



**Prefeitura
de Rolândia**

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

EDUCAÇÃO INFANTIL – ROTEIRO

ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19

**ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19
ESCOLA/ CMEI MUNICIPAL SÃO JOSEMARÍA ESCRIVÁ**

PROFESSOR: CRISTINA MARQUES BUENO TURMA: INFANTIL III

CRIANÇAS BEM PEQUENAS (3 ANOS)

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 26 de Outubro a 06 de Novembro

• VÍDEO OU ÁUDIO DO PROFESSOR

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:

- Convívio e interação social.
- Comunicação verbal e expressão de sentimentos.
- Vocabulário.
- Seu corpo, suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas.
- O corpo e seus movimentos.
- Materiais e tecnologias para a produção da escrita.
- Suportes, materiais e instrumentos para desenhar, pintar, folhear.
- Os objetos, suas características, propriedades e funções.
- Música e dança.
- Propriedades dos objetos: formas e tridimensionalidade.
- Obras de arte
- Criação e reconto de histórias.
- Linguagem oral.
- Usos e funções da escrita.
- Gêneros e suportes de textos.
- Apreciação de gêneros textuais.
- Gêneros textuais, seus autores, características e suportes.
- Sensibilidade estética em relação aos textos.
- Suportes de escrita.
- Noção temporal
- Sequência temporal nas narrativas orais e registros gráficos.
- Comparação.
- Linguagem matemática.
- Identificação e utilização dos números no contexto social.

PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU, O OUTRO E O NÓS:

(EI02EO03) COMPARTILHAR OS OBJETOS E OS ESPAÇOS COM CRIANÇAS DA MESMA FAIXA ETÁRIA E ADULTOS.

- Manter interações que gradativamente tenham uma maior duração, uma maior intenção de continuidade e uma maior complexidade de relações nas suas brincadeiras e jogos de exploração.

(EI02EO04) COMUNICAR-SE COM OS COLEGAS E OS ADULTOS, BUSCANDO COMPREENDÊ-LOS E FAZENDO-SE COMPREENDER.

- Usar expressões faciais para apoiar seus relatos de situações vividas ou sua opinião diante dos questionamentos sobre uma história.
- Relatar acontecimentos que vivencia que ouve e que vê.
- Descrever situações ou fatos vividos utilizando palavras novas e frases cada vez mais complexas.
- Demonstrar atitude de escuta e/ou atenção visual para compreender o outro.

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.

- Criar novos movimentos e gestos a partir de apresentações artísticas.
- Imitar movimentos fazendo relações entre a situação vivida e o enredo, cenários e personagens em situação de faz de conta.

(EI02CG03) EXPLORAR FORMAS DE DESLOCAMENTO NO ESPAÇO (PULAR, SALTAR, DANÇAR), COMBINANDO MOVIMENTOS E SEGUINDO ORIENTAÇÕES.

- Explorar espaços maiores, com mais desafios, variando os movimentos e mostrando maior domínio sobre eles.
- Descrever seus movimentos enquanto os realiza.

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

OUTROS.

- Explorar o uso de tesouras.
- Mudar a página do livro ou explorar materiais de construção e brinquedos de encaixe de diferentes tamanhos e formatos.

- Pintar, desenhar, rabiscar, folhear e recortar utilizando diferentes recursos e suportes.
- Construir jogos de montar, empilhar e encaixar.
- Participar de situações que envolvam o rasgar, o enrolar e o amassar.
- Virar páginas de livros, revistas, jornais etc. com crescente habilidade.

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

(EI02TS01) CRIAR SONS COM MATERIAIS, OBJETOS E INSTRUMENTOS MUSICAIS, PARA ACOMPANHAR DIVERSOS RITMOS DE MÚSICA.

- Ouvir e conhecer produções artísticas de diferentes culturas.

(EI02TS02) UTILIZAR MATERIAIS VARIADOS COM POSSIBILIDADES DE MANIPULAÇÃO (ARGILA, MASSA DE MODELAR), EXPLORANDO CORES, TEXTURAS, SUPERFÍCIES, PLANOS, FORMAS E VOLUMES AO CRIAR OBJETOS TRIDIMENSIONAIS.

- Experimentar possibilidades de representação visual tridimensional, utilizando materiais diversos: caixas, embalagens, tecidos, tampinhas, massa de modelar, argila e outros.
- Experimentar e explorar superfícies tridimensionais com texturas diversas: pedrinhas, sementes, algodão, argila e outros.
- Apreciar e oralizar sobre diferentes obras de arte tridimensionais.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:

(EI02EF06) CRIAR E CONTAR HISTÓRIAS ORALMENTE, COM BASE EM IMAGENS OU TEMAS SUGERIDOS.

- recontar histórias ao brincar de faz de conta.
- ditar histórias criadas ou memorizadas ao(à) professor(a).

(EI02EF07) MANUSEAR DIFERENTES PORTADORES TEXTUAIS, DEMONSTRANDO RECONHECER SEUS USOS SOCIAIS.

- Manusear e explorar diferentes portadores textuais como: livros, revistas, jornais, cartazes, listas telefônicas, cadernos de receitas, bulas e outros.
- Conhecer portadores textuais buscando usá-los segundo suas funções sociais.
- Manusear diferentes portadores textuais tendo os adultos como referência.
- Escrever cartas aos seus colegas ou familiares fazendo uso da escrita espontânea.

(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.).

- Explorar o jornal como fonte de informação.
- Ouvir histórias contadas por outras pessoas dentro da instituição: avós, irmãos, pais e outros.
- Escolher livros de literatura e “lê-los” à sua maneira.

(EI02EF09) MANUSEAR DIFERENTES INSTRUMENTOS E SUPORTES DE ESCRITA PARA DESENHAR, TRAÇAR LETRAS E OUTROS SINAIS GRÁFICOS.

- Fazer uso de garatujas com a intenção de uma comunicação escrita.
- Fazer uso das letras, ainda que de forma não convencional, em seus registros de comunicação.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:

(EI02ET04) IDENTIFICAR RELAÇÕES ESPACIAIS (DENTRO E FORA, EM CIMA, EMBAIXO, ACIMA, ABAIXO, ENTRE E DO LADO) E TEMPORAIS (ANTES, DURANTE E DEPOIS).

- Perceber situações de relação temporal: antes, durante e depois em situações rotineiras: depois do lanche vamos escovar os dentes... durante a brincadeira vamos comer uma fruta... antes de ir ao parque precisamos arrumar a sala.

(EI02ET06) UTILIZAR CONCEITOS BÁSICOS DE TEMPO (AGORA, ANTES, DURANTE, DEPOIS, ONTEM, HOJE, AMANHÃ, LENTO, RÁPIDO, DEPRESSA, DEVAGAR).

- Relacionar noções de tempo a seus ritmos biológicos para perceber a sequência temporal

em sua rotina diária: alimentar-se, brincar, descansar, tomar banho.

- Participar de atividades de culinária ou produções artísticas que envolvam: pintura, experiências com argila e outras situações para perceber a importância do tempo para esperar de preparo ou até secagem.

(EI02ET07) CONTAR ORALMENTE OBJETOS, PESSOAS, LIVROS ETC., EM CONTEXTOS DIVERSOS.

- Jogar jogos de percurso simples movendo sua peça conforme a quantidade tirada no dado.

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.).

- Identificar os números e seus usos sociais em situações do dia a dia: a própria idade e as dos colegas, os algarismos presentes nas roupas, calçados, telefones, elevadores, jogos, celulares, livros, revistas e jornais, residências, dentre outras possibilidades e no discurso oral quando este se referir a quantidades.
- Ter contato com instrumentos da cultura que permitam pensar sobre o número como: calendário, termômetro, relógio, celular.

COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?

Atividade aplicada 26/10/2020
Segunda - feira

Campos de Experiência

- **CORPO, GESTOS E MOVIMENTO:** Seu corpo, suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas.
- **ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:** Noção temporal.
- **ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:** Criação e reconto de histórias.

História: O tempo – Ivo Minkovicus

Link para acesso da História: <https://www.youtube.com/watch?v=NtEWAcbmfhU>

Proposta de atividade:

Daremos início a nossa aula com a nossa rotina diária com calendário estimulando a percepção dos dias da semana e os dias do mês, e como está o tempo. Em seguida, assistiremos a nossa história do dia O tempo de Ivo Minkovicus, o livro mostra, com graça e muita sutileza, as formas que o tempo encontra para fazer o mundo acontecer.



Atividade do dia – Realizaremos uma atividade motora chamada **Dança da laranja**, essa

brincadeira tem como objetivo exercitar o equilíbrio.

Como brincar: Para brincar a criança irá precisar de um parceiro (a), em seguida a dupla irá colocar uma laranja presa entre as testas e cada pessoa deverá ficar com as mãos para trás, na sequência irão dançar uma música (preferencialmente agitada, ritmada) e todos dançarão, de acordo com o ritmo. Quem derrubar a laranja é eliminado.



Atividade aplicada dia 27/10/2020

Terça-feira

Campos de Experiência

- **ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:** Linguagem matemática.
- **O EU O OUTRO E NÓS:** Vocabulário.
- **ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:** Suportes de escrita.

Link para acesso da história: <https://www.youtube.com/watch?v=2edmdgE3pvU>

Link para clipe musical: https://www.youtube.com/watch?v=kG1eVi2x_D0

Proposta de atividade:

Iniciaremos a aula com um bom dia, em seguida iremos observar no calendário o dia da semana, mês e ano, após a nossa rotina diária iremos conhecer a história “Bruxa, bruxa! Venha a minha festa”, essa história desmitifica medos e inseguranças infantis sobre alguns personagens clássicos das histórias, pois no final se descobre que todos estão fantasiados.

As histórias com bruxas como personagens principais costumam intrigar as crianças ao mesmo tempo em que fascinam as deixam inseguras, sabendo disso, iremos perguntar aos alunos

“Quem tem medo de bruxas?”, em seguida iremos apresentar algumas imagens de bruxas famosas dos contos infantis como:

Bruxa má - Branca de neve



Bruxa Malévola – Bela Adormecida



Bruxa Ursula – A pequena Sereia



Bruxa Keka – Xuxa no mundo da Imaginação



Iremos apresentar as imagens contando um pouquinho sobre cada uma dessas bruxas, a qual conto ou desenho pertencem e destacar que no mundo real existem pessoas que são consideradas bruxas, mas elas são diferentes das que conhecemos nas histórias são pessoas comuns que são conhecedoras de ervas e seus poderes da natureza.

Atividade do dia: Realizaremos uma atividade Impressa onde os alunos irão contar as letras que formam a palavra BRUXA e pintar o círculo que mostra a quantidade correta. Em seguida irão pintar a forma geométrica que lembra o formato do chapéu da Bruxa.

CMEI SÃO JOSEMARIA ESCRIVÁ

ALUNO (A): _____ DATA: 27/10/2020

PINTE O CÍRCULO QUE MOSTRA O NÚMERO DE LETRAS DA PALAVRA BRUXA.



QUAL FIGURA GEOMÉTRICA LEMBRA O FORMATO DO CHAPEU DA BRUXA?

QUADRADO CÍRCULO

CONE

Atividade aplicada dia 28/10/2020

Quarta-feira

Campos de Experiência

- **O EU O OUTRO E NÓS:** Comunicação verbal e expressão de sentimentos.
- **ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:** Linguagem oral.
- **ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:** Comparação.

História: O patinho feio

Link da história: <https://www.youtube.com/watch?v=ZgltPUY6WJI>

Proposta de atividade:

Daremos início a nossa aula com o calendário estimulando a percepção dos dias da semana e os dias do mês, na sequência iremos assistir a história “ O patinho feio “A história de um patinho que acreditava ser feio até se descobrir um belo cisne, uma história que encanta milhares de crianças mundo afora e permite que de uma sucinta história se tire uma série de lições importantes para a vida.



A proposta de atividade do dia será uma brincadeira muito divertida, vamos brincar de “**Ta quente, ta frio**”.

Como brincar: Antes da brincadeira começar a família irá escolher um objeto que será nosso tesouro a esconder, uma pessoa ficará responsável em esconder o objeto dentro da casa, enquanto os demais aguardam na parte de fora.

Quando o objeto já estiver escondido à brincadeira começa, enquanto todos procuram a pessoa que escondeu tem que guia-los dizendo “**está quente**” quando estiver perto e “**está frio**” quando estiver longe do objeto, ganha quem encontrar o objeto.



Atividade aplicada dia 29/10/2020

Quinta- feira

Campos de Experiência

- **TRAÇOS, SONS CORES E FORMAS:** Obras de arte.
- **CORPO, GESTOS E MOVIMENTO:** Suportes, materiais e instrumentos para desenhar, pintar, folhear.
- **O EU O OUTRO E NÓS:** Convívio e interação social.

História: Traçando Arte – Tarsila do Amaral

Link da história: <https://www.youtube.com/watch?v=ycPvPQ8c7TI>

Proposta de atividade:

Iniciaremos a nossa aula com o calendário estimulando a percepção dos dias da semana, os dias do mês e as condições climáticas. Na sequência apresentaremos o vídeo “Traçando Arte” um vídeo explicativo sobre uma das maiores pintoras do Brasil **Tarsila do Amaral**, considerada uma das principais representantes do modernismo, famosa por criar obras ricas em cores vivas e formas simples, o que remete diretamente a pensamentos de infância.



Após a explicação iremos apresentar a nossa atividade do dia, cada aluno receberá uma folha em branco e nessa folha juntamente com sua família, usando materiais da sua escolha poderá usar a sua criatividade e produzir uma obra de arte que represente a alegria que é estudar, essa obra será nossa capa de Portfólio.

Atividade aplicada dia 03/11/2020

Terça-feira

Campos de Experiência

- **ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:** Gêneros textuais, seus autores, características e suportes.
- **CORPO, GESTOS E MOVIMENTO:** O corpo e seus movimentos.
- **ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:** Comparação.

Link para acesso da história: https://www.youtube.com/watch?v=zKUpxP94_U

Proposta de atividade:

Iniciaremos a nossa aula com o calendário estimulando a percepção dos dias da semana, os dias do mês e as condições climáticas. Na sequência apresentaremos a história do dia **“Turma da Monica – Brincadeiras Modernas”**. Em seguida, iremos destacar algumas características desse gênero textual que a muitos anos encanta crianças e adultos.



A proposta de atividade do dia será uma brincadeira muito divertida, vamos brincar de **“Gato mia”**.

Como brincar: Antes da brincadeira começar o espaço da brincadeira deve ser delimitado, um dos participantes da brincadeira deve colocar uma venda e dizer “Gato Mia” os outros participantes devem responder com um miado.

Ouvindo a voz dos amigos, a criança que estiver vendada deve tentar pegar alguém sempre sendo guiado pelos miados. Se conseguir, a criança que for pegar inverte o papel com o pegador e assume a posição de gato.



Atividade aplicada dia 04/11/2020

Quarta- feira

Campos de Experiência

- **TRAÇOS, SONS CORES E FORMAS:** Propriedades dos objetos: formas e tridimensionalidade.
- **CORPO, GESTOS E MOVIMENTO:** Suportes, materiais e instrumentos para desenhar, pintar, folhear.
- **ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:** Suportes de escrita.

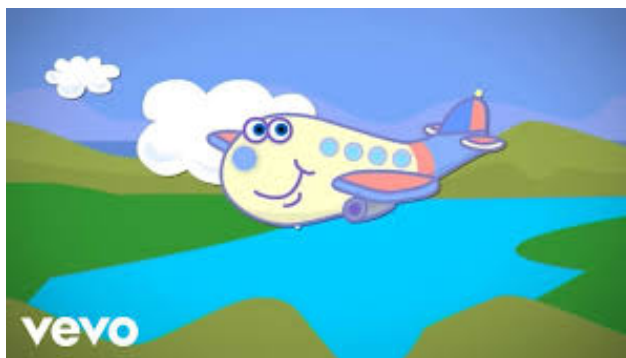
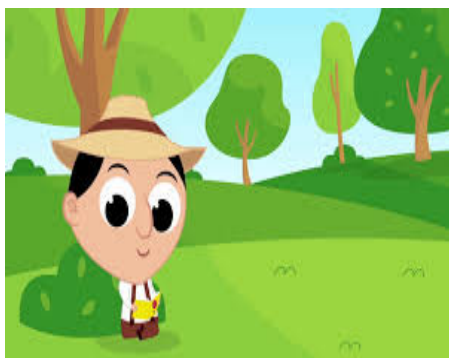
Link para acesso da história: <https://www.youtube.com/watch?v=a2mEqiMaSag>

Link do clipe musical: <https://www.youtube.com/watch?v=mfJnvTyQMPQ>

Proposta de atividade:

A aula será iniciada com o calendário estimulando a percepção dos dias da semana, os dias do mês e as condições climáticas. Na sequência apresentaremos um vídeo contando a história de Santos Dumont, inventor do avião, explicando para eles como essa invenção mudou a história da humanidade.

Na sequência apresentaremos o Clipe Musical Avião - Toquinho, que explica as funções do avião de forma lúdica e divertida.



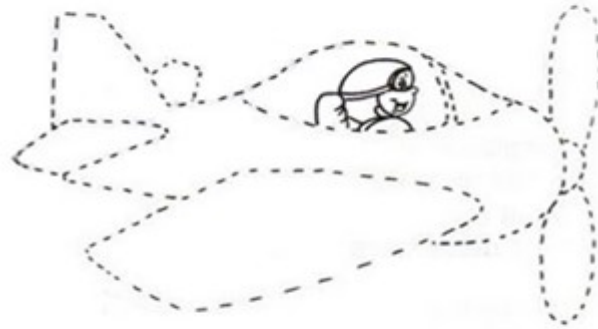
A atividade será impressa, a criança deverá unir os pontinhos e colorir o avião, na sequência completar a tabela com perguntas da palavra AVIÃO.

NOME _____ DATA: 04/11/2020



89

• Unir os pontinhos e colorir o AVIÃO.



• Completar:

AVIÃO				
1ª LETRA	ÚLTIMA LETRA	Nº DE VOGAIS	Nº DE CONSOANTES	TOTAL DE LETRAS

Atividade aplicada dia 05/11/2020

Quinta- feira

Campos de Experiência

- **ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:** Identificação e utilização dos números no contexto social.
- **ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:** Criação e reconto de histórias.
- **CORPO, GESTOS E MOVIMENTO:** Seu corpo, suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas.

História – A natureza em números – Paulo Meireles Barguil

Link da história: <https://www.youtube.com/watch?v=1gEj9kK8Jjg>

Proposta de atividade:

Iniciaremos a nossa aula com o calendário estimulando a percepção dos dias da semana, os dias do mês e as condições climáticas. Na sequência apresentaremos a história: “A natureza em números – Paulo Meireles Barguil”.

Na sequência iremos destacar que podemos encontrar os números em vários lugares, seja na natureza ou nas ruas das cidades, os números estão em todo lugar. Na sequência iremos propor um desafio, procurar números dentro da sua casa, colocando em prática o que aprendemos.



A proposta de atividade do dia será uma brincadeira muito divertida, vamos brincar de “**Arranca Rabo**”.

Como brincar: Toda a família pode participar, quanto mais pessoas participam, mais divertido fica a brincadeira, distribua, para cada uma, pedaços de pano ou fitas, pode ser feito de papel crepom ou até papel higiênico.

Os jogadores devem prender a fita no cós da calça ou bermuda, como se fosse um rabo, neste jogo de pega-pega, os participantes correm um atrás do outro e tentam pegar ‘rabo’ do seu adversário. Quem ficar sem rabo espera a brincadeira acabar.

Dica: determine um tempo para a caçada, como dois ou três minutos.



Atividade aplicada dia 06/11/2020

Sexta- feira

Campos de Experiência

- **ESCUТА, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:** Linguagem oral.
- **ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:** Sequência temporal nas narrativas orais e registros gráficos.
- **O EU O OUTRO E NÓS:** Comunicação verbal e expressão de sentimentos.

Link para acesso da história: <https://www.youtube.com/watch?v=g2UAuvuEdFo>

Proposta de atividade:

A aula será iniciada com o calendário estimulando a percepção dos dias da semana, os dias do mês e as condições climáticas. Na sequência apresentaremos um vídeo explicativo sobre de onde vem a energia elétrica, um vídeo em forma de desenho que explica de maneira lúdica como foi criada uma das maiores descobertas da humanidade, a luz elétrica.



A atividade será impressa, a criança deverá observar os desenhos, circular e pintar os objetos que utilizam energia elétrica.

CMEI SÃO JOSEMARIA ESCRIVÁ

ALUNO (A): _____ DATA: 06/11/2020

CIRCULE E PINTE OS OBJETOS QUE UTILIZAM ENERGIA ELÉTRICA PARA FUNCIONAR

