



**Prefeitura  
de Rolândia**

**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

**EDUCAÇÃO INFANTIL – ROTEIRO**

**ROTEIRO DE RECUPERAÇÃO DE ATIVIDADES**

**INFANTIL 2**

**1º E 2º TRIMESTRE**

**PROFESSORAS: EDILENE, NEIDE**

**- INFANTIL II CRIANÇAS BEM PEQUENAS (2 ANOS)**

**ENTREGA: 24/08/2020**

**ENTREGAR NO CMEI ATÉ: 04/09/2020**

<b>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</b>	<b><u>SABERES E CONHECIMENTOS:</u></b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Próprio corpo e suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas.</li><li>● Sensações, emoções e percepções.</li><li>● Coordenação motora ampla: equilíbrio, destreza e postura corporal.</li><li>● Orientação espacial.</li><li>● Linguagem oral e corporal.</li><li>● Jogos expressivos de linguagem corporal.</li><li>● Suportes, materiais e instrumentos para desenhar, pintar, folhear.</li><li>● Os objetos, suas características, propriedades e funções.</li><li>● Semelhanças e diferenças entre elementos.</li><li>● Elementos da natureza.</li><li>● Animais, suas características e seus modos de vida.</li><li>● Números e quantidades</li><li>● Audição e percepção de sons e músicas.</li><li>● Sons da língua e sonoridade das palavras.</li><li>● Relação entre imagem e narrativa.</li><li>● Suportes, materiais e instrumentos para desenhar, pintar, folhear.</li><li>● Sons e ritmos.</li><li>● Gêneros Textuais.</li></ul>
<b>PARA QUE VAMOS ESTUDAR</b>	<b><u>CAMPOS DE EXPERIÊNCIA:</u></b> <b><u>O EU O OUTRO E NÓS:</u></b> <b>(EI02EO03) Compartilhar os objetos e os espaços com crianças da</b>

<p><b>ESSES</b></p> <p><b>CONTEÚDOS?</b></p>	<p><b>mesma faixa etária e adultos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Brincar coletivamente em diversos espaços.</li> </ul> <p><b>(EI02EO06) Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participar da construção e respeitar normas e combinados de convívio social, de organização e de utilização dos espaços da instituição.</li> </ul> <p><b><u>CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:</u></b></p> <p><b>(EI02CG01) Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura no cuidado de si e nos jogos e brincadeiras.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participar de situações de deslocamento e movimento do corpo fora e dentro da sala.</li> <li>• 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.</li> </ul> <p><b>(EI02CG03) Explorar formas de deslocamento no espaço (pular, saltar, dançar), combinando movimentos e seguindo orientações.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participar de situações de deslocamento e movimento do corpo fora e dentro da sala.</li> <li>• 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.</li> </ul> <p><b><u>ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:</u></b></p> <p><b>(EI02EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceber seus desenhos como uma forma de comunicação.</li> </ul> <p><b>(EI02EF03) Demonstrar interesse e atenção ao ouvir a leitura de histórias e outros textos, diferenciando escrita de ilustrações, e acompanhando, com orientação do adulto-leitor, a direção da leitura (de cima para baixo, da esquerda para a direita).</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fazer uso de diferentes técnicas, materiais e recursos gráficos para produzir ilustrações.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Gêneros textuais</li> <li>☞ Vocabulário</li> </ul> <p><b>(EI02EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Produzir marcas gráficas com diferentes suportes de escrita</li> </ul>
--	---

conhecendo suas funções.

- Conceber seus desenhos como uma forma de comunicação.

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

**(EI02t03) Compartilhar, com outras crianças, situações de cuidado de plantas e animais nos espaços da instituição e fora dela.**

☞ Transformação da natureza.

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

Compreender e realizar comandos: dentro, fora, em cima, embaixo, ao lado, frente, atrás, etc., identificando essas posições no espaço.

**(EI02ET05) Classificar objetos, considerando determinado atributo (tamanho, peso, cor, forma etc.).**

- Explorar e descobrir as propriedades dos objetos e materiais: tamanho, peso, forma, cor, dentre outras possibilidades.

**(EI02ET07) Contar oralmente objetos, pessoas, livros etc., em contextos diversos.**

- Realizar contagem oral durante brincadeiras.

Participar de brincadeiras que envolvam a recitação da sequência numérica por meio de cantigas, rimas, lendas e ou parlendas.

# ROTEIRO DE RECUPERAÇÃO DE ATIVIDADES

## INFANTIL 2

### 1 TRIMESTRE

#### SUGESTÃO DE ATIVIDADES: 1

- ☞ **Corrida dos sapatos.** Colocar vários pares de calçados em um determinado local. Fazer contagem oral até três junto com a criança, que deverá correr até os sapatos, procurar qual é o seu par, calçá-lo e correr até o ponto de chegada. Em seguida, dê papel sulfite e giz de cera e peça para seu filho(a) fazer um desenho representando a brincadeira. **Anote o nome da criança e a data da atividade.**



Imagem ilustrativa

- ☞ **Ouvir a música “se você está contente”**, dance, cante, faça gestos, link abaixo:

<https://youtu.be/NdZqmWWdxmM>

#### Se Você Está Contente

Se você está contente bata palmas  
Se você está contente bata palmas  
Se você está contente, quer mostrar  
Pra toda gente  
Se você está contente bata palmas  
Se você está contente bata o pé  
Se você está contente bata o pé  
Se você está contente, quer mostrar  
Pra toda gente  
Se você está contente bata o pé  
Se você está contente dê risada  
Há háhá  
Se você está contente dê risada  
Há háhá  
Se você está contente, quer mostrar  
Pra toda gente

Se você está contente dê risada  
Se você está contente grite viva  
Viva! Se você está contente grite viva  
Viva! Se você está contente, quer mostrar  
Pra toda gente  
Se você está contente dê risada  
Se você está contente grite viva  
Viva! Se você está contente grite viva  
Viva! Se você está contente, quer mostrar  
Pra toda gente  
Se você está contente grite viva  
Viva!

### **SUGESTÃO DE ATIVIDADES: 2**

- 🔗 **Ouvir a história cantada “Família Original”, link abaixo.** Pegue uma folha de papel sulfite e peça para seu filho(a) colocar a mão aberta sobre a folha. Faça o contorno da mão com giz de cera, peça para seu filho(a) fazer a contagem oral da quantidade de dedos que ele (a) tem nas mãos, depois conte os seus dedos também, explique que é a mesma quantidade. Em seguida, a criança vai desenhar olhos, nariz e boca em cada dedinho.

**Anote o nome da criança e a data da atividade.**



Imagem ilustrativa

<https://youtu.be/t8Mg1LmOANA>



**Família Original**

Imagem ilustrativa

Aqui vive um alegre pessoal  
Família bem original  
Um pai, uma mãe, um irmão, uma irmã  
Bebê tão bonito e gentil  
Bebê tão bonito e gentil  
Que forte é o pai polegar

A mãe a rainha do lar  
O irmão é maior, a irmã é menor  
Bebê vamos nós embalar  
Bebê vamos nós embalar  
Que forte é o pai polegar  
A mãe a rainha do lar  
O irmão é maior, a irmã é menor  
Bebê vamos nós embalar  
Bebê vamos nós embalar  
Aqui viver um alegre pessoal  
Família bem original  
Um pai, uma mãe, um irmão, uma irmã  
Bebê tão bonzinho e legal  
Família bem original  
Família bem original

### **SUGESTÃO DE ATIVIDADES:3**

🔗 **Assistir o vídeo da história “João e o pé de feijão”,** link abaixo. Em seguida, mostre a seu filho(a) o feijão. Explique que é um alimento, que é muito gostoso, que faz parte da nossa alimentação, etc. **Dê giz de cera para seu filho(a) pintar a gravura do feijão, o impresso está na última página, coloque o nome da criança e a data.** Em seguida, pegue um chumaço de algodão, coloque dentro de um copo descartável e sobre o algodão, coloque um ou mais grãos de feijão e um pouquinho de água, deixe em um local que pegue um pouco de sol e coloque água quando necessário. Todos os dias, dê uma olhadinha junto com a criança para acompanhar o crescimento do feijão.

<https://youtu.be/ECwNndODpg>



Imagem ilustrativa

**O objetivo deste experimento é plantar e observar a germinação e o desenvolvimento do grão de feijão. Regar, cuidar e acompanhar o feijão crescer, é importante nessa faixa etária, desperta a curiosidade e o interesse da criança pela natureza.**

### **JOÃO E O PÉ DE FEIJÃO** - Texto de Roberto Belli

Era uma vez um menino chamado João, que vivia com sua mãe, uma pobre viúva, numa cabana bem longe da cidade.

Um dia, a mãe de João disse:

- Joãozinho, acabou a comida e o dinheiro. Vá até a cidade e venda a nossa vaquinha, o único bem que nos resta.

João foi para a cidade e, no caminho, encontrou um homem que o convenceu a trocar a vaquinha por sementes de feijão. O homem disse:

- Com estas sementes de feijão jamais passarão fome. - João acreditou e trouxe as sementes para casa. Quando a mãe de João viu as sementes, ficou furiosa. Jogou tudo pela janela.

Na manhã seguinte, João levantou com muita fome e foi até o quintal. Ficou espantado quando viu uma enorme árvore que ia até o céu. Nem chamou sua mãe. Decidiu subir pelo pé de feijão até chegar a copa.

João ficou maravilhado ao encontrar um castelo nas nuvens e quis vê-lo de perto.

De repente, uma mulher enorme surgiu de dentro do castelo e o agarrou:

- O que faz aqui, menino? Será meu escravo. Mas o Gigante não pode saber, por isso, vou escondê-lo. Se ele ver você, com certeza vai comê-lo.

O Gigante chegou fazendo muito barulho. A mulher havia escondido João num armário. O Gigante rugiu:

- Sinto cheiro de criança! E farejou em todos os cantos à procura de uma criança que estivesse escondida ali.

A mulher adiantou-se e respondeu para o gigante:

- Este cheiro é da comida que irei servi-lo. Sente-se à mesa, meu senhor.

O Gigante comeu o saboroso alimento. Depois, ordenou à sua uma galinha prisioneira que pusesse um ovo de ouro, e a uma harpa que tocasse uma bela melodia. Então, o Gigante adormeceu em poucos minutos.

Vendo que a mulher havia se esquecido dele, João saiu do armário e, rapidamente, libertou a galinha e também a harpa.

Mas a galinha cacarejou e a harpa fez um som estridente. Por isso, o Gigante despertou.

Com a galinha debaixo do braço e a harpa na outra mão, João correu e o Gigante foi atrás dele.

João chegou primeiro ao tronco do pé de feijão e deslizou pelos ramos. Quando estava chegando ao chão, gritou para sua mãe, que o esperava:

- Mamãe, vá buscar um machado, tem um Gigante atrás de mim!

Com o machado, João cortou o tronco, que caiu com um estrondo. Foi o fim do Gigante. E todas as manhãs, a galinha põe ovos de ouro e a harpa toca para João e sua mãe que viveram felizes para sempre e nunca mais sentiram fome.

## ROTEIRO DE RECUPERAÇÃO DE ATIVIDADES

2º TRIMESTRE

INFANTIL 2

ATIVIDADE:1

**Assistir o vídeo da música “Quem mora na casinha”**, link abaixo. Faça perguntas para seu filho(a), sobre quem são os personagens da canção, peça que imite o som dos personagens, quais as cores citadas na canção, estimule seu filho(a) a falar, é importante para o desenvolvimento da oralidade. Em seguida pergunte qual animal que mais gostou na música e peça para fazer um **desenho**.

<https://youtu.be/NRLJJfV5jZc>



Imagem ilustrativa

### **Quem mora na casinha?**

Quem mora na casinha vermelhinha? A galinha

Quem mora na casinha amarelinha? O patinho

Quem mora na casinha verdinha? Sapinho

Quem mora na casinha azulzinha? O coelhinho

Quem mora na casinha marronzinha? O porquinho

Quem mora na casinha bem branquinha? O ratinho

Quem mora na casinha toda rosinha? A macaquinha

- **Brincadeira “O Mestre Mandou”** Como brincar? O adulto será o mestre e dará ordens para criança, dizendo: o mestre mandou trazer brinquedos grandes, depois peça só os pequenos. O mestre mandou pegar tampas vermelhas, agora só as amarelas. Agora você vai pular de um pé só, com os 2, girar e bater palmas, pular 3 vezes, por uma mão no chão, as duas mãos, deitar, rolar, passar em baixo da mesa, etc. A diversão está na dificuldade das tarefas dadas pelo mestre. Depois inverta, e a criança dará os comandos para você.



imagem ilustrativa

## **ATIVIDADE: 2**

🔗 **Assista o vídeo da história “O sol e o vento”, link abaixo.**

**<https://youtu.be/3xiiRa-1sOo>**

🔗 **Faça o desenho do sol no papel sulfite, incentive seu filho(a) desenhar junto com você. Faça perguntas como: quem é o personagem quente (sol) da história? Quem é o frio? (Vento). Em seguida peça para a criança pintar o sol, pergunte qual é a cor e peça para que ele(a) identifique o lápis/giz de cera/canetinha, amarelo. A gravura abaixo é apenas uma sugestão, você pode desenhar o sol à sua maneira.**

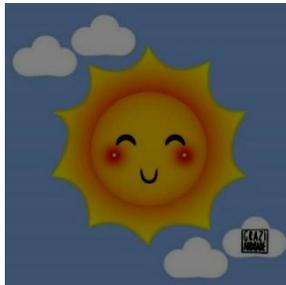


Imagem ilustrativa

### **O Sol e o Vento**

O vento e o sol estavam disputando qual dos dois era o mais forte.

De repente, viram um viajante que vinha caminhando.

– Sei como decidir nosso caso. Aquele que conseguir fazer o viajante tirar o casaco, será o mais forte. Você começa! - propôs o sol, retirando-se para trás de uma nuvem.

O vento começou a soprar com toda a força. Quanto mais soprava, mais o homem ajustava o casaco ao corpo. Desesperado, então o vento retirou-se.

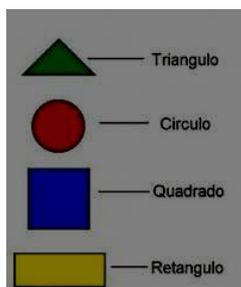
O sol saiu de seu esconderijo e brilhou com todo o esplendor sobre o homem, que logo sentiu calor e despiu o paletó.

**Moral da história:**

**A bondade e a amabilidade são sempre mais fortes que a fúria e a**

**ATIVIDADE: 3**

- 🔗 **Procurar os “iguais”. Recorte com papel as formas geométricas em** tamanho grande, mostre para seu filho(a), diga o nome de cada forma geométrica e depois peça para a criança repetir o nome das mesmas novamente. Após, você vai desenhar no chão com giz escolar as formas geométricas e pedirá que a criança pegue uma forma de papel e coloque a mesma sobre a forma correspondente que está desenhada no chão, para ver se ela consegue identificar as formas iguais.



- 🔗 **Ouçã a música “cada coisa tem seu formato”, link abaixo:**  
Cante, dance, imite os movimentos da canção.

**<https://youtu.be/qAvTDWtxEgU>**

**Cada coisa tem seu formato – (Mundo Bitá)**

Veja só, calculando pra ser exato, de uma forma ou de outra é fato  
Cada coisa tem seu formato. Quem sabe dizer o que é redondo como a  
lente do binóculo? Gira gira do mesmo jeitinho que o pneu desse  
veículo

Não tem nenhum lado e se parece com a letra O de oráculo, posso  
concluir com tudo isso que eu te falei do círculo, veja só, calculando pra  
ser exato, de uma forma ou de outra é fato, cada coisa tem seu  
formato.

Qual é a figura semelhante à casquinha do sorvete? Lembra aquela  
pizza, em fatias que comi na lanchonete, sei que tem 3 lados, até  
anotei pra ti nesse bilhete, descobri que isso é um triângulo aqui na  
internet

Veja só, calculando pra ser exato, de uma forma ou de outra é fato  
Cada coisa tem seu formato, me responda qual é o desenho da janela  
do sobrado? Refletindo bem me faz pensar em uma das faces do dado  
Quatro lados iguaizinhos, preste atenção, fique antenado, mas é claro  
que essa figura só pode ser o quadrado, geometricamente falando, se a  
gente vai misturando, novas formas vão se transformando, veja só,  
calculando pra ser exato, de uma forma ou de outra é fato, cada coisa  
tem seu formato

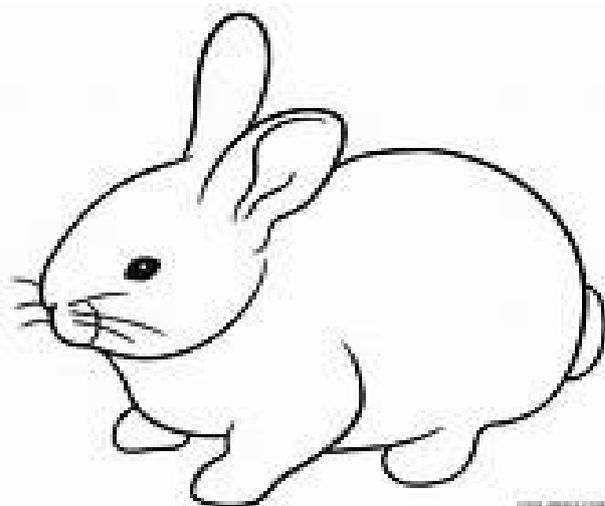
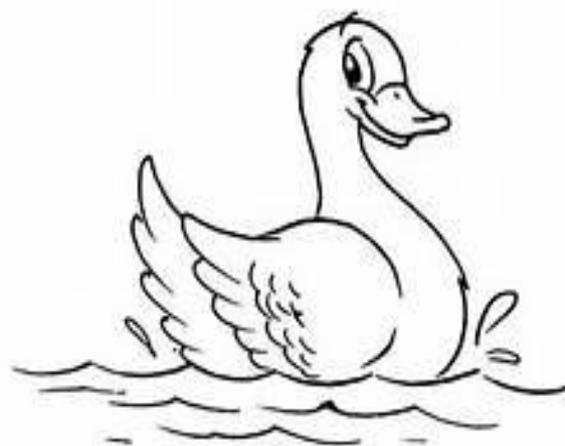
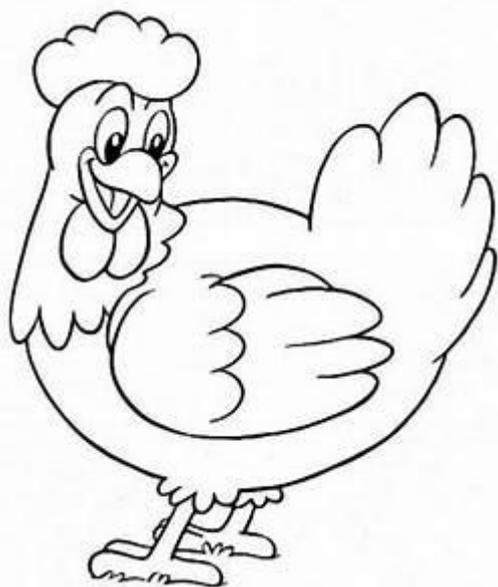
**COMO VAMOS  
AVALIAR O  
QUE  
APRENDEMOS  
?**

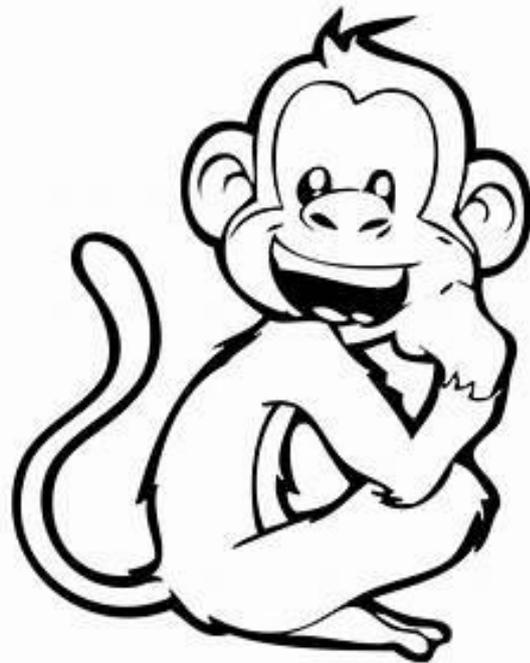
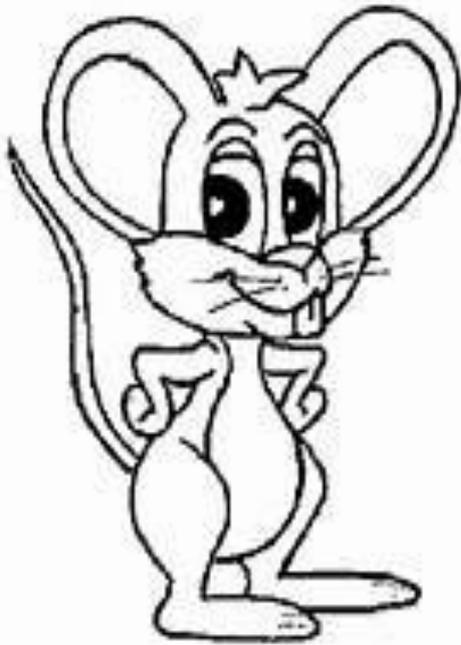
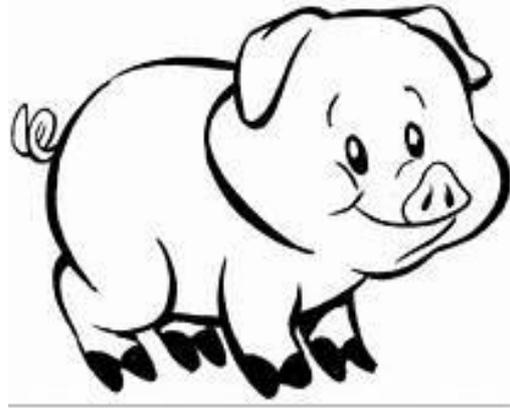
- ☞ **Desenho da corrida dos sapatos.**
- ☞ **Contorno das mãos (representando a família)**
- ☞ **Pintura do feijão**
- **Pintar os animais da música “Quem mora na casinha”?**
- **Desenhar e Pintar a figura do sol**

ALUNO(A) \_\_\_\_\_

DATA \_\_\_\_\_

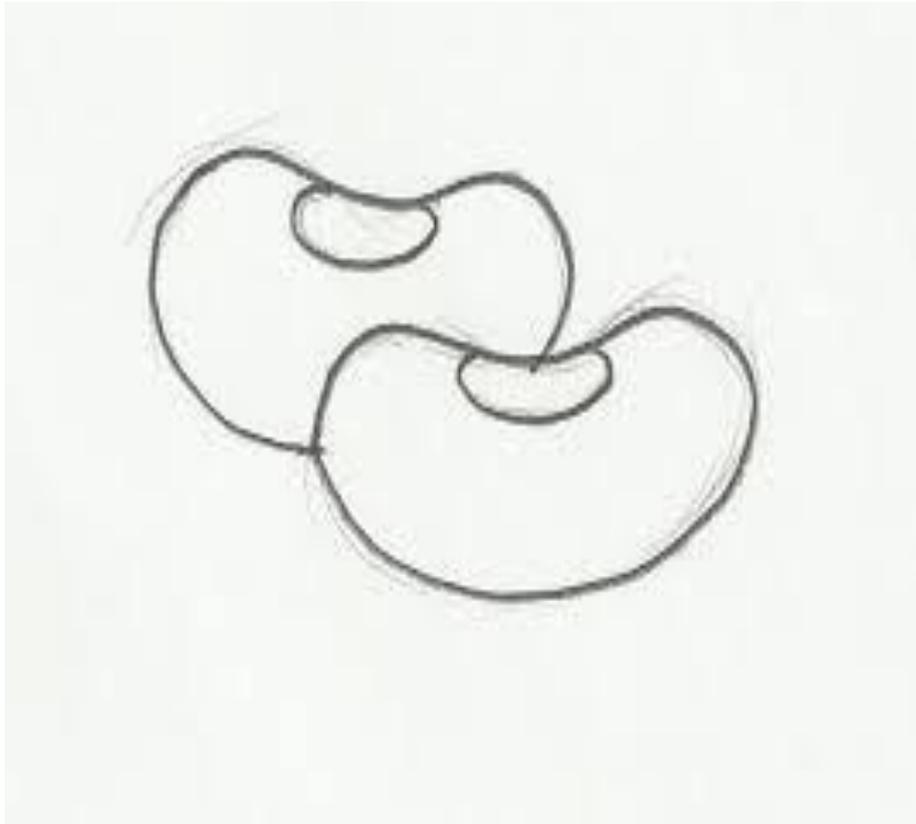
**ATIVIDADE PINTE OS ANIMAIS DA MÚSICA  
QUEM MORA NA CASINHA**





ALUNO(A) \_\_\_\_\_ DATA \_\_\_\_\_

## PINTE O FEIJÃO





**Prefeitura  
de Rolândia**

**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

**EDUCAÇÃO INFANTIL – ROTEIRO**

## **ROTEIRO DE RECUPERAÇÃO DE ATIVIDADES**

### **INFANTIL 3**

**CMEI SÃO JOSÉ**

**PROFESSORAS: ZULEICA, MARIA DEONICE**

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

**ENTREGAR: 24/08/2020**

**ENTREGAR DE VOLTA NO CMEI ATÉ: 04/09/2020**

<b>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</b>	<b>SABERES E CONHECIMENTOS:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● CARACTERÍSTICAS FÍSICAS: SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS.</li><li>● REGRAS DE JOGOS E BRINCADEIRAS.</li><li>● SEU CORPO, SUAS POSSIBILIDADES MOTORAS, SENSORIAIS E EXPRESSIVAS.</li><li>● JOGOS EXPRESSIVOS DE LINGUAGEM CORPORAL.</li><li>● DIVERSIDADE MUSICAL DE VÁRIAS CULTURAS LOCAIS, REGIONAIS E GLOBAIS.</li><li>● A LÍNGUA PORTUGUESA FALADA, SUAS DIVERSAS FUNÇÕES E USOS SOCIAIS.</li><li>● PALAVRAS E EXPRESSÕES DA LÍNGUA.</li><li>● CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA.</li><li>● NOÇÃO TEMPORAL.</li><li>● AGRUPAMENTO DE QUANTIDADES.</li><li>● REGISTROS GRÁFICOS.</li></ul>
<b>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</b>	<b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS:</b> <b>(EI02EO05) PERCEBER QUE AS PESSOAS TÊM CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DIFERENTES, RESPEITANDO ESSAS DIFERENÇAS.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● RECONHECER SUA IDENTIDADE, SEU NOME, SUAS HISTÓRIAS E CARACTERÍSTICAS. RECONHECER DIFERENÇAS E SEME-</li></ul>

LHANÇAS DAS PESSOAS QUANTO A : CABELO, PELE, OLHOS, ALTURA, PESO E OUTROS.

**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.**

- PERCORRER TRAJETOS INVENTADOS ESPONTANEAMENTE OU PROPOSTOS: CIRCUITOS DESENHADOS NO CHÃO, FEITOS COM CORDA, ELÁSTICOS, TECIDOS, MOBÍLIA E OUTROS LIMITADORES E OBSTÁCULOS PARA SUBIR, DESCER, PASSAR POR BAIXO, POR CIMA, POR DENTRO, POR FORA, NA FRENTE, ATRÁS, CONTORNAR E OUTROS.

**CAMPO DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS (EIO2TS02) UTILIZAR MATERIAIS VARIADOS COM POSSIBILIDADES DE MANIPULAÇÃO ( ARGILA, MASSA DE MODELAR), EXPLORANDO CORES, TEXTURAS, SUPERFÍCIES, PLANOS, FORMAS E VOLUMES AO CRIAR OBJETOS TRIDIMENSIONAIS.**

- PARTICIPAR DE BRINCADEIRAS CANTADAS DO FOLCLORE BRASILEIRO. MANIPULAR DIVERSOS MATERIAIS DAS ARTES VISUAIS E PLÁSTICA EXPLORANDO OS CINCO SENTIDOS. OBSERVAR E MANIPULAR OBJETOS E IDENTIFICAR CARACTERÍSTICAS VARIADAS COMO: COR, TEXTURAS, TAMANHO, FORMA, TEMPERATURA E UTILIDADES ENTRE OUTROS CLASSIFICADOS. CULTURA, REGIÃO OU DE OUTRAS CULTURAS.

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

**(EI02EF03) DEMOSTRAR INTERESSE E ATENÇÃO AO OUVIR A LEITURA DE HISTÓRIA E OUTROS TEXTOS, DIFERENCIANDO ESCRITA DE ILUSTRAÇÕES, E ACOMPANHANDO, COM ORIENTAÇÃO DO ADULTO-LEITOR, A DIREÇÃO DA LEITURA (DE CIMA PARA BAIXO, DA ESQUERDA PARA A DIREITA)**

- MANUSEAR E EXPLORAR DIFERENTES PORTADORES TEXTU-

**RAS COMO:LIVROS DE HISTÓRIA.**

**LINGUA PORTUGUESA FALADA E SUAS FUNÇÕES. ORALIDADE E ESCUTA.**

**CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:**

**(EI02ET04) IDENTIFICAR RELAÇÕES ESPACIAIS (DENTRO E FORA, EM CIMA, EMBAIXO, ACIMA, ABAIXO, ENTRE E DO LADO) E TEMPORAIS (ANTES, DURANTE E DEPOIS).**

- IDENTIFICAR OS MOMENTOS DA ROTINA E CONVERSAR SOBRE OS ACONTECIMENTOS DO DIA UTILIZANDO EXPRESSÕES TEMPORAIS COMO ANTES, DURANTE E DEPOIS.

# ROTEIRO DE RECUPERAÇÃO DE ATIVIDADES

## INFANTIL 3

### Atividade nº 1

#### ATIVIDADE- HISTÓRIA OS TRÊS PORQUINHOS

Apresentar a história os três porquinhos para a criança. Provoque a criança com perguntas para que possam viajar na história, no mundo do faz de conta.

Após ouvir ou assistir a história os três porquinhos iremos representar o numeral três e sua quantidade relacionada com história , a atividade encontra-se em anexo ,pinte e cole bolinhas no numeral e faça um desenho que represente a quantidade do numeral.

LINK DA HISTÓRIA:

<https://youtu.be/NlqonzZE3yU>

#### OS TRÊS PORQUINHOS:

ERA UMA VEZ três porquinhos que viviam na floresta com a sua mãe. Um dia, como já estavam muito crescidos, decidiram ir viver cada um em sua casa. A mãe concordou, mas avisou-os:

- Tenham muito cuidado, pois na floresta também vive o lobo mau, e eu não vou estar lá para vos proteger...

- Sim mamã! – Responderam os três ao mesmo tempo.

Os porquinhos procuraram um bom lugar para construir as suas casas e, assim que o encontraram, cada um começou a fazer a sua própria casa.

O porquinho mais novo, que só pensava em brincar, fez a sua casa muito rapidamente, usando palha. O porquinho do meio, ansioso por ir brincar com o mais novo, juntou uns paus e depressa construiu uma casa de madeira. O porquinho mais velho, que era o mais ajuizado, lembrou-se do que a sua mãe lhe tinha dito, e disse:

- Vou construir a minha casa de tijolos. Assim terei uma casa muito resistente para me proteger do lobo mau.

É claro que foi o que demorou mais tempo a construir a casa mas, no fim, estava muito orgulhoso dela, e só aí se juntou aos seus irmãos para brincar.

Um dia andavam os três porquinhos a saltar, muito divertidos, quando aparece o lobo mau:

- Olá! Vejo três deliciosos porquinhos à minha frente.

Ao verem o lobo mau, fugiram, cada um para a sua casa.

O lobo, que estava cheio de fome, chegou ao pé da casa do porquinho mais novo, e disse:

- Cheira-me a porquinho! Sai daí que eu vou-te comer! Se não saíres, deito a tua casa de palha abaixo...

E vendo a casa de palha à sua frente, soprou tão forte, que fez a casinha ir pelo ar!

O porquinho assustado correu para a casa do irmão do meio, que tinha uma casa de madeira.

Quando o lobo lá chegou, gritou novamente:

- Cheira-me a porquinho! E eu estou com tanta fome que vos vou comer aos dois...

E com dois sopros, conseguiu deitar a casa de madeira abaixo.

Os dois porquinhos mais novos correram então, apavorados, para a casa do irmão mais velho, que era de tijolo.

O lobo, vendo que os três porquinhos estavam todos numa só casa, exclamou, louco de alegria:

- Cheira-me a porquinho! E mais fome não vou eu ter, pois apanhei três porquinhos para comer!

Então o lobo encheu o peito de ar e soprou com toda a força que tinha, mas a casinha de tijolos não se mexeu nem um bocadinho. Aliviados, os três porquinhos saltaram de contentes. Mas o lobo não desistiu, e disse:

- Não consegui deitar a casa de tijolos abaixo nem derrubar a sua porta mas eu tenho outra ideia... esperem que já vão ver! E começou a subir o telhado, em direção à chaminé.

Os porquinhos mais novos ficaram aflitos, mas o mais velho, que era muito esperto, colocou no fogão, por baixo da chaminé, um grande caldeirão de água a ferver.

O lobo, ao entrar pela chaminé, caiu no caldeirão de água quente e queimou o rabo, fugindo o mais rápido que podia para o meio da floresta. Os dois porquinhos agradeceram ao seu irmão mais velho, e aprenderam a lição.

Deste lobo mau, nunca mais se ouviu falar...

**Atividade nº2**

## DIA DA HISTÓRIA: GALINHA RUIVA

### METODOLOGIA

- ler a história da A GALINHA RUIVA, fazendo os gestos e imitando os sons dos animais.
- Conversar sobre a história ressaltando a importância da amizade e cooperação.
- Comentar sobre as personagens da história: galinha, pato, porco.
- Contar quantos são os animalzinho da história ( utilizando miniaturas ou objetos).

ATIVIDADE – Para essa atividade, sugerimos o uso da tinta e a cor que você tenha em casa, a folha sulfite e pincel.

Com ajuda de um adulto passar a tinta numa das mãos do aluno e carimbar na folha sulfite.

- Com o olhar da criança o adulto faz o bico, a crista e os pés da galinha.
  - na mesma atividade deixar a criança usar a criatividade com lápis de cor desenhando o sol, jardim, etc. sempre com a orientação do adulto.
- Lembrando de colocar o nome da criança e a data na atividade.



### **Galinha Ruiva**

Era uma vez uma galinha ruiva, que morava com seus pintinhos numa fazenda. Um dia ela percebeu que o milho estava maduro, pronto para colher e virar um bom alimento. A galinha ruiva teve a ideia de fazer um delicioso bolo de milho. Todos iam gostar! Mas era muito trabalhoso... ela precisava de bastante milho para o bolo. Quem podia ajudar a colher a espiga de milho no pé? Quem podia ajudar a debulhar todo aquele milho? Quem podia ajudar a moer o milho para fazer a farinha de milho para o bolo? Foi pensando nisso, que a galinha ruiva encontrou seus amigos:

- Quem pode me ajudar a colher o milho para fazer um delicioso bolo?
- Eu não, disse o gato. Estou com muito sono
- Eu não, disse o cachorro. Estou muito ocupado.
- Eu não, disse o porco. Acabei de almoçar.
- Eu não disse a vaca. Está na hora de brincar lá fora.

Todo mundo disse não. Então, a galinha ruiva ficou triste e foi preparar tudo sozinha: colheu as espigas, debulhou o milho, moeu a farinha, preparou o bolo e colocou no forno. Quando o bolo ficou pronto... Aquele cheirinho bom de bolo foi fazendo os amigos se chegarem. Todos ficaram com água na boca.

Então a galinha ruiva disse:

– Quem foi que me ajudou a colher o milho, preparar o milho, para fazer o bolo? Todos ficaram bem quietinhos. (Ninguém tinha ajudado.)

– Então quem vai comer o delicioso bolo de milho sou eu e meus pintinhos, apenas. Vocês podem continuar olhando.

E assim foi: a galinha e seus pintinhos aproveitaram a festa, e nenhum dos preguiçosos foi convidado.

### Atividade nº3

Atividade; cantar canções imitando gestos ou seguir ritmos diferentes de músicas com movimentos corporais.

Ouvir e assistir o vídeo com a música a, e, i, o, u patati patatá, com objetivo de Aprender as vogais e ao mesmo tempo dançar, e se divertir.

**Procure e recorte as vogais A, E, I, O, U** em revistas, jornais, panfletos de mercado, etc, e cole no sulfite, não esqueça de COLOCAR O NOME DA CRIANÇA E DATA NA FOLHA DE ATIVIDADE.

SEGUÊ O LINK ABAIXO DA MÚSICA A E I O U PATATI PATATA.

<https://youtu.be/AJShCAPr4Zc>

SEGUÊ LETRA DA MÚSICA

## A. E. I. O. U.

Patati Patatá

A.E.I.O.U

Todo mundo remexendo, balançando o bumbum

Comigo

A.E.I.O.U

Todo mundo remexendo, balançando o bumbum

Um, dois, três

Quatro, cinco, seis

Neste bole bole

Todo mundo é freguês

Um, dois, três

Quatro, cinco, seis

Neste bole bole

Todo mundo é freguês

Vamo lá!

Viver a vida é um barato

Dance comigo neste compasso

Entre no clima, vem nesse embalo

Não sou de ferro

Nem tampouco sou de aço

A.E.I.O.U

Todo mundo remexendo, balançando o bumbum

A.E.I.O.U

Todo mundo remexendo, balançando o bumbum

Um, dois, três

Quatro, cinco, seis

Neste bole bole

Todo mundo é freguês

Um, dois, três

Quatro, cinco, seis

Neste bole bole

Todo mundo é freguês

Viver a vida é um barato

Dance comigo neste compasso

Entre no clima, vem nesse embalo  
Não sou de ferro  
Nem tampouco sou de aço  
Isso ai Patatá...

#### ATIVIDADE N°4

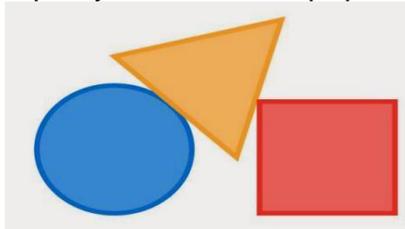
ATIVIDADE: explorar as formas geométricas: ( círculo, quadrado e triângulo)

METODOLOGIA: Vamos explorar as formas geométricas ( círculo,, quadrado e triângulo), primeiramente vamos observar tudo que esta ao nosso redor.No sulfite desenhar um círculo, quadrado e triângulo ex;:círculo, prato, pneu de carro, roda de bicicleta, relógio. Aliança, pizza etc.Quadrado: tapete,janela, dado etc.Triângulo:funil, fatia de pizza, casquinha de sorvete, chapéu de aniversário, á fatia de melancia etc.Com giz de quadro riscar no chão as formas geométricas , mostrar todas essas formas diferente, depois brincar;: vamos entrar no círculo, quadrado , triângulo. Depois de explorar bem essas forma geométricas realizar a atividade impressa que está logo abaixo .**(PINTE AS FORMAS GEOMÉTRICAS)**.

Para quem tem acesso a Internet enviaremos um vídeo das formas geométricas.

Link das formas geométricas

<https://youtu.be/3GLPplqrOhg>



#### ATIVIDADE n°5

##### ATIVIDADE: PINTURA COM BOLINHAS

A pintura com bolinha de isopor ou de papel é bem simples. Basta pegar uma tampa de caixa de sapato e colar uma folha de sulfite fixada com fita crepe no fundo, nessa folha coloque o nome da criança e a data Pingar vários montinhos de tinta sobre a folha em seguida colocar a bolinha dentro da caixa e a criança faz movimentos lentos/rápidos em várias direções.



#### Atividade n°6

##### Andando sobre linhas

O condutor deve marcar o chão com giz ou fita crepe, linhas retas, sinuosas.  
A criança deverá por sua vez, andar livremente sobre as linhas. Andar com um pé só, batendo palmas, com a mão na cintura. Para complementar a atividade faremos a atividade impressa, Cubra o pontilhado com lápis de cor ou giz de cera, segue abaixo a atividade.



### **Atividade nº7**

#### **NOME PRÓPRIO**

Conversar sobre o nome da criança contando a história de como escolheu o nome e quem escolheu ( papai ou a mamãe).  
Com ajuda de um adulto escrever o nome do aluno numa folha comentando sobre as letras dando uma atenção maior a letra inicial.  
Incentive o aluno a copiar o nome que o adulto escreveu. Algumas crianças podem traçar letras ou símbolos, outros podem fazer rabiscos, garatujas ou bolinhas.  
Procure o pirulito com a letra inicial do seu nome e pinte.  
Segue a atividade abaixo.

Para quem tem acesso a internet segue o link da música, abaixo a letra.

<https://www.youtube.com/watch?v=MjltZ2okjK>

## **A CANOA VIROU**

A canoa virou  
Pois deixaram ela virar  
Foi por causa de Maria  
Que não soube remar

Se eu fosse um peixinho  
E soubesse nadar  
Eu tirava Maria  
Do fundo do mar



### **ATIVIDADE Nº8**

#### **ATIVIDADE: CONHECENDO O DIA E A NOITE**

Com ajuda do adulto conversar sobre as atividades que a criança realiza em casa no período da noite e dia.

- O que costumam fazer durante a noite?
- O que costumam fazer durante dia?

Poema **DIA E NOITE**, de Regina C.Villaça Lima.

**Quando acordo bem cedinho  
vejo que é um lindo dia,  
pois o sol está a brilhar  
trazendo luz, calor e alegria.  
Chegando a noite devagarinho  
vejo no céu a brilhar  
a lua e lindas estrelinhas  
enfeitando até o dia raiar!**

Obs. Pode – se combinar com as crianças antes da brincadeiras, atitudes que podem ser imitadas simulando o dia, tais como: dirigir, jogar bola, ir para escola, etc.

**ATIVIDADES:**

1) Dia e Noite:

Adaptação da brincadeira vivo ou morto.

Quando se disser dia, as crianças se levantarão e farão mímicas do que realizam durante o dia.

Quando se disser noite, elas se deitarão em colchonetes e simularão o sono.

Pinte, recorte e cole o desenho com atitudes do dia e da noite.

**Link da música a JANELINHA**

<https://www.youtube.com/watch?v=tOV3i0i28Jc>

**A JANELINHA**

A janelinha fecha quando está chovendo

A janelinha abre se o sol está aparecendo

Pra lá pra cá pra lá pra cá pra lá

A florzinha fecha quando está chovendo

A florzinha abre se o sol está aparecendo

Pra lá pra cá pra lá pra cá pra lá

O guarda chuva abre quando está chovendo

O guarda chuva fecha se o sol está aparecendo

Pra lá pra cá pra lá pra cá pra l

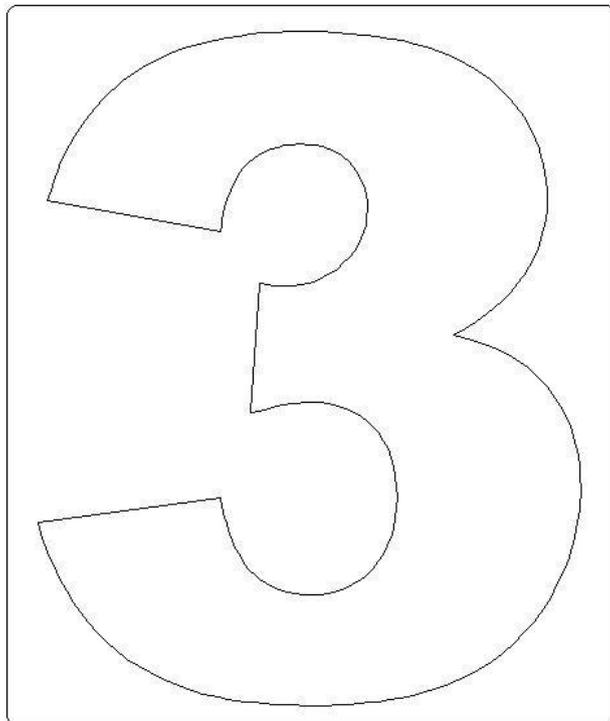
A janelinha fecha quando está chovendo

A janelinha abre se o sol está aparecendo

Pra lá pra cá pra lá pra cá pra l

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

**ATIVIDADE: PINTE E COLE BOLINHAS NO NUMERAL**



**FAÇA UM DESENHO REPRESENTANDO O NUMERAL**

**ATIVIDADE: A GALINHA RUIVA**

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

**CARIMBE A MÃO E FAÇA UMA GALINHA**

**ATIVIDADE N° 3**

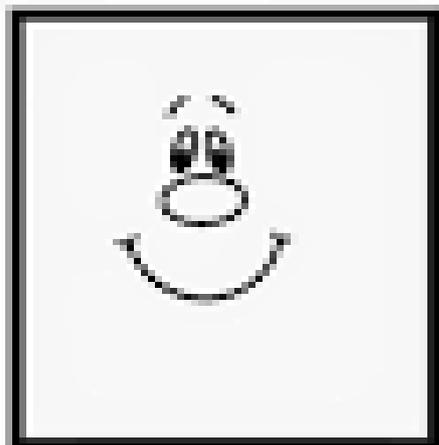
**ALUNO (A)** \_\_\_\_\_ **DATA:**

**ATIVIDADE RECORTE E COLE AS VOGAIS A, E, I, O, U**

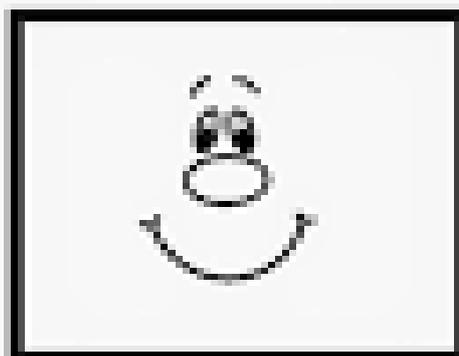
**ATIVIDADE N° 4**

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

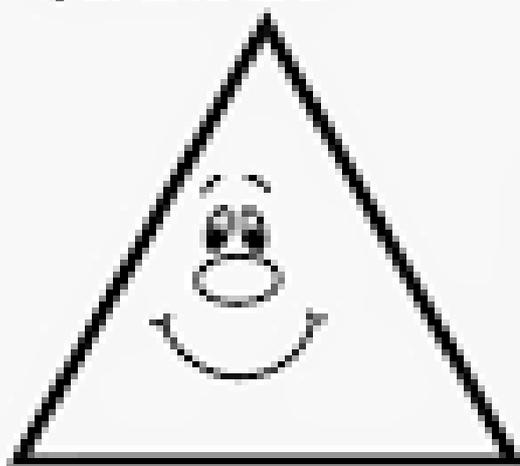
**ATIVIDADE PINTE AS FORMAS GEOMÉTRICAS**



**QUADRADO**



**RETÂNGULO**



**TRIÂNGULO**

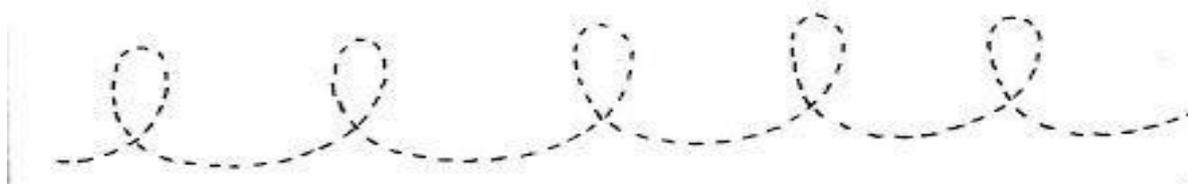
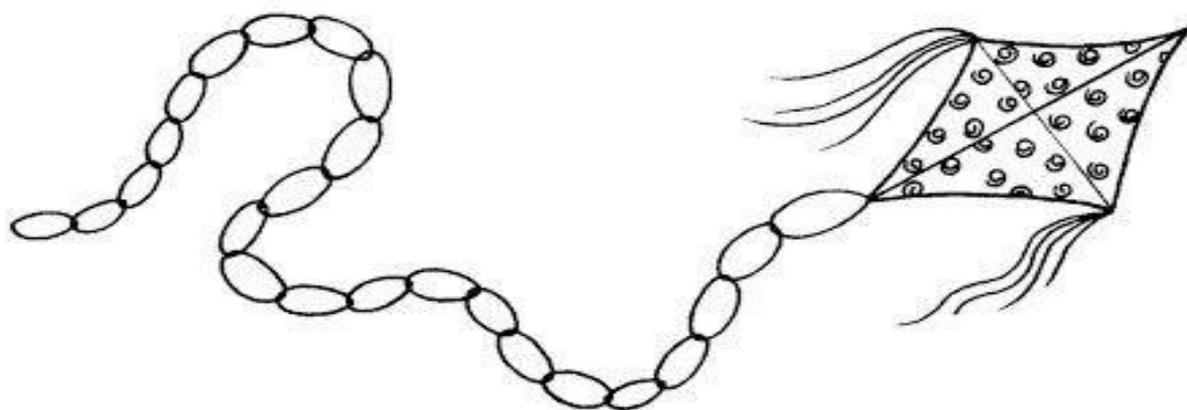


**CÍRCULO**

ALUNO(A) \_\_\_\_\_ DATA \_\_\_\_\_

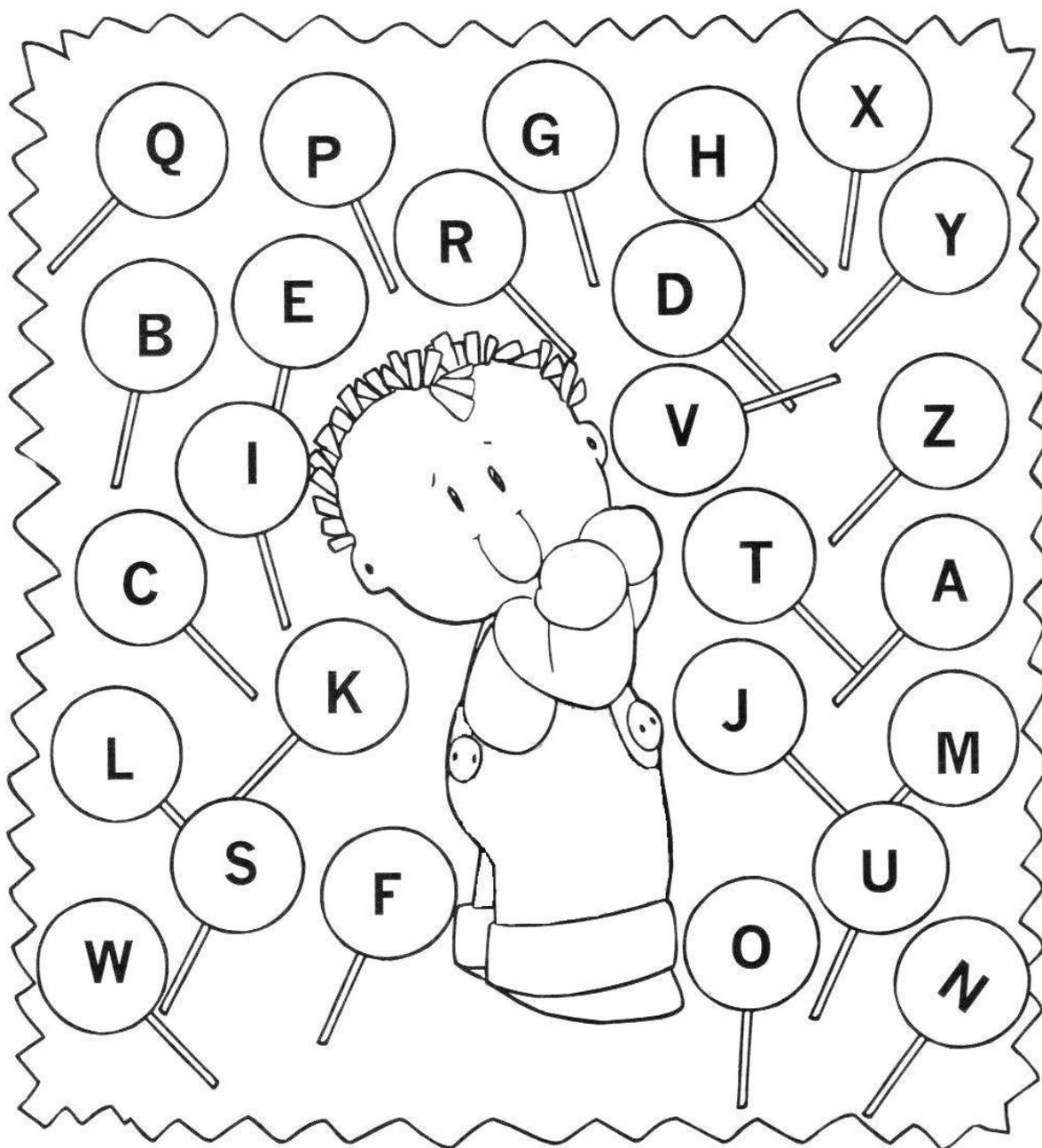
## ATIVIDADE CUBRA O PONTILHADO

Cubra os pontinhos!



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

☺ ENCONTRE A LETRA INICIAL DO SEU NOME E PINTE O PIRULITO CORRESPONDENTE.



ALUNO (A) \_\_\_\_\_ DATA \_\_\_\_\_

## DIA OU NOITE?

RECORTE AS FIGURAS NO FINAL DA FOLHA E COLE-AS NO QUADRO OBSERVANDO SE A CENA ACONTECE DE DIA OU À NOITE.

