

ENSINO BÁSICO - 1.º Ciclo
Atividades de *Enriquecimento Curricular*
Desafios Mentais

Entidade Promotora: Câmara Municipal de Abrantes

Entidade Parceira: Associação de Pais da EB e JI de Mouriscas

ESCOLA: EB1 Mouriscas	ATIVIDADE: Desafios Mentais	Anos: 1.º, 2.º, 3.º, 4.º Anual	ANO LETIVO 2016/2017
TEMA/CONTEÚDO	OBJETIVOS/FINALIDADES	OPERACIONALIZAÇÃO	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
Jogos de mesa e tabuleiro: dominó, Mastermind, galo, quatro em linha, loto, puzzles, damas, Hex, xadrez	<ul style="list-style-type: none">• Estimular o raciocínio e a memória.• Fomentar a imaginação, a atenção e a concentração.• Promover o desenvolvimento da criatividade e da memória de forma recreativa.• Promover o trabalho de grupo.• Adquirir regras de jogo.	<ul style="list-style-type: none">• Trabalho em grupo e individual	<ul style="list-style-type: none">• Observação direta

ESCOLA: EB Pego	ATIVIDADE: Desafios Mentais	Anos: 1.º, 2.º Anual	ANO LETIVO 2016/2017
TEMA/CONTEÚDO	OBJETIVOS/FINALIDADES	OPERACIONALIZAÇÃO	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
<p>1º Período, 2º Período, 3º Período</p> <p>Jogos lúdicos diversos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ●Jogo do Galo ●Jogos lógicos e matemáticos ●Jogo Mikado ●Tangram ●3 e/ou 4 em linha ●Imagens feitas de papel ●Jogos “Une os pontinhos”, “Encontra as diferenças” “descobre o intruso” 	<ul style="list-style-type: none"> ●Desenvolver o domínio global das capacidades mentais e alargar o campo do pensamento lógico raciocínio rápido, de observação de memória, atenção e destreza mental. ●Valorizar o comportamento da criança face ao desenvolvimento global ao nível da estimulação das capacidades de cada uma. 	<ul style="list-style-type: none"> ●Jogos com o propósito de desenvolver o raciocínio matemático e lógico, concentração na realização dos mesmos e o desenvolvimento da cultura geral. ●Campeonatos entre os alunos com os respetivos jogos. ●Livros de exercícios, jogos, quebra-cabeças... ●Moldagem de figuras de papel seguindo instruções. 	<ul style="list-style-type: none"> ●Relação entre o aluno e a atividade. ●Gestão das emoções ao realizarem o exercício. ●Relação com a turma. ●Relação com o professor. ●Organização na realização das atividades. ●Entusiasmo e interesse pela realização das atividades. ●Participação. ●Assiduidade. ●Reprodução oral da aprendizagem.

ESCOLA: EB Pego	ATIVIDADE: Desafios Mentais	Anos: 3.º, 4.º Anual	ANO LETIVO 2016/2017
TEMA/CONTEÚDO	OBJETIVOS/FINALIDADES	OPERACIONALIZAÇÃO	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
<p>1º Período, 2º Período , 3º Período</p> <p>Jogos lúdicos diversos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Jogo do Galo -Jogo do stop -Jogos lógicos, matemáticos e gráficos -Jogo makado, teste ao equilíbrio - Tangram -4 em linha -quebra cabeças , -busca palavras -Sudoku para crianças -Imagens feitas de papel, testa a destreza mental e manual -Jogo “descobre as diferenças” 	<ul style="list-style-type: none"> ● Desenvolver o domínio global das capacidades mentais e alargar ao campo do pensamento lógico raciocínio rápido , de observação de memória, atenção e destreza mental. ● Valorizar o comportamento da criança face ao desenvolvimento global ao nível da estimulação das capacidades de cada uma. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Jogos com o propósito de desenvolver o raciocínio matemático e lógico, concentração na realização dos mesmos e o desenvolvimento da cultura geral. ● Campeonatos entre os alunos com os respetivos jogos. “ Jogo do Stop”. ● Livros de; exercícios, quebra cabeças, Jogos... ● Moldagem de figuras em papel, seguindo instruções. ● Realização dos próprios jogos, tais como : O jogo do Galo, o jogo das Damas, outros. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Relação entre o aluno e as atividades; ● Gestão das emoções ao realizarem a atividade; ● Relação com a turma; ● Relação com o professor; ● Organização na realização das atividades; ● Entusiasmo e interesse pela realização das atividades; ● Participação; ● Assiduidade; ● Reprodução oral da aprendizagem.

Entidade Promotora: Câmara Municipal de Abrantes

Entidade Parceira: Associação de Pais e Encarregados de Educação da Escola de

Rossio ao Sul do Tejo

ESCOLA: EB Rossio	ATIVIDADE: Desafios Mentais	Anos: 1.º, 2.º, 3.º, 4.º Anual	ANO LETIVO 2016/2017
TEMA/CONTEÚDO	OBJETIVOS/FINALIDADES	OPERACIONALIZAÇÃO	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
<p>1º, 2º e 3º períodos:</p> <p>Jogos lúdicos diversos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jogo do Galo - Jogo do stop - Jogos lógicos, matemáticos e gráficos - Jogo mikado, teste ao equilíbrio - Tangram - Construção e utilização de Puzzles - 4 em linha - Quebra cabeças - Busca palavras -Sudoku para crianças -Imagens feitas de papel (testa a destreza mental e manual) -Jogo “descobre as diferenças”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pretende-se, que a criança desenvolva o domínio global das capacidades mentais e alargue ao campo do pensamento lógico raciocínio rápido, de observação de memória, atenção e destreza mental. -Esta atividade é um excelente instrumento para valorizar o comportamento da criança face ao desenvolvimento global ao nível da estimulação das capacidades de cada um. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jogos com o propósito de desenvolver o raciocínio matemático e lógico, concentração na realização dos mesmos e o desenvolvimento da cultura geral. -Campeonatos entre os alunos com os respetivos jogos “ jogo do stop”, “puzzles” -Livros de exercícios: quebra cabeças, Jogos... - Moldagem de figuras em papel, seguindo instruções (origami). -Realização dos próprios jogos, tais como: O jogo do Galo, o jogo das Damas, outros. 	<ul style="list-style-type: none"> -Relação entre o aluno e as atividades; -Gestão das emoções ao realizarem a atividade; -Relação com a turma; -Relação com o professor; -Organização na realização das atividades; -Entusiasmo e interesse pela realização das atividades; -Participação; -Assiduidade; -Reprodução oral da aprendizagem.

ESCOLA: EB1 n.º1, EBMLMoita, EBCarvalho, EBAIvega, EB1Concavada, EBBemposta	ATIVIDADE: Desafios Mentais	Anos: 1.º, 2.º, 3.º, 4.º Anual	ANO LETIVO 2016/2017
TEMA/CONTEÚDO	OBJETIVOS/FINALIDADES	OPERACIONALIZAÇÃO	INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO
<p><u>1.º PERÍODO:</u> Desafios lógicos</p> <p><u>2.º PERÍODO</u> Desafios lúdicos</p> <p><u>3.º PERÍODO</u> Desafios ativos</p>	<p>(comum a todos os períodos)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Estimular a atenção, concentração e a capacidade de análise e síntese visual; ● Motivar as crianças para novos saberes, novos estilos de vida saudáveis e novos conhecimentos; ● Estimular a capacidade mental entre os alunos através do trabalho de grupo/interação com os pares; ● Fomentar o interesse pela prática de cálculo mental; ● Desenvolver a destreza mental e de cálculo; ● Refletir sobre as aprendizagens; ● Reforçar a componente lúdica na aprendizagem; <p>Desenvolver a memorização</p>	<p>“Desafios Musicais”</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Exploração da música “Já cá estamos outra vez” (completar a letra com as palavras em falta, descobrir ritmos, compassos simples, tipo de instrumentos utilizados...). <p>Jogos de raciocínio lógico</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Desafio dos palitos / fósforos, 4 em linha, quebra cabeças, jogos de memória, Jogo do 24, Bingo, Sudoku, Jogo SuperTMatik, Tangram...; ● Fazer composições e transformações de figuras utilizando ambientes dinâmicos de aprendizagem no computador/quadro interativo; ● Usar peças do tangram para a construção de figuras equivalentes e para a obtenção de figuras (triângulos e quadriláteros); ● Comparar, transformar e descrever objetos, fazendo classificações e justificando os critérios utilizados. <p>Enigma do mês</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Fomentar o interesse pela resolução de situações do quotidiano recorrendo a diferentes estratégias de cálculo/ raciocínio; ● Atividades e jogos inseridas no quotidiano incluindo as efemérides dos meses constados no período (enigmas, sequências, sopa de letras, labirintos, jogo do stop, puzzles...). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Comportamento; ● Observação direta; ● Participação; ● Assiduidade; ● Empenho; ● Interação em grupo; ● Reprodução oral das aprendizagens.

		<p><u>Pintura de mandalas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ●Recorrer a padrões, utilizar 2/3 cores sem repetições. <p><u>Enigma do mês</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ●Fomentar o interesse pela resolução de situações do quotidiano recorrendo a diferentes estratégias de cálculo/ raciocínio. <p><u>Jogos de descoberta criativa</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ●Explicitando situações vivenciadas, apelando à criatividade e capacidade de memorização; ●Realizar acrósticos, jogo “palavra-puxa-palavra”, jogo do telefone avariado; ●Reproduzir/inventar rimas, lengalengas, trava-línguas; ●Jogo caça ao tesouro, Barra do Lenço, macaca, “terra/mar”, elástico... <p><u>Enigma do mês</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ●Fomentar o interesse pela resolução de situações do quotidiano recorrendo a diferentes estratégias de cálculo/raciocínio. 	
--	--	--	--

* As atividades programadas para 1.º/2.º anos serão adequadas ao nível em que os alunos se encontram;

* Planificação sujeita a alterações.