



Prefeitura
de Rolândia

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

EDUCAÇÃO INFANTIL – ROTEIRO

ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19

32º ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO –
COVID19

Centro Municipal de Educação São Josemaria Escrivá

PROFESSORA: Isabel Espanga

TURMA: INFANTIL 4B e 4D - CRIANÇAS PEQUENAS (4 ANOS)

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 04 a 08 de outubro de 2021



Dia das Crianças



VÍDEO OU ÁUDIO DO PROFESSOR

TODA A SEMANA O PROFESSOR IRÁ ENCAMINHAR ATIVIDADES PARA OS FAMILIARES, 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;

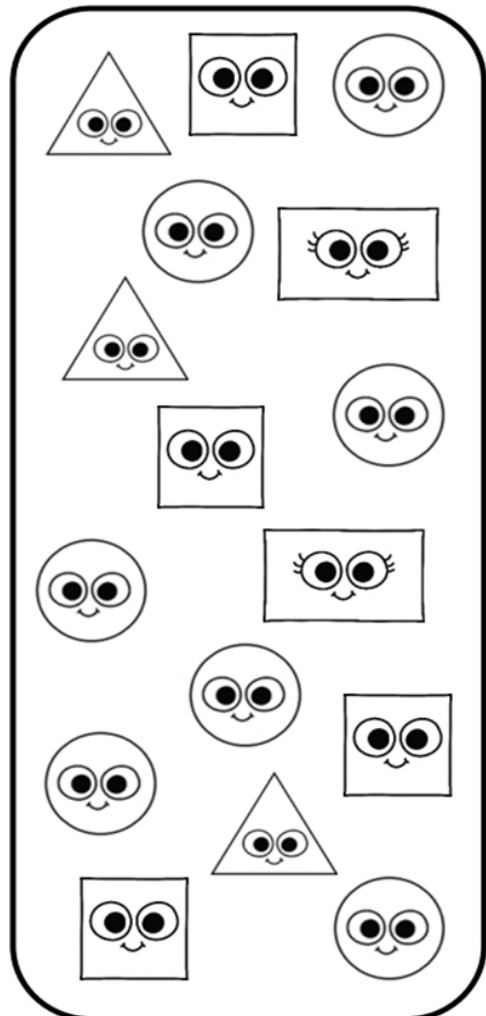
✓ Representar e comparar quantidades em contextos diversos (desenhos, objetos, brincadeiras, jogos e outros) de forma convencional ou não convencional, ampliando progressivamente a capacidade de estabelecer correspondência entre elas.

CONSTRUINDO E LENDO GRÁFICOS

VAMOS CONSTRUIR UM GRÁFICO! CONTE QUANTAS VEZES CADA FORMA GEOMÉTRICA APARECE NO QUADRO E DEPOIS PINTE AS BARRAS INDICANDO A QUANTIDADE.

QUANTIDADE DE FORMAS GEOMÉTRICAS

10				
9				
8				
7				
6				
5				
4				
3				
2				
1				
				
	TRIÂNGULO	CÍRCULO	QUADRADO	RETÂNGULO



QUAL FOI A FORMA GEOMÉTRICA QUE MAIS APARECEU?

E QUAL FORMA FOI A QUE MENOS APARECEU?



CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

- ❖ **O EU O OUTRO E O NÓS:** Sensações, emoções e percepções próprias e do outro.
- ❖ **CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:** Motricidade: controle e equilíbrio do corpo.
- ❖ **TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:** Suportes, materiais e instrumentos para desenhar, pintar, folhear.
- ❖ **ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:** Linguagem escrita, suas funções e usos sociais.
- ❖ **ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES E TRANSFORMAÇÕES:** Manipulação, exploração e organização de objetos.

Metodologia:

Iniciaremos realizando o calendário na quadra onde as crianças realizarão a tentativa de escrita dos mesmos. Logo após faremos a musicalização no gramado com caixa musical. Depois, faremos a primeira atividade onde as crianças irão participar de um campeonato de quem enche a garrafa pet primeiro. Em duas fileiras, cada criança estará com um copo em mãos. A jarra estará na mesa. A criança deverá encher o copo e correr até a garrafa pet para enchê-la. A equipe que encher a garrafa pet primeiro ganha.

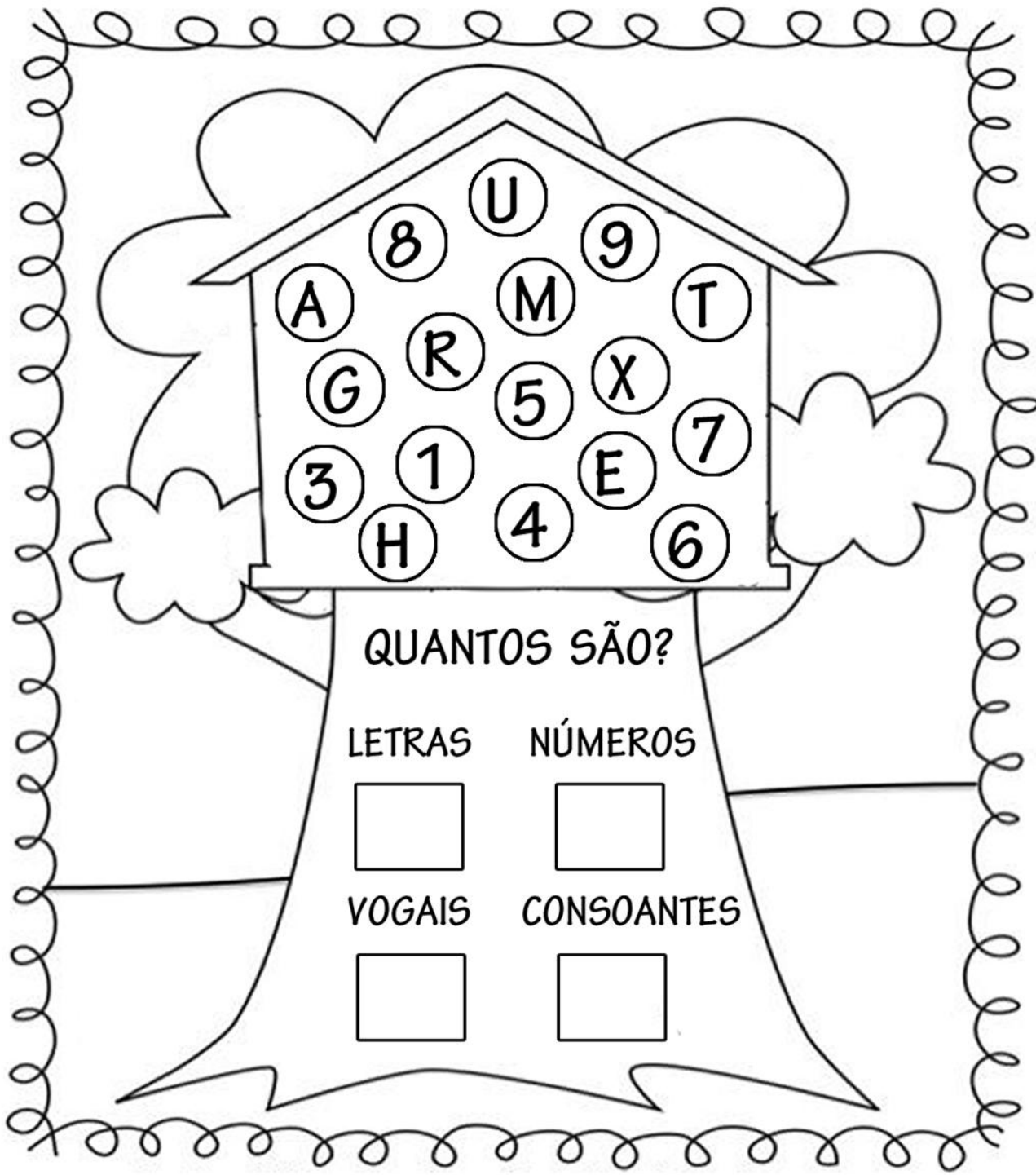
Para finalizar, brincaremos no gramado com os pneus, seguindo os protocolos de segurança. CINEMA COM PIPOCA.

ATIVIDADE REMOTA:

Na atividade impressa as crianças deverão identificar os números, letras, vogais e consoante.



CONTE E CLASSIFIQUE



QUANTOS SÃO?

LETRAS

NÚMEROS

VOGAIS

CONSOANTES

Campos de Experiências

- ❖ **O EU, O OUTRO E O NÓS:** Autonomia, criticidade e cidadania.
- ❖ **CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:** Representação gráfica e plástica: desenho, pintura, colagem, dobradura, escultura etc.
- ❖ **TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:** Sons do corpo, dos objetos e da natureza.
- ❖ **ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:** Identificação do próprio nome e reconhecimento do nome dos colegas.
- ❖ **ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:** Noção temporal.

Metodologia

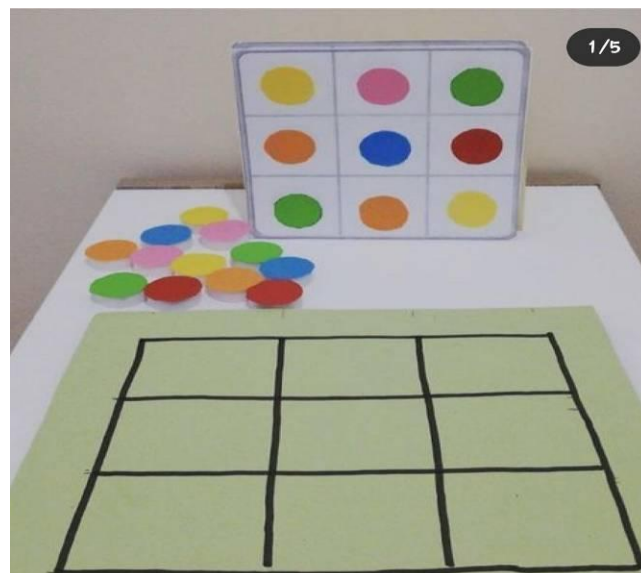
Iniciaremos o dia realizando o calendário trabalhando o dia, mês, ano e o tempo. Logo depois, montaremos o sorvete do nome. Cada criança no caderno de atividades, terá uma casquinha de sorvete, e terá os círculos das bolas de sorvete. A criança deverá montar o “sorvete” com as letras do nome.

Logo após, em sala, faremos o jogo das cores. A criança deverá observar o gabarito e colar os círculos coloridos no lugar correto na tabela. Assim que terminado, faremos no caderno de classe, a pintura das vogais com cotonete, onde cada vogal terá uma cor.

Depois, na quadra, faremos um baile com música e dança com o cabelo maluca.

ATIVIDADE REMOTA:

As crianças deverão pintar seguindo o numeral e usando a cor pedida.



PINTE SEGUINDO A LEGENDA

1- CINZA

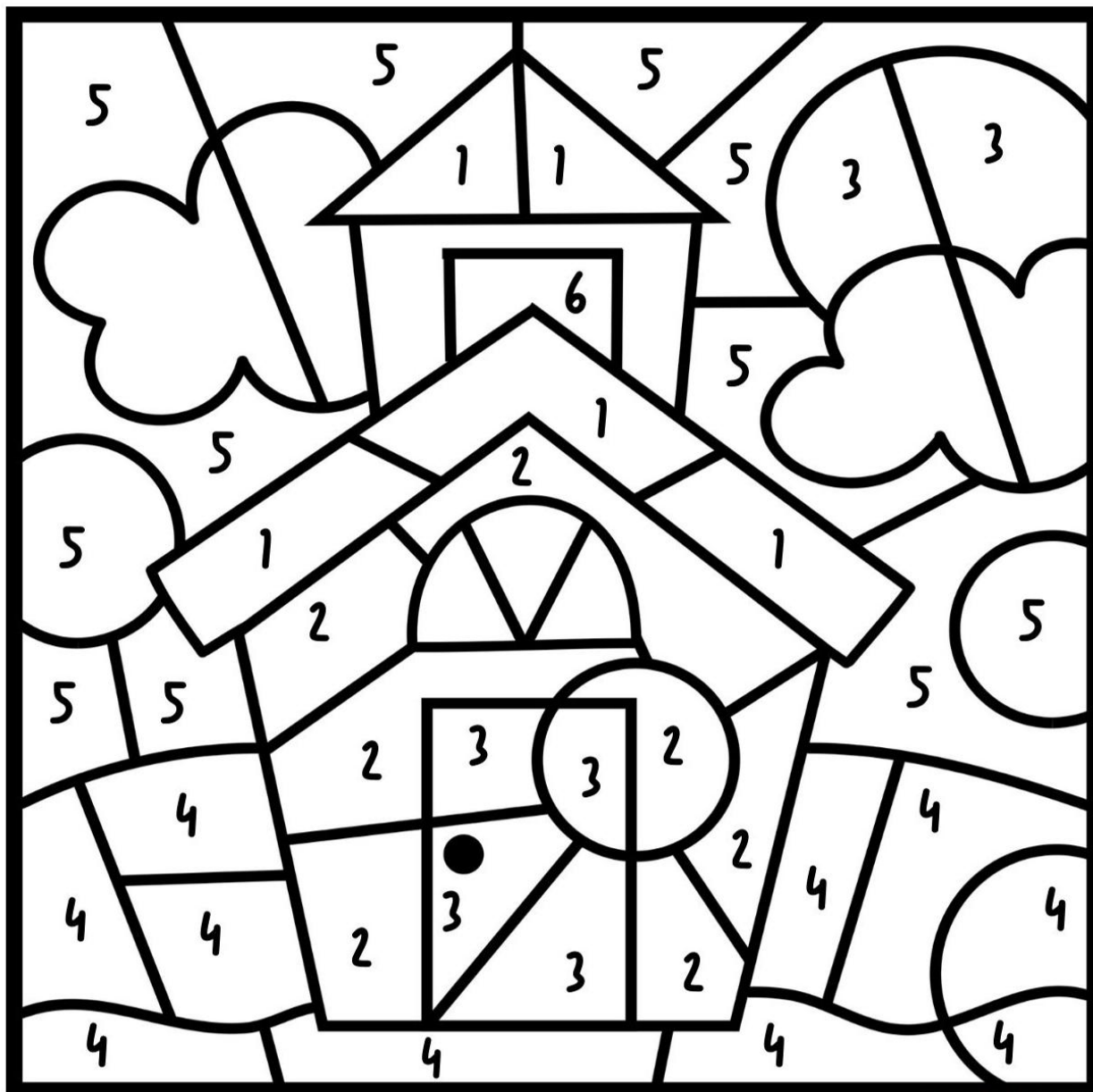
2- VERMELHO

3 - AMARELO

4 - VERDE

5- AZUL

6 - PRETO



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:** Sons do corpo, dos objetos e da natureza.
- ❖ **ESCUÇA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:** Vocabulário.
- ❖ **ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:** Manipulação, exploração e organização de objetos

Metodologia

Iniciaremos com o calendário que será realizado no quadro de azulejos com pincel e tinta. As crianças deverão escrever os nomes. Depois faremos a musicalização com a caixa musical no gramado.

Como primeira atividade brincaremos com o Jogo da memória dos objetos. Apresentaremos 5 objetos, que iniciem com as vogais, apresentando o som e a sua escrita. Depois, em uma mesa será disposto os 5 objetos, e uma criança de cada de vez, deverá observar os objetos e em seguida a professora irá esconder 1 deles sem q a criança veja. A criança deverá identificar o objeto escondido pela professora e identificar a vogal.

Depois brincaremos da caixa da beleza. Dentro da caixa colocaremos pente, gel, presilhas, glitter de cabelo, spray e faremos penteados diferentes, incentivando os cuidados de higiene e aparência das crianças

Para finalizar iremos ao parque seguindo os protocolos de segurança.

ATIVIDADE REMOTA:

As crianças deverão escrever a sequência numérica antes e depois corretamente.



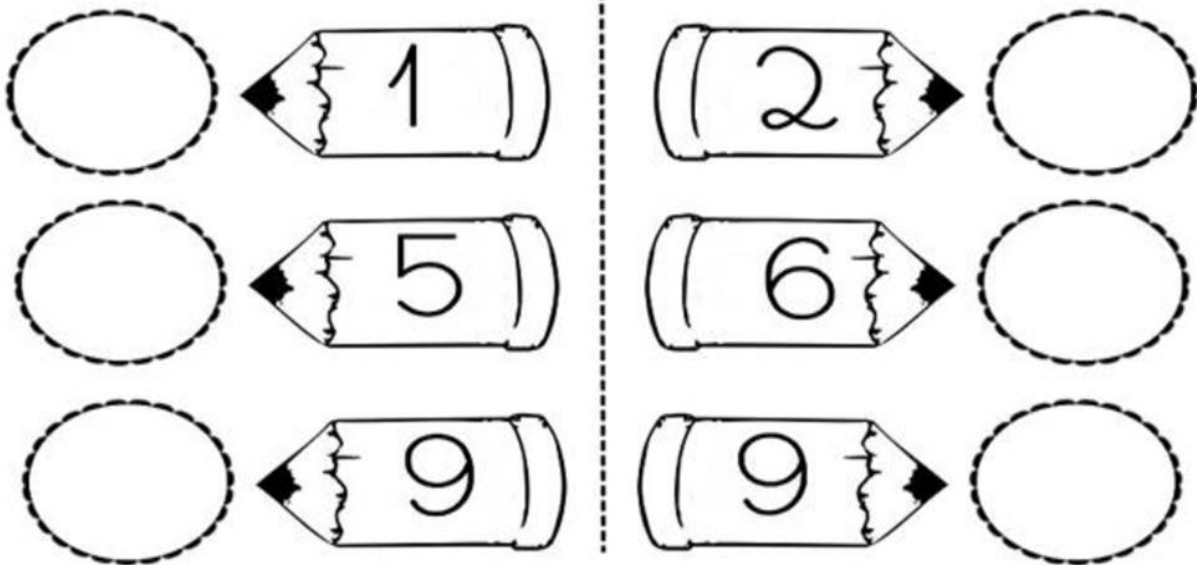
- OBSERVE A SEQUÊNCIA NUMÉRICA ABAIXO E COMPLETE AS ATIVIDADES COM OS NUMERAIS, ANTES E DEPOIS:

0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-10

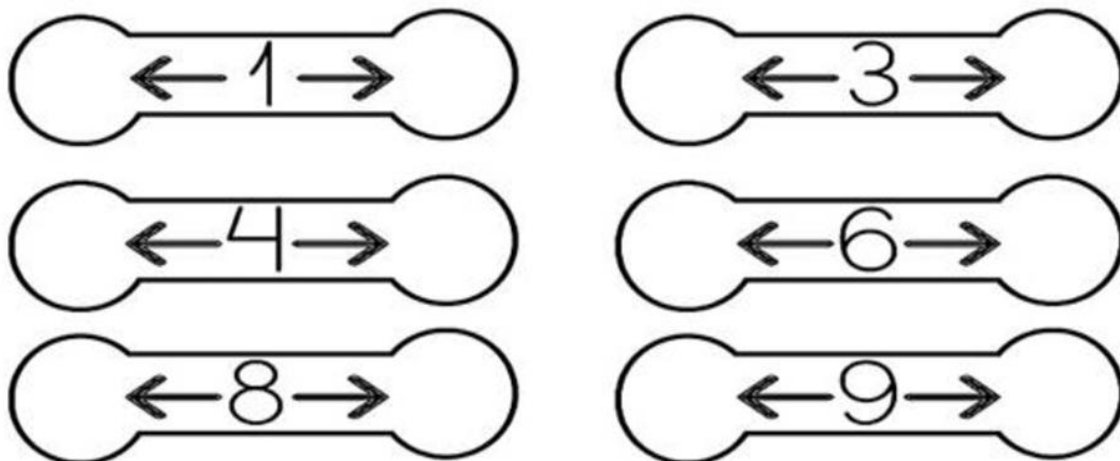
1- ESCREVA OS NÚMEROS VIZINHOS QUE VEM...

ANTES

DEPOIS



2- QUEM SÃO OS NÚMEROS VIZINHOS DE...



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, porém as crianças irão comandar, realizando a tentativa da escrita do mesmo.

Depois, recitaremos o Poema Pipa de Andra Valladares e exploraremos o tema com as crianças perguntando: Quem já viu uma pipa? Já soltaram? Como ela sobe? O que precisamos para confeccionar uma? Assim que as crianças explorarem o assunto, faremos uma breve explicação sobre o mesmo e confeccionaremos a Pipa para que brinquem no gramado do cmei.

Nesse dia teremos em comemoração ao dia das crianças cama elástica (seguindo os protocolos de segurança)

ATIVIDADE REMOTA:

Enviaremos um vídeo apresentando a obra de arte e as crianças deverão realizar a contextualização da obra de arte Empinando Pipas de Candido Portinari.



HISTÓRIA:

A pipa ou papagaio é um brinquedo sazonal de origem oriental e foi trazido para a América Portuguesa no século XVI. Segundo a enciclopédia chinesa khé-Tchi-King-Youen, a pipa foi inventada pelo general chinês Hau-sin, no ano de 206 a.C.. Este comandante do exército utilizou uma pipa para calcular a distância que o separava do palácio Wai-Yang, para conquistá-lo por meio de um túnel. Ainda, contam as tradições orientais que os habitantes de uma cidade sitiada conseguiram se comunicar e pedir ajuda por intermédio do papagaio. Os séculos passaram e esse uso estratégico de um brinquedo infantil pode ser visto na atualidade nas favelas do Rio de Janeiro, onde crianças e adolescentes utilizam o papagaio para avisar os traficantes de drogas da chegada da polícia no morro.

Esse brinquedo é conhecido também por arraia, pandorga, quadrado, curica, e em Portugal, por estrela, canoa, cometa, zoeira, bacalhau. O poeta Thiago de Mello, em sua obra Arte e ciência de empinar papagaio, demonstra uma linguagem própria utilizada pelas crianças, no início do século XX, na região do Amazonas, ao vivenciarem essa atividade lúdica.

Imbicar ou embicar designa o movimento de descer verticalmente a pipa de cabeça para baixo; aparar é pegar pela rabiola o papagaio de outro menino e descer com ele até sua mão; papocar é quando a linha se rompe sozinha; quedar : verbo para quem é cortado. Palavras que até hoje são encontradas nas bocas das crianças.



POEMA:

A PIPA

Voando alto
no céu anil,
a pipa embala
o sonho infantil...

Seguindo o vento
de lá pra cá,
reina tranquila
em seu altar!

Voando leve,
dançando solta,
sua rabiola
não se enrola.

Quanta alegria,
que coisa bela!
Queria mesmo
voar com ela...

Voa a pipa, lá no céu...
Lindo sonho de papel.
Voa... voa... norte... sul...
Colorindo o céu azul.

(Andra Valladares)

Meninos soltando Pipa Portinari

