



**Prefeitura
de Rolândia**

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

EDUCAÇÃO INFANTIL – ROTEIRO

ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19

ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19

ESCOLA/ CMEI MUNICIPAL SÃO JOSEMARÍA ESCRIVÁ

PROFESSOR: Flaviane Ramos Moreira

TURMA: INFANTIL 5

CRIANÇAS PEQUENAS (5 ANOS)

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 15 a 19 de Junho

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

- Escuta e compreensão do outro.
- Respeito à individualidade e à diversidade.
- Dança.
- Registros gráficos, desenhos, letras e números.
- Animais, suas características, seu modo de vida e habitat.
- Imaginação
- Representações de quantidade.
- Sensações, emoções e percepções próprias e dos outros.
- Suportes, materiais, instrumentos e técnicas das Artes Visuais.
- Preservação do meio ambiente.

- Seres vivos: ciclo e fases da vida.
- Transformação da natureza.
- Elementos da natureza.
- Diferentes fontes de pesquisa.

PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS:

(EI03EO01) Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir.

Interagir por meio de diferentes linguagens com professores(as) e crianças, estabelecendo vínculos afetivos.

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

Expressar e reconhecer diferentes emoções e sentimentos em si mesmo e nos outros.

Relato: descrição do espaço, personagens e objetos.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:

(EI03CG01) Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música.

Cantar, gesticular e expressar emoções acompanhando músicas e cantigas.

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

Movimentar-se e deslocar-se com controle e equilíbrio.

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.

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

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

Apreciar e valorizar a escuta de obras musicais de diversos gêneros, estilos e culturas da produção musical brasileira.

(EI03TS02) Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais.

Experimentar possibilidades de representação visual bidimensional e tridimensional, utilizando materiais diversos como caixas, tecidos, tampinhas gravetos, pedrinhas, lápis de cor, giz de cera, papeis e etc.

Desenhar, construir e identificar produções bidimensionais e tridimensionais.

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:

Comunicar-se com diferentes intenções, em diferentes contextos, com diferentes interlocutores, respeitando sua vez de falar e escutando o outro com atenção.

Utilizar letras, números e desenhos em suas representações gráficas progressivamente.

Registrar as ideias e sentimentos por meio de diversas atividades: desenhos, colagens, dobraduras e outros.

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

Conhecer poemas, parlendas, trava-línguas e outros gêneros textuais.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:

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

Identificar os animais, suas características físicas e habitat.

Valorizar a pesquisa em diferentes fontes para encontrar informações sobre questões relacionadas à natureza, seus fenômenos e conservação.

Ter contato com as partes das plantas e suas funções.

(EI03ET04) Registrar observações, manipulações e medidas usando múltiplas linguagens (desenho, registro por números ou escrita espontânea em diferentes suportes).

Fazer relação número quantidade.

COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?

Atividade aplicada dia 15/06/2020

Referente à aula disponível 02/06/2020 (CANAL TV ESCOLA CURITIBA)- PRÉ-ESCOLA.

Campos de Experiência

- **TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:** Audição e percepção musical; Produção de objetos.
- **CORPO, GESTO E MOVIMENTO:** Dança.
- **ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:** Registros gráficos, desenhos, letras e números.

Link para acesso da historia: <https://www.youtube.com/watch?v=xrJExiaPioo&t=27s>

Link para acesso da musica: <https://www.youtube.com/watch?v=vYcHA-1kT94>

Proposta de atividade:

Iniciaremos a aula com o calendário estimulando a percepção dos dias e meses, em seguida apresentaremos o tema da nossa aula com a música “Emília a boneca que é gente”, destacar que a Emília é uma personagem de Monteiro Lobato que faz parte da obra Sítio do Pica pau Amarelo, apresentaremos um vídeo que conta como a boneca Emília foi criada, e algumas particularidades dessa boneca falante, como seus ditados e bordões. Em seguida iremos perguntar aos alunos se eles têm um brinquedo preferido, destacando que a Emília era a boneca preferida da garotinha Narizinho outra personagem do Sítio, pedir que eles enviem fotos para a professora com seus brinquedos preferidos. Será apresentado através de imagens mudanças que a boneca Emília passou no decorrer dos anos, e suas bonecas confeccionadas (bonecas para manuseio) em cada época. Em seguida apresentaremos uns vários modelos de bonecas e carrinhos de brinquedos antigos. Pediremos que os alunos façam uma pesquisa com sua família, se algum integrante dela já possuiu alguns dos modelos apresentados.

Imagens retiradas da internet.





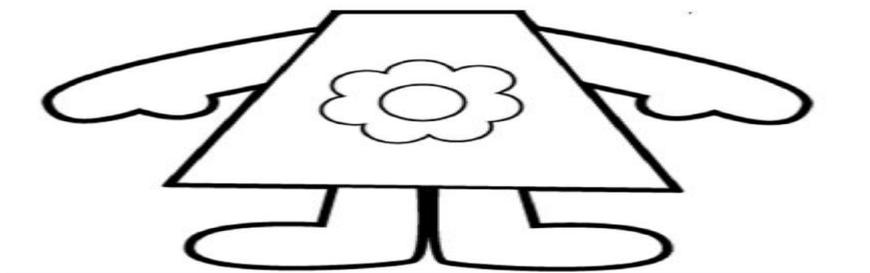
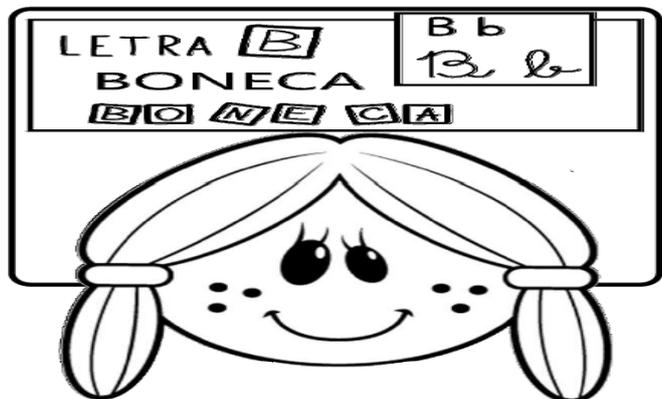
COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?

Será proposto que a criança realize a atividade impressa, recortando partes da boneca e em seguida devera montar. Logo após a mesma realizará um caça tesouro com objetos que iniciem com a letra **B**.

Atividade Impressa:

1-RECORTE E COLE A BONECA EM SEU CADERNO. EM SEGUIDA, PROCURE EM SUA CASA OBJETOS QUE INICIAM COM A LETRA **B**.

É DE PANO
OU DE PLÁSTICO.
PODE SER GRANDE
OU PEQUENINA.
ADVINHE O QUE QUE É?
É A BONECA DA MENINA.



Atividade aplicada dia 16/06/2020

Referente à aula disponível 03/06/2020 (CANAL TV ESCOLA CURITIBA)- PRÉ-ESCOLA.

Campos de Experiência

- **ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:**

Animais, suas características, seu modo de vida e habitat.

Representações de quantidade.

- **O EU O OUTRO E NÓS:** Sensações, emoções e percepções próprias e dos outros.

- **TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:** Suportes, materiais, instrumentos e técnicas das Artes Visuais.

- **CORPO, GESTOS E MOVIMENTO:** Localização e orientação espacial.

Link para acesso da história: <https://www.youtube.com/watch?v=BC84JQ2Ss5E>

Proposta de atividade:

Iniciaremos a aula com o calendário estimulando a percepção dos dias e meses, em seguida iremos apresentar a nossa história do dia “O Gatinho Perdido”, ao término da história, abordaremos que cada animal tem seu próprio habitat e que como existem animais selvagens, existem animais domésticos, questionaremos os alunos se lembram das diferenças entre eles.

Logo após, falaremos mais de animais domésticos e apresentaremos alguns deles como: gatos, cachorros, peixes entre outros. Apresentar aos alunos algumas características dos animais domésticos através do vídeo explicativo enviado pela professora, frisando um importante como cuidados, carinho e atenção. Serão questionados se em sua casa tem algum desses bichos ou não e quais os cuidados que eles têm. Deverão responder através de fotos, áudios e vídeos os questionamentos.

Será em seguida proposto uma atividade motora como cama de gato, os alunos com a ajuda de um adulto passar pelo emaranhado de fios, sem usar as mãos como



apoio.

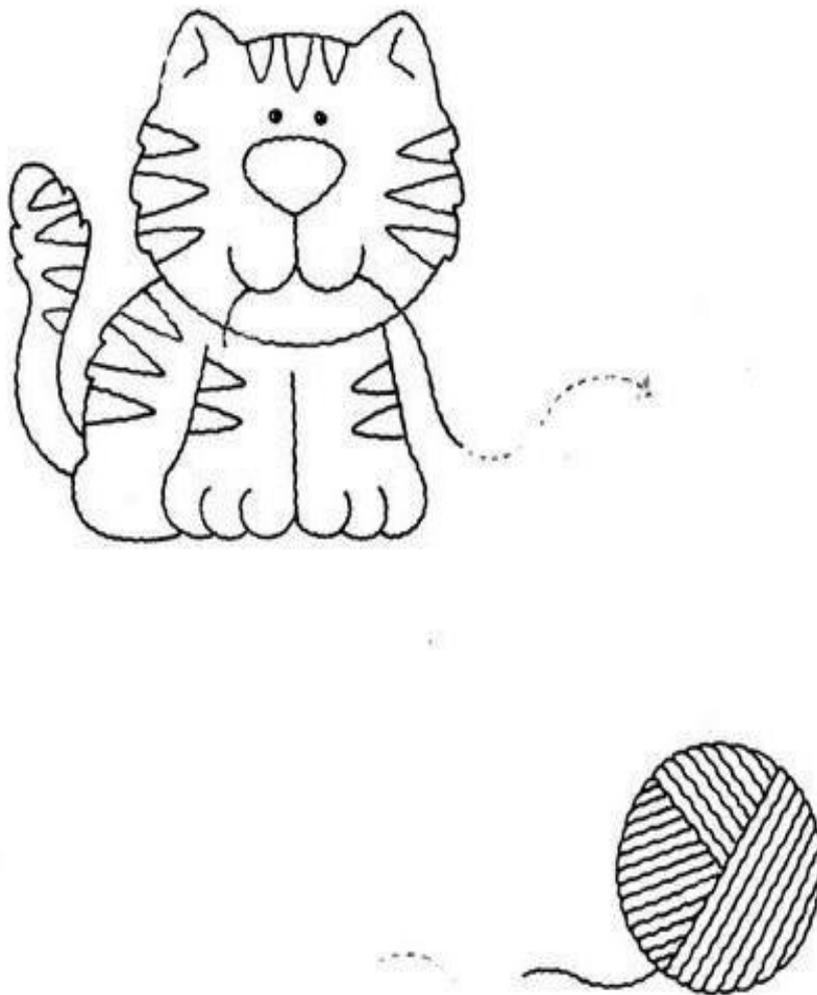


COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?

A atividade será dividida em dois momentos, no primeiro os alunos deverão fazer atividade de movimento: Cama de gato que será registrada através de fotos e vídeos os alunos irão precisar de linha de tecido, barbante, elástico ou fita crepe ajuda de um adulto no qual deverá fazer uma teia, poderá utilizar cadeiras como apoio, paredes entre outros lugares dentro de sua casa. Em seguida realizarão a atividade impressa reproduzindo seu trajeto através de um desenho.

Atividade Impressa:

1-DESENHE O EMARANHADO DE FIOS QUE FEZ O GATINHO COM NOVELO.



Atividade aplicada dia 17/06/2020

Referente à aula disponível 04/06/2020 (CANAL TV ESCOLA CURITIBA)- PRÉ-ESCOLA.

Campos de Experiência

- **ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:**
Animais, suas características, seu modo de vida e habitat.
Representações de quantidade.
- **O EU O OUTRO E NÓS:** Respeito à individualidade e à diversidade.

- **ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:** Gêneros textuais
- **CORPO, GESTOS E MOVIMENTO:** Localização e orientação espacial.

Link para acesso da história: <https://www.youtube.com/watch?v=CW7MH7gsQq0>

Proposta de atividade:

Iniciaremos a aula com o calendário estimulando a percepção dos dias e meses, em seguida iremos apresentar a nossa história do dia “A Cigarra e a formiga”, em seguida iremos questionar os alunos sobre alguns fatos narrados na história como: Qual personagem gostava de cantar? Qual personagem juntava folhas? Onde ele morava? Em seguida falaremos um pouco do gênero textual fábula e suas características tais como a presença de reflexão e valores para os seres humanos, apresenta textos curtos e seus personagens geralmente são animais. Abordaremos como é importante saber a sequência de fatos da história e algumas características dos animais apresentados. Algumas Curiosidades sobre as formigas: elas não emitem som, carregam pesos 50 vezes a mais que seu próprio corpo, vivem entre 4 a 12 anos, são ajudadoras entre outras características.

Imagens retiradas da internet.



Algumas Curiosidades sobre as cigarras: elas são conhecidas em alguns lugares como grilos de árvores, vivem em árvores e possuem um dos sons mais altos do mundo.



COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?

Os alunos deverão fazer o preenchimento da sequência conforme a contação da

história em seguida poderão pintar e colar em seu caderno.

Atividade Impressa:

FABULA: A CIGARRA E A FORMIGA

1. ENUMERE A SEQUENCIA DA FÁBULA



Atividade aplicada dia 18/06/2020

Referente à aula disponível 05/06/2020 (CANAL TV ESCOLA CURITIBA)- PRÉ-ESCOLA.

Campos de Experiência

- **O EU, O OUTRO E O NÓS:** Patrimônio material e imaterial.
- **CORPO, GESTO E MOVIMENTO:** Representação gráfica e plástica: desenho, pintura, colagem, dobradura, escultura etc.
- **ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E**

TRANSFORMAÇÕES: Preservação do meio ambiente.

Link para acesso da história: <https://www.youtube.com/watch?v=wKkfEIMGsSQ>

Proposta de atividade: Iremos iniciar a aula fazendo a nossa chamada e estimulando a percepção dos dias da semana, em seguida ouviremos a história: "A árvore generosa". Em seguida os alunos serão questionados se conhecem a importância delas para nossas vidas. A professora irá explicar que nosso ar é puro devido as árvores, que devemos preservá-las, como um dos nossos maiores bens na terra. Apresentar aos alunos algumas características (**árvore** é um vegetal de tronco lenhoso cujos ramos só saem a certa altura do solo. Em termos biológicos é uma planta permanentemente lenhosa de grande porte, com raízes pivotantes, caule lenhoso do **tipo** tronco, que forma ramos bem acima do nível do solo e que se estendem até o ápice da raiz, algumas possuem folhas e dão frutos, algumas são utilizadas para construção de móveis e entre outras funções. Abordar com os alunos sobre a importância da preservação das nossas árvores devido sua fundamental importância.



COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?

Os alunos deverão fazer o preenchimento da sequência conforme a contação da história em seguida poderão pintar e colar em seu caderno.



VAMOS COLAR LINDAS FOLHAS NO DESENHO PARA DEIXAR A ÁRVORE BEM FELIZ.

Atividade aplicada dia 18/06/2020

Referente à aula disponível 05/06/2020 (CANAL TV ESCOLA CURITIBA)- PRÉ-ESCOLA.

Campos de Experiência

- **O EU, O OUTRO E O NÓS:** Patrimônio material e imaterial.
- **CORPO, GESTO E MOVIMENTO:** Representação gráfica e plástica: desenho, pintura, colagem, dobradura, escultura etc.
- **ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:** Preservação do meio ambiente. Animais no ecossistema: cadeia alimentar.

Link para acesso da música: <https://www.youtube.com/watch?v=iY91JoMWQoM>

Proposta de atividade: Iniciaremos a aula fazendo observações na música “Fundo do Mar”, questionaremos quais animais vivem lá e como podemos observar este ambiente. Propor que os alunos fechem os olhos e imaginem que estão vendo todos esses animais. Conversar com a turma sobre a importância de cuidarmos dos animais que vivem no mar. Destacando atitudes indevidas que o ser humano pratica e que contribuem para a morte ou até a extinção

de determinadas espécies, como, por exemplo, jogar lixo no mar, prática indevida, uma vez que os animais podem confundir o lixo (plástico, papéis, etc.) com alimentos e comê-lo, causando danos muito sérios. Apresentar através de imagens de animais que vivem no fundo de mar e questionar se os alunos já viram algum desses animais.

Imagens retiradas da internet.



COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?

Os alunos irão fazer a montagem do quebra cabeça, fazendo tentativas de encontrar a metade de cada animal, em seguida deverão colar no caderno.

Atividade Impressa

OLHO VIVO

- Descobrir qual é a metade certa de cada personagem.

