

# O que se pretende desenvolver com as Áreas

## - Área da Organização do trabalho

### → Sentido Curricular:

- desenvolver a capacidade de planeamento;
- permitir à criança ter intervenção no trabalho a desenvolver;
- experimentação de actividades desafiadoras para o seu nível de desenvolvimento.

### → Actividades Cognitivas: (mapas)

- adquirir a noção de tempo;
- aprender a gerir opções e a desenvolver etapas de realização de planos;
- desenvolver o sentido crítico;
- estruturar os seus conhecimentos e adquirir novas competências.

## - Área dos Livros

### → Sentido Curricular:

- proporcionar momentos de partilha (de livros) quer individualmente, quer em grupo;
- trabalhar o repouso físico e /ou o relaxamento;
- estimular o gosto pela leitura e pelas diferentes formas de comunicação.

### → Actividades Cognitivas:

- perceber e discriminar: escutar contos, contar histórias; ouvir música;
- desenvolver a capacidade de memorizar e recontar;
- contactar com o código escrito.

### - Área da Expressão Plástica

#### → Sentido Curricular:

- estimular o sentido da curiosidade e a necessidade de experimentação da criança; (nesta área o que tem mais sentido é o processo de exploração, de captação e de funcionamento do que os resultados ou produto elaborado.

#### → Actividades Cognitivas:

- misturar materiais, cores e texturas;
- manusear diferentes materiais;
- cortar, colar, rasgar, dobrar, etc.
- criar e observar as alterações produzidas nos materiais manuseados.

### - Área da Casinha

#### → Sentido Curricular:

- converter a criança para o centro dos jogos de simulação;
- experimentar, actuar, elaborar coisas/situações banais que lhes são familiares, próximas e significativas do seu meio vital: papéis, situações, pessoas e conflitos;
- permitir o trabalho em equipa, o comentário das coisas, valorizar a expressão de sentimentos e ideias;
- verbalizar as acções do jogo.

#### → Actividades Cognitivas:

- dramatizar;
- explorar experiências;
- imaginar;
- usar ferramentas, utensílios, instrumentos de vida diária;
- vivenciar o “fazendo de conta”.

### - Área dos jogos de chão ou dos blocos

#### → Sentido Curricular:

- os blocos permitem uma grande variedade de utilização, tanto a nível individual como de grupo;
- facilitam o desenvolvimento da capacidade de manuseamento das estruturas: verticais, circulares de inclusão, etc.;
- os blocos trabalham também o pensamento espacial: o equilíbrio;

#### → Actividades Cognitivas:

- explorar;
- construir individualmente e/ou em grupo;
- classificar;
- agrupar;
- comparar;
- ordenar objectos;
- representar experiências.

### - Área da Garagem

#### → Sentido Curricular:

- área facilitadora da socialização;
- permite à criança brincar individualmente ou em pares;
- permite à criança deitar-se ou rolar no tapete de chão.

#### → Actividades Cognitivas:

- representar vivências da utilização da via pública;
  - percorrer percursos, contornando obstáculos;
- coordenação óculo-manual.

### - Área das Trapalhadas

#### → Sentido Curricular:

- convidar a criança para criar situações imaginárias;

- proporcionar à criança momentos lúdicos;
- dar a oportunidade de se expressar livremente utilizando ou não acessórios que a caracterizem.

→ Actividades Cognitivas:

- dramatizar;
- explorar experiências;
- imaginar;
- passar o tempo: dançando, vestindo-se e despindo-se, olhando-se ao espelho, “fazendo de conta”.

- Área dos jogos de Mesa

→ Sentido Curricular:

- jogos simples, de pequeno grupo ou individual;
- actividade calma e de concentração;

→ Actividades Cognitivas:

- desenvolver noções lógico-matemáticas (juntar, classificar, comparar);
- formar classes e ou modelos;
- fomentar a coordenação oculo-manual;
- desenvolver a motricidade fina.

- Área dos animais e das plantas

→ Sentido Curricular:

- familiarizar a criança com a natureza e os seus ritmos;
- contribuir para que aprendam a cuidar e a ter responsabilidade acerca de outros seres;
- desenvolver uma sensibilidade ambiental;

→ Actividades Cognitivas:

- criar a noção acerca dos tempos de alimentação e dos cuidados necessários a ter com outros seres vivos.

(apesar de não aparecer contemplada, a área dos jogos de exterior, também faz parte da componente educativa e portanto irá aparecer de seguida uma breve descrição da sua importância)

- Área dos jogos de exterior

→ Sentido Curricular:

- actividade motora por excelência, de socialização e de expressão dramática;
- actividades estruturadas e livres de partilha entre pares ou grupo alargado.

→ Actividades Cognitivas:

- experiências físicas activas, correr, saltar, baloiçar, esconder, etc.;
- jogos colectivos onde se desenvolvem noções variadas: número, conjunto, espaciais, etc.;