ESTÂNCIA TURÍSTICA DE RIBEIRÃO PIRES
CONSTRUINDO O FUTURO DA GENTE

Secretaria de Educação
Avenida Prefeito Valdirio Prisco, 193
Jardim Itacolomy
sec@ribeiraopires.sp.gov.br
(11) 4828-9600/ 4825-9270

PLANO DE AULA SEMANAL - 2021

TURMA: JARDIM II A, B E C

PROFESSORES: ADNA, ALCINA, DANYELLA, LIGIANE E MARCO ANTÔNIO.

PLANO DE AULA SEMANAL DE 13 A 17 DE DEZEMBRO DE 2021

EDUCAÇÃO INFANTIL (PARCIAL) – MATHILDE

DIAS DA SEMANA	CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	ESTRATÉGIAS / CONTRIBUIÇÕES DIDÁTICAS
SEGUNDA-FEIRA	**ESCUTA, FALA, PENSAMENTOS E IIMAGINAÇÃO** **TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS**	**(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. ARTE **(EI03TS02)** EXPRESSAR-SE LIVREMENTE POR MEIO DE DESENHO, PINTURA, COLAGEM, DOBRADURA E ESCULTURA, CRIANDO PRODUÇÕES BIDIMENSIONAIS E TRIDIMENSIONAIS.	• ESCUTAR A LEITURA DA HISTÓRIA "**BOM DIA, TODAS AS CORES**". • FAZER UM DESENHO SOBRE A HISTÓRIA. • FALAR SOBRE O DESENHO QUE FEZ. ARTE • CRIAR UMA RENA DE NATAL COM MATERIAIS RECICLÁVEIS.
TERÇA-FEIRA	**ESCUTA, FALA, PENSAMENTOS E IIMAGINAÇÃO**	**(EI03EF09)** LEVANTAR HIPÓTESES EM RELAÇÃO À LINGUAGEM ESCRITA, REALIZANDO REGISTROS DE PALAVRAS E TEXTOS, POR MEIO DE ESCRITA ESPONTÂNEA.	• PINTAR A 1º LETRA DA PALAVRA CAMALEÃO DE VERMELHO E A ÚLTIMA DE AZUL. • ESCREVER A 1º E ÚLTIMA LETRA DA PALAVRA CAMALEÃO. • CONTAR QUANTAS LETRAS TEM A PALAVRA CAMALEÃO E REGISTRAR O NÚMERO CORRESPONDENTE. • COPIAR A PALAVRA CAMALEÃO.

QUARTA-FEIRA	**ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES** **ESCUTA, FALA, PENSAMENTOS E IIMAGINAÇÃO**	**(EI03EF09)** LEVANTAR HIPÓTESES EM RELAÇÃO À LINGUAGEM ESCRITA, REALIZANDO REGISTROS DE PALAVRAS E TEXTOS, POR MEIO DE ESCRITA ESPONTÂNEA. **(EI03ET07)** RELACIONAR NÚMEROS ÀS SUAS RESPECTIVAS QUANTIDADES E IDENTIFICAR O ANTES, O DEPOIS E O ENTRE EM UMA SEQUÊNCIA.	• LIGAR CADA DESENHO A SUA LETRA INICIAL E A SUA QUANTIDADE DE LETRAS. • ESCREVER AS PALAVRAS (NOMES DAS FIGURAS) E PINTAR COM CAPRICHO OS DESENHOS.
QUINTA-FEIRA	**TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS** **CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS**	**(EI03TS02)** EXPRESSAR-SE LIVREMENTE POR MEIO DE DESENHO, PINTURA, COLAGEM, DOBRADURA E ESCULTURA, CRIANDO PRODUÇÕES BIDIMENSIONAIS E TRIDIMENSIONAIS. **(EI03CG05)** COORDENAR SUAS HABILIDADES MANUAIS NO ATENDIMENTO ADEQUADO A SEUS INTERESSES E NECESSIDADES EM SITUAÇÕES DIVERSAS.	• CONFECCIONAR UM CAMALEÃO, UTILIZANDO UMA LÍNGUA DE SOGRA. • BRINCAR COM O CAMALEÃO CONFECCIONADO, ASSOPRANDO A LÍNGUA DE SOGRA.

SEXTA-FEIRA	**ESCUTA, FALA, PENSAMENTOS E IIMAGINAÇÃO** **CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS**	**(EI03EF07)** LEVANTAR HIPÓTESES SOBRE GÊNEROS TEXTUAIS VEICULADOS EM PORTADORES CONHECIDOS, RECORRENDO A ESTRATÉGIAS DE OBSERVAÇÃO GRÁFICA E/OU DE LEITURA. **(EI03EF09)** LEVANTAR HIPÓTESES EM RELAÇÃO À LINGUAGEM ESCRITA, REALIZANDO REGISTROS DE PALAVRAS E TEXTOS, POR MEIO DE ESCRITA ESPONTÂNEA. **EDUCAÇÃO FÍSICA** **(EI03CG02)** DEMONSTRAR CONTROLE E ADEQUAÇÃO DO USO DE SEU CORPO EM BRINCADEIRAS E JOGOS, ESCUTA E RECONTO DE HISTÓRIAS, ATIVIDADES ARTÍSTICAS, ENTRE OUTRAS POSSIBILIDADES.	• OBSERVAR AS FIGURAS E ENCONTRAR OS NOMES NO CAÇA-PALAVRAS: CARACOL, SAPO, BORBOLETA, CAMALEÃO E JOANINHA. **EDUCAÇÃO FÍSICA** **BRINCADEIRA:** TAMPINHAS NO ALVO • DEVERÁ MARCAR OU RISCAR UM QUADRADO NO CHÃO E DUAS DISTÂNCIAS, MAIS OU MENOS A 25 OU 30 CENTÍMETROS DO QUADRADO. OS PARTICIPANTES DEVERÃO COMEÇAR O JOGO COM A BRINCADEIRA “PEDRA PAPEL TESOURA”, QUEM GANHAR COMEÇA O JOGO. COM PETELECOS OS PARTICIPANTES TERÃO QUE LEVAR A TAMPINHA PARA DENTRO DO QUADRADO, VAI JOGANDO UMA DE CADA VEZ. QUEM CONSEGUIR COLOCAR O MAIOR NÚMERO DE TAMPINHAS DENTRO DO QUADRADO, GANHA. **BRINCADEIRA:** JOGO DA VELHA • A BRINCADEIRA CONSISTE EM MANTER O JOGO DA VELHA, ONDE UM VAI COMPETIR CONTRA O OUTRO. UM PARTICIPANTE VAI USAR PARES DE CHINELOS PARA REPRESENTAR O “CÍRCULO”, E O OUTRO PARTICIPANTE PARES DE TÊNIS PARA REPRESENTAR O “X”. QUEM MONTAR PRIMEIRO NO TABULEIRO A SEQUÊNCIA DE TRÊS, GANHA A BRINCADEIRA.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS TRABALHADOS NAS ATIVIDADES DURANTE A SEMANA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO; ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES; TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS; CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS.

DIREITOS DE APRENDIZAGEM GARANTIDOS NAS ATIVIDADES DA SEMANA: CONVIVER; BRINCAR; PARTICIPAR; EXPLORAR; EXPRESSAR, CONHECER-SE.