

PLANO DE TRABALHO DAS ATIVIDADES PEDAGÓGICAS NÃO PRESENCIAIS
EDUCAÇÃO INFANTIL

Nome da Escola: Centro Educacional Professor José Arlindo Winter

Professor (a): Jacinta Trentini Turma: Pré 2 Nível III Turno: vespertino

Campos de Experiência: Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações; Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação;

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento	Experiências de aprendizagem	Metodologias, estratégias, formas de interação, recursos e ferramentas presenciais e não presenciais a serem utilizadas	Carga Horária	Data/Período de realização	Avaliação
<p>Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência;</p> <p>Expressar ideias, desejos e sentimento, por meio da linguagem oral, da ilustração de obra de arte;</p> <p>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.</p> <p>Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o</p>	<p>Utilizar contagem de números, casas;</p> <p>Utilização da linguagem oral para conversar, e expressar desejos, necessidades, opiniões, ideias, preferências e sentimentos e relatar vivências nas diversas situações de interação presente no cotidiano;</p> <p>Brincar com impressões como carimbos (industrializados e inventados), impressões digitais, etc.;</p> <p>Explorar brincando</p>	<p>-No Livro Didático Integrado (LDI) volume 3 na página 39, jogar o Jogo Escadas e Serpentes: No material de apoio que fica no final da apostila destacar e montar o dado, confeccionar duas bolinhas de papel para ser os peões, aí poderão jogar com a família. Ganha o jogo quem chegar primeiro no final do percurso. Na sua vez, o jogador lança o dado e percorre, com seu peão, no tabuleiro, a quantidade indicada nele. Caso o peão pare em uma casa que apresente uma escada, deve avançar por ela. Se parar em uma casa que com a ilustração de uma cabeça de serpente, terá que descer até a ponta do rabo dela;</p> <p>-No Livro Didático Integrado (LDI) volume 3 na página 40, observar a Obra de Arte Relatividade, e conversar sobre a mesma fazendo os questionamentos que estão na página;</p> <p>-No Livro Didático Integrado (LDI) volume 3 na página 41, que tal seguir as orientações que estão nesta página e fazer uma Obra de Arte sua (uma ISOGRAFIA) no verso da folha do livro, use toda sua criatividade;</p> <p>- No Livro Didático Integrado (LDI) volume 3 na página 42, nesta página você vai jogar o Jogo da Força com um familiar. Só vale usar nomes de animais;</p>	15 horas	2 a 6 de novembro	Será através dos múltiplos registros das experiências de aprendizagem realizadas e retornadas pelos pais por meios digitais e ou impressas e/ou conversa com os pais na retirada de materiais, para a elaboração das avaliações descritivas semestrais.

<p>depois e o entre em uma sequência.</p> <p>Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras e textos, por meio de escrita espontânea.</p> <p>Brincar com jogos de mesa.</p>	<p>com os conceitos de em cima, embaixo, perto, longe, ordem crescente e decrescente, etc.;</p> <p>Realizar registros escritos por meio de desenhos, tentativas de escrita em diversas situações como os detalhes observados durante brincadeiras, pesquisas e explorações;</p> <p>Brincar com jogos de mesa como o jogo do careca</p>	<p>- No Livro Didático Integrado (LDI) volume 3 na página 43, nesta página no Jogo da Força estão faltando letras, complete as palavras e responda as perguntas;</p> <p>O JOGO DO CARECA</p> <p>Material:</p> <p>Cabeça sem cabelos, destacar o dado com números de 1 a 6 do material de apoio , 15 grampos de roupa para cada jogador.</p> <p>Como jogar: (Mínimo 2 jogadores)</p> <p>Lançar o dado para cima ou para frente.</p> <p>Colocar tantos grampos na cabeça conforme número que cair na parte de cima do dadinho.</p> <p>Observação:- Explorar continhas de adição (+); somando as quantidades após cada jogada.</p> <p>Vence quem primeiro colocar os 15 grampos na cabeça.</p> <p>Agora repita o jogo lançando o dado só que ao invés de colocar a quantidade de cabelos na cabeça conforme número que caiu ao lançar o dado você tira os grampos da cabeça.</p> <p>observação:- explorar continhas de subtração(-); contando a quantidade de cabelos e subtraindo as quantidades após cada jogada. Vence quem primeiro tirar os cabelos do careca</p>			
--	--	--	--	--	--

