



Prefeitura
de Rolândia

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

EDUCAÇÃO INFANTIL – ROTEIRO

ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19



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

PROFESSORA: MARIA NEIDE NASCIMENTO SILVA.

TURMA: INFANTIL III CRIANÇAS BEM PEQUENAS 3 ANOS)

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 08/11/2021 Á 12/11/2021

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:

PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?

SABERES E CONHECIMENTOS:

- Próprio corpo e suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas.
- Sensações, emoções e percepções.
- Regras de jogos e brincadeiras.
- Comunicação.
- Estratégias para resolver problemas.
- Imitação como forma de expressão.
- Suportes, materiais e instrumentos para desenhar, pintar e folhear.
- Noções espaciais: dentro, fora, perto, longe, embaixo, em cima, de um lado, do outro, esquerda, direita, frente, atrás etc.
- Os objetos, suas características, propriedades e funções.
- O corpo e o espaço.

- Percepção e produção sonora.
- Obras de artes.
- Canto.
- Elementos da linguagem visual: texturas, cores, superfícies, volumes, espaços, formas, etc.
- A língua portuguesa falada, suas diversas funções e usos sociais.
- Criação e reconto de histórias.
- Gêneros textuais, seus autores, características e suportes.
- Fatos da história narrada.
- Linguagem oral
- Características físicas, propriedades e utilidades dos objetos

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS:

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

- Brincar com seu corpo por meio de gestos e movimentos.
- Solicitar ajuda quando está em dificuldade e auxiliar o colega quando esteneecessita.
- 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.

- Expressar suas ideias, sentimentos e emoções por meio da dança, da música ou da arte.

(EI02EO06). Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras.

- Construir, vivenciar e respeitar normas e combinados de convívio social em brincadeiras e jogos e na organização e utilização de espaços da instituição.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:

(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.

- Participar de situações que envolvam comandos: dentro, fora, perto, longe, em cima, embaixo, ao lado, à frente, atrás, no alto, embaixo.
- Explorar o espaço ao seu redor fazendo movimentos como saltar, correr, arrastar-se e outros.

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

- Vivenciar jogos de imitação e mímica.
- 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.

- Pintar, desenhar, rabiscar, folhear e recortar utilizando diferentes recursos e suportes.
- Adaptar a forma como segurar instrumentos gráficos: pincel grosso, fino, pincel de rolinho, giz de cera, giz pastel e outros para conseguir diferentes marcas gráficas.

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

(EI02TS01). Criar sons com materiais, objetos e instrumentos musicais, para acompanhar diversos ritmos de música.

- Conhecer instrumentos musicais, objetos ou canções que são típicos da cultura local e regional.

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

- Apreciar e oralizar sobre diferentes obras de arte tridimensionais.
- Observar e manipular objetos e identificar características variadas como: cor, textura, tamanho, forma, odor, temperatura, utilidade, entre outros classificando-os.

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

- Dar sequência à música quando a mesma for interrompida.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA - ESCUTA, FALA PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:

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

- Combinar palavras para se expressar usando verbos e adjetivos.

(EI02EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.

- Identificar suportes e gêneros textuais que sejam típicos de sua cultura.

(EI02EF06). Criar e contar histórias oralmente, com base em imagens ou temas sugeridos.

- Oralizar contextos e histórias, a seu modo.
- Recontar histórias ao brincar de faz de conta.

(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.).

- Identificar suportes e gêneros textuais que sejam típicos de sua cultura.

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 objetos e brinquedos de materiais diversos, explorando suas características físicas e possibilidades: morder, chupar, produzir sons, apertar, encher, esvaziar, empilhar, fazer, afundar, flutuar, soprar, montar, construir, lançar, jogar etc.

SEGUNDA-FEIRA, 08/11/2021.

ATIVIDADE DE HOJE: MORTO VIVO.

METODOLOGIA.

Hoje vamos brincar de “MORTO VIVO” essa brincadeira exige atenção e percepção, sempre que pronunciar a palavra VIVO fica de pé, sempre que pronunciar a palavra MORTO agacha. Agora vamos realizar a brincadeira, primeiro o adulto realiza para a criança observar, depois dê continuidade a brincadeira fazendo os movimentos junto com a criança.

Boa aula.

Imagens da atividade.



CAMPOS DE EXPERIENCIAS:

- **O EU, O OUTRO E O NÓS:** próprio corpo e suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas.
- **CORPO, GESTO E MOVIMENTOS:** imitação como forma de expressão.
- **TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:** percepção e produção sonora.
- **ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:** a língua portuguesa falada, suas diversas funções e usos sociais.

TERÇA-FEIRA, 09/11/2021.

Música, "MUSICALIZAÇÃO, PAISAGENS SONORAS SOBRE OBRAS DE TARSILA DO AMARAL, UMA VIAGEM SONORA". <https://youtu.be/GWFqSpUwKuA>

METODOLOGIA.

ATIVIDADE DE HOJE:VAMOS COLORIR A OBRA DE ARTE DA TARSILA DO AMARAL, (MANACÁ).

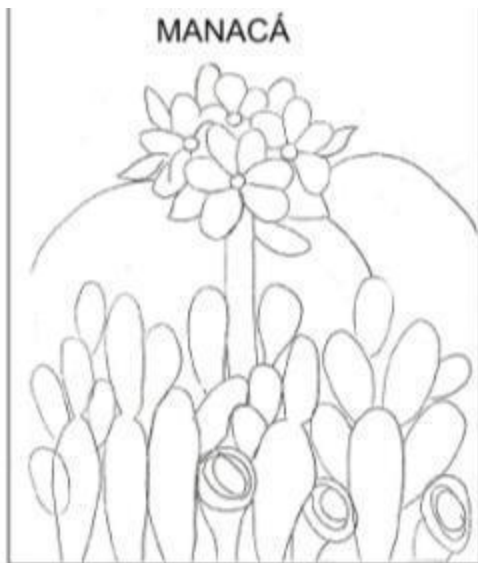
METODOLOGIA.

Podemos ler a pintura Manacá (1927), de Tarsila do Amaral (Capivari SP, 1886 - São Paulo SP, 1973). O título da pintura alude a um conhecido arbusto ornamental brasileiro. A pintura representa um manacá, no centro, duas montanhas ao fundo, e, no primeiro plano, cactos e flores.

Agora vamos decorar a obra de arte da TARSILA DO AMARAL a sua maneira deixando ela bem colorida conforme você imagina. Usa colagens, lápis de cor, tinta fica à vontade.

Boa atividade.

Imagens da atividade.



CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

- **O EU, OUTRO E NÓS;** sensações, emoções e percepções.
- **CORPO, GESTO E MOVIMENTOS;** suportes, materiais e instrumentos para desenhar, pintar e folhear.
- **TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS;** obras de artes.
- **TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS;** elementos da linguagem visual: texturas, cores, superfícies, volumes, espaços, formas, etc.

QUARTA-FEIRA 10/11/2021.

ATIVIDADE DE HOJE: ENCHER A GARRAFA PET COM ÁGUA USANDO ESPONJA.

METODOLOGIA:

Para a atividade de hoje vamos usar uma esponja de lavar louça um balde e uma garrafa pet. Para realizar a atividade encha o balde de água e ofereça a esponja para a criança molhar na água que está no balde e espremer dentro da garrafa pet até encher a mesma. Pode colocar a garrafa dentro de uma bacia para a criança não se molhar ou realize no espaço externo. Boa atividade.

Imagens da atividade.



CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

- **O EU, OUTRO E NÓS;** regras de jogos e brincadeiras.
- **CORPO, GESTO E MOVIMENTOS:** noções espaciais: dentro, fora, perto, longe, embaixo, em cima, de um lado, do outro, esquerda, direita, frente, atrás etc.
- **ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO;** comunicação.
- **ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES;** características físicas, propriedades e utilidades dos objetos.

QUINTA-FEIRA 11/11/2021.

História, "HISTÓRIA CONTADA, "PATINHO FEIO". <https://youtu.be/liWISgGDr9M>

ATIVIDADE DE HOJE: DESENHAR O QUE VOCÊ MAIS GOSTOU NA HISTÓRIA "PATINHO FEIO". ASSISTA A HISTÓRIA.

METODOLOGIA:

Para a atividade de hoje você vai ouvir junto com a mamãe a história "PATINHO FEIO", em seguida, pegue seus lápis de cor, giz de cera como você preferir, desenhe conforme sua compreensão desenvolvendo suas habilidades, então durante a história preste bastante atenção, agora desenhe o que mais gostou na história. Boa aula.

Imagens da atividade.



CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

- **O EU, O OUTRO E O NÓS:** comunicação.
- **CORPO, GESTO E MOVIMENTOS:** os objetos, suas características, propriedades e funções.
- **ESCUA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:** gêneros textuais, seus autores, características e suportes.
- **ESCUA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:** linguagem oral.

SEXTA-FEIRA 12/11/2021.

História, "A BORBOLETA E A PLANTINHA, HISTÓRIA INFANTIL, ENSINANDO VALORES (AUTORA TIA ROSE). https://youtu.be/_yiT5084rZw

ATIVIDADE DE HOJE: PATINHOS ENGRAÇADOS.

METODOLOGIA:

Para a atividade de hoje vamos precisar de duas caixas de sapatos sem a tampa, em seguida, coloque os pés da criança dentro da caixa e faz uma marca no chão para iniciar a atividade e outra para terminar a brincadeira pode ser dentro de casa mesmo. Agora e só deixar a criança andar com as caixas nos pés como se fosse sapatos.

Boa atividade.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

- **O EU, O OUTRO E O NÓS:** estratégias para resolver problemas.
- **CORPO, GESTO E MOVIMENTOS:** o corpo e o espaço.
- **TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:** canto.
- **ESCUA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:** fatos da história narrada.

