

ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19

26º ROTEIRO

ESCOLA MUNICIPAL DR. VITÓRIO FRANKLIN

PROFESSORA: CLAUDIA, ELIZANDRA E ELIANE

TURMA: E.I-5

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 23 A 29 DE OUTUBRO DE 2020

Prezados Pais e responsáveis!

Contamos muito com a participação de vocês nesse Plano de Estudos Dirigidos.

Primeiro, reserve um local bem legal para que seu (sua) filho (a) possa estudar com tranquilidade.

Depois leia com atenção as orientações que seguem. Nela descrevemos de forma simples o que vamos estudar, para que, como e de que forma faremos os registros da aprendizagem.

Também podemos estar mais próximos pelo aplicativo “WhatsApp”. Caso tenha dúvidas, estarei no horário de aula, disponível para ajudar.

Não se esqueça de que estamos em um momento de reclusão social devido ao vírus COVID-19, por isso mantenha os cuidados necessários para a sua proteção e da sua família.

Um abraço,

Professoras: Claudia K. Garcia Mazini

Elizandra Siqueira de Roco e Eliane Pires da Silva.

Senhores pais e responsáveis

Vocês estão recebendo as **Atividades Complementares de Estudo para o período de isolamento-COVID 19**. Necessito muito de sua participação para que essas atividades sejam realizadas pelo seu filho. Os senhores precisam organizar um tempo, em casa, para a realização das atividades e para que seu filho possa estudar com tranquilidade.

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 comigo pelo *WhatsApp*, estarei à disposição para ajudar.

Seu filho deverá realizar todas as atividades. Ele terá o período de 02 a 06 de novembro para concluir essas atividades. Cuidem-se e cuidem de sua família. Em breve tudo estará bem.

Um abraço,

Professoras

Claudia K. Garcia Mazini , Elizandra Siqueira de Roco e Eliane Pires da Silva

VÍDEO OU ÁUDIO DO PROFESSOR	
O QUE VAMOS ESTUDAR?	<p>Conhecer a evolução dos eletromésticos.</p> <p>Fazer registros no caderno ou em sulfite.</p> <p>Resgatar o conhecimento de mundo do aluno acerca das invenções.</p> <p>Desenvolver habilidades de ouvir, de contar e recontar histórias.</p> <p>Desenvolver a oralidade.</p> <p>Interpretar e expressar opiniões pessoais.</p> <p>Reconhecer as brincadeiras; Compreender que brincando também se aprende; Desenvolver a coordenação motora, memória e atenção, raciocínio lógico e rápido; Promover a criatividade; Mostrar a importância do brincar; Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, entre outras possibilidades. Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações. Criar brincadeiras e jogos ao ar livre, valorizando e conservando os brinquedos.</p> <p>Trabalhar noções de espaço, deslocamento, direcionalidade e lateralidade.</p>
PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?	<p>CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS: Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações; demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções.</p> <p>Criar movimentos, gestos, olhares em brincadeiras e jogos, coordenação motora fina e ampla, atenção, controle do corpo, linguagem corporal movimento teatro e dança: Jogos expressivos de linguagem, dramatização, seu corpo suas possibilidades e seus limites, Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras.</p> <p>ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES: Matemática: número e quantidade, contagem oral, manifestação cultural, noções espaciais de orientação, direção, proximidade, lateralidade, espaço, lugar e distância.</p> <p>O, EU, O OUTRO, E NÓS: Mundo social; papéis sociais, função social dos objetos, manifestação cultural, diferentes fontes de pesquisa, interações com o outro, interação social, espaço social como ambiente de interação, próprio corpo e do outro, brincar como linguagem e cultura, jogos e brincadeiras com regras, os objetos e suas características, suas propriedades, usos e funções, suas</p>
<p>ROTEIRO 26 2</p>	

	<p>transformações, relações sociais, seu corpo, suas possibilidades e seus limites.</p> <p>ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO: Linguagem verbal e literatura, linguagem verbal como forma de expressão; sequência lógica de fatos e ideias, atribuição de significados, sons da língua e sonoridade de palavras, manifestações culturais, gêneros textuais, linguagem escrita, Escrita e suas representações, leitura, escrita e letras Escrita e sonoridade das palavras e letras.</p> <p>TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS: Linguagem e artes visuais e plástica, elementos da linguagem artística, desenho, pintura, cores, recorte, colagem, modalidades das artes visuais, narrativas e inferências.</p>
<p>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</p>	<p>Vídeos aula, histórias, músicas, áudios, vídeos.</p> <p>Atividade de registro.</p> <p>Atividade de registro, desenhos (brincadeiras e estátua)</p> <p>Brincadeiras: corrida dos sentados, dentro e fora, elefante colorido, adivinhas, estátua.</p> <p>Brincadeira de pular com obstáculos, reconhecer atividade realizada através de imagem e escrever qual mais gostou.</p>
<p>COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?</p>	<p>Atividade referentes aos temas trabalhados.</p>

ESCOLA MUNICIPAL DR. VITÓRIO FRANKLIN

PROFESSORAS: ELIZANDRA, CLAUDIA E ELIANE TURMA: EI-5

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 02 a 06 de novembro.

Senhores pais e responsáveis

Vocês estão recebendo as atividades que serão realizadas com seus filhos durante os próximos dias. No roteiro a seguir estão as atividades e todas as orientações para execução. Tudo está escrito de forma simples. Mas se houver alguma dúvida podem entrar em contato via WhatsApp, estaremos à disposição para ajudar.

Cuidem-se e cuidem de sua família. Em breve tudo estará bem.

Um abraço a todos.

(1º AULA)

Aula exibida pela Tv Curitiba no dia 20-10-2020

Link: https://youtu.be/o3jWJ_PEqWI

Tema: As invenções

Objetivos:

- Fazer registros no caderno ou em sulfite.
- Resgatar o conhecimento de mundo do aluno acerca das invenções.
- Desenvolver habilidades de ouvir, de contar e recontar histórias.
- Desenvolver a oralidade.
- Interpretar e expressar opiniões pessoais.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA:

TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS: Linguagem e artes visuais: Elementos da linguagem artística, obras de arte. Linguagem e arte musical: Atitude de escuta, apreciação musical

ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO: Linguagem verbal e literatura: Atribuição de significados, linguagem verbal; Literatura; sons da língua e sonoridade de palavras Inferência, sequência lógica dos fatos e ideia; Ampliação do vocabulário. Linguagem escrita: Escrita e suas representações; Leitura, escrita e letras; Escrita e sonoridade das palavras.

-As invenções da humanidade-

Um dos aspectos que diferenciam os humanos de outras criaturas do reino animal é a capacidade de lidar com situações de maneira criativa. A aparente insatisfação que assola muitos membros de nossa espécie levou à descoberta de diferentes materiais, objetos e ferramentas que, de uma maneira ou outra, modificaram totalmente a maneira como vivemos. Confira nossa lista algumas invenções: FERRAMENTAS, VIDRO, RODA, ÓCULOS, RELÓGIOS, FOTOGRAFIA, LAMPADA, TELEFONE, TELEVISÃO, INTERNET e tantas outras.

Chama-se **invenção**, ao ato de criar uma nova [tecnologia](#), [processo](#), objeto ou sistema de relações, ou um aperfeiçoamento de tecnologias, processos e objetos pré-existentes. O termo confunde-se com *descoberta*, que é a aquisição de um conhecimento novo "porém ao acaso" ou sem um esforço determinado nesse sentido porém aplicado; a invenção, pelo contrário, é fruto de um trabalho dirigido a se multar respostas a um problema. Porém, a invenção pode ser caracterizada como descoberta quando existem possibilidades ou fortes evidências sobre o funcionamento de tal artefato (ou de sistemas complexos de relações formais) que ninguém sabia como funcionava, ter existido antes. Nesse caso o "reinventor" adquire a patente bem como os méritos da descoberta.

O responsável por invenções é chamado *inventor*. Quando o inventor deseja guardar exclusividade acerca do mecanismo ou processo do novo invento (para fins comerciais) deve patentear, ou seja, registrar uma [patente](#) do produto, que é um registro legal de que ele pensou naquilo antes de qualquer outro.

1º MOMENTO: Assistir um vídeo sobre invenções (WhatsApp).

2º MOMENTO : Cientistas do mundo todo se preocuparam em inventar diferentes máquinas para facilitar nossas vidas. Como educadores e formadores de opinião queremos despertar em nossos alunos a criatividade, a objetividade e a imaginação dos grandes inventores.

Agora é sua vez crianças: Pense e invente algo que seja de utilidade para vocês e depois desenhe no seu caderno ou no sulfite.

- O que você gostaria de inventar?
- Qual a utilidade do objeto?
- Como seria? Grande, pequeno, caro, barato.
- Que nome teria o seu invento?

Até a próxima aula!

(2º AULA)

Aula exibida pela Tv Curitiba no dia 21-10-2020

Link: <https://youtu.be/ESpO5HYllcw>

Tema: Brincadeiras

Objetivos: Reconhecer as brincadeiras; Compreender que brincando também se aprende; Desenvolver a coordenação motora, memória e atenção; Promover a criatividade; Mostrar a importância do brincar; Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, entre outras possibilidades. Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações. Criar brincadeiras e jogos ao ar livre, valorizando e conservando os brinquedos.

Campos de Experiência: O EU, O OUTRO E O NÓS: Mundo social: Função social dos objetos, papéis sociais, interação social. Brincar como linguagem e cultura: Os objetos e suas características, suas propriedades, usos e funções, suas transformações.

CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS: Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações; Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, Criar movimentos, gestos, olhares em brincadeiras e jogos.

TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS: Linguagem e artes visuais e plástica, elementos da linguagem artística, desenho e pintura, cores.

ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO: Linguagem verbal e literatura: Atribuição de significados, linguagem verbal; Literatura; sons da língua e sonoridade de palavras; Linguagem escrita: Escrita e suas representações; Leitura, escrita e letras; Escrita e sonoridade das palavras e letras.

Nesta aula vamos explorar muitas brincadeiras.

Brincar é uma ação de máxima importância na infância. Mesmo que pareça somente diversão, é o momento em que a criança se desenvolve.

É quando ela estabelece relações sociais, experimenta o mundo, organiza suas emoções, cria autonomia, ideias e coordenação motora.

De acordo com o Artigo nº 16 do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), o brincar é um direito da criança. É importante ter em mente que essa ação vai além da diversão.

Os incentivos promovidos pelo ato de brincar, contribuirão para a formação da criança. Por isso, os pais e a escola devem atuar como estimuladores desse desenvolvimento global.

Alguns pesquisadores do assunto afirmam que elas já nascem sabendo brincar, outros dizem que as crianças aprendem a brincar.

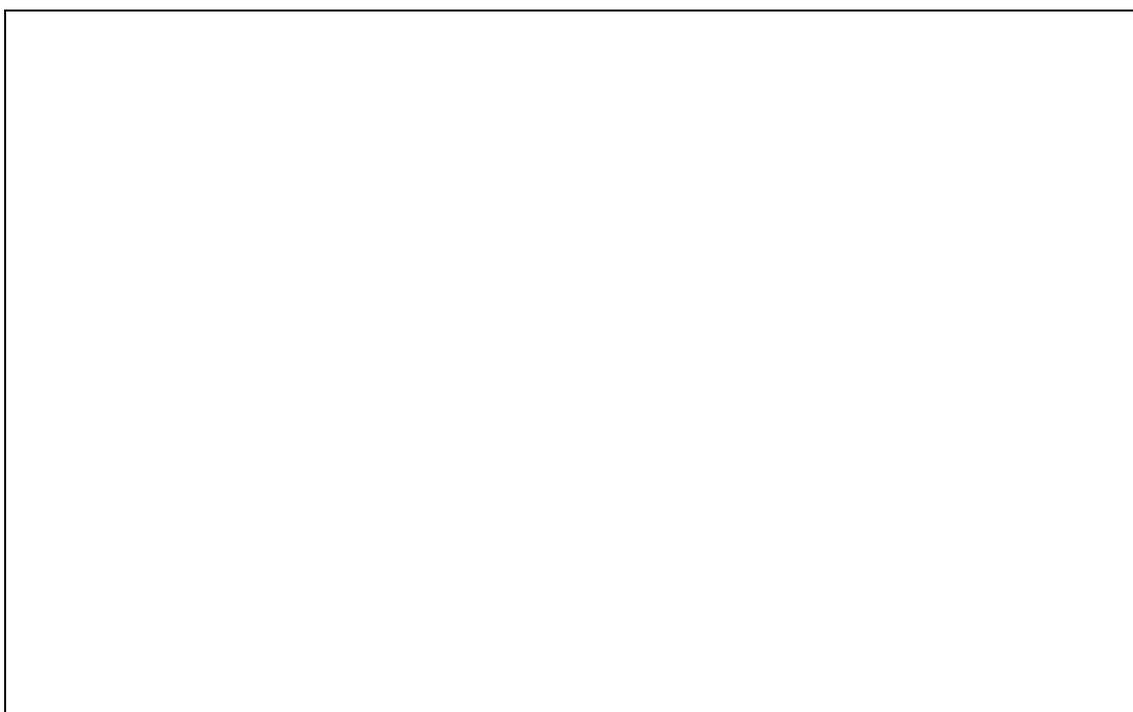
Entendemos que exista um impulso natural do ser humano para o ato de brincar, mas também concordamos que ele seja desenvolvido ao longo da vivência da criança, pois existem diversas brincadeiras nas diferentes culturas.

Compreendendo a importância do brincar enquanto um ato educativo, elaboramos estas aulas com muitas brincadeiras.

1º Momento: Você sabia que sua família também já brincou bastante quando eram crianças?

Pergunte para seus familiares quais eram as brincadeiras que mais gostavam de brincar quando crianças?

2º Momento: Escolha uma destas brincadeiras preferidas de sua família para realizar. Vocês vão brincar e depois você vai registrar através de um desenho está brincadeira.



3º Momento: Vamos Brincar:



- **Corrida dos sentados:** Corrida de ida e volta onde os participantes correm sentados e não podem usar as mãos para nada. Na ida, vai de frente, na volta, vem de costas, ou seja, não pode virar. Ganha quem voltar primeiro.



- **Dentro e fora:** Dentro-Fora consiste em primeiro desenhar um círculo bem grande no chão (você pode usar uma pedra de gesso para fazer isso), depois posicionar as crianças em volta dele, e então, ao seu comando de “DENTRO” ou “FORA”, elas devem pular ou para dentro ou para fora do círculo. Quem se confundir e errar na hora de pular fica de fora da brincadeira. Ganha quem não errar os comandos.



- **Elefante colorido:** Uma pessoa é escolhida para comandar. Ela fica na frente das demais e diz: “Elefantinho colorido!” O grupo responde: “Que cor?” O comandante escolhe uma cor e os demais saem correndo para tocar em algo que tenha a cor. Vale se a cor pedida estiver na roupa de alguém. Se o pegador encostar em uma criança antes de ela chegar à cor, é capturada. O comandante tem de escolher uma cor que não está num local de

fácil acesso para dificultar o trabalho dos demais. Vence a brincadeira quem ficar por último.

(3º AULA)

Aula exibida pela Tv Curitiba no dia 22-10-2020

Link: <https://youtu.be/O4UxGT2wvSg>

Tema: Brincadeiras

Objetivos: Reconhecer as brincadeiras; Compreender que brincando também se aprende; Desenvolver a coordenação motora, memória e atenção, raciocínio lógico e rápido; Promover a criatividade; Mostrar a importância do brincar; Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, entre outras possibilidades. Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações. Criar brincadeiras e jogos ao ar livre, valorizando e conservando os brinquedos.

Campos de Experiência: O EU, O OUTRO E O NÓS: Mundo social: Função social dos objetos, papéis sociais, interação social. Brincar como linguagem e cultura: Os objetos e suas características, suas propriedades, usos e funções, suas transformações.

CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS: Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações; Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, Criar movimentos, gestos, olhares em brincadeiras e jogos.

TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS: Linguagem e artes visuais e plástica, elementos da linguagem artística, desenho e pintura, cores.

ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO: Linguagem verbal e literatura: Atribuição de significados, linguagem verbal; Literatura; sons da língua e sonoridade de palavras; Linguagem escrita: Escrita e suas representações; Leitura, escrita e letras; Escrita e sonoridade das palavras e letras.

Nesta aula vamos continuar falando de brincadeiras e sua importância para o desenvolvimento.

Hoje vamos brincar de adivinhas.

Os jogos de adivinhas ajudam a estimular a inteligência das crianças. Além de muito divertido, as adivinhas ajudam as crianças a aprenderem a associar ideias a palavras, aumentar o vocabulário, desenvolve a atenção e raciocínio rápido e lógico das crianças.

1º Momento: Assistir o vídeo do Mundo de Kaboo com adivinhas. Aproveite para brincar com as adivinhas do vídeo. Link: <https://youtu.be/aymtZMNDses>

2º Momento: Peça para alguém da família ler e brincar com você com as adivinhas a seguir:

Todo mundo leva,
Todo mundo tem,
Porque a todos lhes dão um
Quando ao mundo vem.

R: O nome

Todos me pisam,
Mas eu não piso em ninguém;
Todos perguntam por mim,
E eu não pergunto por ninguém.

R: O caminho

Somos muitos irmãozinhos, em uma só casa vivemos, se nos coçam a cabeça, num instante morremos.

R: Os fósforos

Fui na feira e comprei uma bela, cheguei em casa e comecei a chorar com ela.

R: A cebola

Uma casinha com duas janelinhas
Se olhas para ela, ficas zarolha.

R: O nariz

Ouro não é, prata não é, abre a cortina e verás o que é.

R: a banana

O que é que é que nunca volta, embora nunca tenha ido?

R: o Passado

O que é que dá um pulo e se veste de noiva?

R: pipoca

Está no meio do ovo?

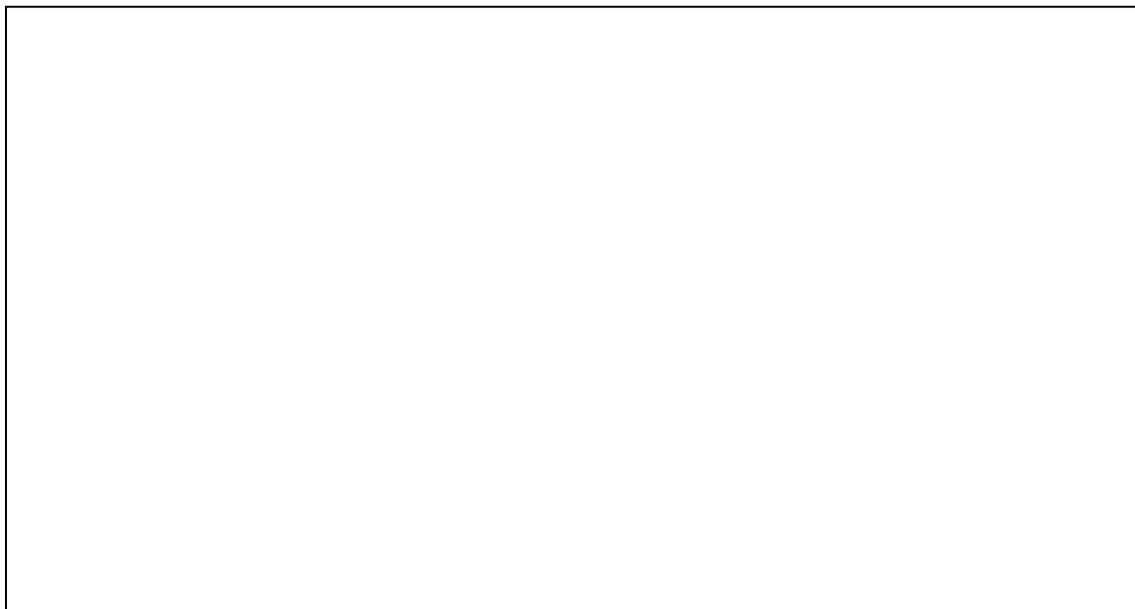
R: A letra V

3º Momento: Brincadeira da estátua:

- Neste jogo, as crianças dançam com uma música ou circulam aleatoriamente pela sala (ou outro local) e sob o comando do adulto (ao falar: ESTÁTUA!) devem ficar imóveis. Aquele que movimentar-se e sair da posição da “estátua” deve sair da brincadeira. O adulto deve dar outro comando para que voltem a circular (por exemplo: dançando ou andando).
- Estátua diferente: Você vai seguir as instruções do vídeo, fazendo as estátuas que pedem na música.

Link: <https://youtu.be/i-z2mW4ej3M>

4º Momento: fazer um desenho representando a estátua que mais gostou de fazer:



(4ª AULA)

Tema: JOGOS E BRINCADEIRAS

Objetivos: Trabalhar noções de espaço, deslocamento, direcionalidade e lateralidade.

Campo de experiência: : O Eu, O Outro e O Nós: Brincar como linguagem e cultura: relações sociais, seu corpo, suas possibilidades e seus limites.

Corpo, Gestos e Movimentos: Linguagem corporal movimento teatro e dança: movimentos corporais; Agir de maneira independente com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações; demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos.

Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações; Matemática: noções espaciais de orientação, direção, proximidade, lateralidade, espaço, lugar e distância.

Escuta, fala, pensamento e imaginação: Linguagem verbal e Literatura: Expressividade pela linguagem verbal e gestual; Atribuição de significados; Linguagem Escrita: Escrita e suas representações; Leitura, escrita e letras; Escrita e sonoridade das palavras.

O que vamos estudar: A educação psicomotora conduz de forma lúdica, levando a criança a utilizar diferentes gestos, posturas, expressões corporais com intenções educativas, auxiliando a desenvolver áreas específicas como: coordenação motora, ritmo, equilíbrio, agilidade, lateralidade, etc. Fazendo com que ela possa se sentir segura a aventurar-se e vencer novos desafios, proporcionando conhecimento ao redor de si mesma, dos outros e do ambiente que vive.

Atividade: Vamos Pular!

Como fazer: Para essa atividade você precisará de cabos de vassoura, rodo ou fita adesiva que você possa fixar no chão conforme o vídeo explicativo mostra, depois você irá pular com os dois pés juntos cada obstáculo, pular com os pés juntos de lado, pular com um pé só, pular trocando os pés de um obstáculo para outro. Também pode-se utilizar corda onde você pula com os dois pés de um lado para outro.

Assista o vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=x5zjEXrKXJE>

DE QUE FORMA VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?

Marque um X na imagem da criança que está pulando com os dois pés:



()

()

Depois escreva qual atividade você gostou mais.

BOA AULA!