


## ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19

ESCOLA/CMEI: Prof.<sup>a</sup> Marly do Nascimento Santos

PROFESSORAS: Adriana Regina; Ana Flávia, Danieli      TURMA: Infantil 4

### APOSTILA DE RECUPERAÇÃO 2º TRIMESTRE

<p>O QUE VAMOS ESTUDAR?</p> <p>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</p> <p>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</p>	<p style="text-align: center;"><b><u>ATIVIDADE 1</u></b></p> <p style="text-align: center;"><b><u>EU E VOCÊ</u></b></p> <p><b>O EU, O OUTRO E NÓS:</b></p> <p><b><u>RESPEITO À INDIVIDUALIDADE E À DIVERSIDADE: - (EI03E001)</u></b> - CONHECER E CONVIVER COM OUTRAS PESSOAS RESPEITANDO AS DIFERENÇAS.</p> <p><b><u>PRÓPRIO CORPO E DO OUTRO: - (EI03E005)</u></b> PERCEBER O PRÓPRIO CORPO E O DO OUTRO, RECONHECENDO AS DIFERENÇAS E SEMELHANÇAS DAS PESSOAS QUANTO A: CABELOS, PELE, OLHOS, ALTURA, PESO E ETC.</p> <div data-bbox="868 1122 1370 1619" style="text-align: center;"><p><b>Respeitar as diferenças é um dos passos mais importantes para a construção de um mundo melhor.</b></p></div> <p>CRIANÇA OLHE PARAS PESSOAS QUEM ESTÃO NA SUA CASA, DEPOIS SE OLHEM NO ESPELHO E VEJA O QUANTO VOCÊ É BONITO (A).</p> <p>OBSERVE QUE TODOS POSSUEM CARACTERÍSTICAS DIFERENTES O QUE TORNA CADA PESSOA ÚNICA. ESSAS DIFERENÇAS PRECISAM SEMPRE SER RESPEITADAS.</p>
--	--

AGORA DESENHE VOCÊ NA FOLHA OBSERVANDO E REGISTRANDO SUAS CARACTERÍSTICAS.

ATIVIDADE NO FINAL DA APOSTILA

## **ATIVIDADE 2**

### **HIGIENE**

#### **O EU, O OUTRO E NÓS:**

**CUIDADOS COM O CORPO: - (EI03E002)** - AGIR PROGRESSIVAMENTE DE FORMA INDEPENDENTE ALIMENTANDO-SE, VESTINDO-SE E REALIZANDO ATIVIDADES DE HIGIENE CORPORAL.

PEQUENOS VOCÊS SABIAM QUE MUITAS CRIANÇAS NÃO GOSTAM DE TOMAR BANHO NEM DE LAVAR OS CABELOS? QUE CHORAM NESSA HORA, FAZENDO COM QUE O MOMENTO SE TORNE DESAGRADÁVEL. TOMAR BANHO, AO CONTRÁRIO DO QUE PODE PARECER, TRAZ BEM-ESTAR PARA O CORPO, DEIXANDO-O FRESCO E LIMPO.

É IMPORTANTE TAMBÉM VERIFICAR SE NÃO HÁ PIOLHOS E LÊNDEAS NA CABEÇA, POIS ELAS CAUSAM COCEIRA E IRRITAÇÃO, PODENDO PASSAR PARA A CABEÇA DE OUTRAS PESSOAS. OS PIOLHOS GOSTAM DE CABELOS E CABEÇAS SUJAS, POR ISSO É IMPORTANTE MANTÊ-LOS LIMPOS, PENTEADOS E CUIDADOS.

NO FINAL DA APOSTILA TEM UMA ATIVIDADE PARA VOCÊS LIGAREM OS OBJETOS DE HIGIENE A AÇÃO CORRESPONDENTE.

## **ATIVIDADE 3**

### **MÍMICA**

#### **CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:**

**MOVIMENTO: GESTOS, EXPRESSÕES FACIAIS E**

**MÍMICAS: - (EI03CG01)** - REALIZAR MOVIMENTOS COM GESTOS, EXPRESSÕES FACIAIS E MÍMICAS EM BRINCADEIRAS, JOGOS E ATIVIDADES ARTÍSTICAS.

1. ESCOLHA UMA PESSOA PARA INICIAR A BRINCADEIRA;
2. DÊ UM TEMA PARA ELA, POR EXEMPLO: IMITAR PROFISSÕES, OU ENTÃO IMITAR ANIMAIS OU PERSONAGENS DE DESENHO;
3. ELA DEVERÁ SE COMUNICAR COM OS OUTROS PARTICIPANTES APENAS FAZENDO GESTOS, E AS OUTRAS PESSOAS TENTARÃO DESCOBRIR QUEM ELA ESTÁ REPRESENTANDO.

ESTA BRINCADEIRA OCUPA HORAS E HORAS DE DIVERSÃO. MUITO BOA PARA TREINAR AS HABILIDADES INVESTIGATIVAS NAS CRIANÇAS.

DEPOIS DE BRINCAR, REGISTRE ATRAVÉS DO DESENHO VOCÊ E AS PESSOAS QUE PARTICIPARAM DESSA BRINCADEIRA.

ATIVIDADE NO FINAL DA APOSTILA

**ATIVIDADE 4**

**CIRCUITO MOTOR**

**CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:**

**MOTRICIDADE: CONTROLE E EQUILÍBRIO DO CORPO: - (EI03CG02)** - 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.

## CIRCUITO MOTOR



PREPARE UM CAMINHO A SER PERCORRIDO PELA CRIANÇA USANDO OS OBJETOS QUE TEM EM CASA O OBJETIVO É SUGERIR MOVIMENTOS CORPORAIS COMO SUBIR, DESCER, ROLAR, RASTEJAR, SALTAR, ETC.

AGORA CRIANÇA DESENHE O CIRCUITO QUE VOCÊ PERCORREU.

ATIVIDADE NO FINAL DA APOSTILA

### ATIVIDADE 5

#### QUE SOM É ESSE?

#### **TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:**

**PERCEPÇÃO E MEMÓRIA AUDITIVA: -(EI03TS03) -**  
PERCEBER SOM DO ENTORNO E ESTAR ATENTO AO SILÊNCIO

A CRIANÇA DE OLHOS VENDADOS TENTA OUVIR O SOM PROPOSTO PELO ADULTO E DIZER QUAL É (POR EXEMPLO: FECHAR A PORTA, SOM DE CHOCALHO, SOM DE PASSOS, SOM DE MOEDAS CAINDO, ETC). DEPOIS PEÇA PARA A CRIANÇA FICAR EM SILÊNCIO POR MAIS UM TEMPO E TENTAR OUVIR E DESCOBRIR OS SONS DO SEU ENTORNO, POR EXEMPLO: DE CARRO

PASSANDO NA RUA, PASSARINHO CANTANDO ENTRE OUTROS.

DEPOIS CRIANÇAS PROCUREM EM JORNAIS OU REVISTAS IMAGENS QUE REPRESENTEM SONS QUE TE AGRADAM E QUE TE PROVOQUEM DESCONFORTO.

ATIVIDADE NO FINAL DA APOSTILA

### **ATIVIDADE 6**

#### **ACOMPANHE O RITMO**

#### **TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:**

**RITMOS:** - (EI03TS03) - EXPLORAR, EM SITUAÇÕES DE BRINCADEIRAS COM MÚSICA, VARIAÇÕES DE VELOCIDADE E INTENSIDADE.

ESCOLHA UMA MÚSICA QUE GOSTE MUITO E PEÇA PARA UM ADULTO DEIXAR VOCÊ OUVI-LA. ENQUANTO ESCUTA A MÚSICA VOCÊ DEVERÁ PEGAR UM PINCEL E COM TINTA REALIZAR MARCAS NA FOLHA CONFORME O RITMO DA MÚSICA, SE A MÚSICA ESTIVER INDO RÁPIDA DE PINCELADAS RÁPIDAS NA FOLHA, SE ESTIVER INDO DEVAGAR AS PINCELADAS DEVERÃO SER SUAVES E LENTAS.

ATIVIDADE NO FINAL DA APOSTILA

### **ATIVIDADE 7**

#### **RIMAS**

#### **ESCUA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:**

**RIMAS:** - (EI03EF02) - RECONHECER RIMAS

CRIANÇA RIMA É A REPETIÇÃO DE SONS SEMELHANTES NO FINAL DAS PALAVRAS PROPORCIONANDO SONORIDADE, RITMO E

MUSICALIDADE.

EXEMPLOS:

ANA RIMA COM BANANA

CIPÓ RIMA COM VÓ

MÃO RIMA COM CHÃO

O QUE SERÁ QUE RIMA COM SEU NOME?

VAMOS FAZER ALGUNS EXERCÍCIOS DE LIGAR PRIMEIRO E DEPOIS ENCONTRE UMA PALAVRA QUE RIME COM SEU NOME (ANEXO NO FINAL DA APOSTILA)

### ATIVIDADE 8

#### LETRAS

#### SISTEMA ALFABÉTICO DE REPRESENTAÇÃO DA ESCRITA E MECANISMOS DE ESCRITA: -(E103EF07) -

RECONHECER ALGUMAS LETRAS DO ALFABETO EM DIVERSAS SITUAÇÕES.

OLÁ CRIANÇA! QUAL É A PRIMEIRA LETRA DO SEU NOME? E A ÚLTIMA?

PROCURE EM JORNAIS OU REVISTAS AS LETRAS QUE COMPÕEM SEU NOME, DEPOIS COLEM e CIRCULEM A LETRA INICIAL E FINAL.

ATIVIDADE NO FINAL DA APOSTILA

### ATIVIDADE 9

#### MASSINHA

#### **ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, REALÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:**

FENÔMENOS QUÍMICOS: PRODUÇÃO, MISTURA, TRANSFORMAÇÃO: - (E103ET02) - FAZER MISTURAS,

PROVOCANDO MUDANÇAS FÍSICAS E QUÍMICAS NA REALIZAÇÃO DE ATIVIDADES DE CULINÁRIA, PINTURAS, E EXPERIÊNCIAS COM ÁGUA, TERRA, ARGILA E OUTROS.

**REPRESENTAÇÃO GRÁFICA NUMÉRICA: -(E103ET08) -**  
USAR GRÁFICOS SIMPLES PARA COMPARAR QUANTIDADES

SEPARE UM RECIPIENTE E AJUDE A CRIANÇA LER A RECEITA, PERGUNTE A QUANTIDADE DE XÍCARAS E INDIQUE O QUE SERÁ COLOCADO DENTRO DELA.

### **MASSINHA DE MODELAR CASEIRA**

**VOCÊ VAI PRECISAR DE:**



**DE FARINHA DE**

**TRIGO**



**DE SAL**



**DE ÁGUA**



**SOPA DE ÓLEO**

**TINTA OU PÓ DE GELATINA/SUCO**

**MODO DE PREPARO:**

MISTURE OS INGREDIENTES EM SEQUÊNCIA E, POR ÚLTIMO COLOQUE A TINTA, (SE FOR USAR PÓ DE SUCO OU GELATINA DISSOLVA NA MEDIDA DE ÁGUA).  
MODELE A MASSINHA JUNTO COM A CRIANÇA CRIEM

FORMAS E SE DIVIRTAM MUITO.

DEPOIS DE BRINCAR COM A MASSINHA, AMASSE BOLINHAS DE PAPEL CREPOM PARA REPRESENTAR A QUANTIDADE DE XICARÁS DE FARINHA E DE SAL USADAS NA RECEITA.

ATIVIDADE NO FINAL DA APOSTILA

### **ATIVIDADE 10**

#### **NÚMEROS E QUANTIDADES**

**NÚMEROS E QUANTIDADES: -(EI03ET08)** – RELACIONAR NÚMERO A SUA RESPECTIVA QUANTIDADE.

#### **HISTÓRIA: O BALÃO DE ZEBELIM**

AUTOR: ALICE BRIÈRE-HAQUET

ZEBELIM TINHA UM AMIGÃO, O BALÃO. MAS UMA NOITE ESCAPOU O BALÃO

ZEBELIM FICOU SÓ NA ESCURIDÃO. ZEBELIM SE SENTIU SOZINHO, PERDIDO E PEQUENININHO. MAS, ATRÁS DELE, DE REPENTE, UM BARULHINHO!

ERA SÓ A VELHA CORUJA, SEMPRE EM BUSCA DE BUTUCA. A CORUJA QUIS AJUDAR:

- ZEBELIM, PARE DE CHORAR, SEU BALÃO SERÁ ENCONTRADO.

UM PERDIDO, DEZ ACHADOS! SAÍRAM PELA NOITE A PROCURAR, E DE REPENTE... SIM, É ELE!

DIANTE DOS SEUS OLHOS, BEM NA SUA FRENTE... NÃO... ERAM SÓ FLORES REDONDAS ONDE ESTAVAM DUAS POMBAS. ZEBELIM FICOU TRISTONHO...

AS POMBAS QUISERAM AJUDAR:

- ZEBELIM, PARE DE CHORAR, SEU BALÃO SERÁ ENCONTRADO.

UM PERDIDO, DEZ ACHADOS!



SAÍRAM PELA NOITE A PROCURAR, E DE REPENTE...  
SIM, É ELE!

VEJA, BEM ALI, É ELE... NÃO... ERAM APENAS  
ALGUNS MORANGOS E TRÊS CARAMUJOS  
JANTANDO.

ZEBELIM FICOU DESANIMADO...

OS CARAMUJOS QUISERAM AJUDAR: UM PERDIDO  
DEZ ACHADOS!

E DE REPENTE... SIM É ELE! NÃO... ERA APENAS UMA  
MACIEIRA.

ZEBELIM NÃO ESTAVA DE BRINCADEIRA!

UMA MAÇÃ CAIU EM SEU FOCINHO, ELE OLHOU BEM  
E VIU QUE LÁ DENTRO HAVIA QUATRO BICHINHOS.  
OS BICHINHOS QUISERAM AJUDAR:

- UM PERDIDO, DEZ ACHADOS!

MAS UMA VEZ, QUE CASTIGO!

LA SE VÃO NOVOS AMIGOS...

MAS, ESPERE UM POUCO...

1 CORUJA + 2 POMBAS + 3 CARAMUJOS + 4 BICHINHOS  
= 10 AMIGOS

UM PERDIDO, DEZ ACHADOS...

ESTE É UM ÓTIMO RESULTADO

O ZEBELIM PERDEU SEU BALÃO E AO TENTAR  
PROCURÁ-LO GANHOU 10 (DEZ) AMIGOS. PEÇA PARA  
O ADULTO ASSISTENTE CRIATIVO DISPONIBILIZAR  
PRENDEDORES DE ROUPA PARA VOCÊ, ELES VÃO  
REPRESENTAR OS AMIGOS QUE ZEBELIM GANHOU.

ENTÃO CRIANÇAS VOCÊS PRECISAM PEGAR 10  
PRENDEDORES DE ROUPA E DEPOIS COM O  
POLEGAR E O INDICADOR PRESSIONAR PARA ABRIR O  
PRENDEDOR E COLOCÁ-LO, PRESO, NA BORDA DE  
ALGUM OBJETO, PODE USAR POTE DE SORVETE,

PEDAÇO DE PAPELÃO ETC. QUANDO TERMINAREM, FAÇAM O INVERSO, SOLTANDO OS PRENDEDORES.

PAIS ENQUANTO AS CRIANÇAS REALIZAM ESSE PROCESSO INCENTIVEM A CONTAGEM ORAL EM VOZ ALTA, PARA PODEREM PERCEBER SE A CONTAGEM CONDIZ COM O NÚMERO DE PRENDEDORES QUE ESTÃO PEGANDO.

DEPOIS RELACIONE O NÚMERO COM SUA RESPECTIVA QUANTIDADE. (ANEXO FINAL DA APOSTILA).

### **ATIVIDADE 11**

#### **JOGO DE ADIVINHAÇÃO: CONTOS DE FADA.**

#### **TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:**

AUDIÇÃO E PERCEPÇÃO MUSICAL: - **(EI03TS01)**  
RECONHECER ELEMENTOS MUSICAIS BÁSICOS: FRASES, PARTES, ELEMENTOS QUE SE REPETEM, ETC.

MELODIA E RITMO: - **(EI03TS01)** CONHECER MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS, CANÇÕES OU INSTRUMENTOS DE SUA REGIÃO, COMUNIDADE, CULTURA LOCAL, NACIONAL OU INTERNACIONAL.

NESTA BRINCADEIRA A MAMÃE OU O ADULTO QUE ESTIVER COM A CRIANÇA FARÁ O PAPEL DE UMA FADA ONDE IRÁ USAR COMO VARINHA DE CONDÃO O SEU CELULAR E EM UM PASSE DE MÁGICA TOCARÁ ALGUMAS CANÇÕES DE ALGUNS CONTOS DE FADA, ONDE A CRIANÇA TERÁ QUE ADIVINHAR QUAL HISTÓRIA É PODENDO MOSTRAR PARA ELA DEPOIS QUE ADIVINHAR, OS VÍDEOS DESSAS CANÇÕES PARA QUE ELA ASSISTA E MERGULHE JUNTÓ COM AS IMAGENS EM UM CONTO DE FADA.

VÍDEOS DAS CANÇÕES DOS CONTOS DE FADA:

CHAPEUZINHO VERMELHO

<https://www.youtube.com/watch?v=GKZI00FAb9A>

BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES

[https://www.youtube.com/watch?v=S65\\_YmFAvWc](https://www.youtube.com/watch?v=S65_YmFAvWc)

OS TRÊS PORQUINHOS

<https://www.youtube.com/watch?v=9qNqedZZaig>

O REI LEÃO

<https://www.youtube.com/watch?v=Bht9GDTWKBO>

MOANA

<https://www.youtube.com/watch?v=mUVUmG9vOFw>

FROZEN

<https://www.youtube.com/watch?v=KLC8X2-Bye8>

ATIVIDADE DE REGISTRO: PINTAR AS CENAS BEM COLORIDAS DE ALGUNS CONTOS DE FADA QUE ACABOU DE VER E OUVIR.

ATIVIDADE NO FINAL DA APOSTILA

### **ATIVIDADE 12**

### **DINOSSAUROS**

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

#### **CONTAGEM ORAL, NÚMEROS E QUANTIDADE, COMPARAÇÃO ENTRE QUANTIDADES (EI03ET08)**

- PARTICIPAR DE SITUAÇÕES QUE ENVOLVAM UNIDADES DE MEDIDAS: QUANTIDADE.
- REALIZAR CONTAGEM ORAL E RELAÇÃO ENTRE NÚMERO E QUANTIDADE.
- COMPARAR QUANTIDADES IDENTIFICANDO SE HÁ MAIS, MENOS OU A QUANTIDADE É IGUAL.

VOCÊ SABIA QUE OS DINOSSAUROS VIVERAM NO PLANETA TERRA A MILHÕES DE ANOS ATRÁS. ELES ERAM ANIMAIS MUITO INTELIGENTES E DE DIVERSAS ESPÉCIES. ALGUNS SE ALIMENTAVAM APENAS DE VEGETAIS, OUTROS DE CARNE E OUTROS DE OVOS DE OUTROS ANIMAIS.

VAMOS ASSISTIR O VÍDEO E CONHECER UM POUCO

MAIS SOBRE ESSAS CRIATURAS!

<https://www.youtube.com/watch?v=kej3lxqodeu>

AGORA VOCÊ PODE COLORIR ALGUNS DELES E DEPOIS LIGAR A QUANTIDADE DE OVOS DE DINOSSAURO O NÚMERO CORRESPONDENTE (ANEXO NO FINAL DA APOSTILA)

### **ATIVIDADE 13**

#### **A INVENÇÃO DA RODA**

#### **ESCUТА, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:**

**VOCABULÁRIO:** - (EI03EF01)- AMPLIAR SEU VOCABULÁRIO POR MEIO DE MÚSICAS, NARRATIVAS (POEMAS, HISTÓRIAS, CONTOS, PARLENDAS, CONVERSAS) E BRINCADEIRAS PARA DESENVOLVER SUA CAPACIDADE DE COMUNICAÇÃO.

- PARTICIPAR DE SITUAÇÕES DE COMUNICAÇÃO ONDE SEJA ESTIMULADA A EXPLICAR SUAS IDEIAS.

- REPRESENTAR SUAS IDEIAS POR MEIO DE DESENHOS.

A INVENÇÃO DA RODA FOI MUITO IMPORTANTE PARA A HUMANIDADE, PRINCIPALMENTE POR TER TORNADO O TRANSPORTE MAIS RÁPIDO E FÁCIL.

**VOCÊ CONSEGUE IMAGINAR UM CARRO, ÔNIBUS, CAMINHÃO, MOTO OU BICICLETA SEM RODAS? SERÁ QUE ELES CONSEGUIRIAM SE MOVIMENTAR?**

VAMOS CANTAR E DANÇAR!

<https://www.youtube.com/watch?v=zGMHQK4CS-g>

#### **O ÔNIBUS**

A RODA DO ÔNIBUS RODA,  
RODA,RODA,RODA,RODA,RODA  
A RODA DO ÔNIBUS RODA,RODA PELA CIDADE  
A PORTA DO ÔNIBUS ABRE E FECHA,ABRE E  
FECHA,ABRE E FECHA  
A PORTA DO ÔNIBUS ABRE E FECHA PELA CIDADE

O PASSAGEIRO SOBE E DESCE, SOBE E DESCE, SOBE E DESCE

O PASSAGEIRO SOBE E DESCE PELA CIDADE

O NENÉM FAZ UÉIM, UÉIM, UÉIM, UÉIM, UÉIM, UÉIM,  
UÉIM, UÉIM, UÉIM, UÉIM

O NENÉM FAZ UÉIM, UÉIM, UÉIM, UÉIM, PELA CIDADE

A MAMÃE FAZ SHH, SHH, SHH, SHH, SHH, SHH, SHH  
SHH, SHH, SHH, A MAMÃE FAZ SHH, SHH, SHH, SHH,  
PELA CIDADE

A BUZINA FAZ BI, BI, BI, BI, BI, BI, BI, BI, BI, BI  
A BUZINA FAZ BI, BI, BI, BI PELA CIDADE, PELA CIDADE,  
PELA CIDADE...

VOCÊ ACHA QUE A RODA ESTÁ PRESENTE APENAS NOS MEIOS DE TRANSPORTE?

**OLHE PARA SUA CASA E VEJA ONDE MAIS VOCÊ ENCONTRA A RODA OU CÍRCULO.**

ATIVIDADE NO FINAL DA APOSTILA.

#### **ATIVIDADE 14**

#### **FESTA JUNINA**

**CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:**

#### **LOCALIZAÇÃO E ORIENTAÇÃO ESPACIAL**

-(EI03CG02) PARTICIPAR DE ATIVIDADES QUE DESENVOLVAM NOÇÕES DE PROXIMIDADE, INTERIORIDADE E DIRECIONALIDADE.

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.



E AÍ GALERINHA, VOCÊS CONHECEM ESSA FESTA? UMA FESTA COM MUITA DIVERSÃO, COM MUITAS COMIDAS, DANÇAS E BRINCADEIRAS, MAS INFELIZMENTE ESTE ANO NÃO FOI POSSÍVEL PARTICIPAR POR CAUSA DO MOMENTO QUE ESTAMOS VIVENCIANDO. MAS QUE TAL BRINCARMOS EM CASA COM UMA DAS BRINCADEIRAS QUE TEM NESTA FESTA? VOCÊS CONHECEM O TOMBA-LATA? AQUELA BRINCADEIRA ONDE EMPILHAMOS LATAS E A UMA CERTA DISTÂNCIA TEMOS QUE DERRUBAR COM UMA BOLA? ENTÃO MAS NA NOSSA CASA VAMOS ADAPTAR ELA UM POUQUINHO E BRINCAR DE UMA MANEIRA DIFERENTE. VAMOS BRINCAR COM A:

**BRINCADEIRA CHUTE A LETRA:** NESTA BRINCADEIRA A CRIANÇA TERÁ UMA DISTÂNCIA LIMITADA PELO ADULTO ONDE O MESMO DARÁ OS COMANDOS NA HORA DE CHUTAR A BOLA. NA OUTRA PONTA COLOCAR COPINHOS DESCARTÁVEIS OU QUALQUER TIPO DE SUCATA QUE POSSA SER DERRUBADA PELA BOLA. NESSES COPINHOS OU SUCATA O ADULTO IRÁ ESCREVER OU COLAR AS LETRAS DO NOME DA CRIANÇA EM CADA OBJETO. PRIMEIRO MOSTRAR AS LETRINHAS PARA QUE A CRIANÇA SAIBA RECONHECÊ-LA DIZENDO QUE TODAS ALI FORMAM O SEU PRIMEIRO NOME. NA HORA DA BRINCADEIRA O ADULTO DARÁ O COMANDO PEDINDO PARA CHUTAR A BOLA E DERRUBAR O OBJETO COM A LETRA QUE ELE ESCOLHER (ADULTO) UMA POR UMA ATÉ DERRUBAR TODAS, SE QUISEREM PODEM TAMBÉM ESTAR COLOCANDO PELO MENOS AS INICIAIS DAS PESSOAS QUE MORAM COM A CRIANÇA. OBS: QUEM NÃO TIVER BOLA EM CASA PODE CONFECCIONÁ-LA COM FOLHA DE REVISTA.

VEJAM A FOTO ABAIXO:



E AGORA VAMOS REALIZAR UMA ATIVIDADE COM OUTRA BRINCADEIRA DA FESTA JUNINA? A **PESCARIA**, ENTÃO SE PREPAREM PARA PESCAR NESSA ATIVIDADE MUITO DIVERTIDA. AQUI VOCÊ VAI LIGAR A VARINHA DE PESCAR COM OS PEIXINHOS QUE CONTÉM AS LETRINHAS DO SEU NOME, EM SEGUIDA PODE PINTÁ-LOS TAMBÉM, DEPOIS COM A AJUDA DE UM ADULTO FAÇA O NUMERAL NA LINHA EMBAIXO DE QUANTOS PEIXINHOS VOCÊ PESCOU QUE SERÁ A QUANTIDADE DE LETRAS DO NOME DA CRIANÇA, EXEMPLO:   5  , SE O SEU NOME TIVER ESSA QUANTIDADE DE LETRAS. AQUI O ADULTO QUE ESTIVER COM A CRIANÇA PODE ESTAR FAZENDO O NUMERAL QUE CORRESPONDE A QUANTIDADE DE LETRAS DO NOME DELA EM UM OUTRO PAPEL PARA ELA TENTAR FAZER A CÓPIA OLHANDO, OU SE PRECISAR DE MAIS AJUDA PODEM ESTAR PEGANDO NA MÃO DA CRIANÇA PARA FAZER ESSE NUMERAL JUNTOS OK. E NÃO ESQUEÇAM DE REGISTRAR TUDO COM FOTOS E VÍDEOS E MANDAR PARA A SUA PROFESSORA, AFINAL VOCÊ BRINCOU DE FESTA JUNINA NA SUA CASA E SUA PROFESSORA VAI QUERER SABER COMO FOI.

ATIVIDADE NO FINAL DA APOSTILA.

### **ATIVIDADE 15**

### **PROFISSÕES**

**TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:**

**ELEMENTOS DA LINGUAGEM VISUAL: TEXTURAS,**

**CORES, SUPERFÍCIES, VOLUMES, ESPAÇOS, FORMAS ETC.: - (EI03TS02) - EXPERIMENTAR POSSIBILIDADES DE REPRESENTAÇÃO VISUAL BIDIMENSIONAL E TRIDIMENSIONAL, UTILIZANDO MATERIAIS DIVERSOS: CAIXAS, TECIDOS, TAMPINHAS, GRAVETOS, PEDRINHAS, LÁPIS DE COR, GIZ DE CERA, PAPÉIS, MASSINHA ETC.**

SABIAM QUE TODAS AS PROFISSÕES PODEM SER CONSIDERADAS COMO SUPER HERÓIS OU SUPER HEROÍNAS PORQUE POSSUEM UM SUPER PODER? É ISSO AÍ CADA PROFISSÃO TEM SEU VALOR E É DE MUITA IMPORTÂNCIA NAS NOSSAS VIDAS. VEJA ALGUNS EXEMPLOS NAS FOTOS ABAIXO:



***SUPER HERÓI: GARIS – SUPER PODER: HIGIENIZAM AS RUAS PARA A GENTE PODER VIVER.***



***SUPER HERÓI: BOMBEIROS – SUPER PODER: APAGAM FOGOS.***



***SUPER HERÓI: MÉDICOS E ENFERMEIROS – SUPER***



**PODER:** CUIDAM DA NOSSA SAÚDE.



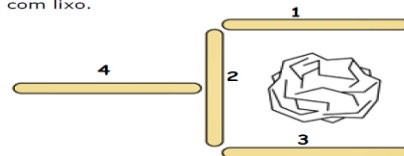
**SUPER HERÓI: POLÍCIA – SUPER PODER:** CUIDAM DAS NOSSAS SEGURANÇAS PELAS RUAS.



**SUPER HERÓI: PROFESSORAS – SUPER PODER:** TRANSFEREM O QUE SABEM E APRENDEM O QUE ENSINAM.

E MUITAS OUTRAS QUE EXISTEM, INCLUSIVE DENTRO DA SUA CASA, COM CERTEZA DEVE TER NA SUA FAMÍLIA ALGUÉM COM UM SUPER PODER COMO UMA SUPER MÃE, UM SUPER PAI, UM SUPER AVÔ, UMA SUPER AVÓ ETC, COMO TAMBÉM EM SUAS PROFISSÕES. **NO RETORNO PARA SUA PROFESSORA APROVEITE E DIGA A ELA O QUE QUER SER QUANDO CRESCER, COMBINADO?** HORA DA BRINCADEIRA. VAMOS BRINCAR COM O DESAFIO DA PÁ DE LIXO, VEJA A FOTO ABAIXO:

Construa a figura abaixo com quatro palitos e um pedaço de papel. Essa figura representa uma pá com lixo.



Agora, desloque dois palitos e retire o lixo da pá.

**Observação:** Após o movimento dos palitos, a pá deve ter a mesma forma inicial e o lixo não deve ser deslocado.

AGORA ASSISTA O VÍDEO E DESCUBRA O SEGREDO:

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=ONPI89IL\\_MK](HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=ONPI89IL_MK)

QUE TAL REGISTRARMOS NO PAPEL UMA PROFISSÃO IMPORTANTE QUE USA ESSE MATERIAL QUE ACABOU DE FAZER NO DESAFIO, A PÁ DE LIXO? VAMOS APRENDER A RECICLAR. (ANEXO NO FINAL DA (APOSTILA)).

## **ATIVIDADE 1**

DESENHE VOCÊ NA FOLHA OBSERVANDO E REGISTRANDO SUAS CARACTERÍSTICAS.

## ATIVIDADE 2

LIGUE OS OBJETOS DE HIGIENE A AÇÃO CORRESPONDENTE. DEPOIS  
PINTE OS DESENHOS.



### **ATIVIDADE 3**

REGISTRE ATRAVÉS DO DESENHO A BRINCADEIRA DA MÍMICA.

## **ATIVIDADE 4**

DESENHE O CIRCUITO QUE VOCÊ PERCORREU.

## **ATIVIDADE 5**

RECORTE E COLE IMAGENS QUE REPRESENTEM SONS QUE TE AGRADAM E QUE TE PROVOQUEM DESCONFORTO.

**SONS QUE TE AGRADAM**

**SONS QUE PROVOCAM DESCONFORTO**

## **ATIVIDADE 6**

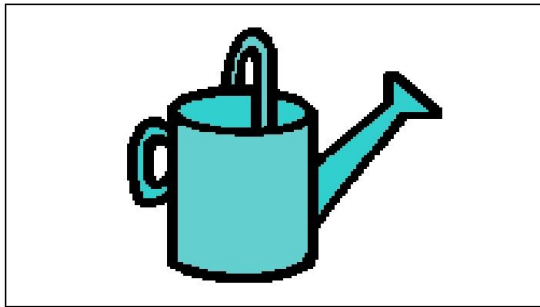
NO RITMO DA MÚSICA REALIZE MARCAS GRÁFICAS NA FOLHA,  
UTILIZANDO TINTA E PINCEL.

## ATIVIDADE 7

LIGUE AS IMAGENS QUE RIMAM

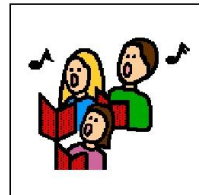
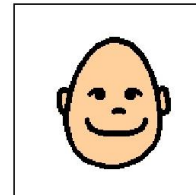
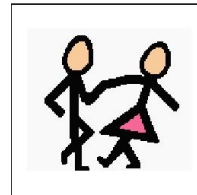
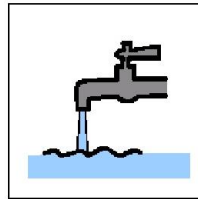
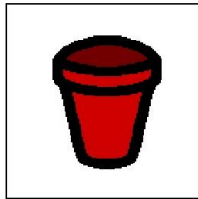
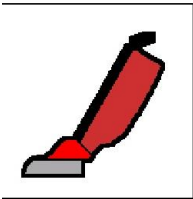
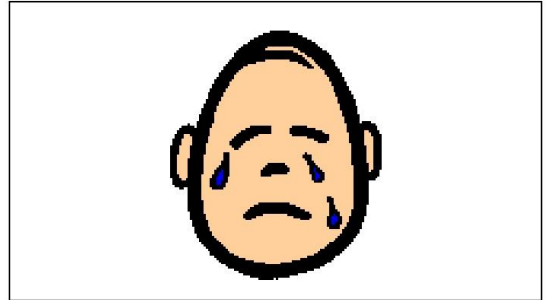
Rimas

Regador rima com...



Rimas

Chorar rima com... e com...



MEU NOME É \_\_\_\_\_

E RIMA COM: \_\_\_\_\_



## **ATIVIDADE 8**

RECORTE DE JORNAIS OU REVISTAS AS LETRAS QUE COMPÕEM SEU NOME. DEPOIS AS COLE AQUIE E CIRCULE A LETRA INICIAL E A LETRA FINAL.

## **ATIVIDADE 9**

AMASSE BOLINHAS DE PAPEL CREPOM E AS COLE AQUI PARA REPRESENTAR A QUANTIDADE DE XICARÁS DE FARINHA E DE SAL USADAS NA RECEITA. DEPOIS OBSERVE A DIFERENÇA DE QUANTIDADE.

FARINHA
SAL

## ATIVIDADE 10

LIGUE O NÚMERO A SUA QUANTIDADE CORRESPONDENTE.



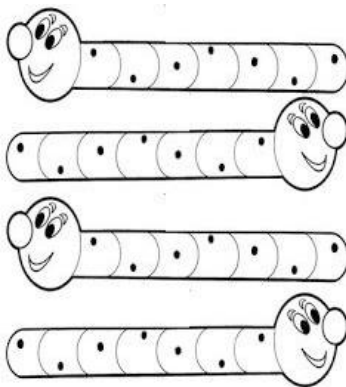
4



2



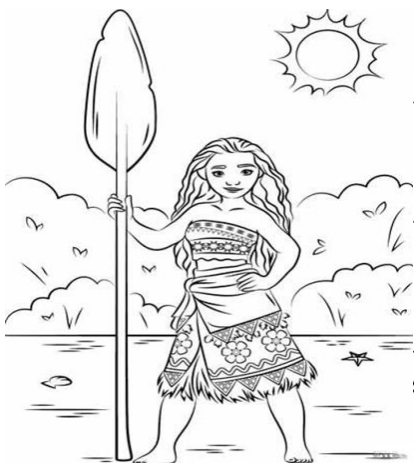
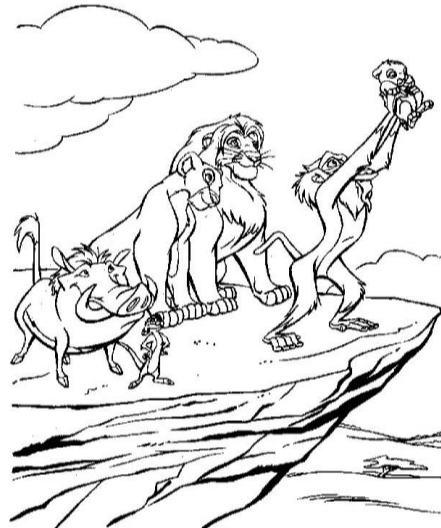
1



3

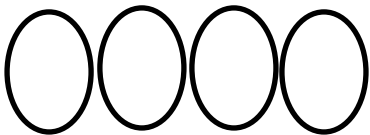
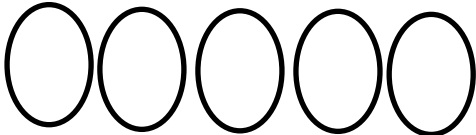
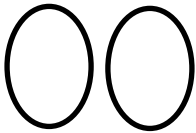
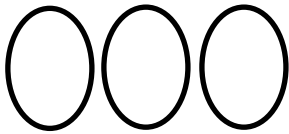
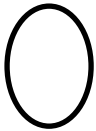
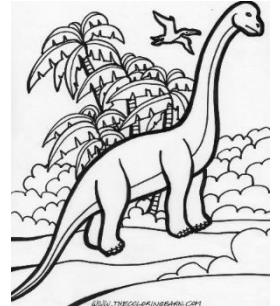
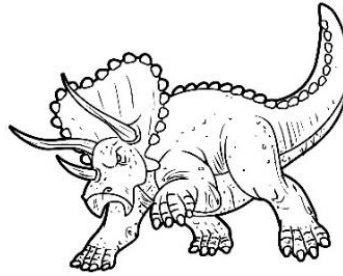
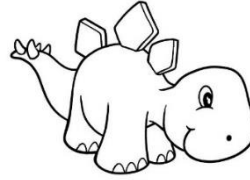
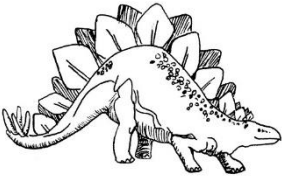
## ATIVIDADE 11

PINTE AS CENAS BEM COLORIDAS DE ALGUNS CONTOS DE FADA QUE ACABOU DE VER E OUVIR.



## ATIVIDADE 12

PINTE OS DINOSSAUROS E DEPOIS LIGUE A QUANTIDADE DE OVOS DE DINOSSAUROS AO NÚMERO CORRESPONDENTE:



3

4

1

2

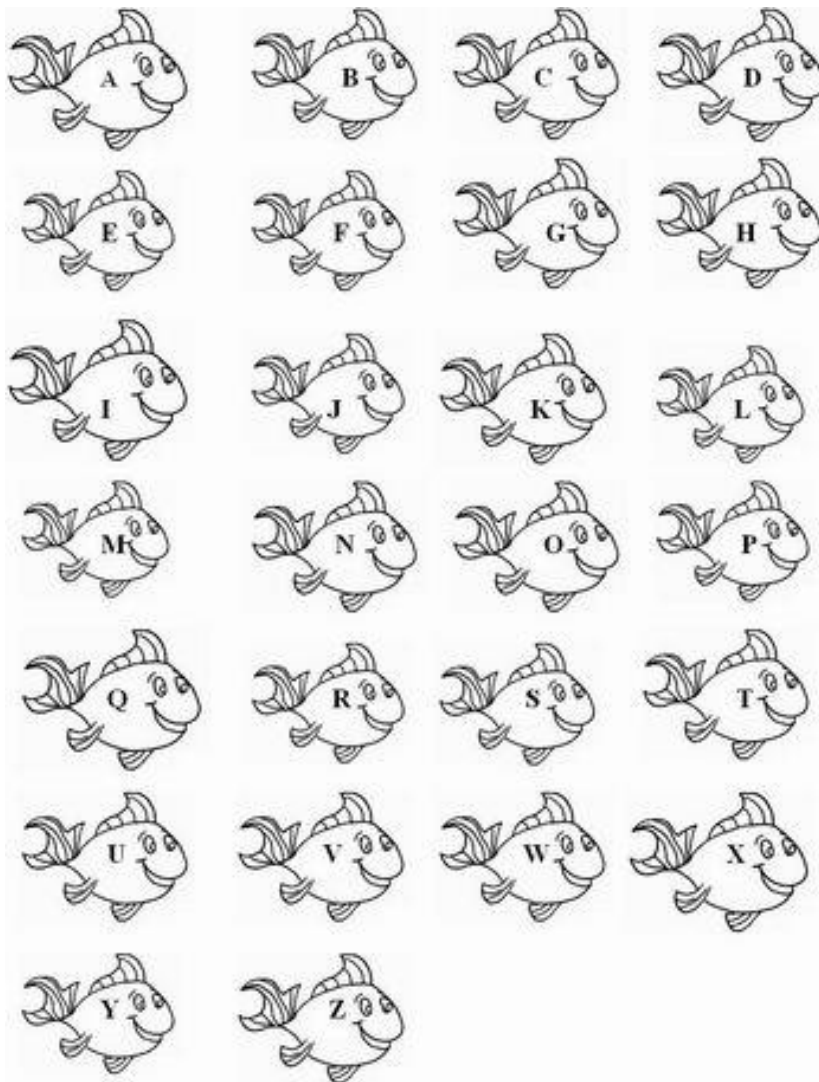
5

## **ATIVIDADE 13**

REALIZE O DESENHO DOS OBJETOS EM FORMA DE RODA OU CÍRCULO QUE VOCÊ ENCONTROU E SUA CASA:

## ATIVIDADE 14

LIGUE A VARINHA DE PESCAR NOS PEIXINHOS QUE TEM AS LETRINHAS QUE FORMAM O SEU NOME E DEPOIS PINTE-OS, EM SEGUIDA ESCREVA O NUMERAL NA LINHA DE BAIXO REPRESENTANDO QUANTOS PEIXINHOS VOCÊ PESCOU:

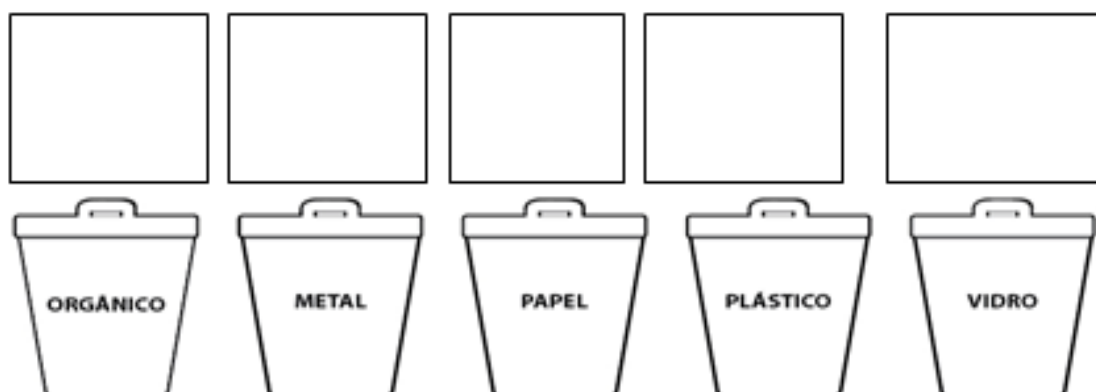


---

## ATIVIDADE 15

1- Vamos aprender a reciclar.

O lixo que jogamos fora precisa ser reciclado, ele deve ser separado para ser reaproveitado. Recorte e cole imagens de revistas ou jornais de acordo com cada lixeira.



2- PINTE CORRETAMENTE E LIGUE CADA OBJETO A LIXEIRA CORRETA.



3- VAMOS COLORIR A IMAGEM!

