



**ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19  
ESCOLA/ CMEI MUNICIPAL PEDRO SERPELONI**

**EDUCAÇÃO INFANTIL – ROTEIRO DE RECUPERAÇÃO 2º TRIMESTRE**

**TURMA: INFANTIL I AO INFANTIL III**

**PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 24 DE AGOSTO A 04 DE SETEMBRO**

<p><b>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</b></p>	<p><b>SABERES E CONHECIMENTOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Autoconhecimento</li><li>✓ Próprio corpo e suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas.</li><li>✓ Atributos físicos e função social dos objetos.</li><li>✓ Identificação do próprio corpo.</li><li>✓ Coordenação motora ampla</li><li>✓ Linguagem oral e corporal</li><li>✓ Nome próprio e do outro.</li><li>✓ Características físicas: semelhanças e diferenças.</li><li>✓ Seu corpo, suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas.</li><li>✓ Corpo e movimento.</li><li>✓ Dança</li><li>✓ Esquema corporal</li><li>✓ Diversidade musical de várias culturas locais, regionais e globais.</li><li>✓ Motricidade: equilíbrio, destreza e postura corporal.</li><li>✓ Gêneros textuais, seus autores, características e suportes.</li><li>✓ Suportes, materiais e instrumentos para desenhar, pintar, folhear.</li><li>✓ Elementos da linguagem visual: texturas, cores, superfícies, volumes, espaços, formas, etc.</li></ul>
---	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Parâmetros de sons: altura, intensidade, duração e timbre.</li> <li>✓ Noção espacial</li> <li>✓ Produção gráfica</li> <li>✓ Audição e percepção musical</li> <li>✓ Manipulação e exploração de objetos</li> <li>✓ Elementos da linguagem visual: texturas, cores, superfícies, volumes, espaços e formas,</li> <li>✓ Suportes, materiais e instrumentos das artes visuais e seus usos</li> <li>✓ Elementos da natureza.</li> <li>✓ Medidas padronizadas e não padronizadas de tempo.</li> </ul>
<p><b>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</b></p>	<p><b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E O NÓS</b></p> <p><b>(EI02EO02) Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Brincar com seu corpo por meio de gestos e movimentos ou apontar partes do seu corpo.</li> </ul> <p><b>EI02EO02) Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Enfrentar desafios em brincadeiras e jogos para desenvolver confiança em si próprio.</li> <li>• Reconhecer sua identidade, seu nome, suas histórias e características.</li> </ul> <p><b>(EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cooperar com os colegas e adultos.</li> <li>• Participar de situações de brincadeira buscando compartilhar enredos e cenários.</li> <li>• Demonstrar atitude de escuta e/ou atenção visual para compreender o outro.</li> </ul> <p><b>(EI02EO05) Perceber que as pessoas têm características físicas diferentes, respeitando essas diferenças.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconhecer diferenças e semelhanças das pessoas quanto a:</li> </ul>

cabelos, pele, olhos, altura, peso e outros

- Reconhecer e representar o próprio corpo e dos demais por meio de registros gráficos e da nomeação das partes.

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

**(EI02CG01) Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura no cuidado de si e nos jogos e brincadeiras.**

- Participar de situações coletivas de canto, dança, teatro e outras manifestando-se corporalmente.

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

- Explorar o espaço ao seu redor fazendo movimentos como: correr, lançar, galopar, pendurar-se, pular, saltar, rolar, arremessar, engatinhar e dançar livremente ou de acordo com comandos dados em brincadeiras e jogos.
- Realizar atividades corporais e vencer desafios.
- Deslocar-se de acordo com ritmos musicais: rápido ou lento.
- Dançar, executando movimentos variados.
- Vivenciar jogos de imitação e mímica.
- Vivenciar brincadeiras e jogos corporais como, roda, amarelinha e outros.

**(EI02EO03). Compartilhar os objetos e os espaços com crianças da mesma faixa e adultos.**

- Explorar e compartilhar instrumentos e objetos de nossa cultura: óculos, chapéus, pentes, escovas, telefones, caixas, painéis, instrumentos musicais, livros, rádio, gravadores etc.

### **CAMPO DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS SONS CORES E FORMAS**

**(EI02TS02) Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.**

- Manipular diversos materiais das Artes Visuais e plásticas explorando os cinco sentidos.

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

- Participar de brincadeiras cantadas do folclore brasileiro.
- Participar de situações que desenvolvam a percepção das rimas

durante a escuta de músicas.

- Vivenciar jogos e brincadeiras que envolvam música.
- Ouvir e cantar músicas de diferentes ritmos e melodias e de diferentes culturas.
- Perceber diferentes estilos musicais.
- Ouvir poemas, parlendas, trava-línguas e outros gêneros textuais.

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

**(EI01EF07) Conhecer e manipular materiais impressos e audiovisuais em diferentes portadores (livro, revista, gibi, jornal, cartaz, CD, tablet etc.).**

- Materiais gráficos e tecnologias audiovisuais.

**(EI02EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.**

- Produzir marcas gráficas com diferentes suportes de escrita: brochinha, giz de cera, lápis, pincel e outros, conhecendo suas funções

**(EI02EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.**

- Reconhecer cenários de diferentes histórias.
- Identificar personagens e/ou cenários e descrever suas características.
- Oralizar sobre fatos e acontecimentos da história ouvida.
- Ordenar partes do texto segundo a sequência da história apoiado por ilustrações.
- Ouvir e participar de narrativas compreendendo o significado de novas palavras e ampliando o seu vocabulário.
- 

### **CAMPO DE EXPERIÊNCIA:**

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

**(EI02ET01) Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho).**

- Manipular objetos e brinquedos de materiais diversos, explorando suas características físicas e possibilidades: morder, chupar,

produzir sons, apertar, encher, esvaziar, empilhar, afundar, flutuar, soprar, montar, lançar, jogar etc.

**(EI02ET02) Observar, relatar e descrever incidentes do cotidiano e fenômenos naturais (luz solar, vento, chuva etc.).**

- Perceber os elementos da natureza explorando os espaços externos da instituição e incentivando a preservação do meio ambiente.

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

- Perceber situações de relação temporal: antes, durante e depois em situações rotineiras: depois do lanche vamos escovar os dentes... durante a brincadeira vamos comer uma fruta... antes de ir ao parque precisamos arrumar a sala.
- Identificar os momentos da rotina e conversar sobre os acontecimentos do dia utilizando expressões temporais como antes, durante e depois.
- Conversar sobre os acontecimentos do dia fazendo uso de expressões temporais como antes, durante e depois.

**COMO  
VAMOS  
ESTUDAR  
ESSES  
CONTEÚDOS?**

**INFANTIL I**

**CAMPO EXPERIÊNCIA:**

**O EU, O OUTRO E O NÓS.**

**ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO.**

**ATIVIDADE**

**1** –Exploração do álbum de família e reprodução com giz de cera.

Pegue um álbum de família e chame a atenção da criança sobre a família de vocês. É muito importante que a criança tenha noção de família desde muito cedo. Também conte, com a ajuda dos dedinhos da criança, quantas pessoas moram com ela e nomeie cada uma.

Usando o giz de cera ou a canetinhas colorida peça para a criança desenhar a sua família. Junto com a criança nomeie cada familiar desenhado. Mostre para a criança como podemos escrever o nome das pessoas.

**CAMPO EXPERIÊNCIA:**

**CORPO, GESTOS E MOVIMENTO.**

**TRAÇOS, CONS, CORES E FORMAS.**

**2** - Rasgar papel em pedaços pequenos. Brincar de chuva de papel, jogando-os para cima. Depois, colar no papel sulfite alguns pedaços do papel que a criança rasgou.



## INFANTIL II

### CAMPO EXPERIÊNCIA:

O EU, O OUTRO E O NÓS.

TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS.

#### Atividade 1 Contorno do corpo

E frente ao espelho cantar junto com a criança a música, cabeça, ombro, joelho e pé, após repetir os movimentos da canção deitar a criança sobre o papel Kraft e desenhar o contorno do corpo da mesma e pedir para a criança pintar com guache o desenho do corpo.

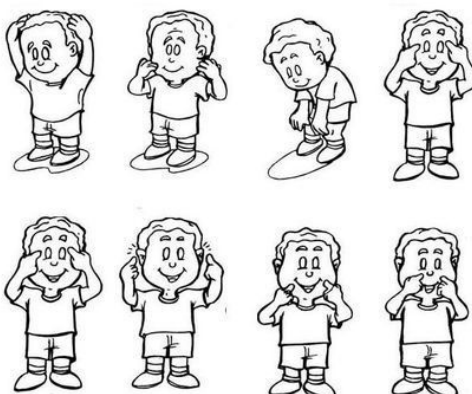


## VAMOS CANTAR?

CANTANDO E MOVIMENTANDO

CABEÇA,  
OMBRO  
JOELHO  
E PÉ!

OLHOS  
OUVIDOS  
BOCA  
E NARIZ!



**CAMPO EXPERIÊNCIA:**

**ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO**

**ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.**

**Atividade 2** Painel da Natureza

Leve a criança até o quintal para observar a natureza, o céu, as árvores, folhas, animais, e em seguida deixar que ela recolha alguns materiais em seguida montar o painel, pode ser folhas, flores, galhos etc. Realizar a colagem em uma folha sulfite.



**CAMPO EXPERIÊNCIA:**

**TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS.**

**Atividade** Pintura com crepom molhado

Pegar o crepom que consta no kit de materiais e cortar em tiras em seguida colocar em cima de uma folha sulfite uma ao lado da outra depois umedecer uma esponja com água e dar para a criança pressionar em cima de cada tira, após as tiras estarem umedecidas retirá-las e pronto você terá um lindo arco-íris colorido.





### INFANTIL III

#### CAMPO EXPERIÊNCIA:

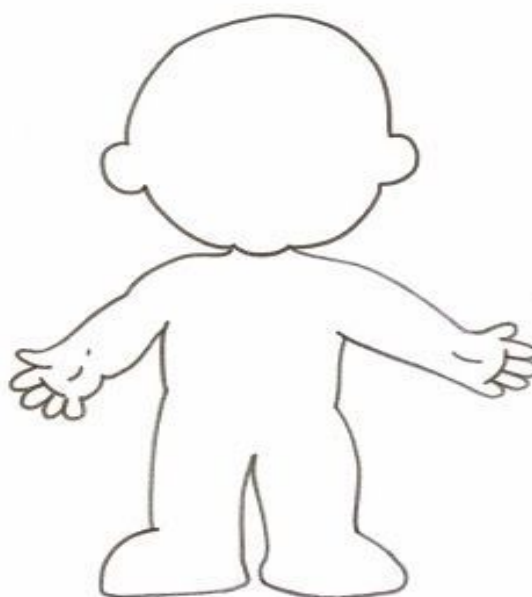
#### CORPO GESTO E MOVIMENTO

##### - O mestre mandou

Escolha alguém para ser o mestre, ele terá que dar “ordens” para que os outros jogadores realizem, como erguer as mãos, colocar as mãos na cabeça do amigo, erguer uma perna, pular de um pé só, imitar um sapo, fazer barulho com a língua, identificar partes novas do corpo como cotovelo, testa, axila é só inventar e se divertir com a família. Depois da brincadeira pegue a atividade e complete o esquema corporal até ficar parecido com você, coloque olhos, nariz, boca, cabelo e até uma roupa.



COMPLETE O BONEQUINHO ATÉ FICAR  
PARECIDO COM VOCÊ



## CAMPO EXPERIÊNCIA:

### EU O OUTRO E NÓS

Peça para um adulto ler para você a música as coisas tem nome de Toquinho, converse com as pessoas de sua família sobre a origem de seu nome, quem escolheu e o porque da escolha, pense também se você conhece alguém com o nome igual ao seu. Depois realize a atividade, pesquisando, recortando e colando a letra inicial do seu nome e um objeto que inicia com a mesma letra.



## CAMPO EXPERIÊNCIA:

### TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS

#### -Estátua

Escolha uma música bem animada e convide as pessoas de sua família para dançar com você quando a música para ou alguém gritar estátua faça uma pose bem engraçada, fique imóvel ou seja se transforme em

uma estatueta, quem ficar mais tempo sem se mexer é a estatueta campeã. Depois da brincadeira faça um desenho utilizando lápis de cor ou canetinha hidrográfica.



#### **CAMPO EXPERIÊNCIA:**

**ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO E ESPAÇOS, TEMPOS RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES**

#### **Escuta e registro da história**

Peça para que um adulto conte para você a História os três porquinhos, preste atenção nos detalhes, quantidades de porquinhos, como era a casa de cada um, o que aconteceu com o lobo. Após pegue as imagens da história, recontar, recorte e cole. Você pode fazer também uma linda pintura.

OS TRÊS PORQUINHOS

ERA UMA VEZ TRÊS PORQUINHOS CHAMADOS: CÍCERO, HEITOR E PRÁTICO.

UM DIA, ELES RESOLVERAM DEIXAR A CASA DE SUA MÃE E FORAM CONSTRUIR SUAS PRÓPRIAS CASAS NA FLORESTA.

PRÁTICO DISSE QUE FARIA SUA CASA DE TUIOLOS, OS IRMÃOS RIRAM E DISSERAM QUE PALHA E MADEIRA ERAM MAIS SIMPLES.

ENQUANTO PRÁTICO TRABALHAVA MUITO, SEUS IRMÃOS FIZERAM SUAS CASAS DEPRESSA E FORAM BRINCAR.



UMA NOITE, VEIO UM LOBO BATEU NA CASA DE PALHA E QUERIA ENTRAR, O PORQUINHO APAVORADO NÃO ABRIU A PORTA.

ENTÃO O LOBO ESTUFOU O PEITO E SOPROU FORTE. A CASA VOOU PELOS ARES. O PORQUINHO CORREU PARA A CASA DO IRMÃO.

O LOBO CHEGOU GRITOU, MAS NINGUÉM ABRIU A PORTA. ESTUFOU NOVAMENTE O PEITO E SOPROU E TUDO VOOU. OS IRMÃOS CORRERAM PARA A CASA DE PRÁTICO, CONSTRUÍDA DE TUIOLOS.

O LOBO FEZ O MESMO E NADA ACONTECEU. A CASA CONTINUAVA FIRME.

COMO ERA ESPERTO, PRÁTICO DEIXOU UM CALDEIRÃO NA LAREIRA.

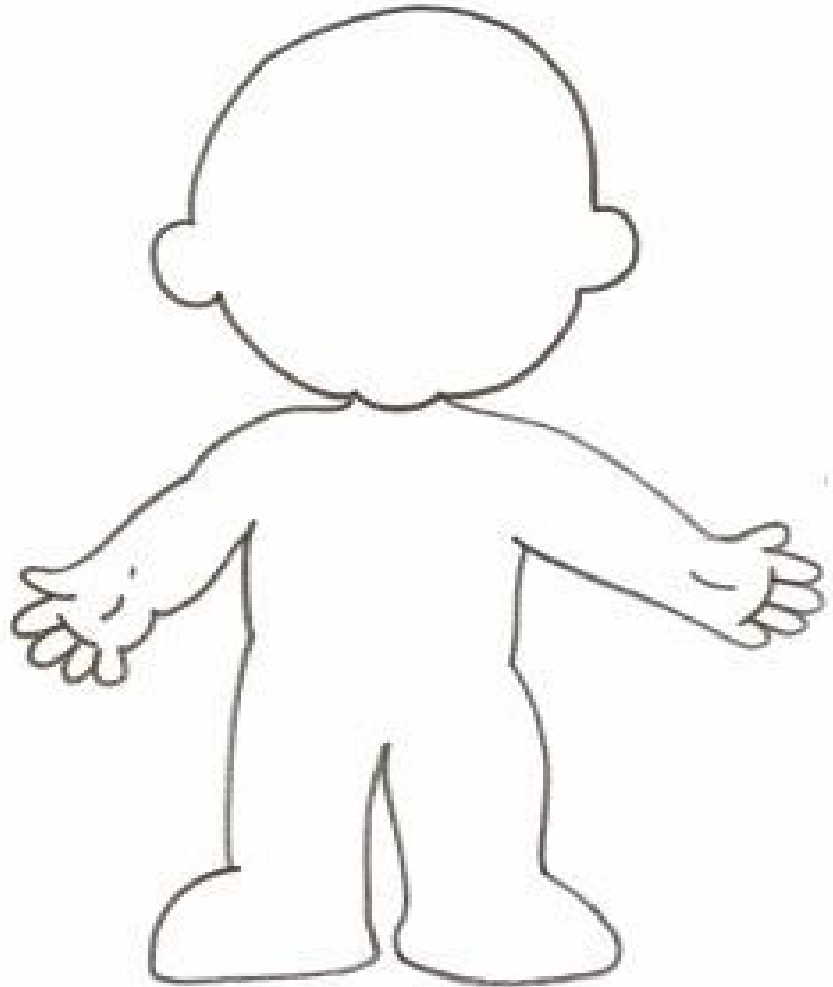
O LOBO SUBIU PELA CHAMINÉ E CAIU DENTRO DO CALDEIRÃO COM ÁGUA FERVENDO E FUGIU DA CASA.

E ASSIM, OS TRÊS PORQUINHOS VIVERAM FELIZES NA CASA DE TUIOLOS.

ATIVIDADE COMPLEMENTAR DE ESTUDO –COVID19 – ATIVIDADE DE RECUPERAÇÃO

NOME: \_\_\_\_\_ DATA \_\_\_\_\_

**COMPLETE O BONEQUINHO ATÉ FICAR PARECIDO COM VOCÊ**



**CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL PEDRO SERPELONI**

ATIVIDADE COMPLEMENTAR DE ESTUDO  
-COVID19-RECUPERAÇÃO

NOME: \_\_\_\_\_ DATA \_\_\_\_\_

CONVERSE COM UM ADULTO SOBRE A ESCOLHA DO SEU NOME E PEÇA PARA QUE ELE ANOTE AQUI!



RECORTE A LETRA INICIAL DO SEU NOME E COLE



AGORA PESQUISE EM JORNAIS, REVISTAS OU FAÇA UM DESENHO DE OBJETOS QUE INICIEM COM A LETRA INICIAL DE SEU NOME.



ATIVIDADE COMPLEMENTAR DE ESTUDO –COVID19 – ATIVIDADE DE RECUPERAÇÃO

NOME: \_\_\_\_\_ DATA \_\_\_\_\_

DESENHE VOCÊ E SUA FAMÍLIA BRINCANDO DE ESTÁTUA

**CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL PEDRO SERPELONI**

**ATIVIDADE COMPLEMENTAR DE ESTUDO –COVID19-  
RECUPERAÇÃO**

NOME:

DATA

RECONTE A HISTÓRIA OS TRÊS PORQUINHOS, PINTE COM  
CAPRICHOS E ORGANIZE AS IMAGENS DE ACORDO COM A  
SEQUENCIA DA HISTÓRIA.

1	2
3	4
5	6



