



**Prefeitura
de Rolândia**

**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
ESCOLA MUNICIPAL MARIA DO CARMO CAMPOS**



**25º 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 DESCRIVEMOS 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: 23 a 27 de AGOSTO de 2021.

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

O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:

SABERES E CONHECIMENTOS:

- Escritas e suas representações
- Linguagem escrita, suas funções e usos sociais.
- Elementos da linguagem visual: texturas, cores, superfícies, volumes, espaços, formas, etc.
- Motricidade e habilidade manual
- Manifestações culturais
- Contagem
- Relações entre números e quantidades
- Modalidade das artes visuais (desenho, pintura, etc.)
- Oralização da escrita.
- Formas geométricas
- Motricidade: equilíbrio, destreza e controle do corpo.

PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?

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

- Ouvir e compreender relatos de familiares e pessoas de mais idade.
- Participar de diferentes eventos culturais para conhecer novos elementos como: dança, música, vestimentas, ornamentos e outros

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

- 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. Rabiscar, pintar, desenhar, modelar, etc., a sua maneira dando significado as suas ideias, aos seus pensamentos e sensações.
- Expressão cultural.
- Criar desenhos, pinturas, colagens, modelagens a partir de seu próprio repertório e da utilização dos elementos da linguagem das Artes Visuais: ponto, linha, cor, forma, espaço e textura.

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

- Reconhecer e nomear as figuras geométricas planas: triângulo, círculo, quadrado, retângulo.
- Explorar semelhanças e diferenças, comparar, classificar e ordenar (seriação) os objetos seguindo alguns critérios, como cor, forma, função etc.
- Representar numericamente as quantidades identificadas em diferentes situações estabelecendo a relação entre número e quantidade.
- Explorar semelhanças e diferenças, comparar, classificar e ordenar (seriação) os objetos seguindo alguns critérios, como cor, forma, textura, tamanho, função etc.

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.
- Participar de situações que envolvam a escrita do próprio nome e de outras palavras, levantando hipóteses.
- Identificar os personagens das histórias, nomeando-os
- Levantar hipótese em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras e/ou quantidades por meio da escrita espontânea e convencional.

CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:

- Usar a tesoura para recortar
- Representação gráfica como recurso de expressão de conhecimentos, idéias e sentimentos.
- Vivenciar situações de deslocamento e movimento do corpo fora e dentro da sala.
- Sensibilizar-se durante leituras e contações de histórias.

COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?

Através das atividades do roteiro e das explicações da professora.

SEGUNDA – FEIRA 23 DE AGOSTO 2021

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

- Manifestações culturais de sua cidade e outros locais.

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

- Expressão cultural.

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

- Interpretação e compreensão textual.

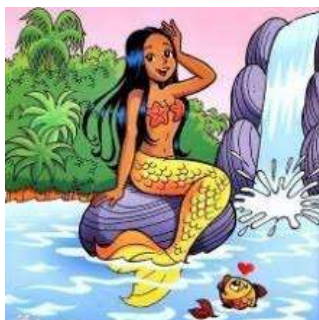
CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:

- Tamanho, forma, massa, textura e posição dos objetos.

ATIVIDADE 1 - LINK DA LENDA DA SEREIA IARA

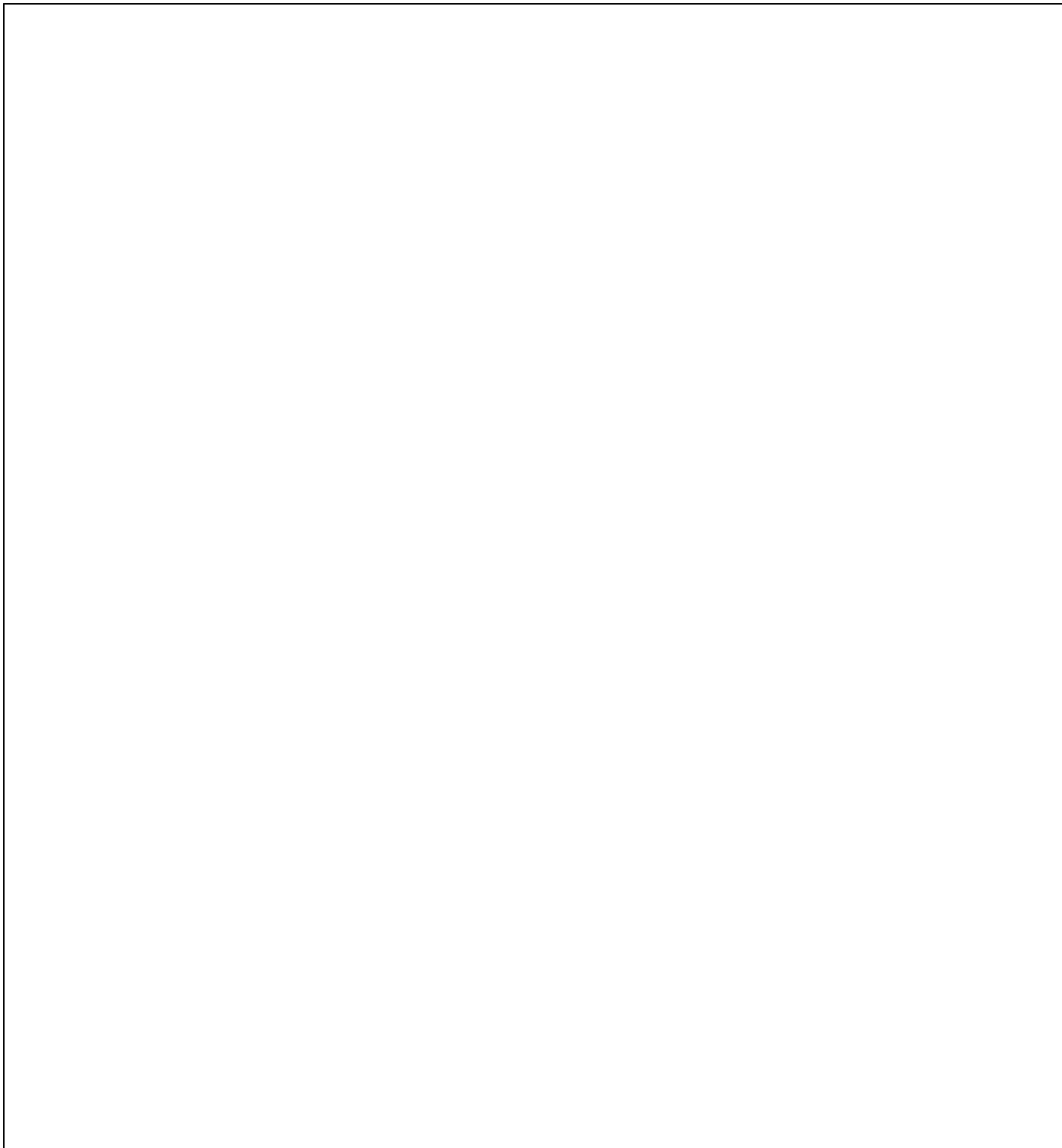
<https://www.youtube.com/watch?v=qDnVgMcJDA>

ATIVIDADE DE LEITURA - SEREIA IARA



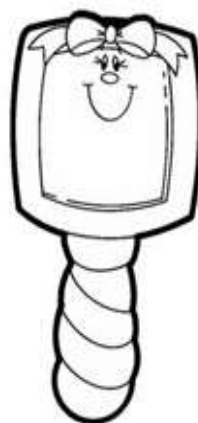
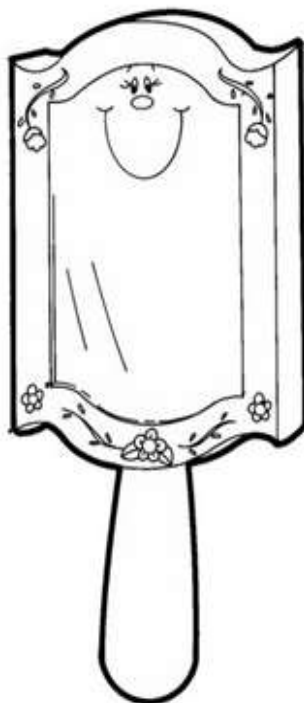
A HISTÓRIA DA IARA, TAMBÉM CONHECIDA COMO LENDA DA MÃE D'ÁGUA, É OUTRO EXEMPLO DE LENDA DO FOLCLORE COM ORIGEM INDÍGENA. IARA OU YARA, DO INDÍGENA IUARA, SIGNIFICA "AQUELA QUE MORA NAS ÁGUAS". ELA É METADE PEIXE E METADE MULHER: DA CINTURA PARA BAIXO TEM UMA CAUDA DE PEIXE, E DA CINTURA PARA CIMA TEM O CORPO DE MULHER. A LINDA SEREIA COSTUMA TOMAR BANHO NOS RIOS E CANTAR UMA MELODIA IRRESISTÍVEL. OS HOMENS QUE A VEEM NÃO CONSEGUEM RESISTIR AO SEU ENCANTO E PULAM DENTRO DO RIO. ELA TEM O PODER DE CEGAR QUEM A ADMIRA E LEVAR OS HOMENS ATRAÍDOS POR ELA PARA O FUNDO DO RIO. SEGUNDO A LENDA, IARA ERA UMA ÍNDIA GUERREIRA, TRABALHADORA E CORAJOSA. RECEBIA MUITOS ELOGIOS DO SEU PAI QUE ERA PAJÉ, E CONSEQUENTEMENTE DESPERTAVA A INVEJA DE ALGUNS DA TRIBO, ESPECIALMENTE DE SEUS IRMÃOS HOMENS. CERTA NOITE, QUANDO IARA DORMIA, OUVIU SEUS IRMÃOS ENTRANDO EM SUA CABANA COM A INTENÇÃO DE MATÁ-LA. A GUERREIRA SE DEFENDEU E ACABOU OS MATANDO. IARA FUGIU PELAS MATAS COM MEDO DO PAI, QUE A ENCONTROU E, COMO PUNIÇÃO, ELA FOI JOGADA NO ENCONTRO DO RIO NEGRO COM SOLIMÕES. OS PEIXES TROUXERAM O CORPO DE IARA À SUPERFÍCIE E ENTÃO, SOB O REFLEXO DA LUA CHEIA, ELA SE TRANSFORMOU EM SEREIA.

ATIVIDADE 2 - DESENHE A SEREIA DO JEITO QUE VOCÊ SOUBER.

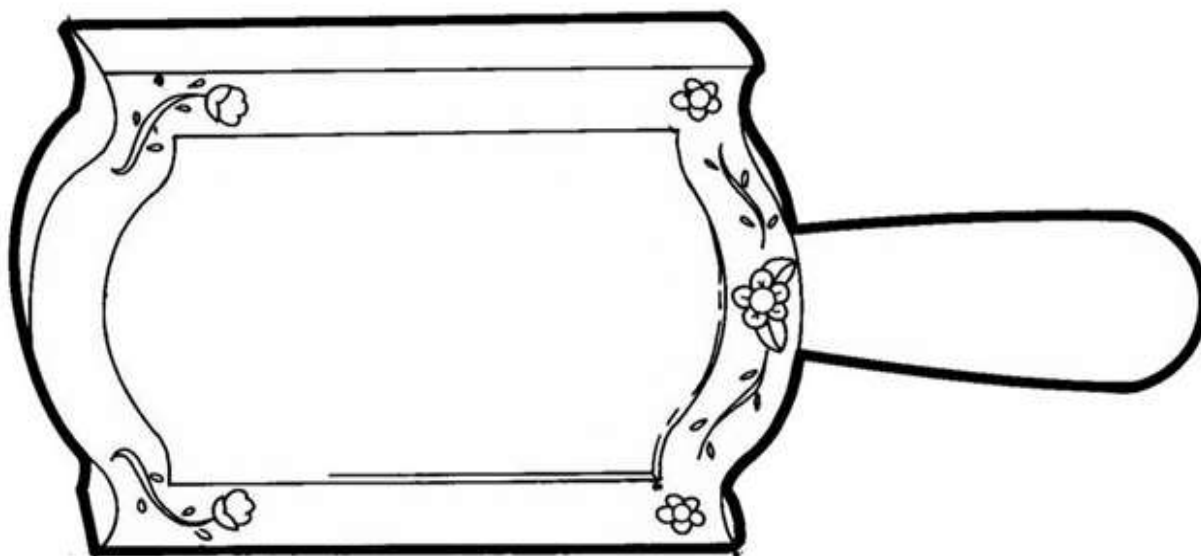


ATIVIDADE 3

AJUDE IARA A ESCOLHER O ESPELHO MAIOR.



RECORTE E COLE NO ESPELHO DE IARA PALAVRAS INICIADAS PELA LETRA E.



TERÇA – FEIRA 24 DE AGOSTO 2021

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

- Aspectos gráficos da escrita.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

- Motricidade e habilidade manual.

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

- Manifestações culturais

ATIVIDADE 1

PINTE OS PERSONAGENS DO FOLCLORE E FAÇA A TENTATIVA DA ESCRITA NO NOME DE CADA UM.

PERSONAGENS FOLCLÓRICOS.

PINTE, DEPOIS, ESCREVA O NOME DELES ABAIXO.



BOTO



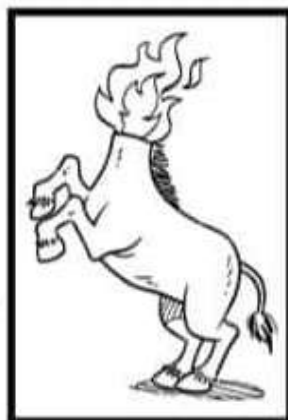
IARA



SACI



CUCA

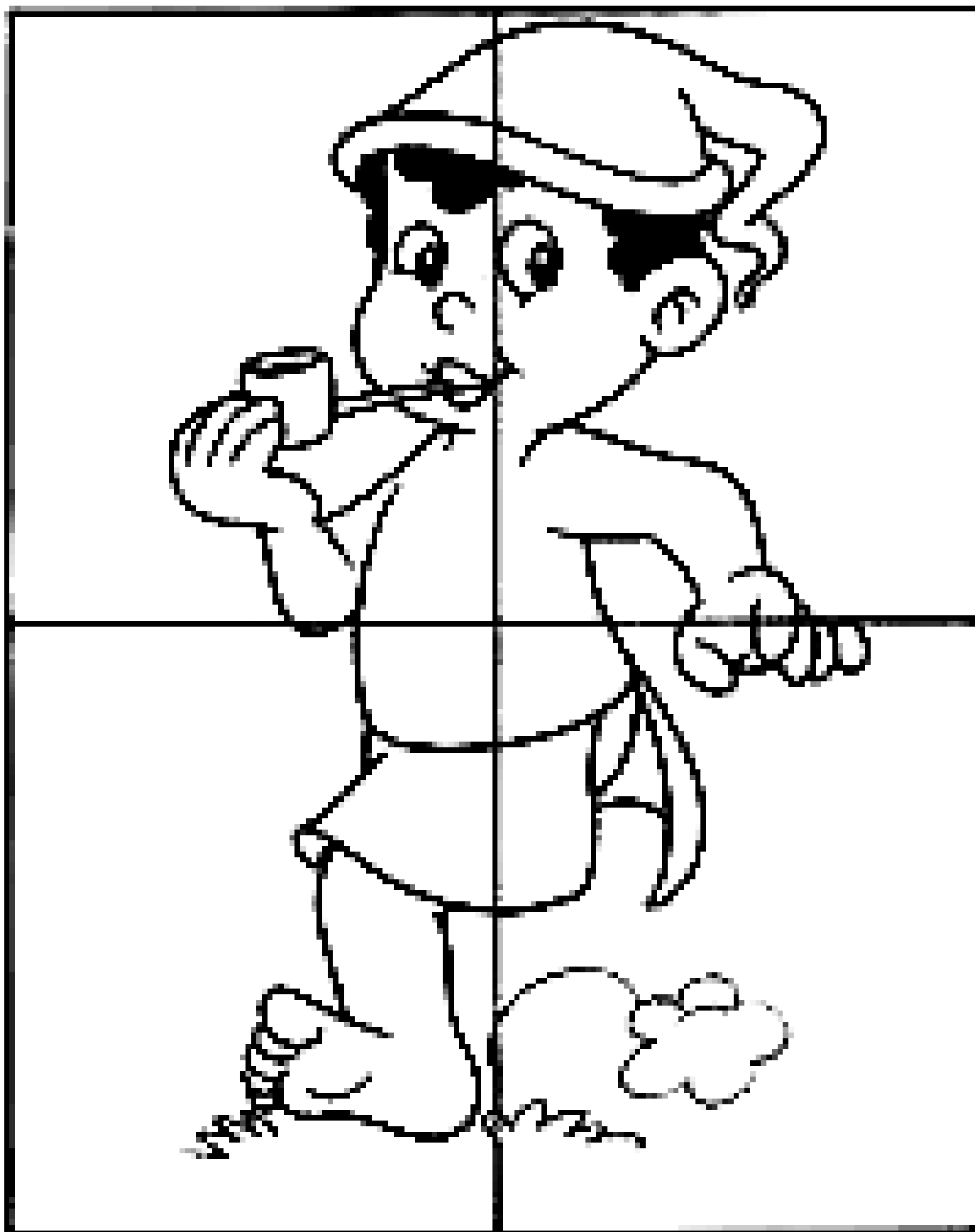


MULA

ATIVIDADE 2: LIGUE CADA PERSONAGEM FOLCLÓRICO A SUA SOMBRA



ATIVIDADE – 3: PINTE, RECORTE E MONTE O QUEBRA-CABEÇA DO SACI.



COLE AQUI O QUEBRA-CABEÇA DO SACI.

QUARTA- FEIRA 25 DE AGOSTO 2021

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO

- Linguagem escrita, suas funções e usos sociais.

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

- Elementos da linguagem visual: texturas, cores, superfícies, volumes, espaços, formas, etc.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTO E MOVIMENTO

- Motricidade e habilidade manual
- Representação gráfica como recurso de expressão de conhecimentos, ideias e sentimentos.

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

- Manifestações culturais

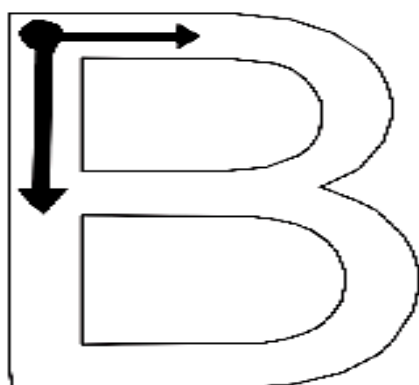
BOTO-ROSA

ADRIANA FELISBINO

EM NOITES DE LUA CHEIA, PRÓXIMO ÀS FESTAS JUNINAS, O BOTO-ROSA SAI DO RIO AMAZONAS E SE TRANSFORMA EM UM LINDO RAPAZ VESTIDO DE BRANCO, COM CHAPÉU DE PALHA, E ESCOLHE A MOÇA MAIS BONITA DA CIDADE PARA DANÇAR. ELE DANÇA COM ELA ATÉ O SOL RAIAR E DEPOIS SAI CORRENDO E SE JOGA NO RIO, ONDE SE TRANSFORMA EM BOTO NOVAMENTE.

ATIVIDADE-1 VAMOS APRENDER A LETRA B DA PALAVRA BOTO.

A LETRA DO DIA É...

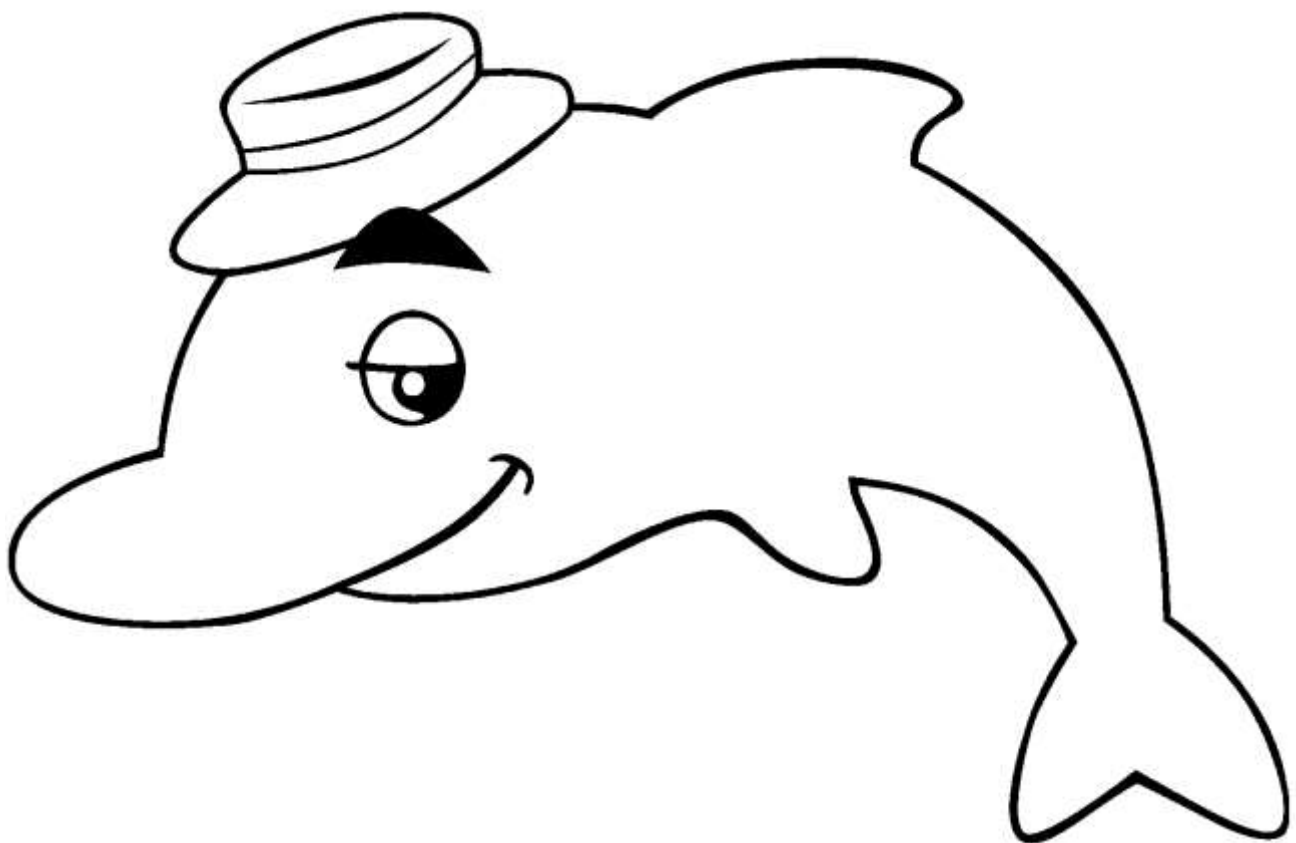


BOTO

VAMOS COPIAR A LETRA B?

B - B - B - B - B

ATIVIDADE -2 VAMOS FAZER UMA LINDA COLAGEM NO BOTO COM PAPEL PICADO NA COR ROSA E COM PAPEL PICADO AZUL, FAZER A MOLDURA NA FOLHA.



B O T O

— — — —

ATIVIDADE 3 – PINTE O PERSONAGEM DO FOLCLORE QUE VOCÊ MAIS GOSTA:



NOME: _____

QUINTA-FERA, 26 DE AGOSTO DE 2021

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

- Oralização da escrita.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÃO E TRANSFORMAÇÕES:

- Formas geométricas

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

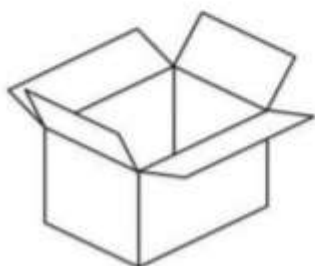
- Motricidade: equilíbrio, destreza e controle do corpo.
- Habilidades Manuais.

ATIVIDADE 1

O SACI ESTÁ TENTANDO ESCREVER SEU NOME. VAMOS AJUDÁ-LO?



QUE LUGAR O SACI FICA PRESO?



CAIXA



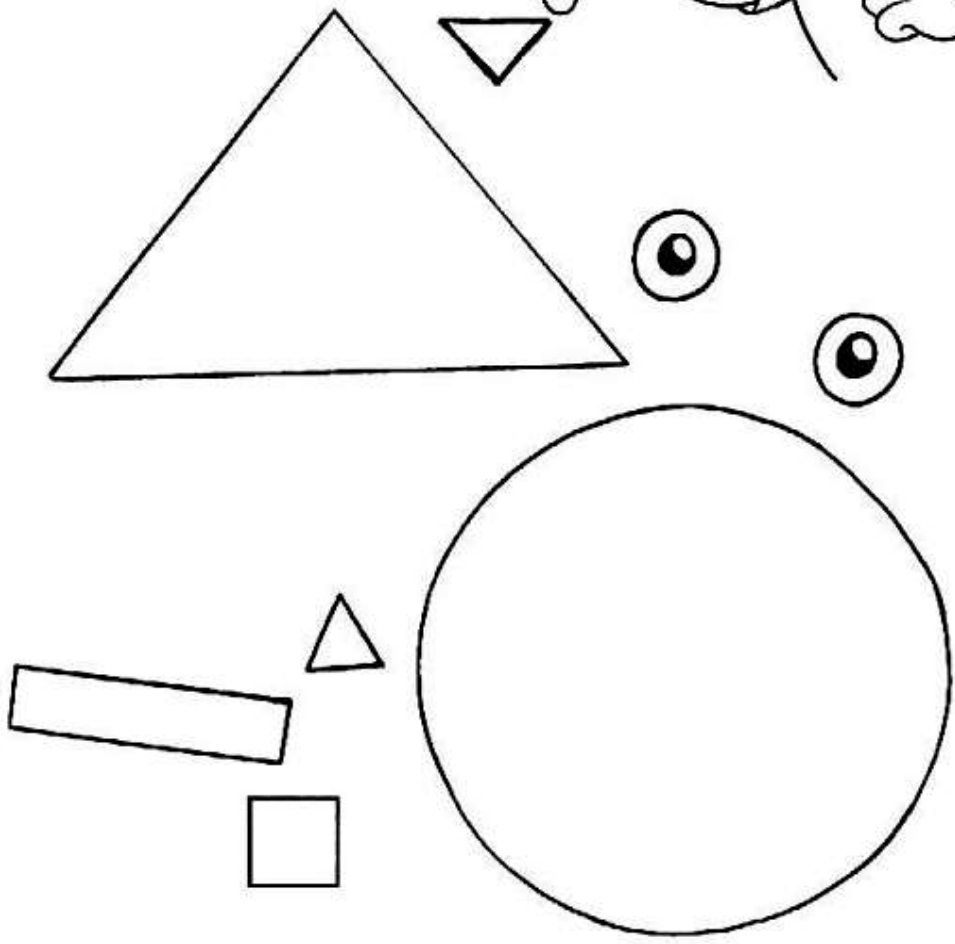
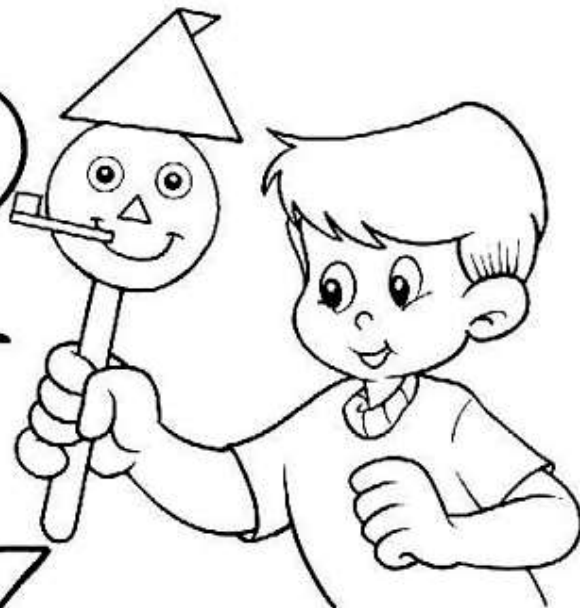
GARRAFA



GAIOLA

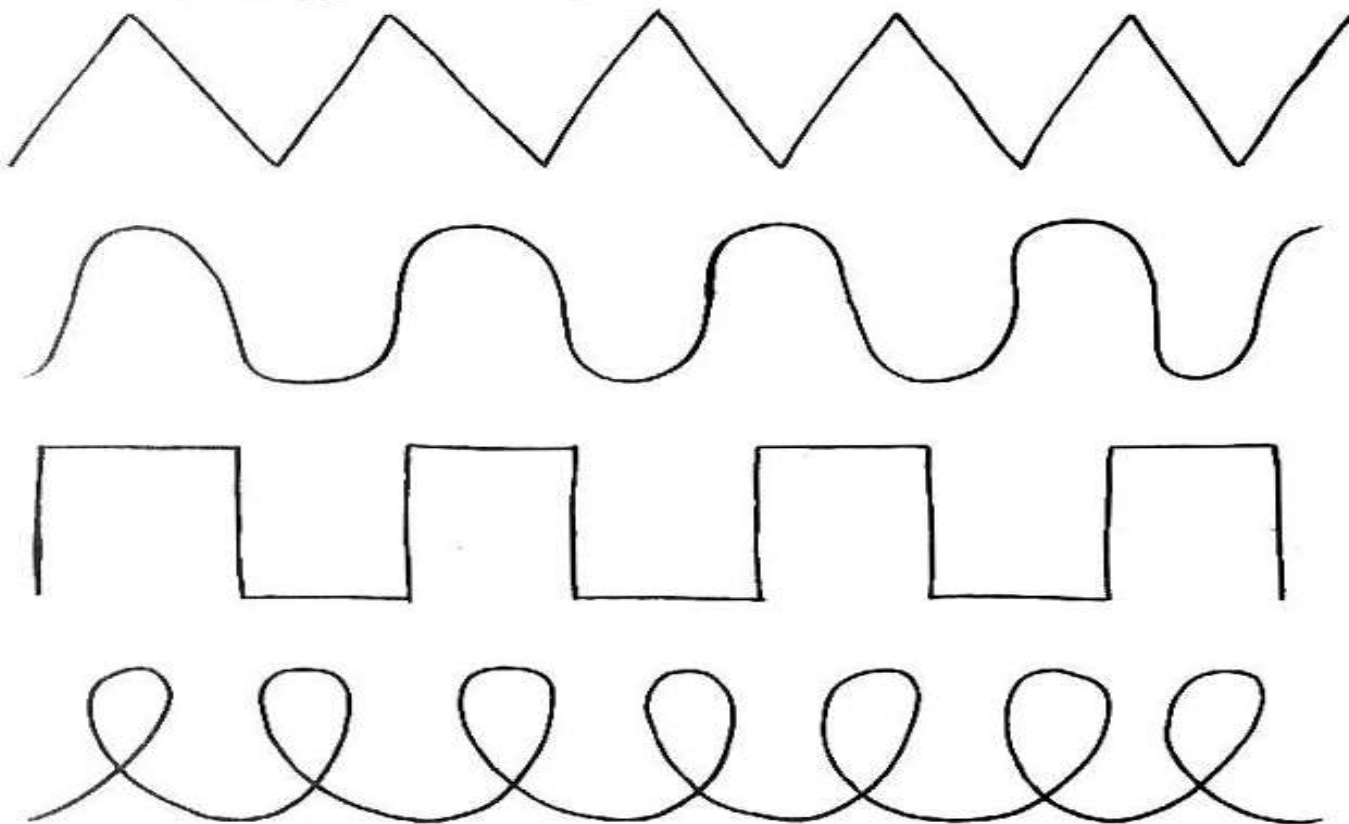
Fantochê do Saci

Usar as figuras geométricas abaixo e montar um Saci.



ATIVIDADE 3

O SACI PASSOU PELO POR AQUI E DEIXOU 4 CAMINHOS RISCADOS.
VAMOS PULAR NUM PÉ SÓ SOBRE ELES, IGUAL SACI? PEÇA PARA UM ADULTO
DESENHAR COM GIZ, NUM ESPAÇO ADEQUADO, AS LINHAS ABAIXO E TENTE PULAR
SOBRE ELAS.



SEXTA FEIRA 27 DE AGOSTO 2021









CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:

- Contagem
- Relações entre números e quantidades.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:

- Modalidade das artes visuais (desenho, pintura, etc.)

ATIVIDADE 1- CONTANDO COM A IARA. PINTE OS QUADRINHOS NAS QUANTIDADES INDICADAS:






 9 <table border="1" data-bbox="242 936 542 1061"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>									 2 <table border="1" data-bbox="620 936 920 1061"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>									 6 <table border="1" data-bbox="987 936 1287 1061"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>								
 1 <table border="1" data-bbox="242 1395 542 1520"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>									 8 <table border="1" data-bbox="620 1395 920 1520"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>									 3 <table border="1" data-bbox="987 1395 1287 1520"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>								
 5 <table border="1" data-bbox="242 1854 542 1980"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>									 4 <table border="1" data-bbox="620 1854 920 1980"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>									 7 <table border="1" data-bbox="987 1854 1287 1980"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>								

ATIVIDADE 2



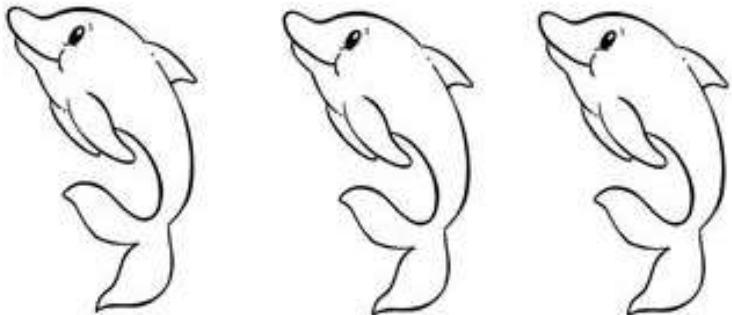
VAMOS CONTAR OS PERSONAGENS DO FOLCLORE!



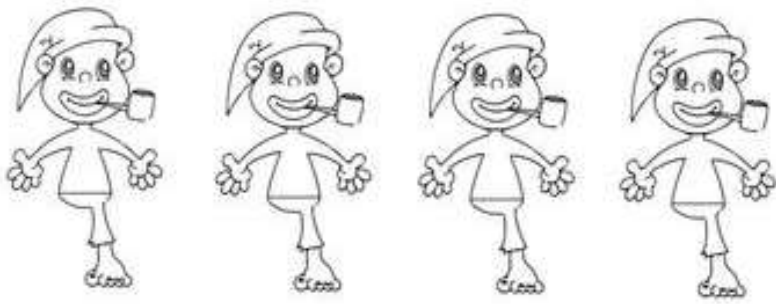
				

ATIVIDADE 3

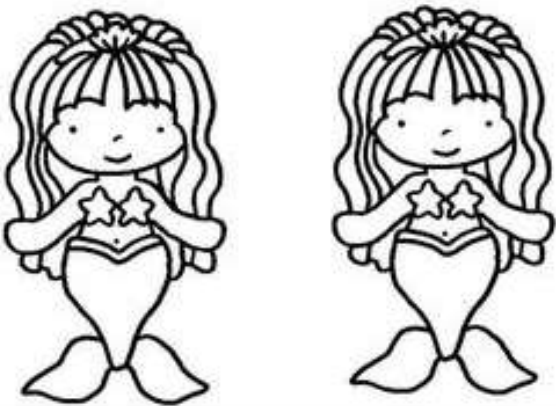
VAMOS CONTAR E PINTAR A QUANTIDADE CORRESPONDENTE AOS PERSONAGENS DO FOLCLORE BRASILEIRO.



5	2
1	3



4	5
1	2



1	4
2	5