

EBI do Carmo - 1.º Ciclo

Oferta de Atividades de Enriquecimento Curricular (AEC) 2021-2022

ANO	ATIVIDADES			
	1ºANO (5 horas)		Nutriser (60 minutos)	Aprender a Brincar (120 minutos)
2ºANO (5 horas)		Nutriser (120 minutos)	Aprender a Brincar (60 minutos)	Educarte (120 minutos)
3ºANO (5 horas)	Pequenos Heróis (60 minutos)	Nutriser (60 minutos)	Pequenos Exploradores (60 minutos)	PIB (120 minutos)
4º ANO (5 horas)	Pequenos Heróis (60 minutos)	Pequenos Exploradores (60 minutos)	PIB (120 minutos)	Xadrez (60 minutos)

Aprovado em Conselho Geral 22/07/2021

Os diversos projetos, exceto o Xadrez no 4º ano, serão desenvolvidos pela Associação TEMPOS BRILHANTES.

SINOPSES DOS PROJETOS

EDUC'ARTE
Música, Teatro, Cinema, Pintura, Fotografia

Este projeto está desenhado para permitir uma formação básica em expressão musical e dramática, num pressuposto de exploração da liberdade criativa das crianças, incluindo diferentes métodos pedagógicos, como o contacto com profissionais do meio artístico.

NUTRISER
Yoga, Alimentação Saudável, Horta, Atividade Física

É um projeto educativo multidisciplinar integrado. A sua base parte de uma ligação entre as atividades físicas, desportivas e a nutrição, recorrendo a várias abordagens pedagógicas, a dinâmicas temáticas, a atividades ao ar livre, entre outras.

APRENDER A BRINCAR

Ar Livre, Brincar, Jogos Tradicionais, Faz de Conta

Este projeto dá abertura ao espírito livre e crítico de todas as crianças, promovendo atividades associadas ao brincar, ao descobrir e à natureza. Pretende-se que as crianças procurem novas formas de brincar bem como outras formas mais tradicionais, ao ar livre, havendo assim um espaço para brincar com os outros e com o espaço que as envolve.

PEQUENOS EXPLORADORES

Ciências na perspetiva de contacto com a natureza

Este projeto privilegia que as crianças sejam, naturalmente, crianças. Que brinquem, questionem o mundo que as rodeia, recolham dados, testem as suas hipóteses e cheguem a novas e brilhantes ideias. Preconiza-se que sejam pequenos cientistas e não apenas consumidores de ciência.

PROGRAMADORES INFORMÁTICOS BRILHANTES

Tecnologias para o Sec. XXI

Projeto inovador que recorre à programação informática, modelação e impressão 3D e robótica, para o desenvolvimento do raciocínio lógico de forma lúdica e estimulante.

PROGRAMA PEQUENOS HERÓIS (Nova atividade)

Cidadania Ativa / Empreendedorismo

Este projeto centra-se no desenvolvimento de projetos no âmbito da cidadania, intervenção socioemocional e empreendedorismo social, tendo em conta os objetivos de desenvolvimento sustentável da ONU.

Tem como objetivo a promoção da consciência social nas crianças e o sentido de pertença à comunidade educativa através de experiências culturais e recreativas.

XADREZ

Resolução de problemas

Este projeto centra-se no ensino do xadrez como um jogo de estímulos e respostas para problemas. Tem como objetivo o desenvolvimento da capacidade cognitiva das crianças. As crianças aprendem as regras gerais do jogo e o seu objetivo final.