



**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: 03/08 à 07/08/2020

O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:	SABERES E CONHECIMENTOS: <ul style="list-style-type: none">● Próprio corpo e suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas.● Respeito à individualidade e diversidade.● Comunicação verbal e expressão de sentimentos.● Nome próprio e do outro.● Características físicas: semelhanças e diferenças.● Orientação espacial.● Diversidade musical de várias culturas locais, regionais e globais.● Paisagem sonora: sons naturais, humanos, industriais ou tecnológicos.● Gêneros textuais, seus autores, características e suportes.● O corpo e o espaço.● Textura peso, capacidade e tamanho dos objetos.● Medidas padronizadas e não padronizadas de comprimento, massa capacidade e tempo.● Noções de Tempo.● Medidas padronizadas e não padronizadas de tempo.

**PARA QUE
VAMOS
ESTUDAR
ESSES
CONTEÚDOS?**

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS:

EI02EO02) Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.

- Enfrentar desafios em brincadeiras e jogos para desenvolver confiança 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

	<p>diferenças nos objetos.</p> <ul style="list-style-type: none">● Participar de situações que envolvam os sistemas de medida de comprimento, de massa e de capacidade. <p>(EI02ET06) Utilizar conceitos básicos de tempo (agora, antes, durante, depois, ontem, hoje, amanhã, lento, rápido, depressa, devagar).</p> <ul style="list-style-type: none">● 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.

**COMO VAMOS
ESTUDAR OS
CONTEÚDOS?**

INFANTIL 3

SEGUNDA-FEIRA 03/08/2020

BRINCADEIRA: ARREMESSO COM OS PÉS

Para realizar a atividade você vai precisar de:

- um tapete.
- brinquedos diversos de tamanho médio.
- um cesto ou caixa.

VAMOS BRINCAR DE ARREMESSO COM OS PÉS

Primeiramente, estenda o tapete no chão para a criança deitar.

O cesto será colocado próximo a cabeça da criança e os brinquedos deverão estar dispostos enfileirados próximos aos pés.

Com os pés, e sem auxílio das mãos, a criança deverá pegar os brinquedos, um por vez e colocá-los dentro do cesto.

Agora é só se divertir!

<https://www.youtube.com/watch?v=bNGQnbTqLu0>



TERÇA-FEIRA 04/08/2020

HISTÓRIA: A CIGARRA E A FORMIGA.

ATIVIDADE: EXERCITANDO A ESCRITA ATRAVÉS DO USO DOS PREGADORES DE ROUPA.

Ouçã e veja a história com atenção, depois converse com a mamãe e o papai o que achou da história, fazendo questionamentos sobre a importância do trabalho em nossas vidas de onde vem o nosso sustento. Agora vamos procurar coisa, objetos e brinquedos que começam com as letras C de cigarra e F de formiga ex: fogão, cobertor, camiseta, feijão, caneta, faca, cenoura etc.

A nossa atividade de hoje é encaixar as letras que compõe as palavras: cigarra e formiga utilizando pregadores de roupa cada um com uma

letrinha aí é só procurar a letra correspondente e encaixar.



PARA QUEM TEM ACESSO A INTERNET O LINK DA HISTÓRIA.

<https://youtu.be/ocHOzZvdS1Y>

A CIGARRA E A FORMIGA.

Certa vez, uma cigarra cantava alegre em cima de um muro de cimento enquanto, lá em baixo, as formiguinhas trabalhavam, elas carregavam centenas de folhinhas para o formigueiro

Então a cigarra perguntou:

__ Por que vocês trabalham tanto assim? Vocês deveriam ter uma vida mais fácil, venham cantar comigo!

__ não estamos guardando comida para não faltar durante o inverno. E a cigarra continuou a cantar...

O inverno chegou os flocos de neve caíam do céu sem parar. A cigarra não tinha o que comer. Tudo ficou gelado

Faminta, a cigarra bateu a porta do formigueiro pedindo para entrar

__ Ajudem-me, amigas, estou faminta!

__ Por que você não trabalhou, dona cigarra?

__ Eu cantava para alegrar o trabalho de vocês, mas agora não tenho comida e nem abrigo.

__ Entre vamos ajudá-la. As formigas ofereceram à cigarra um delicioso jantar e uma cama macia. A cigarra ficou protegida dentro do formigueiro até o fim do inverno.

Veio a primavera, a cigarra agradeceu às formigas e continuou a cantar, alegrando o trabalho delas.

<https://youtu.be/6ptZr8UC-bo>

MÚSICA: A FORMIGUINHA CORTA FOLHA E CARREGA

A Formiguinha corta folha e carrega
Quando é pesada a outra pega
Vejam só que exemplo glorioso
A Formiguinha ensinando o preguiçoso.
Deus não quer preguiçoso em sua obra

Deus não quer preguiçoso em sua obra
Deus não quer preguiçoso em sua obra
Deus quer sua obra feita Porque se não o tempo sobra
Deus não quer preguiçoso em sua obra
Deus não quer preguiçoso em sua obra
Deus não quer preguiçoso em sua obra
Porque se não o tempo sobra

QUARTA-FEIRA 05/08/2020

Com ajuda de um responsável, coloque vários potes plásticos de cozinha aberto no chão para que a criança procure e encontre a tampa certa de cada um. Quanto maior a variedade de tamanhos e formatos, melhor. “O jogo dos potes ainda ajuda na identificação de GRANDE E PEQUENO” e formas geométricas.

-mostre para quem ta te ajudando, o pote maior.

-Faça uma seqüência ordenando os potes do menor para o maior.



Link da música TRÊS PALAVRINHAS

<https://www.youtube.com/watch?v=by57a60VfqA>

TRÊS PALAVRINHAS

Três palavrinhas só
Eu aprendi décor
Deus é amor
Tralala lala lala

Três palavrinhas só
Eu aprendi décor
Deus é amor
Tralala lala lala

Três palavrinhas só
Eu aprendi décor

Deus é amor
Tralala lala lala

QUINTA-FEIRA 06/08/2020

ATIVIDADE: PINTAR BEM BONITO A CINDERELA.

Ouçã e assista com muita atenção a história da Cinderela, comentar com a mamãe ou o papai sobre o que mais gostou ou não gostou, aproveitar o momento para reforçar uma das letras do alfabeto que é o C de Cinderela, nomear algumas coisas com essa inicial ex: cinto, caminhão, coração, caneta, caderno, coca cola, etc. Depois com atividade impressa, pinte bem bonita a Cinderela e o príncipe. Não se esqueça de escrever o nome e a data na atividade.

PARA QUEM TEM ACESSO A INTERNET O LINK DA HISTÓRIA.

<https://youtu.be/EuAlkUG1MYy>

HISTÓRIA: CINDERELA.

ERA UMA VEZ uma bela jovem chamada Cinderela que vivia com o seu pai, um comerciante viúvo e muito rico.

Cinderela perdera a mãe ainda criança e o seu pai, pensando que Cinderela precisava de uma nova mãe, decidiu casar-se novamente.

A madrasta da Cinderela, também era viúva e tinha duas filhas muito feias e muito más, do seu primeiro casamento.

Como o pai de Cinderela viajava muito, a madrasta malvada e as suas novas irmãs obrigavam a Cinderela, na ausência do pai, a fazer todos os trabalhos domésticos, fazendo troça dela sempre que podiam, e fingindo-se muito amigas na presença do pai.

Quando o pai de Cinderela morreu, por ordem da madrasta, Cinderela passou a dormir no sótão e a vestir-se de farrapos. Cinderela nada mais tinha que o seu pobre quarto e os seus amigos animais que habitavam na floresta.

Um certo dia foi anunciado naquele reino que o Rei iria dar um baile no castelo, para que o seu filho, um jovem e belo príncipe, pudesse escolher entre todas as jovens do reino, aquela que seria sua esposa.

Temendo que Cinderela fosse escolhida pois ela era realmente muito bela, a madrasta proibiu Cinderela de ir ao baile, argumentando não ter roupas adequadas para a vestir, enquanto suas irmãs experimentavam vestidos luxuosos para a festa.

Cinderela como era muito habilidosa, decidiu fazer o seu próprio vestido, com ajuda dos seus amiguinhos da floresta. No final estava

satisfeita pois tinha conseguido fazer um bonito vestido.

Mas, na noite do baile, a madrasta e as suas filhas descobriram o vestido e rasgaram-no em mil pedaços!

Desolada, Cinderela foi para o seu quarto a chorar. Sentada à janela, lamentava-se:

Como sou infeliz! Não tenho nem tecido nem tempo para fazer um novo vestido...

Nesse mesmo momento, apareceu a sua fada madrinha que lhe disse:

-Não chores mais Cinderela, pois com a minha varinha mágica transformarei esta abóbora num coche puxado por quatro lindos cavalos brancos e destes panos velhos farei o mais formoso dos vestidos!

E então, Cinderela apareceu vestida com um sumptuoso vestido azul e uns delicados sapatinhos de cristal; ao seu lado encontrava-se uma luxuosa carruagem dourada e um cocheiro muito bem vestido que gentilmente, lhe abria a porta.

Cinderela feliz da vida, entrou na carruagem, mas não sem antes ouvir as recomendações da fada madrinha:

- O encantamento terminará à meia-noite por isso terás de voltar a casa antes da última badalada, pois tudo voltará a ser o que era.

A jovem menina acenou que sim à fada com a cabeça, e partiu em direção ao castelo.

Quando entrou no salão, Cinderela estava tão bela que a madrasta e as suas irmãs, apesar de acharem aquele rosto familiar, não conseguiram reconhecê-la.

O príncipe, que não tinha demonstrado até então qualquer interesse pelas meninas que se encontravam na festa, mal viu Cinderela, apaixonou-se perdidamente por ela.

Cinderela e o príncipe dançaram a noite inteira até que o relógio do castelo começou a tocar as doze badaladas. Cinderela ao ouvir o relógio, fugiu correndo pela escadaria que levava até aos jardins, mas no caminho, deixou ficar um dos seus sapatos de cristal.

O príncipe desolado, apanhou o sapato e, no dia seguinte ordenou aos criados do palácio que procurassem por todo o reino a dona daquele pequeno e delicado sapato de cristal.

Os criados foram percorrendo todas as casas e experimentando o sapato em cada uma das jovens. Quando chegaram a casa da Cinderela, a madrasta só chamou as suas duas filhas e ordenou ao criado que lhes colocasse o sapato. Por muito que se esforçassem o sapato não serviu a nenhuma das irmãs.

Foi então que Cinderela surgiu na sala, e o criado insistiu em calçar-lhe o sapato. Este entrou sem dificuldade alguma. A madrasta e as suas duas filhas nem queriam acreditar.

O príncipe, sabendo do sucedido, veio imediatamente buscar a

Cinderela, montado no seu cavalo branco e levou-a para o castelo, onde a apresentou ao rei e à rainha. Poucos dias depois, casaram-se numa linda festa, e foram felizes para sempre.

<https://youtu.be/0hhz7KSEIAE>

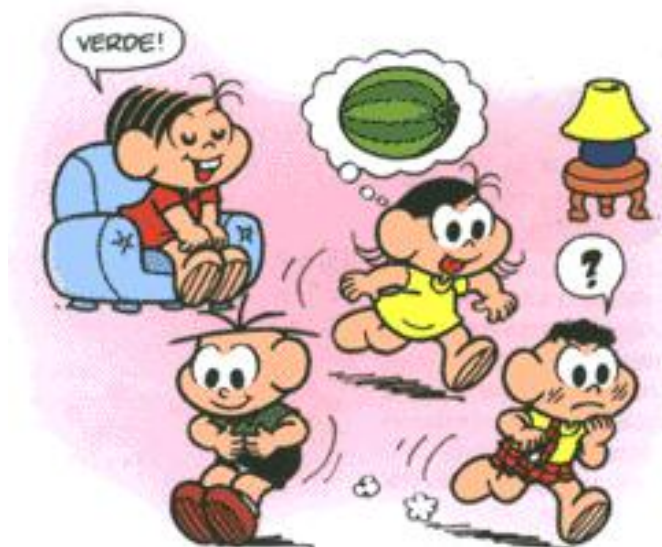
ATIREI O PAU NO GATO

Atirei o pau no gato
Mas o gato
Não morreu reu reu
Dona Chica
Admirou-se se
Do berro, do berro que o gato deu
Miau
Não atire o pau no gato
Porque isto tô
Não se faz, faz, faz
O gatinho nhô
É nosso amigo
Não devemos maltratar os animais jamais.

SEXTA-FEIRA 07/08/2020

BRINCADEIRA: ELEFANTINHO COLORIDO

Uma criança é escolhida para comandar o jogo. Ela fica na frente das demais e diz: “Elefantinho colorido!” O grupo responde: “Que cor?” O comandante escolhe uma cor e os demais saem correndo para tocar em algo que tenha aquela tonalidade. Se o pegador encostar em uma criança antes de ela chegar à cor, ela é capturada. Para ficar mais divertido, o comandante tem de escolher uma cor difícil de encontrar dentro do espaço que está acontecendo a brincadeira. Vence a brincadeira quem não for pego.



ALUNO: _____ DATA: _____

ATIVIDADE: PINTA A CINDERALA E O PRÍNCIPE

