



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 Heidecke Vianna.

TURMA: INFANTIL 3 (CRIANÇAS BEM PEQUENAS)

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 13/10/21 a 15/10/2021.

	<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">➤ Convívio e interação social.➤ Normas de convivência.➤ Regras de jogos e brincadeiras.➤ Manifestações culturais.➤ Seu corpo, suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas.➤ Orientação espacial.

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ O corpo e seus movimentos. ➤ Motricidade: equilíbrio, destreza e postura corporal. ➤ Motricidade e habilidade manual. ➤ Suportes, materiais e instrumentos para desenhar, pintar, folhear. ➤ Sons do corpo, dos objetos e da natureza. ➤ Recursos tecnológicos e midiáticos que produzem e reproduzem músicas. ➤ Manifestações folclóricas. ➤ Oralidade e escuta. ➤ Gêneros e suportes de textos. ➤ Preservação do meio ambiente. ➤ Percepção do entorno. ➤ Noções espaciais de orientação, direção, proximidade, lateralidade, exterior e interior, lugar e distância. ➤ Noção temporal. ➤ Contagem oral. ➤ Linguagem matemática.
<p>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</p>	<p><u>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS:</u></p> <p>(EI02EO03). Compartilhar os objetos e os espaços com crianças da mesma faixa etária e adultos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. ➤ Brincar coletivamente em diversos espaços. ➤ Organizar e utilizar diferentes espaços da instituição. ➤ Respeitar as regras dos diferentes espaços da escola. <p>(EI02EO06) Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras.</p>

- Começar a seguir, de forma gradativa, regras simples de convívio em momentos de alimentação, cuidado com a saúde e brincadeiras.
- Desenvolver a capacidade de conviver em grupo.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTO:

(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.
- Imitar movimentos fazendo relações entre a situação vivida e o enredo, cenários e personagens em situação de faz de conta.
- Brincar nos espaços externos e internos com obstáculos que permitem empurrar, rodopiar, balançar, escorregar, equilibrar-se, arrastar, engatinhar, levantar, subir, descer, passar por dentro, por baixo, saltar, rolar, virar cambalhotas, perseguir, procurar, pegar, etc., vivenciando limites e possibilidades corporais.

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

- Explorar o espaço ao seu redor fazendo movimentos como: correr, lançar, galopar, pendurar-se, pular, saltar, rolar, arremessar, engatinhar e dançar livremente ou de acordo com comandos dados em brincadeiras e jogos.
- Realizar atividades corporais e vencer desafios.
- Dançar, executando movimentos variados.
- Vivenciar brincadeiras e jogos corporais como, roda,

amarelinha e outros.

(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.
- Explorar o uso de tesouras.
- Pintar, desenhar, rabiscar, folhear e recortar utilizando diferentes recursos e suportes.
- Virar páginas de livros, revistas, jornais etc. com crescente habilidade.

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

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

- Perceber o som de diferentes fontes sonoras presentes no dia a dia: buzina, despertador, toque do telefone, sino, apito dentre outros.
- Reproduzir sons ou canções conhecidas e usar em suas brincadeiras.
- Escutar e perceber músicas de diversos estilos musicais, por meio da audição de CDs, DVDs, rádio, MP3, computador ou por meio de intérpretes da comunidade.
- Ouvir poemas, parlendas, trava-línguas e outros gêneros textuais.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:

(EI02EF01) Dialogar com crianças e adultos, expressando seus desejos, necessidades, sentimentos e opiniões.

- Oralizar sobre suas atividades na instituição.
- Expressar suas ideias, sentimentos e emoções por meio de diferentes linguagens como: a dança, o desenho, a mímica, a música, a linguagem oral e a escrita.

(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.

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

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

- Levantar hipóteses e pesquisar sobre o desenvolvimento, características e habitat das plantas e animais.
- Perceber-se enquanto parte integrante do meio ambiente.

(EI02ET04) Identificar relações espaciais (dentro e fora, em cima, embaixo, acima, abaixo, entre e do lado) e temporais (antes, durante e depois).

- Realizar circuitos subindo, descendo, andando para frente e para trás, dentre outros.
- Encontrar objetos ou brinquedos desejados nas situações de brincadeiras ou a partir de orientações do (a) professor(a) sobre a sua localização.
- Participar de momentos de exploração dos dias da semana com músicas.

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

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizar contagem oral durante brincadeiras. ➤ Contar objetos, brinquedos e alimentos e dividir entre os colegas. ➤ Manipular, explorar, organizar brinquedos e outros materiais em agrupamentos.
<p>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</p>	<p><u>DATA: 13/10/2021 QUARTA-FEIRA</u></p> <p>CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES: Noção temporal. Contagem oral. Linguagem matemática. O EU, O OUTRO E O NÓS: Convívio e interação social. Regras de jogos e brincadeiras. CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS: Seu corpo, suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas. Orientação espacial. Motricidade: equilíbrio, destreza e postura corporal. Motricidade e habilidade manual. Suportes, materiais e instrumentos para desenhar, pintar, folhear. ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO: Gêneros e suportes de textos. Oralidade e escuta. TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS: Sons do corpo, dos objetos e da natureza. Manifestações folclóricas.</p> <p><u>ATIVIDADE IMPRESSA ENSINO REMOTO:</u></p> <p><u>PESCARIA CHICO BENTO.</u></p> <p><u>METODOLOGIA:</u></p> <p>Para esta atividade impressa a criança vai pintar somente os desenhos dos peixinhos com as vogais.</p> <p><u>ATIVIDADES PRESENCIAIS:</u></p> <p>RECEPÇÃO: Blocos lógicos.</p>

MUSICALIZAÇÃO: Com fantoches e cada criança irá escolher uma ou mais músicas para cantar.

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

HISTÓRIA: O GRANDE RABANETE.

- **Contextualizar a história com tinta e cotonete.**
- **Calçar as cadeiras com copos.**
- **Mata barata.**

METODOLOGIA:

Depois de ouvir a história as crianças com tinta e cotonete, farão seu desenho contextualizando a história na folha sulfite.

Brincaremos de calçar as cadeiras usando copos de plástico. Primeiramente as crianças irão contar quantos copos iremos usar e em seguida, farei duas equipes da qual, as crianças terão que colocar/calçar cada copo disposto nos pés das cadeiras.

Uma outra atividade, será mata barata: um jogo que será em dupla e as crianças terão “baratas” em E.V.A com velcro e cada criança com um “chinelo” também de E.V.A e mata mosquito, terão que pegar o maior número de baratas. As crianças estarão brincando e aprendendo contando.

DATA: 14/10/2021 QUINTA-FEIRA

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES: Noção temporal. Contagem oral. O EU, O OUTRO E O NÓS: Regras de jogos e brincadeiras. Manifestações culturais. Seu corpo, suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas. Orientação espacial. TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS: Sons do corpo,

dos objetos e da natureza. Recursos tecnológicos e midiáticos que produzem e reproduzem músicas. Manifestações folclóricas. CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS: Orientação espacial. O corpo e seus movimentos. Motricidade: equilíbrio, destreza e postura corporal. Motricidade e habilidade manual. Suportes, materiais e instrumentos para desenhar, pintar, folhear. ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO: Oralidade e escuta. Gêneros e suportes de textos.

ATIVIDADE ENSINO REMOTO:

PATINS ENGRAÇADO

METODOLOGIA:

Para brincar de patins engraçado as crianças terão que usar duas caixas de sapatos. Em um ambiente amplo, fazer uma linha de saída e outra de chegada e a criança terá que colocar as caixas nos pés e arrastar imitando andar com patins. Boa diversão!

ATIVIDADES PRESENCIAIS:

RECEPÇÃO: Quebra-cabeça;

MUSICALIZAÇÃO: Usar como recurso imagens diversas.

CALENDÁRIO: Com os nomes escrito e contagem de quantas letras cada nome têm.

HISTÓRIA: **OS TRÊS PORQUINHOS.** (avental como recurso)

- Brincadeira de roda: **SE EU FOSSE UM PEIXINHO e HISTÓRIA DA SERPENTE.**
- Parque.
- Jogo da memória com figuras grandes.

METODOLOGIA:

Depois da rotina vamos fazer a brincadeira de roda: **SE EU FOSSE UM PEIXINHO e HISTÓRIA DA SERPENTE** na quadra/gramado e depois brincar no parque. De volta a sala, jogar o jogo da memória com figuras grandes.

DATA: 15/10/2021 SEXTA-FEIRA

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES: Percepção do entorno. Noção temporal. Linguagem matemática. O EU, O OUTRO E O NÓS: Convívio e interação social. Normas de convivência. ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO: Gêneros e suportes de textos. TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS: Sons do corpo, dos objetos e da natureza. Manifestações folclóricas. CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS: Seu corpo, suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas. Orientação espacial. Motricidade: equilíbrio, destreza e postura corporal. Motricidade e habilidade manual. Suportes, materiais e instrumentos para desenhar, pintar, folhear.

ATIVIDADE ENSINO REMOTO:

BRINCADEIRA DE FAZ DE CONTA: GARÇOM.

METODOLOGIA:

Na brincadeira iremos precisar de um prato de plástico ou um pedaço de papelão para representar a bandeja do “garçom” e alguns utensílios da cozinha como: copos de plástico, garrafa pet vazia, colheres, etc.

A criança vai fazer de conta que é um garçom e terá que equilibrar levando com uma das mãos a bandeja e os utensílios de um lugar ao outro sem derrubar.

ATIVIDADES PRESENCIAIS:

RECEPÇÃO: Brinquedos de casinha com massinha de modelar.

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

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

HISTÓRIA: O SANDUÍCHE DA DONA MARICOTA.

- **Mão na bola.**
- **Pescaria das vogais.**
- **Circuito no parque.**

METODOLOGIA:

Brincar de mão na bola: sentados de dois em dois com uma bola de tênis entre eles. Com comandos da professora as crianças terão que obedecer fazendo os movimentos e quando disser: **mão na bola**, a criança tem que estar atenta para pegar a bola. Vence quem pegar primeiro a bola. Depois disso, fazer a pescaria das vogais, são peixinhos de tecido onde as crianças terão que pescar e dizendo a vogal. No parque realizar um circuito com: escorregador, pneus, túnel e gangorra. As crianças terão que escorregar, andar sobre os pneus, passar engatinhando pelo túnel e passar por debaixo da gangorra.