



**Prefeitura  
de Rolândia**

**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

**EDUCAÇÃO INFANTIL – ROTEIRO**

**ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19**

**ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19**

**CMEI SÃO JOSE**

**PROFESSOR: ZULEICA, MARIA DEONICE, JANETE**

**TURMA: INFANTIL III CRIANÇAS BEM PEQUENAS (3 ANOS)**

**PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 10/08 à 14/08/2020**

<b>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</b>	<b>SABERES E CONHECIMENTOS:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Próprio corpo e suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas.</li><li>● Respeito à individualidade e diversidade.</li><li>● Comunicação verbal e expressão de sentimentos.</li><li>● Nome próprio e do outro.</li><li>● Características físicas: semelhanças e diferenças.</li><li>● Orientação espacial.</li><li>● Diversidade musical de várias culturas locais, regionais e globais.</li><li>● Paisagem sonora: sons naturais, humanos, industriais ou tecnológicos.</li><li>● Gêneros textuais, seus autores, características e suportes.</li><li>● O corpo e o espaço.</li><li>● Textura peso, capacidade e tamanho dos objetos.</li><li>● Medidas padronizadas e não padronizadas de comprimento, massa capacidade e tempo.</li><li>● Noções de Tempo.</li><li>● Medidas padronizadas e não padronizadas de tempo.</li></ul>
<b>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES</b>	<b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS:</b> <b>EI02EO02) Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Enfrentar desafios em brincadeiras e jogos para desenvolver confiança</li></ul>

## CONTEÚDOS?

em si próprio.

- Reconhecer sua identidade, seu nome, suas histórias e características.

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

- Cooperar com os colegas e adultos.
- Participar de situações de brincadeira buscando compartilhar enredos e cenários.
- Demonstrar atitude de escuta e/ou atenção visual para compreender o outro.

**(EI02EO05) Perceber que as pessoas têm características físicas diferentes, respeitando essas diferenças.**

- Reconhecer diferenças e semelhanças das pessoas quanto a: 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.
- Brincar de faz de conta assumindo diferentes papéis e imitando ações e comportamentos de seus colegas, expandindo suas formas de expressão e representação.

### **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 jogos de montar, empilhar e encaixar, realizando construções cada vez mais complexas e orientando-se por noções espaciais.
- Participar de situações identificando a localização de objetos: à frente, atrás, no alto, embaixo, dentro, fora etc.

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

- Explorar o uso de tesouras.
- Participar de situações que envolvam o rasgar, o enrolar e o amassar.
- Executar habilidades manuais utilizando recursos variados: linha, lã, canudinho, argolas e outros.

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

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

- Explorar e identificar possibilidades sonoras de objetos de seu cotidiano ou de instrumentos musicais.
- Perceber o som de diferentes fontes sonoras presentes no dia a dia: buzina, despertador, toque do telefone, sino, apito dentre outros.
- Conhecer objetos, canções, instrumentos ou manifestações culturais que são típicas de sua cultura, região ou de outras culturas.

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

**(EI02EF08) Manipular textos e participar de situações de escuta para ampliar seu contato com diferentes gêneros textuais (parlendas, histórias de aventura, tirinhas, cartazes de sala, cardápios, notícias etc.).**

- Ouvir e apreciar histórias e outros gêneros textuais como poemas, contos, literatura popular, lendas, fábulas, parlendas e músicas percebendo suas funções.
- Participar de atividades de culinária fazendo uso de cadernos/livros de receitas.
- Brincar recitando parlendas.
- Identificar suportes e gêneros textuais que sejam típicos de sua cultura.

**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).**

- Observar objetos produzidos em diferentes épocas e por diferentes grupos sociais a fim de perceber características dos mesmos.
- Realizar classificação em diferentes situações de acordo com critérios: tamanho, forma, cor, peso e comprimento percebendo semelhanças e diferenças nos objetos.
- Participar de situações que envolvam os sistemas de medida de comprimento, de massa e de capacidade.

**(EI02ET06) Utilizar conceitos básicos de tempo (agora, antes, durante, depois, ontem, hoje, amanhã, lento, rápido, depressa, devagar).**

- Participar de atividades de culinária ou produções artísticas que envolvam: pintura, experiências com argila e outras situações para perceber a importância do tempo para esperar de preparo ou até secagem.
- Explorar diferentes instrumentos de nossa cultura que usam números, grandezas e medidas de tempo em contextos significativos que permitam

pensar e experienciar medidas de tempo como: calendário, relógio, ampulheta e etc.

**10/08 A 14/08/2020**

**INFANTIL 3**

**SEGUNDA-FEIRA 10/08/2020**

**Esconde – Esconde:**



Pode brincar quantas pessoas quiser. Uma criança tapa os olhos e encosta em uma parede (local que será titulado de “Pique”) e conta até 10 (ou quanto tempo for combinado). As outras crianças precisam se esconder. Assim que o tempo acabar, aquela que estava de olhos tapados, abre os olhos e vai em busca dos outros integrantes dessa brincadeira. Assim que ele encontra alguém, ambos precisam sair correndo até o “Pique”. Se quem chegar primeiro ao “pique” for quem estava contando, essa pessoa deve gritar “Pego 1, 2, 3...e fala o nome da pessoa”. Se quem chegar primeiro for quem estava escondido, ele grita “Salvo 1, 2, 3”. O primeiro que o pegador gritar o nome no pique será o próximo pegador, mas mesmo assim tem que achar todos os participantes, até o final!

**TERÇA- FEIRA DIA 11/08/2020**

**HISTÓRIA : DONA BARATINHA**

**OBJETIVOS:**

- \_\_Aprender a recontar a história de sua maneira
- \_\_Conhecer os personagens e destacar os principais.
- \_\_Proporcionar aos alunos a possibilidade de ouvir, sentir emoções e viver a fantasia por meios da leitura infantil..

.Ouça e assista a história, recontar o que entendeu o que mais gostou, observando ao redor nomear objetos, brinquedos que começam com a letra B, ex: bola, bicicleta, bacia, boneca, biscoito, bolo etc. Antes porém recapitulando o alfabeto nomeando junto com a mamãe. Pesquise em jornais, revista, papel de propaganda etc., recortando a letra B e depois faça a colagem dentro da letra B impressa.

PARA QUEM TEM ACESSO A INTERNETE O LIK DA HISTÓRIA.

<https://youtu.be/LEa17NS7Uok>



Ela quase não ouviu, e disse:

- Ah, agora sim, eu me caso com você!

E começaram os preparativos para a festa.

No dia do casamento o rato foi até a cozinha para cheirar de perto as comidas.

Estava sendo preparada uma sopa deliciosa para ser servida aos convidados.

O rato, atraído pelo cheiro, quis ver a sopa mais de perto e subiu até a alça do caldeirão e, acredite: CAIU DENTRO DA PANELA!

As cozinheiras ficaram apavoradas.

Lá na igreja, Dona Baratinha, toda enfeitada com seu vestido de noiva, esperava, esperava... E nada do noivo.

Até que ela ficou muito brava e falou:

- Quem esse rato pensa que é para me deixar esperando assim?

Nesta hora, vinham chegando as cozinheiras da festa e deram a triste notícia à noiva.

No começo ela chorou, mas depois pensou:

- Até que tive sorte! Pelo menos não me casei com um noivo que gostava mais de sopa do que de mim! Melhor eu ficar sozinha e gastar meu dinheirinho para me divertir!

E foi assim.

PARA QUEM TEM ACESSO A INTERNET O LINK DA MÚSICA.

<https://youtu.be/l7VsurR48Ew>

#### A BARATA DIZ QUE TEM.

A Barata diz que tem sete saias de filó  
É mentira da barata, ela tem é uma só  
Ah ra ra, iá ro ró, ela tem é uma só !

A Barata diz que tem um sapato de veludo  
É mentira da barata, o pé dela é peludo  
Ah ra ra, lu ru ru, o pé dela é peludo !

A Barata diz que tem uma cama de marfim  
É mentira da barata, ela tem é de capim  
Ah ra ra, rim rim rim, ela tem é de capim

A Barata diz que tem um anel de formatura  
É mentira da barata, ela tem é casca dura  
Ah ra ra , iu ru ru, ela tem é casca dura

a barata diz que vai viajar de avião  
é mentira da barata ela vai de caminhão  
Ah ra ra , iu ru ru, ela vai de caminhão

**QUARTA- FEIRA 12/08/2020**

**A palavra é:**



Brincadeira que mistura música e memória. Uma pessoa é a responsável por ditar uma palavra para o grupo. Quem for o primeiro a cantar uma música com a palavra ditada, ganha um ponto. (Palavra: Gato/ Música: Atirei o pau no gato to... mas o gato to...). Aquele que cantou primeiro toma a posição de responsável. O legal é pensar em palavras difíceis.

**QUINTA - FEIRA DIA 13/08/2020**

**HISTÓRIA : A ARANHA RENDEIRA.**

**ATIVIDADE: CONSTRUINDO A ARANHA.**

Ouçã e veja com muita atenção a história, recont e que mais lhe chamou à atenção , aproveitar a oportunidade nomear coisas, palavras que começam que a letra **A** ex: amigo, amor, armário, abacaxi , abacate, anel etc. Nesta atividade você vai precisar de : uma folha de sulfite, tinta preta ou marrom se não tiver pode ser de qualquer cor, pincel, canetinha preta ou marrom. Passar o tinta por toda a palma da mão, carimbar no sulfite de maneira que os dedos fiquem para baixo, depois de seco molhar as pontas dos dedos com tinta branca para fazer os olhos, se não tiver recorte um círculo pequeno de papel branco e cole os olhos, e com a canetinha fazer dos pontinhos pretos nos olhos. Depois utilizar a canetinha para fazer as teias de sua maneira com auxílio da mamãe e do papai, Não esqueça se escrever o nome e a data.





PARA QUEM TEM ACESSO A INTERNET O LINK DA HISTÓRIA “ A ARANHA RENDEIRA”

<https://youtu.be/qombBSOp8dE>

## **HISTÓRIA: A ARANHA RENDEIRA.**

Era uma vez uma casa tão velha,tão velha, que ficava deitada o dia inteiro, deitando pensando que já fosse noite, chegando a hora de dormir, ela usava pijama e meia nos pés da cama. Lá no alto do telhado todo esburacado tinha uma chaminé, saia uma fumacinha cinza de um carvão que havia sido queimado a muito tempo.

As escadas subiam-se pernetas só havia degraus de um lado e do outro, direito, direito, esquerdo, esquerdo, a geladeira usava roupão porque morria de frio, a torneira da pia vivia resfriada com o nariz escorrendo, a porta quando abria, abria rangendo, rangendo assim de porta velha e a maçaneta vivia pendurada triste.

As janelas bocejavam quando se abriam pondo a mostra as sua cortinas, rotas e desbotadas, mas mesmo assim era uma casa habitável porque morava uma aranha. Uma aranha não, desculpe, uma artesã, uma Aranha Rendeira que tecendo pelo teto subindo pelas paredes unia as janelas às portas .

Eu acho até que por isso que essa casa não cai, as teias tinham os mais variados desenhos, mal terminava uma teia ela já embrenhava em outro trabalho tornando impossível alguém passar por ali sem ser envolvido pela obra da artista. Mas um dia o dono da casa resolveu vendê-la. E começaram as visitas das pessoas interessadas em comprar aquela casa velha, onde tudo era velho, menos as teias que a aranha tecia. Assim que a aranha se deu conta que seria despejada tratou de elaborar um projeto especial para não deixar ninguém querer morar naquela casa. Teceu teias bem forte do chão ao teto, e assim impedia a passagem de qualquer que fosse, depois se o intruso conseguia vencer o primeiro obstáculo, teria a teia central, cruzada de uma parede a outra assemelhando o desenho de raio laser. Para ultrapassá-la só seria possível uma pessoa muito ágil, depois se nada disso bastasse, restava ainda a teia escalada, isso mesmo, uma teia que é preciso usar um equipamento especial, sabe aquele de cadeirinha.

E aí subir e ficar dependurado muito tempo. Olha só que aranha esperta, sendo assim todos fracassaram, e ninguém queria comprar a casa velha.

Até que um dia veio uma criança, há. Há... crianças, pois é essa criança começou a brincar na teia, subia, descia, passava por baixo, passava por cima, dependurada gangorreava toda feliz. O dono vendo aquilo resolveu transformar a casa velha num lugar de diversão, e você acha que a aranha ficou aborrecida, a Aranha Rendeira, artesã e artista, virou estrela, isso mesmo, coisa de artista, gosta de ser admirada. E prosseguiu tecendo aqui, ali, a casa velha virou o museu, a Aranha

Rendeira aberta à visita.

PARA QUEM TEM ACESSO A INTERNET O LINK DA MÚSICA

<https://youtu.be/MuBgIfBR1kA>

## **A Dona Aranha**

Subiu pela parede  
Veio a chuva forte  
E a derrubou

Já passou a chuva  
O sol já vem surgindo  
E a dona aranha  
Continua a subir

Ela é teimosa  
E desobediente  
Sobe, sobe, sobe  
E nunca esta contente

A dona aranha  
Desceu pela parede  
Veio a chuva forte  
E a derrubou

Já passou a chuva  
O sol já vem surgindo  
E a dona aranha  
Continua a descer

Ela é teimosa  
E desobediente  
Desce, desce, desce  
E nunca esta contente

**SEXTA- FEIRA 14/08/2020**

### **ATIVIDADE: DESCRIÇÃO DE SI PRÓPRIO E DO OUTRO.**

Em frente do espelho junto com o adulto falar sobre suas características em voz alta. Diante de sua imagem vai fazendo sua descrição.

- Cor, comprimento do cabelo (se o cabelo é louro, castanho, ou preto; se é liso, cacheado ou crespo; se é curto ou comprido).

-Cor dos olhos: preto, azul, verde ou castanho.

- Cor da pele: Branca, negra, morena ou parda.

-Com quem se acha parecido (a), com a mãe ou com o pai ou com outra pessoa da família.

-Descreve a roupa que está vestindo.



### **LETRA DA MÚSICA**

#### **A COBRA E O PÉ DE LIMÃO**

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?

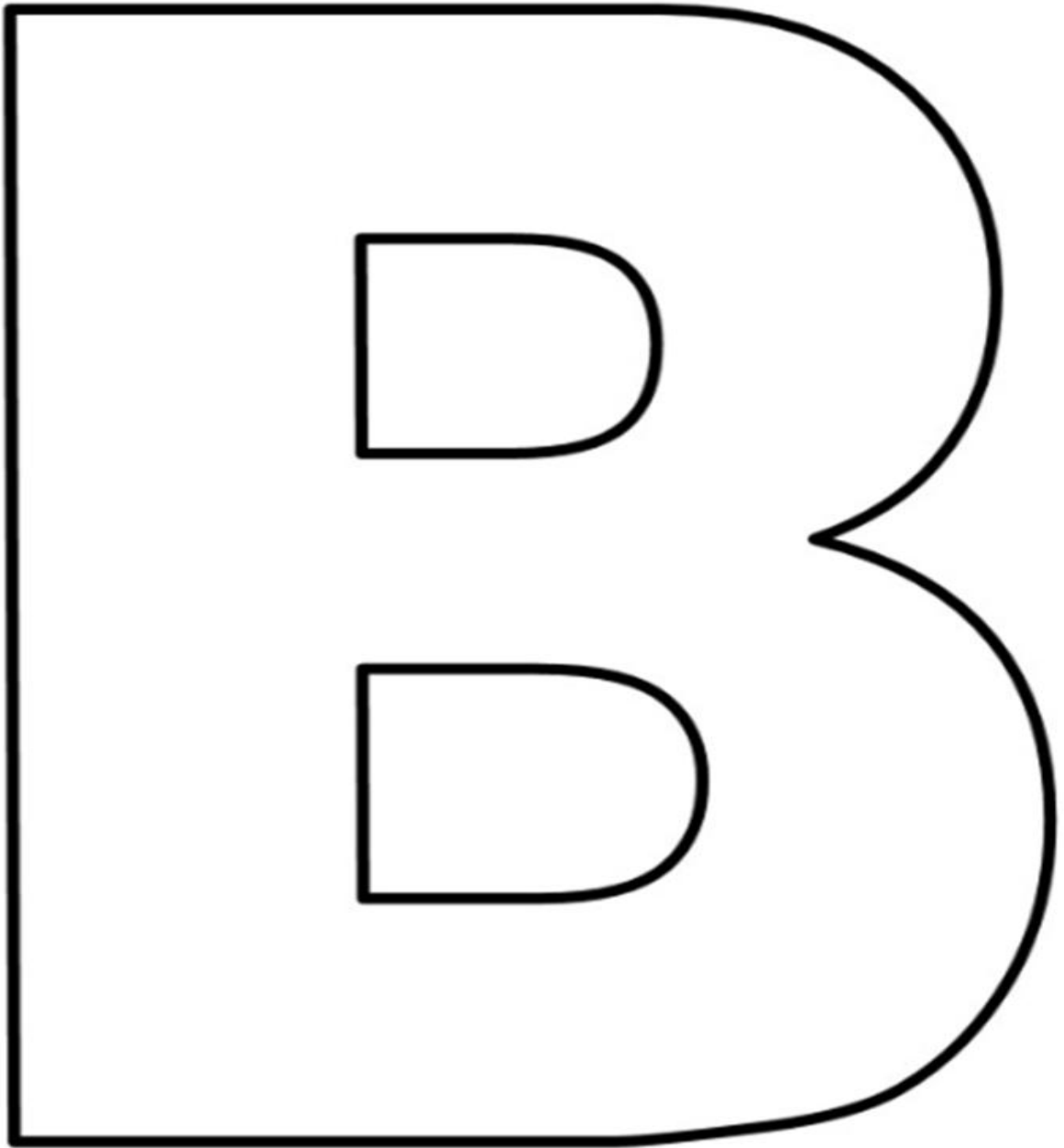
A cobra vai descendo, vai, vai, vai

Vai desenrolando, vai, vai, vai.

Para quem tem acesso a internet segue o link da música  
<https://www.youtube.com/watch?v=7IdGhRPypII>

ATIVIDADE DO DIA 11/08/2020

ALUNO: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_\_



**ATIVIDADE DO DIA 14/08/2020**

**ALUNO(A): \_\_\_\_\_ DATA:**

**DESENHE NO ESPAÇO ABAIXO O SEU AUTORRETRATO.**