

# ATIVIDADES PARA FAZER EM CASA

EDUCAÇÃO INFANTIL /  
BEBÊS

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(as) filhos(as), 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

Perceber as possibilidades e os limites de seu corpo nas brincadeiras e interações das quais participa (EI01EO02);  
Interagir com crianças da mesma faixa etária e adultos ao explorar espaços, materiais, objetos, brinquedos (EI01EO03);  
Interagir com outras crianças da mesma faixa etária e adultos, adaptando-se ao convívio social (EI01EO06).

### CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

Experimentar as possibilidades corporais nas brincadeiras e interações em ambientes acolhedores e desafiantes (EI01CG02);  
Utilizar os movimentos de apreensão, encaixe e lançamento, ampliando suas possibilidades de manuseio de diferentes materiais e objetos (EI01CG05).

### ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

Manipular, experimentar, arrumar e explorar o espaço por meio de experiências de deslocamentos de si e dos objetos (EI01ET04);  
Vivenciar diferentes ritmos, velocidades e fluxos nas interações e brincadeiras (em danças, balanços, escorregadores etc.) (EI01ET06).



## MORTO OU VIVO

### CATEGORIA PEDAGÓGICA

Brincadeira; Expressão Corporal.

### POSICIONAMENTO

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

### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

- O adulto deve ser o condutor da brincadeira. O condutor é responsável por falar os comandos de “Morto ou Vivo”;
- Quando o condutor falar “Morto”, o Bebê e o(s) adulto(s) devem se abaixar. Quando o condutor falar “Vivo”, o Bebê e o(s) adulto(s) 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

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

#### DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

- O adulto será o “Mestre” e ficará na frente do Bebê;
- O “Mestre” dará as ordens e o Bebê deverá obedecer.
- As ordens poderão ser, por exemplo:

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

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

○ Mestre mandou: voar como uma borboleta.

○ Mestre mandou: imitar um cachorrinho.

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

○ Mestre mandou: fazer uma careta.

○ Mestre mandou: sacudir o bumbum.

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