**ESCOLA MUNICIPAL CÉSAR AVELINO BRAGAGNOLO.**

**ERVAL VELHO, 02 DE SETEMBRO DE 2020.**

**DIRETORA: REJANE MARIA PROVENSI.**

**PROFESSORA: VÂNIA RECALCATTI PIOVESAN.**

**PLANEJAMENTO PRÉ II**

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

O eu, o outro e o nós:

Corpo, gestos e movimentos;

Traços, sons, cores e formas;

Escuta, fala pensamento e imaginação;

Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

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

**DATA DE INÍCIO DA ATIVIDADE: 02/08/2020.**

**DATA DE TÉRMINO DA ATIVIDADE: 16/09/2020.**

**3º VOLUME.**

**UNIDADE: 6 – UM PASSEIO PEO SÍTIO.**

**\*PÁGINA 22 E 23:**

\*Comente com a criança que os animais do sítio precisam de cuidados e há um profissional especializado na manutenção da saúde e no tratamento de doenças dos animais. Oriente a criança a observar a imagem da **página 22** e pergunte se ela sabe como se chama esse profissional.

Explique que a proposta consiste em descobrir o nome desse profissional preenchendo as lacunas existentes na palavra com as letras que estão faltando.

Chame a atenção da criança para a letra inicial – V – e pergunte se essa letra dá pista sobre o nome desse profissional. É esperado que constate que se trate de VETERINÁRIO. Se isso não acontecer ajude a criança a chegar a essa conclusão. Em seguida instigue a criança a refletir sobre quais letras completam essa palavra.

Explore o contexto da profissão de veterinário: conte à criança que há veterinários especialistas em animais de pequeno porte, como cães, gatos, e há outros em animais de grande porte, como cavalos, vacas. Há os que se dedicam aos animais domésticos, outros que cuidam de animais selvagens que habitam reservas florestais ou zoológicos, outros que se dedicam a animais exóticos.

Pergunte à criança se ela tem algum animal de estimação, se já levou esse animal no veterinário, o que acontece na consulta (caso a criança tenha algum animalzinho de estimação tirar uma foto dela com o mesmo e enviar para a professora juntamente com as fotos dos registros das atividades).

Depois dessas etapas, peça à criança que registre no livro, sob forma de desenho, as descobertas sobre o trabalho desenvolvido pelos médicos veterinários.

\*Para iniciar a proposta da **página 23**, comente com a criança que, em sítios, costuma haver uma organização dos espaços para garantir a segurança e os cuidados dos animais, bem como a proteção, afinal, são criados animais grandes e pequenos, cada um com necessidades específicas. Quando chove ou está frio, por exemplo, os animais precisam de abrigo e, por isso, há locais adequados ás necessidades de cada espécie. Chame a atenção da criança para a ilustração apresentada na página, converse sobre as características de cada espécie, o modo de vida e as diferenças entre elas.

Na proposta, os animais já estão separados em categorias, o desafio é o de registrar a quantidade de animais de cada espécie. Oriente a criança a realizar a contagem oral e, depois, ajude-a a fazer o registro escrito. Em seguida peça a criança que destaque os itens do material de apoio e se torne um veterinário de faz de conta, nessa brincadeira a criança deve soltar a imaginação e examinar os animais que existem no sítio.

**\*PÁGINAS 24, 25 E 26:**

\*Cante com a criança a cantiga *SÍTIO DO SEU LOBATO*. Inicialmente coloque a música e proporcione diferentes oportunidades para a criança ouvir e, assim aprender a letra a cantá-la. (**Página 24**).

Oriente a realização da proposta da **página 25**, em que a criança vai evidenciar se conhece os animais citados na cantiga - ela deve contornar apenas os que forem citados.

Retome a cantiga *SÍTIO DEO SEU LOBATO*, e proponha à criança que inclua outros animais, ampliando as estrofes dela. Podem ser incluídos: cavalo, ovelha, peru, pintinho entre outros. As novas estrofes criadas podem ser anotadas por um adulto, com a participação da criança, no verso da página.

Por exemplo:

**SEU LOBATO TINHA UM SÍTIO. IA, IA Ô!**

**E NESSE SÍTIO TINHA UMA OVELHA. IA, IA Ô!**

**ERA MÉ, MÉ, MÉ PRA CÁ! ERA MÉ, MÉ, MÉ PRA LÁ!**

**ERA MÉ, MÉ, MÉ PRA TODO LADO. IA, IA, Ô!**

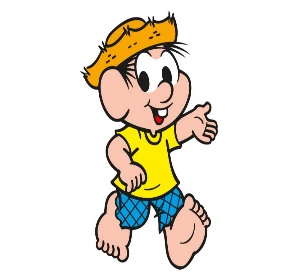
Na sequência, proponha a realização do jogo dos animais. Para isso, oriente a criança a destacar do **material de apoio**, o dado com imagens de animais nas faces. Auxilie na montagem e no acabamento do dado. A brincadeira consiste em lançar o dado para sortear um animal, que deverá ser imitado. Para a imitação, peça a criança que utilize sons e os movimentos característicos do animal sorteado. Após a brincadeira, peça a criança que desenhe um dos animais de que mais gostou de imitar.

A proposta da **página 26** dá continuidade ao desafio de relacionar os sons, as características e os nomes dos animais. Nessa proposta, apresentamos as onomatopeias que representam as vozes de alguns animais do sítio e a tarefa inicial da criança será relacioná-las às imagens correspondentes destacadas do **material de apoio**.

Logo que a criança tenha colocado todas as imagens junto às onomatopeias, proponha que registre o nome de cada animal retratado.

**\*PÁGINAS 27 E 28:**

\*Há um personagem que vive no sítio e traduz de modo muito divertido a sabedoria e as características da vida no campo: Chico Bento. Observe com a criança a imagem da **página 27**; além das questões apresentadas na página, você pode questionar a criança se se ela conhece esse personagem, se sabe onde vive, o que faz neste local.

Compartilhe algumas informações sobre o personagem para ampliar ainda mais o repertório da criança:

|  |
| --- |
| **Chico Bento** é um menino que vive em um sítio no interior de São Paulo, em um local chamado, Vila das Abobrinhas. Tem um modo típico de se vestir: sempre descalço e não larga seu chapéu de palha.  Os passatempos preferidos dele são: pescar, nada no rio, dormir na rede e brincar. Chico gosta muito de seus animais: a galinha Giselda, o porquinho Torresmo e a vaca Malhada. |

Depois, explore a imagem com a criança perguntando a ela:

\*Em que local Chico Bento está?

\*O que está acontecendo na imagem?

\*Chico Bento aparece feliz ou zangado? Por quê?

Peça à criança que observe o animal que está nos braços do personagem e o que a expressão dessa ave demostra. Ela deve concluir que o galo está com expressão sonolenta (inclusive, chame a atenção para o fato de o galo estra usando um pijama). Com base nessas observações, deve constatar que ele dormiu demais, perdeu a hora de acordar.

Pergunte para a criança se ela já viu um galo e conte sobre os costumes do campo, especialmente o faro de as pessoas que vivem nesse espaço acordarem bem cedinho, com o canto do galo, para a realização das tarefas diárias.

Converse com o pequeno para saber de que modo ele acorda: Com o canto do galo? Com o barulho do despertador? Algum familiar os acorda? Comente que muitas pessoas tem o hábito de acordar com o uso de despertador. Ressalte que muitas pessoas também utilizam o despertador disponível no celular para acordar.

Pergunte à criança sobre o horário em que costuma acordar – se é bem cedinho ou mais tarde e a razão de acordar nesse horário. Depois, oriente-a a registrar, com a ajuda de um adulto, o horário que costuma acordar na ilustração do despertador presente na **página 28**.

**OBS.: PARA A REALIZAÇÃO DESSA ATIVIDADE APRESENTE À CRIANÇA UM RELÓGIO DE PONTEIROS.**

**\*PÁGINA 29:**

\*O modo de vida calmo no campo, a proximidade com a natureza, os saberes provenientes da observação do ambiente natural traduzem conhecimentos e significados. Aprender a observar o entorno e respeitar os sinais que ele transmite é algo muito presente no modo de vida do campo.

Conte para a criança sobre costumes, histórias e lendas ocorridas no campo que você tenha ouvido falar. Leia os exemplos citados no livro e converse com a criança a respeito do que mais podemos descobrir observando a natureza, por exemplo: quando o céu está coberto de nuvens escuras, venta e há trovões indica que vai chover; se à noite não é possível enxergar as estrelas, há chances de ocorrerem pancadas de chuva.

Após a conversa, peça à criança que registre, sob a forma de desenho, algumas descobertas.

**\*PÁGINAS 30 E 31:**

\*Pergunte à criança se ela sabe qual é o passatempo preferido do personagem Chico Bento. Acolha os comentários e depois, leia para a criança o enunciado da **página 30**. Ele vai evidenciar que a pescaria é um dos passatempos prediletos de Chico Bento. Aproveite também para comentar que pescar é um hábito muito comum das pessoas que vivem no campo.

Depois pergunte à criança: E que tal brincar de pescaria? Em seguida, conte a ela que na **página 30** há orientações de como prepara essa brincadeira. Oriente a observação das imagens e realize a leitura das orientações com a participação da criança.

Com a ajuda da criança, monte as varinhas e os peixes seguindo as orientações do texto. Promova um momento para a criança brincar de pescaria, explorando os materiais e aprimorando os movimentos com a intenção de pescar os peixes, engatando o “anzol” no clipe preso em cada ilustração. (**A PESCARIA PODE TER A PARTICIPAÇÃO DOS MENBROS DA FAMÍLA**).

O resultado da pescaria deverá ser registrado na **página 31**. Nessa página, a criança deverá colorir a quantidade correspondente de peixes que conseguiu pescar na rodada cujo tempo foi estipulado e respeitado.

Depois de colorir a quantidade de peixes que pescou, a criança deverá indicar qual o número correspondente a essa quantidade, colorindo-a.

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

**Abraços da professora Vânia.**