



**Prefeitura
de Rolândia**

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

EDUCAÇÃO INFANTIL

ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19

CMEI MUNICIPAL PROFESSOR DELERMO POPPI

PROFESSOR: AMANDA DE ASSIS

TURMA: INFANTIL III CRIANÇAS BEM PEQUENAS (3 ANOS)

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 14 A 18 DE JUNHO

VÍDEO OU ÁUDIO DO PROFES SOR	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">• Estratégias para resolver problemas• Convívio e interação social• Comunicação verbal e expressão de sentimentos• Respeito à individualidade e diversidade• Normas de convívio social• 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, esquerda, direita, frente, atrás, etc• Dança• Imitação como forma de expressão• Os objetos, suas características, propriedades e funções• Percepção e produção sonora• Audição e percepção musical• Propriedades dos objetos: formas e tridimensionalidade• Produção de objetos tridimensionais• Linguagens musical corporal e dramática• Manifestações folclóricas• Vocabulário• Consciência fonológica

- Portadores textuais seus usos e funções entre imagem ou tema e narrativa
- Usos e funções da escrita
- Marcas gráficas: desenhos, letras, números
- Apreciação gráfica
- Organização, comparação, classificação, sequenciação e ordenação de diferentes objetos
- Registros gráficos, orais, plásticos, dramáticos que retratam os conhecimentos
- Observação e experimentação
- Noção temporal
- Classificação
- Relação números/quantidades
- Identificação e utilização dos números no contexto social
- Representação gráfica numérica

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.

- Perceber características e possibilidades corporais na conquista de objetivos simples.

(EI02EO03) Compartilhar os objetos e os espaços com crianças da mesma faixa etária e adultos.

- Manter interações que gradativamente tenham uma maior duração, uma maior intenção de continuidade e uma maior complexidade de relações nas suas brincadeiras e jogos de exploração.

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

- Usar expressões faciais para apoiar seus relatos de situações vividas ou sua opinião diante dos questionamentos sobre uma história.

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

- Brincar de faz de conta assumindo diferentes papéis e imitando ações e comportamentos de seus colegas, expandindo suas formas de expressão e representação.

(EI02EO06) Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras.

- Construir, vivenciar e respeitar normas e combinados de convívio social em brincadeiras e jogos e na organização e utilização de espaços da instituição.

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.
- Vivenciar brincadeiras de esquema corporal e expressão utilizando as diferentes linguagens.
- 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 situações identificando a localização de objetos: à frente, atrás, no alto, embaixo, dentro, fora etc.
- Chutar, pegar, mover e transportar objetos orientando-se por noções espaciais.
- Participar de jogos de montar, empilhar e encaixar, realizando construções cada vez mais complexas e orientando-se por noções espaciais.

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

- Dançar, executando movimentos variados.
- Vivenciar jogos de imitação emímica.

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

- Pintar, desenhar, rabiscar, folhear e recortar utilizando diferentes recursos e suportes.
- Construir jogos de montar, empilhar e encaixar.
- Participar de situações que envolvam o rasgar, o enrolar e amassar.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS

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

- Brincar com materiais, objetos e instrumentos musicais.
- Perceber e criar sons com o próprio corpo e na manipulação de objetos.

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

- Experimentar possibilidades de representação visual tridimensional, utilizando materiais diversos: caixas, embalagens, tecidos, tampinhas, massa de modelar, argila e outros.
- Manipular jogos de encaixe e de construção, explorando cores, formas e texturas, planos e volumes.

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

- Escutar canções e participar de brincadeiras cantadas apresentadas pelas professoras(as)
- Ouvir poemas, parlendas, trava-línguas e outros gêneros textuais

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO

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

- Ampliar seu vocabulário por meio de músicas, narrativas, poemas, histórias, contos, parlendas, conversas e brincadeiras para desenvolver sua capacidade de comunicação.

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

- Explorar e brincar com a linguagem criando sons e reconhecendo rimas e aliterações.

(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).

- Diferenciar desenho de letra/escrita.
- Participar de jogos que relacionem imagem e palavras.
- Fazer uso de diferentes técnicas, materiais e recursos gráficos para produzir ilustrações.

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

- Identificar características dos personagens das histórias para incrementar cenários e adereços em suas brincadeiras de faz de conta.

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

- Assistir a filmes, peças teatrais e ouvir histórias compreendendo as mensagens principais.

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

- Manusear e explorar diferentes portadores textuais como: livros, revistas, jornais, cartazes, listas telefônicas, cadernos de receitas, bulas e outros.

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

- Fazer uso de garatujas com a intenção de uma comunicação escrita

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, explorar, comparar, organizar, sequenciar e ordenar diversos materiais.

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

- Expressar suas observações pela oralidade e outros registros.
- Fazer registros por meio de desenhos, fotos e relatos.

(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 as temáticas: 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).

- Conversar sobre os acontecimentos do dia fazendo uso de expressões temporais como antes, durante e depois.

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

- Comparar, classificar e organizar os objetos seguindo alguns critérios estabelecidos, como cor, forma, peso, tamanho, material, uso etc.

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

- Contar objetos, brinquedos e alimentos e dividir entre os colegas.
- Jogar jogos de percurso simples movendo sua peça conforme a quantidade tirada no dado.
- Manipular, explorar, organizar brinquedos e outros materiais em agrupamentos.

(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.)

	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar contagem oral por meio de cantigas e outras atividades lúdicas relacionando às quantidades. • Jogar jogos nos quais se precisa contar, ler ou registrar números. 				
<p>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS ?</p>	<p>OBS: PROFESSORA 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.</p> <p>RELEMBRANDO...</p>				
<p>SEGUNDA</p>	<p>TERÇA</p>	<p>QUARTA</p>	<p>QUINTA</p>	<p>SEXTA</p>	
<p>ATIVIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS</p>	<p>HIST.DE LITERATURA INFANTIL E IMPRESSA</p>	<p>ATIVIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS</p>	<p>HIST.DE LITERATURA INFANTIL ATIVIDADE IMPRESSA</p>	<p>ATIVIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS</p>	

SEGUNDA-FEIRA DIA 14 /06/2021

VÍDEO: DESCOBRINDO OS NÚMEROS

ATIVIDADE: VAMOS TRABALHAR O NÚMERO 7- Peça que a criança encontre em revistas e folder de promoção de mercado número 7 e cole

BRINCADEIRA: ESTÁTUA DIFERENTE

Link: <https://youtu.be/Adyzlg1sYmo>

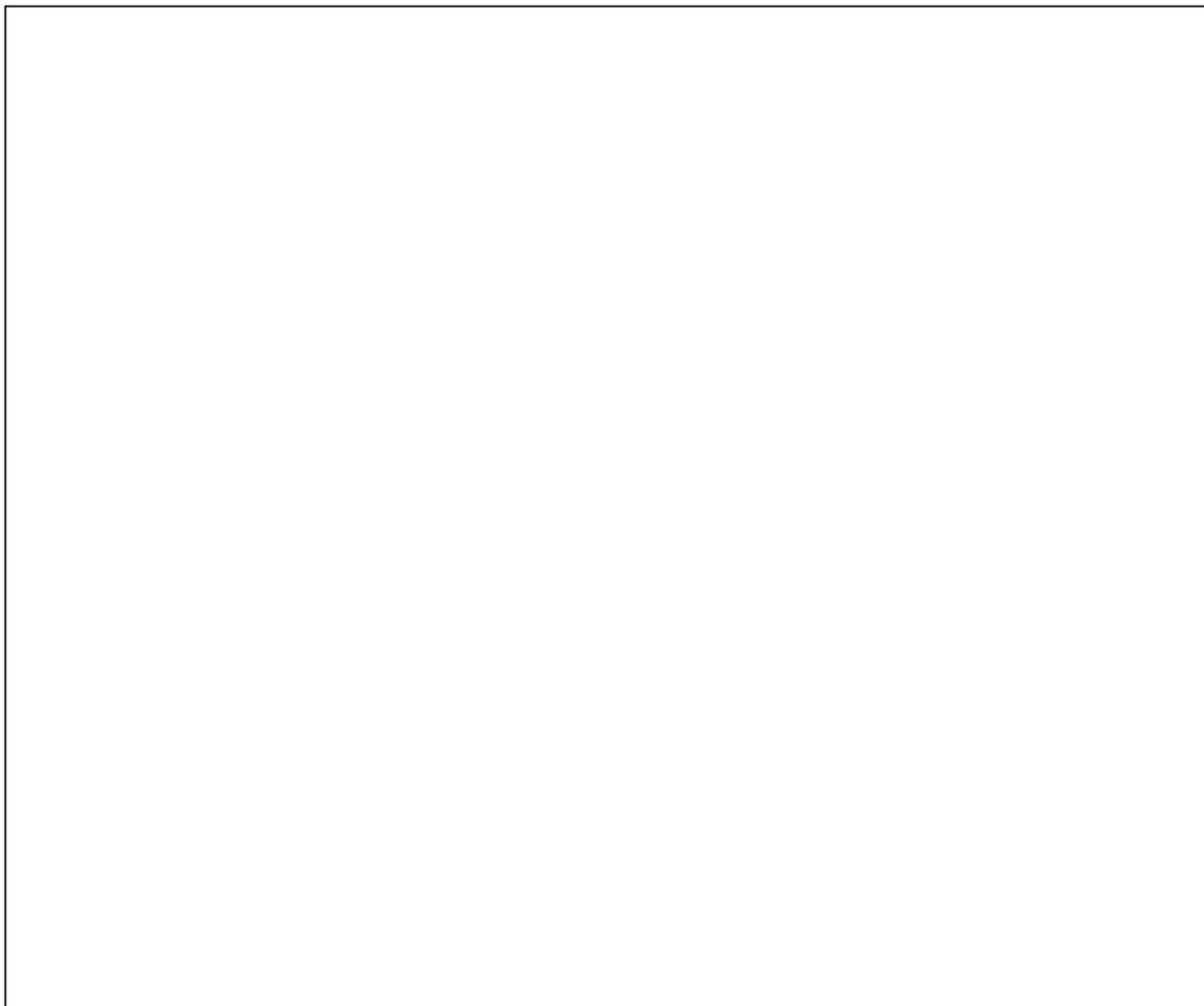
<p>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</p>	<p>SABERES E CONHECIMENTOS:</p> <ul style="list-style-type: none">• Dança• Imitação como forma de expressão• Marcas gráficas: desenhos, letras, números• Materiais e tecnologias variadas para a produção da escrita: lápis, caneta, giz, computador e seus diferentes usos.• Noções espaciais de orientação, direção, proximidade, lateralidade, exterior e interior, lugar e distancia• Classificação• Contagem oral• Comparação entre quantidades: menos, mais, iguais
<p>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</p>	<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">• Explorar o próprio corpo na perspectiva de conhecê-lo.• Vivenciar brincadeiras de esquema corporal e expressão utilizando as diferentes linguagens. <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 trajetórias inventadas espontaneamente ou propostas: circuitos desenhados no chão, feitos com corda, elásticos, tecidos, mobília e outros limitadores e obstáculos para subir, descer, passar por baixo, por cima, por dentro, por fora, na frente, atrás, contornar e outros.• Participar de situações que envolvam comandos: dentro, fora, perto, longe, em cima, embaixo, ao lado, à frente, atrás, no alto, embaixo.

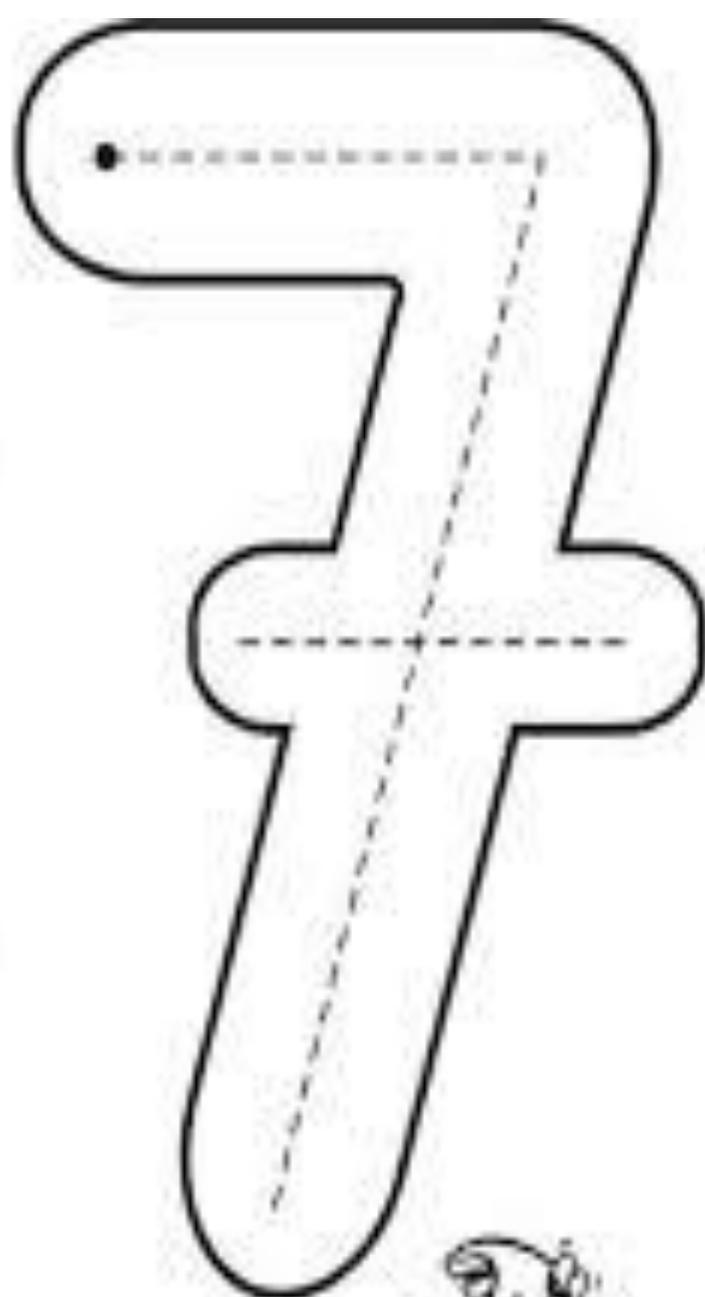
	<p>(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pintar, desenhar, rabiscar, folhear e recortar utilizando diferentes recursos e suportes. • Construir jogos de montar, empilhar e encaixar. • Participar de situações que envolvam o rasgar, o enrolar e amassar. <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, comparar, organizar, sequenciar e ordenar diversos materiais. <p>(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.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar os números e seus usos sociais em situações do dia a dia: a própria idade e as dos colegas, os algarismos presentes nas roupas, calçados, telefones, elevadores, jogos, celulares, livros, revistas e jornais, residências, dentre outras possibilidades e no discurso oral quando este se referir a quantidades. • Comparar quantidades identificando se há mais, menos ou a quantidade
<p>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</p>	<p>Iniciaremos nossa aula enviando no grupo um vídeo da professora com a rotina diária e o vídeo educativo - DESCOBRINDO OS NÚMEROS, enviado para assistir com objetivo de que a criança identifique o número e suas quantidades. Em seguida será sugerido que a criança utilizando revistas e folder de promoção de mercado encontre o número 7 recorte-os e faça colagem no espaço determinado do roteiro.</p> <p><u>Atividade de registro:</u> O número de hoje é 7, a criança deverá colorir o número 7, utilizando lápis de cor de sua preferência Para a brincadeira ESTÁTUA DIFERENTE a criança irá precisar ouvir a música do link acima e realizar os movimentos seguindo os comandos brincando e dançando.</p>

NOME: _____

VAMOS TRABALHAR O NÚMERO 7-

PEÇA QUE A CRIANÇA ENCONTRE EM REVISTAS E FOLDER DE PROMOÇÃO DE MERCADO,
NÚMERO 7 E COLE ABAIXO:

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for the student to paste a piece of paper found in magazines or market promotion folders. The box is centered on the page and occupies most of the lower half of the document.



TERÇA-FEIRA DIA 15/06/2021

ATIVIDADE: PINTE O NÚMERO 7 E OS 7 ANÕES

HISTORIA: BRANCA DE NEVE E OS 7 ANÕES

Link: <https://youtu.be/vsZAQx5m6mE>

O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:	SABERES E CONHECIMENTOS: <ul style="list-style-type: none">• Os objetos, suas características, propriedades e funções• Representação gráfica• Audição e percepção musical• Suportes, materiais, instrumentos e técnicas das Artes Visuais e seus usos.• Produção de objetos tridimensionais• Classificação• Contagem oral• Portadores textuais seus usos e funções entre imagem ou tema e narrativa
PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?	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). <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, afundar, flutuar, soprar, montar, construir, lançar, jogar etc.• Manipular, explorar, comparar, organizar, sequenciar e ordenar diversos materiais. CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO (EI02EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos. <ul style="list-style-type: none">• Identificar características dos personagens das histórias para incrementar cenários e adereços em suas brincadeiras de faz de conta. (EI02EF05) Relatar experiências e fatos acontecidos, histórias ouvidas, filmes ou peças teatrais assistidos etc. <p>Assistir a filmes, peças teatrais e ouvir histórias compreendendo as mensagens principais</p>
COMO VAMOS ESTUDAR OS	Iniciaremos nossa aula enviando no grupo das famílias um vídeo da professora com a história do dia: BRANCA DE NEVE E OS 7

CONTEÚDOS?

ANÕES, enviado para assistir com objetivo de que a criança participe de momentos de contação de história e observe os personagens e a quantidade representada. Em seguida a criança irá realizar a atividade de registro: Nessa atividade a criança deverá cobrir o traçado do numeral e colorir os 7 anões usando lápis de cor de sua preferência muita criatividade.



Histórias e Contos

Branca de Neve e os sete Anões

ERA UMA VEZ um rei que vivia num reino distante, com a sua filha pequena, que se chamava Branca de Neve. O rei, como se sentia só, voltou a casar, achando que também seria bom para a sua filha ter uma nova mãe. A nova rainha era uma mulher muito bela mas também muito má, e não gostava de Branca de Neve que, quanto mais crescia, mais bela se tornava.

A rainha malvada tinha um espelho mágico, ao qual perguntava, todos os dias:

- Espelho meu, espelho meu, haverá mulher mais bela do que eu?

E o espelho respondia:

- Não minha rainha, és tu a mulher mais bela!

Mas uma manhã, a rainha voltou a perguntar o mesmo ao espelho, e este respondeu:

- Tu és muito bonita minha rainha, mas Branca de Neve é agora a mais bela!

Enraivecida, a rainha ordenou a um dos seus servos que levasse Branca de Neve até à floresta e a matasse, trazendo-lhe de volta o seu coração, como prova.

Mas o servo teve pena da Branca de Neve e disse-lhe para fugir em direcção à floresta e nunca mais voltar ao reino.

Já na floresta, Branca de Neve conheceu alguns animais, os quais se tornaram seus amigos. Também encontrou uma pequenina casa e bateu a sua porta. Como ninguém respondeu e a porta não estava fechada à chave, entrou. Era uma casa muito pequena, que tinha sete caminhas, todas muito pequeninas, assim como as cadeiras, a mesa e tudo o mais que se encontrava na casa. Também estava muito suja e desarrumada, e Branca de Neve decidiu arrumá-la. No fim, como estava muito cansada, deitou-se nas

pequenas camas, que colocou todas juntas, e adormeceu.

A casa era dos sete anões que viviam na floresta e, durante o dia, trabalhavam numa mina.

Ao anoitecer, os sete anões regressavam à sua casinha, quando deram com Branca de Neve, adormecida nas suas caminhas. Que surpresa! Com tanta excitação, Branca de Neve acordou, espantada e rapidamente se apresentou:

- Eu sou a Branca de Neve.

E os sete anões, todos contentes, também se apresentaram:

- Eu sou o Feliz!

- Eu sou o Atchim e este é o Miudinho.

- Eu sou o Sabichão, e estes são o Dorminhoco e o Envergonhado.

- E eu sou o Rezingão!

- Prazer em conhecê-los. Respondeu Branca de Neve, e logo contou a sua triste história. Os anões convidaram Branca de Neve a viver com eles e ela aceitou, prometendo-lhes que tomaria conta da casa deles.

Mas a rainha má, através do seu espelho mágico, descobriu que Branca de Neve estava viva e que vivia na floresta com os anões.

Então, furiosa, vestiu-se de senhora muito velha e feia e foi ter com Branca de Neve. Com ela levou um cesto de maçãs, no qual tinha colocado uma maçã vermelha que estava envenenada!

Quando viu Branca de Neve, cumprimentou-a gentilmente, e ofereceu-lhe a maçã que tinha veneno.

Ao trincá-la, Branca de Neve caiu, como se estivesse morta. A malvada rainha fugiu e, avisados pelos animais do bosque, os sete anões regressam apressadamente a casa, encontrando Branca de Neve caída no chão.

Muito chorosos, os anões colocam Branca de Neve numa caixa de vidro, rodeada por flores.

Estavam todos em volta de Branca de Neve, quando surgiu, no meio do bosque, um príncipe no seu cavalo branco. Ao ver Branca de Neve, o príncipe de imediato se apaixonou por ela e, num impulso, beijo-a. Branca de Neve acordou: Afinal estava viva!

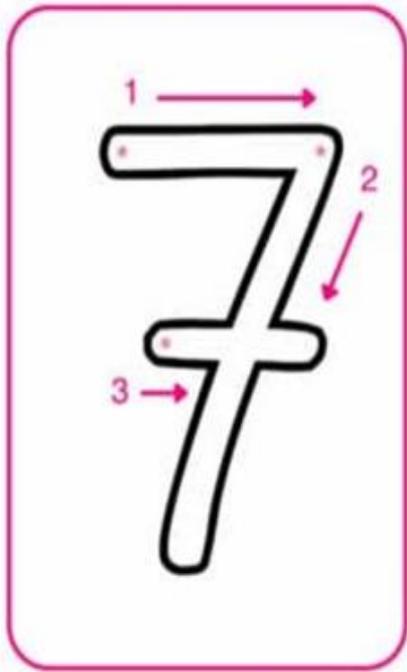
Os anões saltaram de alegria e Branca de Neve ficou maravilhada com o príncipe!

O príncipe levou Branca de Neve para o seu castelo, onde casaram e viveram muito felizes para sempre.

ALUNO (a):

PROFº:

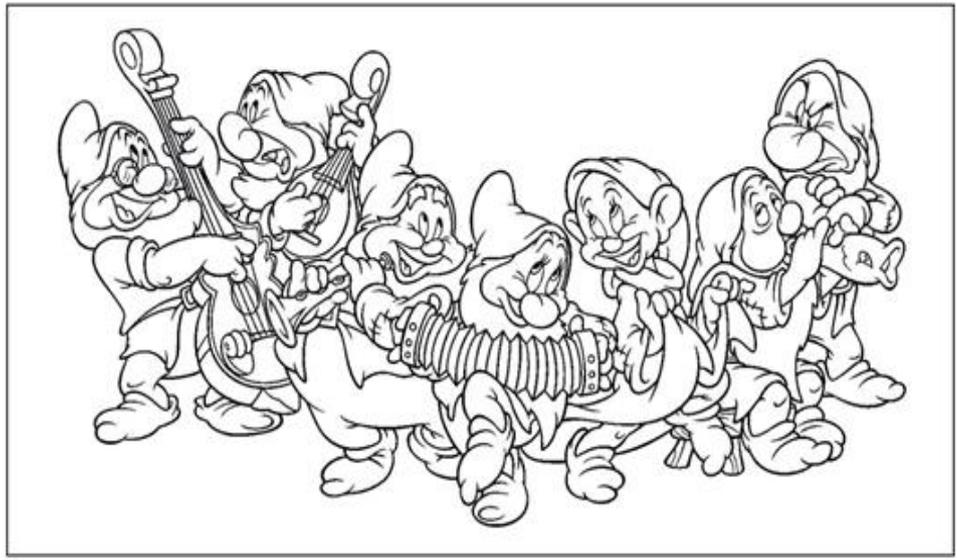
SÉRIE:



SETE



PINTE OS 7 ANÕES:



QUARTA-FEIRA DIA 16/06/2021

ATIVIDADE: Vamos descobrir os números

ATIVIDADE: CONTE E PINTE - Leve os objetos até os bolsos com o numeral que indica a quantidade correspondente.

MÚSICA:A MULHER DO SAPO

LINK DA MÚSICA:<https://youtu.be/l8wtB9wHkpo>

SABERES E CONHECIMENTOS:

- Os objetos, suas características, propriedades e funções
- Representação gráfica
- Audição e percepção musical
- Suportes, materiais, instrumentos e técnicas das Artes Visuais e seus usos.
- Produção de objetos tridimensionais
- Classificação
- Contagem oral

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, afundar, flutuar, soprar, montar, construir, lançar, jogar etc.
- Manipular, explorar, comparar, organizar, sequenciar e ordenar diversos materiais.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS

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

- Participar de situações que desenvolvam a percepção das rimas durante a escuta de músicas.
- Dar sequência à música quando a mesma for interrompida.
-

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, afundar, flutuar, soprar, montar, construir, lançar, jogar etc.
- Manipular, explorar, comparar, organizar, sequenciar e ordenar diversos materiais.

(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.)

- Identificar os números e seus usos sociais em situações do dia a dia: a própria idade e as dos colegas, os algarismos presentes nas roupas, calçados, telefones, elevadores, jogos, celulares, livros, revistas e jornais, residências, dentre outras possibilidades e no discurso oral quando este se referir a quantidades.
- Comparar quantidades identificando se há mais, menos ou a quantidade igual.
- Registrar números e quantidades por meio de desenhos e outros símbolos.
-

Iniciaremos nossa aula enviando no grupo das famílias um vídeo da professora com a rotina diária. Em seguida o vídeo educativo com a música: **A MULHER DO SAPO** enviado para assistir com objetivo de que a criança participe de situações que envolvam músicas de comandos e movimento seu corpo. Atividade de registro: **CONTE E PINTE** - Leve os objetos até os bolsos com o numeral que indica a quantidade correspondente. Com a ajuda de um adulto a criança vai contar e ligar as quantidades correspondentes e sempre que realizar atividades de contar estimular a criança para que ela conte corretamente apontando ao número. Não final não se esqueça de colorir a atividade com bastante capricho

A Mulher do Sapo

Quem não está sentado é a mulher do sapo

É a mulher do sapo é a mulher do sapo!

Quem não está em pé é a mulher do sapo

É a mulher do sapo é a mulher do sapo!

Quem não está pulando é a mulher do sapo

É a mulher do sapo é a mulher do sapo!

Quem não está dançando é a mulher do sapo

É a mulher do sapo é a mulher do sapo!

Quem não está estátua é a mulher do sapo

É a mulher do sapo é a mulher do sapo!

Quem não está batendo palmas é a mulher do sapo

É a mulher do sapo é a mulher do sapo!

Quem não está batendo os pés é a mulher do sapo

É a mulher do sapo é a mulher do sapo!

Quem não está com a mão na cabeça

É a mulher do sapo, é a mulher do sapo é a mulher do sapo!

Quem não está com a mão na cintura

É a mulher do sapo, é a mulher do sapo é a mulher do sapo!

Quem não está rebolando

É a mulher do sapo é a mulher do sapo é a mulher do sapo!

Quem não está sentado é a mulher do sapo

É a mulher do sapo é a mulher do sapo!

Quem não está deitado é a mulher do sapo

É a mulher do sapo é a mulher do sapo!

Quem não está dormindo é a mulher do sapo

É a mulher do sapo é a mulher do sapo!

Quem não está acordado é a mulher do sapo

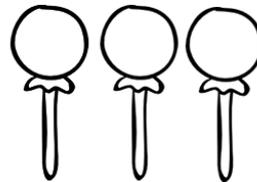
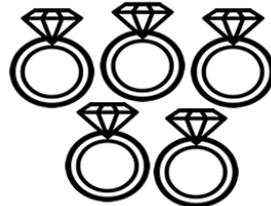
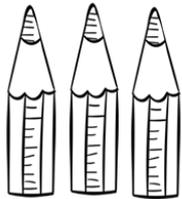
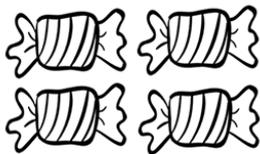
É a mulher do sapo é a mulher do sapo

ATIVIDADE

EU SOU: _____

CONTE E PINTE

1- LEVE OS OBJETOS ATÉ OS BOLSOS COM O NUMERAL QUE INDICA A QUANTIDADE CORRESPONDENTE.



QUINTA-FEIRA DIA 17 /06/2021

VÍDEO: DESCOBRINDO OS NÚMEROS

ATIVIDADE: VAMOS TRABALHAR O NÚMERO 8 -

Música: OS INDIOZINHOS

<p>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</p>	<p>SABERES E CONHECIMENTOS:</p> <ul style="list-style-type: none">• Dança• Imitação como forma de expressão• Marcas gráficas: desenhos, letras, números• Materiais e tecnologias variadas para a produção da escrita: lápis, caneta, giz, computador e seus diferentes usos.• Classificação• Contagem oral• Comparação entre quantidades: menos, mais, iguais
<p>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</p>	<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">• Explorar o próprio corpo na perspectiva de conhecê-lo.• Vivenciar brincadeiras de esquema corporal e expressão utilizando as diferentes linguagens. <p>(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.</p> <ul style="list-style-type: none">• Pintar, desenhar, rabiscar, folhear e recortar utilizando diferentes recursos e suportes.• Construir jogos de montar, empilhar e encaixar.• Participar de situações que envolvam o rasgar, o enrolar e amassar. <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, comparar, organizar, sequenciar e ordenar diversos materiais. <p>EI02ET08) Registrar com números a quantidade de crianças (meninas e meninos, presentes e ausentes) e a quantidade de objetos da mesma natureza (bonecas, bolas,</p>

livros etc.)

- Realizar contagem oral por meio de cantigas e outras atividades lúdicas relacionando às quantidades.

COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?

Iniciaremos nossa aula enviando no grupo um vídeo da professora com a rotina diária. Em seguida o vídeo educativo - **DESCOBRINDO OS NÚMEROS** em seguida cantaremos a **MÚSICA Os indiozinhos**, enviado com objetivo de que a criança cante e conte com a música e identifique os números mencionados na letra da música. Atividade de registro: O número de hoje é 8, a criança deverá colorir o número 8 e pintar a quantidade de balões corretamente ao número 8





ALUNO: _____

DATA: __/__/____

PINTE AS OITO BEXIGAS BEM COLORIDAS .



SEXTA-FEIRA DIA 18 /06/2021

VÍDEO: DESCOBRINDO OS NÚMEROS

ATIVIDADE: VAMOS TRABALHAR O NÚMERO 9 -

Musica: MARIANA – GALINHA PINTADINHA

Link: <https://youtu.be/XhVeqYo0AYk>

O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:	SABERES E CONHECIMENTOS: <ul style="list-style-type: none">• Dança• Imitação como forma de expressão• Marcas gráficas: desenhos, letras, números• Materiais e tecnologias variadas para a produção da escrita: lápis, caneta, giz, computador e seus diferentes usos.• Classificação• Contagem oral• Comparação entre quantidades: menos, mais, iguais
PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?	CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS <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">• Explorar o próprio corpo na perspectiva de conhecê-lo.• Vivenciar brincadeiras de esquema corporal e expressão utilizando as diferentes linguagens. <p>(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.</p> <ul style="list-style-type: none">• Pintar, desenhar, rabiscar, folhear e recortar utilizando diferentes recursos e suportes.• Construir jogos de montar, empilhar e encaixar.• Participar de situações que envolvam o rasgar, o enrolar e amassar. CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES <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, comparar, organizar, sequenciar e ordenar diversos materiais. <p>EI02ET08) Registrar com números a quantidade de</p>

	<p>crianças (meninas e meninos, presentes e ausentes) e a quantidade de objetos da mesma natureza (bonecas, bolas, livros etc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar contagem oral por meio de cantigas e outras atividades lúdicas relacionando às quantidades.
COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?	<p>Iniciaremos nossa aula enviando no grupo um vídeo da professora com a rotina diária. Em seguida o vídeo educativo - DESCOBRINDO OS NÚMEROS e a MÚSICA, enviado para assistir com objetivo de que a criança cante e conte com a música Mariana até 10. <u>Atividade de registro</u>: O número de hoje e 9, a criança deverá colorir o número 9 e pintar a quantidade de carros corretamente. Em seguida encontre e reconte de revistas o número 9 e cole no espaço determinado</p>

Mariana



Galinha Pintadinha

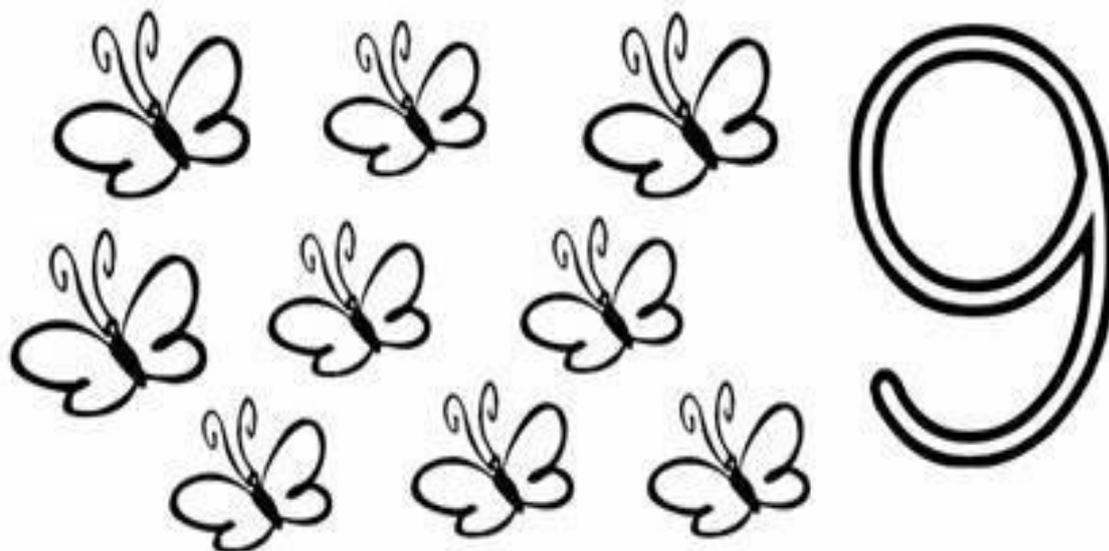
Mariana conta um
Mariana conta um, é um, é um, é
Ana, viva a Mariana, viva a Mariana
Mariana conta dois
Mariana conta dois, é dois, é dois, é
Ana, viva a Mariana, viva a Mariana
Mariana conta três
Mariana contra três, é três, é três, é
Ana, viva a Mariana, viva a Mariana
Mariana contra quatro
Mariana contra quatro, é quatro, é quatro, é
Ana, viva a Mariana, viva a Mariana
Mariana conta cinco
Mariana conta cinco, é cinco, é cinco, é cinco, é
Ana, viva a Mariana, viva a Mariana
Mariana conta seis
Mariana conta seis, é seis, é seis, é seis, é
Ana, viva a Mariana, viva a Mariana
Mariana conta sete
Mariana conta sete, é sete, é sete, é
Ana, viva a Mariana, viva a Mariana
Mariana conta oito
Mariana conta oito, é oito, é oito, é
Ana, viva a Mariana, viva a Mariana
Mariana conta nove
Mariana conta nove, é nove, é nove, é
Ana, viva a Mariana, viva a Mariana
Mariana conta dez
Mariana conta dez, é dez, é dez, é dez, é dez, é
Ana, viva a Mariana, viva a Mariana

ESCOLA:

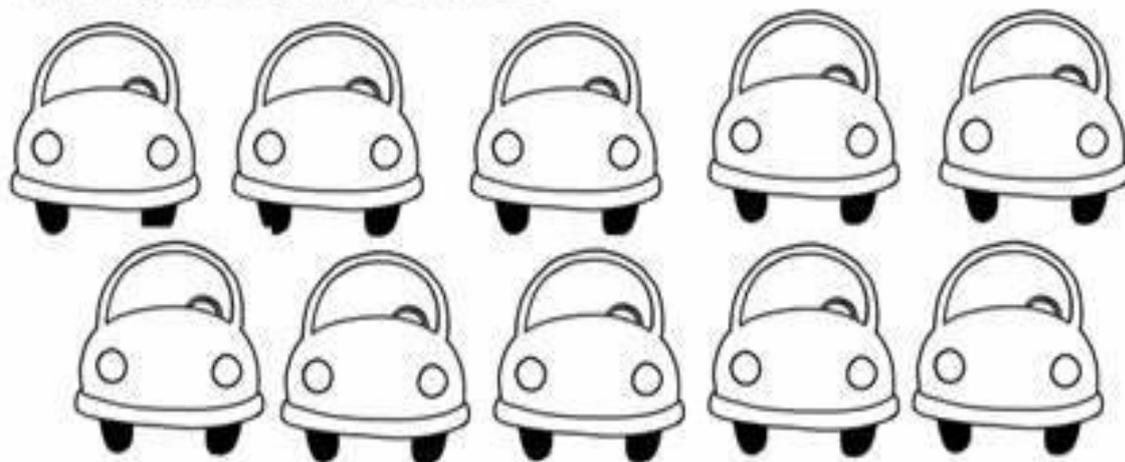
NOME:

DATA: __/__/__

NÚMERO NOVE - *Novo*



PINTE NOVE CARRINHOS:



RECORTE E COLE O NUMERO 9: