

**14º ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDOS –  
COVID 19 DO ANO DE 2021  
ATIVIDADES REMOTAS – 2º TRIMESTRE**



**ESCOLA MUNICIPAL ARTHUR DA COSTA E SILVA.**

**ALUNO (A): \_\_\_\_\_ ANO: ED. INFANTIL**

**PROFESSORA: SAMANTA**

**CAMPOS DE EXPÊRIENCIA:** O EU, O OUTRO E O NÓS; CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS; TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS; ESCUTA, FALA PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO; ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

**PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 31/05/2021 À 02/06/2021**

**03/06/2021 – FERIADO E 04/06/2021 – RECESSO ESCOLAR**

**PREZADOS PAIS E RESPONSÁVEIS!**

OLÁ QUERIDO(A) ALUNO(A)! JÁ CONCLUÍMOS TREZE ROTEIROS DE ATIVIDADES E FECHAMOS O 1º TRIMESTRE, ONDE ALÉM DA POSTAGEM DOS ROTEIROS, O PROFESSOR EXPLICA AS ATIVIDADES DIARIAMENTE PELO WHATSAPP PARA QUE VOCÊS POSSAM REALIZÁ-LAS. PEÇO QUE REALIZE AS ATIVIDADES SEGUINDO DIARIAMENTE A EXPLICAÇÃO PARA QUE NÃO ACUMULEM.

QUALQUER DÚVIDA ESTOU À DISPOSIÇÃO TODOS OS DIAS EM HORÁRIO DE AULA.

UM ABRAÇO.

PROFESSORA SAMANTA

**COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?**

ATRAVÉS DAS ATIVIDADES IMPRESSAS ENVIADAS DIARIAMENTE PELA PROFESSORA.

**COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?**

POR MEIO DAS ATIVIDADES FEITAS DIRETAMENTE NESTE ROTEIRO, SEGUINDO AS ORIENTAÇÕES DA PROFESSORA PELOS VIDEOS ENVIADOS NO GRUPO. **SEGUEM OS LINKS DIÁRIOS:**

**DIA 31/05/2021:**

- ✓ PROPOSTA DE VÍDEO / HISTÓRIA / MÚSICA:

<https://youtu.be/ksdV65sc3fl>

- ✓ 1º E 2º PROPOSTAS DE ATIVIDADES NO ROTEIRO;

- ✓ PROPOSTA DE ATIVIDADE / BRINCADEIRA: MORTO-VIVO (EXPLICAÇÕES NO VÍDEO DA AULA).

**DIA 01/06/2021:**

- ✓ PROPOSTA DE VÍDEO / HISTÓRIA / MÚSICA:

<https://youtu.be/CDDjQ49By2g>

- ✓ 1º E 2º PROPOSTAS DE ATIVIDADES NO ROTEIRO; (EXPLICAÇÕES NO VÍDEO DA AULA).

**DIA 02/06/2021:**

- ✓ PROPOSTA DE VÍDEO / HISTÓRIA / MÚSICA:

[https://youtu.be/89AIP1b\\_eA](https://youtu.be/89AIP1b_eA)

- ✓ 1º PROPOSTA DE ATIVIDADE NO ROTEIRO;

- ✓ 2º PROPOSTA DE ATIVIDADE (MATERIAL DE APOIO): JOGO DE DOMINÓ - FIGURAS COM A VOGAL I. (EXPLICAÇÕES NO VÍDEO DA AULA).



ESCOLA MUNICIPAL "ARTHUR DA COSTA E SILVA".

ALUNO (A): \_\_\_\_\_ DATA: 31/05/2021

PROFESSORA: SAMANTA

EDUCAÇÃO INFANTIL



A

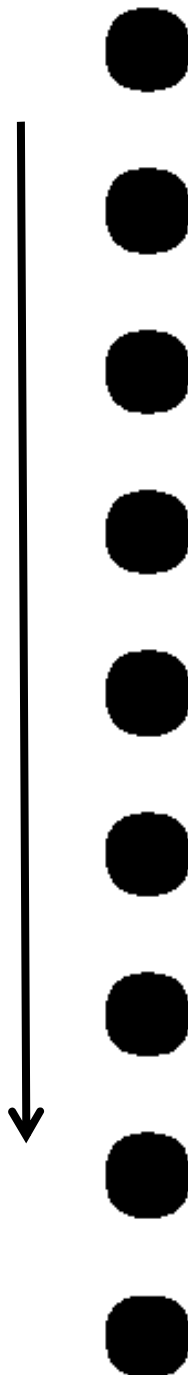
E

I

O

U

**ATIVIDADE:** OBSERVE AS DIREÇÕES DAS SETAS E LIGUE OS PONTILHADOS PARA ESCREVER A **VOGAL I**. EM SEGUIDA, COLOQUE A FOLHA DE E.V.A (MATERIAL DE APOIO) EMBAIXO DA ATIVIDADE E PERFURE COM A PONTA DO LÁPIS DE ESCREVER, SEGUINDO AS ORIENTAÇÕES DO VÍDEO DA PROFESSORA ENVIADO NO GRUPO.





ESCOLA MUNICIPAL "ARTHUR DA COSTA E SILVA".

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

DATA: 31/05/2021

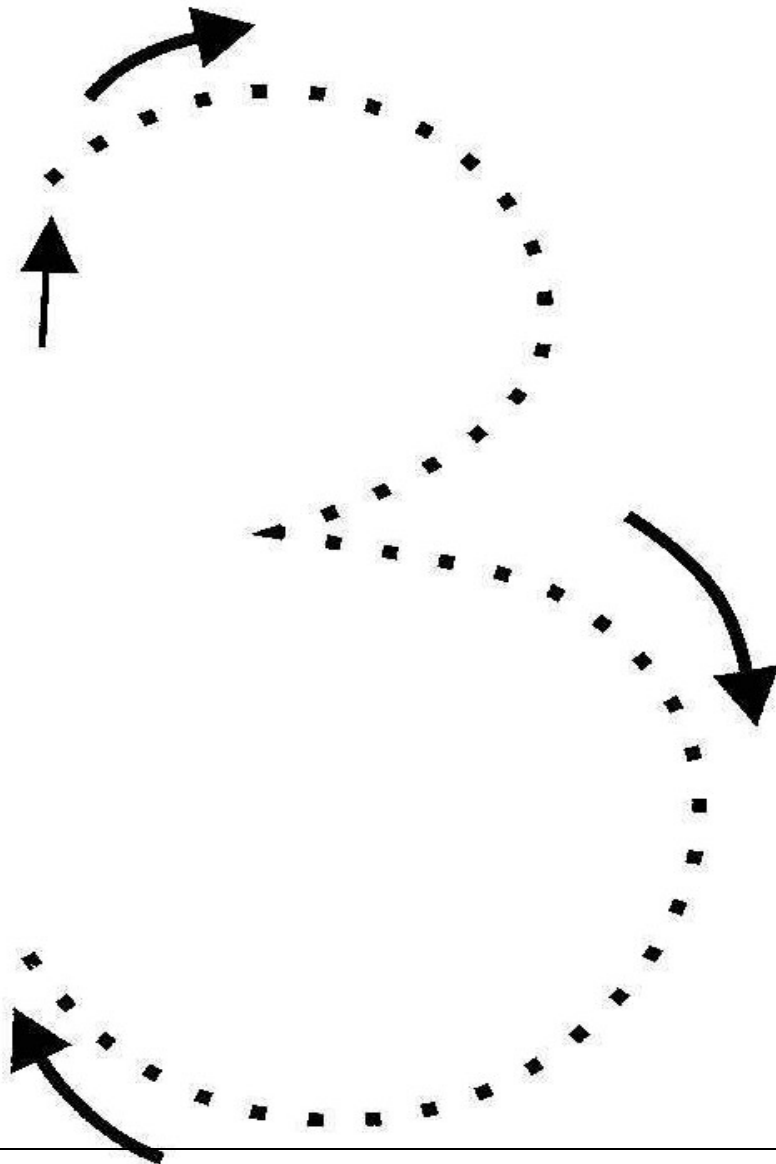
PROFESSORA: SAMANTA

EDUCAÇÃO INFANTIL

**OLÁ!  
SOU O  
NÚMERO**



**ATIVIDADE:** OBSERVE AS DIREÇÕES DAS SETAS E LIGUE OS PONTILHADOS PARA ESCREVER O NÚMERO 3. DEPOIS, SEGUINDO AS ORIENTAÇÕES DA PROFESSORA NO VÍDEO DA AULA, FAÇA BOLINHAS COM O PAPEL CREPOM ENVIADO NO MATERIAL DE APOIO E COLE-AS COBRINDO O TRAÇADO DO NUMERAL.





ESCOLA MUNICIPAL "ARTHUR DA COSTA E SILVA".

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

DATA: 01/06/2021

PROFESSORA: SAMANTA

EDUCAÇÃO INFANTIL



**A**

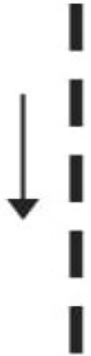
**E**

**I**

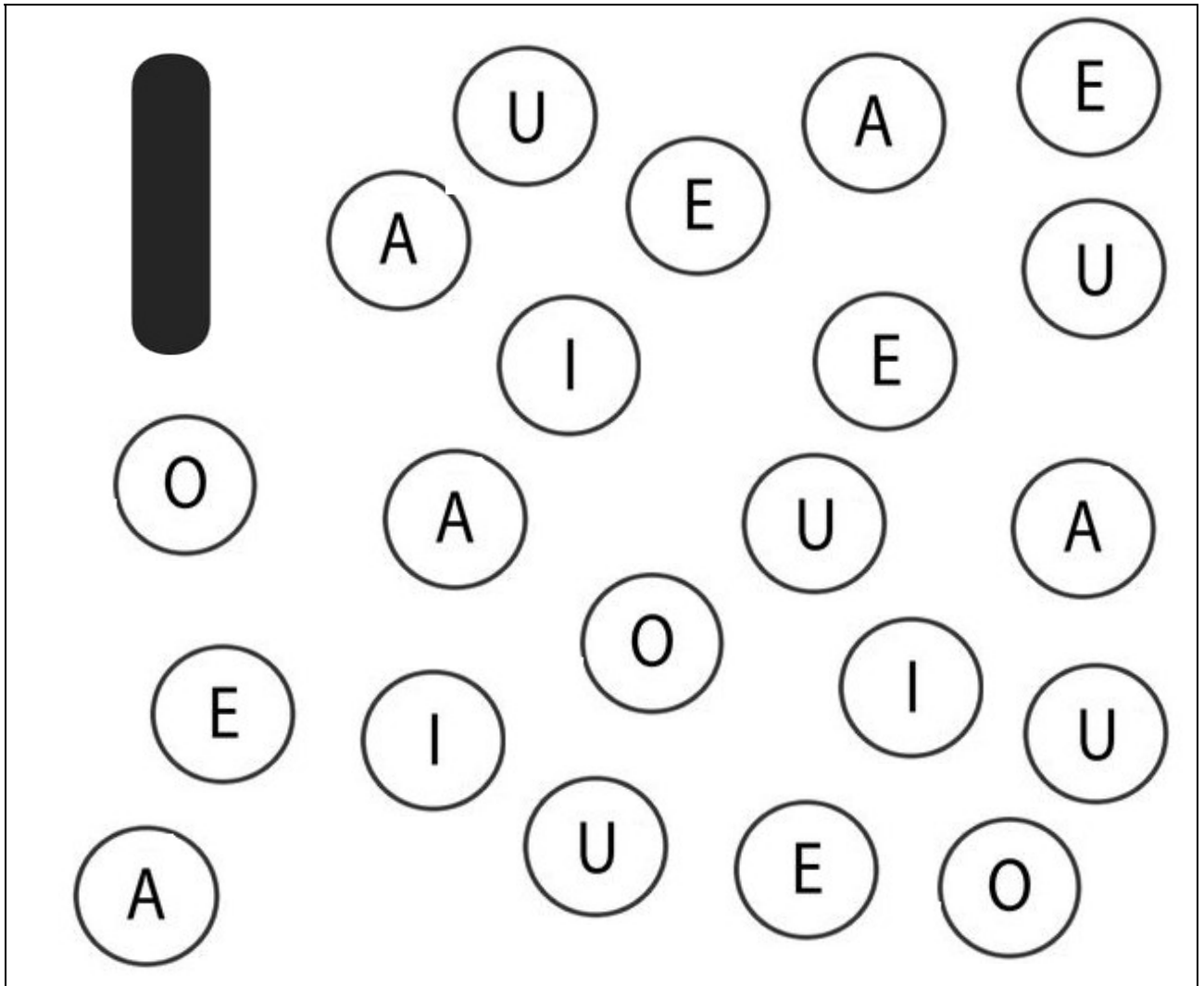
**O**

**U**

**ATIVIDADE 1:** CUBRA AS **VOGAIS I**, SEGUINDO AS DIREÇÕES DAS SETAS:



**ATIVIDADE 2:** PINTE DE VERDE, SOMENTE OS CÍRCULOS COM AS **VOGAIS I**:





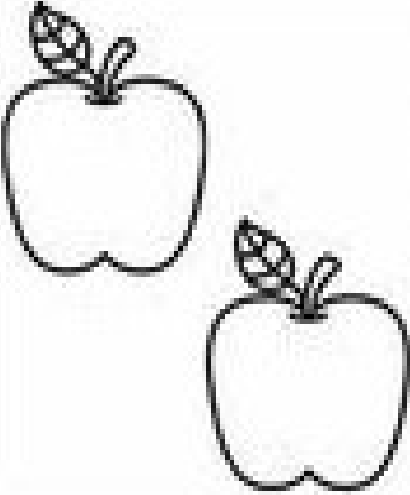

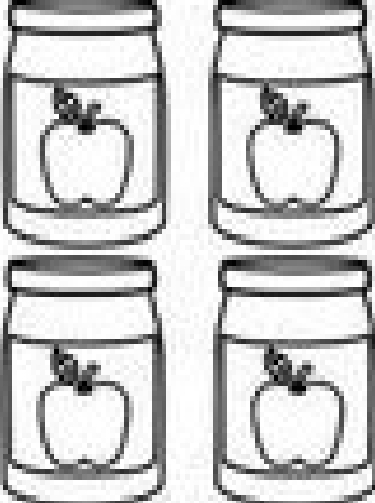
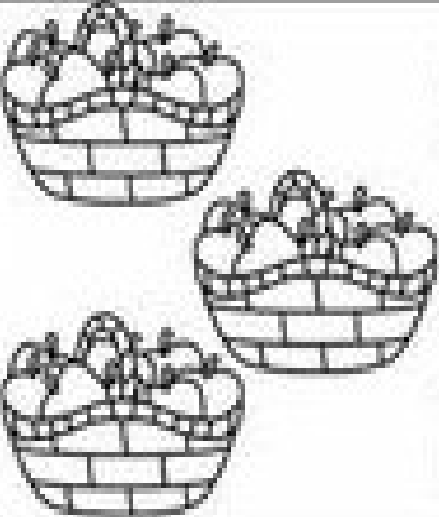

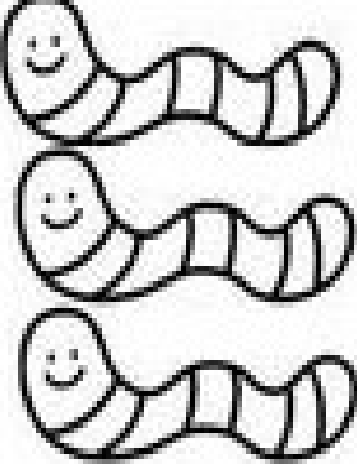
ESCOLA MUNICIPAL "ARTHUR DA COSTA E SILVA".

ALUNO (A): \_\_\_\_\_ DATA: 01/06/2021

PROFESSORA: SAMANTA

EDUCAÇÃO INFANTIL

**ATIVIDADE:** CONTE AS IMAGENS E PINTE APENAS O CÍRCULO COM O NUMERAL CORRETO.

 <p>3 1 2</p>	 <p>2 4 1</p>
 <p>4 3 5</p>	 <p>1 2 3</p>
 <p>5 3 4</p>	 <p>5 3 4</p>



ESCOLA MUNICIPAL "ARTHUR DA COSTA E SILVA".

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

DATA: 02/06/2021

PROFESSORA: SAMANTA

EDUCAÇÃO INFANTIL

VOGAIS

A

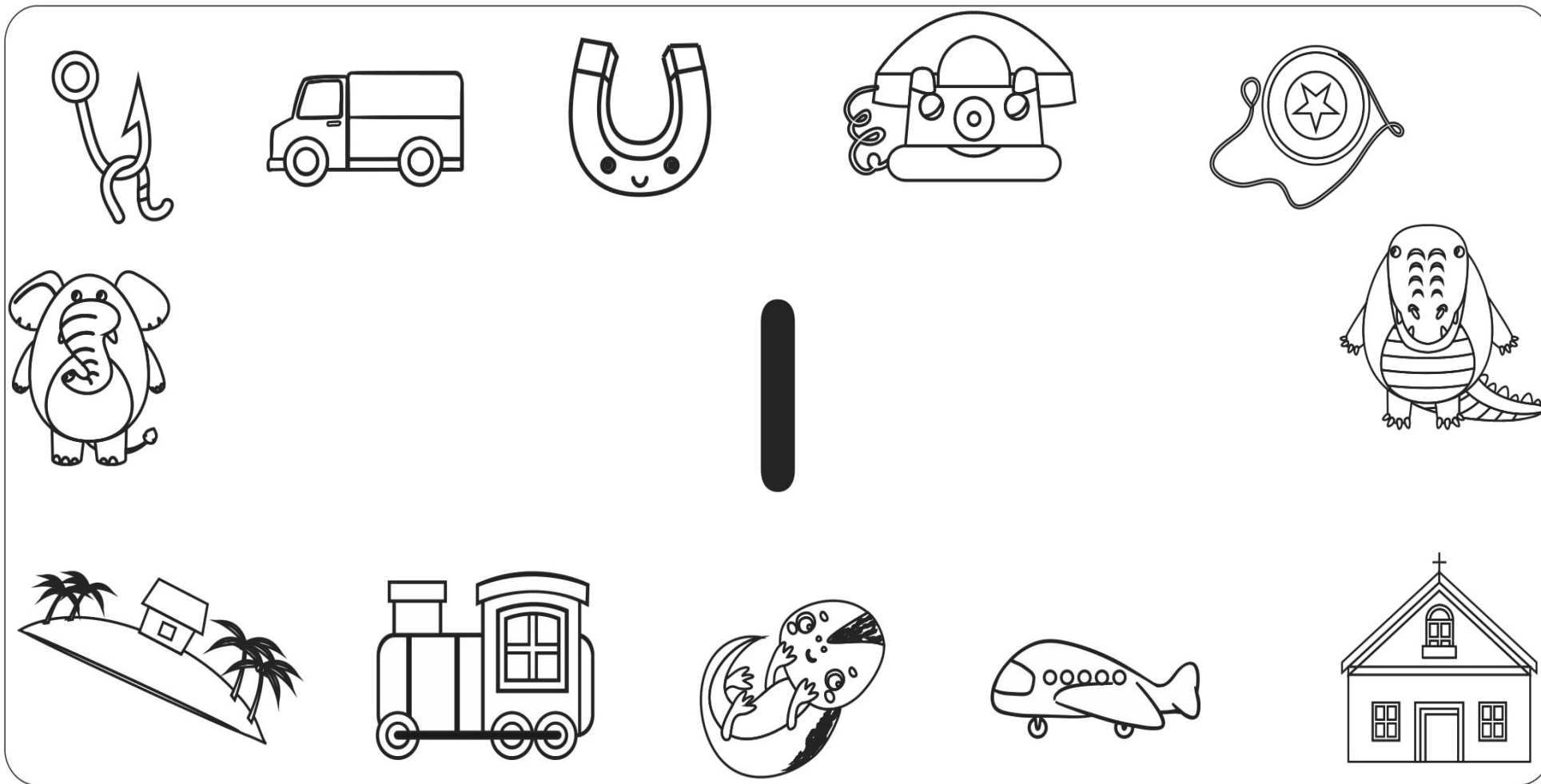
E

I

O

U

**ATIVIDADE:** LIGUE AS FIGURAS QUE INICIAM COM A VOGAL I E PINTE-AS COM CAPRICHOS.



**INSTRUÇÕES DO JOGO:**

- PINT E RECORTE AS OITO PEÇAS ABAIXO, SEGUINDO OS TRAÇADOS;
- EMBARALHE AS PEÇAS COM AS FIGURAS VIRADAS PARA BAIXO;
- CADA PARTICIPANTE DO JOGO DEVERÁ RECEBER A MESMA QUANTIDADE DE PEÇAS;
- CADA JOGADOR ORGANIZA SUAS PEÇAS DE UM JEITO QUE NINGUÉM CONSIGA VER;
- ESCOLHA OU FAÇA UM SORTEIO PARA UM DOS PARTICIPANTES DAREM INÍCIO AO JOGO;
- O JOGADOR SEGUINTE PROCURA EM SUAS PEÇAS UMA QUE TENHA AS MESMAS FIGURAS DA PEÇA JOGADA PELO JOGADOR ANTERIOR;
- QUANDO NÃO TEM A PEÇA O JOGADOR PASSA A VEZ PARA O PRÓXIMO JOGADOR;
- GANHA O JOGO QUEM PRIMEIRO ACABAR AS PEÇAS.

