**CRECHE MUNICIPAL TIA MERCEDES.**

**ERVAL VELHO, 11 DE NOVEMBRO DE 2020.**

**DIRETORA: REJANE MARIA PROVENSI.**

**PROFESSORA: VÂNIA RECALCATTI PIOVESAN**

**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.

DATA DE INÍCIO DA ATIVIDADE: 11/11/2020.

DATA DE TÉRMINO DA ATIVIDADE:25/11/2020.

4º VOLUME – UNIDADE 8 – DESCOBRIDOR DOS SETE MARES.

**\*PÁGINAS 16 E 17:** as crianças tem contato com muitos símbolos no dia a dia, que vão desde placas de trânsito a logomarcas de produtos e serviços. Antes de a criança aprender a ler palavras convencionalmente, ela já faz a leitura destes símbolos, compreendendo seus significados.

Da página 16 em diante, vamos abordar alguns símbolos que exprimem permissão, proibição, alerta, cuidado, entre outros conceitos. Possivelmente, alguns deles já sejam conhecidos da criança.

De acordo com a temática desta unidade, trazemos à discussão o símbolo da bandeira do navio pirata: a caveira. Solicite que a criança observe a bandeira apresentada na página 16 e que comentem se já a viu em desenhos animados ou filmes, por exemplo. Pergunte por que acham que os piratas escolheram esse símbolo para compor a bandeira. Ouça as hipóteses da criança, incentivando-a a trocar ideias a esse respeito. Utilize, para isso, as perguntas norteadoras sugeridas no livro da criança.

Explique à criança que os piratas utilizam a caveira para demostrar braveza e ferocidade, para aterrorizar os outros navios. Entretanto, quando queriam apanhar um navio de surpresa, navegavam com bandeiras falsas, até que os alvos estivessem ao alcance de seus canhões. Em seguida hasteavam a bandeira verdadeira, mostrando a sua real identidade e dando a possibilidade de a outra tripulação se render antes do ataque.

Explique também que, atualmente, a caveira, muitas vezes, está associada à situações de perigo, de algo que pode ocasionar morte, como a alta-tensão (choque elétrico). Em alguns locais, como terminais de energia elétrica, é comum ter uma caveira indicando situação de perigo.

Comente ainda que muitas pessoas gostam de usar anéis ou mesmo brincos de caveiras. Geralmente, essas pessoas gostam de rock, que é um ritmo musical mais agitado.

Depois da conversa a respeito da presença do símbolo da caveira, mostre, se possível, uma radiografia, os raio X, para a criança conhecer e explique o que acontece durante esse exame: a pessoa entra numa sala e se posiciona diante de um equipamento que emite ondas de radiação em determinada parte do corpo, a imagem gerada é cinza e evidencia os ossos daquela parte do corpo atingida pela radiação; o objetivo é verificar se existe alguma doença ou fratura, por exemplo. Muitas vezes, o dentista, para verificar se o paciente tem cárie, também solicita que seja feita uma radiografia dos dentes.

Em seguida, leia o enunciado da página 16 e solicite que destaque do **material de apoio** a imagem de um crânio. Oriente a criança a posicionar a radiografia sobre a imagem da pessoa, retratada na página. Assim, poderá perceber que o crânio dá o formato da nossa cabeça. Depois, peça que cole a imagem da radiografia sobre a fotografia. Em seguida, oriente a criança a destacar do **material de apoio** as demais imagens de radiografias de outras partes do corpo. Pergunte à criança se imagina a qual parte do corpo cada imagem corresponde, depois, proponha que observe as fotografias da página 17. Explique que as radiografias correspondem a essas partes do corpo – mão, pé, pescoço e tórax – e que o desafio da criança é relacionar as imagens. Ajude-a, se necessário.

 **\*PÁGINA 18:** Pergunte à criança como seria nosso corpo se só tivéssemos órgão, músculos e pele, sem a presença dos ossos. Questione-a: Será que conseguiríamos ficar em pé? Poderíamos caminhar, correr, sentar? O que nos permite realizar estas ações? A criança deve, com a sua ajuda, reconhecer a importância do sistema ósseo.

Evidencie a presença da imagem em miniatura nessa página e explique que ali estão retratados todos os ossos do corpo humano. Para poder observar melhor a imagem do esqueleto humano, convide a criança para montar o quebra-cabeça que vai revelar essa mesma imagem analisada em tamanho ampliado. Solicite que destaque as peças do **material de apoio** e que componham o quebra-cabeça, tendo como referência a miniatura apresentada na página. Depois de montado o quebra-cabeça, solicite que ele seja colado no verso da página.

Brinque com a criança ao som da canção: AS CAVEIRAS.

<https://www.youtube.com/watch?v=2H2s67LE3jQ>

**\*PÁGINA 19:** Pergunte à criança se ela já viu esses símbolos ou, então, pergunte o que acha que representam. O pequeno deve reconhecer, com a sua ajuda, se necessário, que o primeiro símbolo identifica um banheiro feminino; o segundo é uma placa de transito que evidencia a proibição de estacionamento; e que o terceiro é o símbolo que indica um restaurante.

Estabeleça uma conversa sobre estes e outros símbolos que a criança conheça, evidenciando a função social deles no dia a dia. Depois, proponha que a criança componha o significado destes símbolos com o alfabeto móvel, com sua ajuda sempre que necessário.

Em seguida, a criança deverá criar símbolos para as legendas: proibido animais, parada de ônibus, permitido bicicleta. Inicialmente converse sobre onde esses símbolos e placas costumam ser utilizados.

Converse com a criança sobre como acha que poderia representar cada ideia. Por exemplo: na placa ¨proibido animais¨ há muitas formas de representá-la, visto que cada criança poderá utilizar um animal diferente. Entretanto, tem que ficar claro que a placa proíbe animais. Pergunte à criança: como fazer para que a proibição fique evidente para quem está lendo o símbolo? Espera-se que a criança indique o uso do X sobre a figura do animal ou a aplicação de uma linha vermelha em cima da imagem selecionada.

Proponha à criança a criação de um símbolo para uma bandeira de navio. Apresente a situação hipotética apresentada no final da página 19 e explique que esse símbolo deverá transmitir uma ideia, uma mensagem.

**\*PÁGINA 20:** Explique à criança que as primeiras embarcações inventadas pelo homem eram movidas pela própria força humana, utilizando para isso os remos. Depois, foram criadas as velas que possibilitaram a movimentação das embarcações com a força dos ventos. O motor a vapor, que necessita de caldeiras e turbinas para emitir o calor, foi inventado depois, seguido do motor a combustível (diesel) e outros motores, como o movido por turbinas de gás, que traz maior velocidade para a embarcação (normalmente utilizada em navios de guerra).

Leia a descrição de uma das embarcações – a do navio-petroleiro, por exemplo – e desafie a criança a identificar qual das imagens corresponde às características apresentadas.

Proponha que a criança realize o registro solicitado no livro: deve ligar com um traço cada imagem até a correspondente descrição.

Pergunte à criança se ela conhece outros tipos de embarcação. Para ampliar o repertório da criança a respeito dos meios de transporte aquático, apresente o jogo de dominó com imagem de diversas embarcações. Solicite à criança que destaque do **material de apoio** e que observe cada imagem aplicada.

Após observar as imagens com atenção, divirtam-se com o jogo de dominó.

**\*PÁGINA 21:** Leia a frase que precisa ser completada para a criança e verifique se a mesma identifica a palavra que está faltando – BAÙ. Se necessário, dê pistas para que perceba se tratar de baú. Para registro dessa palavra, você poderá:

* Incentivar a criança a registrar como souber (de forma espontânea);
* Encaminhar reflexões, de modo que a criança estabeleça relação com o próprio nome ou com palavras já conhecidas.

Depois, peça à criança que observe o mapa da página 21 e pergunte se já viu algo semelhante.

Nessa proposta com o mapa do tesouro, vamos trabalhar a localização espacial bidimensional. O objetivo é que a criança siga as orientações para encontrar o tesouro. Assim é necessário que você leia pausadamente cada uma das instruções para a criança prestar atenção num todo do mapa e também nas partes dele, observando os detalhes do percurso que elas terão de fazer para achar o tesouro.

|  |
| --- |
| **PISTAS DO MAPA DO TESOURO**1. Comece sua expedição atracando o navio na Ilha dos Coqueiros – você precisa encontrar água para continuar as buscas pelo tesouro (a água do mar é salgada e imprópria para beber).
2. Então, pegue seu bote e dirija-se até terra firme;
3. Faça o caminho a pé até a lagoa do crocodilo. Ele está faminto, tome cuidado quando for encher o seu cantil com a água pura dessa lagoa.
4. Siga em frente até chegar a uma terra cheia de pedregulhos. Passe entre eles, e, depois, descanse um pouco.
5. Continue subindo até chegar a três pedras bem altas. Se necessário, monte acampamento e passe a noite entre essas pedras.
6. Mais à frente você verá, à esquerda, montanhas altas e, à direita, uma gruta.
7. Siga à direita, até encontrar a gruta.
8. Olhe para dentro dessa gruta. Você encontrou o tesouro! Não perca tempo e marque um X onde está o tesouro para facilitar a vida do pirata que for usar esse mapa!
 |

Releia as pistas para a criança realizar novamente esse trajeto, marcando-o no livro.

**\*PÁGINA 22:** Diariamente, a criança está em contato com a matemática: ouvem e falam sobre números, responde para muitas pessoas quantos anos vai fazer, quantos irmãos tem, canta cantigas e parlendas com récita numérica; tem contato com objetos, como telefone, calculadora, dados com símbolos numéricos e quantidades; tem acesso ao sistema monetário; acompanham a marcação do tempo pelo adulto; observam as propriedades e os atributos dos objetos, entre outras vivências.

No cotidiano, há muitas possibilidades de articular saberes e experiências prévio da criança aos conhecimentos matemáticos socialmente construídos; contar quantas crianças estão presentes, realizar trabalho diário com calendário, jogar envolvendo contagem e outros saberes matemáticos.

De forma lúdica e contextualizada, propomos nessa página que a criança descubra quantas peças de cada tipo estão presentes no tesouro que os piratas encontraram depois de seguirem um mapa.

**\*PÁGINA 23 E 24:** Na página 23, vamos trabalhar com a linguagem escrita, possibilitando que a criança crie palavras por meio de outra já conhecida dela. Por meio da exclusão ou troca de ordem das letras, proporemos desafios para a criança refletir sobre a língua escrita.

Peça à criança que componha a palavra TESOURO com as letras do alfabeto móvel.

Em seguida, peça que retire as 3 primeiras letras. Pergunte se reconhece essas letras (a criança pode responder o T de Tereza, o E de Eduardo, etc.). O mais importante é que a criança vá gradativamente percebendo o valor sonoro das letras e os respectivos nomes.

Ofereça dicas à criança: é um metal precioso; dourado; muito apreciado por piratas. A criança deve descobrir que se trata da palavra OURO. Oriente-a a anotar a palavra no livro.

Em seguida, peça à criança que recoloque as letras (T,E,S) e que troquem a letra T pela letra B, no início da palavra. Incentive-a a descobrir o que está escrito. Novamente, ofereça dicas: é um bicho que vive no jardim, tem seis patas, rima com tesouro. A criança deve descobrir que se trata da palavra BESOURO.

Na sequência, proponha mais um desafio: peça que recoloque a letra T e troque a última letra: devem trocar o O pelo A. então pergunte que palavra formou? Ofereça dicas: é um objeto que serve para cortar; começa com T; tem na sala de aula; a costureira também usa bastante. Deve descobrir que se trata da palavra TESOURA.

Por meio de situações como essas, a criança vai perceber aos poucos como a língua é ¨mágica¨, ou seja, como é possível com 26 letras do alfabeto escrever tantas palavras diferentes.

Na sequência dessa mesma proposta, leia as curiosidades sobre as moedas e as medalhas, bem como os metais que as constituem. Promova uma conversa sobre a temática – competições: pergunte se a criança já viu as medalhas dadas aos vencedores, tanto primeiro como segundo e terceiro lugares, e também sobre o pódio.

Mostre a figura do pódio, ilustrada na página 24 do livro, explique que vão completa-lo depois de um jogo. Então, proponha uma rodada seguindo as orientações:

|  |
| --- |
| **ENCONTRANDO O TESOURO PIRATA**1. Eleja 3 objetos da casa – eles serão os ¨tesouros¨.
2. Escolha 3 pessoas da casa – elas serão os piratas.
3. Os 3 piratas devem sair do ambiente escolhido (por exemplo: da sala de estar) por alguns instantes.
4. Esconda 3 objetos do ambiente.
5. Os 3 piratas devem retornar ao ambiente e encontrar os objetos.
6. Quem encontrar um objeto primeiro, assume a liderança. O pirata que encontrar o outro objeto fica em segundo lugar: e o pirata que encontrar o último objeto fica em terceiro lugar. Cada pirata deve encontrar apenas um objeto.
 |

Depois, peça que faça o registro do jogo: a criança deve elaborar o retrato dela própria e também dos familiares com os quais formou o trio pirata na rodada, evidenciando que conquistou o primeiro, o segundo e o terceiro lugar no pódio. Além dos retratos os nomes deverão ser registrados.

**\*PÁGINA 25, 26 E 27:** Leia o primeiro enunciado da página 25 para a criança e pergunte à ela se conhece ou se já viu uma luneta. Depois, proponha a observação das imagens de outros equipamentos que também ampliam as imagens: microscópio, binóculo, telescópio e lupa. Pergunte à criança se ela já viu algum destes objetos: para que são usados; qual deles pode ser utilizado para olhar o céu; para olhar um inseto; para ver um paraquedista saltando. Durante essa conversa, verifique se acriança nomeia corretamente cada equipamento. Caso ocorram equívocos, esclareça e indique os nomes corretamente.

Auxilie a criança na realização da atividade proposta na página 25.

Que tal confeccionar uma luneta de brinquedo? – faça esse convite à criança e explique que com ela ficará mais fácil encontrar os tesouros ou para ver o mundo de maneira colorida. Para isso, siga as orientações de materiais necessários e de como fazer na página 26. Após confeccioná-la divirta-se fazendo observações.

Na página 27, será trabalhada a imagem escrita, possibilitando à criança que ordene as sílabas e componha a palavra que nomeia cada perigo que costuma ser avistado no mar pelos piratas.

Para isso, faça a leitura do enunciado e peça à criança que observe, com a luneta, cada uma das cenas ilustradas.

A proposta dessa página prevê a composição dos nomes dos animais com os cartões destacados do **material de apoio.** Oriente a criança a destacar um conjunto de palavras de cada vez – os de fundo azul, por exemplo: BA - TU – RÃO.

Depois, comente: nossa, que nome será possível formar com essas partes da palavra? Você sabe? Se a criança não apresentar nenhuma hipótese ou se ela for aleatória, proponha: vamos tentar inventar a ordem dessas partes do nome? Será que começa com RÂO?? Ou será que começa com TU? Se ainda brincando com as partes da palavra a criança não descobrir, dê pistas: é um animal que vive no mar; as pessoas tem muito medo dele; tem dentes muito afiados; tem barbatanas; entre outras que considerar pertinentes. Auxilie a criança na ordenação dos cartões, até que a palavra esteja convencionalmente composta. Solicite que cole a palavra formada junto da ilustração correspondente. Adote esses mesmos encaminhamentos para a composição das outras palavras.

**\*PÁGINAS 28 E 29:** leia o primeiro enunciado da página 28 e convide a criança a se divertir envolvida pela canção crocodilo.

Inicialmente, apresente a canção para a criança que a escute com atenção. Ao final da primeira audição, pergunte quais animais foram citados nela. Se necessário, reproduza (leia) a canção novamente. A criança deve citar: crocodilo, orangotango, lagartixas, gavião-rei, gato, rato, cães pequineses. Para cada animal citado na canção, a criança poderá fazer um gesto ou um movimento que o represente. Por exemplo: crocodilo – movimentar os dois braços (uma para cima e o outro para baixo).

Para encerrar essa proposta em torno dessa canção, peça à criança que ilustre os animais que foram citados ao lado da letra da canção.

Na proposta apresentada no final da página 28, a criança vai compor o nome do animal de estimação do pirata, especialmente do capitão. Instigue-a a se lembrar de desenhos animados ou filmes que por ventura tenham assistido, na tentativa de fazê-las identificar que animal é esse; informe que é uma ave. Então, pergunte se conhece o nome dessa ave. Se não souber, informe-a disso – PAPAGAIO.

Você pode selecionar essas letras do alfabeto móvel, apresentando-as à criança nessa mesma ordem.

Apresente à criança a cantiga PAPAGAIO LOURO.

<https://www.youtube.com/watch?v=8NWqxbfErkk>

Pergunte à criança se ela conhece o papagaio, quais as características dele e também se conhece outras aves e as respectivas características. Depois de ouvi-las e incentivar a conversa a respeito do assunto, peça que destaque do **material de apoio,** as figuras de aves e as coloque próximo do nome correspondente, os quais você vai ler na página 29. Se a criança não conhecer as aves além de ler os nomes, é importante você comentar algumas características, por exemplo: esse pássaro se chama beija-flor. Você sabe por que ele tem esse nome? Porque ele fica como se estivesse parado no ar beijando as flores, afim de retirar seu néctar.

**\*PÁGINA 30:** APRESENTE A REPRODUÇAO DA OBRA DE ARTE DE Norman Rockwell à criança. Pergunte ao pequeno se é possível identificar o que as crianças retratadas estão fazendo. É esperado que os elementos da imagem os levem a reconhecer que é uma brincadeira de faz de conta e, mais especificamente, de pirata. Afinal, as crianças estão em um barco (dois personagens nitidamente aparentam remar) construído com materiais alternativos e com vestimentas que lembram piratas, além de acessórios - ¨lunetas¨, espadas, chapéus.

Intensifique e aprofunde a conversa por meio das questões propostas no livro.

Pergunte à criança se, depois de observar essa obra de arte, ficou com vontade de brincar de faz de conta de pirata. É provável que responda afirmativamente. Então, se for viável a família, construam um barco ou um navio pirata: ele pode ser organizado com cadeiras da sala, tatames, caixas de papelão, tecidos amarrados entre duas mesas... o que importa é o oque a criança irá vivenciar por meio dessa construção. Perigos, como tempestades, tubarões, crocodilos, podem ser enfrentadas; muitas ordens dadas pelo capitão; a tripulação pode assumir diferentes papeis, como os analisados na página 15 do livro da criança; tapa-olhos e lunetas confeccionados podem incrementar a brincadeira; enfim, vários elementos podem enriquecer esse momento de fantasia.

A professora Vânia está com muita saudade de todos vocês.

Se cuidem.

Mil beijinhos!!!!