**CRECHE MUNICIPAL TIA MERCEDES.**

**ERVAL VELHO, 20 DE MAIO DE 2020.**

**DIRETORA: REJANE MARIA PROVENSI.**

**PROFESSORA: TAMARA RIZZOTTO FAVARO.**

**PLANEJAMENTO PRÉ II**

**OBS.: ORGANIZEM-SE PARA QUE AS ATIVIDADES SEJAM DISTRIBUÍDAS DURANTE O PERÍODO ESTIPULADO (15 DIAS).**

**\*CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS PARA AS ATIVIDADES:**

O eu, o outro e o nós;

Corpo, gestos, cores e formas;

Escuta, fala, pensamento e imaginação;

Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

**Unidade 4 – LUGARES DA MINHA VIDA.**

**\*Página 28:**

\*Orientar a leitura da página de abertura desta unidade, solicitar à criança que relate sua percepção sobre a cena ilustrada. Ela deve perceber que a criança ilustrada está pensando. Perguntar à criança por que o personagem estaria pensando nesses diferentes lugares que estão no balão de pensamento. Instigar à criança reconhecer que os lugares retratados na cena são importantes e significativos para aquela criança. Explicar que, nesta unidade, à criança terá a oportunidade de relembrar lugares especiais para elas.

**\*Página 29:**

\*Ler o enunciado da **página 29,** e ressaltar que todas as pessoas elegem, por motivos diversos, lugares especiais. Geralmente, esses lugares estão relacionados a situações que gostamos de fazer, por exemplo: brincar no parquinho, no campo de futebol, ir à escola, à sorveteria no bairro, entre tantas outras possibilidades.

Ler para a criança o conteúdo do balão da fala de Betina, que revela as preferências dela. Perguntar para a criança e ela têm lugares preferidos como os citados pela personagem. Incentivar a mesma a relatar quais são os lugares que gostam de frequentar e também o que gosta de fazer nesses lugares. Depois pedir, que a criança recorte e cole no livro imagens de revistas que representem esses lugares e ações citadas.

**\*Página 30:**

\*As propostas dessa página vão trazer a discussão o fato que “gosto não se discute”. Para isso, são apresentados alguns personagens (e suas preferências). Dessa forma, primeiramente, verificar se à criança reconhece os personagens apresentados. Em seguida, propor que a criança relembre as histórias protagonizadas por eles assistindo aos vídeos: - Zé Vampiro: é um personagem criado por Maurício Souza, ele faz parte da Turma do Penadinho <https://www.youtube.com/watch?v=zm3IsQudDgQ>

- Aladim e a Lâmpada Maravilhosa <https://www.youtube.com/watch?v=AIeeHc0R-VU>

- João e Maria <https://www.youtube.com/watch?v=YgImu01S11o>

\*Depois de retomar com a criança histórias envolvendo os personagens, pergunte qual é a preferência dela: De qual história gosta mais? Diante da resposta solicite a criança que marque, na página, a imagem correspondente a resposta.

Pedir à criança que destaque da **página 8 do material de apoio do livro** os fantoches de dedo e utilizem sua imaginação na reprodução das histórias.

**\*Página 31:**

\*Convide a criança a realizar um jogo relacionado a um dos momentos da história de Aladim. Oriente-a destacar as duas partes do tabuleiro e a ajude a colar montando-o. Instigue a criança a analisar o tabuleiro: ela deve identificar a casa de saída e a de chegada, ilustrada pelo castelo onde o personagem deve encontrar a princesa; além disso, deve perceber que entre a saída e o castelo há um carinho construído de 15 casas – conte juntamente com a criança. Em seguida, peça que ela destaque o peão que representa Aladim e explique que é esse peão que vai se movimentar sobre o tabuleiro. Para ele se movimentar, serão usadas as cartas – oriente o destaque dessas cartas do **material de apoio.**

|  |
| --- |
| ***O RESGATE DA PRINCESA:***  **\*MATERIAIS:** Tabuleiro do jogo, peão e cartas com números.  **\*COMO JOGAR:**  **1 -** Oriente a criança a formar duplas. Cada participante joga com seus materiais (tabuleiro, peão e cartas).  **2 –** Defina a ordem dos participantes por meio de sorteio ou outro critério.  **3 –** Cada participante deve embaralhar suas cartas e fazer uma pilha com elas, com as faces ilustradas para baixo.  **4 –** O participante que inicia o jogo compra a primeira carta da pilha e a desvira para observar a quantidade indicada. Deve percorrer, no tabuleiro, essa quantidade de casas com o seu peão.  **5 –** Em seguida, o outro participante compra a primeira carta de sua pilha e também percorre, no tabuleiro, a quantidade indicada de casas com o seu peão.  **6 –** Os participantes se revezam durante as rodadas.  **7 –** Quando todas as cartas tiverem sido desviradas, o participante deve reuni-las novamente, embaralhar e compor nova pilha, podendo assim executar outras compras de cartas.  **8 –** Vence o jogo o participante que primeiro conseguir levar o seu peão até a linha de chegada – no caso até o castelo ilustrado no tabuleiro. |

**\*Página 32:**

\*As memórias e as histórias são construídas não apenas por imagens mentais. Os cheiros, os gostos, os barulhos fazem parte de nossa memória afetiva e provocam sensações e lembranças.

Alguns cheiros além de provocar água na boca; cheiro de brigadeiro, de chocolate, de bolo. Quem não fica com saudades da praia quando sente cheiro de mar, de protetor solar? E o frescor do cheiro do mato, do cheiro da chuva?

Oriente a criança a representar, por meio de desenhos, o lugar onde algum cheiro ela lembra. Além de desenhar o lugar, incentive a criança a representar simbolicamente o cheiro.

**\*Páginas 33 e 34:**

\*Os lugares têm características próprias: há aqueles que são tranquilos e os que são agitados. Essas características influenciam o comportamento humano. Em certos locais, as pessoas costumam ficar calmas; em outros, podem ficar nervosas e até tristes. E é essa relação entre os lugares e as sensações provocadas por eles que a criança vai refletir por meio das propostas da **página 33.**

Peça a criança para que recorte, de revistas e de outros materiais impressos, imagens de lugares que os deixam tranquilos e de outros que os deixam agitados. Após a seleção das imagens converse com a criança sobre os locais escolhidos e faça questionamentos sobre suas escolhas, em seguida oriente a mesma a colar as imagens nas molduras correspondentes no livro.

Além do aspecto da influência das características do lugar em relação ao estado de humor ou às emoções das pessoas, saliente que, em determinados locais, há normas de conduta que precisam ser respeitadas. Existem lugares que é obrigatório fazer silêncio, por exemplo. Pergunte à criança se ela conhece espaços onde é preciso cuidar para não fazer barulho. Pergunte também para à criança se ela conhece e se já viu cartazes e placas que recomendam ou solicitam silêncio. Questione-a sobre como são esses cartazes e placas: que imagens geralmente são usadas e que tipo de pedido normalmente é feito. Depois que a criança relatar os próprios conhecimentos sobre o assunto, oriente-a a destacar as imagens das placas de silêncio, disponíveis no **material de apoio**, para colar na **página 34.**

E como seria uma placa informando que é permitido haver barulho? Com essa pergunta, dê início às discussões que levarão a criança a criar um símbolo para o barulho. A intenção é que a criança seja incentivada a usar a criatividade para compor esse símbolo. Para o registro da proposta de trabalho, a criança pode utilizar figuras recortadas de revistas e de outros materiais impressos e também elaborar desenhos.

**\*Páginas 35, 36 e 37:**

\*Por meio das propostas de trabalho da **página 35,** a criança continuará exercitando a criatividade: ela deve imaginar o lugar dos sonhos. Utilize o roteiro de questões apresentado nessa página do livro da criança para orientá-la e também apresentar outras, como: Que lugar seria esse? Onde seria esse lugar? Por que esse lugar seria especial?

Peça à criança que registre as ideias em forma de desenho e que comente o que imaginou. Se possível, nesse momento faça um vídeo com a fala da criança.

Convide a criança a modelar o lugar que imaginou usando massinha e, para tornar a proposta ainda mais envolvente, proponha que ela mesma faça sua própria massinha.

Providencie os ingredientes e utensílios e, com a criança, execute a receita apresentada na **página 36**.

A abordagem proposta na **página 37** prevê a retomada dos nomes de alguns ingredientes usados na receita da massinha. Explique à criança que, nessa proposta, terá que utilizar certo conjunto de letras do alfabeto móvel – A, A, I, I, e O. Registre essas letras em uma folha e certifique-se de que a criança selecionou na quantidade solicitada.

Registre a primeira palavra em uma folha, com a ausência da letra, conforme indicação do livro da criança – TRIG\_\_\_. Diga à criança que uma letra está faltando nessa palavra e a tarefa dela é identificar que letra é essa. Então, depois leia a palavra toda (/trigo/), apontando as letras conforme as pronuncia e pergunte qual seria a última letra dessa palavra. A criança pode perceber que o último fonema pronunciado na palavra /trigo/ é /o/. Então solicite que a mesma registre a letra O compondo a palavra TRIGO no livro. Adote os mesmos encaminhamentos para as demais palavras da proposta de trabalho da **página 37**.

A indicação de que a massinha seja dividida em pequenas partes é decorrente da intenção de oferecer mais opções de cores de massinha à criança no momento da elaboração da representação por meio da modelagem. Além dessas opções de cores, a criança pode coletar outros itens que desejar para utilizar nas representações, como caixas e sucatas em geral, galhinhos de árvore, folhas caídas no chão, pedrinhas, areia, entre outras opções.

**OBS.: Peço carinhosamente para que registrem todas as atividades feitas pelo seu filho.**

**Abraços da professora Tamara.**