|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Interface gráfica do usuário, Aplicativo  Descrição gerada automaticamente | | | |
| **PLANO DE AULA** | | | |
| **UNIDADE:** **ANO LETIVO:** | | | |
| **PROFISSIONAL** | | | |
| **CURSO**  PRÉ-ESCOLA | **NÍVEL**  PRÉ I | **TURNO**  MATUTINO | **TURMA**  A |
| **DISCIPLINA**  MOVIMENTO | | **PERÍODO** | |
| **DATA:**  ***OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM***  **MOVIMENTO**  **CX** - O EU, O OUTRO E O NÓS.  **OA** - (MS.EI03EO03. s. 03)Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação.  **OA** - (MS.EI03EO06. s. 06)Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida.  **CX** - CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS.  **OA** - (MS.EI03CG02. s. 02)Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, dentre outras possibilidades.  **CX** - ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO.  **OA** - (MS.EI03EF01. s. 01)Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), fotos, desenhos e outras formas de expressão.  **CX** - ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.  **OA** - (MS.EI03ET01. s. 01)Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades.  **OA** - (MS.EI03ET04. s. 04)Registrar observações, manipulações e medidas, usando múltiplas linguagens (desenho, registro por números ou escrita espontânea), em diferentes suportes.  **OA** - (MS.EI03ET05. s. 05)Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças.  **OA** - (MS.EI03ET06. s. 06)Relatar fatos importantes sobre seu nascimento e desenvolvimento, a história dos seus familiares e da sua comunidade.  **OA** - MS.EI03ET07. s. 07)Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.  **AÇÕES DIDÁTICAS**  TEMA: BRINCADEIRAS DO CÉU  **PREPARAÇÃO**  Rotina: Na parte inicial da aula, será explicado para as crianças qual será a unidade temática e o objeto de conhecimento tematizados. Em seguida, será organizada a estrutura posicional das crianças para o desenvolvimento. Em um espaço acolhedor com tapete, almofadas e o ninho preparado antecipadamente (com pedras angariadas, duas tiras de papel com o nome das brincadeiras Amarelinhas e Cinco Marias.)  **EVOLUÇÃO**  ATIVIDADE 1: Amarelinhas e Cinco Marias  1° Momento  As crianças deverão ficar em roda. Irei colocar o ninho no meio da roda e perguntar: Crianças o que acham que tem dentro  do ninho? Depois de todos expressar suas imaginações, revelarei o presente: Perguntando: Seriam pedrinhas ou ovos? Deixarei que a turma examine o ninho e as pedrinhas e revelarei que são pedrinhas especiais. Logo farei outra pergunta: Será que foram enviadas pelo curió ou outro amigo celeste? Quem sabe um gavião, uma andorinha ou o quero-quero? Assim, irei acolher as ideias da turma para a origem do presente. Já no clima da descoberta irei perguntar para a turma quantas pedrinhas a turma recebeu de presente? Que cores elas têm? São todas do mesmo tamanho? Qual é a mais bonita? Juntos iremos analisar.  2° Momento  Em seguida irei falar sobre o que está escrito nas tiras de papel. Fazendo as perguntas: Vocês conhecem essas letras? Alguém da turma têm o nome que começa ou termina com essas mesmas letras. Logo, farei a leitura das tiras para as crianças. O que é amarelinha e cinco-marias? Logo, explicarei as duas brincadeiras e perguntarei qual elas quer brincar primeiro?  3° Momento  Em seguida, solicitarei que as crianças brinquem.  1° Brincadeira: Cinco - Marias: Número de participantes: um para cada jogo.  Será separado cinco pedrinhas e as colocarei no chão na frente de cada participante. A brincadeira começa jogando - se uma pedrinha para cima e tentando pegar outra do chão, antes que a pedrinha lançada para cima caia. As pedrinhas lançadas para cima vão aumentando até que as cinco tenham sido pegas.  2° Brincadeira: Amarelinha: Número de participantes: um para cada jogo.  Será feito no chão, com giz de lousa, o diagrama típico da brincadeira. A ordem de participação será decidida pelas crianças, por sorteio ou parlenda de escolha. Cada brincante, na sua vez, se posiciona na frente da amarelinha e começa lançando a pedrinha na casa de número 1. A casa com pedrinha não pode ser pisada, é preciso pular por cima dela. O participante pula em todas as casas até o céu. Só se pode pisar com um pé em cada casa. Depois, faz o trajeto inverso para pegar sua pedrinha. A brincadeira continua com o brincante jogando a pedrinhas nos números seguintes.  **FINAL**  Na parte final da aula, será registrado no livro de bordo as etapas da brincadeira, relembrando como foi a sequência.  **RECURSOS**   * + Livro Educação Infantil: grupo 4. Vol - 2. Curitiba: Aprende Brasil, p.28-29, 2021   + Pote ou outro recipiente transparente com tampa para armazenar as pedras angariadas;   + 8 a 10 pedrinhas;   + Palha, folha ou outros elementos para compor um ninho;   + Caixa ou cesto;   + Riscantes diversos;   + Papel sulfite;   + Livro dos tesouros. | | | |