



Prefeitura  
de Rolândia



SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

EDUCAÇÃO INFANTIL – ROTEIRO

ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19

30 ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID19

Centro Municipal de Educação São Josemaria Escrivá

PROFESSORA: Ligia Wismek Correa Yoshitomi Silva

TURMA: INFANTIL 4A e 4C - CRIANÇAS PEQUENAS (4 ANOS)

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 27 de setembro a 01 de outubro de 2021



#### VÍDEO OU ÁUDIO DO PROFESSOR

TODA A SEMANA O PROFESSOR IRÁ ENCAMINHAR ATIVIDADES PARA OS FAMÍLIARES, INICIANDO COM SAUDAÇÕES, PARA ACOLHIMENTO DOS PAIS E DAS CRIANÇAS.

#### O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:

##### SABERES E CONHECIMENTOS

- Sensações, emoções e percepções próprias e do outro.
- Autonomia, criticidade e cidadania.
- O corpo e o espaço.
- Localização e orientação espacial: dentro, fora, perto, longe, embaixo, em cima, de um lado, do outro, esquerda, direita, frente, atrás etc.
- O corpo e seus movimentos.
- Motricidade e habilidade manual.
- Suportes, materiais e instrumentos para desenhar, pintar, folhear.
- Representação gráfica e plástica: desenho, pintura, colagem, dobradura, escultura etc.

- Percepção e produção sonora.
- Sons do corpo, dos objetos e da natureza.
- Vocabulário.
- Linguagem escrita, suas funções e usos sociais.
- Identificação do próprio nome e reconhecimento do nome dos colegas.
- Criação e reconto de histórias
- Sistema alfabético de representação da escrita e mecanismos de escrita.
- Símbolos.
- Patrimônio natural e cultural.
- Manipulação, exploração e organização de objetos.
- Percepção dos elementos no espaço.
- Elementos da natureza.
- Preservação do meio ambiente.
- Contagem oral.
- Representação de quantidades.

### **CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS:**

#### **(EI03EO04). Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos.**

- ✓ Demonstrar compreensão de seus sentimentos e nomeá-los.
- ✓ Expressar e representar com desenho e outros registros gráficos seus conhecimentos, sentimentos e apreensão da realidade.
- ✓ Interagir com outras crianças estabelecendo relações de troca enquanto trabalha na própria tarefa.
- ✓ Participar de assembleias, rodas de conversas, eleições e outros processos de escolha dentro da instituição.

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

#### **(EI03CG02) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.**

- ✓ Adequar seus movimentos em situações de brincadeiras com o ritmo da música ou da dança.
- ✓ Percorrer trajetos inventados espontaneamente ou propostos: circuitos desenhados no chão, feitos com cordas, elásticos, tecidos, mobílias e outros limitadores e obstáculos para subir, descer, passar por baixo, por cima, por dentro, por fora, na frente, atrás, contornar demonstrando controle e adequação corporal e outros.
- ✓ Participar de situações livre ou orientadas para posicionar o corpo no espaço, como: dentro, fora, perto, longe, em cima, embaixo, ao lado, à frente, atrás, muito, pouco.
- ✓ Participar de conversas em pequenos grupos escutando seus colegas e esperando a sua vez de falar.

#### **(EI03CG03) Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.**

- ✓ Explorar movimentos corporais ao dançar e brincar.
- ✓ Vivenciar brincadeiras e jogos corporais como amarelinha, roda, boliche, maria-viola, passa-

lenço, bola ao cesto e outras.

- ✓ Conhecer brincadeiras e atividades artísticas típicas de sua cultura local.

**(EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.**

- ✓ Usar a tesoura sem ponta para recortar.
- ✓ Explorar materiais como argila, barro, massinha de modelar e outros, com variadas intenções de criação.
- ✓ Pintar, desenhar, rabiscar, folhear, modelar, construir, colar à sua maneira, utilizando diferentes recursos e dando significados às suas ideias, aos seus pensamentos e sensações.
- ✓ Vivenciar situações em que é feito o contorno do próprio corpo, nomeando suas partes e vestimentas.
- ✓ Virar páginas de livros, revistas, jornais e outros com crescente habilidade.

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

**(EI03TS01) Utilizar sons produzidos por materiais, objetos e instrumentos musicais durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais, festas.**

- ✓ Perceber os sons da natureza e reproduzi-los: canto dos pássaros, barulho de ventania, som da chuva e outros, em brincadeiras, encenações e apresentações.
- ✓ Produzir sons com materiais alternativos: garrafas, caixas, pedras, madeira, latas e outros durante brincadeiras, encenações e apresentações.

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

**(EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão.**

- ✓ Ampliar seu vocabulário por meio de músicas, narrativas (poemas, histórias, contos, parlendas, conversas) e brincadeiras para desenvolver sua capacidade de comunicação.
- ✓ Utilizar letras, números e desenhos em suas representações gráficas, progressivamente.
- ✓ Identificar o próprio nome e dos colegas para o reconhecimento dos mesmos em situações da rotina escolar.

**(EI03EF02) Inventar brincadeiras cantadas, poemas e canções, criando rimas, aliterações e ritmos.**

- ✓ Participar de situações que envolvam cantigas de roda e textos poéticos.
- ✓ Conhecer poemas, parlendas, trava-línguas e outros gêneros textuais.
- ✓ Participar de jogos e brincadeiras de linguagem que exploram a sonoridade das palavras (sons, rimas, sílabas, aliteração).
- ✓ Reconhecer rimas

**(EI03EF05) Recontar histórias ouvidas para produção de reconto escrito, tendo o(a) professor(a) como escriba.**

- ✓ Recontar histórias, identificando seus personagens e elementos.
- ✓ Criar histórias orais e escritas (desenhos), em situações com função social significativa.

**(EI03EF07) Levantar hipóteses sobre gêneros textuais veiculados em portadores conhecidos, recorrendo a estratégias de observação gráfica e/ou de leitura.**

- ✓ Manusear diferentes portadores textuais imitando adultos.
- ✓ Reconhecer as letras do alfabeto em diversas situações da rotina escolar.
- ✓ Identificar símbolos que representam ideias, locais, objetos e momentos da rotina: a marca do biscoito preferido, placa do banheiro, cartaz de rotina do dia etc.

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

### **(EI03ET01) Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades.**

- ✓ Observar objetos produzidos em diferentes épocas e por diferentes grupos sociais, a fim de perceber características dos mesmos.
- ✓ Manipular objetos e brinquedos explorando características, propriedades e possibilidades associativas (empilhar, rolar, transvasar, encaixar).
- ✓ Diferenciar, diante de objetos ou figuras, características como aberto/fechado, todo/parte, interior/exterior.
- ✓ Identificar fronteiras: fora/dentro.
- ✓ Observar e identificar no meio natural e social as formas geométricas, percebendo diferenças e semelhanças entre os objetos no espaço em situações diversas.

### **(EI03ET02). Observar e descrever mudanças em diferentes materiais, resultantes de ações sobre eles, em experimentos envolvendo fenômenos naturais e artificiais.**

- ✓ Observar fenômenos naturais por meio de diferentes recursos e experiências.
- ✓ Perceber os elementos (fogo, ar, água e terra) enquanto produtores de fenômenos da natureza e reconhecer suas ações na vida humana (chuva, seca, frio e calor).

### **(EI03ET03). Identificar e selecionar fontes de informações, para responder a questões sobre a natureza, seus fenômenos, sua conservação.**

- ✓ Assistir a vídeos, escutar histórias, relatos e reportagens que abordam os problemas ambientais para se conscientizar do papel do homem frente a preservação do meio ambiente.
- ✓ Utilizar, com ou sem a ajuda do(a) professor(a), diferentes fontes para encontrar informações frente a hipóteses formuladas ou problemas a resolver relativos à natureza, seus fenômenos e sua conservação, como livros, revistas, pessoas da comunidade, fotografia, filmes ou documentários etc.

### **(EI03ET07) Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.**

- ✓ Ler e nomear números, usando a linguagem matemática para construir relações, realizar descobertas e enriquecer a comunicação em momentos de brincadeiras, em atividades individuais, de grandes ou pequenos grupos.
- ✓ Realizar agrupamentos utilizando diferentes possibilidades de contagem;
- ✓ Representar e comparar quantidades em contextos diversos (desenhos, objetos, brincadeiras, jogos e outros) de forma convencional ou não convencional, ampliando progressivamente a capacidade de estabelecer correspondência entre elas.

27/09/2021 Segunda-feira

### CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

- ❖ **O EU O OUTRO E O NÓS:** Sensações, emoções e percepções próprias e do outro.
- ❖ **CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:** Localização e orientação espacial: dentro, fora, perto, longe, embaixo, em cima, de um lado, do outro, esquerda, direita, frente, atrás etc.
- ❖ **TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:** Representação gráfica e plástica: desenho, pintura, colagem, dobradura, escultura etc.
- ❖ **ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:** Criação e reconto de histórias
- ❖ **ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES E TRANSFORMAÇÕES:** Contagem oral.

### Metodologia:

Iniciaremos a aula realizando a rotina (calendário trabalhando o dia, mês e ano) de uma forma diferente, faremos a escrita na quadra com giz, onde as crianças deverão realizar a tentativa da escrita da cidade, dia mês e ano. Logo após faremos a musicalização com a caixa musical no gramado. Em sala, faremos a pintura do dia no calendário no caderno de atividades.

Depois faremos a contação da história A lagarta comilona de Eric Carle. Iremos deixar que as crianças falem o que entenderam e recontem a história do seu jeito. Na quadra, brincaremos com a lagarta desenhada com giz no chão com bolas sequenciadas de 1 a 10. As crianças deverão pular e dizer o numeral correto.

Logo após, faremos a pintura da folha onde a lagarta mora no caderno de atividades com tinta verde. Depois, colaremos as bolinhas numeradas, formando a lagartinha com sequência numérica correta.

Para finalizar o dia iremos ao parque seguindo os protocolos de segurança.

### ATIVIDADE REMOTA:

Enviarei um vídeo com a história acima e as crianças deverão realizar uma contextualização da história apresentada. Depois, com o lápis levar a lagartinha no alimento cobrindo o pontilhado.



ATIVIDADE IMPRESSA

This worksheet is designed for tracing practice. It consists of ten horizontal rows. Each row begins on the left with a green caterpillar with a red head and two antennae. A dotted line path starts from the caterpillar's head and extends to the right, forming a series of connected 'u' shapes. At the end of each dotted line is a small black dot, which is the starting point for the next row's path. To the right of each row is a colorful illustration of a food item. The food items, from top to bottom, are: a slice of red cake with white frosting, a pink ice cream cone on a tan stick, a green cucumber, a slice of yellow Swiss cheese with holes, a slice of ham with a brown rind, a stack of three cookies, a blue and white spiral lollipop on a stick, a slice of yellow pizza with red toppings, a whole orange carrot, a cupcake with a tan top and blue and white striped paper liner, and a slice of orange watermelon with a black rind.

### CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

- ❖ **O EU O OUTRO E O NÓS:** Autonomia, criticidade e cidadania.
- ❖ **CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:** Motricidade: controle e equilíbrio do corpo.
- ❖ **TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:** Suportes, materiais e instrumentos para desenhar, pintar, folhear.
- ❖ **ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:** Identificação do próprio nome e reconhecimento do nome dos colegas
- ❖ **ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES E TRANSFORMAÇÕES:** Manipulação, exploração e organização de objetos.

### Metodologia:

Após a rotina pintaremos o dia no calendário no caderno de atividades. Depois, faremos a primeira atividade onde as crianças deverão procurar em revistas as letras do nome e colar no caderno de classe seguindo a sequência correta.

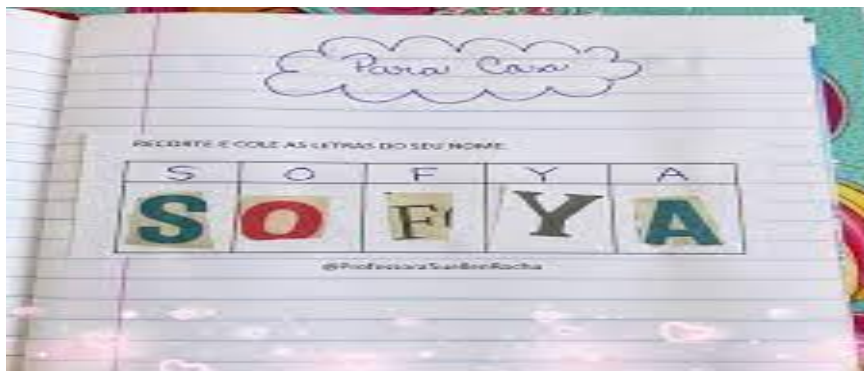
Logo após, brincaremos com o tapete das vogais, nessa brincadeira teremos um “tabuleiro” das vogais, na parede teremos figuras que comecem com as mesmas, o jogo consiste em a criança pegar a vogal e colocar abaixo da figura, porem pulando apenas na vogal que está em mãos.

Assim que terminado, faremos no caderno de classe, a pintura das vogais com cotonete, onde cada vogal terá uma cor.

Para finalizar, brincaremos no gramado com os pneus, seguindo os protocolos de segurança.

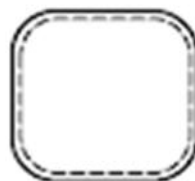
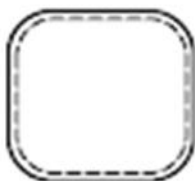
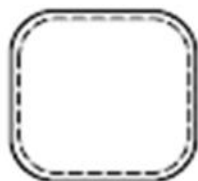
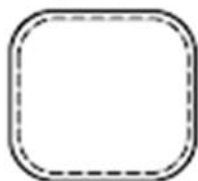
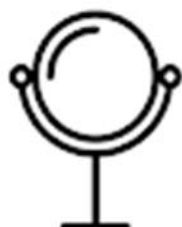
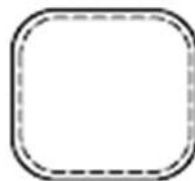
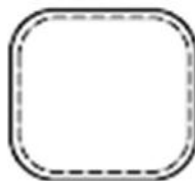
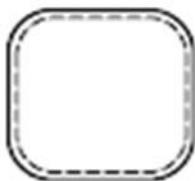
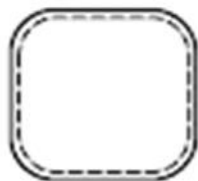
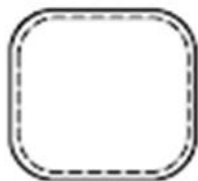
### ATIVIDADE REMOTA:

Na atividade impressa as crianças deverão identificar as vogais que começa cada objeto apresentado.



# AS VOGAIS

1-ESCREVA A LETRA INICIAL DO NOME DE CADA DESENHO.






MEU NOME É:



1- PROCURE E PINTE NO QUADRO ABAIXO, AS LETRAS QUE FORMA O SEU NOME:

A B C D E F G H I J  
K L M N O P Q R S T  
U V W X Y Z 

2- PINTE O NUMERAL QUE REPRESENTA A SUA IDADE:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

3- MONTE O SEU NOME ABAIXO, COLANDO LETRAS RECORTADAS DE LIVROS OU REVISTAS:



## Campos de Experiências

- ❖ **O EU, O OUTRO E O NÓS:** Autonomia, criticidade e cidadania.
- ❖ **CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:** Localização e orientação espacial: dentro, fora, perto, longe, embaixo, em cima, de um lado, do outro, esquerda, direita, frente, atrás etc.
- ❖ **TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:** Sons do corpo, dos objetos e da natureza.
- ❖ **ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:** Criação e reconto de histórias.
- ❖ **ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:** Noção temporal.

### Metodologia

Iniciaremos o dia realizando o calendário trabalhando o dia, mês, ano e o tempo. Logo depois, faremos Bingo dos nomes. Cada criança irá receber uma cartela com seu nome, conforme as letras foram sendo sorteadas, as crianças deverão colar as bolinhas de crepom na cartela. Ganha quem marcar todas as letras do nome.

Em frente ao espelho dançaremos a música Grupo Triii - A E I O U (link: <https://www.youtube.com/watch?v=IFm3SRDPZ60> )

Depois, faremos os sons das vogais, usando o método fônico e no caderno as crianças deverão encontrar as vogais apenas com o desenho da boca. Quando terminado, as crianças deverão recortar as linhas retas no sulfite.

Na quadra brincaremos com o circuito com bambolês suspensos.

#### **ATIVIDADE REMOTA:**

As crianças deverão observar a boquinha e escrever as vogais. Depois na mesma atividade realizar a junção das mesmas.



## VAMOS JUNTAR AS VOGAIS?

DESCUBRA A QUAL VOGAL PERTENCE CADA BOQUINHA.



\_\_\_\_\_

AGORA VAMOS JUNTÁ-LAS E DESCOBRIR AS PALAVRAS QUE FORMAM?





1- COMPLETE AS SEQUÊNCIAS NUMÉRICAS:

QUEM ESTÁ FALTANDO?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

		2		4		
	6		8		10	

QUEM ESTÁ FALTANDO?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

	1		3		5	
		7		9		

QUEM ESTÁ FALTANDO?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

	1			4		
		7			10	

### Campos de Experiências

- ❖ **O EU, O OUTRO E O NÓS:** Sensações, emoções e percepções próprias e do outro.
- ❖ **CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:** O corpo e seus movimentos.
- ❖ **TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:** Percepção e produção sonora.
- ❖ **ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:** Sistema alfabético de representação da escrita e mecanismos de escrita.
- ❖ **ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:** Representação de quantidades

### Metodologia

Iniciaremos com o calendário que será realizado no quadro, porem as crianças irão comandar, realizando a tentativa da escrita no mesmo. Faremos a musicalização com copos da música o jacaré não tem chulé marcando o ritmo com os copos.

Como primeira atividade brincaremos com o Bingo dos números. Na mesinha de cada criança, escreverei os números de 1 a 10 com canetinha, irei distribuir um pedaço de algodão com álcool. A cada número cantado a criança deverá apagar com o algodão o número da mesa.

Depois, brincaremos com a luva das vogais. Cada criança irá receber um jogo, onde deverão assoprar no canudo para a luva inflar e encontrar as vogais escondidas. Pedir para que as mesmas apontem uma a uma.

Para finalizar brincaremos com o Mestre mandou dos números. Irei encher bexigas com números de 1 a 10. Cada criança deverá estourar 1 e seguir o comando pedido. (Pular em um pé só, andar de costas, dançar com a vassoura entre outros).

### ATIVIDADE REMOTA:

As crianças deverão realizar a contagem de cada figura identificar o numeral e por último realizar a tentativa da escrita do mesmo.



Atividade impressa

1 - CONTE E PINTE O NUMERAL AO LADO QUE INDICA A QUANTIDADE CORRESPONDENTE. AGORA, ESCREVA O NUMERAL ENCONTRADO NO TRACINHO ABAIXO.



	5
	4
	6
QUANTOS SÃO? _____	



	6
	5
	4
QUANTOS SÃO? _____	




	4
	3
	2
QUANTOS SÃO? _____	



	7
	5
	8
QUANTOS SÃO? _____	



	3
	2
	1
QUANTOS SÃO? _____	



	9
	8
	6
QUANTOS SÃO? _____	