



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

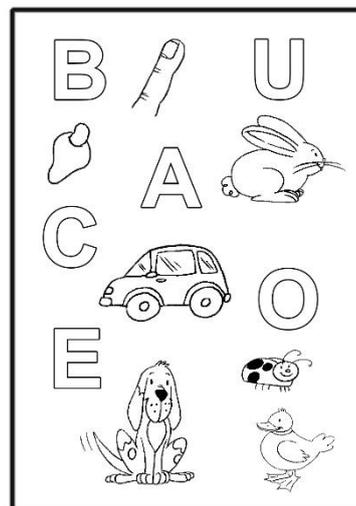
TURMA: INFANTIL III CRIANÇAS BEM PEQUENAS (3 ANOS)

ROTEIRO DE RECUPERAÇÃO/REFORÇO – TERCEIRO TRIMESTRE

História: AS LETRAS SUMIRAM – JAIME, O MASCOTE SEM TIME	
ATIVIDADE IMPRESSA: PINTE OS DESENHOS E CIRCULE AS LETRAS	
O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:	SABERES E CONHECIMENTOS: <ul style="list-style-type: none">● Escrita e ilustração.● Linguagem escrita.● Motricidade e habilidade manual.
PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?	CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS: <p>EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.</p> <ul style="list-style-type: none">● Coordenar o movimento das mãos para segurar o giz de cera, canetas, lápis e fazer suas marcas gráficas. CAMPO DE EXPERIÊNCIA: <u>ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:</u> <p>(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.</p>
COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?	Para realizar essa atividade, será enviado no grupo o vídeo educativo “AS LETRAS SUMIRAM – JAIME, O MASCOTE SEM TIME”. Em seguida, a criança realizará a atividade, onde deverá diferenciar, identificando letras de desenhos,

pintando todos os desenhos e circulando as letras.

PINTE OS DESENHOS E CIRCULE AS LETRAS



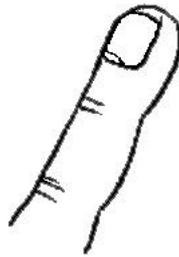
Observação: Retirar atividade impressa no CMEI. Não esquecer de colocar data e nome e guardar essa atividade.

Link do vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=IFSxw-t8NXw>

PINTE OS DESENHOS E CIRCULE AS LETRAS

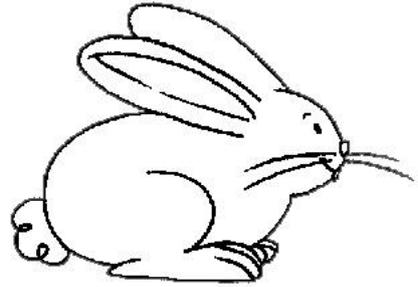
B



U



A

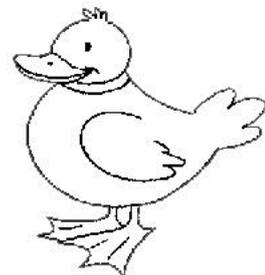
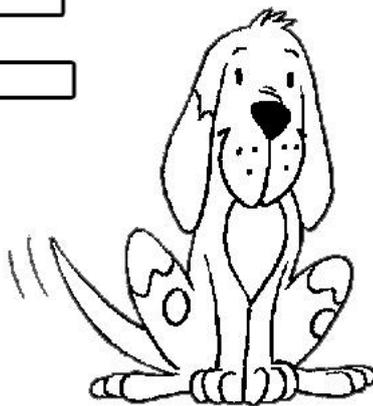


C



O

E



HISTÓRIA: LIVRO DIGITAL - O NOME DA GENTE

ATIVIDADE: LETRA INICIAL DO NOME

O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:	SABERES E CONHECIMENTOS: <ul style="list-style-type: none">● Nome próprio e do outro;● Motricidade e habilidade manual.● Aspectos gráficos da escrita.
PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?	CAMPO DE EXPERIÊNCIA: <u>O EU O OUTRO E NÓS:</u> (EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender. <ul style="list-style-type: none">✓ Reconhecer na oralidade o próprio nome e dos colegas em diferentes situações. CAMPO DE EXPERIÊNCIA: <u>CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:</u> (EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros. <ul style="list-style-type: none">✓ Coordenar o movimento das mãos para segurar o giz de cera, canetas, lápis e fazer suas marcas gráficas.✓ Adaptar a forma como segura instrumentos gráficos: pincel grosso, fino, pincel de rolinho, giz de cera, giz pastel e outros para conseguir diferentes marcas gráficas. CAMPO DE EXPERIÊNCIA: <u>ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:</u> (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). <ul style="list-style-type: none">✓ Ouvir, visualizar e apreciar histórias e outros textos literários: poemas, parlendas, contos, cordel, lendas, fábulas, músicas etc.
COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?	Para realizar essa atividade será enviado no grupo o livro digital O NOME DA GENTE, onde o adulto deverá colocar o nome da criança e contar a história para ela, mostrando que seu nome aparece no livro. Em seguida, será proposto que a criança realize a atividade impressa da letra do seu nome, onde deverá pintar todas as letras do seu nome que encontrar. E posteriormente, com ajuda do adulto escrever seu nome no campo abaixo. Observação: Retirar atividade impressa no CMEI. Não esquecer de colocar data e nome e guardar essa

atividade.

Link do livro digital: <https://livros.aprender.digital/>



Nome

SEU NOME

Digite o seu nome. Use no máximo 15 letras. Sugerimos usar o nome sem o sobrenome. Por exemplo: Julia, Ana Cláudia, Felipe.

Escolha a frase

O nome **dele** é...

O nome **dela** é...

GERAR LIVRO

ATIVIDADE



EM UM PASSE DE MÁGICA ENCONTRE E PINTÉ AS LETRAS QUE FORMAM SEU NOME.

A B C D
E F G H I J
K L M N O P
Q R S T U V
W X Y Z

AGORA ESCREVA AQUI SEU NOME:

ATIVIDADE



EM UM PASSE DE MÁGICA ENCONTRE E
PINTE AS LETRAS QUE FORMAM SEU NOME.



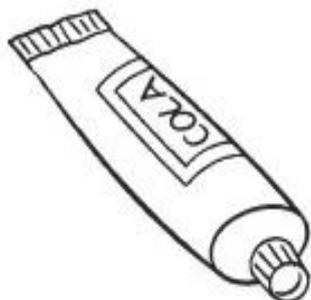
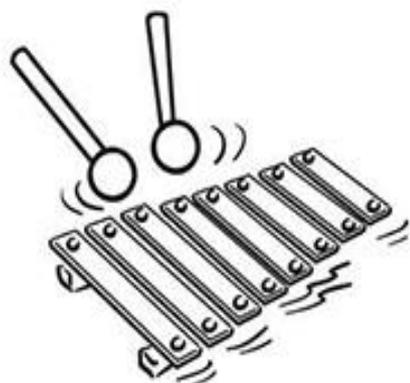
AGORA ESCREVA AQUI SEU NOME:

<p>VÍDEO: O SOM DOS INSTRUMENTOS MUSICAIS</p> <p>ATIVIDADE IMPRESSA: PINTE OS OBJETOS QUE FAZEM SOM</p>	
<p>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</p>	<p>SABERES E CONHECIMENTOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Motricidade e habilidade manual. ● os objetos suas características, propriedades e funções. ● Percepção e produção sonora. ● Audição e percepção musical.
<p>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</p>	<p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: <u>CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Conhecer e explorar novos objetos e seus usos ou funções. ✓ Coordenar o movimento das mãos para segurar o giz de cera, canetas, lápis e fazer suas marcas gráficas. ✓ Adaptar a forma como segura instrumentos gráficos: pincel grosso, fino, pincel de rolinho, giz de cera, giz pastel e outros para conseguir diferentes marcas gráficas. <p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: <u>TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ouvir e produzir sons com materiais, objetos e instrumentos musicais.
<p>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</p>	<p>Nesta atividade iremos trabalhar com os sons produzidos por diferentes instrumentos musicais. Para realizar essa atividade, será enviado no grupo para as crianças assistirem e ouvirem atentamente o vídeo educativo “O SOM DOS INSTRUMENTOS MUSICAIS, onde poderão identificar os sons de cada um dos instrumentos musicais. Em seguida, realizar a atividade impressa de reconhecer e pintar os instrumentos musicais.</p> <p>Observação: Retirar atividade impressa no CMEI. Não esquecer de colocar data e nome e guardar essa atividade.</p> <p>Link do vídeo:</p>

PINTE OS INSTRUMENTOS
MUSICAIS



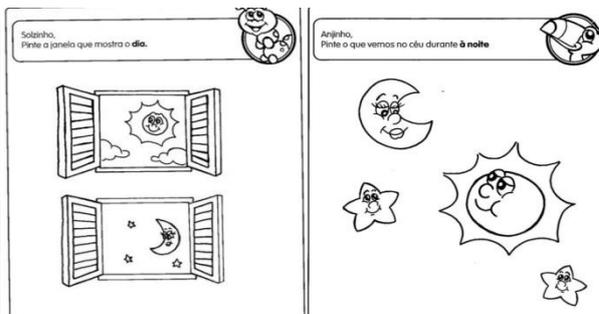
PINTE OS INSTRUMENTOS MUSICAIS



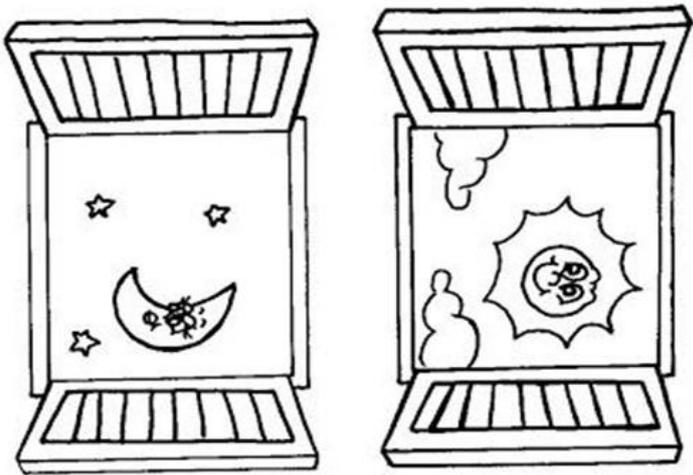
VÍDEO EDUCATIVO: Canção do Dia e da Noite | Canções infantis | LittleBabyBum

ATIVIDADE IMPRESSA: PINTE A JANELA QUE MOSTRA O DIA. PINTE O QUE VEMO NO CÉU DURANTE A NOITE.

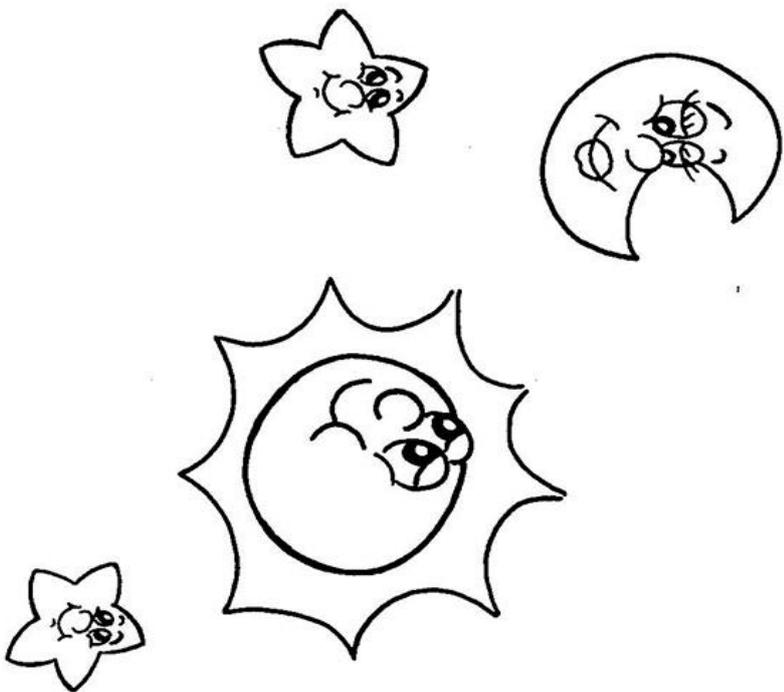
	<p>SABERES E CONHECIMENTOS:</p> <ul style="list-style-type: none">● Motricidade e habilidade manual.● Suportes, materiais e instrumentos para desenhar, pintar, folhear.● Elementos da natureza.● Dia e noite.
<p>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</p>	<p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: <u>CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:</u></p> <p>(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.</p> <p>- Coordenar o movimento das mãos para segurar o giz de cera, canetas, lápis e fazer suas marcas gráficas.</p> <p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: <u>ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:</u></p> <p>(EI02ET02) Observar, relatar e descrever incidentes do cotidiano e fenômenos naturais (luz solar, vento, chuva etc.).</p> <p>-Perceber os elementos e características do dia e da noite.</p>
<p>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</p>	<p>Para essa atividade, será enviado no grupo um vídeo da canção do dia e da noite. Em seguida, a criança realizará a atividade impressa, pintando a janela que mostra o dia. E o que aparece no céu durante a noite.</p> <p>Observação: Não esquecer de retirar a atividade no CMEI e guardar a atividade.</p> <p>Link: https://www.youtube.com/watch?v=g_6K9-4ThjM</p>



Solzinho,
Pinte a janela que mostra o dia.



Anjinho,
Pinte o que vemos no céu durante a noite



OLHANDO PARA O CÉU – BOB ZOOM

ATIVIDADE: DESENHAR O CÉU E AS NUVENS

O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:	SABERES E CONHECIMENTOS: <ul style="list-style-type: none">• Respeito à individualidade e à diversidade de todos.• Sons da língua e sonoridade das palavras.• Instrumentos para observação e experimentação.
PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?	CAMPO DE EXPERIÊNCIA: <u>O EU, O OUTRO E O NÓS:</u> (EI02EO02) Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios. <ul style="list-style-type: none">• Realizar escolhas manifestando interesse e curiosidade. CAMPO DE EXPERIÊNCIA: <u>ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:</u> (EI02EF01) Dialogar com crianças e adultos, expressando seus desejos, necessidades, sentimentos e opiniões. CAMPO DE EXPERIÊNCIA: <u>ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:</u> (EI02ET02) Observar, relatar e descrever incidentes do cotidiano e fenômenos naturais (luz solar, vento, chuva etc.). <ul style="list-style-type: none">• Falar sobre o que está vendo e o que está acontecendo, descrevendo mudanças em objetos, seres vivos e eventos naturais no ambiente.
COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?	<p>Para realizar essa atividade, iremos enviar no grupo o vídeo OLHANDO PARA O CÉU DO BOB ZOOM. Em seguida será sugerido que a criança deite no chão e brinque de observar o céu e as nuvens, usando sua imaginação para ver os formatos que as nuvens fazem. Essa brincadeira possibilita a imaginação, criatividade e amplia o vocabulário. Em seguida, pedir que a criança desenhe utilizando lápis de cor ou giz de cera, o céu e o que observou, os formatos das nuvens, passarinhos, sol ou chuva.</p> <p>Observação: Não esquecer de registrar o momento com fotos e guardar essa atividade.</p>

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=smT3lmuftGs>



VÍDEO EDUCATIVO: VAMOS CONHECER AS VOGAIS? VOGAIS (compilação) Aprenda a falar e escrever as vogais através da música!

ATIVIDADE IMPRESSA: JOGO DA MEMÓRIA – COLORIR E RECORTAR AS IMAGENS E AS LETRAS E MONTAR UM JOGO.

SABERES E CONHECIMENTOS:

- Suportes, materiais e instrumentos para desenhar, pintar, folhear
- Escrita e ilustração.
- Palavras e expressões da língua.

PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?

- **CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:**
(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.
 - ✓ Conhecer e explorar novos objetos e seus usos ou funções.
 - ✓ Coordenar o movimento das mãos para segurar o giz de cera, canetas, lápis e fazer suas marcas gráficas.
- **CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:**

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).

- ✓ Participar de jogos que relacionem imagem e palavras.
- ✓ Fazer uso de diferentes técnicas, materiais e recursos gráficos para produzir ilustrações.

COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?

Para essa atividade, será enviado no grupo um vídeo interativo – **VÍDEO EDUCATIVO: VAMOS CONHECER AS VOGAIS? VOGAIS** (compilação) aprenda a falar e escrever as vogais através da música! E em seguida atividade impressa: jogo da memória – colorir e recortar as imagens e as letras e montar um jogo, acompanhar a criança na confecção do jogo da memória das vogais, pedindo para ela colorir as imagens e após com ajuda recortar, jogar e interagir com a família.

Link: <https://youtu.be/8j2C40y574A>

NOME: _____ DATA: ____/____/____

Especial Vogais

JOGO DA MEMÓRIA DAS VOGAIS PINTAR, RECORTAR,

 A	 A	 A	 A
 E	 E	 E	 E
 I	 I	 I	 I
 O	 O	 O	 O
 U	 U	 U	 U

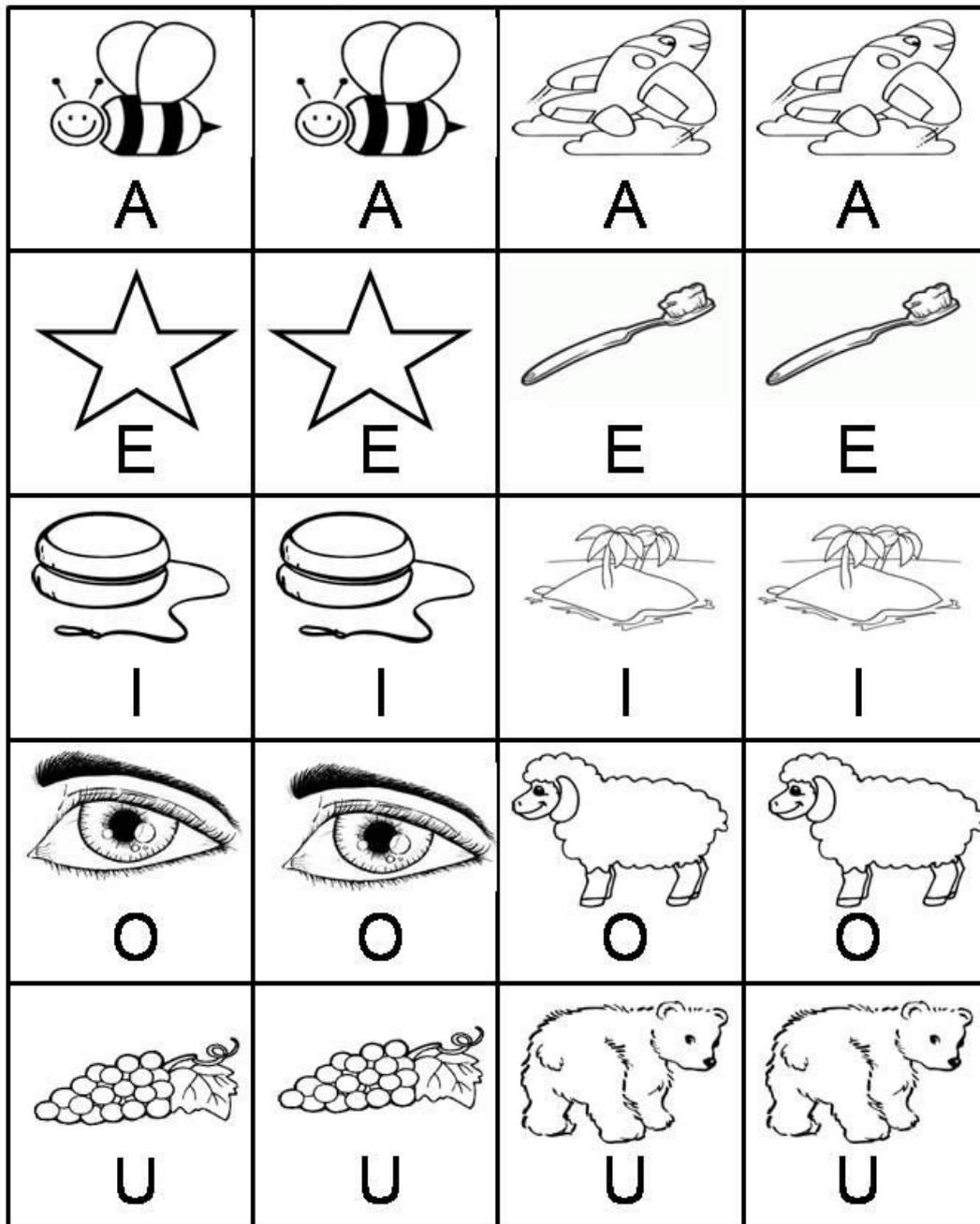
Desenvolvido Por: Blog Cantinho do Saber - <http://cantinhodosaberbuscasufamiliares.com/>



NOME: _____ DATA: ____ / ____ / ____

Especial Vogais

JOGO DA MEMÓRIA DAS VOGAIS PINTAR, RECORTAR,



Desenvolvido Por: Blog Cantinho do Saber - <http://cantinhodosaber.buscasulfluminense.com/>

<p>VIDEO: BICHO POR BICHO – VARAL DE HISTÓRIAS</p> <p>ATIVIDADE: MONTANDO QUEBRA-CABEÇAS</p>	
<p>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</p>	<p>SABERES E CONHECIMENTOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordenação motora ampla: equilíbrio, destreza e postura corporal. • Seu corpo, suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas. • Fatos da história narrada. • Manipulação, exploração e organização de objetos. • Animais no ecossistema: cadeia alimentar.
<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> <p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorar formas variadas dos objetos para perceber as características das mesmas. <p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO</p> <p>(EI02EF01) Dialogar com crianças e adultos, expressando seus desejos, necessidades, sentimentos e opiniões.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expressar ideias e sentimentos respondendo e formulando perguntas, comunicando suas experiências, descrevendo lugares, pessoas e objetos com mediação para a organização do pensamento.

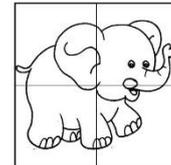
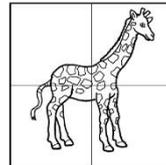
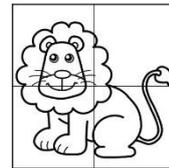
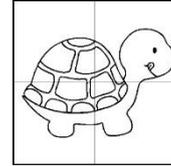
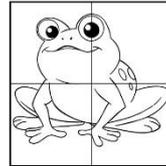
	<ul style="list-style-type: none"> • Participar de variadas situações de comunicação utilizando diversas linguagens. • Ampliar seu vocabulário por meio de músicas, narrativas, poemas, histórias, contos, parlendas, conversas e brincadeiras para desenvolver sua capacidade de comunicação. <p>(EI02EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer cenários de diferentes histórias. • Identificar personagens e/ou cenários e descrever suas características. • Oralizar sobre fatos e acontecimentos da história ouvida. <p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manipular objetos e brinquedos explorando características, propriedades e possibilidades associativas (empilhar, rolar, transvasar, encaixar). <p>(EI02ET03) Compartilhar, com outras crianças, situações de cuidado de plantas e animais nos espaços da instituição e fora dela.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participar de situações de cuidado com o meio ambiente, preservação de plantas, cuidado com animais, separação de lixo, economia de água e outros
<p>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS ?</p>	<p>Para realizar essa atividade será encaminhado no grupo um vídeo BICHO POR BICHO – VARAL DE HISTÓRIAS. Em seguida será sugerido que o adulto que acompanha a criança converse com ela sobre os personagens da história, pergunte a ela o que acontece na história e deixe que ela contextualize verbalmente a história. Posteriormente, a criança irá pintar os personagens da história na atividade, utilizando lápis ou giz de cera. Em seguida, recortar o quebra-cabeça. Em seguida deixe que a criança monte sozinha. Depois de montar e desmontar muitas vezes, cole o quebra-cabeça em uma folha de</p>

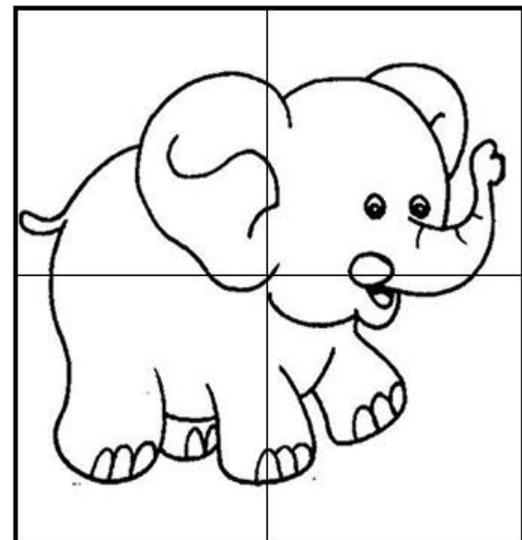
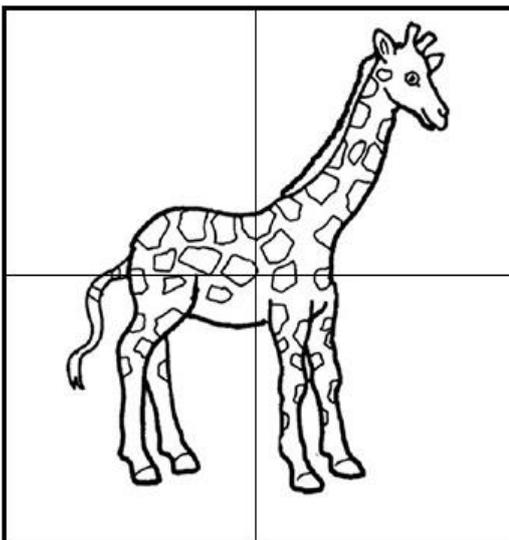
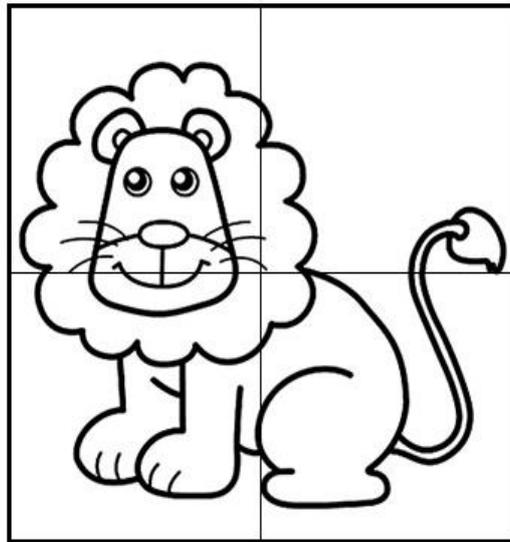
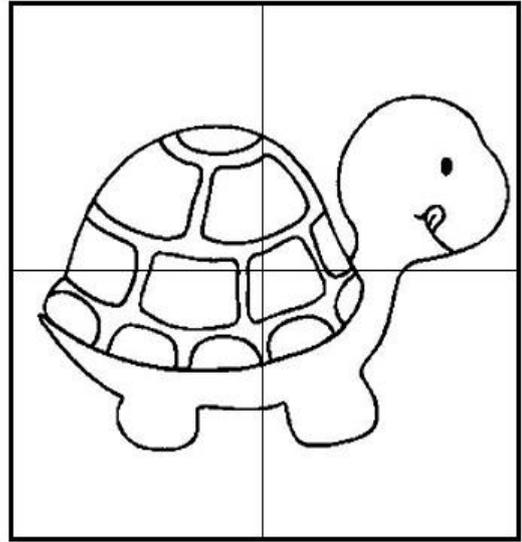
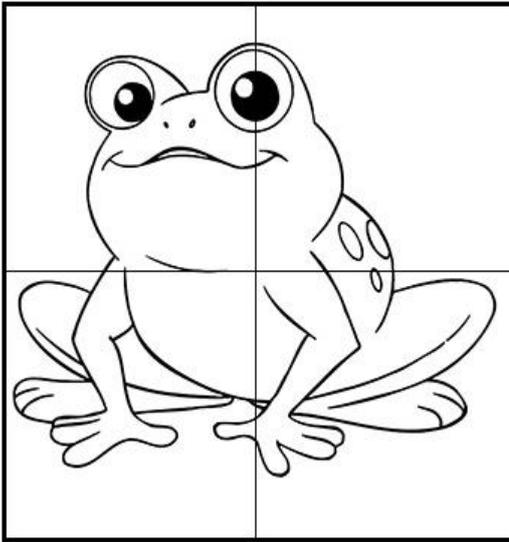
sulfite.

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

Link:

<https://www.youtube.com/watch?v=l80cLpgKyhs&t=76s>





<p>VÍDEO EDUCATIVO: OS ANIMAIS DOMÉSTICOS – ALFABRINCA</p> <p>MÚSICA: OS ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO – APRENDENDO COM PREGUINHO</p> <p>ATIVIDADE: PINTE OS ANIMAIS QUE PODEMOS TER EM CASA</p>	
	<p>SABERES E CONHECIMENTOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificação nominal. • A língua portuguesa falada, suas diversas funções e usos sociais. • Fatos da história narrada. • Observação e experimentação. • Animais no ecossistema: cadeia alimentar.
<p>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</p>	<p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nomear objetos, pessoas, fotografias, gravuras. • Expressar ideias e sentimentos respondendo e formulando perguntas, comunicando suas experiências, descrevendo lugares, pessoas e objetos com mediação para a organização do pensamento. • Ampliar seu vocabulário por meio de músicas, narrativas, poemas, histórias, contos, parlendas, conversas e brincadeiras para desenvolver sua capacidade de comunicação. <p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participar de experiências coletivas nas quais a curiosidade sobre as plantas e os animais seja instigada. • Participar de situações de cuidado com o meio ambiente, preservação de plantas, cuidado com animais, separação de lixo, economia de água e outros
<p>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</p>	<p>Para essa atividade, será enviado no grupo um vídeo educativo sobre os animais domésticos e uma música sobre os animais de estimação. A família deverá incentivar a criança para assistir ao vídeo ouvir a música. Em seguida, realizar a atividade onde a criança deverá pintar os animais que podemos ter em casa.</p> <p>Observação: Não se esquecer de retirar a atividade no CMEI e guardar a atividade.</p>

Link vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=6I9Y3mbds4E>

Link música:

<https://www.youtube.com/watch?v=bW7DcFcCxU0>

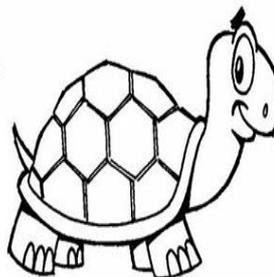
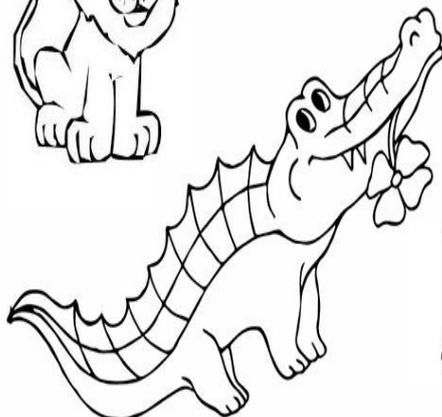
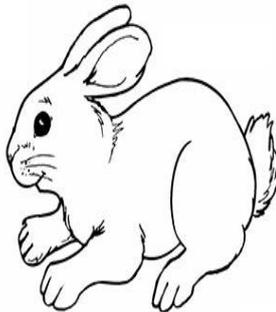
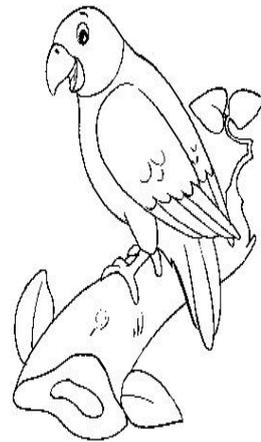
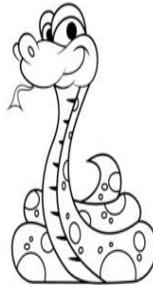
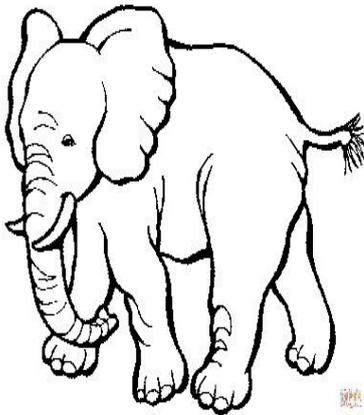
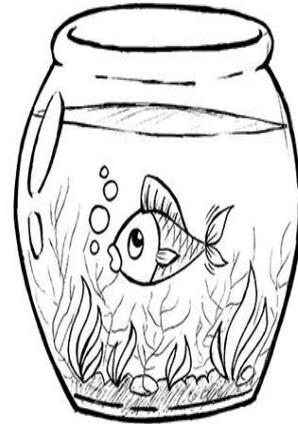
ANIMAIS DOMÉSTICOS

PINTE OS ANIMAIS QUE PODEMOS TER EM CASA



ANIMAIS DOMÉSTICOS

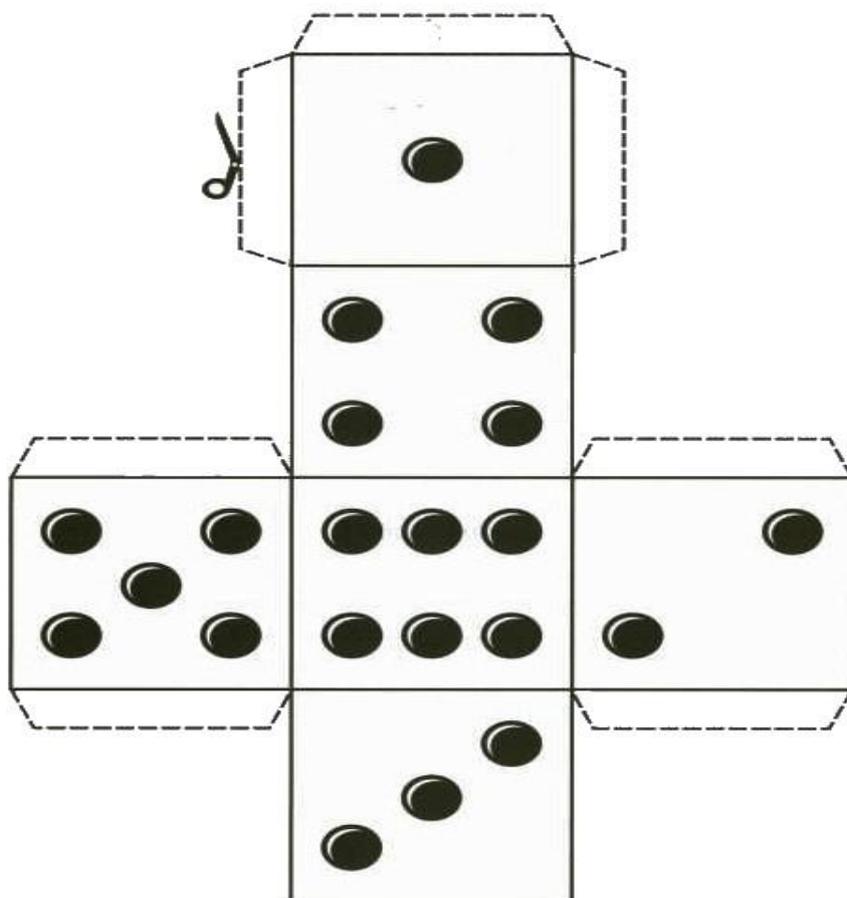
PINTE OS ANIMAIS QUE PODEMOS TER EM CASA



JOGO: CARECA / CABELUDO	
ATIVIDADE: Recorte e monte o dado	
O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:	SABERES E CONHECIMENTOS: <ul style="list-style-type: none"> • Regras de jogos e brincadeiras. • Características físicas, utilidades, propriedades, semelhanças e diferenças entre os objetos
PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?	CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS: (EI02EO06) Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras. <ul style="list-style-type: none"> • Participar de brincadeiras que estimulem a relação entre o adulto/criança e criança/criança 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, tamanha). <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.
COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?	Para realizar essa atividade, iremos enviar no grupo um vídeo de como brincar com o jogo careca / cabeludo ou poderá acessar o link abaixo. Para jogar você precisa recortar o dado do material impresso e montar, dois pratos descartáveis ou um círculo de papel para fazer o rosto do seu careca / cabeludo e prendedores de roupa. O divertido é brincar em dupla, para que haja competição. Conforme cada criança for jogando o dado, deverá colocar no careca a quantidade de prendedores de roupa, ganha quem tiver o careca mais cabeludo. Observação: Não esquecer de registrar o momento com fotos. Link do jogo: https://youtu.be/XttCfEnK_Y



MONTANDO UM DADO



ATIVIDADE COORDENAÇÃO MOTORA: RECORTE O CABELO DE PAPEL

O QUE VOCÊ VAI

ESTUDAR:

SABERES E CONHECIMENTOS:

- Seu corpo, suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas
- Características físicas, utilidades, propriedades, semelhanças e diferenças entre os objetos

PARA QUE

VAMOS

ESTUDAR

ESSES

CONTEÚ

DOS?

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: ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

(EI02ET01) Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanha).

- Observar e nomear alguns atributos dos objetos que exploram.

COMO VAMOS

ESTUDAR OS

CONTEÚDOS?

Iniciaremos nossa aula assistindo ao vídeo preparado pela professora. Para a realização dessa atividade será sugerido que o adulto acompanhe a criança devido o cuidado com o uso da tesoura. Para iniciar peça à criança que recorte o cabelo da imagem em seguida poderão colorir e enfeitar o desenho. Essa atividade é interessante para que a criança pratique o recorte.





Observação: Não se esquecer de registrar o momento com fotos.

