



**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 Marly do Nascimento Santos

PROFESSOR: Karine T. Fernandes

TURMA: INFANTIL II CRIANÇAS BEM PEQUENAS (2 ANOS)

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 15 a 26/06/2020

O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:	<p style="text-align: center;">SABERES E CONHECIMENTOS.</p> <ul style="list-style-type: none">• Estratégias para resolver situações-problema.• Sensações, emoções e percepções.• Jogos expressivos de linguagem corporal.• Imitação como forma de expressão.• Sons do corpo, dos objetos e da natureza.• Melodia e ritmo.• Músicas e danças.• Escuta, observação e respeito à fala do outro e textos literários.• A língua portuguesa falada, em suas diversas funções e usos sociais.• Relação entre imagem e narrativa.• Percepção dos elementos no espaço.• Textura, massa e tamanho dos objetos.• Espaço físico e objetos.• Noções espaciais de orientação, direção, proximidade, lateralidade, exterior e interior, lugar e distância.• Posição corporal.• Medidas padronizadas e não padronizadas de comprimento e massa.• Contagem oral.• Sistema de numeração decimal.• Identificação e utilização dos números no contexto social.• Sequência numérica.
	<p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA:</p> <p><u>O EU O OUTRO E NÓS:</u> (EI02EO02) Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades</p>

**PARA QUE
VAMOS
ESTUDAR
ESSES
CONTEÚDOS?**

e desafios.

- ✓ Expressar suas emoções e sentimentos de modo que seus hábitos, ritmos e preferências individuais sejam respeitados no grupo em que convive.
- ✓ Participar de momentos de escolha manifestando interesse e curiosidades
- ✓ Realizar atividades que exijam autonomia como trazer ou levar objetos dentro da sala quando solicitada.

(EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender.

- ✓ Usar expressões faciais para apoiar seus relatos de situações vividas ou sua opinião diante dos questionamentos sobre uma história escutada.
- ✓ Expressar sensações, sentimentos, desejos e ideias que vivencia e observa no outro por meio de diferentes linguagens.
- ✓ Expressar suas ideias, sentimentos e emoções por meio da dança, da música ou da arte.

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, no alto, embaixo, ao lado, na frente, atrás, como: colocar as bolinhas dentro da caixa, guardar a boneca na frente do carrinho, sentar ao lado do colega, dentre outras possibilidades.
- ✓ Empurrar e puxar brinquedos enquanto anda realizando alguns comandos: puxar o brinquedo para frente para trás, de um lado para o outro etc.

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

- ✓ Descrever seus movimentos enquanto os realiza.
- ✓ Participar de jogos de imitação, durante brincadeiras, contação de histórias e outras possibilidades.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA:

TRACOS, SONS, CORES E FORMAS.

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

- ✓ Explorar possibilidades vocais e instrumentos para produzir sons agudos e graves, fortes e fracos, longos e curtos.
- ✓ Perceber e identificar os sons da natureza e reproduzi-los.
- ✓ Completar músicas conhecidas com palavras, onomatopeias e outros sons.

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

- ✓ Reproduzir sons ou canções conhecidas e usar em suas brincadeiras.
- ✓ Conhecer objetos, canções, instrumentos ou manifestações culturais que são típicas de sua cultura, região ou de outras culturas.
- ✓ Ouvir canções de diferentes culturas buscando cantar e imitar gestos característicos.
- ✓ Explorar possibilidades musicais para perceber diferentes sons, melodias e ritmos.
- ✓ Reconhecer cantigas de roda e suas formas de brincar.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA:

ESCUA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO.

(EI02EF03) Demonstrar interesse e atenção ao ouvir a leitura de histórias e outros textos, diferenciando escrita de ilustrações, e acompanhando, com orientação do adulto-leitor, a direção da leitura (de cima para baixo, da esquerda para a direita).

- ✓ Ouvir, visualizar e apreciar histórias, bem como outros textos literários: poemas, parlendas, contos, literaturas, lendas, fábulas, músicas etc.
- ✓ Observar as ilustrações dos livros buscando identificar sua relação com o texto lido.

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

- ✓ Recontar histórias ao brincar de faz de conta.

- ✓ Participar de situações em que é convidado a contar ou criar histórias com ou sem o apoio de imagens, fotos ou temas disparadores.

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).

- ✓ Perceber e oralizar semelhanças e diferenças entre objetos por meio da observação e manuseio: grande/pequeno, áspero/liso/macio, quente/frio, pesado/leve, dentre outras possibilidades.
- ✓ Participar de situações misturando areia e água, diversas cores de tinta e explorando elementos da natureza como: terra, lama, plantas etc.

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

- ✓ Explorar o espaço por meio do corpo e dos sentidos, a fim de perceber elementos presentes em seu ambiente.
- ✓ Manipular, experimentar e explorar o espaço por meio de experiências de deslocamento de si e dos objetos.
- ✓ Encontrar objetos ou brinquedos desejados nas situações de brincadeiras ou a partir de orientações do(a) professor(a) sobre a sua localização.
- ✓ Posicionar o corpo no espaço a partir de orientações: Vem até aqui. Vamos subir? Você quer descer?
- ✓ Compreender e realizar comandos: dentro, fora, em cima, embaixo, ao lado, frente, atrás, etc., identificando essas posições no espaço.

SUGESTÃO DE ATIVIDADES:

SEGUNDA FEIRA - 15/06/2020.

BRINCADEIRA CAMA DE GATO:

PARA BRINCAR, IREMOS PRECISAR DE ELÁSTICO E BARBANTE OU PODE FIXAR NA PAREDE COM FITA CREPE; DEPOIS DE MONTAR EM ALGUMAS ÁREAS. OUTROS ELEMENTOS COMO BALÕES, FITAS, ALÉM DE PLÁSTICO BOLHA NO CHÃO, TORNARÃO A BRINCADEIRA MAIS SENSORIAL E SUPER LEGAL. APÓS MONTAR DESAFIE SEU ACRANÇA A PASSAR ENTRE AS TRAMAS. DESAFIANDO ELAS A VENCER Os DESAFIOS. TIRE UMA FOTO DA BRINCADEIRA E ENVIE PARA O WHATSAP PARA REGISTRAR ESSE MOMENTO!



Imagem ilustrativa

A BRINCADEIRA PROMOVE A INTEGRAÇÃO EM GRUPO, DESENVOLVE A CRIATIVIDADE, ESTIMULA A LIDERANÇA, RACIOCÍNIO LÓGICO, ESTRATÉGIA NAS CRIANÇAS.

BRINCADEIRA DE FANTASIA:

OFERECER A CRIANÇA, LENÇOL OU ROUPAS

DIVERSAS DA FAMÍLIA, PARA CRIANÇA CRIAR FANTASIAS E UTILIZAR DA CRIATIVIDADE, PARA TORNAR A BRINCADEIRA MAIS DIVERTIDA.

ESTA BRINCADEIRA VAI TRABALHAR A COORDENAÇÃO MOTORA, A COORDENAÇÃO OLHO-MÃO E A DISCRIMINAÇÃO VISUAL.



Imagem ilustrativa

SUGESTÃO DE ATIVIDADES:

TERÇA FEIRA - 16/06/2020.

HISTÓRIA: “ANIVERSÁRIO DO SR. LEÃO”.



CONVERSAVAM A GIRAFA E A ELEFANTA, MUITO ANIMADAS, E SABES DO QUE FALAVAM QUERIAM FESTEJAR O ANIVERSÁRIO DO SENHOR LEÃO E CONVIDAR TODOS OS ANIMAIS DA SELVA! A POMBA E O SR. MOCHO FORAM ENCARREGADAS DE AVISAR

TODA A SELVA. NO DIA SEGUINTE, COM UM SOL RADIOSO, PUSERAM-SE A TRABALHAR. FIZERAM UM GRANDE BOLO PARA QUE CHEGASSE PARA TODOS. FORMARAM UMA GRANDE ORQUESTRA E DEIXARAM TUDO PREPARADO. O MACAQUINHO TITI FICOU ENCARREGADO DE IR CHAMAR O LEÃO E TODA A SUA FAMÍLIA, QUE NÃO SABIAM DE NADA. QUANDO CHEGOU, O LEÃO FICOU MUITO EMOCIONADO E FELIZ. CANTARAM-LHE OS PARABÉNS E COMEÇOU A FESTA, QUE DUROU UMA SEMANA INTEIRA.

O LEÃO NÃO TEM CABELOS COMO AS PESSOAS, ELE TEM JUBA.



ATIVIDADE: “LEÃO FEITO COM CARIMBOS DOS DEDOS”

PEDIR PARA UM ADULTO AUXILIAR NO DESENHO DA CARA DO LEÃO E TAMBÉM COM OS CARIMBOS DOS DEDOS NA TINTA GUACHE:

(CAPRICHE NA JUBA!).



EX:

SUGESTÃO DE ATIVIDADES:

QUARTA FEIRA - 17/06/2020

BRINCADEIRA COM UTENSÍLIOS DE CASA:

ESTA BRINCADEIRA É MUITO DIVERTIDA. E AS CRIANÇAS ADORAM. OFERECER UTENSÍLIOS DE CASA PARA BRINCAR, EX: PANELAS, TAMPAS, COLHER DE PAU, TELEFONE ANTIGO, TAMPAS. BRINCAR ESTIMULANDO O FAZ DE CONTA, O REAL E O LÚDICO.



Imagem ilustrativa

ESTA BRINCADEIRA ESTIMULA DESENVOLVER A IMAGINAÇÃO E CRIATIVIDADE, O LÚDICO, A COORDENAÇÃO MOTORA, NOÇÃO DE ESPAÇO.

BRINCADEIRA DE CABANINHA:

OFERECER A CRIANÇA UM LENÇOL, E COM AUXÍLIO DE UM ADULTO FAZER UMA CABANA. COM CADEIRAS, NO SOFÁ OU NA CAMA. É UMA BRINCADEIRA RIQUÍSSIMA PARA FAZER COM CRIANÇAS, POIS AJUDA VENCER

MEDOS E DESAFIOS.



Imagem ilustrativa

ESTA BRINCADEIRA ESTIMULA A CRIANÇA A TOMAR DE DECISÕES, A DESENVOLVER A AUTONOMIA, VALORIZA SUA CURIOSIDADE, INCENTIVA A OBSERVAÇÃO, A PESQUISA E O DESENVOLVIMENTO DA MEMÓRIA.

SUGESTÃO DE ATIVIDADES:

QUINTA FEIRA - 18/06/2020.

Iremos escutar uma música bem divertida, A Cobra não tem pé..

<https://www.youtube.com/watch?v=OXo6LKnoFCc>

A Cobra



ATIVIDADE:

A Cobra

A cobra não tem pé, a cobra não tem mão
como é que a cobra sobe no pezinho de limão?
Como é que a cobra sobe no pezinho de limão?

A cobra vai subindo, vai, vai, vai
Vai se enrolando, vai, vai, vai

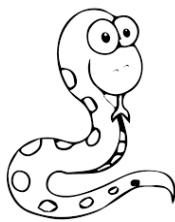
A cobra não tem pé, a cobra não tem mão
Como é que a cobra desce do pezinho de limão?
Como é que a cobra desce do pezinho de limão?

A cobra vai descendo, vai, vai, vai
Vai desenrolando, vai, vai, vai.

<https://youtu.be/XO1pQigUY-A>

· VAMOS LEVAR A COBRINHA ATÉ O PÉ DE LIMÃO:

**RASGAR E COLAR PAPÉIS FAZENDO COM QUE A
COBRA CHEGUE ATÉ O PÉ DE LIMÃO.**



É ATRAVÉS DA CURIOSIDADE E DESCOBERTAS DA CRIANÇA AO CRIA E RECRIA INDIVIDUALMENTE, FORMAS EXPRESSIVAS, INTEGRANDO PERCEPÇÃO, IMAGINAÇÃO, REFLEXÃO E SENSIBILIDADE. COMO POSSIBILIDADE DE BRINCAR, DE FALAR, DE REGISTRAR, O DESENHO COMO UM CARÁTER PRÓPRIO DE EXPRESSÃO.

SUGESTÃO DE ATIVIDADES:

SEXTA FEIRA - 19/06/2020

BRINCADEIRA COM CAIXAS:

OFERECER A CRIANÇA CAIXA DE SAPATO INCENTIVÁ-LA A COLOCAR OBJETOS DENTRO DA CAIXA. PEDIR QUE A CRIANÇA BALANCE A CAIXA, E FALAR OS TIPOS DE BARULHO QUE A CAIXA ESTA PRODUZINDO , ALTO/BAIXO, GRAVE/SUAVE.

NESTA ATIVIDADE IREMOS TRABALHAR A PERCEPÇÃO AUDITIVA, SONORIDADE E LATERALIDADE.



Imagem ilustrativa

BRINCADEIRA COM FORMAS GEOMÉTRICAS:

SERÁ CONFECCIONADO UM TABULEIRO DE FORMAS GEOMÉTRICAS, FAMÍLIA VOCÊS IRÃO PEGAR UM PAPELÃO, FAZER DESENHOS DAS FORMAS E RECORTAR, COM O AUXILIO DA CRIANÇA VOCÊS VÃO ENFEITAR AS FORMAS ANTES DA REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE. EM SEGUIDA PEDIR PARA CRIANÇA

ENCAIXAR A FORMA NO ESPAÇO DO PAPELÃO, SEGUE UM EXEMPLO DE COMO FAZER.



Imagem ilustrativa

SUGESTÃO DE ATIVIDADES:

SEGUNDA FEIRA - 22/06/2020.

BRINCADEIRA CÍRCULO DAS CORES:

SEPARE UM PAPELÃO EM FORMATO DE CÍRCULO, FAZER UMA MARCAÇÃO COMO SE FICASSE PARECENDO PEDAÇOS DE PIZZA (TRIÂNGULOS). PINTAR CADA PEDAÇO DE UMA COR, AMARELO, VERMELHO, VERDE E AZUL. TAMBÉM FAZER A PINTURA DESSAS CORES EM PRENDEDORES DE ROUPAS. ORIENTE A CRIANÇA A PEGAR O PRENDEDOR E COLOCÁ-LO NA COR CORRESPONDENTE, ESTIMULAR A PERCEPÇÃO VISUAL E CORES.



Imagem ilustrativa

ESTE JOGO ESTIMULA O RACIOCÍNIO LÓGICO, A PERCEPÇÃO VISUAL, CORES. ESTA BRINCADEIRA ESTIMULA A ATENÇÃO E A COORDENAÇÃO MOTORA, ALÉM DE SER BEM DIVERTIDA.

SUGESTÃO DE ATIVIDADES:

TERÇA FEIRA - 23/06/2020

HISTÓRIA BEM DIVERTIDA:

“PARA ÁGUA PATINHO...”



ERA UMA VEZ UM PATINHO PEQUENINO, BONITO, INTELIGENTE E AMARELINHO, QUE GOSTAVA DE BRINCAR, CORRER, CANTAR, SALTAR E NADAR. MAS NÃO GOSTAVA DE TOMAR BANHO. A SUA MAMÃE, PREOCUPADA, INVENTOU-LHE UMA CANÇÃO. PEGANDO NA ESPONJA E NO SABÃO, CANTAVA NA BANHEIRA: “PRA ÁGUA, PATINHO, VAMO-NOS LAVAR E COM O SABÃOZINHO VAMO-NOS ESFREGAR.” O PATINHO OUVIU A CANÇÃO E ESCONDEU-SE DEBAIXO DA CAMA, MAS A MAMÃE CONTINUAVA A CANTÁ-LA. O PATINHO, CURIOSO, QUIS VER O QUE FAZIA A MAMÃE NO BANHO E... - QUAC!- GRITOU O PATINHO. A MAMÃE

BRINCAVA E CANTAVA, ENTRETIDA COM A ESPUMA. ESTAVA MESMO A DIVERTIR-SE! O PATINHO CORREU A MERGULHAR NA BANHEIRA, PARA CANTAR A CANÇÃO E BRINCAR JUNTO COM A SUA MAMÃE.

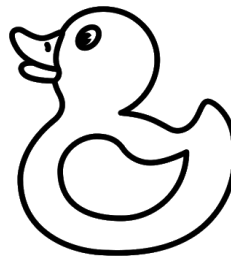
ATIVIDADE:

COM A AJUDA DE UM ADULTO PINTAR O PATINHO, RECORTAR E DEPOIS COLAR PALITO DE SORVETE PARA BRINCAR DE FANTOCHE. QUANDO NÃO QUISER MAIS BRINCAR, COLAR O FANTOCHE DO PATINHO NA FOLHA.

“FANTOCHE DO PATINHO”:



EX:



SUGESTÃO DE ATIVIDADES:

QUARTA FEIRA - 24/06/2020.

JOGO DE CLASSIFICAÇÃO:

A PRINCÍPIO IREMOS PEGAR TRÊS ROLOS DE PAPEL HIGIÊNICO VAZIO E PINTAR NAS CORES AMARELO, VERMELHO E AZUL. EM SEGUIDA COLORIR ALGUNS

PALITOS. ESTES SERÃO O MATERIAL DA ATIVIDADE.

ORIENTE PARA A CRIANÇA ESCOLHER UM PALITO E COLOCAR DENTRO DO ROLINHO QUE FAZ CORRESPONDÊNCIA COM AS RESPECTIVAS A CORES.

SEGUE SUGESTÃO:



ESTE JOGO ESTIMULA A COORDENAÇÃO MOTORA, MOVIMENTO DE PINÇA, LATERALIDADE, PERCEPÇÃO VISUAL, SENTIDOS, IMAGINAÇÃO E CRIATIVIDADE.

SUGESTÃO DE ATIVIDADES:

QUINTA FEIRA - 25/06/2020.

•IREMOS ESCUTAR UMA MÚSICA BEM DIVERTIDA, FAZER OS MOVIMENTOS DO CORPO, CABEÇA, OMBRO, JOELHO E PÉ.

•APÓS IREMOS FAZER A NOSSA ATIVIDADE IMPRESSA.



Cabeça, Ombro, Joelho e Pé

Cabeça, ombro, joelho e pé

Joelho e pé

Cabeça, ombro, joelho e pé.

Joelho e pé

Olhos, ouvidos, boca e nariz.

Cabeça, ombro, joelho e pé.

Joelho e pé!

<https://youtu.be/8uzL3pFjsiA>

ATIVIDADE:

PASSO 1: PEÇA PARA A CRIANÇA QUE COLOQUE A MÃO SOBRE PAPEL BRANCO E TRACE SEU CONTORNO USANDO UMA CANETINHA HIDROGRÁFICA, GIZ DE CERA OU LÁPIS DE COR.



PASSO 2: DESENHE OS OLHOS E UMA BOCA NO CONTORNO DA MÃO E CRIE PEQUENOS PERSONAGENS. QUE TAL UM PEIXINHO?



“PEIXINHO FEITO COM O CONTORNO DA MÃO”.

SUGESTÃO DE ATIVIDADES:

SEXTA FEIRA - 26/06/2020.

BRINCADEIRA ESCONDE-ESCONDE:

ATIVIDADE A SER DESENVOLVIDA AR LIVRE. UM ADULTO OU OUTRA CRIANÇA REALIZARÁ A CONTAGEM, PEDINDO PARA QUE OS PARTIIPANTES SE ESCONDAM. EM SEGUIDA QUEM REALIZOU A CONTAGEM, PROCURARÁ QUEM SE ESCONDEU, A PRIMEIRA PESSOA ENCONTRADA COMEÇA BRINCADEIRA NOVAMENTE.



Imagem Ilustrativa

A BRINCADEIRA PROMOVE A INTEGRAÇÃO EM GRUPO, DESENVOLVE A CRIATIVIDADE, ESTIMULA A LIDERANÇA, RACIOCÍNIO LÓGICO E ESTRATÉGIA DAS CRIANÇAS. ESTA **BRINCADEIRA** É ANTIGA E BASTANTE TRABALHADA NAS ESCOLAS.

