



**Prefeitura
de Rolândia**

**ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

ESCOLA MUNICIPAL NOSSA SENHORA APARECIDA

PROFESSORA: GISLENE A. DE MARQUI TURMA: I-5

24º ROTEIRO - 2º TRIMESTRE

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: DE 16 A 20 DE AGOSTO DE 2021

NOME DO ALUNO: _____

ENDEREÇO: _____

TELEFONE: _____

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. EM BREVE TUDO ISSO VAI PASSAR E ESTAREMOS BEM.

UM ABRAÇO TIA GI.

HOJE É SEGUNDA-FEIRA 16 DE AGOSTO 2021.

- VÍDEO OU ÁUDIO DO PROFESSOR: OLÁ QUERIDO (A) ALUNO (A)

VOCÊ DEVE ASSISTIR O VÍDEO EXPLICATIVO E OUVIR O ÁUDIO SEGUINDO OS EXEMPLOS QUE ESTÃO DISPONÍVEIS EM NOSSO GRUPO DO WHATSAPP ANTES DE REALIZAR AS ATIVIDADES.

- O QUE VAMOS ESTUDAR? SABERES E CONHECIMENTOS

- ELEMENTOS DA LINGUAGEM VISUAL: TEXTURAS, CORES, SUPERFÍCIES, VOLUMES, ESPAÇOS E FORMAS, ETC.
- PROPRIEDADES E CLASSIFICAÇÃO DOS OBJETOS POR: COR, TAMANHO E FORMA
- MANIFESTAÇÕES FOLCLÓRICAS.
- LINGUAGEM MUSICAL, CORPORAL E DRAMÁTICA.
- ESCRITA E ILUSTRAÇÃO.
- LITERATURA INFANTIL: TRAMA, CENÁRIOS E PERSONAGENS.
- ORGANIZAÇÃO, CLASSIFICAÇÃO, ORDENAÇÃO DAS FIGURAS GEOMÉTRICAS.

- PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?

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

(EI03TS02) – EXPRESSAR-SE LIVREMENTE POR MEIO DE DESENHO, PINTURA, COLAGEM, DOBRADURA E ESCULTURA, CRIANDO PRODUÇÕES BIDIMENSIONAIS E TRIDIMENSIONAIS.

(EI03TS03) – PARTICIPAR DE BRINCADEIRAS CANTADAS DO NOSSO FOLCLORE.

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

(EI03EF03) – RELACIONAR OS PERSONAGENS DA HISTÓRIA OUVIDA E ASSISTIDA.

***CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÃO**

(EI03ET01) – ESTABELECEMOS RELAÇÕES DE COMPARAÇÃO ENTRE OBJETOS, OBSERVANDO SUAS PROPRIEDADES.

- COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?

ATRAVÉS DE ROTEIROS, VÍDEO AULAS, ÁUDIOS, ATIVIDADES, DA ESCRITA, HISTÓRIAS, DESENHOS E BRINCADEIRAS.

- COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS? NESSA SEMANA IREMOS

TRABALHAR O FOLCLORE, QUE É COMEMORADO NO MÊS DE AGOSTO. O FOLCLORE BRASILEIRO É MUITO RICO, SEJA PELAS TRADIÇÕES POPULARES, RITUAIS, MÚSICAS, COMIDAS TÍPICAS, FESTIVIDADES, LENDAS E BRINCADEIRAS ETC. **VÍDEO:**

<https://youtu.be/um1WHr1ejow>

IREMOS ASSISTIR UM VÍDEO SOBRE O SACI, E DEPOIS REALIZAR A ATIVIDADE USANDO AS FORMAS GEOMÉTRICAS JÁ RECORTADAS SÓ PARA MONTAR NA OUTRA FOLHA O SACI COMO NO EXEMPLO ABAIXO, E DEPOIS VOCÊS DESENHAM O CHÃO, UMA ÁRVORE, AS NUVENS, O SOL, OS OLHOS, A BOCA E O CACHIMBO DO SACI, OK CAPRICHEM. E DEPOIS FAÇAM A ESCRITA DA LETRA **S**. VAMOS BRINCAR COM A LETRA **S**, RESPIREM ENCHENDO DE AR OS PULMÕES E SOLTANDO O AR FAZENDO O SOM DA LETRA **S**.



NOME: _____

COLE USANDO AS FORMAS GEOMÉTRICAS O SEU SACI NO ESPAÇO ABAIXO:

SACI

S S S S S S S S
S S S S S S S S

BRINCADEIRA: PULANDO E BRINCANDO, PULAR EM UM PÉ SÓ. SIMPLES DIVERTIDA E BOA PARA QUALQUER MOMENTO COM AS CRIANÇAS. PODE BRINCAR ATÉ DE CORRIDA EM UM PÉ SÓ COM A DISTÂNCIA CERTINHO ENTRE ELES, APOSTANDO CORRIDA EM UM PÉ SÓ.

HOJE É TERÇA-FEIRA, 17 DE AGOSTO DE 2021

- VÍDEO OU ÁUDIO DO PROFESSOR: OLÁ QUERIDO (A) ALUNO (A). VOCÊ DEVE ASSISTIR O VÍDEO EXPLICATIVO E OUVIR O ÁUDIO SEGUINDO OS EXEMPLOS QUE ESTÃO DISPONÍVEIS EM NOSSO GRUPO DO WHATSAPP ANTES DE REALIZAR AS ATIVIDADES.

- O QUE VAMOS ESTUDAR? SABERES E CONHECIMENTOS

- MANIFESTAÇÕES CULTURAIS, LINGUAGEM ORAL.
- O CORPO E O ESPAÇO, ESQUEMA CORPORAL, NOÇÕES DE DIRECIONALIDADE.
- MOTRICIDADE: CONTROLE E EQUILÍBRIO DO CORPO.
- NOÇÕES ESPACIAIS DE ORIENTAÇÃO.
- POSIÇÃO DOS OBJETOS E POSIÇÃO CORPORAL.
- ORGANIZAÇÃO DE DADOS E INFORMAÇÕES EM SUAS REPRESENTAÇÕES VISUAIS
- PERCEPÇÃO DO ENTORNO.
- MOTRICIDADE E HABILIDADE MANUAL, IMAGINAÇÃO.
- REPRESENTAÇÃO GRÁFICA E PLÁSTICA: DESENHO, PINTURA, COLAGEM.

- PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?

***CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS.**

(EI03CG02) – DEMONSTRAR CONTROLE E ADEQUAÇÃO DO USO DE SEU CORPO EM BRINCADEIRAS E JOGOS, ESCUTA E RECONTO DE HISTÓRIAS, ATIVIDADES ARTÍSTICAS.

(EI03CG05) – COORDENAR SUAS HABILIDADES MANUAIS EM SITUAÇÕES DIVERSAS.

***CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÃO**

(EI03ET04) – REGISTRAR OBSERVAÇÕES, MANIPULAÇÕES E MEDIDAS USANDO AS MÚLTIPLAS LINGUAGENS O DESENHO, EM DIFERENTES SUPORTES.

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

(EI03EO05) – RECONHECER GRADATIVAMENTE SUAS HABILIDADES, EXPRESSANDO-AS E USANDO-AS EM SUAS BRINCADEIRAS E NAS ATIVIDADES INDIVIDUAIS.

- COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?

ATRAVÉS DE ROTEIROS, ATIVIDADES, VÍDEO AULAS, ÁUDIOS, DA ESCRITA, HISTÓRIAS, DESENHOS E BRINCADEIRAS ETC.

- COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS? CRIANÇAS HOJE CONTINUAREMOS

NOSSO TRABALHO SOBRE O FOLCLORE. HOJE IREMOS FALAR SOBRE A CUCA... QUE É UMA PERSONAGEM DO NOSSO FOLCLORE BRASILEIRO. TRATA-SE DE UMA BRUXA VELHA COM APARÊNCIA DE JACARÉ COM DRAGÃO, ASSUSTADORA COM UNHAS GRANDES E AFIADAS. ASSISTAM O VÍDEO: <https://youtu.be/9eLv1r6Fgsc>, E DEPOIS PINTEM O QUEBRA CABEÇA, RECORTE E COLE NA OUTRA FOLHA.

PINTE O QUEBRA CABEÇA DA CUCA E DEPOIS RECORTE E COLE NA OUTRA FOLHA

Dani Educar



C U C A

NOME: _____

COLEM AQUI SEU QUEBRA CABEÇA...

BRINCADEIRA: CABO DE GUERRA COM DUAS CRIANÇAS CADA VEZ, COM UMA BOA DISTÂNCIA ENTRE ELES, O VENCEDOR FICA E BRINCA DE NOVO COM OUTRO (A) PARTICIPANTE.



HOJE É QUARTA-FEIRA 18 DE AGOSTO DE 2021

- VÍDEO OU ÁUDIO DO PROFESSOR: OLÁ QUERIDO (A) ALUNO (A)

VOCÊ DEVE ASSISTIR O VÍDEO EXPLICATIVO E OUVIR O ÁUDIO SEGUINDO OS EXEMPLOS QUE ESTÃO DISPONÍVEIS EM NOSSO GRUPO DO WHATSAPP ANTES DE REALIZAR AS ATIVIDADES.

- O QUE VAMOS ESTUDAR? SABERES E CONHECIMENTOS

- MANIFESTAÇÕES CULTURAIS, LINGUAGEM ORAL.
- GÊNEROS TEXTUAIS, EXPRESSÃO GESTUAL, DRAMÁTICA E CORPORAL.
- RELAÇÃO ENTRE IMAGEM OU TEMA E NARRATIVA.
- VIVÊNCIAS CULTURAIS: HISTÓRIAS.
- RELATO DE FATOS E SITUAÇÕES COM ORGANIZAÇÃO DE IDEIAS.
- IMAGINAÇÃO, O CORPO E SEUS MOVIMENTOS, ESQUEMA CORPORAL.
- IMITAÇÃO COMO FORMA DE EXPRESSÃO.
- SUPORTES, MATERIAIS, INSTRUMENTOS E TÉCNICAS DAS ARTES VISUAIS.

- PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?

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

(EI03EF02) – OUVIR POEMAS, PARLendas, TRAVA-LÍNGUAS E OUTROS GÊNEROS TEXTUAIS.

(EI03EF05) – CRIAR HISTÓRIAS ORAIS E ESCRITAS (DESENHOS).

***CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS.**

(EI03CG03) – VIVENCIAR DIFERENTES PAPÉIS EM JOGOS E BRINCADEIRAS CRIANDO MOVIMENTOS E GESTOS AO BRINCAR.

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

(EI03TS02) – CRIAR DESENHOS, PINTURAS, COLAGENS, MODELAGENS A PARTIR DE SEU PRÓPRIO REPERTÓRIO E DA UTILIZAÇÃO DOS ELEMENTOS DA LINGAGEM DAS ARTES VISUAIS: PONTO, LINHA, COR, FORMA ESPAÇO E TEXTURA.

- COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?

ATRAVÉS DE ROTEIROS, VÍDEO AULAS, ÁUDIOS, DA ESCRITA, HISTÓRIAS, DESENHOS E BRINCADEIRAS.

- COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS? HOJE CONTINUAREMOS COM

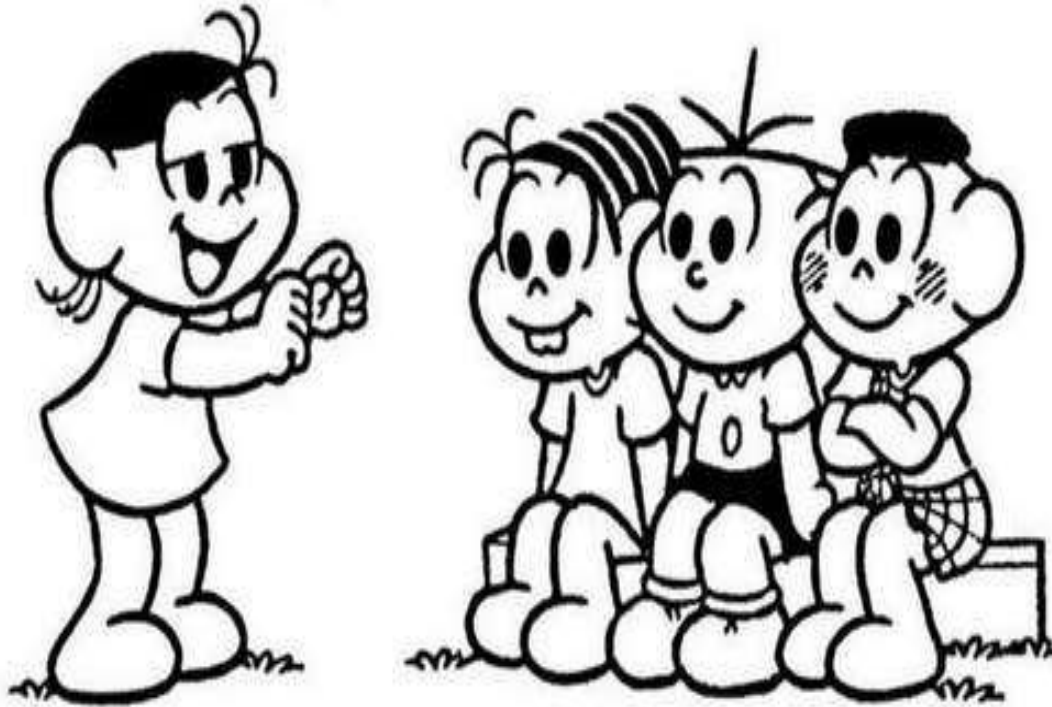
NOSSO TRABALHO SOBRE O FOLCLORE. IREMOS FALAR SOBRE A LENDA DO BOITATÁ, UMA COBRA DE FOGO QUE PROTEGE AS MATAS COTRA OS HOMENS QUE AS INCENDEIAM. ASSISTAM O VÍDEO: <https://youtu.be/6gErX5pNLbU>, E DEPOIS REALIZEM UM LINDO DESENHO.

NOME: _____

DEPOIS DO CONTO DO BOITATÁ, FAÇAM UM DESENHO USANDO SUA IMAGINAÇÃO, NÃO ESQUEÇAM É UM COBRA QUE TEM FOGO EM VOLTA DO SEU CORPO, USE LÁPIS DE COR, PAPÉIS COLORIDOS OU TINTAS.

BRINCADEIRA:

MÍMICA



MÍMICA. É UMA BRINCADEIRA QUE CONSISTE EM UMA PESSOA TER QUE REPRESENTAR UTILIZANDO-SE DE GESTOS. HOJE IMITAREMOS UM ANIMAL, E O RESTANTE DOS PARTICIPANTES DEVE ENTÃO TENTAR ADIVINHAR O QUE O OUTRO ESTÁ IMITANDO, QUEM ERRAR SAI DA BRINCADEIRA, GANHA QUEM ACERTAR MAIS VEZES.

HOJE É QUINTA-FEIRA 19 DE AGOSTO DE 2021

- VÍDEO OU ÁUDIO DO PROFESSOR: OLÁ QUERIDO (A) ALUNO (A) VOCÊ DEVE ASSISTIR O VÍDEO EXPLICATIVO E OUVIR O ÁUDIO SEGUINDO OS EXEMPLOS QUE ESTÃO DISPONÍVEIS EM NOSSO GRUPO DO WHATSAPP ANTES DE REALIZAR AS ATIVIDADES.

- O QUE VAMOS ESTUDAR? SABERES E CONHECIMENTOS

- DIFERENTES PESSOAS, ESPAÇOS, TEMPOS E CULTURAS.
- TRANSFORMAÇÕES QUE OCORREM NO MUNDO SOCIAL.
- MANIFESTAÇÕES CULTURAIS.
- DIFERENTES FONTES DE PESQUISA, RECURSOS TECNOLÓGICOS E MIDIÁTICOS.
- LINGUAGEM MATEMÁTICA,
- IDENTIFICAÇÃO E UTILIZAÇÃO DOS NÚMEROS.
- COMPARAÇÃO DE QUANTIDADES UTILIZANDO CONTAGEM, NOTAÇÃO NUMÉRICA
- O CORPO E SEUS MOVIMENTOS
- ESQUEMA CORPORAL.
- MOTRICIDADE: EQUILÍBRIO, DESTREZA E CONTROLE DO CORPO.

- PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?

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

(EI03EO06) – MANIFESTAR INTERESSE E RESPEITO POR DIFERENTES MODOS DE VIDA.
– CONHECER DIFERENTES POVOS E SUAS CULTURAS POR MEIO DE PESQUISAS, FILMES, FOTOS E OUTROS.

***CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇ**

(EI03ET07) – RELACIONAR NÚMEROS ÀS SUAS RESPECTIVAS QUANTIDADES.

***CAMPOS DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS.**

(EI03CG03) – VIVENCIAR BRINCADEIRAS E JOGOS CORPORAIS COMO AMARELINHA.

- COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?

ATRAVÉS DE ROTEIROS, VÍDEO AULAS, ÁUDIOS, DA ESCRITA, HISTÓRIAS, DESENHOS E BRINCADEIRAS, ETC.

- COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS? HORA DO CONTO, A LENDA

DA IARA, ELA É UMA LINDA SEREIA COM ORIGEM INDÍGENA, METADE GENTE, METADE PEIXE. ELA CANTA PARA PROTEGER OS ANIMAIS DOS RIOS E DA FLORESTA. ASSISTAM










O VÍDEO: <https://youtu.be/gDnVgMcJDA>

BRINCADEIRA: AMARELINHA, BRINCAR DE AMARELINHA USANDO OS NÚMEROS.

NOME: _____

PINTE OS QUADRADINHOS CONFORME OS NÚMEROS.

CONTANDO COM IARA

 9 <table border="1" data-bbox="167 694 526 862"><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="622 694 981 862"><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="1061 694 1420 862"><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="167 1276 526 1444"><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="622 1276 981 1444"><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="1061 1276 1420 1444"><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="167 1859 526 2027"><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="622 1859 981 2027"><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="1061 1859 1420 2027"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>								

HOJE É SEXTA-FEIRA 20 DE AGOSTO DE 2021

- VÍDEO OU ÁUDIO DO PROFESSOR: OLÁ QUERIDO (A) ALUNO (A)

VOCÊ DEVE ASSISTIR O VÍDEO EXPLICATIVO E OUVIR O ÁUDIO SEGUINDO OS EXEMPLOS QUE ESTÃO DISPONÍVEIS EM NOSSO GRUPO DO WHATSAPP ANTES DE REALIZAR AS ATIVIDADES.

- O QUE VAMOS ESTUDAR? SABERES E CONHECIMENTOS

- LINGUAGEM ORAL, GÊNEROS TEXTUAIS.
- SONS DA LÍNGUA E SONORIDADE DAS PALAVRAS.
- SISTEMA ALFABÉTICO DE REPRESENTAÇÃO DA ESCRITA.
- ASPECTOS GRÁFICOS DA ESCRITA.
- MANIFESTAÇÕES FOLCLÓRICAS.
- REPRESENTAÇÃO GRÁFICA, LETRAS.

- PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?

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

(EI03EF02) – PARTICIPAR DE JOGOS E BRINCADEIRAS DE LINGUAGEM QUE EXPLORAM A SONORIDADE DAS PALAVRAS (SONS, RIMAS, SÍLABAS, ALITERAÇÃO).

(EI03EF03) – PERCEBER AS CARACTERÍSTICAS DA LÍNGUA ESCRITA: ORIENTAÇÃO E DIREÇÃO DA ESCRITA.

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

(EI03TS03) – PARTICIPAR DE BRINCADEIRAS DO NOSSO FOLCLORE.

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

(EI03EO05) – RECONHECER GRADATIVAMENTE SUAS HABILIDADES, EXPRESSANDO-AS E USANDO-AS EM SUAS BRINCADEIRAS E NAS ATIVIDADES INDIVIDUAIS.

- COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?

ATRAVÉS DE ROTEIROS, VÍDEO AULAS, ÁUDIOS, DA ESCRITA, HISTÓRIAS, DESENHOS E BRINCADEIRAS, ETC.

- COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS: CONTINUANDO COM NOSSOS

PERSONAGENS DO NOSSO FOLCLORE, HOJE IREMOS VER DA MULA SEM CABEÇA E DO CURUPIRA. O FOLCLORE, AS HISTÓRIAS, LENDAS, CONTOS, PARLENDAS E ADVINHAÇÕES, FAZEM PARTE DA NOSSA HISTÓRIA DE GERAÇÃO EM GERAÇÃO. MAS MUITA COISA NEM SEMPRE É VERDADE E SIM INVENTADA PELO POVO. ASSISTA OS

VÍDEOS : <https://youtu.be/IDuTbuu5FPk>, <https://youtu.be/gKpilzfNQA8>.

E DEPOIS IREMOS REALIZAR A ATIVIDADE USANDO AS VOGAIS, E OS SONS DAS LETRAS DOS PERSONAGENS DO NOSSO FOLCLORE.

NOME: _____

VAMOS COMPLETAR O NOME DOS PERSONAGENS DO FOLCLORE USANDO SOMENTE AS VOGAIS!



L B S M M



C R P R



C C



B T



M L



S C



BRINCADEIRA: BILBOQUÊ COM MATERIAL RECICLÁVEL, A TIA ENVIOU NO MATERIAL DE VOCÊS BRINQUE E TIRE UMA FOTO E ENVIE NO GRUPO OK.

