor, em seguida ela irá dizer uma forma geométrica aleatória, a criança que estiver pega e pendura no varal, assim sucessivamente. As crianças deverão perceber qual forma geométrica está antes e qual será a próxima, assim formando uma classificação das formas geométricas.</p>
CLASSIFICAÇÃO	<p>- Classificando Bolinhas E Objetos: A professora irá apresentar para os alunos uma caixa com diversos objetos, onde os mesmos irão separá-los de acordo com suas características (boneca com boceca, celular com celular), em seguida também irá classificar as bolinhas de acordo com suas cores.</p> <p>- Classificando Leve e Pesado: A professora irá espalhar sobre as mesinhas diversos objetos com diferentes pesos, em seguida as crianças serão orientadas a escolher dois objetos, identificar qual é o leve e qual é pesado e depois classificar os objetos em 2 grupos: leve e pesado.</p> <p>- Pareamento de Números: Os alunos receberão uma prancha com numerais de 1 a 10, e no centro diversas fichas com os mesmos números. Em seguida, os mesmos serão orientados a procurarem os números e colocar sobre a prancha formando a sequência numérica.</p>
JOGOS	<p>- Jogo Da Memória Folclórico: A professora irá apresentar as imagens com seus pares, haverá dois montes (um com as cartas viradas para cima e o outro para baixo), no primeiro momento os mesmos deverão pegar uma carta virada para baixo e pegar a igual do outro monte. Segundo momento: pegar uma carta virada para cima e descobrir no outro monte (virado para baixo) onde está o par.</p> <p>- Empilhando e Encaixando: Para essa atividade a professora irá explicar que será oferecido blocos de diferentes tamanhos e formatos para que as crianças possam explorar relações de tamanhos e formas ao empilhar ou encaixar os blocos. Para finalizar a professora pedirá para as crianças separarem os blocos por cor, onde contarão coletivamente a quantidade de cada cor que tem de blocos.</p>

	<p>- Jogo Da Memória: Números: A professora irá apresentar para os alunos os numerais de 0 a 10, em seguida será feito dois grupos: Um grupo com números virados para cima e o outro grupo com o restante virado para baixo, a criança irá escolher uma virada para baixo e associar com a que está virada para cima. Em seguida todas as cartinhas serão viradas para baixo.</p>
HISTÓRIAS	<p>- História: Os 10 Fantasmilhas: Através da contação, os alunos deverão classificar os fantasmilhas, colocando em ordem do menor para o maior, assim formando uma sequência numérica.</p> <p>- Poema Das Cores: A professora iniciará a aula através de uma contação, os alunos serão incentivados a classificar objetos, de acordo com as cores citadas no poema.</p>
HABILIDADE	
(EI02ET06). Identificar relações temporais e utilizar conceitos básicos de tempo (agora, antes, durante, depois, ontem, hoje, amanhã, lento, rápido, depressa, devagar), ampliando o vocabulário adequado ao conceito em uso.	
Conteúdos	Estratégias E Recursos
ANTES/DEPOIS	<p>- Bombom De Leite Ninho: As crianças irão para o pátio, onde será explicado que iremos fazer a receita de bombom de leite ninho, será explorado os ingredientes, e também como ficam depois que colocam juntos em uma tigela. Depois para finalizar, os alunos irão experimentar, trabalhar o ingrediente colocado primeiro, qual ingrediente vem depois na receita e assim, sucessivamente.</p> <p>- História: A Fila Dos Números: A professora irá iniciar a aula com uma contação de História “ A Fila Dos Números”, depois trabalhará qual número vem antes e depois.</p>
NÚMEROS	<p>- Brincadeira: Fila dos numerais: A professora colocará os números no chão espalhados. Um a um dos alunos escolhem um número e volta para o lugar. Quando a professora chamar número 1, a criança que estiver com o número, levanta – se, coloca o número na mesa da professora ou vão ficando em fila. Depois o 2 e assim sucessivamente. A fila não pode sair se faltar algum número ou se alguma estiver em lugar errado, portanto as crianças ficam atentas e ajudam umas as outra.</p>

HABILIDADE

(EI02ET07). Contar oralmente objetos, pessoas, livros etc., em contextos diversos.

Conteúdos	Estratégias E Recursos
<i>HISTÓRIAS/CANÇÕES</i>	<p>- <u>História: Os 6 Ratinhos</u>: A professora iniciará a aula através de uma contação de História, explorando os numerais e a quantidade correspondente de cada personagem. Em seguida, os alunos realizarão a contagem através de imagens referente a história.</p> <p>- <u>História: Os 10 Fantasmas</u>: A professora iniciará a aula através de uma contação de História, explorando os numerais e a quantidade correspondente de cada personagem. Em seguida, os alunos serão divididos em pequenos grupos, onde cada um receberá palitos de picolé, os mesmos serão incentivados a realizarem a contagem de acordo com a quantidade de personagens.</p> <p>- <u>História: As 10 Lagartas</u>: Na roda da leitura a professora realizará a contação de história explorando os numerais, explorando com os alunos os numerais e quantidades. Em seguida, os alunos realizarão a contagem oralmente através de bolinhas coloridas.</p> <p>- <u>Música: Os 05 Patinhos</u>: Através da roda da música, a professora apresentará a canção Os 05 Patinhos, onde será explorado a contagem oral dos personagens.</p> <p>- <u>História: Números Com Poesias</u>: A professora iniciará a aula com a contação, onde será realizada uma contagem oral de cada personagem que corresponde ao numeral da poesia.</p>
<i>CONTAGEM / QUANTIDADES</i>	<p>- <u>Contagem De Imagens Carnavalescas</u>: A professora irá fixar números de 1 a 5 nas cadeiras, sendo cada uma a quantidade referente a imagem sobre o carnaval, será contado oralmente cada imagem e em seguida colocadas na cesta em cima da cadeira ao número correspondente. (Exemplo: 3 Máscaras Colocar Na Cadeira Com O Numeral 3).</p> <p>- <u>Bola Ao Cesto</u>: Nesta atividade, faremos a brincadeira do arremesso “Bolinhas No Cesto”, os alunos serão orientados a jogarem as bolinhas, em seguida será realizado a contagem de quantas bolinhas acertou e quantas caíram fora do cesto.</p>

- **Números E Quantidades:** Cada criança receberá 10 palitos de sorvete fazendo de conta que serão vendedores de sorvete. A professora solicitará que um amigo vá até a mesa de outro para comprar picolés. De acordo com o número da comanda, o amigo deverá separar a quantidade de picolés solicitadas para “vender”.

- **Gruda Bolinhas:** A professora irá fixar na parede diversas fitas e colocar no centro da sala uma caixa com bolinhas coloridas. 1º Momento: A professora chamará uma criança e determinar a cor da bolinha que ela irá pegar para colar na fita; 2º Momento: Cada criança pegará a cor de sua preferência. Depois as crianças irão contar a quantidade de cada cor. Obs.: Em todas as etapas a professora explorará a quantidade (qual cor tem mais, qual tem menos, tem igual).

- **Números e Quantidade com Peças de Encaixe:** A professora irá entregar um número para cada criança e a criança irá contar as peças com a quantidade corresponde ao números.

- **Acerte o alvo:** A professora irá passar fita em um bambolê e as crianças irão jogar bolinhas coloridas para que fique colada na fita. Em seguida irá contar quantas bolinhas acertaram e encontrar o número correspondente.

- **Números no bambolê:** a professora irá levar para a sala alguns bamboles e irá colocar em cada um deles um número. Em seguida chamará uma criança para cada bambolê e elas irão colocar a quantidade de bolinhas coloridas de acordo com o número.

- **Boliche Folclórico:** A professora irá apresentar garrafas com personagens folclóricos colados, em seguida os alunos serão orientados a derrubarem as garrafas. Após, derrubarem as garrafas a professora irá realizar a contagem oral a quantidades de garrafas caídas e os personagens que estão coladas, na rodada seguinte será explorado da mesma maneira, mas com as garrafas que permaneceram em pé.

- **Quantidades (Personagens Folclóricos):** A professora irá apresentar personagens e numerais, os alunos deverão relacionar a quantidade de personagens com o numeral. **Exemplo:** 1 Saci colocar no número 1, 5 Boto Rosa colocar o número 5. Para Finalizar a professora irá realizar a contagem oral de cada personagem junto com os alunos.

	<p>- Polvo Numérico: A professora irá fixar na parede a imagem de um polvo, em cada tentáculo terá um copo descartável com um numeral. Cada aluno receberá palitos de picolé, os mesmos serão incentivados a escolherem um número no polvo e em seguida, contar oralmente a quantidade de palitos para colocar dentro do copo de acordo com o número escolhido.</p> <p>- Desenrola e Conta Direitinho: Em uma caixa a professora colocará diversas bolinhas feitas de papel, em cada bolinha haverá desenhos relacionados a quantidade (Exemplo: Duas Maças, Cinco Estrelas). Um aluno de cada vez, pegará uma bolinha e abrirá, em seguida irá realizar a contagem dos desenhos e depois pegará o número que representa a quantidade que está no papel.</p> <p>- Bolicho: A professora irá apresentar garrafas com numerais de 1 a 5, as crianças serão orientadas a derrubarem. Em seguida, a professora irá pegar as garrafas caídas e mostrar para as crianças explorando os numerais.</p>
<p>NÚMEROS</p>	<p>- Batata Quente: Numerais: As crianças formarão um círculo, com as crianças sentadas cantar a música :batata quente, quente, quente, enquanto cantam estarão passando a sacolinha com os números, quando a professora falar parou, a criança que estiver com a sacolinha na mão irá tirar um número mostrando para os colegas e dizer o nome do número. A brincadeira continua para que todos participem.</p> <p>- Bolicho Numérico: A professora irá apresentar garrafas com numerais de 1 a 5, as crianças serão orientadas a derrubarem. Em seguida, a professora irá pegar as garrafas caídas e mostrar para as crianças explorando os numerais, os alunos contarão oralmente a quantidade de garrafas caídas e as que ficaram em pé.</p> <p>- Números e Quantidades: A professora irá iniciar a atividade com uma roda de conversa mostrando os numerais. Em seguida, os alunos irão receber fichas com numerais de 1 a 10 e prendedores com as cores das fichas. Os alunos serão orientados a colocarem os prendedores de acordo com a ficha. Exemplo: Ficha amarela: Número 1, colocar um prendedor amarelo. Ficha azul: número 2, colocar dois prendedores azuis. Assim explorando o número e sua cor correspondente.</p> <p>- Pescaria Dos Numerais: A professora irá apresentar os peixes com os números, cada criança irá pescar um peixe. Em seguida, cada aluno deverá comparar o número do peixe com o NÚMERO da história “A FANTÁSTICA HISTÓRIA DOS NÚMEROS”.</p>

	<p>- A Caça Aos Números: A caça aos números é uma atividade que ensina números de uma forma divertida e engajadora ao mesmo tempo que desenvolve habilidades matemáticas com contagem e quantidade. Será distribuído pela sala cartões com números e objetos correspondente a quantidade. Ao iniciar a atividade o número que o aluno encontrar terá que recolher objetos com a mesma quantidade. Após coletar os objetos cada criança apresenta seu número e a quantidade para o grupo, dizendo: Eu encontrei o número três e peguei três bolinhas.</p> <p>- Um Estouro De Leitura (Números): A professora iniciará a aula, incentivando os alunos a realizarem a contagem das bexigas e reconhecer a quantidade. Em seguida, será colocado vários números dentro de bexigas e a professora colocará os balões na lousa ou parede. Uma criança de cada vez irá estourar a bexiga e falar o número que foi colocado dentro para a sala.</p> <p>- Cadeiras Numéricas: A professora apresentará uma fila com cadeiras uma ao lado da outra, e cada uma terá números de 1 a 6 aleatórios, e também um dado com quantidades referentes aos números das cadeiras. Um aluno de cada vez irá lançar o dado, realizar a contagem da quantidade virada para cima, em seguida sentar na cadeira com o número que corresponde a quantidade do dado.</p> <p>- Quebra-Cabeça: Números: A professora colocará no centro das mesas diversas partes de números misturados, os alunos deverão pegar as partes e montar formando os numerais. Em seguida, os alunos irão contar oralmente diversos objetos, de acordo com cada numeral.</p> <p>- Boliche Numérico: A professora irá apresentar garrafas pet com numerais de 1 a 5, em seguida colocará as garrafas uma ao lado da outra com os numerais fora de ordem. Um aluno de cada vez, deverá derrubar a garrafa com o número solicitado pela professora. (Exemplo: João, você terá que derrubar a garrafa com o número 3). Após, será explorada a contagem de quantas garrafas ficaram em pé.</p>
<p>FORMAS GEOMÉTRICAS</p>	<p>- A História Das Formas Geométricas: Na Roda da leitura, a professora irá realizar a contação explorando as formas geométricas citadas na história, explorando em seguida através das formas geométricas (tamanho, cores).</p> <p>- Pescaria Das Formas Geométricas: A professora irá apresentar peixinhos com as formas geométricas, cada aluno deverá pegar o peixe com a forma sorteada pela professora, em seguida, os alunos serão orientados a contarem, quantos peixes ficaram na mesa, quantos foram pescados.</p>

HABILIDADE

(EI02ET08). Registrar com números a quantidade de crianças (meninas e meninos, presentes e ausentes) e a quantidade de objetos da mesma natureza (bonecas, bolas, livros etc.), com auxílio do (a) professor (a).

Conteúdos	Estratégias E Recursos
<i>NÚMEROS</i>	<p>- <u>Pega Borboleta Numérica:</u> A professora irá apresentar diversas borboletas, onde cada uma delas tem números e suas quantidades. Em seguida, a professora irá fixar um número na parede como forma de registro e os alunos deverão pegar a borboleta com o numeral igual o da parede e soletrar qual o número que está colado e junto com a professora realizar a contagem da quantidade. Em seguida, as crianças serão orientadas a traçarem os numerais com giz de lousa no pátio da sala.</p> <p>- <u>Dança Numérica:</u> A dança numérica é uma adaptação da dança da cadeira, o objetivo é relacionar números e quantidade. Quando a música parar as crianças irão observar o algarismo a sua frente e representar com bolinhas coloridas a quantidade correspondente. Em seguida, as crianças serão orientadas a traçarem os numerais no papel pardo.</p> <p>- <u>Caça aos Números Com Bolinhas:</u> A professora irá espalhar bolinhas coloridas numeradas de 1 a 10 pela sala. Durante a atividade, as crianças serão convidadas a procurar as bolinhas com os números, promovendo o reconhecimento numérico e a contagem. Essa prática estimula a percepção visual e a coordenação motora, pois as crianças manipularão as bolinhas. Após encontrarem as bolinhas, as crianças deverão colocá-las em caixas correspondentes à cor das bolinhas, que também terão os números indicados. Assim, elas exercitarão a noção de quantidade e a relação entre os números de forma divertida e interativa. Em seguida, as crianças serão orientadas a traçarem os numerais com giz de lousa no pátio da sala.</p>

Avaliação

Para compreender o desenvolvimento integral da criança, a avaliação será:

- Contínua (observando o processo educativo e a aprendizagem do aluno);
- Registro (o processo de evolução do aluno será registrado individualmente).

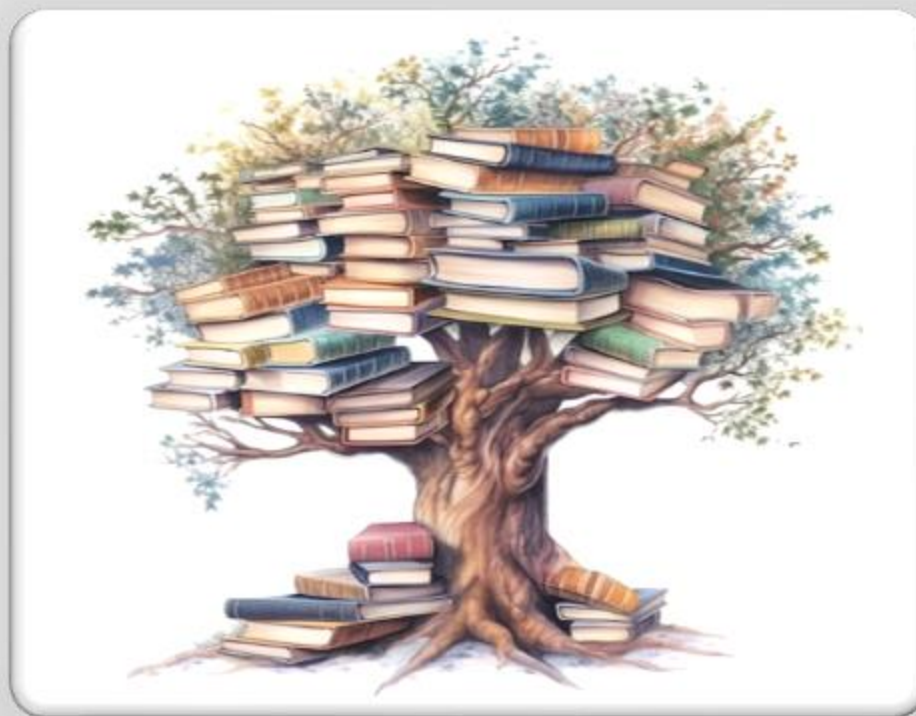
Diagnóstica contínua durante todas as atividades realizadas, observando a participação e o interesse das crianças nos seus aspectos cognitivos, afetivo, social e físico.

EMEI DOLORES MARIA TORRENTE

PLANO DE ENSINO 2025

OFICINA: LINGUAGENS

(INTEGRAL I A/B)



PROFESSORA: FRANSCIELEN RODRIGUES BORDON

Sumário

INTRODUÇÃO	03
DIREITOS DE APRENDIZAGEM	04
COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA	05
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	06
AVALIAÇÃO	16

Introdução

A Educação Infantil é uma fase crucial no desenvolvimento das crianças, onde a construção da linguagem desempenha um papel fundamental. É nesse período que os alicerces para a comunicação eficaz e a alfabetização futura são estabelecidos. O presente plano de ensino tem como objetivo proporcionar um ambiente estimulante e acolhedor, no qual as crianças possam explorar, experimentar e expandir suas habilidades linguísticas de maneira lúdica e significativa.

Nossa abordagem se baseia na crença de que as crianças são naturalmente curiosas e ávidas por aprender. Portanto, promoveremos um ambiente de aprendizagem que valoriza a expressão individual, a interação social e o respeito às diferentes formas de linguagem que as crianças trazem consigo.

Este plano de ensino abrange uma variedade de atividades e estratégias que visam enriquecer o vocabulário, desenvolver a compreensão auditiva, estimular a expressão oral e criar as bases necessárias para a aquisição da leitura e escrita. Além disso, incentivaremos a criatividade, a imaginação e a comunicação não verbais, reconhecendo que a linguagem vai além das palavras.

Acreditamos que, ao seguir este plano de ensino, as crianças serão capazes de construir uma base sólida para o desenvolvimento de suas habilidades linguísticas, ao mesmo tempo em que desenvolvem a confiança e o amor pela comunicação. Juntos, educadores, famílias e crianças embarcarão em uma jornada de descoberta e crescimento, construindo pontes para o sucesso na aprendizagem e na vida.

Vamos começar esta emocionante jornada de desenvolvimento linguístico na Educação Infantil, aproveitando cada momento para nutrir a curiosidade e a capacidade inata de comunicar das nossas crianças.

Direitos De Aprendizagem

Conviver: Para conhecer o outro, para se relacionar e aprender a lidar com as diferenças entre os indivíduos, é preciso conviver com as pessoas, interagir com crianças e adultos, seja brincando, se divertindo ou em qualquer tarefa do dia a dia, em grupos diversificados em tamanho, gênero e idade.

Brincar: As brincadeiras também devem ser diversificadas e interativas. Além disso, elas precisam ser valorizadas e participativas, de modo que se desenvolvam aspectos como a criatividade, a emotividade e a imaginação.

Participar: A participação também deve ser garantida quando se trata do planejamento de tudo que será realizado no âmbito escolar, assim, adultos e crianças decidem e se posicionam juntos sobre a educação que querem promover e ter.

Explorar: Para se aprofundar em uma cultura é preciso ir além do que é sobreposto, portanto, é preciso explorar o que há de arte, ciência e tecnologia ao redor.

Expressar: As emoções, as dúvidas, os questionamentos... tudo o que envolve o sujeito como expressividade de suas ações deve ser estimulado por diferentes linguagens.

Conhecer-se: Por fim, pertencer a algo é uma maneira de se conhecer e iniciar a criação de uma identidade que torna o sujeito único dentro de uma comunidade. Com isso a criança se desenvolve como pessoa e socialmente, aprendendo a interagir com diferentes tipos de personalidades e a se expressar de forma clara.

Competências Gerais Da Educação Básica

- 1- Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
- 2- Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
- 3- Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
- 4- Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras e escrita), corporal, visual, sonora e digital -, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
- 5- Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
- 6- Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
- 7- Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
- 8- Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
- 9- Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
- 10- Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

“Linguagens”

Objetivos De Aprendizagem E Desenvolvimento

HABILIDADE

(EI02EF01). Dialogar com crianças e adultos, expressando seus desejos, necessidades, sentimentos, preferências, saberes, vivências, dúvidas e opiniões, ampliando gradativamente suas possibilidades de comunicação e expressão.

Conteúdos	Estratégias E Recursos
CONTAÇÃO DE HISTÓRIA	<p>- História: Qual é a Cor Do Amor”: A professora irá fazer a contação de história, explorando os sentimentos.</p> <p>- História: O Monstro De Todas As Cores: Através da roda da leitura a professora realizará a contação de história, explorando os sentimentos que se refere a cada monstro.</p>
LEITURA DE IMAGENS	<p>- Lata Das Emoções: A professora sorteará a imagem de um emoji, os alunos deverão associar a qual sentimento ele se refere.</p> <p>- Imagens Carnavalescas: A professora irá apresentar diversas imagens sobre carnaval explorando a oralidade dos alunos.</p> <p>- Imagens Marchinhas Carnavalescas: A professora irá apresentar diversas fichas referentes a marchinhas carnavalescas, os alunos deverão pegar uma ficha, onde a professora cantará para os alunos conhecerem.</p>
EXPRESSÕES	<p>- Lata Das Emoções: A professora sorteará a imagem de um emoji, os alunos deverão associar a qual sentimento ele se refere.</p>

- **Sentimentos:** A professora iniciará a aula com a história “Os Monstros Das Cores” explorando o sentimento de cada personagem. Em seguida, os alunos serão incentivados a expressarem seus sentimentos através da roda da conversa e finalizará a aula com o Jogo da memória “Expressões (EMOJI)”.

- **Saquinho Das Emoções:** Através da roda da leitura, a professora irá apresentar o saquinho das emoções. Em seguida um aluno de cada vez, pegará uma imagem e dizer o que ela representa, qual o sentimento.

- **Pote Da Fala:** A professora irá apresentar uma caixa com diversos objetos. Os alunos serão incentivados a colocarem a mão dentro da caixa e retirar um objeto. Em seguida, irão nomear o objeto e associá-lo.

HABILIDADE

(EI02EF02). Identificar e criar diferentes sons e reconhecer rimas e aliterações em cantigas de roda e textos poéticos, brincando com a linguagem, desenvolvendo a imaginação e a criatividade.

Conteúdos

Estratégias E Recursos

CONTAÇÃO DE HISTÓRIA

- **História: O Galinheiro Colorido:** A professora iniciará a aula através de uma contação de História, explorando as rimas que pertencem a cada cor de galinha.

- **História: O Gato Xadrez:** A professora iniciará a aula através de uma contação de História, explorando as rimas que pertencem a cada cor de gatinho.

- **História: Meu 1º Dia De Aula Na Floresta:** A professora irá iniciar a aula com uma contação de história, explorando as rimas de acordo com os personagens.

- **Lata Das Parlendas:** A professora formará a roda da contação de história, será apresentado para os mesmos a “Lata Das Parlendas”, em seguida cada aluno irá sortear uma carta e a professora recitará a parlenda explorando as rimas.

	<p>- História: Coelhozinhos Coloridos: Na roda da leitura, será realizada a contação, onde será explorado as rimas referentes a cada cor dos coelhos.</p> <p>- História: As Borboletas: A professora realizará uma contação, explorando as rimas citadas durante a leitura.</p> <p>- História: Meu 1º Dia De Aula Na Floresta: A professora iniciará a aula com uma contação de história, explorando as rimas de acordo com cada animal.</p>
SOM (MUSICALIZAÇÃO)	<p>- Caixa De Som: Marchinhas Carnavalescas: Será apresentado na caixa de som as marchinhas, explorando suas rimas.</p>
RIMAS	<p>- Trabalhando Rimas: A professora irá realizar diversas contações de histórias, conhecidas pelos alunos, onde os mesmos serão orientados a completarem as rimas. As Rimas serão trabalhadas na roda da leitura, onde um aluno por vez terá a sua chance pra responder, onde todos possam participar.</p> <p>- Brincadeira (Rima Com...): A professora irá apresentar uma imagem maior e três menores ao lado, os alunos serão orientados a prestarem atenção nas palavras e sons para descobrirem qual a imagem menor rima com a maior.</p> <p>- Trabalhando Rimas: A professora iniciará a aula com a contação de história “O Galinheiro Colorido”, sempre reforçando as rimas citadas. Em seguida, a professora citará uma rima que está na história, os alunos serão incentivados a descobrirem a qual cor que se refere assim desenvolvendo a oralidade através das rimas.</p> <p>- Músicas rimadas: Será apresentado para as crianças a música borboletinha, os mesmos cantarão a música com a professora. Para finalizar será explorado todas as palavras da música que rimam.</p>

<p>BRINCADEIRAS</p>	<p>- Brincadeira Cantada: Comida Brasileira: Em círculo com os alunos, a professora explicará que a brincadeira é: Quando falar o nome de uma comida terão que bater palma, mas que a qualquer minuto uma palavra intrusa que não é comida será dita e quem bater palma sai da brincadeira. Na brincadeira também poderá ser usada letras do alfabeto ou números.</p> <p>- Imitando Animais: A professora irá apresentar uma caixa com diversas imagens de animais, os alunos deverão pegar uma imagem e nomear qual é o animal sorteado, em seguida imitar para os amigos. Essa atividade tem como objetivo identificar e reproduzir os sons.</p> <p>- Imite o que falar na música: As crianças irão cantar imitando os gestos que a música sugere, também imitar animais, meios de transportes, pessoas, ações, objetos, etc. Fazendo com que rime.</p>
<p>IMAGENS</p>	<p>- Pasta De Imagens: Através da roda da leitura a professora irá apresentar diversas imagens, as crianças deverão dizer o que é, nos animais as crianças serão estimuladas a imitarem sons.</p>
<p>HABILIDADE</p> <p>(EI02EF03). Demonstrar interesse e atenção ao ouvir a leitura de histórias e outros textos, diferenciando escrita de ilustrações, e acompanhando, com orientação do adulto-leitor, a direção da leitura (de cima para baixo, da esquerda para a direita), atentando-se ao comportamento leitor do (a) professor (a).</p>	
<p>Conteúdos</p>	<p>Estratégias E Recursos</p>
<p>CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS</p>	<p>- História: O Aniversário Do Seu Alfabeto: Na roda da leitura a professora realizará a contação de história explorando as letras do alfabeto, sempre mostrando a direção correta da leitura (da esquerda para a direita).</p> <p>- História: O Ciclo Da Borboleta: A professora realizará na sala de aula a contação da história explorando cada etapa do ciclo da borboleta desde os ovos até a transformação final. Em seguida, será montado um Pequeno cartaz, com a sequência das etapas.</p>

- **Lenda Mula Sem Cabeça:** A professora realizará a contação da Lenda, explorando as características do personagem.
- **Lenda Bumba Meu Boi:** A professora realizará a contação da Lenda, explorando as características do personagem.
- **Lenda Curupira:** A professora realizará a contação da Lenda, explorando as características do personagem.
- **Lenda Bicho Papão:** A professora realizará a contação da Lenda, explorando as características do personagem.
- **Lenda Saci Pererê:** A professora realizará a contação da Lenda, explorando as características do personagem.
- **Lenda Boto Rosa:** A professora realizará a contação da Lenda, explorando as características do personagem.
- **Lenda Boitatá:** A professora realizará a contação da Lenda, explorando as características do personagem.
- **Leitura Da Lenda Iara:** A professora realizará a contação da Lenda, explorando as características do personagem.
- **História: O Ciclo Da Árvore:** A professora realizará a contação de história, explorando cada ciclo da árvore.
- **Poema “A Casa E Seu dono”:** Será apresentado para os alunos o poema, onde a professora explorara as rimas, em seguida montará um cartaz do poema para expor na sala de aula.
- **História: O Monstro De Todas As Cores:** Através da roda da leitura a professora realizará a contação de história, explorando junto com os alunos os sentimentos de cada monstrinho.
- **História: O Dia Em Que o Monstro Veio À Escola!** Através da roda da leitura, será realizada a contação da história, após a leitura será feito um cartaz sobre Bons e Maus comportamentos.

HABILIDADE

(EI02EF04). Expressar ideias, formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, tais como: “quem?”, “o quê?”, “quando?”, “como?” e “por quê?”, com apoio do (a) professor (a), identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.

Conteúdos	Estratégias E Recursos
<p style="text-align: center;">CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS</p>	<p>- Lata: Deu a Louca No Conto De Fadas: A professora irá formar a roda da história e realizará a apresentação da lata “Deu a Louca No Conto De Fadas”, em seguida Cada aluno pegará uma ficha aleatória na lata e em ordem, na sua vez irá dizer a que história a imagem pertence, explorando a oralidade de cada aluno.</p> <p>- História: A Casa: A professora iniciará a aula com uma contação de história, em que os alunos irão descobrir de quem pertence a casa.</p> <p>- Contos Africanos: A professora iniciará a aula apresentando um livro com Contos Africanos, em seguida será iniciada a leitura onde será explorado personagens e cenários.</p>
<p style="text-align: center;">LEITURA DE IMAGENS</p>	<p>- Pasta De Imagens: Através da roda da leitura a professora irá apresentar diversas imagens, onde os alunos serão explorados a expressarem a suas idéias através de respostas (Quem já viu essa fruta ou animal? Onde Vivem? Porque esse animal vive na floresta ou rio? etc.).</p> <p>- Bebeteca: Após a realização da atividade “Deu a Louca No Conto De Fadas”, no centro da roda será colocado a bebeteca, onde cada aluno pegará o livro de sua preferência, identificando personagens, cenários, com o auxílio da professora e auxiliar.</p> <p>- Bolinhas Da Leitura: A professora apresentará para os alunos diversas bolinhas coloridas, onde cada uma terá uma imagem colada referente a histórias. Um aluno de cada vez, pegará uma bolinha e deverá dizer: qual história se refere a imagem, quem é o personagem.</p>

MUSICALIDADE	<p>- Caixa Musical: Na roda da música a professora irá apresentar a caixa musical e os objetos que é composta, em seguida um aluno de cada vez, irá sortear um objeto. As crianças deverão associar o objeto com a música.</p> <p>- Trabalhando Cantigas: Através da roda da conversa, a professora irá apresentar diversas cantigas e vídeos relacionados aos personagens folclóricos.</p>
CURIOSIDADE	<p>- Adivinhações: Através da roda da conversa, a professora irá trabalhar adivinhações, fazendo os alunos adivinharem as respostas corretamente.</p>
HABILIDADE	
<p>(EI02EF05). Relatar experiências e fatos acontecidos, histórias ouvidas, filmes ou peças teatrais assistidos etc., em seqüências temporal e causal, com apoio do (a) professor (a).</p>	
Conteúdos	Estratégias E Recursos
BRINCADEIRAS	<p>- Brincadeira (As Sombras): Será fixado na parede diversas imagens e suas sombras de acordo com a quantidade de alunos, os mesmos deverão ligar com um barbante à imagem até a sua sombra.</p>
DATAS COMEMORATIVAS	<p>- Vídeos: Música De Carnaval: Será apresentado diversos vídeos infantis que fala sobre o carnaval e músicas carnavalescas.</p>
HABILIDADE	
<p>(EI02EF06). Criar e contar histórias oralmente, com base em imagens ou temas sugeridos, utilizando-se de termos próprios dos textos literários.</p>	
Conteúdos	Estratégias E Recursos

**LEITURA
DE
IMAGENS**

- Pasta De Imagens: Através da roda da leitura a professora irá apresentar diversas imagens, as crianças deverão dizer o que é, nos animais as crianças serão estimuladas a imitarem sons. Em seguida, através de uma imagem, a professora irá explorar o vocabulário dos alunos, onde os mesmos serão orientados a criarem uma história.

- Caixa Das Imagens Musicais: A professora levará para a sala uma caixa com várias figuras dentro. Cada criança escolhida tira uma figura de dentro da caixa, descreve a imagem mostrando aos colegas e canta uma música relacionada com a figura.

- História: Deu A Louca Nos Contos De Fadas: Cada aluno receberá uma uma imagem referente há um conto de fadas. A professora irá incentivar os alunos a contarem e criarem uma história. Após a professora realizará a contação original.

HABILIDADE

(E102EF07). Manusear diferentes portadores textuais (livros, revistas, gibis, jornais, cartazes, catálogos, etc.), inclusive em suas brincadeiras, demonstrando reconhecer seus usos sociais.

Conteúdos

Estratégias E Recursos

SOCIALIZAÇÃO

- Cartaz: Poema “A Casa E Seu dono”: Será apresentado para os alunos o poema, onde a professora explorará as rimas, em seguida montará um cartaz do poema para expor na sala de aula, onde cada aluno colará uma imagem referente a casa do poema.

- Personagens Do Circo: A professora irá mostrar imagens de profissionais que trabalham no circo, para serem reconhecidas pelas crianças. Essa atividade oportuniza aos alunos que não foram ao circo conhecer através de imagens alguns elementos que compõem um espetáculo.

LETRAS

- Lata da Leitura. Letras do Alfabeto: Em círculo as crianças vão passando a lata e cantando: **Passa a lata pela roda, sem a roda desmanchar e quem ficar com a lata uma letra vai tirar.**

ORALIDADE	<p>- Ditados Populares: Na roda da leitura a professora irá apresentar diversos ditados populares e para finalizar será apresentado a “História Brinca Comigo?”</p> <p>- Trava – Línguas: Na roda da leitura a professora irá apresentar Trava – Língua e para finalizar será apresentado a “Festa Das Lendas”</p>
HABILIDADE	
<p>(EI02EF08). Manipular textos e participar de situações de escuta para ampliar seu contato com diferentes gêneros textuais (parlendas, histórias de aventura, tirinhas, cartazes de sala, cardápios, bilhetes, notícias etc.), ampliando suas experiências por meio do contato com a língua escrita.</p>	
Conteúdos	Estratégias E Recursos
LETRAS	<p>- Caça Vogais: A atividade começará com uma introdução musical, onde as crianças cantarão uma canção divertida que ensina as vogais. Essa abordagem inicial não só atrai a atenção dos pequenos, mas também facilita a memorização dos sons das letras. Após a música, será o momento de apresentar as vogais: A, E, I, O, U. Cada letra será mostrada uma por uma, acompanhada da pronúncia correta de seus sons: A (som de "á"), E (som de "é"), I (som de "i"), O (som de "ó") e U (som de "u"). Para que as crianças possam associar cada letra ao seu respectivo som, criando uma base sólida para o reconhecimento das vogais. Em seguida, a professora irá espalhar o alfabeto móvel no chão da sala para que elas possam manipular. Explicando que elas usarão essas letras para encontrar e formar as vogais. Com o auxílio de uma pasta de imagens, as crianças serão convidadas a identificar a vogal inicial de diferentes palavras. Por exemplo, ao mostrar uma imagem de um "elefante", as crianças devem reconhecer que a palavra começa com a vogal "E". A identificação não só reforça o conhecimento das vogais, mas também desenvolve a habilidade de associação entre sons e imagens, tornando o aprendizado mais significativo. Por fim, a atividade será encerrada com uma breve revisão das vogais aprendidas, incentivando as crianças a compartilharem o que descobriram e a praticarem a pronúncia.</p>
HISTÓRIA	<p>- História: O Galo Gripado: A professora iniciará a aula contando a história: “O Galo Gripado”.</p>

	- Cantinho Da Leitura: Após a confecção do cartaz, será oferecido para as crianças diversos livros de histórias (Cantinho Da Leitura), onde a professora e auxiliar estarão sempre orientando para folhear corretamente, nomear nome de personagens.
CARTAZ	- Cartaz: O Ciclo Da Árvore: A professora irá apresentar as imagens referentes ao ciclo da árvore, fazendo com que os alunos manipulem as imagens ampliando seu contato com gêneros textuais.



HABILIDADE

(EI02EF09). Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos escrevendo, mesmo que de forma não convencional.

Conteúdos	Estratégias E Recursos
------------------	-------------------------------

NOME	<p>- Nome: A professora irá apresentar o nome utilizando crachá, os alunos deverão reconhecer e com o auxílio da professora nomear as letras dos nomes. Em seguida, será oferecido giz de cera onde os alunos serão incentivados a traçarem as iniciais do nome.</p> <p>- Trabalhando Os Nomes: A professora iniciará a aula com a roda da conversa, onde será explorado os nomes dos alunos e as letras que compõe para formar. Será colocado no centro da roda os crachás, os alunos individualmente serão incentivados a localizarem seus nomes e soletrarem as letras.</p> <p>- Inicial Do Nome: Cada aluno receberá uma plaquinha com a inicial do seu nome, os mesmos serão incentivados a pegarem uma canetinha e traçarem a letra que corresponde a inicial do nome, essa atividade será formada em pequenos grupos. Os demais alunos ficarão manuseando livros de histórias.</p> <p>- Onde está o meu nome? A professora irá colocar um cartaz (papel pardo) no chão com o nome de todos os alunos escritos aleatoriamente. Com uma canetinha uma criança de cada vez será convidada a identificar seu nome e circular.</p>
-------------	--

ESCRITAS

- **Escrita Com Giz Cera Molhado:** A professora irá oferecer para as crianças papel pardo e giz de lousa molhado, em seguida a professora irá orientá-los a escrever a inicial do nome, desenhar as formas geométricas.

- **Escrita Com Giz:** Será entregue para os alunos um pedaço de papel pardo, onde os mesmos serão separados em pequenos grupos. Os alunos serão orientados a traçarem letras, formas e até mesmo desenhos.

- **Escrita Com Canetinhas:** A professora irá colocar papel pardo no chão da sala, e oferecer diversas canetinhas coloridas para os alunos. Os mesmos serão orientados a traçarem letras, formas, entre outros. E também serão orientados a segurar de forma correta a canetinha.

LETRAS

- **Pescaria Das Letras:** A professora irá colocar uma caixa com peixes que constam as letras do alfabeto, em seguida um aluno de cada vez irá pescar uma letra e deverá nomear, para finalizar a criança deverá associar a letra pescada com o alfabeto da parede. Os alunos também irão receber giz de cera e no coletivo irão traçar letras, desenhos.

- **Brincadeira (Tábua Do Alfabeto):** A professora irá sortear uma letrinha e a criança deverá procurar na caixa uma bolinha que tenha a mesma letra e fixar na tábua, assim formando a sequência do alfabeto. Em seguida, os alunos receberão sulfite e lápis colorido, onde serão incentivados a traçarem letras e desenhos.

- **Alfabeto Ilustrado:** A professora irá apresentar através da roda da leitura o alfabeto e junto imagens referentes a cada letra, após a apresentação cada aluno irá pegar uma imagem e colocar embaixo de cada letra correspondente a inicial. Em seguida, os alunos irão traçar desenhos utilizando lápis de cor.

- **Pega Borboleta Alfabética:** A professora irá apresentar diversas borboletas, onde cada uma delas tem letras. Os alunos deverão pegar uma borboleta e soletrar qual a letra que está colada nela. Após todas as crianças terem passado por essa etapa, será fixado na parede papel pardo para as crianças começarem a traçar.

- **Boneco Alfabético:** Com o uso do papel pardo a professora fará o contorno de uma criança da sala e dentro colocará letras do alfabeto, onde o foco é a letra inicial de cada aluno. Os alunos irão identificar a primeira letra do seu nome e circular.

- **Bingo Molhado:** Em seguida as crianças irão brincar de bingo molhado, irão usar o borrifador de água e molhar uma letra que estará coberta com papel toalha, após molhar o papel a letra irá aparecer, as crianças irão falar e registrar a letra na lousa.

- **Jogo Da Memória:** As crianças irão brincar de jogo da memória tendo que encontrar os pares (Letras do Alfabeto).

- **Letras Na Bexiga:** A professora formará um círculo, no centro será disponibilizado uma caixa onde haverá diversas bexigas, cada bexiga terá uma letra. Em seguida, cada aluno deverá escolher uma bexiga e estourá-la, o mesmo deverá nomear a letra que estava na bexiga.

- **Flores Mágicas: Alfabeto:** Cada aluno receberá uma flor com as pétalas dobradas, onde estarão escondendo uma letra, uma criança de cada vez irá colocar a sua flor na água, quando abrir o aluno deverá nomear a letra que está no centro da flor. Durante a atividade a professora irá explorar os conceitos temporais: antes: flor fechada, durante: flor abrindo na água e depois: flor aberta mostrando a letra.

- **Alfabeto Doce:** A professora irá fixar letras em pirulitos, em seguida colocará todos virados com as letras para baixo em uma mesa. Em seguida, um aluno de cada vez, escolherá um pirulito e falará a letra que está colada. Os mesmos também serão incentivados a associar a letra com as imagens da pasta de leitura.(Exemplo: Letra F - Imagem Foca). Finalizará a atividade com os alunos realizando traçados no papel pardo.

- **Bola Do Alfabeto:** A professora apresentará uma bola com diversas letras coladas, em seguida formará uma roda, e os alunos deverão passar a bola para o amigo que está ao seu lado, onde os mesmos deverão recitar “**Passa a bola pela roda, sem a roda desmanchar e quem ficar com a bola uma letra vai tirar.**”, o aluno que estiver com a bola irá tirar uma letra e nomear para os amigos. Para finalizar, os alunos serão orientados a traçarem as iniciais do nome próprio.

	<p>- Letras Escondidas: A professora irá fixar na parede diversas tirinhas dobradas ao meio, em cada tirinha terá dentro letras aleatórias. Um aluno de cada vez deverá escolher uma tira, abrir e nomear a letra que encontrar. Em seguida, irão traçar letras no pátio.</p> <p>- Letras Na Cartolina: A professora irá escrever em uma cartolina letras de forma aleatória, em seguida as mesmas letras serão mostradas para os alunos através de um cartão. Um aluno por vez deverá circular na cartolina a letra que esta no cartão e nomeá-la.</p> <p>- Quebra-Cabeça: Letras: A professora colocará no centro das mesinhas diversas partes de letras misturadas, os alunos deverão pegar as partes e montar formando as letras. Em seguida, as crianças serão incentivadas a traçarem as letras no papel pardo.</p> <p>- Pareamento De Letras: As crianças receberão uma prancha com o alfabeto e fichas com diversas letras, os mesmos deverão procurar a letra solta e colocar na prancha, assim trabalhando a sequência e identificando as letras iguais.</p> <p>- Alinhavo: Alfabeto: A professora irá disponibilizar para os alunos letras com diversos furos e um cadaço. Os alunos serão orientados a passarem o cadaço dentro dos furos sempre explorando a letra que está segurando e comparando com o da parede da sala.</p>
VÍDEOS EDUCATIVOS	<p>- Vídeo: O Reino Das Letras Felizes: A professora irá apresentar a história das letras, para iniciar a atividade seguinte.</p>
MUSICALIDADE	<p>- Caixa Das Imagens Musicais: A professora levará para a sala uma caixa com várias figuras dentro. Cada criança escolhida tira uma figura de dentro da caixa, descreve a imagem mostrando aos colegas e canta uma música relacionada com a figura.</p>

Avaliação

Para compreender o desenvolvimento integral da criança, a avaliação será:

- Contínua (observando o processo educativo e a aprendizagem do aluno);
- Registro (o processo de evolução do aluno será registrado individualmente).

Diagnóstica contínua durante todas as atividades realizadas, observando a participação e o interesse das crianças nos seus aspectos cognitivos, afetivo, social e físico.

EMEI DOLORES MARIA TORRENTE

PLANO DE ENSINO 2025

OFICINA: CONHECIMENTO LÓGICO MATEMÁTICO – INTEGRAL III E IV



PROFESSORA: GISELE DA SILVA GUIRARDI

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	05
DIREITOS DE APRENDIZAGEM	06
COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA	07
RELAÇÃO TERMO A TERMO	09
ANIMAIS, PLANTAS E FRUTAS	10
INSTRUMENTOS MUSICAIS	11
JOGOS E QUEBRA – CABEÇA	11
RELAÇÕES CASUAIS	13
PÁSCOA E EXPERIÊNCIAS	14
FENÔMENOS DA NATUREZA	16

PESQUISA	16
INSTRUMENTOS MUSICAIS	18
GEOMETRIA	18
CONCEITOS	19
JOGOS	21
CLASSIFICAÇÃO E SEQUÊNCIA	23
SUA FAMÍLIA E SUA COMUNIDADE	24
IDENTIDADE	24
JOGOS	25
CONTAGEM E NUMERAÇÃO	27

EXPLORAÇÃO DE MEDIDAS _____	32
RECEITAS _____	33
AVALIAÇÃO _____	35

INTRODUÇÃO

A educação infantil desempenha um papel fundamental no desenvolvimento cognitivo e intelectual das crianças, preparando o terreno para futuras conquistas acadêmicas. Nesse contexto, o ensino de lógica e matemática na primeira infância se mostra de extrema importância. Este plano de ensino tem como objetivo oferecer uma estrutura sólida para a introdução de conceitos lógico-matemáticos de forma lúdica e cativante, promovendo o pensamento crítico, a resolução de problemas e a base necessária para futuros conhecimentos. Ao longo deste plano, exploraremos atividades e abordagens pedagógicas que estimulem o raciocínio lógico e matemático, atendendo às necessidades de nossos alunos da educação infantil, enquanto os prepara para uma jornada de aprendizado contínuo e desenvolvimento intelectual."

DIREITOS DE APRENDIZAGEM

Conviver: Para conhecer o outro, para se relacionar e aprender a lidar com as diferenças entre os indivíduos, é preciso conviver com as pessoas, interagir com crianças e adultos, seja brincando, se divertindo ou em qualquer tarefa do dia a dia, em grupos diversificados em tamanho, gênero e idade.

Brincar: As brincadeiras também devem ser diversificadas e interativas. Além disso, elas precisam ser valorizadas e participativas, de modo que se desenvolvam aspectos como a criatividade, a emotividade e a imaginação.

Participar: A participação também deve ser garantida quando se trata do planejamento de tudo que será realizado no âmbito escolar, assim, adultos e crianças decidem e se posicionam juntos sobre a educação que querem promover e ter.

Explorar: Para se aprofundar em uma cultura é preciso ir além do que é sobreposto, portanto, é preciso explorar o que há de arte, ciência e tecnologia ao redor.

Expressar: As emoções, as dúvidas, os questionamentos... tudo o que envolve o sujeito como expressividade de suas ações deve ser estimulado por diferentes linguagens.

Conhecer-se: Por fim, pertencer a algo é uma maneira de se conhecer e iniciar a criação de uma identidade que torna o sujeito único dentro de uma comunidade. Com isso a criança se desenvolve como pessoa e socialmente, aprendendo a interagir com diferentes tipos de personalidades e a se expressar de forma clara.

COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

- 1- Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
- 2- Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
- 3- Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
- 4- Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras e escrita), corporal, visual, sonora e digital -, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
- 5- Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

- 6-** Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
- 7-** Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
- 8-** Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
- 9-** Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
- 10-** Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO**HABILIDADE**

(EI03ET01). Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades.

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
Relação termo a termo	<p>Noção de leve/pesado – relacionar o peso: A professora irá levar um cabide com dois copos de plásticos pendurados em cada canto, as crianças colocarão objetos dentro de cada copo para saber qual é o mais pesado e o mais leve. 03/09</p> <p>Muito/ pouco: a professora irá levar para a sala de aula diversos tipos de materiais como: xícaras e pires, copos, pratos e potes e tampas, palitos de sorvete para as crianças compreenderem os conceitos de muito, pouco e nenhum, depois irá instigar os alunos a responder alguns questionamentos feito pela professora. 10/09</p> <p>Refeições: durante as refeições (lanche) a professora irá explorar com os alunos a temperatura (quente, frio, gelado, morno e consistência).</p> <p>Bloco de construção: as crianças irão observar seus blocos e suas formas nomeando-as em seguida utilizando tal formas vai construir casas, prédios de acordo com a sua criatividade. 13/06</p> <p>Descobrimo lugares de brincar na região da escola: Para a realização da atividade, é preciso que o grupo já tenha iniciado uma conversa sobre lugares de brincar, elaborado uma lista com as opções existentes nos arredores da escola e selecionando um local para investigação. 26/09</p> <p>Relacionar o numero a quantidade que ele representa: Será entregue para os alunos uma folha que contém números e quantidade e os mesmos deverão relacionar o número a quantidade que ele representa. 02/04</p>

Ordenando por tamanho: A professora irá contar a história Caçulinhos Dourados e os três ursos. Em seguida entregará uma folha de sulfite para cada criança, onde as mesmas deverão pintar os ursos, recortar e ordenar por tamanho as imagens. 28/05

Pintura com legenda: as crianças irão observar e nomear as formas geométricas, em seguida pintar seguindo as cores da legenda 14/02

Blocos de madeira: com os blocos de madeiras as crianças irão observar e nomear as formas geométricas, classificar elas por formas, tamanho e depois por cores. Em seguida a professora deixará a criança livre para criar uma figura utilizando as formas e palitos de sorvete de acordo com a sua criatividade 23/05

Exploração livre de materiais de vários alcances: Para realizar esta brincadeira é necessário que você e as crianças, de uma forma participativa, já tenham coletado com a comunidade escolar materiais para a montagem das ilhas. Preveja um espaço para a roda que será realizada no início da proposta. Observe a necessidade de um espaço aberto, de preferência externo, para que as crianças possam realizar as explorações nas ilhas, trazendo riqueza e liberdade para seus movimentos exploratórios. Organize os materiais em quatro ilhas. **Ilha 1:** materiais que possam ser empilhados; **Ilha 2:** materiais reflexivos, para experimentações com luz; **Ilha 3:** materiais grandes nos quais as crianças possam entrar e explorar; **Ilha 4:** materiais naturais como galhos, folhas, pedras e areia. Organize os materiais, considerando uma dimensão estética para cada ilha.

<p>Animais, Plantas e Frutas</p>	<p>Observação de frutas: Levar frutas para sala de aula e analisar cada uma. Depois experimentar observando os sabores.</p> <p>Animais brinquedos: a professora levará para a sala de aula uma caixa de animais, depois vai explorar com as crianças classificando por espécies, tamanhos, cores, etc.</p>
<p>Instrumentos Musicais</p>	<p>Índio: a professora irá apresentar um vídeo mostrando com alguns instrumentos musicais para as crianças onde fará uma breve conversa informal questionando sobre tais (formato, som, etc.), depois vai confeccionar o pau de chuva, chocalho, tambor, aerofones e zumbidores com os alunos. Em círculo a professora irá apresentar várias músicas indígenas, em seguida com os instrumentos musicais irá acompanhar a melodia da música.</p>
<p>Jogos e Quebra- Cabeça</p>	<p>Quebra-Cabeça de Madeira: a professora levará os quebra- cabeças na sala de aula e deixará eles brincarem. 09/04</p> <p>Bingo formas geométricas: a professora entregará uma cartela para cada criança contendo as formas geométricas de diversas cores, em seguida irão brincar onde professora vai sortear as formas vence quem completar primeiro a cartela de formas. 05/09</p> <p>Jogo matemático: a professora apresentará o jogo depois formará duplas na sala de aula, em seguida entregará um tabuleiro contendo fichas em círculos de 1 a 9, uma criança por vez virá virar as peças tentando formar a sequência correta dos números, caso ela vire errado deverá virar todas as peças de cabeça para baixo. Vence quem conseguir montar a sequência na ordem correta de 1 a 9. 22/08</p>

Jogo higiene: a professora apresentará o jogo depois formará duplas na sala de aula, em seguida entregará um tabuleiro contendo fichas em círculos de 1 a 9 com desenhos de escovação, uma criança por vez virá virar as peças tentando formar a sequência correta dos números, caso ela vire errado deverá virar todas as peças de cabeça para baixo. Vence quem conseguir montar a sequência de acontecimentos na ordem correta de 1 a 9

Higiene pessoal: a professora irá entregar para as criança quebra-cabeças de produtos de higiene com números até 10 as crianças vão pintar, recortar e montar.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

HABILIDADE

(EI03ET02). Observar e descrever mudanças em diferentes materiais, resultantes de ações sobre eles, em experimentos envolvendo fenômenos naturais e artificiais.

ATIVIDADE

Estratégias e Recursos

Relações casuais

Bolinhas de sabão: levar para sala vários brinquedos bolha de sabão, entregar uma para cada criança e pedir para eles soprem observando as mudanças.

Brincadeira: Corrida do sopro (soprar objetos para fazê-los movimentar). A professora dividirá a sala em duas equipes. Em cima de uma mesa terá dois cubos de papel. As crianças deverão ficar em fila. Na comanda da professora os alunos (um de cada vez) deverão soprar o cubo até chegar do outro lado da mesa e sentar. Vence a equipe que a fila acabar primeiro. **12/09**

Predizer o que irá acontecer com os objetos quando jogados na água;

Brincadeiras com bexigas A professora levará várias bexigas para sala de aula e conversará com a turma tudo o que será realizado com as mesma (encher a bexiga até estourar, sentar na bexiga).

Predizer o que irá acontecer; **07/03**

Brincadeira Boia Ou Afunda: - Será apresentado para os alunos diversos objetos na roda da conversa, em seguida será colocado uma bacia com água no centro da roda. Os objetos passaram pelas mãos das crianças para que em depois descubram se irá boiar ou afundar.

Brincadeira com água: A proposta oportuniza às crianças experimentar os efeitos provocados pela água em diferentes tipos de materiais. Considere a utilização de um espaço com chão adequado para evitar acúmulo de água, como grama, terra, areia ou um piso antiderrapante. Preveja ainda, um espaço para realização roda, que acontecerá no início e no fim da atividade. Organize os materiais em quatro estações de exploração. **Estação 1:** materiais que amolecem ou se desfazem no contato com água; **estação 2:** materiais para o faz de conta sobre lavar roupa; **estação 3:** materiais capazes de tingir água para exploração de cores; **estação 4:** materiais flutuantes. Disponha-os de forma convidativa e acolhedora para a exploração das crianças.

Dobradura laço: a professora tirar de papeis rosa para os alunos e depois os auxiliará a fazer a dobradura do laço símbolo do outubro rosa.

Dobradura índio: a professora levará para as crianças sulfites branco e irá ensiná-los a dobradura do índio, logo após as crianças irão desenhar o índio

Cocar índio: a professora irá levar as crianças para dar uma volta na escola onde eles vão observar e recolher folhas de diversos tamanhos, formas, espessuras e cores. Na sala de aula a professora vai entregar uma tira de papel onde as crianças irão enfeitar com triângulos coloridos recortados por eles, para finalizar vão organizar e colar as folhas colaram como se fosse as penas no seu cocar .

Dobradura do saci: as crianças com o auxílio da professora irão dobrar e desenhar seu próprio saci pererê, depois colará no palito de sorvete. **13/08**

Experiências

Jogo da velha páscoa: em duplas as crianças irão receber os ovinhos de duas cores diferentes, em seguida vão disputar colocando um ovinho de cada vez, vence quem colocar três ovinhos na sequência primeiro.

Jogo da velha: a professora levará para a sala de aula cartelas e explicará as regras da brincadeira para os alunos, formará duplas em seguida os participantes ganharão peças de encaixe de duas cores (sendo uma cor para um participante e outra cor para o outro). Quem completar uma fileira – na horizontal, vertical ou diagonal – ganha o jogo. **18/06**

Corrida do coelho: a professora irá escolher duas crianças para começar a disputa, elas deverão enrolar o barbante trazendo o coelho próximo a si, vence quem concluir o percurso primeiro. **11/04**

Redemoinho do saci pererê: a professora fará uma roda de conversa com as crianças para saber os conhecimentos prévios delas sobre o folclore, depois irá fazer a contação da história “os dez sacizinhos. Logo após a contação da história a professora irá fazer a experiência do redemoinho do saci.

Caldeirão da cuca: a professora fará uma roda de conversa com as crianças para saber os conhecimentos prévios delas sobre a personagem do folclore, depois irá fazer a contação da história “cuca, qual é a cor da sua toca?”. Logo após a contação da história a professora irá fazer a experiência do caldeirão da cuca. Para isso irá utilizar: detergente, vinagre, corantes amarelo e azul, bicarbonato de sódio.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO**HABILIDADE**

(EI03ET03). Identificar e selecionar fontes de informações, para responder à questão sobre a natureza, seus fenômenos, sua conservação.

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
Fenômenos da Natureza	<p>Meio Ambiente: Conversa Informal: Por que os rios estão poluídos? Por que as matas estão desaparecendo? Por que não devemos jogar lixo em qualquer lugar?</p> <p>Ciclo da água (Quebra – Cabeça): A professora irá falar sobre a importância da água, em seguida irá oferecer uma folha desenhada uma gota de água, os alunos deverão pintar, recortar e montar o quebra-cabeça.</p>
Pesquisa	<p>Índio: a professora irá apresentar o projeto cultura africana e indígena, depois fará uma breve conversa informal sobre os povos indígenas levantando os conhecimentos prévios dos alunos, em seguida irão ao computador pesquisar imagens indígenas e salvar, logo após a professora vai montar o jogo da memória com as imagens pesquisadas.</p> <p>Cultura africana: a professora irá apresentar o projeto cultura africana e fará uma breve conversa informal sobre os povos africanos levantando os conhecimentos prévios dos alunos, em seguida levará eles para a lousa digital para pesquisar assistir na lousa digital alguns jogos e brincadeiras africanas.</p> <p>Olimpiadas: a professora fará uma roda de conversa com as crianças para saber os conhecimentos prévios delas sobre as olimpíadas, depois levará as crianças para assistir na lousa digital o vídeo “origem das olimpíadas para crianças” https://www.youtube.com/watch?v=whqdoingjxu” esportes</p>

	olimpíadas” https://www.youtube.com/watch?v=oksq_dpp1f4 “jogos olimpíadas - luna” https://www.youtube.com/watch?v=u4jx1483nbq .
--	--

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO**HABILIDADE**

(EI03ET04). Registrar observações, manipulações e medidas, usando múltiplas linguagens (desenho, registro por número ou escrita espontânea), em diferentes suportes.

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
Instrumentos Musicais	Brincando com chocalho e números: a professora irá levar para sala garrafinhas onde as crianças irão confeccionar e enfeitar seu próprio chocalho. Logo após em círculo a professora irá cantar a música dos 10 indiozinhos e eles serão responsáveis por produzir o som da música utilizando o chocalho, em seguida irá mostrar um número questioná-los sobre qual número é, e os alunos deverão chacoalhar o chocalho a quantidade indicada pelo numeral.
Geometria	Pescaria das formas geométricas: Será espalhado na mesinha diversos peixes com as formas geométricas de vários tamanhos e cores, a professora irá mostrar uma determinada forma e a criança deverá associar ao peixe e pescar. Logo após a criança irá montar a mesma forma com palito de sorvete. Formas: As crianças irão receber as formas geométricas e peça para que criem novas figuras combinando e rearranjando as formas. Para finalizar será montado um cartaz e pregado em sala de aula. 17/09 Elementos da natureza (pedras, folhas, flores, gravetos, etc...) medir distancias, circular objetos, montar formas geométricas. Depois as crianças irão colher folhas, flores e gravetos e será feito um

	<p>cartaz (trabalhando as medidas) Exemplo: a flor não pode ser maior que a árvore, a casa é menor que a árvore, a pessoa é menor que a casa e a árvore, mas maior que a flor, etc.</p> <p>Empilhando e Encaixando: Para essa atividade a professora irá explicar que será oferecido blocos de diferentes tamanhos e formatos para que as crianças possam explorar relações de tamanhos e formas ao empilhar ou encaixar os blocos. Para finalizar a professora pedirá para as crianças separarem os blocos por cor, onde contarão coletivamente a quantidade de cada cor que tem de blocos e será escolhido alguns alunos para registrarem essa quantidade na lousa. 15/08</p>
<p>Conceitos</p>	<p>Pasta De Conceitos: Através da roda da conversa, será apresentado uma pasta com diversas imagens de conceitos (em cima, embaixo, dentro, fora), após a apresentação as crianças irão desenvolver alguns conceitos através da ludicidade. Depois será entregue para as crianças figuras de imagens e coletivamente com auxílio da professora será confeccionado um cartaz, lembrando sempre os alunos qual lugar correto de colar a imagem. Exemplo: a cadeira não pode ficar em cima da mesa, a cama não pode ficar do lado de fora da casa, etc. Esse cartaz será fixado na parede da sala de aula.</p> <p>Barraca junino dos problemas matemáticos: as crianças irão tirar uma situação problema e com o auxílio da professora tentar resolve-la utilizando como recurso materiais diversos como palitos de sorvete. 06/06</p> <p>Matemática divertida: No primeiro momento a professora irá dividir a sala em duas da mesma quantidade de alunos, depois colocará em 2 mesas números de 0 a 20. A professora dirá um número e o aluno selecionado deverá ir até a mesa e pegar o número e mostrar para a professora. A equipe</p>

que pegar o número correto primeiro marca ponto. Vence a equipe que no final terá a maior pontuação. **16/04/25 – 27/06**

Bingo de números: a professora entregará uma cartela vazia onde as crianças irão traçar os números montando sua própria cartela, em seguida irão brincar e vence quem completar primeiro a cartela de números. **25/04**

Montando a sequência numérica: A brincadeira começa quando a professora falar já, uma criança por vez correrá até a mesa pegará um número por vez e montará a sequência numérica correta, depois de montado a equipe deverá ir até a lousa e registrar a sequência. Vence a equipe que montar primeiro. **24/09**

Sequência numérica: A professora colocará várias cadeiras (uma do lado da outra), em seguida vai colar fichas de números na cadeira de 1 a 10 na sequência. Depois pegará outras fichas de números de 1 a 10 e colará uma em cada criança. Para finalizar a professora falará o nome da criança questionando se ela sabe qual é o número dela e em qual cadeira ela deve se sentar. Quando todos estiverem sentados na brincadeira a professora começará chamar as crianças uma a uma pela sequência numérica e o mesmo deverá registrar o número na lousa. **01/10**

Comparando Tamanhos: A professora irá medir os alunos com um barbante, em seguida montar um cartaz com a foto de cada aluno e abaixo o barbante com sua altura. Em seguida, os alunos irão observar e comparar qual é maior, menor, mesmo tamanho. Depois a professora levará as crianças até o pátio da escola, dividirá a sala em grupo onde cada grupo escolherá um amigo para deitar no chão e os demais colegas irão realizar o traçado em volta desse amigo. **19/09**

	<p>Desamassando e descobrindo os números: A professora levará para sala de aula vários papéis amassados em formato de uma bola. Esses papéis serão fixados na parede. A Professora chamara uma criança por vez, a mesma deverá escolher um papel, tirar da parede desamassar, dizer o número que ela pegou e traçar na lousa. 30/07</p>
<p>Jogos</p>	<p>Tabuleiro de páscoa: a professora confeccionar um tabuleiro com números nos ovos de páscoa até 30 e fichas com números até 10, em seguida a professora irá sentar em círculo com as crianças a competição será entre meninos e meninas, uma criança iniciara a brincadeira ela irá tirar 2 números e um sinal com o auxílio da professora e recurso (palitos de sorvete) irá resolver a situação problema e o resultado destinará a quantidade de casas que ela andar no tabuleiro. Vence quem completar o percurso primeiro.</p> <p>Tabuleiro leve o palhaço ao circo: a professora confeccionar um tabuleiro com números de 1 até o 30, em seguida a professora irá sentar em círculo com as crianças para o jogo começar uma competição que será entre meninos e meninas, uma criança iniciara a brincadeira onde ela irá tirar 2 números e um sinal (+ ou -) com o auxílio da professora e recurso (palitos de sorvete) irá resolver a situação problema e o resultado destinará a quantidade de casas que ela andar no tabuleiro. Vence quem completar o percurso primeiro</p> <p>SHISIMA (QUÊNIA): Este jogo, que tem como objetivo alinhar três peças de uma mesma cor em uma das linhas e impedir que o adversário faça o mesmo, envolve estratégia e raciocínio lógico.</p>

Para começar, cada jogador posiciona três peças alinhadas do seu lado do tabuleiro, oposto ao do oponente (veja imagem acima). Cada jogador pode movimentar uma única peça por vez e sempre para a próxima casa vazia, não sendo permitido saltar por cima de outra peça ou pular uma casa vazia. Quem alinhar as três peças primeiro ganha o jogo e a partida é considerada empate quando o mesmo movimento é repetido três vezes. Também é possível realizar este jogo com o tabuleiro desenhado no chão e seis estudantes, três de cada time, no lugar das peças.

Tsoro yematatu (zimbábue): este jogo tem como objetivo alinhar três peças de uma mesma cor primeiro. O jogador que inicia a partida coloca uma de suas peças em uma das casas vazias e o adversário faz o mesmo, até que todas as peças estejam no tabuleiro. Em seguida, cada jogador move uma de suas peças por vez até uma casa vizinha que esteja vazia, até formar uma linha com as três peças. É permitido saltar por cima de outras peças.

Trilha matemática: a professora irá apresentar o tabuleiro com números de 1 a 20 integral III, de 1 a 30 integral IV e as fichas com números até 10, em seguida a professora irá sentar em círculo com as crianças a competição será entre meninos e meninas, uma criança iniciara a brincadeira ela irá tirar 2 números e um sinal com o auxílio da professora e recurso (palitos de sorvete) irá resolver a situação problema e o resultado destinará a quantidade de casas que ela andar no tabuleiro. Vence quem completar o percurso primeiro **03/10**

Trilha caminho da roça: a professora irá levar as crianças até o pátio para brincar, cada criança jogará o dado conforme o número que sair avançará no percurso na trilha, vence quem concluir a trilha primeiro

Jogo da velha: a professora levará para a sala de aula cartelas e explicará as regras da brincadeira para os alunos, formará duplas em seguida os participantes preenchem os espaços do quadro com círculos ou “x”, e quem completar uma fileira – na horizontal, vertical ou diagonal – ganha o jogo.**01/08**

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO**HABILIDADE**

(EI03ET05). Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças.

ATIVIDADE**Estratégias e Recursos****Classificação e sequência**

Desenhando folhas sobre o efeito da luz: A professora pedirá para as crianças recolherem alguns tipos de folhas no pátio da escola. Logo após será entregue uma folha de sulfite para cada aluno, onde o mesmo colocará as folhas embaixo e pintará (transferindo assim a imagem da folha para o sulfite). Para finalizar deverá classificar as folhas de acordo com sua semelhança (colocando a folha em cima do desenho).

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO**HABILIDADE**

(EI03ET06). Relatar fatos importantes sobre seu nascimento e desenvolvimento, a história dos seus familiares e da sua comunidade.

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
Sua família e sua comunidade	<p>Contos: Relatar fatos importantes sobre seu nascimento e desenvolvimento, a história dos seus familiares e da sua comunidade.</p> <p>Palitos de sorvete: as crianças irão fazer um desenho da sua família utilizando os palitos de sorvete explorando a quantidade de membros que tem na família.</p> <p>Festa da família: no parque do povo da cidade terá uma celebração e festas tradicionais em sua comunidade com jogos e brincadeira no parque do povo.</p>
Identidade	<p>Certidão de nascimento: a professora levará para a sala de aula xerox da certidão de nascimento dos alunos, onde irá explorar a data de aniversário e horário de nascimento.</p> <p>Identidade: a professora irá propor que os alunos façam sua própria carteira de identidade onde as crianças vão registrar seu nome, data de aniversário e se desenhar.</p>

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO**HABILIDADE**

(EI03ET07). Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
Jogos	<p>Sala de informática: a professora levará as crianças na sala de informática e depois irá brincar com eles no site da escola games com os jogos.</p> <p>Jogo: ‘Pombo’ (Gana): A professora levará para a sala de aula a quantidade de sete pedras, logo após serão colocadas no chão. A criança deve selecionar uma pedra, jogá-la para o alto e pegar outra pedra com a mesma mão, sem deixar a pedra jogada para o alto cair. O processo se repete na segunda rodada, com a criança tentando pegar duas pedras; na terceira, três, e assim por diante. Se não conseguir, passa a vez para outro jogador.</p> <p>Bolinha de gude: no parque da escola a professora irá fazer um buraco no chão. De uma distância de aproximadamente 3 metros, cada jogador deve tentar “enlocar” a bolinha, ou seja, acertá-la no buraco. Quem conseguir, ganha uma bola de cada jogador. Quem errar vai para o fim da fila. Em seguida as crianças irão fazer a soma das quantidades, vence a criança que conseguir mais bolinhas de gude do adversário.</p> <p>Saci Pererê: a professora irá a levar as crianças na sala de informatica, nos computadores irá na abrir a página https://wordwall.net/pt/resource/19438581/inicia% a página <a 488="" 508="" 895="" 915"="" data-label="Page-Footer" href="https://wordwall.net/pt/resource/19438581/inicia%
matem%
onde as crianças irão contar a quantidades de
sacis, depois clamar no número que corresponde a quantidade indicada 06/08</p></td></tr></tbody></table></div><div data-bbox=">26</p>

Word: as crianças irão receber uma régua numérica onde irão digitar os números e depois a professora irá questioná-los sobre os que número vem antes e depois, etc.

Variação: a professora irá ditar alguns números e a criança vai digitar

Dança Numérica: A dança numérica é uma adaptação da dança da cadeira, o objetivo é relacionar números e quantidade. Quando a música parar as crianças irão observar o algarismo a sua frente e representar com bolinhas coloridas a quantidade correspondente.

Computadores: Dez sacinhos: A professora irá levar as crianças na sala de informática, nos computadores, onde as crianças irão contar a quantidades de sacis, depois clicar no número que corresponde a quantidade indicada.

Sequência divertida das cores: O professor irá colocar uma sequência de bolinha colorida nos copos descartáveis e a criança terá que repetir na mesma sequência do professor. 12/02

Dominó Povos Indígenas: A professora irá disponibilizar um jogo de dominó com as figuras dos povos indígenas e as crianças terão que formar o par. Durante o jogo será explorado que número é esse, então qual número devo encaixar assim? Que número vem antes desse? Qual é depois?

Jogo Africano de Tabuleiro: Labirinto: A professora formará duplas de crianças e explicará a regra do jogo. Logo após entregará um tabuleiro com duas tampinhas de plástico para cada dupla. E vence quem chegar primeiro no centro do tabuleiro.

Jogo Africano Flongodo: A professora sentará com as crianças em círculo, em seguida explicará a regra do jogo. Logo após colocará o jogo no centro do círculo e chamará duas crianças para iniciar. Vence a criança que chegar primeiro do lado oposto.

Atividade de desafio: Números e quantidades A professora colocará no centro da mesa pecinhas ou tampinhas de garrafa. Dividirá a sala em duas equipes (A/ B) as crianças se organizarão em fila e na comanda da professora uma criança por vez deverá escolher um número e colocar a quantidade correspondente aquele número, terminando vai para o final da fila. A próxima criança deverá fazer o mesmo. A equipe que terminar primeiro e estiver com todas as quantidades corretas ganha dois pontos e a outra um ponto. Vence a equipe que somar mais ponto no final das rodadas. **07/05**

Labirinto simples: A professora separará a sala em duplas, onde cada dupla ganhará um jogo de labirinto. Os dois jogadores terão uma tampinha cada um, que deverá percorrer por todo o labirinto, sendo que aquele que chegar primeiro ao final do labirinto vence. De maneira alternada, cada jogador esconderá em uma das mãos uma tampinha, tendo o adversário que acertar em qual mão está a tampinha escondida.

Brincando e Aprendendo: números e quantidades: A professora dividirá a sala em grupos (cinco crianças cada grupo). Logo após será colocado no chão da sala cartelas com numerais em fileira. Depois de cada lado desses números em fileiras será colocado cartelas (esparramadas) contendo quantidades. Para finalizar a professora dará a comanda e as crianças deverão relacionar a quantidade com o número correspondente. Vence a equipe que terminar primeiro colocando exatamente a quantidade a cada numeral. **30/04 – 25/06**

Jogo da Soma: A professora colocará dois bambolês no chão. Em cima de cada bambolê será colocado uma ficha com um número determinado pela professora. Entre os bambolês será colocado

	<p>o sinal de (+) representando a soma. No final o sinal de (=). As crianças deverão colocarem tampinhas dentro de cada bambolê. Depois somarem e pegar a ficha com o resultado correto. 20/08</p> <p>Corrida de tampinhas: A professora levará para sala de aula dados e tampinhas de garrafa. Dividirá a sala em dupla. Colocará uma fileira de tampinha para cada criança. Os alunos jogam o dado (um de cada vez) o número que sair tem que contar as tampinhas. Vence a brincadeira o aluno que finalizar a quantidade de tampinha corretamente. Se tirar uma quantidade maior de tampinhas do que tem passa a vez 27/08</p>
<p>Contagem e numeração</p>	<p>Dados da Adição: A professora levará para sala de aula uma régua de números de 0 a 20, apresentará essa régua para as crianças e fixará na parede da sala de aula. Logo após os alunos sentarão no chão em formula de círculo, um a um irá jogar os dados, fará a soma dos dados e deverá ir até a régua e mostrar o resultado da soma e dizer qual o número que vem antes e qual vem depois daquele determinado número. 04/06</p> <p>Confecção do cartaz (representação de gráfico representando meninos e meninas): Conte oralmente a quantidade de meninos e de meninas da turma. Organize as crianças em grupos para comparar e verificar se há mais meninos e menos meninas ou mais meninas e menos meninos. Questione que está antes de fulano e quem está depois de fulano.</p> <p>Monte um cartaz, com a ajuda das crianças, uma representação de gráfico para indicar a quantidade de meninos e meninas da turma. 30/05</p> <p>Varal de roupas: a professora irá apresentar o varal de roupas nomeando todos os números que aparecem. Em seguida as crianças irão contar a quantidade de bolinhas que aparece na camiseta e pendurar utilizando o prendedor no varal perto da calça que aparece o numeral correspondente.</p>

Tomba lata: as crianças irão brincar de tomba lata a cada jogada a criança irá registrar no quadro quantas latas derrubou, ao final da brincadeira quando todas as crianças tiverem brincado juntos com a professora irão analisar e ver quem venceu a brincadeira através dos registros

Pareamento números: a professora vai apresentar as cartelas de números integral III (números até 20), integral IV (números até 30) onde as crianças irão observar e parear os números em cima da cartela.

Bandeirinhas: as crianças irão identificar e nomear os números, em seguida vão recortar e colar a quantidade de bandeirinhas de acordo com o número indicado.

Boca do palhaço: a professora vai levar na sala a boca do palhaço onde as crianças irão arremessar bolinhas, de acordo com a quantidade de bolinhas vai marcar na sua tabela de rodadas, vence quem acertar mais bolinhas na boca do palhaço.

Desafio dos números: a professora vai apresentar ao integral III (números até 20), integral IV (números até 30), depois colocará em uma mesa, chamará duplas que ficarão frente a frente a professora. Em seguida entregará para as crianças os números móveis onde eles deverão montar em ordem integral III (0 a 20), integral IV (0 a 30). Vence quem montar primeiro e corretamente.

09/05

Números apagável: a professora chamará um aluno por vez e pedirá para ele identificar um número correspondente em seguida apaga-lo, irá fazer isso com todos os alunos.

Cartaz número do dia: apresentar a data e questionar as crianças sobre: a escrita, número que vem antes e depois.

Quantidades: a professora irá entregar cartelas e pecinhas de encaixe, logo após as crianças irão observar os números e nomear, depois vão pegar, contar e colocar a quantidade correspondente de peças em cima dos números. **29/08**

Quantidade grãos de feijão: A professora irá levar para a sala de aula fotos de ingredientes de uma comida típica da África (feijoada). Através de uma conversa informal com as crianças a professora irá perguntar quem já comeu e se gostou? Logo após será espalhado alguns pratos em cima da mesa, a professora orientará as crianças a colocarem dentro do prato a quantidade pedida.

Será também realizada a atividade de quantidades: Qual prato tem mais feijão? Qual tem menos Feijão? Qual tem a mesma quantidade?

Atividade números: A professora irá apresentar os números para as crianças, em seguida entregará uma folha de sulfite e as mesmas deverá numerar as quantidades correspondentes a figura, ajudando a reconhecer cada numeral. **19/02**

Números e Quantidades: A professora através de uma conversa informal, questionará as crianças referente a quantidade. Ex: Vamos contar quantos meninos tem hoje na sala? Qual o número que representa essa quantidade? Quantos meninos eu terei que desenhar a frente desse número?...

Após trabalhar oralmente número e quantidade, a professora entregará uma folha de sulfite para cada aluno e eles terão que pintar o número que representa a quantidade de gravuras **21/02**

Resgatando Números: - A atividade será iniciada reforçando com as crianças sobre os números e suas sequências. Depois explique para as crianças como será realizada a atividade de resgate dos números. E as crianças irão tirar os números de dentro da bacia com água e transferir para outro

recipiente. O professor irá cantar a música Se eu fosse um peixinho, o número que a professora falar as crianças irão retirar. Ex; se eu fosse um peixinho e soubesse a nadar, eu tirava o número 1 do fundo do mar. Quando todos os números forem resgatados da bacia em grupo as crianças deverão montar a sequencia do mesmo. Para finalizar será entregue tampinhas de garrafa para as crianças e em baixo de cada número deverão colocar a quantidade correspondente.

Contando e Registrando: A professora cantará a música dos numerais com as crianças. Em seguida irá assimilar os números a quantidade correspondente. Para finalizar os alunos receberão uma folha de sulfite cada um e deverão contar e registrar o número a quantidade de cada imagem. **21/05**

Números móveis: A professora formará duplas, em seguida entregará para as crianças os números móveis onde eles deverão montar em ordem. Depois da sequência pronta as crianças irão ganhar uma folha de sulfite impressa e com auxílio da professora irão completar a atividade com os números que estão faltando. Para finalizar será explorado qual o número que vem antes desse que você escreveu? Qual vem depois?

Dominó das quantidades: em círculo as crianças irão receber duas peças dos dominó, em seguida quando chegar sua vez para jogar deverá relacionar o número a sua quantidade.

Brincadeira: Fila dos numerais: A professora colocará os números no chão espalhados. Um a um dos alunos escolhem um número e volta para o lugar. Quando a professora chamar número 1, a criança que estiver com o número, levanta – se, coloca o número na mesa da professora ou vão ficando em fila. Depois o 2 e assim sucessivamente. A fila não pode sair se faltar algum número ou se alguma estiver em lugar errado, portanto as crianças ficam atentas e ajudam umas as outras.

Quando a fila já estiver devidamente formada, a professora “canta” a galinha do vizinho, começando pela primeira criança que fala o número 1, a segunda 2 e assim por diante.

Bolicho: junto com os alunos a professora confeccionará o bolicho com garrafas pet transparente e números até 10, colocando água com corante colorido a professora irá fazer uma conversa informal levantando os conhecimentos prévios sobre esta brincadeira, em seguida eles irão estabelecer juntos algumas regras do jogo.

O objetivo do jogo é a criança derrubar a maiores quantidades de garrafas rolando a bola a uma determinada distância logo após a criança irá contar a quantidade de garrafas derrubadas e nomear os números que aparecem nela, vence a criança que derrubar a maior quantidade de garrafas.

Varição: a professora poderá dividir a sala em duas equipes para realizar o jogo

Pescaria dos números: a professora irá apresentar os peixes contendo os números integral III até o 20, integral IV até o número 30. Logo após eles irão brincar a cada vez que a criança conseguir pegar o peixe deverá nomear o número que aparecer

Circuito dos números: a professora irá apresentar os números de **0 a 6**, depois explicará a brincadeira. As crianças irão percorrer os cones em seguida jogará o cone contará a quantidade, depois irá procurar e sentar na cadeira com o número que indica a quantidade

Transcrevendo os números e desenhando a quantidade: A aula iniciará com a professora cantando os numerais juntos com as crianças. Logo após através de uma roda da conversa a professora dirá o nome de um objeto na sala e pedirá para as crianças dizerem a quantidade do mesmo, assim feito será registrado o número desse objeto e sua respectiva quantidade. Para finalizar a atividade as

crianças receberão uma folha de sulfite Integral III (1 a 5) Integral IV (1 a 30) e os alunos deverão transcrever os números e desenhar a quantidade que se pede. **23/05**

Cole a quantidade de bandeirinhas de acordo com o número: A professora irá entregar uma folha com alguns números e as crianças irão colar bandeirinhas correspondente ao número **11/06**

Números surpresas: A professora colocará na lousa várias fichas com numerais de (1 à 20) Integral III e (1 à 30) Integral IV. Em seguida chamará duas crianças por vez. As crianças deverão escolher uma ficha, abrir, ver o número que está nela e desenhar a quantidade correspondente **08/08**

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

HABILIDADE

(EI03ET08). Expressar medidas (peso, altura etc.), construindo gráficos básicos.

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
Exploração de medidas e gráficos	<p>Boliche: de diferentes pesos: Jogar boliche com as crianças com garrafas de diferentes pesos. Explorar cada um.</p> <p>Medidas de comprimento (fita métrica, trena): Medir a sala de aula, a carteira, as crianças, a mão, o pé, o lápis, etc.</p> <p>Gráficos Brincadeiras Africanas: A professora irá apresentar algumas brincadeiras africanas, em seguida montará o gráfico com as crianças onde eles irão pintar sua brincadeira escolhida. Para finalizar as crianças com auxílio da professora irão analisar o gráfico dizendo qual brincadeira ficou em primeiro lugar e qual brincadeira ficou em último lugar.</p> <p>Quantidade garrafa com água: A professora irá levar uma garrafa de água com corante azul para as crianças colocar a quantidade correta que está pedindo na imagem que estará em cima do copo. Por fim irão pintar a medalha do PROTETOR DA ÁGUA.</p>

Brincadeiras indígenas: a professora irá apresentar algumas brincadeiras indígenas, em seguida montará o gráfico com as crianças onde eles irão escrever o nome e pintar sua brincadeira escolhida. Logo após as crianças irão brincar com a brincadeira mais votada seguindo as regras.

Altura: a professora irá medir os alunos com barbantes, em seguida com o auxílio deles montará um cartaz colando os barbantes com os tamanhos dos alunos e eles registrarão seus nomes, logo após irão analisar o gráfico quem é o maior, o menor, etc.

Esportes olímpicos: a professora irá apresentar figuras de esportes que acontecem nas olimpíadas, em seguida irão montar um gráfico onde as crianças irão mostrar quais esportes conhecem logo após irá explorar qual esporte as crianças mais e menos conhecem, registrando o resultado.

Proepe: a professora irá levar para a sala de aula uma jarra de água e vários copos de formatos diferentes, depois vai colocar água em um determinado copo e explorar com as crianças se a mesma quantidade de água cabe nos outros copos, registrando o resultado.

Lugar preferido de meridiano: em círculo a professora irá apresentar a história de meridiano, quantos anos a cidade está fazendo e apresentar o número, mostrar fotos de antigamente e atuais comparando a evolução da cidade. Logo após a professora elencará os lugares preferidos das crianças, logo após confeccionará um gráfico onde cada criança irá colar um quadrado colorido na coluna correspondente ao seu lugar preferido. O lugar vencido será realizado um passeio.

Receitas

Cupcake: em círculo a professora irá apresentar os ingredientes que usará para o preparo do cupcake, em seguida confeccionará a receita no cartaz. Logo após eles irão preparar a receita de cupcake em seguida as crianças irão confeitá-la de acordo com sua criatividade.

Paçoca: a professora irá confeccionar com os alunos o cartaz da receita de paçoca, colocando-os para escreverem o cartaz, recortar e colar os ingredientes. Logo após com o auxílio dos alunos do integral III e IV vão fazer o preparo da receita de paçoca, em seguida irão degustar o doce de origem indígena.

Bombom de leite ninho: A professora levará as crianças para o pátio da escola, onde os mesmos com auxílio da professora irá confeccionar seus próprios bombons de leite ninho. A professora a todo momento estará mostrando para as crianças quais ingredientes está sendo usado e suas quantidades (medidas). 16/04/25

Massa de modelar: a professora irá apresentar a receita da massa de modelar para os alunos e com o auxílio deles irá fazer o preparo, em seguida as crianças irão brincar.

Bolha de sabão que não estoura: a professora levará para a sala de aula a receita, em seguida levará os alunos no refeitório onde irá propor que façam a receita, depois vão brincar.

AVALIAÇÃO

Para compreender o desenvolvimento integral da criança, a avaliação será:

- Contínua (observando o processo educativo e a aprendizagem do aluno);
- Registro (o processo de evolução do aluno será registrado individualmente).

Diagnóstica contínua durante todas as atividades realizadas, observando a participação e o interesse das crianças nos seus aspectos cognitivos, afetivo, social e físico.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	03
DIREITOS DE APRENDIZAGEM	04
COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA	05
EU, O OUTRO E O NÓS	06
FALA, ESCUTA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO	11
AVALIAÇÃO	14

INTRODUÇÃO

‘A EDUCAÇÃO INFANTIL DESEMPENHA UM PAPEL CRUCIAL NO DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS, NÃO APENAS EM TERMOS DE HABILIDADES ACADÊMICAS, MAS TAMBÉM NA FORMAÇÃO DE SUA IDENTIDADE E COMPREENSÃO DO MUNDO QUE AS RODEIA. NESSE CONTEXTO, A EXPLORAÇÃO DA CULTURA E DA IDENTIDADE SE TORNA UMA PARTE ESSENCIAL DO PROCESSO EDUCATIVO. ESTE PLANO DE ENSINO VISA FORNECER UMA ESTRUTURA QUE PERMITA ÀS CRIANÇAS EXPLORAR E COMPREENDER A RIQUEZA DA DIVERSIDADE CULTURAL E A IMPORTÂNCIA DE SUAS PRÓPRIAS IDENTIDADES INDIVIDUAIS, ALÉM DE ESTIMULAR A PRÁTICA DA EMPATIA E DO RESPEITO, A EDUCAÇÃO CULTURAL TAMBÉM PROPORCIONA ÀS CRIANÇAS A DESCOBERTA DA AUTOESTIMA. NESTE PLANO, IREMOS PROMOVER UM AMBIENTE QUE VALORIZA A PLURALIDADE CULTURAL, INCENTIVANDO AS CRIANÇAS A DESENVOLVER UMA APRECIÇÃO PELO MUNDO AO SEU REDOR E A CONSTRUIR UMA BASE SÓLIDA PARA O RESPEITO MÚTUO E A AUTOESTIMA. EXPLORAREMOS ATIVIDADES E ABORDAGENS PEDAGÓGICAS QUE INCENTIVEM AS CRIANÇAS A RECONHECER E CELEBRAR SUA PRÓPRIA HERANÇA CULTURAL, BEM COMO A DOS OUTROS, CRIANDO ASSIM CIDADÃOS DO MUNDO QUE SÃO CONSCIENTES, INCLUSIVOS E ORGULHOSOS DE QUEM SÃO, ALÉM DISSO VAMOS TRABALHAR TAMBÉM A IDENTIDADE DA CRIANÇA , “O SEU EU “ , COM O OBJETIVO DE CONDUZIR AS CRIANÇAS A EXPLORAREM DA MELHOR FORMA O CONHECIMENTO DE SI, A PERCEPÇÃO DA DIVERSIDADE E O RESPEITO ÀS DIFERENÇAS, SE CONHECENDO MELHOR PARA DAR O MELHOR DE SI , CRIANDO MECANISMOS DE AUXÍLIO AO PROCESSO DE FORMAÇÃO INDIVIDUAL SOCIAL E PSICOLÓGICA DE CADA CRIANÇA DE MODO A ATUAR DIRETAMENTE NA FORMAÇÃO HUMANA DOS ALUNOS, AJUDANDO EM SUA AUTOESTIMA.



DIREITOS DE APRENDIZAGEM

CONVIVER: PARA CONHECER O OUTRO, PARA SE RELACIONAR E APRENDER A LIDAR COM AS DIFERENÇAS ENTRE OS INDIVÍDUOS, É PRECISO CONVIVER COM AS PESSOAS, INTERAGIR COM CRIANÇAS E ADULTOS, SEJA BRINCANDO, SE DIVERTINDO OU EM QUALQUER TAREFA DO DIA A DIA, EM GRUPOS DIVERSIFICADOS EM TAMANHO, GÊNERO E IDADE.

BRINCAR: AS BRINCADEIRAS TAMBÉM DEVEM SER DIVERSIFICADAS E INTERATIVAS. ALÉM DISSO, ELAS PRECISAM SER VALORIZADAS E PARTICIPATIVAS, DE MODO QUE SE DESENVOLVAM ASPECTOS COMO A CRIATIVIDADE, A EMOTIVIDADE E A IMAGINAÇÃO.

PARTICIPAR: A PARTICIPAÇÃO TAMBÉM DEVE SER GARANTIDA QUANDO SE TRATA DO PLANEJAMENTO DE TUDO QUE SERÁ REALIZADO NO ÂMBITO ESCOLAR, ASSIM, ADULTOS E CRIANÇAS DECIDEM E SE POSICIONAM JUNTOS SOBRE A EDUCAÇÃO QUE QUEREM PROMOVER E TER.

EXPLORAR: PARA SE APROFUNDAR EM UMA CULTURA É PRECISO IR ALÉM DO QUE É SOBREPOSTO, PORTANTO, É PRECISO EXPLORAR O QUE HÁ DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA AO REDOR.

EXPRESSAR: AS EMOÇÕES, AS DÚVIDAS, OS QUESTIONAMENTOS... TUDO O QUE ENVOLVE O SUJEITO COMO EXPRESSIVIDADE DE SUAS AÇÕES DEVE SER ESTIMULADO POR DIFERENTES LINGUAGENS.

CONHECER-SE: POR FIM, PERTENCER A ALGO É UMA MANEIRA DE SE CONHECER E INICIAR A CRIAÇÃO DE UMA IDENTIDADE QUE TORNA O SUJEITO ÚNICO DENTRO DE UMA COMUNIDADE. COM ISSO A CRIANÇA SE DESENVOLVE COMO PESSOA E SOCIALMENTE, APRENDENDO A INTERAGIR COM DIFERENTES TIPOS DE PERSONALIDADES E A SE EXPRESSAR DE FORMA CLARA.

COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA



- 1- VALORIZAR E UTILIZAR OS CONHECIMENTOS HISTORICAMENTE CONSTRUÍDOS SOBRE O MUNDO FÍSICO, SOCIAL, CULTURAL E DIGITAL PARA ENTENDER E EXPLICAR A REALIDADE, CONTINUAR APRENDENDO E COLABORAR PARA A CONSTRUÇÃO DE UMA SOCIEDADE JUSTA, DEMOCRÁTICA E INCLUSIVA.
- 2- EXERCITAR A CURIOSIDADE INTELLECTUAL E RECORRER À ABORDAGEM PRÓPRIA DAS CIÊNCIAS, INCLUINDO A INVESTIGAÇÃO, A REFLEXÃO, A ANÁLISE CRÍTICA, A IMAGINAÇÃO E A CRIATIVIDADE, PARA INVESTIGAR CAUSAS, ELABORAR E TESTAR HIPÓTESES, FORMULAR E RESOLVER PROBLEMAS E CRIAR SOLUÇÕES (INCLUSIVE TECNOLÓGICAS) COM BASE NOS CONHECIMENTOS DAS DIFERENTES ÁREAS.
- 3- VALORIZAR E FRUIR AS DIVERSAS MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS, DAS LOCAIS ÀS MUNDIAIS, E TAMBÉM PARTICIPAR DE PRÁTICAS DIVERSIFICADAS DA PRODUÇÃO ARTÍSTICO-CULTURAL.
- 4- UTILIZAR DIFERENTES LINGUAGENS – VERBAL (ORAL OU VISUAL-MOTORA, COMO LIBRAS E ESCRITA), CORPORAL, VISUAL, SONORA E DIGITAL -, BEM COMO CONHECIMENTOS DAS LINGUAGENS ARTÍSTICA, MATEMÁTICA E CIENTÍFICA, PARA SE EXPRESSAR E PARTILHAR INFORMAÇÕES, EXPERIÊNCIAS, IDEIAS E SENTIMENTOS EM DIFERENTES CONTEXTOS E PRODUIR SENTIDOS QUE LEVEM AO ENTENDIMENTO MÚTUO.
- 5- COMPREENDER, UTILIZAR E CRIAR TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO DE FORMA CRÍTICA, SIGNIFICATIVA, REFLEXIVA E ÉTICA NAS DIVERSAS PRÁTICAS SOCIAIS (INCLUINDO AS ESCOLARES) PARA SE COMUNICAR, ACESSAR E DISSEMINAR INFORMAÇÕES, PRODUIR CONHECIMENTOS, RESOLVER PROBLEMAS E EXERCER PROTAGONISMO E AUTORIA NA VIDA PESSOAL E COLETIVA.
- 6- VALORIZAR A DIVERSIDADE DE SABERES E VIVÊNCIAS CULTURAIS E APROPRIAR-SE DE CONHECIMENTOS E EXPERIÊNCIAS QUE LHE POSSIBILITEM ENTENDER AS RELAÇÕES PRÓPRIAS DO MUNDO DO TRABALHO E FAZER ESCOLHAS ALINHADAS AO EXERCÍCIO DA CIDADANIA E AO SEU PROJETO DE VIDA, COM LIBERDADE, AUTONOMIA, CONSCIÊNCIA CRÍTICA E RESPONSABILIDADE.
- 7- ARGUMENTAR COM BASE EM FATOS, DADOS E INFORMAÇÕES CONFIÁVEIS, PARA FORMULAR, NEGOCIAR E DEFENDER IDEIAS, PONTOS DE VISTA E DECISÕES COMUNS QUE RESPEITEM E PROMOVAM OS DIREITOS HUMANOS, A CONSCIÊNCIA SOCIOAMBIENTAL E O CONSUMO RESPONSÁVEL EM ÂMBITO LOCAL, REGIONAL E GLOBAL, COM POSICIONAMENTO ÉTICO EM RELAÇÃO AO CUIDADO DE SI MESMO, DOS OUTROS E DO PLANETA.
- 8- CONHECER-SE, APRECIAR-SE E CUIDAR DE SUA SAÚDE FÍSICA E EMOCIONAL, COMPREENDENDO-SE NA DIVERSIDADE HUMANA E RECONHECENDO SUAS EMOÇÕES E AS DOS OUTROS, COM AUTOCRÍTICA E CAPACIDADE PARA LIDAR COM ELAS.
- 9- EXERCITAR A EMPATIA, O DIÁLOGO, A RESOLUÇÃO DE CONFLITOS E A COOPERAÇÃO, FAZENDO-SE RESPEITAR E PROMOVENDO O RESPEITO AO OUTRO E AOS DIREITOS HUMANOS, COM ACOLHIMENTO E VALORIZAÇÃO DA DIVERSIDADE DE INDIVÍDUOS E DE GRUPOS SOCIAIS, SEUS SABERES, IDENTIDADES, CULTURAS E POTENCIALIDADES, SEM PRECONCEITOS DE QUALQUER NATUREZA.
- 10- AGIR PESSOAL E COLETIVAMENTE COM AUTONOMIA, RESPONSABILIDADE, FLEXIBILIDADE, RESILIÊNCIA E DETERMINAÇÃO, TOMANDO DECISÕES COM BASE EM PRINCÍPIOS ÉTICOS, DEMOCRÁTICOS, INCLUSIVOS, SUSTENTÁVEIS E SOLIDÁRIOS.

“ O EU, O OUTRO E O NÓS ”

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

HABILIDADE

- (EI03EO01) - DEMONSTRAR EMPATIA PELOS OUTROS, PERCEBENDO QUE AS PESSOAS TÊM DIFERENTES SENTIMENTOS, NECESSIDADES E MANEIRAS DE PENSAR E AGIR.

CONTEÚDOS	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
DIA INTERNACIONAL DA MULHER	A PROFESSORA LEVARÁ OS ALUNOS NA SALA DE INFORMÁTICA PARA ASSISTIR NA LOUSA DIGITAL O VÍDEO “ COMO SURTIU O DIA DA MULHER ” HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=O9S33U_IDJA EM SEGUIDA NA SALA DE AULA A PROFESSORA FARÁ UMA BREVE CONVERSA SOBRE A IMPORTÂNCIA DESTA DATA COMEMORATIVA E DE COMO AS MULHERES SÃO DIFERENTES, NOMEANDO, POR EXEMPLO, O QUE AS MÃES GOSTAM DE FAZER, ETC. DEPOIS AS CRIANÇAS CONFECCIONARÃO UM CARTÃO PARA LEVAR PARA A MAMÃE.
CONFEÇÃO DO LIVRO DA TURMA “ERA UMA VEZ ...”	A PROFESSORA IRÁ CONVERSAR COM AS CRIANÇAS SOBRE O QUE LIVRO QUE IRÃO FAZER, QUESTIONANDO SOBRE QUE CADA UM TEM UM NOME, UM GOSTO DIFERENTE, UMA COR DE PELE, MAS QUE DEVEMOS RESPEITAR A TODOS. CADA CRIANÇA IRÁ ESCREVER SEU NOME, PINTAR A COR DE SUA PELE, DESENHAR SUA COMIDA E SEU BRINQUEDO FAVORITO.
PROJETO CULTURA INDIGENA E AFRICANA	A PROFESSORA FARÁ UMA RODA DE CONVERSA COM OS ALUNOS PARA LEVANTAR OS CONHECIMENTOS PRÉVIOS DOS ALUNOS SOBRE A CULTURA INDIGENA DEPOIS APRESENTARÁ O PROJETO, LOGO APÓS LEVARÁ OS ALUNOS NA SALA DE INFORMÁTICA PARA ASSISTIR UM VÍDEO SOBRE A CULTURA ÍNDIGENA BRASILEIRA, SEUS COSTUMES, DANÇAS E BRINCADEIRAS.

MORADIAS	A PROFESSORA LEVARÁ PARA A SALA DE AULA DIVERSAS IMAGENS DE TIPOS DE CASAS, ONDE OS ALUNOS IRÃO COMPARAR AS MORADIAS RESSALTANDO AS SUAS SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS
-----------------	---

HABILIDADE

- **(EI03EO02)** - AMPLIAR AS RELAÇÕES INTERPESSOAIS, DESENVOLVENDO ATITUDES DE PARTICIPAÇÃO E COOPERAÇÃO.

CONTEÚDOS	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
PINTURAS CORPORAIS	A PROFESSORA IRÁ APRESENTAR PARA AS CRIANÇAS UM VÍDEO SOBRE VÁRIAS PINTURAS CORPORAIS DE DIVERSAS TRIBOS ÍNDIGENAS E SEUS SIGNIFICADOS. LOGO APÓS A PROFESSORA IRÁ PINTAR OS ROSTOS DOS ALUNOS DE ACORDO COM A SUA ESCOLHA, DEPOIS ELES IRÃO MOSTRAR PARA OS AMIGOS.
JOGO DA MEMÓRIA DAS EMOÇÕES	

HABILIDADE

- **(EI02EO03)**. COMPARTILHAR OS OBJETOS E OS ESPAÇOS COM CRIANÇAS DA MESMA FAIXA ETÁRIA, DE FAIXAS ETÁRIAS DIFERENTES E ADULTOS.

CONTEÚDOS	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
DINÂMICA: QUEBRANDO O GELO	APRESENTAÇÃO DA PROFESSORA E OFICINA DE CULTURA E IDENTIDADE E O QUE SERÁ TRABALHADA NO DECORRER DO ANO DE 2025. EM SEGUIDA AS CRIANÇAS IRÃO SE APRESENTAR CANTANDO A MÚSICA MEU COLEGUINHA MEU COLEGUINHA (PALMA) DIGA SEU NOME (PALMA) INTERCALANDO (PALMA) COM A BATIDA (PALMA) TIA GRASI (PALMA)

	TIA GRASI (PALMA) SOFIA MARIA (PALMA)
CARNAVAL	A PROFESSORA IRÁ FAZER UM CAMPO SEMANTICO NA LOUSA LEVANTANDO OS CONHECIMENTOS PRÉVIOS DOS ALUNOS SOBRE O QUE TEM NO CARNAVAL? EM SEGUIDA LEVARÁ AS CRIANÇAS NA SALA DE INFORMÁTICA PARA APRESENTAR A HISTÓRIA DO CARNAVAL ATRAVÉS DE VÍDEOS NA LOUSA DIGITAL. HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=PT1WM4HTXQE HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=PT1WM4HTXQE
CARTAZ FOTOS MERIDIANO (ANTES E DEPOIS)	NOS COMPUTADORES IRÃO PESQUISAR IMAGENS DE MERIDIANO, LOGO APÓS AS CRIANÇAS IRÃO MONTAR UM CARTAZ COM AS IMAGENS DE COMO MERIDIANO MOSTRANDO COMO A CIDADE ERA ANTES E COMO ESTÁ HOJE.
FINALIZAÇÃO DO PROJETO DENGUE	A PROFESSORA FARÁ UMA RODA DE CONVERSA COM AS CRIANÇAS SOBRE A DENGUE E COMO SE PREVINIR. AS CRIANÇAS IRÃO AO PÁTIO DA ESCOLA PARA A FINALIZAÇÃO DO PROJETO DENGUE E ENTREGA DOS REPELENTES PRODUZIDO POR ELES.

HABILIDADE

- **(EI02E004).** COMUNICAR-SE COM OS COLEGAS E OS ADULTOS, BUSCANDO COMPREENDÊ-LOS E FAZENDO-SE COMPREENDER, AMPLIANDO SUAS POSSIBILIDADES EXPRESSIVAS E COMUNICATIVAS.

CONTEÚDOS	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
HISTÓRIA: DE PASSINHO EM PASSINHO (RITMOS BRASILEIROS).	A PROFESSORA LEVARÁ OS ALUNOS NA SALA DE LEITURA NA LOUSA DIGITAL ONDE IRÁ CONVIDAR OS ALUNOS A SE SENTAREM PARA OUVIR A HISTÓRIA QUE FALA SOBRE A DIVERSIDADES DE RITMOS BRASILEIROS.
RITMOS CRNAVALESCOS	A PROFESSORA IRÁ APRESENTAR RITMOS CARNAVALESCOS EM DIVERSAS FESTIVIDADES NAS REGIÕES BRASILEIRAS ATRAVÉS DE VÍDEOS, LOGO APÓS A PROFESSORA IRÁ APRESENTAR A

	LATA DE MARCHINHAS CARNAVALESCAS ONDE ELES VÃO OUVIR E CANTAR AS CANTIGAS. PARA FINALIZAR A PROFESSORA FARÁ PINTURA FACIAL DE CARNAVAL NAS CRIANÇAS.
INSTRUMENTOS MUSICAIS	A PROFESSORA IRÁ APRESENTAR AOS ALUNOS INSTRUMENTOS MUSICAIS UTILIZADOS NO CARNAVAL ATRAVÉS DE FIGURAS, LOGO APÓS COLOCARÁ O SOM DE CADA UM NA CAIXINHA DE SOM PARA AS CRIANÇAS IDENTIFICAREM CADA UM E SUA MELODIA. EM SEGUIDA IRÁ PROPOR QUE OS ALUNOS CONFECCIONEM SEU PRÓPRIO INSTRUMENTO MUSICAL “CHOCALHO” UTILIZANDO DIVERSOS TIPOS DE MATERIAIS COMO ROLINHO DE PAPAEL, JORNAL, TAMPINHAS DE GARRAFA, PAPEL CREPOM, DUREX COLORIDO, ETC.
MEU BARQUINHO	A PROFESORA IRÁ LEVAR O NOME DOS ALUNOS DIGITADOS EM UMA FOLHA DE SULFITE, EM CIRCULO IRÁ CANTAR A MÚSICA DO BARQUINHO: O MEU BARQUINHO VAI NAVEGAR UM LINDO NOME ELE VAI LEVAR! NAS ONDAS DA EMOÇÃO LEVO A MARIA NO CORAÇÃO CHUÉ CHUÁ VOU COM VOCÊ! AMIGA(O) MARIA QUE BOM TE VER! AS CRIANÇAS IRÃO PEGAR SEU NOME CADA VEZ QUE A PROFESSORA CANTAR, EM SEGUIDA FAZER A DOBRADUA E ESCREVER A INICIAL DO SEU NOME.
HABILIDADE	
➤ (EI02EO05). PERCEBER QUE AS PESSOAS TÊM CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DIFERENTES, VALORIZANDO RESPEITANDO ESSAS DIFERENÇAS.	
CONTEÚDOS	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
SOMOS PEÇAS IMPORTANTES	A PROFESSORA COLOCARÁ AS CRIANÇAS EM DUPLAS ONDE ELAS FICARÃO DE FRENTE UMA PARA A OUTRA OBSERVANDO AS CARACTERÍSTICAS UNS DOS OUTROS O QUE ELES TÊM DE IGUAL E DIFERENTEDESCREVENDO. LOGO APÓS AS CRIANÇAS IRÃO ESCREVER SEU NOME SE AUTO DESENHAR NA PEÇA DE QUEBRA-CABEÇA, DEPOIS IRÁ EXPOR SEU DESENHO PARA OS AMIGOS. EM SEGUIDA COM O AUXILIO DA PROFESSORA VAI MONTAR UM CARTAZ “SOMOS PEÇAS ESPECIAIS QUE SE ENCAIXAM NA MÁGIA DA APRENDIZAGEM.

AUTISMO	A PROFESSORA LEVARÁ OS ALUNOS PARA ASSISTIR O VIDEO SOBRE O AUTISMO. https://www.youtube.com/watch?v=H33UFg94PEI LOGO APÓS FARÁ UMA BREVE RODA DE CONVERSA LEVANTANDO OS PONTOS IMPORTANTES DO VÍDEO, EM SEGUIDA AS CRIANÇAS IRÃO PINTAR O CORAÇÃO COM O SÍMBOLO DO AUTISMO.
TRIBOS ÍNDIGENAS	A PROFESSORA LEVARÁ OS ALUNOS AO COMPUTADOR PARA QUE ELES PESQUISAREM AS PRINCIPAIS TRIBOS ÍNDIGENAS DO BRASIL E SUAS CARACTERÍSTICAS E IMAGENS DOS ÍNDIGENAS E TRIBOS. TAIS IMAGENS SERÃO USADAS PARA A CONFECÇÃO DE UM PAINEL NO PÁTIO DA ESCOLA.
CRIANDO IDENTIDADE	A PROFESSORA VAI ENTREGAR PARA OS ALUNOS UMA FOLHA CONTENDO A IMAGEM DE IDENTIDADE PARA QUE OS ALUNOS COLEM OU DESENHEM ELE, E CARIMBE SEU POLEGAR IGUAL A IDENTIDADE VERDADEIRA. MOSTRANDO E EXPLICANDO QUE CADA UM TEM A SUA IDENTIDADE.

HABILIDADE

- **(EI02EO06)**. RESPEITAR REGRAS BÁSICAS DE CONVÍVIO SOCIAL NAS INTERAÇÕES E BRINCADEIRAS, IDENTIFICANDO E COMPREENDENDO SEU PERTENCIMENTO NOS DIVERSOS GRUPOS DOS QUAIS PARTICIPA.

CONTEÚDOS	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
MERIDIANO	EM CÍRCULO A PROFESSORA IRÁ APRESENTAR A HISTÓRIA DE MERIDIANO, QUANTOS ANOS A CIDADE ESTÁ FAZENDO E APRESENTAR O NÚMERO, MOSTRAR FOTOS DE ANTIGAMENTE E ATUAIS COMPARANDO A EVOLUÇÃO DA CIDADE.
LATA DE MERIDIANO	AS CRIANÇAS SENTARÃO EM CIRCULO, DEPOIS IRÃO PASSAR A LATA FALANDO BATATA QUENTE, QUENTE É QUANDO FALAR QUEIMOU A CRIANÇA ABRIRÁ A LATA E IRÁ TIRAR UMA FOTO DE DENTRO E NOMEAR O PONTO PRINCIPAL DA CIDADE QUE APARECEU, LOGO DEPOIS A BRINCADEIRA CONTINUARÁ.

APRESENTAÇÃO DE ALIMENTOS ÍNDIGENAS E DE ORIGEM ÍNDIGENAS.	A PROFESSORA FARÁ UMA RODA DE CONVERSA FAZENDO UM LEVANTAMENTO PRÉVIO DOS ALUNOS, DEPOIS IRÁ MOSTRAR IMAGENS DE ALIMENTOS QUE FAZEM PARTE DA ALIMENTAÇÃO ÍNDIGENA E QUAIS FAZEM DESTES FAZ PARTE DA NOSSA VIDA QUE SÃO DE ORIGEM ÍNDIGENA, LOGO APÓS IRÁ MONTAR UM CARTAZ.
PESQUISA FOTOS MERIDIANO	A PROFESSORA LEVARÁ OS ALUNOS A SALA DE INFORMÁTICA PARA ASSISTIR O VÍDEO NOS TRILHOS DA MEMÓRIA – MERIDIANO SP. HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=WTRSGU1VCEC LOGO APÓS NOS COMPUTADORES IRÃO PESQUISAR IMAGENS DE MERIDIANO.
PÁSCOA	A PROFESSORA LEVARÁ AS CRIANÇAS NA LOUSA DIGITAL PARA ASSISTIR UM VÍDEO SOBRE A PÁSCOA, EM SEGUIDA FARÁ UMA BREVE RODA DE CONVERSA LEVANTANDO O VERDADEIRO SIGNIFICADO DESTA DATA COMEMORATIVA. LOGO APÓS IRÁ PINTAR UM DESENHO DE PÁSCOA.
DIA DO TRABALHO	A PROFESSORA IRÁ APRESENTAR UM VÍDEO SOBRE O DIA DO TRABALHO, LOGO APÓS FARÁ UM CAMPO SEMANTICO LEVANTANDO OS TIPOS DE PROFISSÕES QUE ELES CONHECEM. LOGO PÓS IRÃO BRINCAR DE JOGO DA MEMÓRIA DAS PROFISSÕES.
CONSTRUÇÃO DA ARVORE DA IDENTIDADE	A PROFESSORA IRÁ PASSAR UM VÍDEO INFANTIL SOBRE AS DIGITAIS (POR QUE NÓS TEMOS DIGITAIS?) EM SEGUIDA OS ALUNOS FARÃO AS FOLHAS DA ÁRVORE COM A DIGITAL DO POLEGAR E ESCREVERÃO O NOME IDENTIFICANDO-SE. SERÁ EXPLICADO QUE A DIGITAL É ÚNICA, CADA UM POSSUI A SUA.
OLHARES, TRAÇOS E IDENTIDADE	A PROFESSORA IRÁ LEVAR AS CRIANÇAS NA LOUSA DIGITAL PARA ASSISTIR A HISTÓRIA <u>AS LINHAS NO ROSTO DE NANA</u> , DIANTE DE UM ESPELHO COM LÁPIS NA MÃO AS CRIANÇAS REGISTRARAM SUAS PERCEPÇÕES EM AUTORRETRATOS, EXERCITANDO O OLHAR PARA SI E FORTALECENDO A CONSTRUÇÃO DA SUA IDENTIDADE É UM MOMENTO DE AUTOCONHECIMENTO E EXPRESSÃO.
HISTÓRIA DA FESTA JUNINA	A PROFESSORA FARÁ UM CAMPO SEMÂNTICO FAZENDO UM LEVANTAMENTO PRÉVIO DOS ALUNOS SOBRE QUE TEM NA FESTA JUNINA. EM SEGUIDA IRÁ PASSAR UM VÍDEO INFANTIL FALANDO SOBRE A HISTÓRIA DA FESTA JUNINA POR TURMA DA MÔNICA . https://www.youtube.com/watch?v=qmYT4QxR6Zk LOGO APÓS AS CRIANÇA IRÃO DESENHAR AS ROUPAS QUE USAMOS NA FESTA JUNINA.
COMIDAS E BEBIDAS TÍPICAS	A PROFESSORA IRÁ FAZER UMA BREVE RODA DE CONVERVA COM AS CRIANÇAS SOBRE QUAIS SÃO AS COMIDAS E BEBIDAS TÍPICAS DA FESTA JUNINA. EM SEGUIDA IRÁ CONFECCIONAR UM CARTAZ COM AS CRIANÇAS ONDE ELES IRÃO ESCREVER, DESENHAR E COLORIR O CARTAZ.

HABILIDADE

➤ **(EI02E007)**. RESOLVER CONFLITOS NAS INTERAÇÕES E BRINCADEIRAS, COM A ORIENTAÇÃO DO (A) PROFESSOR (A), POR MEIO DO DIÁLOGO, UTILIZANDO SEUS RECURSOS PESSOAIS, RESPEITANDO AS OUTRAS CRIANÇAS E BUSCANDO RECIPROCIDADE.

CONTEÚDOS	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
CARNAVAL DO JABUTI	EM CÍRCULO A PROFESSORA FARÁ A LEITURA DA HISTÓRIA “CARNAVAL DO JABUTI”, CONTA COMO O JABUTI SUPERA AS DIFICULDADES E CONFLITOS FEITO PELOS ANIMAIS DA FLORESTA QUE ESTAVAM ORGANIZANDO UMA FESTA DE CARNAVAL SE TORNANDO AMIGO E ADMIRADO POR TODOS COMO MESTRE DE BATERIA. LOGO APÓS A PROFESSORA IRÁ LEVANTAR COM OS ALUNOS OS FATOS IMPORTANTES DA HISTÓRIA, SE AS ATITUDES DOS ANIMAIS FORAM CORRETAS, O QUE O JABUTI FEZ PARA REVERTER ESTA SITUAÇÃO. EM SEGUIDA PARA O REGISTRO NO PORTIFÓRIO DOS ALUNOS ELES IRÃO ENFEITAR O DESENHO COM CONFETES DE CARNAVAL

FALA, ESCUTA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

HABILIDADE

- **EI03EF01** = 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.

ATIVIDADE	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
MAPA REGIÕES E SEUS RITMOS	EM UMA RODA DE CONVERSA A PROFESSORA VAI EXPLICAR SOBRE A DIVERSIDADE DE RITMOS NA CULTURA BRASILEIRA, APRESENTA O MAPA DAS REGIÕES DO BRASIL E SEUS RITMOS, EM SEGUIDA VAI COLOCAR A UMA MÚSICA QUE REPRESENTA CADA REGIÃO PARA AS CRIANÇAS APRECIAREM.

HABILIDADE

- **EI03EF02**= INVENTAR BRINCADEIRAS CANTADAS, POEMAS E CANÇÕES, CRIANDO RIMAS, ALITERAÇÕES E RITMOS.

ATIVIDADE	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
BARANGANDÃ CIRCO	LEITURA DA HISTÓRIA “O PALHAÇO E SUA VARINHA MÁGICA”, DEPOIS COM O AUXÍLIO DA PROFESSORA CADA CRIANÇA IRÁ CONFECIONAR SEU BARANGANDÃ. LOGO APÓS NO PÁTIO DA ESCOLA AS CRIANÇAS IRÃO BRINCAR.

HABILIDADE

- **EI03EF04** = RECONTAR HISTÓRIAS OUVIDAS E PLANEJAR COLETIVAMENTE ROTEIROS DE VÍDEOS E DE ENCENAÇÕES, DEFININDO OS CONTEXTOS, OS PERSONAGENS, A ESTRUTURA DA HISTÓRIA.

ATIVIDADE	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
-----------	------------------------

HISTÓRIA	AS CRIANÇAS IRÃO OUVIR COM ATENÇÃO AS HISTORIAS PROPOSTAS PELA PROFESSORA NAS DATAS COMEMORATIVAS E PROJETOS, RECONTAR PARA AOS AMIGOS DEPOIS ELENCAR OS FATOS IMPORTANTES.
-----------------	---

HABILIDADE

- **EI03EF07** = LEVANTAR HIPÓTESES SOBRE GÊNEROS TEXTUAIS VEICULADOS EM PORTADORES CONHECIDOS, RECORRENDO A ESTRATÉGIAS DE OBSERVAÇÃO GRÁFICA E/OU DE LEITURA.

ATIVIDADE	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
CIRCO	A PROFESSORA LEVARÁ OS ALUNOS PARA ASSISTIR O VIDEO DE COMO SURTIU O CIRCO. https://www.youtube.com/watch?v=Tltvfzu2ms LOGO APÓS UMA BREVE RODA DE CONVERSA LEVANTANDO OS PONTOS IMPORTANTES, AS CRIANÇAS IRÃO DESENHAR O QUE TEM NO CIRCO EM SEGUIDA COM O AUXILIO DA PROFESSORA CONFECCIONARÁ UMA CARTAZ COM OS DESENHOS DAS CRIANÇAS .
MONTAR PAINEL TRIBOS ÍNDIGENAS	A PROFESSORA IRÁ MONTAR O PAINEL DE PRINCIPAIS TRIBOS INDIGENAS DE ACORDO COM AS IMAGENS PESQUISADAS PELA CRIANÇAS NAS AULAS ANTERIORES.
RECEITA: BOMBOM DE LEITE NINHO	A PROFESSORA LEVARÁ AS CRIANÇAS AO REFEITÓRIO DA ESCOLA ONDE IRÁ APRESENTAR A ESTRUTURA DE UMA RECEITA E SEUS INGREDIENTES PARA PREPARAR A RECEITA DE LEITE NINHO E DEPOIS ENROLAR E SABOREAR.
RECEITA: PAÇOCA	A PROFESSORA IRÁ APRESENTAR A RECEITA NO CARTAZ E MOSTRAR SEUS INGREDIENTES, EM SEGUIDA VAI FAZER O PREPARO DA RECEITA DE PAÇOCA COM O AUXILIO DOS ALUNOS.

HABILIDADE

- **EI03EF08** = SELECIONAR LIVROS E TEXTOS DE GÊNEROS CONHECIDOS PARA A LEITURA DE UM ADULTO E/OU PARA SUA PRÓPRIA LEITURA (PARTINDO DE SEU REPERTÓRIO SOBRE ESSES TEXTOS, COMO A RECUPERAÇÃO PELA MEMÓRIA, PELA LEITURA DAS ILUSTRAÇÕES ETC.).

ATIVIDADE	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
PESQUISA PARA CASA DE RECEITAS DE ALIMENTOS DE ORIGENS INDIGENAS	A PROFESSORA ENTREGARÁ PARA OS ALUNOS ESTA PESQUISA PARA QUE OS PAIS ESCREVAM E PREPAREM UMA RECEITA COM ALGUM ALIMENTO DE ORIGEM INDIGENA.
APRESENTAÇÃO DE ALIMENTOS ÍNDIGENAS E DE ORIGEM ÍNDIGENAS.	A PROFESSORA FARÁ UMA RODA DE CONVERSA FAZENDO UM LEVANTAMENTO PRÉVIO DOS ALUNOS, DEPOIS IRÁ MOSTRAR IMAGENS DE ALIMENTOS QUE FAZEM PARTE DA ALIMENTAÇÃO ÍNDIGENA E QUAIS FAZEM DESTES FAZ PARTE DA NOSSA VIDA QUE SÃO DE ORIGEM ÍNDIGENA, LOGO APÓS IRÁ MONTAR UM CARTAZ.

TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

HABILIDADE

- **EI03TS01** = UTILIZAR SONS PRODUZIDOS POR MATERIAIS, OBJETOS E INSTRUMENTOS MÚSICAIS DURANTE BRINCADEIRAS DE FIM DE CONTA, ENCENAÇÕES, CRIAÇÕES MÚSICAIS, FESTAS.

ATIVIDADE	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
INSTRUMENTOS MÚSICAIS ÍNDIGENAS	A PROFESSORA IRÁ APRESENTAR PARA OS ALUNOS ALGUNS INSTRUMENTOS MÚSICAIS ÍNDIGENAS LEVANDO PARA A SALA DE AULA FOTOS, LOGO APÓS CADA CRIANÇA IRÁ PRODUIR SEU PRÓPRIO CHOCALHO COM GARRAFINHAS PET.

HABILIDADE

- **EI03TS02**= EXPRESSAR-SE LIVREMENTE POR MEIO DE DESENHO, PINTURA, COLAGEM, DOBRADURA E ESCULTURA, CRIANDO PRODUÇÕES BIDIMENSIONAIS E TRIDIMENSIONAIS.

ATIVIDADE	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
EU SOU ASSIM – DESENHANDO SUAS CARACTERÍSTICAS	SERÁ OFERECIDO AOS ALUNOS UMA FOLHA ONDE ELES IRÃO SE DESENHAR COM SUAS CARACTERÍSTICAS. EM SEGUIDA A PROFESSORA FARÁ UMA RODA PARA CADA UM FALAR SOBRE AS SUAS CARACTERÍSTICAS.
DESENHANDO MEU AMIGO	A PROFESSORA IRÁ FORMAR DUPLAS E A ATIVIDADE SERÁ OBSERVAR AS CARACTERÍSTICAS DO AMIGO E DESENHA-LAS. EM SEGUIDA SERÁ APRESENTADO OS DESENHOS E A PROFESSORA IRÁ ENFATIZAR QUE TODOS POSSUI DIFERENTES CARACTERÍSTICAS.

HABILIDADE

- **EI03TS03** = RECONHECER AS QUALIDADES DO SOM (INTENSIDADE, DURAÇÃO, ALTURA E TIMBRE), UTILIZANDO-AS EM SUAS PRODUÇÕES SONORAS E AO OUVIR MÚSICAS E SONS.

ATIVIDADE	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
MÚSICAS ÍNDIGENAS	A PROFESSORA IRÁ LEVAR OS ALUNOS PARA A LOUSA DIGITAL ONDE APRESENTARÁ VÁRIOS TIPOS DE MÚSICAS ÍNDIGENAS, EM SEGUIDA AS CRIANÇAS VÃO OBSERVAR A INTENSIDADE E DURAÇÃO DAS BATIDAS.

CORPO, GESTO E MOVIMENTO

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

HABILIDADE

- **EI03CG01** - CRIAR COM O CORPO FORMAS DIVERSIFICADAS DE EXPRESSÃO DE SENTIMENTOS, SENSAÇÕES E EMOÇÕES, TANTO NAS SITUAÇÕES DO COTIDIANO QUANTO EM BRINCADEIRAS, DANÇA, TEATRO, MÚSICA.

ATIVIDADE

JOGO DAS EMOÇÕES

ESTRATÉGIAS E RECURSOS

OS ALUNOS IRÃO SENTAR EM GRUPOS AMPLIANDO AS RELAÇÕES INTERPESSOAIS PARA BRINCAR DO JOGO DA MEMÓRIA DOS SENTIMENTO. AO ENCONTRAR O PAR, O ALUNO DEVERÁ EXPRESSAR-SE DE ACORDO COM AQUELE SENTIMENTO.

HABILIDADE

- **EI03CG02**= DEMONSTRAR CONTROLE E ADEQUAÇÃO DO USO DE SEU CORPO EM BRINCADEIRAS E JOGOS, ESCUTA E RECONTO DE HISTÓRIAS, ATIVIDADES ARTÍSTICAS, ENTRE OUTRAS POSSIBILIDADES.

ATIVIDADE

MÚSICAS JUNINAS

ESTRATÉGIAS E RECURSOS

A PROFESSORA FARÁ UM LEVANTAMENTO SOBRE AS MÚSICAS JUNINAS QUE ELES CONHECEM, LOGO APÓS IRÁ APRESENTAR AS MÚSICAS ATRAVÉS DE VÍDEOS E AUDIOS DEPOIS DEIXÁ-LOS DANÇAR. LOGO APÓS ELES CONFECCIONARAM UM LIVRO DE CANTIGAS JUNINAS.

HABILIDADE

- **EI03CG03** = CRIAR MOVIMENTOS, GESTOS, OLHARES E MÍMICAS EM BRINCADEIRAS, JOGOS E ATIVIDADES ARTÍSTICAS COMO DANÇA, TEATRO E MÚSICA.

ATIVIDADE	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
FESTA JUNINA	A PROFESSORA IRÁ LEVAR AS CRIANÇAS AO PÁTIO DA ESCOLA PARA ENSAIAR A MÚSICA QUE A SALA VAI APRESENTAR NA FESTA JUNINA.
HABILIDADE	
➤ EI03CG04 = ADOTAR HÁBITOS DE AUTOCUIDADO RELACIONADOS A HIGIENE, ALIMENTAÇÃO, CONFORTO E APARÊNCIA.	
ATIVIDADE	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
HIGIENE PESSOAL	A PROFESSORA IRÁ ENSINAR E ORIENTAR TODOS OS DIAS OS ALUNOS A DAR DESCARGA TODA VEZ QUE USAR O BANHEIRO, LAVAR AS MÃOS , BEBER ÁGUA SOZINHO, ETC.
HABILIDADE	
➤ EI03CG05 =	
ATIVIDADE	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
BRINCADEIRA: PASSE O CHAPÉU	A PROFESSORA FARÁ UM LEVANTAMENTO SOBRE AS BRINCADEIRAS JUNINAS, LOGO APÓS IRÁ SPRESENTAR E BRINCAR DA BRINCADEIRA <u>PASSA O CHAPÉU</u> . É UMA BRINCADEIRA QUE LEMBRA BASTANTE OUTRA BRINCADEIRA CHAMADA BATATA QUENTE, FORMA-SE UMA UM CÍRCULO DE PESSOAS QUE FICAM PASSANDO ENTRE SI UM CHAPÉU ENQUANTO UMA MÚSICA É TOCADA. A PESSOA QUE ESTIVER COM O CHAPÉU NA MÃO QUANDO A MÚSICA FOR INTERROMPIDA É ELIMINADA. O VENCEDOR É O PARTICIPANTE QUE SOBRAR NO FINAL."
BRINCADEIRAS JUNINAS	A PROFESSORA IRÁ LEVAR AS CRIANÇAS AO PÁTIO PARA BRINCAR COM ALGUMAS BRINCADEIRAS JUNINAS PESCARIA, TOMBA LATA, BOCA DE PALHAÇO, ETC.

AVALIAÇÃO

PARA COMPREENDER O DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DA CRIANÇA, A AVALIAÇÃO SERÁ:

- CONTÍNUA (OBSERVANDO O PROCESSO EDUCATIVO E A APRENDIZAGEM DO ALUNO);
- REGISTRO (O PROCESSO DE EVOLUÇÃO DO ALUNO SERÁ REGISTRADO INDIVIDUALMENTE).

DIAGNÓSTICA CONTÍNUA DURANTE TODAS AS ATIVIDADES REALIZADAS, OBSERVANDO A PARTICIPAÇÃO E O INTERESSE DAS CRIANÇAS NOS SEUS ASPECTOS COGNITIVOS, AFETIVO, SOCIAL E FÍSICO.

OBSERVAÇÃO: ESTE PLANEJAMENTO ESTÁ EM CONSTRUÇÃO

EMEI DOLORES MARIA TORRENTE

PLANO DE ENSINO 2025

OFICINA: MEIO AMBIENTE E SUSTENTABILIDADE



PROFESSORA: ELAINE CRISTINA LUCON XAVIER

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO _____	03
DIREITOS DE APRENDIZAGEM _____	04
COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA _____	05
HABILIDADES _____	07
AVALIAÇÃO _____	17

INTRODUÇÃO

A educação infantil desempenha um papel fundamental no desenvolvimento cognitivo e social das crianças. Integrar a sustentabilidade nesse contexto é essencial para cultivar uma consciência ambiental desde cedo. Ao promover práticas sustentáveis nas escolas infantis, não apenas se contribui para um futuro mais ecológico, mas também se instiga nas crianças valores e atitudes que podem moldar um estilo de vida responsável com meio ambiente.

DIREITOS DE APRENDIZAGEM

Conviver: Para conhecer o outro, para se relacionar e aprender a lidar com as diferenças entre os indivíduos, é preciso conviver com as pessoas, interagir com crianças e adultos, seja brincando, se divertindo ou em qualquer tarefa do dia a dia, em grupos diversificados em tamanho, gênero e idade.

Brincar: As brincadeiras também devem ser diversificadas e interativas. Além disso, elas precisam ser valorizadas e participativas, de modo que se desenvolvam aspectos como a criatividade, a emotividade e a imaginação.

Participar: A participação também deve ser garantida quando se trata do planejamento de tudo que será realizado no âmbito escolar, assim, adultos e crianças decidem e se posicionam juntos sobre a educação que querem promover e ter.

Explorar: Para se aprofundar em uma cultura é preciso ir além do que é sobreposto, portanto, é preciso explorar o que há de arte, ciência e tecnologia ao redor.

Expressar: As emoções, as dúvidas, os questionamentos... tudo o que envolve o sujeito como expressividade de suas ações deve ser estimulado por diferentes linguagens.

Conhecer-se: Por fim, pertencer a algo é uma maneira de se conhecer e iniciar a criação de uma identidade que torna o sujeito único dentro de uma comunidade. Com isso a criança se desenvolve como pessoa e socialmente, aprendendo a interagir com diferentes tipos de personalidades e a se expressar de forma clara.

COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

- 1-** Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
- 2-** Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
- 3-** Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
- 4-** Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras e escrita), corporal, visual, sonora e digital -, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
- 5-** Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

- 6-** Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
- 7-** Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
- 8-** Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
- 9-** Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
- 10-** Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

HABILIDADE

(EI02ET03) Compartilhar, com outras crianças, situações de cuidado de plantas e animais nos espaços da instituição e fora dela.

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
<p>- Exploração da Natureza</p> <p>- Dia Nacional da Mata Atlântica</p>	<p>- Passeio pelo jardim da escola: A professora junto com os alunos irá passear para observar a natureza no ambiente escolar.</p> <p>- Coleta de materiais da natureza para criar painéis de desenhos: Coletar folhas, flores, galhos, pedras entre outros para criar desenhos através desses materiais.</p> <p>- Piquenique na área externa da escola: Piquenique na área externa para os alunos curtirem e observarem a natureza.</p> <p>- Experiência com metamorfose da lagarta: A professora passará vídeos e fará uma experiência com a lagarta na sala de aula.</p> <p>- Observação e experimentando os aromas de plantas: Passeios pelo jardim.</p> <p>- Plantação de feijão no algodão: No copinho de plástico as crianças irão plantar e acompanhar o crescimento do pé de feijão</p> <p>- Plantação de girassol: No fundo da garrafa pet as crianças irão plantar sementes de girassol e acompanhar seu desenvolvimento.</p> <p>- Quadro com folhas e flores: A professora montará um quadro com palitos de sorvete e colocará fita para as crianças ir em busca de folhas ou flores para montar um quadro</p>

	<ul style="list-style-type: none">- Roda de conversa sobre a Mata Atlântica: Conversa informal sobre a importância da mata Atlântica.- Sons da natureza: Através de imagens as crianças farão os sons da natureza como (vento, chuva, raio, trovão, mar e fogo).
- Animais e Biodiversidade	<ul style="list-style-type: none">- Experiência com as minhocas e formigas: A professora vai levar minhocas e formigas no pote para as crianças observarem de perto e de forma lúdica;- Passeio e visitaçào sitio: Visitar um sitio para conhecer os animais que ali habitam e explorar a natureza.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

HABILIDADE

(EI02ET01) Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho).

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
<p>- Jogos e Quebra-Cabeças Ambientais</p>	<p>- Jogo da memória: As crianças brincarão com o jogo da memória com as imagens da natureza.</p> <p>- Quebra-cabeça: Montar quebra-cabeças com imagens do meio ambiente; florestas, animais, chuvas, flores, arvores etc.</p> <p>- Bingos da natureza: Na tabela terá várias imagens da natureza e a criança terá que pintar o desenho que a professora mandar.</p>

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

HABILIDADE

(EI02TS02) Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
<p>Construções com materiais recicláveis</p> <p>Construções de lixeiras</p> <p>Experiências</p> <p>Atividade sensorial</p>	<p>- Construção de brinquedos recicláveis: Criar brinquedos com materiais recicláveis junto com a professora e falar sobre a importância da reutilização desses materiais.</p> <p>- Construções de lixeiras coleta seletiva: Criar as lixeiras com fundo de garrafa pet para jogar cada material em seu lugar correto.</p> <p>- Envolver os pais em confecções de brinquedos recicláveis: Pedir para os pais junto com seus filhos montar um brinquedo com materiais recicláveis para levarem na escola e fazer uma exposição envolvendo todos os alunos da escola.</p> <p>- Experiência de energia hidrelétrica: Após o vídeo sobre energia hidrelétrica, as crianças farão uma experiência para mostrar que ela é produzida com água em movimento.</p> <p>- Tocar em materiais que representam a natureza, como folhas, madeira, pedras e penas. As crianças podem explorar esses objetos e perceber suas texturas e formas, fazendo um passeio pelo pomar da escola, subindo e descendo o barranco.</p> <p>Estimular a percepção sensorial com objetos naturais, como os índios fazem em suas atividades cotidianas</p>

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

HABILIDADE

(EI02EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
Lixo na lixeira certa	- Coleta seletiva: Fazer perguntas para que as crianças identifiquem as cores das lixeiras e os materiais a serem depositados e depois, brincando, jogar os materiais (lixos) na lixeira correta: (METAL NO AMARELO, VIDRO NO VERDE, PAPEL NO AZUL, PLÁSTICO NO VERMELHO).

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

HABILIDADE

(EI02EF05) Relatar experiências e fatos acontecidos, histórias ouvidas, filmes ou peças teatrais assistidos etc.

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
Conscientização	- Conscientização para ajudar o Hospital do Amor com lacres e tampinhas: Campanhas com os pais e funcionários para juntar lacres e tampinha de garrafas
Rodas de conversas	- Rodas de conversa sobre reciclagem: Vídeos e conversas sobre a conscientização da reciclagem, reutilização e redução de resíduos;
História e Vídeos	- Explorar os tipos de animais e suas classificações: Imagens e vídeos de animais e insetos e onde eles vivem. (MAR, RIO, TERRA)
Atividades práticas	- Roda de conversa: Vídeos e conversas sobre o que e como fazer para preservarmos a água e o tanto que ela é importante para nossa vida.
Observações	- Conscientização na escola sobre a economia de água: Teatros e campanhas sobre a economia de água.
	- Vídeos lixo no lixo: Paródia do sapo Zé (olha a explosão); Paródia reciclagem (lixo na cestinha); Show da Luna (uma coisa vira outra coisa).
	- Conversa informal sobre eletricidade: Em uma roda de conversa as crianças vão se expressar e falar sobre a eletricidade no cotidiano delas.

- **Histórias e vídeos:** De onde vem a energia elétrica e o porquê ela é tão importante no nosso dia a dia.

- **Observar a chuva:** Em uma roda de conversa as crianças vão dizer suas experiências com a chuva nos dias chuvosos.

- **Atividades práticas de como economizar água nas higiene pessoais do dia a dia:** A professora irá levar as crianças na torneira e ensinará a fecha-la de forma correta e conscientiza-las a fazer corretamente todas as vezes que forem usar.

- **Conscientização da Energia e Eletricidade:** O porquê devemos economizar energia para salvar nosso planeta.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

HABILIDADE

(EI02EO05) Perceber que as pessoas têm características físicas diferentes, respeitando essas diferenças

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
História com imagens	Contaçã de uma história indígena simples, como a história de um animal que ajuda a natureza (ex: "A Lenda do Curió"). (Na caixinha de som a professora irá colocar o canto do pássaro). Mostrar a relação dos indígenas com a natureza e os animais. Mostre figuras de indígenas, explicando de forma breve o que são, como vivem, e o que fazem. Confecção de cartaz coletivo.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

HABILIDADE

(EI02EO06) Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras.

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
Limpezas Cartazes	- Cartaz coletivo: As crianças colarão no cartaz imagens de práticas de como conservar a água na sua rotina diária.

Atividades práticas	<ul style="list-style-type: none"> - Atividades práticas de como economizar água nas higiene pessoais do dia a dia: A professora irá levar as crianças na torneira e ensinará a fecha-la de forma correta e conscientiza-las a fazer corretamente todas as vezes que forem usar. - Limpeza na sala de aula: A professora colocará vários lixos espalhados na sala e as crianças vão pegar jogar no lixo, deixando a sala limpa. - Limpeza na parte externa da escola: Na parte externa da escola as crianças vão sair para limpar o ambiente. - Limpando rios e mares: Em uma bacia com água, peixes e vários lixos as crianças vão pegar com uma peneira ou prendedor e limpará o rio; Em um TNT azul a professora jogará vários lixos e de forma coletiva as crianças terão que limpar o (mar).
----------------------------	---

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	
HABILIDADE	
(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, e entre outros.	
ATIVIDADE	Estratégias e Recursos

Moldes vazados	- Molde vazados de animais e natureza: As crianças vão pintar com guache os moldes vazados de animais e da natureza.
ALINHAVO COM TAMPINHAS DE GARRAFA	- Entregar para as crianças tampinhas coloridas de garrafa pet com um furo no meio. Distribuir pedaços de barbante e pedir que as crianças encham o espaço do barbante com as tampinhas. Ao terminar, pedir que retirem as tampinhas e repita o processo até houver o interesse das crianças.

Obs: Achei melhor acrescentar as habilidades no texto referência da Oficina ao invés de revisar as habilidades que você colocou.

AVALIAÇÃO

Para compreender o desenvolvimento integral da criança, a avaliação será:

- Contínua (observando o processo educativo e a aprendizagem do aluno);
- Registro (o processo de evolução do aluno será registrado individualmente).

Diagnóstica contínua durante todas as atividades realizadas, observando a participação e o interesse das crianças nos seus aspectos cognitivos, afetivo, social e físico.

PROJETO 2025: TODOS CONTRA DENGUE

EMEI DOLORES MARIA TORRENTE
PLANO DE ENSINO 2024
BERRÇÁRIO I OFICINA: LINGUAGEM



PROFESSORA:
ELAINE CRISTINA LUCON XAVIER

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	04
DIREITOS DE APRENDIZAGEM	05
COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA	06
CONTAÇÃO DE HISTÓRIA	08
MÚSICAS E CANÇÕES	09
APRECIÇÃO DE LIVROS	10
EXPRESSÃO VERBAL E CORPORAL	11
VIVENCIANDO EXPERIÊNCIAS	12
LEITURA DIVERSAS	13

LIVROS INTERATIVOS	14
ALFABETO	15
AVALIAÇÃO	16

INTRODUÇÃO

A Educação Infantil é uma fase crucial no desenvolvimento das crianças, onde a construção da linguagem desempenha um papel fundamental. É nesse período que os alicerces para a comunicação eficaz e a alfabetização futura são estabelecidos. O presente plano de ensino tem como objetivo proporcionar um ambiente estimulante e acolhedor, no qual as crianças possam explorar, experimentar e expandir suas habilidades linguísticas de maneira lúdica e significativa.

Nossa abordagem se baseia na crença de que as crianças são naturalmente curiosas e ávidas por aprender. Portanto, promoveremos um ambiente de aprendizagem que valoriza a expressão individual, a interação social e o respeito às diferentes formas de linguagem que as crianças trazem consigo.

Este plano de ensino abrange uma variedade de atividades e estratégias que visam enriquecer o vocabulário, desenvolver a compreensão auditiva, estimular a expressão oral e criar as bases necessárias para a aquisição da leitura e escrita. Além disso, incentivaremos a criatividade, a imaginação e a comunicação não verbais, reconhecendo que a linguagem vai além das palavras.

Acreditamos que, ao seguir este plano de ensino, as crianças serão capazes de construir uma base sólida para o desenvolvimento de suas habilidades linguísticas, ao mesmo tempo em que desenvolvem a confiança e o amor pela comunicação. Juntos, educadores, famílias e crianças embarcarão em uma jornada de descoberta e crescimento, construindo pontes para o sucesso na aprendizagem e na vida.

Vamos começar esta emocionante jornada de desenvolvimento linguístico na Educação Infantil, aproveitando cada momento para nutrir a curiosidade e a capacidade inata de se comunicar das nossas crianças.

DIREITOS DE APRENDIZAGEM

Conviver: Para conhecer o outro, para se relacionar e aprender a lidar com as diferenças entre os indivíduos, é preciso conviver com as pessoas, interagir com crianças e adultos, seja brincando, se divertindo ou em qualquer tarefa do dia a dia, em grupos diversificados em tamanho, gênero e idade.

Brincar: As brincadeiras também devem ser diversificadas e interativas. Além disso, elas precisam ser valorizadas e participativas, de modo que se desenvolvam aspectos como a criatividade, a emotividade e a imaginação.

Participar: A participação também deve ser garantida quando se trata do planejamento de tudo que será realizado no âmbito escolar, assim, adultos e crianças decidem e se posicionam juntos sobre a educação que querem promover e ter.

Explorar: Para se aprofundar em uma cultura é preciso ir além do que é sobreposto, portanto, é preciso explorar o que há de arte, ciência e tecnologia ao redor.

Expressar: As emoções, as dúvidas, os questionamentos... tudo o que envolve o sujeito como expressividade de suas ações deve ser estimulado por diferentes linguagens.

Conhecer-se: Por fim, pertencer a algo é uma maneira de se conhecer e iniciar a criação de uma identidade que torna o sujeito único dentro de uma comunidade. Com isso a criança se desenvolve como pessoa e socialmente, aprendendo a interagir com diferentes tipos de personalidades e a se expressar de forma clara.

COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

- 1-** Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
- 2-** Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
- 3-** Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
- 4-** Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras e escrita), corporal, visual, sonora e digital -, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
- 5-** Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

- 6-** Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
- 7-** Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
- 8-** Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
- 9-** Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
- 10-** Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO**HABILIDADE****(EI01EF01) Reconhecer quando é chamado por seu nome e reconhecer os nomes de pessoas com quem convive.**

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
Contaão de hist3rias Meu nome 3 Z3 e o seu? Chamadinha Cantigas com nomes com fontes sonoras Lata das emo3es	<p>- A hist3ria "Meu nome 3 Z3, e o seu qual 3?" de C3ntia Pontes pode ser uma 3tima op33o para trabalhar com beb3s. Uma maneira de apresentar a hist3ria para os beb3s 3 atrav3s de uma conta3o de hist3ria com muita entona33o e expressividade, usando recursos como fantoches ou objetos que representem os personagens.</p> <p>- Em c3rculo pergunte para cada aluno: Meu nome 3 ..., e o seu? Perguntar para os beb3s e responder os nomes do coleguinha tamb3m, pois ainda n3o falam. Mesmo que os alunos ainda n3o possuam o dom3nio da linguagem, deixe-os se expressar de sua forma e estimule a intera33o.</p> <p>- Trabalhar o nome dos beb3s por meio de m3sicas pode ser uma forma divertida e l3dica de ajud3-las a memoriz3-lo.</p> <p>- Sentados em c3rculos as crian3as cantaram junto a professora cantigas que citam seus nomes (ex: Boa tarde amiguinhos, a canoa virou e on3a pintada). Para tornar a atividade mais rica, usaremos chocalhos para estimular a sonoridade.</p> <p>- Apresentar imagens com as carinhas das emo33es e atrav3s das emo33es apresentadas imit3-las.</p>

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO**HABILIDADE****(EI01EF02) Demonstrar interesse ao ouvir a leitura de poemas e a apresentação de músicas.**

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
Música: Mamãe era uma gatinha.... Painel imantado Meu livrinho Casa bem fechada Feijão com arroz Caixa musical Fantoches	<ul style="list-style-type: none">- Leitura Gato Xadrez- Seu Lobato com imagens ilustrativas e imantada, durante a contação da história apresentar os personagens e colar no painel. A professora poderá pedir para as crianças pegar os animais citados pela professora.- Para esta aula será necessário um cantinho da leitura. Disponibilize os livros sobre o tatame ao alcance das mãos. Assim, o bebê pode interagir com os livros e explorá-los sozinho, o que pode ser uma forma divertida de estimular o interesse pela leitura.- Cantar e incentivar a participação dos bebês através de gestos e palavras promovendo o interesse e engajamento dos pequenos durante a leitura.- Montar um cartaz com as figuras para demonstrar a parlenda feijão com arroz.- Cantar músicas de acordo com as figuras que serão exploradas pelas crianças.- Cantar músicas relacionadas aos fantoches em seguida deixar as crianças manipular o material.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO**HABILIDADE**

(EI01EF03) Demonstrar interesse ao ouvir histórias lidas ou contadas, observando ilustrações e os movimentos de leitura do adulto-leitor (modo de segurar o portador e de virar as páginas).

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
Patinho colorido Roda de leitura Bebeteca	<ul style="list-style-type: none">- Contar história dos patinhos coloridos apresentando o palitochê referente a cor de cada patinho.- Contação de histórias em roda diariamente- Com a bebeteca na sala, as crianças irão manusear livros de histórias explorando imagens, reconhecendo animais, objetos, cores.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO**HABILIDADE****(EI01EF04) Reconhecer elementos das ilustrações de histórias, apontando-os, a pedido do adulto-leitor.**

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
Expressão verbal e corporal História bom dia todas as cores Descobrimo personagens Pasta de imagens	- Organizar a turma sentados confortavelmente para a contação da história: Bom Dia Todas as Cores (Ruth Rocha), mostrando as páginas para que as crianças acompanhem os textos e gravuras. - Apresentar algumas imagens de personagens das histórias para que as crianças possam pegar ao comando da professora. - Fazer a leitura de imagens em pasta para que as crianças possam reconhecer as imagens apresentadas como : frutas, animais terrestre, aquáticos, com pelos, penas, etc.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO**HABILIDADE**

(EI01EF05) Imitar as variações de entonação e gestos realizados pelos adultos, ao ler histórias e ao cantar.

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
Teia de aranha/ bebês rastejantes	- Montar na sala uma teia de aranha com fita ou barbante e estimular os bebês a explorarem os movimentos corporais, engatinhando, rastejando (por baixo da teia) ou caminhando. Posicionar os bebês menores de bruços, abaixo da teia visando a percepção dos seus movimentos e estimulando as formas de deslocamento no espaço (engatinhar, rastejar, rolar).
Cartaz dos animais	- Reunir as crianças em volta do cartaz, mostrando as gravuras e nomeando-as para as crianças. Posicionar os bebês menores de bruços próximos ao cartaz, para observação das imagens.
Bolinha de sabão	No cartaz dos animais, reproduzir os sons, ruídos e movimentos que os bichos fazem, motivando os bebês a imitarem.
Bandinha	- As crianças ouvirão a música: “bolinha de sabão” da palavra cantada e tentarão com auxílio da professora imitar com a boca os sons de bolinhas estourando que são reproduzidos na música. (simular o barulho do estouro de bolinha de sabão com a boca). Descrito no livro porta aberta creche 1 – percurso 5 -páginas 68 e 69.
	- Trabalhar ritmos e sons com a bandinha, as crianças imitam a professora tocar os instrumentos.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

HABILIDADE

(EI01EF06) Comunicar-se com outras pessoas usando movimentos, gestos, balbucios, fala e outras formas de expressão .

ATIVIDADE

Estratégias e Recursos

Estimulando a fala

História na cabana

Revistas

- Cada dia será contada a história diferente.
- Estimular a fala dos bebês com algumas palavras como: papa, neném, mamãe, etc..
- Montar cabaninhas dentro da sala, pedir para as crianças entrarem dentro e contar histórias.
- Apresentar revistas as crianças e ensinar como folhear.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO**HABILIDADE****(EI01EF07) Conhecer e manipular materiais impressos e audiovisuais em diferentes portadores (livro, revista, gibi, jornal, cartaz, CD, tablet etc.).**

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
Rasgar revistas	- Espalhar revistas velhas pelo chão e estimular para que os bebês manipulem, explorem, folheem e rasguem o papel.
Animais domésticos	- Montar na sala um varal, com imagens da natureza e animais domésticos, disponibilizando-o para observação e manipulação. Estimular o grupo a imitar os sons e gestos dos animais presentes nas imagens.
Animais da floresta	- Montar na sala um varal, com imagens da natureza e animais nativos do Brasil, disponibilizando-o para observação e manipulação. Estimular o grupo a imitar os sons e gestos dos animais presentes nas imagens.
Quem está atrás do papel	- Com figuras de animais impressas escondidas em papel pardo fixadas na parede, estimular os bebês a rasgarem o papel pardo para descobrirem quem está lá.
Borboletinha.	- Imprimir a letra da música: Borboletinha. Desenhar e pintar próximo as letras da música o corpo de uma borboleta (somente o corpo, pois as asas serão confeccionadas a partir de carimbos dos pés dos bebês). No momento da aula, acomodar os bebês confortavelmente, de maneira que todos consigam visualizar o varal. Cantar a música vagarosamente, utilizando o varal para ilustrar.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

HABILIDADE

(EI01EF08) Participar de situações de escuta de textos em diferentes gêneros textuais (poemas, fábulas, contos, receitas, qua drinhos, anúncios etc.)

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
Parlenda Massinha	- Cantar com as crianças a Parlenda “um, dois, feijão com arroz.....Em seguida montar um cartaz com as imagens e fixar na parede. A professora irá chamar as crianças um a um para que construam o cartaz coletivo. - Confeção de massinha: apresentar os ingredientes, confeccionar um cartaz coletivo de receita utilizando rótulos e imagens dos ingredientes.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO**HABILIDADE****(EI01EF09) Conhecer e manipular diferentes instrumentos e suportes de escrita.**

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
Alfabeto Escrita	<ul style="list-style-type: none">- Arte com as iniciais do nome: com fita crepe a professora fará o traçado da letra inicial da criança, em seguida o aluno fará a mistura das cores (será uma obra de arte para os pequenos) deixe secar, para finalizar é só tirar a fita. - Será utilizado pedaços de carvão para que as crianças possam escrever no papel pardo. Riscos e rabiscos com canetinhas coloridas dentro de caixas de papelão, no espelho, sulfites, pedaços de papelão. - Riscos e rabiscos com giz coloridos no chão, giz molhado em papel pardo.

AVALIAÇÃO

Para compreender o desenvolvimento integral da criança, a avaliação será:

Avaliação contínua durante todas as atividades realizadas, observando a participação e o interesse das crianças nos seus aspectos cognitivos, afetivo, social e físico.

EMEI DOLORES MARIA TORRENTE
PLANO DE ENSINO 2024
BERÇÁRIO II A e II B -OFICINA: LINGUAGEM

PLANEJAMENTO ANUAL
Educação Infantil



PROFESSORAS:
ELAINE CRISTINA LUCON
QUÉTELE PRISCILA PARO

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	04
DIREITOS DE APRENDIZAGEM	05
COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA	06
CONTAÇÃO DE HISTÓRIA	08
MÚSICAS E CANÇÕES	09
APRECIÇÃO DE LIVROS	10
EXPRESSÃO VERBAL E CORPORAL	11
VIVENCIANDO EXPERIÊNCIAS	12
LEITURA DIVERSAS	13
LIVROS INTERATIVOS	14
RISCOS E RABISCOS	15
AVALIAÇÃO	16

INTRODUÇÃO

A Educação Infantil é uma fase crucial no desenvolvimento das crianças, onde a construção da linguagem desempenha um papel fundamental. É nesse período que os alicerces para a comunicação eficaz e a alfabetização futura são estabelecidos. O presente plano de ensino tem como objetivo proporcionar um ambiente estimulante e acolhedor, no qual as crianças possam explorar, experimentar e expandir suas habilidades linguísticas de maneira lúdica e significativa.

Nossa abordagem se baseia na crença de que as crianças são naturalmente curiosas e ávidas por aprender. Portanto, promoveremos um ambiente de aprendizagem que valoriza a expressão individual, a interação social e o respeito às diferentes formas de linguagem que as crianças trazem consigo.

Este plano de ensino abrange uma variedade de atividades e estratégias que visam enriquecer o vocabulário, desenvolver a compreensão auditiva, estimular a expressão oral e criar as bases necessárias para a aquisição da leitura e escrita. Além disso, incentivaremos a criatividade, a imaginação e a comunicação não verbais, reconhecendo que a linguagem vai além das palavras.

Acreditamos que, ao seguir este plano de ensino, as crianças serão capazes de construir uma base sólida para o desenvolvimento de suas habilidades linguísticas, ao mesmo tempo em que desenvolvem a confiança e o amor pela comunicação. Juntos, educadores, famílias e crianças embarcarão em uma jornada de descoberta e crescimento, construindo pontes para o sucesso na aprendizagem e na vida.

Vamos começar esta emocionante jornada de desenvolvimento linguístico na Educação Infantil, aproveitando cada momento para nutrir a curiosidade e a capacidade inata de se comunicar das nossas crianças.

DIREITOS DE APRENDIZAGEM

Conviver: Para conhecer o outro, para se relacionar e aprender a lidar com as diferenças entre os indivíduos, é preciso conviver com as pessoas, interagir com crianças e adultos, seja brincando, se divertindo ou em qualquer tarefa do dia a dia, em grupos diversificados em tamanho, gênero e idade.

Brincar: As brincadeiras também devem ser diversificadas e interativas. Além disso, elas precisam ser valorizadas e participativas, de modo que se desenvolvam aspectos como a criatividade, a emotividade e a imaginação.

Participar: A participação também deve ser garantida quando se trata do planejamento de tudo que será realizado no âmbito escolar, assim, adultos e crianças decidem e se posicionam juntos sobre a educação que querem promover e ter.

Explorar: Para se aprofundar em uma cultura é preciso ir além do que é sobreposto, portanto, é preciso explorar o que há de arte, ciência e tecnologia ao redor.

Expressar: As emoções, as dúvidas, os questionamentos... tudo o que envolve o sujeito como expressividade de suas ações deve ser estimulado por diferentes linguagens.

Conhecer-se: Por fim, pertencer a algo é uma maneira de se conhecer e iniciar a criação de uma identidade que torna o sujeito único dentro de uma comunidade. Com isso a criança se desenvolve como pessoa e socialmente, aprendendo a interagir com diferentes tipos de personalidades e a se expressar de forma clara.

COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

- 1-** Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
- 2-** Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
- 3-** Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
- 4-** Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras e escrita), corporal, visual, sonora e digital -, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
- 5-** Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

- 6-** Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
- 7-** Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
- 8-** Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
- 9-** Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
- 10-** Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO**HABILIDADE**

(EIO2EF01) Dialogar com crianças e adultos, expressando seus desejos, necessidades, sentimentos e opiniões.

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
Contação de histórias	<p>- Jogo de faz de conta com bonecos ou fantoches - Use bonecos, fantoches ou até mesmo brinquedos que imitem pessoas (ou figuras simples). Crie situações fictícias (por exemplo, “O ursinho está com fome, o que ele pode comer?”) e incentive a criança a falar o que o personagem sente e quer fazer.</p> <p>- Rodinha de conversa - Crie uma rotina diária onde todos se reúnem para falar sobre o que fizeram no dia, como se sentiram ou o que gostariam de fazer. Uma boa ideia é usar um objeto para passar entre as crianças (por exemplo, um "microfone" de brinquedo), assim elas podem falar quando segurarem o objeto.</p> <p>- Desenho e contação de história -Dê à criança folhas e lápis de cor para que ela desenhe o que está sentindo naquele momento (por exemplo, um sol se sentindo feliz ou uma nuvem triste). Depois, peça que ela conte uma história a partir do desenho, expressando seus sentimentos e pensamentos. História “o monstro de todas as cores”, contando a história e apresentando os</p>

monstrinhos descritos na história e suas cores.

- **Lata das emoções** – em círculo com as crianças pedir para cada criança pegar uma figura e expressar (imitar) a emoção que sorteou.

- **Cartões de sentimentos** - Apresente cartões simples com desenhos que representem diferentes sentimentos (feliz, triste, bravo, com medo, etc.). Mostre os cartões para a criança e peça que ela identifique como está se sentindo naquele momento. Incentive a criança a dizer por que se sente assim, mesmo que com palavras simples.

- **Brincadeiras de imitação** - (imitar emoções e sons) Faça caretas ou sons de diferentes emoções (feliz, triste, surpreso, bravo, etc.) e incentive a criança a imitar. Depois, peça que ela crie uma expressão ou som para uma emoção que ela tenha vivido recentemente.

- **Jogo de "Escolha o que você quer"** - Ofereça duas ou mais opções (brinquedos, alimentos ou atividades) e peça para a criança escolher o que ela prefere, dizendo por que fez essa escolha. Por exemplo, "Você quer brincar com o carrinho ou com a boneca? Por quê?".

	<p>- Histórias interativas - (livros de "abrir e fechar") Escolha livros interativos, que tenham abas, janelas para abrir e imagens com perguntas (ex: "O que será que está atrás desta porta?"). Durante a leitura, faça pausas para perguntar à criança o que ela acha que vai acontecer, ou como ela acha que o personagem está se sentindo. Neste momento pode oferecer a bebeteca.</p>
--	--

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO**HABILIDADE**

(EIO2EF02) Identificar e criar diferentes sons e reconhecer rimas e aliterações em cantigas.

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
Músicas e canções	<p>- Brincadeira com sons de animais - Cante músicas ou recite poesias que falem sobre animais (como a tradicional "Boi da cara preta" ou "O sapo não lava o pé"). Depois, peça para a criança imitar os sons dos animais. Faça um jogo em que você faz o som de um animal e a criança precisa adivinhar qual é.</p> <p>- Exploração de instrumentos musicais simples - Ofereça instrumentos musicais simples, como tambor, maracas, chocalho ou xilofone (Bandinha). Diga à criança que você vai fazer um som e ela deve imitar ou criar um som semelhante. Depois, podem brincar de "bater palmas e bater pés" para criar sons de diferentes maneiras. Ao fazer isso, encoraje a criança a usar palavras e frases simples que rimem com o som que está sendo feito.</p> <p>- Jogos de rimas com palavras do cotidiano - Durante as atividades diárias (como arrumar brinquedos, fazer o lanche ou passear), use palavras simples e procure criar rimas. Exemplo: "O sol brilha no céu azul, o dia está bem legal!" ou "O gato gosta de ratos, mas o cachorro gosta de</p>

pratos". Encoraje a criança a completar a rima ou até mesmo a inventar rimas próprias.

- **Cantigas e músicas com rimas** - Cante cantigas tradicionais como "Atirei o pau no gato", "Ciranda, cirandinha", "A canoa virou" ou "O cravo brigou com a rosa". Após cantar, pergunte à criança se ela percebe alguma palavra que rime. Ao longo da música, encoraje a criança a repetir as rimas junto com você.

- **Histórias com rimas e repetições** - Leia histórias infantis com rimas ou que tenham uma repetição de sons, como "Chapeuzinho Vermelho" ou "Os três porquinhos". Após a leitura, repita os versos ou frases que rimam e incentive a criança a repetir com você. Crie uma versão personalizada da história, usando outras palavras que rimem.

- **Brincando com o nome das letras** - Utilize letras do alfabeto e brinque com os sons iniciais de cada uma, como "B de bola, B de baú", ou "C de cachorro, C de casa". Crie músicas ou rimas simples com esses sons. Pergunte à criança: "Qual é o som do B?", e incentive a criança a repetir os sons das letras. Pode-se usar a música do Alfabeto da Xuxa.

	<p>- Brincando com aliterações - Crie frases simples e brincadeiras com palavras que começam com o mesmo som, como “cachorro corre, cavalo pula” ou “bola bate, bola rola”. Incentive a criança a dizer palavras ou frases que começam com o mesmo som, ajudando-a a perceber o padrão sonoro.</p>
--	---

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO**HABILIDADE**

(EI02EF03) Demonstrar interesse e atenção ao ouvir a leitura de histórias e outros textos, diferenciando escrita de ilustrações, e acompanhando, com orientação do adulto-leitor, a direção da leitura (de cima para baixo, da esquerda para a direita).

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
Apreciação de livros	<p>- Leitura compartilhada com livros de figuras grandes - Escolha livros com ilustrações grandes e coloridas, com poucas palavras por página (livros de imagens ou "livros interativos" com abas e texturas). Enquanto você lê, aponte as palavras e mostre à criança como a leitura acontece da esquerda para a direita e de cima para baixo. Pergunte o que ela vê nas imagens, e converse sobre as ilustrações.</p> <p>- Leitura de histórias com repetição - Escolha histórias curtas com frases repetitivas ou com refrões (por exemplo, "O sapo não lava o pé" ou "A galinha ruiva"). Leia em voz alta e incentive a criança a repetir as partes da história que são repetidas, acompanhando a leitura. Enquanto lê, mostre as palavras, e oriente a criança para que observe a direção da leitura.</p> <p>- Livro interativo com texturas e abas - Use livros interativos que tenham abas para abrir, texturas para sentir ou partes móveis (como livros de feltro ou de papel grosso com elementos para tocar). Durante a leitura, pergunte o que a criança está tocando e relacione isso com o que está escrito.</p>

Ao mesmo tempo, oriente-a sobre a direção da leitura, mostrando como as palavras acompanham as imagens.

- **Leitura de livros de palavras ou pasta de imagens** - Use livros que tenham uma palavra associada a uma imagem (por exemplo, livros que mostram "cachorro" com a imagem de um cachorro ao lado). Mostre à criança a palavra e peça para ela apontar a imagem correspondente. Aponte as palavras enquanto lê, ajudando a criança a seguir a leitura de cima para baixo e da esquerda para a direita.

- **Caixa de histórias: contar e ilustrar** - Dê à criança papel, lápis de cor e outros materiais para ela desenhar partes de uma história. Após ela criar os desenhos, ajude-a a escrever palavras simples (como "sol", "gato", "flor") para acompanhar as imagens. Depois, leia a história criada com ela, mostrando como as palavras seguem a direção da leitura de cima para baixo e da esquerda para a direita.

- **Exploração de livros "BEBETECA"** - Dê à criança livros de histórias e explore juntos o conteúdo,

	<p>observando como as palavras estão dispostas. Ao ler, mostre à criança como virar as páginas da esquerda para a direita e como a leitura começa de cima para baixo. Deixe-a segurar o livro e virar as páginas, sempre orientando sobre a direção.</p>
--	--

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO**HABILIDADE**

(EIO2EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
Expressão verbal e corporal	<p>- Leitura interativa com perguntas simples -Durante a leitura de um livro, faça perguntas simples e abertas, como:</p> <p>"Quem é esse personagem?"</p> <p>"Onde está o sapo? O que ele está fazendo?"</p> <p>"O que acontece com o ursinho? Como ele se sente?"</p> <p>"O que você acha que vai acontecer agora?"</p> <p>- Jogo de "Onde está o personagem?" -Após ler uma história, abra o livro novamente e peça à criança para apontar o personagem ou objeto específico. Pergunte: "Onde está a vaca? Você consegue ver o cavalo?" ou "Qual é a cor da casa do João?". Estimule a criança a dar respostas simples, como "Aqui!" ou "Ali!".</p> <p>- Caixa de histórias com objetos - Coloque dentro de uma caixa alguns objetos relacionados à história que você acabou de ler (como um brinquedo de carro se a história falar sobre uma viagem, ou uma pequena boneca para representar um personagem). Após a leitura, peça para a criança identificar os objetos e associá-los aos personagens ou acontecimentos, fazendo perguntas como:</p>

"Quem está viajando? Qual é o nome dele?", ou "O que aconteceu quando o personagem encontrou o brinquedo?".

- **“Sequência da história” com imagens** - Providenciar cartões ou imagens grandes de uma história simples que você tenha lido. Após a leitura, espalhe as imagens no chão ou em uma mesa e peça para a criança ajudar a colocá-las na ordem correta. Pergunte: "O que acontece primeiro?", "O que vem depois?" e "Como termina a história?".

- **Exploração de ilustrações com perguntas** - Depois de ler uma história, mostre as ilustrações e faça perguntas sobre elas, como:

"O que está acontecendo aqui? Onde eles estão?"

"Quem está com o chapéu vermelho?"

"Qual é a cor da casa onde o personagem mora?"

"O que está acontecendo no fundo da imagem?"

- **"História em movimento"** - Após ler uma história, peça para a criança atuar as cenas principais, como "Se o personagem dormiu pedir para dormir, se correu, pedir para correr e assim por diante andar devagar, pular. Use gestos e movimentos para representar os acontecimentos da história.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO**HABILIDADE**

(EIO2EF05) Relatar experiências e fatos acontecidos, histórias ouvidas, filmes ou peças teatrais assistidos etc.

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
Vivenciando experiências	<p>- Contando uma história com figuras - Mostre à criança um conjunto de imagens ou um livro com ilustrações (pode ser de uma história que ela tenha ouvido recentemente ou até mesmo pedir uma foto da família). Pergunte o que está acontecendo nas imagens e incentive-a a contar o que ela vê, usando palavras e gestos. A criança pode até inventar partes da história com base nas imagens. No caso de ter fotos da família confeccionar um cartaz coletivo e expor na sala. Cada um terá sua experiência vivenciada.</p> <p>- Relatando uma experiência com brinquedos -Ofereça à criança brinquedos que representem elementos de uma história ou experiência que ela tenha vivido recentemente (por exemplo, brinquedos de animais ou bonecos que representem pessoas). Pergunte: "O que você fez com o seu amigo hoje?" ou "Onde você foi ontem?" E incentive-a a usar os brinquedos para contar a história, representando as ações e falas dos personagens. Pode-se fazer um dia com trazendo o brinquedo de casa.</p>

- **Desenhando e narrando uma história** - Dê à criança papel e lápis de cor e peça para ela desenhar algo que tenha acontecido no seu dia ou uma história que ela tenha ouvido. Pergunte sobre o que ela desenhou, incentivando-a a contar a história por trás do desenho. Por exemplo: "Quem está no desenho? O que aconteceu com eles?".

- **Adivinha o que aconteceu?** - Pergunte à criança sobre uma situação do dia a dia, como uma ida ao parque ou um passeio com os pais. Faça perguntas simples como: "O que você fez no parque?", "Quem você encontrou lá?" ou "Você viu algum animal?". Ajude-a a lembrar e encoraje-a a narrar o que aconteceu, fazendo com que a criança participe ativamente do relato.

- **Contaçõ de histórias com objetos** - Dê à criança uma caixa ou cesta com vários objetos (brinquedos, figuras de animais, utensílios simples, etc.). Peça para ela criar uma história com os objetos, relatando o que aconteceu com eles. Faça perguntas para orientar, como: "O que o cachorro fez com a bola?", ou "O que a princesa encontrou na floresta?".

- **Meu dia" com colagens** - Proponha à criança fazer uma colagem de seu dia usando recortes de revistas, fotos ou desenhos. Ela pode colar figuras que representem atividades do seu dia, como

comer, brincar, passear, entre outras. Depois, incentive-a a contar a história do que fez, a partir da colagem, perguntando: "O que você fez depois de acordar?", "Quem estava com você no parquinho?".

-Fantoches para recontar histórias - Use fantoches ou bonecos e reencene uma história que a criança tenha ouvido ou vivenciado. Pergunte a ela como gostaria de começar a história e incentive-a a usar os fantoches para criar os diálogos e ações. Durante a atividade, faça perguntas como: "O que aconteceu depois?", "Como o personagem se sentiu?" e deixe a criança guiar a narrativa.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO**HABILIDADE**

(EI02EF06) Criar e contar histórias oralmente, com base em imagens ou temas sugeridos.

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
Vivenciando experiências	<p>- Contando histórias com cartões de imagens -Prepare um conjunto de cartões com imagens simples e claras (como animais, objetos, pessoas, cenas de um parque, etc.). Peça à criança que escolha alguns cartões e crie uma história a partir das imagens que selecionou. Pergunte: "O que esse animal está fazendo?", "Onde ele está?", "Quem ele encontra?".</p> <p>- "História em sequência" com ilustrações- Mostre à criança um conjunto de imagens (podem ser ilustrações simples de histórias conhecidas ou imagens criadas por você). Coloque as imagens em uma ordem lógica e peça para a criança criar uma história com base nelas. Você pode iniciar com uma pergunta, como: "O que acontece primeiro?", e ir guiando a narrativa conforme ela vai falando.</p> <p>- "História das figuras" com livros de imagens - Pegue um livro sem texto, apenas com ilustrações, e peça para a criança olhar as imagens e contar o que está acontecendo. Por exemplo: "Quem está nesse desenho? O que ele está fazendo?". Incentive a criança a inventar uma história baseada nas</p>

imagens, utilizando palavras simples.

- **"História com tema" baseado no dia a dia** - Pergunte à criança sobre o seu dia (por exemplo, "O que você fez no parquinho?" ou "O que aconteceu na escola?"). Incentive-a a transformar esses eventos cotidianos em histórias, contando de forma criativa o que aconteceu. Você pode também sugerir temas específicos, como: "Conte uma história sobre um animal de estimação ou "O que aconteceu no final de semana?". Pode -se montar um cartaz com fotos dos animais de estimação das crianças (pedir para que a família envie fotos).

- **Contando histórias com "gestos e sons"** - Após ler uma história simples ou ouvir uma experiência, incentive a criança a contar a história utilizando gestos e sons. Por exemplo, se a história envolve um cachorro, ela pode imitar o latido; se é uma história de um passeio de trem, ela pode fazer o som do trem "tchu-tchu" "piui". Pergunte: "O que o cachorro fez? Como ele latiu?" ou "Como o trem faz barulho?".

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO**HABILIDADE**

(EI02EF07) Manusear diferentes portadores textuais, demonstrando reconhecer seus usos sociais.

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
Leitura diversas	<p>- Exploração de livros de diferentes formatos - Ofereça à criança livros de diferentes tipos, como livros de figuras, livros em braile, livros de atividades, livros de pano, livros de plástico e até livros de brinquedo. Mostre como virar a página corretamente e incentive a criança a explorar as imagens, tocando e interagindo com o material. Pergunte: "O que você acha que está escrito aqui?", ou "Que história esse livro está contando?".</p> <p>- Cartões e Cartazes - Utilize cartões coloridos com letras ou imagens que representem palavras simples (como "mamãe", "cachorro", "sol", etc.). Mostre à criança como esses cartões podem ser usados para organizar ou comunicar informações, como em um jogo de correspondência de palavras e imagens. Pode também fazer cartazes com temas do cotidiano, como um cartaz com os nomes dos membros da família, lista de nomes da sala ou uma lista de atividades do dia.</p> <p>- Exploração de revistas e jornais - Ofereça revistas e jornais com imagens grandes e coloridas. Mostre à criança como virar as páginas e fale sobre o que ela vê nas imagens (animais, alimentos,</p>

peessoas, etc.). Fale um pouco sobre o que são revistas e jornais, como eles informam sobre o mundo. Diga algo como: "Aqui estão imagens que ajudam as pessoas a saber o que está acontecendo no mundo".

- **Embalagens e rótulos** –Dê à criança embalagens vazias ou rótulos de produtos (como caixas de cereais, embalagens de sucos, de shampoo, etc.) e incentive-a a observar as imagens e as palavras. Pergunte sobre o que ela acha que está escrito, o que é o produto, para que serve e como é usado. Por exemplo: "O que está escrito nessa caixa? O que tem dentro da caixa?".

- **"Cartinha para a mamãe"**- Dê à criança uma folha de papel e uma caneta ou lápis, e peça que ela "escreva" uma carta para a mamãe, papai ou alguém especial. A criança pode desenhar ou "rabiscar" no papel, enquanto você ajuda a contextualizar que ela está criando um texto para alguém. Pergunte: "O que você quer contar para a mamãe na sua cartinha?". Escreva o que a criança quer dizer nesta carta.

-**Jogos com sinais e símbolos** -Use placas ou sinais simples, como uma seta indicando direção, símbolos de trânsito (montar um circuito com as placas de trânsito para andar de motoca), sinais

de alerta, entre outros. Explique o que cada sinal significa e onde ele é encontrado. Por exemplo, "Essa é uma seta, e ela nos mostra para onde ir". Mostre que esses sinais são usados em lugares públicos, em lojas, ruas, etc. Confeccionar um cartaz com os símbolos.

- **Cartas de brinquedo** - Ofereça à criança cartas de brinquedo ou envelopes com imagens e palavras simples, onde o professor será o escriba. Peça para ela desenhar dentro do envelope, e depois entregar a carta para você ou para outra criança. Você pode também simular uma situação em que a criança receba uma carta (real ou imaginária) e ajude a explicar que as cartas são usadas para comunicar mensagens. Troca de cartinhas entre os amiguinhos da sala.

- **Manuseio de catálogos e folhetos** - Ofereça à criança catálogos ou folhetos de lojas ou de outros serviços, destacando imagens e nomes de produtos ou serviços. Pergunte o que ela vê nas imagens e explique que esses materiais são usados para mostrar coisas que as pessoas podem comprar ou conhecer. Você pode dizer algo como: "Esse catálogo mostra o que tem na loja" ou "Esses folhetos ajudam as pessoas a saber onde ir".

- **Exploração de "livros de receitas"**- Use livros de receitas com ilustrações e leia para a criança

	<p>uma receita simples, como a de um bolo ou suco. Mostre as imagens e explique que as receitas são textos usados para ensinar a fazer algo. Você pode até mesmo preparar a receita com a criança, mostrando como a escrita é usada para guiar as pessoas. Pedir para cada família enviar uma receita e montar um caderno de receitas para cada um.</p>
--	---

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO**HABILIDADE**

(EIO2EF08) Manipular textos e participar de situações de escuta para ampliar seu contato com diferentes gêneros textuais (parlendas, histórias de aventura, tirinhas, cartazes de sala, cardápios, notícias etc.)

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
Livros interativos	<p>- Parlendas e Rimas -Cante ou recite parlendas conhecidas, como "Atirei o pau no gato", "O sapo não lava o pé", "a galinha do vizinho", "um, dois, feijão com arroz" ou outras rimas simples. Estimule a criança a repetir as palavras e a cantar junto. Durante a atividade, mostre a escrita das palavras em cartazes ou cartões, destacando a rima e as palavras que se repetem.</p> <p>- Exploração de Tirinhas - Escolha tirinhas simples e coloridas de livros ou revistas (com ilustrações claras e personagens que falam pouco, como as de "Turma da Mônica"). Mostre as imagens e pergunte o que ela acha que está acontecendo. Você pode também criar tirinhas simples, com desenhos ou imagens com balões de fala, e pedir para a criança inventar falas para os personagens.</p> <p>- Cartazes de Sala - Coloque cartazes simples pela sala com imagens e palavras relacionadas aos acontecimentos do dia a dia (como "hora de brincar", "hora do lanche" ou "hora de dormir")</p>

monte a rotina diária na escola. Mostre esses cartazes para a criança, explicando seu significado e como eles são usados na sala de aula ou na casa para organizar o cotidiano.

- **Exploração de Cardápios** - Mostre um cardápio simples, com imagens de alimentos (como frutas, sucos, pratos e sobremesas). Pergunte à criança o que ela gostaria de comer e ajude-a a reconhecer os nomes dos alimentos no cardápio. Você pode criar um cardápio fictício e fazer de conta que está escolhendo um prato para o almoço ou o jantar, deixando as crianças escolher o que gostaria de comer com base nas imagens.

- **Explorando Cartões e Etiquetas com Instruções** - Mostre à criança etiquetas de roupas com palavras como "lavar à mão", "não passar" ou "tamanho". Explique o que essas palavras significam e para que servem. Você pode criar um jogo em que ela "lerá" as etiquetas e ajudará a escolher as roupas de acordo com as instruções. Brincar com o baú das fantasias.

--	--

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO**HABILIDADE**

(EIO2EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
Riscos e rabiscos	<p>- Desenhando com Giz de Cera - Ofereça à criança uma folha de papel e um conjunto de giz de cera. Incentive-a a traçar linhas, círculos, ziguezagues e formas simples. Diga para a criança tentar fazer risquinhos, como se estivesse "desenhando a chuva" ou "desenhando o sol". Você pode guiá-la, fazendo traços simples para que ela imite.</p> <p>- Riscos e Traços com Caneta Hidrográfica - Ofereça à criança uma folha de papel em branco e canetas hidrográficas. Estimule-a a fazer linhas e desenhos simples, como ziguezagues ou espirais. Pode também pedir que ela faça "riscos de lápis" e depois passe a caneta por cima, observando como a tinta fica vibrante.</p> <p>- Desenhando com Pincel e Tinta -Prepare uma folha de papel e ofereça tinta aquarela ou guache e pincéis de diferentes tamanhos. Explique que o pincel pode ser usado para fazer linhas e pontos, ou até manchas grandes. A criança pode tentar "pintar o céu", fazer traços em várias direções e até mesmo experimentar com "pinturas de borrão". Oferecer também o muro de azulejo.</p>

- **Desenhos com Areia Colorida ou Sal** - Coloque uma camada de areia colorida ou sal grosso em uma bandeja rasa. Deixe a criança usar o dedo ou uma vareta para desenhar e traçar formas e linhas na areia. Você pode sugerir que ela desenhe uma linha reta, uma curva ou até imitar o formato de figuras conhecidas (como um círculo, estrela ou quadrado).

- **Desenhando com Pedras ou Grãos** - Forneça à criança pedras pequenas, feijão ou outros grãos e peça para ela formar desenhos ou linhas no papel, criando diferentes padrões. Você pode também fazer formas no chão, como círculos ou linhas, e pedir para a criança imitá-las com os grãos ou pedras.

- **Desenho com Giz no Quadro Negro** - Coloque um quadro negro ou uma superfície escura como papel cartão preto (como uma lousa) e ofereça giz. A criança pode experimentar traçar linhas, formas, figuras e escrever "no escuro". O contraste do giz branco sobre o quadro negro torna a experiência visualmente estimulante.

- **Desenhando com Carimbos** - Ofereça à criança carimbos de diferentes formas (círculos, estrelas, animais, letras) e tinta. Ela pode carimbar as imagens no papel e formar padrões. Pode- se também

criar carimbos com alimentos. Encoraje-a a explorar os diferentes tipos de carimbos, criando uma sequência de formas ou desenhando ao redor delas. Os carimbos ajudam a criança a desenvolver o controle de como pressionar e levantar o instrumento, além de promover a associação de figuras com o desenho e o conceito de repetição.

- **Escrita em Papel Alumínio com Caneta** - Dê à criança uma folha de papel alumínio e uma caneta (preferencialmente uma caneta que tenha uma ponta mais firme). Mostre como ela pode desenhar e escrever sobre a superfície metálica, fazendo traços, marcas e pequenos desenhos. O brilho do papel alumínio pode ser fascinante para a criança.

- **Riscos com Lápis de Cor e Cartolina** - Dê à criança uma cartolina e lápis de cor e incentive-a a fazer traços em várias direções. Peça para ela experimentar com traços horizontais, verticais e inclinados, criando padrões ou imitando formas geométricas simples.

- **Pintura com Dedos** - Ofereça à criança uma folha de papel e tintas coloridas. Deixe que ela use os dedos para fazer marcas e desenhos no papel. Estimule-a a criar linhas, círculos e figuras usando as mãos.

	<p>- Desenhando no Ar com o Dedinho - Peça à criança para "desenhar no ar" com o dedo, seguindo sua orientação. Você pode pedir para ela desenhar formas como círculos, linhas retas ou até figuras mais simples. Pode também dar direções como "Desenhe um grande círculo no ar" ou "Faça uma linha reta de cima para baixo".</p>
--	---

AVALIAÇÃO

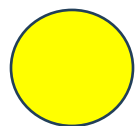
Para compreender o desenvolvimento integral da criança, a avaliação será:

Avaliação contínua durante todas as atividades realizadas, observando a participação e o interesse das crianças nos seus aspectos cognitivos, afetivo, social e físico.

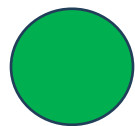
SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	04
DIREITOS DE APRENDIZAGEM	05
COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA	06
CONTAÇÃO E LEITURA DE HISTÓRIAS	08
MÚSICAS E RIMAS	13
APRECIÇÃO DE LIVROS	17
EXPRESSÃO VERBAL E CORPORAL	19
ESCRITA CRIATIVA	20
TEXTOS E LETRAS	23
LIVROS INTERATIVOS	27
ALFABETO E FONÉTICA	28

LEGENDA



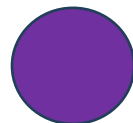
1º BIMESTRE



2º BIMESTRE



3º BIMESTRE



4º BIMESTRE

INTRODUÇÃO

A Educação Infantil é uma fase crucial no desenvolvimento das crianças, onde a construção da linguagem desempenha um papel fundamental. É nesse período que os alicerces para a comunicação eficaz e a alfabetização futura são estabelecidos. O presente plano de ensino tem como objetivo proporcionar um ambiente estimulante e acolhedor, no qual as crianças possam explorar, experimentar e expandir suas habilidades linguísticas de maneira lúdica e significativa.

Nossa abordagem se baseia na crença de que as crianças são naturalmente curiosas e ávidas por aprender. Portanto, promoveremos um ambiente de aprendizagem que valoriza a expressão individual, a interação social e o respeito às diferentes formas de linguagem que as crianças trazem consigo.

Este plano de ensino abrange uma variedade de atividades e estratégias que visam enriquecer o vocabulário, desenvolver a compreensão auditiva, estimular a expressão oral e criar as bases necessárias para a aquisição da leitura e escrita. Além disso, incentivaremos a criatividade, a imaginação e a comunicação não verbal, reconhecendo que a linguagem vai além das palavras.

Acreditamos que, ao seguir este plano de ensino, as crianças serão capazes de construir uma base sólida para o desenvolvimento de suas habilidades linguísticas, ao mesmo tempo em que desenvolvem a confiança e o amor pela comunicação. Juntos, educadores, famílias e crianças embarcarão em uma jornada de descoberta e crescimento, construindo pontes para o sucesso na aprendizagem e na vida.

Vamos começar esta emocionante jornada de desenvolvimento linguístico na Educação Infantil, aproveitando cada momento para nutrir a curiosidade e a capacidade inata de comunicar das nossas crianças.

DIREITOS DE APRENDIZAGEM

Conviver: Para conhecer o outro, para se relacionar e aprender a lidar com as diferenças entre os indivíduos, é preciso conviver com as pessoas, interagir com crianças e adultos, seja brincando, se divertindo ou em qualquer tarefa do dia a dia, em grupos diversificados em tamanho, gênero e idade.

Brincar: As brincadeiras também devem ser diversificadas e interativas. Além disso, elas precisam ser valorizadas e participativas, de modo que se desenvolvam aspectos como a criatividade, a emotividade e a imaginação.

Participar: A participação também deve ser garantida quando se trata do planejamento de tudo que será realizado no âmbito escolar, assim, adultos e crianças decidem e se posicionam juntos sobre a educação que querem promover e ter.

Explorar: Para se aprofundar em uma cultura é preciso ir além do que é sobreposto, portanto, é preciso explorar o que há de arte, ciência e tecnologia ao redor.

Expressar: As emoções, as dúvidas, os questionamentos... tudo o que envolve o sujeito como expressividade de suas ações deve ser estimulado por diferentes linguagens.

Conhecer-se: Por fim, pertencer a algo é uma maneira de se conhecer e iniciar a criação de uma identidade que torna o sujeito único dentro de uma comunidade. Com isso a criança se desenvolve como pessoa e socialmente, aprendendo a interagir com diferentes tipos de personalidades e a se expressar de forma clara.

COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

- 1- Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
- 2- Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
- 3- Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
- 4- Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras e escrita), corporal, visual, sonora e digital -, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
- 5- Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

- 6-** Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
- 7-** Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
- 8-** Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
- 9-** Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
- 10-** Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

HABILIDADE

(EI03EF01) 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.

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
CONTAÇÃO E LEITURA DE HISTÓRIA	<p>LATA DA APRESENTAÇÃO: EM CÍRCULO AS CRIANÇAS IRÃO PASSAR A LATA DA APRESENTAÇÃO E IRÃO RETIRAR UMA PERGUNTA PESSOAL, A PROFESSORA IRÁ LER E A CRIANÇA IRÁ RESPONDER.</p> <p>EX: QUAL O SEU NOME? QUANTOS ANOS VOCÊ TEM? VOCÊ TEM IRMÃOS?</p> <p>LEITURADO LIVRO “QUE BICHO SERÁ QUE A COBRA COMEU” E DESENHO SOBRE A HISTÓRIA: A PROFESSORA IRÁ FAZER A LEITURA DO LIVRO, QUESTIONAR AS CRIANÇAS SOBRE O QUE ACONTECEU NA HISTÓRIA E EM SEGUIDA AS CRIANÇAS IRÃO REALIZAR O DESENHO SOBRE O QUE ENTENDERAM DA HISTÓRIA.</p> <p>CONFECÇÃO DE LENDA VITÓRIA RÉGIA: A PROFESSORA IRÁ LER A LENDA DA VITÓRIA RÉGIA PARA AS CRIANÇAS, EM SEGUIDA AS CRIANÇAS IRÃO PINTAR UM PRATINHO DE PAPELÃO DE VERDE, ASSIM COMO A VITÓRIA RÉGIA, E POR ÚLTIMO IRÃO FAZER A FLOR BRANCA COM PAPEL BRANCO.</p>

LENDA DO GUARANÁ: A PROFESSORA IRÁ LER A LENDA INDÍGENA DO GUARANÁ, IRÁ CONVERSAR COM AS CRIANÇAS SOBRE O QUE ENTENDERAM, QUAIS AS PARTES QUE MAIS GOSTARAM E EM SEGUIDA AS CRIANÇAS IRÃO PINTAR O DESENHO DA FRUTA GUARANÁ PARA FAZEREM UM CARTAZ.

PROJETO “CULTURA AFRICANA E INDÍGENA”: A PROFESSORA IRÁ LEVAR FOTOS DE ÍNDIOS PARA SALA E IRÁ CONVERSAR COM AS CRIANÇAS SOBRE OS POVOS INDÍGENAS, SUA IMPORTANCIA PARA NÓS, SUA CULTURA E SEUS COSTUMES.

VÍDEO: ESPECIAL LENDAS INDÍGENAS DO BRASIL: A PROFESSORA TERÁ UMA CONVERSA INFORMAL COM AS CRIANÇAS REFERENTE AOS POVOS INDÍGENAS, LOGO APÓS LEVARÁ OS MESMO PARA ASSISTIREM ALGUMAS LENDAS BRASILEIRAS DOS POVOS INDÍGENAS E FARÃO UMA REFLEXÃO SOBRE O QUE SABIAM E O QUE OS VÍDEOS ACRESCENTARAM EM RELAÇÃO A CULTURA INDÍGENA..

LENDA DO GUARANÁ: A PROFESSORA IRÁ LER A LENDA INDÍGENA DO GUARANÁ, IRÁ CONVERSAR COM AS CRIANÇAS SOBRE O QUE ENTENDERAM, QUAIS AS PARTES QUE MAIS GOSTARAM E EM SEGUIDA AS CRIANÇAS IRÃO PINTAR O DESENHO DA FRUTA GUARANÁ PARA FAZEREM UM CARTAZ.

CONFEÇÃO DE LENDA VITÓRIA RÉGIA: A PROFESSORA IRÁ LER A LENDA DA VITÓRIA RÉGIA PARA AS CRIANÇAS, EM SEGUIDA AS CRIANÇAS IRÃO PINTAR UM PRATINHO DE PAPELÃO DE VERDE, ASSIM COMO A VITÓRIA RÉGIA, E POR ÚLTIMO IRÃO FAZER A FLOR BRANCA COM PAPEL BRANCO.

GRAFISMO INDÍGENA: A PROFESSORA IRÁ CONVERSAR COM AS CRIANÇAS SOBRE O GRAFISMO INDÍGENA, SEU SIGNIFICADO E ALGUNS EXEMPLOS, TAMBÉM IRÁ PASSAR M VÍDEO EXPLICATIVO. EM SEGUIDA AS CRIANÇAS IRÃO DESENHAR SEU BRAÇO NA FOLHA DE SULFITE E IRÃO FAZER GRAFISMO INDÍGENAS IGUAIS OS QUE VIRAM DE EXEMPLO.

HISTÓRIA “O MONSTRO DE TODAS AS CORES”: A PROFESSORA IRÁ CONTAR A HISTÓRIA “O MONSTRO DE TODAS AS CORES” E EM SEGUIDA IRÁ CONVERSAR COM AS CRIANÇAS SOBRE OS SENTIMENTOS DA HISTÓRIA, O QUE ENTENDERAM, SE SENTEM O MESMO QUE O MONSTRINHO DA HISTÓRIA.

JOGO DAS EMOÇÕES: A PROFESSORA IRÁ CONVERSAR COM AS CRIANÇAS SOBRE OS SENTIMENTOS QUE APARECERAM NA HISTÓRIA E EM SEGUIDA AS CRIANÇAS IRÃO BRINCAR COM O JOGO DAS EMOÇÕES. CADA CRIANÇA IRÁ RETIRAR UM EMOGI E IRÁ DIZER QUAL É O SENTIMENTO E O QUE FAZ ELA SENTIR ESSE SENTIMENTO. **Ex:** O QUE TE DEIXA FELIZ?

FESTA JUNINA: A PROFESSORA IRÁ CONVERSAR COM AS CRIANÇAS SOBRE A FESTA JUNINA, SOBRE SUA ORIGEM E SEUS COSTUMES. EM SEGUIDA AS CRIANÇAS IRÃO CONFECCIONAR BANDEIRINHAS PARA ENFEITAR A SALA DE AULA ESCRREVENDO DE FORMA ESPONTÂNEA O NOME DOS ELEMNTOS DA FESTA JUNINA QUE CONHECEM.

LENDA AFRICANA UBUNTU: A PROFESSORA IRÁ CONTAR A LENDA AFRICANA UBUNTU PARA AS CRIANÇAS, AO CONTAR IRÁ UTILIZAR UMA CESTA DE FRUTAS E AS PRÓPRIAS CRIANÇAS PARA ENTENDEREM A LENDA, QUESTIONANDO AS CRIANÇAS SOBRE O QUE ELES ACHAM QUE AS CRIANÇAS FIZERAM NA LENDA E O QUE ELES FARIAM.
AO FINAL IREMOS FAZER COMO A LENDA IREMOS TODOS DE MÃOS DADAS ATÉ A CESTA E DIVIDIREMOS AS FRUTAS.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

HABILIDADE

(EI03EF02) Inventar brincadeiras cantadas, poemas e canções, criando rimas, aliterações e ritmos.

ATIVIDADE

Estratégias e Recursos

MÚSICAS E RIMAS

MÚSICAS COM AS MÃOS: EM CIRCULO SENTADOS NO CHÃO A PROFESSORA IRÁ COLOCAR MÚSICAS PARA BRINCAR COM AS MÃOS E ENSINARÁ AS CRIANÇAS A FAZEREM OS GESTOS.

HISTÓRIA NA LATA “A CASA E SEU DONO: A PROFESSORA IRÁ CONTAR A HISTÓRIA NA LATA “A CASA E SEU DONO”.EM SEGUIDA IRÁ INCENTIVAR AS

CRIANÇAS A RECONTAREM COLETIVAMENTE A HISTÓRIA, CHAMANDO ATENÇÃO PARA AS RIMAS QUE APARECEM NA HISTÓRIA. POR ÚLTIMO AS CRIANÇAS IRÃO CONFECCIONAR UMA CASA E DESENHAR SUA FAMÍLIA

CAIXA MUSICAL: AINDA EM CIRCULO AS CRIANÇAS IRÃO PASSAR A CAIXA MUSICAL E RETIRAR UMA FICHA DE MÚSICA E IREMOS CANTAR A MÚSICA CORRESPONDENTE.

MEU NOME RIMA COM...: A PROFESSORA IRÁ RETOMAR AS RIMAS DA HISTÓRIA A CASA E SEU DONO, EM SEGUIDA INCENTIVARÁ AS CRIANÇAS A PENSAREM EM RIMAS COM SEU NOME PRÓPRIO. AS CRIANÇAS IRÃO RECEBER UMA FOLHA ONDE DE UM LADO IRÃO ESCREVER O NOME E DO OUTRO DESENHAR E ESCREVER ALGO QUE RIMA.

BINGO DE RIMAS: A PROFESSORA IRÁ APRESENTAR AS RIMAS DO JOGO PARA AS CRIANÇAS E EM SEGUIDA CADA UMA RECEBERÁ UMA CARTELA PARA BRINCAREM DE BINGO.

JOGO DE RIMAS: A PROFESSORA IRÁ APRESENTAR O JOGO “SORVETE DAS RIMAS”,CADA CRIANÇA IRÁ GANHAR UMA IMAGEM DE CASQUINHA DE SORVETE COM UMA IMAGEM E DEPOIS A CRIANÇA IRÁ COMPLETAR O SORVETE COM A IMAGEM QUE RIMA.

	<p>JOGOS ONLINE DE RIMAS: A PROFESSORA IRÁ LEVAR AS CRIANÇAS ATÉ A SALA DE INFORMÁTICA E AS CRIANÇAS IRÃO BRINCAR COM JOGOS DE RIMA, RECONHECENDO AS PALAVRAS QUE RIMAM UMAS COM AS OUTRAS</p> <p>https://wordwall.net/pt-pt/community/jogos-com-rimas</p> <p>JOGO DA MEMÓRIA DAS RIMAS: AS CRIANÇAS IRÃO BRINCAR DE JOGO DA MEMÓRIA TENDO QUE ENCONTRAR OS PARES DE IMAGENS QUE RIMAM.</p>
--	--

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

HABILIDADE

(EI03EF03) Escolher e folhear livros, procurando orientar-se por temas e ilustrações e tentando identificar palavras conhecidas.

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
APRECIÇÃO DE LIVROS	<p>LEITURA POR PRAZER: A PROFESSORA IRÁ LEVAR AS CRIANÇAS EM DIFERENTES AMBIENTES DA ESCOLA (BIBLIOTECA, PÁTIO, SALA DE AULA, ETC..) PARA AS CRIANÇAS APRECIAREM A LEITURA DOS LIVROS.</p> <p>PIQUE NIQUE LITERÁRIO: A PROFESSORA IRÁ PREPARAR UM ESPAÇO ACONCHEGANTE PARA RECEBER AS CRIANÇAS, PRIMEIRAMENTE IRÁ CONTAR</p>

	UMA HISTÓRIA E EM SEGUIDA AS CRIANÇAS IRÃO FAZER A LEITURA DE LIVROS DE SUA PREFERÊNCIA.
--	--

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	
HABILIDADE	
(EI03EF04) Recontar histórias ouvidas e planejar coletivamente roteiros de vídeos e de encenações, definindo os contextos, os personagens, a estrutura da história	
ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
EXPRESSÃO VERBAL E CORPORAL	<p>CONFECÇÃO DA HISTÓRIA “A CASA E SEU DONO”: AS CRIANÇAS, SEGUINDO A ORIENTAÇÃO DA PROFESSORA, IRÃO PINTAR OS PERSONAGENS DA HISTÓRIA, SUAS CASAS E ESCREVER O NOME DOS PERSONAGENS PARA CONFECCIONAREM A HISTÓRIA. A PROFESSORA IRÁ INCENTIVÁ-LOS A RECONTAR A HISTÓRIA UTILIZANDO A HISTÓRIA QUE PRODUZIRAM E A LATA DA HISTÓRIA.</p> <p>RECONTO E ILUSTRAÇÃO DA LENDA UBUNTU: COMO O INTUITO DE INCENTIVAR AS CRIANÇAS A RECONTAREM A LENDA UBUNTU INICIALMENTE IRÃO ILUSTRAR A LENDA, EM SEGUIDA OBSERVANDO A SEGUENCIA DE DESENHOS AS CRIANÇAS IRÃO RECONTAR A LENDA.</p>

	<p>DRAMATIZAÇÃO: AS CRIANÇAS DEVERÃO DRAMATIZAR A HISTÓRIA CONTADA E ESCOLHIDA POR ELAS.</p> <p>RECONTO DE HISTÓRIAS: A PROFESSORA IRÁ CONTAR UMA HISTÓRIA PARA OS ALUNOS, EM SEGUIDA IRÁ EXPLORAR A MESMA, PEDINDO PARA AS CRIANÇAS FAZEREM A RECONTAGEM.</p>
--	--

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	
HABILIDADE	
(EI03EF05) Recontar histórias ouvidas para produção de reconto escrito, tendo o professor como escriba.	
(EI03EF06) Produzir suas próprias histórias orais e escritas (escrita espontânea), em situações com função social significativa.	
ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
ESCRITA CRIATIVA	<p>CONFECÇÃO DE CONVITE ANIVERSÁRIO DE MERIDIANO: APROFESSORA IRÁ APRESENTAR A ESTRUTURA DE UM CONVITE (DATA, HORÁRIO, LOCAL) E AS CRIANÇAS IRÃO ESCREVER E COLORIR UM CONVITE PARA LEVAREM PARA CASA.</p>

CONFECÇÃO DE CARTAZES DE CONSCIENTIZAÇÃO DO AUTISMO: A PROFESSORA IRÁ CONVERSAR COM AS CRIANÇAS SOBRE O AUTISMO E SOBRE O DIA DE CONSCIENTIZAÇÃO DO AUTISMO. EM SEGUIDA AS CRIANÇAS IRÃO CONSTRUIR FRASES, ESCREVER E ILUSTRAR CARTAZES DE CONSCIENTIZAÇÃO SOBRE O AUTISMO.

CORREIO ELEGANTE: A PROFESSORA IRÁ CONVERSAR COM AS CRIANÇAS SOBRE O CORREIO ELEGANTE, QUE ERA MUITO REALIZADO NAS FESTAS JUNINAS EM SEGUIDA CADA CRIANÇA IRÁ ESCREVER SEU CORREIO ELEGANTE PARA UM FAMILIAR

CONSTRUÇÃO DE PLACAS DE TRÂNSITO: A PROFESSORA IRÁ APRESENTAR ALGUMAS PLACAS DE TRÂNSITO PARA AS CRIANÇAS, QUESTIONANDO-AS SE CONHECEM E QUAL SEU SIGNIFICADO. EM SEGUIDA CADA CRIANÇA IRÁ CONSTRUIR SUA PRÓPRIA PLACA ULIZANDO PAPEL E PALITOS DE SORVETE.

CONFECÇÃO DE LIVRO DA HISTÓRIA “ERA UMA VEZ UM GATO XADREZ”: AS CRIANÇAS IRÃO INICIAR A CONFECÇÃO DA HISTÓRIA “ERA UMA VEZ UM GATO XADREZ” PINTANDO OS GATOS COM AS CORES DA HISTÓRIA. .

RECONTO DA HISTÓRIA “ERA UMA VEZ UM GATO XADREZ” A PROFESSORA IRÁ CONTAR A HISTÓRIA “ERA UMA VEZ UM GATO XADREZ”, LOGO DEPOIS IRÁ

	INCENTIVAR AS CRIANÇAS A PENSAREM SOBRE AS RIMAS DA HISTÓRIA. EM SEGUIDA AS CRIANÇAS IRÃO RECONTAR.
--	---

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

HABILIDADE

(EI03EF07) Levantar hipóteses sobre gêneros textuais veiculados em portadores conhecidos, recorrendo a estratégias de observação gráfica e/ou de leitura.

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
TEXTOS E LETRAS	<p>LEITURA DE DIFERENTES GÊNEROS: DURANTE ÀS AULAS A PROFESSORA IRÁ FAZER A LEITURA DE DIFERENTES GÊNEROS (POEMAS, LETRAS DE MÚSICA, RECEITAS, BILHETES, REPORTAGENS, ETC)</p> <p>RECEITA DE PAÇOCA: EM PARCERIA COM A PROFESSORA GRASIELA IREMOS TRABALHAR A RECEITA DE PAÇOCA (ESTRUTURA, INGREDIENTES) EM SEGUIDA IREMOS FAZER COM A CRIANÇAS A RECEITA PARA DEGUSTAREM.</p> <p>RECEITA DE BOLO DE MILHO: A PROFESSORA IRÁ APRESENTAR A RECEITA DE BOLO DE MILHO PARA AS CRIANÇAS, IDENTIFICANDO A ESTRUTURA DA RECEITA(</p>

NOME DA RECEITA, INGREDIENTES E MODO DE FAZER) E OS INGREDIENTES. EM SEGUIDA AS CRIANÇAS IRÃO AJUDAR A PROFESSORA A FAZER A RECEITA E DEPOIS IRÃO COMER O BOLO.

ADIVINHAS JUNINAS: A PROFESSORA IRÁ LER ADIVINHAS JUNINAS PARA AS CRIANÇAS PARA ELAS TENTAREM ADIVINHAR.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

HABILIDADE

(EI03EF08) Selecionar livros e textos de gêneros conhecidos para a leitura de um adulto e/ou para sua própria leitura (partindo de seu repertório sobre esses textos, como a recuperação pela memória, pela leitura das ilustrações etc.).

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
LIVROS INTERATIVOS	<p>RODA DE LEITURA: EM CIRCULO A PROFESSORA IRÁ FAZER A LEITURA DO LIVRO, CHAMANDO A ATENÇÃO DAS CRIANÇAS PARA A CAPA DO LIVRO, O QUE ACHAM QUE VAI ACONTECER, QUAIS OS PERSONAGENS APARECEM. APÓS A LEITURA A PROFESSORA IRÁ QUESTIONAR AS CRIANÇAS SOBRE O QUE ACONTECEU NA HISTÓRIA, SE CONFIRMOU SUAS HIPÓTESES E ETC.</p>

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO
<p style="text-align: center;">HABILIDADE</p> <p>(EI03EF09) Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras e textos, por meio de escrita espontânea</p>

ATIVIDADE	Estratégias e Recursos
ALFABETO E FONÉTICA	<p>BINGO MOLHADO: A PROFESSORA INICIARÁ A AULA CONTANDO A HISTÓRIA: “O GALO GRIPADO”</p> <p>EM SEGUIDA AS CRIANÇAS IRÃO BRINCAR DE BINGO MOLHADO, IRÃO USAR O BORRIFADOR DE ÁGUA E MOLHAR UMA LETRA QUE ESTARÁ COBERTA COM PAPEL TOALHA, APÓS MOLHAR O PAPEL A LETRA IRÁ APARECER, AS CRIANÇAS IRÃO FALAR E REGISTRAR A LETRA NA LOUSA. .</p> <p>BINGO DE LETRAS: AS CRIANÇAS IRÃO CONFECIONAR SUA CARTELA DE BINGO FAZENDO AS LETRAS QUE PREFERIREM, EM SEGUIDA A PROFESSORA IRÁ SORTEAR AS LETRAS PARA AS CRIANÇAS MARCAREM.</p> <p>PESCARIA DAS LETRAS: AS CRIANÇAS IRÃO BRINCAR COM A PESCARIA DAS LETRAS “PESCANDO” OS PEIXINHOS COM AS LETRAS DENTRO</p> <p>BRINCANDO COM AS LETRAS: A PROFESSORA IRÁ ESCREVER O NOME DA NOSSA CIDADE NA LOUSA “MERIDIANO” E IRÁ FAZER UM TÚNEL E NO FINAL IRÁ COLOCAR AS LETRAS MÓVEIS. UMA CRIANÇA DE CADA VEZ IRÁ PASSAR PELO TÚNEL E PEGAR UMA LETRA PARA FORMAR MERIDIANO E TRAÇAR A LETRA NA LOUSA.</p>

APÓS A PALAVRA FORMADA AS CRIANÇAS IRÃO FORMAR OUTRAS PALAVRAS (ESCOLA- CRISTO- RODOVIÁRIA)

BRINCADEIRA PEGUEI DAS LETRAS: AS CRIANÇAS IRÃO FICAR UMA DE FRENTE PARA OUTRA EM DUPLAS COM VÁRIAS LETRAS A SUA FRENTE, A PROFESSORA IRÁ FALAR PARTES DO CORPO ONDE A CRIANÇA TERÁ QUE POR A MÃO E QUANDO A PROFESSORA FALAR A LETRA A CRIANÇA QUE PEGAR PRIMEIRO VENCE.

PAREAMENTO DE LETRAS: AS CRIANÇAS IRÃO RECEBER UMA FOLHA COM O ALFABETO ILUSTRADO, E UMA FITA COMA AS LETRAS ALEATÓRIAS AS CRIANÇAS IRÃO RECORTAR AS LETRAS DA FITA E IRÃO COLAR FAZENDO O PAREAMENTO DAS LETRAS.

PESCARIA DAS LETRAS: AS CRIANÇAS IRÃO BRINCAR COM A PESCARIA DAS LETRAS “PESCANDO” OS PEIXINHOS COM AS LETRAS DENTRO

LEITURA DO LIVRO “O TUPI QUE VOCÊ FALA”: A PROFESSORA IRÁ LER O LIVRO “O TUPI QUE VOCÊ FALA” QUE APRESENTA PALAVRAS DE ORIGEM INDÍGENAS.

AVALIAÇÃO

Para compreender o desenvolvimento integral da criança, a avaliação será:

- Contínua (observando o processo educativo e a aprendizagem do aluno);
- Registro (o processo de evolução do aluno será registrado individualmente).

Avaliação contínua durante todas as atividades realizadas, observando a participação e o interesse das crianças nos seus aspectos cognitivos, afetivo, social e físico.

EMEI DOLORES MARIA TORRENTE

PLANO DE ENSINO 2025

OFICINA: CONHECIMENTO LÓGICO MATEMÁTICO

INTEGRAIS III-B / INTEGRAL IV- B

PROFESSORA: JAQUELINE APARECIDA PEREIRA SAVAZI



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	03
DIREITOS DE APRENDIZAGEM	04
COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA	05
HABILIDADE EI03ET01	07
HABILIDADE EI03ET02	10
HABILIDADE EI03ET03	12
HABILIDADE EI03ET04	14
HABILIDADE EI03ET05	19
HABILIDADE EI03ET06	19
HABILIDADE EI03ET07	20
HABILIDADE EI03EF01	31
HABILIDADE EI03EF02	32
HABILIDADE EI03EF03	33
AVALIAÇÃO	34

INTRODUÇÃO

A EDUCAÇÃO INFANTIL DESEMPENHA UM PAPEL FUNDAMENTAL NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E INTELECTUAL DAS CRIANÇAS, PREPARANDO O TERRENO PARA FUTURAS CONQUISTAS ACADÊMICAS. NESSE CONTEXTO, O ENSINO DE LÓGICA E MATEMÁTICA NA PRIMEIRA INFÂNCIA SE MOSTRA DE EXTREMA IMPORTÂNCIA. ESTE PLANO DE ENSINO TEM COMO OBJETIVO OFERECER UMA ESTRUTURA SÓLIDA PARA A INTRODUÇÃO DE CONCEITOS LÓGICO-MATEMÁTICOS DE FORMA LÚDICA E CATIVANTE, PROMOVEDO O PENSAMENTO CRÍTICO, A RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS E A BASE NECESSÁRIA PARA FUTUROS CONHECIMENTOS. AO LONGO DESTE PLANO, EXPLORAREMOS ATIVIDADES E ABORDAGENS PEDAGÓGICAS QUE ESTIMULEM O RACIOCÍNIO LÓGICO E MATEMÁTICO, ATENDENDO ÀS NECESSIDADES DE NOSSOS ALUNOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL, ENQUANTO OS PREPARA PARA UMA JORNADA DE APRENDIZADO CONTÍNUO E DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL."



DIREITOS DE APRENDIZAGEM

CONVIVER: PARA CONHECER O OUTRO, PARA SE RELACIONAR E APRENDER A LIDAR COM AS DIFERENÇAS ENTRE OS INDIVÍDUOS, É PRECISO CONVIVER COM AS PESSOAS, INTERAGIR COM CRIANÇAS E ADULTOS, SEJA BRINCANDO, SE DIVERTINDO OU EM QUALQUER TAREFA DO DIA A DIA, EM GRUPOS DIVERSIFICADOS EM TAMANHO, GÊNERO E IDADE.

BRINCAR: AS BRINCADEIRAS TAMBÉM DEVEM SER DIVERSIFICADAS E INTERATIVAS. ALÉM DISSO, ELAS PRECISAM SER VALORIZADAS E PARTICIPATIVAS, DE MODO QUE SE DESENVOLVAM ASPECTOS COMO A CRIATIVIDADE, A EMOTIVIDADE E A IMAGINAÇÃO.

PARTICIPAR: A PARTICIPAÇÃO TAMBÉM DEVE SER GARANTIDA QUANDO SE TRATA DO PLANEJAMENTO DE TUDO QUE SERÁ REALIZADO NO ÂMBITO ESCOLAR, ASSIM, ADULTOS E CRIANÇAS DECIDEM E SE POSICIONAM JUNTOS SOBRE A EDUCAÇÃO QUE QUEREM PROMOVER E TER.

EXPLORAR: PARA SE APROFUNDAR EM UMA CULTURA É PRECISO IR ALÉM DO QUE É SOBREPOSTO, PORTANTO, É PRECISO EXPLORAR O QUE HÁ DE ARTE, CIÊNCIA E AO REDOR.

EXPRESSAR: AS EMOÇÕES, AS DÚVIDAS, OS QUESTIONAMENTOS... TUDO O QUE ENVOLVE O SUJEITO COMO EXPRESSIVIDADE DE SUAS AÇÕES DEVE SER ESTIMULADO POR DIFERENTES LINGUAGENS.

CONHECER-SE: POR FIM, PERTENCER A ALGO É UMA MANEIRA DE SE CONHECER E INICIAR A CRIAÇÃO DE UMA IDENTIDADE QUE TORNA O SUJEITO ÚNICO DENTRO DE UMA COMUNIDADE. COM ISSO A CRIANÇA SE DESENVOLVE COMO PESSOA E SOCIALMENTE, APRENDENDO A INTERAGIR COM DIFERENTES TIPOS DE PERSONALIDADES E A SE EXPRESSAR DE FORMA CLARA.

COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

1. VALORIZAR E UTILIZAR OS CONHECIMENTOS HISTORICAMENTE CONSTRUÍDOS SOBRE O MUNDO FÍSICO, SOCIAL, CULTURAL E DIGITAL PARA ENTENDER E EXPLICAR A REALIDADE, CONTINUAR APRENDENDO E COLABORAR PARA A CONSTRUÇÃO DE UMA SOCIEDADE JUSTA, DEMOCRÁTICA E INCLUSIVA.
2. EXERCITAR A CURIOSIDADE INTELLECTUAL E RECORRER À ABORDAGEM PRÓPRIA DAS CIÊNCIAS, INCLUINDO A INVESTIGAÇÃO, A REFLEXÃO, A ANÁLISE CRÍTICA, A IMAGINAÇÃO E A CRIATIVIDADE, PARA INVESTIGAR CAUSAS, ELABORAR E TESTAR HIPÓTESES, FORMULAR E RESOLVER PROBLEMAS E CRIAR SOLUÇÕES (INCLUSIVE TECNOLÓGICAS) COM BASE NOS CONHECIMENTOS DAS DIFERENTES ÁREAS.
3. VALORIZAR E FRUIR AS DIVERSAS MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS, DAS LOCAIS ÀS MUNDIAIS, E TAMBÉM PARTICIPAR DE PRÁTICAS DIVERSIFICADAS DA PRODUÇÃO ARTÍSTICO-CULTURAL.
4. UTILIZAR DIFERENTES LINGUAGENS – VERBAL (ORAL OU VISUAL-MOTORA, COMO LIBRAS E ESCRITA), CORPORAL, VISUAL, SONORA E DIGITAL -, BEM COMO CONHECIMENTOS DAS LINGUAGENS ARTÍSTICA, MATEMÁTICA E CIENTIFICA, PARA SE EXPRESSAR E PARTILHAR INFORMAÇÕES, EXPERIÊNCIAS, IDEIAS E SENTIMENTOS EM DIFERENTES CONTEXTOS E PRODUZIR SENTIDOS QUE LEVEM AO ENTENDIMENTO MÚTUO.
5. COMPREENDER, UTILIZAR E CRIAR TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO DE FORMA CRÍTICA, SIGNIFICATIVA, REFLEXIVA E ÉTICA NAS DIVERSAS PRÁTICAS SOCIAIS (INCLUINDO AS ESCOLARES) PARA SE COMUNICAR, ACESSAR E DISSEMINAR INFORMAÇÕES, PRODUZIR CONHECIMENTOS, RESOLVER PROBLEMAS E EXERCER PROTAGONISMO E AUTORIA NA VIDA PESSOAL E COLETIVA.

6. VALORIZAR A DIVERSIDADE DE SABERES E VIVÊNCIAS CULTURAIS E APROPRIAR-SE DE CONHECIMENTOS E EXPERIÊNCIAS QUE LHE POSSIBILITEM ENTENDER AS RELAÇÕES PRÓPRIAS DO MUNDO DO TRABALHO E FAZER ESCOLHAS ALINHADAS AO EXERCÍCIO DA CIDADANIA E AO SEU PROJETO DE VIDA, COM LIBERDADE, AUTONOMIA, CONSCIÊNCIA CRÍTICA E RESPONSABILIDADE.
7. ARGUMENTAR COM BASE EM FATOS, DADOS E INFORMAÇÕES CONFIÁVEIS, PARA FORMULAR, NEGOCIAR E DEFENDER IDEIAS, PONTOS DE VISTA E DECISÕES COMUNS QUE RESPEITEM E PROMOVAM OS DIREITOS HUMANOS, A CONSCIÊNCIA SOCIOAMBIENTAL E O CONSUMO RESPONSÁVEL EM ÂMBITO LOCAL, REGIONAL E GLOBAL, COM POSICIONAMENTO ÉTICO EM RELAÇÃO AO CUIDADO DE SI MESMO, DOS OUTROS E DO PLANETA.
8. CONHECER-SE, APRECIAR-SE E CUIDAR DE SUA SAÚDE FÍSICA E EMOCIONAL, COMPREENDENDO-SE NA DIVERSIDADE HUMANA E RECONHECENDO SUAS EMOÇÕES E AS DOS OUTROS, COM AUTOCRÍTICA E CAPACIDADE PARA LIDAR COM ELAS.
9. EXERCITAR A EMPATIA, O DIÁLOGO, A RESOLUÇÃO DE CONFLITOS E A COOPERAÇÃO, FAZENDO-SE RESPEITAR E PROMOVENDO O RESPEITO AO OUTRO E AOS DIREITOS HUMANOS, COM ACOLHIMENTO E VALORIZAÇÃO DA DIVERSIDADE DE INDIVÍDUOS E DE GRUPOS SOCIAIS, SEUS SABERES, IDENTIDADES, CULTURAS E POTENCIALIDADES, SEM PRECONCEITOS DE QUALQUER NATUREZA.
10. AGIR PESSOAL E COLETIVAMENTE COM AUTONOMIA, RESPONSABILIDADE, FLEXIBILIDADE, RESILIÊNCIA E DETERMINAÇÃO, TOMANDO DECISÕES COM BASE EM PRINCÍPIOS ÉTICOS, DEMOCRÁTICOS, INCLUSIVOS, SUSTENTÁVEIS E SOLIDÁRIOS.





QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

HABILIDADE

- **EI03ET01** = ESTABELECEER RELAÇÕES DE COMPARAÇÃO ENTRE OBJETOS, OBSERVANDO SUAS PROPRIEDADES.

ATIVIDADE	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
 QUEBRA- CABEÇA	<p>✓ QUEBRA CABEÇA : A PROFESSORÁ LEVARÁ OS QUEBRA- CABEÇAS NA SALA DE AULA E DEIXARÁ E COM ORIENTAÇÃO DA PROFESSORA AS CRIANÇAS IRÃO MONTAR.</p>
 JOGO DA MEMÓRIA	<p>✓ ÍNDIO: EM CÍRCULO A PROFESSORA CONVIDARÁ OS ALUNOS A BRINCAR COM O JOGO CONFECCIONADOPOR ELES, DEPOIS IRÁ ESCOLHER UMA CRIANÇA PARA A BRINCADEIRA, VENCE QUEM TIRAR MAIS PARES DE IMAGENS INDÍGENAS.</p> <p>✓ JOGO MATEMÁTICO: A PROFESSORA APRESENTARÁ O JOGO DEPOIS FORMARÁ DUPLAS NA SALA DE AULA, EM SEGUIDA ENTREGARÁ UM TABULEIRO CONTENDO FICHAS EM CÍRCULOS DE 1 A 9, UMA CRIANÇA POR VEZ VIRÁ VIRAR AS PEÇAS TENTANDO FORMAR A SEQUÊNCIA CORRETA DOS NÚMEROS, CASO ELA VIRE ERRADO DEVERÁ VIRAR TODAS AS PEÇAS</p>

	<p>DE CABEÇA PARA BAIXO. VENCE QUEM CONSEGUIR MONTAR A SEQUÊNCIA NA ORDEM CORRETA DE 1 A 9.</p>
<p>✚ SEQUÊNCIA DE CORES</p>	<p>✓ SEQUÊNCIA DE CORES: A PROFESSORA IRÁ LEVAR BOLINHAS COLORIDAS E COPOS PARA SALA E IRÁ FAZER UMA SEQUENCIA DE PARA AS CRIANÇAS CONTINUAREM A SEQUENCIA</p> <p>CONFECÇÃO DE COLAR: PROFESSORA IRÁ ENTREGAR MACARRÕES PINTADOS DE VERMELHO, PRETO E AMARELO E UM PEDAÇO DE BARBANTE, AS CRIANÇAS IRÃO OBSERVAR A SEQUÊNCIA ESTABELECIDADA PELA PROFESSORA E IRÃO MONTAR SEU COLAR SEGUINDO UMA SEQUÊNCIA DE CORES.</p>
<p>✚ POSIÇÕES</p>	<p>✓ POSIÇÕES COM BONECOS DE PALITO DE FÓSFORO: A PROFESSORA IRÁ LEVAR PARA A SALA DE AULA CARTÕES COM IMAGEM DE BONECOS DE PALITOS EM DIFERENTES POSIÇÕES, AS CRIANÇAS TERÃO QUE REPRESENTAR ESSAS POSIÇÕES COM PALITOS DE FÓSFORO.</p>
<p>✚ PAREAMENTO</p>	<p>✓ PAREAMENTO NÚMEROS COM DOMINÓ: A PROFESSORA IRÁ ENTREGAR PARA AS CRIANÇAS UMA FOLHA COM UM PEÇA DE DOMINÓ DESENHADA COMO NÚMERO DENTRO, A CRIANÇA TERÁ QUE ENCONTRAR A PEÇA DE DOMINÓ EM QUE A SOMA DAS BOLINHAS SEJA EQUIVALENTE AO NÚMERO QUE ESTÁ DESENHADO NA FOLHA.</p>

✓ **PAREAMENTO DOS NÚMEROS:** AS CRIANÇAS IRÃO RECEBER UMA CARTELA COM NÚMEROS E FICHAS COM BOLINHAS, ELAS TERÃO QUE CONTAR A QUANTIDADE DE BOLINHAS E PAREAR COM O NÚMERO RESPECTIVO.

HABILIDADE

- **EI03ET02** = OBSERVAR E DESCREVER MUDANÇAS EM DIFERENTES MATERIAIS, RESULTANTES DE AÇÕES SOBRE ELES, EM EXPERIMENTOS ENVOLVENDO FENÔMENOS NATURAIS E ARTIFICIAIS.

ATIVIDADE

ESTRATÉGIAS E RECURSOS

✚ JOGOS

✓ **JOGO DA VELHA:** EM DUPLAS AS CRIANÇAS IRÃO RECEBER AS PEÇAS X OU O, EM SEGUIDA VÃO DISPUTAR COLOCANDO UMA PEÇA DE CADA VEZ, VENCE QUEM COLOCAR TRÊS PEÇAS NA SEQUENCIA PRIMEIRO.

HABILIDADE

- **EI03ET03** = IDENTIFICAR E SELECIONAR FONTES DE INFORMAÇÕES, PARA RESPONDER A QUESTÕES SOBRE A NATUREZA, SEUS FENÔMENOS, SUA CONSERVAÇÃO.

ATIVIDADE

ESTRATÉGIAS E RECURSOS

✚ PESQUISA

✓ **ÍNDIO:** A PROFESSORA IRÁ APRESENTAR O PROJETO CULTURA AFRICANA E INDÍGENA, DEPOIS FARÁ UMA BREVE CONVERSA INFORMAL

SOBRE OS POVOS INDÍGENAS LEVANTANDO OS CONHECIMENTOS PRÉVIOS DOS ALUNOS, EM SEGUIDA IRÃO AO COMPUTADOR PESQUISAR IMAGENS INDÍGENAS E SALVAR, LOGO APÓS A PROFESSORA VAI MONTAR O JOGO DA MEMÓRIA COM AS IMAGENS PESQUISADAS.

HABILIDADE



- **EI03ET04** = REGISTRAR OBSERVAÇÕES, MANIPULAÇÕES E MEDIDAS, USANDO MÚLTIPLAS LINGUAGENS (DESENHO, REGISTRO POR NÚMEROS OU ESCRITA ESPONTÂNEA), EM DIFERENTES SUPORTES.

ATIVIDADE

ESTRATÉGIAS E RECURSOS

✚ NÚMEROS E QUANTIDADES

✓ **BRINCANDO COM CHOCALHO E NÚMEROS:** A PROFESSORA IRÁ LEVAR PARA SALA GARRAFINHAS ONDE AS CRIANÇAS IRÃO CONFECCIONAR E ENFEITAR SEU PRÓPRIO CHOCALHO. LOGO APÓS EM CÍRCULO A PROFESSORA IRÁ CANTAR A MÚSICA DOS 10 INDIOZINHOS E ELES SERÃO RESPONSÁVEIS POR PRODUZIR O SOM DA MÚSICA UTILIZANDO O CHOCALHO, EM SEGUIDA IRÁ MOSTRAR UM NÚMERO QUESTIONÁ-LOS SOBRE QUAL NÚMERO É, E OS ALUNOS DEVERÃO CHACOALHAR O CHOCALHO A QUANTIDADE INDICADA PELO NUMERAL.

<p> BINGO</p>	<p>✓ NÚMEROS: A PROFESSORA ENTREGAR UMA CARTELA VAZIA ONDE AS CRIANÇAS IRÃO TRAÇAR OS NÚMEROS MONTANDO SUA PRÓPRIA CARTELA, EM SEGUIDA IRÃO BRINCAR VENCE QUEM COMPLETAR PRIMEIRO A CARTELA DE NÚMEROS.</p> <p>✓ INTEGRAL III NÚMEROS ATÉ 10</p> <p>✓ INTEGRAL IV NÚMEROS ATÉ 30</p>
	<p>✓ MATEMÁTICA DIVERTIDA: NO PRIMEIRO MOMENTO A PROFESSORA IRÁ DIVIDIR A SALA EM DUAS DA MESMA QUANTIDADE DE ALUNOS, DEPOIS COLOCARÁ EM 2 MESAS NÚMEROS DE 0 A 20.A BRINCADEIRA COMEÇA QUANDO A PROFESSORA FALAR JÁ, UMA CRIANÇA POR VEZ CORRERÁ ATÉ A MESA PEGARÁ UM NÚMERO POR VEZ E MONTARÁ A SEQUÊNCIA NÚMERICA CORRETA, VENCE A EQUIPE QUE MONTAR PRIMEIRO.</p>
HABILIDADE	
<ul style="list-style-type: none"> • EI03ET05 = CLASSIFICAR OBJETOS E FIGURAS DE ACORDO COM SUAS SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS. 	
ATIVIDADE	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
<p> ORDENAR</p>	<p>✓ ORDENAR POR TAMANHOS: AS CRIANÇAS IRÃO RECEBER VÁRIAS FIGURAS E IRÃO OBSERVAR E ORDENAR POR TAMANHOS DO MAIOR/MENOR E DEPOIS DO MENOR/MAIOR.</p>
HABILIDADE	

- **EI03ET06** = RELATAR FATOS IMPORTANTES SOBRE SEU NASCIMENTO E DESENVOLVIMENTO, A HISTÓRIA DOS SEUS FAMILIARES E DA SUA COMUNIDADE.

ATIVIDADE	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
-----------	------------------------

HABILIDADE

- **EI03ET07** = RELACIONAR NÚMEROS ÀS SUAS RESPECTIVAS QUANTIDADES E IDENTIFICAR O ANTES, O DEPOIS E O ENTRE EM UMA SEQUÊNCIA.

ATIVIDADE	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
-----------	------------------------

NÚMEROS E QUANTIDADES

✓ **DOMINÓ DAS QUANTIDADES:** EM CIRCULO AS CRIANÇAS IRÃO RECEBER DUAS PEÇAS DOS DOMINÓ, EM SEGUIDA QUANDO CHEGAR SUA VEZ PARA JOGAR DEVERÁ RELACIONAR O NÚMERO A SUA QUANTIDADE.

✓ **ACERTE O ALVO:** A PROFESSORA IRÁ LEVAR NA SALA UM BAMBOLÊ COM FITA ADESIVA ONDE AS CRIANÇAS IRÃO ARREMESSAR BOLINHAS, DEPOIS IRÁ CONTAR E REGISTRAR NA LOUSA QUANTAS BOLINHAS ACERTOU.

✓ **NÚMEROS MÓVEIS:** A PROFESSORA FORMARÁ DUPLAS, EM SEGUIDA ENTREGARÁ PARA AS CRIANÇAS OS NÚMEROS MÓVEIS ONDE ELES DEVERÃO MONTAR EM ORDE INTEGRAL II-B (0 A 20), INTEGRAL IV (0 A 30).

✓ **NÚMEROS APAGÁVEL:** A PROFESSORA CHAMARÁ UM ALUNO POR VEZ E PEDIRÁ PARA ELE IDENTIFICAR UM NÚMERO CORRESPONDENTE EM SEGUIDA APAGA-LO, IRÁ FAZER ISSO COM TODOS OS ALUNOS.

✓ **NÚMEROS NO BAMBOLÊ:** É UMA ADAPTAÇÃO DA DANÇA DA CADEIRA, O OBJETIVO É RELACIONAR NÚMEROS E NUMERAIS. QUANDO A MÚSICA PARAR A CRIANÇA IRÁ OBSERVAR O ALGARISMO A SUA FRENTE E REPRESENTAR COM BOLINHAS COLORIDAS A QUANTIDADE CORRESPONDENTE.

✓ **CONTANDO E REGISTRANDO:** AS CRIANÇAS IRÃO RECEBER CARTELAS COM FIGURAS DESENHADAS ONDE ELAS IRÃO CONTAR E ESCREVER O NÚMERO QUE CORRESPONDE A QUANTIDADE DESENHADA.

✓ **FILA DOS NUMERAIS:** A PROFESSORA COLOCARÁ OS NÚMEROS NO CHÃO ESPALHADOS. UM A UM DOS ALUNOS ESCOLHEM UM NÚMERO E VOLTA PARA O LUGAR. QUANDO A PROFESSORA CHAMAR NÚMERO 1, A CRIANÇA QUE ESTIVER COM O NÚMERO, LEVANTA – SE, COLOCA O NÚMERO NA MESA DA PROFESSORA OU VÃO FICANDO EM FILA. DEPOIS O 2 E ASSIM SUCESSIVAMENTE. A FILA NÃO PODE SAIR SE FALTAR ALGUM NÚMERO OU SE ALGUMA ESTIVER EM LUGAR ERRADO, PORTANTO AS CRIANÇAS FICAM ATENTAS E AJUDAM UMAS AS OUTRAS. QUANDO A FILA JÁ ESTIVER DEVIDAMENTE FORMADA, A PROFESSORA “CANTA” A GALINHA DO VIZINHO,

COMEÇANDO PELA PRIMEIRA CRIANÇA QUE FALA O NÚMERO 1, A SEGUNDA 2 E ASSIM POR DIANTE.

✓ **NÚMEROS E QUANTIDADES:** AS CRIANÇAS IRÃO OBSERVAR E NOMEAR OS NÚMEROS DE “1 A 10”, LOGO APÓS JUNTO COM A PROFESSORA COLOCARÃO NA SEQUÊNCIA NO CHÃO DA SALA. A PROFESSORA IRÁ CHAMAR UM ALUNO POR VEZ ONDE ELE DEVERÁ ESCOLHER UM PAPEL COM BOLINHAS, CONTAR A QUANTIDADE, DEPOIS IDENTIFICAR O NÚMERO E COLOCAR EM CIMA.

✓ **AS 10 LAGARTAS:** EM CÍRCULO A PROFESSORA CONTARÁ A HISTÓRIA PARA AS CRIANÇAS. EM SEGUIDA IRÃO BRINCAR COM O JOGO DAS LAGARTAS, ONDE ELAS IRÃO OBSERVAR OS NÚMEROS QUE APARECEM NA LAGARTA EM SEGUIDA VÃO BRINCAR DE JOGO DA MEMÓRIA ONDE DEVERÃO ACHAR AS LAGARTAS COM OS NÚMEROS IGUAIS, VENCE QUEM TIRAR A MAIOR QUANTIDADE DE PARES. **VARIAÇÃO:** A CRIANÇA CONTARÁ A QUANTIDADE DE BOLINHAS QUE APARECE NA LAGARTA, DEPOIS ACHARÁ A LAGARTA COM O NÚMERO QUE CORRESPONDE A QUANTIDADE.

✓ **QUANTIDADES:** A PROFESSORA IRÁ ENTREGAR CARTELAS E PECINHAS DE ENCAIXE, LOGO APÓS AS CRIANÇAS IRÃO OBSERVAR OS NÚMEROS E NOMEAR, DEPOIS VÃO PEGAR, CONTAR E COLOCAR A QUANTIDADE CORRESPONDENTE DE PEÇAS EM CIMA DOS NÚMEROS.

✓ **DOMINÓ DE QUANTIDADES:** A PROFESSORA LEVARÁ PARA A SALA UMA CARTOLINHA CONTENDO O DESENHO DOS DOMINÓS COM NÚMEROS DENTRO, NA MESA AO LADO FICARÁ AS PEÇAS DE DOMINÓ SOLTAS. EM SEGUIDA CHAMARÁ UMA CRIANÇA POR VEZ QUE DEVERÁ IDENTIFICAR A PEÇA QUE CORRESPONDE A QUANTIDADE INDICADA (EXEMPLO – QUANTIDADE $5 = 2 + 3$).

✓ **PEGUEI DOS NÚMEROS:** A PROFESSORA IRÁ COLOCAR OS NÚMEROS DE 1 A 20 (INTEGRAL II- B) E 1 A 30 (INTEGRAL IV) NA MESA, CHAMARÁ DUAS CRIANÇAS, DEPOIS IRÁ FALAR UM NÚMERO VENCE A CRIANÇA QUE PEGAR O NÚMERO PRIMEIRO.

✓ **NÚMEROS E QUANTIDADE:** A PROFESSORA IRÁ LEVAR PARA A SALA DIFERENTES MATERIAIS E PEDIRÁ PARA AS CRIANÇAS SEPARAR OS QUE SÃO IGUAIS. QUANDO TERMINAREM A PROFESSORA IRÁ CHAMAR ATENÇÃO PARA QUE AS CRIANÇAS CONTEM QUANTOS OBJETOS TEM DE CADA UM. AS CRIANÇAS IRÃO RELACIONAR A QUANTIDADE DE OBJETOS AO NÚMERO E IRÃO CONFECCIONAR UM VARAL DE NÚMEROS.

✓ **AMARELINHA:** NA SALA DE AULA A PROFESSORA IRÁ APRESENTAR OS NÚMEROS DE 1 ATÉ 10, FARÁ UMA CONVERSA INFORMAL SOBRE A BRINCADEIRA ESTABELECENDO AS REGRINHAS.

EM SEGUIDA IRÁ MONTAR A AMARELINHA COM O AUXILIO DOS ALUNOS E DEPOIS BRINCAR.

✓ **NÚMEROS NO CABIDE:** A PROFESSORA IRÁ PENDURAR ALGUNS CABIDES CADA UM COM UM NÚMERO A PROFESSORA IRÁ PEDIR PARA AS CRIANÇAS QUE PENDURE PRENEDEDORES NO CABIDE DE ACORDO COM O NÚMERO.

✓ **DANÇA NUMÉRICA:** É UMA ADAPTAÇÃO DA DANÇA DA CADEIRA, O OBJETIVO É RELACIONAR NÚMEROS E NUMERAIS. QUANDO A MÚSICA PARAR S CRIANÇA IRÁ OBSERVAR O ALGARISMO A SUA FRENTE E REPRESENTAR COM BOLINHAS COLORIDAS A QUANTIDADE CORRESPONDENTE.

✓ **NÚMEROS E PRENEDEDOR:** AS CRIANÇAS IRÃO RELACIONAR O NÚMERO E A QUANTIDADE, CONTANDO OS DESENHOS E MARCANDO COM O PRENEDEDOR O NÚMERO CORRETO.

✓ **DANÇA DAS CADEIRAS DOS NÚMEROS:** A PROFESSORA IRÁ ORGANIZAR AS CADEIRAS COM NÚMEROS PARA AS CRIANÇAS BRINCAREM DE DANÇA DAS CADEIRAS. AS CRIANÇAS IRÃO RECEBER VÁRIOS PALITOS DE SORVETE E IRÃO DANÇAR EM VOLTA DAS CADEIRAS, QUANDO A MÚSICA PARAR TERÃO QUE COLOCAR A

QUANTIDADE DE PALITOS REFERENTE AO NÚMERO QUE ESTIVER NA CADEIRA A SUA FRENTE.

✓ **DOMINÓ:** EM GRUPOS AS CRIANÇAS IRÃO RECEBER AS PEÇAS DO DOMINÓ, E IRÃO BRINCAR SEGUINDO AS REGRAS DO JOGO.

✓ **BOLICHE DOS NÚMEROS:**A PROFESSORA IRÁ LEVAR PARA A SALA DE AULA GARRAFAS E NÚMEROS E JUNTO COM AS CRIANÇAS IRÃO CONFECCIONAR UM BOLICHE. INTEGRAL III NÚMEROS DE 1 A 15 E INTEGRAL IV NÚMEROS DE 15 A 30

✓ **SEQUÊNCIA NUMÉRICA:** A PROFESSORA IRÁ DIVIDIR A TURMA EM DUAS EQUIPES E FORMAR UMA FILA. EM SEQUIDA AS CRIANÇAS, UM DE CADA VEZ, IRÃO MONTAR A SEQUENCIA DOS NÚMEROS PRÉ I ATÉ 20 E PRÉ II ATÉ 30. VENCE A EQUIPE QUE MONTAR A SEQUENCIA PRIMEIRO.

✓ **NÚMEROS E QUANTIDADE COM PEÇAS DE ENCAIXE:** A PROFESSORA IRÁ ENTREGAR UM NÚMERO PARA CADA CRIANÇA E A CRIANÇA IRÁ CONTAR AS PEÇAS COM A QUANTIDADE CORRESPONDE AO NÚMEROS.

✓ **DOMINÓ:** EM GRUPOS DE 3 AS CRIANÇAS IRÃO BRINCAR DE DOMINÓ, OBSERVANDO A QUANTIDADE DE CADA PEÇA DO JOGO.

- ✓ **COLE A QUANTIDADE DE BANDEIRINHAS DE ACORDO COM O NÚMERO:** A PROFESSORA IRÁ ENTREGAR UMA FOLHA COM ALGUNS NÚMEROS E AS CRIANÇAS IRÃO COLAR BANDEIRINHAS CORRESPONDENTE AO NÚMERO.
- ✓ **ENCONTRE O NÚMERO:** A PROFESSORA IRÁ DIVIDIR AS CRIANÇAS EM DOIS TIMES, EM SEGUIDA IRÁ ORGANIZAR DUAS CARTEIRAS COM VÁRIOS NÚMEROS. A PROFESSORA IRÁ FALAR UM NÚMERO E UM DE CADA EQUIPE IRÁ CORRENDO ATÉ OS NÚMEROS, IRÁ PEGAR E VOLTAR CORRENDO ATÉ A PROFESSORA. SE A CRIANÇA IVER PEGADO O NÚMERO CERTO A EQUIPE IRÁ GANHAR PONTOS.

HABILIDADE

- **EI03ET08** = EXPRESSAR MEDIDAS (PESO, ALTURA ETC.), CONSTRUINDO GRÁFICOS BÁSICOS.

ATIVIDADE

ESTRATÉGIAS E RECURSOS

TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

HABILIDADE

- **EI03TS01** = UTILIZAR SONS PRODUZIDOS POR MATERIAIS, OBJETOS E INSTRUMENTOS MÚSICAIS DURANTE BRINCADEIRAS DE FAZ DE CONTA, ENCENAÇÕES, CRIAÇÕES MÚSICAIS, FESTAS.

ATIVIDADE	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
HABILIDADE	
<ul style="list-style-type: none"> • EI03TS02 = EXPRESSAR-SE LIVREMENTE POR MEIO DE DESENHO, PINTURA, COLAGEM, DOBRADURA E ESCULTURA, CRIANDO PRODUÇÕES BIDIMENSIONAIS E TRIDIMENSIONAIS. 	
ATIVIDADE	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
HABILIDADE	
<ul style="list-style-type: none"> • EI03TS03 = RECONHECER AS QUALIDADES DO SOM (INTENSIDADE, DURAÇÃO, ALTURA E TIMBRE), UTILIZANDO-AS EM SUAS PRODUÇÕES SONORAS E AO OUVIR MÚSICAS E SONS. 	
ATIVIDADE	ESTRATÉGIAS E RECURSOS

AVALIAÇÃO

PARA COMPREENDER O DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DA CRIANÇA, A AVALIAÇÃO SERÁ:

- ✓ CONTÍNUA (OBSERVANDO O PROCESSO EDUCATIVO E A APRENDIZAGEM DO ALUNO).
- ✓ REGISTRO (O PROCESSO DE EVOLUÇÃO DO ALUNO SERÁ REGISTRADO INDIVIDUALMENTE).

DIAGNÓSTICA CONTÍNUA DURANTE TODAS AS ATIVIDADES REALIZADAS, OBSERVANDO A PARTICIPAÇÃO E O INTERESSE DAS CRIANÇAS NOS SEUS ASPECTOS COGNITIVOS, AFETIVO, SOCIAL E FÍSICO.





EMEI DOLORES MARIA TORRENTE

PLANO DE ENSINO 2024/ 2025

OFICINA: EXPÊRIENCIA DO CORPO

INTEGRAI II-B / INTEGRAL IV – 2024

INTEGRAIS III- A / III- B - 2025

PROFESSORAS: GRASIELA LUCON – 2024

CAMILA FERNANDA DE SOUZA VIEIRA- 2025



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	03
DIREITOS DE APRENDIZAGEM	04
COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA	05
HABILIDADE EI03CG01	07
HABILIDADE EI03CG02	10
HABILIDADE EI03CG03	29
HABILIDADE EI03CG04	33
HABILIDADE EI03CG05	35
AVALIAÇÃO	38

INTRODUÇÃO

O MOVIMENTO É UMA IMPORTANTE DIMENSÃO DO DESENVOLVIMENTO E DA CULTURA HUMANA. AS CRIANÇAS SE MOVIMENTAM DESDE QUE NASCEM, ADQUIRINDO CADA VEZ MAIOR CONTROLE SOBRE O MUNDO. ENGATINHAM, CAMINHAM, MANUSEIAM OBJETOS, CORREM, SALTAM, BRINCAM SOZINHAS OU EM GRUPO, EXPERIMENTANDO SEMPRE NOVAS MANEIRAS DE UTILIZAR SEU CORPO E SEU MOVIMENTO. AO MOVIMENTAR – SE, AS CRIANÇAS EXPRESSAM SENTIMENTOS, EMOÇÕES E PENSAMENTOS, AMPLIANDO AS POSSIBILIDADES DO USO SIGNIFICATIVO DE GESTOS E POSTURAS CORPORAIS, SIGNIFICANDO MUITO MAIS QUE MEXER PARTES DO CORPO OU DESLOCAR –SE NO ESPAÇO. A CRIANÇA SE EXPRESSA E SE COMUNICA POR MEIO DOS GESTOS E DAS MIMICAS FACIAIS E INTERAGE UTILIZANDO FORTEMENTE O APOIO DO CORPO. A DIMENSÃO CORPORAL INTEGRA – SE AO CONJUNTO DA ATIVIDADE DA CRIANÇA. O ATO MOTOR FAZ – SE PRESENTE EM SUAS FUNÇÕES EXPRESSIVA, INSTRUMENTAL OU DE SUSTENTAÇÃO AS POSTURAS E AOS GESTOS.

É MUITO GRANDE A INFLUÊNCIA QUE A CULTURA TEM SOBRE O DESENVOLVIMENTO DA MOTRICIDADE INFANTIL, NÃO SÓ PELOS DIFERENTES SIGNIFICADOS QUE CADA GRUPO ATRIBUI A GESTOS E EXPRESSÕES FACIAIS, COMO TAMBÉM PELOS DIFERENTES MOVIMENTOS APRENDIDOS NO MANUSEIO DE OBJETIVOS ESPECÍFICOS PRESENTE NA ATIVIDADE COTIDIANA.

OS JOGOS, AS BRINCADEIRAS, A DANÇA E AS PRÁTICAS ESPORTIVAS REVELAM, POR SEU LADO, A CULTURA CORPORAL DE CADA GRUPO SOCIAL, CONSTITUINDO – SE EM ATIVIDADES PRIVILEGIADAS NAS QUAIS O MOVIMENTO É APRENDIDO E SIGNIFICADO NESSE SENTIDO É IMPORTANTE QUE O TRABALHO INCORPORE A EXPRESSIVIDADE E A MOBILIDADE PRÓPRIAS AS CRIANÇAS. ASSIM, UM GRUPO DISCIPLINADO NÃO É AQUELE EM QUE TODOS SE MANTÊM QUIETOS E CALMOS, MAS SIM UM GRUPO EM QUE OS VÁRIOS ELEMENTOS SE ENCONTRAM ENVOLVIDOS.



DIREITOS DE APRENDIZAGEM



CONVIVER: PARA CONHECER O OUTRO, PARA SE RELACIONAR E APRENDER A LIDAR COM AS DIFERENÇAS ENTRE OS INDIVÍDUOS, É PRECISO CONVIVER COM AS PESSOAS, INTERAGIR COM CRIANÇAS E ADULTOS, SEJA BRINCANDO, SE DIVERTINDO OU EM QUALQUER TAREFA DO DIA A DIA, EM GRUPOS DIVERSIFICADOS EM TAMANHO, GÊNERO E IDADE.

BRINCAR: AS BRINCADEIRAS TAMBÉM DEVEM SER DIVERSIFICADAS E INTERATIVAS. ALÉM DISSO, ELAS PRECISAM SER VALORIZADAS E PARTICIPATIVAS, DE MODO QUE SE DESENVOLVAM ASPECTOS COMO A CRIATIVIDADE, A EMOTIVIDADE E A IMAGINAÇÃO.

PARTICIPAR: A PARTICIPAÇÃO TAMBÉM DEVE SER GARANTIDA QUANDO SE TRATA DO PLANEJAMENTO DE TUDO QUE SERÁ REALIZADO NO ÂMBITO ESCOLAR, ASSIM, ADULTOS E CRIANÇAS DECIDEM E SE POSICIONAM JUNTOS SOBRE A EDUCAÇÃO QUE QUEREM PROMOVER E TER.

EXPLORAR: PARA SE APROFUNDAR EM UMA CULTURA É PRECISO IR ALÉM DO QUE É SOBREPOSTO, PORTANTO, É PRECISO EXPLORAR O QUE HÁ DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA AO REDOR.

EXPRESSAR: AS EMOÇÕES, AS DÚVIDAS, OS QUESTIONAMENTOS... TUDO O QUE ENVOLVE O SUJEITO COMO EXPRESSIVIDADE DE SUAS AÇÕES DEVE SER ESTIMULADO POR DIFERENTES LINGUAGENS.

CONHECER-SE: POR FIM, PERTENCER A ALGO É UMA MANEIRA DE SE CONHECER E INICIAR A CRIAÇÃO DE UMA IDENTIDADE QUE TORNA O SUJEITO ÚNICO DENTRO DE UMA COMUNIDADE. COM ISSO A CRIANÇA SE DESENVOLVE COMO PESSOA E SOCIALMENTE, APRENDENDO A INTERAGIR COM DIFERENTES TIPOS DE PERSONALIDADES E A SE EXPRESSAR DE FORMA CLARA.

COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

- 1- VALORIZAR E UTILIZAR OS CONHECIMENTOS HISTORICAMENTE CONSTRUÍDOS SOBRE O MUNDO FÍSICO, SOCIAL, CULTURAL E DIGITAL PARA ENTENDER E EXPLICAR A REALIDADE, CONTINUAR APRENDENDO E COLABORAR PARA A CONSTRUÇÃO DE UMA SOCIEDADE JUSTA, DEMOCRÁTICA E INCLUSIVA.
- 2- EXERCITAR A CURIOSIDADE INTELECTUAL E RECORRER À ABORDAGEM PRÓPRIA DAS CIÊNCIAS, INCLUINDO A INVESTIGAÇÃO, A REFLEXÃO, A ANÁLISE CRÍTICA, A IMAGINAÇÃO E A CRIATIVIDADE, PARA INVESTIGAR CAUSAS, ELABORAR E TESTAR HIPÓTESES, FORMULAR E RESOLVER PROBLEMAS E CRIAR SOLUÇÕES (INCLUSIVE TECNOLÓGICAS) COM BASE NOS CONHECIMENTOS DAS DIFERENTES ÁREAS.
- 3- VALORIZAR E FRUIR AS DIVERSAS MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS, DAS LOCAIS ÀS MUNDIAIS, E TAMBÉM PARTICIPAR DE PRÁTICAS DIVERSIFICADAS DA PRODUÇÃO ARTÍSTICO-CULTURAL.
- 4- UTILIZAR DIFERENTES LINGUAGENS – VERBAL (ORAL OU VISUAL-MOTORA, COMO LIBRAS E ESCRITA), CORPORAL, VISUAL, SONORA E DIGITAL -, BEM COMO CONHECIMENTOS DAS LINGUAGENS ARTÍSTICA, MATEMÁTICA E CIENTÍFICA, PARA SE EXPRESSAR E PARTILHAR INFORMAÇÕES, EXPERIÊNCIAS, IDEIAS E SENTIMENTOS EM DIFERENTES CONTEXTOS E PRODUZIR SENTIDOS QUE LEVEM AO ENTENDIMENTO MÚTUO.
- 5- COMPREENDER, UTILIZAR E CRIAR TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO DE FORMA CRÍTICA, SIGNIFICATIVA, REFLEXIVA E ÉTICA NAS DIVERSAS PRÁTICAS SOCIAIS (INCLUINDO AS ESCOLARES) PARA SE COMUNICAR, ACESSAR E DISSEMINAR INFORMAÇÕES, PRODUZIR CONHECIMENTOS, RESOLVER PROBLEMAS E EXERCER PROTAGONISMO E AUTORIA NA VIDA PESSOAL E COLETIVA.
- 6- VALORIZAR A DIVERSIDADE DE SABERES E VIVÊNCIAS CULTURAIS E APROPRIAR-SE DE CONHECIMENTOS E EXPERIÊNCIAS QUE LHE POSSIBILITEM ENTENDER AS RELAÇÕES PRÓPRIAS DO MUNDO DO TRABALHO E FAZER

ESCOLHAS ALINHADAS AO EXERCÍCIO DA CIDADANIA E AO SEU PROJETO DE VIDA, COM LIBERDADE, AUTONOMIA, CONSCIÊNCIA CRÍTICA E RESPONSABILIDADE.

- 7- ARGUMENTAR COM BASE EM FATOS, DADOS E INFORMAÇÕES CONFIÁVEIS, PARA FORMULAR, NEGOCIAR E DEFENDER IDEIAS, PONTOS DE VISTA E DECISÕES COMUNS QUE RESPEITEM E PROMOVAM OS DIREITOS HUMANOS, A CONSCIÊNCIA SOCIOAMBIENTAL E O CONSUMO RESPONSÁVEL EM ÂMBITO LOCAL, REGIONAL E GLOBAL, COM POSICIONAMENTO ÉTICO EM RELAÇÃO AO CUIDADO DE SI MESMO, DOS OUTROS E DO PLANETA.
- 8- CONHECER-SE, APRECIAR-SE E CUIDAR DE SUA SAÚDE FÍSICA E EMOCIONAL, COMPREENDENDO-SE NA DIVERSIDADE HUMANA E RECONHECENDO SUAS EMOÇÕES E AS DOS OUTROS, COM AUTOCRÍTICA E CAPACIDADE PARA LIDAR COM ELAS.
- 9- EXERCITAR A EMPATIA, O DIÁLOGO, A RESOLUÇÃO DE CONFLITOS E A COOPERAÇÃO, FAZENDO-SE RESPEITAR E PROMOVENDO O RESPEITO AO OUTRO E AOS DIREITOS HUMANOS, COM ACOLHIMENTO E VALORIZAÇÃO DA DIVERSIDADE DE INDIVÍDUOS E DE GRUPOS SOCIAIS, SEUS SABERES, IDENTIDADES, CULTURAS E POTENCIALIDADES, SEM PRECONCEITOS DE QUALQUER NATUREZA.
- 10- AGIR PESSOAL E COLETIVAMENTE COM AUTONOMIA, RESPONSABILIDADE, FLEXIBILIDADE, RESILIÊNCIA E DETERMINAÇÃO, TOMANDO DECISÕES COM BASE EM PRINCÍPIOS ÉTICOS, DEMOCRÁTICOS, INCLUSIVOS, SUSTENTÁVEIS E SOLIDÁRIOS.



CORPO, GESTO E MOVIMENTO

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

HABILIDADE

- **EI03CG01** - CRIAR COM O CORPO FORMAS DIVERSIFICADAS DE EXPRESSÃO DE SENTIMENTOS, SENSações E EMOÇÕES, TANTO NAS SITUAÇÕES DO COTIDIANO QUANTO EM BRINCADEIRAS, DANÇA, TEATRO, MÚSICA.

ATIVIDADE

BRINCADEIRAS CANTADAS

ESTRATÉGIAS E RECURSOS

✓ **MÚSICA “QUEM TA ME OUVINDO”**: A PROFESSORA IRÁ APRESENTA A MÚSICA “QUEM TA ME OUVINDO”, LOGO APÓS AS CRIANÇAS VÃO DANÇAR FAZENDO OS GESTOS QUE APARECEM NA MÚSICA.

✓ **DANÇA ANIVERSÁRIO DE MERIDIANO**: AS CRIANÇAS IRÃO ENSAIAR A MÚSICA COM DANÇA QUE IRÃO APRESENTAR NO ANIVERSÁRIO DE MERIDIANO.

✓ **MINHA CIDADE**: A PROFESSORA IRÁ APRESENTAR E ENSINAR A CRIANÇA CANTAR:

A MINHA CIDADE, SE CHAMA MERIDIANO

VAMOS COMEMORAR, PORQUE EM MARÇO FAZ ANIVERSÁRIO

EU AMO MINHA CIDADE, CUIDO DELA COM CARINHO,

ADORO AQUI MORAR, E PARA MERIDIANO.

UM BEIJINHO

AS CRIANÇAS IRÃO CANTAR SEGUINDO ALGUNS DESAFIOS:

DESAFIO 1: A PROFESSORA ENTREGARÁ UM COPO PARA CADA CRIANÇA E ELA FARÁ OS GESTOS QUE A PROFESSORA FIZER (BATER O COPO DUAS VEZES, DEPOIS UMA VEZ O COPO) DURANTE A MÚSICA.

DESAFIO 2: A PROFESSORA ENTREGARÁ UM COPO PARA CADA CRIANÇA E ELA FARÁ OS GESTOS QUE A PROFESSORA FIZER (BATER O COPO DUAS VEZES, DEPOIS UMA PALMA) DURANTE A MÚSICA.

✓ **DANÇA DENTRO E FORA (BAMBOLÊS):** AS CRIANÇAS IRÃO DANÇAR A MÚSICA DENTRO E FORA FAZENDO OS GESTOS (EX- DENTRO A CRIANÇA ENTRARÁ DENTRO DO BAMBOLÊ OU GOTINHA, FORA A CRIANÇA SAIRÁ FORA DO BAMBOLÊ/ GOTINHA) COM O AUXILIO DA PROFESSORA.

✓ **PEGA O JACARÉ:** É UMA BRINCADEIRA MUSICAL (MÚSICA MARCELO SERRANO) A PROFESSORA ENTREGARÁ UM PEDAÇO DE TNT QUE AMENDAREMOS FORMANDO UM CÍRCULO, DEPOIS A PROFESSORA IRÁ ESCOLHER UMA

CRIANÇA PARA SER O JACARÉ QUE FICARÁ COM OS OLHOS VENDADOS E UM BAMBOLÊ, CONFORME A MÚSICA TOCAR AS CRIANÇAS ANDARAM EM CÍRCULO MOVIMENTANDO O TECIDO E QUANDO PARARAO JACARÉ TENTARÁ PEGAR UMA CRIANÇA COM O BAMBOLÊ.

✓ **CIRANDA CIRANDINHA:** A PROFESSORA IRÁ APRESENTAR ALGUMAS CANTIGAS DE RODA PARA AS CRIANÇAS E DEPOIS BRINCAR.

✓ **MÚSICA CARA DE QUÊ:** DANÇAR A MÚSICA, SE EXPRESSANDO SEGUINDO SEUS COMANDOS.

✓ **MÚSICA QUEM TA OUVINDO:** A PROFESSORA IRÁ APRESENTA A MÚSICA "QUEM TA ME OUVINDO", LOGO APÓS AS CRIANÇAS VÃO DANÇAR FAZENDO OS GESTOS QUE APARECEM NA MÚSICA.

✓ **PEGA PEGA A ONDA:** EM CÍRCULO A PROFESSORA ESCOLHERÁ UMA CRIANÇA PARA INICIAR A BRINCADEIRA QUE FICARÁ COM UM BAMBOLÊ, DEPOIS CANTARÁ A MÚSICA:
A ONDA SOBE

**A ONDA DESCE
JACARÉ PEGOU A ONDA
E MORDEU ALGUÉM
NHAM NHAM NHAM NHAM**

HABILIDADE

- **EI03CG02=** DEMONSTRAR CONTROLE E ADEQUAÇÃO DO USO DE SEU CORPO EM BRINCADEIRAS E JOGOS, ESCUTA E RECONTO DE HISTÓRIAS, ATIVIDADES ARTÍSTICAS, ENTRE OUTRAS POSSIBILIDADES.

ATIVIDADE

 **CIRCUITOS**

ESTRATÉGIAS E RECURSOS



✓ **CORRIDA DO BAMBOLÊ:** PARA DESENVOLVER A ATIVIDADE USAREMOS COM RECURSO DOIS BAMBOLÊS. SERÁ COLOCADO UM BAMBOLÊ APÓS O OUTRO, A PROFESSORA IRÁ ORIENTAR AS CRIANÇAS A PULAR O PRIMEIRO BAMBOLÊ NO QUAL O SEGUNDO BAMBOLÊ SERÁ O


ANTERIOR QUE O ALUNO TERÁ QUE PEGAR E COLOCAR A SUA FRENTE.


✓ **NÚMEROS:** NO PÁTIO DA ESCOLA A PROFESSORA IRÁ DIVIDIR A SALA EM 2 EQUIPES PARA BRINCAR NO CIRCUITO DO NÚMEROS, EM DUPLAS ELAS DEVERÃO REALIZAR O PERCURSO DE BAMBOLÊS QUE IRÁ CONTER OS NÚMEROS DE 1 A 10 COLOCANDO A QUANTIDADE DE BOLINHAS CORRESPONDENTE A CADA NÚMEROS, VENCE A EQUIPE QUE ACABAR PRIMEIRO A BRINCADEIRA.

✓ **PULA A FOGUEIRA:** AS CRIANÇAS IRÃO PERCORRER O CIRCUITO NO PÁTIO ONDE DEVERÃO PULAR AS FOGUEIRAS, RODAR O BAMBOLÊ, JOGAR AS BOLINHAS NA BOCA DO ESPANTALHO

✓ **DESAFIO DO BAMBOLÊ:** A PROFESSORA IRÁ FORMAR DUAS EQUIPES E ORGANIZAR A FILA, CADA UMA COM O MESMO NÚMERO DE PARTICIPANTES, COLOCARÃO A MÃOS NO OMBRA E AO SINAL DA PROFESSORA DEVERÁ PASSAR O

	<p>BAMBOLÊ SEM SOLTAR AS MÃOS, VENCE QUEM COMPLETAR A TAREFA PRIMEIRO.</p> <p>✓ JOGO DA MEMORIA HUMANO : A PROFESSORA IRÁ COLOCAR AS CRINÇAS EM UM CIRCULO, NA SEQUENCIA A MESMO ESCOLHE UMA CRIANÇA PARA OBSERVAR OS LUGARES DOS AMIGOS, O ALUNO DEVERÁ VIRAR DE COSTAS E A PROFESSORA MUDAR DOIS AMIGOS DE LUGAR. EM SEGUIDA A PROFESSORA PERGUNTA QUEM FOI MUDADO E O ALUNO DEVERÁ RESPONDER.</p>
<p> PARQUE</p>	<p>✓ A PROFESSORA IRÁ LEVAR AS CRIANÇAS AO PARQUE PARA ENSINAR A BRINCAR CORRETAMENTE NOS BRINQUEDOS.</p>
<p> CORES</p>	<p>✓ ELEFANTINHO COLORIDO: A PROFESSORA COLOCARÁ BAMBOLÊS NO PÁTIO DA ESCOLA, DENTRO DELES BOLINHAS COLORIDAS (VERMELHO, AZUL, VERDE, AMARELO, LARANJA, ROSA, BRANCO), LOGO APÓS FARÁ DUPLAS DE CRIANÇAS QUE SENTARÁ UM DE FRENTE PARA O OUTRONO BAMBOLÊ. O PROFESSOR IRÁ FALAR <u>ELEFANTINHO COLORIDO</u> E AS CRIANÇAS REPONDERÃO <u>QUE COR?</u> QUANDO A PROFESSORA FALAR A COR A CRIANÇA DEVERÁ PROCURAR, PEGAR E</p>

	<p>LEVANTAR A COR INDICADA, VENCE QUEM PEGAR PRIMEIRO A BOLINHA.A BRINCADEIRA CONTINUARÁ ATÉ QUE A PROFESSORA FALE TODOS AS CORES DE BOLINHAS QUE TEM DENTRO DO BAMBOLÊ.</p> <p>✓ PEGUEI FRUTAS: NO PÁTIO A PROFESSORA COLOCARÁ DA ESCOLA BAMBOLÊS COM BOLINHAS COLORIDAS COLADAS FRUTAS A PROFESSORA IRÁ FALAR MÃO NA CABEÇA, MÃO NA BARRIGA, MÃO NO PÉ E QUANDO FALAR PEGUEI AMARELO A CRIANÇA DEVERÁ PEGAR A FRUTA QUE REMETE A ESTA COR (EX- UVA/ROXO, BANANA/ AMARELO). VENCE QUEM PEGAR A FRUTA PRIMEIRO. LOGO APÓS FARÁ UM PASSEIO PELA ESCOLA NO POMAR DE FRUTAS PARA AS CRIANÇAS DEGUSTAREM AMORAS.</p>
<p> LATAS</p>	<p>✓ LATA GINÁSTICA DOS MOVIMENTOS: APRESENTAÇÃO DA LATA DOS ANIMAIS, A PROFESSORA IRÁ TIRAR UMA FIGURA DE UM ANIMAL DA LATA E AS CRIANÇAS IRÃO IMITAR COM GESTOS O QUE SE PEDE (EXEMPLO- IMITE UMA COBRA).</p> <p>✓ LATA DA CIDADE (BATATA QUENTE): AS CRIANÇAS SENTARÃO EM CIRCULO, DEPOIS IRÃO PASSAR A LATA FALANDO BATATA QUENTE, QUENTE E QUANDO FALAR</p>

	<p>QUEIMOU A CRIANÇA ABRIRÁ A LATA E IRÁ TIRAR UMA FOTO DE DENTRO E NOMEAR O PONTO PRINCIPAL DA CIDADE QUE APARECEU, LOGO DEPOIS A BRINCADEIRA CONTINUARÁ.</p> <p>✓ LATA GINÁSTICA DOS ANIMAIS: APRESENTAÇÃO DA LATA DOS ANIMAIS, A PROFESSORA IRÁ TIRAR UMA FIGURA DE UM ANIMAL DA LATA E AS CRIANÇAS IRÃO IMITAR COM GESTOS O QUE SE PEDE (EXEMPLO- IMITE UMA COBRA).</p> <p>✓ LATA DA CIDADE (BATATA QUENTE): AS CRIANÇAS SENTARÃO EM CIRCULO, DEPOIS IRÃO PASSAR A LATA FALANDO BATATA QUENTE, QUENTE E QUANDO FALAR QUEIMOU A CRIANÇA ABRIRÁ A LATA E IRÁ TIRAR UMA FOTO DE DENTRO E NOMEAR O PONTO PRINCIPAL DA CIDADE QUE APARECEU, LOGO DEPOIS A BRINCADEIRA CONTINUARÁ.</p>
<p> JOGOS</p>	<p>✓ AMARELINHA AFRICANA: A PROFESSORA IRÁ TRAÇAR O QUADRO NO CHÃO E AS CRIANÇAS VÃO PRECISAR DE ATENÇÃO PARA NÃO SE ESBARRAR. NA FORMA MAIS SIMPLES, OS ESTUDANTES FORMAM UMA FILA. O PRIMEIRO JOGADOR POSICIONA-SE EM FRENTE AO PRIMEIRO QUADRADO À ESQUERDA E SALTA PARA DENTRO DA AMARELINHA. DEPOIS, VAI PULANDO LATERALMENTE ATÉ O FINAL DA LINHA E RETORNA PARA O QUADRADO EM QUE</p>

INICIOU. ELE SALTA, ENTÃO, PARA A FILEIRA DA FRENTE E O PRÓXIMO JOGADOR SALTA PARA DENTRO DA AMARELINHA. ASSIM VAI ATÉ A QUARTA FILEIRA, QUANDO O PARTICIPANTE SAI DA AMARELINHA E PODE RETORNAR PARA O FINAL DA FILA.


✓ VARIAÇÃO: PARA DEIXAR MAIS DESAFIADOR, É POSSÍVEL QUE DOIS JOGADORES SALTEM PARA DENTRO DA AMARELINHA AO MESMO TEMPO E SIGAM OS MESMOS PASSOS. BASTA QUE ELES SE POSICIONEM EM QUADRADOS DIAGONALMENTE OPOSTOS. PARA INICIAR A FORMA MAIS DIFÍCIL, COM QUATRO CRIANÇAS BRINCANDO AO MESMO TEMPO, ELAS DEVEM SE POSICIONAR CADA UMA NO QUADRADO MAIS À ESQUERDA DE SUA FILEIRA.

✓ **ACOMPANHE COM OS PÉS (ZAIRE):** ESTA BRINCADEIRA ESTIMULA A CRIATIVIDADE DAS CRIANÇAS, COMEÇA COM A FORMAÇÃO DE UM CÍRCULO E A ESCOLHA DE UM LÍDER, QUE VAI DESAFIAR UMA DAS CRIANÇAS EM RODA PARA COPIAR SEUS MOVIMENTOS. SE A CRIANÇA DESAFIADA CONSEGUIR, SE TORNA O NOVO LÍDER. DO CONTRÁRIO, O LÍDER DESAFIA OUTRO JOGADOR.

UMA VARIANTE DESSE JOGO É FORMAR UM CÍRCULO E PEDIR PARA QUE UM PRIMEIRO JOGADOR CRIE UM MOVIMENTO DE DANÇA SIMPLES. O JOGADOR À SUA ESQUERDA REPETE ESSE PRIMEIRO MOVIMENTO E ADICIONA MAIS UM. O TERCEIRO JOGADOR DEVE REPETIR OS DOIS PRIMEIROS MOVIMENTOS EM ORDEM E CRIAR O SEU PRÓPRIO, E ASSIM POR DIANTE.

✓ **TERRA/MAR:** DESENHE UMA LINHA NO CHÃO E INDIQUE TERRA DE UM LADO E MAR DO OUTRO. COLOQUE OS ESTUDANTES EM FILA E DIGA UM COMANDO ALEATÓRIO, COMO “MAR, TERRA, TERRA, MAR”. ALTERNE OS COMANDOS E AS QUANTIDADES DE REPETIÇÕES PARA DESAFIAR A TURMA. NESTA BRINCADEIRA DE MOÇAMBIQUE GANHA QUEM TERMINAR DO LADO CERTO DA LINHA E, QUEM ERRAR, DEVE DEIXAR O JOGO. É UMA BRINCADEIRA QUE ENVOLVE O CONTATO COM A NATUREZA, TRABALHO EM EQUIPE E ESTRATÉGIA E RENDE MUITAS RISADAS.

✓ **CORRIDA DOS BASTÕES:** A PROFESSORA IRÁ A PRESENTAR OS BASTÕES COM NÚMEROS DE 1 A 5, EM SEGUIDA:

	<p>NO PÁTIO VAI FAZER QUATRO FILAS COM AS CRIANÇAS, DUAS DE UM LADO DO PÁTIO E DUAS DO OUTRO. A CRIANÇA IRÁ CORRER O PERCUSO ATRAVESSANDO O PÁTIO QUANDO CHEGAR LAÁ PASSARÁ O BASTÃO PARA O AMIGO QUE VOLTARÁ NO MESMO CAMINHO, VENCE QUEM LEVAR TODOS OS BASTÕES PRIMEIRO. EM SEGUIDA AS CRIANÇAS IRÃO FAZER A SOMA DAS QUANTIDADES INDICADAS EM CADA BASTÃO USANDO PALITOS DE SORVETE COMO RECURSO.</p> <p>✓ CAMPEONATO DE BOLINHA DE GUDE (PARQUE): NO PARQUE DA ESCOLA A PROFESSORA IRÁ FAZER UM BURACO NO CHÃO. DE UMA DISTÂNCIA DE APROXIMADAMENTE 3 METROS, CADA JOGADOR DEVE TENTAR “ENLOCAR” A BOLINHA, OU SEJA, ACERTÁ-LA NO BURACO. QUEM CONSEGUIR, GANHA UMA BOLA DE CADA JOGADOR. QUEM ERRAR VAI PARA O FIM DA FILA. VENCE A CRIANÇA QUE CONSEGUIR MAIS BOLINHAS DE GUDE DO ADVERSÁRIO.</p>
<p> BRINCADEIRAS</p>	<p>✓ COELHINHO SAI DA TOCA: A PROFESSORA IRÁ ESPALHAR ALGUNS BAMBOLÊS PELO CHÃO DA SALA AO DAR A COMANDA “COELHINHO SAI DA TOCA” AS CRIANÇAS SAIRÃO FORA DO BAMBOLÊ, CADA RODADA IRÁ TIRAR UM. A PROFESSORA DARÁ A COMANDO NOVAMENTE “COELHINHO SAI DA TOCA” E AS CRIANÇAS QUE NÃO CONSEGUIR ENTRAR IMITA O COELHINHO.</p>

✓ **PEGUEI FESTA JUNINA:** NO PÁTIO A PROFESSORA COLOCARÁ DA ESCOLA BAMBOLÊS COM BANDEIRINHAS COLORIDAS COM OBJETOS QUE TEM NA FESTA JUNINA. A PROFESSORA IRÁ FALAR MÃO NA CABEÇA, MÃO NA BARRIGA, MÃO NO PÉ E QUANDO FALAR PEGUEI BALÃO A CRIANÇA DEVERÁ PEGAR A FIGURA, VENCE QUEM PEGAR A FIGURA PRIMEIRO.

✓ **BANDEIRINHA ATRÁS:** NO PÁTIO AS CRIANÇAS IRÃO SENTAR EM CIRCULO, A PROFESSORA VAI ESCOLHER UMA CRIANÇA PARA COMEÇAR A BRINCADEIRA CANTANDO A MUSICA CORRE COTIA

CORRE CAPIRA NA CASA DA TIA

CORRE TOTÓ NA CASA DA VÓ

BANDEIRINHA NA MÃO CAIU NO CHÃO

MOÇA BONITA DO MEU CORAÇÃO

PODE JOGAR PODE

NINGUÉM VAI OLHAR NÃO

JOGA JOGA JOGA

A CRIANÇA VAI ESCOLHER UM AMIGO E COLOCAR A BANDEIRINHA ATRÁS, QUEM TIRAR COM BANDEIRINHA TEM QUE TENTAR PEGAR O AMIGO QUE DEVERÁ SENTAR NO

LUGAR DE QUEM LEVANTOU. A BRINCADEIRA SE REPETIRÁ ATÉ QUE TODOS BRINQUEM.

✓ **PEGA-PEGA ABRAÇO:** A PROFESSORA LEVARÁ AS CRIANÇAS AO PÁTIO, O PEGADOR ESTARÁ DE POSSE DE UMA BEXIGA, E ESTE DEVERÁ ENCOSTÁ-LA NO PEITO DE OUTRO JOGADOR PARA PASSAR A SUA FUNÇÃO PARA O PRÓXIMO. PORÉM EXISTE UMA ESTRATÉGIA PARA NÃO SEREM PEGOS, COMO PIQUES, OS JOGADORES DEVERÃO ABRAÇAR UM AMIGO POR 5 SEGUNDOS, FICANDO ASSIM IMUNES DO PEGADOR. VENCE QUEM NÃO FOR PEGO.

✓ **ESCONDE- ESCONDE:** NO PÁTIO DA ESCOLA A PROFESSORA IRÁ ESCOLHER UMA CRIANÇA PARA SER O PEGADOR QUE DEVERÁ CONTA ATÉ UM CERTO NÚMERO COM OS OLHOS FECHADOS E AS OUTRAS PESSOAS SE ESCONDEM. AS CRIANÇAS QUE SE ESCONDERAM TÊM QUE VOLTAR AO LUGAR ONDE A PRIMEIRA PESSOA CONTOU E BATER NO PONTO DE PARTIDA, FALANDO UMA FRASE, COMO: "1, 2, 3! (NOME DE QUEM BATEU)" PARA SE SALVAR. QUEM FOR PEGO SE TORNA O PEGADOR.

✓ **PEGA PEGA GELO:** A PROFESSORA ESCOLHERÁ UM PEGADOR E OS DEMAIS SE ESPALHAM PELO ESPAÇO DE JOGO (PÁTIO DA ESCOLA). QUANDO ALGUÉM É PEGO PELO PEGADOR ELE FICARÁ PARADO (ESTÁTUA) E SÓ DESCONGELA QUANDO O AMIGO PASSAR DEBAIXO DA SUA PERNA. SE A CRIANÇA FOR PEGA 3 VEZES SE TORNARÁ O PEGADOR.

✓ **CORRIDA DO SACI:** POPULAR ENTRE OS KALAPALO, DO ALTO XINGU (PARÁ), HEINÉ KUPUTISÜ OU CORRIDA DO SACI É UMA BRINCADEIRA DE APOSTAR CORRIDA, MAS COM UM PÉ SÓ. QUANTO MAIOR O ESPAÇO, MAIS A CRIANÇA PODE TRABALHAR A FORÇA E O EQUILÍBRIO. COLOQUE TODAS AS CRIANÇAS ATRÁS DE UMA LINHA DE LARGADA. DESENHE UMA LINHA DE CHEGADA DISTANTE E QUEM FOR MAIS LONGE, VENCE! QUEM COLOCAR OS DOIS PÉS NO CHÃO ESTÁ FORA DO JOGO.

✓ **INDIOZINHO SAI DA OCA:** A PROFESSORA IRÁ DESENHAR OCAS NO PÁTIO DA ESCOLA AO DAR A COMANDA “INDIOZINHO SAI DA OCA” AS CRIANÇAS SAIRÃO FORA DOS DESENHOS TIRANDO UMA OCA CADA RODADA. A PROFESSORA DARÁ A COMANDO NOVAMENTE “INDIOZINHO

SAI DA OCA” AS CRIANÇAS QUE NÃO CONSEGUIR ENTRAR IMITA O INDIOZINHO.

✓ **MEDO DA ONÇA:** A PROFESSORA IRÁ APRESENTAR A BRINCADEIRA, ORGANIZAR O ESPAÇO ESCOLHENDO UMA CRIANÇA PARA SER A ONÇA. A ONÇA VAI FALAR:

QUEM TEM MEDO DE ONÇA?

E OS DEMAIS RESPONNDEM:

NÓS NÃO TEMOS MEDO!

E A ONÇA FALA:

E SE ELA VEM?

AS DEMAIS CRIANÇAS RESPONDEM:

NÓS CORREMOS!

AS CRIANÇAS SAEM CORRENDO E A ONÇA CORRE ATRÁS, A CRIANÇA QUE FOR PEGA VIRA A ONÇA E ASSIM A BRINCADEIRA COMEÇA NOVAMENTE.

✓ **CABO DE GUERRA:** A PROFESSORA IRÁ FORMAR DUAS EQUIPES COM A MESMA QUANTIDADE DE ALUNOS CADA, EM SEGUIDA IRÁ FAZER UMA LINHA NO CHÃO VENCE A ESQUIPE QUE CONSEGUIR TRAZER OS SEUS ADVERSÁRIOS PARA O SEU LADO DA LINHA.

✓ **PULA CORDA:** NO PÁTIO DA ESCOLA A PROFESSORA IRÁ LEVAR OS ALUNOS PARA BRINCAR DE PULAR CORDA

ENSINANDO-OS COMO PULAR QUANDO A CORDA BATE NO CHÃO.

✓ **PEGA PEGA GELO:** A PROFESSORA ESCOLHERÁ UM PEGADOR E OS DEMAIS SE ESPALHAM PELO ESPAÇO DE JOGO (PÁTIO DA ESCOLA). QUANDO ALGUÉM É PEGO PELO PEGADOR ELE FICARÁ PARADO (ESTÁTUA) E SÓ DESCONGELA QUANDO O AMIGO PASSAR DEBAIXO DA SUA PERNA SE A CRIANÇA FOR PEGA 3 VEZES SE TORNARÁ O PEGADOR.

✓ **ALERTA:** PARA COMEÇAR A BRINCADEIRA, OS JOGADORES TERÃO QUE ELEGER UMA DAS CRIANÇAS PARA DAR INÍCIO À BRINCADEIRA. COM A BOLA NAS MÃOS, O COLEGA ESCOLHIDO DEVERÁ SE POSICIONAR DE COSTAS PARA O RESTANTE DA TURMINHA, QUE ESTARÁ ESPALHADA PELO PÁTIO. AO SINAL, ELE TERÁ QUE ARREMESSAR A BOLA NO CHÃO COM FORÇA PARA QUE ELA QUIQUE BEM ALTO E, AO MESMO TEMPO, DIZER O NOME DE UM DOS COLEGAS. QUEM FOR ESCOLHIDO DEVERÁ CORRER ATRÁS DA BOLINHA O MAIS RÁPIDO QUE PUDER. ENQUANTO ISSO, AS OUTRAS CRIANÇAS DEVERÃO FUGIR NO SENTIDO CONTRÁRIO ASSIM QUE O

JOGADOR CAPTURAR A BOLA, DEVERÁ GRITAR: "ALERTA!". NESTE MOMENTO, TODO MUNDO TERÁ QUE PARAR EXATAMENTE ONDE ESTÁ. AÍ, A CRIANÇA COM A BOLA DARÁ TRÊS PULINHOS EM DIREÇÃO A UM DOS PARTICIPANTES PARA ENTÃO ARREMESSÁ-LA, TENTANDO "QUEIMAR" ESTE COLEGA SE ELA CONSEGUIR, A PESSOA "QUEIMADA" FICARÁ COM A BOLA E RECOMEÇARÁ A BRINCADEIRA. SENÃO, ELA MESMA TERÁ QUE FAZER ISSO.

VARIAÇÃO: A CRIANÇA PODERÁ DEIXAR A CRIANÇA ESCOLHER UM APELIDO. PODE SER O NOME DE UM ANIMAL, FRUTA, ETC.

✓ **PEGUE A CALDA:** PARA COMEÇAR ESSA BRINCADEIRA NIGERIANA, DIVIDA A TURMA EM EQUIPES. CADA GRUPO FORMA UMA FILA E SEGURA O COLEGA PELO OMBRO. O ÚLTIMO JOGADOR DA FILA COLOCA UM LENÇO NO BOLSO OU CINTO E A PRIMEIRA PESSOA NA LINHA COMANDA A EQUIPE PARA TENTAR PEGAR A "CAUDA" DO OUTRO TIME. QUEM PEGAR MAIS LENÇOS GANHA.

✓ **GATO E O RATO:** AS CRIANÇAS FORMAM UMA RODA. UMA DELAS, O RATO, FICA DENTRO DA RODA. OUTRA, O GATO FICA FORA

DA RODA.
O GATO PERGUNTA: "SEU RATINHO ESTÁ?"
AS CRIANÇAS DA RODA RESPONDEM: "NÃO"
O GATO PERGUNTA: "A QUE HORAS ELE CHEGA?"
AS CRIANÇAS RESPONDEM UM HORÁRIO A ESCOLHA.
AS CRIANÇAS COMEÇAM A RODAR E O GATO VAI PERGUNTANDO:
"QUE HORAS SÃO?" E AS CRIANÇAS RESPONDEM: "UMA HORA" -
"QUE HORAS SÃO?" - "DUAS HORAS" E ASSIM ATÉ CHEGAR AO
HORÁRIO COMBINADO.
AS CRIANÇAS NA RODA DEVEM PARAR COM OS BRAÇOS
ESTENDIDOS, O GATO PASSA A PERSEGUIR O RATO.
A BRINCADEIRA ACABA QUANDO O GATO PEGA O RATO.
PODE-SE REPETIR A BRINCADEIRA ALGUMAS VEZES, DANDO
CHANCE A QUEM QUISE SER RATO E GATO. PROCURE PARAR A
ATIVIDADE ANTES QUE AS CRIANÇAS PERCAM O INTERESSE.

✓ **QUEIMADA:** PARA BRINCAR DE QUEIMADA, OU JOGO-DO-MATA, É PRECISO REUNIR VÁRIAS CRIANÇAS. EM SEGUIDA, FORMAM-SE DOIS TIMES, QUE TENTAM ARREMESSAR E ACERTAR OS JOGADORES ADVERSÁRIOS COM A BOLA SEMPRE EVITANDO SER ATINGIDOS, PARA GANHAR, TODAS AS CRIANÇAS DA EQUIPE ADVERSÁRIA PRECISAM SER ELIMINADAS COM AS BOLAS LANÇADAS. A QUEIMADA FAZ COM QUE AS CRIANÇAS CORRAM, SALTEM E ARREMESSAM A BOLA.

✓ **CORRE SACI:** AS CRIANÇAS FORMAM UMA RODA E SENTAM NO CHÃO. UM DELES FICA DO LADO DE FORA DA RODA COM A CARAPUÇA NA MÃO. AO RITMO DA CIRANDA, TODOS CANTAM:

TODOS: CORRE, SACI. NÃO PODE CAIR.
CORRE VELOZ, COM UMA PERNA SÓ.
CARAPUÇA NA MÃO CAIU NO CHÃO
MENINO ESPERTO / DO MEU CORAÇÃO.

SACI: PODE JOGAR?

TODOS: PODE!

NESTE MOMENTO AS CRIANÇAS SE ABAIXAM A CABEÇA E TAPAM OS OLHOS. A CRIANÇA FORA DA RODA DEIXA CAIR A CARAPUÇA ATRÁS DE ALGUMA OUTRA. QUANDO ESTA PERCEBER, COMEÇA O PEGA PEGA. QUEM ESTÁ COM A CARAPUÇA É O PEGADOR, E O LUGAR VAZIO DA RODA É O PIQUE.

✓ **CACHIMBO QUENTE:** PEGUE UM CACHIMBO DE BRINQUEDO, UM PEDAÇO DE TECIDO OU BOLINHA. FORME UM CÍRCULO COM UM DOS BRINCANTES SENTADO AO CENTRO DA RODA COM OS OLHOS VENDADOS. CADA JOGADOR DEVE PASSAR O CACHIMBO PARA O JOGADOR À SUA DIREITA, E ENQUANTO O CACHIMBO CIRCULA TODOS CANTAM CACHIMBO QUENTE, QUENTE, QUENTE, QUENTE, QUENTE. A QUALQUER MOMENTO O JOGADOR QUE ESTÁ VENDADO POR GRITAR: QUEIMOU! QUEM ESTIVER COM O CACHIMBO NO MOMENTO DEVE IR PRO CENTRO DA RODA.

✓ **CUCA SAI DA TOCA:** A PROFESSORA IRÁ DISTRIBUIR BAMBOLÊS PELO CHÃO DO PÁTIO, ONDE CADA CRIANÇA DEVERÁ FICAR DENTRO DE UM BAMBOLÊ E UMA SERÁ O PEGADOR, QUE DEVERÁ FICAR LONGE DOS BAMBOLÊS PARA DIFICULTAR UM POUCO. SEMPRE QUE VOCÊ GRITAR: “A CUCA VAI TE PEGAR”, AS CRIANÇAS DEVEM TROCAR DE BAMBOLÊ E O PEGADOR DEVERÁ TENTAR PEGAR ALGUÉM PARA QUE ESTA SEJA O PEGADOR.

VARIAÇÃO: A BRINCADEIRA PODE SER ADAPTADA COM MAIS DE UM PEGADOR (CUCA).

✓ **ESCONDE-ESCONDE:** NO PÁTIO DA ESCOLA A PROFESSORA IRÁ ESCOLHER UMA CRIANÇA PARA SER O PEGADOR QUE DEVERÁ CONTA ATÉ UM CERTO NÚMERO COM OS OLHOS FECHADOS E AS OUTRAS PESSOAS SE ESCONDEM. AS CRIANÇAS QUE SE ESCONDERAM TÊM QUE VOLTAR AO LUGAR ONDE A PRIMEIRA PESSOA CONTOU E BATER NO PONTO DE PARTIDA, FALANDO UMA FRASE, COMO: "1, 2, 3! (NOME DE QUEM BATEU)" PARA SE SALVAR. QUEM FOR PEGO SE TORNA O PEGADOR.

✓ **LENÇO ATRÁS:** PROFESSORA SENTARÁ EM CÍRCULO E EXPLICARÁ A BRINCADEIRA. TODOS OS PARTICIPANTES, COM EXCEÇÃO DE UMA CRIANÇA ESCOLHIDA, FICARÃO SENTADOS,

FORMANDO UM CÍRCULO. A CRIANÇA QUE FICOU DE FORA DA RODA SERÁ O "PEGADOR". COM UM LENCIÑO NAS MÃOS ELE CAMINHARÁ LENTAMENTE EM VOLTA DA RODA ENQUANTO OS DEMAIS CANTAM A CANTIGA:

CORRE CUTIA NA CASA DA TIA

CORRE CIPÓ NA CASA DA VÓ

LENCINHO NA MÃO CAIU NO CHÃO

MOÇA BONITA DO MEU CORAÇÃO

PODE JOGAR, PODE!

NINGUÉM VAI OLHAR, NÃO!

JOGA, JOGA

DEPOIS DEIXARÁ O LENCIÑO ATRÁS DE UMA CRIANÇA QUE CORRERÁ ATRÁS DELA PARA TENTAR PEGAR E A CRIANÇA TEM QUE SENTAR NO LUGAR DA CRIANÇA ESCOLHIDA.

✓ **MORTO VIVO:** UM DOS PARTICIPANTES É ESCOLHIDO PARA COMANDAR A BRINCADEIRA, ENQUANTO OS OUTROS FORMAM UMA RETA, UM AO LADO DO OUTRO. A CRIANÇA ESCOLHIDA DARÁ ORIENTAÇÕES AOS COLEGAS COM AS PALAVRAS MORTO E VIVO QUANDO OUVIREM MORTO, OS PARTICIPANTES DEVERÃO SE AGACHAR, AO OUVIREM VIVO DEVERÃO SE LEVANTAR.

✓ **PEGUEI:** A PROFESSORA COLOCARÁ NO PÁTIO DA ESCOLA BAMBOLÊS CONTENDO OS NÚMEROS DE 0 A 20 (INTEGRAL III- B) E 0 A 30 (INTEGRAL IV), EM SEGUIDA FALARÁ MÃO NA CABEÇA, MÃO NO PÉ, MÃO NA ORELHA, PEGUEI NÚMERO 10, VENCE A CRIANÇA QUE PEGAR O NÚMERO INDICADO PRIMEIRO.

OBSERVAÇÃO: NO INTEGRAL III- B ONDE A MAIORIA DAS CRIANÇAS AINDA NÃO RECONHECEM OS NÚMEROS ATÉ 10, A PROFESSORA UTILIZARÁ PLAQUINHAS COM OS NÚMEROS.

✓ **ALERTA NÚMEROS:** AS CRIANÇAS IRÃO ESCOLHER UM NÚMERO DE 1 A 20 E TRAÇAR NA FOLHA DE SULFITE, DEPOIS COLARÁ NA CAMISETA DE CADA UM O NÚMERO ESCOLHIDO, EM SEGUIDA LEVARÁ OS ALUNOS AO PÁTIO DA ESCOLA, DEPOIS E EXPLICARÁ A BRINCADEIRA. O JOGADOR PEGA UMA BOLA, ARREMESSA PARA CIMA E GRITA UM NÚMERO, A CRIANÇA QUE ESTIVER COM O NÚMERO CITADA NA CAMISETA DEVE PEGAR A BOLA E GRITAR “ALERTA!”. IMEDIATAMENTE, TODOS DEVEM FICAR ESTÁTUAS. O JOGADOR QUE ESTÁ COM A BOLA DÁ 3 PASSOS E, PARADO, DEVERÁ TENTAR ACERTAR A PESSOA QUE TIVER MAIS PRÓXIMA.

HABILIDADE

- **EI03CG03** = CRIAR MOVIMENTOS, GESTOS, OLHARES E MÍMICAS EM BRINCADEIRAS, JOGOS E ATIVIDADES ARTÍSTICAS COMO DANÇA, TEATRO E MÚSICA.

ATIVIDADE

MOVIMENTO




ESTRATÉGIAS E RECURSOS



- ✓ **DANÇA DA CADEIRA:** A PROFESSORA IRÁ ORGANIZAR AS CADEIRAS EM UM CÍRCULO, SENDO UMA CADEIRA PARA CADA CRIANÇA. UM ADULTO FICARÁ RESPONSÁVEL POR LIGAR UMA MÚSICA, AS CRIANÇAS VÃO CIRCULAR EM VOLTA DOS OBJETOS DANÇANDO, QUANDO A MÚSICA PARAR A CRIANÇA DEVERÁ SENTAR NA CADEIRA, VENCE QUEM FICAR POR ÚLTIMO.
- ✓ **DANÇA DA CADEIRA CONTINUE O DESENHO:** A PROFESSORA FARÁ UM CÍRCULO COM AS CADEIRAS, CADA VEZ QUE PARAR A MÚSICA A CRIANÇA IRÁ CONTINUAR O DESENHO DE HÁBITOS DE HIGIÊNE.
- ✓ **DANÇA DOS MOVIMENTOS:** ESTA É UMA ADAPTAÇÃO DA DANÇA DA CADEIRA, A PROFESSORA IRÁ ORGANIZAR AS CADEIRAS EM UM CÍRCULO, SENDO UMA CADEIRA PARA CADA CRIANÇA. UM ADULTO FICARÁ RESPONSÁVEL POR LIGAR UMA

MÚSICA, AS CRIANÇAS VÃO CIRCULAR EM VOLTA DOS OBJETOS DANÇANDO, QUANDO A MÚSICA PARAR A CRIANÇA DEVERÁ OBSERVAR O MOVIMENTO DA FIGURA QUE TEM NA CADEIRA E REPRESENTÁ-LA.

VARIAÇÃO: A CADA RODADA A PROFESSORA PODERÁ IR TIRANDO UMA CADEIRA ENQUANTO ELES FICAM ANDANDO E DANÇANDO, VENCE A CRIANÇA QUE FICAR POR ÚLTIMO NA BRINCADEIRA.

✓ **PATO E GANSO:** NESTA BRINCADEIRA A PROFESSORA VAI ESCOLHER ALGUÉM PARA SER O PRIMEIRO MESTRE (GANSO). TODOS OS OUTROS JOGADORES DEVERÃO FICAR EM CÍRCULO, ENQUANTO O GANSO ANDA EM VOLTA DO CÍRCULO PELO LADO DE FORA TOCANDO NA CABEÇA DOS AMIGUINHOS E DIZENDO: "PATO, PATO, PATO, GANSO!". A PESSOA EM QUE ELA TOCAR QUANDO DISSER "GANSO" TEM QUE LEVANTAR E CORRER ATRÁS DO OUTRO. SE CONSEGUIR ALCANÇÁ-LO, ELA GANHA E O OUTRO VOLTA A SER O GANSO. COMBINAR COM AS CRIANÇAS PARA IMITAREM PATO E O GANSO, DURANTE A BRINCADEIRA.

	<p>✓ TELEFONE SEM FIO DOS MOVIMENTOS: A PROFESSORA IRÁ COLOCAR AS CRIANÇAS EM FILA E A MESMA FICARÁ SENDO A ULTIMA. A PROFESSORA DEVE CHAMAR A CRIANÇA DA FRENTE E FAZER UM MOVIMENTO ONDE A CRIANÇA DEVERA REPETIR PARA O AMIGO DA FRENTE E ASSIM SUCESSIVAMENTE ATÉ CHEGAR O PRIMEIRO DA FILA. ASSIM O PRIMEIRO DEVERA MOSTRAR QUAL GESTO CHEGOU ATÉ ELE.</p>
<p> OLIMPÍADAS</p>	<p>✓ GINÁSTICA ARTÍSTICA: A PROFESSORA PASSARÁ UM PEQUENO VÍDEO EXPLICANDO O QUE É GINASTICA ARTISTICA, DEPOIS S CRIANÇAS IRÃO BRINCAR ANDANDO SOBRE DIVERSOS TIPOS DE LINHAS, VIRAR CAMBALHOTAS SOBRE O COLCHÃO E BRINCAR LIVREMENTE COM PALITOS COM PAPEL CREPOM FAZENDO GESTOS E MOVIMENTANDO.</p>
<p> ANIVERSÁRIO MERIDIANO</p>	<p>✓ DANÇA ANIVERSÁRIO DE MERIDIANO: AS CRIANÇAS IRÃO ENSAIAR A MÚSICA COM DANÇA QUE IRÃO APRESENTAR NO ANIVERSÁRIO DE MERIDIANO.</p>
<p> BRINCADEIRAS ÍNDIGENAS</p>	<p>✓ GAVIÃO E PASSARINHO: É COMUM PARA O POVO KALAPALO BRINCAR DE TOLOI KUNHÜGÜ OU, COMO APRESENTAMOS AQUI, GAVIÃO E PASSARINHOS. DEPOIS DE DESENHAR UMA GRANDE ÁRVORE NO CHÃO, COM UM NINHO PARA CADA PARTICIPANTE, DISTRIBUA UMA CRIANÇA EM</p>

	<p>CADA NINHO E ESCOLHA UMA PARA SER O GAVIÃO. OS PASSARINHOS DEVEM TRANSITAR PELO ESPAÇO, MAS NÃO PODEM SER PEGOS PELO GAVIÃO. OS NINHOS SÃO OS ÚNICOS LUGARES ONDE O GAVIÃO NÃO PODE ALCANÇÁ-LOS! CADA CRIANÇA QUE FOR PEGA PELO GAVIÃO SAI DA BRINCADEIRA ATÉ SOBRAR SOMENTE UMA, A VENCEDORA SERÁ O GAVIÃO DA PRÓXIMA PARTIDA. AS CRIANÇAS DEVERÃO BRINCAR IMITANDO PASSARINHOS E GAVIÃO.</p>
<p> FESTA JUNINA</p>	<p>✓ JUNINÃO: A PROFESSORA IRÁ ENSAIAR A COREOGRAFIA DA MÚSICA JUNINA <u>GALERA DO CHAPÉU</u> COM AS CRIANÇAS PARA A FESTA JUNINA DA ESCOLA.</p> <p>✓ PASSA O CHAPÉU: ESSA BRINCADEIRA É FÁCIL, OS PARTICIPANTES FICARÃO SENTADOS NO CHÃO EM CÍRCULO. A PROFESSORA IRÁ COLOCAR UMA MÚSICA CAIPIRA PARA TOCAR, ENQUANTO O CHAPÉU DE PALHA VAI PASSANDO DE MÃO EM MÃO QUANDO A MÚSICA PARAR, QUEM ESTIVER COM O CHAPÉU DEVE DANÇAR AO RITMO DA MÚSICA E DEPOIS SAIR DA BRINCADEIRA. VENCE QUEM CONSEGUIR IR ATÉ O FINAL SEM SER PEGO COM O CHAPÉU NA MÃO.</p>
<p> FOLCLORE</p>	

✓ **DANÇA DA LARANJA:** A PROFESSORA IRÁ ORGANIZAR TODOS OS ALUNOS EM DUPLAS, DEPOIS VAI ENTREGAR UMA BOLINHA NA COR LARANJA PARA CADA DUPLA, EM SEGUIDA VAI ORIENTAR QUE A LARANJA FICARÁ PRESA ENTRE AS TESTAS DA DUPLA E AS PESSOAS COLOCARÃO AS MÃOS PARA TRÁS, O ADULTO COLOCARÁ A MÚSICA AGITADA E TODOS DANÇARÃO DE ACORDO COM O RITMO, QUEM DERRUBAR SERÁ ELIMINADO DA BRINCADEIRA, VENCE A DUPLA QUE PERMANECER CO A LARANJA.

✓ **ES CRAVO DE JÓ:** A PROFESSORA MARCARÁ UM X NO CHÃO DIVINDO O ESPAÇO EM QUATRO PARTES, CADA CRIANÇA COMEÇA EM UMA PARTE, EM SEGUIDA COLOCARÁ A MÚSICA E AS CRIANÇAS DEVERÃO ACOMPANHAR PULANDO OS QUADRADOS, SEGUINDO O RITMO.

HABILIDADE

- **EI03CG04** = ADOTAR HÁBITOS DE AUTOCUIDADO RELACIONADOS A HIGIENE, ALIMENTAÇÃO, CONFORTO E APARÊNCIA.

ATIVIDADE

ESTRATÉGIAS E RECURSOS

HIGIENE PESSOAL

✓ **RODA DE CONVERSA:** A PROFESSORA FARÁ UMA RODA DE CONVERSA COM OS ALUNOS FAZENDO UM LEVANTAMENTO PRÉVIO COM ELES SOBRE O QUE SÃO HÁBITOS DE HIGIENE.

✓ **MÃOS:** A PROFESSORA LEVARÁ AS CRIANÇAS AO BANHEIRO ONDE IRÁ ENSINAR AS CRIANÇAS A LAVAR AS MÃOS E DEPOIS ESCOVAR OS DENTES.


✓ **JOGO DA MEMÓRIA:** EM CÍRCULO A PROFESSORA VAI APRESENTAR O JOGO NOMEANDO AS FIGURAS DE AUTOCUIDADO QUE CONTÉM, EM SEGUIDA AS CRIANÇAS IRÃO BRINCAR COM O JOGO DA MEMÓRIA ONDE DEVERÃO ACHAR OS PARES DAS FIGURAS, VENCE QUEM CONSEGUIR ACHAR MAIS PARES.

✓ **CIRCUITO HIGIÊNICO:** A PROFESSORA IRÁ LEVAR AS CRIANÇAS NO PÁTIO DA ESCOLA PARA PERCORRER UM PERCURSO PULANDO AMARELINHA, RODANDO BAMBOLE, JOGANDO UMA BOLA NO CESTO, ETC. AO CONCLUIR CADA ETAPA A CRIANÇA PEGARÁ UMA FIGURA E NO FINAL IRÁ MONTAR A SEQUÊNCIA CORRETA DE LAVAR AS MÃOS.

	<p>✓ JOGOS COMPUTADOR: A PROFESSORA IRÁ LEVAR OS ALUNOS A SALA DE INFORMATICA, ONDE ELES VÃO JOGAR JOGOS DE HIGIENE PESSOAL NO SITE. https://wordwall.net/pt/resource/3748381/c%C3%B3pia</p> <p>✓ BANHO DE MANGUEIRA: A PROFESSORA IRÁ LEVAR AS CRIANÇAS PARA O PÁTIO EXTERNO DA SALA PARA ENSINAR AS CRIANÇAS A TOMAREM BANHO E DEPOIS BRINCAR.</p>
--	--

HABILIDADE

- **EI03CG05** = COORDENAR SUAS HABILIDADES MANUAIS NO ATENDIMENTO ADEQUADO A SEUS INTERESSES E NECESSIDADES EM SITUAÇÕES DIVERSAS.

ATIVIDADE	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
<p> BRINQUEDOS ÍNDIGENAS</p>	<p>✓ PETECA: A PROFESSORA IRÁ APRESENTAR A PETECA PARA AS CRIANÇAS, EM SEGUIDA IRÃO CONFECCIONAR UMA JUNTO COM FOLHAS DE JORNAIS E DEPOIS BRINCAR COLETIVAMENTE EM CÍRCULO NO PÁTIO DA ESCOLA.</p> <p>✓ PIÃO: EM CÍRCULO A PROFESSORA VAI ESTIGAR OS ALUNOS SOBRE SE ELES JÁ BRINCARAM E CONHECEM UM PIÃO, EM SEGUIDA IRÁ CONFECCIONAR UTILIZANDO</p>


TAMPINHAS DE GARRAFA PETI UM PIÃO COM AS CRIANÇAS E DEPOIS BRINCAR.

✓ **CINCO MARIAS:** A PROFESSORA IRÁ APRESENTAR O BRINQUEDO E DEPOIS ENSINÁ-LOS A BRINCAR.

✓ **ARCO E FLECHA:** APRESENTAR PARA AS CRIANÇAS O ARCO FLECHA, EM SEGUIDA UTILIZANDO PALITOS DE CHURRASCO, ELÁSTICO DE DINHEIRO E GARRAFA PETI IRÁ CONFECCIONAR COM ELES OS ARCOS E FLECHAS DEIXANDO-OS ENFEITAR COM DUREX COLORIDOS. LOGO APÓS VÃO BRINCAR.

✓ **BRINCADEIRA PANO ENCANTADO:** LEVAR AS CRIANÇAS AO PATIO E ENTREGAR PEDAÇOS DE TECIDO PARA QUE AS CRIANÇAS FAÇAM MOVIMENTOS DE ACORDO COM A COMANDA DA MÚSICA.

✓ **CORRIDA DO EQUILÍBRIO:** UTILIZANDO PRATOS DE PAPEL E BOLINHAS COLORIDAS, DESAFIAREI PARA QUE AS CRIANÇAS SE DIVIDAM EM DUAS EQUIPES E COLOCANDO PRATO SOBRE AS COSTAS DEVERÃO LEVAR DE UM LADO PARA OUTRO BOLINHAS DENTRO DOS PRATOS, CORRENDO DE

	<p>GATÃO. A EQUIPE QUE TERMINAR PRIMEIRO VENCE A CORRIDA.</p>
<p> MEIO AMBIENTE</p>	<p>✓ MEIO AMBIENTE: A PROFESSORA FARÁ UMA BREVE CONVERSA INFORMAL SOBRE O MEIO AMBIENTE E SUA IMPORTANCIA, EM SEGUIDA AS CRIANÇAS IRÃO DESENHAR A METADE DOS DESENHOS QUE ESTÃO FALTANDO E DEPOIS BRINCAR COM O JOGO DA MEMÓRIA DO MEIO AMBIENTE, VENCE QUEM CONSEGUIR ACHAR MAIS PARES.</p> <p>✓ PIPA DE MÃO: UTILIZANDO MATERIAL RECICLÁVEL, CONFECCIONAREMOS UMA PIPA DE MÃO. DEPOIS DE DECORADA IREMOS AO PÁTIO PARA QUE CADA CRIANÇA POSSA BRINCAR COM SUA PIPA.</p> <p>✓ QUEM PEGA MAIS: UTILIZANDO MATERIAL DESCARTÁVEL CONFECCIONAREMOS UMA BRINCADEIRA ONDE CADA CRIANÇA DEVERÁ TENTAR PEGAR MACARRÕES E COLOCAR EM COPINHOS DESCARTÁVEIS PRESOS EM SUAS MÃOS, GANHA QUEM CONSEGUIR EQUILIBRAR OS COPOS SEM DEIXAR CAIR OS MACARRÕES E COLOCAR A MAIOR QUANTIDADE DENTRO DO COPO.</p>

AVALIAÇÃO

COMPREENDER O DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DA CRIANÇA, A AVALIAÇÃO SERÁ:

- ✓ CONTÍNUA (OBSERVANDO O PROCESSO EDUCATIVO E A APRENDIZAGEM DO ALUNO).
- ✓ REGISTRO (O PROCESSO DE EVOLUÇÃO DO ALUNO SERÁ REGISTRADO INDIVIDUALMENTE).



EMEI DOLORES MARIA TORRENTE

PLANO DE ENSINO 2025

OFICINA: CONHECIMENTO LÓGICO MATEMÁTICO

(INTEGRAL II A/B)



PROFESSORA: ÂNGELA RAMOS FARIAS

Legenda

1º Bimestre

2º Bimestre

Sumário

INTRODUÇÃO	03
DIREITOS DE APRENDIZAGEM	04
COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA	05
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	06
AVALIAÇÃO	16

Introdução

A educação infantil desempenha um papel fundamental no desenvolvimento cognitivo e intelectual das crianças, preparando o terreno para futuras conquistas acadêmicas. Nesse contexto, o ensino de lógica e matemática na primeira infância se mostra de extrema importância.

Este plano de ensino tem como objetivo oferecer uma estrutura sólida para a introdução de conceitos lógico-matemáticos de forma lúdica e cativante, promovendo o pensamento crítico, a resolução de problemas e a base necessária para futuros conhecimentos.

Ao longo deste plano, exploraremos atividades e abordagens pedagógicas que estimulem o raciocínio lógico e matemático, atendendo às necessidades de nossos alunos da educação infantil, enquanto os prepara para uma jornada de aprendizado contínuo e desenvolvimento intelectual.”

Direitos De Aprendizagem

Conviver: Para conhecer o outro, para se relacionar e aprender a lidar com as diferenças entre os indivíduos, é preciso conviver com as pessoas, interagir com crianças e adultos, seja brincando, se divertindo ou em qualquer tarefa do dia a dia, em grupos diversificados em tamanho, gênero e idade.

Brincar: As brincadeiras também devem ser diversificadas e interativas. Além disso, elas precisam ser valorizadas e participativas, de modo que se desenvolvam aspectos como a criatividade, a emotividade e a imaginação.

Participar: A participação também deve ser garantida quando se trata do planejamento de tudo que será realizado no âmbito escolar, assim, adultos e crianças decidem e se posicionam juntos sobre a educação que querem promover e ter.

Explorar: Para se aprofundar em uma cultura é preciso ir além do que é sobreposto, portanto, é preciso explorar o que há de arte, ciência e tecnologia ao redor.

Expressar: As emoções, as dúvidas, os questionamentos... tudo o que envolve o sujeito como expressividade de suas ações deve ser estimulado por diferentes linguagens.

Conhecer-se: Por fim, pertencer a algo é uma maneira de se conhecer e iniciar a criação de uma identidade que torna o sujeito único dentro de uma comunidade. Com isso a criança se desenvolve como pessoa e socialmente, aprendendo a interagir com diferentes tipos de personalidades e a se expressar de forma clara.

Competências Gerais Da Educação Básica

- 1- Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
- 2- Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
- 3- Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
- 4- Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras e escrita), corporal, visual, sonora e digital -, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
- 5- Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
- 6- Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
- 7- Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
- 8- Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
- 9- Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
- 10- Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

“Conhecimento Lógico Matemático”

Objetivos De Aprendizagem E Desenvolvimento

HABILIDADE

(EI02ET01). Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho), expressando sensações e descobertas ao longo do processo de observação.

Conteúdos	Estratégias E Recursos
TAMANHO, ESPESSURA, COR, FORMA.	<p>- História As Formas Geométricas: Roda da Leitura: A professora reúne as crianças e realiza a contação da história <i>As Formas Geométricas</i> usando fantoches, figuras ou um livro ilustrado. Durante a contação, ela enfatiza o nome das formas (círculo, quadrado, triângulo, retângulo) e onde elas aparecem no dia a dia. Após a história, promove-se uma conversa com perguntas como: Quem lembra de alguma forma que apareceu na história? O que parecia com um círculo? Alguém já viu uma janela quadrada? Será disponibilizado os blocos lógicos para que as crianças manuseiem livremente e em seguida, as crianças devem: Separar os blocos por forma; Comparar espessuras (finos x grossos); Identificar diferentes tamanhos (grande x pequeno); Classificar por cores. Para finalizar a professora ainda poderá propor um desafio lúdico(opcional)Qual é o intruso? — A professora mostra uma sequência de blocos semelhantes com apenas um diferente (ex: três círculos e um triângulo) e pede que a criança identifique qual não pertence ao grupo, ou finalizar com um cartaz coletivo: onde cada criança escolhe sua forma favorita, pinta e cola no mural com seu nome, formando um painel colorido com diversas formas geométricas.</p> <p>Blocos de madeira: com os blocos de madeiras as crianças irão observar e nomear as formas geométricas, classificar elas por formas, tamanho e depois por cores. Em seguida a professora deixará a criança livre para criar uma figura utilizando as formas de acordo com a sua criatividade.</p>
SEMELHANÇAS/ DIFERENÇAS	<p>- Identificar Semelhanças E Diferenças Quanto À Cor (ATIVIDADE PROEPRE - PÁG.44): Diante de 4 (quatro) carrinhos vermelhos (ou outro objeto) e 1 (um) azul, pedir para a criança que mostre os iguais e o que é diferente, explicando o porque da diferença. Repetir</p>

a atividade com outros objetos de outras cores, tais como figuras geométricas recortadas em papel, blocos lógicos, palitos, caixinhas de fósforo recobertas de papel colorido, etc. Os objetos devem ser sempre do mesmo tipo, diferindo apenas na cor. Apresentar à criança vários triângulos sendo alguns azuis, outros amarelos e os restantes vermelhos. Pedir-lhe que coloque juntos os mais parecidos ou os iguais. A mesma atividade pode ser realizada com carrinhos, figuras de animais, barquinhas, etc.

- Identificar As Características Sonoras Dos Objetos (ATIVIDADE PROEPRE-PÁG.64): As crianças deixam cair o lápis, a borracha, a régua ou outros objetos no chão ou sobre a mesa e escutam o barulho que fazem. Tamborilar os dedos na fórmica, na cerâmica, na madeira, para que as crianças identifiquem os diferentes sons produzidos. As crianças batem com uma varinha de metal em garrafas contendo diferentes quantidades de água para ouvir os sons produzidos. Encher uma bexiga e deixar escapar o ar para que as crianças ouçam o som produzido. Jogar bolinhas de madeira, metal, plástico e borracha e identificar os produzidos. Abanar-se com papel para ouvir o som produzido. Folhear um livro ou revista mais rapidamente e mais devagar para ouvir o som produzido. Bater com um objeto em outro para ouvir o som produzido. Amassar e desamassar papel de diferentes tipos, observando o som produzido. Arrastar cadeiras e mesas identificando os diferentes ruídos. Deixar cair no chão da sala objetos de alumínio, plástico, madeira, metal, identificando os diferentes tipos de sons produzidos. Encher sacos de papel com ar e estourá-los em seguida. A professora produz vários sons: batida de prato, batida de coquinho, batida de sino, etc. As crianças ouvem e comentam se são agradáveis ou não..

HABILIDADE

(EI02ET02). Observar, relatar e descrever incidentes do cotidiano e fenômenos naturais (luz solar, vento, chuva etc.), levantando hipóteses sobre tais acontecimentos e fenômenos.

Conteúdos

Estratégias E Recursos

Chuva - água

- História: A Gotinha Viajante: Reunir as crianças em roda. Apresentar a lata e contar a história da **Gotinha que viaja** pelas nuvens, pela chuva, pelo rio, pelas plantas, e volta para o céu através do vapor. Durante a contação, usar ilustrações ou fantoches para representar o ciclo da água: Nuvem → Chuva → Rio → Planta → Evaporação. Conversar com as crianças:(Exploração Oral) **Para onde a gotinha foi? De onde vem a chuva? Para onde a água vai quando seca? Mostrar o ciclo da água de forma bem simples, com imagens, e reforçar que a água está sempre se transformando e se movimentando na natureza. Agora que já sabemos como a gotinha viaja e como a natureza precisa da água, vamos brincar de escovar os dentes e lavar as mãos, mas lembrando: não podemos desperdiçar a gotinha! Ela precisa seguir seu caminho!** “Montar um cantinho simbólico de higiene (com pia de brinquedo, copos, escovas). Cada criança faz de conta que escova os dentes, enquanto a professora reforça: **vamos escovar os dentes, mas agora... fechamos a torneira!** Reforçar que a gotinha precisa continuar sua viagem pela natureza.

	- Corrida Do Coelho: A professora irá escolher duas crianças para começar a disputa, elas deverão enrolar o barbante trazendo o coelho próximo a si, vence quem concluir o percurso primeiro.

HABILIDADE

(EI02ET03). Compartilhar, com outras crianças, situações de cuidado de plantas e animais, participando de pesquisas e experiências, nos espaços da instituição e fora dela.

Conteúdos	Estratégias E Recursos

HABILIDADE

(EI02ET04). Identificar e explorar relações espaciais (dentro e fora, em cima, embaixo, acima, abaixo, entre e do lado) e temporais (antes, durante e depois), ampliando seu vocabulário.

Conteúdos	Estratégias E Recursos
------------------	-------------------------------

CONCEITOS (EM CIMA/EMBAIXO/ DENTRO/FORA)	<p>- Pasta De Conceitos: A professora reúne as crianças e mostra imagens em uma pasta: Vamos olhar essas imagens. O que está em cima da mesa? E o que está embaixo? Quem está dentro da casa? E quem ficou fora? As imagens representa claramente os conceitos. Um gato em cima da cadeira, um menino embaixo da cama, uma bola dentro da caixa, um brinquedo fora da caixa.</p> <p>Atividades práticas (lúdicas) para cada conceito: Conceito: Em cima / Embaixo Atividade: A professora organiza cadeiras espaçadas e diz: Agora vamos andar em cima das cadeiras (com cuidado, uma de cada vez). Depois, vamos passar embaixo da mesa como se fôssemos uma minhoca. Conceito: Dentro / Fora Atividade: Em roda, a professora diz: Vamos ver quem está dentro da sala e quem está fora? Agora todo mundo sai! Agora todo mundo entra! Pode também usar caixas grandes ou bambolês: Entre no bambolê! Agora fique fora do bambolê.</p>
---	---

<p>(NÚMEROS/ANTES E DEPOIS)</p>	<p>- Varal Numérico: A professora mostra os cartões com números e diz: Vamos colocar os números no varal! Mas atenção: vamos deixar tudo na ordem certa. As crianças, em pequenos grupos, penduram os números em ordem crescente no varal (1, 2, 3, 4...) Depois de montado o varal: O que vem antes do número 2? E depois do número 3? A professora pode cobrir ou retirar um cartão e pedir que as crianças descubram quem está faltando na sequência.</p> <p>- Desamassando e descobrindo os números: A professora levará para sala de aula vários papéis amassados em formato de uma bola. Esses papéis serão fixados na parede. A Professora chamará uma criança por vez, a mesma deverá escolher um papel, tirar da parede desamassar, dizer o número que ela pegou.</p>
<p>NÚMEROS E QUANTIDADES</p>	<p>- Pega Borboleta Numérica: A professora irá apresentar diversas borboletas, onde cada uma delas tem números e suas quantidades. Em seguida, a professora irá fixar um número na parede como forma de registro e os alunos deverão pegar a borboleta com o numeral igual ao da parede e soletrar qual o número que esta está colado e junto com a professora realizar a contagem da quantidade.</p> <p>- Dança Numérica: A dança numérica é uma adaptação da dança da cadeira, o objetivo é relacionar números e quantidade. Quando a música parar as crianças irão observar o algarismo a sua frente e representar com bolinhas coloridas a quantidade correspondente.</p>
<p>FORMAS GEOMÉTRICAS</p>	<p>- Alinhavo Formas Geométricas: Cada aluno receberá uma plaquinha com a imagem de uma forma geométrica e um barbante, os mesmos serão orientados a passarem o barbante dentro dos furos, formando o contorno da forma geométrica.</p>
<p>HABILIDADE</p> <p>(EI02ET05). Classificar objetos, considerando determinado atributo (tamanho, peso, cor, forma etc.).</p>	
<p>Conteúdos</p>	<p>Estratégias E Recursos</p>

JOGOS	pecinha vai se encaixar com sua parte certa para formar um número. Quando você terminar, tente dizer que número é esse! Após a montagem, a criança pode contar a quantidade de figuras ao lado do número (ex: 4 bolas ao lado do número 4).
QUANTIDADES	
TAMANHO E COR	<p>- História: As Formas Geométricas: A professora reúne as crianças na roda e conta a história “As Formas Geométricas”, destacando as figuras (ex: “O círculo era redondinho e adorava rolar”, “O quadrado era certinho e firme”, etc.). Durante a contação, a professora pode mostrar cada figura com seu nome, cor e tamanho (usando figuras impressas ou fantoches). Ao final da história, a professora retoma com as crianças: <i>“Qual forma você mais gostou?”</i> <i>“O triângulo era grande ou pequeno? De que cor era?”</i> <i>“Vocês já viram formas assim na escola ou em casa?”</i> A professora irá organizar as crianças em pequenos grupos e diz: Agora vamos brincar com as formas da nossa história! Cada grupo vai receber várias formas geométricas (blocos lógicos ou figuras de papel) com tamanhos e cores diferentes. Primeiro, vocês vão separar por formato: todos os círculos juntos, todos os quadrados juntos, os triângulos juntos... Depois, vamos separar por cor (os vermelhos, os azuis, etc.) e, por fim, por tamanho (pequenos e grandes). Vamos observar com atenção e classificar do jeitinho certo, igual aprendemos na história.” Passos da classificação: 1. Separar por forma (ex: todos os círculos, todos os quadrados...) 2. Depois, dentro de cada grupo, separar por cor (ex: quadrado azul, quadrado vermelho...) 3. E por último, dentro de cada cor, separar por tamanho (ex: círculo azul grande e, círculo azul pequeno...)</p>
FORMAS GEOMÉTRICAS	<p>- Classificando Formas Geométricas: A professora irá oferecer para os alunos uma cartela, com as imagens das formas e no centro da mesinha um pratinho com as formas correspondentes, os alunos irão classificar pegando a imagem do pratinho colocando em cima da imagem da cartela.</p> <p>- Tapete: Formas Geométricas: A professora irá colocar um tapete no centro da sala, em pequenos grupos ficarão em frente ao tapete, será lançado um dado diversas vezes, anda uma casa de acordo com a forma que sair no dado, vence quem chegar ao final primeiro.</p> <p>Blocos Lógicos: Em pequenos grupos a professora irá disponibilizar os blocos lógicos para os alunos manusearem, orientando os mesmos a separarem através de cores, tamanhos e formas.</p>

	<p><u>Tapete Geométrico:</u>A professora apresenta os blocos lógicos ou objetos geométricos e diz:</p> <p>Vamos observar bem essas peças. Algumas são redondas, outras têm pontas. Vamos separar em grupos: círculos com círculos, quadrados com quadrados...As crianças, em grupo, irão classificar os objetos de acordo com a forma. A professora pode ajudar com perguntas: Essa tem ponta? Quantos lados tem? Essa é redonda? Brincadeira no Tapete – Jogo das Formas. A professora explica que agora vão brincar com as formas que aprenderam. Agora vamos jogar o dado das formas! Cada vez que ele cair em uma forma, a criança anda uma casa no tapete com aquela mesma forma! Cada casa no tapete tem uma forma geométrica desenhada, a criança só pode andar para a casa com a forma sorteada no dado. Quem chegar ao final do percurso primeiro, vence.</p> <p><u>- História: A História Das Formas Geométricas:</u> Na Roda da leitura, a professora irá realizar a contação explorando as formas geométricas citadas na história.</p> <p><u>- Pescaria Das Formas Geométricas:</u> Será apresentado para os alunos peixes com as formas geométricas, em seguida a professora falará uma determinada forma e a criança deverá localizar e pescar.</p>
	<p><u>- História: Os 10 Fantasmas:</u> A professora iniciará a aula com a contação da história “Os 10 Fantasmas”, explorando os numerais e quantidades.</p>
HABILIDADE	
<p>(EI02ET06). Identificar relações temporais e utilizar conceitos básicos de tempo (agora, antes, durante, depois, ontem, hoje, amanhã, lento, rápido, depressa, devagar), ampliando o vocabulário adequado ao conceito em uso.</p>	
Conteúdos	Estratégias E Recursos

	<p><u>- A Fila Dos Números:</u> A professora irá iniciar a aula com uma contação de História "<u>A Fila Dos Números</u>".</p> <p>- A professora irá iniciar a aula com uma contação de História "<u>O Incrível Mundo das Formas Mágicas: Descobrimos Tesouros Geométricos no Cotidiano</u>".</p>
CORES	<p><u>- Cores. (Atenção/Tempo):</u> A professora irá colocar bambolê com pecinhas de cores variadas no pátio e em volta bambolês na quantidade de alunos, onde cada um ficará dentro do bambolê e a: Professora irá cantar a música: Vamos brincar, a cor que eu falar, a cor que eu disser você vai ter que pegar, contar até 5 e depois voltar. Em seguida a professora irá contar com o aluno a quantidade de pecinhas que pegou e pedir para ele separar por cor e contar para ver qual foi a maior quantidade.</p>
HABILIDADE	
(EI02ET07). Contar oralmente objetos, pessoas, livros etc., em contextos diversos.	
Conteúdos	Estratégias E Recursos
NÚMEROS/ QUANTIDADES	<p><u>- História: Os 6 Ratinhos:</u> A professora iniciará a aula através da contação de História Os 6 Ratinhos, destacando a chegada de cada um, explorando os numerais e a quantidade correspondente de cada personagem. A cada ratinho apresentado, contar junto com as crianças usando os dedos ou figuras e em seguida pedir para as crianças contarem um a um. Entregar tampinhas, grãos ou bolinhas e pedir que coloquem a quantidade correta para cada ratinho.</p> <p><u>- História: Os 10 Fantasmas:</u> A professora iniciará a aula através de uma contação de História de forma animada com os personagens aparecendo gradualmente (1 até 10), explorando os numerais e a quantidade correspondente de cada personagem Será explorado rimas e repetições que favoreçam a contagem oral.</p> <p><u>- História: As 10 Lagartas:</u> Na roda da leitura a professora realizará a contação de história com apoio visual das lagartinhas em fila, estimulando as crianças a contarem em voz alta conforme os personagens aparecem. Após a história, entregar massinha ou tampinhas coloridas e pedir: Façam 10 lagartinhas com bolinhas de massinha. Depois propor desafios: Quem consegue fazer 5 lagartinhas, agora 7? Quantas estão verdes? E azuis?</p> <p><u>- Contagem De Imagens:</u> A professora irá fixar números de 1 a 5 nas cadeiras, sendo cada uma a quantidade referente a imagem sobre o carnaval, será contado oralmente cada imagem e em seguida colocadas na cesta em cima da cadeira ao número correspondente. (Exemplo: 3 Máscaras Colocar Na Cadeira Com O Numeral 3).</p>

- **Bola Ao Cesto:** Os alunos serão orientados a jogarem as bolinhas, em seguida será realizado a contagem de quantas bolinhas acertou e quantas caíram fora do cesto.

- **Números e Quantidades:** A professora irá iniciar a atividade com uma roda de conversa mostrando os numerais. Em seguida, os alunos irão receber fichas com numerais de 1 a 10 e prendedores com as cores das fichas. Os alunos serão orientados a colocarem os prendedores de acordo com a ficha. **Exemplo: Ficha amarela: Número 1, colocar um prendedor amarelo. Ficha azul: número 2, colocar dois prendedores azuis. Assim explorando o número e sua cor correspondente.**

- **Boneco Numérico:** A professora fará a escolha de um aluno para deitar sobre o papel pardo. Com o canetão a professora fará o contorno do aluno no papel pardo. A professora irá colar ou escrever vários números misturados e repetidos (exemplo: vários 1,2,3,) em partes diferentes do boneco: cabeça, braços, barriga, pernas. Cada criança receberá um giz de cera de cor diferente, onde será dada a comanda: Vamos procurar todos os números 1 no nosso boneco e circular com o giz de cera! Em seguida todos os outros números que estiverem no boneco.

- **Pescaria Dos Numerais:** A professora inicia com a história curta “**A fila dos numerais**”, onde os números aparecem em ordem, brincando de formar uma fila.
Exemplo: O número 1 chegou e ficou na frente, depois veio o 2... e logo todos os números estavam em fila, esperando para brincar. Durante a história, a professora aponta os números no cartaz. Pescaria dos numerais: A professora organiza os peixinhos em um espaço e convida cada criança a pescar um. Ao pegar um peixe, a criança **diz o número** que pescou com apoio da professora, se necessário. Após a pescaria, a professora pergunta: Que número é esse? Vamos contar até ele juntos. Todos contam em voz alta até o número pescado pela criança.
Exemplo: Se ela pescou o 3, contam: “1, 2, 3!”

- **Boliche Numérico:** Em cada garrafa pet terá um número e as crianças terão que jogar a bola e contar em voz alta quantas garrafas derrubou e depois falar quais números conseguiu derrubar.

- **Pega Borboleta Numérica:** A professora ou o aluno jogará o dado e o número que sair a criança deverá procurar a borboleta que está o número e pegá-la com a varinha, em seguida, os alunos serão orientados a contarem a quantidade de corações que se refere ao número colado na borboleta.

- Números e Quantidades: A professora colocará no centro da mesa pecinhas ou tampinhas de garrafa. Dividirá a sala em duas equipes (A/ B) as crianças se organizarão em fila e na comanda da professora uma criança por vez deverá escolher um número e colocar a quantidade correspondente aquele número, terminando vai para o final da fila. A próxima criança deverá fazer o mesmo. A equipe que terminar primeiro e estiver com todas as quantidades corretas ganha dois pontos e a outra um ponto. Vence a equipe que somar mais ponto no final das rodadas.

- Caça aos Números Com Bolinhas : A professora irá espalhar bolinhas coloridas numeradas de 1 a 10 pela sala. Durante a atividade, as crianças serão convidadas a procurar as bolinhas com os números, promovendo o reconhecimento numérico e a contagem. Essa prática estimula a percepção visual e a coordenação motora, pois as crianças manipularão as bolinhas. Após encontrarem as bolinhas, as crianças deverão colocá-las em caixas correspondentes à cor das bolinhas, que também terão os números indicados. Assim, elas exercitarão a noção de quantidade e a relação entre os números de forma divertida e interativa.

- A Caça Aos Números: A caça aos números é uma atividade que ensina números de uma forma divertida e engajadora ao mesmo tempo que desenvolve habilidades matemáticas com contagem e quantidade. Será distribuído pela sala cartões com números e objetos correspondente a quantidade. Ao iniciar a atividade o número que o aluno encontrar ele terá que recolher objetos com a mesma quantidade. Após coletar os objetos cada criança apresenta seu número e a quantidade para o grupo, dizendo:Eu encontrei o número três e peguei três bolinhas.

- Um Estouro De Leitura (Números): A professora iniciará a aula, incentivando o os alunos a realizarem a contagem das bexigas e reconhecer a quantidade. Em seguida, será colocado varios números dentro de bexigas e a professora colocará os balões na lousa ou parede .Uma criança de cada vez irá estourar a bexiga e falar o número que foi colocado dentro para a sala.

- Varal Geométrico: A professora entregará para cada aluno uma forma geométrica e prendedor, em seguida ela irá dizer uma forma geométrica aleatória, a criança que estiver, pega e pendura no varal, assim sucessivamente. As crianças deverão perceber qual forma geométrica está antes e qual será a próxima, assim formando a sequência numérica.

	<p><u>- Matemática divertida:</u> Em círculo a professora irá explicar como será o desenvolvimento da atividade para as crianças. Logo depois irá dividir a sala em dois grupos da mesma quantidade de alunos, em seguida colocará em 2 mesas números de 0 a 10. A professora dirá um número, o aluno selecionado deverá ir até a mesa e pegar o número e mostrar para a professora. A equipe que pegar o número correto primeiro marca ponto. Vence a equipe que no final terá a maior pontuação.</p>
<p>FORMAS GEOMÉTRICAS</p>	<p><u>Pescaria Das Formas Geométricas:</u> A professora irá apresentar peixinhos com as formas geométricas, cada aluno deverá pegar o peixe com a forma sorteada pela professora, em seguida, os alunos serão orientados a contarem, quantos peixes ficaram na mesa, quantos foram pescados.</p>
	<p><u>- Gruda Bolinhas:</u> A professora irá fixar na parede diversas fitas e colocar no centro da sala uma caixa com bolinhas coloridas. 1º Momento: A professora chamará uma criança e determinar a cor da bolinha que ela irá pegar para colar na fita; 2º Momento: Cada criança pegará a cor de sua preferência. Obs.: Em todas as etapas a professora explorará a quantidade (qual cor tem mais, qual tem menos, tem igual).</p>
<p>HABILIDADE</p>	
<p>(EI02ET08). Registrar com números a quantidade de crianças (meninas e meninos, presentes e ausentes) e a quantidade de objetos da mesma natureza (bonecas, bolas, livros etc.).</p>	
<p>Conteúdos</p>	<p>Estratégias E Recursos</p>

**NÚMEROS/
QUANTIDADES**

- **Números E Quantidades:** Cada criança receberá 20 palitos de sorvete fazendo de conta que serão vendedores de sorvete. A professora solicitará que um amigo vá até a mesa de outro para comprar picolés. De acordo com o número da comanda, o amigo deverá separar a quantidade de picolés solicitadas para “vender”.

Obs sugestão: Deixei na sua pasta um documento onde compilei as atividades do PROEPRE para serem trabalhadas na Oficina de Lógico-matemático.

Avaliação

Para compreender o desenvolvimento integral da criança, a avaliação será:

- Contínua (observando o processo educativo e a aprendizagem do aluno);
- Registro (o processo de evolução do aluno será registrado individualmente).

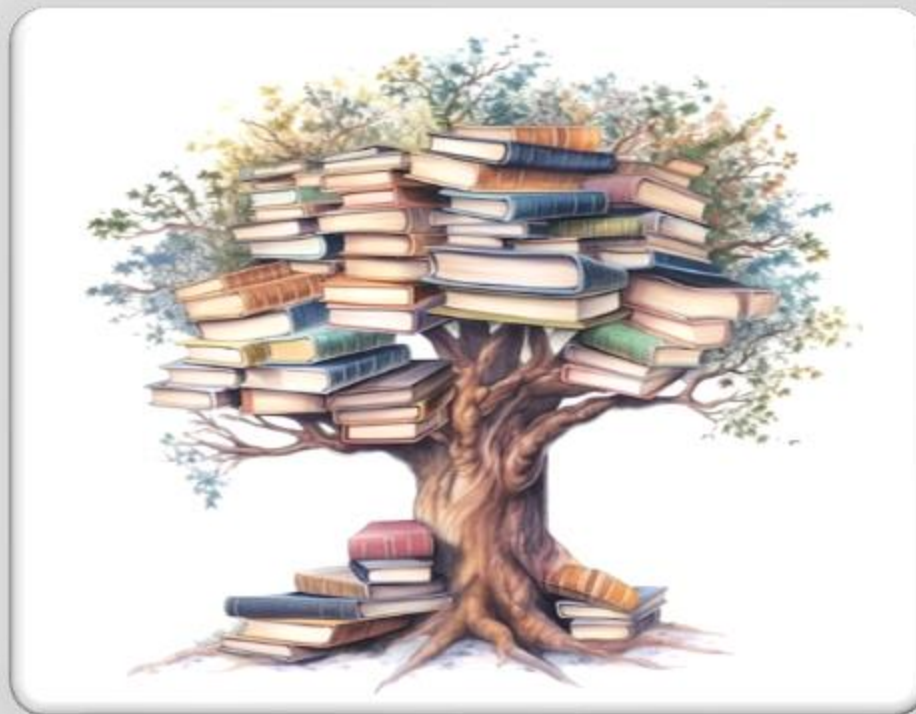
Diagnóstica contínua durante todas as atividades realizadas, observando a participação e o interesse das crianças nos seus aspectos cognitivos, afetivo, social e físico.

EMEI DOLORES MARIA TORRENTE

PLANO DE ENSINO 2025

OFICINA: LINGUAGENS

(INTEGRAL II A/B)



PROFESSORA: ÂNGELA RAMOS FARIAS

Sumário

INTRODUÇÃO	03
DIREITOS DE APRENDIZAGEM	04
COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA	05
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	06
AVALIAÇÃO	16

Legenda

1º BIMESTRE

2º BIMESTRE

3º BIMESTRE

4º BIMESTRE

Introdução

A Educação Infantil é uma fase crucial no desenvolvimento das crianças, onde a construção da linguagem desempenha um papel fundamental. É nesse período que os alicerces para a comunicação eficaz e a alfabetização futura são estabelecidos. O presente plano de ensino tem como objetivo proporcionar um ambiente estimulante e acolhedor, no qual as crianças possam explorar, experimentar e expandir suas habilidades linguísticas de maneira lúdica e significativa.

Nossa abordagem se baseia na crença de que as crianças são naturalmente curiosas e ávidas por aprender. Portanto, promoveremos um ambiente de aprendizagem que valoriza a expressão individual, a interação social e o respeito às diferentes formas de linguagem que as crianças trazem consigo.

Este plano de ensino abrange uma variedade de atividades e estratégias que visam enriquecer o vocabulário, desenvolver a compreensão auditiva, estimular a expressão oral e criar as bases necessárias para a aquisição da leitura e escrita. Além disso, incentivaremos a criatividade, a imaginação e a comunicação não verbais, reconhecendo que a linguagem vai além das palavras.

Acreditamos que, ao seguir este plano de ensino, as crianças serão capazes de construir uma base sólida para o desenvolvimento de suas habilidades linguísticas, ao mesmo tempo em que desenvolvem a confiança e o amor pela comunicação. Juntos, educadores, famílias e crianças embarcarão em uma jornada de descoberta e crescimento, construindo pontes para o sucesso na aprendizagem e na vida.

Vamos começar esta emocionante jornada de desenvolvimento linguístico na Educação Infantil, aproveitando cada momento para nutrir a curiosidade e a capacidade inata de comunicar das nossas crianças.

Direitos De Aprendizagem

Conviver: Para conhecer o outro, para se relacionar e aprender a lidar com as diferenças entre os indivíduos, é preciso conviver com as pessoas, interagir com crianças e adultos, seja brincando, se divertindo ou em qualquer tarefa do dia a dia, em grupos diversificados em tamanho, gênero e idade.

Brincar: As brincadeiras também devem ser diversificadas e interativas. Além disso, elas precisam ser valorizadas e participativas, de modo que se desenvolvam aspectos como a criatividade, a emotividade e a imaginação.

Participar: A participação também deve ser garantida quando se trata do planejamento de tudo que será realizado no âmbito escolar, assim, adultos e crianças decidem e se posicionam juntos sobre a educação que querem promover e ter.

Explorar: Para se aprofundar em uma cultura é preciso ir além do que é sobreposto, portanto, é preciso explorar o que há de arte, ciência e tecnologia ao redor.

Expressar: As emoções, as dúvidas, os questionamentos... tudo o que envolve o sujeito como expressividade de suas ações deve ser estimulado por diferentes linguagens.

Conhecer-se: Por fim, pertencer a algo é uma maneira de se conhecer e iniciar a criação de uma identidade que torna o sujeito único dentro de uma comunidade. Com isso a criança se desenvolve como pessoa e socialmente, aprendendo a interagir com diferentes tipos de personalidades e a se expressar de forma clara.

Competências Gerais Da Educação Básica

- 1- Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
- 2- Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
- 3- Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
- 4- Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras e escrita), corporal, visual, sonora e digital -, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
- 5- Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
- 6- Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
- 7- Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
- 8- Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
- 9- Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
- 10- Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

“Linguagens”

Objetivos De Aprendizagem E Desenvolvimento

HABILIDADE

(EI02EF01). Dialogar com crianças e adultos, expressando seus desejos, necessidades, sentimentos, preferências, saberes, vivências, dúvidas e opiniões, ampliando gradativamente suas possibilidades de comunicação e expressão.

Conteúdos	Estratégias E Recursos
CONTAÇÃO DE HISTÓRIA	<p>- História: Qual é a Cor Do Amor’: A professora irá fazer a contação de história, explorando os sentimentos.</p> <p>- História: O Monstro De Todas As Cores: Através da roda da leitura a professora realizará a contação de história, explorando os sentimentos que se refere a cada monstro.</p> <p>- História: O Circo Chegou: Através da roda de conversa a professora falará sobre o circo e seus personagens. Em seguida será questionado aos alunos: quem já ouviu falar em circo? Quem já foi em um? O que tem no circo? O que você acha mais divertido no circo?</p>
LEITURA DE IMAGENS	<p>- Lata Das Emoções: A professora sorteará a imagem de um emoji, os alunos deverão associar a qual sentimento ele se refere.</p> <p>- Imagens Carnavalescas: A professora irá apresentar diversas imagens sobre carnaval explorando a oralidade dos alunos.</p> <p>- Imagens Marchinhas Carnavalescas: A professora irá apresentar diversas fichas referentes a marchinhas carnavalescas, os alunos deverão pegar uma ficha, onde a professora cantará para os alunos conhecerem.</p>

LETRAS	
HABILIDADE	
(EI02EF02). Identificar e criar diferentes sons e reconhecer rimas e aliterações em cantigas de roda e textos poéticos, brincando com a linguagem, desenvolvendo a imaginação e a criatividade.	
Conteúdos	Estratégias E Recursos
CONTAÇÃO DE HISTÓRIA	<p>- História: O Gato Xadrez: A professora iniciará a aula através de uma contação de História, explorando as rimas que pertencem a cada cor de gatinho.</p> <p>- História: O Galinheiro Colorido: A professora iniciará a aula através de uma contação de História, explorando as rimas que pertencem a cada cor de galinha.</p> <p>- Meu 1º Dia De Aula Na Floresta: A professora irá iniciar a aula com uma contação de história, explorando as rimas de acordo com os personagens.</p>
SOM (MUSICALIZAÇÃO)	<p>- Caixa De Som: Marchinhas Carnavalescas: Será apresentado na caixa de som as marchinhas. <u>Caixa Musical.</u> Na roda da música a professora irá apresentar a caixa musical e os objetos que é composta, em seguida um aluno de cada vez, irá sortear um objeto. As crianças deverão associar o objeto com a música.</p>
BRINCADEIRAS CANTADAS	<p><u>Brincadeira Cantada: Comida Brasileira.</u> Em círculo com os alunos, a professora explicará que a brincadeira é: Quando falar o nome de uma comida terão que bater palma, mas que a qualquer minuto uma palavra intrusa que não é comida será dita e quem bater palma sai da brincadeira. Na brincadeira também poderá ser usada letras do alfabeto ou números.</p>
RIMAS	

- **Trabalhando Rimas:** A professora irá realizar diversas contações de histórias, conhecidas pelos alunos, onde os mesmos serão orientados a completarem as rimas. As Rimas serão trabalhadas na roda da leitura, onde um aluno por vez terá a sua chance pra responder, onde todos possam participar.

HABILIDADE

(EI02EF03). Demonstrar interesse e atenção ao ouvir a leitura de histórias e outros textos, diferenciando escrita de ilustrações, e acompanhando, com orientação do adulto-leitor, a direção da leitura (de cima para baixo, da esquerda para a direita), atentando-se ao comportamento leitor do (a) professor (a).

Conteúdos

Estratégias E Recursos

***CONTAÇÃO
DE
HISTÓRIAS***

- **História: O Aniversário Do Seu Alfabeto:** Na roda da leitura a professora realizará a contação de história explorando as letras do alfabeto, sempre mostrando a direção correta da leitura (da esquerda para a direita).
-**História:"A Dona Quadrinha:"**A professora irá contar uma história para os alunos, em seguida irá explorar a mesma, pedindo para as crianças fazerem a recontagem do seu jeitinho.

HABILIDADE

(EI02EF04). Expressar ideias, formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, tais como: “quem?”, “o quê?”, “quando?”, “como?” e “por quê?”, com apoio do (a) professor (a), identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.

Conteúdos	Estratégias E Recursos
CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS	<p>- Pasta De Imagens: Através da roda da leitura a professora irá apresentar diversas imagens, onde os alunos serão estimulados a expressarem a suas idéias através de respostas (Quem já viu essa fruta ou animal? Onde Vivem? Porque esse animal vive na floresta ou rio? etc.).</p> <p>- Lata: Deu a Louca No Conto De Fadas: A professora irá formar a roda da história e realizará a apresentação da lata “Deu a Louca No Conto De Fadas”, em seguida Cada aluno pegará uma ficha aleatória na lata e em ordem, na sua vez irá dizer a que história a imagem pertence, explorando a oralidade de cada aluno.</p> <p>- A Casa: A professora iniciará a aula com uma contação de história, em que os alunos irão descobrir de quem pertence a casa.</p> <p>História: A Casa: A professora iniciará a aula com uma contação de história, em que os alunos irão descobrir de quem pertence a casa.</p>
LEITURA DE IMAGENS	<p>- Bebeteca: Após a realização da atividade “Deu a Louca No Conto De Fadas”, no centro da roda será colocado a bebeteca, onde cada aluno pegará o livro de sua preferência, identificando personagens, cenários, com o auxílio da professora e auxiliar.</p>
RIMAS	<p>- Caixa Musical: Na roda da música a professora irá apresentar a caixa musical e os objetos que é composta, em seguida um aluno de cada vez, irá sortear um objeto. As crianças deverão associar o objeto com a música.</p>

- Brincadeira (Rima Com...): A professora irá apresentar uma imagem maior e três menores ao lado, os alunos serão orientados a prestarem atenção nas palavras e sons para descobrirem qual a imagem menor rima com a maior.

HABILIDADE

(EI02EF05). Relatar experiências e fatos acontecidos, histórias ouvidas, filmes ou peças teatrais assistidos etc., em sequências temporal e causal, com apoio do (a) professor (a).

Conteúdos

Estratégias E Recursos

BRINCADEIRAS

- Brincadeira (As Sombras): Será fixado na parede diversas imagens e suas sombras de acordo com a quantidade de alunos, os mesmos deverão ligar com um barbante à imagem até a sua sombra. Depois deverão falar/nomear qual figura representa aquela sombra

***DATAS
COMEMORATIVAS***

- Vídeos: Música De Carnaval: Será apresentado diversos vídeos infantis que fala sobre o carnaval e músicas carnavalescas.

HABILIDADE

(EI02EF06). Criar e contar histórias oralmente, com base em imagens ou temas sugeridos, utilizando-se de termos próprios dos textos literários.

Conteúdos

Estratégias E Recursos

***LEITURA
DE
IMAGENS***

- Pasta De Imagens: Através da roda da leitura a professora irá apresentar diversas imagens, as crianças deverão dizer o que é, nos animais as crianças serão estimuladas a imitarem sons. Em seguida, através de uma imagem, a professora irá explorar o vocabulário dos alunos, onde os mesmos serão orientados a criarem uma história.

- Caixa Das Imagens Musicais. A professora levará para a sala uma caixa com várias figuras dentro. Cada criança escolhida tira uma figura de dentro da caixa, descreve a imagem mostrando aos colegas e canta uma música relacionada com a figura.

LETRAS

Trabalhando o traçado da letra e desenhos espontâneos no patio. A professora irá entregar para as crianças uma ficha com as letras do nome de cada uma, as mesma com auxílio da professora deverão traçar o seu nome no chão. Para finalizar as crianças irão realizar escritas espontâneas no chão.

HABILIDADE

(EI02EF07). Manusear diferentes portadores textuais (livros, revistas, gibis, jornais, cartazes, catálogos, etc.), inclusive em suas brincadeiras, demonstrando reconhecer seus usos sociais.

Conteúdos

Estratégias E Recursos

SOCIALIZAÇÃO

- Cartaz: Poema “A Casa E Seu Dono”: Será apresentado para os alunos o poema, onde a professora explorará as rimas, em seguida montará um cartaz do poema para expor na sala de aula, onde cada aluno colará uma imagem referente a casa do poema.

	- Personagens Do Circo: A professora irá mostrar imagens de profissionais que trabalham no circo, para serem reconhecidas pelas crianças. Essa atividade oportuniza aos alunos que não foram ao circo conhecer através de imagens alguns elementos que compõem um espetáculo.
LEITURA	<u>Leitura de livros na biblioteca.</u> A professora irá levar as crianças até a biblioteca da escola, onde cada uma deverá escolher um livro, a mesma vai folhear, procurar palavras conhecidas e até mesmo fazer sua leitura de forma espontânea
CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS	<u>História: O Galo Gripado: Roda da Leitura:</u> A professora reúne os alunos em roda e apresenta o livro ou reconto da história "O Galo Gripado", usando entonação divertida e pausas para estimular a curiosidade. Pode utilizar recursos como fantoches, chapéu de galo ou imagens dos personagens. Após a leitura, a professora conduz uma conversa com as crianças: O que aconteceu com o galo? Por que ele ficou gripado? O que a mamãe falava para o galo? O que fazemos quando ficamos doentes? Propor que as crianças imitem o galo cantar.
HABILIDADE	
(EI02EF08). Manipular textos e participar de situações de escuta para ampliar seu contato com diferentes gêneros textuais (parlendas, histórias de aventura, tirinhas, cartazes de sala, cardápios, bilhetes, notícias etc.), ampliando suas experiências por meio do contato com a língua escrita.	
Conteúdos	Estratégias E Recursos
HABILIDADE	
(EI02EF09). Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos escrevendo, mesmo que de forma não convencional.	

Conteúdos	Estratégias E Recursos
NOME	<p>- Nome: A professora irá apresentar o nome utilizando crachá, os alunos deverão reconhecer e com o auxílio da professora nomear as letras dos nomes. Em seguida, será oferecido giz de cera onde os alunos serão incentivados a traçarem as iniciais do nome.</p> <p>- Trabalhando Os Nomes: A professora iniciará a aula com a roda da conversa, onde será explorado os nomes dos alunos e as letras que compõe para formar. Será colocado no centro da roda os crachás, os alunos individualmente serão incentivados a localizarem seus nomes e soletrarem as letras.</p> <p>- Trabalhando Os Nomes (Crachá): A professora iniciará a aula com a roda da conversa, onde será explorado os nomes dos alunos e as letras que compõe para formar. Será colocado no centro da roda os crachás, os alunos individualmente serão incentivados a localizarem seus nomes e soletrarem as letras.</p>
ESCRITAS	<p>- Escrita Com Giz Cera Molhado: A professora irá oferecer para as crianças papel pardo e giz de lousa molhado, em seguida a professora irá orientá-los a escrever a inicial do nome, desenhar as formas geométricas.</p> <p>- Escrita Com Giz: Será entregue para os alunos um pedaço de papel pardo, onde os mesmos serão separados em pequenos grupos. Os alunos serão orientados a traçarem letras, formas e até mesmo desenhos.</p> <p>- Escrita Com Canetinhas: A professora irá colocar papel pardo no chão da sala, e oferecer diversas canetinhas coloridas para os alunos. Os mesmos serão orientados a traçarem letras, formas, entre outros. E também serão orientados a segurar de forma correta a canetinha.</p>
LETRAS	<p>- Brincadeira (Tábua Do Alfabeto): A professora irá sortear uma letrinha e a criança deverá procurar na caixa uma bolinha que tenha a mesma letra e fixar na tábua, assim formando a sequência do alfabeto. Em seguida, os alunos receberão sulfite e lápis colorido, onde serão incentivados a traçarem letras e desenhos.</p>

- Alfabeto Ilustrado: A professora irá apresentar através da roda da leitura o alfabeto e junto imagens referentes a cada letra, após a apresentação cada aluno irá pegar uma imagem e colocar embaixo de cada letra correspondente a inicial. Em seguida, os alunos irão traçar desenhos utilizando lápis de cor.

- Pescaria Das Letras: A professora irá colocar uma caixa com peixes que constam as letras do alfabeto, em seguida um aluno de cada vez irá pescar uma letra e deverá nomear, para finalizar a criança deverá associar a letra pescada com o alfabeto da parede. Os alunos também irão receber giz de cera e no coletivo irão traçar letras, desenhos.

Bingo molhado: Em seguida as crianças irão brincar de bingo molhado, irão usar o borrifador de água e molhar uma letra que estará coberta com papel toalha, após molhar o papel a letra irá aparecer, as crianças irão falar e registrar a letra na lousa com o auxílio da professora fazendo o traçado da letra correto.

Pescaria Das Letras: A professora irá colocar uma caixa com peixes que constam as letras do alfabeto, em seguida um aluno de cada vez irá pescar uma letra e deverá nomear, para finalizar a criança deverá associar a letra pescada com o alfabeto da parede. Os alunos também irão receber giz de cera e no coletivo irão traçar letras, desenhos.

Bingo de letras: A professora entregará uma cartela de bingo com algumas letras do alfabeto para cada criança. Em seguida a mesma irá sortear as letras do alfabeto. Ganha quem completar a cartela primeiro. Logo após será entregue uma folha de papel sulfite para cada criança e com auxílio do crachá a mesma escreverá seu nome.

- Lata da Leitura: Letras do Alfabeto: Em círculo as crianças vão passando a lata e cantando: **Passa a lata pela roda, sem a roda desmanchar e quem ficar com a lata uma letra vai tirar.**

-Caça Vogais: A atividade começará com uma introdução musical, onde as crianças cantarão uma canção divertida que ensina as vogais. Essa abordagem inicial não só atrai a atenção dos pequenos, mas também facilita a memorização dos sons das letras.

Após a música, será o momento de apresentar as vogais: A, E, I, O, U. Cada letra será mostrada uma por uma, acompanhada da pronúncia correta de seus sons: A (som de "á"), E (som de "é"), I (som de "i"), O (som de "ó") e U (som de "u"). Para que as crianças possam associar cada letra ao seu respectivo som, criando uma base sólida para o reconhecimento das vogais.

Em seguida, a professora irá espalhar o alfabeto móvel no chão da sala para que elas possam manipular.

Explicando que elas usarão essas letras para encontrar e formar as vogais.

Com o auxílio de uma pasta de imagens, as crianças serão convidadas a identificar a vogal inicial de diferentes palavras. Por exemplo, ao mostrar uma imagem de um "elefante", as crianças devem reconhecer que a palavra começa com a vogal "E". A identificação não só reforça o conhecimento das vogais, mas também desenvolve a habilidade de associação entre sons e imagens, tornando o aprendizado mais significativo.

Por fim, a atividade será encerrada com uma breve revisão das vogais aprendidas, incentivando as crianças a compartilharem o que descobriram e a praticarem a pronúncia.

Boneco Alfabético: Com o uso do papel pardo a professora fará o contorno de uma criança da sala e dentro colocará letras do alfabeto, onde o foco é a letra inicial de cada aluno. Os alunos irão identificar a primeira letra do seu nome e circular.

- **Video: O Reino Das Letras Felizes:** A professora irá apresentar a história das letras, para iniciar a atividade seguinte.

- **Letras Na Bexiga:** A professora formará um círculo, no centro será disponibilizado uma caixa onde haverá diversas bexigas, cada bexiga terá uma letra. Em seguida, cada aluno deverá escolher uma bexiga e estourá-la, o mesmo deverá nomear a letra que estava na bexiga.

- **Pega Borboleta Alfabética:** A professora irá apresentar diversas borboletas, onde cada uma delas tem letras. Os alunos deverão pegar uma borboleta e soletrar qual a letra que está colada nela. Após todas as crianças terem passado por essa etapa, será fixado na parede papel pardo para as crianças começarem a traçar.

- **Leia A Letra Do Alfabeto E Acerte A Lixeira:** A professora irá colocar letras do alfabeto em um papel na lousa. Em seguida chamará uma criança de cada vez, ela irá escolher o papel com a letra, abrir e falar a letra para professora, e quando acertar amassar o papel, jogar acertando a lixeira. Em seguida, cada aluno receberá uma folha para traçarem as letras iniciais do nome.

- **Letras Na Massinha:** Será entregue massinha de modelar para a criança, onde ela fará o traçado da 1º letra do seu nome e em seguida com ajuda do crachá fará as demais letras.

- **Boneco Alfabético:** Com o uso do papel pardo a professora fará o contorno de uma criança da sala e dentro colocará letras do alfabeto, onde o foco é a letra inicial de cada aluno. Os alunos irão identificar a primeira letra do seu nome e circular.

JOGOS

Jogo da memória: as crianças irão brincar de jogo da memória tendo que encontrar os pares (Letras do Alfabeto).

<i>IMAGENS</i>	<u>- Caixa Das Imagens Musicais:</u> A professora levará para a sala uma caixa com várias figuras dentro. Cada criança escolhida tira uma figura de dentro da caixa, descreve a imagem mostrando aos colegas e canta uma música relacionada com a figura.

Avaliação

Para compreender o desenvolvimento integral da criança, a avaliação será:

- Contínua (observando o processo educativo e a aprendizagem do aluno);
- Registro (o processo de evolução do aluno será registrado individualmente).

Diagnóstica contínua durante todas as atividades realizadas, observando a participação e o interesse das crianças nos seus aspectos cognitivos, afetivo, social e físico.

EMEI DOLORES MARIA TORRENTE

OFICINA: MEIO AMBIENTE E SUSTENTABILIDADE

PLANO DE ENSINO 2025

INTEGRAL III- PROFESSORA: CAMILA FERNANDA DE SOUZA VIEIRA



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	03
DIREITOS DE APRENDIZAGEM	04
COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA	05
CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS	07
ATIVIDADES, ESTRATÉGIAS E RECURSOS	08
AVALIAÇÃO	18

INTRODUÇÃO

A EDUCAÇÃO INFANTIL DESEMPENHA UM PAPEL FUNDAMENTAL NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E SOCIAL DAS CRIANÇAS. INTEGRAR A SUSTENTABILIDADE NESSE CONTEXTO É ESSENCIAL PARA CULTIVAR UMA CONSCIÊNCIA AMBIENTAL DESDE CEDO. AO PROMOVER PRÁTICAS SUSTENTÁVEIS NAS ESCOLAS INFANTIS, NÃO APENAS SE CONTRIBUI PARA UM FUTURO MAIS ECOLÓGICO, MAS TAMBÉM SE INSTIGA NAS CRIANÇAS VALORES E ATITUDES QUE PODEM MOLDAR UM ESTILO DE VIDA RESPONSÁVEL COM MEIO AMBIENTE.

DIREITOS DE APRENDIZAGEM

CONVIVER: PARA CONHECER O OUTRO, PARA SE RELACIONAR E APRENDER A LIDAR COM AS DIFERENÇAS ENTRE OS INDIVÍDUOS, É PRECISO CONVIVER COM AS PESSOAS, INTERAGIR COM CRIANÇAS E ADULTOS, SEJA BRINCANDO, SE DIVERTINDO OU EM QUALQUER TAREFA DO DIA A DIA, EM GRUPOS DIVERSIFICADOS EM TAMANHO, GÊNERO E IDADE.

BRINCAR: AS BRINCADEIRAS TAMBÉM DEVEM SER DIVERSIFICADAS E INTERATIVAS. ALÉM DISSO, ELAS PRECISAM SER VALORIZADAS E PARTICIPATIVAS, DE MODO QUE SE DESENVOLVAM ASPECTOS COMO A CRIATIVIDADE, A EMOTIVIDADE E A IMAGINAÇÃO.

PARTICIPAR: A PARTICIPAÇÃO TAMBÉM DEVE SER GARANTIDA QUANDO SE TRATA DO PLANEJAMENTO DE TUDO QUE SERÁ REALIZADO NO ÂMBITO ESCOLAR, ASSIM, ADULTOS E CRIANÇAS DECIDEM E SE POSICIONAM JUNTOS SOBRE A EDUCAÇÃO QUE QUEREM PROMOVER E TER.

EXPLORAR: PARA SE APROFUNDAR EM UMA CULTURA É PRECISO IR ALÉM DO QUE É SOBREPOSTO, PORTANTO, É PRECISO EXPLORAR O QUE HÁ DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA AO REDOR.

EXPRESSAR: AS EMOÇÕES, AS DÚVIDAS, OS QUESTIONAMENTOS... TUDO O QUE ENVOLVE O SUJEITO COMO EXPRESSIVIDADE DE SUAS AÇÕES DEVE SER ESTIMULADO POR DIFERENTES LINGUAGENS.

CONHECER-SE: POR FIM, PERTENCER A ALGO É UMA MANEIRA DE SE CONHECER E INICIAR A CRIAÇÃO DE UMA IDENTIDADE QUE TORNA O SUJEITO ÚNICO DENTRO DE UMA COMUNIDADE. COM ISSO A CRIANÇA SE DESENVOLVE COMO PESSOA E SOCIALMENTE, APRENDENDO A INTERAGIR COM DIFERENTES TIPOS DE PERSONALIDADES E A SE EXPRESSAR DE FORMA CLARA.

COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

- 1- VALORIZAR E UTILIZAR OS CONHECIMENTOS HISTORICAMENTE CONSTRUÍDOS SOBRE O MUNDO FÍSICO, SOCIAL, CULTURAL E DIGITAL PARA ENTENDER E EXPLICAR A REALIDADE, CONTINUAR APRENDENDO E COLABORAR PARA A CONSTRUÇÃO DE UMA SOCIEDADE JUSTA, DEMOCRÁTICA E INCLUSIVA.

- 2- EXERCITAR A CURIOSIDADE INTELLECTUAL E RECORRER À ABORDAGEM PRÓPRIA DAS CIÊNCIAS, INCLUINDO A INVESTIGAÇÃO, A REFLEXÃO, A ANÁLISE CRÍTICA, A IMAGINAÇÃO E A CRIATIVIDADE, PARA INVESTIGAR CAUSAS, ELABORAR E TESTAR HIPÓTESES, FORMULAR E RESOLVER PROBLEMAS E CRIAR SOLUÇÕES (INCLUSIVE TECNOLÓGICAS) COM BASE NOS CONHECIMENTOS DAS DIFERENTES ÁREAS.

- 3- VALORIZAR E FRUIR AS DIVERSAS MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS, DAS LOCAIS ÀS MUNDIAIS, E TAMBÉM PARTICIPAR DE PRÁTICAS DIVERSIFICADAS DA PRODUÇÃO ARTÍSTICO-CULTURAL.

- 4- UTILIZAR DIFERENTES LINGUAGENS – VERBAL (ORAL OU VISUAL-MOTORA, COMO LIBRAS E ESCRITA), CORPORAL, VISUAL, SONORA E DIGITAL -, BEM COMO CONHECIMENTOS DAS LINGUAGENS ARTÍSTICA, MATEMÁTICA E CIENTÍFICA, PARA SE EXPRESSAR E PARTILHAR INFORMAÇÕES, EXPERIÊNCIAS, IDEIAS E SENTIMENTOS EM DIFERENTES CONTEXTOS E PRODUIR SENTIDOS QUE LEVEM AO ENTENDIMENTO MÚTUO.

- 5- COMPREENDER, UTILIZAR E CRIAR TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO DE FORMA CRÍTICA, SIGNIFICATIVA, REFLEXIVA E ÉTICA NAS DIVERSAS PRÁTICAS SOCIAIS (INCLUINDO AS ESCOLARES) PARA SE COMUNICAR, ACESSAR E DISSEMINAR INFORMAÇÕES, PRODUIR CONHECIMENTOS, RESOLVER PROBLEMAS E EXERCER PROTAGONISMO E AUTORIA NA VIDA PESSOAL E COLETIVA.

- 6- VALORIZAR A DIVERSIDADE DE SABERES E VIVÊNCIAS CULTURAIS E APROPRIAR-SE DE CONHECIMENTOS E EXPERIÊNCIAS QUE LHE POSSIBILITEM ENTENDER AS RELAÇÕES PRÓPRIAS DO MUNDO DO TRABALHO E FAZER ESCOLHAS ALINHADAS AO EXERCÍCIO DA CIDADANIA E AO SEU PROJETO DE VIDA, COM LIBERDADE, AUTONOMIA, CONSCIÊNCIA CRÍTICA E RESPONSABILIDADE.

7- ARGUMENTAR COM BASE EM FATOS, DADOS E INFORMAÇÕES CONFIÁVEIS, PARA FORMULAR, NEGOCIAR E DEFENDER IDEIAS, PONTOS DE VISTA E DECISÕES COMUNS QUE RESPEITEM E PROMOVAM OS DIREITOS HUMANOS, A CONSCIÊNCIA SOCIOAMBIENTAL E O CONSUMO RESPONSÁVEL EM ÂMBITO LOCAL, REGIONAL E GLOBAL, COM POSICIONAMENTO ÉTICO EM RELAÇÃO AO CUIDADO DE SI MESMO, DOS OUTROS E DO PLANETA.

8- CONHECER-SE, APRECIAR-SE E CUIDAR DE SUA SAÚDE FÍSICA E EMOCIONAL, COMPREENDENDO-SE NA DIVERSIDADE HUMANA E RECONHECENDO SUAS EMOÇÕES E AS DOS OUTROS, COM AUTOCRÍTICA E CAPACIDADE PARA LIDAR COM ELAS.

9- EXERCITAR A EMPATIA, O DIÁLOGO, A RESOLUÇÃO DE CONFLITOS E A COOPERAÇÃO, FAZENDO-SE RESPEITAR E PROMOVENDO O RESPEITO AO OUTRO E AOS DIREITOS HUMANOS, COM ACOLHIMENTO E VALORIZAÇÃO DA DIVERSIDADE DE INDIVÍDUOS E DE GRUPOS SOCIAIS, SEUS SABERES, IDENTIDADES, CULTURAS E POTENCIALIDADES, SEM PRECONCEITOS DE QUALQUER NATUREZA.

10- AGIR PESSOAL E COLETIVAMENTE COM AUTONOMIA, RESPONSABILIDADE, FLEXIBILIDADE, RESILIÊNCIA E DETERMINAÇÃO, TOMANDO DECISÕES COM BASE EM PRINCÍPIOS ÉTICOS, DEMOCRÁTICOS, INCLUSIVOS, SUSTENTÁVEIS E SOLIDÁRIOS.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS

- 1- **“OEU, O OUTROEONÓS”**
- 2- **“CORPO, GESTOSEMOVIMENTOS”**
- 3- **“TRAÇOS, SONS, CORESEFORMAS”**
- 4- **“ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO”**
- 5- **“ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES”.**

OEU, OUTRO E O NÓS

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	
(EI03EO04) COMUNICAR SUAS IDEIAS E SENTIMENTOS A PESSOAS E GRUPOS DIVERSOS.	
ATIVIDADE	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
PROJETO DENGUE	CAIXA DOS CUIDADOS- APRESENTAÇÃO DE CAIXA COM PALITOCHEs INFORMATIVOS SOBRE OS CUIDADOS COM A DENGUE E COMO EVITÁ- LA.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	
(EI03EO06) MANIFESTAR INTERESSE E RESPEITO POR DIFERENTES CULTURAS E MODOS DE VIDA.	
ATIVIDADE	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
- ÁGUA E CONSERVAÇÃO	<ul style="list-style-type: none">- CARTAZ COLETIVO: AS CRIANÇAS COLARÃO NO CARTAZ IMAGENS DE PRÁTICAS DE COMO CONSERVAR A ÁGUA NA SUA ROTINA DIÁRIA.- ATIVIDADES PRÁTICAS DE COMO ECONOMIZAR ÁGUA NAS HIGIENES PESSOAIS DO DIA A DIA: A PROFESSORA IRÁ LEVAR AS CRIANÇAS NA TORNEIRA E ENSINARÁ A FECHA- LÁ DE FORMA CORRETA E CONSCIENTIZA- LÁS A FAZER CORRETAMENTE TODAS AS VEZES QUE FOREM USAR.-CONSCIENTIZAÇÃO SOBRE OS CUIDADOS COM ÁGUA PARADA PARA EVITAR PROLIFERAÇÃO DO MOSQUITO DA DENGUE;
ATIVIDADES DE LIMPEZA	<ul style="list-style-type: none">- LIMPEZA NA SALA DE AULA: A PROFESSORA COLOCARÁ VÁRIOS LIXOS ESPALHADOS NA SALA E AS CRIANÇAS VÃO PEGAR JOGAR NO LIXO, DEIXANDO A SALA LIMPA.-LIMPEZA NA PARTE EXTERNA DA ESCOLA: NA PARTE EXTERNA DA ESCOLA AS CRIANÇAS VÃO SAIR PARA LIMPAR O AMBIENTE.- LIMPANDO RIOS E MARES: EM UMA BACIA COM ÁGUA, PEIXES E VÁRIOS LIXOS AS CRIANÇAS VÃO PEGAR COM UM PRENDEDOR E LIMPARÁ O RIO; EM UM TNT AZUL A PROFESSORA JOGARÁ VÁRIOS LIXOS E DE FORMA COLETIVA AS CRIANÇAS TERÃO QUE LIMPAR O (MAR).

<p>- ENERGIA ELETRICIDADE</p> <p>CONFEÇÃO DE COLAR INDÍGENA</p>	<p>E</p> <p>- CONSCIENTIZAÇÃO DA ENERGIA E ELETRICIDADE: PORQUE DEVEMOS ECONOMIZAR ENERGIA PARA SALVAR NOSSO PLANETA.</p> <p>- COM MACARRÃO DISPONÍVEL EM ESCOLA CONFECCIONAREMOS O COLAR EM ETAPAS.</p> <p>ETAPA-1 : FAREMOS A COLORAÇÃO DO MACARRÃO COM CORANTE ALIMENTÍCIO E ÁLCOOL.</p> <p>ETAPA -2 : CONFEÇÃO DE COLAR.</p>
---	--

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	
<p>(EI03EO07)USAR ESTRATÉGIAS PAUTADAS NO RESPEITO MÚTUO PARA LIDAR COM CONFLITOS NAS INTERAÇÕES COM CRIANÇAS E ADULTOS</p>	
ATIVIDADE	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
<p>PROJETO DENGUE</p> <p>VÍDEO EDUCATIVO</p>	<p>- FALAREMOS SOBRE O ASSUNTO, SONDAEM SOBRE O QUE SABEM, COMO SE PREVENIR, ETC APRESENTAÇÃO DE IMAGENS.</p> <p>- LEVAREI AS CRIANÇAS PARA ASSISTIREM Á VÍDEOS INFORMATIVOS SOBRE A DENGUE.</p>

“CORPO, GESTOSEMOVIMENTOS”

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	
<p>(EI03CG02) DEMONSTRAR CONTROLE E ADEQUAÇÃO DO USO DE SEU CORPO EM BRINCADEIRAS E JOGOS, ESCUTA E RECONTO DE HISTÓRIAS, ATIVIDADES ARTÍSTICAS, ENTRE OUTRAS POSSIBILIDADES.</p>	
ATIVIDADE	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
<p>BRINCADEIRA, PERCURSO DE BOLINHAS E ROLINHO DE PAPEL HIGIÊNICO</p>	<p>-COM AS CRIANÇAS EM CÍRCULO, CADA UMA SEGURANDO UM ROLINHO NA MÃO, DEVERÃO PASSAR UMA ÚNICA BOLINHA, UM A UM ONDE CADA CRIANÇA RECEBE A BOLINHA COM O ROLINHO A ENTREGA PARA OUTRA CRIANÇA TAMBÉM NO ROLINHO. EM SEGUIDA, COM AJUDA DE BORRIFADOR DEVERÃO DERRUBAR AS BOLINHAS QUE ESTARÃO ENFILEIRADAS SOB ROLINHOS DE PAPEL.</p>

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO**(EI03CG04) ADOPTAR HÁBITOS DE AUTOCUIDADO RELACIONADOS A HIGIENE, ALIMENTAÇÃO, CONFORTO E APARÊNCIA**

ATIVIDADE	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
HIGIENIZAÇÃO CORRETA DAS MÃOS	-A PROFESSORA IRÁ ENSINAR AS CRIANÇAS A LAVAR AS MÃOS CORRETAMENTE ENTRE OS DEDOS DE BAIXO DAS UNHAS, E TAMBÉM IRÁ LEVAR ELES AO BANHEIRAS PARA COLOCAR EM PRÁTICA.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO**(EI03CG05) COORDENAR SUAS HABILIDADES MANUAIS NO ATENDIMENTO ADEQUADO A SEUS INTERESSES E NECESSIDADES EM SITUAÇÕES DIVERSAS.**

ATIVIDADE	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
PINTURA DE ANIMAIS	- MOLDE VAZADOS DE ANIMAIS E NATUREZA: AS CRIANÇAS VÃO PINTAR COM GUACHE OS MOLDES VAZADOS DE ANIMAIS E DA NATUREZA.
JOGO DE PAREAMENTO COM CAIXA DE OVO	- CONFECCIONAREMOS, UTILIZANDO CAIXAS DE OVO O JOGO, ONDE AS CRIANÇAS PINTARÃO DE CANETINHA A PARTE DE FORA DA CAIXA E PALITOS DE SORVETE COM CORES ALEATÓRIAS. EM BRINCAREMOS COM O JOGO DE ACORDO COM A COMANDA DA PROFESSORA.
JOGO ALINHAVO COM PALITO E TAMPINHA DE GARRAFA	ESTIMULAR PARA QUE OS PEQUENOS SE CONCENTREM E DESENROLEM O BARBANTE QUE ESTARÁ ENVOLTO NO PALITO DE SORVETE. EM SEGUIDA DEVERÃO COMPLETAR O BARBANTE FAZENDO ALINHAVO COM TAMPINHAS DE GARRAFA PET. APÓS COMPLETAREM O BARBANTE DEVERÃO RETIRAR AS TAMPINHAS, UMA Á UMA E COMEÇAR NOVAMENTE.

HIGIÊNE BUCAL	<p>-CONVERSA INFORMAL SOBRE O ASSUNTO.</p> <p>APRESENTAREI MATERIAL IMPRESSO COM DESENHO DE BOCA PARA QUE AS CRIANÇAS UTILIZANDO CANETINHA FAÇAM DESENHOS REPRESENTANDO BICHINHOS NOS DENTES. EM SEGUIDA, UTILIZANDO ÁLCOOL, REPRESENTANDO A PASTA DE DENTE, FARÃO A ESCOVAÇÃO.</p> <p>PARA FINALIZAR, FAREMOS NA PRÁTICA, ONDE CADA CRIANÇA IRÁ ESCOVAR SEUS DENTES NO BANHEIRO.</p>
----------------------	---

“TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS”

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	
(EI03TS02) EXPRESSAR -SE LIVREMENTE POR MEIO DE DESENHO, PINTURA, COLAGEM, DOBRADURA E ESCULTURA, CRIANDO PRODUÇÕES BIDIMENSIONAIS E TRIDIMENSIONAIS	
ATIVIDADE	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
MÁSCARA DE CARNAVAL	- CONFECCIONAREMOS MÁSCARA DE CARNAVAL UTILIZANDO CAIXA DE OVO E RETELHOS DE EVA.
PASSANDO O ROLO	- ESTA ATIVIDADE CONSISTE EM COLOCAR AS CRIANÇAS SANTADAS UMA AO LADO DA OUTRA. NAS DUAS EXTREMIDADES DEVERÃO ESTICAR UMA CORDA E ASSIM CADA CRIANÇA PASSA O ROLINHO PELA CORDA , MÃO À MÃO ATÉ CHEGAR AO FINAL DA CORDA.
PINTURA DE VISEIRA DA DENGUE	- EM PAPEL IMPRESSO AS CRIANÇAS IRAO PINTAR E EM SEGUIDA RECORTAR SUAS VISEIRAS CONTRA A DENGUE.
PINTURA BRACELETE DA DENGUE	- EM PAPEL IMPRESSO AS CRIANÇAS IRAO PINTAR E EM SEGUIDA RECORTAR E MONTAR SEUS BRACELETES CONTRA A DENGUE.
CONFECÇÃO DE OCA INDÍGENA EM DOBRADURA.	- EM FOLHA FAREMOS UMA DOBRADURA DE OCA, EM SEGUIDA AS CRIANÇAS PINTARÃO LIVREMENTE SUA DOBRADURA.

“ESCU TA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO”

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

(EI03EF01) 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.

ATIVIDADE	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
PASSEIO PELA ESCOLA	LEVAREI AS CRIANÇAS PARA UM PASSEIO NO ESPAÇO ESCOLAR, OBSERVANDO A NATUREZA QUE NOS ACERCA, LEVANTANDO ALGUNS QUESTIONAMENTOS COMO POR EXEMPLO.. TEM NATUREZA EM NOSSA ESCOLA? TEM JARDIM? EXISTEM ANIMAIS NELE? PEQUENOS OU GRANDES? TEM BARULHOS NA NATUREZA? CITE

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

(EI03EF05) RECONTAR HISTÓRIAS OUVIDAS PARA PRODUÇÃO DE RECONTO ESCRITO, TENDO O PROFESSOR COMO ESCRIBA.

ATIVIDADE	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
- PROJETOS DE CONSCIENTIZAÇÃO	- CONSCIENTIZAÇÃO PARA AJUDAR O HOSPITAL DO AMOR COM LACRES E TAMPINHAS: CAMPANHAS COM OS PAIS E FUNCIONÁRIOS PARA JUNTAR LACRES E TAMPINHA DE GARRAFAS - RODAS DE CONVERSA SOBRE RECICLAGEM: VÍDEOS E CONVERSAS SOBRE A CONSCIENTIZAÇÃO DA RECICLAGEM, REUTILIZAÇÃO E REDUÇÃO DE RESÍDUOS; CONFECÇÃO DE OBJETOS UTILIZANDO MATERIAIS RECICLÁVEIS. - RODA DE CONVERSA: VÍDEOS E CONVERSAS SOBRE O QUE E COMO FAZER PARA PRESERVARMOS A ÁGUA E O TANTO QUE ELA É IMPORTANTE PARA NOSSA VIDA. - VÍDEOS LIXO NO LIXO: APRESENTAÇÃO DE VÍDEOS INFORMATIVOS QUE PROMOVAM DEBATES E FACILIREM COLHER INFORMAÇÕES. EX: PARÓDIA DO SAPO ZÉ (OLHA A EXPLOÇÃO); PARÓDIA RECICLAGEM (LIXO NA CESTINHA); SHOW DA LUNA (UMA COISA VIRA OUTRA COISA).

-CONVERSA INFORMAL SOBRE A CULTURA INDÍGENA E LEVANTAMENTO PRÉVIO SOBRE O TEMA. EM SEGUIDA, VAMOS ASSISTIR O VIDEO: OS INDÍGENAS – RAIZES DO BRASIL.

ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES”

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

(EI03ET01) ESTABELECEER RELAÇÕES DE COMPARAÇÃO ENTRE OBJETOS, OBSERVANDO SUAS PROPRIEDADES.

ATIVIDADE	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
- JOGOS E QUEBRA-CABEÇAS AMBIENTAIS	- JOGO DA MEMÓRIA: AS CRIANÇAS BRINCARÃO COM O JOGO DA MEMÓRIA COM AS IMAGENS DA NATUREZA. - QUEBRA-CABEÇA: MONTAR QUEBRA-CABEÇAS COM IMAGENS DO MEIO AMBIENTE; FLORESTAS, ANIMAIS, CHUVAS, FLORES, ARVORES ETC. - BINGOS DA NATUREZA: NA TABELA TERÁ VÁRIAS IMAGENS DA NATUREZA E A CRIANÇA TERÁ QUE PINTAR O DESENHO QUE A PROFESSORA MANDAR.
TAMPINHA DE GARRAFA PET	- COM O AUXÍLIO DO PROFESSOR AS CRIANÇAS IRÃO PEGAR UMA TAMPINHA POR VEZ DE DENTRO DE UM POTE COM O MOVIMENTO DE PINÇA E EM SEGUIDA COLOCAR EM OUTRO POTE.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

(EI03ET03) IDENTIFICAR E SELECIONAR FONTES DE INFORMAÇÕES, PARA RESPONDER A QUESTÕES SOBRE A NATUREZA, SEUS FENÔMENOS, SUA CONSERVAÇÃO.

ATIVIDADE	ESTRATÉGIAS E RECURSOS
- ENERGIA E ELETRICIDADE	- ELETRICIDADE COM BEXIGA NA CABEÇA: AS CRIANÇAS VÃO ENCHER A BEXIGA E ESFREGAR NO CABELO PARA VER COMO FUNCIONA A ENERGIA ESTÁTICA.
CABELO DE FOLHAS	- A PROFESSORA IRÁ DISPONIBILIZAR UM DESENHO COM ROSTINHOS PARA AS CRIANÇAS COLAREM O CABELO COM FOLHAS DE ÁRVORES.
ATIVIDADE SENSORIAL	- TOCAR EM MATERIAIS QUE REPRESENTAM A NATUREZA, COMO FOLHAS, MADEIRA, PEDRAS E PENAS. AS CRIANÇAS PODEM EXPLORAR ESSES OBJETOS E PERCEBER SUAS TEXTURAS E FORMAS, FAZENDO UM PASSEIO PELO POMAR DA ESCOLA, SUBINDO E DESCENDO O BARRANCO. ESTIMULAR A PERCEPÇÃO SENSORIAL COM OBJETOS NATURAIS, COMO OS ÍNDIOS FAZEM EM SUAS ATIVIDADES COTIDIANAS.
MOMENTO HIGIENE- LAVAR AS MÃOS. - EXPLORAÇÃO DA NATUREZA	LEVAREI AS CRIANÇAS AO BANHEIRO E FAREMOS OBSERVAÇÕES QUANTO A ORDEM CORRETA DOS FATOS/ AÇÕES APOS POR EXEMPLO: FAZER XIXI OU COCÔ. - LIMPAR COM PAPEL OU LENÇO UMIDECIDO (DICA: PERGUNTAR AS CRIANÇAS ONDE DEVE SER DESCARTADOS OS RESIDUOS - COLOCAR A ROUPA CORRETAMENTE - DAR DESCARGA - LAVAR AS MÃOS/ UNHAS COM SABONETE - ENXUGAR AS MÃOS
- DIA DO MEIO AMBIENTE	- PASSEIO PELO JARDIM DA ESCOLA: A PROFESSORA JUNTO COM OS ALUNOS IRÁ PASSEAR PARA OBSERVAR A NATUREZA NO AMBIENTE ESCOLAR. - COLETA DE MATERIAIS DA NATUREZA PARA CRIAR PAINÉIS DE DESENHOS: COLETAR FOLHAS, FLORES, GALHOS, PEDRAS ENTRE OUTROS PARA CRIAR DESENHOS ATRAVÉS DESSES MATERIAIS. - EXPERIÊNCIA COM METAMORFOSE DA LAGARTA: A PROFESSORA PASSARÁ VÍDEOS E FARÁ UMA EXPERIÊNCIA COM A LAGARTA NA SALA DE AULA. - OBSERVAÇÃO E EXPERIMENTANDO OS AROMAS DE PLANTAS: PASSEIOS PELO JARDIM.

<p>ANIMAIS BIODIVERSIDADE</p>	<p>E</p> <ul style="list-style-type: none"> - PLANTAÇÃO DE FEIJÃO NO ALGODÃO: NO COPINHO DE PLÁSTICO AS CRIANÇAS IRÃO PLANTAR E ACOMPANHAR O CRESCIMENTO DO PÉ DE FEIJÃO - PLANTAÇÃO DE SEMENTES DE ÁRVORES PARA REFLORESTAMENTO: NA GARRAFA PET COM FUROS VAMOS PLANTAR SEMENTES DE ANGICO E ACOMPANHAR SEU DESENVOLVIMENTO. - PLANTAÇÃO DE GIRASSOL: NO FUNDO DA GARRAFA PET AS CRIANÇAS IRÃO PLANTAR SEMENTES DE GIRASSOL E ACOMPANHAR SEU DESENVOLVIMENTO. - QUADRO COM FOLHAS E FLORES: A PROFESSORA MONTARÁ UM QUADRO COM PALITOS DE SORVETE E COLOCARÁ FITA PARA AS CRIANÇAS IR EM BUSCA DE FOLHAS OU FLORES PARA MONTAR UM QUADRO. - SONS DA NATUREZA: ATRAVÉS DE IMAGENS AS CRIANÇAS FARÃO OS SONS DA NATUREZA COMO (VENTO, CHUVA, RAI, TROVÃO, MAR E FOGO). - EXPERIÊNCIA COM AS MINHOCAS E FORMIGAS: A PROFESSORA VAI LEVAR MINHOCAS E FORMIGAS NO POTE PARA AS CRIANÇAS OBSERVAREM DE PERTO E DE FORMA LÚDICA; - PASSEIO E VISITAÇÃO SÍTIO: VISITAR UM SÍTIO PARA CONHECER OS ANIMAIS QUE ALI HABITAM E EXPLORAR A NATUREZA.
--	--

<p>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO</p>	
<p>(EI03ET04) REGISTRAR OBSERVAÇÕES, MANIPULAÇÕES E MEDIDAS, USANDO MÚLTIPLAS LINGUAGENS (DESENHO, REGISTRO POR NÚMEROS OU ESCRITA ESPONTÂNEA), EM DIFERENTES SUPORTES.</p>	
<p>ATIVIDADE</p>	<p>ESTRATÉGIAS E RECURSOS</p>
<p>DESENHO DIRIGIDO</p>	<p>LEVAREI PAPEL E CANETINHA PARA QUE DESENHEM SUAS OBSERVAÇÕES A PARTIR DO PASSEIO PELO ENTORNO ESCOLAR, OBSERVANDO A NATUREZA EM SUA VOLTA.</p>

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO**(EI03ET05) CLASSIFICAR OBJETOS E FIGURAS DE ACORDO COM SUAS SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS.****ATIVIDADE****ESTRATÉGIAS E RECURSOS****- APRENDENDO SOBRE
RECICLAGEM****- COLETA SELETIVA:** FAZER PERGUNTAS PARA QUE AS CRIANÇAS IDENTIFIQUEM AS CORES DAS LIXEIRAS E OS MATERIAIS A SEREM DEPOSITADOS E DEPOIS, BRINCANDO, JOGAR OS MATERIAIS (LIXOS) NA LIXEIRA CORRETA: (METAL NO AMARELO, VIDRO NO VERDE, PAPEL NO AZUL, PLÁSTICO NO VERMELHO).

AVALIAÇÃO

PARA COMPREENDER O DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DA CRIANÇA, A AVALIAÇÃO SERÁ:

- CONTÍNUA (OBSERVANDO O PROCESSO EDUCATIVO E A APRENDIZAGEM DO ALUNO);
- REGISTRO (O PROCESSO DE EVOLUÇÃO DO ALUNO SERÁ REGISTRADO INDIVIDUALMENTE).

AVALIAÇÃO CONTÍNUA DURANTE TODAS AS ATIVIDADES REALIZADAS, OBSERVANDO A PARTICIPAÇÃO E O INTERESSE DAS CRIANÇAS NOS SEUS ASPECTOS COGNITIVOS, AFETIVO, SOCIAL E FÍSICO.