



**ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19  
ESCOLA/ CMEI MUNICIPAL RITA TEODORO DE JESUS**

**EDUCAÇÃO INFANTIL – ROTEIRO DE RECUPERAÇÃO 1º TRIMESTRE**

**TURMA: INFANTIL 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>✓ O próprio corpo</li> <li>✓ Corpo: possibilidades e limites.</li> <li>✓ Possibilidades motoras, sensoriais e expressivas.</li> <li>✓ Orientação espacial</li> <li>✓ Movimento.</li> <li>✓ Linguagem musical</li> <li>✓ Os objetos, suas características e propriedades</li> <li>✓ Possibilidades motoras sensoriais e expressivas</li> <li>✓ Elementos da linguagem, visual: texturas, cores, superfícies, volumes, linhas, espaços, formas, etc.</li> <li>✓ Odores, sabores, texturas, temperaturas, cores, etc.</li> <li>✓ Noções espaciais de orientação, direção, proximidade, lateralidade, exterior e interior, lugar e distância.</li> <li>✓ Deslocamento e força.</li> <li>✓ Gestos e movimentos.</li> <li>✓ Estado de tensão, movimento, relaxamento corporal</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> <b>EI01EO02). Perceber as possibilidades e os limites de seu corpo nas brincadeiras e interações das quais participa.</b></p>

- ✓ Participar de experiências que realizem movimento com o seu corpo.
- ✓ Esconder e achar objetos e pessoas.
- ✓ Vivenciar brincadeiras com obstáculos que permitem engatinhar, rolar, pegar, etc.

### **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.**

- ✓ Explorar o próprio corpo na perspectiva de conhecê-lo.

**(EI01CG02). Experimentar as possibilidades corporais nas brincadeiras e interações em ambientes acolhedores e desafiantes.**

- ✓ Percorrer circuitos simples, organizados com materiais diversos de acordo com suas habilidades motoras.

**(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar , rasgar folhar,entre outros.**

- ✓ explorar o uso de tesouras.

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

**(EI01TS02). Traçar marcas gráficas, em diferentes suportes, usando instrumentos riscantes e tintas**

- ✓ Manusear e explorar diferentes materiais e superfícies desenvolvendo as sensações, com diferentes possibilidades percebendo as texturas.
- ✓ Explorar e reconhecer diferentes movimentos gestuais ao produzir marcas gráficas

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

**(EI01EF06). Comunicar-se com outras pessoas usando movimentos, gestos, balbucios, fala e outras formas de expressão.**

- ✓ Responder com gestos e outros movimentos com a intenção de comunicar-se.
- ✓ Observar e imitar entonações, gestos, movimentos ou expressões ao participar de situações de leitura de história, explorações de livros e ao cantar.

**(EI02EF01) Dialogar com crianças e adultos expressando seus desejos, necessidades, sentimentos e opiniões.**

- ✓ Ampliar seu vocabulário por meio de músicas, narrativas, poemas, histórias, contos, parlendas, conversas e brincadeiras para desenvolver sua capacidade de comunicação.
- ✓ Rabiscar, pintar, desenhar, modelar, colar a sua maneira, dando significado as suas idéias, aos pensamentos e sensações.

**CAMPO DE EXPERIÊNCIA:**

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

**(EI01ET01). Explorar e descobrir as propriedades de objetos e materiais (odor, cor, sabor, temperatura).**

- ✓ Explorar o espaço por meio do corpo e dos sentidos, a fim de perceber odores, cores, sabores, temperaturas e outras possibilidades presentes em seu ambiente.
- ✓ Observar as cores de elementos presentes em seu dia a dia.
- ✓ **(EI01ET04). Manipular, experimentar, arrumar e explorar o espaço por meio de experiências de deslocamento de si e dos objetos.**
- ✓ Deslocar-se de diferentes formas: engatinhando, andando, rolando, arrastando-se.

**COMO  
VAMOS  
ESTUDAR  
ESSES  
CONTEÚDOS?**

**INFANTIL**

**CAMPOS DE EXPERIÊNCIA**

**CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS**

**TRAÇOS SONS CORES E FORMAS**

**ESCUITA FALA PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO**

Atividade: pintura por transferência

Recursos: bacia, terra, água, sulfite.

Desenvolvimento: após ouvir e visualizar a história dos três porquinhos disponibilizar a terra e a água em uma bacia, permitindo que a criança explore livremente a mistura, estimulando que sintam a textura, o cheiro e observe a cor. em seguida carimbar as mãos da criança molhadas com a mistura no sulfite e deixar secar.



**CAMPOS DE EXPERIÊNCIA**

**CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS**

Atividade: obstáculos

Recurso: edredom ou tapete/almofadas e travesseiros

Desenvolvimento: coloque almofadas e travesseiros em cima de um edredom ou tapete e deixe a criança rolar para lá e para cá, explorando as alturas e obstáculos que os objetos proporcionam.



**DESCREVA AQUI COMO FOI A ATIVIDADE**


## INFANTIL I

### CAMPOS DE EXPERIÊNCIA

#### CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

#### TRAÇOS SONS CORES E FORMAS

#### ESCUTA FALA PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO

##### ATIVIDADE: BOLHAS DE SABÃO.

##### DESENVOLVIMENTO:

Após ouvir a música Bola de sabão <https://www.youtube.com/watch?v=j2IS-6YF4Eo> ir para a área externa (varanda ou quintal), usando um canudo, fazer muitas bolhas, deixar a criança explorar o espaço tentando pegar as bolhas, em seguida pedir que soprem o canudo, para assim aprenderem fazer bolhas também. Depois em uma folha sulfite, pedir que a criança faça bolinhas utilizando giz de cera.



##### CAMPO DE EXPERIÊNCIA:

#### CORPO, GESTOS E MOVIMENTO

##### ATIVIDADE: BOLA NO CESTO.

**DESENVOLVIMENTO:** Dar a criança uma folha de revista ou jorna, incentivando a amassar para formar uma bolinha. colocar um cesto ou um balde vazio à disposição, pedir para a criança jogar a bola dentro, lançando-a de uma distância de um metro mais ou menos. Incentivar a criança jogar a bola várias vezes, e aplaudi-la quando acertar a bola no cesto.



Descreva aqui como foi a atividade


## INFANTIL II

### CAMPO DE EXPERIÊNCIA:

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

AFUNDA OU NÃO AFUNDA? (ATIVIDADE DO DIA 27/04) : Em uma bacia ou balde com água, mostrar objetos variados (como brinquedos, bola, colher, garfo, dentre outros objetos simples que tenha em casa) e perguntar para a criança se quando jogado na água, o objeto afunda ou não afunda na água, lançando o mesmo na água e pedindo que a criança observe o que vai acontecer.



Descreva aqui como foi a atividade


### CAMPO DE EXPERIÊNCIA:

### CORPO GESTOS E MOVIMENTOS

### O EU O OUTRO E O NOS

CORRIDA COM SACO (ATIVIDADE DO DIA 04/05): No chão fazer duas linhas, simbolizando saída e chegada, colocar a criança dentro de um saco plástico (de lixo ou outro que tenha em casa), pedindo que a mesma por meio de pulinhos, tente de locomover de um lado ao outro. Ganha quem respeitar as regras da brincadeira e chegar primeiro.



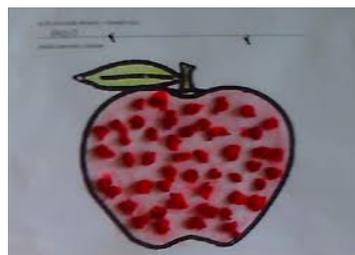
Descreva aqui como foi a atividade


**CAMPO DE EXPERIÊNCIA:**

**TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS**

**ESCUTA FALA PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO**

COLAGEM (ATIVIDADE DO DIA 30/04): após assistir ao vídeo do conto: Branca de Neve e os Sete anões (disponível no link: <https://www.youtube.com/watch?v=vpYUG5fZwwM&t=5s> ), vamos pedir que a criança faça bolinhas com o papel crepom vermelho e cole dentro da maçã do conto.



## **INFANTIL III**

### **ATIVIDADE 1**

#### **CAMPO DE EXPERIÊNCIA:**

#### **CORPO GESTOS E MOVIMENTOS**

#### **VAMOS BRINCAR DE PENDURAR AS FITAS**

Amarrar o barbante formando um varal pegar as fitas que estão no kit e pendurar no barbante como se estivesse pendurando roupas com os pregadores. Após a brincadeira represente o momento com um desenho.

Pode desenhar no caderno colocando a data:



### **ATIVIDADE 2**

#### **CAMPO DE EXPERIÊNCIA:**

#### **O EU O OUTRO E O NOS**

#### **CORPO GESTOS E MOVIMENTO**

#### **BATATA QUENTE**

Sentar em roda podendo pegar uma batinha ou uma bola e passando a bola em círculo cantando: batata quente, quente, quente, queimou. Quem ficar com a bola na mão sai da brincadeira. Vence quem não ficar com a bola na mão.



### ATIVIDADE 3

**CAMPO DE EXPERIÊNCIA:**

**TRAÇOS, SONS CORES E FORMAS**

**ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO**

**VAMOS BRINCAR COM A PARLENDAS.**

COM SUA FAMÍLIA BRINQUE PARA VER QUEM CONSEGUE FALAR MAIS RÁPIDO A PARLENDAS DO SAPO.



Vamos montar um sapo: Utilizando os recortes de papeis enviados, deixe que a criança tente juntar as partes para formar o desenho do SAPO. Depois de colado, dar lápis de cor ou canetinhas para que façam os detalhes como olhos e boca.



### ATIVIDADE 4

**CAMPO DE EXPERIÊNCIA:**

**TRAÇOS, SONS CORES E FORMAS**

Observe o desenho e tente nomear cada animal. Depois pinte os animais que podemos ter em nossa casa.



ESCOLA: ..... DATA: ...../...../.....

NOME: .....

**PINTE OS ANIMAIS QUE PODEM VIVER EM NOSSAS CASAS.**

