



**Prefeitura  
de Rolândia**

**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

**EDUCAÇÃO INFANTIL**

**17º 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: 21 DE JUNHO A 02 DE JULHO**

<b>VÍDEO OU ÁUDIO DO PROFES SOR</b>	TODAS AS VEZES QUE O PROFESSOR ENCAMINHAR ATIVIDADES PARA OS FAMILIARES, INICIAR COM SAUDAÇÕES, PARA ACOLHIMENTO DOS PAIS E DAS CRIANÇAS.
<b>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</b>	<b>SABERES E CONHECIMENTOS:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Respeito à individualidade e à diversidade de todos.</li><li>• Patrimônio material e imaterial.</li><li>• Atributos físicos e função social dos objetos.</li><li>• Comunicação verbal e expressão de sentimentos.</li><li>• Respeito à individualidade e à diversidade de todos.</li><li>• Normas de convivência social.</li><li>• Procedimentos dialógicos para a resolução de conflitos.</li><li>• Seu corpo, suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas.</li><li>• Coordenação motora ampla: equilíbrio, destreza e postura corporal<ul style="list-style-type: none"><li>• O corpo e o espaço</li><li>• Imitação como forma de expressão.</li><li>• Órgãos dos sentidos</li><li>• Representação gráfica e plástica</li><li>• Suportes, materiais, instrumentos e técnicas das Artes Visuais e seus usos.</li><li>• Elementos da linguagem visual: texturas, cores, superfícies, volumes, espaços, formas etc.</li><li>• Instrumentos musicais convencionais e não convencionais.</li><li>• Apreciação e produção sonora.</li><li>• Vocabulário</li><li>• Palavras e expressões da língua.</li><li>• Patrimônio cultural, literário e musical</li></ul></li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consciência fonológica</li> <li>• Sensibilidade estética em relação aos textos literários.</li> <li>• Fatos da história narrada</li> <li>• Relação entre imagem ou tema e narrativa.</li> <li>• Criação e reconto de história</li> <li>• Gêneros textuais, seus autores, características e suportes.</li> <li>• Sensibilidade estética em relação aos textos.</li> <li>• Apreciação gráfica</li> <li>• Manipulação, exploração e organização de objetos.</li> <li>• Organização, comparação, classificação, sequenciação e ordenação de diferentes objetos.</li> <li>• Observação e experimentação</li> <li>• Comparação dos elementos no espaço.</li> <li>• Noções espaciais de orientação, direção, proximidade, lateralidade, exterior e interior, lugar e distância.</li> <li>• Semelhança e diferenças entre elementos.</li> <li>• Noções de tempo</li> <li>• Linguagem matemática</li> <li>• Representação gráfica numérica</li> </ul>
	<p><b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS:</b></p> <p><b>(EI02EO01) Demonstrar atitudes de cuidado e solidariedade na interação com crianças e adultos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compartilhar brinquedos, objetos e alimentos.</li> </ul> <p><b>(EI02EO02) Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expressar suas emoções e sentimentos de modo que seus hábitos, ritmos e preferências individuais sejam respeitadas no grupo em que convive.</li> </ul> <p><b>(EI02EO03) Compartilhar os objetos e os espaços com crianças da mesma faixa etária e adultos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compartilhar brinquedos em suas atividades de explorações, investigações ou de faz de conta.</li> <li>• Compartilhar instrumentos e objetos de nossa cultura como: óculos, chapéus, pentes, escovas, telefones, caixas, painéis, instrumentos musicais, livros, rádios, gravadores, máquinas de calcular, vestimentas e outros para conhecimento de suas funções sociais.</li> </ul> <p><b>(EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participar de situações de brincadeira buscando compartilhar enredos e cenários.</li> </ul> <p><b>(EI02EO05) Perceber que as pessoas têm características físicas diferentes, respeitando essas diferenças.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Brincar de faz de conta assumindo diferentes papéis e imitando ações e comportamentos de seus colegas, expandindo suas formas de expressão e representação.</li> </ul> <p><b>(EI02EO06) Respeitar regras básicas de convívio social nas</b></p>

**interações e brincadeiras.**

- Participar de brincadeiras que estimulem a relação entre o adulto/criança e criança/criança.

**(EI02EO07) Resolver conflitos nas interações e brincadeiras, com a orientação de um adulto.**

- Cooperar, compartilhar, dar e receber auxílio quando necessário.

**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.**

- Vivenciar, explorar e valorizar a escuta de diferentes estilos de música, dança e outras expressões da cultura corporal.
- 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.**

- Explorar o espaço ao seu redor fazendo movimentos como saltar, correr, arrastar-se e outros.

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

- Vivenciar jogos de imitação emímica.

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

- Perceber e oralizar as necessidades do próprio corpo: fome, frio, calor, sono, sede e outras necessidades fisiológicas.

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

- Manipular e modelar materiais e elementos de diferentes formas: massinha, argila, papel alumínio e outros.

**CAMPO DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS**

**(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 diversos materiais das Artes Visuais e plásticas explorando os cinco sentidos.
- Criar produtos com massa de modelar ou argila a partir de seu próprio repertório, explorando diferentes elementos, como: forma,

volume, textura etc.

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

- Perceber o som de diferentes fontes sonoras presentes no dia a dia: buzina, despertador, toque do telefone, sino, apito dentre outros.
- Participar, reconhecer e cantar cantigas de roda.

**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.
- Expressar suas ideias, sentimentos e emoções por meio de diferentes linguagens como: a dança, o desenho, a mímica, a música, a linguagem oral e escrita.

**(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.
- Participar de brincadeiras que desenvolvam a consciência fonológica.

**(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).**

- Ouvir e contar histórias oralmente, com base em imagens ou temas sugeridos.

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

- Brincar de imitar personagens das histórias ouvidas.

**(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.

**(EI02EF06) Criar e contar histórias oralmente, com base em imagens ou temas sugeridos.**

- Participar de situações em que é convidado a contar ou criar histórias com ou sem o apoio de imagens, fotos ou temas disparadores.

**(EI02EF08) Manipular textos e participar de situações de escuta para ampliar seu contato com diferentes gêneros textuais**

**(parlendas, histórias de aventura, tirinhas, cartazes de sala, cardápios, notícias etc.).**

- Participar de situações de exploração de portadores de diferentes gêneros textuais em brincadeiras ou atividades de pequenos grupos.
- Brincar recitando parlendas.

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

- Fazer uso das letras, ainda que de forma não convencional, em seus registros de comunicação.

**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.
- Realizar classificação em diferentes situações de acordo com critérios: tamanho, forma, cor, peso e comprimento percebendo semelhanças e diferenças nos objetos.

**(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).**

- Realizar circuitos subindo, descendo, andando para frente e para trás, dentre outros.
- Compreender e realizar comandos: dentro, fora, em cima, embaixo, ao lado, à frente, atrás, etc., identificando essas posições no espaço.

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

Nomear os atributos dos objetos destacando semelhanças e diferenças.

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

- Brincar no espaço externo explorando diversos movimentos

	<p>corporais e experimentando diferentes níveis de velocidades.</p> <p><b>(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.)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perceber os números no contexto social escolar.</li> <li>• Jogar jogos nos quais se precisa contar, ler ou registrar números.</li> </ul>				
<p><b>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS ?</b></p>	<p><b>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.</b></p> <p><b>RELEMBRANDO...</b></p>				
	<p><b>SEGUNDA</b></p>	<p><b>TERÇA</b></p>	<p><b>QUARTA</b></p>	<p><b>QUINTA</b></p>	<p><b>SEXTA</b></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>



**Prefeitura  
de Rolândia**

**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO  
EDUCAÇÃO INFANTIL**

**17º ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19**

**CMEI MUNICIPAL PROFESSOR DELERMO POPPI**

**PROFESSOR: AMANDA DE ASSIS**

**NOME: \_\_\_\_\_**

**TURMA: INFANTIL III CRIANÇAS BEM PEQUENAS (3 ANOS)**

**SEGUNDA -FEIRA DIA 21/06/2021**

**ATIVIDADE:** Vamos descobrir os números – NÚMERO 10

**ATIVIDADE:** CONTAGEM ORAL COM LÁPIS DE 1 A 10.

**ATIVIDADE:** CONTE E PINTE – A GALINHA DO VIZINHO

**VÍDEO:** A GALINHA DO VIZINHO

**LINK DA MÚSICA:** <https://youtu.be/WLc9aFE3MnA>

**SABERES E CONHECIMENTOS:**

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

**CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS**

**(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.

**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

**(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**

**(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.)**

- Comparar quantidades identificando se há mais, menos ou a quantidade igual.
- Registrar números e quantidades por meio de desenhos e outros símbolos.

**METODOLOGIA:** Iniciaremos nossa aula enviando no grupo das famílias um vídeo com músicas e as histórias do dia. Os vídeos educativos são enviados para assistir com o objetivo de que a criança participe de situações que envolvam músicas e as histórias, o adulto poderá ler ou assistir com a criança. Em seguida o adulto deverá acompanhar a criança na realização das atividades impressas.

**ATIVIDADE:** CONTAGEM ORAL COM LÁPIS DE 1 A 10. Para essa atividade o adulto condutor deverá separar 10 lápis e pedir que a criança conte pausadamente cada um deles, de 1 a 10

**ATIVIDADE DE REGISTRO: CONTE E PINTE - VAMOS COLORIR** A galinha do vizinho e os ovinhos e contar quantos ovos ela botou em voz alta, essa atividade vai ajudar a criança a realizar a contagem na sequência numérica correta. Não se esqueça de colorir todas as atividades com bastante capricho.

# VAMOS CANTAR?

A GALINHA DO VIZINHO

A GALINHA DO VIZINHO

BOTA OVO AMARELINHO

BOTA 1

BOTA 2

BOTA 3

BOTA 4

BOTA 5

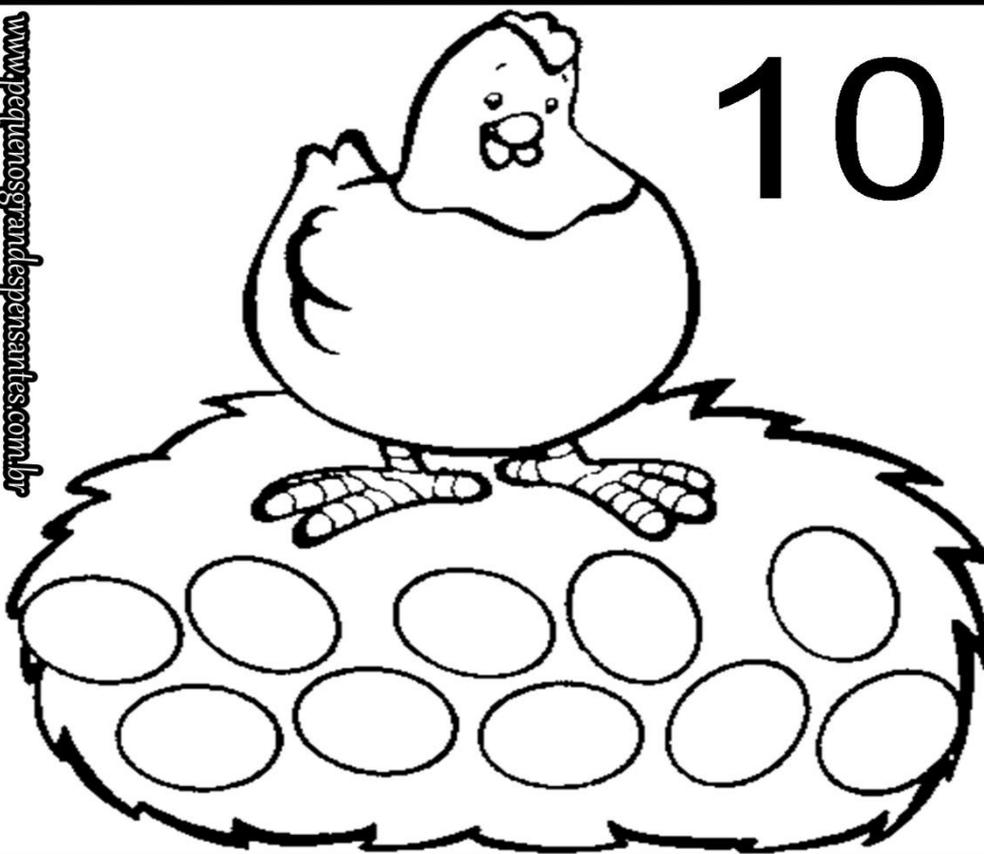
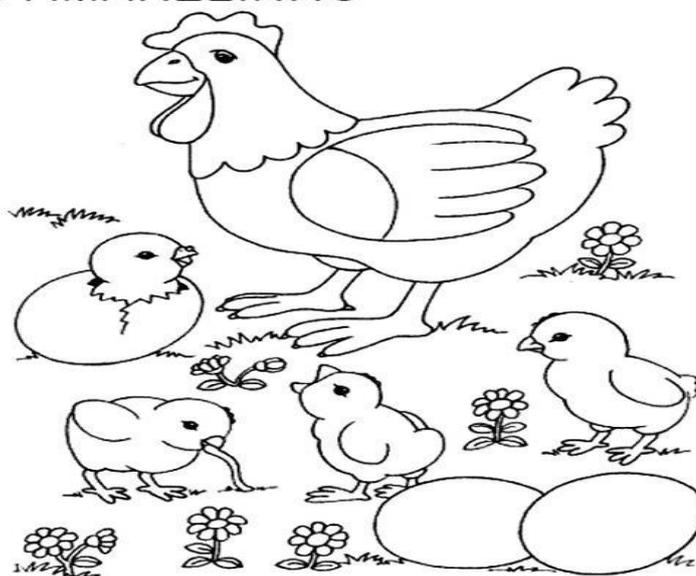
BOTA 6

BOTA 7

BOTA 8

BOTA 9

BOTA 10



**ATIVIDADE: NÚMERO E QUANTIDADE**

**HISTÓRIA:** O GALINHEIRO ESTÁ TODO VAZIO

**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
- Contagem oral
- Linguagem matemática
- Representação gráfica numérica

**CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO**

**(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

**Metodologia:** Iniciaremos nossa aula enviando no grupo a atividade do dia, onde adulto condutor deverá ler atentamente ao roteiro e a história para a criança

História do dia: **O GALINHEIRO ESTÁ TODO VAZIO**

Participe de momentos de contação de história e peça que a criança observe os personagens e a quantidade representada.

Em seguida a criança irá realizar a ATIVIDADE DE REGISTRO: Nessa atividade a criança observará o desenho da mão e tentará mostrar a quantidade relacionada ao número logo à frente. A colagem poderá ser feita com materiais diversos, representando a quantidade solicitada. Ao final não se esqueça de pintar os desenhos das mãozinhas.

Sugestões para colagem:

Bolinhas de papel crepom

Grãos de milho

Quadrado de papelão

Adesivos

Recortes de figuras ou letras

Colagem é sempre muito bem aceita pelas crianças, contudo o adulto deverá ajudar a criança nesse momento.

NOME



5



1



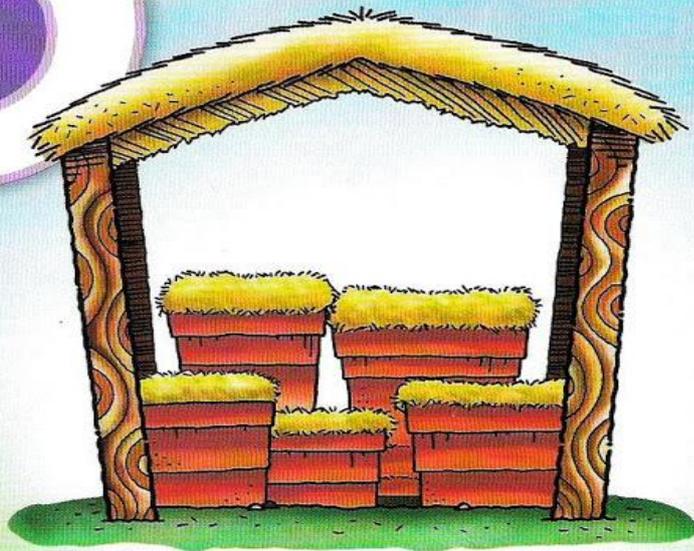
4



3

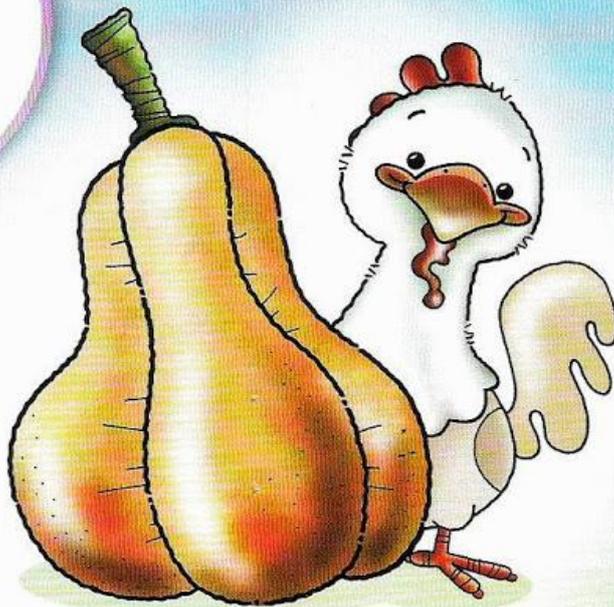


2



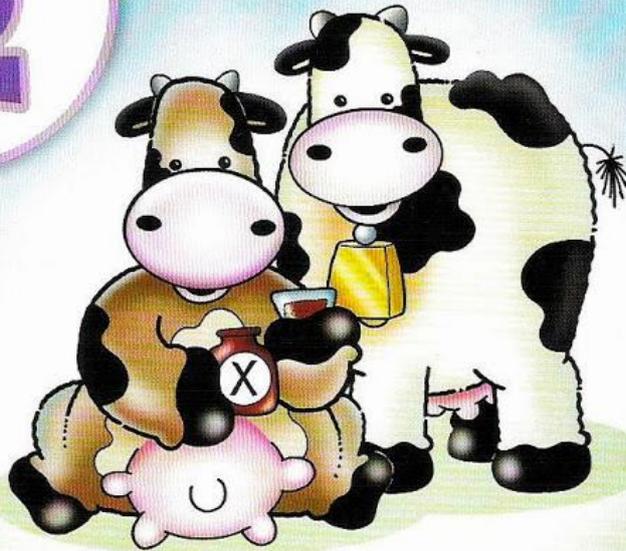
O GALINHEIRO ESTÁ TODO VAZIO,  
A FAMÍLIA INTEIRA FOI PASSEAR AO RIO.

1



UM GALO ESTÁ ESCONDIDO ATRÁS DA CABAÇA,  
PORQUE A D. RAPOSA ANDA AÍ À CAÇA.

2



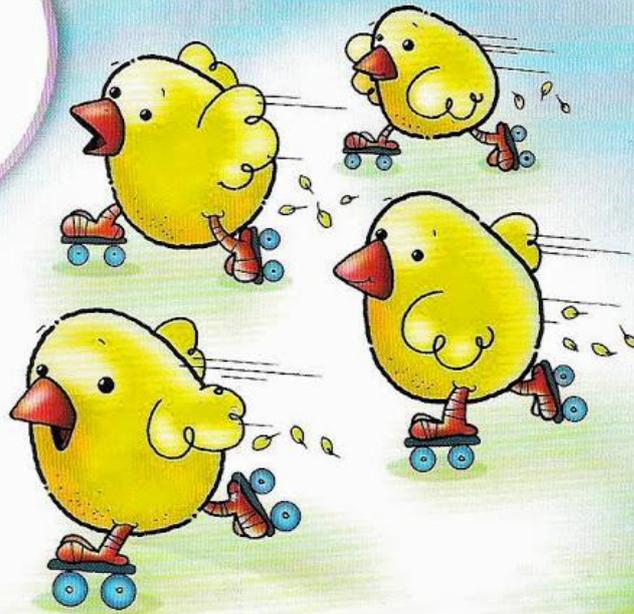
DUAS VACAS LEITEIRAS PARAM DE TRABALHAR  
E BEBEM XAROPE PARA A TOSSE PASSAR.

3



TRÊS PATOS NO CHARCO JOGAM À BOLA,  
A VER QUEM METE GOLO COM O PÉ OU COM A TOLA.

4



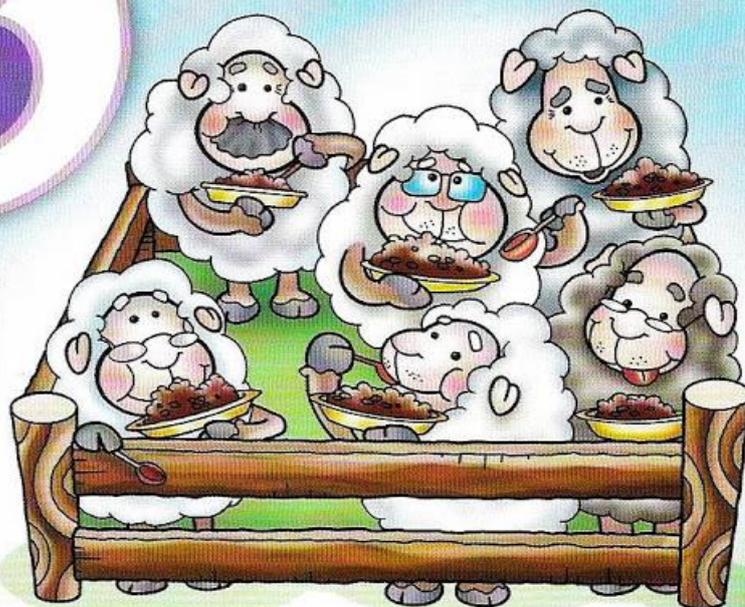
QUATRO PINTAINHOS VÃO A PATINAR.  
QUAL DELES SERÁ O PRIMEIRO A CHEGAR?

5



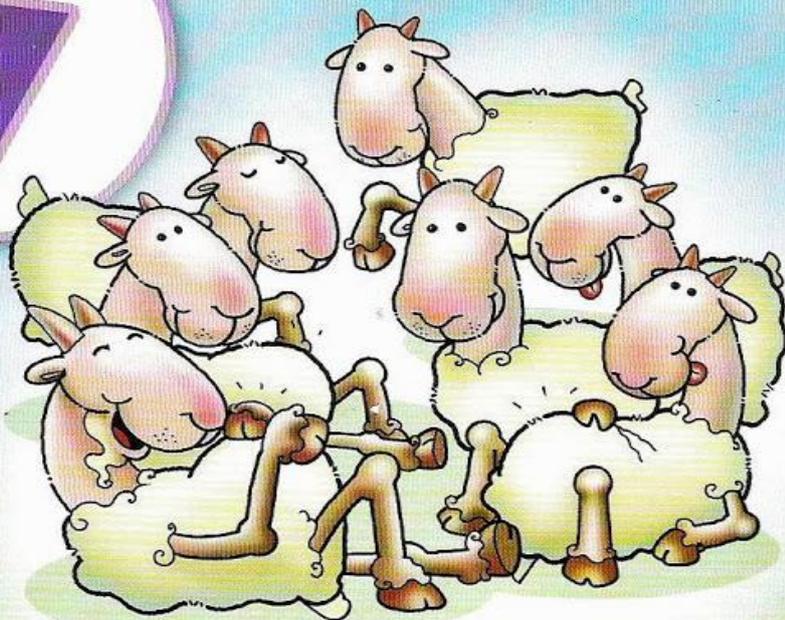
CINCO LEITÕEZINHOS ESTÃO MUITO ROSADOS  
A TOMAR CAFÉ, OLHEM QUE ENGRAÇADOS!

6



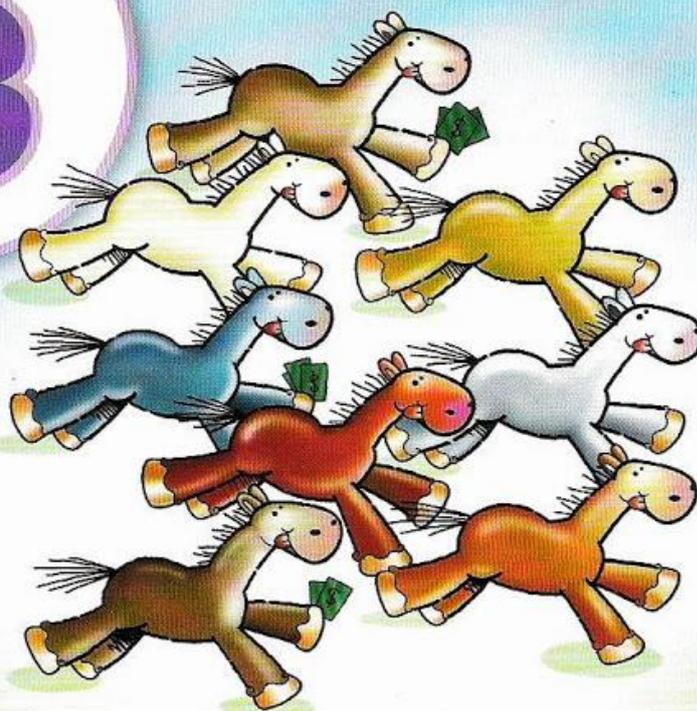
SEIS OVELHAS JÁ UM POUCO VELHINHAS,  
TODAS REUNIDAS, COMIAM LENTILHAS.

7



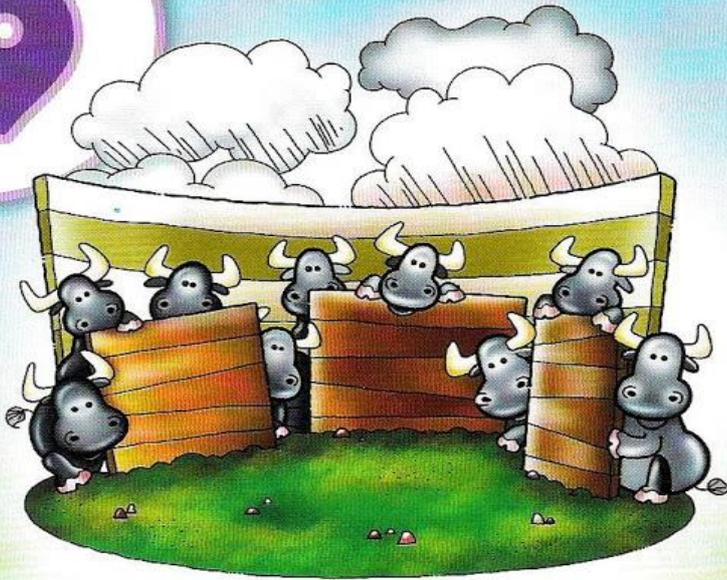
SETE ERAM AS CABRAS, QUE GRANDE FESTAŇAI,  
VINHAM DUM BANQUETE E ENCHERAM A PANÇA.

8



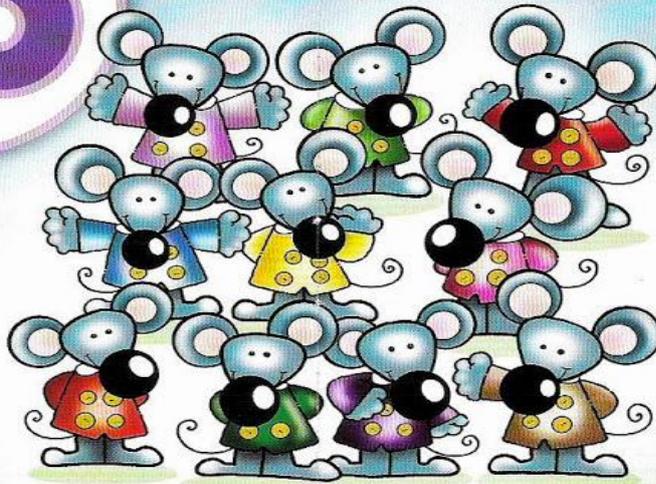
OITO CAVALOS FORAM A GALOPAR  
ATÉ À MERCEARIA, BISCOITOS COMPRAR.

9



NOVE TOUROS BRAVOS FORAM-SE ESCONDER  
SÓ PORQUE FAZ FRIO E COMEÇOU A CHOVER.

10



DEZ RATINHOS ESPERTOS, COM GRANDES NARIZES  
QUANDO DANÇAM JUNTOS FICAM TÃO FELIZES!

**ATIVIDADE:** PINTE AS FRUTAS COM O NUMERAL INDICADO

**MUSICA:**PANO ENCANTADO

**Link:**[https://youtu.be/zoMBd\\_OAHs4](https://youtu.be/zoMBd_OAHs4)

**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
- Portadores textuais seus usos e funções entre imagem ou tema e narrativa

**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: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO**

**(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

**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.
- Realizar classificação em diferentes situações de acordo com critérios: tamanho, forma, cor, peso e comprimento percebendo semelhanças e diferenças nos objetos.

**(EI02ET05) Classificar objetos, considerando determinado atributo (tamanho,**

peso, cor, forma etc.).

- Nomear os atributos dos objetos destacando semelhanças e diferenças.

**(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.)**

- Perceber os números no contexto social escolar.

**Metodologia:** Iniciaremos nossa aula enviando no grupo das famílias a atividade do dia. Onde o adulto condutor deverá ler atentamente o roteiro e contar história para a criança.

História do dia: “ **O GALINHEIRO ESTÁ TODO VAZIO**” 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 pintar a quantidade de frutas de acordo com o numeral indicado, contando pausadamente cada grupo de frutas e relacionando ao numeral.

Vamos brincar com **O PANO ENCANTADO?** Para essa atividade vamos precisar de pedaços de pano, tecidos leves como TNT, lenços ou outros tipos de tecidos. Como você já ouviu a música, coloque-a novamente para dançar com a criança e fazer movimentos diversos. Pode colocar outras músicas também, para a criança se movimentar e dançar à vontade. Desenvolvendo a coordenação motora e o equilíbrio.



“O PANO ENCANTADO”

(Lu Chamusca)

Era uma vez um pedaço  
De pano, de pano, de pano  
Um pano feliz encantado  
Que fazia o que eu ia mandando (Bis)

ORDEM 1:

Seu pano encantado  
Agora eu quero ver  
Se um BARCO bem bonito  
Você pode fazer  
Um barco, um barco

Você pode fazer  
Um barco, um barco  
pra remar eu quero ver

ORDEM 2

Seu pano encantado  
Agora eu quero ver  
Se uma *PONTE* bem comprida  
Você pode fazer  
Uma ponte, uma ponte (bis)  
Pra passar eu quero ver

ORDEM 3

Seu pano encantado  
Agora eu quero ver  
Se uma *CASA* cheia de gente  
Você pode fazer  
Uma casa, uma casa  
Cheia de gente eu quero ver

ORDEM 4

Seu pano encantado  
Agora eu quero ver  
Se uma *FLOR* que abre e fecha  
Você pode fazer  
Uma flor que abre  
Que fecha eu quero ver (bis)

ORDEM 5

Seu pano encantado  
Agora eu quero ver  
Se um *CAVALO* bem grandão  
Você pode fazer  
Toc, toc um cavalo  
Bem grandão eu quero ver (bis)

ORDEM 6

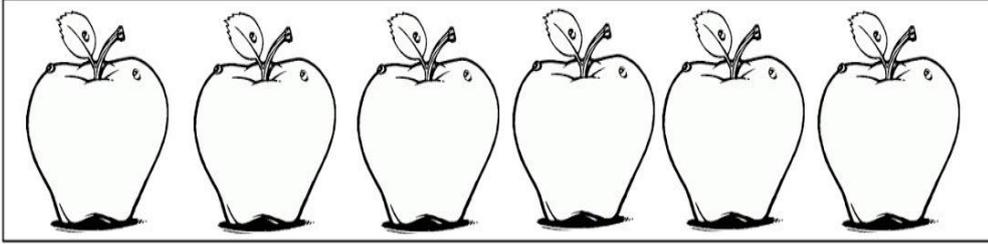
Seu pano encantado  
Agora eu quero ver  
Se um *TRIO ELÉTRICO*  
Você sabe fazer  
Um trio, um trio  
Pra dançar eu quero ver (bis)

ORDEM 7

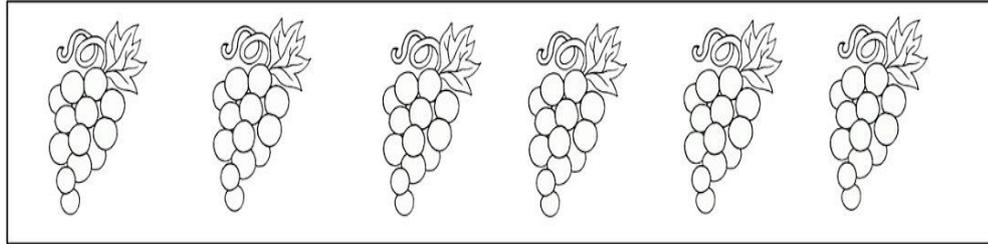
Seu pano encantado  
Agora eu quero ver  
Se uma *CAMA* bem gostosa  
Você sabe fazer  
Uma cama, uma cama  
Pra dormir eu quero ver  
Uma cama bem gostosa  
Você sabe fazer  
Era uma vez um pedaço...

1- PINTE AS FRUTAS DE ACORDO COM O NUMERAL INDICADO.

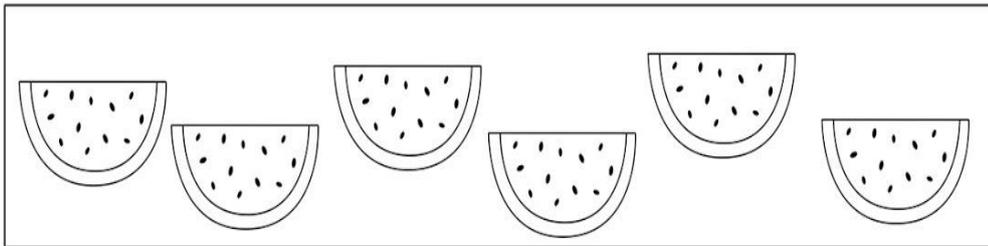
6



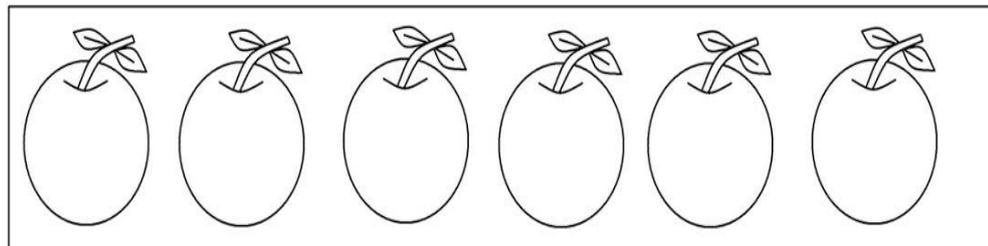
5



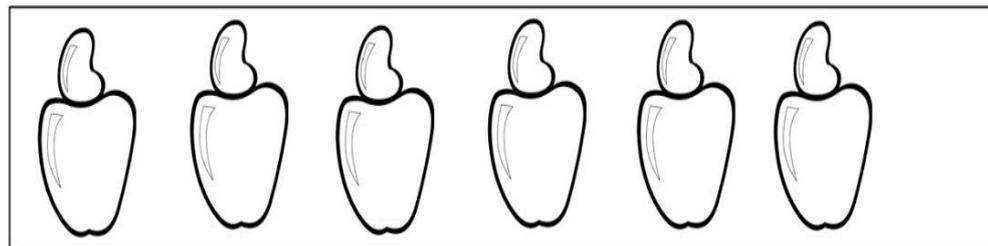
4



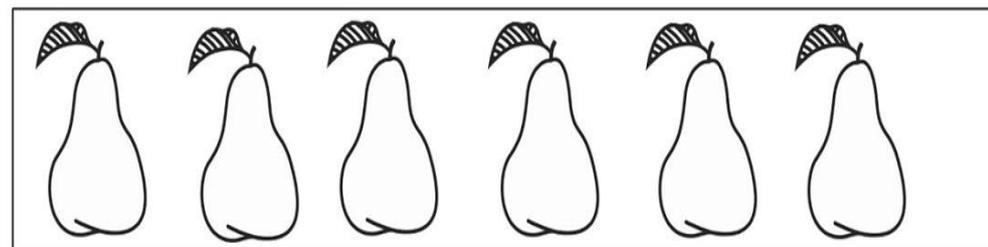
3



2



1



## QUINTA-FEIRA DIA 24/06/2021

**ATIVIDADE:** ESCREVER O NUMERAL CORRESPONDENTE DE QUANTAS LETRAS TEM CADA PALAVRA, VEJA A TABELA DOS NUMEROS.

**HISTÓRIA:** DIA E NOITE COM A PROFESSORA CAROLINE.

**LINK:** <https://youtu.be/xcgFZ8fps1k>

### **SABERES E CONHECIMENTOS:**

- Manipulação, exploração e organização de objetos.
- Organização, comparação, classificação, sequenciação e ordenação de diferentes objetos.

### **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.

### **CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO**

**(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

**Metodologia:** Iniciaremos nossa aula enviando no grupo a atividade do dia onde o adulto condutor deverá ler atentamente o roteiro e a história para a criança

História do dia: DIA E NOITE COM A PROFESSORA CAROLINE.

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:

Na atividade de hoje iremos falar sobre O DIA E A NOITE, a história fala sobre as coisas que realizamos durante o dia e coisas que realizamos durante a noite. Deixando bem claro para a criança a importância de cada uma delas, pois durante o dia fazemos diversas atividades e durante a noite além de algumas coisas que fazemos, usamos para descansar, dormir e também sonhar. Na atividade impressa, vamos observar como escrever a palavra DIA E NOITE, ver as letras e contar

quantas letras tem cada palavra em seguida recortar o numeral correspondente a quantidade de letras e colar no espaço determinado a sua maneira. Não se esqueça de colorir o desenho bem bonito

- Contar quantas letras têm as palavras e escrever nos quadrinhos o número de letras.

D	I	A
---	---	---



N	O	I	T	E
---	---	---	---	---



**RECORTE E COLE**



**SEXTA-FEIRA DIA 25/06/2021**

**ATIVIDADE:** MÃOS NA BOLA

**BRINCADEIRA:** Musica "QUEM COMEU PÃO NA CASA DO JOÃO?"

**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
- Portadores textuais seus usos e funções entre imagem ou tema e narrativa

**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.
- Realizar classificação em diferentes situações de acordo com critérios: tamanho, forma, cor, peso e comprimento percebendo semelhanças e diferenças nos objetos.

**(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).**

- Realizar circuitos subindo, descendo, andando para frente e para trás, dentre outros.
- Compreender e realizar comandos: dentro, fora, em cima, embaixo, ao lado, à frente, atrás, etc., identificando essas posições no espaço.

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

Nomear os atributos dos objetos destacando semelhanças e diferenças.

### **(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.)**

- Perceber os números no contexto social escolar.
- Jogar jogos nos quais se precisa contar, ler ou registrar números.

### **CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO**

#### **(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

**METODOLOGIA:** Iniciaremos nossa aula enviando no grupo das famílias a atividade do dia onde o adulto condutor deverá ler atentamente o roteiro de atividades e ensinar as brincadeiras para que a criança possa realizá-las.

#### LETRA DA MÚSICA

#### **“QUEM COMEU PÃO NA CASA DO JOÃO? ”**

“O... (DIZER O NOME DA CRIANÇA OU OUTRO

PARTICIPANTE) COMEU PÃO NA CASA DO JOÃO? ;

-QUEM EU? (O PARTICIPANTE RESPONDE);

-SIM, VOCÊ. (RESPONDE QUEM PERGUNTOU);

-EU NÃO. (O PARTICIPANTE RESPONDE NOVAMENTE);

-QUEM FOI ENTÃO? (PERGUNTA-SE NOVAMENTE);

-FOI O...” (O PARTICIPANTE QUE FOI QUESTIONADO, IRÁ

FALAR O NOME DE OUTRO PARTICIPANTE) E ASSIM

## CONTINUA A BRINCADEIRA CANTADA ATÉ TODOS

### PARTICIPAREM

A próxima brincadeira será: **MÃOS DA BOLA**

Para brincar de MÃOS NA BOLA serão necessários pelo menos dois participantes e uma bola ou outro objeto. Sentados um de frente para o outro e a bola entre os participantes no chão. O objetivo da brincadeira é conseguir pegar a bola que está no centro, porém, primeiramente terá que obedecer aos comandos. O responsável fará os comandos como, por exemplo: mãos na cabeça, mãos na barriga, mãos no joelho, entre outras partes do corpo e quando for dito: - MÃOS NA BOLA, imediatamente os participantes tentarão pegar a bola. Ganha a brincadeira quem estiver atento e for ágil para parar de pegar a bola. Façam diversas vezes com a criança para que ela possa desenvolver a atenção, a agilidade, a percepção e ainda se divertir!

