

Atividade de Enriquecimento Curricular

Ano letivo 2024/2025

DivertidaMente

O projeto **DivertidaMente** surge como resposta à substituição de aulas das Atividades de Enriquecimento Curricular, sempre que assim se justifique.

Nos dias de hoje é indiscutível a importância e o impacto do brincar no desenvolvimento psicossocial das crianças.

O brincar funciona como uma escada para a aprendizagem em qualquer idade, é uma atividade crucial para um desenvolvimento global harmonioso de todas as crianças, é através da brincadeira que se consegue proporcionar uma base sólida para a saúde física e emocional.

Assim pretende-se com este projeto proporcionar momentos e meios privilegiados para os alunos se expressarem, ao nível emocional e cognitivo, e aprenderem a explorar e refletir sobre a realidade, desenvolvendo todo o seu potencial.

Citando Stuart Brown,

Quando brincamos, estamos envolvidos na expressão mais pura da nossa humanidade, a expressão mais verdadeira da nossa individualidade. Há alguma dúvida de que muitos dos momentos em que nos sentimos mais vivos, aqueles que compõem as nossas melhores memórias, são momentos de brincadeira?

Objetivo geral:

Capacitar os alunos de competências físicas, cognitivas, emocionais, pessoais e sociais, como partilhar, cooperar, comunicar, relacionar-se com os pares, desenvolver respeito por si e pelo outro, bem como a construção da sua imagem e valorização através do brincar.

- DivertidaMente -

AEC de Substituição

Objetivos	Conteúdos	Recursos	Destinatários
<ul style="list-style-type: none">- Proporcionar um equilíbrio emocional e desenvolvimento da personalidade;- Desenvolver o raciocínio, a atenção, a concentração, a imaginação e a criatividade;- Estimular a compreensão do “eu” como parte da sociedade e o papel do adulto;- Desenvolver linguagem;- Estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia;- Proporcionar um ambiente seguro para expressar e lidar com emoções;- Promover a resistência à frustração.	<ul style="list-style-type: none">- Aprender a conhecer.- Aprender a fazer.- Aprender a conviver.- Aprender a ser.	<ul style="list-style-type: none">- Jogos didáticos;- Jogos simbólicos;- Jogos de imaginação;- Jogos de exploração.	<p>- Alunos do 1º Ciclo que frequentem as AEC’S desenvolvidas pelo Gabinete de Apoio à Educação</p>