CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

Olá família, escolhemos com muito carinho brincadeiras cantigas de rodas e atividades pedagógicas que desenvolvem as habilidades e imaginação das crianças. Muito importantes na formação das crianças que estão em idade de desenvolvimento.



Segundo a BNCC, “brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais” (p. 36).

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. A Base Nacional Comum Curricular. 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#infantil/os-campos-de-experiencias
Acesso:04/06/2020

ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL
MUNICÍPIO DE LADÁRIO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

CEI: PADRE ERNESTO SASSIDA

NOME:_____

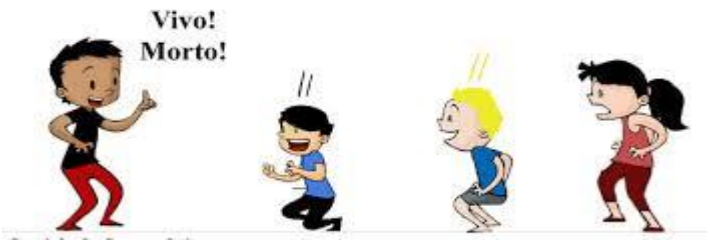
TURMA: CRECHE III A TURNO: MATUTINO DATA: 10/06/2020

CORPO, GESTO E MOVIMENTO

(MS.EI02CG03) Explorar formas de deslocamento no espaço (pular, saltar, dançar), combinando movimentos e seguindo orientações.

1 – Brincando de vivo e morto

Uma pessoa deve ser o líder e ficar a frente do grupo, quando o líder disser vivo todos ficam de pé, quando disser morto todos devem se abaixar, para a brincadeira ficar mais emocionante ele poderá falar rápido para confundir o grupo, quem errar vai saindo da brincadeira e o último que errar se torna o líder e ficará a frente do grupo.



2- Vamos brincar de mimica?

Você deverá fazer algum movimento imitando animais, ou até mesmo alguma pessoa, instrumento, ou que lhe vier a cabeça e pedir que seu filho adivinhe, depois será a sua vez de adivinhar.



https://sentavemhistoria.wordpress.com/2015/01/15/brincadeiras/

ESTADO DE MATO GROSSO DO SUL
MUNICÍPIO DE LADÁRIO
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

CEI: PADRE ERNESTO SASSIDA

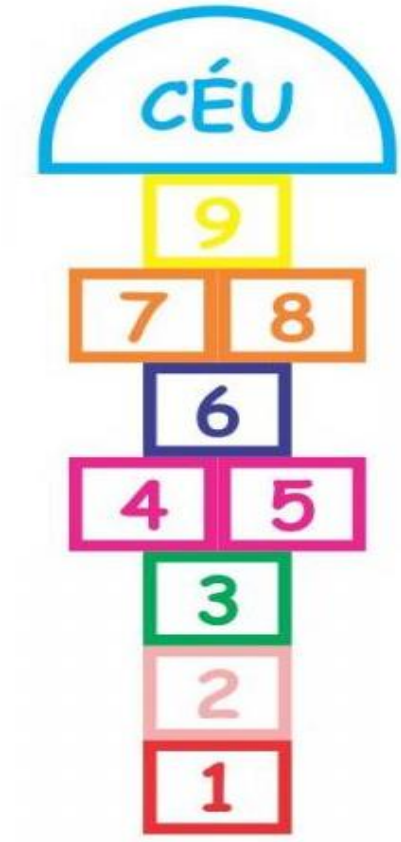
NOME:_____

TURMA: CRECHE III A TURNO: MATUTINO DATA: 13/06/2020

(MS. EI03CG00.n.06)

REGRAS DA BRINCADEIRA: AMARELINHA

- CADA JOGADOR PRECISA DE UMA PEDRINHA OU TAMPINHA;
- QUEM COMEÇA JOGA A PEDRINHA NA CASA MARCADA COM NÚMERO 1 E VAI PULANDO DE CADA EM CASA, PARTINDO DA CASA 2 ATÉ O CÉU;
- SÓ É PERMITIDO PÔR UM PÉ EM CADA CASA.





Referência: https://br.depositphotos.com/stock-photos/amarelinha.html

Av. 14 de Março, 656 – Centro Ladário – MS – CEP: 79370-000
Endereço Eletrônico: educacao@ladario.ms.gov.br
Telefone para contato: (67) 3226 2394 / (67) 3226 - 2034