



**Prefeitura  
De Rolândia**

**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

**EDUCAÇÃO INFANTIL – ROTEIRO**

**ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19**

**ESCOLA/ CMEI MUNICIPAL: CMEI ZILDA ARNS**

**PROFESSORA: JOSIANE MARIA FÁVARO DE SOUZA**

**TURMA: INFANTIL 4-CRIANÇAS PEQUENAS (4 ANOS)**

**PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 16 A 20 DE AGOSTO DE 2021.**

SENHORES PAIS E RESPONSÁVEIS VOCÊS ESTARÃO RECEBENDO AS ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO PARA O PERÍODO DE ISOLAMENTO COVID 19. PRECISAREMOS MUITO DE SUA COMPREENSÃO, COLABORAÇÃO E PARTICIPAÇÃO PARA QUE ESSAS ATIVIDADES SEJAM REALIZADAS PELO SEU FILHO. NO ROTEIRO A SEGUIR ESTÃO AS ATIVIDADES E TODAS AS ORIENTAÇÕES PARA SUA EXECUÇÃO. TUDO ESTÁ DESCRITO DE FORMA SIMPLES.

MAS SE HOVER ALGUMA DÚVIDA PODEM ENTRAR EM CONTATO COM A PROFESSORA PELO “WHATSAPP” .ESTAREI À DISPOSIÇÃO PARA AJUDAR. É NECESSÁRIO QUE SEU FILHO REALIZE AS ATIVIDADES PROPOSTAS, POIS ELAS FARÃO UMA GRANDE DIFERENÇA NO DESENVOLVIMENTO DELE. CUIDEM-SE E CUIDEM DE SUA FAMÍLIA. EM BREVE TUDO ESTARÁ BEM. UM ABRAÇO.

**PROFESSORA JOSI.**

**ROLÂNDIA, 16 DE AGOSTO DE 2021.**

**SEGUNDA-FEIRA**

<p>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</p>	<p><b>SABERES E CONHECIMENTOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• LINGUAGEM MATEMÁTICA</li><li>• NOÇÃO TEMPORAL</li><li>• REPRESENTAÇÃO GRÁFICA E PLÁSTICA: DESENHO, PINTURA, COLAGEM, DOBRADURA, ESCULTURA ETC</li><li>• MOTRICIDADE E HABILIDADE MANUAL</li><li>• GÊNEROS LITERÁRIOS TEXTUAIS, SEUS AUTORES, CARACTERÍSTICAS E SUPORTES</li></ul>
<p>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</p>	<p><b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA:</b></p> <p>➤ <b>ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.</b></p> <p><b>(EI03ET04) REGISTRAR OBSERVAÇÕES, MANIPULAÇÕES E MEDIDAS, USANDO MULTIPLAS LINGUAGENS (DESENHOS, REGISTRO POR NÚMEROS OU ESCRITA ESPÔNTANEA), EM DIFERENTES SUPORTES.</b></p> <p>➤ PERCEBER QUE OS NUMEROS FAZEM PARTE DO COTIDIANO DAS PESSOAS</p> <p>➤ CONHECER AS CARACTERÍSTICAS E REGULARIDADES DO CALENDÁRIO RELACIONANDO COM A ROTINA DIÁRIA E FAVORECENDO A CONSTRUÇÃO DE NOÇÃO TEMPORAL</p> <p>• <b>CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS</b></p> <p><b>(EI03CG05) COORDENAR SUAS HABILIDADES MANUAIS NO ATENDIMENTO ADEQUADO A SEUS INTERESSES E NECESSIDADES EM SITUAÇÕES DIVERSAS.</b></p> <p>➤ PINTAR, DESENHAR, RABISCAR, FOLHEAR, MODELAR, CONSTRUIR, COLAR À SUA MANEIRA, UTILIZANDO DIFERENTES RECURSOS E DANDO SIGNIFICADOS ÀS SUAS IDEIAS, AOS SEUS PENSAMENTOS E SENSAÇÕES.</p> <p>➤ Participar de jogos e brincadeiras de construção utilizando elementos estruturados ou não, com o intuito de montar, empilhar, encaixar e outros</p> <p>➤ USAR A TESOURA SEM PONTA PARA RECORTAR</p> <p>• <b>: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO</b></p> <p><b>EI03EF08) SELECIONAR LIVROS E TEXTOS DE GÊNEROS CONHECIDOS PARA A LEITURA DE UM ADULTO E/OU PARA SUA PRÓPRIA LEITURA (PARTINDO DE SEU REPERTÓRIO SOBRE ESSES TEXTOS, COMO A RECUPERAÇÃO PELA MEMÓRIA, PELA LEITURA DAS ILUSTRAÇÕES ETC.).</b></p> <p>➤ APRECIAR E PARTICIPAR DE MOMENTOS DE CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS E DE OUTROS GÊNEROS TEXTUAIS DE DIFERENTES MANEIRAS.</p>
<p>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</p>	<p><b>PINTAR O DIA NO CALENDÁRIO E DESENHAR COMO ESTÁ O TEMPO. VOCE DEVE FAZER ISSO TODOS OS DIAS.</b></p> <p><b>VAMOS CONHECER HOJE OUTRO PERSONAGEM DO NOSSO FOLCLORE. OUÇA COM ATENÇÃO A LENDA DO “CURUPIRA” DEPOIS DE ACORDO COM O QUE VOCÊ OUVIU PINTO O DESENHO, RECORTE E MONTE O QUEBRA-CABEÇA NA FOLHA COLORIDA.</b></p>

## O CURUPIRA



TEREZINHA ÉBOLI

ONDE TEM FLORESTA, O CURUPIRA ESTÁ PRESENTE. PODEM-SE OUVIR SUAS BATIDAS: TOC... TOC! É ELE, VERIFICANDO CADA ÁRVORE DA MATA, PARA SABER SE ELAS VÃO SUPORTAR A TEMPESTADE QUE JÁ VAI CAIR.

OS CAÇADORES MORREM DE MEDO DO CURUPIRA. É ELE QUE AVISA OS ANIMAIS DA CHEGADA DE SEUS MATADORES. CORRE PELO ARVOREDO, ASSOBIANDO, FAZENDO UMA ALGAZARRA TÃO GRANDE QUE ATÉ O MAIS VALENTE DOS VALENTÕES ESTREMECE.

É PEQUENO, FEIO, DE OLHOS GRANDES E ARREGALADOS, UNHAS AZULADAS AFIADÍSSIMAS, CABELOS VERMELHOS COM PELO E DENTES VERDES.

SEUS PÉS SÃO INVERTIDOS: CALCANHAR PARA A FRENTE, DEDOS PARA TRÁS! SÃO ASSIM PARA DESPISTAR OS CAÇADORES, DEIXANDO-OS SEMPRE A SEGUIR RASTROS FALSOS, ASSIM, QUEM TENTA SEGUI-LO NUNCA SABE DIREITO PARA ONDE ELE ESTÁ INDO. ELE APARECE E DESAPARECE DE REPENTE, DEIXANDO SEUS PERSEGUIDORES PERDIDOS.

O CURUPIRA NUNCA ANDA SÓ. TEM SEMPRE UMA TURMA DE PORCOS-DO-MATO ACOMPANHANDO-O. SE OS HOMENS QUE DERRUBAM AS ÁRVORES OU MATAM OS ANIMAIS SÃO PEGOS POR ELE, LEVAM UMA SURRA TÃO FEIA, QUE NÃO ACHAM MAIS O CAMINHO.

**EMEB BRUNO MASSONE**

## ATIVIDADE DO DIA 16\08

### SEGUNDA-FEIRA

PINTE O DIA NO CALENDÁRIO DEPOIS DESENHO COMO ESTÁ O TEMPO.

HOJE O TEMPO ESTÁ:



PINTE O DESENHO DE ACORDO COM O QUE OUVIU NA LENDA DO CURUPIRA, RECORTE E MONTE O QUEBRA-CABEÇA NA FOLHA COLORIDA.



**ROLÂNDIA, 17 DE AGOSTO DE 2021.**

**TERÇA-FEIRA.**

<p>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</p>	<p><b>SABERES E CONHECIMENTOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• LINGUAGEM MATEMÁTICA</li><li>• NOÇÃO TEMPORAL</li><li>• Sistema de numeração decimal.</li><li>• SISTEMA ALFABÉTICO DE REPRESENTAÇÃO DA ESCRITA E MECANISMOS DE ESCRITA.</li></ul>
<p>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</p>	<p><b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA:</b></p> <p>➤ <b>ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES</b></p> <p><b>(EI03ET04) REGISTRAR OBSERVAÇÕES, MANIPULAÇÕES E MEDIDAS, USANDO MÚLTIPLAS LINGUAGENS (DESENHOS, REGISTRO POR NÚMEROS OU ESCRITA ESPONTÂNEA), EM DIFERENTES SUPORTES.</b></p> <p>➤ PERCEBER QUE OS NÚMEROS FAZEM PARTE DO COTIDIANO DAS PESSOAS</p> <p>➤ CONHECER AS CARACTERÍSTICAS E REGULARIDADES DO CALENDÁRIO RELACIONANDO COM A ROTINA DIÁRIA E FAVORECENDO A CONSTRUÇÃO DE NOÇÃO TEMPORAL</p> <p><b>EI03ET07) Relacionar números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.</b></p> <p>➤ RECONHECER A SEQUÊNCIA NUMÉRICA ATÉ 9 AMPLIANDO ESSA POSSIBILIDADE.</p> <p>➤ <b>ESCUTA, FALA PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO.</b></p> <p><b>EI03EF09) LEVANTAR HIPÓTESES EM RELAÇÃO À LINGUAGEM ESCRITA, REALIZANDO REGISTROS DE PALAVRAS E TEXTOS, POR MEIO DE ESCRITA ESPONTÂNEA.</b></p> <p>➤ TER CONTATO COM O ALFABETO EM DIFERENTES SITUAÇÕES: BRINCADEIRAS, JOGOS E OUTROS.</p>
<p>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</p>	<p>PINTAR O DIA NO CALENDÁRIO E DESENHAR COMO ESTÁ O TEMPO.</p> <p>HOJE VAMOS AJUDAR O CURUPIRA A ENCONTRAR AS LETRAS DO SEU NOME EM UMA DAS ÁRVORES DA FLORESTA. DEPOIS COLOCANDO OS NÚMEROS EM ORDEM DE 1 A 10 LEVE O CURUPIRA ATÉ O CAÇADOR PARA QUE ELE POSSA ESPANTÁ-LO.</p>

ATIVIDADE DO DIA 17/08

TERÇA-FEIRA

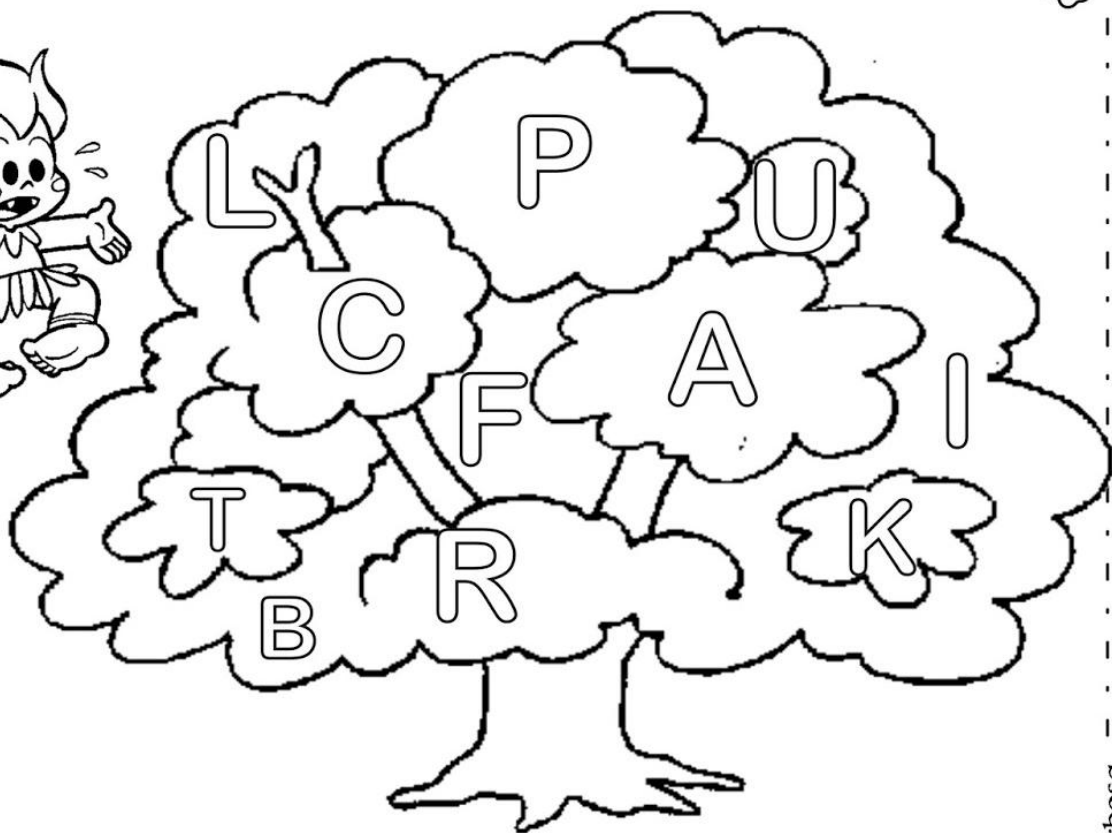
PINTE O DIA NO CALENDÁRIO DEPOIS DESENHO COMO ESTÁ O TEMPO.

HOJE O TEMPO ESTÁ:

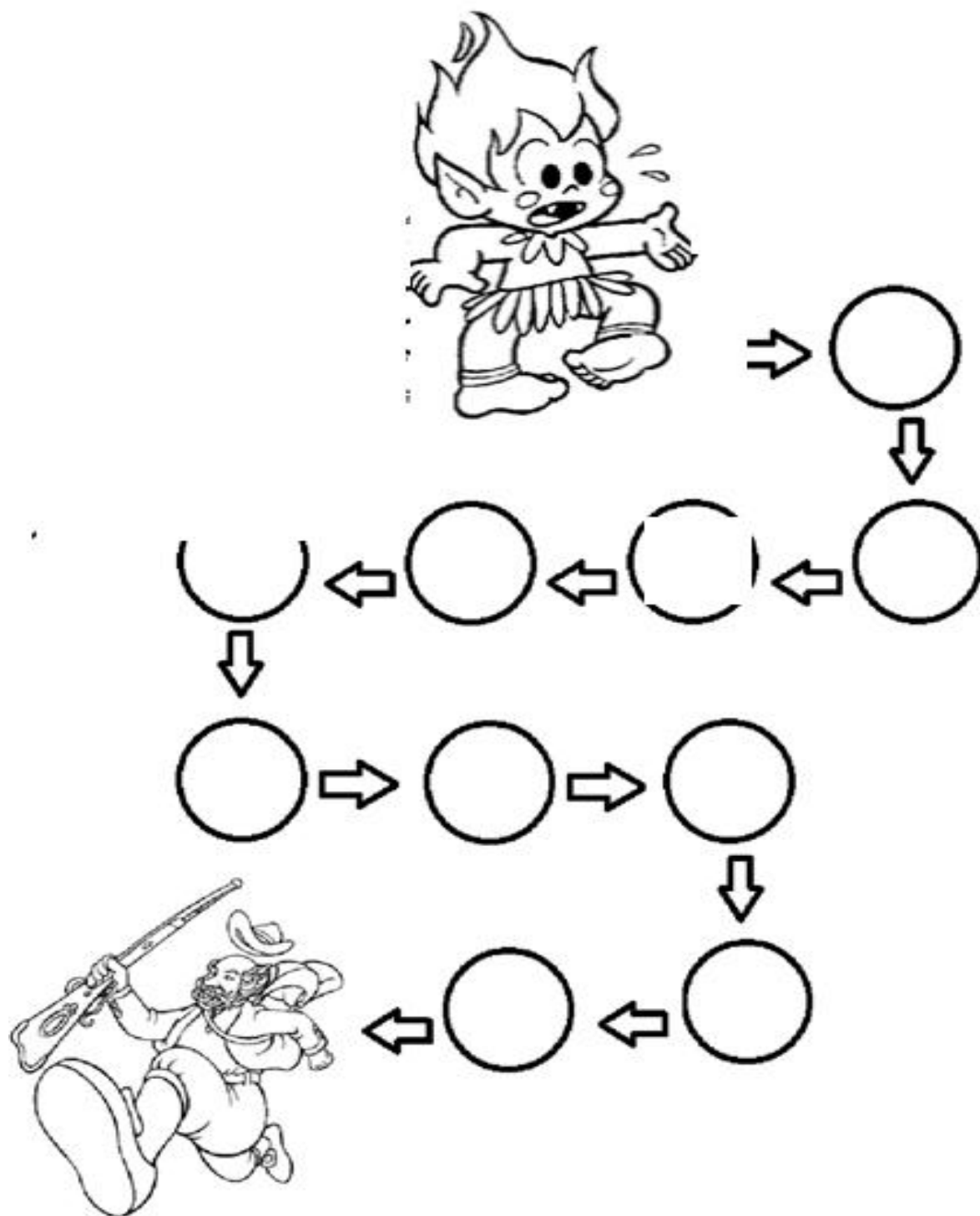


AJUDE O CURUPIRA A ENCONTRAR AS LETRAS DO SEU NOME EM UMA DAS ÁRVORES DA FLORESTA. DEPOIS COLOCANDO OS NÚMEROS EM ORDEM DE 1 A 10 LEVE O CURUPIRA ATÉ O CAÇADOR PARA QUE ELE POSSA ESPANTÁ-LO.

CURUPIRA



ESCREVA OS NÚMEROS DE 1 A 10 NA ORDEM CORRETA DENTRO DOS CIRCULOS SEGUINDO AS SETAS E AJUDE O CURUPIRA A CHGAR ATÉ O CAÇADOR.



<p>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</p>	<p><b>SABERES E CONHECIMENTOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• LINGUAGEM MATEMÁTICA</li><li>• NOÇÃO TEMPORAL</li><li>• Tamanho, peso, forma, textura e posição dos objetos.</li><li>• GÊNEROS LITERÁRIOS TEXTUAIS, SEUS AUTORES, CARACTERÍSTICAS E SUPORTES</li><li>• Sistema alfabético de representação da escrita e mecanismos de escrita.</li></ul>
<p>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</p>	<p><b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA:</b></p> <p><b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA:</b></p> <p>➤ <b>ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES (EI03ET04) REGISTRAR OBSERVAÇÕES, MANIPULAÇÕES E MEDIDAS, USANDO MULTIPLAS LINGUAGENS (DESENHOS, REGISTRO POR NÚMEROS OU ESCRITA ESPÔNTANEA), EM DIFERENTES SUPORTES.</b></p> <p>➤ PERCEBER QUE OS NUMEROS FAZEM PARTE DO COTIDIANO DAS PESSOAS</p> <p>➤ CONHECER AS CARACTERÍSTICAS E REGULARIDADES DO CALENDÁRIO RELACIONANDO COM A ROTINA DIÁRIA E FAVORECENDO A CONSTRUÇÃO DE NOÇÃO TEMPORAL;</p> <p><b>(EI03ET05) Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças.</b></p> <p>➤ IDENTIFICAR OBJETOS NO ESPAÇO, FAZENDO RELAÇÕES E COMPARAÇÕES ENTRE ELES AO OBSERVAR SUAS PROPRIEDADES DE TAMANHO (GRANDE, PEQUENO, MAIOR, MENOR) DE PESO (LEVE, PESADO) DENTRE OUTRAS CARACTERÍSTICAS (COR, FORMA, TEXTURA).</p> <p>• : <b>ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO</b></p> <p><b>EI03EF08) SELECIONAR LIVROS E TEXTOS DE GÊNEROS CONHECIDOS PARA A LEITURA DE UM ADULTO E/OU PARA SUA PRÓPRIA LEITURA (PARTINDO DE SEU REPERTÓRIO SOBRE ESSES TEXTOS, COMO A RECUPERAÇÃO PELA MEMÓRIA, PELA LEITURA DAS ILUSTRAÇÕES ETC.).</b></p> <p>APRECIAR E PARTICIPAR DE MOMENTOS DE CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS E DE OUTROS GÊNEROS TEXTUAIS DE DIFERENTES MANEIRAS.</p> <p><b>(EI03EF09) Levantar hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras e textos, por meio de escrita espontânea.</b></p> <p>REALIZAR TENTATIVAS DE ESCRITA COM RECURSOS VARIADOS E EM DIFERENTES SUPORTES</p>
<p>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</p>	<p>PINTAR O DIA NO CALENDÁRIO E DESENHAR COMO ESTÁ O TEMPO.HOJE VAMOS CONHECER A LENDA DA SEREIA "IARA". PEÇA PARA ALGUÉM LER PARA VOCÊ DEPOIS AJUDE A IARA A ENCONTRAR SEU ESPELHO MAIOR FAZENDO UM CIRCULO EM VOLTA DELE. A SEGUIR ENCONTRE NO ALFABETO AS LETRAS QUE FORMAM O NOME DA SEREIA RECORTE E COLE NO ESPELHO .</p>



# IARA



A IARA É UMA LENDA DO FOLCLORE BRASILEIRO. ELA É UMA LINDA SEREIA QUE VIVE NO RIO AMAZONAS, SUA PELE É MORENA, POSSUI CABELOS LONGOS, NEGROS E OLHOS CASTANHOS.

A IARA COSTUMA TOMAR BANHO NOS RIOS E CANTAR UMA MELODIA IRRESISTÍVEL, DESTA FORMA OS HOMENS QUE A VÊM NÃO CONSEGUEM RESISTIR AOS SEUS DESEJOS E PULAM DENTRO DO RIO. ELA TEM O PODER DE CEGAR QUEM A ADMIRA E LEVAR PARA O FUNDO DO RIO QUALQUER HOMEM QUE ELA DESEJAR SE CASAR.

**ATIVIDADE DO DIA 18\08**

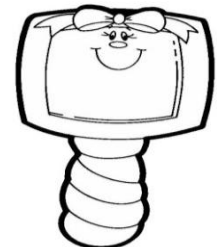
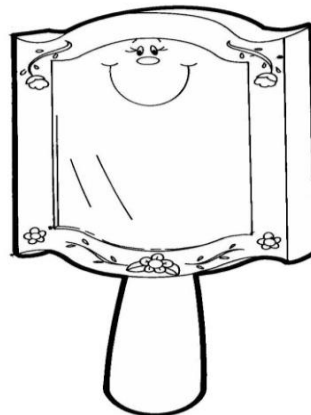
**QUARTA-FEIRA**

**PINTE O DIA NO CALENDÁRIO DEPOIS DESENHO COMO ESTÁ O TEMPO.**

**HOJE O TEMPO ESTÁ:**

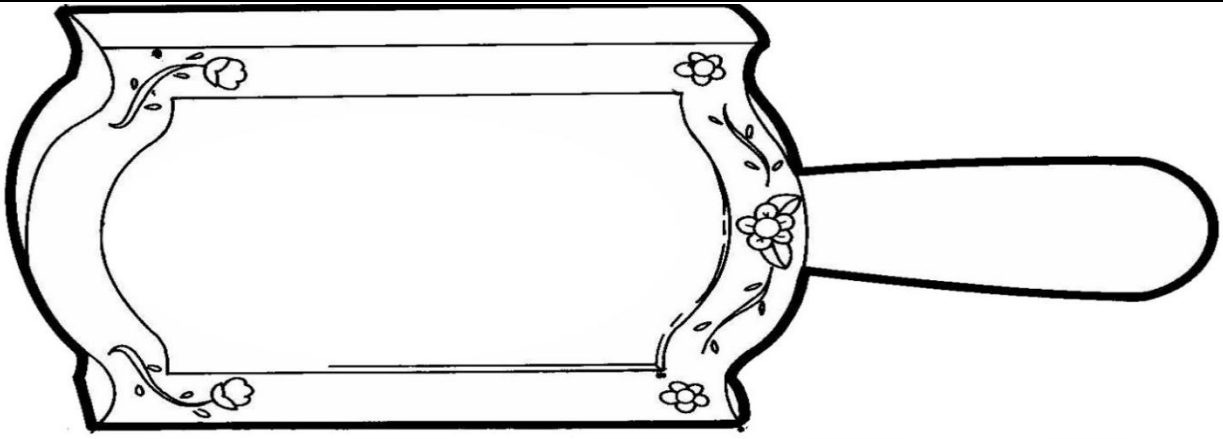


**AJUDE A IARA A ESCOLHER O ESPELHO MAIOR FAZENDO UM CÍRCULO EM VOLTA DELE.**



**ENCONTRE NO ALFABETO AS LETRAS QUE FORMAM O NOME DA SEREIA RECORTE E COLE NO ESPELHO ABAIXO.**

**I A R A**



A	A	A	B	B	C
C	D	D	E	E	E
F	F	G	G	H	I
I	I	J	K	L	L
M	M	N	N	O	O
O	P	P	Q	R	R
S	S	T	T	U	U
U	V	W	X	Y	Z

ROLÂNDIA, 19 DE AGOSTO DE 2021.

QUINTA-FEIRA

<p>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</p>	<p><b>SABERES E CONHECIMENTOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• LINGUAGEM MATEMÁTICA</li><li>• NOÇÃO TEMPORAL</li><li>• REPRESENTAÇÃO GRÁFICA E PLÁSTICA: DESENHO, PINTURA, COLAGEM, DOBRADURA, ESCULTURA ETC.</li><li>• CORES PRIMÁRIAS E SECUNDÁRIAS</li><li>• MOTRICIDADE E HABILIDADE MANUAL</li></ul>
<p>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</p>	<p><b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA:</b></p> <p style="text-align: center;"><b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA:</b></p> <p>➤ <b>ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES</b></p> <p><b>(EI03ET04) REGISTRAR OBSERVAÇÕES, MANIPULAÇÕES E MEDIDAS, USANDO MULTIPLAS LINGUAGENS (DESENHOS, REGISTRO POR NÚMEROS OU ESCRITA ESPÔNTANEA), EM DIFERENTES SUPORTES.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ PERCEBER QUE OS NUMEROS FAZEM PARTE DO COTIDIANO DAS PESSOAS</li><li>➤ CONHECER AS CARACTERÍSTICAS E REGULARIDADES DO CALENDÁRIO RELACIONANDO COM A ROTINA DIÁRIA E FAVORECENDO A CONSTRUÇÃO DE NOÇÃO TEMPORAL</li></ul> <p>➤ <b>CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS</b></p> <p><b>(EI03CG05) COORDENAR SUAS HABILIDADES MANUAIS NO ATENDIMENTO ADEQUADO A SEUS INTERESSES E NECESSIDADES EM SITUAÇÕES DIVERSAS.</b></p> <p>PINTAR, DESENHAR, RABISCAR, FOLHEAR, MODELAR, CONSTRUIR, COLAR À SUA MANEIRA, UTILIZANDO DIFERENTES RECURSOS E DANDO SIGNIFICADOS ÀS SUAS IDEIAS, AOS SEUS PENSAMENTOS E SENSAÇÕES.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>TRAÇOS SEM CORES E FORMAS</b></li></ul> <p><b>(EI03TS02) EXPRESSAR-SE LIVREMENTE POR MEIO DE DESENHO, PINTURA, COLAGEM, DOBRADURA E ESCULTURA, CRIANDO PRODUÇÕES BIDIMENSIONAIS E TRIDIMENSIONAIS.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ RECONHECER AS CORES PRESENTES NA NATUREZA E NO DIA A DIA NOMEANDO-AS, COM O OBJETIVO DE FAZER A CORRESPONDÊNCIA ENTRE CORES E ELEMENTOS.</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>CORPO GESTOS E MOVIMENTOS</b></li></ul> <p><b>EI03CG05) COORDENAR SUAS HABILIDADES MANUAIS NO ATENDIMENTO ADEQUADO A SEUS INTERESSES E NECESSIDADES EM SITUAÇÕES DIVERSAS.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ EXECUTAR HABILIDADES MANUAIS UTILIZANDO RECURSOS VARIADOS: LINHA, LÃ, CANUDINHO, ARGOLA E OUTROS</li></ul>
<p>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</p>	<p>PINTE O DIA DA SEMANA NO CALENDARIO E DESENHE COMO ESTÁ O TEMPO.</p> <p>PINTE A SEREIA IARA, UTILIZANDO O PAPEL QUE A PROFESSORA MADOU FAÇA PEQUENAS BOLINHAS E COLE NA SUA CAUDA PREENCHENDO TODO O ESPAÇO. DEPOIS UTILIZANDO LÁPIS DE COR OU TINTA AZUL FAÇA PEQUENAS ONDULAÇÕES COMO SE FOSSE O RIO ONDE A IARA VIVE.</p>

**ATIVIDADE DO DIA 19\08**

**PINTE O DIA NO CALENDÁRIO DEPOIS DESENHO COMO ESTÁ O TEMPO.**

**HOJE O TEMPO ESTÁ**



**PINTE A IARA, COM O PAPEL QUE A PROFESSORA MANDOU FAÇA PEQUENAS BOLINHAS E COLE EM TODA SUA CAUDA, DEPOIS UTILIZANDO LAPIS OU TINTA AZUL PINTE AS BOLHINHAS E FAÇA ONDULAÇÕES COMO SE FOSSE O RIO QUE A IARA VIVE.**



ROLÂNDIA, 20 DE AGOSTO DE 2021.

SEXTA-FEIRA

<p>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</p>	<p><b>SABERES E CONHECIMENTOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• LINGUAGEM MATEMÁTICA</li><li>• NOÇÃO TEMPORAL</li><li>• FAMÍLIA</li><li>• REPRESENTAÇÃO GRÁFICA E PLÁSTICA: DESENHO, PINTURA, COLAGEM, DOBRADURA, ESCULTURA ETC.</li><li>• CARACTERÍSTICAS FÍSICAS, PROPRIEDADES E UTILIDADES DOS OBJETOS</li></ul>
<p>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</p>	<p><b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA:</b></p> <p style="text-align: center;"><b>CAMPO DE EXPERIÊNCIA:</b></p> <p>➤ <b>ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES</b></p> <p><b>(EI03ET04) REGISTRAR OBSERVAÇÕES, MANIPULAÇÕES E MEDIDAS, USANDO MULTIPLAS LINGUAGENS (DESENHOS, REGISTRO POR NÚMEROS OU ESCRITA ESPÔNTANEA), EM DIFERENTES SUPORTES.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ PERCEBER QUE OS NUMEROS FAZEM PARTE DO COTIDIANO DAS PESSOAS</li><li>➤ CONHECER AS CARACTERÍSTICAS E REGULARIDADES DO CALENDÁRIO RELACIONANDO COM A ROTINA DIÁRIA E FAVORECENDO A CONSTRUÇÃO DE NOÇÃO TEMPORAL</li></ul> <p><b>(EI03ET01) Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• MANIPULAR OBJETOS E BRINQUEDOS DE MATERIAIS DIVERSOS, EXPLORANDO SUAS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS E SUAS POSSIBILIDADES: MORDER, CHUPAR, PRODUZIR SONS, APERTAR, ENCHER, ESVAZIAR, EMPILHAR, COLOCAR DENTRO, FORA, FAZER AFUNDAR, FLUTUAR, SOPRAR, MONTAR, CONSTRUIR, LANÇAR, JOGAR ETC</li><li>• O EU O OUTRO E O NOS</li></ul> <p><b>EI03EO01) DEMONSTRAR EMPATIA PELOS OUTROS, PERCEBENDO QUE AS PESSOAS TÊM DIFERENTES SENTIMENTOS, NECESSIDADES E MANEIRAS DE PENSAR E AGIR.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ INTERAGIR POR MEIO DE DIFERENTES LINGUAGENS COM ADULTOS E CRIANÇAS, ESTABELECENDO VÍNCULOS AFETIVO</li></ul> <li>• <b>TRAÇOS SONS CORES E FORMAS</b></li> <p><b>EI03TS03) RECONHECER AS QUALIDADES DO SOM (INTENSIDADE, DURAÇÃO, ALTURA E TIMBRE), UTILIZANDO-AS EM SUAS PRODUÇÕES SONORAS E AO OUVIR MÚSICAS E SONS.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ CONHECER CANÇÕES, BRINCADEIRAS OU INSTRUMENTOS MUSICAIS QUE SÃO TÍPICOS DE SUA CULTURA OU DE ALGUMA OUTRA CULTURA QUE ESTÃO CONHECENDO.</li></ul> <p style="text-align: center;"><b>CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS</b></p> <p><b>(EI03CG05) COORDENAR SUAS HABILIDADES MANUAIS NO ATENDIMENTO ADEQUADO A SEUS INTERESSES E NECESSIDADES EM SITUAÇÕES DIVERSAS.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ PINTAR, DESENHAR, RABISCAR, FOLHEAR, MODELAR, CONSTRUIR, COLAR À SUA MANEIRA, UTILIZANDO DIFERENTES RECURSOS E DANDO SIGNIFICADOS ÀS SUAS IDEIAS, AOS SEUS PENSAMENTOS E SENSAÇÕES.</li></ul>
<p>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</p>	<p>MOMENTO EM FAMÍLIA. – <b>BOLICHE</b></p>

**PINTE OS PERSONAGENS DO FOLCLORE, RECORTE E COLE CADA UM EM UMA GARRAFA, LATA, ROLINHO DE PAPEL HIGIÊNICO (O QUE VOCE TIVER EM CASA). PEGUE UMA BOLA E ARREMESSE TENTANDO DERRUBAR O MÁXIMO DE “PERSONAGENS” POSSÍVEL. APÓS CADA JOGADA PINTAR UM QUADRADINHO PARA CADA VEZ QUE VOCÊ DERRUBAR O PERSONAGEM: EX: JOGOU A BOLO E DERRUBOU O SACI E O BOTO VAI NA FOLHA E PINTA UM QUADRADINHO PRO SACI E UM PRO BOTO E ASSIM POR DIANTE, NÃO DERRUBOU NÃO PINTA NADA .VOCÊ TERÁ 5 JOGADAS.**

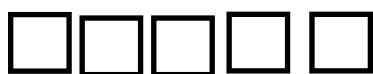
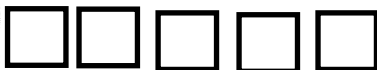
**ATIVIDADE DO DIA 20\08**

**PINTE O DIA NO CALENDÁRIO DEPOIS DESENHO COMO ESTÁ O TEMPO.**

**HOJE O TEMPO ESTÁ**



**PINTE OS PERSONAGENS DO FOLCLORE, RECORTE E COLE CADA UM EM UMA GARRAFA, LATA, ROLINHO DE PAPEL HIGIÊNICO (O QUE VOCE TIVER EM CASA). PEGUE UMA BOLA E ARREMESSE TENTANDO DERRUBAR O MÁXIMO DE "PERSONAGENS" POSSÍVEL. APÓS CADA JOGADA PINTAR UM QUADRADINHO PARA CADA VEZ QUE VOCÊ DERRUBAR O PERSONAGEM : EX: JOGOU A BOLO E DERRUBOU O SACI E O BOTO VAI NA FOLHA E PINTA UM QUADRADINHO PRO SACI E UM PRO BOTO E ASSIM POR DIANTE, NÃO DERRUBOU NÃO PINTA NADA .VOCÊ TERÁ 5 JOGADAS.**







SACI



CURUPIRA



IARA



LOBISOMEM



CUCA