



**Prefeitura  
de Rolândia**



**MUNICÍPIO DE ROLÂNDIA**

Estado do Paraná

**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**



**CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL  
SÃO JOSEMARIA ESCRIVÁ**

Rua Alice Rocha, 90 Jardim Santiago  
TELEFONE: (43) 3906-1080 CEP: 86.606-046 – ROLÂNDIA – PR.  
E-mail: cmeisaojosemariaescriva@gmail.com

**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

**EDUCAÇÃO INFANTIL – ROTEIRO**

**ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19**

**ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19  
CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL SÃO JOSEMARIA  
ESCRIVÁ**

**PROFESSOR: CINTIA RODRIGUES BENICIO  
GRAZIELLE CRISTINA HEIDECHE VIANNA**

**INFANTIL II CRIANÇAS BEM PEQUENAS (2 ANOS)**

**PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 31/08/2020 Á 11/09/2020**

<b>VÍDEO OU ÁUDIO DO PROFESSOR:</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>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>SABERES E CONHECIMENTOS:</b></li><li>• Respeito à individualidade e à diversidade de todos.</li><li>• Localização do corpo no espaço.</li><li>• Convívio e interação social.</li><li>• Autocuidado e autonomia.</li><li>• O corpo e o espaço.</li><li>• Elementos da linguagem visual: texturas, cores,</li></ul>



	<p>superfícies, volumes, espaços, formas etc.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Linguagem oral.</li><li>• Sons da língua e sonoridade das palavras.</li><li>• Participar de brincadeiras de linguagem que também exploram a sonoridade das palavras.</li><li>• Escrita e ilustração.</li><li>• Expressividade pela linguagem oral e gestual.</li><li>• Usos e funções da escrita</li><li>• Marcas gráficas.</li><li>• Classificação dos objetos.</li><li>• Textura, massa e tamanho dos objetos.</li><li>• Linguagem matemática.</li><li>• Noção temporal.</li><li>• Sequência temporal.</li><li>• Manipulação, exploração e organização de objetos.</li><li>• Contagem oral.</li></ul>
<p><b>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS ?</b></p>	<p><b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS:</b></p> <p><b>(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><li>• Reconhecer, nomear e cuidar de seus pertences e dos colegas.</li><li>• Perceber quando suas ações podem gerar conflitos ou afinidades.</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>• Participar progressivamente de brincadeiras coletivas assumindo papéis e compartilhando objetos.</li><li>• Compartilhar objetos e espaços com crianças e adultos</li></ul>



	<p>manifestando curiosidade e autonomia.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Brincar coletivamente em diversos espaços.</li></ul> <p><b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS</b></p> <p><b>(EI02CG02) Deslocar seu corpo no espaço, orientando-se por noções como em frente, atrás, no alto, embaixo, dentro, fora etc., ao se envolver em brincadeiras e atividades de diferentes naturezas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Explorar o espaço ao seu redor fazendo movimentos como saltar, correr, arrastar-se e outros.</li><li>• Participar de jogos de montar, empilhar e encaixar, realizando construções cada vez mais complexas e orientando-se por noções espaciais.</li></ul> <p><b>(EI02CG04) Demonstrar progressiva independência no cuidado do seu corpo</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Vivenciar práticas que desenvolvam bons hábitos alimentares: consumo de frutas, legumes, saladas e outros.</li><li>• Perceber e oralizar as necessidades do próprio corpo: fome, frio, calor, sono, sede e outras necessidades fisiológicas.</li></ul> <p><b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS.</b></p> <p><b>(EI02TS02) Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Explorar e aprofundar suas descobertas em relação a procedimentos necessários para modelar e suas diferentes</li></ul>
--	--



	<p>possibilidades de manuseio a partir de sua intencionalidade.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Conhecer objetos e materiais que são típicos da região, comunidade ou cultura local.</li><li>• Cuidar e apreciar a sua própria produção e dos colegas.</li></ul> <p><b>(EI02EF05) Relatar experiências e fatos acontecidos, histórias ouvidas, filmes ou peças teatrais assistidos etc.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Expressar-se verbalmente em conversas, narrações e brincadeiras, ampliando seu vocabulário e fazendo uso de estruturas orais que aprimorem suas competências comunicativas.</li></ul> <p><b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO.</b></p> <p><b>(EI02EF02) Identificar e criar diferentes sons e reconhecer rimas e aliterações em cantigas de roda e textos poéticos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Participar de situações que envolvam cantigas de roda e textos poéticos.</li></ul> <p><b>(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).</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Observar as ilustrações dos livros buscando identificar sua relação com o texto lido.</li><li>• Fazer uso de diferentes técnicas, materiais e recursos gráficos para produzir ilustrações.</li></ul>
--	---



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

- Manipular jornais, revistas, livros, cartazes, cadernos de receitas e outros ouvindo sobre seus usos sociais.
- Participar de experiências que utilizem como recurso os portadores textuais como fonte de informação: revistas, jornais, livros, dentre outros.

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

- Produzir marcas gráficas com diferentes suportes de escrita conhecendo suas funções.
- Conceber seus desenhos como uma forma 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 e organizar progressivamente brinquedos e outros materiais descrevendo semelhanças e diferenças e fazendo classificações simples.
- Perceber e oralizar semelhanças e diferenças entre objetos por meio da observação e manuseio: grande/pequeno, áspero/liso/macio, quente/frio, pesado/leve, dentre outras possibilidades.

**(EI02ET04) Identificar relações espaciais (dentro e fora, em cima, embaixo, acima, abaixo, entre e do lado) e temporais**



	<p><b>(antes, durante e depois).</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Participar de momentos de exploração dos objetos.</li><li>• Compreender e realizar comandos: dentro, fora, em cima, embaixo, ao lado, frente, atrás, etc., identificando essas posições no espaço.</li></ul> <p><b>(EI02ET06) Utilizar conceitos básicos de tempo (agora, antes, durante, depois, ontem, hoje, amanhã, lento, rápido, depressa, devagar).</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Planejar o que fará amanhã, relembrar atividades realizadas ontem etc. Desenvolver noções de tempo: agora, depois, antes, amanhã, ontem, hoje, depressa, devagar, lento, rápido através de atividades que estimulem a percepção: andar em ritmos diferentes</li></ul> <p><b>(EI02ET07) Contar oralmente objetos, pessoas, livros etc., em contextos diversos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Participar de brincadeiras que envolvam a recitação da sequência numérica por meio de cantigas, rimas, lendas e ou parlendas.</li><li>• Realizar contagem oral durante brincadeiras.</li><li>• Manipular, explorar, organizar brinquedos e outros materiais em agrupamentos de até 5 elementos e ir aumentando gradativamente.</li></ul>
<p><b>COMO VAMOS ESTUDAR OS</b></p>	<p><b><u>DATA: 31/08/2020 SEGUNDA-FEIRA</u></b></p> <p><b><u>MUSICALIZAÇÃO: DANÇA DO CANGURU (ALINE BARROS).</u></b></p> <p><b>CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:</b> TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS: Audição e percepção de sons e músicas. CORPO,</p>



<p><b>CONTEÚDOS</b> ?</p>	<p><b>GESTOS E MOVIMENTOS:</b> Motricidade: equilíbrio, destreza e postura corporal.</p> <p><b><u>ATIVIDADE: FAÇA A BOLA CAIR NO BURACO.</u></b></p> <p><b>CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:</b> CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS: Jogos expressivos de linguagem corporal. Orientação espacial. TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS: Propriedades dos objetos: formas e tridimensionalidade.</p> <p><b>METODOLOGIA:</b></p> <p>Para esta atividade será necessário uma caixa de sapato e uma bolinha. Nesta caixa será feito um buraco no meio que passe essa bolinha, posteriormente coloque a bolinha dentro da caixa fazendo movimentos de equilíbrio para que esta caia dentro do buraco. Demonstre para a criança primeiro para que ela compreenda como se executa este jogo de equilíbrio e coordenação motora.</p> <p><b><u>DATA: 01/09/2020 TERÇA-FEIRA</u></b></p> <p><b><u>MUSICALIZAÇÃO: APRENDENDO POSIÇÕES E DIREÇÕES (FOFOTURMA)</u></b></p> <p><b>CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:</b> TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS: Músicas e danças. CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS: O corpo e seus movimentos. Imitação como forma de expressão. Dança. Noções espaciais: frente, atrás, alto, baixo, longe, perto, em cima, embaixo, etc.</p> <p><b><u>HISTÓRIA: A BOTA DO BODE</u></b></p> <p><b>CAMPOS DE EXPERIÊNCIA:</b> ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO: Escuta e apreciação de gêneros textuais. Expressividade pela linguagem oral e gestual. Relação entre</p>
-------------------------------	--



imagem e narrativa. **TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:** Suportes, materiais, instrumentos e técnicas da Artes Visuais e seus usos. **CORPOS, GESTOS E MOVIMENTOS:** Suportes, materiais e instrumentos para manusear.

**METODOLOGIA:**

Será enviado um vídeo com a imagem de cada página do livro da história: A BOTA DO BODE. A atividade de hoje no primeiro momento é fazer a criança observar fazendo a leitura de imagens. Como assim?

O adulto mostrará esse vídeo e a criança tentará contar a história a partir daquilo que ela está assistindo. Assim, através de questionamentos feitos a criança sobre: como será o nome da história?; Quem são os animais (personagens) ?; O que está acontecendo em cada imagem?, entre outras perguntas. A criança através dessa atividade estará usando a imaginação e a criatividade contando a sua própria história.

O adulto depois de fazer a criança pensar sobre o que está acontecendo na história, vai poder ler para a criança na íntegra cada página do livro e fazer uma reflexão junto com a criança sobre os fatos da história. Ofereça massinha de modelar para a criança manusear fazendo tentativas de modelar os animais da história.

**DATA: 02/09/2020 QUARTA-FERIA**

**MUSICALIZAÇÃO: EU DANÇO POP ROCK (CANAL DA BELINHA OVELINHA)**

**CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:** TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS: Execução musical (imitação). Músicas e danças. Ritmos. **CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:** O corpo e seus movimentos. Imitação como forma de expressão. Dança. Noções



espaciais: frente e lado.

**ATIVIDADE: BOLA EM CIMA E EMBAIXO**

**CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:** CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS: O corpo e seus movimentos. Jogos expressivos da linguagem corporal. Noções espaciais: embaixo, em cima, frente, atrás, etc. O EU, O OUTRO E O NÓS: Próprio corpo e suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas.

**METODOLOGIA:**

Vamos precisar somente de uma bola para a realização dessa brincadeira. Se possível reunir a família e fazer uma fila ficando um atrás do outro. A primeira pessoa estará com a bola e no primeiro momento passará a bola por cima da cabeça entregando-a para quem está atrás. Para que tenha continuidade, quem for o último da fila terá que pegar a bola e correr na frente do primeiro que iniciou a brincadeira e assim sucessivamente. Realize mais de uma vez para a criança poder entender e desenvolver os movimentos e as noções espaciais.

Depois disso, vamos ficar na mesma posição (fila) e fazer a brincadeira passando a bola por baixo das pernas, sendo que todos terão que estar com as pernas afastadas para conseguir realizar.

**DATA: 03/09/2020 QUINTA-FEIRA**

**MUSICALIZAÇÃO: MARCHA SOLDADO(BOB ZOOM).**

**CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:** TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS: Apreciação e produção sonora, manifestações culturais. CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS: Imitação como



forma de expressão.

**HISTÓRIA: SOLDADINHO DE CHUMBO.**

**CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:** ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO: Sensibilidade estética em relação a textos literários. TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS: Suportes, materiais, instrumentos e técnicas das artes visuais e seus usos. CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS: Motricidade: equilíbrio, destreza e postura corporal.

Nesta história conheceremos um soldadinho que foi feito por um artesão, só que como ele era um dos últimos soldados a ser criado, não tinha material suficiente para fazê-lo perfeitamente. Com isso, faltava-lhe uma perna, só que ele nem se importava. Um dia, ele viu uma bailarina na caixinha de música, por ela estar com a perna no alto ele achou que ela também não tinha uma perna e estava disposto a conhecer aquela linda bailarina. Só que em um determinado momento ele cai pela janela, pois o vento bateu um pouco forte, alguns meninos o acharam e colocaram ele em um barco de papel para navegar na enxurrada, formada pela chuva que caía, até que esse barquinho caiu no riacho e um peixe abocanhou o barquinho, engolindo o soldadinho. De repente, tudo ficou muito quieto dentro do peixe e clareou onde ele estava, pois, sabe o que aconteceu? O peixe havia sido fogado e vendido no mercado para a empregada da casa da bailarina, será que agora ele irá conseguir conhecê-la? Vamos conferir?

Após ouvir a história, onde o soldadinho não tinha uma das pernas, a criança irá fazer uma atividade, onde terá que concluir um percurso curto, pulando em uma perna só. O responsável pela criança, irá desenhar no chão uma linha reta e uma em



zigzag, posteriormente demonstrar para a criança, que essas duas linhas são para ela pular em um pé só, assim como soldadinho andava pulando.

Após esta atividade motora, a criança irá realizar a atividade impressa, onde terá que ajudar o soldado a chegar até a bandeira, com isso a criança irá fazer uma colagem de lã no percurso desenhado até a bandeira do Brasil.

**DATA: 04/09/2020 SEXTA-FEIRA**

**MUSICALIZAÇÃO: 3 PALAVRINHAS**

**CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:** TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS: Audição e percepção musical. CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS: Manifestação cultural. Dança.

**ATIVIDADE: JOGO DA MEMÓRIA COM OBJETOS**

**CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:** O EU, O OUTRO E O NÓS: Linguagem oral. Regras da brincadeira. ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES: Manipulação, exploração e organização de objetos. Contagem oral. Órgãos do sentido. Semelhanças e diferenças entre elementos. CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS: Suportes, materiais e instrumentos para pintar.

**METODOLOGIA**

Vamos precisar de 5 objetos diversos como: boneca, carrinho, colher, bolsa, etc., sobre uma mesa ou mesmo no chão, mostraremos cada objeto ou brinquedo para a criança. Em seguida, explicar que ao vendar os olhos dela, um desses objetos irá ser escondido e ela terá que adivinhar qual objeto não está mais junto com os demais falando o nome. Assim, a brincadeira continua e estaremos desenvolvendo na criança a percepção visual, a atenção e concentração.



Logo depois da brincadeira, vamos fazer a atividade impressa: **JOGO DA MEMÓRIA**. A criança irá pintar com lápis de cor todos os desenhos dos animais e depois o adulto poderá colar sobre um papel mais resistente como papelão ou cartolina a atividade e recortar as partes do jogo. Tudo pronto para poder jogar!

**Como jogar:**

Mostre a criança todas as peças do jogo da memória que são duas imagens de cada animal. Faça a contagem de quantos animais possuem no jogo e depois distribua as peças sobre uma mesa viradas as imagens para baixo. Cada jogador irá virar duas peças e observar se tirou o mesmo animal. Caso não seja animais idênticos, volta-se as peças no mesmo lugar que foram retiradas e o jogo continua com os demais participantes. Quando o participante consegue retirar as peças com animais iguais, estas peças são retiradas do jogo pertencendo ao jogador que acertou e no final do jogo vence quem conseguiu mais peças usando a memória!

**DATA: 08/09/2020 TERÇA-FEIRA**

**MUSICALIZAÇÃO:ESTÁTUA**

**CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:** TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS: Audição e percepção musical. Execução musical (imitação). CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS: O corpo e seus movimentos. Dança.

**HISTÓRIA: BICHO POR BICHO(VARAL DE HISTÓRIAS).**

**CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:** ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO: Escuta e apreciação de gêneros textuais. CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS: O corpo e seus movimentos, imitação como forma de expressão.TRAÇOS,



SONS, CORES E FORMAS: Suportes, materiais, instrumentos e técnicas das artes visuais e seus usos. ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES: Semelhança e diferenças entre elementos.

**METODOLOGIA:**

Nesta história conheceremos alguns amigos animais (girafa, elefante, sapo, leão), que estavam próximos a uma árvore e se desafiaram, quem conseguiria subir naquela árvore? O primeiro foi o sapo, que ao subir, ficou rindo dos seus amigos que ficaram lá embaixo, depois um a um foi fazendo suas tentativas de subir e conseguiram, só que no final uma joaninha pousou no galho onde todos estavam, o que será que vai acontecer? Vamos conferir?

Após conhecer esta história, faremos uma atividade de imitação, só que fazendo sombra dos animais citados. A criança irá em um espaço onde esteja batendo sol, para que ela com a mão possa estar fazendo a sombra na parede. Cada animal representado na sombra a criança terá que fazer o som que o animal faz, para que o responsável que estará auxiliando a criança na atividade possa descobrir qual animal a criança está representando. Posteriormente, iremos realizar a atividade impressa, onde a criança terá que levar cada animalzinho a sua sombra. Inicie questionando a criança qual sombra parece com cada animal que será mostrado na atividade, depois peça para que ela com auxílio de um giz possa estar levando o animal a sua sombra.

**DATA: 09/09/2020 QUARTA-FEIRA**

**MUSICALIZAÇÃO: DANÇA DO PINGUIM (ALINE BARROS).**

**CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: TRAÇOS, SONS, CORES E**



FORMAS: Músicas e danças. CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS: Seu corpo, suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas.

**ATIVIDADE: RECORTE O CABELO DO DESENHO.**

**CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:** CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS: Os objetos, suas características, propriedades e funções. TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS: Suportes, materiais, instrumentos e técnicas das artes visuais e seus usos. ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES: Contagem oral.

**METODOLOGIA:**

Para esta atividade, será pedido que em uma folha de sulfite, o responsável pela criança faça um desenho de um rosto, sempre questionando a criança o que está faltando no rosto e faça a contagem dos elementos que o compõe. Posteriormente desenhe cabelos para cima, como se estivesse arrepiado este cabelo devendo ser desenhado reto para cima. Em seguida, dê uma tesoura para a criança e peça para que ela recorte o cabelo do desenho nessa linha reta, observando assim esse movimento de manuseio da tesoura (com a supervisão do adulto) e o movimento de recorte da atividade.

**DATA: 10/09/2020 QUINTA-FEIRA**

**MUSICALIZAÇÃO: A CASINHA. (WMV)**

**CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:** TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS: Audição e percepção de sons e música. ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES: Sequência temporal.

**ATIVIDADE: CANTAR FAZENDO GESTOS**



**CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:** TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS: Execução musical (imitação). ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO: Expressividade pela linguagem oral e gestual. CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS: Jogos expressivos de linguagem corporal.

**METODOLOGIA:**

Depois de ouvir a música: A CASINHA, a professora vai mandar um vídeo fazendo gestos conforme a música e como atividade para a criança, terá que realizar os movimentos (imitação gestual).

**HISTÓRIA: A CASA E SEU DONO**

**CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:** ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO: Gêneros textuais, escrita e ilustração. ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO: Linguagem oral; Sons da língua e sonoridade das palavras. Rimas e aliterações. ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES: Linguagem matemática. Contagem oral. Manipulação, exploração e organização de objetos. TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS: Suportes, materiais, instrumentos e técnicas das artes visuais e seus usos.

**METODOLOGIA:**

A história é um poema com rimas. A atividade realizada com a criança será de o adulto explorar essas rimas recontando a história dizendo e pedindo para a criança continuar ou completar a história, por exemplo: o adulto “-Essa casa é de caco, quem mora nela é o...” a criança terá que responder (“macaco”) e assim toda a história.

**Atividade de registro:**



Na atividade impressa, faremos o uso de palitos de sorvete ou podem usar palitos de fósforo para essa colagem. Serão utilizados um total de 10 (dez) palitos para que a criança primeiramente faça a contagem e em seguida cole sobre os espaços destinados a colagem.

**DATA: 11/09/2020 SEXTA-FEIRA**

**MUSICALIZAÇÃO: AS APARÊNCIAS ENGANAM (BOB ZOOM).**

**CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:** TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS: Audição e percepção de sons e músicas. O EU, O OUTRO E O NÓS: Confiança e imagem positiva de si. Próprio corpo e do outro.

**ATIVIDADE: ESTAFETA.**

**CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:** O EU, O OUTRO E O NÓS: Atributos físicos e função social dos objetos. ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES: Características físicas, propriedades e utilidades dos objetos. Classificação dos objetos.

**METODOLOGIA:**

Selecione 3 tipos de objetos: de higiene, de brincar e que a mamãe usa na cozinha (ex: escova de dente e sabonete, colher e garfo, um carrinho ou boneca). Apresente os objetos para a criança explicando o uso de cada um: mostrar o sabonete e a escova de dente, explicando que são usados para higiene, o brinquedo para brincar e o objeto de cozinha usamos para nos alimentar. Posteriormente, fazer um quadrado no chão, com fita adesiva ou desenhado, pedir para a criança colocar dentro deste espaço somente objetos de higiene, depois o que eles usam para



**Prefeitura  
de Rolândia**

	brincar, seguindo para o que usam para comer, percebendo se a criança conhece os objetos e suas funções.
--	--

<b>SEGUNDA</b>	<b>TERÇA</b>	<b>QUARTA</b>	<b>QUINTA</b>	<b>SEXTA</b>
ATIVIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS	HISTÓRIA DE LITERATURA INFANTIL ATIVIDADE IMPRESSA	ATIVIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS	HISTÓRIA DE LITERATURA INFANTIL ATIVIDADE IMPRESSA	ATIVIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS