



ESCOLA SEM MUROS:

EM CASA TAMBÉM SE APRENDE!

EDUCAÇÃO INFANTIL - 1ª ETAPA



- **NÍVEL:** 1ª Etapa
- **CAMPOS DE EXPERIÊNCIA:** **CG** - CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS; **EO** - O EU, O OUTRO E O NÓS.
- **HABILIDADE:** MOVIMENTAR-SE ESTIMULANDO O CONTROLE E ADEQUAÇÃO DO CORPO; ENFRENTAR DESAFIOS EM BRINCADEIRAS E JOGOS E PERSEVERAR NA ATIVIDADE PROPOSTA COM AUTOCONFIANÇA.



VAMOS FAZER UM DESAFIO?

ANTES DE SER ALFABETIZADA, A CRIANÇA PRECISA DESENVOLVER ALGUMAS HABILIDADES QUE POSSIBILITARÃO DESENVOLVER A COORDENAÇÃO MOTORA FINA QUE PROPORCIONARÁ A PREENSÃO ADEQUADA DO LÁPIS, O EQUILÍBRIO QUE SUSTENTARÁ A POSTURA CORRETA PARA SE MANTER SENTADA, ENTRE OUTROS. É NO BRINCAR QUE ELA REGISTRARÁ ESSAS EXPERIÊNCIAS SENSORIAIS E MOTORAS QUE PERMITIRÃO O BOM DESENVOLVIMENTO COGNITIVO. ESSE DESENVOLVIMENTO SEMPRE PARTE DE UMA MOTRICIDADE MAIS GROSSA PARA UMA MAIS FINA. ENTÃO, ANTES DE FAZER UMA PREENSÃO DO LÁPIS, QUE EXIGE COORDENAÇÃO MOTORA MAIS FINA, A CRIANÇA PRECISA TRABALHAR AS ARTICULAÇÕES ANTERIORES. TRABALHAR OS MEMBROS SUPERIORES (OMBRO, COTOVELO, PUNHO), PARA SOMENTE DEPOIS CHEGAR NAS MÃOS E DEDOS EM MOVIMENTOS MAIS REFINADOS. O DESAFIO DE HOJE EXIGIRÁ QUE ELA TRABALHE OS MEMBROS SUPERIORES. VOCÊS ESTÃO PRONTOS PARA O DESAFIO?

PARA ESSE DESAFIO PRECISAREMOS DE NO MÍNIMO 2 PARTICIPANTES.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

2 CABOS DE VASSOURAS;

1 BOLA (PODERÃO UTILIZAR OUTRO BRINQUEDO);

1 CAIXA DE PAPELÃO OU BALDE.



1º MOMENTO: COLOQUE OS CABOS DE VASSOURA NO CHÃO, UM AO LADO DO OUTRO, NA HORIZONTAL. COLOQUE A BOLA NO CENTRO DOS CABOS. AGORA CADA PARTICIPANTE DEVERÁ SE POSICIONAR EM FRENTE A PONTA DE UM DOS LADOS DO CABO DA VASSOURA. JUNTOS DEVERÃO ERGUER OS CABOS SEM DEIXAR A BOLA CAIR.



2º MOMENTO: CHEGOU A PARTE MAIS DIFÍCIL DO DESAFIO! LEVAR A BOLA OU O BRINQUEDO ATÉ A CAIXA OU BALDE QUE DEVERÁ ESTAR À UMA DISTÂNCIA DE UNS 10 PASSOS À FRENTE DE VOCÊS. SE O BRINQUEDO CAIR NO MEIO DO CAMINHO ENQUANTO VOCÊS ESTIVEREM ANDANDO, NÃO SE PREOCUPEM, PAREM, PEGUEM NOVAMENTE E CONTINUEM O PERCURSO. VOCÊS PODERÃO UTILIZAR O CRONÔMETRO DO CELULAR OU UM RELÓGIO PARA MARCAR O TEMPO QUE LEVARAM PARA TRANSPORTAR O OBJETO. CONFORME FOREM CONSEGUINDO, PODERÃO AUMENTAR O DESAFIO DA BRINCADEIRA DEIXANDO A CAIXA MAIS LONGE, AUMENTANDO O PERCURSO. DIVIRTAM-SE!!! NÃO ESQUEÇAM DE REGISTRAR ESTE MOMENTO POR MEIO DE VÍDEOS OU FOTOS!!!

