



**Prefeitura  
de Rolândia**

**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

**ESCOLA MUNICIPAL MARIA DO CARMO CAMPOS**



**21º ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO –  
COVID 19**

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

**PROFESSORA: ARIADINE, JULIANA E MARIA DEONICE TURMA: INFANTIL 5**

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

**PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 26 a 30 de julho.**

**VÍDEO OU ÁUDIO DO PROFESSOR - INICIAR COM SAUDAÇÕES, PARA ACOLHIMENTO DOS PAIS E DAS CRIANÇAS.**

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

- Gêneros textuais
- Interpretação e compreensão textual.
- Descrição do espaço, personagens e objetos; / Profissões
- Cores / Representação visual com elementos naturais e industrializados
- Classificação: tamanho, massa, cor, forma.
- Escrita e suas representações / Número e quantidade
- Função social dos objetos
- Reconhecimento oral e gráfico do próprio nome e dos outros
- Emoções e sentimentos
- Modalidade das artes visuais (desenho, pintura, dobradura, colagem, etc.)
- Representação visual com elementos naturais e industrializados.
- Habilidade manual (dobradura).
- Escrita e suas representações; / Marcas gráficas: desenho e letras
- Nome
- Esquema corporal
- Elementos da linguagem visual: textura, cores, espaços, formas, etc.
- Comparação de quantidades / Sequenciação
- Semelhanças e diferenças entre os elementos

## **PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?**

Conhecer sobre a história, identificar as letras.

### **CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU, O OUTRO E O NÓS:**

- Expressar, reconhecer e nomear necessidades, emoções e sentimentos que vivencia ou observa no outro.
- Conhecer e diferenciar a função social dos objetos.
- Representar o próprio nome e a idade, bem como o nome e a idade dos colegas.

### **CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:**

- Usar a tesoura para recortar.
- Pintar, desenhar, rabiscar, folhear, modelar, construir, colar, dobrar utilizando diferentes recursos à sua maneira, dando significados às suas ideias, aos seus pensamentos e sensações.
- O corpo e seus movimentos

### **CAMPO DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:**

- Pintar, desenhar, recortar, colar, etc. a sua maneira dando significado as suas ideias, aos seus pensamentos e sensações.
- Criar desenhos, pinturas, colagens, modelagens a partir de seu próprio repertório e da utilização dos elementos da linguagem das Artes Visuais: cor, forma, espaço e textura.
- Explorar formas variadas dos objetos, percebendo as características das mesmas.

### **CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:**

- Agrupar objetos/figuras por cor, forma, tamanho, massa ou outros atributos;
- Quantificar, contar, comparar, fazer cálculos, numerar, identificar numeração, fazer estimativas em relação a quantidade de pessoas ou objetos
- Comunicar quantidades, utilizando a linguagem oral e registros
- Manipular, explorar, comparar, organizar, sequenciar e ordenar os materiais
- Realizar a tentativa da escrita de palavras com recursos variados em diferentes suportes
- Comparar, sequenciar e ordenar objetos.
- Identificar objetos no espaço, fazendo relações e comparações entre eles, ao observar suas propriedades de tamanho (grande e pequeno ou maior e menor)

### **CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:**

- Reconhecer e identificar as letras do alfabeto em contexto ao valor sonoro convencional para relacionar grafema/fonema.
- Identificar personagens, cenários, tramas, sequência cronológica, ação e intenção dos personagens.
- Ter contato com as letras que compoem seu nome
- Responder a questionamentos referentes a história

## **COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?**

Com a realização das atividades propostas pela professora e acompanhando os vídeos instrucionais.

**SEGUNDA FEIRA, 26 DE JULHO DE 2021.**

**CAMPOS DE EXPERIENCIA:**

**ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:**

- Gêneros textuais
- Interpretação e compreensão textual.

**O EU, O OUTRO E O NÓS:**

- Descrição do espaço, personagens e objetos;
- Profissões

**TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:**

- Cores
- Representação visual com elementos naturais e industrializados

**ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:**

- Classificação: tamanho, massa, cor, forma.

**ATIVIDADE 1:** PRA AULA DE HOJE, VAMOS COMEÇAR OUVINDO ESSA LINDA HISTÓRIA, A HISTÓRIA É DE UM MENININO QUE POR CONTA DE NÃO OBEDECER, SE METE EM CONFUSÃO. FAÇA UM DESENHO DA PARTE QUE VOCÊ MAIS GOSTOU. CONVERSE COM SUA FAMÍLIA O QUE VOCÊ ACHOU DA HISTÓRIA.

LINK DA HISTÓRIA: <https://www.youtube.com/watch?v=Aeqx-Wsxtl>

PINÓQUIO ERA UM BONECO DE MADEIRA QUE FOI CRIADO PELO CARPINTEIRO GEPETO. UM VELHINHO SOLITÁRIO, QUE NÃO TINHA FAMÍLIA E SONHAVA TER UM FILHO. FOI ENTÃO QUE FEZ UM BONECO DE MADEIRA, O BONECO FICOU TÃO PERFEITO E BONITO QUE RECEBEU O NOME DE PINÓQUIO. GEPETO DESEJOU DE TODO CORAÇÃO QUE ELE FOSSE SEU FILHO, O FILHO QUE ELE NÃO TEVE. A NOITE AO IR DORMIR PEDIU PARA AS ESTRELAS QUE PINÓQUIO SE TORNASSE UM MENINO DE VERDADE.

DURANTE A NOITE O BONECO FOI VISITADO POR UMA FADA, A FADA AZUL, ELA O TOCOU E ELE CRIOU VIDA. MAS CONTINUAVA A SER UM BONECO DE MADEIRA. POR ISSO A FADA RESOLVEU DAR AO BONECO O GRILO PEPE, QUE TERIA O PAPEL DE SER A CONSCIÊNCIA DE PINÓQUIO. GEPETO FICOU MUITO FELIZ, CUIDAVA MUITO BEM DE SEU FILHO PINÓQUIO, DAVA CONSELHOS E O ORIENTAVA SOBRE O QUE ERA CERTO E ERRADO.

GEPETO MANDOU PINÓQUIO PARA A ESCOLA ACOMPANHADO PELO GRILO PEPE, MAS ELE NÃO GOSTAVA, ACHAVA UMA PERDA DE TEMPO, TANTO ACHAVA QUE CERTA VEZ A CAMINHO DA ESCOLA ELE ENCONTROU A RAPOSA E O GATO QUE CONVENCERAM A DESVIAR DO CAMINHO DA ESCOLA E NÃO ESCUTAR O GRILO PEPE . PINÓQUIO ERA INOCENTE, CONFIAVA NAS PESSOAS MESMO SEM AS CONHECER, ERA CURIOSO, DE TUDO QUERIA SABER E TUDO PERGUNTAVA, MAS TAMBÉM ERA TEIMOSO, DESOBEDIENTE E MUITAS VEZES MENTIROSO.

O BONECO DESOBEDIENTE SEGUIU COM SEUS NOVOS AMIGOS E ACABOU ENCONTRANDO COM STROMBOLI, DONO DE UM TEATRINHO DE MARIONETES, ELE PROMETEU TRANSFORMAR PINÓQUIO EM UM ARTISTA FAMOSO. NESTA NOITE PINÓQUIO FOI A ESTRELA . STROMBOLI

PENSOU LOGO NA FORTUNA QUE GANHARIA COM O BONECO E O PRENDEU EM UMA JAULA AO TERMINO DO ESPETÁCULO. PINÓQUIO FICOU DESESPERADO, MAS O GRILO FOI ESPERTO E CONSEGUIU PEDIR SOCORRO A FADA, QUE ENVIOU A BORBOLETA MÁGICA PARA SALVA-LO. AO SE RECUPERAR DO SUSTO PINÓQUIO DEU DE CARA COM A BORBOLETA QUE O PERGUNTOU ONDE MORAVA E ELE MENTIU, DISSE QUE NÃO TINHA CASA, A BORBOLETA PERGUNTOU NOVAMENTE E ELE CONTINUOU COM A MENTIRA, A CADA MENTIRA SEU NARIZ CRESCIA E CRESCIA...ASSIM A MENTIRA FOI LOGO DESCOBERTA PELA BORBOLETA. AO VER SEU NARIZ CRESCER PINÓQUIO COMEÇOU A CHORAR POIS, NÃO QUERIA AQUELE NARIZ COMPRIDO E FEIO.

A BORBOLETA ACABOU FAZENDO UM COMBINADO COM O BONECO, QUE SE ELE SE COMPORTASSE BEM O SEU NARIZ VOLTARIA AO NORMAL E NÃO CRESCERIA MAIS. PINÓQUIO PROMETEU CUMPRIR O COMBINADO, VOLTOU PARA CASA E TAMBÉM A FREQUENTAR A ESCOLA.

TUDO ANDAVA BEM ATÉ QUE NOVAMENTE NO CAMINHO PARA A ESCOLA ENCONTROU A RAPOSA E O GATO, QUE O CONVENCERAM A CONHECER UMA ILHA CHAMADA DE ILHA DOS PRAZERES, UM LOCAL ONDE NINGUÉM PRECISAVA IR A ESCOLA E NEM TRABALHAR, ASSIM DISSERAM SEUS AMIGOS. PINÓQUIO NEM PENSOU DUAS VEZES E FOI CORRENDO CONHECER A TAL ILHA. A ILHA ERA REPLETA DE BRINQUEDOS SUPER LEGAIS E CHEIA DE DOCES DELICIOSOS.

PINÓQUIO SENTIU-SE NO PARAÍSO, MAS COMO NADA VEM FÁCIL E SEMPRE DEVEMOS DESCONFIAR DE PESSOAS E LUGARES DIFERENTES, EIS QUE AS ORELHAS DO BONECO COMEÇARAM A CRESCER E FORAM CRESCENDO E CRESCENDO... PINÓQUIO FICOU COM MEDO DE SE TRANSFORMAR EM UM BURRO. TODAS AS CRIANÇAS QUE IAM PARA ESTA ILHA ACABAVAM SE TRANSFORMANDO EM BURRINHOS E O LOCAL ESTAVA CHEIO DELES.

PINÓQUIO PEDIU AJUDA AO GRILO E MAIS UMA VEZ AO SER PERGUNTADO O QUE ESTAVA FAZENDO NAQUELE LUGAR, ELE MENTIU E SEU NARIZ COMEÇOU A CRESCER. O GRILO O ALERTOU QUE ELE ACABARIA EM UM CURRAL COMO OS OUTROS MENINOS, QUE FORAM PARA A ILHA E PINÓQUIO DESESPEROU-SE E PEDIU PARA QUE O GRILO O TIRASSE DALI. ENTÃO PEDIRAM AJUDA A FADA E ACABARAM SALVANDO TAMBÉM TODAS AS CRIANÇAS QUE ESTAVAM PRESAS NA ILHA. AO VOLTAR PARA CASA, NÃO ENCONTROU SEU PAI. PROCUROU POR TODOS OS LUGARES POSSÍVEIS ATÉ QUE ESTAVA ANDANDO POR UMA PRAIA E ENCONTROU UMA GARRAFA COM UMA CARTA DENTRO. A CARTA DIZIA QUE GEPETO HAVIA SAÍDO A PROCURA DE PINÓQUIO NO MAR ONDE FORA ENGOLIDO POR UMA BALEIA GIGANTESCA. FOI ENTÃO QUE O BONECO APRENDEU COM O GRILO A CONSTRUIR UMA JANGADA E PARTIRAM A PROCURA DA BALEIA.

PROCURARAM, PERGUNTARAM A TODOS QUE ENCONTRAVAM PELA FRENTE E NADA. PASSADOS DOIS DIAS AVISTARAM UMA BALEIA QUE VINHA NA DIREÇÃO DELES, TENTARAM FUGIR MAS NÃO CONSEGUIRAM, FORAM ENGOLIDOS. ACHAVAM QUE NÃO TERIAM COMO

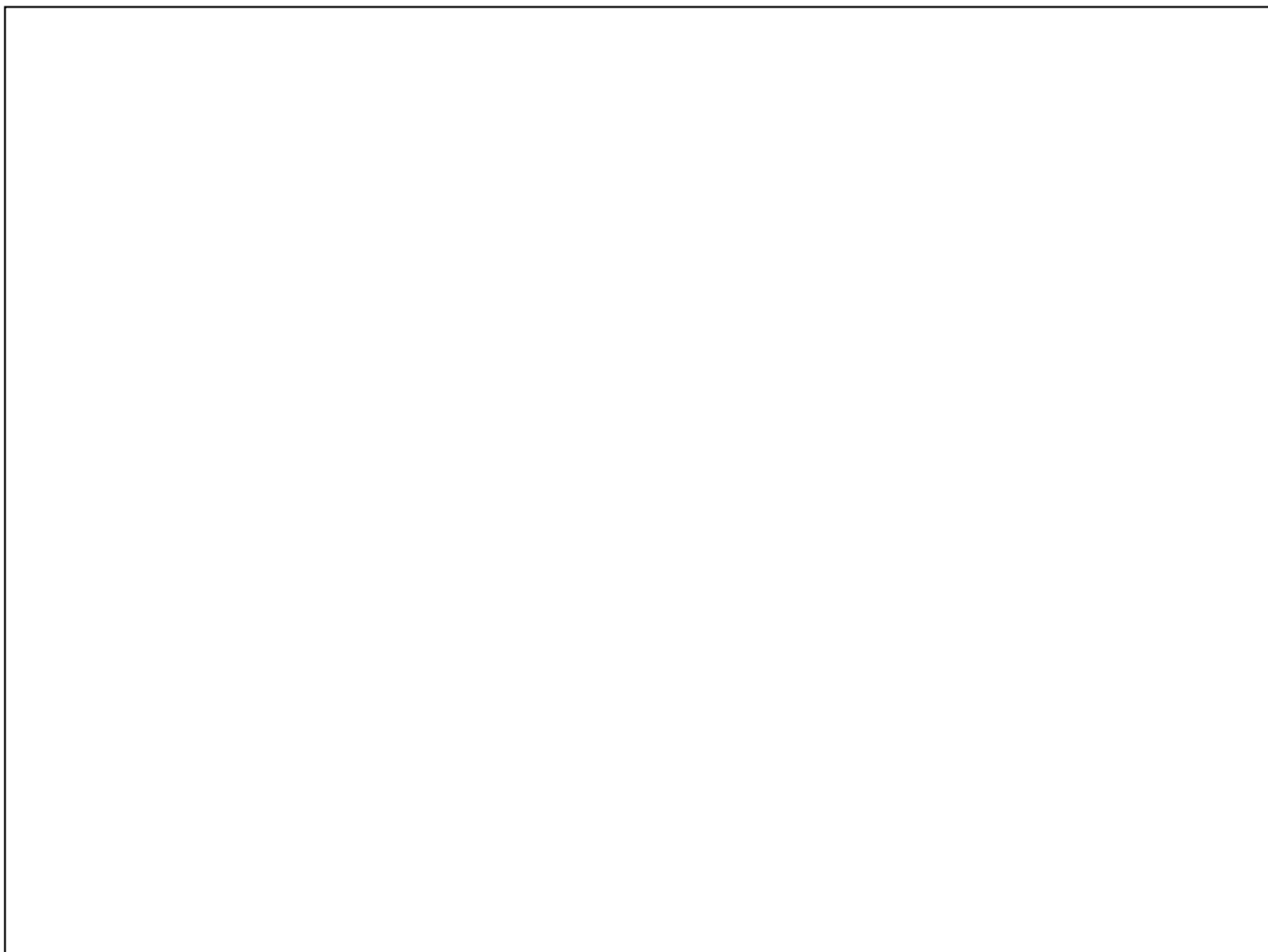
ESCAPAR, MAS AO PROCURAREM UMA SAÍDA DENTRO DA BALEIA ACABARAM ENCONTRANDO GEPETO.

GEPETO CONTOU-LHES O ACONTECIDO E COMO FOI PARA DENTRO DA BARRIGA DA BALEIA. TODOS FICARAM FELIZES, GEPETO E PINÓQUIO SE ABRAÇARAM MUITO. PINÓQUIO PEDIU DESCULPAS AO SEU PAI E PROMETEU NÃO DESOBEDECER MAIS, POIS ESTAVA MUITO ARREPENDIDO. OS TRÊS AINDA ESTAVAM DENTRO DA BARRIGA DA BALEIA E PRECISAVAM SAIR O MAIS RÁPIDO DALI, FOI QUANDO O GRILO PEPE TEVE A IDEIAS DE ACENDER UMA FOGUEIRA. DENTRO DA BALEIA ESTAVA REPLETO DE GALHOS, MADEIRAS DE NAVIOS NAUFRAGADOS, QUE FORAM ENGOLIDOS PELA BALEIA GIGANTE.

ACENDERAM ENTÃO A FOGUEIRA E COM A FUMAÇA A BALEIA ESPIRROU JOGANDO-OS PARA FORA. FOI UM SUSTO E TANTO! A PARTIR DESTE DIA PINÓQUIO PROMETEU E PASSOU A SER MAIS DEDICADO AOS ESTUDOS, APRENDEU A NÃO MENTIR MAIS.

FICOU TÃO BOM QUE NO DIA DO SEU PRIMEIRO ANIVERSÁRIO A FADA AZUL O TRANSFORMOU EM UM MENINO DE CARNE E OSSO. GEPETO FICOU MUITO FELIZ PORQUE AGORA TINHA UM FILHO DE VERDADE.

FAÇA NO ESPAÇO ABAIXO, O DESENHO DA PARTE QUE VOCÊ MAIS GOSTOU.

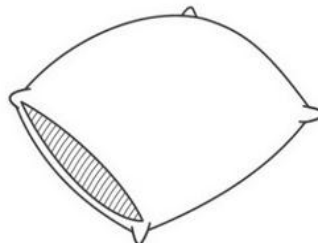
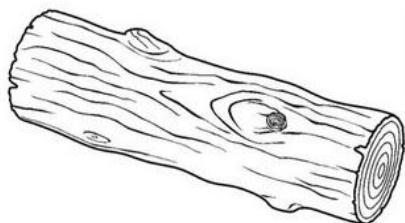


ATIVIDADE 2:

ERA UMA VEZ UM **SOLITÁRIO** CARPINTEIRO CHAMADO GEPETO.  
EM UM DIA MUITO BONITO ELE RESOLVEU FAZER UM LINDO BONECO DE MADEIRA.



◆ PINTE O MATERIAL QUE GEPETO UTILIZOU NA FABRICAÇÃO DE SEU BONECO:



◆ GEPETO É CARPINTEIRO. E VOCÊ O QUE VAI SER QUANDO CRESCER? DESENHE:

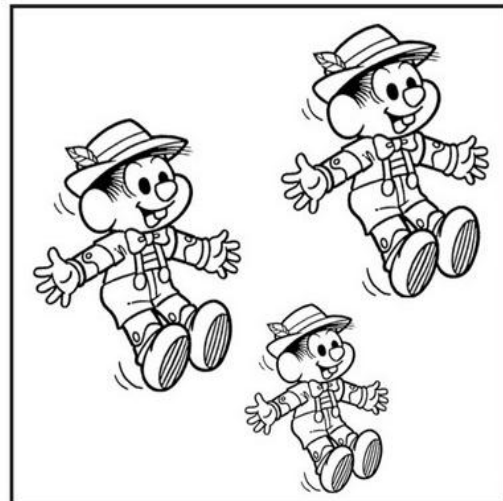
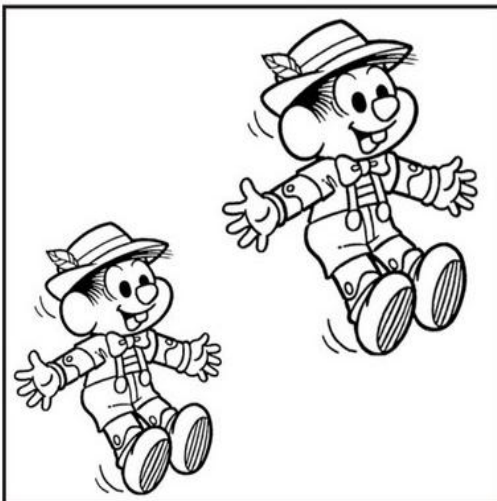


**ATIVIDADE 3:**

NO MEIO DA NOITE A FADA AZUL APARECEU E FEZ PINÓQUIO GANHAR VIDA PARA QUE GEPETO FICASSE FELIZ.



- ◆ PINTE A FADA NA COR QUE O TEXTO DESCREVE:
- ◆ ENCONTRE E MARQUE COM UM X O PINÓQUIO MENOR EM CADA QUADRO.



- ◆ COMO VOCÊ ACHA QUE GEPETO VAI FICAR AO VER SEU BONECO COM VIDA? COMO VOCÊ FICARIA?

**TERÇA-FEIRA, 27 DE JULHO DE 2021.**

**CAMPOS DE EXPERIENCIA:**

**ESCUITA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:**

- Gêneros textuais
- Interpretação e compreensão textual.
- Escrita e suas representações

**O EU, O OUTRO E O NÓS:**

- Função social dos objetos
- Reconhecimento oral e gráfico do próprio nome e dos outros
- Emoções e sentimentos

**TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:**

- Modalidade das artes visuais (desenho, pintura, dobradura, colagem, etc.)
- Representação visual com elementos naturais e industrializados.

**CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:**

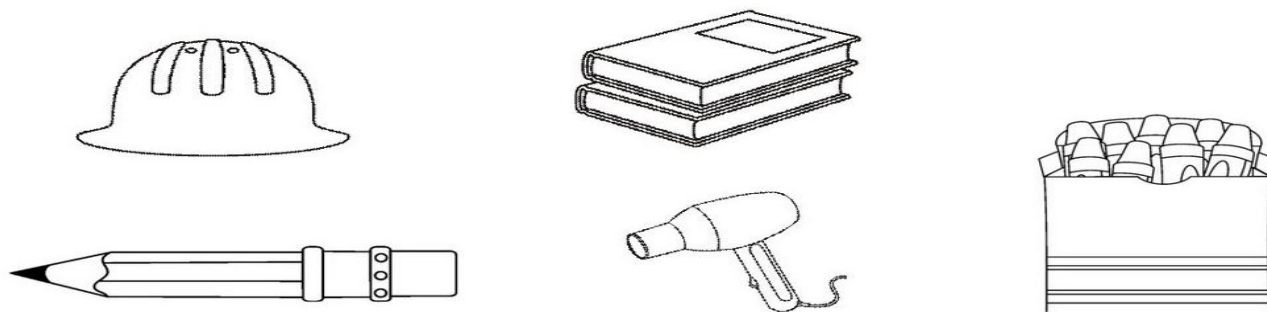
- Habilidade manual (dobradura)

**ATIVIDADE 1:**

ENTÃO, CHEGOU O DIA DE PINÓQUIO IR PARA A ESCOLA.  
GEPETO FICOU MUITO FELIZ!



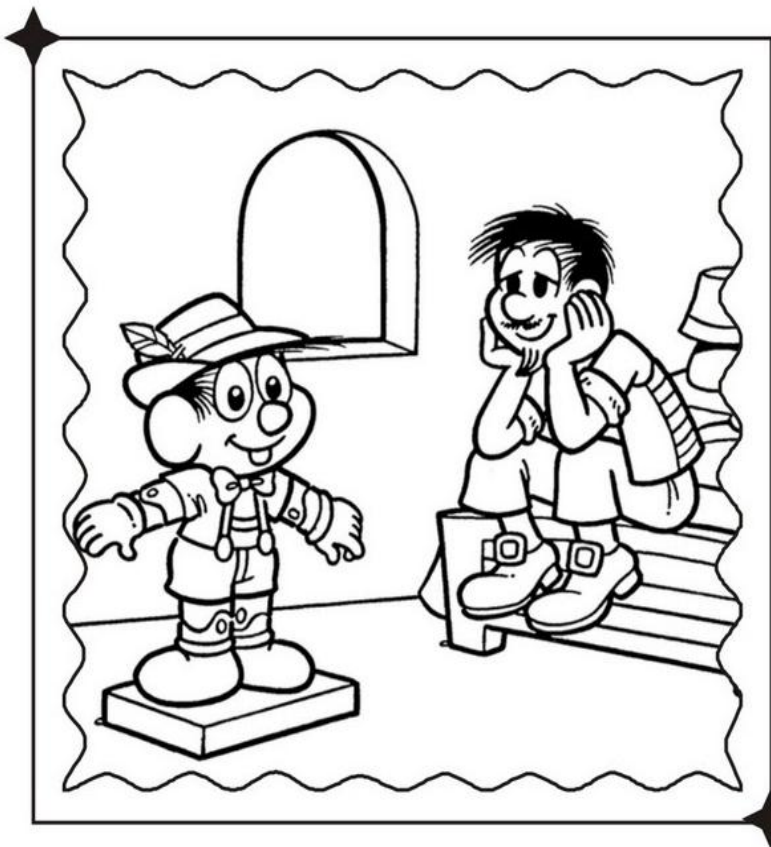
**PINTE O QUE PINÓQUIO PODERIA LEVAR PARA A ESCOLA:**





**ATIVIDADE 2:**

1. O BONECO FEITO POR GEPETO RECEBEU UM NOME. QUAL É ESSE NOME? PINTE:



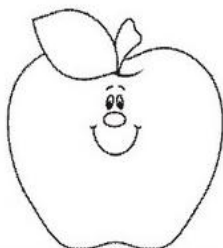
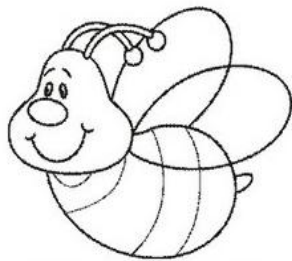
EUSTÁQUIO

PINÓQUIO

PIRULITO

***GEPETO LOGO GOSTOU DE PINÓQUIO E DESEJOU QUE ELE FOSSE UM MENINO DE VERDADE.***

2. ESCREVA A LETRA INICIAL DE CADA FIGURA E DESCUBRA QUAL SENTIMENTO GEPETO TINHA EM RELAÇÃO A PINÓQUIO.



**ATIVIDADE 3:**

**GEPETO ENTÃO MANDOU PINÓQUIO À ESCOLA, ACOMPANHADO PELO GRILO FALANTE — PEPE. NO CAMINHO ENCONTRARAM A DONA RAPOSA E A DONA GATA.**

**— PORQUE VAIS PARA A ESCOLA HAVENDO POR AÍ TANTOS LUGARES BEM MAIS ALEGRES?**

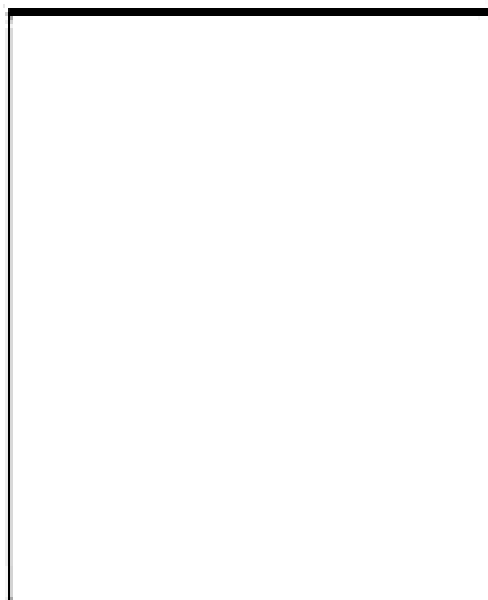
**— PERGUNTOU A RAPOSA.**

**— NÃO LHE DÊS OUVIDOS! — AVISOU-O PEPE.**

**MAS PINÓQUIO, PARA QUEM TUDO ERA NOVIDADE, SEGUIU MESMO OS TRATANTES E ACABOU À FRENTE DE STROMBÓLI, O DONO DE UM TEATRINHO DE MARIONETES.**

**VEJA QUE PINÓQUIO NÃO OUVIU O CONSELHO DE SEU COLEGA, ISSO FOI FEIO.**

**DESENHE UM ROSTINHO TRISTE POR VER QUE PINÓQUIO NÃO OUVIU O SEU AMIGO PEPE.**



**BLOG CLICK EDUCATIVO**

QUARTA-FEIRA, 28 DE JULHO DE 2021.

**CAMPOS DE EXPERIENCIA:**  
**ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:**

- Escrita e suas representações;
- Marcas graficas: desenho e letras
- Nome

**CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:**

- Habilidade manual

**O EU, O OUTRO E O NÓS:**

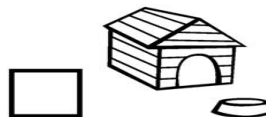
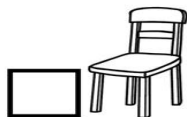
- Diferentes fontes de pesquisa.

**ATIVIDADE 1:**



VAMOS PINTAR OS QUADRINHOS,  
DE ACORDO COM A HISTÓRIA.

1. GEPETO CONSTRUIU:



2. QUEM FEZ PINÓQUIO GANHAR VIDA FOI:



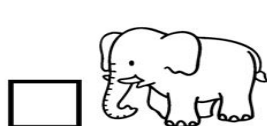
3. PINÓQUIO DEVERIA TER IDO:



4. GEPETO FOI PROCURAR PINÓQUIO DE:



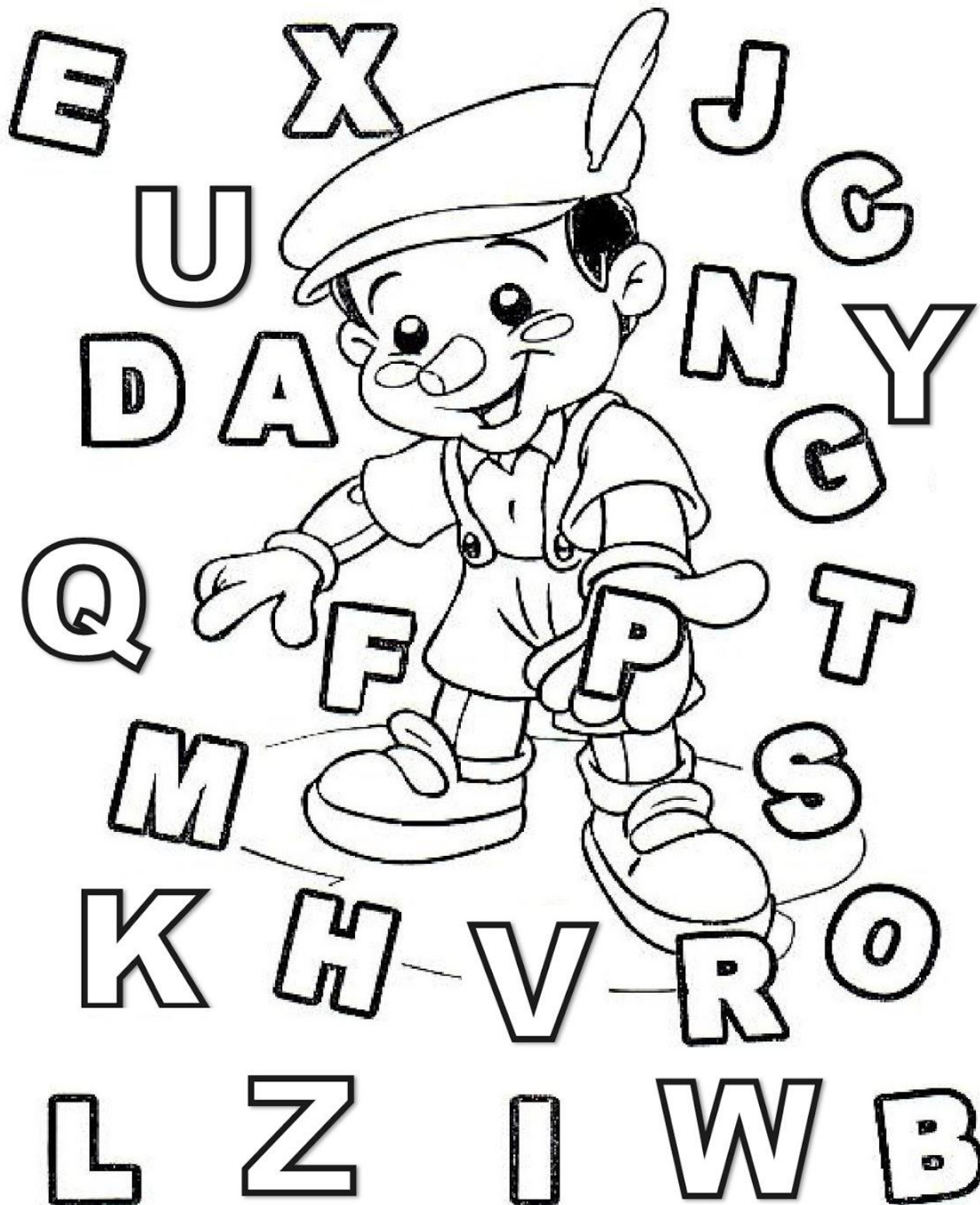
5. QUEM ATACOU GEPETO FOI:



ATIVIDADE 2:

⇒ PINTE DE AZUL A LETRA INICIAL DO SEU NOME

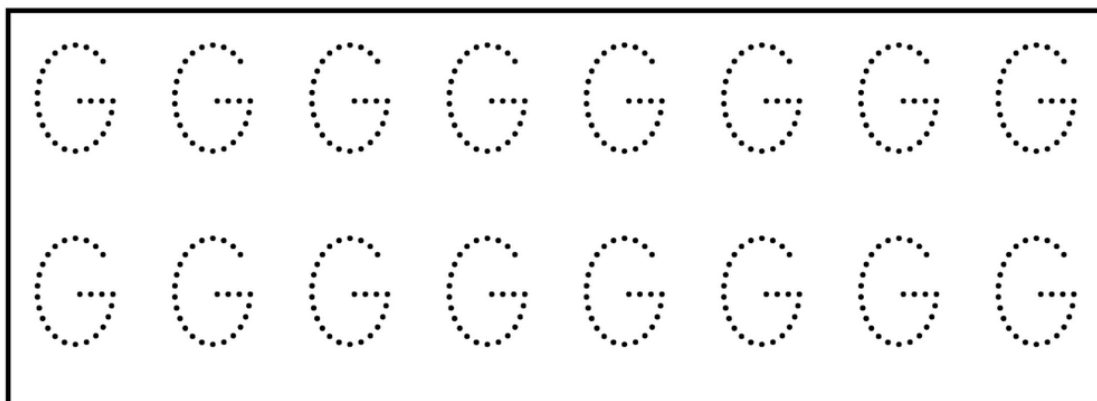
⇒ PINTE DE VERMELHO A LETRA FINAL DO SEU NOME



ATIVIDADE 3:



**G E P E T O**





**QUINTA FEIRA 29 DE JULHO DE 2021**

**CAMPO DE EXPERIÊNCIA:**

**O EU, O OUTRO E O NÓS:**

- Esquema corporal

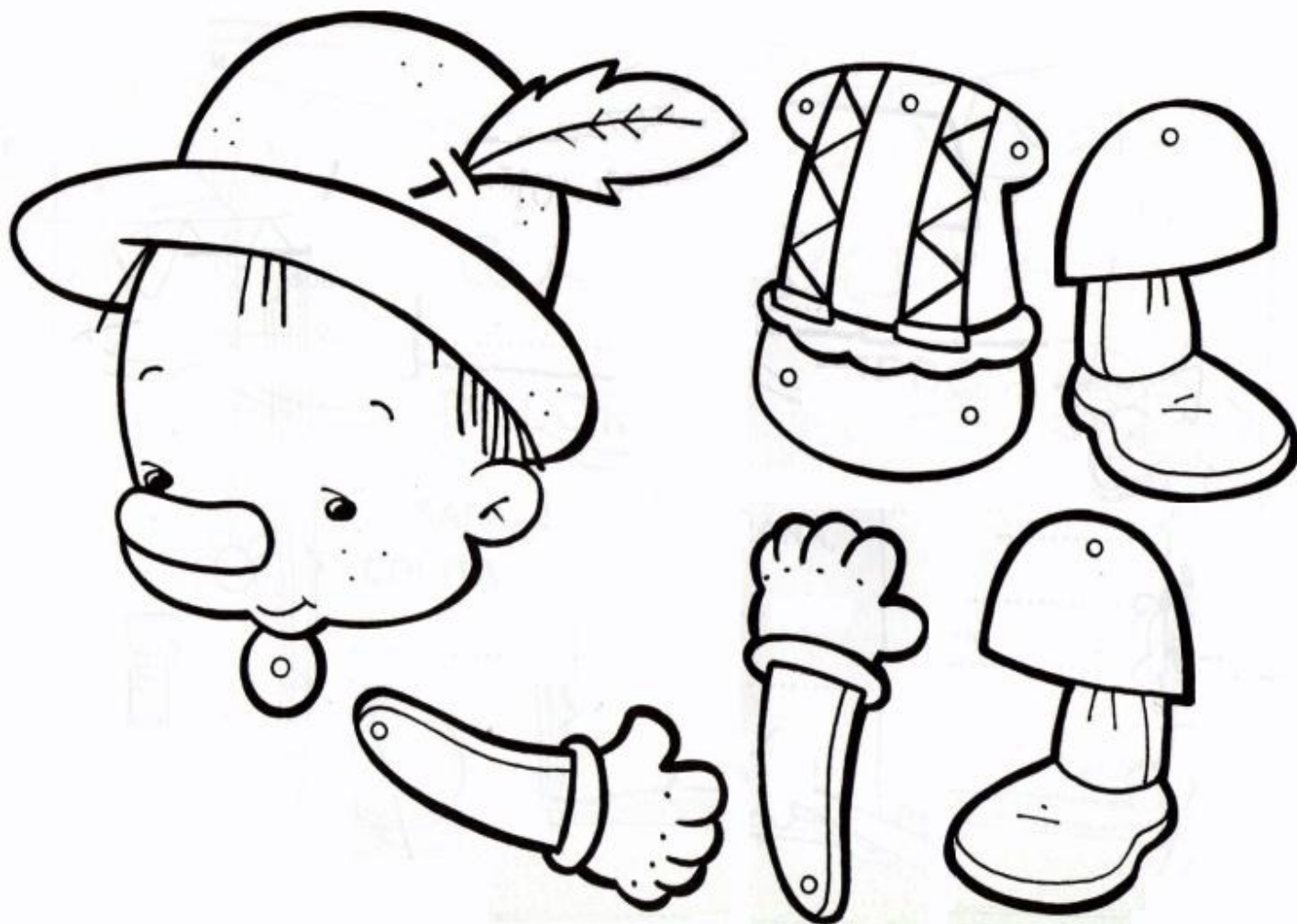
**TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:**

- Cores
- Elementos da linguagem visual: textura, cores, espaços, formas, etc.

**CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:**

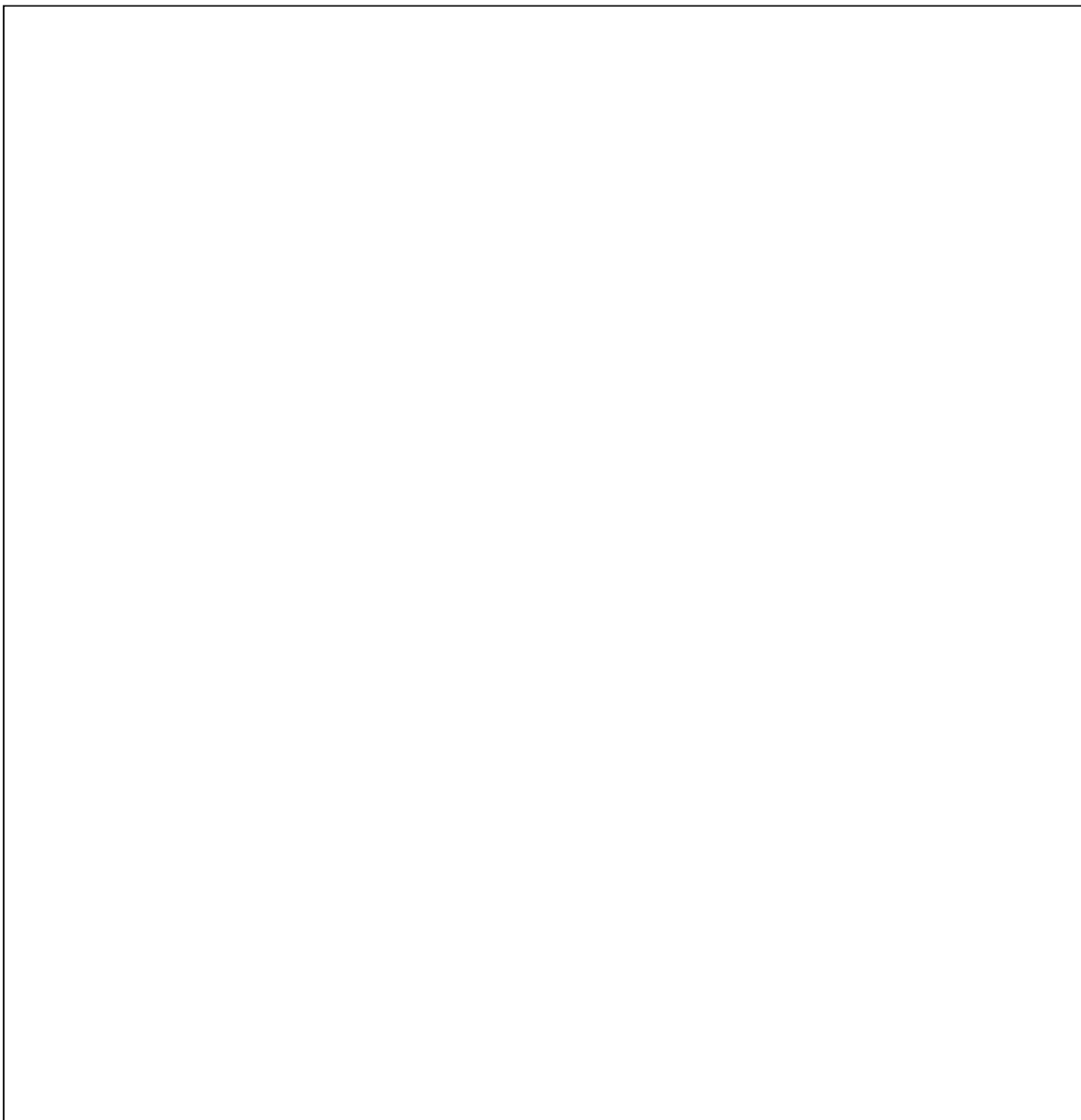
- Habilidades manuais

**ATIVIDADE 1: RECORTE E MONTE O BONECO DO PINÓQIO E COLE NA OUTRA FOLHA.**





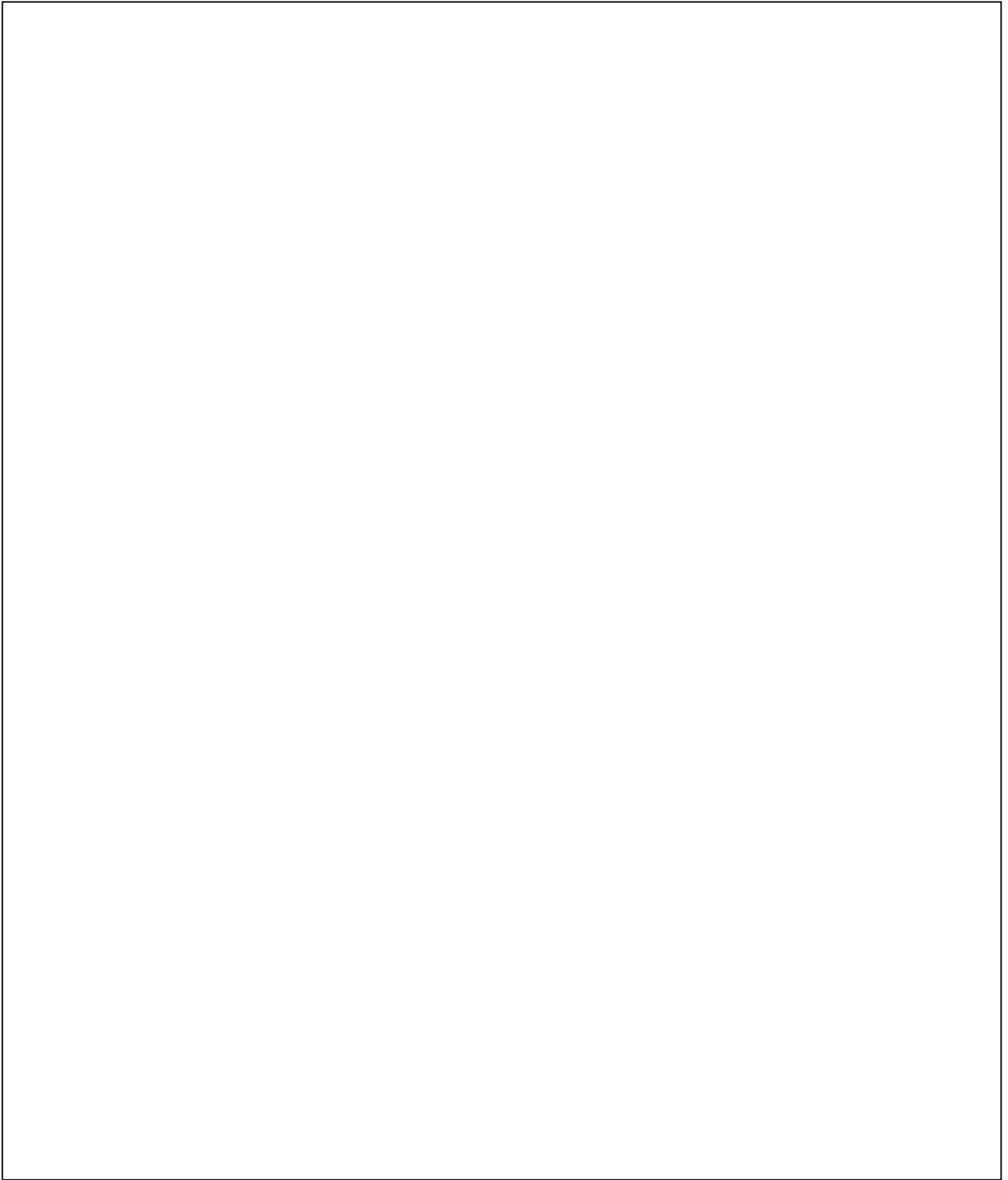
COLE AQUI O BONECO DO PINÓQUIO.



ATIVIDADE 2:



COLE AQUI O QUEBRA CABEÇA.



**ATIVIDADE 3:** COM O LÁPIS DE COR, COBRA OS PONTILHADOS DOS CORDÕES QUE SEGURAM O PINÓQUIO.



SEXTA FEIRA 30 DE JULHO 2021

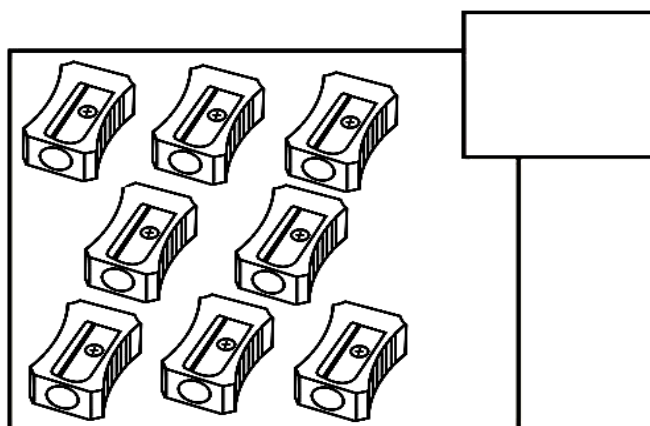
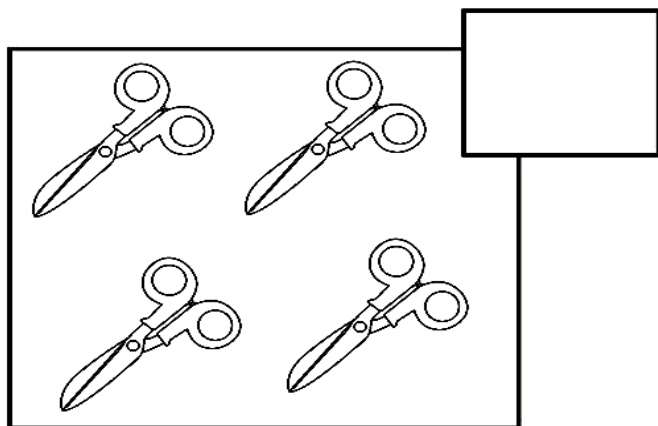
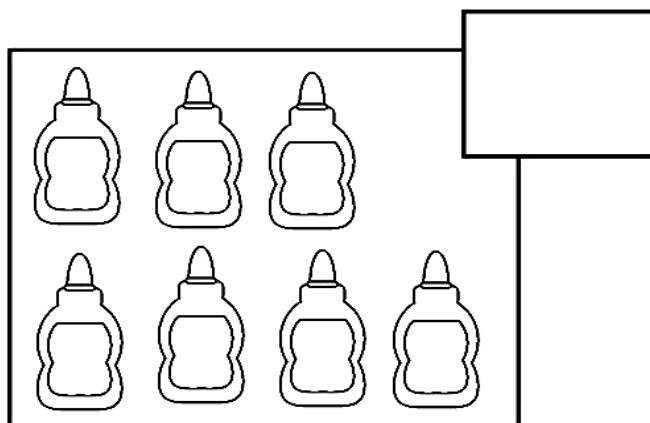
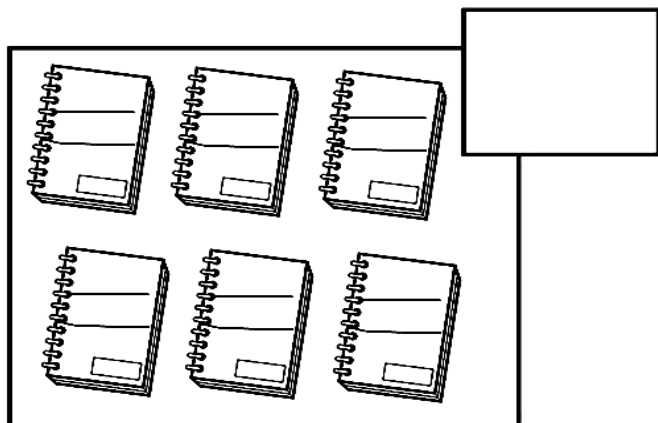
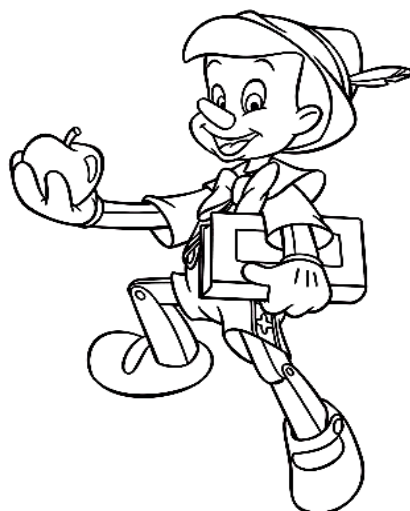
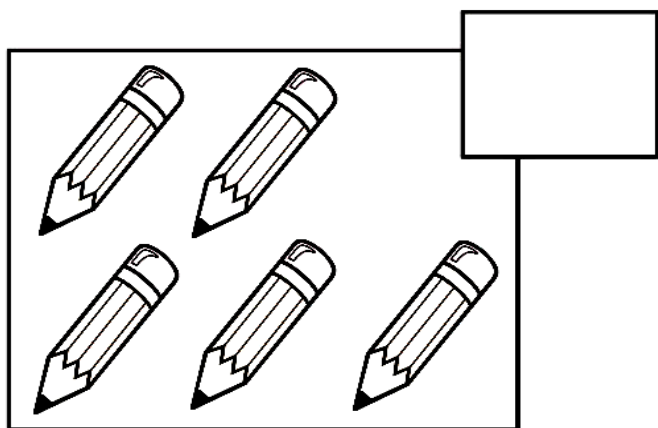
CAMPO DE EXPERIÊNCIA:

ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:

- Número e quantidade
- Comparação de quantidades
- Sequenciação
- Semelhanças e diferenças entre os elementos

ATIVIDADE 1:

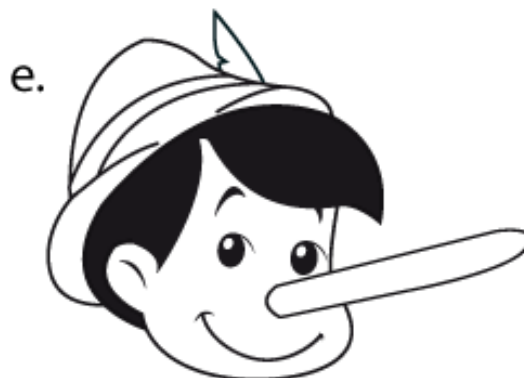
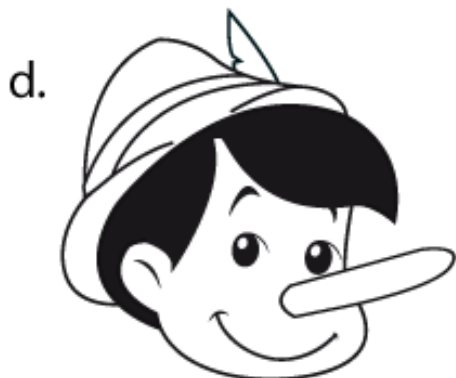
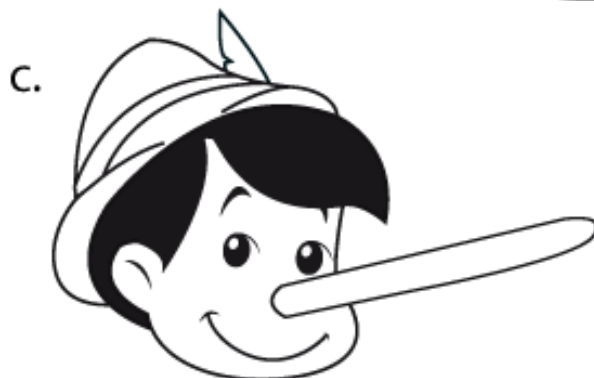
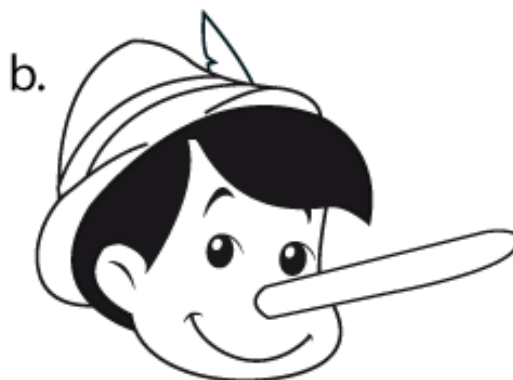
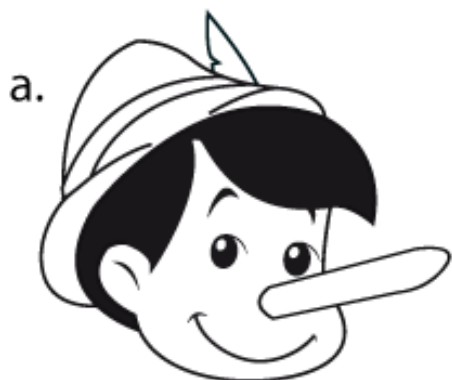
VAMOS AJUDAR PINÓQUIO CONTAR OS MATERIAIS QUE ELE VAI LEVAR PARA ESCOLA.



ATIVIDADE 2:

# MAIOR

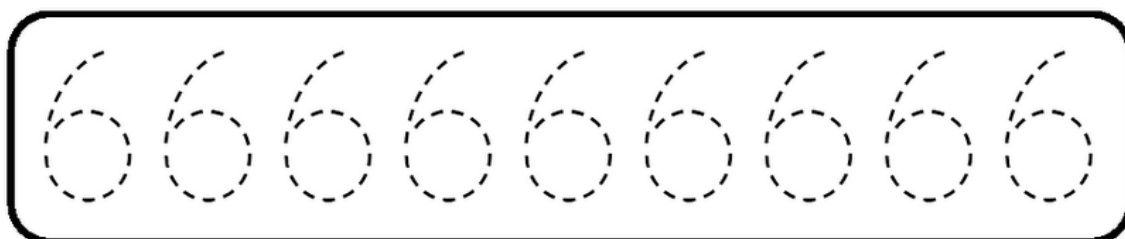
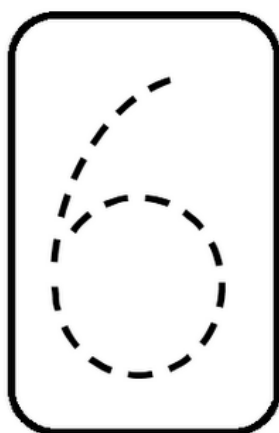
Circule o maior nariz que você encontrar do Pinóquio. Boa diversão





ATIVIDADE 3:.

QUANTOS PERSONAGENS?



VAMOS PINTAR OS CONJUNTOS QUE TEM 6 ELEMENTOS.

