



**ROTEIRO DE RECUPERAÇÃO DE ESTUDO 2º TRIMESTRE – COVID 19
ESCOLA MUNICIPAL GARRASTAZU MÉDICI.**

PROFESSOR(A): _____ **EDUCAÇÃO INFANTIL** _____

ALUNO(A): _____

Senhores pais e responsáveis

Vocês estão recebendo o **Roteiro de Recuperação de Estudo do 2º trimestre referente ao período de isolamento-COVID 19**. Preciso 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.

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

Um abraço,

Professoras Adriana e Eliane

**.O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:
SABERES E CONHECIMENTOS:**

CONTAGEM ORAL E SISTEMA DE NUMERAÇÃO.

SENTIMENTOS.

MODALIDADE DAS ARTES VISUAIS, DESENHO.

MODALIDADE DAS ARTES VISUAIS, DOBRAR À SUA MANEIRA DANDO SIGNIFICADO A SUAS IDEIAS.

VIVENCIAR E CONHECER AS REGRAS DE JOGOS E BRINCADEIRAS .

SEU CORPO, SUAS POSSIBILIDADES E LIMITES.

JOGOS E BRINCADEIRAS DE REGRAS.

PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA:

O EU, O OUTRO E O NÓS

CONHECER E NOMEAR SUAS EMOÇÕES E SENTIMENTOS

BRINCAR COMO LINGUAGEM: VIVENCIAR BRINCADEIRAS E PARLENDAS.

VIVENCIAR E CONHECER AS REGRAS DE JOGOS E BRINCADEIRAS

CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

EXPLORAR ESPAÇOS COM OBSTÁCULOS QUE PERMITEM VIVENCIAR LIMITES E POSSIBILIDADES CORPORAIS

TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS

APRIMORAR A TÉCNICA DE RECORTE E PINTURA, DESENVOLVER COORDENAÇÃO MOTORA FINA. DESENHAR A PARTIR DE OBSERVAÇÃO DO AMBIENTE.

ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO

VIVENCIAR CONTATO COM ALFABETO

VIVENCIAR SITUAÇÕES DE LEITURA E ESCRITA

ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

PARTICIPAR DE SITUAÇÕES QUE UTILIZAM CONTAGEM ORAL E CONTATO COM OS NÚMEROS. QUANTIFICAR, CONTAR, COMPARAR.

PARTICIPAR DE SITUAÇÕES QUE ENVOLVAM CONTAGEM.

UNIDADES DE MEDIDAS DE CAPACIDADE.

FAZER MISTURAS PROVOCANDO MISTURAS FÍSICAS E QUÍMICAS.

PARTICIPAR DE JOGOS DE RACIOCÍNIO LÓGICO.

COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?

HOJE VAMOS APRENDER SOBRE AS PLANTAS: APÓS PLANTAR O SEU FEIJÃOZINHO, PINTE O CASTELO, RECORTE E COLE EM UM PALITO DE CHURRASCO OU DE SORVETE. ESTE SERÁ COLOCADO DENTRO DO COPO QUE VOCÊ PLANTOU O FEIJÃO.



1 -ESCREVA A LETRA F DE FEIJAO E FAÇA O SEU SOM.

VAMOS PREPARAR UMA RECEITA DELICIOSA (COM A AJUDA DE UM ADULTO).

BOLINHO DE CHUVA DA TIA NASTACIA

1 COLHER DE MANTEIGA

1 XÍCARA DE AÇÚCAR

2 XÍCARAS DE TRIGO

1 OVO

1 XÍCARA DE LEITE

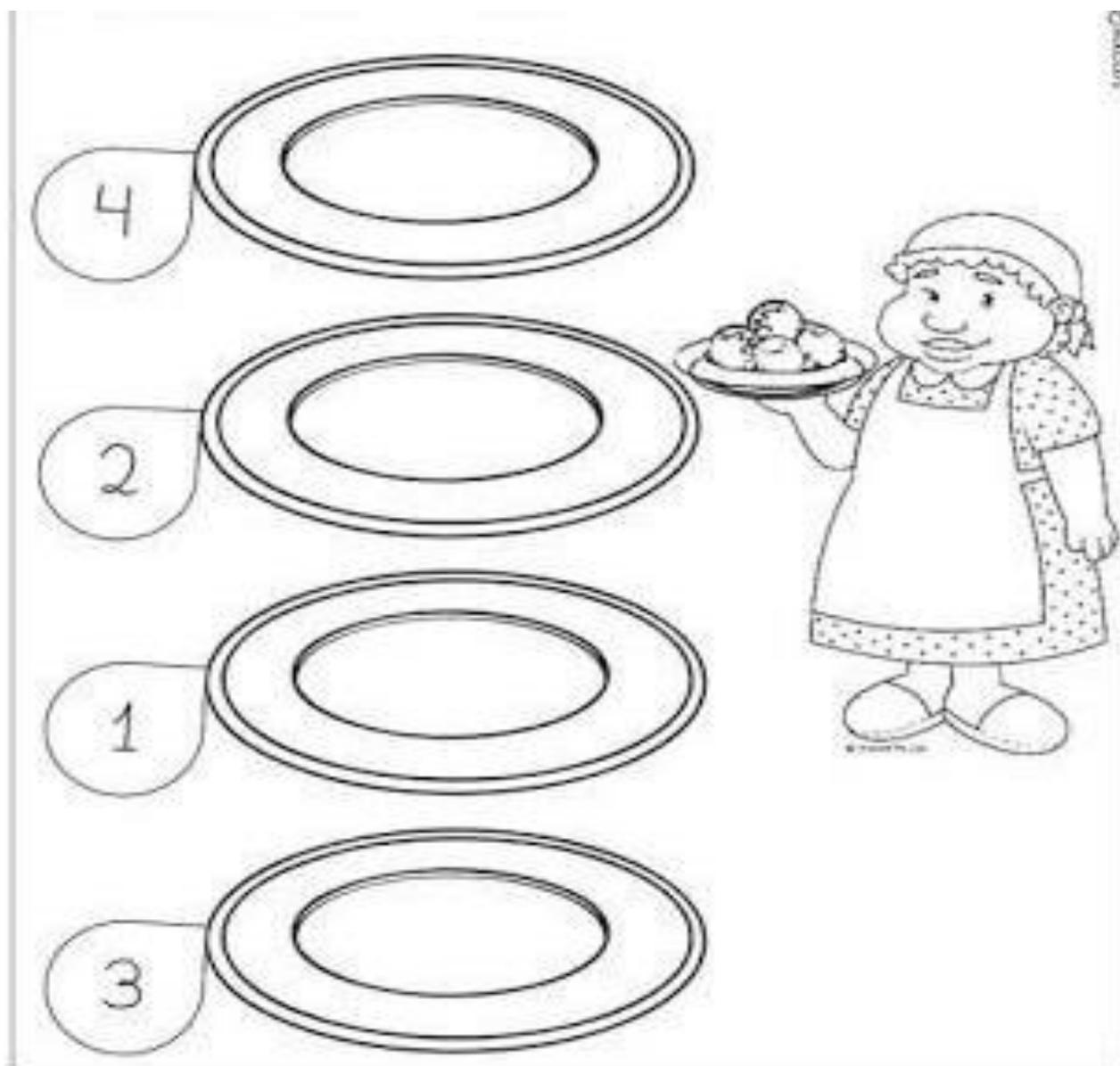
2 COLHERES (CHÁ) DE FERMENTO EM PÓ

MODO DE FAZER:

MISTURE TODOS OS INGREDIENTES, COM A COLHER (SOPA) PEGUE PEQUENAS QUANTIDADES E COLOQUE NO ÓLEO QUENTE PARA FRITAR.

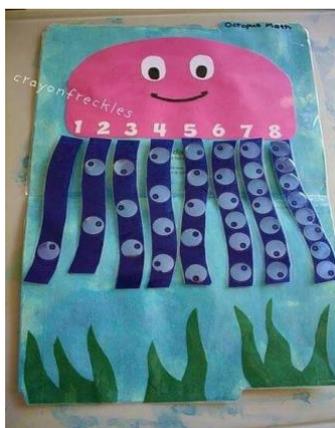
2 – APÓS TER PROVADO ESSE DELÍCIA, FAÇA A ATIVIDADE:

DESENHE A QUANTIDADE DE BOLINHOS QUE A TIA NASTACIA VAI SERVIR EM CADA PRATO:



3-ANIMAIS MARINHOS(VAMOS CONSTRUIR UM POLVO):

COMO FAZER: DESENHE A CABEÇA DO POLVO E FAÇA OS NUMERAIS DE 1 AO 9, USANDO UM SULFITE COLORIDO RECORTE OS TENTÁCULOS E COLE, FAÇA BOLINHAS COM O PAPEL CREPOM E COLE A QUANTIA DE BOLINHAS INDICADAS EM CADA TENTÁCULO.

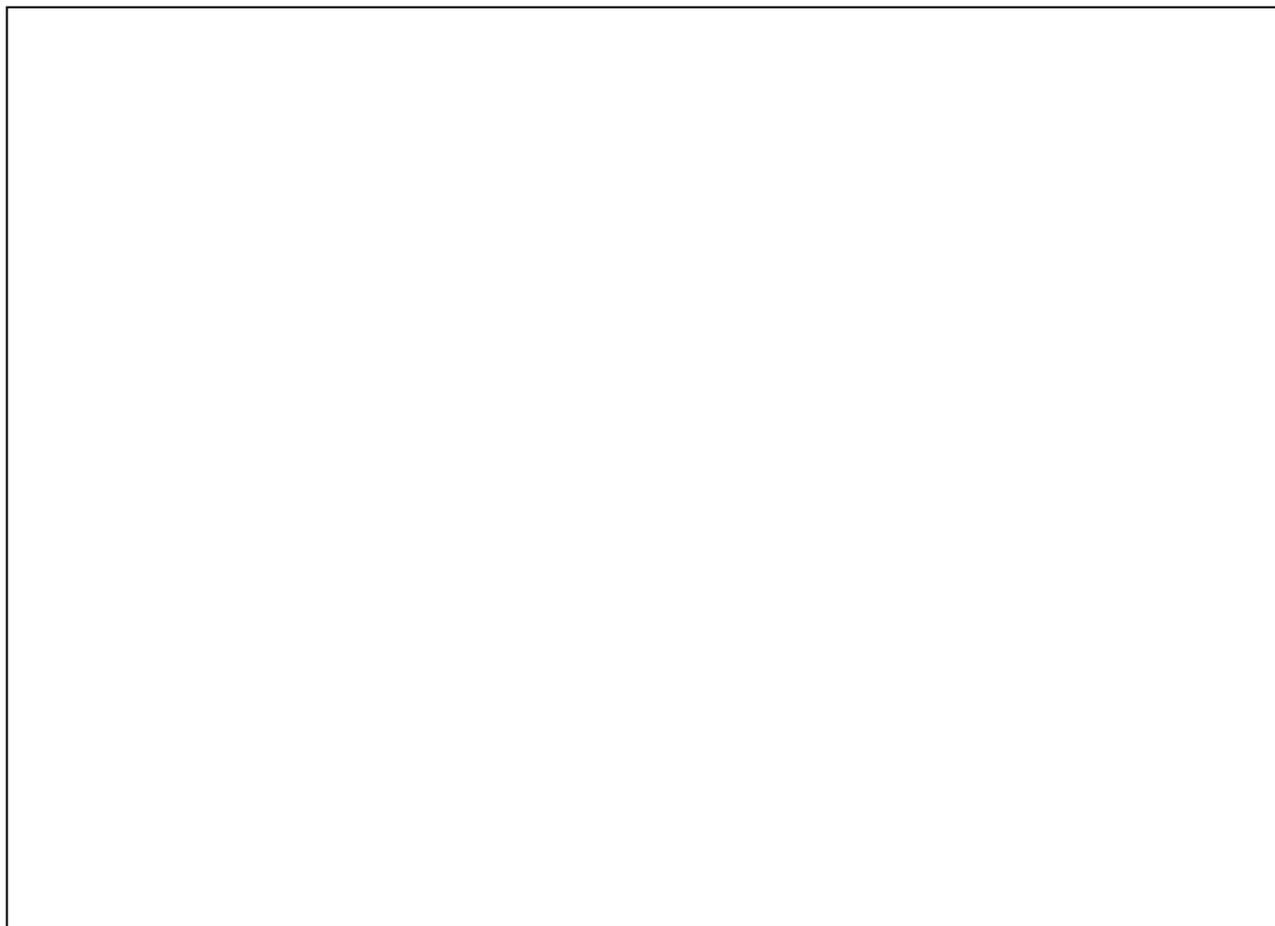


COLE AQUI O SEU POLVO:

3 - BOLINHA DE SABÃO:

EM UMA VASILHA MISTURE ÁGUA E DETERGENTE OU SABONETE LÍQUIDO, PEGUE UM CANUDINHO E ASSOPRE FORMANDO AS BOLHAS DO FUNDO DO MAR. SE VOCÊ FIZER NO SOL O RESULTADO SERÁ AINDA MAIS BONITO. SE VOCÊ ASSOPRAR DEVAGAR FARÁ POUCAS BOLINHAS SE ASSOPRAR RÁPIDO E MAIS VEZES AUMENTARÁ A QUANTIA DE BOLINHAS.

DESENHE ABAIXO VOCÊ FAZENDO AS BOLHAS DE SABÃO:



DENTRO/ FORA

4 -ESCOLHA UM AMBIENTE ONDE TEM UMA JANELA DE FÁCIL ACESSO E OBSERVE O QUE HÁ DENTRO DO AMBIENTE QUE VOCÊ ESTÁ E O QUE HÁ DO LADO DE FORA, NO ESPAÇO ABAIXO , (COM AJUDA DE UM ADULTO) DE UM LADO DA FOLHA VOCÊ DESENHARÁ:O QUE VOCÊ OBSERVOU NO AMBIENTE QUE VOCÊ ESTÁ(PARTE DE DENTRO DA SUA CASA), E DO OUTRO LADO, DESENHE O QUE VOCÊ OBSERVOU DO LADO FORA.

DENTRO

FORA

DOBRADURA:

5 -CORTE UMA TIRA DE PAPEL PELO COMPRIMENTO. ENTÃO, DOBRE-A COMO UMA SANFONA, DESENHE A LÁPIS OU CANETA O ROSTINHO DA MINHOCAS, AO ABRIR A MINHOCAS, FAÇA UM ARCO COM A PARTE DO MEIO DA FITA. PARA BRINCAR, BOM, A IMAGINAÇÃO É QUEM DITA AS REGRAS! PODEMOS FAZER UMA CORRIDA DE MINHOCAS SÓ COM SOPRO. E TAMBÉM CRIAR UMA DANÇA MALUCA, PORQUE SE SOPRARMOS PELA PARTE DE CIMA, A MINHOCAS SE MEXE NUM SUPER REMELEXO!



7 -PARLENDAS

PARLENDAS DO MACACO

MACACO FOI À FEIRA
NÃO TEVE O QUE COMPRAR
COMPROU UMA CADEIRA
PRA COMADRE SE SENTAR
A COMADRE SE SENTOU
A CADEIRA ESBORRACHOU
COITADA DA COMADRE
FOI PARAR NO CORREDOR.

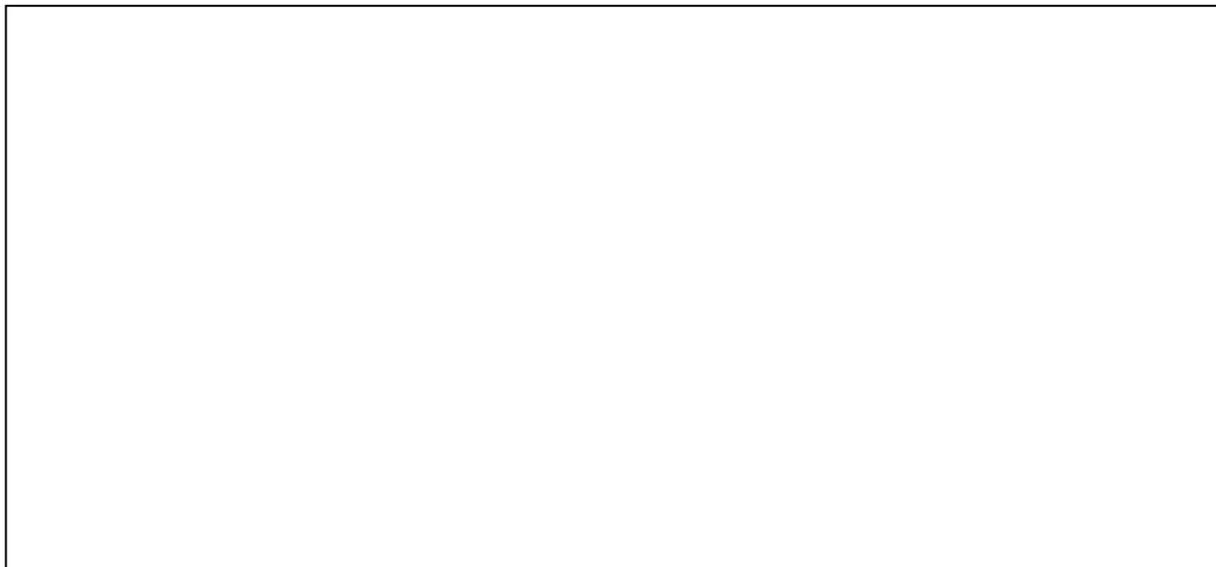
GRAVE UM VÍDEO OU ÁUDIO RECIANDO A PARLENDAS DO MACACO, APÓS REALIZE A ATIVIDADE QUE ESTA NO FINAL DO ROTEIRO, NO ESPAÇO ABAIXO:

8 -VAMOS CANTAR!!!! CANTE A MÚSICA DA DONA ARANHA, DEPOIS REALIZE A ATIVIDADE QUE ESTÁ NO FINAL DO ROTEIRO NO ESPAÇO ABAIXO.

9 -BRINCADEIRA COM BOLA

PEGUE UMA BOLA , BATA NO CHÃO E SEGURE COM AS DUAS MÃOS, JOGUE A BOLA PARA O ALTO E SEGURE COM AS DUAS MÃOS SEM DEIXAR CAIR NO CHÃO. MARQUE UMA DISTÂNCIA NO CHÃO E COLOQUE ALGUNS OBJETOS PARA VOCÊ DESVIAR E ROLE A BOLA COM O PÉ DESVIANDO DE OBSTÁCULOS.

AGORA DESENHE A FORMA QUE MAIS GOSTOU DE BRINCAR COM A BOLA:



10 -JOGOS COM REGRAS

COELHINHO SAI DA TOCA: CADA CRIANÇA FICARÁ EM UM BAMBOLÊ OU CÍRCULO DESENHADO NO CHÃO, SENDO A TOCA DO COELHO, QUANDO A ALGUÉM FALAR “COELHINHO SAIU DA TOCA”, TODOS TEM QUE PULAR PARA FORA DO BAMBOLÊ E PROCURAR OUTRO (NÃO PODE FICAR NO MESMO), VOCÊ TAMBÉM PODE FAZER A BRINCADEIRA COM UMA TOCA A MENOS QUE O NÚMERO DE PARTICIPANTE, NAS TROCAS DE TOCAS O COELHO QUE FICAR SEM TOCA ESTÁ FORA DO JOGO.

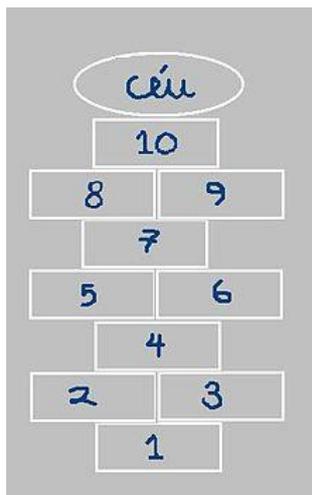
AGORA QUE JÁ BRINCOU, DESENHE ABAIXO O ANIMAL QUE SIMBOLIZOU A BRINCADEIRA:



11 – JOGOS COM REGRAS

AMARELINHA

COM A AJUDA DE UM ADULTO DESENHE UMA AMARELINHA NO CHÃO E SE DIVIRTA, COM SUA FAMÍLIA FAÇA UMA PEQUENA COMPETIÇÃO E VEJA QUEM CONSEGUE BRINCAR MAIS SEM ERRAR A BRINCADEIRA.



12 -COM A AJUDA DE UM ADULTO ESCREVA O NOME DO GANHADOR E CONTE QUANTAS LETRAS TEM NO NOME:

MOME: _____ NÚMERO DE LETRAS _____

13 -CONSTRUÇÃO DO VASO DA AFETIVIDADE:

RECORTE OS CORAÇÕES E ESCREVA ALGUMAS PALAVRAS DE CARINHO, AFETO, SEGURANÇA, PALAVRAS BOAS, EM SEGUIDA COLE NOS PALITOS DE CHURRASCO E COLOQUE-OS DENTRO DO VASO OU GARRAFA. O QUE VOCÊ TIVER EM CASA. ESTE DEVERÁ FICAR NA ENTRADA DE SUA CASA TRAZENDO ASSIM ENERGIAS POSITIVAS PARA TODOS QUE CHEGAREM NA SUA CASA. EM SEGUIDA DESENHE A SUA CASA E DIGA QUAL É O LUGAR QUE VOCÊ MAIS GOSTA DE FICAR.



14 - JOGOS DE TABULEIRO

FAÇA UM JOGO DA VELHA UTILIZANDO PALITOS DE SORVETE, BANDEJA DE ISOPOR OU PAPELÃO PARA FAZER A BASE DO JOGO (OS QUADRADINHOS), PARA JOGAR PODEMOS UTILIZAR TAMPAS DE GARRASFAS PET OU PEDAÇOS DE PAPEL COLORIDOS.

DESENHE ABAIXO O GANHADOR DO JOGO E SEU NOME:



15 - FOTOGRAFIA

PARA RELEMBRAR ALGUNS BONS MOMENTOS DE NOSSAS VIDAS VAMOS USAR A FOTOGRAFIA. PEGUE UMA FOTO SUA QUANDO MENOR (PODE SER SOZINHO OU ACOMPANHADO DOS FAMILIARES) AGORA RECRIE A MESMA CENA, ATRAVÉS DE DESENHO NO ESPAÇO ABAIXO:

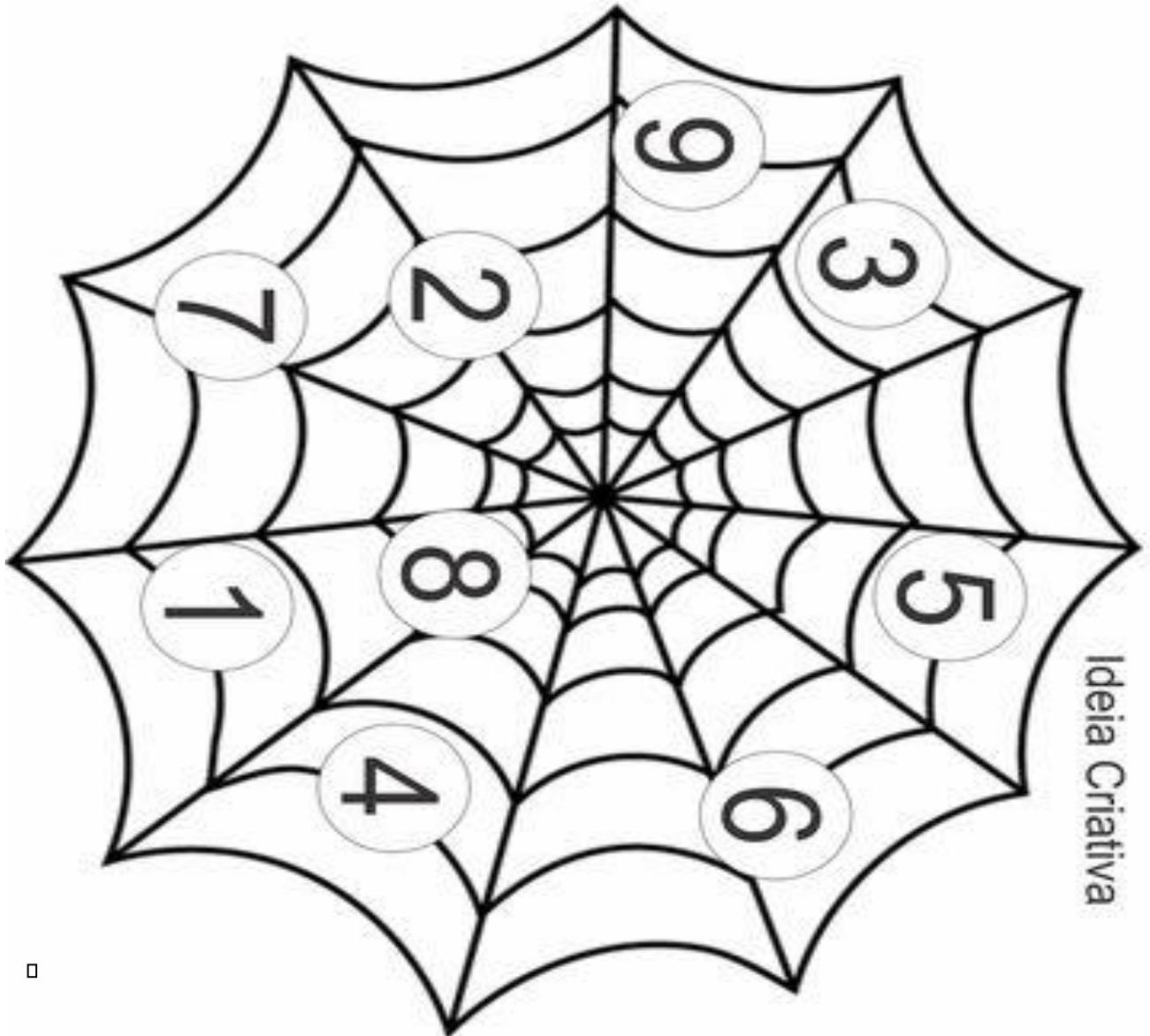


COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?

ATRAVÉS DAS ATIVIDADES PROPOSTAS NESTE ROTEIRO.



PINTE TODAS AS FIGURAS, APÓS RECORTE E COLE NA SEQUÊNCIA CORRETA.



Ideia Criativa

□

