



**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 PROFESSOR DELERMO POPPI**  
**PROFESSOR: AMANDA DA SILVA DE ASSIS**  
**PROFESSOR: MARIANA RIBEIRO SOARES**  
**TURMA: INFANTIL III CRIANÇAS BEM PEQUENAS (3 ANOS)**

**1º TRIMESTRE**

**ROTEIRO DE ATIVIDADES DE RECUPERAÇÃO**

<b>ATIVIDADE: PARLEND A GALINHA DO VIZINHO</b>	
<b>ATIVIDADE IMPRESSA: A GALINHA DO VIZINHO</b>	
<b>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</b>	<b>SABERES E CONHECIMENTOS:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Próprio corpo e suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas.</li><li>• Diversidade musical de várias culturas locais, regionais e globais.</li></ul>
<b>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚ DOS?</b>	<b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS:</b> <b>EI02EO02) Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Enfrentar desafios em brincadeiras e jogos para desenvolver confiança em si próprio.</li></ul> <b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS</b> <b>(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Participar de situações que envolvam o rasgar, o enrolar e o amassar.</li></ul> <b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO.</b> <b>(EI02EF08) Manipular textos e participar de situações</b>



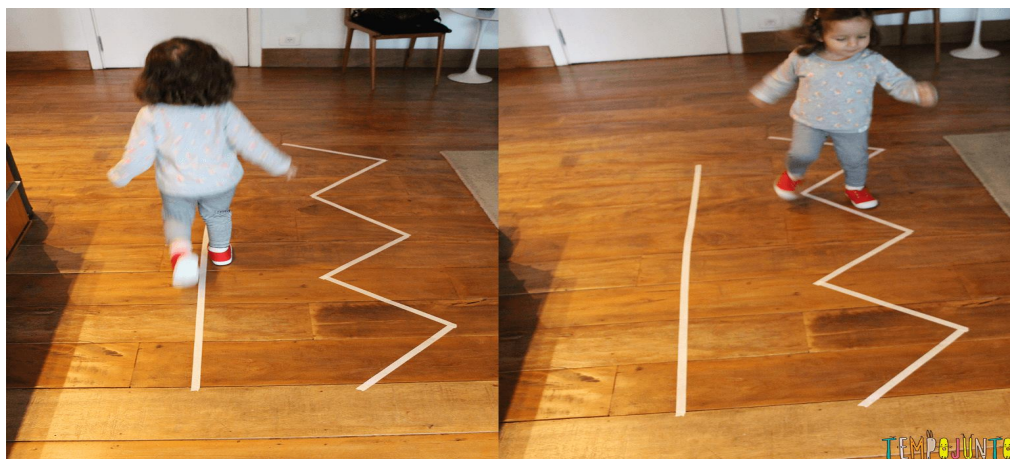


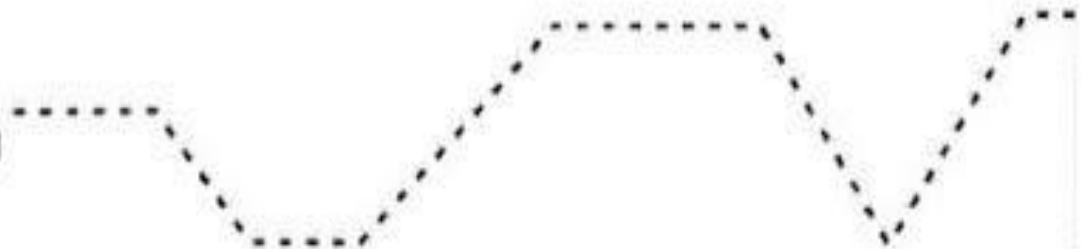
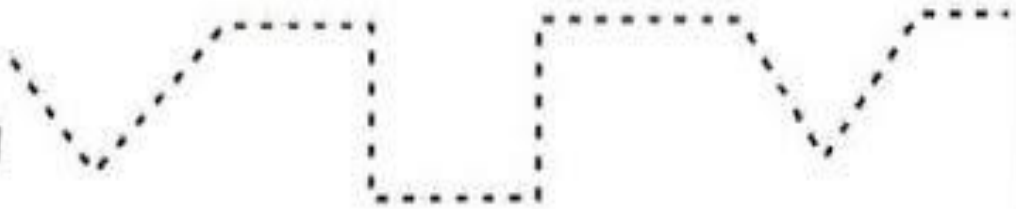
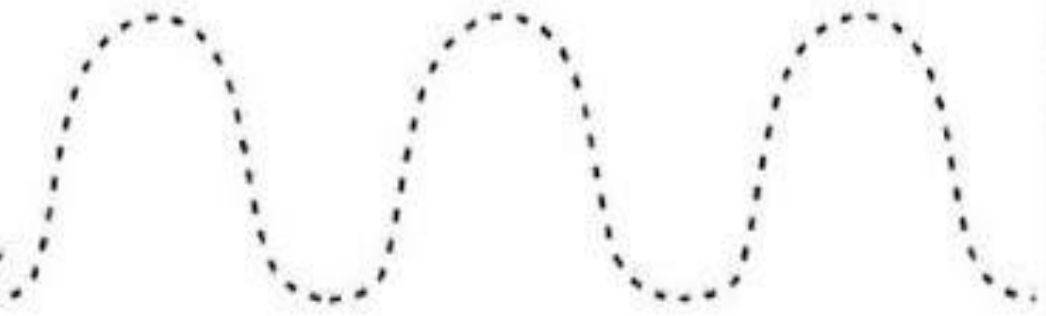
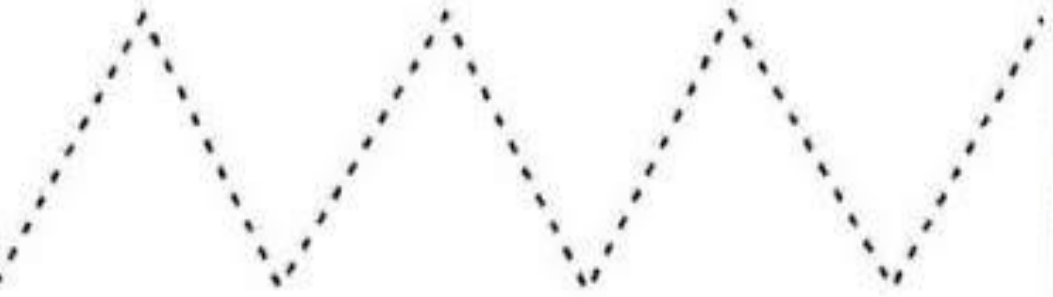
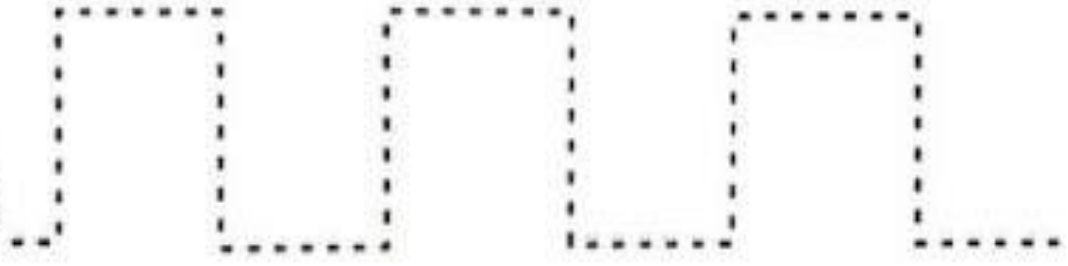
A GALINHA DO VIZINHO  
BOTA OVO AMARELINHO

BOTA	1	0
BOTA	2	0 0
BOTA	3	0 0 0
BOTA	4	0 0 0 0
BOTA	5	0 0 0 0 0

<b>ATIVIDADE:</b> ANDANDO SOBRE LINHAS	
<b>ATIVIDADE:</b> CUBRA O ZIGUE – ZAGUE COM TINTA	
<b>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</b>	<p><b>SABERES E CONHECIMENTOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Próprio corpo e suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas.</li> <li>● O corpo e seus movimentos.</li> <li>● Motricidade: equilíbrio, destreza e postura corporal</li> </ul>
<p><b>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</b></p>	<p><b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS:</b></p> <p><b>EI02E002) Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.</b></p> <p><b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS</b></p> <p><b>(EI02CG03) Explorar formas de deslocamento no espaço (pular, saltar, dançar), combinando movimentos e seguindo orientações.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Deslocar-se de diferentes modos: andando de frente, de costas, correndo, agachando, rolando, saltando, rastejando e etc.</li> <li>● Vivenciar brincadeiras e jogos corporais como, roda, amarelinha e outros.</li> </ul> <p><b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Manipular diversos materiais das Artes Visuais e plásticas explorando os cinco sentidos.</li> <li>● Observar e manipular objetos e identificar características variadas como: cor, textura, tamanho, forma, odor,</li> </ul>

	<p>temperatura, utilidade, entre outros classificando-os.</p> <p><b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Explorar objetos pessoais e do meio em que vive, conhecendo suas características, propriedades e função social para que possa utilizá-los de forma independente de acordo com suas necessidades.</li> <li>● Realizar circuitos subindo, descendo, andando para frente e para trás, dentre outros.</li> </ul>
<p><b>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</b></p>	<p>A atividade proposta será a brincadeira ANDANDO SOBRE LINHAS, será sugerido que os pais desenhem no chão com giz ou cole com fita crepe caminhos em linha reta e zigue-zague. A criança deverá andar sobre as linhas, seguindo o caminho. Em seguida será realizada a atividade impressa, onde deverão passar o dedo na tinta e fazer o movimento do percurso em que o carrinho vai passar.</p> <p><b>Observação: Não esquecer de registrar o momento com fotos e guardar essa atividade.</b></p>





<b>ATIVIDADE: A LETRA DO MEU NOME</b>	
<b>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</b>	<b>SABERES E CONHECIMENTOS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Convívio e interação social.</li> <li>• Comunicação verbal e expressão de sentimentos.</li> <li>• Oralidade e escuta.</li> <li>• Identificação e nomeação de elementos.</li> <li>• Linguagem oral.</li> <li>• Gêneros e suportes de textos.</li> </ul>
<b>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</b>	<b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS:</b> <b>(EI02EO02) Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Perceber características e possibilidades corporais na conquista de objetivos simples.</li> </ul> <b>(EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender.</b>  <b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS</b>  <b>(EI02TS02) Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Manipular materiais de diferentes texturas: lisas, ásperas, macias e outras.</li> <li>● Explorar e aprofundar suas descobertas em relação a procedimentos necessários para modelar e suas diferentes possibilidades de manuseio a partir de sua intencionalidade.</li> </ul> <b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Manusear e explorar diferentes portadores textuais como: livros, revistas, jornais, cartazes, listas telefônicas, cadernos de receitas, bulas e outros.</li> </ul>
<b>CONTEÚDOS?</b>	Para esta atividade, será postada no grupo a música da Turma do Seu Lobato, “Qual é a letra do seu nome?”. Em seguida, será sugerido que as crianças façam a atividade impressa. Deverão manusear revistas ou jornais e

procurar a letra inicial do seu nome. Em seguida recortar ou rasgar com ajuda de um adulto, depois colar no espaço determinado, bem pertinho do urso.

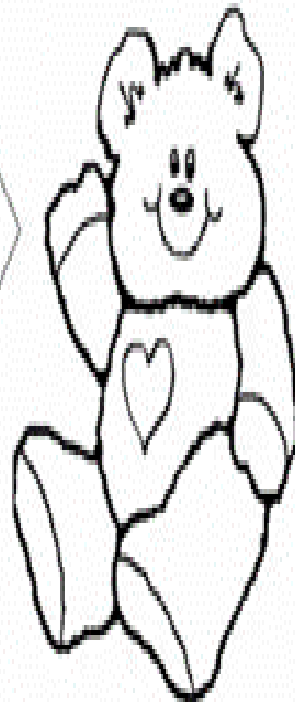
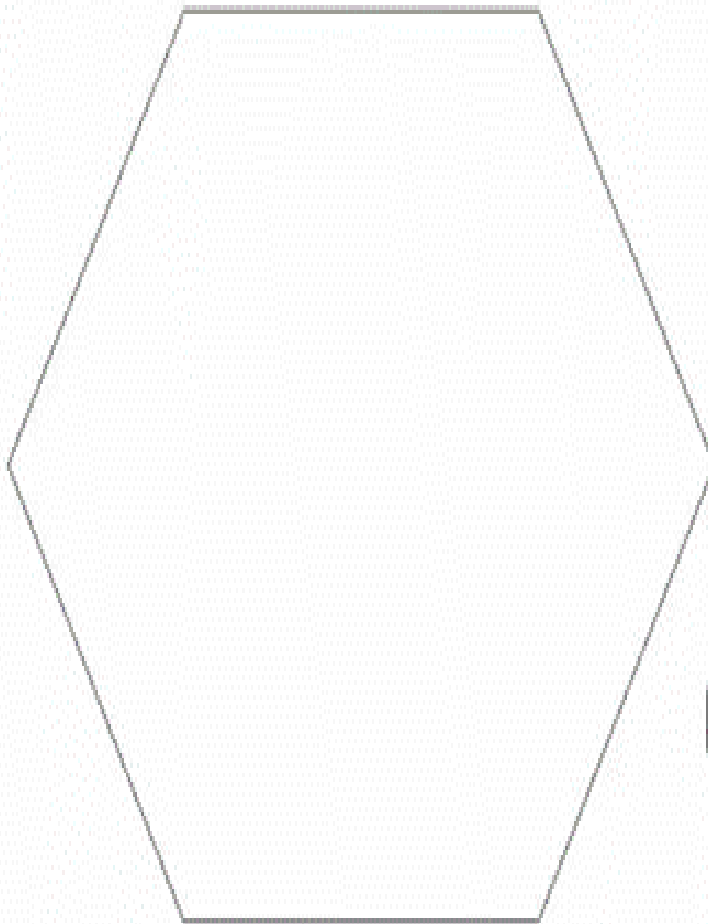
**Observação: Não se esquecer de registrar o momento com fotos e guardar essa atividade.**

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=CtOxUoEO4ks>



## APRENDENDO...

VAMOS PROCURAR EM REVISTAS OU JORNAIS, PALAVRINHAS QUE INICIAM COM A  
INICIAL DO SEU NOME ?COLE-AS NO ESPAÇO ABAIXO:



<b>ATIVIDADE:</b> Dançar a música do sapo	
<b>Atividade:</b> Decorando o sapo	
<b>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</b>	<b>SABERES E CONHECIMENTOS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Convívio e interação social.</li> <li>• Oralidade e escuta.</li> <li>• Suporte materiais, instrumentos e técnicas das Artes Visuais e seus usos.</li> <li>• Elementos da linguagem visual: texturas, cores, superfícies, volumes, espaços, formas etc.</li> </ul>
<b>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</b>	<b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS:</b> <b>EI02EO02) Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Brincar com seu corpo por meio de gestos e movimentos</li> <li>● Expressar suas ideias, sentimentos e emoções por meio da dança, da música ou da arte.</li> </ul> <b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS</b> <b>(EI02TS02) Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.</b> <b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO.</b> <b>(EI02EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Identificar características dos personagens das histórias para incrementar cenários e adereços em suas brincadeiras de faz de conta</li> <li>● Brincar de imitar personagens das histórias ouvidas.</li> <li>● Responder a questionamentos sobre as histórias narradas.</li> </ul>
<b>COMO VAMOS</b>	Para essa atividade, postaremos no grupo uma história sobre o sapo. A criança deve junto de sua família ouvir a historinha Em seguida será sugerido que as crianças

<b>ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</b>	<p>brinquem imitando o sapo ao som da música. Pode ainda apostar uma corrida com um familiar, determinando uma linha de partida e chegada. Depois as crianças deverão rasgar pedacinhos de papel verde ou fazer bolinhas e feitar o desenho do sapo.</p> <p><b>Observação: Não se esquecer de registrar o momento com fotos e guardar essa atividade.</b></p> <p>Link da história: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=PecxHQb1qV0">https://www.youtube.com/watch?v=PecxHQb1qV0</a></p> <p>Link da música:<a href="https://www.youtube.com/watch?v=0JkSpPZJDkE">https://www.youtube.com/watch?v=0JkSpPZJDkE</a></p>

Escola: \_\_\_\_\_

Nome: \_\_\_\_\_

FAÇA BOLINHAS COM PAPEL CREPOM VERDE E  
COLE SOBRE O SAPO





**Prefeitura  
de Rolândia**

**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

**EDUCAÇÃO INFANTIL – ROTEIRO**

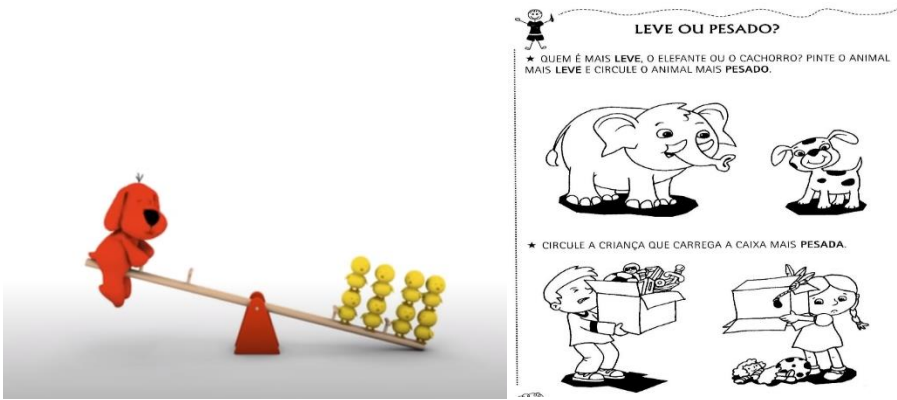
**ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19**

**ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19**  
**CMEI PROFESSOR DELERMO POPPI**  
**PROFESSOR: AMANDA DA SILVA DE ASSIS**  
**PROFESSOR: MARIANA RIBEIRO SOARES**  
**TURMA: INFANTIL III CRIANÇAS BEM PEQUENAS (3 ANOS)**

**2º TRIMESTRE**

**ROTEIRO DE ATIVIDADES DE RECUPERAÇÃO**

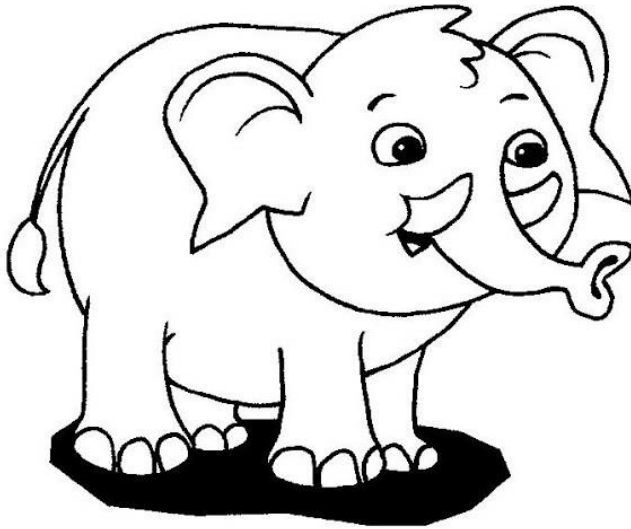
<b>VIDEO:</b> PATRICK N FRIENDS: PESADO E LEVE	
<b>ATIVIDADE IMPRESSA:</b> PINTE O ANIMAL MAIS LEVE E CIRCULE O ANIMAL MAIS PESADO	
<b>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</b>	<b>SABERES E CONHECIMENTOS:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Características físicas: semelhanças e diferenças.</li><li>• Textura peso, capacidade e tamanho dos objetos.</li></ul>
<b>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</b>	<b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS:</b> <b>EI02EO02) Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Enfrentar desafios em brincadeiras e jogos para desenvolver confiança em si próprio.</li></ul> <b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS</b> <b>(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.</b> <b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:</b> <b>(EI02ET01) Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho).</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Realizar classificação em diferentes situações de acordo</li></ul>

	<p>com critérios: tamanho, forma, cor, peso e comprimento percebendo semelhanças e diferenças nos objetos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Participar de situações que envolvam os sistemas de medida de comprimento, de massa e de capacidade.</li> </ul>
<p><b>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</b></p>	<p>Para realizar essa atividade, será postado no grupo o vídeo de PATRICK N FRIENDS sobre os conceitos PESADO E LEVE. Em seguida, será sugerido que as crianças realizem a atividade impressa, onde deverá pintar o animal mais leve e circular o animal mais pesado. E circular a criança que carrega a caixa mais pesada.</p> <p><b>Observação: Não esquecer de registrar o momento com fotos e guardar essa atividade.</b></p> <p>Link da história: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=8IjZPttJBGc">https://www.youtube.com/watch?v=8IjZPttJBGc</a></p>
	



## LEVE OU PESADO?

★ QUEM É MAIS **LEVE**, O ELEFANTE OU O CACHORRO? PINTE O ANIMAL MAIS **LEVE** E CIRCULE O ANIMAL MAIS **PESADO**.



★ CIRCULE A CRIANÇA QUE CARREGA A CAIXA MAIS PESADA.

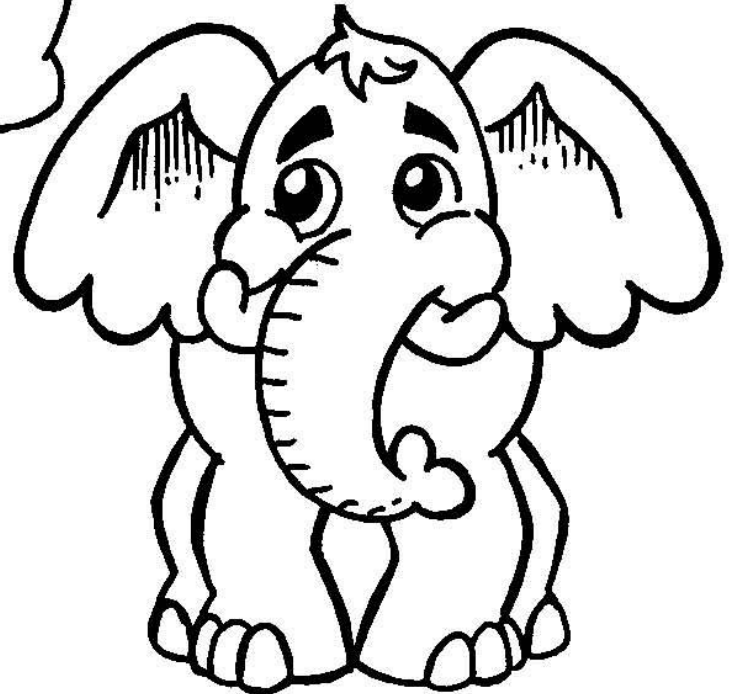
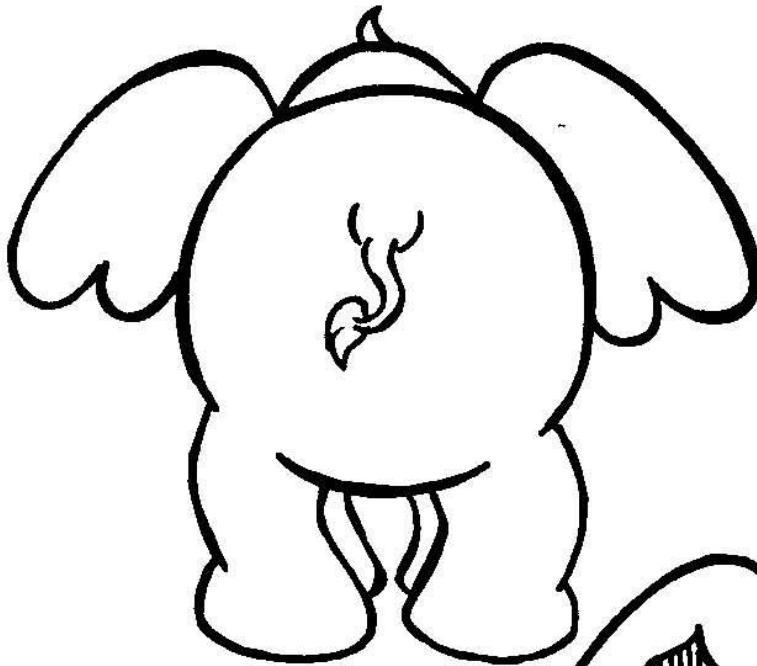
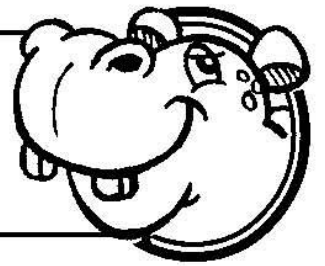


<p><b>ATIVIDADE IMPRESSA:</b></p> <p>PINTE DE GIZ DE CERA O ELEFANTE DE ESTÁ DE FRENTE</p>	
<p><b>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</b></p>	<p><b>SABERES E CONHECIMENTOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Características físicas: semelhanças e diferenças.</li> <li>• Orientação espacial.</li> </ul>
<p><b>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</b></p>	<p><b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS</b></p> <p><b>(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.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participar de situações identificando a localização de objetos: à frente, atrás, no alto, embaixo, dentro, fora etc.</li> </ul> <p><b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:</b></p> <p><b>(EI02ET01) Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho).</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar classificação em diferentes situações de acordo com critérios: tamanho, forma, cor, peso e comprimento percebendo semelhanças e diferenças nos objetos.</li> </ul>
<p><b>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</b></p>	<p>Para realizar essa atividade a família precisa de ler com atenção para a criança a orientação da atividade e pedir que eles apontem qual desenho vai pintar.</p> <p><b>Observação: Não esquecer de registrar o momento com fotos e guardar essa atividade.</b></p>



Aluno(a): \_\_\_\_\_

Fofucho(a),  
Pinte com giz de cera o elefante que está **de frente**.



"Meu amor por você é bem grandão."

<p><b>ATIVIDADE IMPRESSA:</b> Vamos adivinhar?</p> <p>Sugestão: Escolha uma fruta da atividade que você realizou hoje para você fazer um delicioso suco com sua família.</p>	
<p><b>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</b></p>	<p><b>SABERES E CONHECIMENTOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● PALAVRAS E EXPRESSÕES DA LÍNGUA.</li> <li>● A LÍNGUA PORTUGUESA FALADA, SUAS DIVERSAS FUNÇÕES E USOS SOCIAIS.</li> </ul>
<p><b>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</b></p>	<p><b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS.</b></p> <p><b>(EI02TS03) UTILIZAR DIFERENTES FONTES SONORAS DISPONÍVEIS NO AMBIENTE EM BRINCADEIRAS CANTADAS, CANÇÕES, MÚSICAS E MELODIAS.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● OUVIR POEMAS, PARLENDAS, TRAVA-LÍNGUAS E OUTROS GÊNEROS TEXTUAIS.</li> </ul> <p><b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO.</b></p> <p><b>(EI02EF01) DIALOGAR COM CRIANÇAS E ADULTOS, EXPRESSANDO SEUS DESEJOS, NECESSIDADES, SENTIMENTOS E OPINIÕES.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● AMPLIAR SEU VOCABULÁRIO POR MEIO DE MÚSICAS, NARRATIVAS, POEMAS, HISTÓRIAS, CONTOS, PARLENDAS, CONVERSAS E BRINCADEIRAS PARA DESENVOLVER SUA CAPACIDADE DE COMUNICAÇÃO.</li> <li>● EXPRESSAR SUAS IDEIAS, SENTIMENTOS E EMOÇÕES POR MEIO DE DIFERENTES LINGUAGENS COMO: A DANÇA, O DESENHO, A MÍMICA, A MÚSICA, A LINGUAGEM ORAL E A ESCRITA.</li> </ul>
<p><b>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</b></p>	<p>Para realizar essa atividade o adulto condutor precisa ler a atividade impressa com atenção para a criança e deixar que ela tente adivinhar, em seguida pedir que ela aponte qual vai pintar. Nessa atividade ainda, sugerimos que junto da criança prepare um suco com uma fruta de sua preferência. A criança poderá lavar a fruta, colocar os pedaços dentro do liquidificador, adoçar. Depois tirar uma foto bem bonita bebendo o suco e enviar para a professora de como foi essa experiência.</p>



**VAMOS ADIVINHAR?**

RESPONDA ÀS ADIVINHAS PINTANDO A FRUTA.

**O QUE É, O QUE É?**

TEM COROA, MAS NÃO É REI,  
TEM ESPINHOS, MAS NÃO É ROSEIRA  
É O...

MORANGO      LARANJA      ABACAXI

..

**O QUE É, O QUE É?**

PITANGUEIRA DÁ PITANGA,  
MANGUEIRA DÁ MANGA,  
BANANEIRA DÁ BANANA,  
LARANJEIRA DÁ...

LARANJA      MORANGO      MAÇA

**Observação: Não esquecer de registrar o momento com fotos e guardar essa atividade. A atividade impressa estará disponível para ser retirada no CMEI.**

# VAMOS ADIVINHAR?

RESPONDA ÀS ADIVINHAS PINTANDO A FRUTA.

## O QUE É, O QUE É?

TEM COROA, MAS NÃO É REI,  
TEM ESPINHOS, MAS NÃO É ROSEIRA  
É O...



MORANGO



LARANJA



ABACAXI

## O QUE É, O QUE É?

PITANGUEIRA DÁ PITANGA,  
MANGUEIRA DÁ MANGA,  
BANANEIRA DÁ BANANA,  
LARANJEIRA DÁ...



LARANJA

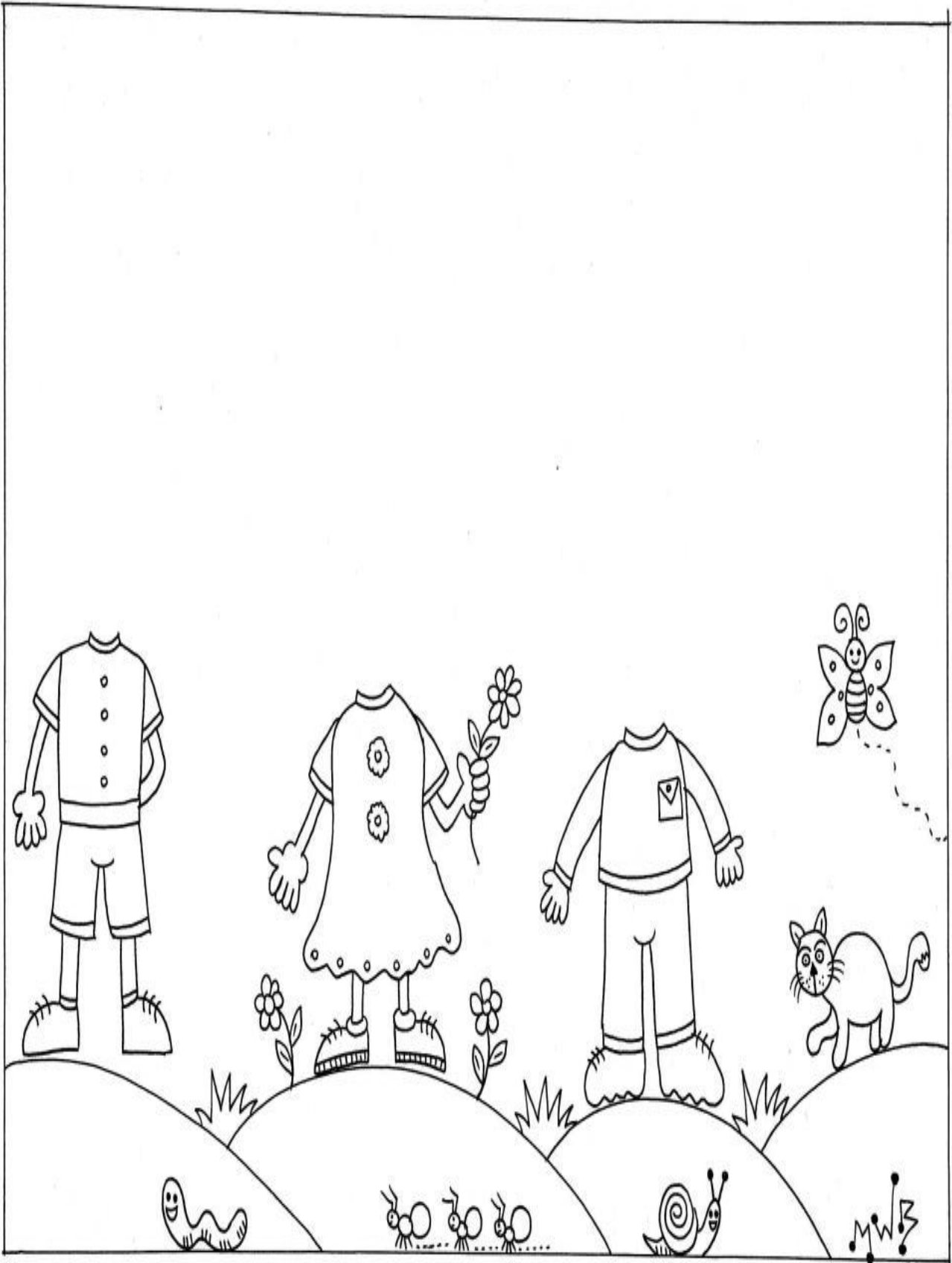


MORANGO



MAÇÃ

<b>ATIVIDADE IMPRESSA – O que falta no rostinho?</b>	
<b>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</b>	<b>SABERES E CONHECIMENTOS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Corpo humano</li> <li>● Esquema corporal</li> <li>● O corpo do outro</li> </ul>
<b>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</b>	<b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Reconhecer as partes do corpo nomeando-as e realizar registros gráficos do próprio corpo e dos demais.</li> </ul> <b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Explorar o próprio corpo na perspectiva de conhecê-lo.</li> <li>● Vivenciar brincadeiras de esquema corporal e expressão utilizando as diferentes linguagens</li> </ul>
<b>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</b>	<p>Para realizar essa atividade vocês irão utilizar a folha impressa, revistas ou jornal. Em seguida pedir para que a criança observe o desenho impresso e identifique o que está faltando, depois pedir para que encontrem e recortem imagens das partes que faltam do desenho, completando-o. Deixem que realize essa atividade a sua maneira, desenvolvendo sua autonomia ao procurar e colar os recortes.</p>



**SEGUNDA-FEIRA – DIA 29 /06/2020**

**ATIVIDADE: MÚSICA AMARELINHA DA XUXA SÓ PARA BAIXINHOS**

**ATIVIDADE: VAMOS COLORIR A AMARELINHA.**

<p><b>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</b></p>	<p><b>SABERES E CONHECIMENTOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● O corpo e seus movimentos.</li><li>● Noções espaciais de orientação, direção, proximidade, lateralidade, exterior e interior, lugar e distância.</li></ul>
<p><b>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</b></p>	<p><b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Vivenciar brincadeiras e jogos corporais como, roda, amarelinha e outros.</li><li>● Explorar o espaço ao seu redor fazendo movimentos como: correr, lançar, galopar, pendurar-se, pular, saltar, rolar, arremessar, engatinhar e dançar livremente ou de acordo com comandos dados em brincadeiras e jogos.</li></ul>
<p><b>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</b></p>	<p>Para realização dessa atividade as crianças deverão assistir ao vídeo que a professora postará no grupo – vídeo da música (amarelinha da Xuxa só para baixinhos). Em seguida o familiar pode desenhar a amarelinha e brincar com a criança. A sequência numérica que se exige para <b>brincar de amarelinha</b> incentiva a criança a desenvolver o raciocínio lógico matemático. Os saltos ou pulos que as crianças terão que dar, lhes dará mais agilidade, coordenação e força. É uma brincadeira que auxilia o desenvolvimento motor das crianças. Agora vamos colorir a amarelinha.</p> 