



**ROTEIRO DE RETOMADA DE CONTEÚDO E RECUPERAÇÃO DE ATIVIDADES
DO PRIMEIRO TRIMESTRE**

NOME: _____

INFANTIL 5: A () B () C () D () E ()

ESCOLA MUNICIPAL SÃO FERNANDO

PROFESSORAS: ADRIANA, MARY, MÔNICA, PATRÍCIA E ROSEMARY.

TURMA: EDUCAÇÃO INFANTIL

COMPONENTES CURRICULARES: CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS.

DADOS PESSOAIS DO ALUNO (A):

NOME: _____

ENDEREÇO: _____

TELEFONE: _____

FAVOR PREENCHER



ROTINA

ANTES DA REALIZAÇÃO DOS CONTEÚDOS DIÁRIOS, REALIZAR COM A CRIANÇA A ROTINA ABAIXO:

- **QUE DIA É HOJE?**

CONVERSAR SOBRE QUAL DIA É HOJE, QUE DIA FOI ONTEM E QUAL SERÁ AMANHÃ (MOSTRAR NO CALENDÁRIO) ENCONTRAR O DIA DE HOJE E COLORIR;

- **QUAL DIA DA SEMANA ESTAMOS?**

RECORDAR OS SETE DIAS DA SEMANA, SEJA COM CONVERSA, VÍDEO, MÚSICA OU MOSTRANDO OS DIAS EM ALGUM REGISTRO;

- **COMO ESTÁ O TEMPO?**

ANALISAR COM A CRIANÇA COMO ESTÁ O TEMPO (SOL, NUBLADO, CHOVENDO);

- **VAMOS CONTAR?**

REALIZAR COM A CRIANÇA UM MOMENTO ONDE ELA POSSA CONTAR ATÉ 10 (EX. CONTAR OS DEDOS, BRINQUEDOS, PESSOAS DA CASA, ETC.);

- **QUAIS AS LETRAS DO ALFABETO?**

APRESENTAR AS LETRAS DO ALFABETO NO INÍCIO DA AULA: SEJA POR MEIO DE UMA MÚSICA, VÍDEO, PROCURANDO EM RÓTULOS E EMBALAGENS QUE EXISTEM EM CASA, LETRAS PRESENTES EM OBJETOS, ETC. (A PROFESSORA DURANTE AS AULAS TRARÁ OUTRAS SUJESTÕES DE COMO APRESENTAR O ALFABETO TAMBÉM).

“A ROTINA É UM ELEMENTO IMPORTANTE DA EDUCAÇÃO INFANTIL, POR PROPORCIONAR À CRIANÇA SENTIMENTOS DE ESTABILIDADE E SEGURANÇA. TAMBÉM PROPORCIONA À CRIANÇA MAIOR FACILIDADE DE ORGANIZAÇÃO ESPAÇO-TEMPORAL” – PORTAL EDUCAÇÃO.

**O QUE VOCÊ
VAI ESTUDAR:**

- **ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES:** RELAÇÕES ENTRE NÚMEROS E QUANTIDADES; CONTAGEM; SERES VIVOS: CICLOS E FASES DA VIDA. FIGURAS GEOMÉTRICAS. RELAÇÃO NÚMERO/QUANTIDADE
- **CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS:** O CORPO E SEUS LIMITES.
 - ✓ DANÇA. COORDENAÇÃO MOTORA
- **AMPLA:** EQUILÍBRIO, DESTREZA E POSTURA CORPORAL
- **ESCUÇA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO:** CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS: PERSONAGENS E DESENHOS. IMAGINAÇÃO; REGISTROS GRÁFICOS: LETRAS. REGISTROS GRÁFICOS: DESENHOS, LETRAS E NÚMEROS. CRIAÇÃO.
- **O EU, O OUTRO E O NÓS:** ETAPAS DO DESENVOLVIMENTO HUMANO E TRANSFORMAÇÕES CORPORAIS.
- **TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS:** DIFERENTES INSTRUMENTOS MUSICAIS CONVENCIONAIS E NÃO CONVENCIONAIS. PROPRIEDADES E CLASSIFICAÇÃO DOS OBJETOS POR: COR, TAMANHO, FORMA ETC.

**PARA QUE
VAMOS
ESTUDAR
ESSES
CONTEÚDOS?**

- IDENTIFICAR OS NÚMEROS DE 0 A 10
- RELACIONAR O NÚMERO A QUANTIDADE.
- EXPLORAR MOVIMENTOS CORPORAIS AO DANÇAR E BRINCAR.
- CRIAR MOVIMENTOS DANÇANDO OU DRAMATIZANDO PARA EXPRESSAR SE EM SUAS BRINCADEIRAS.
- REPRESENTAR PERSONAGENS DE HISTÓRIAS INFANTIS CONHECIDAS; RECONECER E IDENTIFICAR LETRAS DO ALFABETO.
- EXPRESSAR SUAS OPINIÕES EM CRIAÇÕES DE PERSONAGENS CONHECIDOS.
- RECONHECER AS MUDANÇAS OCORRIDAS NAS SUAS CARACTERÍSTICAS DESDE O NASCIMENTO, PERCEBENDO AS TRANSFORMAÇÕES E RESPEITANDO AS DIVERSAS ESTAPAS DO DESENVOLVIMENTO.
- PRODUZIR SONS COM MATERIAIS ALTERNATIVOS: GARRAFAS, CAIXAS, PEDRAS, MADEIRAS, LATAS E OUTROS.
- RECONHECER E IDENTIFICAR AS LETRAS DO ALFABETO EM CONTEXTO AO VALOR SONORO CONVENCIONAL PARA

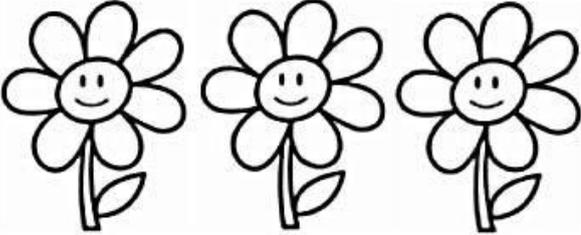
	<p>REALCIONAR GRAFEMA FONEMA.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ EXPLORAR MOVIMENTOS CORPORAIS AO DANÇAR E BRINCAR. ➤ REPRESENTAR O PERSONAGEM DA HISTÓRIA INFANTIL. ➤ RECONHECER E NOMEAR AS FORMAS GEOMÉTRICAS PLANAS: TRIÂNGULO, CIRCULO, QUADRADO E RETÂNGULO. ➤ PARTICIPAR E CONDUZIR BRINCADEIRAS ENVOLVENDO CANTIGAS, RIMAS, LENDAS, PARLENDAS 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. ✓ REPRESENTAR NUMERICAMENTE AS QUANTIDADES IDENTIFICADAS EM DIFERENTES SITUAÇÕES ESTABELECENDO A RELAÇÃO ENTRE NÚMERO E QUANTIDADE. ✓ OUVIR POEMAS, PARLENDAS, TRAVA-LÍNGUAS E OUTROS GÊNEROS TEXTUAIS ➤
<p>COMO VAMOS REGISTRAR O QUE APRENDEMOS?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ REALIZANDO ATIVIDADE IMPRESA. ➤ ENVIAR NO GRUPO FOTO NO GRUPO.

ATIVIDADE 01:

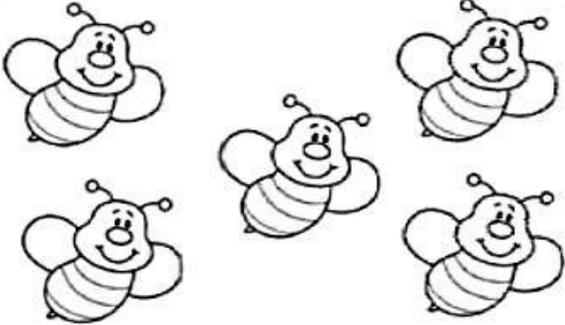
- AGORA VAMOS ASSISTIR: A HISTÓRIA **LIVRO DE NÚMEROS DE MARCELO**;
- REALIZAR A ATIVIDADE IMPRESSA; CONTE AS FIGURAS E PINTE O NUMERAL CORRESPONDE. DEIXE BEM COLORIDA AS FIGURAS;
- CONTE É CANTE COM A CANÇÃO **BENTO E TOTÓ**;

NOME: _____

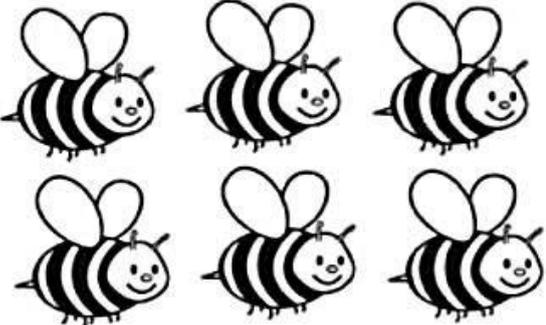
🐝 CONTE AS FIGURAS E PINTE O NUMERAL CORRESPONDE.



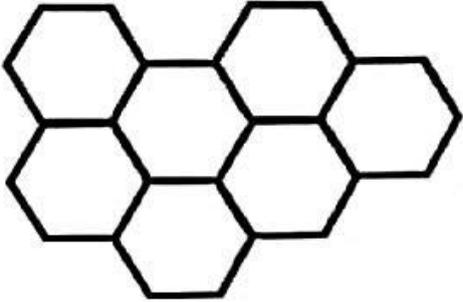
5 3 7



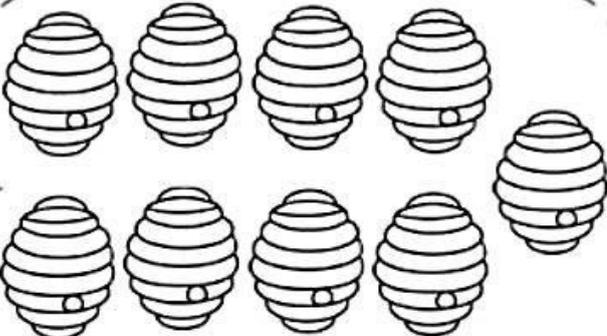
5 9 1



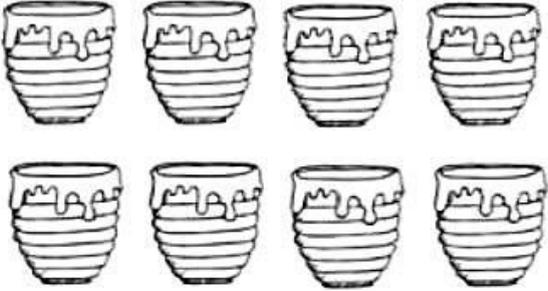
2 4 6



3 7 4



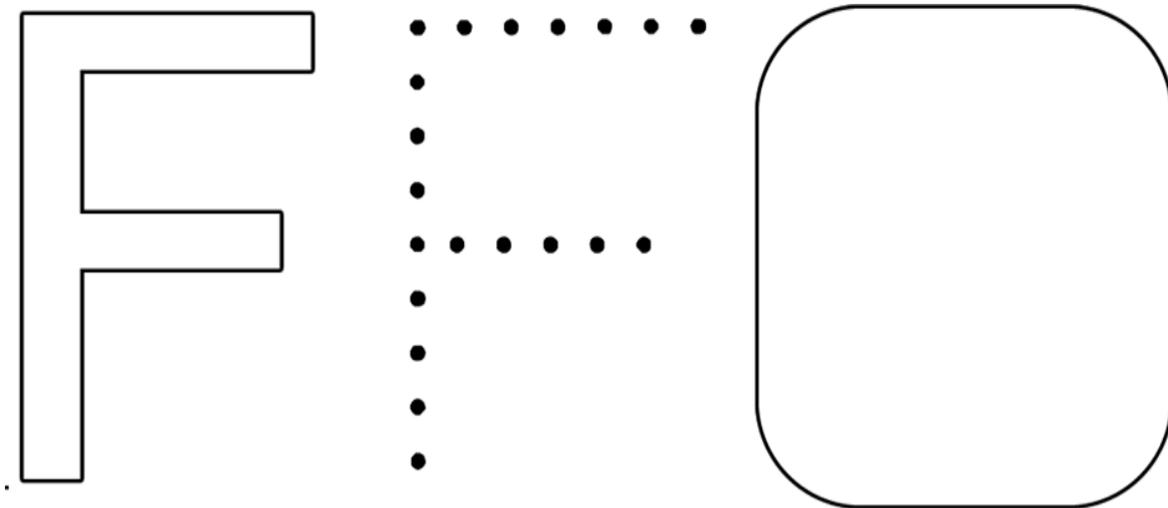
9 1 8



9 5 8

ATIVIDADE 02:

- ASSISTIR AO VÍDEO A FADA DO DENTE BANGUELA.
 - CONVERSAR COM A FAMÍLIA PARA SABER QUAIS FORAM AS MUDANÇAS QUE OCORRERAM EM SEU CORPO.
 - FAÇA A FADINHA COM MASSINHA DE MODELAR E BRINQUE.
 - REALIZE A ATIVIDADE IMPRESSA, RECONHEÇA A LETRA F E REALIZE O QUE SEPEDE NA ATIVIDADE. AGORA DESENHANDO A FADA DO JEITO QUE VOCE IMAGINA.
1. FAÇA O CONTORNO COM TINTA A DEDO, CUBRA COM GIZ DE CERA E COPIE A LETRA NO QUADRO.



2. APÓS ASSISTIR A HISTÓRIA “A FADA DO DENTE BANGUELA”, USE A IMAGINAÇÃO E CRIATIVIDADE E DESENHE A FADA DO DENTE COMO VOCÊ IMAGINA QUE ELA SEJA. FINALIZE COLORINDO O DESENHO COM BASTANTE CAPRICHOS.

ATIVIDADE 03:

- ASSISTIR AOS VÍDEOS: OS MÚSICOS DE BREMEN, O MOVIMENTO DOS BICHOS E TAMBORZINHO DE LATA.
- CONFECCIONAR COM A AJUDA DA FAMÍLIA UM DOS INSTRUMENTOS MUSICAIS QUE APARECE NA HISTÓRIA QUE VOCÊ OUVIU.
- DANÇAR A MÚSICA COM MOVIMENTO
- REALIZAR A ATIVIDADE IMPRESSA.

☞ COMPLETE A LETRINHA QUE ESTÁ FALTANDO OBSERVANDO A BOQUINHA.



__ A L O



__ A C H O R R O



__ A T O



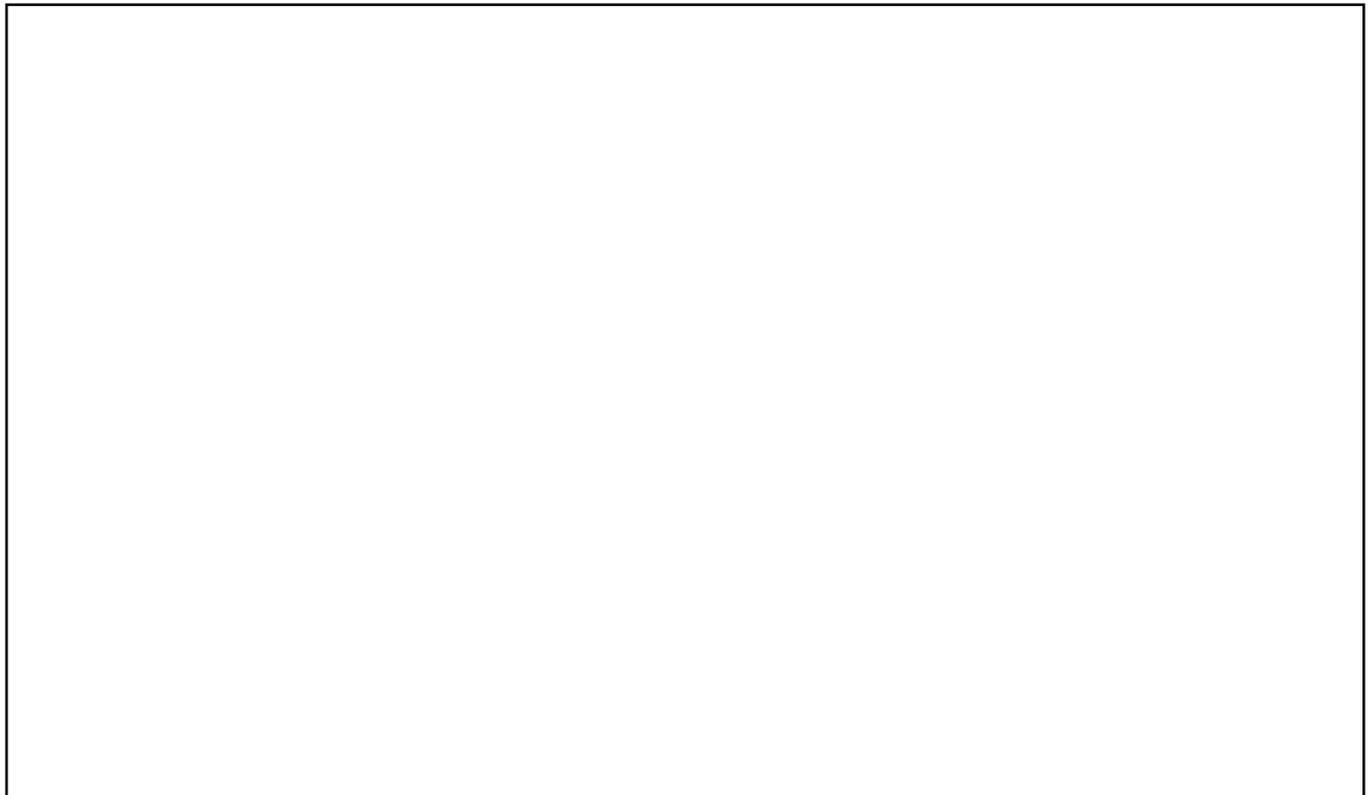
__ U R R O



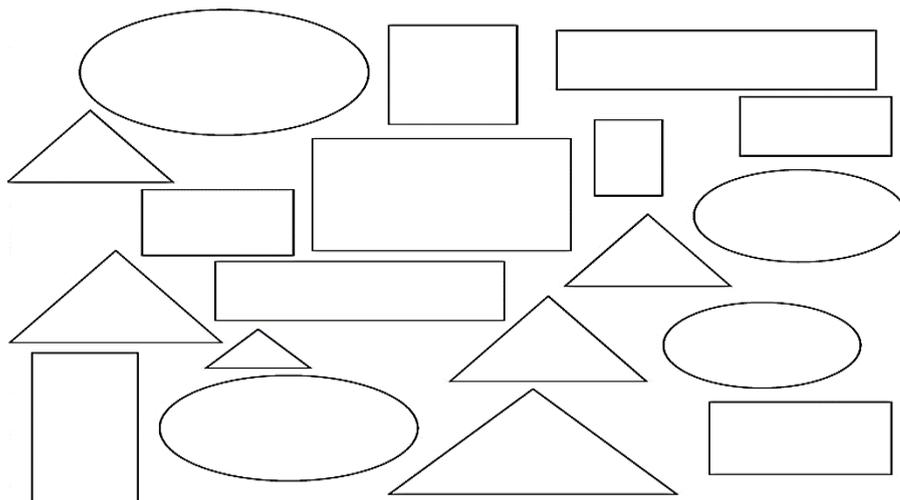
ATIVIDADE 04:

- ASSISTIR AO VÍDEO **UM ROBO INCRÍVEL - UM HERÓI DO CORAÇÃO/DESENHO ANIMADO / O REINO DAS CRIANÇAS.**
- JUNTO COM ALGUÉM DA FAMÍLIA VOCE IRÁ ESCOLHER ALGUMAS FORMAS GEOMÉTRICAS PINTAR, RECORTAR E COLAR MONTANDO O SEU ROBÔ. LEMBREM-SE COMO NO VIDEO UM ROBÔ INCRIVEL VOCES PRECISAM MONTAR JUNTOS O ROBÔ. APROVEITE PARA RELEMBRAR O NOME DAS FORMAS GEOMÉTRICAS
- AGORA É HORA DE MOVIMENTAR O CORPO E SE DIVERTIR COM A **MÚSICA ESTÁTUA.**

MONTE O SEU ROBÔ



ESCOLHA ALGUMAS FORMAS GEOMÉTRICAS, PINTE E RECORTE PARA MONTAR O SEU ROBÔ.

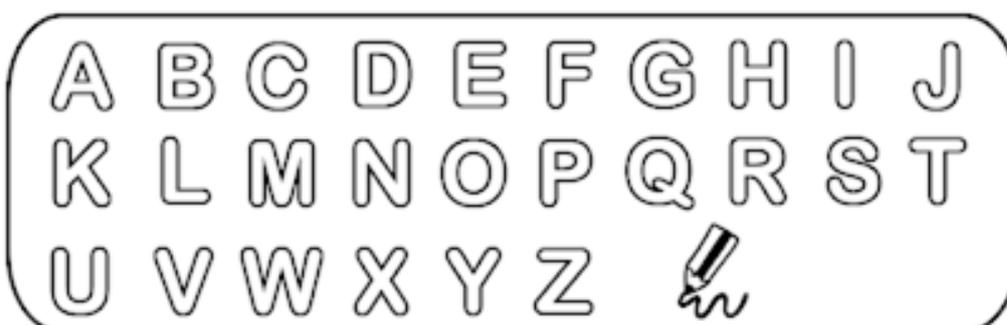


ATIVIDADE 05:

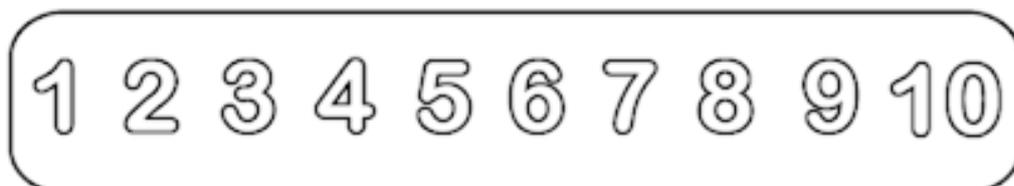
- A CRIANÇA IRÁ TENTAR ESCREVER SEU NOME, PODENDO UTILIZAR O RECURSO DO CRACHÁ.
- APÓS IRÁ PINTAR AS LETRAS QUE FORMAM SEU NOME.
- DEPOIS IRÁ COLORIR O NÚMERO QUE REPRESENTA SUA IDADE,
- APÓS IRÁ RECORTAR E COLAR DE REVISTAS AS LETRAS QUE COMPÕEM SEU NOME.



PROCURE E PINTE NO QUADRO ABAIXO, AS LETRAS QUE FORMAM SEU NOME:



PINTE QUAL NÚMERO REPRESENTA SUA IDADE:



MONTE SEU NOME ABAIXO, COLANDO LETRAS RECORTADAS DE LIVROS E REVISTAS:

