Prefeitura de Rolândia

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ESCOLA MUNICIPAL MARIA DO CARMO CAMPOS

8º 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: 19 a 23 de Abril 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:

- Interpretação e compreensão de textos.
- Gêneros literários, autores, características e suportes.
- Contagem oral. Sistema de numeração.
- Autonomia e criticidade.
- Situações Problemas.
- Jogos.
- Noções espaciais de orientação.
- Orientação espacial.
- Respeito à individualidade e à diversidade.
- Manifestações culturais.
- Motricidade e habilidade manual
- Gêneros textuais.
- Sistema alfabético de representação da escrita e mecanismos deescrita.
- Suportes, materiais, instrumentos e técnicas das Artes Visuais e seus usos.

PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?

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

- Mostrar compreensão de sentimentos, sensibilizando-se com o sentimento do outro.
- Conhecer e conviver com outras pessoas respeitando as diferenças.

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

- Relacionar os personagens da história ouvida ou conhecida tendo o(a) professor(a) como escriba.
- Perceber que imagens e gestos representam ideias.
- Recontar e dramatizar, a seu modo, histórias contadas.
- Escutar a leitura de diferentes gêneros textuais.
- Ampliar seu vocabulário por meio de músicas, narrativas (poemas, histórias, contos, parlendas, conversas) e brincadeiras para desenvolver sua capacidade de comunicação.
- Ouvir poemas, parlendas, trava-línguas e outros gênerostextuais.
- Ter contato com o alfabeto em diferentes situações: brincadeiras, jogos eoutros.
- Brincar com a sonoridade das letras, explorando-as e estabelecendo relações com sua representação escrita.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:

- Utilizar diferentes movimentos e materiais para o cuidado de si percebendo sensações corporais.
- Pintar, desenhar, rabiscar, folhear, modelar, construir, colar utilizando diferentes recursos à sua maneira, dando significados às suas ideias, aos seus pensamentos e sensações.

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: ponto, linha, cor, forma, espaço e textura.

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

- Identificar e comparar números e sua função no contexto social.
- Participar e expor situações que envolvam a resolução de problemas fazendo uso de cálculos mentais e registros convencionais e não convencionais.
- Participar e construir jogos que envolvam números, quantidades, sequências, raciocínio lógico, contagem, comparações etc.
- Participar de situações e identificar comandos (dentro, fora, perto, longe, em cima, embaixo, ao lado, frente, atrás, muito, pouco etc)

<u>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</u>

- Atividades em anexo.

SEGUNDA FEIRA, 19 DE ABRIL DE 2021.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: O EU, O OUTRO E O NÓS: Respeito à individualidade e à diversidade. Manifestações culturais.
CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, CORES, SONS E FORMAS: Suportes, materiais, instrumentos e técnicas das Artes Visuais e seus usos.
CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO: Gêneros textuais.
CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS: Motricidade e habilidade manual.

ATIVIDADE 1: NO DIA DE HOJE, COMEMORAMOS O DIA DO ÍNDIO, MAS VOCÊ SABE QUEM ERAM OS INDIOS? OS INDIOS FORAM OS PRIMEIROS MORADORES DAS NOSSAS TERRAS. SEUS COSTUMES E HÁBITOS SÃO BEM DIFERENTES DOS NOSSOS. SUAS ROUPAS, MORADIAS, HÁBITOS E COSTUMES, FAZEM ESSE POVO MUITO DIFERENTES DE NÓS. ENQUANTO NÓS USAMOS ROUPAS E ACESSÓRIOS FEITOS EM FÁBRICAS, OS INDIOS UTILIZAM POUCAS ROUPAS E SEUS ACESSÓRIOS SÃO FEITOS POR ELES MESMOS. O QUE VOCÊ ACHA DE FAZER UM COLAR DE INDIO, UTILIZANDO BARBANTE E CANUDOS COLORIDOS? ASSISTA AO VÍDEO E VEJA COMO A PROFESSORA FAZ O COLAR.

ATIVIDADE 2: AINDA FALANDO DOS ACESSÓRIOS, É COMUM OS ÍNDIOS USAREM COCAR. COCAR É UM ENFEITE DE PENAS E TIRAS DE COURO QUE É USADO NA CABEÇA. GERALMENTE QUEM UTILIZA SÃO OS CHEFES DAS TRIBOS OU ALGUEM QUE TENHA ALGUM CARGO IMPORTANTE. VAMOS CONFECCIONAR UM? PINTE A TIRA DE CARTOLINA BEM COLORIDA E RECORTE AS PENAS DE PAPÉIS COLORIDOS, COLE E MONTE O SEU COCAR.

ATIVIDADE 3: VAMOS OUIR UMA HISTÓRIA? VAMOS CONHECER POTI, UM MENINO INDÍGENA QUE VAI MOSTRAR MAIS UM POUCO SOBRE OS COSTUMES E O DIA A DIA DOS INDIOS. LINK DA HISTÓRIA: https://www.youtube.com/watch?v=qUObO5hk8c4. APÓS OUVIR A HISTÓRIA, FAÇA UM DESENHO DE COMO VOCÊ IMAGINA SER UMA TABA INDIGENA.

LÁ NA MATA, VIVE O MENINO POTI. ELE VIVE NUMA OCA, LÁ NA TABA.
POTI É BONITO, COM PENA DE TUCANO NO PEITO.
O MENINO POTI VAI DE CANOA PELA MATA. A CANOA LEVA O POTE. O POTE LEVA MUITA BANANA.
POTI VÊ O TATU E A CUTIA, VÊ O TUCANO E O TICO-TICO.
E O BEBÊ-MACACO VÊ POTI. AÍ ELE PULA, CAI LÁ DA MOITA E BATE O PÉ NO TOCO.
AI, AI, AI! COITADO DO MACACO!
POTI VÊ O MACACO CAÍDO E CUIDA DELE.
O MENINO BOTA O MACACO NA CANOA E O DANADO COME TODA A BANANA DO POTE.
A CANOA LEVA POTI ATÉ A TABA. E ELE LEVA O MACACO NO COLO.
AÍ O PAI DE POTI LEVA MUITA BANANA ATÉ A TABA. E O BEBÊ-MACACO COME MUITO.
DE NOITE, A LUA ALUMIA A TABA TODA. TUDO ILUMINADO!
ALUMIA ATÉ POTI NO COLO DO PAI. E ALUMIA O MACACO DE BANANA NA BOCA.

Vocabulário: TABA = ALDEIA INDÍGENA. ALUMIA = ILUMINAR.

FAÇA AQUI O SEU DESENHO:

TERÇA-FEIRA, 20 DE ABRIL DE 2021.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, CORES, SONS E FORMAS: Suportes, materiais, instrumentos e técnicas das Artes Visuais e seus usos.

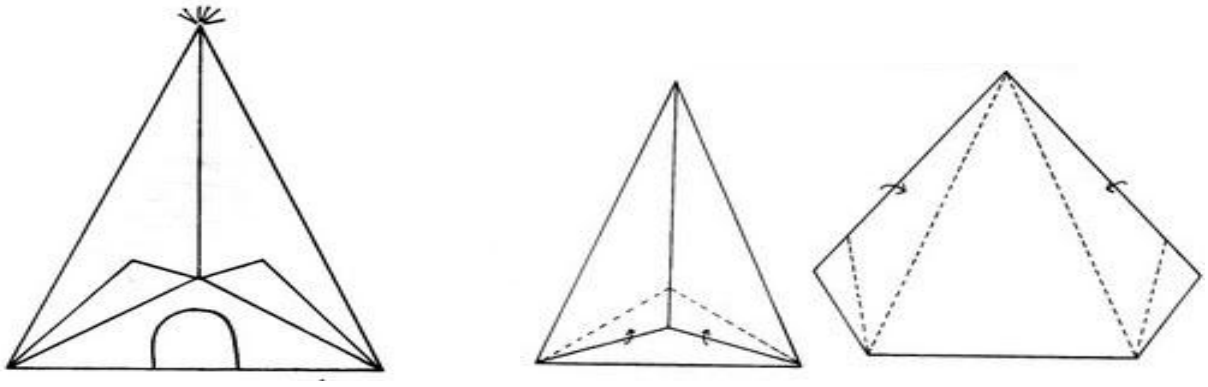
CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: O EU, O OUTRO E O NÓS: Respeito à individualidade e à diversidade. Manifestações culturais.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO: Sistema alfabético de representação da escrita e mecanismos de escrita. Sonoridade das letras.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIA CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS: Motricidade e habilidade manual**.**

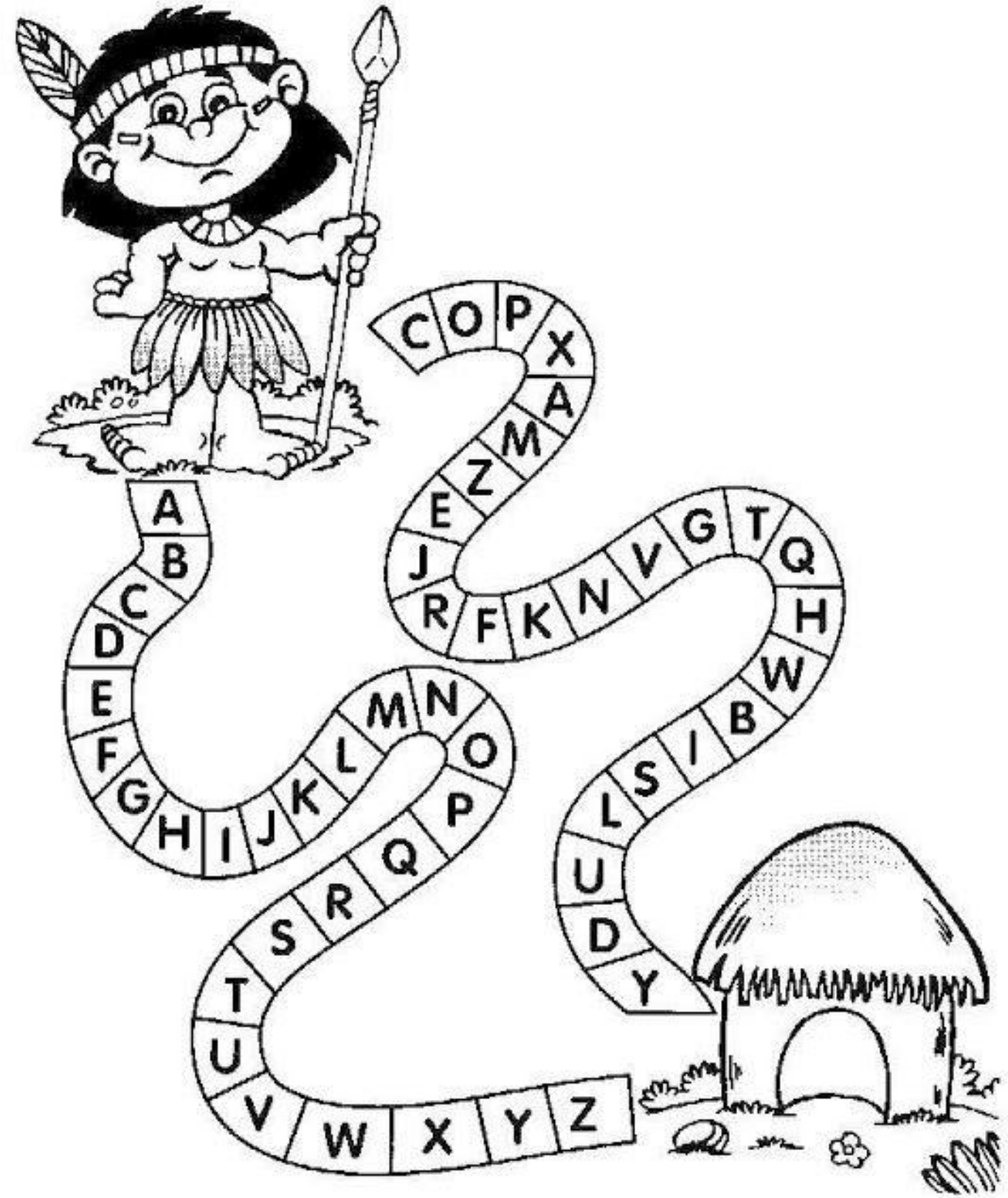
ATIVIDADE 1: HOJE VAMOS FALAR SOBE AS CASAS DOS INDIOS. SUAS CASAS SÃO BEM DIFERENTES DAS NOSSAS. ELAS SÃO CHAMDAS DE OCAS E SÃO FEITAS DE TRONCOS E GALHOS E COBERTAS COM PALHA OU FOLHAS DE PALMEIRAS E PODEM DURAR ATÉ 15 ANOS.

O QUE VOCÊ ACHA DE FAZERMOS UMA OCA DE INDIO? UTILIZE O PAPEL DOBRADURA E SIGA AS ORIENTAÇÕES DA PROFESSORA. DEPOIS, COLE NO ESPAÇO ABAIXO E COMPLETE A PAISAGEM FAZENDO DESENHOS.

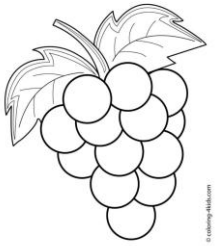


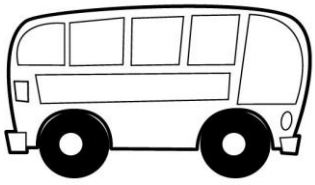
COLE AQUI SUA OCA E COMPLETE COM DESENHOS:

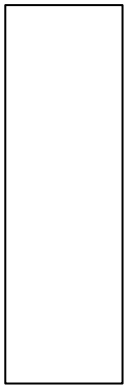
ATIVIDADE 2: AJUDE O INDIOZINHO A CHEGAR À SUA OCA PINTANDO AS LETRAS DO SEU NOME:

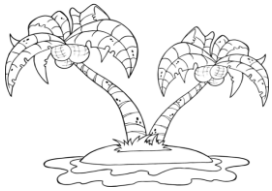


ATIVIDADE 3: A PALAVRA ÍNDIO COMEÇA COM A LETRA "**I**", MAS EXISTEM MUITAS OUTRAS COISAS QUE COMEÇAM COM A LETRA "**I**". LIGUE AS IMAGENS QUE COMECEM COM "**I**" ATÉ A LETRA.









QUINTA-FEIRA 22 DE ABRIL DE 2021

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU, O OUTRO E O NÓS: Autonomia e criticidade.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES: Contagem oral. Sistema de numeração. Situações Problemas

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: **ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:** Interpretação e compreensão de textos. Gêneros literários, autores, características e suportes.

ATIVIDADE 1-Hoje vamos acompanhar a história da **DONA MARICOTA.**

A CESTA DA DONA MARICOTA

TATIANA BELINKY

DONA MARICOTA BOA COZINHEIRA
VOLTOU COM A CESTA CHEINHA DA FEIRA
CENOURA, LARANJA, PEPINO, LIMÃO,
BANANA E MILHO, ERVILHA, MAMÃO

MORANGO ESPINAFRE TOMATE E CEBOLA
ALFACE, PALMITO, MAÇÃ, ESCAROLA
GUARDOU NA DEPENSA E NA GELADEIRA,
DEU UM SUSPIRO UFA! QUE CANSEIRA!
E FOI DESCANSAR

ENTÃO ESSAS VERDURAS,
LEGUMES E FRUTAS,
FRESQUINHAS MADURAS
TODOS ANIMADOS DEPOIS DA VIAGEM
PUSERAM-SE LOGO A CONTAR VANTAGEM

O MILHO FALOU: OLHEM EU SOU MAIS BELO
SOU LOURO, GOSTOSO E TÃO AMARELO!
O BELO SOU EU DECLAROU O TOMATE
NÃO MAIS DO QUE EU! CONTESTOU O ABACATE!

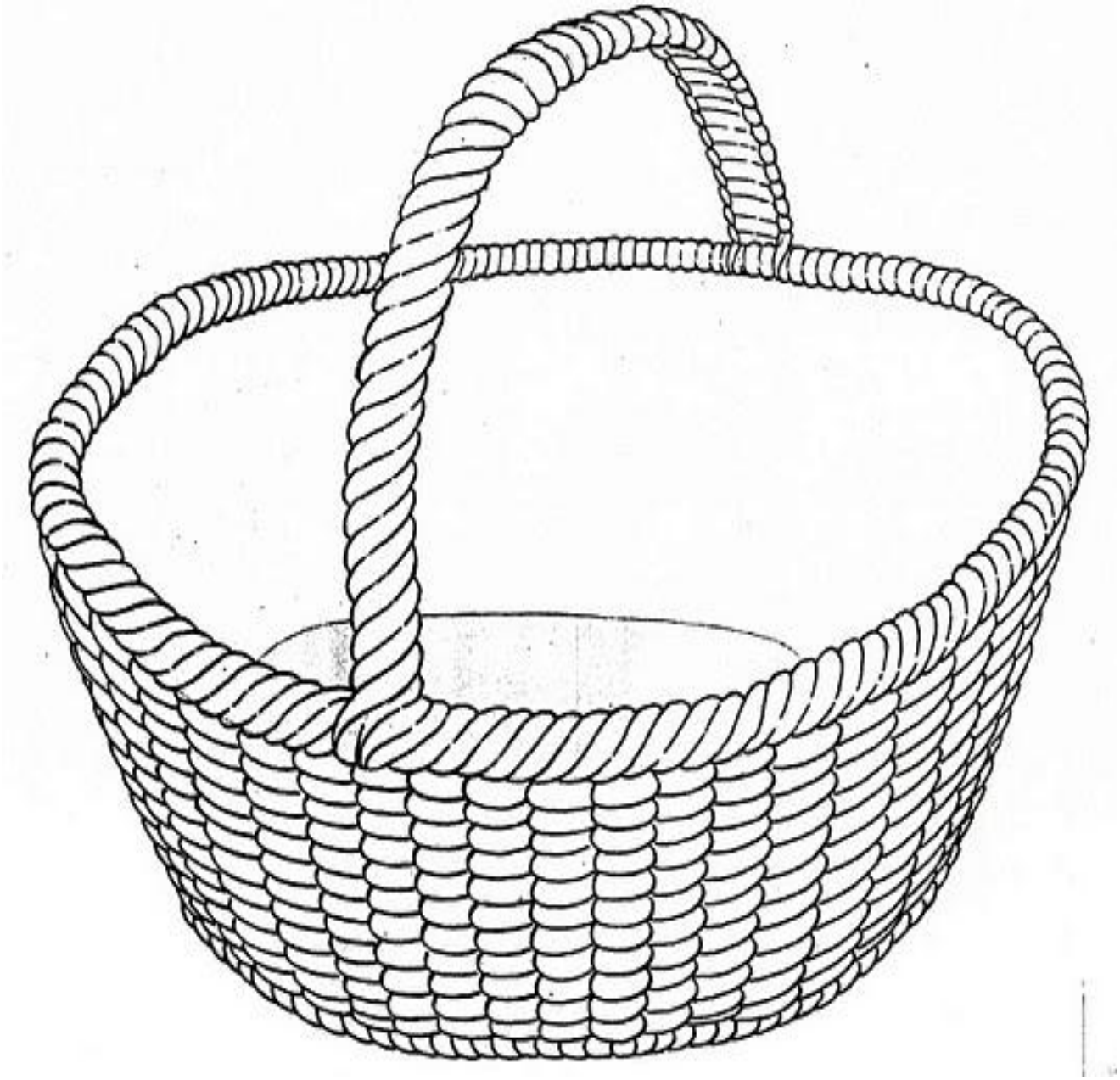
POIS OLHEM PRA MIM PROVOCOU O PALMITO
SOU BRANCO E MACIO EU SOU MAIS BONITO!
ENTÃO A LARANJA FALOU BEM AMÁVEL:
MELHOR QUE BONITA, EU SOU SAUDÁVEL!

E LOGO O ESINAFRE GRITOU: NÃO TEM ERRO!
SOU VERDE E SAUDÁVEL SOU CHEIO DE FERRO
FALOU A CEBOLA: AQUI, ATENÇÃO!!
SAUDÁVEL SOU EU! BOA PRO CORAÇÃO!

E DISSE A ERVILHA: SOU PEQUENINA POR FORA,
MAS POR DENTRO TENHO PROTEÍNA
LOGO O LIMÃO DISSE: QUEM É QUE NÃO VÊ?
TENHO A VITAMINA PRECIOSA - A TAL “C”

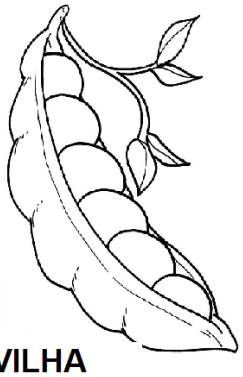
MAS NISSO APARECE DONA MARICOTA
E AS FRUTAS GOSTOSAS VIRARAM ...COMPOTA!
E OS BELOS LEGUMES EM TODA A SUA GLÓRIA
VIRARAM SOPÃO E ACABOU- SE A HISTÓRIA**!**

ATIVIDADE 2 – DESENHE DENTRO DA CESTA, 2 FRUTAS, 2 VERDURAS E 2 LEGUMES QUE DONA MARICOTA UTILIZOU NA HISTÓRIA.

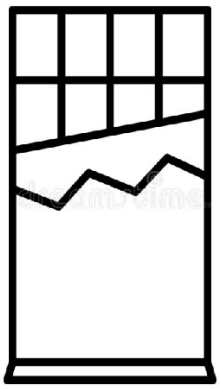


ATIVIDADE-3 -

CIRCULE SOMENTE OS ALIMENTOS UTILIZADOS NA HISTÓRIA DA **DONA MARICOTA:**

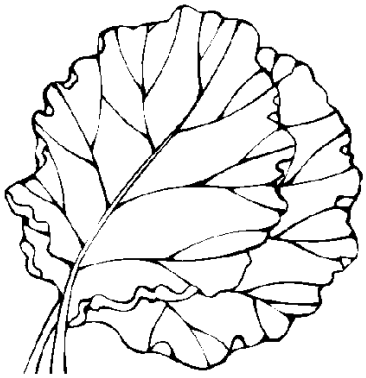


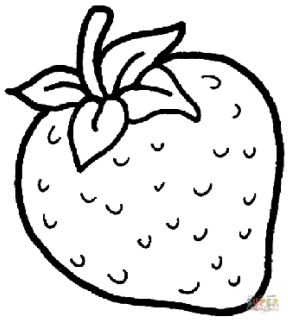
ERVILHA



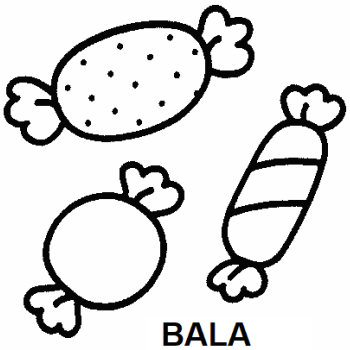
CHOCOLATE

COUVE

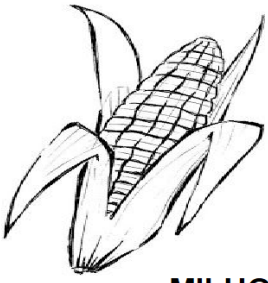




MORANGO



BALA



MILHO

VOCÊ GOSTOU DA HISTÓRIA DA DONA MARICOTA?

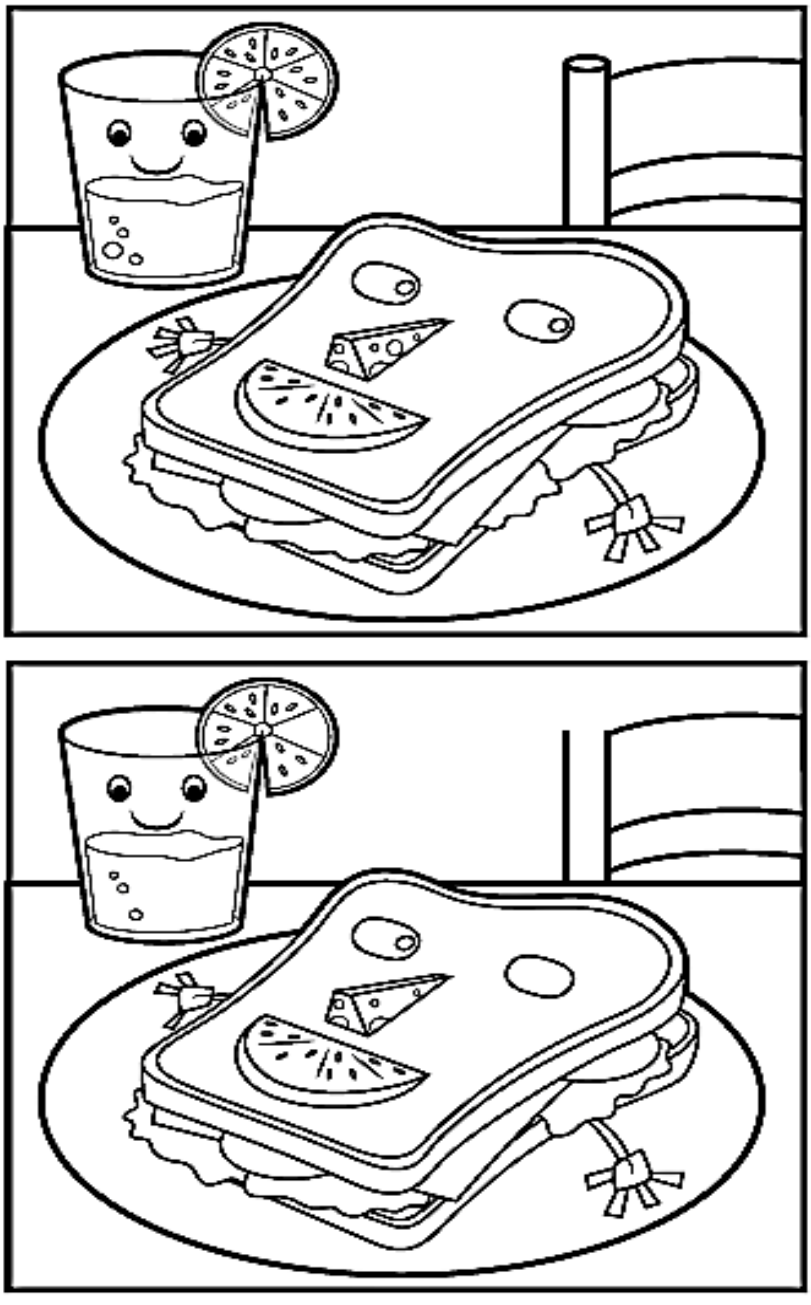
( ) SIM ( )NÃO

SEXTA-FEIRA, 23 DE ABRIL DE 2021.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES: Jogos. Noções espaciais de orientação,

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: **CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:** Orientação espacial.
CAMPO DE EXPERIÊNCIA: **TRAÇOS, CORES, SONS E FORMAS:** Artes Visuais e seus usos.

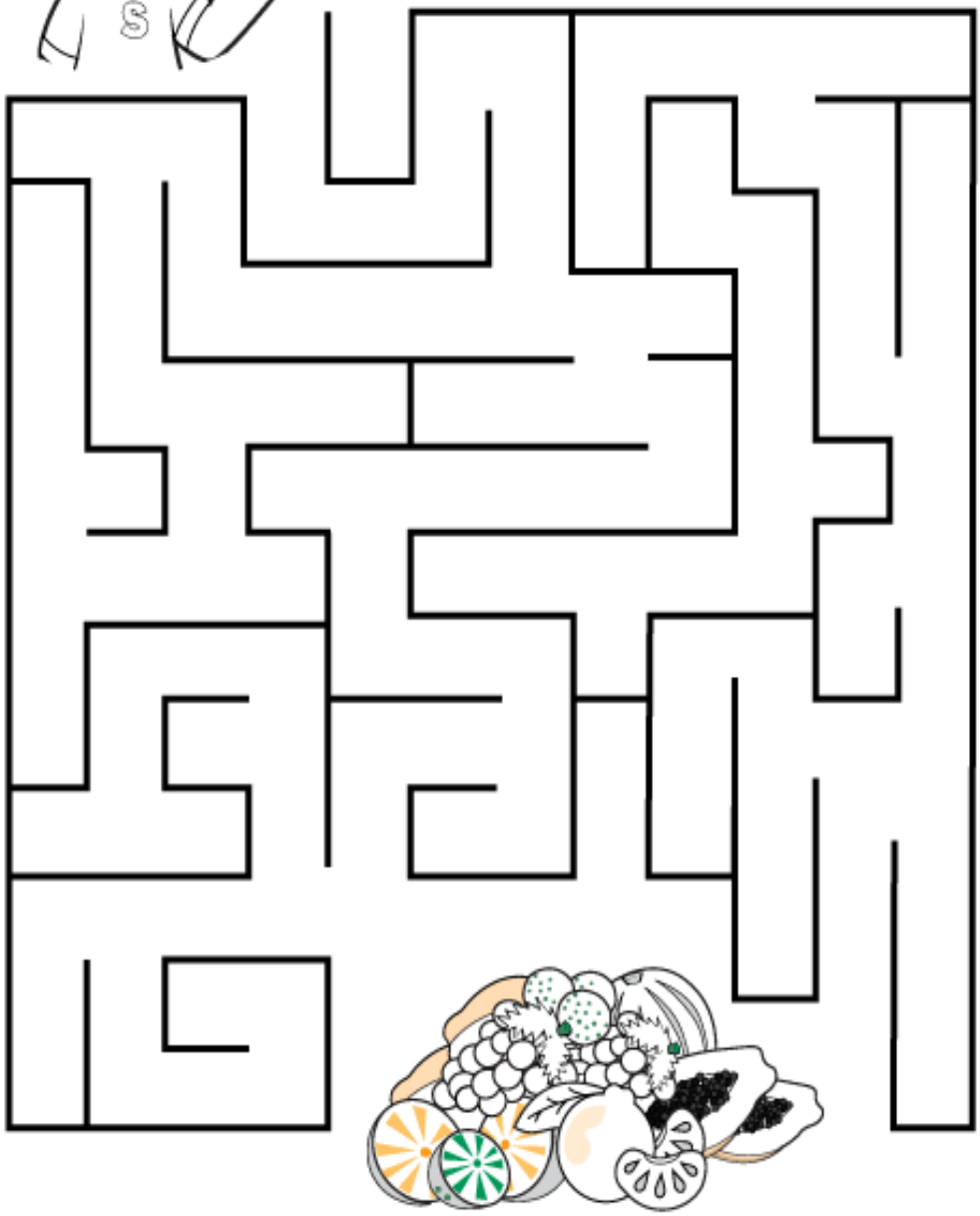
JOGO DOS 7 ERROS



resp: 1-BOLHA DO SUCO; 2-SEMENTES DO LIMÃO; 3-AZEITONA; 4-MÃO DIREITA; 5-NARIZ; 6- CADEIRA; 7- ALFACE.

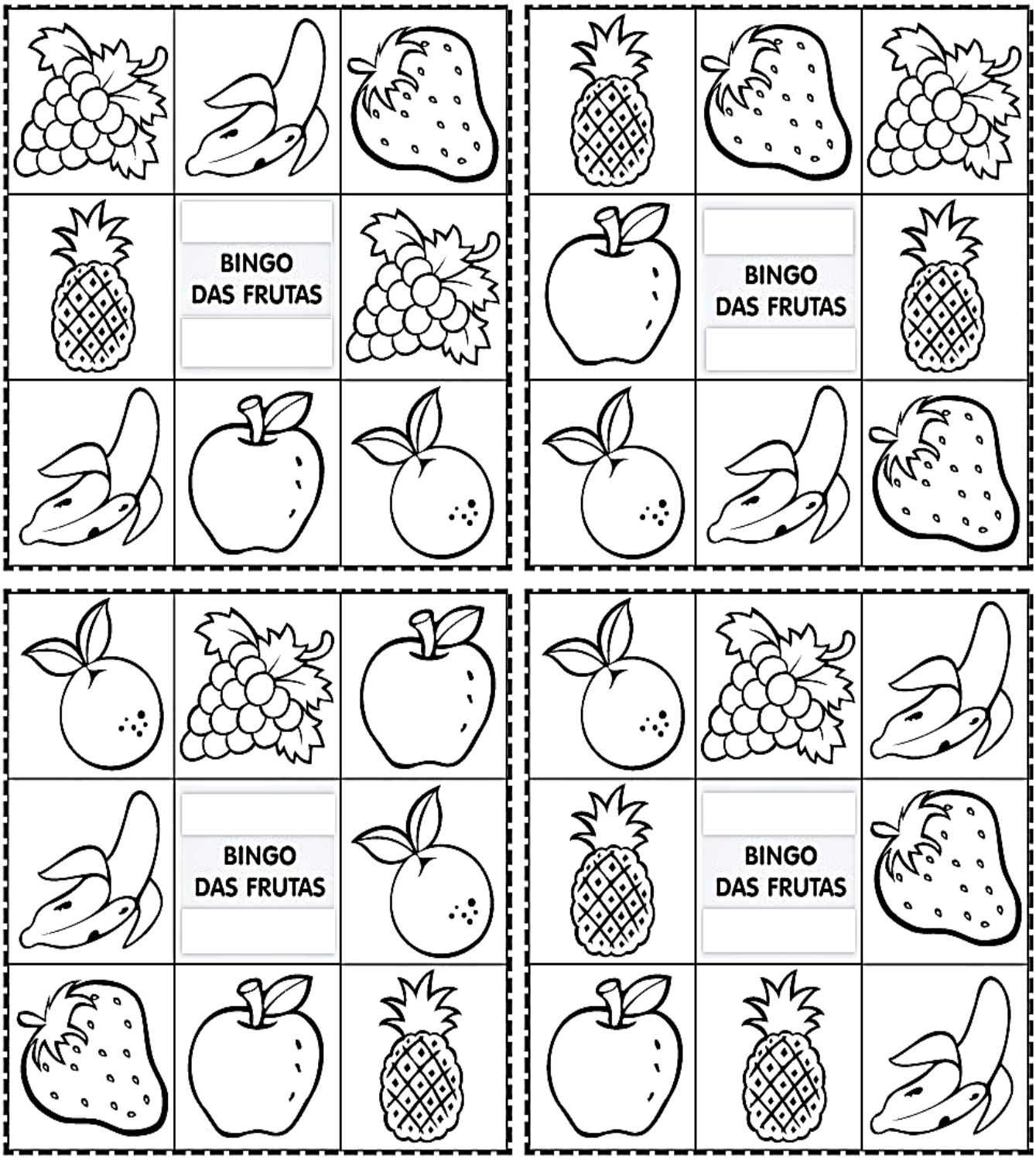
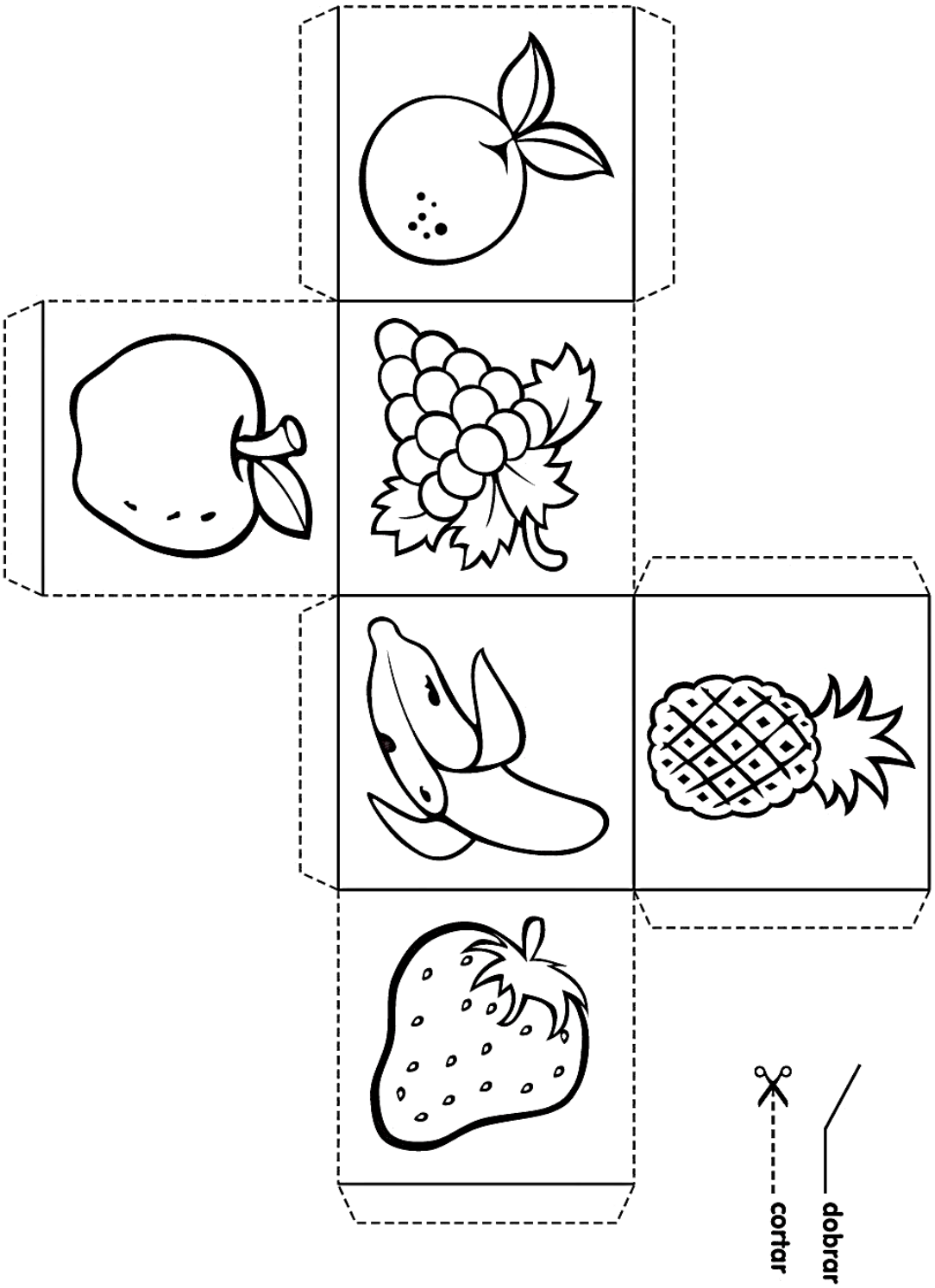
AJUDE ANINHA ENCONTRAR O MELHOR CAMINHO PARA UMA ALIMENTAÇÃO SAUDÁVEL

LABIRINTO



ATIVIDADE-3 BINGO

VAMOS CHAMAR A FAMÍLIA TODA PARA BRINCAR DE BINGO? RECORTE AS CARTELAS. CADA PARTICIPANTE DEVERÁ FICAR COM UMA CARTELA E ALGUNS LÁPIS. JOGUE O DADO E A FRUTA QUE CAIR VOLTADA PARA CIMA DEVE SER COLORIDA NA CARTELA. GANHA QUEM COLORIR TODAS AS FRUTAS PRIMEIRO E GRITAR: BINGO!



DADO PARA JOGAR O BINGO: