



**Prefeitura  
de Rolândia**

**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

**EDUCAÇÃO INFANTIL – ROTEIRO**

**ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19**

ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19

**CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL: CMEI São José**

PROFESSOR: MARIA ALMEIDA

**TURMA: INFANTIL - BEBÊ (ZERO A 1 ANO)**

**PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 05 a 09 de OUTUBRO**

<p><b>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>SABERES E CONHECIMENTOS:</b></li><li>✓ Comunicação oral e corporal.</li><li>✓ Motricidade: equilíbrio, destreza e postura corporal.</li><li>✓ Características físicas, propriedades e utilidades dos objetos.</li><li>✓ Cuidados com a organização do ambiente.</li><li>✓ Estado de tensão, movimentação e relaxamento corporal.</li><li>✓ Movimento</li><li>✓ Imitação como forma de expressão.</li><li>✓ Cuidado com o corpo.</li><li>✓ Práticas sociais relativas à saúde, higiene e alimentação.</li><li>✓ Percepção auditiva.</li><li>✓ Diversidade musical</li><li>✓ Suportes, materiais e instrumentos das artes visuais.</li><li>✓ Obras de artes.</li><li>✓ Instrumentos convencionais e não convencionais.</li><li>✓ Paisagem sonoras: sons naturais, humanos, industriais ou tecnológicos.</li><li>✓ A linguagem falada e suas diversas funções e uso sociais.</li><li>✓ Identificação nominal.</li><li>✓ Linguagem, gêneros e suportes textuais.</li><li>✓ Sons da língua e sonoridade das palavras.</li><li>✓ Escuta, observação e respeito a fala do outro e textos literários.</li><li>✓ Sensibilidade estética em relação aos textos literários.</li><li>✓ Materiais gráficos e tecnologias audiovisuais.</li><li>✓ Gêneros e suportes de textos.</li><li>✓ Percepção dos elementos no espaço.</li><li>✓ Órgãos dos sentidos e sensações.</li></ul>
---	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Objetos e suas características, propriedades e funções.</li> <li>✓ Elementos naturais: água, sol, ar, solo.</li> <li>✓ Deslocamento e força.</li> <li>✓ Noções espaciais de orientação, direção, proximidade, lateralidade, exterior e interior, lugar, distância.</li> <li>✓ Estratégias para resolução de situações-problema.</li> <li>✓ Diferenças e semelhanças entre os objetos.</li> <li>✓ Os objetos, suas característica e propriedades.</li> </ul>
<p><b>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</b></p>	<p><b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA-O <u>EU O OUTRO E NÓS</u>:</b></p> <p><b>(EI01EO01) Perceber que suas ações tem efeitos nas outras crianças e nos adultos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Oralizar em resposta a estímulos estabelecendo relações.</li> <li>• Lançar objetos e manifestar-se ao recebê-los de volta.</li> </ul> <p><b>(EI01EO02) Perceber as possibilidades e os limites de seu corpo nas brincadeiras interações das quais participa.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vivenciar brincadeiras com obstáculos que permitam empurrar, rodopiar, balançar, escorregar, equilibrar-se, arrastar, engatinhar, levantar, subir, descer, passar por debaixo, por cima, saltar, rolar, virar cambalhotas, perseguir, procurar, pegar.</li> </ul> <p><b>(EI01EO03) Interagir com crianças da mesma faixa etária e adultos ao explorar espaços, materiais, objetos, brinquedos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Brincar com jogos de encaixe e construção, experimentando possibilidades de montar, desmontar ou empilhar e derrubar.</li> <li>• Experenciar coletivamente objetos que estimulam a percepção visual, tátil e sonora.</li> <li>• Vivenciar tarefas como guardarbrinquedos.</li> </ul> <p><b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA - <u>CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS</u>:</b></p> <p><b>(EI01CG02) ) Experimentar as possibilidades corporais nas brincadeiras e interações em ambientes acolhedores e desafiantes.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bater palmas e realizar outros movimentos coordenados com as mãos.</li> </ul>

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

**(EI01CG03) Imitar gestos e movimentos de outras crianças, adultos e animais.**

- Explorar possibilidades corporais como: engatinhar, andar, rolar, arrastar-se, entre outras.
- Movimentar-se aos sons de músicas que retratam características sonoras e gestuais dos animais.

**(EI01CG04) Participar do cuidado do seu corpo e promoção do seu bem estar.**

- Alimentar-se demonstrando curiosidade pelos alimentos.
- Reconhecer os locais de higiene e alimentação, bem como onde estão seus pertences.
- Perceber a importâncias dos cuidados com o corpo.

**CAMPO DE EXPERIÊNCIA - TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:**

**(EI01TS01) Explorar sons produzidos com o próprio corpo e com objetos do ambiente.**

- Experienciar sons com o corpo: bater palmas, bocejar, espirar, bater os pés, chorar, gritar, rir, cochichar, roncar.
- Vivenciar histórias e brincadeiras cantadas e dramatizadas.

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

- Produzir marcas gráficas em diferentes suportes.
- Experienciar com tintas e materiais típicos da região como folhas, sementes, flores, terra de diferentes texturas e cores e etc.

**(EI01TS03) Explorar diferentes fontes sonoras e materias para acompanhar brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodias.**

- Perceber os sons e explorar diferentes instrumentos convencionais ou não acompanhando brincadeiras cantadas, canções, musica e melodias.
- Imitar e reproduzir sonoplastias.

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

**(EI01EF01) Reconhecer quando e chamado pelo seu nome e reconhecer os nomes de pessoas com quem convive.**

- Participar de brincadeiras e cantigas típicas envolvendo os nomes das crianças da sua convivência.
- Reconhecer o seu nome quando é chamado.

**(EI01EF02) Demonstrar interesse ao ouvir a leitura de poemas e apresentação de musicas.**

- Cantar e participar articulando gestos e palavras.
- Participar de jogos e brincadeiras de linguagem que explorem a sonoridade das palavras.

**(EI01EF03) Demonstrar interesse ao ouvir história lidas ou contadas, observando ilustrações e os movimentos de leitura do adulto-leitor (modo de segurar o portador e de virar as páginas)**

- Ouvir a história e observar seus elementos.
- Escutar histórias lidas, contadas com fantoches representadas em encenações escutadas em áudios em outras situações.

**(EI01EF07) Conhecer e manipular materiais impressos e audiovisuais em diferentes portadores(livro, revistas, gibis, jornal, cartaz, cd, tabletes, etc.)**

- Manipular livros, gibis, jornais, cartazes, revistas e outros.

**(EI01EF09) Conhecer e manipular diferentes instrumentos e**

**suportes de escrita.**

- Reconhecer os livros demonstrando preferência por algumas histórias ou poemas ao apontar para solicitar a leitura.

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

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

- Manipular e explorar objetos e brinquedos de materiais diversos, explorando suas características físicas e suas possibilidades: morder, chupar, produzir sons, apertar, lançar etc.
- 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 no dia a dia.

**(EI01ET03) Explorar o ambiente pela ação e observação, manipulando, experimentando e fazendo descobertas.**

- Interagir em diferentes espaços que permitam, por meio dos sentidos, a percepção dos elementos naturais: água, sol, ar, solo.

**(EI01ET04) Manipular, experimentar, arrumar e explorar o espaço por meio de experiências de deslocamento de si e dos objetos.**

- Brincar de deslocar elementos em um espaço como, puxar carrinhos amarrados com barbante, empurrar carrinhos de boneca ou de supermercado, deslocar materiais de um lado para o outro etc.
- Acompanhar com os olhos os movimentos dos materiais e usar o corpo para explorar o espaço, virando-se para diferentes lados ou rastejando-se.

**(EI01ET05) Manipular materiais diversos e variados para comparar as diferenças e semelhanças entre eles.**

- Manipular objetos com formas, cores, texturas, tamanhos e espessuras diferentes.

- Perceber objetos com características variadas: leves, pesados, pequenos, grandes, finos, grossos, roliços e suas possibilidades de manuseios.

**COMO  
VAMOS  
ESTUDAR OS  
CONTEUDOS?**

### **ATIVIDADES**

**05/10/2020 A 09/10/2020**

**Segunda-feira 05/10**

#### **CARINHA DAS EXPRESSÕES**

Com esta atividade a criança pode aprender de uma forma lúdica sobre os sentimentos que nos cercam e ainda compreender os seus próprios sentimentos e identificar suas emoções.

Numa folha sulfite desenhe algumas expressões, tais como: sorrindo, triste, bravo, alegre, medo. Depois mostre para a criança, imitando as carinhas e dizendo o nome da expressão para que o bebê familiarize com elas.



#### **BRINCANDO COM A LANTERNA**

Colocar o bebê sentado em um ambiente mais escuro e o bebê tem que acompanhar com os olhos o ponto luminoso da lanterna e então tentar pegar o ponto de luz. (pode ser a lanterna do celular).

Essa atividade possibilita o trabalho de coordenação motora, exploração da coordenação visual e espacial.



## TERÇA-FEIRA 06/10

### HISTÓRIA: FESTA NO CÉU

Entre os bichos da floresta, espalhou-se a notícia de que haveria uma festa no Céu.

Porém, só foram convidados os animais que voam.

As aves ficaram animadíssimas com a notícia, começaram a falar da festa por todos os cantos da floresta. Aproveitavam para provocar inveja nos outros animais, que não podiam voar.

Um sapo muito malandro, que vivia no brejo, lá no meio da floresta, ficou com muita vontade de participar do evento. Resolveu que iria de qualquer jeito, e saiu espalhando para todos, que também fora convidado.

Os animais que ouviam o sapo contar vantagem, que também havia sido convidado para a festa no céu, riam dele.

Imaginem o sapo, pesadão, não agüentava nem correr, que diria voar até a tal festa!

Durante muitos dias, o pobre sapinho, virou motivo de gozação de toda a floresta.

\_ Tira essa idéia da cabeça, amigo sapo. – dizia o esquilo, descendo da árvore.- Bichos como nós, que não voam, não têm chances de aparecer na Festa no Céu.

\_ Eu vou sim.- dizia o sapo muito esperançoso. - Ainda não sei como, mas irei.

Não é justo fazerem uma festa dessas e excluírem a maioria dos animais.

Depois de muito pensar, o sapo formulou um plano.

Horas antes da festa, procurou o urubu. Conversaram muito, e se divertiram com as piadas que o sapo contava.

Já quase de noite, o sapo se despediu do amigo:

\_ Bom, meu caro urubu, vou indo para o meu descanso, afinal, mais tarde preciso estar bem disposto e animado para curtir a festa.

\_ Você vai mesmo, amigo sapo? - perguntou o urubu, meio desconfiado.

\_ Claro, não perderia essa festa por nada. - disse o sapo já em retirada.- Até amanhã!

Porém, em vez de sair, o sapo deu uma volta, pulou a janela da casa do urubu e vendo a viola dele em cima da cama, resolveu esconder-se dentro dela.

Chegada a hora da festa, o urubu pegou a sua viola, amarrou-a em seu pescoço e vôu em direção ao céu.

Ao chegar ao céu, o urubu deixou sua viola num canto e foi procurar as outras aves. O sapo aproveitou para espiar e, vendo que estava sozinho, deu um pulo e saltou da viola, todo contente.

As aves ficaram muito surpresas ao verem o sapo dançando e pulando no céu.

Todos queriam saber como ele havia chegado lá, mas o sapo esquivando-se mudava de conversa e ia se divertir.

Estava quase amanhecendo, quando o sapo resolveu que era hora de se preparar para a "carona" com o urubu. Saiu sem que ninguém percebesse, e entrou na viola do urubu, que estava encostada num cantinho do salão.

O sol já estava surgindo, quando a festa acabou e os convidados foram voando, cada um para o seu destino.

O urubu pegou a sua viola e vôu em direção à floresta.

Voava tranquilo, quando no meio do caminho sentiu algo se mexer dentro da viola. Espiou dentro do instrumento e avistou o sapo dormindo, todo encolhido, parecia uma bola.

- Ah! Que sapo folgado! Foi assim que você foi à festa no Céu? Sem pedir, sem avisar e ainda me fez de bobo!

E lá do alto, ele virou sua viola até que o sapo despencou direto para o chão.

A queda foi impressionante. O sapo caiu em cima das pedras do leito de um rio, e mais impressionante ainda foi que ele não morreu.

Nossa Senhora, viu o que aconteceu e salvou o bichinho.

Mas nas suas costas ficou a marca da queda; uma porção de remendos. É por isso que os sapos possuem uns desenhos estranhos nas costas, é uma homenagem de Deus a este sapinho atrevido, mas de bom coração.



### CANTAR PARA ALEGRAR

Sentar com o bebê no chão e cantar diversas músicas juntos; batendo palmas, balançando a cabeça, mexendo o corpinho acompanhando o ritmo das musiquinhas e cantar em diferentes tonalidades.

**OBJETIVOS: ESTIMULAR SUA HABILIDADE PARA OBSERVAR E IMITAR POSTURAS E MOVIMENTOS.**



### **QUARTA-FEIRA 07/10**

#### JOGO DE ENCAIXE

Para esta atividade você vai precisar de um rolinho de papel higiênico cortado em 4 partes e também uma caixa de ovos vazia. Depois de pronto, sentar com o bebê no chão e apresentar as peças para ele (a) deixando a criança manusear e ficar observando qual a sua reação com os objetos. Em seguida deixar o bebê brincar de encaixar as peças. (se for necessário, mostrar a ele como se faz).

**DESENVOLVER A COORDENAÇÃO MOTORA FINA E A ATENÇÃO.**





### LABIRINTO OU CIRCUÍTO COM OBSTÁCULOS

Crie um percurso para o seu bebê, usando fitas, pedaços de tecidos ou os próprios móveis que tem em casa. Propor para a criança andar em pé, engatinhando ou até conduzir com as mãos para passar nos obstáculos.

Esta atividade desenvolve a psicomotricidade, as noções do próprio corpo e o equilíbrio.



### **QUINTA-FEIRA 08/10**

### BRINCANDO NO ESPELHO

(Identificar as partes do corpo)

Deixe que a criança brinque no espelho e a mamãe vai nomeando as partes do corpo da criança, conforme você coloca a mão para que a criança possa ir conhecendo as partes do seu corpo. Em seguida cante a música “Cabeça, ombro, joelho e pé”.



### **HISTÓRIA: “O ELEFANTE BERNARDO”**

Havia uma vez um elefante chamado Bernardo que nunca pensava nos outros. Um dia, enquanto Bernardo brincava com seus companheiros de escola, pegou uma pedra e jogou na direção dos seus companheiros. A pedra pegou o burro Cândido em sua orelha e saiu muito sangue. Quando as professoras viram o que tinha acontecido, ajudaram imediatamente ao burrinho Cândido.

Depois de limpar, colocaram um grande curativo na sua orelha para curá-lo. Enquanto Cândido chorava, Bernardo ria, escondendo-se das professoras.

No dia seguinte, Bernardo passeava pelo campo, quando sentiu muita sede. Caminhou em direção ao rio para beber água. Ao chegar ao rio, viu uns cervos que brincavam na margem do rio.

Sem pensar duas vezes, Bernardo pegou muita água com a sua tromba e jogou fortemente contra os cervos. Gilberto, o cervo mais pequenino perdeu o equilíbrio e acabou caindo no rio, sem saber nadar.

Felizmente, Felipe, um cervo maior e que era um bom nadador, se jogou no rio na mesma hora e ajudou Gilberto a sair do rio. Felizmente não aconteceu nada com Gilberto, mas sentia muito frio porque a água estava fria e acabou pegando um resfriado. Enquanto tudo isso ocorria, a única coisa que o elefante Bernardo fazia era rir do acontecido na frente de todos.

Uma manhã de sábado, enquanto Bernardo passeava pelo campo e comia algumas plantas, passou muito perto de uma planta que tinha muitos espinhos. Sem perceber o perigo, Bernardo acabou se ferindo nas suas costas e nas suas patas com os espinhos. Tentou tirar os espinhos, mas suas patas não alcançavam e isso provocava muita dor nele.

Ele se sentou embaixo de uma árvore e chorou desconsoladamente, enquanto continuava com muita dor. Cansado de esperar, Bernardo decidiu caminhar para pedir ajuda. Enquanto caminhava ele se encontrou com os cervos que havia jogado água. Ao vê-los ele gritou:

- Por favor, ajudem-me a tirar esses espinhos que me doem muito.

E, reconhecendo a Bernardo, os cervos disseram:

- Não vamos te ajudar porque você jogou Gilberto no rio e ele quase se afogou. Além disso, Gilberto está doente porque pegou uma gripe, pois a água estava muito fria. Você vai ter que aprender a não ferir nem tirar sarro dos outros.

O pobre Bernardo, entristecido, baixou a cabeça e seguiu pelo caminho em busca de ajuda. Enquanto caminhava, ele se encontrou com alguns dos seus companheiros de escola. Pediu ajuda a eles, mas eles tão pouco

quiseram ajudá-lo porque estavam enojados pelo que Bernardo tinha feito com o burro Cândido.

E mais uma vez Bernardo baixou a cabeça e continuou o seu caminho em busca de ajuda. Os espinhos provocavam muita dor a ele. Enquanto tudo isso acontecia, havia um macaco que trepava pelas árvores. Vinha saltando de uma árvore à outra, perseguindo a Bernardo e vendo tudo o que acontecia. Logo, o grande e sábio macaco, que se chamava Justino, deu um grande salto e se parou em frente a Bernardo, e lhe disse:

- Está vendo, grande elefante? Você sempre machucou aos outros e, como isso fosse pouco, ainda ria deles. Por isso, agora ninguém quer te ajudar, mas eu que vi tudo o que aconteceu, estou disposto a te ajudar se você aprender e cumprir duas grandes regras da vida.

E Bernardo respondeu chorando:

- Sim, eu farei tudo o que você me disser, sábio macaco. Ajude-me a tirar os espinhos.

E o macaco lhe disse:

- Bem, as regras são essas: a primeira é que você não machucará a mais ninguém, e a segunda é que você ajudará aos outros e eles te ajudarão quando você precisar.

Ditas essas regras, o macaco passou a tirar os espinhos e a curar as feridas de Bernardo. E, a partir desse dia, o elefante Bernardo cumpriu rigorosamente as regras que tinha aprendido.



**SEXTA-FEIRA, 09/10.**

**ATIVIDADE: O QUE SERÁ?**

Ofereça ao bebê uma variedade rica de coisas interessantes para explorar e ele (a) se divertir muito com as mãos e a boca. Prepare alimentos variados e interessantes para que o bebê possa tocá-los e cheirá-los como por exemplo; iogurte, gelatina de frutas, banana, espaguete, etc.

Forrar o chão da cozinha com um tapete, pano ou plástico que de para expor os alimentos de modo que o bebê possa manusear e explorar com as mãos e a boca. Observe a expressão do bebê enquanto ele examina os alimentos e procure descrever e nomear cada alimento conforme é oferecido para a criança.



### ATIVIDADE: CARRINHO COM CAIXAS DE PAPELÃO

Coloque o bebê dentro de uma caixa de papelão de tamanho médio e arraste-o com cuidado pelo quintal ou pelos cômodos da casa, realizando um passeio e imitando o som de um carro.

Para acomodar o bebê mais novinho, coloque um edredom ou manta dentro da caixa, ajudando-o a sentar de forma mais confortável e segura.

ESSA ATIVIDADE MELHORA O SENTIDO DE EQUILÍBRIO E ESTIMULAR O CONTROLE PSICOMOTOR DA CRIANÇA.

