Secretaria de Educação
Avenida Prefeito Valdirio Prisco, 193
Jardim Itacolomy
seo@ribeiraopires.sp.gov.br
(11) 4828-9600/ 4825-9270

ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA NEUSA LUZ SANCHES		
NOME DO ALUNO:	DATA: 03/09/2021	SEMANA: 24
PROFESSORES: Leila, Rosangela, Sandra, Daniela, Elisangela, Lourdes e Maria José.		TURMA: B2A
CAMPO DE EXPERIÊNCIA: Corpo, gestos e movimentos		

<u>Estratégia de Aprendizagem</u>:

CORRIDA DE UM PÉ SÓ

A proposta de hoje é uma brincadeira bem divertida! Além de desafiar a criança a correr utilizando apenas um pé, também é excelente para ampliar suas habilidades motoras e exercitar o equilíbrio do corpo.

Primeiro, escolha um lugar tranquilo e espaçoso para organizar a brincadeira. Após, marque no chão (pode ser com fita crepe, giz, barbante, vassoura ou outro objeto que preferir), duas linhas paralelas com uma pequena distância entre elas, como mostra a imagem abaixo. Uma indicará a partida e a outra a chegada. Em seguida, convide a criança para brincar. Explique que ela deverá percorrer a distância entre as linhas, pulando em um pé só, alternando-o durante a corrida. Neste momento, brinque junto com a criança para que ela possa ter uma referência dos movimentos e reproduzi-los com mais facilidade. Caso a criança apresente um pouco de dificuldade, auxilie-a segurando nas suas mãozinhas, incentivando-a a fazer os movimentos corretamente e manter o equilíbrio. Sempre fazendo com que ela se sinta estimulada para realizar a atividade.

Após finalizar a atividade, parabenize a criança pelo seu esforço. Divirtam-se e boa atividade!

Não esqueça de registrar esse momento e nos enviar através fotos e vídeos.

Secretaria de Educação
Avenida Prefeito Valdirio Prisco, 193
Jardim Itacolomy
seo@ribeiraopires.sp.gov.br
(11) 4828-9600/ 4825-9270

ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA NEUSA LUZ SANCHES		
NOME DO ALUNO:	DATA: 03/09/2021	SEMANA: 24
PROFESSORES: Carmem, Adriana, Deise, Zeni, Fernanda, Antônia, e Cristiane		TURMA: B2B
CAMPO DE EXPERIÊNCIA: Corpo, gestos e movimentos		

Estratégia de Aprendizagem:

ATIVIDADE: BRINCADEIRA "O MESTRE MANDOU!"

Para desenvolver a brincadeira, é preciso que a família participe, se envolva e se divirta! Um dos participantes será o mestre e ficará na frente dos outros. Ele dará as ordens e todos os seguidores deverão obedecê-las, desde que sejam precedidas das palavras de ordem: "o mestre mandou". As frases que não começarem com estas palavras não devem ser obedecidas. Por isso, essa é uma brincadeira que exige bastante atenção.
Ex.: Dar comandos simples à criança, sempre demonstrando o movimento, como "o mestre mandou colocar a mão na barriga", "o mestre mandou bater palma", "o mestre mandou fazer uma careta", entre outros.

A parte mais legal está na dificuldade das tarefas dadas pelo "mestre", que pode pedir, por exemplo, que tragam objetos de determinada cor ou façam uma sequência de atividades de uma vez só, como: "O mestre mandou... pular, girar e bater palmas".

Para finalizar, acesse o link abaixo e se divirta com o Patati Patatá, brincando de Seu Mestre mandou.

Link sugerido: https://www.youtube.com/watch?v=_m_CfpxfMjs

ANEXO:

https://youtu.be/RWBOs3vDAC4

.