



EDUGEP



LUDICIDADE

Atividades de Enriquecimento Curricular

APRESENTAÇÃO



Atualmente, as novas tecnologias e redes sociais obtêm cada vez mais atenção por parte das crianças e jovens, acabando por haver menos tempo de qualidade passado de forma presencial e consciente e fazer o que é natural na infância: Brincar e Jogar. Desta forma, de modo a promover o que é adequado à faixa etária e a preservar o que é lúdico e, ou seja, brincadeiras e jogos que promovem aprendizagens em vários aspetos, a Atividade de Ludicidade está destinada a crianças do 1º ao 4º ano letivo. A Atividade tem como objetivo principal levar a criança a conhecer várias formas de brincar e jogar, através da exploração e estimulação da imaginação, interação com os pares, incentivar a colaboração e o pensamento estratégico, trabalhando pilares essenciais ao seu desenvolvimento humano; emocional, psicológico e pedagógico.

CONTEÚDOS

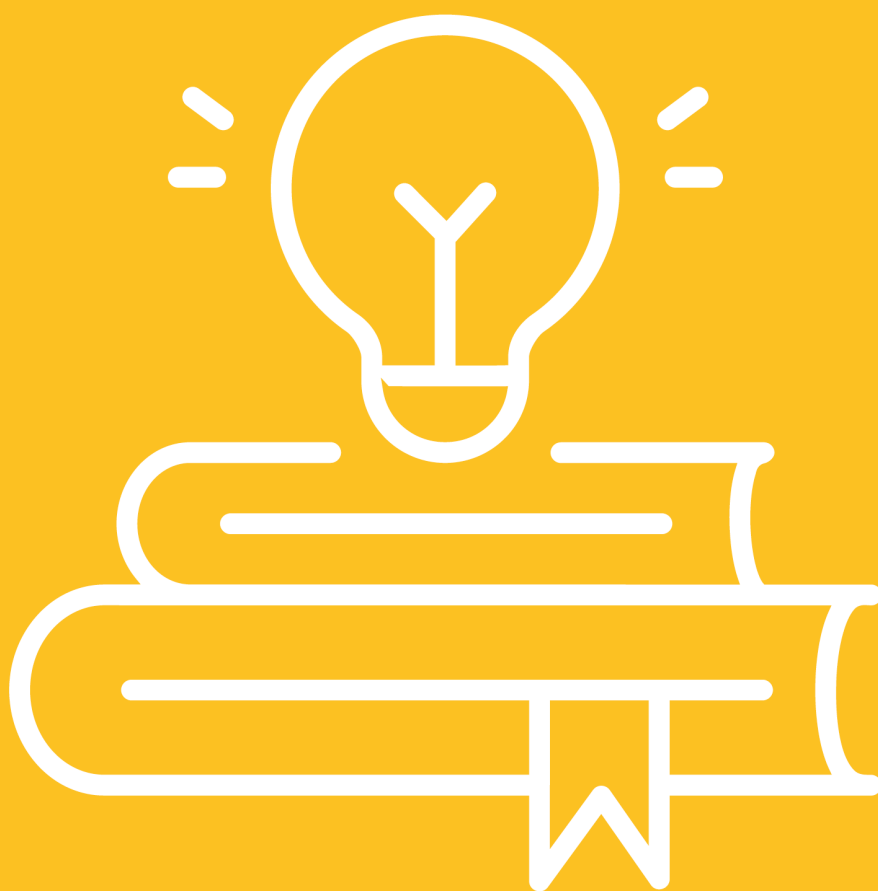


Para que as crianças tenham a possibilidade de experienciar novas formas de brincar, a lista de conteúdos da Atividade contém jogos que exploram diferentes fatores. É importante referir que os conteúdos poderão ser alterados tendo em conta os interesses do grupo e as condições em que eles se possam desenvolver.

1º/ 2º/ 3º e 4º ano

- Jogos de expressão corporal: Os principais objetivos destes jogos assentam no facto de a criança aprender a movimentar-se, a explorar diferentes posturas, ampliar a sua destreza e ser exposta a desafios que envolvam rastejar, rolar, correr e saltar.
- Jogos de espaço: Através destes jogos, as crianças são estimuladas a fazer o reconhecimento de rotas e itinerários a seguir, reconhecer e observar espaços, bem como efetuar a sua exploração, e localizar partes do seu próprio corpo.
- Jogos Intelectuais: Por via destes jogos, a criança poderá aumentar e trabalhar a sua destreza mental, o seu raciocínio lógico e o pensamento crítico.
- Jogos afetivos: Promovem o desenvolvimento e inteligência emocional, o que certamente tem impacto no seu comportamento perante situações desafiantes e relações interpessoais.

APRENDIZAGENS A PROMOVER



Esta atividade tem como principal objetivo que os alunos joguem e brinquem de forma orientada e estruturada, considerando a importância que a brincadeira e o jogo têm, dando uma maior relevância ao espaço exterior, sempre que possível e aos interesses dos alunos.

Aprendizagens transversais

- Assiduidade e Pontualidade;
- Participação adequada nas tarefas propostas;
- Responsabilidade e respeito de regras de funcionamento da atividade.

Aprendizagens específicas

- Explorar a imaginação e criatividade
- Ser capaz de aplicar destrezas, como a velocidade, o equilíbrio e a agilidade;
- Cooperar com os colegas e respeitar as regras do jogo;
- Ser capaz de criar estratégias e trabalhar a agilidade mental;
- Trabalhar a atenção e o foco;
- Contribuir para uma sociedade mais justa, respeitadora e afetuosa.