



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

**ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19
CMEI SÃO JOSEMARIA ESCRIVÁ**

PROFESSORA: GRAZIELLE CRISTINA HEIDECHE VIANNA

TURMA: INFANTIL 3 (CRIANÇAS BEM PEQUENAS)

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 13/09/2021 a 17/09/2021

	<p>VÍDEO OU ÁUDIO DO PROFESSOR</p> <p>TODAS AS VEZES QUE O PROFESSOR ENCAMINHAR ATIVIDADES PARA OS FAMILIARES, INICIAR COM SAUDAÇÕES, PARA ACOLHIMENTO DOS PAIS E DAS CRIANÇAS.</p>
<p>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</p>	<p><u>SABERES E CONHECIMENTOS</u></p> <ul style="list-style-type: none">✓ Respeito à individualidade e à diversidade de todos.✓ Profissionais da instituição.✓ Autoconhecimento.✓ Próprio corpo e suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas.✓ Estratégia para resolver situação problema.✓ Autonomia.

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Nome próprio e do outro. ✓ Próprio corpo e do outro. ✓ Características físicas: semelhanças e diferenças. ✓ Respeito à individualidade e diversidade. ✓ Motricidade: equilíbrio, destreza e postura corporal. ✓ Noções espaciais: dentro, fora, perto, longe, embaixo, em cima, de um lado, do outro, esquerda, direita, frente, atrás etc. ✓ Jogos expressivos de linguagem corporal. ✓ Orientação espacial. ✓ Motricidade e habilidade manual. ✓ Suportes, materiais e instrumentos para desenhar, pintar, folhear. ✓ Representação gráfica e plástica. ✓ Audição e percepção musical. ✓ Elementos da linguagem visual: texturas, cores, superfícies, volumes, espaços, formas etc. ✓ Linguagem oral. ✓ Gêneros textuais. ✓ Sons da língua e sonoridade das palavras. ✓ Marcas gráficas: desenhos, letras, números. ✓ Sistema alfabético de representação da escrita e mecanismos de escrita. ✓ Noções de Tempo. ✓ Sequência temporal nas narrativas orais e registros gráficos. ✓ Contagem oral. ✓ Números e quantidades.
	<p><u>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS:</u></p> <p>(EI02EO01). Demonstrar atitudes de cuidado e solidariedade na interação com crianças e adultos.</p>

**PARA QUE
VAMOS
ESTUDAR
ESSES
CONTEÚDOS?**

- ✓ Interagir por meio de diferentes linguagens com professores (as) e crianças, estabelecendo vínculos afetivos.
- ✓ Vivenciar experiências com outras turmas em espaços internos e externos.
- ✓ Começar a considerar o ponto de vista do outro ao esperar sua vez para brincar com determinado objeto.

(EI02EO02). Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.

- ✓ Reconhecer sua imagem corporal no espelho ou em fotos.
- ✓ Brincar com seu corpo por meio de gestos e movimentos.
- ✓ Apontar partes do seu corpo e mostrar a correspondência destas em seus colegas.
- ✓ Enfrentar desafios em brincadeiras e jogos para desenvolver confiança em si próprio.

(EI02EO04). Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender.

- ✓ Reconhecer na oralidade o próprio nome e dos colegas em diferentes situações.

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

- ✓ Perceber o próprio corpo e o do outro.
- ✓ Perceber suas características físicas observando-se no espelho.
- ✓ Observar e relatar sobre suas características observando-se em fotos e imagens.
- ✓ Reconhecer diferenças e semelhanças das pessoas quanto a: cabelos, pele, olhos, altura, peso e outros.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTO:

(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.

- ✓ Percorrer trajetos inventados espontaneamente ou propostos: circuitos desenhados no chão, feitos com corda, elásticos, tecidos, mobília e outros limitadores e obstáculos para subir, descer, passar por baixo, por cima, por dentro, por fora, na frente, atrás, contornar e outros.
- ✓ Participar de situações que envolvam comandos: dentro, fora, perto, longe, em cima, embaixo, ao lado, à frente, atrás, no alto, embaixo.
- ✓ Participar de situações identificando a localização de objetos: à frente, atrás, no alto, embaixo, dentro, fora etc.

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

- ✓ Coordenar o movimento das mãos para segurar o giz de cera, canetas, lápis e fazer suas marcas gráficas.
- ✓ Virar páginas de livros, revistas, jornais etc. com crescente habilidade.
- ✓ Manipular e modelar materiais e elementos de diferentes formas: massinha, argila, papel alumínio e outros.

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.

- ✓ Criar produtos com massa de modelar ou argila a partir de seu próprio repertório, explorando diferentes elementos, como: forma, volume, textura etc.

- ✓ Manipular jogos de encaixe e de construção, explorando cores, formas e texturas, planos e volumes.

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.

- ✓ Participar de situações que envolvam cantigas de roda e textos poéticos.
- ✓ Recitar poesias e parlendas criando diferentes entonações e ritmos.
- ✓ Participar da criação de músicas ou poemas.
- ✓ Participar de jogos e brincadeiras de linguagem que exploram a sonoridade das palavras (sons, rimas, sílabas, aliterações).

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

- ✓ Rabiscar, pintar, desenhar, modelar, colar à sua maneira, dando significado às suas ideias, aos pensamentos e sensações.
- ✓ Conhecer a escrita do seu nome associando símbolos para identificá-lo em situações diversas, progressivamente.

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

(EI02ET06). Utilizar conceitos básicos de tempo (agora, antes, durante, depois, ontem, hoje, amanhã, lento, rápido, depressa, devagar).

- ✓ Brincar no espaço externo explorando diversos movimentos corporais e experimentando diferentes níveis de velocidades.
- ✓ Compreender o agora e o depois nos diferentes momentos do cotidiano de seu grupo.

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participar de rodas de conversa relatando sobre suas rotinas. <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. ✓ Ter contato com instrumentos da cultura que permitam pensar sobre o número como: calendário, termômetro, relógio, celular. ✓ Participar de jogos que envolvam números como boliche, amarelinha e/ou jogos cantados como parlendas e outros.
<p>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</p>	<p><u>DATA: 13/09/2021 SEGUNDA-FEIRA</u></p> <p>CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES: Noções de tempo. Números e quantidades. ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO: Gêneros textuais. Marcas gráficas: desenhos, letras, números. Sistema alfabético de representação da escrita e mecanismos de escrita. TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS: Audição e percepção musical. Suportes, materiais, instrumentos e técnicas das Artes Visuais e seus usos. O EU, O OUTRO E O NÓS: Próprio corpo e suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas. CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS: Motricidade: equilíbrio, destreza e postura corporal. Jogos expressivos de linguagem corporal. Orientação espacial. Motricidade e habilidade manual. Suportes, materiais e instrumentos para desenhar, pintar, folhear.</p> <p><u>ATIVIDADE ENSINO REMOTO:</u></p> <p><u>HISTÓRIA: BICHO POR BICHO (VARAL DE HISTÓRIA) (remoto).</u></p>

<https://youtu.be/l80cLpqKyhs>

METODOLOGIA:

As crianças remotamente estarão assistindo ao vídeo com a história: Bicho por bicho.

ATIVIDADES PRESENCIAIS:

RECEPÇÃO: Brinquedos de casinha.

MUSICALIZAÇÃO: Usar como recurso a caixa surpresa;

CALENDÁRIO: Trabalhar o tempo e explorar os dias da semana;

HISTÓRIA: SERÁ MESMO QUE É BICHO?

- Pedir para as crianças recontarem.
- Trabalhar a vogal (O).
- Arremesso no número (painel de arremesso com velcro, recurso do Cmei).
- Brincar com o túnel e pneus no gramado.

METODOLOGIA:

Depois da rotina, as crianças irão recontar a história: **SERÁ MESMO QUE É BICHO?**. Em seguida, mostrar a vogal O e as demais vogais relacionando com outras palavras. No isopor (bandeja de alimentos), as crianças irão perfurar o contorno da letra (O) usando a ponta de um lápis, assim ela estará tendo o movimento de preensão (coordenação motora fina).

Em sala, dispor um painel de números com velcro, onde estarei explorando os números e as crianças estarão arremessando a almofadinha para acertá-los.

No gramado vamos brincar com o túnel e pneus para as crianças engatinharem dentro do túnel, andar dentro dos pneus e rolar.

DATA: 14/09/2021 TERÇA-FEIRA

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES: Sequência temporal nas narrativas orais e registros gráficos. O EU, O OUTRO E O NÓS: Próprio corpo e suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas. Estratégia para resolver situação problema. **CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:** Motricidade: equilíbrio, destreza e postura corporal. Jogos expressivos de linguagem corporal. Orientação espacial. Motricidade e habilidade manual. Representação gráfica e plástica. Motricidade e habilidade manual. **ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:** Gêneros textuais. **TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:** Suportes, materiais, instrumentos e técnicas das Artes Visuais e seus usos.

ATIVIDADE IMPRESSA ENSINO REMOTO:

LIGUE OS ANIMAIS AS RESPECTIVAS SOMBRAS.

METODOLOGIA:

Na atividade impressa a criança vai pintar os desenhos com lápis de cor e ligar com traço cada animal a sua sombra.

ATIVIDADES PRESENCIAIS:

RECEPÇÃO: Massinha de modelar com forminhas;

MUSICALIZAÇÃO: Cantar usando como recurso as máscaras.

CALENDÁRIO: Trabalhar com o dia da semana e as iniciais dos nomes.

HISTÓRIA: A FESTA.

- **Contextualizar a história no papel kraft com giz de cera;**
- **Mão na bola.**

- **Brincar de espantalho arrepiado.**
- **Quebra-cabeça.**

METODOLOGIA:

Depois da rotina diária, vamos recontar a história desenvolvendo a oralidade e a sequência dos fatos. Logo depois, vamos brincar de mão na bola, que através de comandos a criança terá que prestar atenção, ter agilidade e compreender as regras da brincadeira. As crianças estarão dispostas de duas em duas, uma de frente a outra e uma bola de tênis entre elas. Conforme o comando da professora: mãos na cabeça, na barriga, no joelho, em cima, embaixo, atrás entre outros comandos, porém, quando disser: “Mão na bola!”, quem pegar primeiro será o vencedor.

Vamos brincar de espantalho arrepiado, onde cada criança ganhará 3 ou mais pregadores que terão que colocar no Espantalho (a professora ficará disposta como espantalho), desenvolvendo o movimento de pinça e contagem.

Para finalizar a aula, dar quebra-cabeça para que possam montar.

DATA: 15/09/2021 QUARTA-FEIRA

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES: Sequência temporal nas narrativas orais e registros gráficos. Número e quantidade. Contagem oral. O EU, O OUTRO E O NÓS: Estratégias para resolver problemas. Próprio corpo e do outro. **CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:** Motricidade: equilíbrio, destreza e postura corporal. Noções espaciais: dentro, fora, perto, longe, embaixo, em cima, de um lado, do outro, esquerda, direita, frente, atrás etc. Jogos expressivos de linguagem corporal. Orientação espacial. Motricidade e habilidade manual. **ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:** Linguagem oral. Gêneros textuais. Sistema alfabético de

representação da escrita e mecanismos de escrita. **TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:** Elementos da linguagem visual: texturas, cores, superfícies, volumes, espaços, formas etc. Suportes, materiais, instrumentos e técnicas das Artes Visuais e seus usos.

ATIVIDADE IMPRESSA ENSINO REMOTO:

TRABALHAR A VOGAL (E).

METODOLOGIA:

Na atividade impressa as crianças estarão fazendo a vogal E com tinta guache, traçando com giz de cera sobre o pontilhado da letra e tentando escrever a vogal. Na mesma atividade, a criança estará pintando somente os desenhos que iniciam com a vogal E.

ATIVIDADES PRESENCIAIS:

RECEPÇÃO: Blocos lógicos;

MUSICALIZAÇÃO: Com fantoches, onde cada criança irá escolher uma ou mais músicas para cantar manuseando o fantoche;

CALENDÁRIO: Trabalhar com o dia da semana iniciais do nome das crianças e contagem;

HISTÓRIA: NÃO É UMA CAIXA.

- Depois que contar a história, usar uma caixa e trabalhar noções espaciais: dentro, fora, em cima, entre outros.
- Bola na lata com vogais.
- Vogais coloridas (versão do elefante colorido).
- Cabo de guerra.

METODOLOGIA:

A partir da história as crianças com uma caixa irão explorar noções espaciais como: **dentro, fora, em cima, atrás, frente, entre outros.**

Outra atividade em sala será: **BOLA NA LATA** com as vogais. Será apresentado cada vogal para as crianças, onde com uma bola terão que jogar para acertar a lata e dizer a vogal.

Na quadra vamos brincar de **VOGAIS COLORIDAS**. As vogais serão espalhadas na quadra e as crianças conforme o comando das vogais terão que identificá-las.

No gramado, brincar de cabo de guerra com as crianças.

DATA: 16/09/2021 QUINTA-FEIRA

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES: Noção de tempo. Contagem oral. O EU, O OUTRO E O NÓS: Nome próprio e do outro. Estratégia para resolver situação problema. TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS: Audição e percepção musical. CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS: Motricidade: equilíbrio, destreza e postura corporal. Próprio corpo e do outro. Orientação espacial. ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO: Linguagem oral. Gêneros textuais. Sons da língua e sonoridade das palavras. Marcas gráficas: desenhos, letras, números.

ATIVIDADE ENSINO REMOTO:

ENCHER A GARRAFA PET.

METODOLOGIA

A atividade de hoje tem como objetivo desenvolver a coordenação motora fina e habilidade manual e vamos precisar de uma garrafa pet, um balde ou outro recipiente com água, caneca ou copo plástico e uma esponja. A criança terá a tarefa de encher a garrafa pet com água usando primeiramente a caneca. Ela irá pegar com

a caneca a água do balde e transferir para a garrafa, procurando não derrubar a água. Depois que fizer as tentativas enchendo a garrafa com a caneca, agora a criança vai fazer o mesmo processo de transferir a água do balde para a garrafa pet, porém, agora ela vai usar a espoja, encharcando-a e apertando-a para terminar de encher a garrafa.

ATIVIDADES PRESENCIAIS:

RECEPÇÃO: Peças de encaixe.

MUSICALIZAÇÃO: Usar como recurso o rádio para identificarem sons diversos;

CALENDÁRIO: Com o alfabeto em T.N.T, as crianças terão que identificar a sua inicial.

HISTÓRIA: UM AMOR DE CONFUSÃO.

- **Contextualizar desenhando a história.**
- **Jogo da memória com objetos com as iniciais das 5 vogais.**
- **Pato ganso.**
- **Brincadeira cantada: Senhor caçador.**

METODOLOGIA:

As crianças após ouvirem a história, irão contextualizar através de desenho e lápis de cor a história: **UM AMOR DE CONFUSÃO.**

Depois dessa atividade, vamos brincar de jogo da memória com objetos que iniciem com as 5 vogais. Explorar as vogais e as palavras com as crianças, explicando como será a brincadeira. Será retirado um objeto e a criança com olhos vendados, terá que adivinhar qual objeto foi escondido, explorando a inicial de cada objeto (vogais).

Na quadra vamos brincar de Pato, ganso (versão lenço atrás). As crianças estarão dispostas em círculo e uma criança irá relando na cabeça do amigo falando: pato, pato, pato...e quando disser: **ganso**, a criança terá que correr atrás do outro participante. Logo depois que todos participarem da brincadeira, vamos fazer uma brincadeira calma que exige muita atenção: Senhor caçador para que identifiquem através do som a voz do amigo.

DATA: 17/09/2021 SEXTA-FEIRA

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES: Sequência temporal nas narrativas orais e registros gráficos. Número e quantidade. Contagem oral. O EU, O OUTRO E O NÓS: Nome próprio e do outro. Estratégia para resolver situação problema. ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO: Gêneros textuais. Linguagem oral. 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. Próprio corpo e do outro. Orientação espacial. Motricidade e habilidade manual. Suportes, materiais e instrumentos para desenhar, pintar, folhear. Noções espaciais: dentro, fora, perto, longe, embaixo, em cima, de um lado, do outro, esquerda, direita, frente, atrás, etc.

ATIVIDADE ENSINO REMOTO:

BRINCADEIRA: FAZER GOL COM A VASSOURA.

METODOLOGIA:

Vamos precisar de uma cadeira, uma vassoura e uma bola. O gol será representado pela nossa cadeira e a criança usando a vassoura e tomando uma certa distância tentará fazer o gol.

ATIVIDADES PRESENCIAIS:

RECEPÇÃO: Brinquedos diversos.

MUSICALIZAÇÃO: Com caixa surpresa para as crianças retirarem os recursos e cantar.

CALENDÁRIO: As crianças irão fazer a tentativa de escrita da inicial ou nome no quadro negro.

HISTÓRIA: ISSO NÃO É BRINQUEDO.

- **Jogo da memória gigante.**
- **Letra inicial escrita na quadra para colocar peças de encaixe sobre seu traçado.**
- **Boliche com números.**
- **Cama de gato.**

METODOLOGIA:

Fazer a contação da história e em seguida, uma roda de conversa sobre o que entenderam da história.

Depois, com o jogo da memória de figuras grandes, farei a brincadeira todos sentados no chão da sala para que observem e joguem o jogo identificando as imagens iguais.

Com um giz, farei as iniciais das letras dos nomes das crianças no chão da quadra, onde com pecinha de encaixe terão que cobrir todo traçado da letra. Brincar livremente com as peças de encaixe.

De volta a sala, vamos brincar de boliche com números, mostrar cada número, relacionar o número a quantidade e jogar. E por fim, fazer a brincadeira cama de gato. Usando cadeiras e mesas para entrelaçar o elástico e as crianças passarem pela cama de gato.