



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

EDUCAÇÃO INFANTIL – ROTEIRO DE RECUPERAÇÃO 1º TRIMESTRE

TURMA: INFANTIL I AO INFANTIL III

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 24 DE AGOSTO A 04 DE SETEMBRO

<p>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</p>	<p>SABERES E CONHECIMENTOS:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Autoconhecimento✓ Próprio corpo e suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas.✓ Atributos físicos e função social dos objetos.✓ Identificação do próprio corpo.✓ Comunicação verbal e expressão de sentimentos.✓ Sensações, emoções e percepções;✓ Linguagem oral e corporal.✓ Imitação como forma de expressão.✓ O corpo e seus movimentos.✓ Motricidade: equilíbrio, destreza e postura corporal.✓ Coordenação motora ampla✓ Seu corpo, suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas.✓ Suportes, materiais e instrumentos para desenhar, pintar, folhear.✓ Elementos da linguagem visual: texturas, cores, superfícies,✓ Suportes, materiais e instrumentos das artes visuais e seus usos.✓ Parâmetros de sons: altura, intensidade, duração e timbre.✓ Percepção e produção sonora.
---	--

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Melodia e ritmo. ✓ Diferentes instrumentos musicais convencionais e não convencionais. ✓ Patrimônio cultural, literário e musical. ✓ Linguagem oral. ✓ Gêneros textuais. ✓ Rimas e aliterações. ✓ Audição e percepção musical ✓ Manipulação e exploração de objetos ✓ Elementos da linguagem visual: texturas, cores, superfícies, volumes, espaços e formas, ✓ Comunicação verbal e expressão de sentimentos. ✓ Sensações, emoções e percepções; ✓ Identificação e utilização dos números no contexto social.
<p>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</p>	<p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E O NÓS</p> <p>(EI02EO02) Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brincar com seu corpo por meio de gestos e movimentos ou apontar partes do seu corpo. <p>(EI02EO03). Compartilhar os objetos e os espaços com crianças da mesma faixa e adultos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorar e compartilhar instrumentos e objetos de nossa cultura: óculos, chapéus, pentes, escovas, telefones, caixas, painéis, instrumentos musicais, livros, rádio, gravadores etc. <p>(EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender.</p>

- Usar expressões faciais para apoiar seus relatos de situações vividas ou sua opinião diante dos questionamentos sobre uma história.
- Expressar e nomear sensações, sentimentos, desejos e ideias que vivencia e observa no outro por meio de diferentes linguagens.
- Estabelecer relações com os colegas através da brincadeira, imitação e outras situações.

-

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.
- Vivenciar brincadeiras e jogos corporais como, roda, amarelinha e outros.
- Descrever seus movimentos enquanto os realiza.

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

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

- Brincar com materiais, objetos e instrumentos musicais.
- Explorar os sons produzidos pelo corpo, por objetos, por elementos da natureza e instrumentos, percebendo os parâmetros do som: altura, intensidade, duração e timbre.
- Produzir sons com materiais alternativos: garrafas, caixas, pedras, madeiras, latas e outros.
- Explorar novos materiais buscando diferentes sons para acompanhar canções que lhes são familiares.
- Imitar, inventar e reproduzir criações musicais.

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.

(EI02EF02) Identificar e criar diferentes sons e reconhecer rimas e aliterações em cantigas de roda e textos poéticos.

- Identificar sons da natureza e de objetos da cultura humana.
- Confeccionar brinquedos a partir de materiais recicláveis para trabalhar sons e ritmos.
- Participar de situações que envolvam cantigas de roda e textos poéticos.
- Recitar poesias e parlendas criando diferentes entonações e ritmos.
- Participar de jogos e brincadeiras de linguagem que exploram a sonoridade das palavras (sons, rimas, sílabas, aliterações).
- Conhecer textos poéticos típicos da sua cultura.

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.

(EI02ET08) Registrar com números a quantidade de crianças (meninas e meninos, presentes e ausentes) e a quantidade de objetos da mesma natureza (bonecas, bolas, livros etc.).

- Perceber os números no contexto social escolar.
- Realizar contagem oral por meio de cantigas e outras atividades lúdicas relacionando às quantidades.
- Participar de jogos que envolvam números como boliche, amarelinha e/ou jogos cantados como parlendas e outros.
- Registrar números e quantidades por meio de desenhos e outros símbolos.

**COMO
VAMOS
ESTUDAR
ESSES
CONTEÚDOS?**

TURMA – INFANTIL I

CAMPO EXPERIÊNCIA:

O EU, O OUTRO E O NÓS.

ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

ATIVIDADES:

1 – Banho imaginário

Recurso: balde/banheira ou bacia, esponja, sabonete, toalha e uma boneca.

Levar a criança para a calçada ou para a grama, onde a criança possa explorar os objetos utilizados na atividade.

Colocar à disposição dela os itens acima para que a criança com a sua orientação possa dar banho imaginário. (De brincadeira) indicando as partes do corpo a serem lavadas. Após a realização da atividade repetir o mesmo processo com a criança na hora do banho.

<https://youtu.be/Nq04QXs444>

w vídeo

**Castelo ra tim bum – ratinho
(tomando banho)**



Descreva como foi a atividade:

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA

CORPO, GESTOS E MOVIMENTO.

TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS

2 - Produzir sons usando materiais diversos (panelas, tampas, latas, colheres de pau, etc.). Desenvolvendo ritmo, a família pode cantar incentivando a criança a produzir sons



Descreva como foi a realização desta atividade:

TURMA – INFANTIL II

ATIVIDADE: PINTURA MÁGICA

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA

ESCUITA, FALA, PESAMENTO E IMAGINAÇÃO.

TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS

Pintura mágica junto com um responsável colocar pingos de tinta em um lado do papel em seguida dobrar o papel ao meio por cima da tinta e passar a mão por cima e a pintura estará pronta. Ao abrir o papel você terá uma linda pintura. Perguntar para a criança com o que se parece seu desenho e anotar na folha.



ATIVIDADE DESENHO DA HISTÓRIA

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA

TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS.

O EU, O OUTRO E O NÓS.

História O balde de chupetas

ATIVIDADE: Registro da história

Após apreciar a historinha que será enviada junto com as atividades e deverá ser contada por um adulto a criança irá observar se faz o uso da chupeta como o personagem da história, depois irá fazer o registro da

mesma à sua maneira.



ATIVIDADE: BOLICHE DE GARRAFA PET

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA

CORPO, GESTOS E MOVIMENTO

ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

Um adulto irá colocar de três a quatro garrafas pet em fileira em seguida colocar a criança a uma certa distância e pedir para que ela jogue uma bola para tentar derrubar as garrafas. Quem não tiver bola pode fabricar a sua própria, com uma meia e papel amassado ou colocar um pouco de areia em um saquinho e colocar dentro da meia. Após derrubar contar com a criança a quantidade de garrafas derrubadas.

Descreva como foi a realização desta atividade:

TURMA INFANTIL III

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA

CORPO GESTO E MOVIMENTO E ESPAÇOS, TEMPOS RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

-Amarelinha

Peça ajuda de um adulto para desenhar para você uma amarelinha utilizando giz escolar na calçada, observe a sequência dos números e fique atento para não pisar nas linhas do desenho. Pule com os dois pés e com um pé só, treine a pontaria ao jogar a pedra e se divirta muito. Depois que brincar bastante pegue sua atividade e com lápis de cor deixe a amarelinha bem colorida, pintando cada quadrado de uma cor, aproveite para realizar contagem oral e observar os numerais.



CAMPOS DE EXPERIÊNCIA

EU O OUTRO E NÓS

-Expressão de sentimentos

Converse com as pessoas de sua família e tente descobrir o que os deixa felizes, use a seguinte dinâmica, faça perguntas como:

- Comprar roupas novas
- Passear
- Cair de bicicleta

Peça para que as pessoas respondam as perguntas com expressões

faciais ou seja “cara de feliz”, “cara de tristeza”, “cara de raiva”, você pode utilizar um espelho para observar as suas expressões, depois pegue a atividade (Desenhe o que te faz feliz) e registre o que te faz feliz utilizando lápis de cor ou canetinhas hidrográfica.



CAMPOS DE EXPERIÊNCIA

TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS

Bandinha com objetos

-Musicalização com bandinha composta com objetos diversos (montar sobre a mesa ou no chão expor diversos tipos de potes, panela, garrafa pet com feijão dentro, utilizar uma colher para produzir sons diferentes). Quando sua bandinha estiver montada é hora de cantar a música Borboletinha, cante em ritmos diferentes, cante alto, cante bem baixinho, faça uma voz fininha e depois uma voz bem grossa. Depois faça uma pintura bem bonita na atividade utilizando giz escolar molhado.



CAMPOS DE EXPERIÊNCIA

ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO

Peça para um adulto ler para você a poesia A casa e seu dono de Elias José, observe os personagens e como é a casa de cada um. Depois escolha um dos personagens e desenhe dentro da casa.

A casa e o seu Dono

Essa casa é de caco
Quem mora nela é o macaco.



Essa casa tão bonita
Quem mora nela é a cabrita.

Essa casa é de cimento
Quem mora nela é o jumento.



Essa casa é de telha
Quem mora nela é a abelha.

Essa casa é de lata
Quem mora nela é a barata.



Essa casa é elegante
Quem mora nela é o elefante.



E descobri de repente
Que não falei em casa de gente.



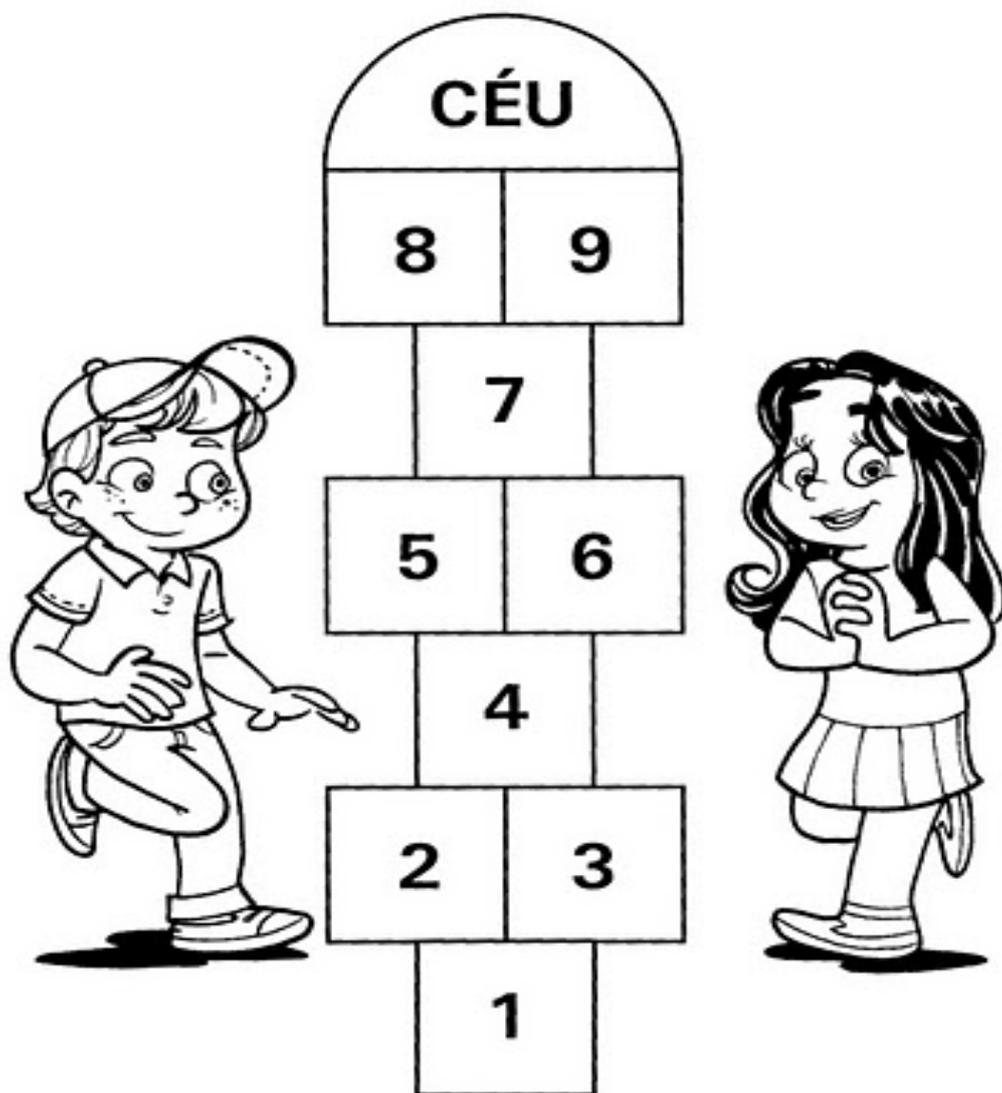
ATIVIDADE COMPLEMENTAR DE ESTUDO –COVID19 – ATIVIDADE DE RECUPERAÇÃO

NOME: _____

DATA: _____

DEPOIS DE BRINCAR DE AMARELINHA, OBSERVE OS NUMERAIS NA AMARELINHA E FAÇA UMA LINDA PINTURA NO DESENHO.

TRILHA DO JOGO DA AMARELINHA

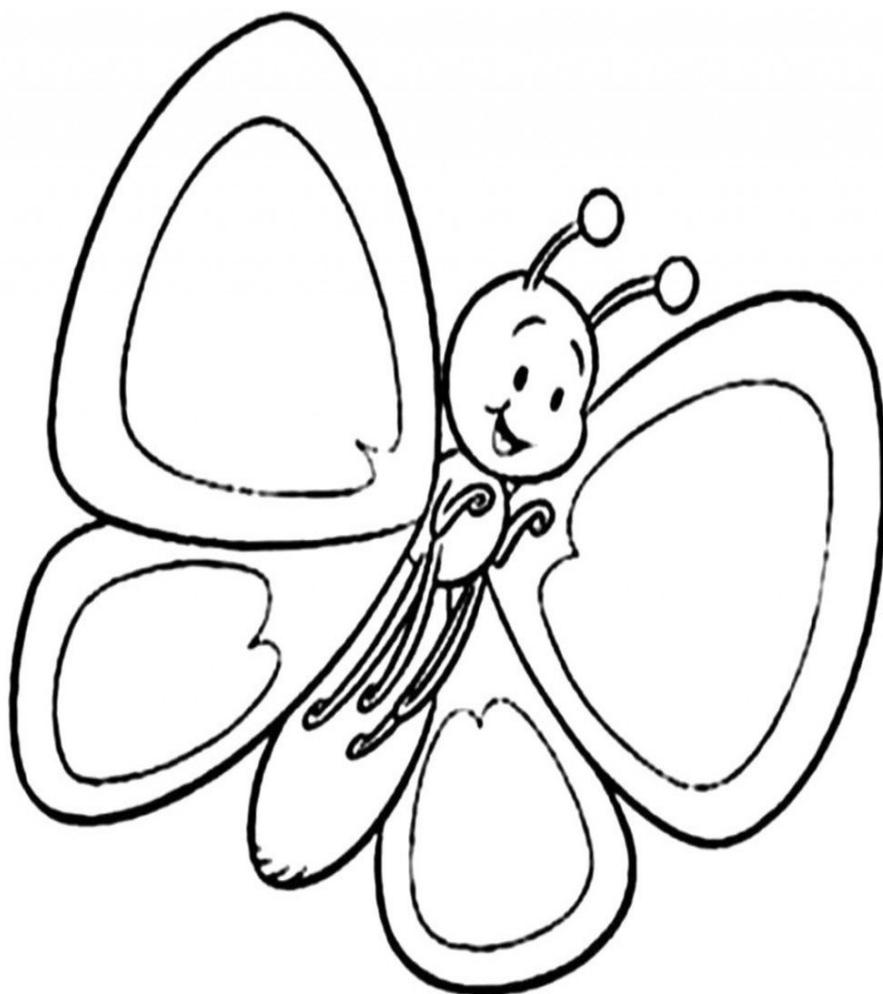


**ATIVIDADE COMPLEMENTAR DE
ESTUDO –COVID19 – ATIVIDADE DE
RECUPERAÇÃO**

NOME: _____

DATA: _____

**DEPOIS DE CANTAR A MÚSICA BORBOLETINHA FAÇA UMA LINDA
PINTURA COM GIZ ESCOLAR MOLHADO.**



ATIVIDADE COMPLEMENTAR DE ESTUDO
-COVID19-RECUPERAÇÃO

NOME: _____

DATA: _____

REGISTRE ATRAVES DE DESENHOS, COLAGEM
DE FIGURAS OU FOTOS O QUE TE DEIXA FELIZ

ATIVIDADE COMPLEMENTAR DE ESTUDO –COVID19 – ATIVIDADE DE RECUPERAÇÃO

NOME: _____

DATA:

DEPOIS DE OUIR A POESIA **A CASA E SEU DONO DE ELIAS JOSÉ** ESCOLHA UM PESONAGEM E DESENHE DENTRO DA CASA

A CASA E SEU DONO

