

PLANEJAMENTO PRÉ II PROFESSORA RAQUEL HEBERLE

06/07/2020 À 17/07/2020

- **Mandar as fotos até domingo à noite dia 19/07/2020**, para podermos anexar ao relatório de seu filho.
- Lembrem-se de contar histórias, em anexo no final do plano tem sugestões.
- Jogos são muito importantes para o desenvolvimento cognitivo da criança. Jogo do dominó, jogo cai não cai com lápis de cor, jogo da memória entre outros.
- Fazer leitura do alfabeto pelo menos duas vezes por semana (de A a Z, de Z a A e salteado).
- Neste planejamento daremos continuidade nas atividades da apostila módulo 2.**

OBJETIVO: Conhecer melhor a função das letras do nosso alfabeto. Atividades relacionadas à letra “D” e algumas experiências na ordem da classificação de elementos.

SEGUNDA-FEIRA 06/07/2020

A LETRA “D”

Vamos conversar um pouquinho.

- Que dia é hoje? (segunda-feira dia 06 de julho: se possível mostrar no calendário para a criança perceber também que já trocamos de mês).
- Como está o tempo hoje? (CHUVOSO, NUBLADO ou ENSOLARADO, FRIO. EXPLICAR A CRIANÇA QUE ESTAMOS NA ESTAÇÃO DE INVERNO)
- Conte uma novidade, como foi seu dia?

1-Hoje daremos início ao estudo da letra “D”, mas ainda não conte para a criança. Para isso utilizaremos a caixa surpresa decorada na semana passada.

-Sem que a criança saiba você deverá escolher o material que tiver em casa, por exemplo: peças de montar, pedrinhas, folhas, pedaços de papel, grãos, pedacinhos de madeira, enfim use sua criatividade. Coloque dentro da caixa e lacre.

-Em seguida entregue a caixa para a criança tentar descobrir o que há dentro dela. Poderá dar dicas de acordo com o material que utilizou.

-Quando a criança descobrir, deixe que abra a caixa e observe o que há dentro dela e o que poderia ser feito com aquele material.

-Na sequência mostre para ela a imagem abaixo, e peça que fale o nome das figuras.

Obs.: se tiver em casa essas ou outras imagens, ou os próprios objetos poderá utilizar.



-Mostre para ela a figura abaixo que contém os rótulos e peça quais produtos conhece. Depois ajude-a a descobrir os demais.



-Ao final dessa exploração a criança já deverá ter percebido que se trata da letra “D”. Então com o material descoberto da caixa surpresa ela deverá criar a letra **D** e colar no caderno de desenho.

2-Vamos cantar a música: os dedinhos da cantora Eliana, disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=FM2ns-Z-SQU>

Os dedinhos (Eliana)

E agora eu tenho a honra de apresentar pra vocês

Os nossos dedinhos...

Polegares, polegares

Onde estão?

Aqui estão

Eles se saúdam

Eles se saúdam

E se vão

E se vão

Indicadores, indicadores

Onde estão?

Aqui estão

Eles se saúdam

Eles se saúdam

E se vão

E se vão

Dedos médios, dedos médios

Onde estão?

Aqui estão

Eles se saúdam

Eles se saúdam

E se vão

E se vão

Anelares, anelares

Onde estão?

Aqui estão

Eles se saúdam

Eles se saúdam

E se vão

E se vão

Dedos mínimos, dedos mínimos

Onde estão?

Aqui estão

Eles se saúdam

Eles se saúdam

E se vão

E se vão

Todos os dedos, todos os dedos

Onde estão?

Aqui estão

Eles se saúdam

Eles se saúdam

E se vão

E se vão..

No caderno de desenho pedir que a criança faça o contorno da sua mão e pinte conforme as orientações e modelo abaixo:

- O DEDO POLEGAR DE VERMELHO
- O DEDO INDICADOR DE VERDE
- O DEDO MÉDIO DE AMARELO
- O DEDO ANELAR DE AZUL
- O DEDO MÍNIMO DE MARROM

Na pintura deve conter também os números até 5 como exemplo na foto:



3-Na página 21 da apostila realizar o que se pede.

FAÇA A ADIVINHA COM ATENÇÃO E TENDE DESCOBRIR A RESPOSTA.

O QUE É, O QUE É?
ANIMAIS GRANDES DEMAIS
VIVERAM NA TERRA
ALGUNS NO MAR
OUTROS NO CÉU A VOAR
HOJE JÁ NÃO EXISTEM MAIS.
ORIGEM POPULAR.

FAÇA UM X NO QUADRINHO AO LADO DAS FIGURAS DOS ANIMAIS QUE SÃO A RESPOSTA DA ADIVINHA. *Resolva os desafios que tenha resolvido esses animais.*

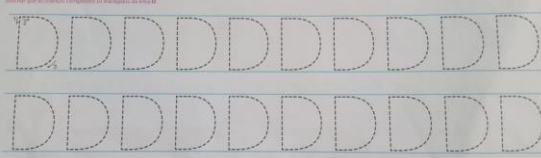


Realizar as atividades da página 22. Exercício 2;3 e 4. No exercício 3 a criança deve preencher as duas linhas de letra "D".

2 OBSERVE AS IMAGENS DOS ANIMAIS QUE APARECERAM NA ADIVINHA DA PÁGINA ANTERIOR. QUAIS SÃO ESSES ANIMAIS? *Responda.*

ESCREVA A LETRA INICIAL DA PALAVRA.

3 OBSERVE COMO SE ESCRVE A LETRA INICIAL DA PALAVRA **DINOSAURO**. COMPLETE OS TRACEJADOS. *Sete traços para as crianças completarem os traçados da letra D.*



4 COMPLETE OS ESPAÇOS COM AS LETRAS QUE FALTAM PARA FORMAR O NOME DO ANIMAL QUE ESTAMOS CONHECENDO.

	I	N		S				U	R	
--	---	---	--	---	--	--	--	---	---	--

TERÇA- FEIRA 07/07/2020
CLASSIFICAÇÃO DE ELEMENTOS E A LETRA "D".

1-Na página 61 da apostila fazer as atividades da DONA ARANHA.

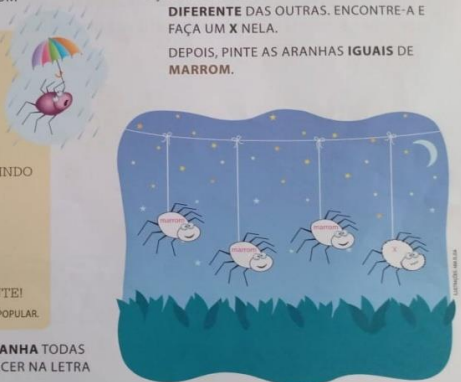
CLASSIFICAÇÃO

1 CANTE COM OS COLEGAS E COM O PROFESSOR.

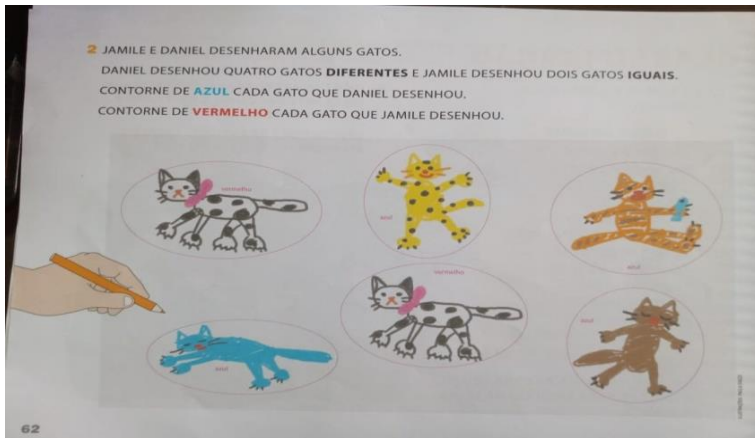
DONA ARANHA
A DONA ARANHA
SUBIU PELA PAREDE
VEIO A CHUVA FORTE
E A DERRUBOU
JÁ PASSOU A CHUVA
E O SOL JÁ VEM SURGINDO
E A DONA ARANHA
CONTINUA A SUBIR.
ELA É TEIMOSA
E DESOBEDEDIENTE
SOBE, SOBE, SOBE
NUNCA ESTÁ CONTENTE!
ORIGEM POPULAR.

A) SUBLINHE A PALAVRA **ARANHA** TODAS AS VEZES QUE ELA APARECER NA LETRA DA MÚSICA.

B) UMA DAS ARANHAS ABAIXO É UM POUCO **DIFERENTE** DAS OUTRAS. ENCONTRE-A E FAÇA UM X NELA. DEPOIS, PINTE AS ARANHAS IGUAIS DE MARROM.

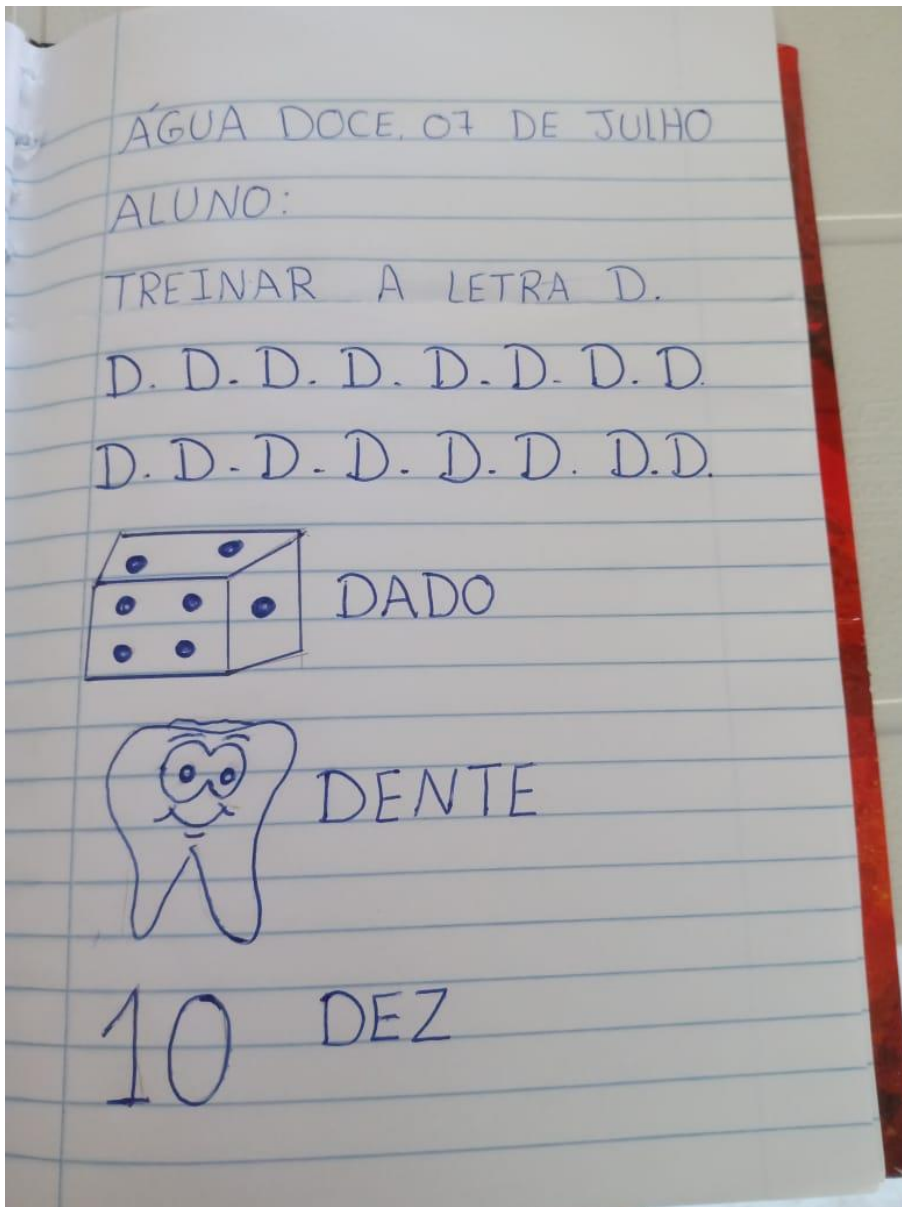


Na página 62, leia para a criança e que ela realize com muita atenção o que se pede.



2-No caderno de linhas realize a seguinte atividade: treinar duas linhas da letra “D” e copiar as palavras uma vez. Conheça mais sobre a letra “D” e assista o vídeo:

https://www.youtube.com/watch?v=dC1Kj_XBYqM



3-Utilizando tampinhas ajudar a criança a fazer a letra “D” no caderno de desenho como no modelo abaixo. Depois de pronto pedir que conte as tampinhas e escreva os números de 1 a 9 dentro delas.



4- BRINCADEIRA:

Aproveitar que estamos trabalhando a letra “D” e brincar com o dominó.

Entre os **benefícios** dessa **atividade** lúdica, estão o desenvolvimento do raciocínio lógico e aritmético das **crianças**. Mesmo que encarado pela maioria das pessoas apenas como diversão, o **dominó** também é uma boa forma de exercitar a mente.



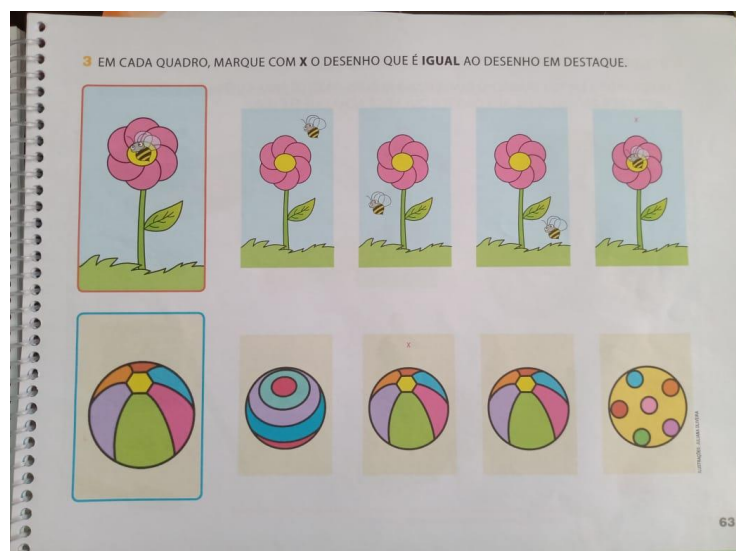
QUARTA-FEIRA 08/07/2020

LETRA D

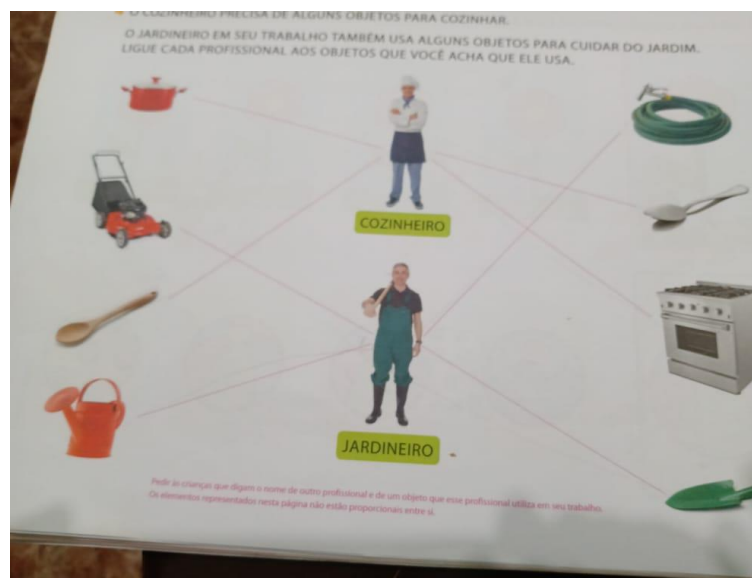
1-FAZER OS SEGUINTE QUESTIONAMENTOS PARA A CRIANÇA:

- Você sabe que dia é hoje?
- Como está o tempo hoje?
- Como você está se sentindo hoje?
- O que você sente mais falta nesses dias onde temos que ficar em casa para nos cuidar e cuidar do próximo também? (se possível de um tempo para a criança se expressar e dizer o que está sentindo).

2-Na página 63 da apostila a criança deverá observar as imagens e identificar marcando com "X" a figura igual a que está dentro do quadrado.



Fazer a atividade da página 64. Leia para a criança, deixando ela identificar e ligar os objetos para cada trabalho. (se possível ensinar a criança a utilizar a régua.)



Realizar a atividade da página 65. Fazer o que se pede.



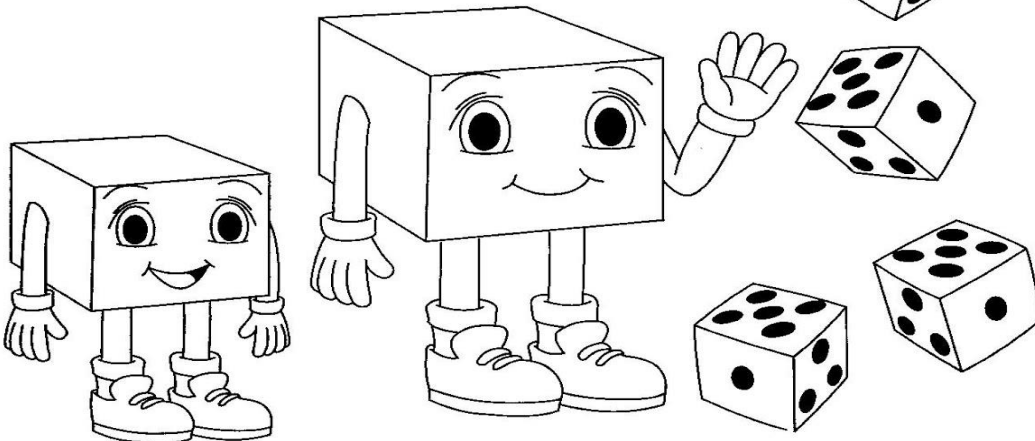
3-Leia a história para a criança:

DUDU, O DADO

ADRIANA FELISBINO

**DUDU ERA UM DADINHO
ESPOLETA E ESPERTALHÃO
QUE TINHA UM IRMÃOZINHO
QUE ERA MUITO BRINCALHÃO.**

**DUDU TINHA UM DENTINHO
QUE DOÍA SEM PARAR
DIDI, MUITO ESPERTINHO,
CHAMOU O DENTISTA PRA AJUDAR.**



Questione a criança oralmente:

-Quem era Dudu?

-O que ele estava sentindo?

-Você já foi ao dentista? O que achou?

-Você já perdeu algum dente?

-Você escova os dentes todos os dias?

Importante: falar com a criança sobre a necessidade de ter bons hábitos com os dentes. Falar sobre os dentes de leite e os permanentes e o cuidado que devemos ter com eles.

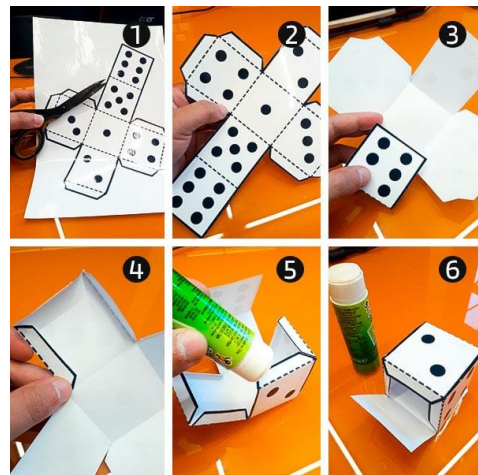
4-BRINCADEIRA:

SUGESTÃO: Vamos brincar com dados.

Se você tiver um dado em casa pode funcionar assim: com dois participantes já pode jogar. Melhor de três. Cada jogador joga três vezes o dado, cada rodada anote os pontos que cada um fez... depois é só somar quem fez a maior pontuação.

(brincar várias vezes se a criança gostar.)

Se não tiver dados em casa poderá confeccionar com papel.



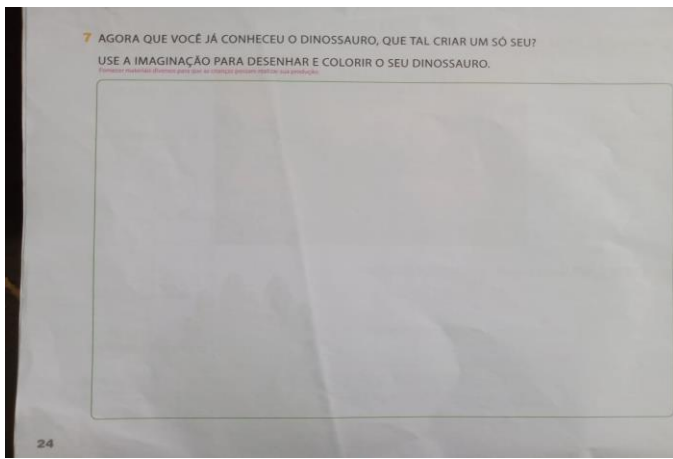
QUINTA-FEIRA 09/07/2020

LETRA "D"

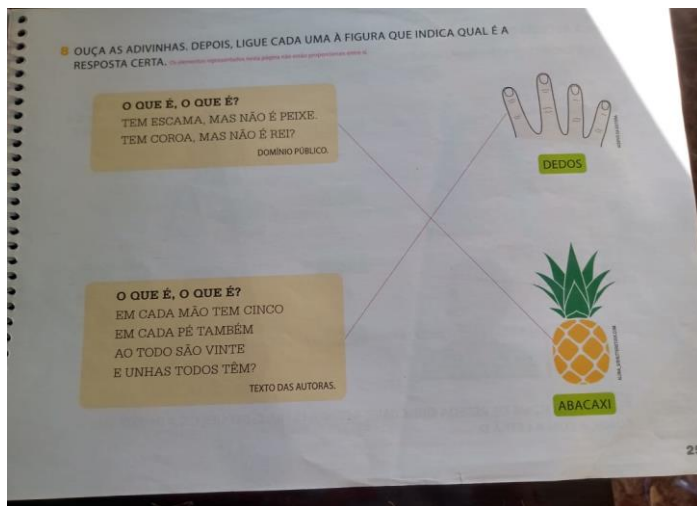
1- Continuaremos hoje com as páginas da apostila e vamos voltar lá para a letrinha "D", realizando as atividades da página 23.



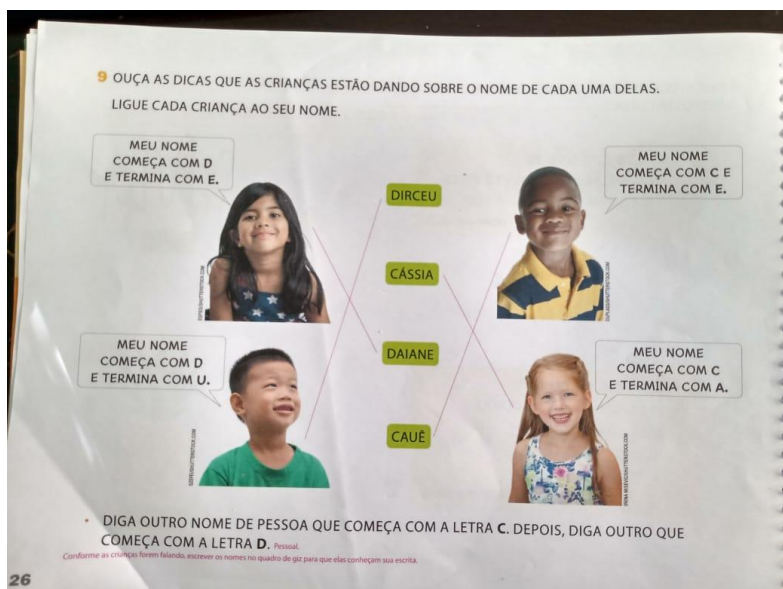
Agora na página 24 use sua imaginação para desenhar e pintar um lindo **Dinossauro**.



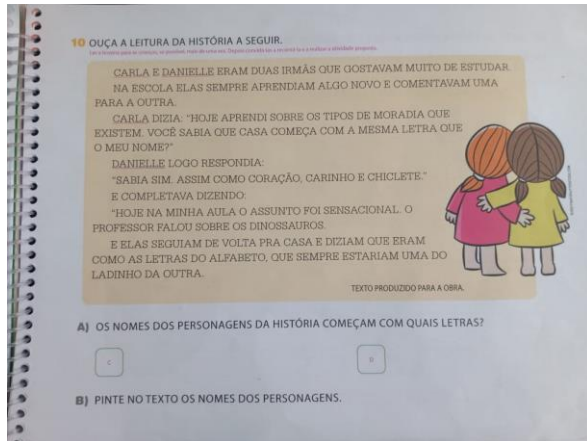
Na página 25, leia as adivinhas para a criança e depois peça a ela para ligar a adivinha a resposta (se possível com régua).



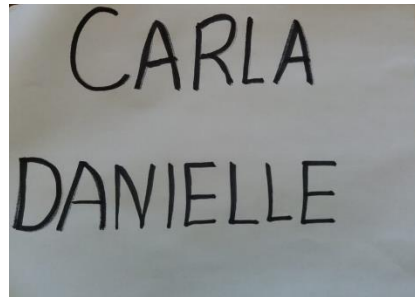
Seguindo nossa apostila na página 26. Leia as dicas e deixe a criança encontrar o nome a partir da letra inicial e final. Depois peça que ligue o nome a criança, de preferência usando a régua.



Na página 27 ler a história para a criança e responder a letra A e B.



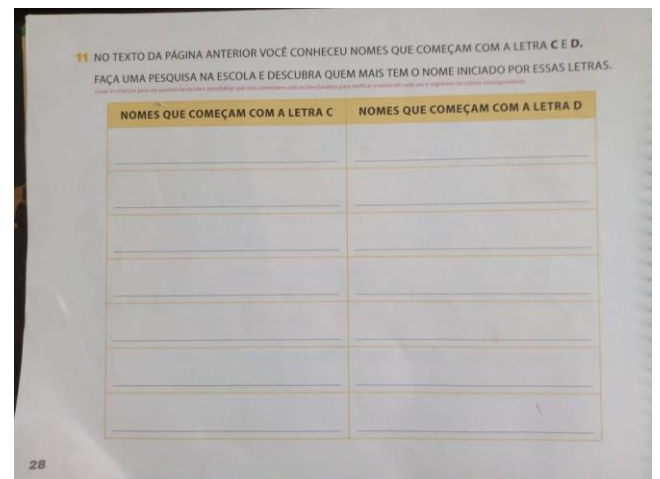
No exercício B escreva em uma folha os nomes para a criança visualizar. Aproveite e peça para a criança contar quantas letras há em cada nome e anotar o número ao lado.



OBS: Com os nomes maiores a criança consegue visualizar melhor onde está o nome dentro do texto para sublinhar.

Na página 28 fazer uma pesquisa na própria família, pode ser: primos; tios; avós pais; irmãos; etc. Pessoas que possuem nomes que comecem com a letra "C" e "D" e escrevê-los.

Obs.: Você poderá ditar as letras ou escrever em uma folha para a criança copiar, depende do conhecimento dela sobre as letras. Escrever pelo menos quatro nomes com cada letra.



2- BRINCADEIRA: PEDRA, PAPEL, TESOURA

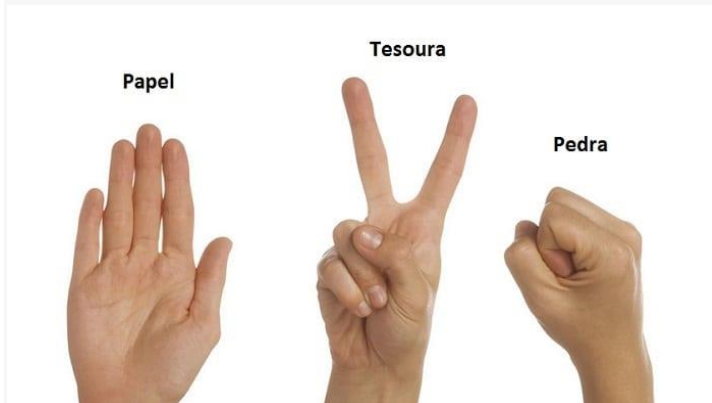
Já que estamos trabalhando a letra "D" nada melhor do que uma brincadeira que envolva os DEDOS.



Para começar a jogar de pedra, papel e tesoura é necessário saber o que simboliza cada elemento e como representá-lo com as mãos.

1- No jogo de Pedra, Papel, Tesoura, os jogadores devem esticar a Mão, na qual cada um formou um símbolo elegido por cada um.

- A mão fechada significa Pedra;
- A mão aberta significa Papel;
- A mão com os dedos indicador e médio estendidos significa Tesoura.



2- Para começar, os dois participantes ficam um de frente para o outro e, ao mesmo tempo, colocam uma das mãos para frente representando um dos três símbolos elegidos.

3- Os participantes comparam os símbolos de suas mãos para decidir quem ganha a partida, da seguinte maneira:

- Pedra ganha da Tesoura (a amassa e quebra)
- Tesoura ganha do Papel (o corta)
- Papel ganha da Pedra (a embrulha)

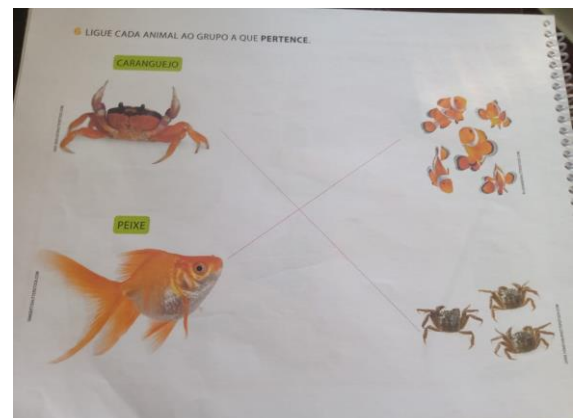
4- No caso que os participantes coincidam mostrando o mesmo símbolo, acontece um empate e se joga outra vez até desempatar.

5- Quem perder pode dizer uma palavra que inicie com a letra “D”.

SEXTA-FEIRA 10/07/2020

CLASSIFICAÇÃO E COORDENAÇÃO MOTORA

1-Na apostila página 66, ligar os animais ao seu grupo. (usar a régua)



Na página 67, pedir para a criança observar e circular o elemento que não pertence ao grupo. Em seguida questione a criança como ela faria para colocar os elementos de volta cada um no seu grupo mostrando com o dedo.



2-Treinando a coordenação motora.

Pedir que a criança escolha uma figura que goste, pode ser de livros, revistas, jornais, ou até mesmo um rótulo. Quanto mais colorida melhor. Segue modelo abaixo. O adulto deverá recortar a figura em formato quadrado.



Em seguida o adulto deverá desenhar linhas como no modelo abaixo. (atrás da figura)



Depois pedir a criança que recorte todas as linhas, como no modelo a seguir. (observar se está segurando a tesoura corretamente).



Quando tudo estiver recortado, você deve embaralhar, e a criança deverá montar novamente como se fosse um quebra-cabeça.



Quando brincar o suficiente, deixar ela colar no caderno de desenho montando finalmente o quebra-cabeça.



BOA SEMANA A TODOS!!!



HONESTIDADE

Vamos refletir?

- Ser HONESTO é ter respeito de si mesmo e dos outros.
- A HONESTIDADE é uma virtude preciosa.
- HONESTIDADE - valor de criança polida.
- Criança HONESTA é feliz, respeitada e admirada.

Uma garota honesta

Maria Radespiel

Certa vez, ouvi a vovó Palmira contar uma bela história que guardo presente em minha memória.

(...) Um rei queria se casar. Porém não sabia como encontrar uma pessoa honesta e verdadeira para ser a sua rainha. Resolveu então, convocar todas as moças do reino e dizer sobre as suas intenções.

Milhares vieram ao seu encontro. O rei surpreendeu a todas com uma proposta. Entregou a elas um vaso de barro e um pacote de sementes, orientando-as a irem para casa, semear as sementes e aguardar o nascimento de uma plantinha que logo floresceria. Quando isso acontecesse, seria primavera, e todas as moças deveriam ser convocadas a retornar trazendo seu vaso de flores.

Anita foi uma das candidatas. Ela seguiu todas as orientações e aguardou a chegada da primavera. Para sua tristeza, suas sementes não vingaram. Quando o rei voltou a convocar todas as moças, Anita pegou seu vaso e quando caminhava pela estrada, encontrou outras candidatas. Em cada vaso que avistava, via belas flores. Somente Anita levava um vaso sem nada. Apenas terra molhada.

No pátio do palácio, o rei pode contemplar um verdadeiro jardim nas mãos daquelas jovens. Anita chorava no canto. O rei, ansioso, procurava algo com os olhos. Ele mal dirigia o olhar para os belos vasos floridos. Até que de repente, ele avistou Anita. Feliz, ele a chamou para perto de si e perguntou onde estava o seu vaso florido. Anita explicou que apesar de ter seguido todas as orientações, as sementes não germinaram. Em seus olhos as lágrimas brotaram e nos lábios do rei um belo sorriso. A notícia de que Anita seria a nova Rainha foi pronunciada bem alto. Foi um murmúrio total no pátio do palácio. Por que ela, se não trouxe o vaso florido? O rei então explicou que todas as sementes que ele mandou entregar foram cozidas e jamais germinariam. Anita, somente ela foi honesta e verdadeira, trazendo o vaso vazio.

Anita se transformou e os preparativos para o casamento começaram logo. Anita, a humilde e honesta garota tornou-se a nova rainha.

2

Junho

A fogueira de Donald

Donald estava limpando o quintal e amontoando o lixo para acender uma fogueira mais tarde. Huguinho, Zezinho e Luisinho vieram para ajudar, mas logo começaram a correr de um lado para outro e derrubaram a pilha de lixo.

— Acho que vocês não poderão ver a fogueira esta noite — disse Donald, aborrecido. — Vocês não tomam cuidado e podem acabar se queimando.

Os três sobrinhos foram para casa, pensando que iam ficar de castigo. Só que, ao anoitecer, Donald foi buscá-los. Os garotos o acompanharam até o jardim e entraram com o tio na estufa de plantas, sem entender nada.

— Daqui vocês poderão ver tudo — explicou Donald, trancando a porta antes de acender a fogueira.

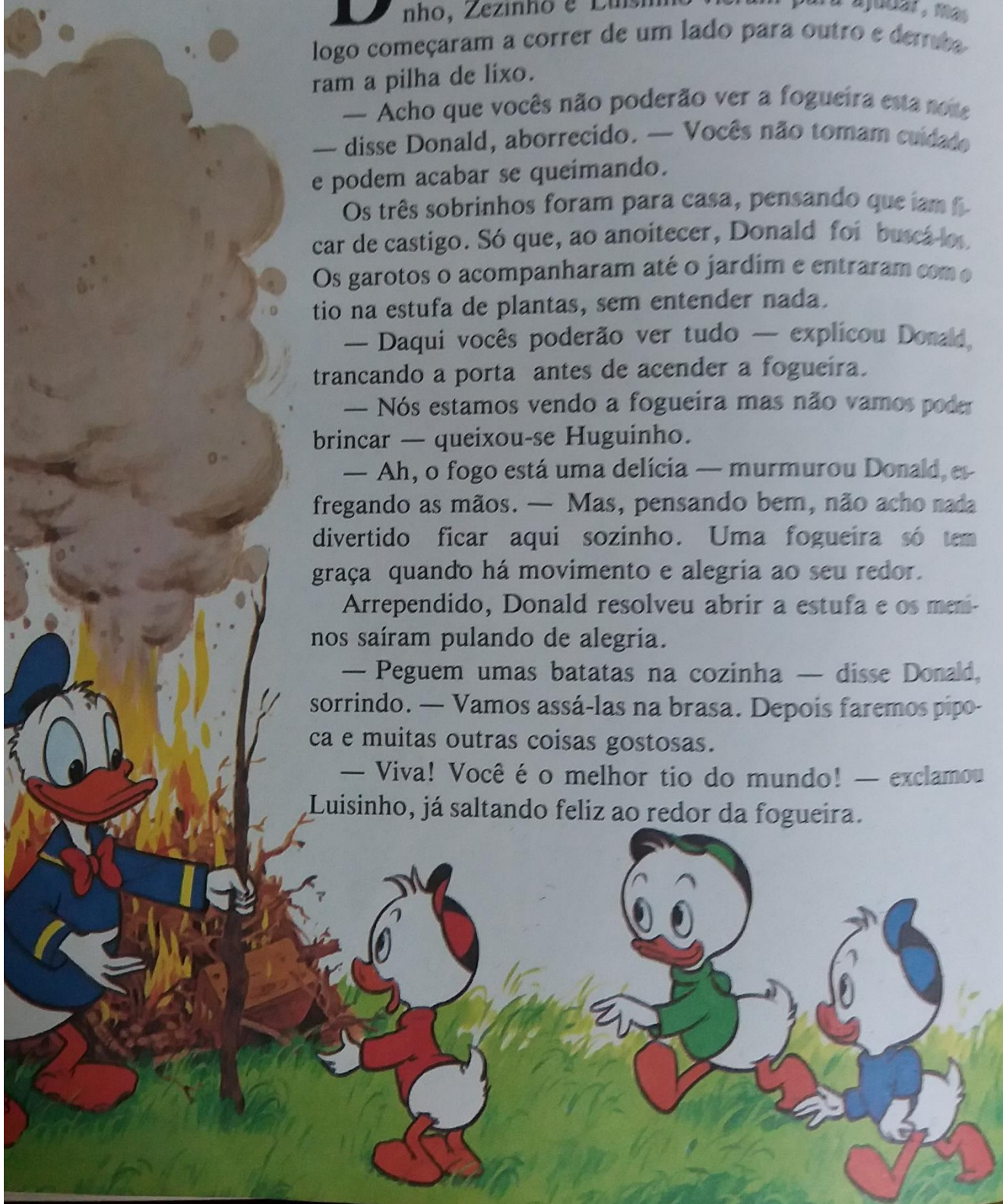
— Nós estamos vendo a fogueira mas não vamos poder brincar — queixou-se Huguinho.

— Ah, o fogo está uma delícia — murmurou Donald, esfregando as mãos. — Mas, pensando bem, não acho nada divertido ficar aqui sozinho. Uma fogueira só tem graça quando há movimento e alegria ao seu redor.

Arrependido, Donald resolveu abrir a estufa e os meninos saíram pulando de alegria.

— Peguem umas batatas na cozinha — disse Donald, sorrindo. — Vamos assá-las na brasa. Depois faremos pipoca e muitas outras coisas gostosas.

— Viva! Você é o melhor tio do mundo! — exclamou Luisinho, já saltando feliz ao redor da fogueira.



13

Junho

Uma festa para Sininho

“Hoje é o aniversário de Sininho” — comentou Wendy com Peter Pan.

— Temos que dar uma festa — sugeriu Peter Pan. — Sininho pode convidar suas amigas fadinhas...

Sininho gostou da idéia e voou para a Terra das Fadas. Wendy e Peter Pan começaram a preparar a festa. Wendy fez um bolo bem pequenino e um sanduíche que cortou em fatias minúsculas. Peter Pan juntou algumas folhas coloridas que poderiam ser usadas como pratos.

— Esta pedra serve muito bem como mesa — disse Wendy. — E as fadinhas podem se sentar nos cogumelos.

— Agora só faltam os copos — avisou Peter Pan.

Naquele momento, João, irmão de Wendy, estava chegando e se ofereceu para ajudar:

— Eu vou buscar algumas cascas de bolotas de carvalho. Elas têm uma parte que se parece com um copo.

— Boa idéia! — exclamou Wendy.

A festa começou à noite e alguns vaga-lumes acenderam suas luzes para iluminar a pequena clareira.

— Está na hora de soprar as velas — disse Peter Pan. — Nossos amigos não podem ficar acesos a noite inteira e eu não quero que Sininho faça nenhuma mágica.

— Mas esses vaga-lumes — disse a Fada Sininho, rindo — não existem! Já são a mágica!

As luzes dos vaga-lumes se apagaram e todas as fadas deram uma deliciosa gargalhada.

