



**Prefeitura
de Rolândia**

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ESCOLA MUNICIPAL MARIA DO CARMO CAMPOS



**29º 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: 27 DE SETEMBRO A 15 DE OUTUBRO.

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

O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:

SABERES E CONHECIMENTOS:

- Linguagem como expressão de ideias e sentimentos: oral, gestual, corporal, gráfica e outras;
- Relações entre números e quantidades;
- Contagem oral; / Maior e menor; / Alto e baixo;
- Seu corpo, suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas;
- Resgate de brincadeiras antigas;
- Interpretação e compreensão de texto; / Oralização da escrita;
- Organizando lista sobre seres vivos e não vivos;
- Modalidade das Artes Visuais (desenho, pintura, etc.) / Artes visuais e seus usos;
- Suportes, materiais, instrumentos e técnicas das Artes Visuais e seus usos;
- Convívio e interação social;
- Motricidade e habilidade manual;
- Registro gráfico como expressão de conhecimentos, ideias e sentimentos;
- Elementos da linguagem visual: texturas, cores, superfícies, volumes, espaços, formas;
- Uso da tesoura; / Elementos bidimensionais e tridimensionais;
- Rimas;
- Regras de jogos e brincadeiras
- Motricidade: equilíbrio, destreza e controle do corpo.

- Etapas do desenvolvimento humano e transformações corporais.
- Gêneros textuais.
- Sistema alfabético de representação da escrita e mecanismos de escrita.
- Estratégias e procedimentos para jogar e brincar.
- Figuras geométricas
- Imaginação
- Cores primárias e secundárias.
- Transformação da natureza.
- Sistema alfabético de representação da escrita e mecanismos de escrita.
- Corpo humano
- Movimento: gestos, expressões faciais e mímicas.
- Linguagem musical, gestual e dramática.
- Jogo de papéis e domínio da conduta
- Relato: descrição do espaço, personagens e objetos.
- **PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?**

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

- Apresentar, identificar e nomear pessoas da família;
- Participar de jogos, conduzidos pelas crianças ou pelos professores(as), seguindo regras;
- Representar no desenho seus conhecimentos, sentimentos e apreensão da realidade;
- Participar de situações de interações e brincadeiras agindo de forma solidária e colaborativa;
- Participar de brincadeiras que estimulem a relação entre o(a) professor(a)/criança e criança/criança;
- Reconhecer as mudanças ocorridas nas suas características desde o nascimento, percebendo as transformações e respeitando as diversas etapas do desenvolvimento.
- Participar de jogos e brincadeiras de construção, utilizando elementos estruturados ou não com o intuito de montar, empilhar, encaixar 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;
- Modalidade das artes visuais (desenho, pintura, colagem, etc.)
- Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura, criando produções bidimensionais e tridimensionais;
- Explorar formas variadas dos objetos, percebendo as características das mesmas e utilizá-las em suas composições;
- Rabiscar, pintar, desenhar, modelar, etc., a sua maneira dando significado às suas ideias, aos seus pensamentos e sensações.
- Separar objetos por cores, tamanho, forma, etc.

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

- Observar e comparar as diferenças entre altura;
- Identificar e registrar números até 10;

- Fazer comparação entre números e letras;
- Coletar, selecionar e reaproveitar o lixo produzido no seu ambiente, compreendendo a importância de preservar a flora e a vida animal.
- Economia de água, reciclagem e outros.
- Realizar contagem oral por meio de diversas situações do dia a dia, brincadeiras e músicas que as envolvam.
- Reconhecer e nomear as figuras geométricas planas: triângulo, círculo, quadrado, retângulo.
- Representar quantidades (quantidade de meninas, meninos, objetos, brinquedos, bolas e outros) por meio de desenhos e registros gráficos (riscos, bolinhas, numerais e outros).

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO

- Reconhecer as ilustrações/ figuras da história;
- Manusear diferentes portadores textuais, demonstrando reconhecer seus usos sociais;
- Fazer uso da escrita espontânea para comunicar suas ideias e opiniões;
- Inventar brincadeiras cantadas, poemas e canções, criando rimas;
- Reconhecer e identificar as letras do alfabeto em contexto ao valor sonoro convencional para relacionar grafema/fonema.
- Relacionar fatos da história contada ou lida, com situações do dia a dia.
- Elaborar perguntas e respostas para explicitar suas dúvidas, compreensões e curiosidades diante das diferentes situações do dia a dia.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:

- Participar e conduzir brincadeiras envolvendo cantigas, rimas ou outras situações com movimentos corporais;
- Pintar, desenhar, rabiscar, folhear, modelar, construir, colar utilizando diferentes recursos à sua maneira, dando significados às suas ideias, aos seus pensamentos e sensações;
- Representação gráfica como recurso de expressão de conhecimentos, ideias e sentimentos;
- Movimentar-se seguindo orientações dos(as) professores(as), de outras crianças ou criando suas próprias orientações;
- Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades;
- Vivenciar brincadeiras e jogos corporais como amarelinha, roda, boliche, maria viola, passa lenço, bola ao cesto e outras conhecendo suas regras.
- Executar atividades manuais utilizando recursos variados: linha, lã, canudinho, argola e outros.
- Participar e conduzir brincadeiras
- Manipular objetos pequenos construindo brinquedos ou jogos e utilizar instrumentos como palitos, rolos e pequenas espátulas nas suas produções, com cada vez mais destreza.
- Criar e imitar movimentos com gestos, expressões faciais e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas.

SEGUNDA-FEIRA 27 SETEMBRO 2021

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS:

ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO.

- Interpretação e compreensão de textos;
- Organizando lista sobre seres vivos e não vivos;

TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:

- Elementos da linguagem visual: cores, espaços, formas, etc.
- Explorar e criar a partir de diversos materiais: jornais, papéis, barbante, etc.

CORPO, GESTO E MOVIMENTO

- Motricidade e habilidade manual;

O EU, O OUTRO E O NÓS

- Família;
- Representação gráfica como expressão de conhecimentos, experiências e sentimentos;

VAMOS OUVIR A HISTÓRIA: A CASA SONOLENTA

LINK DA HISTÓRIA: <https://www.youtube.com/watch?v=b6y2pgqmhgw>

A Casa Sonolenta

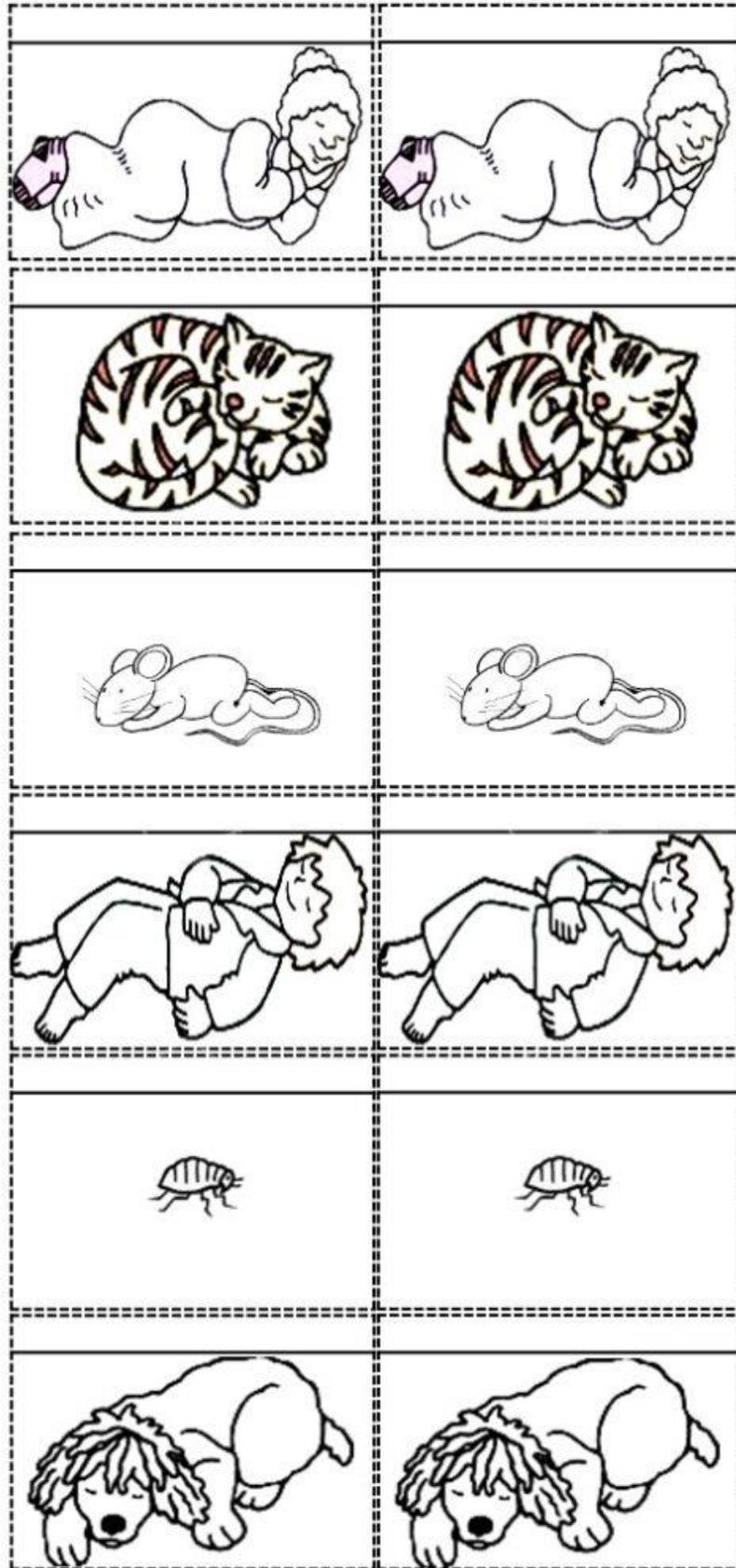
Era uma vez
uma casa sonolenta
onde todos viviam dormindo
Nessa casa
tinha uma cama
uma cama aconchegante,
numa casa sonolenta,
onde todos viviam dormindo.
Nessa cama
tinha uma avó,
uma avó roncando,
numa cama aconchegante,
numa casa sonolenta,
onde todos viviam dormindo.
Em cima dessa avó
tinha um menino,
um menino sonhando,
em cima de uma avó roncando,
numa cama aconchegante,
numa casa sonolenta,
onde todos viviam dormindo.
Em cima desse menino
tinha um cachorro,
um cachorro cochilando,
em cima de um menino sonhando,
em cima de uma avó roncando,
numa cama aconchegante,
numa casa sonolenta,
onde todos viviam dormindo.

Em cima desse cachorro tinha um gato
um gato ressonando,
em cima de um cachorro cochilando,
em cima de um menino sonhando,
em cima de uma avó roncando,
numa cama aconchegante,
numa casa sonolenta,
onde todos viviam dormindo.
Em cima desse gato
tinha um rato,
um rato dormitando,
em cima de um gato ressonando,
em cima de um cachorro cochilando,
em cima de um menino sonhando,
em cima de uma avó roncando,
numa cama aconchegante,
numa casa sonolenta,
onde todos viviam dormindo.
E em cima desse rato
tinha uma pulga...
Será possível?
Um pulga acordada,
que picou o rato,
que assustou o gato,
que arranhou o cachorro,
que caiu sobre o menino,
que deu um susto na avó,
que quebrou a cama,
numa casa sonolenta,
onde ninguém mais estava dormindo.

(Audrey Wood)



ATIVIDADE 1 - PINTE OS PERSONAGENS, DEPOIS RECORTE E COLE CONFORME SE PEDE:



ATIVIDADE 2- OBSERVE ATENTAMENTE A IMAGEM E DESENHE CADA PERSONAGEM NO LUGAR CORRETO.

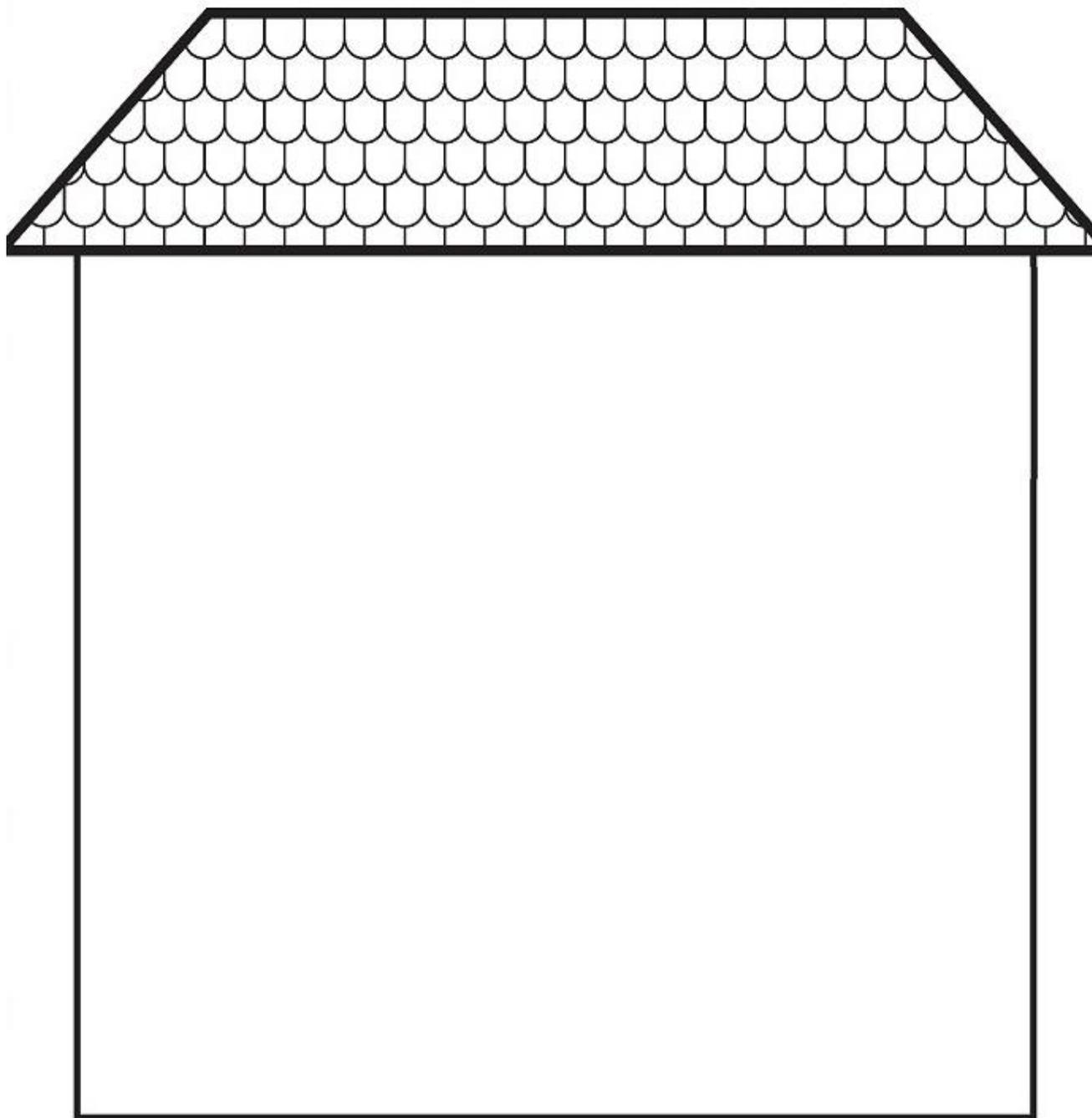


SERES VIVOS

SERES NÃO VIVOS

ATIVIDADE 3- DESENHE AS PESSOAS QUE MORAM COM VOCÊ NA SUA CASA:

A MINHA FAMÍLIA



**CAMPOS DE EXPERIÊNCIA:
ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO.**

- Registro gráfico como expressão de conhecimentos, ideias e sentimentos;

TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:

Elementos da linguagem visual: cores, espaços, formas, etc.

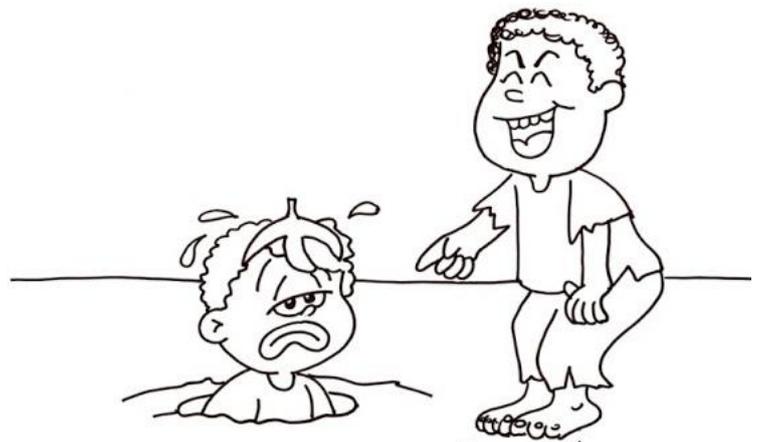
O EU, O OUTRO E O NÓS

- Convívio e interação social;
- Resgate de brincadeiras antigas;
- Linguagem como expressão de ideias e sentimentos: oral, gestual, corporal, gráfica e outras;

**ATIVIDADE 1- VOCÊ JÁ FEZ ALGUMA DESSAS BRINCADEIRAS? PINTE AS
BRINCADEIRAS QUE VOCÊ JÁ BRINCOU.**



ATIVIDADE 2 - OBSERVE AS GRAVURAS ABAIXO E PINTE AS CENAS ONDE AS CRIANÇAS BRINCAM COM RESPEITO:



ATIVIDADE 3 - FAÇA UM DESENHO DE COMO VOCÊ ESTÁ SE SENTINDO NESTE MOMENTO.

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for a drawing. It occupies most of the page's vertical space below the instruction.

QUARTA- FEIRA 29 DE SETEMBRO 2021

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA:

TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:

- Modalidade das Artes Visuais (desenho, pintura, etc.)
- Suportes, materiais, instrumentos e técnicas das Artes Visuais e seus usos;

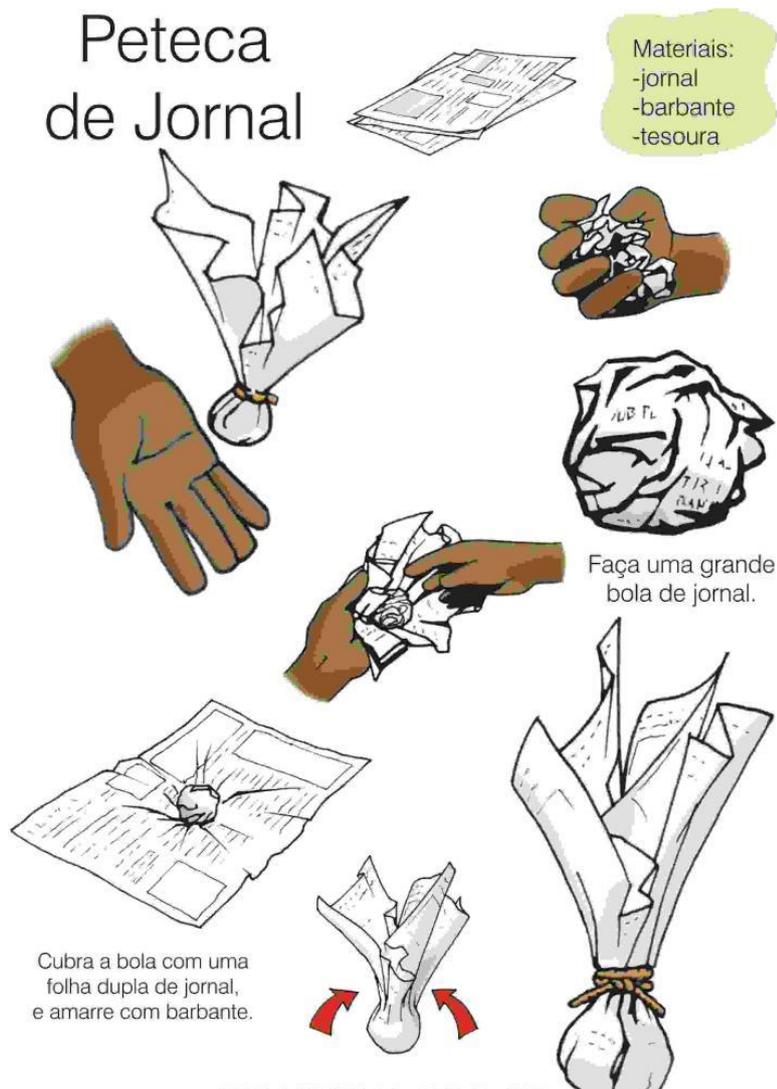
CORPO, GESTO E MOVIMENTO

- Motricidade e habilidade manual;

O EU, O OUTRO E O NÓS

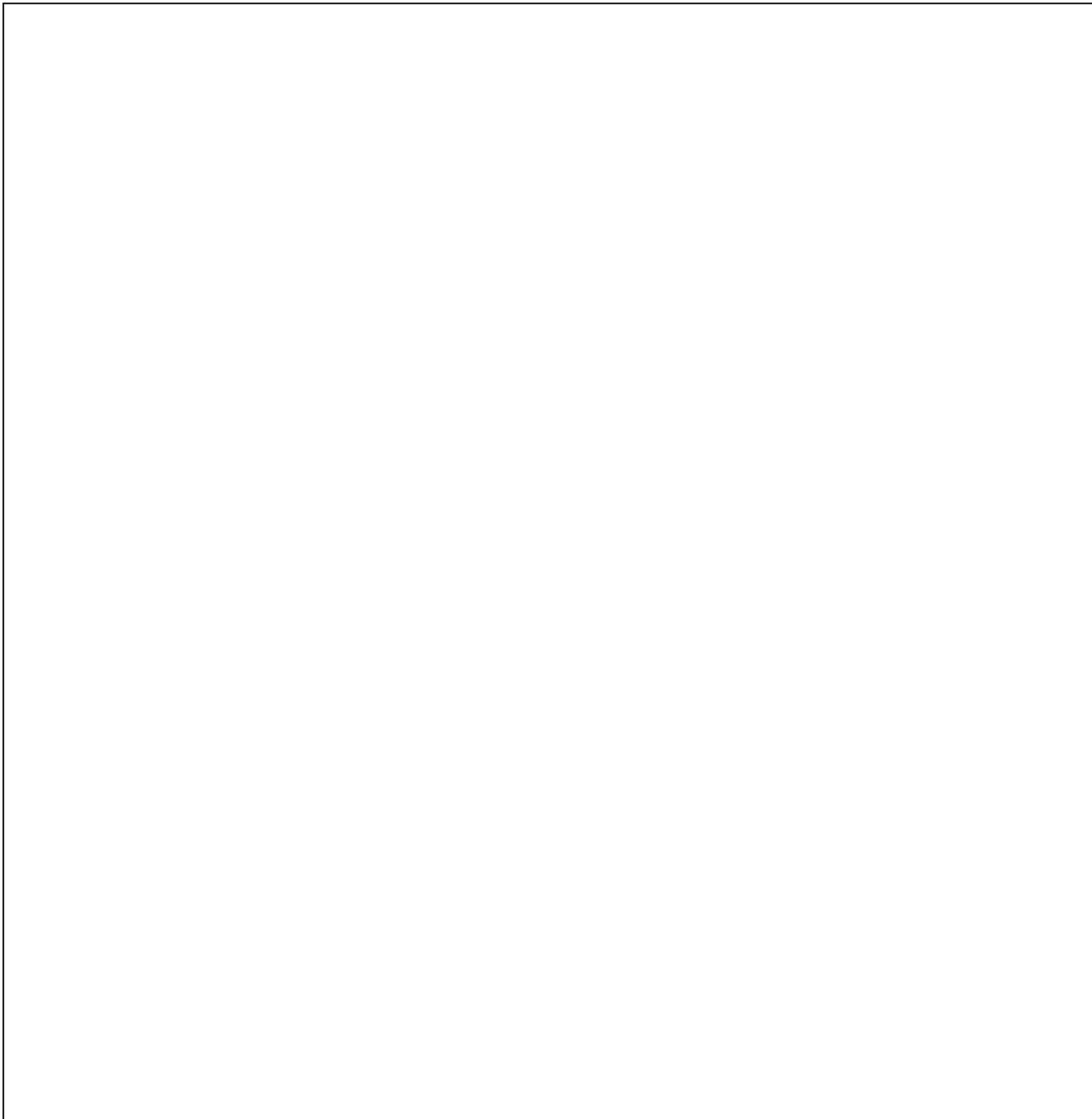
- Regras;

ATIVIDADE 1- CONFECÇÃO DE PETECA:



COMO JOGAR: DETERMINA-SE UM ESPAÇO, DIVIDIDO AO MEIO POR UM TRAÇO. CADA JOGADOR SE LOCOMOVE POR TODO O ESPAÇO, ATÉ A LINHA DIVISÓRIA, NA TENTATIVA DE REBATER A PETECA PARA O OUTRO LADO. A PETECA PODE SER QUALQUER COISA QUE TENHA MAIS OU MENOS O MESMO FORMATO E PODE SER FEITA COM PAPEL.

**ATIVIDADE 2 - DESENHE SEU BRINQUEDO FAVORITO E PEÇA AJUDA
PARA ESCREVER O NOME:**



MEU BRINQUEDO FAVORITO É:

QUINTA-FERA, 30 DE SETEMBRO DE 2021

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA:

ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:

- Rimas;

O EU, O OUTRO E O NÓS:

- Esquema corporal;

CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

- Motricidade e habilidade manual;
- Seu corpo, suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas;

ATIVIDADE 1- VAMOS MEXER O CORPINHO COM A CANTIGA DA FORMIGUINHA.

- PINTE AS PALAVRAS DO TEXTO: CAFÉ, BATATA ROXA, MELÃO, JERIMUM, GIZ.

- RECORTE E COLE NO LUGAR INDICADO O QUE FOI COMPRADO NO MERCADO DE ACORDO COM CADA ESTROFE.

FUI NO MERCADO COMPRAR CAFÉ
E A FORMIGUINHA E SUBIU NO MEU PÉ
EU SACUDI, SACUDI, SACUDI
MAS A FORMIGUINHA NÃO PARAVA DE SUBIR



FUI NO MERCADO COMPRAR BATATA ROXA
E A FORMIGUINHA E SUBIU NA MINHA COXA
EU SACUDI, SACUDI, SACUDI
MAS A FORMIGUINHA NÃO PARAVA DE SUBIR



FUI NO MERCADO COMPRAR MELÃO
E A FORMIGUINHA SUBIU NA MINHA MÃO
EU SACUDI, SACUDI, SACUDI
MAS A FORMIGUINHA NÃO PARAVA DE SUBIR



FUI NO MERCADO COMPRAR JERIMUM
E A FORMIGUINHA SUBIU NO MEU BUMBUM
EU SACUDI, SACUDI, SACUDI
MAS A FORMIGUINHA NÃO PARAVA DE SUBIR

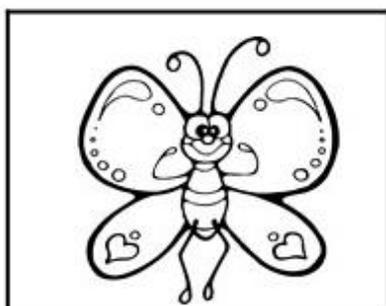


FUI NO MERCADO COMPRAR UM GIZ
E A FORMIGUINHA E SUBIU NO MEU NARIZ
EU SACUDI, SACUDI, SACUDI
MAS A FORMIGUINHA NÃO PARAVA DE SUBIR

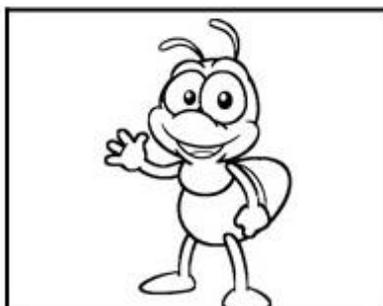


ATIVIDADE -2

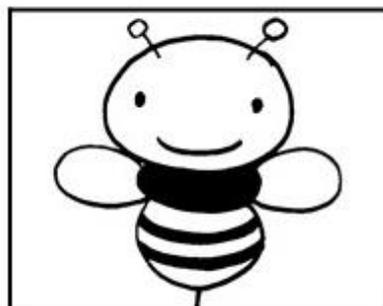
1- PINTE O ANIMAL QUE SUBIU NO PÉ DA MENINA



BORBOLETA

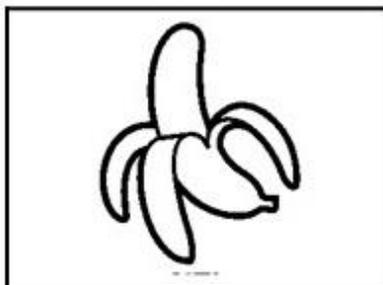
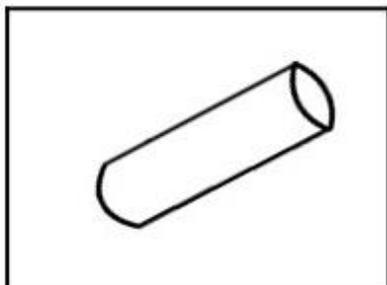
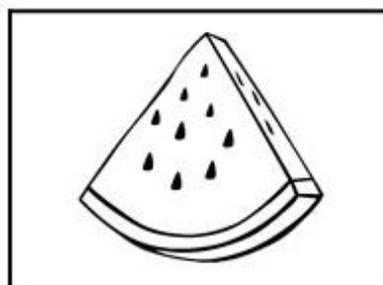
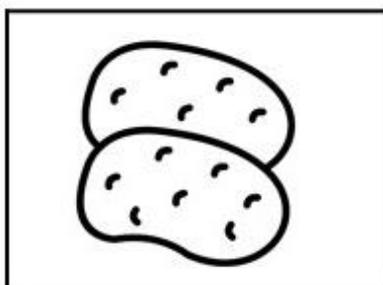
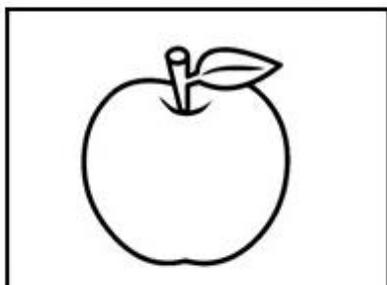


FORMIGA

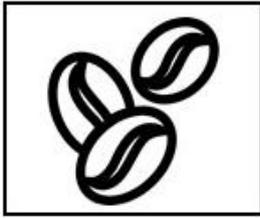


ABELHA

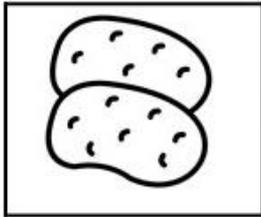
2- PINTE OS PRODUTOS QUE FORAM COMPRADOS NO MERCADO.



ATIVIDADE 3 – NA MÚSICA A FORMIGUINHA HÁ PALAVRAS QUE TERMINAM COM O MESMO SOM. LIGUE A FIGURA A PALAVRA QUE RIMA COM ELA.



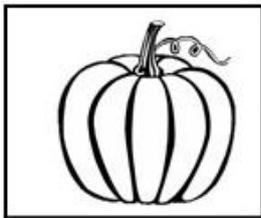
• **NARIZ**



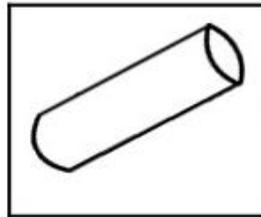
• **BUMBUM**



• **PÉ**



• **COXA**



• **MÃO**

FORMIGUINHA

F – F - F – F – F – F

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA:

ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:

- Relações entre números e quantidades;
- Contagem oral;
- Maior e menor;
- Alto e baixo;

TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:

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

ATIVIDADE - 1 SEQUÊNCIA NUMÉRICA:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

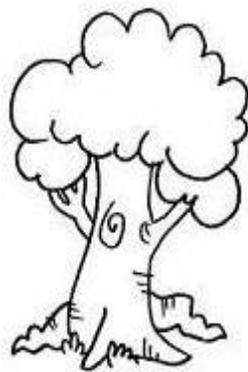
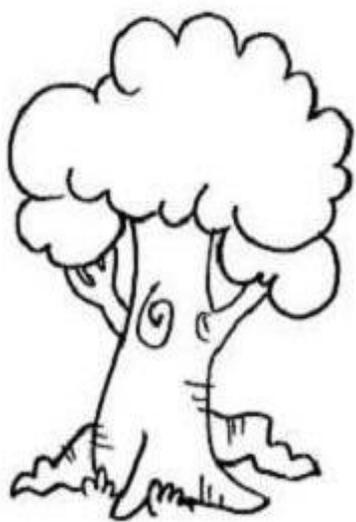
COMPLETE A SEQUÊNCIA NUMÉRICA:



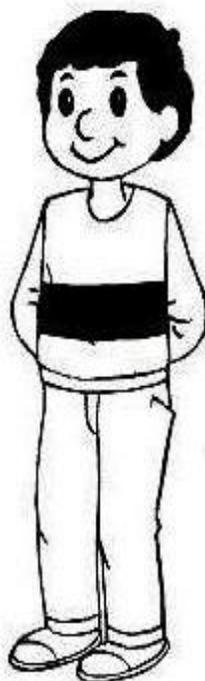
A sequence of numbers in boxes for a completion activity. The numbers 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, and 10 are shown in a row at the top. Below this, the instruction 'COMPLETE A SEQUÊNCIA NUMÉRICA:' is followed by a grid of boxes. The boxes are arranged in three rows. The first row has three boxes: the first is empty, the second contains the number '2', and the third is empty. The second row has four boxes: the first contains '4', the second is empty, the third contains '6', and the fourth is empty. The third row has three boxes: the first contains '8', the second is empty, and the third contains '10'. Dashed lines with arrows indicate the sequence: from the empty box in the first row to the '2' box, from the '2' box to the empty box in the second row, from the '4' box to the empty box in the second row, from the empty box in the second row to the '6' box, from the '6' box to the empty box in the second row, from the empty box in the second row to the empty box in the third row, from the '8' box to the empty box in the third row, and from the empty box in the third row to the '10' box.

ATIVIDADE -2

- PINTE A ÁRVORE MAIS ALTA:



- CIRCULE A CRIANÇA MAIS BAIXA:

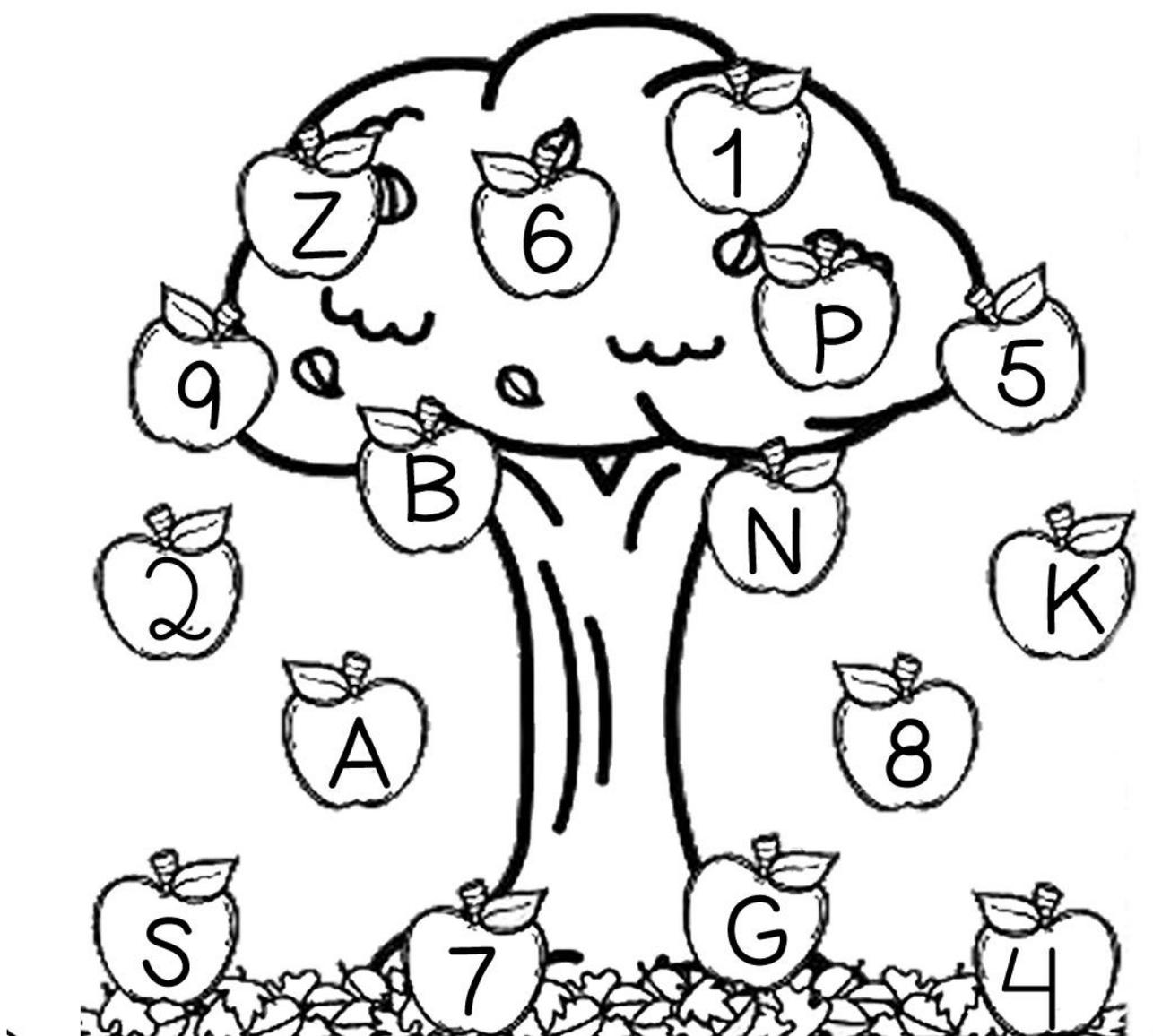


ATIVIDADE 3 – PINTE DE VERDE, AS MAÇÃS COM NÚMEROS E DE VERMELHO, AS MAÇÃS COM LETRAS.

 NÚMEROS:



 LETRAS:



SEGUNDA-FEIRA, 27 DE SETEMBRO DE 2021.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA:

O EU, O OUTRO E O NÓS:

- Etapas do desenvolvimento humano e transformações corporais.

ESCUA, FALA, ENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:

- Gêneros textuais.
- Sistema alfabético de representação da escrita e mecanismos de escrita.

CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:

- Estratégias e procedimentos para jogar e brincar.

ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:

- Figuras geométricas

TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:

- Suportes, materiais, instrumentos e técnicas das Artes Visuais e seus usos

ATIVIDADE 1: VAMOS COMEÇAR A AULA DE HOJE COM ESSA LINDA HISTÓRIA, QUE FALA COMO É BOM SER CRIANÇA.

LINK DA HISTÓRIA: <https://www.youtube.com/watch?v=mMdIISt2hdg>

O TREM DA INFANCIA.

O PALHAÇO ALEGRIA TEM UM TREM. É O TREM DA INFÂNCIA. NELE SÓ ENTRA QUEM É CRIANÇA.

PIUIIIII... O TREM VAI PARTIR! O PALHAÇO ALEGRIA CHAMA: - VENHAM CRIANÇAS, O TREM ESTÁ EM AÇÃO! FECEM OS OLHOS E USEM A IMAGINAÇÃO! EM CADA VAGÃO, HÁ MUITA DIVERSÃO!

NO PRIMEIRO VAGÃO, AS CRIANÇAS SE ENCONTRAM. É O VAGÃO DA AMIZADE... COMO É BOM INTERAGIR E ESTAR JUNTO DE VERDADE!

O SEGUNDO VAGÃO É O DAS BRINCADEIRAS! BRINCAR E SE DIVERTIR... QUE DELÍCIA! QUANTA DESCOBERTA! AQUI A SATISFAÇÃO É CERTA!

O TERCEIRO VAGÃO É O DA FANTASIA, DA AVENTURA E DA HISTÓRIA. HÁ TANTA COISA BOA PARA GUARDAR NA NOSSA MEMÓRIA!

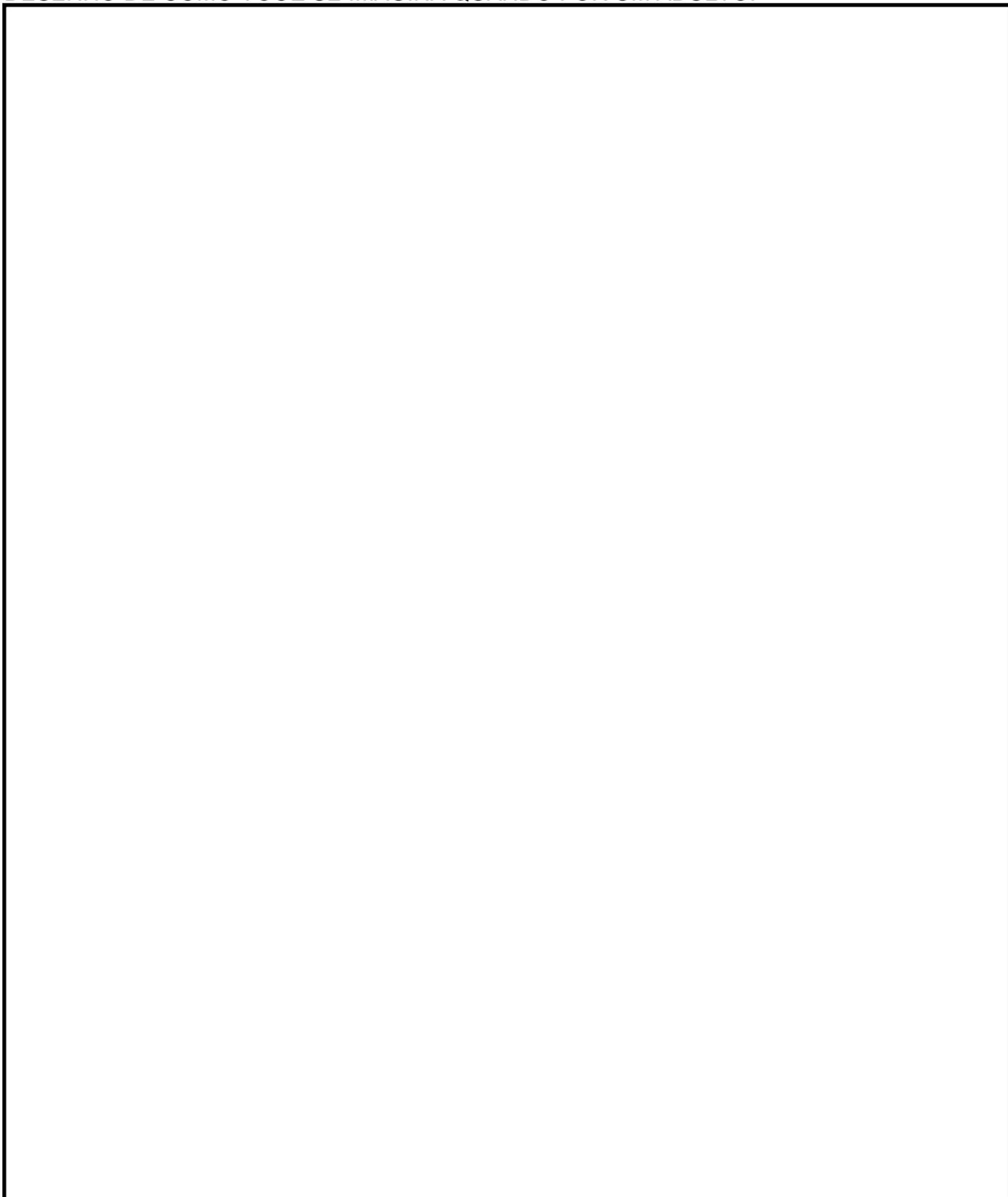
ATENÇÃO! O TREM VAI PASSAR PELO TÚNEL DO TEMPO! UNS DIZEM QUE PASSA RÁPIDO, OUTROS DIZEM QUE DEMORA MAIS... QUE ELE DEIXE EM VOCÊ LEMBRANÇAS ESPECIAIS!

O TEMPO VAI PASSAR E UM ADULTO VOCÊ VAI SE TORNAR! O TREM TERÁ IDO EMBORA... MAS TUDO TEM A SUA HORA! SEJA FELIZ AGORA!

QUANDO VOCÊ SE TORNAR UM ADULTO, CONTE COM A LEMBRANÇA DAQUELES DIAS EM QUE VOCÊ FOI CRIANÇA.

CHAME O PALHAÇO ALEGRIA QUANDO VOCÊ ESTIVER COM SAUDADE! O ENCONTRO SERÁ LOGO ALI, NA ESTAÇÃO DA FELICIDADE.

QUANDO VOCÊ SE TORNAR UM ADULTO, JÁ IMAGINOU COMO SERÁ? FAÇA UM DESENHO DE COMO VOCÊ SE IMAGINA QUANDO FOR UM ADULTO.



ATIVIDADE 2: CUBRA O PONTILHADO PARA FORMAR O ROSTO DO PALHAÇO ALEGRIA E PINTE BEM BONITO. APÓS, COMPLETE A PALAVRA COM AS LETRAS QUE ESTÃO FALTANDO.



PALHAÇO

P _ LH _ Ç _

ATIVIDADE 3: VOCÊ GOSTA DE JOGOS? O QUE ACHA DE JOGAR O JOGO DA MEMÓRIA COM A SUA FAMÍLIA? PINTE AS IMAGENS, RECORTE E BRINQUE QUANTAS VEZES QUISER.



TERÇA-FEIRA, 28 DE SETEMBRO DE 2021.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA:

O EU, O OUTRO E O NÓS:

- Regras de jogos e brincadeiras.

CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:

- Motricidade e habilidade manual.
- Imaginação

TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:

- Cores primárias e secundárias.

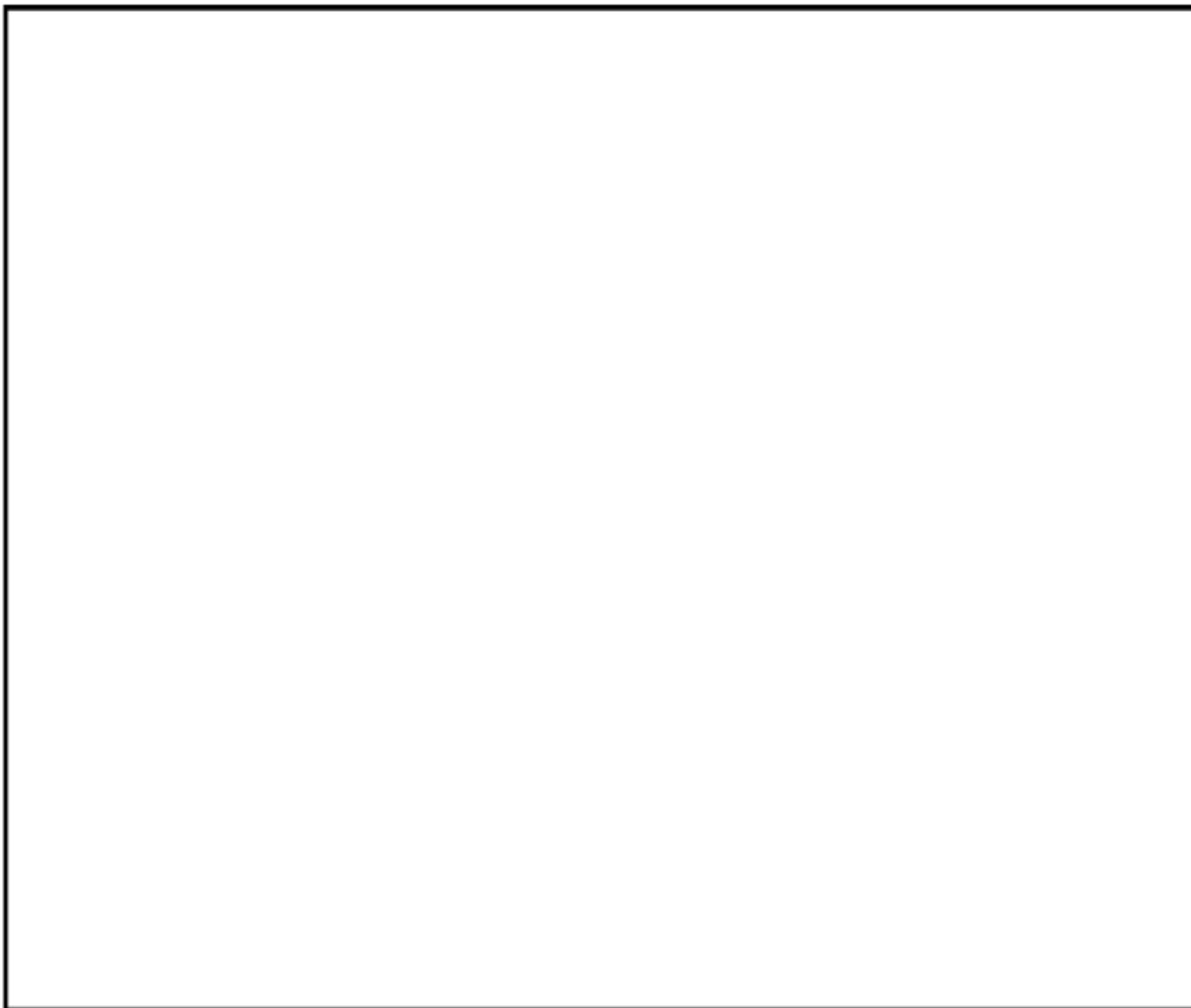
ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:

- Transformação da natureza.

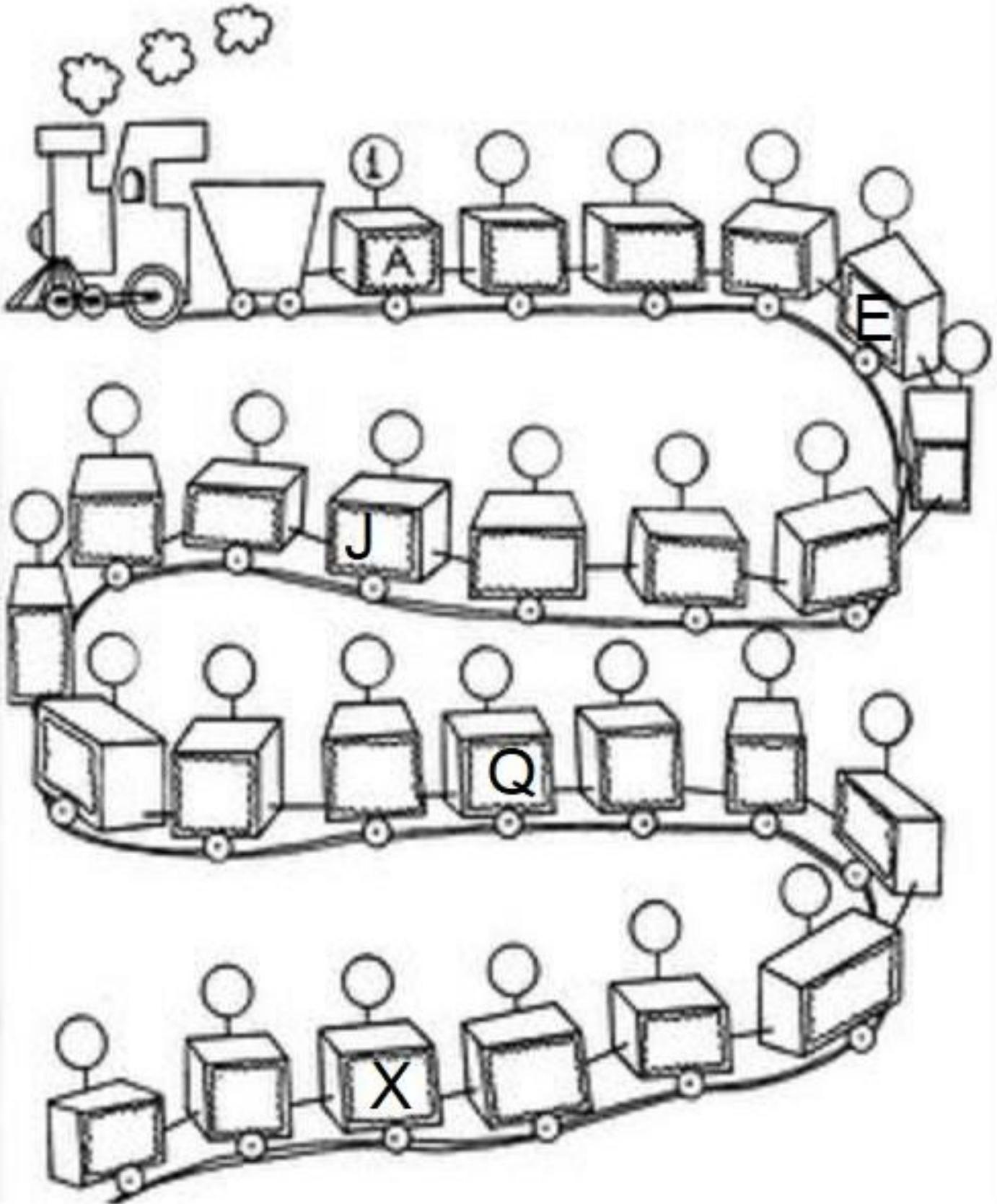
ESCUTA, FALA, PESAMENTO E IMAGINAÇÃO:

- Sistema alfabético de representação da escrita e mecanismos de escrita.

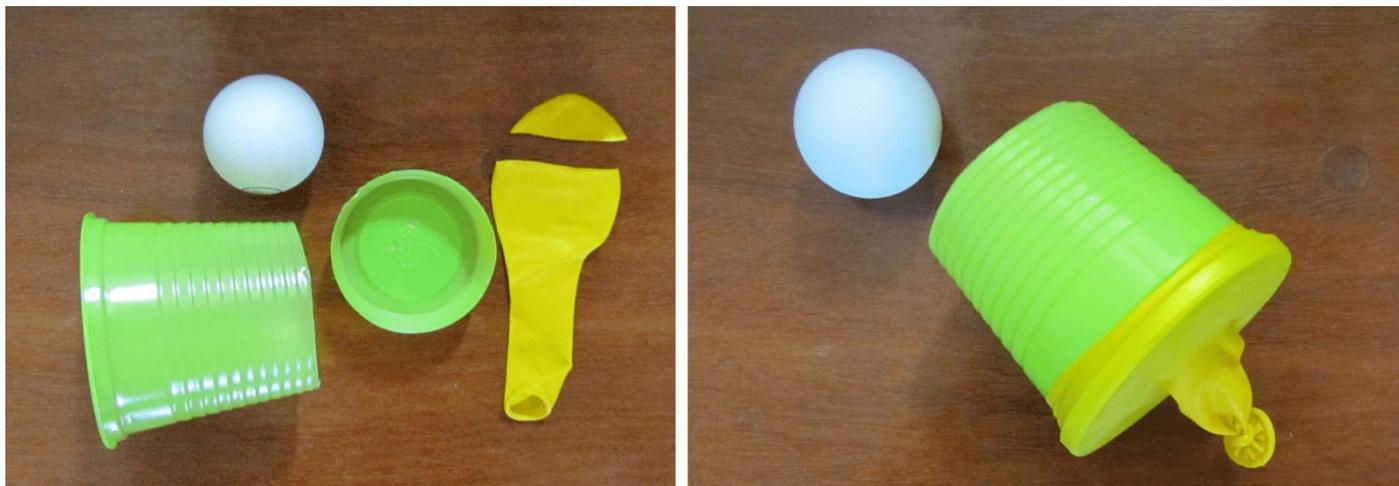
ATIVIDADE 1: VOCÊ JÁ FEZ ALGUMA VIAGEM? OU GOSTARIA DE VIAJAR PARA ALGUM LUGAR? FAÇA O DESENHO DE ALGUM LUGAR QUE VOCÊ GOSTARIA DE CONHECER?

A large empty rectangular box with a black border, intended for a drawing activity. The box is positioned below the text of the activity and occupies most of the lower half of the page.

ATIVIDADE 2: FALANDO EM TREM, COMPLETE O TREM COM AS LETRAS DO ALFABETO E PINTE O VAGÃO DAS VOGAIS DE VERMELHO E DAS CONSOANTES DE AZUL.



ATIVIDADE 3: VAMOS FAZER UM BRINQUEDO BEM LEGAL COM MATERIAIS FÁCEIS DE SEREM ENCONTRADOS? UTILIZANDO UM COPINHO, UMA BEXIGA E UMA BOLINHA (QUE PODE SER DE PAPEL OU DE DESODORANTE) VAMOS CONSTRUIR UM LANÇADOR. VAI UM VÍDEO EXPLICATIVO DA PROFESSORA NO WATTSZAP.



QUARTA-FEIRA, 29 DE SETEMBRO DE 2021.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA:

O EU, O OUTRO E O NÓS:

- Corpo humano
- Regras de jogos e brincadeiras.

CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:

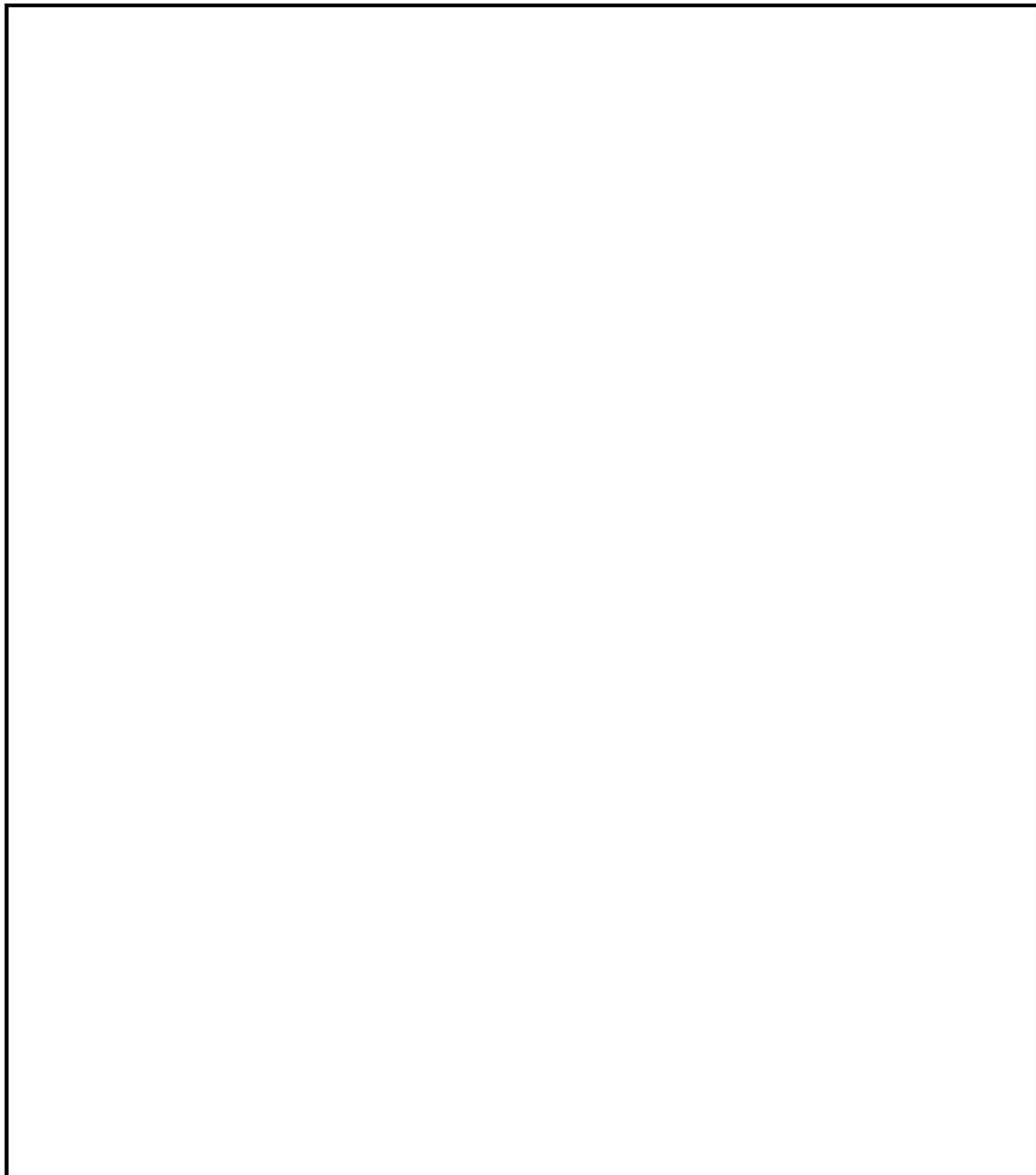
- Movimento: gestos, expressões faciais e mímicas.
- Linguagem musical, gestual e dramática.
- Jogo de papéis e domínio da conduta

ATIVIDADE 1: NA HISTÓRIA FALA DO TEMPO QUE VAI PASSANDO E COM ISSO, NÓS VAMOS CRESCENDO. VAMOS DE UM PEQUENO BEBÊ ATÉ UM VELHINHO. ENUMERE AS PESSOAS SEGUINDO A ORDEM DA VIDA.



ATIVIDADE 2: APROVEITE ENQUANTO CRIANÇA PARA BRINCAR E SE DIVERTIR MUITO. FALANDO EM BRINCADEIRA, VAMOS BRINCAR UM POUCO? COM A MÚSICA DA XUXA, DANCE BASTANTE, FAÇA POSES ENGRAÇADAS NA FRENTE DO ESPELHO E APÓS A BRINCADEIRA, FAÇA O DESENHO DA POSE QUE VOCÊ MAIS GOSTOU.

LINK DA MÚSICA: <https://www.youtube.com/watch?v=b1dYkXjj-1o>



QUINTA-FEIRA, 30 DE SETEMBRO DE 2021.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA:

CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:

- Jogo de papéis e domínio da conduta

ESCUA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:

- Relato: descrição do espaço, personagens e objetos.

ATIVIDADE 1:

VOCÊ É O REPÓRTER

- Fazer uma entrevista com o papai, mamãe, tio, tia ou avós.



1 - De que você brincava quando era criança?

1 -

2 -

2 - Qual era o seu brinquedo preferido?

3 - Onde você brincava?

4 - Quais são as brincadeiras das crianças de hoje?

Nome do entrevistado: _____

ATIVIDADE 2: VAMOS BRINCAR DE ACERTAR O ALVO? DESENHE NO CHÃO CINCO CÍRCULOS NUMERADOS DE UM A CINCO, COMO SE FOSSE UM ALVO. UTILIZANDO BOLINHAS, JOGUE TENTANDO ACERTAR NO CÍRCULO MENOR, QUE DEVE TER A MENOR PONTUAÇÃO. PEÇA PARA UMA PESSOA MARCAR OS PONTOS QUE VOCÊ E SEU ADVERSÁRIO FIZEREM. NO FINAL, SOMEM PARA VER QUANTOS PONTOS CADA UM MARCOU. VENCE AQUELE QUE MARCAR MAIS.



ATIVIDADE 3: VAMOS CONFECCIONAR UM BRINQUEDO BEM LEGAL UTILIZANDO MATERIAIS RECICLÁVEIS? COM DUAS GARRAFAS DE REFRIGERANTE, ALGUMAS TAMPINHAS DE GARRAFA E PALITOS DE CHURRASCO (PEÇA PARA ALGUÉM CORTAR AS PONTAS AFIADAS PRA VOCÊ). CORTE AS GARRAFAS MAIS OU MENOS NO MEIO E COM CUIDADO, TENDE ENCAIXAR UMA DENTRO DA OUTRA. PEÇA PARA O ADULTO UTILIZAR UM ARAME OU PREGO QUENTE E FAÇA FUROS NAS GARRAFAS ENCAIXADAS. E ESTÁ PRONTO O JOGO. PARA BRINCAR É FACIL: DESENCAIXE AS GARRAFAS, COLOQUE AS TAMPINHAS EM UMA DAS GARRAFAS, ENCAIXE ELAS NOVAMENTE E PASSE OS PALITOS PELOS FUROS, ATÉ PASSAR PARA O OUTRO LADO. VIRE A GARRAFA DE PONTA CABEÇA E PODE COMEÇAR A BRINCAR, TIRANDO UM PALITO DE CADA VEZ. PERDE QUEM DEIXAR AS TAMPINHAS CAIREM PRIMEIRO.



SEXTA-FEIRA, 01 DE OUTUBRO DE 2021.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA:

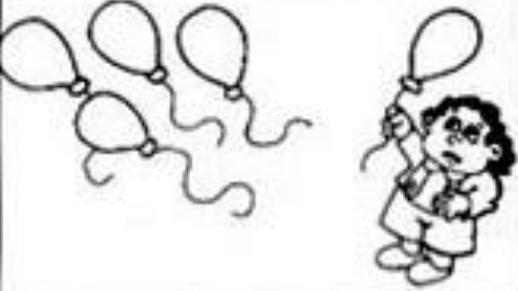
CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:

- Motricidade e habilidade manual.

ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:

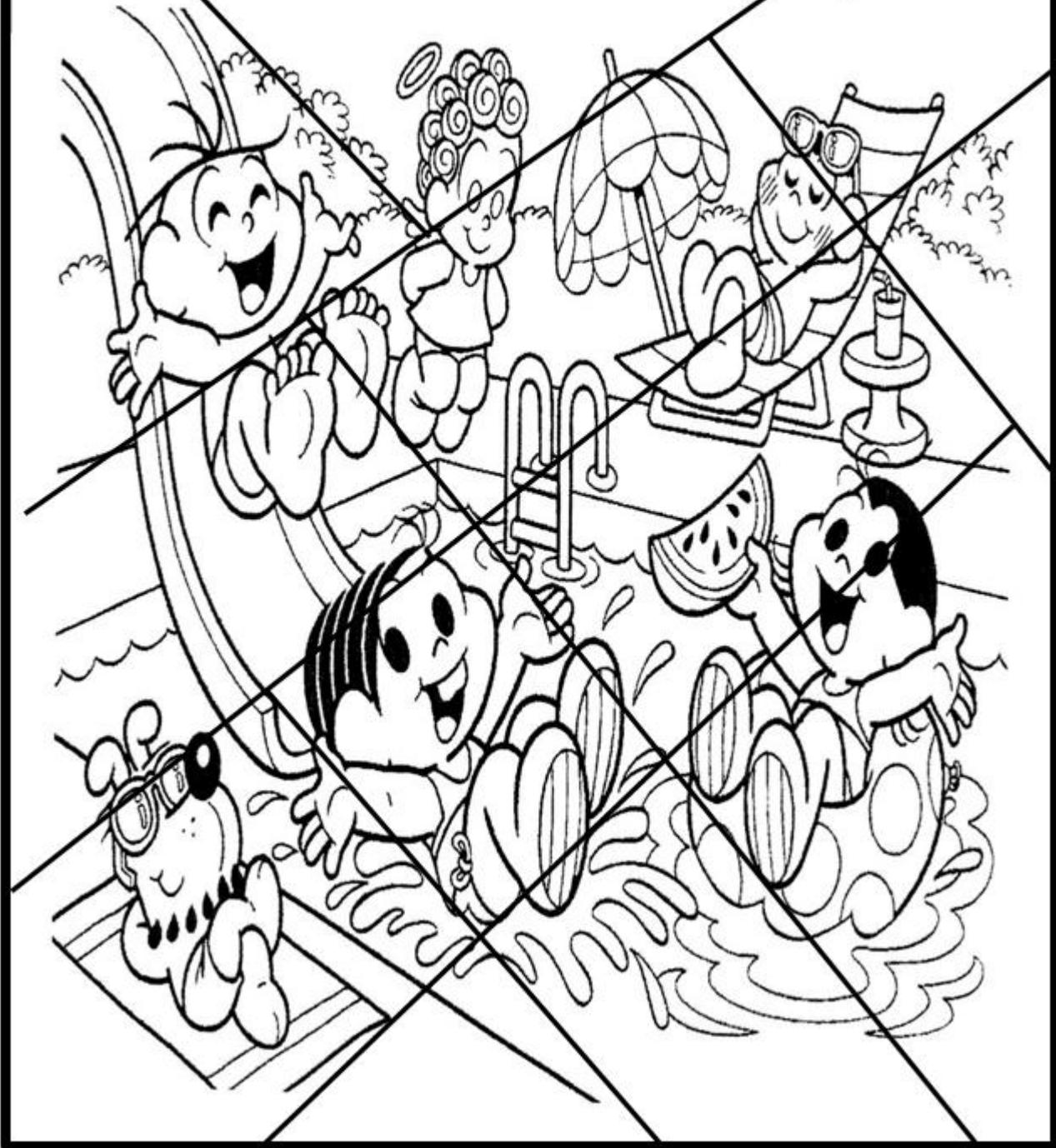
- Números e quantidades.

ATIVIDADE 1: CONTE A QUANTIDADE DE BALÕES EM CADA QUADRO E MARQUE AS QUANTIAS NOS LUGARES CORRETOS.

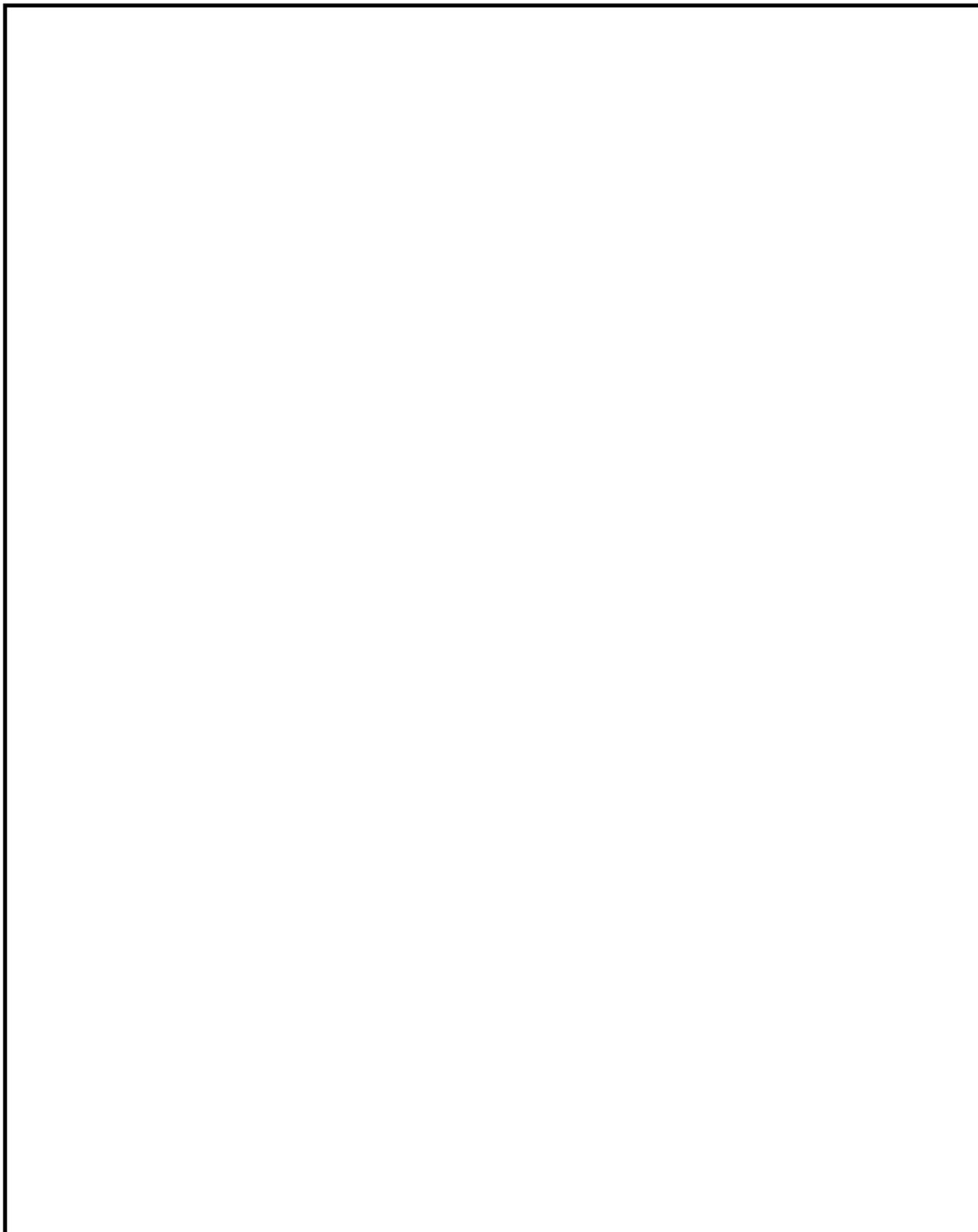
QUANTOS BALÕES?	VOANDO	PRESOS
		
		
		
		

ATIVIDADE 2: VAMOS MONTAR ESSE LINDO QUEBRA-CABEÇA? PINTE COM MUITO CAPRICHOS, RECORTE E MONTE NA FOLHA A SEGUIR.

FELIZ DIA DAS CRIANÇAS!



MONTE AQUI O QUEBRA-CABEÇA.



QUARTA- FEIRA, 13 DE OUTUBRO DE 2021

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO

- Oralização da escrita

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

- Artes visuais e seus usos

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: O EU, O OUTRO E O NÓS.

- Regras de jogos e brincadeiras

ATIVIDADE 1- HOJE VAMOS CONFECCIONAR UM BRINQUEDO ANTIGO E TRADICIONAL NAS BRINCADEIRAS DE RUA.

Bilboquê

Material para confecção

- 1 GARRAFA PET;
- FITA ADESIVA;
- BARBANTE;
- TESOURA.

COMO FAZER:

CORTE A GARRAFA PET AO MEIO E COLE FITA ADESIVA NA BORDA, PARA NÃO MACHUCAR O DEDO. VOCÊ VAI USAR A PARTE DA GARRAFA QUE TEM O GARGALO.

COM A TAMPINHA, FAÇA UM FURINHO E PASSE O BARBANTE PARA SER A BOLINHA QUE IRÁ ENCAIXAR NO BILBOQUÊ.

PRENDA UMA DAS PONTAS DO BARBANTE NA TAMPINHA E OUTRA DENTRO DA GARRAFA.

JOGUE O BILBOQUÊ PARA CIMA, SEM SOLTÁ-LO. TENDE FAZER A BOLINHA CAIR DENTRO DO BRINQUEDO.

DICA

PEÇA AJUDA A UM ADULTO PARA CORTAR A GARRAFA PET.



ATIVIDADE 2

VAMOS REALIZAR O DESENHO DO SEU BILBOQUÊ:

ATIVIDADE 3

RECORTE E COLE PEDACINHOS DE PAPEL DENTRO DA LETRA **B**



QUINTA-FERA, 14 DE OUTUBRO DE 2021

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTO E MOVIMENTO

- Motricidade: equilíbrio, destreza e controle do corpo.

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

- Contagem oral.
- Números e quantidades.

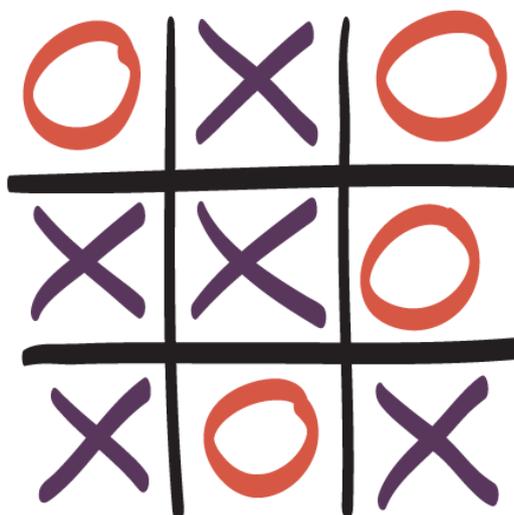
CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: O EU, O OUTRO E O NÓS.

- Regras de jogos e brincadeiras

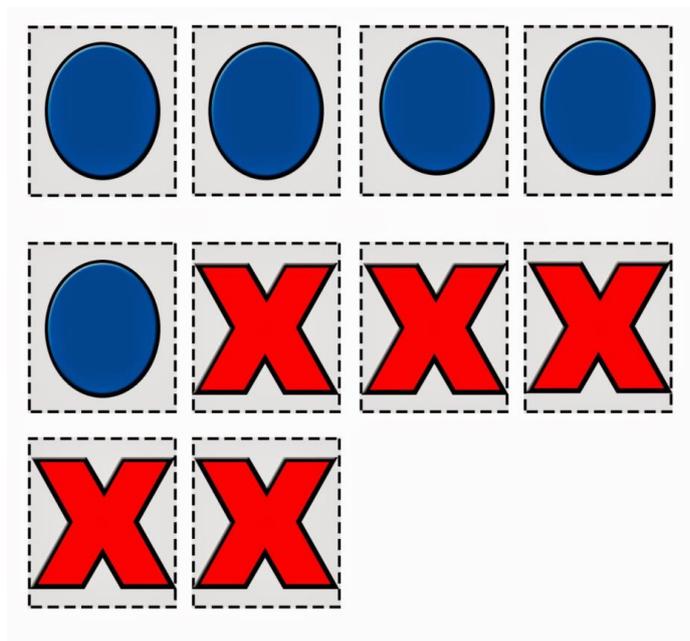
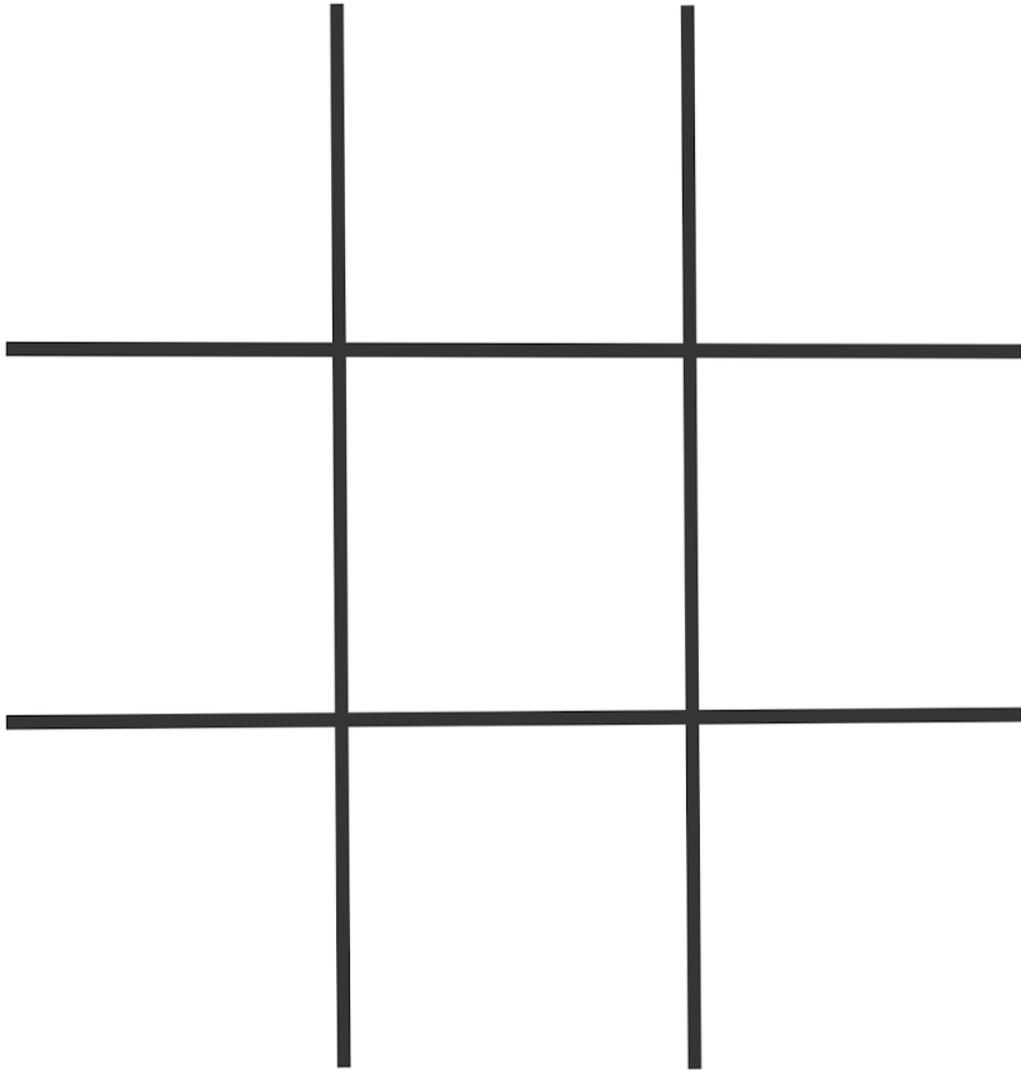
ATIVIDADE 1: JOGO DA VELHA

REGRAS DO JOGO DA VELHA

1. DESENHE A BASE DO JOGO: TRÊS LINHAS POR TRÊS COLUNAS;
2. UM DE CADA VEZ, CADA JOGADOR COLOCA A SUA MARCA ONDE PRETENDER (UM JOGA COM “O”, OUTRO JOGADOR COM “X”);
3. O OBJETIVO DO JOGO É FAZER UMA SEQUÊNCIA DE TRÊS SÍMBOLOS IGUAIS, SEJA EM LINHA VERTICAL, HORIZONTAL OU DIAGONAL, ENQUANTO TENTA IMPEDIR QUE SEU ADVERSÁRIO FAÇA O MESMO;
4. QUANDO UM DOS PARTICIPANTES FAZ UMA LINHA, GANHA O JOGO;
5. COMEÇA DO INÍCIO, NORMALMENTE TROCANDO OS SÍMBOLOS ESCOLHIDOS.



JOGO:



ATIVIDADE 2

BRINCADEIRA: BOLA NO BALDE

COMO BRINCAR:

1- USANDO BOLA E BALDE, A IDEIA É QUE A CRIANÇA ACERTE A CESTA, JOGANDO A BOLA DENTRO DO BALDE. O IDEAL É VARIAR O TIPO DE LANÇAMENTO (LONGE, PERTO, ALTO, BAIXO, MÃO DIREITA E ESQUERDA, COM AS DUAS MÃOS, ETC). TENDE TODAS AS OPÇÕES, OK?

2- ASSIM COMO A VARIAÇÃO DO TIPO DE LANÇAMENTO, É MUITO IMPORTANTE TENTAR VARIAR O TIPO DE BOLA E O TIPO DE CESTA. BOLA MAIOR, MENOR, LEVE, PESADA E BALDE LARGO, ESTREITO, ALTO, BAIXO, ETC. QUANTO MAIS VARIAÇÃO MELHOR!

3 – PINTE O DESENHO ABAIXO!!!



ATIVIDADE 3



VAMOS PINTAR AS BOLAS?

5	Five soccer balls arranged in a row, each with a central pentagon and surrounding pentagonal patterns.
3	Three soccer balls arranged in a row, each with a central pentagon and surrounding pentagonal patterns.
1	One soccer ball with a central pentagon and surrounding pentagonal patterns.
4	Four soccer balls arranged in a row, each with a central pentagon and surrounding pentagonal patterns.
2	Two soccer balls arranged in a row, each with a central pentagon and surrounding pentagonal patterns.

COBRIR OS PONTILHADOS:



SEXTA-FEIRA, 15 DE OUTUBRO 2021

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

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

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

- Motricidade e habilidade manual.

ATIVIDADE 1- BOLHA DE SABÃO

PARA FAZER BOLINHAS DE SABÃO VOCÊ VAI PRECISAR DE:

5 COLHERES DE ÁGUA.

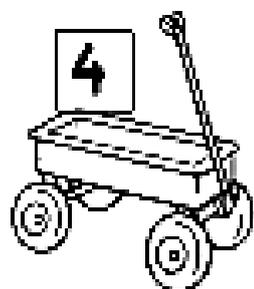
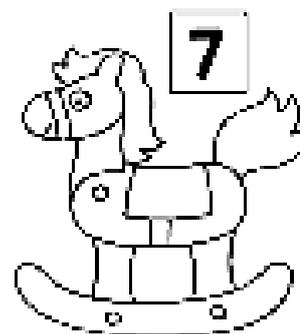
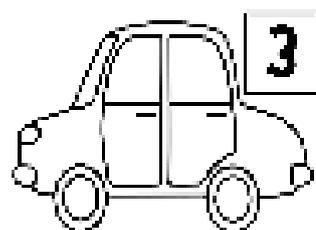
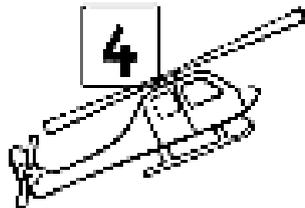
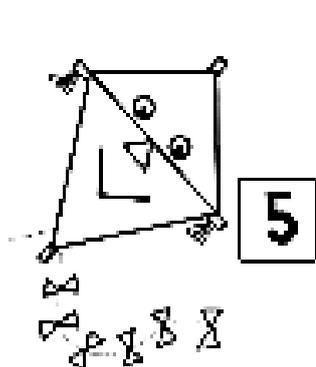
3 COLHERES DE SABÃO

COLOCAR TODOS OS INGREDIENTES EM UM COPO E MEXER BEM. ESTÁ PRONTO O LÍQUIDO PARA FAZER AS BOLHAS.

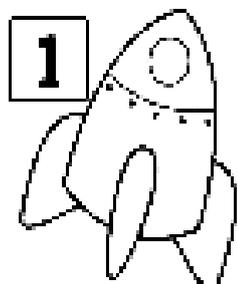
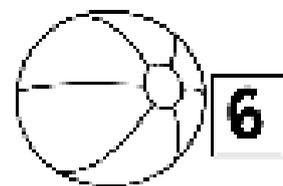


ATIVIDADE 2

PINTE OS BRINQUEDOS COM AS CORES INDICADAS NA LEGENDA:



AMARELO	1
VERDE	2
AZUL	3
VERMELHO	4
LILÁS	5
LARANJA	6
MARRON	7



ATIVIDADE 3

DIA 15 DE OUTUBRO É COMEMORADO O DIA DO PROFESSOR. VAMOS COLORIR A OBRA DE ARTE DO PINTOR ROMERO BRITO “O ABRAÇO” COM BASTANTE CAPRICHU MOSTRANDO SEU GRANDE ABRAÇO AO SEU PROFESSOR!!



