

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

EDUCAÇÃO INFANTIL

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: 19 a 23 DE ABRIL

VÍDEO OU ÁUDIO DO PROFESSOR	TODAS AS VEZES QUE O PROFESSOR ENCAMINHAR ATIVIDADES PARA OS FAMILIARES, INICIAR COM SAUDAÇÕES, PARA ACOLHIMENTO DOS PAIS E DAS CRIANÇAS.
O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:	SABERES E CONHECIMENTOS: <ul style="list-style-type: none">• Próprio corpo, suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas.• Atributos físicos e função social dos objetos• Sensações, emoções percepções e sentimentos• Manifestações culturais• Órgãos dos sentidos e sensações• Noções espaciais: dentro, fora, perto, longe, embaixo, em cima, de um lado, do outro, frente, atrás etc.• Hábitos alimentares, de higiene e descanso• Diversidade de musical• Elementos da linguagem visual: texturas, cores, superfícies, volumes, espaços, formas, etc.• Recursos tecnológicos e midiáticos que produzem e reproduzem músicas• A língua falada, em suas diversas funções e usos sociais• Linguagem oral• Sonorização, rimas e aliterações• Gêneros e suportes de textos• Características gráficas: personagens e cenários• Fenômenos naturais: luz solar, vento, chuva• Elementos da natureza.• Posição do corpo no espaço• Tamanho, forma e posição dos objetos• Contagem oral
PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?	CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS: (EI02E002). Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios. <ul style="list-style-type: none">• Perceber as possibilidades de seu corpo frente aos desafios (agachar, rolar, rastejar, engatinhar). EI02E003) Compartilhar os objetos e os espaços com crianças da mesma faixa etária e adultos.

- Explorar e compartilhar instrumentos e objetos de nossa cultura: óculos, chapéus, pentes, escovas, telefones, caixas, painéis, instrumentos musicais, livros, rádio, gravadores, etc.

(EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender.

- 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 progressivamente o próprio corpo na perspectiva de conhecê-lo, sentindo os seus movimentos, ouvindo seus barulhos, conhecendo suas funções e formas de funcionamento.
- Vivenciar brincadeiras de esquema corporal, de exploração e expressão corporal diante do espelho, utilizando as diferentes formas de linguagens e percebendo suas características.

(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.

- Realizar movimentos variados como: levantar o corpo ao estar deitado no chão, sentar com ou sem autonomia, engatinhar ou se arrastar pelo espaço, brincar com o próprio corpo, envolver-se em brincadeiras de cobrir e descobrir o rosto ou alguma outra parte do corpo, ficar em pé com ou sem autonomia, andar cada vez com mais destreza, subir pequenos degraus e depois descer e outros.

(EI02CG04) Demonstrar progressiva independência no cuidado do seu corpo.

- Identificar os cuidados básicos ouvindo, antecipadamente, as ações a serem realizadas.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS

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

- Conhecer e manipular instrumentos musicais, objetos ou canções que são típicos da cultura local e regional.

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

- Explorar superfícies com texturas tridimensionais diversas: pedrinhas, sementes, algodão, argila e outros.

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

- Apreciar produções audiovisuais como musicais brinquedos cantados, teatro de fantoches

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E

IMAGINAÇÃO

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

- Interagir com outras crianças fazendo uso da linguagem oral e tentando se fazer entender.
- Utilizar palavras e expressões da língua para se comunicar.

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

- Confeccionar brinquedos a partir de materiais recicláveis para trabalhar sons e ritmos.
- Escutar/imitar parlendas e participar de brincadeiras como corre-cotia produzindo diferentes entonações e ritmos.

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

- Participar de variadas situações de comunicação, escutando as narrativas de histórias e acontecimentos.
- Identificar características dos personagens das histórias.

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

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

- Perceber os elementos da natureza explorando os espaços externos da instituição e incentivando a preservação do meio ambiente.

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

- Ouvir músicas e histórias que envolvem a temática plantas, animais e meio ambiente.

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

- Explorar o espaço por meio do corpo e dos sentidos, a fim de perceber formas e limites presentes em seu ambiente.

(EI02ET05) Classificar objetos, considerando determinado atributo (tamanho, peso, cor, forma etc.).

- Perceber os atributos dos objetos atentando-se à fala e demonstração do (a) professor (a): objetos leves e pesados, objetos grandes e pequenos, objetos de cores diferentes, dentre outros.

(EI02ET08) Registrar com números a quantidade de crianças (meninas e meninos, presentes e ausentes) e a quantidade de objetos da mesma natureza (bonecas, bolas, livros etc.).

- Participar de brincadeiras envolvendo cantigas, rimas, lendas, parlendas ou outras situações que se utilizam de contagem oral e

envolvam representação numérica.

COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?

OBS: PROFESSOR ESTE ESPAÇO FOI DESTINADO PARA A 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.

RELEMBRANDO...

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



CMEI MUNICIPAL PROFESSOR DELERMO POPPI
PROFESSORAS: MARIANA SOARES/OSANA FERNANDES

ALUNO (A): _____

TURMA: INFANTIL II CRIANÇAS BEM PEQUENAS (2 ANOS)

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 19 a 23 DE ABRIL

Rolândia, 19 de abril de 2021–segunda- feira

Vídeo: O livro encantado: apresentação da biografia do Monteiro Lobato e dos personagens da história Sítio do pica pau amarelo

<https://www.youtube.com/watch?v=6ojDJiLZnyE>

Música: Sítio do pica pau amarelo (Gilberto Gil)

<https://www.youtube.com/watch?v=i9RbBcDTRAI>

Atividade: você tem um livro em casa? Enviar uma foto do livro de sua preferência, desenho dos personagens da história em folha sulfite.

**O QUE VOCÊ
VAI
ESTUDAR:**

SABERES E CONHECIMENTOS:

- Manifestações culturais
- Diversidade de musical
- Elementos da linguagem visual: texturas, cores, superfícies, volumes, espaços, formas, etc.
- Recursos tecnológicos e midiáticos que produzem e reproduzem músicas
- A língua falada, em suas diversas funções e usos sociais
- Linguagem oral
- Gêneros e suportes de textos
- Características gráficas: personagens e cenários

**PARA QUE
VAMOS
ESTUDAR
ESSES
CONTEÚDOS?**

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS:

(EI02EO05) Perceber que as pessoas têm características físicas diferentes, respeitando essas diferenças.

- Observar as suas características físicas.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

(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.
- Utilizar instrumentos gráficos (pincel grosso, pincel de rolinho, giz de cera, giz pastel etc.) para conseguir diferentes 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.

- Completar músicas conhecidas com palavras, onomatopéias e outros sons.

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

- Escutar e perceber músicas de diversos estilos musicais, por meio da audição de CDs, DVDs, rádio, MP3, computador ou por meio de intérpretes.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO

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

- 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

(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.

**COMO
VAMOS**

Iniciaremos nossa aula enviando no grupo um vídeo da professora com

ESTUDAR OS CONTEÚDOS?

a rotina diária, com calendário e musicalização, em seguida dando continuidade da aula a professora irá apresentar para as crianças o livro encantado, com a biografia de Monteiro Lobato e apresentação dos personagens do “Sítio do pica pau amarelo”. Logo em seguida o familiar que estiver acompanhando a atividade, deverá pegar um livro que criança goste, com sua história preferida e realizar a leitura para a mesma. Depois que ouvir a história a criança deverá reproduzi-la recontando para sua família, e para que isso aconteça o familiar deve incentivá-la, indagando sobre a história. O familiar neste momento deve tirar uma foto da criança e do livro e enviar para a professora. Em seguida utilizando giz de cera e sulfite pedir para que a criança desenhe e pinte os personagens da história bem bonito. Não se esquecer de anexar esse desenho ao roteiro

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

O SÍTIO DO PICAPAU AMARELO (MONTEIRO LOBATO)

O SÍTIO DO PICAPAU AMARELO FICA LONGE DAS CIDADES GRANDES E DA POLUIÇÃO. LÁ, AS PESSOAS VIVEM AVENTURAS FANTÁSTICAS. DONA BENTA, UMA VELHINHA SIMPÁTICA, GOSTA DE CONTAR FABULOSAS HISTÓRIAS E BRINCAR COM SEUS NETOS PEDRINHO E NARIZINHO. O MENINO ADORA AVENTURAS E CAÇADAS. A MENINA GOSTA MUITO DE OUVIR HISTÓRIAS. NO SÍTIO, EXISTE UMA BONECA DE PAÑO, MUITO CURIOSA, TRAVESSA E TAGARELA QUE SE CHAMA EMÍLIA. ELA VIVE CORRENDO E GRITANDO PARA LÁ E PARA CÁ. A BONECA FOI CRIADA PELA TIA NASTÁCIA, A COZINHEIRA DO SÍTIO. ELA É UMA SENHORA MUITO RELIGIOSA E ADORA CONTAR HISTÓRIAS FOLCLÓRICAS. NESTE SÍTIO, TUDO É POSSÍVEL: ANIMAIS FALAM, COMO O PORCO MARQUÊS DE RABICO; SABUGO DE MILHO É CIENTISTA, COMO VISCONDE DE SABUGOSA, QUE FABRICA UM POZINHO MÁGICO DE PIRLIMPIMPIM, PARA AS PESSOAS DESCOBRIREM MUNDOS INCRÍVEIS. COM ESSA TURMA, VOCÊ CONHECE PERSONAGENS FOLCLÓRICOS, COMO O SACI, A MULA-SEM-CABEÇA, O CURUPIRA E A IARA, E VIAJA PELO MUNDO INTEIRO, PELO TEMPO E PELO ESPAÇO SIDERAL.

Vamos conhecer um pouco sobre cada personagem do Sítio do Pica-pau Amarelo?

Emília, a boneca de pano

Emília foi feita por Tia Nastácia para a menina Narizinho. Era muda mas, após engolir uma pilula falante do Dr. Caramujo, desatou a falar e nunca mais parou.

Ela é conhecida por volta e meia abrir sua torneirinha de azeiteiras, principalmente quando quer explicar algo de difícil explicação ou justificar uma ação ou vontade. Fala pelos cotovelos, e também é comum trocar os nomes de coisas ou pessoas por versões com sonoridade semelhante: seu benfeitor, por exemplo, ela chama de “Dr. Cara de Couça”...

Em muitas histórias, Emília troca de vestido, é consertada ou é recheada novamente. Narizinho também faz e refaz suas sobancelhas (segundo Reinações de Narizinho) e seus olhos, que são de retrós, que arrebertam se Emília os arregala demais. Nas histórias, ela é capaz de andar e se movimentar livremente, porém muitas vezes é tratada por Narizinho como uma boneca comum e é enfiada no bolso.



Visconde de Sabugosa

É um boneco feito de sabugo de milho. É um sábio e usa cartola. Nas aventuras é sempre escolhido por Pedrinho para fazer as coisas mais perigosas, pelo fato de ele ser “conservável”, se ele se estragasse ou se machucasse, Tia Nastácia fazia outro ainda melhor. Certa vez morreu e até morreu, mas tia Nastácia fez outro melhor.



Narizinho

Narizinho, dona de Emília, a boneca falante, é a protagonista das primeiras histórias da série do Sítio do Pica-Pau Amarelo.

Seu nome verdadeiro é Lúcia Encerrabodes de Oliveira, ela mora com sua avó, Dona Benta Encerrabodes de Oliveira, no Sítio do Picapau Amarelo.

O primeiro livro em que Narizinho aparece é A Menina do Narizinho Arrebitado, mais tarde transformado no primeiro capítulo de Reinações de Narizinho, que junta vários livros que se passam nas férias escolares de Pedrinho.

Segundo Reinações de Narizinho, a menina “...tem sete anos, é morena como jambo, gosta muito de pipoca e já sabe fazer uns bolinhos de polvilho bem gostosos.”



Quem Tem Medo da Cuca?

Todo mundo no Sítio tem medo da Cuca porque, além de malhada, ela é uma mistura de bruxa com jacaré. Não se sabe o que é mais assustador, a cara feia que a Cuca tem ou o caldeirão em que ela prepara seus feitiços.



• O Saci é uma figura popular do nosso folclore. Ele é um negrinho de uma perna só, que usa uma carapuça vermelha e pita um cachimbo. Ele se torna amigo de Pedrinho quando o menino o captura dentro de um redemoinho mas depois lhe devolve a liberdade. Aí então, o Saci mostra a floresta e todos seus habitantes para Pedrinho.



RELATE-NOS COMO FOI A AULA:

ROLÂNDIA, 20 DE ABRIL DE 2021–TERÇA- FEIRA

MÚSICA: Emilia a boneca gente, adaptação por Vivi Deus no Youtube

VÍDEO: Contação da história: A boneca do pano

ATIVIDADE: Colar pedaços de lã ou tiras de papel crepom no desenho da Emilia, para completar o cabelo

**O QUE VOCÊ
VAI
ESTUDAR:**

SABERES E CONHECIMENTOS:

- Manifestações culturais
- Noções espaciais: dentro, fora, perto, longe, embaixo, em cima, de um lado, do outro, frente, atrás etc.
- Diversidade de musical
- Elementos da linguagem visual: texturas, cores, superfícies, volumes, espaços, formas, etc.
- Recursos tecnológicos e midiáticos que produzem e reproduzem músicas
- A língua falada, em suas diversas funções e usos sociais
- Linguagem oral
- Sonorização, rimas e aliteração
- Características gráficas: personagens e cenários

**PARA QUE
VAMOS
ESTUDAR
ESSES
CONTEÚDOS?**

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS:

(EI02EO05) Perceber que as pessoas têm características físicas diferentes, respeitando essas diferenças.

- Observar as suas características físicas.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

(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.
- Utilizar instrumentos gráficos (pincel grosso, pincel de rolinho, giz de cera, giz pastel etc.) para conseguir diferentes marcas gráficas.
- Participar de situações que envolvam o rasgar, o enrolar e o amassar.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS

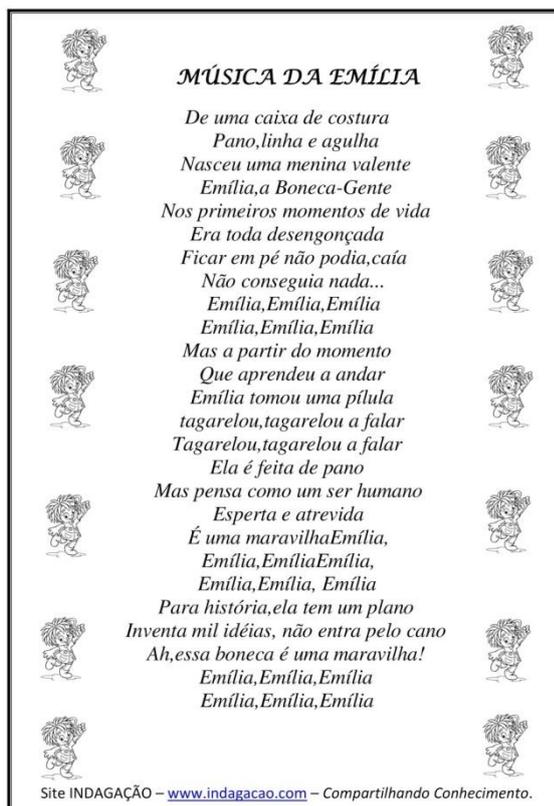
(EI02TS01) Criar sons com materiais, objetos e instrumentos

	<p>musicais, para acompanhar diversos ritmos de música.</p> <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>(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> <ul style="list-style-type: none"> • Manipular materiais de diferentes texturas: lisas, ásperas, macias e outras. <p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO</p> <p>((EI02EF02) Identificar e criar diferentes sons e reconhecer rimas e aliterações em cantigas de roda e textos poéticos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Completar cantigas e músicas com sons e rimas. <p>(EI02EF05)Relatar experiências e fatos acontecidos, histórias ouvidas, filmes ou peças teatrais assistidos etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Emitir sons articulados e gestos observados nos recursos textuais e audiovisuais. • Expressar-se em conversas, narrações e brincadeiras, ampliando seu vocabulário e fazendo uso de estruturas orais que aprimorem suas competências comunicativas. <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, explorar e organizar, progressivamente brinquedos e outros materiais realizando classificações simples.
<p>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</p>	<p>Iniciaremos nossa aula com um vídeo da professora postado no grupo com a rotina diária e a chamadinha, dando continuidade a aula a professora vai dançar a música Emilia no vídeo e incentivar as crianças a fazer o mesmo, completando a atividade um familiar deverá auxiliar a</p>

criança na atividade impressa. Deve separar papel crepom ou lã, passar cola no desenho impresso da Emilia e incentivar a criança a colar pedaços de papel crepom ou lã, formando o cabelo da boneca.

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

Link do vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=ITSTXjzgSN0>



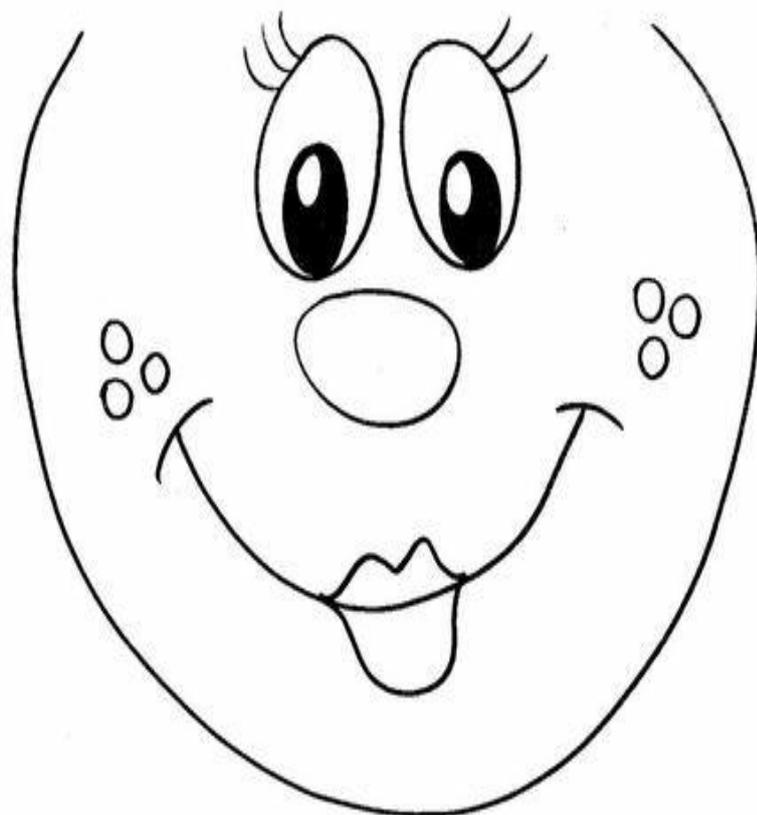
MÚSICA DA EMÍLIA

*De uma caixa de costura
Pano, linha e agulha
Nasceu uma menina valente
Emília, a Boneca-Gente
Nos primeiros momentos de vida
Era toda desengonçada
Ficar em pé não podia, caía
Não conseguia nada...
Emília, Emília, Emília
Emília, Emília, Emília
Mas a partir do momento
Que aprendeu a andar
Emília tomou uma pílula
tagarelou, tagarelou a falar
Tagarelou, tagarelou a falar
Ela é feita de pano
Mas pensa como um ser humano
Esperta e atrevida
É uma maravilha Emília,
Emília, Emília Emília,
Emília, Emília, Emília
Para história, ela tem um plano
Inventa mil idéias, não entra pelo cano
Ah, essa boneca é uma maravilha!
Emília, Emília, Emília
Emília, Emília, Emília*

Site INDAGAÇÃO – www.indagacao.com – Compartilhando Conhecimento.

MÚSICA:





blogdalia-jaque.blogspot.com.br

RELATE-NOS COMO FOI A AULA:

ROLÂNDIA, 22 DE ABRIL DE 2021 QUINTA-FEIRA

HISTÓRIA: Cuca personagem do sitio pica pau amarelo

MÚSICA: Cuca (turma do folclore)

ATIVIDADE: Mágica descobrir a letra que esta escondida

**O QUE VOCÊ
VAI
ESTUDAR:**

SABERES E CONHECIMENTOS:

- Autoconhecimento
- Características físicas
- Corpo e movimento.
- Esquema corporal
- Audição e percepção de sons e músicas.

**PARA QUE
VAMOS
ESTUDAR
ESSES
CONTEÚDOS?**

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.

- Reconhecer sua imagem corporal no espelho ou através de fotos.

(EI02EO05) Perceber que as pessoas têm características físicas diferentes, respeitando essas diferenças.

- Observar as suas características físicas.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

(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.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS

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

- Perceber sons do entorno e estar atento ao silêncio.
- Escutar e perceber músicas de diversos estilos musicais, por meio da audição de CDs, DVDs, rádio, MP3, computador ou por meio de intérpretes.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E

IMAGINAÇÃO

(EI02EF05) Relatar experiências e fatos acontecidos, histórias ouvidas, filmes ou peças teatrais assistidos etc.

- Emitir sons articulados e gestos observados nos recursos textuais e audiovisuais.
- Expressar-se em conversas, narrações e brincadeiras, ampliando seu vocabulário e fazendo uso de estruturas orais que aprimorem suas competências comunicativas.

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

(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.

COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?

Iniciaremos nossa aula com um vídeo da professora no grupo com a rotina diária, com calendário e musicalização. “Dando “continuidade à nossa aula a professora irá lembrar através de imagens a história da “Cuca” personagem do Sitio do pica pau amarelo, após o adulto condutor da atividade deverá pegar uma folha sulfite e utilizando giz branco ou vela e escrever a primeira letra do nome da criança nessa folha, (utilizando um desses recursos à letra não aparece no papel), a criança achará que não tem nada escrito. Em seguida mostrar a folha para a criança fazendo um suspense e brincar de faz de conta, dizendo que a “cuca” pegou a letra de seu nome, após o adulto entregará para a criança um pincel e tinta guache na cor de sua preferência, esse pincel deve ser molhado na tinta guache e pintar a folha, o qual escreveu a inicial do seu nome e como mágica a **primeira letra do nome vai aparecer.**

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

Link do vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=aU1qgdnm5Fw>



RELATE-NOS COMO FOI A AULA:

ROLÂNDIA, 23 DE ABRIL DE 2021–SEXTA - FEIRA

VÍDEO: Caixa mágica de surpresa (quintal de versos)

ATIVIDADE: Pintar o desenho saci, construção de um brinquedo, brincar de pular com um pé.

**O QUE VOCÊ
VAI
ESTUDAR:**

SABERES E CONHECIMENTOS:

- Seu corpo, suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas.
- Corpo e movimento.
- Suportes, materiais e instrumentos para desenhar, pintar, folhear
- Elementos da linguagem visual: texturas, cores, superfícies, volumes, espaços, formas, etc.
- Audição e percepção de sons e músicas.
- Sonorização, rimas e aliterações

**PARA QUE
VAMOS
ESTUDAR
ESSES
CONTEÚDOS?**

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS:

(EI02EO05) Perceber que as pessoas têm características físicas diferentes, respeitando essas diferenças.

- Observar as suas características físicas.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

- **(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.
- Utilizar instrumentos gráficos (pincel grosso, pincel de rolinho, giz de cera, giz pastel etc.) para conseguir diferentes marcas gráficas.
- Participar de situações que envolvam o rasgar, o enrolar e o amassar.

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.

(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 materiais de diferentes texturas: lisas, ásperas, macias e outras.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO

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

- Completar cantigas e músicas com sons e rimas.

(EI02EF05) Relatar experiências e fatos acontecidos, histórias ouvidas, filmes ou peças teatrais assistidos etc.

- Emitir sons articulados e gestos observados nos recursos textuais e audiovisuais.
- Expressar-se em conversas, narrações e brincadeiras, ampliando seu vocabulário e fazendo uso de estruturas orais

	<p>que aprimorem suas competências comunicativas.</p> <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, explorar e organizar, progressivamente brinquedos e outros materiais realizando classificações simples.
<p>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</p>	<p>Iniciaremos nossa aula com um vídeo da professora postado no grupo com a rotina diária e a chamadinha, e encerrando a semana do livro a professora vai lembrar o personagem do sitio “Saci Pererê”. Em seguida colorir, utilizando lápis de cor, o desenho do saci da atividade impressa. Após colorir como ajuda do adulto vai recortar e colar o desenho do saci em um canudo e reservar. Pegue uma garrafinha Pet pequena e tampada, faça um furinho na tampa e insira o palito com o saci colado. A brincadeira acontecerá quando pedir para a criança que aperte a garrafa, fazendo com que o Saci suba (pule). Depois em uma área externa e utilizando giz, brincaremos de corrida do Saci. O adulto condutor deverá desenhar uma linha reta no chão, contar até três e incentivar a criança a pulando na com um pé só como o Saci da história realizar o percurso.</p> <p>Observação: Não se esquecer de registrar o momento com fotos e guardar essa atividade.</p> <p>Link do vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=XB_j2HNzY-E</p>



RELATE-NOS COMO FOI A AULA:

