



**Prefeitura
de Rolândia**

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

EDUCAÇÃO INFANTIL – ROTEIRO

ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19

ESCOLA/ CMEI MUNICIPAL: CMEI ZILDA ARNS

PROFESSORA: EDILENE

TURMA: INFANTIL 2 – CRIANÇAS BEM PEQUENAS (2 ANO)

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 16 A 20 DE AGOSTO.

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 HOUVER ALGUMA DÚVIDA PODEM ENTRAR EM CONTATO COM AS PROFESSORAS PELO “WHATSAPP” ESTAREMOS 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. EDILENE.

SEGUNDA- FEIRA DIA 16 DE AGOSTO.

<p>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</p>	<p>SABERES E CONHECIMENTOS:</p> <ul style="list-style-type: none">• MANIFESTAÇÕES CULTURAIS.• ESCUTA E APRECIÇÃO DE GÊNEROS TEXTUAIS.• MARCAS GRÁFICAS.
<p>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</p>	<p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS</p> <p>(EI02TS03) UTILIZAR DIFERENTES FONTES SONORAS DISPONÍVEIS NO AMBIENTE EM BRINCADEIRAS CANTADAS, CANÇÕES, MÚSICAS E MELODIAS.</p> <ul style="list-style-type: none">• CONHECER OBJETOS, CANÇÕES, INSTRUMENTOS OU MANIFESTAÇÕES CULTURAIS QUE SÃO TÍPICAS DE SUA CULTURA, REGIÃO OU DE OUTRAS CULTURAS. <p>CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO</p> <p>(EI02EF07) MANUSEAR DIFERENTES PORTADORES TEXTUAIS, DEMONSTRANDO RECONHECER SEUS USOS SOCIAIS.</p> <ul style="list-style-type: none">• OUVIR HISTÓRIAS E OUTROS GÊNEROS TEXTUAIS: POEMAS, CONTOS, LITERATURA POPULAR, LENDAS, FÁBULAS, PARLENDAS, MÚSICAS, ETC. <p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO</p> <p>(EI02EF09) MANUSEAR DIFERENTES INSTRUMENTOS E SUPORTES DE ESCRITA PARA DESENHAR, TRAÇAR LETRAS E OUTROS SINAIS GRÁFICOS.</p> <ul style="list-style-type: none">• PRODUZIR MARCAS GRÁFICAS COM DIFERENTES SUPORTES DE ESCRITA CONHECENDO SUAS FUNÇÕES.
<p>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</p>	<p>ATIVIDADE: AJUDE O SACI A CHEGAR ATÉ SEU CACHIMBO.</p> <p>INICIE O DIA ASSISTINDO COM SEUS FILHOS O VÍDEO EXPLICANDO O QUE É O FOLCLORE, NA SEQUÊNCIA COLOQUE O VÍDEO DA LENDA DO SACI-PERERÊ E DEPOIS CONVERSE COM A CRIANÇA E VEJA O QUE ELA CONSEGUE ENTENDER. E FINALIZE COM A ATIVIDADE IMPRESSA AUXILIANDO SEUS FILHOS A TRAÇAREM UM CAMINHO COM O LÁPIS, INICINADO DO SACI ATÉ O CACHIMBO, DEIXE QUE A CRIANÇA PINTE UTILIZANDO OS RECURSOS QUE TENHAM EM CASA.</p> <p>VÍDEO: https://www.youtube.com/watch?v=rfeSFfv57-o</p> <p>LENDA: https://www.youtube.com/watch?v=VJQQtOuYtsE</p>

LENDA DO SACI-PERERÊ:

SACI-PERERÊ



É UM MENINO NEGRO E MUITO LEVADO, QUE TEM UMA PERNA SÓ, FUMA CACHIMBO E USA UM GORRO VERMELHO QUE TEM PODERES MÁGICOS.

O SACI ADORA FAZER TRAVESSURAS, COMO QUEIMAR A COMIDA, ESPANTAR O GADO, ASSUSTAR VIAJANTES SOLITÁRIOS E DAR NÓS NAS CRINAS DOS CAVALOS.

DIZEM QUE PARA PEGAR UM SACI É PRECISO FAZER UMA ARMADILHA COM UMA PENEIRA. DEPOIS QUE ELE CAIR NA CILADA, É PRECISO TIRAR RAPIDAMENTE SEU GORRO VERMELHO, COLOCAR O SACI EM UMA GARRAFA E FECHAR BEM COM UMA ROLHA.

TERÇA- FEIRA DIA 17 DE AGOSTO.

<p>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</p>	<p>SABERES E CONHECIMENTOS:</p> <ul style="list-style-type: none">• MANIFESTAÇÕES CULTURAIS.• SUPORTES, MATERIAIS E INSTRUMENTOS PARA DESENHAR, PINTAR, FOLHEAR.• MANIFESTAÇÕES CULTURAIS.
<p>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</p>	<p>CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS</p> <p>(EI02TS03) UTILIZAR DIFERENTES FONTES SONORAS DISPONÍVEIS NO AMBIENTE EM BRINCADEIRAS CANTADAS, CANÇÕES, MÚSICAS E MELODIAS.</p> <ul style="list-style-type: none">• CONHECER OBJETOS, CANÇÕES, INSTRUMENTOS OU MANIFESTAÇÕES CULTURAIS QUE SÃO TÍPICAS DE SUA CULTURA, REGIÃO OU DE OUTRAS CULTURAS. <p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS</p> <p>(EI02CG05) DESENVOLVER PROGRESSIVAMENTE AS HABILIDADES MANUAIS, ADQUIRINDO CONTROLE PARA DESENHAR, PINTAR, RASGAR, FOLHEAR, ENTRE OUTROS.</p> <ul style="list-style-type: none">• PINTAR, DESENHAR, RABISCAR, FOLHEAR, RECORTAR UTILIZANDO DIFERENTES RECURSOS E SUPORTES. <p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS</p> <p>(EI02CG01) APROPRIAR-SE DE GESTOS E MOVIMENTOS DE SUA CULTURA NO CUIDADO DE SI E NOS JOGOS E BRINCADEIRAS.</p> <ul style="list-style-type: none">• CONHECER OS OBJETOS, MATERIAIS, EXPRESSÕES CULTURAIS CORPORAIS, DANÇAS, MÚSICAS E BRINCADEIRAS QUE SÃO TÍPICAS DE SUA REGIÃO, DE SUA CULTURA.
<p>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</p>	<p>ATIVIDADE: BRINCAR DE PETECA.</p> <p>ASSISTAM COM SEUS FILHOS O VÍDEO DAS DIVERSAS BRINCADEIRAS FOLCLÓRICAS, TENHA UMA CONVERSA COM SEU FILHO(A). NA SEQUÊNCIA ASSISTAM O VÍDEO DE COMO FAZER A PETECA, (UMA BRINCADEIRA FOLCLÓRICA) AUXILIE A CRIANÇA NA CONSTRUÇÃO DA PETECA. E PARA FINALIZAR COLOQUE O VÍDEO PARA A CRIANÇA ASSISTIR DE COMO BRINCAR COM A PETECA, APROVEITE PARA RESGATAR ESSA BRINCADEIRA ANTIGA COM SEUS FILHOS.</p> <p>BRINCADEIRA: https://www.youtube.com/watch?v=dVBxl7Sw_6k</p> <p>PETECA: https://www.youtube.com/watch?v=NgcSbMNrq_U</p> <p>BRINCADEIRA: https://www.youtube.com/watch?v=IKmLm7WK2Ag</p>

EXEMPLO DA BRINCADEIRA:



QUARTA- FEIRA DIA 18 DE AGOSTO.

<p>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</p>	<p>SABERES E CONHECIMENTOS:</p> <ul style="list-style-type: none">• MANIFESTAÇÕES CULTURAIS.• SUPORTES, MATERIAIS E INSTRUMENTOS PARA DESENHAR, PINTAR, FOLHEAR.• MANIFESTAÇÕES CULTURAIS.
<p>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</p>	<p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO</p> <p>(EI02EF02) IDENTIFICAR E CRIAR DIFERENTES SONS E RECONHECER RIMAS E ALITERAÇÕES EM CANTIGAS DE RODA E TEXTOS POÉTICOS.</p> <ul style="list-style-type: none">• DECLAMAR POESIAS, PARLENDAS E BRINCADEIRAS COMO CORRE-COTIA PRODUZINDO DIFERENTES ENTONAÇÕES E RITMOS. <p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS</p> <p>(EI02CG05) DESENVOLVER PROGRESSIVAMENTE AS HABILIDADES MANUAIS, ADQUIRINDO CONTROLE PARA DESENHAR, PINTAR, RASGAR, FOLHEAR, ENTRE OUTROS.</p> <ul style="list-style-type: none">• PINTAR, DESENHAR, RABISCAR, FOLHEAR, RECORTAR UTILIZANDO DIFERENTES RECURSOS E SUPORTES. <p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS</p> <p>(EI02CG01) APROPRIAR-SE DE GESTOS E MOVIMENTOS DE SUA CULTURA NO CUIDADO DE SI E NOS JOGOS E BRINCADEIRAS.</p> <ul style="list-style-type: none">• PARTICIPAR DE BRINCADEIRAS COM CANTIGAS, RIMAS, LENDAS, PARLENDAS OU OUTRAS SITUAÇÕES QUE ENVOLVAM MOVIMENTOS CORPORAIS.
<p>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</p>	<p>ATIVIDADE: PINTE, RECORTE E MONTE A IARA.</p> <p>INICIE O DIA ASSISTINDO COM SEUS FILHOS O VÍDEO DA LENDA DA SEREIA IARA. TENHAM SEMPRE UMA CONVERSA COM A CRIANÇA E VEJA O QUE ELA CONSEGUE COMPREENDER, LOGO APÓS AUXÍLIE SEU FILHO(A) NA ATIVIDADE IMPRESSA, PRIMEIRAMENTE DEIXE A CRIANÇA PINTAR DA MANEIRA DELA, NA SEQUÊNCIA AJUDE A CRIANÇA A RECORTAR AS PARTES DA SEREIA, DEIXE A CRIANÇA MONTAR E VEJA SE ELA CONSEGUE TER NOÇÕES DESSA MONTAGEM E POR FIM, AJUDE NA COLAGEM DA SEREIA MONTADA NO SULFITE VERDE. FINALIZE AS ATIVIDADES ASSISTINDO O VÍDEO DA BRINCADEIRA “BATATA QUENTE”, E BRINQUE COM SEUS FILHOS.</p> <p>VÍDEO: https://www.youtube.com/watch?v=gDnVgMcJDA</p> <p>BRINCADEIRA: https://www.youtube.com/watch?v=mnosyWlalsU</p>

LENDA DA SEREIA IARA:

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.

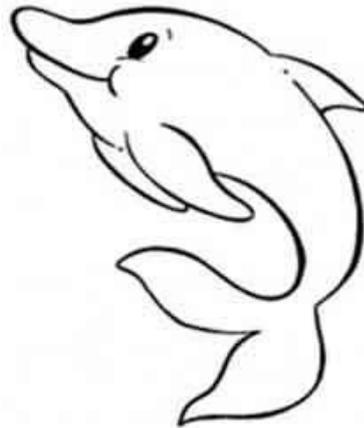
A IARA COSTUMA TOMAR BANHO NOS RIOS E CANTAR UMA MELODIA IRRESISTÍVEL, DESTA FORMA OS HOMENS QUE A VÊEM NÃO CONSEGUEM RESISTIR AOS SEUS DESEJOS E PULAM DENTRO DO RIO. ELA TEM O PODER DE CEGAR QUEM A ADMIRA E LEVAR PARA O FUNDO DO RIO QUALQUER HOMEM QUE ELA DESEJAR SE CASAR.

QUINTA- FEIRA DIA 19 DE AGOSTO.

<p>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</p>	<p>SABERES E CONHECIMENTOS:</p> <ul style="list-style-type: none">• MANIFESTAÇÕES CULTURAIS.• SUPORTES, MATERIAIS E INSTRUMENTOS PARA DESENHAR, PINTAR, FOLHEAR.• MANIFESTAÇÕES CULTURAIS.
<p>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</p>	<p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO</p> <p>(EI02EF02) IDENTIFICAR E CRIAR DIFERENTES SONS E RECONHECER RIMAS E ALITERAÇÕES EM CANTIGAS DE RODA E TEXTOS POÉTICOS.</p> <ul style="list-style-type: none">• DECLAMAR POESIAS, PARLENDAS E BRINCADEIRAS COMO CORRE-COTIA PRODUZINDO DIFERENTES ENTONAÇÕES E RITMOS. <p>CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS</p> <p>(EI02CG05) DESENVOLVER PROGRESSIVAMENTE AS HABILIDADES MANUAIS, ADQUIRINDO CONTROLE PARA DESENHAR, PINTAR, RASGAR, FOLHEAR, ENTRE OUTROS.</p> <ul style="list-style-type: none">• PINTAR, DESENHAR, RABISCAR, FOLHEAR COM DIFERENTES RECURSOS E EM DIFERENTES SUPORTES. <p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS</p> <p>(EI02TS03) UTILIZAR DIFERENTES FONTES SONORAS DISPONÍVEIS NO AMBIENTE EM BRINCADEIRAS CANTADAS, CANÇÕES, MÚSICAS E MELODIAS.</p> <ul style="list-style-type: none">• PARTICIPAR DE BRINCADEIRAS CANTADAS DO NOSSO FOLCLORE.
<p>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</p>	<p>ATIVIDADE: PINTE DE ROSA O BOTO E COLE BOLINHAS DE PAPEL NO RIO.</p> <p>ASSISTAM COM SEUS FILHOS O VÍDEO DA LENDA DO BOTO COR-DE-ROSA, CONVERSE COM A CRIANÇA E VEJA O QUE ELA CONSEGUE ENTENDER. EM SEGUIDA NA ATIVIDADE IMPRESSA AUXÍLIE SEU FILHO(A) EXPLICANDO QUE ELE TEM QUE PINTAR O BOTO E DEPOIS AJUDE A CRIANÇA A FAZER BOLINHAS DE PAPEL E FAZER A COLAGEM NO RIO. E FINALIZE ESSE DIA DE ATIVIDADES BRINCANDO DE RODA, COLOQUE O VÍDEO EXPLICATIVO ANTES PARA SEU FILHO(A) ASSISTIREM. (RESGATANDO MAIS UMA BRINCADEIRA ANTIGA).</p> <p>LENDA: https://www.youtube.com/watch?v=1O luc3iLFi4</p> <p>BRINCADEIRA: https://www.youtube.com/watch?v=tgB7Fv_Pk2c</p>

LENDA DO BOTO COR-DE-ROSA:

BOTO



A LENDA DO BOTO É ORIGINÁRIA DA REGIÃO AMAZÔNICA SENDO TAMBÉM CONHECIDA PELA DENOMINAÇÃO "BOTO COR-DE-ROSA" OU "UAUIARÁ". REZA A LENDA QUE NAS NOITES DE FESTAS JUNINAS O BOTO, ANIMAL DOS RIOS DA AMAZÔNIA, SAI DOS RIOS E TRANSFORMA-SE NUM HOMEM MUITO ATRAENTE. SEU OBJETIVO É ATRAIR E SEDUZIR AS MULHERES PARA LEVÁ-LAS AO FUNDO DOS RIOS E ACASALAR. POR ESTE MOTIVO, A CULTURA AMAZÔNICA COSTUMA AFIRMAR QUE O BOTO É O PAI DE TODOS OS FILHOS DE ORIGEM DESCONHECIDA.

SEXTA- FEIRA DIA 20 DE AGOSTO.

<p>O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:</p>	<p>SABERES E CONHECIMENTOS:</p> <ul style="list-style-type: none">• MANIFESTAÇÕES CULTURAIS.• ELEMENTOS DA LINGUAGEM VISUAL: TEXTURAS, CORES, SUPERFÍCIES, VOLUMES, ESPAÇOS, FORMAS, ETC.• MANIFESTAÇÕES CULTURAIS.
<p>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</p>	<p>CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO</p> <p>(EI02EF02) IDENTIFICAR E CRIAR DIFERENTES SONS E RECONHECER RIMAS E ALITERAÇÕES EM CANTIGAS DE RODA E TEXTOS POÉTICOS.</p> <ul style="list-style-type: none">• DECLAMAR POESIAS, PARLENDAS E BRINCADEIRAS COMO CORRE-COTIA PRODUZINDO DIFERENTES ENTONAÇÕES E RITMOS. <p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS</p> <p>(EI02TS02) UTILIZAR MATERIAIS VARIADOS COM POSSIBILIDADES DE MANIPULAÇÃO (ARGILA, MASSA DE MODELAR), EXPLORANDO CORES, TEXTURAS, SUPERFÍCIES, PLANOS, FORMAS E VOLUMES AO CRIAR OBJETOS TRIDIMENSIONAIS.</p> <ul style="list-style-type: none">• PARTICIPAR DA CRIAÇÃO DE OBJETOS TRIDIMENSIONAIS COM MATERIAIS DIVERSOS: CAIXAS, EMBALAGENS, TECIDOS, TINTAS, TAMPINHAS, ARGILA, MASSA DE MODELAR E OUTROS. <p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS</p> <p>(EI02CG01) APROPRIAR-SE DE GESTOS E MOVIMENTOS DE SUA CULTURA NO CUIDADO DE SI E NOS JOGOS E BRINCADEIRAS.</p> <ul style="list-style-type: none">• PARTICIPAR DE BRINCADEIRAS COM CANTIGAS, RIMAS, LENDAS, PARLENDAS OU OUTRAS SITUAÇÕES QUE ENVOLVAM MOVIMENTOS CORPORAIS.
<p>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</p>	<p>ATIVIDADE: CARIMBO DAS MÃOS “MULA SEM CABEÇA”</p> <p>INICIE AS ATIVIDADES COM O VÍDEO DA LENDA MULA SEM CABEÇA, FAÇAM PERGUNTAS SOBRE O QUE SEU FILHO(A) ENTENDEU, NA SEQUÊNCIA FAREMOS A ATIVIDADE IMPRESSA DO CARIMBO DAS MÃOS, AUXÍLIE A CRIANÇA NESTA ATIVIDADE, PASSANDO TINTA EM TODA PALMA DA MÃO E EM SEGUIDA CARIMBE NA FOLHA DE PAPAEL SULFITE, REPRESENTANDO O CORPO DA MULA, VOCÊ MAMÃE PODERÁ DESENHAR UM FOGO SAINDO DA CABEÇA DA MULA E FINALIZE ASSISTINDO O VÍDEO EXPLICATIVO DA BRINCADEIRA “CABRA-CEGA”, EM SEGUIDA CONVIDE A CRIANÇA PARA BRINCAR, RESGATANDO MAIS UMA BRINCADEIRA FOLCLORICA.</p> <p>LENDA: https://www.youtube.com/watch?v=9KDPz-arM2g</p> <p>BRINCADEIRA: https://www.youtube.com/watch?v=xWIB8zBj2Lk</p>

EXEMPLO DA ATIVIDADE:



LENDA MULA SEM CABEÇA.

MULA-SEM-CABEÇA



A MULA-SEM-CABEÇA É UMA LENDA DO FOLCLORE BRASILEIRO, E SUA ORIGEM É DESCONHECIDA.

A MULA-SEM-CABEÇA É UMA MULA QUE SOLTA FOGO PELO PESCOÇO, LOCAL ONDE DEVERIA ESTAR SUA CABEÇA, POSSUI EM SEUS CASCOS, FERRADURAS QUE SÃO DE PRATA OU DE AÇO E SUA COR É MARROM OU PRETA.

SEGUNDO A LENDA, QUALQUER MULHER QUE NAMORASSE UM PADRE SERIA TRANSFORMADA EM UMA MULA SEM CABEÇA.

O ENCANTO SOMENTE PODE SER QUEBRADO SE ALGUÉM TIRAR O FREIO DE FERRO QUE A MULA SEM CABEÇA CARREGA.

