



**Prefeitura
de Rolândia**

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

EDUCAÇÃO INFANTIL – ROTEIRO

ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19

ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19
CMEI MUNICIPAL PROFESSOR DELERMO POPPI

PROFESSORAS: MARIANA SOARES/OSANA FERNANDES

TURMA: INFANTIL II CRIANÇAS BEM PEQUENAS (2 ANOS)

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 15 A 18 de março

VÍDEO OU ÁUDIO DO PROFESSOR	TODAS AS VEZES QUE O PROFESSOR ENCAMINHAR ATIVIDADES PARA OS FAMÍLIARES, INICIAR COM SAUDAÇÕES, PARA ACOLHIMENTO DOS PAIS E DAS CRIANÇAS.
O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:	SABERES E CONHECIMENTOS: <ul style="list-style-type: none">• Respeito à individualidade e à diversidade de todos.• Próprio corpo e suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas.• Atributos físicos e função social dos objetos,• Sensações, emoções percepções e sentimentos• Manifestações culturais.• Coordenação motora ampla: equilíbrio, destreza e postura corporal.• Seu corpo, suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas.• Noções espaciais: dentro, fora, perto, longe, embaixo, em cima, de um lado, do outro, frente, atrás etc.• Corpo e movimento.• Esquema corporal.• Suportes, materiais e instrumentos para desenhar, pintar, folhear.• Sons do corpo, dos objetos e da natureza.• Diversidade de musical.• Canto.• Elementos da linguagem visual: texturas, cores, superfícies, volumes, espaços, formas, etc.• Audição e percepção de sons e músicas.<ul style="list-style-type: none">• A língua portuguesa falada, em suas diversas funções e usos sociais.• Identificação nominal• Linguagem oral.

	<ul style="list-style-type: none"> • Patrimônio cultural. • Linguagem oral. • Patrimônio cultural e literário. • Fatos da história narrada. • Características gráficas: personagens e cenários. • Usos e funções da escrita. • Sistema alfabético de representação da escrita e mecanismos de escrita. • Sensibilização para a escrita. • Manipulação, exploração e organização de objetos. • Percepção dos elementos no espaço. • Fenômenos naturais: luz solar, vento, chuva. • Elementos da natureza. • Linguagem matemática. • Posição do corpo no espaço. • Transformações na natureza: dia e a noite • Identificação e utilização dos números no contexto social.
<p>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</p>	<p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS:</p> <p>(EI02EO01). Demonstrar atitudes de cuidado e solidariedade na interação com crianças e adultos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demonstrar sentimentos de afeição pelas pessoas com as quais interage. <p>(EI02EO02). Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perceber as possibilidades de seu corpo frente aos desafios (agachar, rolar, rastejar, engatinhar). <p>(EI02EO03) Compartilhar os objetos e os espaços com crianças da mesma faixa etária e adultos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorar e compartilhar instrumentos e objetos de nossa cultura: óculos, chapéus, pentes, escovas, telefones, caixas, painéis, instrumentos musicais, livros, rádio, gravadores, etc. <p>(EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expressar as sensações e percepções que tem de seu entorno por meio do choro, balbúcio, gestos, palavras e frases simples.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

(EI02CG01) Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura no cuidado de si e nos jogos e brincadeiras.

- Explorar o próprio corpo na perspectiva de conhecê-lo, sentindo os seus movimentos, ouvindo seus barulhos, conhecendo suas funções e formas de funcionamento.
- Movimentar as partes do corpo para expressar emoções, necessidades e desejos.
- Brincar nos espaços externos e internos, com obstáculos que permitem empurrar, rodopiar, balançar, escorregar, equilibrar-se, arrastar, engatinhar, levantar, subir, descer, passar por dentro, por baixo, saltar, rolar, virar cambalhotas, perseguir, procurar, pegar etc., vivenciando limites e possibilidades corporais.

(EI02CG02) Deslocar seu corpo no espaço, orientando-se por noções como em frente, atrás, no alto, embaixo, dentro, fora etc., ao se envolver em brincadeiras e atividades de diferentes naturezas.

- Participar de experiências executando ações que envolvam noções de espaço: colocar as bolinhas dentro da caixa, guardar a boneca na frente do carrinho, sentar ao lado do colega, dentre outras possibilidades.

(EI02CG03) Explorar formas de deslocamento no espaço (pular, saltar, dançar), combinando movimentos e seguindo orientações.

- Percorrer circuitos feitos com cordas, elásticos, fitas adesivas, cubos, túneis, pneus e outros obstáculos para subir, descer, passar por baixo, por cima, dar voltas.
- Dançar, executando movimentos variados.

(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.

- Pintar, desenhar, rabiscar, folhear com diferentes recursos e em diferentes suportes.
- Coordenar progressivamente o movimento das mãos para segurar o giz de cera, lápis e outros instrumentos para fazer suas marcas gráficas.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS

(EI02TS01) Criar sons com materiais, objetos e instrumentos musicais, para acompanhar diversos ritmos de música.

- Produzir, ouvir e imitar sons com o corpo: bater palmas, estalar os dedos, bater os pés, roncar, tossir, espirrar, chorar, gritar, rir, cochichar, etc.
- Completar músicas conhecidas com palavras, onomatopéias e outros sons.
- Explorar possibilidades vocais e instrumentais, como produzir sons, agudos e graves, fortes e fracos, longos e curtos.

(EI02TS02) Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.

- Manipular jogos de encaixe e de construção, explorando cores, formas, texturas, planos e volumes.

(EI02TS03) Utilizar diferentes fontes sonoras disponíveis no ambiente em brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodias.

- Perceber o som de diferentes fontes sonoras presentes no dia a dia: buzinas, despertador, toque do telefone, sino, apito, dentre outros sons.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO

(EI02EF01) Dialogar com crianças e adultos, expressando seus desejos, necessidades, sentimentos e opiniões.

- Expressar suas ideias, sentimentos e emoções por meio de diferentes linguagens, como a dança, o desenho, a mímica, a música, a linguagem escrita ou oral.
- Reconhecer na oralidade o próprio nome e o das pessoas com quem convive.
- Ampliar o vocabulário utilizado para se expressar.

(EI02EF02) Identificar e criar diferentes sons e reconhecer rimas e aliterações em cantigas de roda e textos poéticos.

- Vivenciar brincadeiras com outras crianças, familiar e professores(as) acompanhando parlendas como “janela, janelinha”, “serra, serra, serrador”, “bambalalão” e outros.
- Participar de brincadeiras cantadas.

(EI02EF03) Demonstrar interesse e atenção ao ouvir a leitura de histórias e outros textos, diferenciando escrita de ilustrações, e acompanhando, com orientação do adulto-leitor, a direção da leitura (de cima para baixo, da esquerda para a direita).

- Participar de momentos de contação: contos, poesias, fábulas e outros gêneros literários.

(EI02EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.

- Oralizar o nome de alguns personagens das histórias contadas.
- Identificar a história pela capa do livro.
- Formular hipóteses e perguntas simples, a seu modo, sobre fatos, cenários e personagens.

(EI02EF07) Manusear diferentes portadores textuais, demonstrando reconhecer seus usos sociais.

- Manipular jornais, revistas, livros, cartazes, cadernos de receitas e outros, ouvindo e conhecendo sobre seus usos sociais.

(EI02EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.

- Ter contato visual com sua imagem (foto), juntamente com a escrita do nome.
- Produzir marcas gráficas com diferentes suportes de escrita: brochinha, giz de cera, lápis, pincel e outros, conhecendo suas funções.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

(EI02ET01) Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho).

- Manipular objetos e brinquedos de materiais diversos, explorando suas características físicas e possibilidades: morder, chupar, produzir sons, apertar, encher, esvaziar, empilhar, fazer afundar, flutuar, soprar, montar, construir, lançar, jogar etc.
- Observar e nomear alguns atributos dos objetos que exploram.

(EI02ET02) Observar, relatar e descrever incidentes do cotidiano e fenômenos naturais (luz solar, vento, chuva etc.).

- Ouvir músicas e histórias que envolvem a temática fenômenos da natureza.

(EI02ET03) Compartilhar, com outras crianças, situações de cuidado de plantas e animais nos espaços da instituição e fora dela.

- Participar de situações do cuidado com o meio ambiente: preservar as plantas e não maltratar animais.

(EI02ET04) Identificar relações espaciais (dentro e fora, em cima, embaixo, acima, abaixo, entre e do lado) e temporais (antes, durante e depois).

- Participar de momentos de exploração dos dias da semana com músicas.
- Posicionar o corpo no espaço considerando ações como: subir, descer, abaixar e outros.

(EI02ET06) Utilizar conceitos básicos de tempo (agora, antes, durante, depois, ontem, hoje, amanhã, lento, rápido, depressa, devagar).

- Compreender o agora e o depois nos diferentes momentos do cotidiano de seu grupo construindo referências para apoiar sua percepção do tempo, por exemplo, ao pegar um livro entende-se que é o momento de escuta de histórias.

EI02ET07) Contar oralmente objetos, pessoas, livros etc., em contextos diversos.

- Participar de brincadeiras que envolvam a contagem oral.

COMO VAMOS ESTUDAR OS

OBS: PROFESSOR ESTE ESPAÇO FOI DESTINADO PARA A

CONTEÚDOS?	<p>REALIZAÇÃO DO SEU PLANEJAMENTO (ATIVIDADES) QUE SERÃO ENCAMINHADAS PARA OS PAIS. LEMBRANDO QUE AS MESMAS DEVEM SER CLARAS, SIMPLES E DE FÁCIL ENTENDIMENTO. VALE MENCIONAR QUE AS MÚSICAS DEVEM SER ENCAMINHADAS, INDEPENDENTE DAS ATIVIDADES ELABORADAS PARA O DIA.</p> <p>RELEMBRANDO...</p>													
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>SEGUNDA</th> <th>TERÇA</th> <th>QUARTA</th> <th>QUINTA</th> <th>SEXTA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ATIVIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS</td> <td>HIST.DE LITERATURA INFANTIL ATIVIDADE IMPRESSA</td> <td>ATIVIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS</td> <td>HIST.DE LITERATURA INFANTIL ATIVIDADE IMPRESSA</td> <td>ATIVIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS</td> </tr> </tbody> </table>	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	ATIVIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS	HIST.DE LITERATURA INFANTIL ATIVIDADE IMPRESSA	ATIVIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS	HIST.DE LITERATURA INFANTIL ATIVIDADE IMPRESSA	ATIVIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS			
SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA										
ATIVIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS	HIST.DE LITERATURA INFANTIL ATIVIDADE IMPRESSA	ATIVIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS	HIST.DE LITERATURA INFANTIL ATIVIDADE IMPRESSA	ATIVIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS										

<p>ROLÂNDIA, SEGUNDA-FEIRA – DIA 15 DE MARÇO DE 2021</p> <p>ATIVIDADE: BRINCADEIRA AFUNDA OU BOIA</p> <p>HISTÓRIA: SOCORRO, PEIXINHO – VARAL DE HISTÓRIAS</p>	
<p>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</p>	<p>SABERES E CONHECIMENTOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atributos físicos e função social dos objetos, • Noções espaciais: dentro, fora, perto, longe, embaixo, em cima, de um lado, do outro, frente, atrás etc. • Elementos da linguagem visual: texturas, cores, superfícies, volumes, espaços, formas, etc.
<p>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</p>	<p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS:</p> <p>(EI02EO01). Demonstrar atitudes de cuidado e solidariedade na interação com crianças e adultos.</p> <p>(EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Expressar as sensações e percepções que tem de seu entorno por meio do choro, balbucio, gestos, palavras e frases simples. <p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO</p> <p>(EI02EF01) Dialogar com crianças e adultos, expressando seus desejos, necessidades, sentimentos e opiniões.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ampliar o vocabulário utilizado para se expressar. • Participar de momentos de contação: contos, poesias, fábulas e outros gêneros literários. <p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES</p> <p>(EI02ET01) Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manipular objetos e brinquedos de materiais diversos, explorando suas características físicas e possibilidades: morder, chupar, produzir sons, apertar, encher, esvaziar, empilhar, fazer afundar, flutuar, soprar, montar, construir, lançar, jogar etc. • Observar e nomear alguns atributos dos objetos que exploram.
<p>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</p>	<p>Para iniciar essa atividade será enviado no grupo um vídeo da professora com a rotina diária. Neste vídeo ela irá explicar a brincadeira do afunda ou bóia, onde serão colocados separadamente diferentes objetos dentro de um pote com água onde será verificado se os mesmos afundam ou bóiam. Nessa brincadeira será sugerido que o adulto que acompanhar a atividade incentive a criança a falar sobre os objetos, perguntando se ela acha que bóia ou afunda. Posteriormente será enviada a história “SOCORRO, PEIXINHO” – VARAL DE HISTÓRIAS.</p> <p>Observação: Não esquecer de registrar o momento com fotos.</p> <p>Link da história: https://youtu.be/q_mAQwssQLc</p>



ROLÂNDIA, TERÇA-FEIRA – DIA 16 DE MARÇO DE 2021

ATIVIDADE: BRINCADEIRA SEU MESTRE MANDOU

MÚSICA: DANÇA DA IMITAÇÃO - CANINÓPOLIS

O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:

SABERES E CONHECIMENTOS:

- Coordenação motora ampla: equilíbrio, destreza e postura corporal.
- Corpo e movimento.
- Audição e percepção de sons e músicas.

PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS:

(EI02EO01). Demonstrar atitudes de cuidado e solidariedade na interação com crianças e adultos.

(EI02EO02). Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

(EI02CG01) Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura no cuidado de si e nos jogos e brincadeiras.

(EI02CG03) Explorar formas de deslocamento no espaço (pular, saltar, dançar), combinando movimentos e seguindo orientações.

- Dançar, executando movimentos variados.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS

	<ul style="list-style-type: none"> • Produzir, ouvir e imitar sons com o corpo: bater palmas, estalar os dedos, bater os pés, roncar, tossir, espirrar, chorar, gritar, rir, cochichar, etc. <p>(EI02TS03) Utilizar diferentes fontes sonoras disponíveis no ambiente em brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodias.</p> <p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participar de brincadeiras cantadas.
--	---

<p>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</p>	<p>Para iniciar essa atividade será enviado no grupo um vídeo da professora com a rotina diária. A atividade proposta será a brincadeira “SEU MESTRE MANDOU”. Alguém será escolhido para ser o mestre (papai, mamãe, vovó, vovô, etc.). Tudo o que o mestre mandar a criança deverá fazer. Por exemplo, o mestre mandou andar com a mão no chão, então a criança deverá andar com a mão no chão, entre outros comandos. Posteriormente, será postado no grupo um vídeo da música da DANÇA DE IMITAÇÃO, onde a criança deverá imitar a dança referente música e realizar os movimentos que se pede.</p> <p>Observação: Não esquecer de registrar o momento com fotos.</p> <p>Link da música: https://youtu.be/ilkk2hVajZQ</p>
--	--





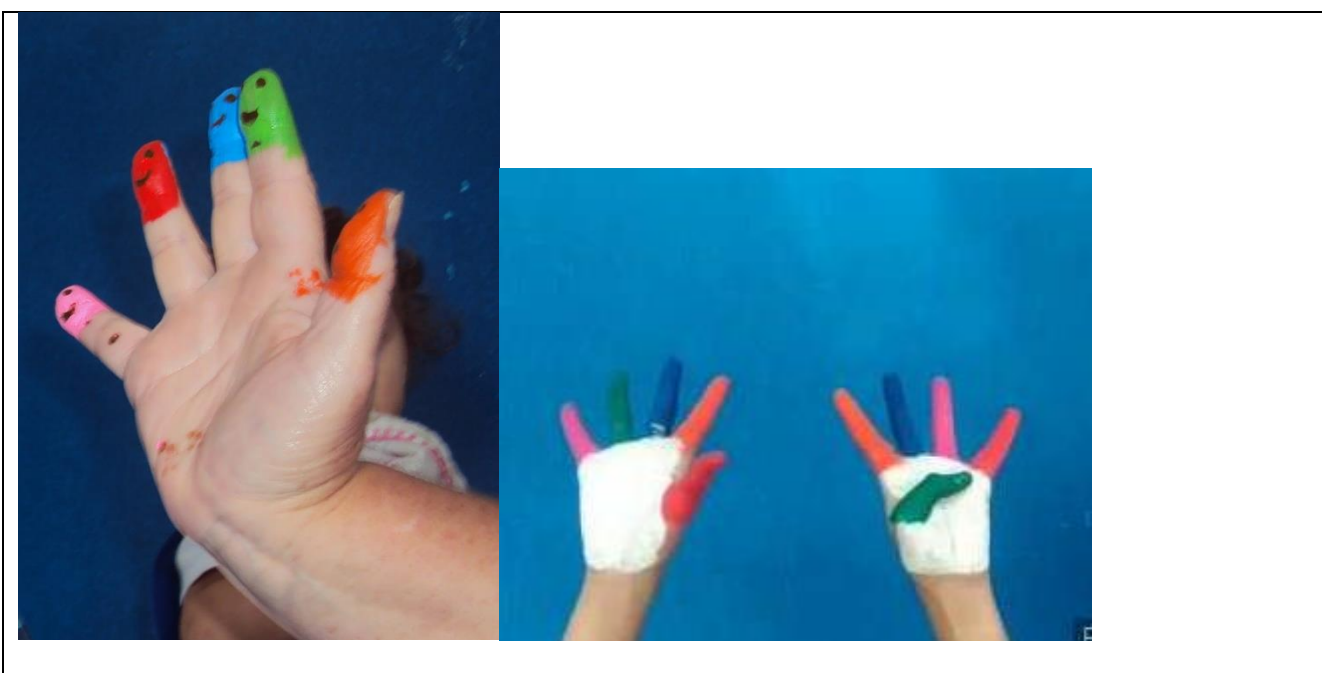
ROLÂNDIA, QUARTA-FEIRA – DIA 17 DE MARÇO DE 2021

HISTÓRIA CANTADA: A MINHOCA E O LEÃO

ATIVIDADE: A GINÁSTICA DA MINHOCA

<p>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</p>	<p>SABERES E CONHECIMENTOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordenação motora ampla: equilíbrio, destreza e postura corporal. • Suportes, materiais e instrumentos para desenhar, pintar, folhear. • Identificação e utilização dos números no contexto social.
<p>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</p>	<p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS: (EI02EO02). Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perceber as possibilidades de seu corpo frente aos desafios (agachar, rolar, rastejar, engatinhar). <p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorar o próprio corpo na perspectiva de conhecê-lo, sentindo os seus movimentos, ouvindo seus barulhos, conhecendo suas funções e formas de funcionamento. <p>(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordenar progressivamente o movimento das mãos para segurar o giz de cera, lápis e outros instrumentos para fazer suas marcas gráficas. <p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS</p>

	<p>(EI02TS02) Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.</p> <p>(EI02TS03) Utilizar diferentes fontes sonoras disponíveis no ambiente em brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodias.</p> <p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Participar de momentos de contação: contos, poesias, fábulas e outros gêneros literários. <p>(EI02EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Oralizar o nome de alguns personagens das histórias contadas. <p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Participar de brincadeiras que envolvam a contagem oral.
<p>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</p>	<p>Para iniciar essa atividade será enviado no grupo um vídeo da professora com a rotina diária e com a história cantada A MINHOCA E O LEÃO. Será sugerido que as crianças façam a contextualização oral da história, falando quais são os personagens e os fatos narrados. Posteriormente, a professora apresentará aos alunos a música GINÁSTICA DA MINHOQUINHA. As crianças deverão imitar o que se faz no vídeo, fazendo o movimento das minhoquinhas com a mão.</p> <p>Observação: Não esquecer de registrar o momento com fotos.</p>



ROLÂNDIA, QUINTA-FEIRA – DIA 18 DE MARÇO DE 2021

HISTÓRIA: ERA UMA VEZ UM CARACOL – VARAL DE HISTÓRIAS

ATIVIDADE: ANDANDO SOBRE LINHAS

<p>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</p>	<p>SABERES E CONHECIMENTOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Próprio corpo e suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas. • Coordenação motora ampla: equilíbrio, destreza e postura corporal. • Suportes, materiais e instrumentos para desenhar, pintar, folhear.
<p>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</p>	<p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS:</p> <p>(EI02EO01). Demonstrar atitudes de cuidado e solidariedade na interação com crianças e adultos.</p> <p>(EI02EO02). Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perceber as possibilidades de seu corpo frente aos desafios (agachar, rolar, rastejar, engatinhar).

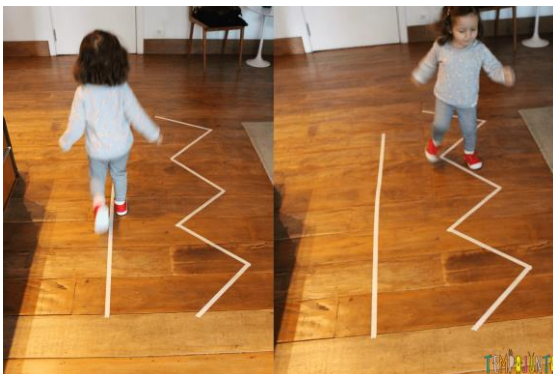
	<p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS</p> <p>(EI02CG01) Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura no cuidado de si e nos jogos e brincadeiras.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brincar nos espaços externos e internos, com obstáculos que permitem empurrar, rodopiar, balançar, escorregar, equilibrar-se, arrastar, engatinhar, levantar, subir, descer, passar por dentro, por baixo, saltar, rolar, virar cambalhotas, perseguir, procurar, pegar etc., vivenciando limites e possibilidades corporais. <p>(EI02CG02) Deslocar seu corpo no espaço, orientando-se por noções como em frente, atrás, no alto, embaixo, dentro, fora etc., ao se envolver em brincadeiras e atividades de diferentes naturezas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percorrer circuitos feitos com cordas, elásticos, fitas adesivas, cubos, túneis, pneus e outros obstáculos para subir, descer, passar por baixo, por cima, dar voltas. <p>(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordenar progressivamente o movimento das mãos para segurar o giz de cera, lápis e outros instrumentos para fazer suas marcas gráficas. <p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participar de momentos de contação: contos, poesias, fábulas e outros gêneros literários. <p>(EI02EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produzir marcas gráficas com diferentes suportes de escrita: brochinha, giz de cera, lápis, pincel e outros, conhecendo suas funções.
<p>COMO VAMOS ESTUDAR OS</p>	<p>Para iniciar essa atividade será enviado no grupo um vídeo da professora com a rotina diária e um vídeo com a história ERA</p>

CONTEÚDOS?

UMA VEZ UM CARACOL. A atividade proposta será a brincadeira ANDANDO SOBRE LINHAS, será sugerido que os pais desenhem no chão com giz ou com fita crepe caminhos em linha reta e zigue-zague entre outras, a criança deverá andar sobre as linhas seguindo um caminho sugerido. Em seguida será realizada a atividade impressa, de passar o dedo na tinta e fazer o movimento do caracol. Para essa atividade a criança deverá escolher uma cor de tinta guache de sua preferência e percorrer o caminho feito pelo caracol

Observação: Não esquecer de registrar o momento com fotos e guardar essa atividade.

Link da história: <https://youtu.be/7rFI0CcX6wE>



] LÁ VAI O CARACOL BEM DEVAGARINHO...

