



**Prefeitura
de Rolândia**

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

EDUCAÇÃO INFANTIL

12º 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: 28 DE JUNHO A 02 DE JULHO

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">• Respeito à individualidade e à diversidade de todos.• Patrimônio material e imaterial.• Atributos físicos e função social dos objetos.• Comunicação verbal e expressão de sentimentos.• Respeito à individualidade e à diversidade de todos.• Normas de convivência social.• Procedimentos dialógicos para a resolução de conflitos.• Seu corpo, suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas.• Coordenação motora ampla: equilíbrio, destreza e postura corporal• O corpo e o espaço• Imitação como forma de expressão.• Órgãos dos sentidos• Representação gráfica e plástica• Suportes, materiais, instrumentos e técnicas das Artes Visuais e seus usos.• Elementos da linguagem visual: texturas, cores, superfícies, volumes, espaços, formas etc.• Instrumentos musicais convencionais e não convencionais.• Apreciação e produção sonora.• Vocabulário• Palavras e expressões da língua.

	<ul style="list-style-type: none"> • Patrimônio cultural, literário e musical • Consciência fonológica • Sensibilidade estética em relação aos textos literários. • Fatos da história narrada • Relação entre imagem ou tema e narrativa. • Criação e reconto de história • Gêneros textuais, seus autores, características e suportes. • Sensibilidade estética em relação aos textos. • Apreciação gráfica • Manipulação, exploração e organização de objetos. • Organização, comparação, classificação, sequenciação e ordenação de diferentes objetos. • Observação e experimentação • Comparação dos elementos no espaço. • Noções espaciais de orientação, direção, proximidade, lateralidade, exterior e interior, lugar e distância. • Semelhanças e diferenças entre elementos. • Noções de tempo • Linguagem matemática • Representação gráfica numérica
	<p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS:</p> <p>(EI02EO01) Demonstrar atitudes de cuidado e solidariedade na interação com crianças e adultos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compartilhar brinquedos, objetos e alimentos. <p>(EI02EO02) Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expressar suas emoções e sentimentos de modo que seus hábitos, ritmos e preferências individuais sejam respeitadas no grupo em que convive. <p>(EI02EO03) Compartilhar os objetos e os espaços com crianças da mesma faixa etária e adultos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compartilhar brinquedos em suas atividades de explorações, investigações ou de faz de conta. • 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. <p>(EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participar de situações de brincadeira buscando compartilhar enredos e cenários. <p>(EI02EO05) Perceber que as pessoas têm características físicas diferentes, respeitando essas diferenças.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.

- 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.).

	<p>Nomear os atributos dos objetos destacando semelhanças e diferenças.</p> <p>(EI02ET06) Utilizar conceitos básicos de tempo (agora, antes, durante, depois, ontem, hoje, amanhã, lento, rápido, depressa, devagar).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brincar no espaço externo explorando diversos movimentos corporais e experimentando diferentes níveis de velocidades. <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"> • Perceber os números no contexto social escolar. • 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>



**Prefeitura
de Rolândia**

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

EDUCAÇÃO INFANTIL

18º 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 28/06/2021

História: FESTA JUNINA: CORES

<https://youtu.be/F5w4KJAQZDs>

ATIVIDADE: PINTAR, MONTAR E DESMONTAR O QUEBRA-CABEÇA DA FOGUEIRA.

SABERES E CONHECIMENTOS:

- Manifestações culturais.
- Músicas e danças.
- Elementos da linguagem visual: texturas, cores, superfícies, volumes, espaços, formas etc.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTO.

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

- Vivenciar brincadeiras de esquema corporal e expressão utilizando as diferentes linguagens.
- Conhecer os objetos, materiais, expressões culturais corporais, danças, músicas e brincadeiras que são típicas de sua região, de sua cultura

(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.

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

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).

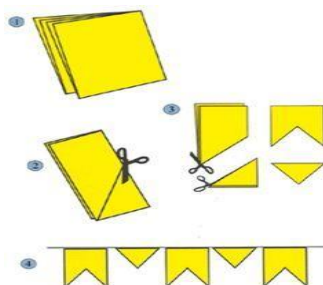
- Manipular, explorar, comparar, organizar, sequenciar e ordenar diversos materiais.
- Realizar classificação em diferentes situações de acordo com critérios: tamanho, forma, cor, peso e comprimento percebendo semelhanças e diferenças nos objetos.

Iniciaremos nossa aula enviando no grupo das famílias um vídeo com músicas e a histórias do dia em seguida o adulto deverá acompanhar a criança na realização das atividades.

Historia: FESTA JUNINA: CORES

<https://youtu.be/F5w4KJAQZDs>

ATIVIDADE: Para registrar a história assistida iremos realizar a confecção de bandeirinhas coloridas como se pede no vídeo, utilizando os recursos disponibilizados pela professora juntamente com o roteiro, depois colar as bandeirinhas no espaço determinado no material impresso.



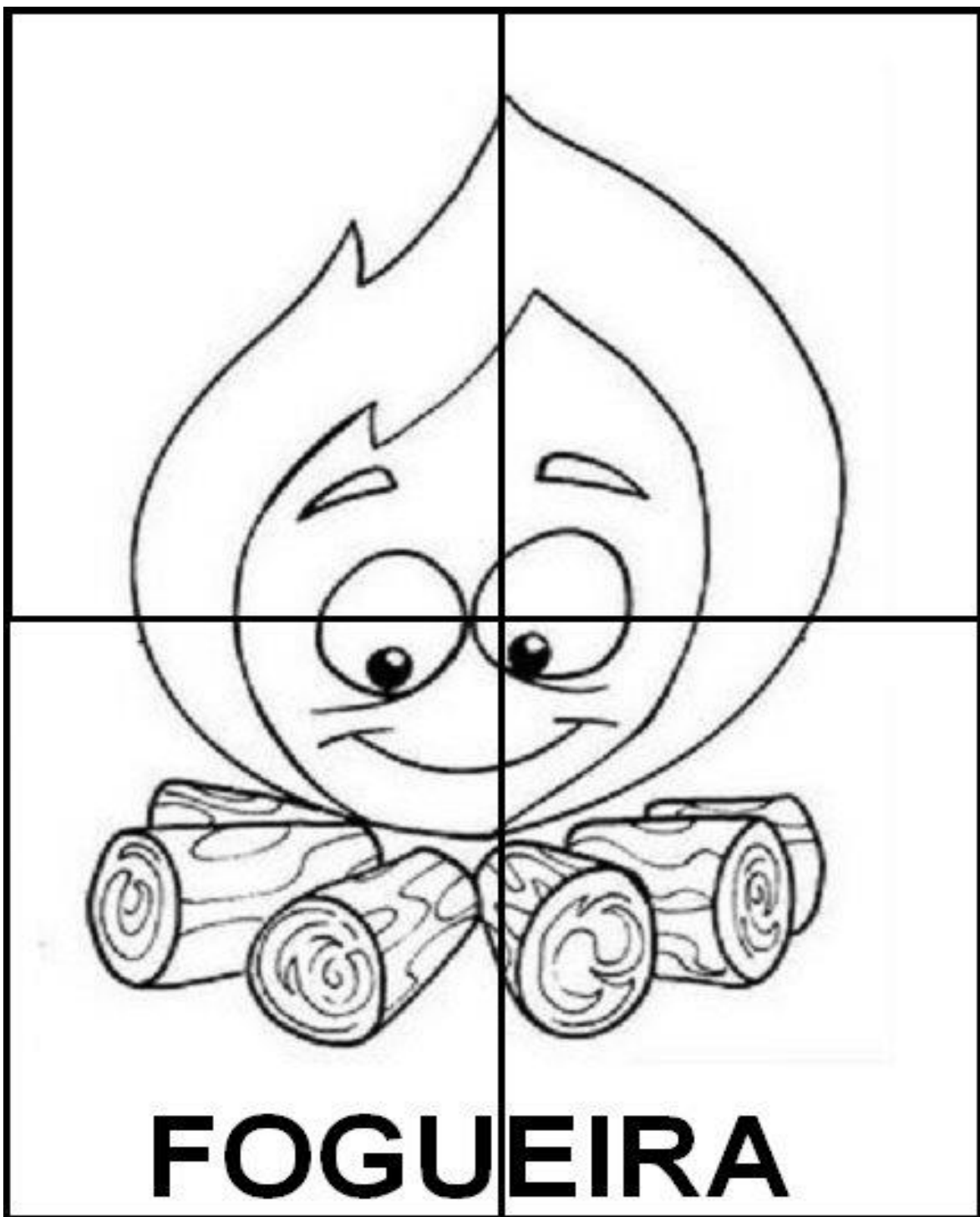
ATIVIDADE DE REGISTRO: QUEBRA CABEÇA - Estamos no final mês de junho onde costumamos comemorar as festas juninas. Um dos atrativos típicos das festas juninas são as fogueiras, por isso vamos observar a figura da fogueira do material impresso, em seguida pintar utilizando recursos de sua preferência, após colorir e com ajuda do adulto e utilizando tesoura recorte as quatro partes conforme as linhas indicam no desenho, formando um quebra-cabeça, em seguida divirta-se montando e desmontar o quebra-cabeça quantas vezes quiser.

Relate aqui como foi essa aula:

COLE AQUI SUAS BANDEIRINHAS



QUEBRA-CABEÇA



FOGUEIRA

TERÇA-FEIRA DIA 29/06/2021

ATIVIDADE: DESENHE BANDEIRINHAS COLORIDAS

HISTÓRIA: PAPELZINHO MÁGICO

LINK: <https://www.youtube.com/watch?v=5qz0on6LBiE>

SABERES E CONHECIMENTOS:

- Manifestações culturais
- Suportes, materiais, instrumentos e técnicas das Artes Visuais e seus usos.
- Produção de objetos tridimensionais
- Elementos da linguagem visual: texturas, cores, superfícies, volumes, espaços, formas etc.

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: 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

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

História do dia: Conheceremos a história de festa junina "Papelzinho Mágico" disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5qz0on6LBiE>

Em seguida a criança irá realizar a **ATIVIDADE DE REGISTRO:** Nessa atividade a criança deverá desenhar bandeirinhas coloridas utilizando lápis de cor no espaço determinado, depois pintar todo o desenho.

Relate aqui como foi essa aula:

DESENHE NA IMAGEM ABAIXO LINDAS BANDEIRINHAS COLORIDAS



QUARTA-FEIRA DIA 30/06/2021

ATIVIDADE: BRINCADEIRA DA COLHER

ATIVIDADE: PULA CORDA

MÚSICA: PULA FOGUEIRA

https://www.youtube.com/watch?v=mJmlp8E_B

SABERES E CONHECIMENTOS:

- ORIENTAÇÃO ESPACIAL.
- REGRAS DE JOGOS E BRINCADEIRAS.
- COORDENAÇÃO MOTORA AMPLA: EQUILÍBRIO, DESTREZA E POSTURACORPORAL

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS:

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

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

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.

- 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.

Iniciaremos nossa aula enviando no grupo das famílias a atividade do dia em seguida o adulto condutor deverá ler atentamente o roteiro e a história para a criança.

História do dia:

FOGO NO CÉU

O BODE FALOU PARA O RATO:

- O CÉU PEGOU FOGO!

O RATO FALOU PARA A PATA:

- CÉU PEGOU FOGO!

A PATA FALOU PARA O GALO:

- O CÉU PEGOU FOGO!

FUGIU O RATO.FUGIU O GALO.

FUGIU A PATA.FUGIU O BODE.

O BODE VIU A CORUJA E FALOU:

-FOGE, CORUJA! O CÉU PEGOU

O FOGO VAI CAIR NA MATA!

A CORUJA VIU O CÉU E FALOU:

- O FOGO É UM BALÃO DE SÃO JOÃO.

O BODE FALOU:

- UM BALÃO DE SÃO JOÃO?

VAMOS APAGAR O FOGO DO BALÃO.O FOGO NÃO PODE PEGAR NA MATA!

O BALÃO CAIU. O BODE APAGOU O FOGO E PENDUROU O BALÃO E TODOS DERAM VIVAS A SÃO JOÃO.

MARY FRANÇA E ELIARDO FRANÇA
EDITORA ÁTICA



EM SEGUIDA A CRIANÇA IRÁ REALIZAR AS ATIVIDADES:

A atividade de hoje será uma brincadeira de competição bem legal, Corrida da colher. Precisaremos para essa brincadeira de duas pessoas, 2 colheres e 2 batatas, ovo cozido ou bolinhas. O adulto condutor irá comandar a brincadeira fazendo 2 risco no chão do ponto de partida e do de chegada, à criança e a outra

pessoa irá colocar as mãos para trás e a colher na boca com a batata, ovo ou bolinha e ao sinal do adulto irão andar bem rápido até o ponto de chegada, quem chegar primeiro vence a competição, mas sem deixar cair a batata, ovo ou bolinha cair no chão, podem brincar várias vezes. A segunda brincadeira a criança vai precisar de uma corda onde deverá pular cantando a música abaixo:

UM HOMEM BATEU EM MINHA PORTA E EU ABRI
SENHORAS E SENHORES PÕEM A MÃO NO CHÃO
SENHORAS E SENHORES PULE COM 1 PÉ SÓ
SENHORAS E SENHORES DE UMA RODADINHA
E VAI PARA O OLHO DA RUA.



Relate como foi essa aula:

QUINTA-FEIRA DIA 01/07/2021

HISTÓRIA: HISTÓRIA DO MILHO

ATIVIDADE: NO SACO DE PIPOCAS PROCURE E PINTE AS LETRAS QUE FORMAM SEU NOME

SABERES E CONHECIMENTOS:

- PARTICIPAR DE SITUAÇÕES QUE ENVOLVAM O RASGAR, O ENROLAR E O AMASSAR.
- SUPORTES, MATERIAIS, INSTRUMENTOS E TÉCNICAS DAS ARTES VISUAIS E SEUS USOS

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:
(EI02EF01) DIALOGAR COM CRIANÇAS E ADULTOS, EXPRESSANDO SEUS DESEJOS, NECESSIDADES, SENTIMENTOS E OPINIÕES.

- . OUVIR E CONTAR HISTÓRIAS ORALMENTE, COM BASE EM IMAGENS OU TEMAS SUGERIDOS.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:

(EI02CG05) DESENVOLVER PROGRESSIVAMENTE AS HABILIDADES MANUAIS, ADQUIRINDO CONTROLE PARA DESENHAR, PINTAR, RASGAR, FOLHEAR, ENTRE OUTROS.

- PARTICIPAR DE SITUAÇÕES QUE ENVOLVAM O RASGAR, O ENROLAR E O AMASSAR.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO

(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.

Iniciaremos nossa aula enviando no grupo das famílias a atividade do dia, em seguida o adulto condutor deverá ler atentamente o roteiro. Vamos começar ouvindo a historinha, Milho link <https://youtu.be/ZgpJvhlwa8Q>

Após assistir a história vamos realizar a atividade impressa de procurar todas as letras que formam seu nome dentro do saco de pipoca e colorir. Em seguida no espaço determinado o adulto vai escrever o nome da criança e pedir que ela copie.



Atividade

NO SACO DE PIPOCAS PROCURE E PINTE AS LETRAS QUE FORMAM SEU NOME.



Escreva aqui o seu nome

Relate aqui foi à aula de hoje:

SEXTA-FEIRA DIA 02 /07/2021

ATIVIDADE: PESCARIA COM PENEIRA

MUSICALIZAÇÃO: PULA, PULA PIPOQUINHA

Link: <https://youtu.be/MgG13r2fVOw>

Saberes e conhecimento:

- Atributos físicos e função social dos objetos.
- Patrimônio cultural, literário e musical

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.

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.

Iniciaremos nossa aula enviando no grupo das famílias a atividade do dia. O adulto condutor deverá ler atentamente o roteiro, em seguida vamos ouvir e cantar a música PULA, PULA PIPOQUINHA nesse dia a criança poderá vestir uma roupa de festa junina e dançar fazendo uma pequena apresentação.

PULA, PULA PIPOQUINHA
PULA, PULA SEM PARAR 
PULA, PULA PIPOQUINHA PRA
CRESCER E ESTOURAR
PULA, PULA... 
PIPOQUINHA... 
PULA, PULA... 
PRA CRESCER E ESTOURAR.

Em seguida realizaremos a brincadeira Pescaria, para realizar a brincadeira será necessário um recipiente com água, uma peneira e para representar os peixinhos, vamos usar tampinhas de garrafa pet. A criança com a peneira deverá pescar os “peixinhos” (tampinhas) Para finalizar essa semana onde realizamos várias atividades típicas de festa junina a família poderá preparar uma deliciosa pipoca para a criança.



Relate aqui como foi à aula: