

Professor, conheça seu material digital.

Guia de orientações pedagógicas.

Educação Infantil



Infantil **IV**





Oed: Julia e as emoções

Educação Socioemocional - Infantil IV



Unidade 1



Resumo do OED:

Neste jogo, o estudante deverá identificar as emoções que a personagem Julia está sentindo, observando suas expressões. O objetivo é que o estudante seja capaz de fazer esse reconhecimento sozinho.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Converse com as crianças sobre o tema. Depois da aplicação do jogo, peça que demonstrem elas próprias as emoções vistas no jogo. Faltou alguma? Qual? Incentive que façam as expressões faciais vistas e as que eles indicarem que faltaram (pode ser em frente a um espelho de rosto), para que cada um possa assimilar a proposta de autoconhecimento.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Julia e as emoções



Oed: Um lugar de todos

Educação Socioemocional - Infantil IV



Unidade 2



Resumo do OED:

Este jogo reforça a importância em manter os espaços de convivência coletiva organizados. O estudante precisa organizar uma sala de aula bagunçada.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Converse com os estudantes sobre a importância da cooperação para que os espaços de convivência da escola estejam sempre limpos e arrumados. Após o jogo, explique que, da mesma forma que cuidamos do nosso asseio pessoal, devemos cuidar dos lugares em que vivemos, pois é responsabilidade de todos. Aproveite para juntos, verificarem se a sala de aula está organizada. Caso não esteja, proporcione um momento (ao final da aula) para que a organizem antes de saírem e incorpore isso à rotina.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Um lugar de todos



Oed: Teatro de sombras

Educação Socioemocional - Infantil IV



Unidade 3



Resumo do OED:

O jogo emula a brincadeira do teatro de sombras, onde é possível, com as mãos, imitar a forma de diversos animais, projetando as mãos contra a luz, em uma parede.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Após a aplicação do jogo, pergunte às crianças se sentiram falta de algum bichinho que não estava nas imagens vistas no jogo e se eles conseguem imitar a forma desse animal. Apague a luz, e, com a ajuda de uma lanterna, projete as mãos das crianças na parede, para que tentem criar outras formas, diferentes das vistas na proposta. Este recurso é útil, pois incentiva a criatividade e até mesmo o desenvolvimento da linguagem, pois histórias podem ser criadas usando as mãos como personagens.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Teatro de sombras



Oed: Todo mundo sente

Educação Socioemocional - Infantil IV



Unidade 4



Resumo do OED:

O jogo trabalha com a identificação da emoção correta que o personagem está sentindo. Funciona como um quiz visual.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Reforce com os estudantes, após o jogo, sobre a importância de entender o que estão sentindo, se estão alegres, tristes, irritadas etc. Deixe que verbalizem a maneira como se sentem, pois é este o caminho do autoconhecimento e do autodomínio, importante nesta fase em que, por falta de maturidade emocional, ainda reagem exageradamente a algumas situações. Estimule-os com leituras direcionadas, diálogos e brincadeiras na roda de conversa.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Todo mundo sente

COLEÇÃO
DESPERTAR
SOCIOEMOCIONAL

Infantil **V**





OED: Do jeitinho que eu sou

Educação Socioemocional - Infantil V



Unidade 1



Resumo do OED:

Neste jogo, o estudante precisa selecionar quais são seus gostos, como ele descreveria sua aparência, tudo por meio de situações em que pode personalizar a seu critério. A ideia é que ao final, a criança tenha um retrato seu, com suas preferências.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Estimule os estudantes a criarem individualmente, usando as opções apresentadas no jogo e, caso seja possível, também fora dele, usando materiais como canetinhas, giz de cera, lápis de cor, tinta guache e papel. É importante que a criança expresse suas próprias emoções e identifique os próprios gostos. O jogo auxilia nas habilidades de lidar com os próprios sentimentos e com o início da construção de sua história pessoal.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Do jeitinho que eu sou



OED: Monstro aqui, não!

Educação Socioemocional - Infantil V



Unidade 2



Resumo do OED:

A atividade aborda o medo que Lucas sente do escuro. O medo de dormir sozinho é bem comum entre os pequenos e, o objetivo da proposta é mostrar que é possível enfrentar esse medo como uma primeira etapa de amadurecimento.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

A proposta serve ainda como um preparatório para a atividade da pg. **27**, “DO QUE EU TENHO MEDO?”, pois fornece subsídios para que o estudante responda como enfrenta os seus medos. E que é possível enfrentá-los, controlando a ansiedade e a respiração, que serão abordados na pg. **28**. O importante é que a criança entenda que sentir medo é natural e que é possível enfrentá-lo, usando algumas estratégias, como o diálogo com os responsáveis. Estimule a positividade e não invalide os medos que as crianças compartilharem.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Monstro aqui, não!



OED: Com amigos é mais divertido

Educação Socioemocional - Infantil V



Unidade 3



Resumo do OED:

O jogo mostra possibilidades de atividades que podem ser feitas individualmente ou em grupo e o estudante precisa escolher quais são para o grupo e quais para se fazer sozinho.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Após a aplicação do jogo, continue a proposta, apresentando outras atividades. Pergunte se determinada prática pode ser feita sozinho ou se é mais adequada em grupo. É importante que eles ampliem as opções de atividades, além das apresentadas no jogo, para que tenham maior noção sobre autonomia, individualidade e coletividade.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Com amigos é mais divertido



OED: Quem sou eu?

Educação Socioemocional - Infantil V



Unidade 4



Resumo do OED:

O jogo trabalha com a identificação dos personagens da turma da coleção Despertar. A ideia é que o estudante consiga reconhecer cada um, com suas características, adereços e emojis preferidos.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Após a aplicação da proposta, converse com as crianças sobre as diferenças de cada um. Aproveite e proponha uma ampliação do jogo, em sala, que reforça a identificação do nome e às letras do alfabeto: coloque os nomes das crianças escritos em papel no chão da sala e peça para que cada um identifique o seu. Pergunte se acharam difícil “se encontrar” entre tantos nomes espalhados. Reforce que cada um é único e que, mesmo em uma multidão, podemos ser reconhecidos de forma individual.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Quem sou eu?