



**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: cmeisaojosemariaescriv@gmail.com



**Prefeitura  
de Rolândia**

**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

**EDUCAÇÃO INFANTIL –**

**ROTEIRO DE RECUPERAÇÃO DO 1º TRIMESTRE**

**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 HEIDECKE VIANNA**

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

<b>VÍDEO OU ÁUDIO DO PROFESSOR:</b>	TODAS AS VEZES QUE O PROFESSOR ENCAMINHAR ATIVIDADES PARA OS FAMÍLIARES, INICIAR COM SAUDAÇÕES, PARA ACOLHIMENTO DOS PAIS E DAS CRIANÇAS.
<b>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</b>	<b><u>SABERES E CONHECIMENTOS:</u></b>  ✓ Próprio corpo e do outro;  ✓ Próprio corpo e suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas;  ✓ Escuta e apreciação de gêneros textuais;

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Marcas gráficas;</li> <li>✓ Gêneros textuais.</li> <li>✓ Suportes, materiais e instrumentos para desenhar, pintar e colar.</li> <li>✓ Músicas e danças.</li> <li>✓ Elementos da linguagem visual: textura, cores, formas, etc.;</li> <li>✓ Suportes, materiais, instrumentos e técnicas das Artes Visuais e seus usos.</li> <li>✓ Suportes, materiais e instrumentos para desenhar, pintar, colar, montar;</li> <li>✓ Contagem oral;</li> <li>✓ Linguagem matemática.</li> <li>✓ Estratégias para resolver situações-problema.</li> <li>✓ Identificação e utilização dos números no contexto social.</li> <li>✓ Sequência numérica.</li> <li>✓ Noções espaciais: dentro, fora, perto, longe, embaixo, em cima, de um lado, do outro, esquerda, direita, frente, atrás etc.</li> <li>✓ Números e quantidades.</li> </ul>
<p><b>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</b></p>	<p><b><u>CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:</u></b></p> <p><b><u>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS.</u></b></p> <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>✓ Brincar com seu corpo por meio de gestos e movimentos.</li> <li>✓ Explorar progressivamente o próprio corpo na perspectiva de conhecê-lo percebendo suas possibilidades e limites.</li> </ul>

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

- ✓ Perceber o próprio corpo e o do outro.
- ✓ Identificar progressivamente suas características físicas, reconhecendo diferenças com as de seus colegas.

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

**(EI02CG02) Deslocar seu corpo no espaço, orientando-se por noções como em frente, atrás, no alto, em baixo, dentro, fora etc., ao se envolver em brincadeiras e atividades de diferentes naturezas.**

- ✓ Participar de situações que envolvam comandos: dentro, fora, perto, longe, em cima, no alto, embaixo, ao lado, na frente, atrás, como: colocar as bolinhas dentro da caixa, guardar a boneca na frente do carrinho, sentar ao lado do colega, dentre outras possibilidades.

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

- ✓ Vivenciar práticas que desenvolvam bons hábitos alimentares, consumo de frutas, legumes, saladas e outros.

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

- ✓ Participar de brincadeiras com cantigas, rimas, lendas, parlendas ou outras situações que envolvam movimentos corporais.

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

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

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

- ✓ Participar de jogos de imitação, durante brincadeiras, contação de histórias e outras possibilidades.

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

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

- ✓ Reconhecer cantigas de roda e suas formas de brincar;
- ✓ Ouvir canções de diferentes culturas buscando cantar e imitar gestos característicos.

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

- ✓ Registrar vivências em diferentes suportes: papel, papelão, plástico, dentre outros.
- ✓ Expressar suas ideias, sentimentos e emoções por meio de diferentes linguagens, como a dança, o desenho, a mímica, a música, a linguagem escrita ou oral.

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

- ✓ Manipular diversos materiais das artes visuais e plásticas explorando os cinco sentidos.

- ✓ Explorar as formas dos objetos percebendo suas características.

**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).**

- ✓ Explorar e identificar semelhanças e diferenças entre objetos.

**(EI02ET03) Compartilhar, com outras crianças, situações de cuidado de plantas e animais nos espaços da instituição e fora dela.**

- ✓ Observar e ter contato com animais e plantas, nomeados pelo (a) professor (a).
- ✓ Ouvir músicas e histórias que envolvem as temáticas plantas, animais e meio ambiente.

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

- ✓ Manipular, explorar, organizar brinquedos e outros materiais em agrupamentos de até 5 elementos e ir aumentando gradativamente.

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

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

- ✓ Identificar sons da natureza e de objetos da cultura humana.
- ✓ Participar de brincadeiras de linguagem que também exploram a sonoridade das palavras.

**(EI02EF03). Demonstrar interesse e atenção ao ouvir a**

	<p><b>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>✓ Ouvir, visualizar e apreciar histórias, bem como outros textos literários: poemas, parlendas, contos, literaturas, lendas, fábulas, músicas etc.</li> <li>✓ Manusear diferentes portadores textuais e ouvir sobre seus usos sociais.</li> </ul>
<p><b>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</b></p>	<p><b><u>ATIVIDADE 1</u></b></p> <p><b><u>HISTÓRIA: QUEM MORA NA CASINHA? (VÍDEO INFANTIL/DESENHO PARA CRIANÇAS).</u></b></p> <p><b>CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:</b> ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO: Escuta e apreciação de gêneros textuais. TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS: Elementos da linguagem visual, cores. CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS: Suportes, materiais e instrumentos para desenhar, pintar.</p> <p><b><u>METODOLOGIA</u></b></p> <p>Nesta história, aparece alguns animais, que moram nas casinhas, só que cada um tem uma cor diferente de casa, será que conseguiremos lembrar, quem mora em cada casa? Será enviado uma atividade impressa, para que os alunos possam pintar com a cor da casinha conforme o animal que mora nela usando lápis de cor.</p> <p><b><u>ATIVIDADE 2</u></b></p> <p><b><u>HISTÓRIA: JACARÉ NÃO. (ANTONIO PRATA E TALITA HOFFMANN)</u></b></p> <p><b>CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:</b> ESCUTA, FALA, PENSAMENTO</p>

E IMAGINAÇÃO: Escuta e apreciação de gêneros textuais.  
CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS: Suportes, materiais e instrumentos para pintar e montar.

### **ATIVIDADE: QUEBRA-CABEÇA**

A atividade que vamos realizar é uma pintura do desenho de um jacaré que em seguida, o responsável irá recortar conforme as linhas do desenho para que a criança monte o quebra-cabeça do jacaré. Depois que a criança manusear e montar várias vezes, peça a criança para colar em outra folha sulfite o seu desenho.

**CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:** ESCUTA, FALA, PENSAMENTO

### **ATIVIDADE 3**

**HISTÓRIA: A MARGARIDA FRIORENTA (VARAL DE HISTÓRIAS).**

**CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:** ESCUTA, FALA, PENSAMENTO  
E IMAGINAÇÃO: Escuta e apreciação de gêneros textuais.  
ESPAÇOS, TEMPO, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES: Características físicas, propriedades e utilidades dos objetos. Classificação dos objetos. TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS: Suportes, materiais, instrumentos e técnicas das Artes Visuais e seus usos.

### **METODOLOGIA:**

Nesta história, vamos conhecer a margarida que estava abandonada no canto de uma varanda, quando a noite veio a margarida tremia de frio, mas uma borboleta que pousou nela tentou ajudar, acordando a menina da casa para aquecer a margarida, será que ela vai ficar quentinha com as tentativas da menina?

Após ouvir a história da margarida friorenta, iremos fazer uma atividade de classificação, será pedido para que sejam separadas peças de roupas que usam no calor e no inverno, em

	<p>um espaço essas peças serão misturadas, a criança terá que separar somente as peças que conseguiria deixar a margarida quentinha no inverno, classificando as peças de frio. Após este momento a criança irá pintar na atividade impressa, com lápis de cor, somente as peças de roupas que usamos no inverno.</p>
--	---