

ATIVIDADES PARA FAZER EM CASA

EDUCAÇÃO INFANTIL /
CRIANÇAS BEM PEQUENAS
E CRIANÇAS PEQUENAS

SEMANA DAS CRIANÇAS

iimpare
educação



Apresentação

Outubro é um mês muito especial, pois nele comemoramos o Dia das Crianças!

O Dia das Crianças é uma data muito importante que nos instiga a pensar sobre a importância de respeitarmos as crianças, como seres humanos com características específicas (diferentes das características dos adultos) e que, por isso precisam ser educadas e cuidadas através do amor e do carinho.

A infância, por ter características próprias, precisa ser “olhada” com atenção, pois o que fazemos nessa etapa da vida da criança reflete em toda a sua formação futura.

Favorecer um desenvolvimento saudável através das interações prazerosas e das brincadeiras é papel fundamental da família, da escola e da sociedade.

Por isso, juntos (escola e família), podemos desenvolver nas crianças competências para a vida delas!

Neste mês de Outubro, as Atividades Pedagógicas organizadas pela Impare Educação, em parceria com os(as) educadores(as) das escolas, farão uma retomada às brincadeiras tradicionais. Favorecendo, assim, a interação gostosa e alegre entre as crianças e seus familiares.

Esperamos que gostem e que se divirtam com seus filhos, resgatando, assim, a criança que existe dentro de todos nós ;)

COMPETÊNCIAS



COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

ATINGIR OBJETIVOS

Perseverança
Autocontrole
Paixão pelos objetivos

TRABALHAR EM GRUPO

Sociabilidade
Respeito
Atenção

LIDAR COM AS EMOÇÕES

Autoestima
Otimismo
Confiança



COMPETÊNCIAS COGNITIVAS

CAPACIDADE COGNITIVA BÁSICA

Reconhecimento de Padrões
Memória
Velocidade de Processamento



CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS E OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

O EU, O OUTRO E O NÓS

Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios (EI02EO02);
Compartilhar os objetos e os espaços com crianças da mesma faixa etária e adultos (EI02EO03);
Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras (EI02EO06);
Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação (EI03EO03).

CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura no cuidado de si e nos jogos e brincadeiras (EI02CG01);
Explorar formas de deslocamento no espaço (pular, saltar, dançar), combinando movimentos e seguindo orientações (EI02CG03);
Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros (EI02CG05);
Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música (EI03CG01);
Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades (EI03CG02).



MORTO OU VIVO

CATEGORIA PEDAGÓGICA

Brincadeira; Expressão Corporal.

POSICIONAMENTO

Criança e adulto(s) em pé e um de frente para o outro.

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

- A Criança ou o(s) adulto(s) será o condutor. O condutor é responsável por falar “Morto ou Vivo”;
- Quando o condutor falar “Morto”, todos devem se abaixar. Quando o condutor falar “Vivo”, todos devem ficar em pé;
- O condutor deverá ir falando cada vez mais rápido, alterando a ordem dos comandos.



O MESTRE MANDOU

CATEGORIA PEDAGÓGICA

Jogo; Brincadeira.

POSICIONAMENTO

Criança e adulto(s) em pé e um de frente para o(s) outro(s).

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

- Um dos participantes será o Mestre e ficará na frente das demais pessoas;
- O “Mestre” dará as ordens e todos deverão obedecer.
- As ordens poderão ser, por exemplo:

O Mestre mandou: pular de um pé só mostrando a língua.

O Mestre mandou: girar o corpo e bater palma ao mesmo tempo.

O Mestre mandou: voar como uma borboleta.

O Mestre mandou: imitar um cachorrinho.

O Mestre mandou: dar um abraço gostoso em alguém da família.

O Mestre mandou: fazer uma careta.

O Mestre mandou: sacudir o bumbum.

O Mestre mandou: dar um beijo na sua própria mãozinha.



PASSA ANEL

CATEGORIA PEDAGÓGICA

Brincadeira.

POSICIONAMENTO

Crianças e adultos sentados um ao lado da outro.

PREPARAÇÃO DA ATIVIDADE

Para a realização dessa Atividade será necessário um anel ou uma pedrinha.

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

- Uma das crianças ou um dos adultos deverá ser o passador do anel (ou da pedrinha) e outra criança ou outro adulto o adivinhador;
- Todas as pessoas participantes, exceto o adivinhador, devem unir suas mãos (palma com palma);
- O passador do anel deverá passe o anel (ou a pedrinha) entre as mãos dos participantes de modo que o adivinhador não perceba onde o anel será depositado. Ou seja: todos, menos o passador, devem formar uma fileira e unir as mãos, palma com palma. O passador pega o anel, esconde-o entre as palmas das suas mãos e vai passando-as no meio das mãos dos outros;
- Depois de fazer isso com todos os participantes da fila, o passador pergunta ao adivinhador: “Com quem está o anel?”;
- Se o adivinhador acertar com quem está o anel, ele será o próximo passador e deverá escolher quem será o adivinhador.
- Explicar para as crianças que o legal dessa brincadeira é o passador fingir que colocou o anel na mão de alguém para enganar o adivinhador.



BILBOQUÊ

**CATEGORIA
PEDAGÓGICA:**

Criação Artística; Brincadeira.

POSICIONAMENTO:

Crianças e adultos em um ambiente externo.

**PREPARAÇÃO DA
ATIVIDADE**

Para a realização dessa Atividade será necessário a confecção do Bilboquê. Para tanto, os seguintes materiais devem ser providenciados:

- Uma garrafa pet;
- Fio de barbante;
- Uma tampinha de garrafa pet;
- Tesoura.

**DESCRIÇÃO DA
ATIVIDADE:**

- Para construir um Bilboquê, siga o passo a passo do tutorial que acompanha este E-book.
- Com o Bilboquê pronto, as crianças e os adultos deverão brincar com ele. O objetivo do Bilboquê é acertar a tampinha presa no barbante dentro da garrafa pet. É necessário jogar a tampinha para cima até acertar.

Tutorial de Passo a Passo

Bilboquê

1. Separar os seguintes materiais



2. Corte a garrafa e fure as tampinhas



3. Amarre o barbante nas tampinhas



4. Coloque uma das tampas na garrafa. Depois, decore com tinta colorida seu Bilboquê para que ele fique bem bonito. Pronto, agora é só brincar com ele!

