



EDUGEP



MOTRICIDADE

Atividades de Animação e Apoio à Família

APRESENTAÇÃO



Motricidade é a atividade que assume a responsabilidade de agregar um conjunto de competências psicofísicas associadas à intencionalidade do movimento humano.

De acordo com a *International Society for Physical Activity and Health* programas escolares com uma abordagem transversal, direta e que visem proporcionar múltiplas experiências percetivo-motoras têm impacto direto nos resultados escolares e comportamento dos participantes em contexto educativo.

Desta forma, a EDUGEP, sugere um programa que, de uma perspetiva lúdica, permita maximizar fatores de base essenciais a um desenvolvimento psicomotor equilibrado, harmonioso e adequado ao seu educando.

CONTEÚDOS



De acordo com o apresentado anteriormente, a EDUGEP, propõe a realização da atividade com base nas Orientações Curriculares para a Educação Pré-escolar propostas pelo Ministério da Educação e a Direção-Geral da Educação. No entanto, salienta que todos os conteúdos podem e devem ser adaptados ao contexto no qual serão lecionados, adequando-os ao espaço físico disponível, condições ambientais e interesse específico e contextualizado na comunidade envolvente.

As aprendizagens são cumulativas pelo que é pressuposto a aquisição de novas competências apenas e só após as anteriores hierarquicamente terem sido aprendidas.

APRENDIZAGENS A PROMOVER



Cada conteúdo programático pressupõe um conjunto de aprendizagens que se especificam de acordo com o desenvolvimento da criança, sendo mais ou menos transversais à sua faixa etária. Numa abordagem macro do ensino espera-se que os alunos adquiram as seguintes competências:

Transversais:

1. É assíduo e pontual promovendo um processo de aprendizagem consistente;
2. Respeita regras associadas à dinâmica da aula, bem como normas de segurança pessoal e coletiva;
3. Participa com empenho no aperfeiçoamento da sua habilidade, nos diferentes tipos de atividades, procurando realizar as ações adequadas com correção e oportunidade;

Específicas:

4. Domínio do espaço, materiais e relacionamento com os outros;
5. Domínio de movimentos que implicam deslocamentos e equilíbrios;
6. Controlar movimentos de perícia e manipulação;
7. Aplicação prática, das competências psicomotoras, em situação de jogo.