IPG Politécnico da Guarda
Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

Curso de Especialização Tecnológica
em Acompanhamento de Crianças e Jovens

Tânia Lopes

Outubro | 2013

Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto

Instituto Politécnico da Guarda

Relatório de estágio

Tânia Lopes

Curso Especialização Tecnológico de Acompanhamento de Crianças e Jovens

Outubro de 2013

Instituto Politécnico da Guarda

Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto

Estágio de Acompanhamento de Crianças e Jovens

Jardim de Infância de S. Miguel da Guarda Gare

Tânia Marisa Martins Lopes

Outubro, 2013

Nesta vida, pode-se aprender três coisas de uma criança: estar sempre alegre, nunca ficar inativo e chorar com força por tudo o que se quer.

Autor: Paulo Leminski

Ficha de identificação

Instituição académica: Instituto Politécnico da Guarda

Curso: Acompanhamento de Crianças e Jovens

Nome do discente: Tânia Marisa Martins Lopes

Nº de aluno: 5007755

Morada: Rua Dr António Monteiro da Fonseca, Blo 2, 1º Dto

Localidade: Guarda, 6300 - 554

Local de Estágio: Jardim de Infância da Guarda Gare

Morada: Rua do Pina, 3

Localidade: Guarda, 6300-847

Data de início do estágio: 24 de junho de 2013

Data de fim do estágio: 8 de outubro de 2013

Tutor da instituição: Mariana da Silva Presa

Orientadora de estágio: Rosa Tracana

Duração do estágio: 24 de junho a 8 de outubro

Ano letivo: 2012/2013

Agradecimentos

Na fase final do curso de Acompanhamento de Crianças e jovens gostaria de agradecer a todas as pessoas que me acompanharam durante este ano de estudo, em especial àquelas que nesta fase final me ajudaram na concretização do estágio curricular e me apoiaram de forma incondicional, permitindo assim o meu sucesso na realização do mesmo.

Deixo um agradecimento especial à instituição por me ter proporcionada formação académica, Instituto Politécnico da Guarda – Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto.

Gostaria de agradecer à professora orientadora Rosa Tracana, que me orientou no estágio e todo o percurso escolar, tal como os outros professores que fizeram com que esta formação fosse possível com êxito.

Deixo também um agradecimento muito especial à instituição que me acolheu, me orientou e acima de tudo ajudou-me a realizar o estágio com secesso e com bom aproveitamento. Os elementos da instituição mostraram-se sempre disponíveis para me orientar.

Índice

Agradecimentos v

Resumo x

Introdução 11

Capítulo I - Contextualização da Instituição 12

1.Localização e caracterização 13

1.1. A Guarda e a instituição 14

1.2. Caracterização dos espaços da instituição 14

1.3. Estrutura administrativa 16

1.4. Estrutura Social 16

1.5. Atividades Anuais 17

1.6. Rotina da instituição 17

Capítulo II - Fundamentação teórica 18

2. Caraterização do público-alvo 19

2.1. A infância 19

2.2. As Necessidades Educativas Especiais 21

2.3. Perfil do Técnico Acompanhamento de Crianças e Jovens 22

Capítulo III - Estágio 23

3.Estágio 24

3.1. Descrição do projeto de estágio 24

3.1.1. Objetivos do estágio 24

3.1.2. Plano de atividades 25

3.1.3. Atividades Desenvolvidas 32

3.1.3.1. Atividade 1 – O pescador 33

3.1.3.2. Atividade 2 – Elefante colorido 33

3.1.3.3. Atividade 3 – A mensagem 33

3.1.3.4. Atividade 4 – Jogos de música 34

3.1.3.5. Atividade 5 – Os sinalizadores 34

3.1.3.6. Atividade 6 – Passar a bola 35

3.1.3.7. Atividade 7 – Macaquinho do chinês 35

3.1.3.8. Atividade 8 – Esconder a almofada 35

3.1.3.9. Atividade 9 – Mandar a almofada 36

3.1.3.10. Atividade 10 – Marcar a mão 36

3.2. Atividades do menino especial 36

3.2.1. Atividade 1 – Casa 37

3.2.2. Atividade 2 – Construção 37

3.2.3. Atividade 3 - Pintura 37

4. Reflexão final……...39

5.Bibliografia 40

6.Webgrafia 41

Apêndices 42

Anexos 60

Índice de figuras

Figura 1 – Mapa de localização do Jardim de Infância Guarda Gare……14

Figura 2 – Estrutura social do Jardim de Infância Guarda Gare……16

Lista de apêndices

Apêndice I – Cronogramas das atividades relativo ao mês de estágio

Apêndice II – Planificação das atividades

Resumo

O Curso de Especialização Tecnológica de Acompanhamento de Crianças e Jovens está inserido numa área social, que tem como intuito agir nas instituições que integram crianças jovens, estas poderão ser públicas ou privadas, as mais diversas instituições podem incluir crianças e jovens de risco.

Este curso é relevante, pois é uma mais-valia nas instituições, promove, estimula e canaliza a participação do individuo para que consiga o seu próprio desenvolvimento sociocultural.

Neste estágio trabalhei com crianças entre os 3 e os 6 anos de idade. Foram realizadas várias atividades, tais como: jogos de música, pois percebi que as crianças gostavam de dançar, também realizei pinturas, entre as quais a pintura da própria mão da criança, nas quais as crianças teriam que marcar a sua própria mão e imaginar o que lhes parecia, e assim desenvolver um desenho, entre outros jogos que proporcionavam uma coordenação motora.

As crianças adquiriram bem as regras e respeitaram-se uns aos outros na execução das atividades propostas, gostaram de realizar os vários jogos que selecionei para as respetivas idades.

Palavras-chave: Curso de Especialização Tecnológica; Acompanhamento de Crianças e Jovens; jardim de Infância; Crianças.

Introdução

O presente relatório insere-se no âmbito da unidade curricular Estágio, do curso de Especialização Tecnológica, tendo como objetivo a descrição do mesmo.

O percurso do estágio foi no Jardim de Infância Guarda Gare, a coordenadora do mesmo é a Educadora Mariana Presa.

Ao longo do percurso do estágio foram realizadas algumas atividades para as crianças entre os 3 e os 6 anos de idade. Não só foram realizadas atividades na Componente de Apoio à Família como também em sala de aula com a educadora. A Componente de Apoio à Família é um local onde as crianças, cujos pais trabalham muito cedo, ou não têm tempo de os ir buscar para almoço ou então saem depois das 16h, então as crianças vão para a componente fazer jogos e brincar livremente. Foi nesta componente que realizei a maior parte do meu estágio, onde coloquei em prática vários jogos, tendo em conta que o jogo é uma atividade lúdica onde a criança aprende a saber ganhar e a saber perder e o essencial é as mesmas relacionarem-se umas com as outras.

A instituição está bem organizada, é um local de afeto para as crianças, seja com problemas ou não. Toda a instituição tem estruturas e docentes para permitir um bom funcionamento da mesma.

O relatório está divido em três partes. A primeira parte está relacionada com a contextualização institucional, ou seja, a localização geográfica da instituição. A segunda parte é a fundamentação teórica, ou seja, caracteriza não só o público-alvo com quem trabalhei, mas também caracteriza o perfil de um técnico acompanhamento de crianças e jovens e por fim a terceira parte refere o processo de estágio, as atividades que foram desenvolvidas, os objetivos do estágio e o exemplo de uma criança com Necessidades Educativas Especiais, seguindo-se uma reflexão final.

Capítulo I

Contextualização da Instituição

1. Localização e caracterização

O Jardim de Infância da Guarda Gare (figura 1) situasse no concelho da Guarda, Rua do Pina - 6300-847 Guarda.

A cidade da Guarda é a capital do distrito, localiza-se a 1056 metros de altura no centro interior de Portugal Continental. A nível de altitude, é a mais alta do País e da Europa. O concelho da Guarda tem 701,28 Km² de área e cerca de 43 823 habitantes em 2010. O município é limitado, a nordeste pelo município de Pinhel, a leste por Almeida, a sueste pelo Sabugal, a sul por Belmonte e pela Covilhã, a oeste por Manteigas e por Gouveia, e a noroeste por Celorico da Beira.

Figura 1: mapa de localização do Jardim de Infância da Guarda Gare
(Fonte: https://maps.google.pt/)

1.1. A Guarda e a instituição

A cidade da Guarda é um local onde a população envelheceu muito nos últimos anos. Na instituição houve um decréscimo de crianças nos últimos anos letivos, ou seja, as crianças são cada vez menos, pois os pais optam por ter apenas um filho e esse aparece cada vez mais tarde.

A nível de instituições na cidade são cada vez mais o que dificulta a colocação das crianças no ensino público, para além deste facto, acontece que o público neste momento está a aceitar crianças da etnia cigana e os pais têm receio de colocar os filhos, pois esta etnia está bastante estereotipada.

1.2. Caracterização dos espaços da instituição

A instituição é dividida em quatro salas, cada sala é constituída por cerca de 15 a 20 crianças, essas mesmas crianças são acompanhadas pela educadora e por uma auxiliar.

A sala é constituída por crianças de várias idades, desde os três anos aos seis/sete anos de idade. A instituição encontra-se num só piso, o que é benéfico pois as crianças não têm probabilidade de cair em escadas.

As salas são constituídas por várias áreas para o desenvolvimento do cognitivo, da socialização, para adquirir técnicas, entre outras.

Uma das áreas mais importantes é as *construções*, pois permite um desenvolvimento social por parte das crianças, porque elas tendem em fazer construções em grupo, desenvolvem-se cognitivamente e começam a iniciar os cálculos matemáticos. Nesta área as crianças passavam muito tempo, faziam construções, cada um dava uma ideia e o resultado final é uma construção no qual podem ser peças umas em cima das outras mas para eles a construção era o que inicialmente propuseram, logo desenvolve também a imaginação, criatividade e a concentração, a partilha de ideias e a aceitação das mesmas.

Na *área da informática* é permitido o acesso aos computadores, e o conhecimento das novas tecnologias. Nos computadores eles limitavam-se a fazer jogos de números, das cores e puzzles. Neste campo a criança vai desenvolver aprendizagem dos números, e das cores, também vai aprender que um puzzle tem diversas formas de se fazer, pois um puzzle no computador desenvolve tanto ou mais que um puzzle que se pode fazer à mão. O grupo que eu estava a acompanhar ia para o computador, fazia um

jogo e saía ao fim de 5/10 minutos, pois preferiam estar em contacto uns com os outros ou a realizar um trabalho do que no computador, apesar da maioria ter acesso a computadores em casa então tem capacidade de mexer muito bem num computador. As crianças com mais dificuldades em manusear um rato de computador eram as que tinham menos posses económicas.

A *área da leitura* é um cantinho com almofadas altas, semelhantes a bancos, no qual as crianças então em roda e a professora está sentada numa cadeira com o livro na mão para que seja bem vista por todos. Neste cantinho a criança desenvolve o diálogo, a imaginação, a criatividade e melhora os conhecimentos dos temas abordados pela professora. Também desenvolve a memorização, pois é neste espaço que as crianças cantam músicas com gestos desenvolvendo a motricidade grossa, ou seja, mexer o corpo realizando exercício físico.

A *área da expressão plástica* permite o conhecimento de materiais, a criança pinta, cola, desenha com canetas e lápis de cores, fazem a picotagem e expõem os seus trabalhos na parede para os pais verem e saberem de certa forma o desenvolvimento dos seus filhos. Nesta zona da sala a criança desenvolve a motricidade fina, e aprende a realizar trabalhos coerentes para os pais terem orgulho e eles gostam de sentir esse orgulho.

A *área do faz de conta* é uma casinha das bonecas onde existe uma bancada, uma mesa e cadeiras, uma janela e um armário tudo em ponto pequeno para eles brincarem à sua maneira. Na bancada têm um alguidar, pratos e tachos, fruta, legumes e bolos de brincar à medida deles. Tem bebés e uma cama para os mesmos aqui fazem o que as mães fazem nas suas casas, cozinham, dão comer aos bebés, limpam o pó. No armário tem fatos para se mascararem e fingirem ser, por exemplo, enfermeiros, médicos, cozinheiros, professores tudo o que a imaginação lhes deixar. Aqui a criança põe em prática tudo o que vê no mundo dos adultos, num livro ou até uma cena apreciada na rua, começando assim a adquirir responsabilidades, fazem a experimentação de vários papéis o que ajuda no futuro a escolher o que poderá vir a ser. Também existe um fantocheiro e fantoches, aqui as crianças podem desenvolver uma história com os fantoches que têm.

Conclui-se que as crianças têm uma boa relação nas salas com as educadoras, sentem-se realizados e felizes, pois todos os dias aprendem e desenvolvem amizades.

1.3. Estrutura administrativa

A coordenadora da instituição é a educadora Mariana da Silva Presa, que tem como objetivo manter a mesma em ordem, coordenando as outras educadoras, as auxiliares de ação educativa, as animadoras e os funcionários. A instituição é pública, e está sob a alçada do Gabinete de Educação, cujo presidente é professor Segura e a responsável pela parte da Câmara deste Jardim é doutora Filomena Rebelo.

1.4. Estrutura Social

A instituição tem uma estrutura social, no qual existem funções que são atribuídas a várias pessoas. Este organograma está orientado de cima para baixo de forma a perceber o principal orientador da instituição aos funcionários.

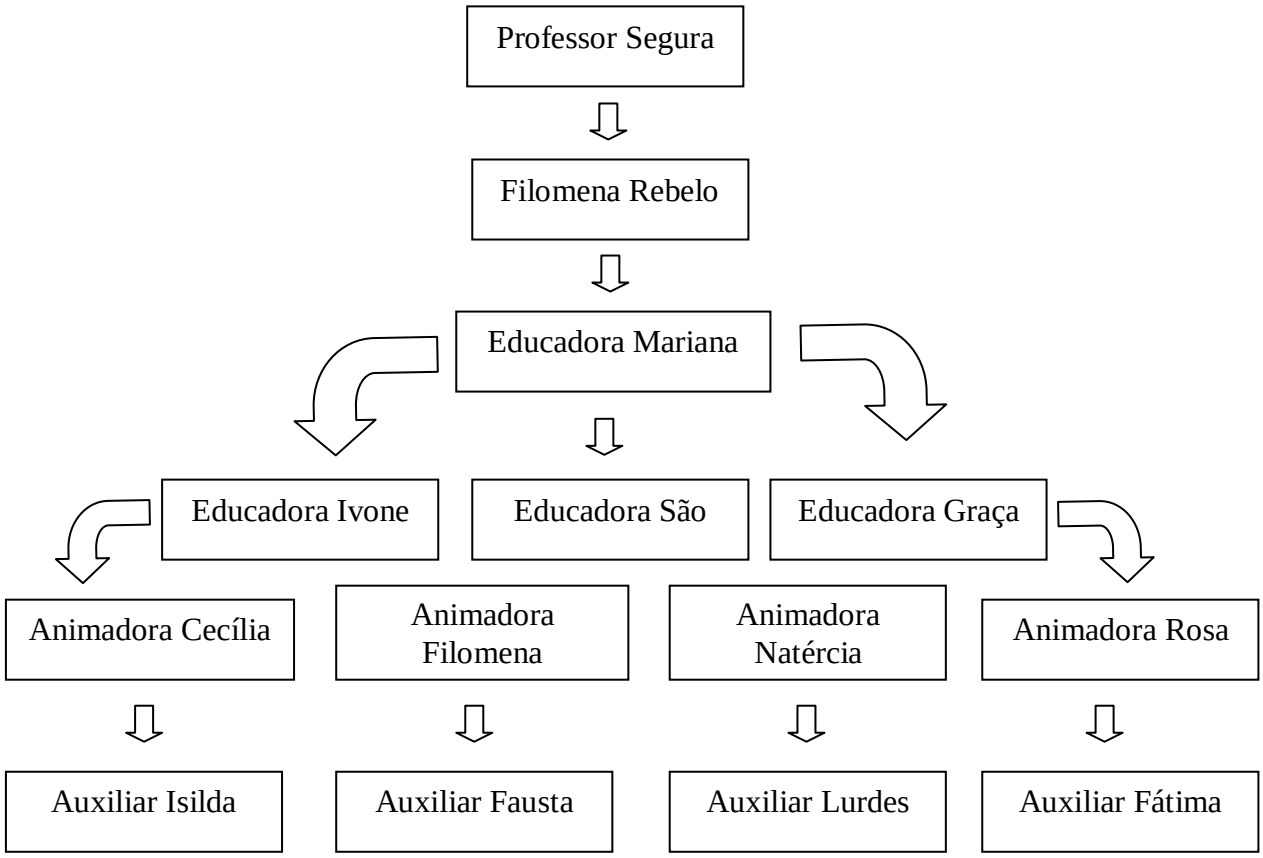

Figura 2: Estrutura social do Jardim de Infância da Guarda Gare

1.5. Atividades Anuais

Realizam-se várias atividades ao longo do ano lectivo. O Natal é uma época que todos gostam de festejar e num jardim, com crianças, deve haver a festa de natal onde se cantam músicas de natal e realizam pequenos teatros. Outra festa importante é dirigida aos finalistas, estes têm 5 e 6 anos de idade e é o termo de uma fase e início de outra. Estas cantam para os seus familiares, elaboram pequenos teatros e mostram que já estão preparados para o próximo desafio.

Os aniversários das crianças também são valorizados, pois as crianças fazem o bolo na instituição, os pais levam os ingredientes e a receita do bolo, o mesmo é feito pelo aniversariante.

Há outras festinhas que não podem passar despercebidas, como o Dia da Mãe, o Dia do Pai, a Páscoa e a entrada das estações do ano. Nestes dias as crianças executam pequenos presentes para levar para casa ou então cantam músicas alusivas à época em que se encontram.

1.6. Rotina da instituição

O Jardim de Infância abria as 7.40 e encerrava as 18.30. Das 7.40 até às 9.00 as crianças encontravam-se com as animadoras, depois iam para respetivas salas com as educadoras e auxiliares para a realização de atividades, aí permaneciam até à hora de almoço, das 12.00 às 14 horas. Neste horário as crianças encontravam-se com as animadoras. Como há quatro salas as crianças eram divididas em dois grupos, o grupo A almoçava das 12.00 às 13.00, nesta hora o grupo B ficava com as animadoras no salão para a realização de jogos, sendo então o grupo B almoçava das 13.00 às 14.00 e o grupo A encontrava-se no salão para realizarem jogos.

Às 14.00 as crianças regressavam às salas com as educadoras para a realização de atividades até as 16.00. A esta hora, as crianças iam lanchar com as animadoras. Das 16.00 às 18.30 era o prolongamento, e teriam de estar no salão até os seus pais saírem dos trabalho e os fossem buscar, neste tempo as crianças brincavam livremente.

Capítulo II

Fundamentação teórica

2. Caraterização do público-alvo

2.1. A infância

Segundo Marcelino de Sousa (2008) o desenvolvimento da Animação Infantil corresponde a uma necessidade básica sentida com o estabelecimento do regime democrático em Portugal, e que ganhou expressão como forma de Animação Socioeducativa. Teve como objetivo central complementar as funções cometidas, tradicionalmente, à escola, pela via da educação não formal. A ação de acompanhamento na infância foi traduzida na execução de programas lúdicos e formativos, que tiveram lugar em colónias de férias, em passeios e visitas de estudo, permitindo às crianças visitarem e conhecerem lugares diferentes das do seu local de residência.

O acompanhamento Infantil engloba um conjunto de atividades de carácter lúdico, passando pela realização de ações ligadas à expressão dramática, ao jogo, à expressão musical e à expressão plástica. Há um outro conjunto de atividades, fora do espaço educativo formal, que relaciona a envolvência da comunidade e da família com a vida.

Segundo Ana Calvo, *"a Animação Sociocultural na Infância mantém na sua forma de fazer os princípios próprios que a Animação Sociocultural defende e somente nos seus programas de intervenção, nas suas atividades e metodologias, encontraremos processos específicos e diferenciais, fruto, por um lado, do ajuste às características e necessidades dos grupos destinatários da sua ação, e por outro lado, da sua estreita relação com a pedagogia do ócio"* (1997: 209).

Uma criança é um ser humano no início de seu desenvolvimento. São chamadas recémnascidas do nascimento até ao mês de idade. Bebé, entre o segundo e o décimo-oitavo mês, e criança quando têm entre dezoito meses até doze anos de idade.

A infância é o período que vai desde o nascimento até aproximadamente aos 12 anos de vida de uma pessoa. É um período de grande desenvolvimento físico, marcado pelo gradual crescimento da altura e do peso da criança - especialmente nos primeiros três anos de vida e durante a puberdade. Mais do que isto, é um período onde o ser humano se desenvolve psicologicamente, envolvendo graduais mudanças no comportamento da pessoa e na adquisição das bases da sua personalidade

Do ponto de vista psicológico, o conceito de criança deve ser analisado segundo o contexto social e histórico em que a mesmo está inserida. Ser criança para muitos é

ser feliz, inocente, frágil entre outras características, mas essas características dependem do contexto em que a mesma está inserida. Não podemos definir infância, sem destacar onde a mesma está inserida, qual o ambiente e as pessoas que participam no seu desenvolvimento

Antes de se falar em conceito de criança, devemos analisar o contexto sócio histórico em que ela vive. O ambiente histórico e social age na criança e é diferente para todas, o conceito de criança não pode ser universal, temos que examinar o contexto social onde ela vive, só assim se pode determinar as características do que é ser criança. Segundo Piaget (1940 - 1945) as crianças desenvolvem-se segundo quatro estádios, o primeiro tem o nome de sensório-motor, depois é o estádio pré-operatório, o terceiro estádio é o operatório concreto e por fim vem o operatório-formal.

O segundo estádio é destinado às crianças entre os 2 e os 7 anos caracteriza-se, sobretudo, pela interiorização de esquemas de ação construídos no estádio anterior. A criança neste estádio é egocêntrica, só pensa nela própria e para ela é impossível colocar-se no lugar de outro, mesmo que seja abstratamente. Para a criança é difícil aceitar que certas coisas acontecem por acaso e então passa a fase dos "porquês? ". Começa a olhar para o global sem discriminar detalhes, e por fim deixa se levar pela aparência sem relacionar factos.

2.2. As Necessidades Educativas Especiais

No estágio que efetuei no Jardim de Infância contatei com uma criança com Necessidades Educativas Especiais. Esta mesma criança já tinha 7 anos de idade e por ter um problema que não estava devidamente diagnosticado a mãe achou que a criança deveria continuar mais um ano no Jardim de Infância as hipóteses da doença do menino era um tipo de autismo não identificado. Esta criança era diariamente medicada para se manter calmo ao longo do dia, para não bater em nenhum colega e também para se manter o máximo de tempo possível sozinho, apesar de precisar de acompanhamento permanente o fator principal era ele conseguir desenvolver atividades, jogos e danças sem que nenhum adulto estivesse sempre a chamar por ele para se portar bem.

Segundo Rafael Buatista (1997) as Necessidades Educativas Especiais sofreram alterações ao longo dos anos. Existem quatro fases distintas para a criança com Necessidades educativas Especiais. A primeira fase foi a Exclusão que aconteceu na antiguidade clássica e idade média, as crianças com deficiência eram mortas, atirando-as aos rios ou deixadas nas montanhas. Eram perseguidos, executados e julgados.

A segunda fase foi a Segregação, aconteceu entre os séculos XVII e o século XIX. Nesta fase as crianças eram consideradas perigosas para as outras, aqui houve uma preocupação com os mesmos, mas eram crianças institucionalizadas, ou andavam em escolas diferentes tendo em conta a classe social.

A terceira fase foi a Integração e aconteceu no século XX (anos 60 e 70). Nesta fase as crianças com deficiência começaram a ter os seus direitos de igualdade na educação entre outros direitos. Teria que haver professores para eles e projetos adaptados a eles. Apesar de estarem nas escolas com as outras crianças estavam em salas separadas.

A quarta e última fase foi a Inclusão que teve lugar na declaração de Salamanca em 1994, as escolas teriam que se adaptar às crianças com deficiência, deve ser inserida num ambiente normal sendo considerada uma criança “normal”.

A criança com Necessidades Educativas Especiais é aquela que advém de alguma dificuldade de aprendizagem que requeira uma medida educativa especial. Existem vários tipos de deficiência que implica diversos tipos de aprendizagem.

2.3. Perfil do Técnico Acompanhamento de Crianças e Jovens

Um técnico de acompanhamento de crianças e jovens é uma pessoa que respeita as normas do ambiente na instituição, a higiene das crianças e dos jovens, a segurança e o cuidado das mesmas durante as suas atividades, refeições e horas de repouso, vigiando e orientando comportamentos.

Um técnico deve ter o conhecimento de natureza científica, técnica e prática facilitadores de uma ação profissional integrada e participativa. Deve compreender as normas de funcionamento das instituições, com o objetivo a uma atuação pautada por princípios de rigor, segurança e de qualidade.

O técnico tem como função promover e dinamizar, livre e cooperativamente projetos e atividades socioeducativos, recreativos e de lazer, devidamente integrados nas dinâmicas das instituições e dos contextos em que cada um exerce a sua atividade profissional.

Deve auxiliar as crianças na construção de disposições para aprender e desenvolver atitudes e hábitos saudáveis, tais como, espirito de trabalho seja individualmente ou em grupo.

O trabalho em equipa com as pessoas da instituição também deve ser um fator enriquecedor da formação e da atividade profissional. Promover interações e relações de respeito mútuo não só com os membros da instituição bem como com os familiares das crianças.

Deve haver capacidade relacional, de comunicação e de equilíbrio emocional, fomentando um clima de convivência democrática. Assumir uma dimensão cívica e formativa inerente às exigências e deontológicas da atividade profissional,

Capítulo III

Estágio

3. Estágio

Na formação académica para além das atividades propostas também ajudei a auxiliar e a educadora nas mais diversas atividades e na rotina das crianças.

Apesar de inicialmente ser apenas observação ajudei a auxiliar na higienização das crianças, pois estas tinham horário para ir a casa de banho, e o horário era ir à casa de banho antes das refeições, ou seja antes do lanche da manhã, antes do almoço e antes do lanche da tarde.

Também passei a ajudar de forma gradual nas refeições, e na higiene das mãos e bocas depois das mesmas.

A cada dia que passava participava mais na rotina, passando a ajudar na execução das atividades que eram propostas pela educadora.

Com o passar do tempo na Componente de Apoio à Família foi-me permitido ir sozinha com as crianças à casa de banho, pois a casa de banho desta parte da instituição fica ao fundo do corredor e as crianças têm de ser acompanhadas.

3.1. Descrição do projeto de estágio

Durante o período de estágio foram muitas as atividades realizadas com as crianças. No entanto, nas primeiras três semanas, meramente observei as crianças que se encontravam na sala 2 e no salão, ajudando a educadora e as animadoras na higiene e na alimentação. Fui adquirindo o conhecimento de como a instituição funcionava, facilitando assim a minha aproximação com as crianças.

No percurso de estágio fui orientada por duas animadoras e uma educadora que me auxiliaram e visionaram as atividades e jogos que ia propondo.

3.1.1. Objetivos do estágio

Os objetivos do estágio foram colocar em prática o que fui aprendendo, para assim ganhar experiência e apreender novos conhecimentos e desenvolver diversas atividades, festas de épocas importantes, como por exemplo o aniversário, apresentar vídeos, coreografias e jogos que promovam o desenvolvimento de uma criança pessoal e socialmente.

Para uma melhor organização deste relatório, executei quatro cronogramas respetivos a cada mês de estágio (junho, julho, setembro e outubro).

Com estes cronogramas pretende-se dar a entender o que se faz na instituição (ver apêndice 1).

3.1.2. Plano de atividades

Atividades	Objetivos	Conteúdos	Material
O pescador	✓ Aperfeiçoar a contagem dos números; ✓ Desenvolvimento da motricidade grossa; ✓ Promove a coordenação; ✓ Desenvolve a imaginação.	O jogo do pescador consiste numa roda com dois elementos, esses não a "rede" e os outros elementos são os "peixinhos". São escolhidos dois elementos para formar a rede, e têm de escolher um número até quinze. Os "peixinhos" que inicialmente estavam afastados, enquanto os elementos da roda estão a contar têm de passar por baixo da mesma. Quando os elementos da roda chegarem ao número que primeiramente escolheram baixam-se apanhando um ou mais "peixinhos", juntando se estes à rede, fazendo-	Não possui

		a aumentar. O último "peixinho" se não for apanhado ganha.	
Elefante Colorido	✓ Conhecimento das cores; ✓ Desenvolvimento da motricidade grossa; ✓ Promove a coordenação.	O jogo consiste em um adulto dizer "Elefante colorido!" as crianças teriam de perguntar "De que cor?" e eu enquanto adulta teria de dizer uma cor. As crianças teriam de olhar em seu redor e encontrar a cor que dissera, tocando-lhe com um dedo. O jogo terminava quando as crianças tinham tocado nas cores todas.	Não possui
A Mensagem	✓ Desenvolvimento da atenção; ✓ Desenvolvimento da concentração; ✓ Desenvolvimento da imaginação;	As crianças têm de formar uma roda e escolher uma criança para iniciar o jogo. Essa criança deve escolher um nome da animal e dizer à criança que está no seu lado direito em voz baixa, essa por sua vez passa a mensagem e assim sucessivamente. Quando chegar ao último elemento, este deve dizer em voz alta e perceberem se o resultado foi o que	Não possui

		inicialmente foi dito ou não.	
Jogos de música	✓ Desenvolvimento de coordenação; ✓ Desenvolvimento da motricidade grossa; ✓ Desenvolvimento da interação grupal; ✓ Desenvolvimento da capacidade de audição.	Com a música a tocar as crianças devem dançar seguindo o ritmo da música. Quando a música parasse as crianças tinham de: entrar para dentro do quadrado, feito com cordas no chão; sentar no chão; colocar as mãos no chão; com as mãos formar um chapéu na cabeça; fazer de estátua, ficando imoveis. Quando a música parasse se eles não cumprissem as regras perdiam, o último em jogo ganha.	• Cordas; • Um objeto comprido; • Rádio; • CD
Os sinalizadores	✓ Desenvolvimento da interação grupal; ✓ Promover o "Saber ganhar, Saber perder"; ✓ Desenvolvimento da motricidade grossa.	Com sinalizadores espalhados pelo chão, são escolhidos ao acaso três crianças de cada vez. É-lhes dado um minuto para apanharem o máximo de sinalizadores todos. A criança que apanhar menos sinalizadores sai, ficando só duas crianças. Deve-se	• Quarenta e quatro sinalizadores de várias cores

		espalhar novamente os sinalizadores pelo salão e ficam as duas crianças finalistas do jogo. Têm um minuto para apanhar os sinalizadores, a criança que tiver mais sinalizadores ganha o jogo.	
Passar a bola	✓ Desenvolvimento da motricidade grossa; ✓ Promove o gosto pela atividade física; ✓ Desenvolve a coordenação; ✓ Desenvolve a concentração e atenção.	Com as crianças a formarem duas filas, ambas dirigidas num só sentido e uma bola em cada fila, a bola deve estar na mão do elemento que está à frente. O objetivo e passar a bola para trás; por cima da cabeça; ou para os lados (esquerda ou direita). Quando a mesma chega ao último elemento de cada fila, esse deve vir para a frente da fila e voltar a passar a bola para trás. O jogo é dado como terminado quando o elemento que estava à frente voltar para a frente. A fila que primeiro atingir este	• Uma bola

		objetivo ganha.	
Macaquinho do chinês	✓ Desenvolver a capacidade de reação; ✓ Dar a conhecer jogos tradicionais.	É escolhido um elemento para ficar numa ponta de uma sala, os restantes devem estar no outro lado da sala horizontalmente. A criança que está sozinha deve virar-se para a parede e dizer "Macaquinho do chinês!", enquanto isso as outras devem andar ou correr em direção à parede. Quando a criança acabar de dizer esta frase vira-se para o grupo que se encontra atrás dele, se ver alguém a mexer-se deve-o mandar para trás se não vira-se novamente para a parede e volta a dizer esta frase. O jogo termina quando uma das crianças chegar à parede e fica ela a dizer "Macaquinho do chinês!"	Não possui

Esconder a almofada	✓ Desenvolver a atenção; ✓ Promover a concentração;	Em grupos de três as crianças são levadas para fora do salão. Escondem-se oito almofadas pelo salão. As crianças que saíram são convidadas a entrar novamente no salão e devem encontrar as almofadas. A criança que encontrar mais almofadas ganha.	• Almofadas pequenas
Mandar a almofada	✓ Desenvolvimento do trabalho em grupo; ✓ Desenvolvimento da motricidade Grossa; ✓ Desenvolvimento da interação grupal.	Com uma corda a dividir o salão e 10 almofadas em cada lado da corda, são escolhidas duas crianças para cada lado da corda, é-lhes dado dois minutos para mandarem as almofadas para o lado contrário da corda. Depois do tempo acabar contam-se as almofadas que estão dos dois lados, ganha quem tiver menos almofadas.	• Almofadas pequenas • Uma corda

Marcar a mão	✓ Desenvolvimento da motricidade fina; ✓ Desenvolvimento da imaginação.	A criança individualmente escolhe uma cor, pinta-se a mão da mesma e depois marca-se a mão na folha. Depois da tinta seca a criança deve pensar e dizer o que parece a sua mão na folha e desenvolver esse pensamento, pintando com lápis de cor.	• Tintas; • Folhas brancas; • Lápis de carvão; • Lápis de cor.
Casa	✓ Desenvolvimento da motricidade fina; ✓ Desenvolvimento da imaginação; ✓ Desenvolvimento da concentração; ✓ Desenvolvimento da atenção; ✓ Desenvolvimento da paciência.	Inicialmente é dado folhas de revistas para a criança cortar, posteriormente é-lhe dado uma folha branca para colar o que cortou, teria de formar uma casa, uma árvore, nuvens e sol. Deve desenhar a cabeça de uma pessoa e formar o corpo com os pedaços de revista cortados.	• Folhas de revista; • Tesoura; • Cola; • Folha branca; • Lápis de carvão.

Construção	✓ Desenvolvimento da concentração; ✓ Desenvolvimento da imaginação; ✓ Conhecimento de novas formas de fazer uma construção.	Deve-se dar legos à criança legos e ensinar-lhe a fazer um túnel. Depois da construção finalizada a criança recebe uma bola e terá de fazer o que acha correto. A sua reação foi passar a bola pelo túnel diversas vezes.	• Legos; • Bola pequena.
Pintura	✓ Desenvolvimento da motricidade fina; ✓ Desenvolvimento da imaginação; ✓ Desenvolvimento da concentração.	Com uma folha grande e tintas a criança deve desenhar com um pincel uma casa, uma árvore e o sol. No fim deve falar sobre o que fez.	• Tintas: • Folha branca grande.

3.1.3. Atividades Desenvolvidas

As crianças do Jardim de Infância de S. Miguel têm idades compreendidas entre os 3 e os 6 anos. Nesta fase, a criança passa por transformações importantes a nível de desenvolvimento físico, cognitivo, linguagem, psicológico, expressão emocional e aptidões sociais. Todas as atividades têm uma planificação que se encontra nos apêndices (ver apêndice 2).

3.1.3.1. Atividade 1 – O pescador

Este jogo pretende desenvolver a aprendizagem dos números e a rapidez.

A dinâmica iniciava com dois elementos a darem as mãos, o grupo restante permanecia longe da roda. Estes teriam de escolher um número até quinze e contar entre si. De seguida a contagem começava em voz alta e os outros elementos teriam de passar por baixo do círculo formado, quando chegassem ao número escolhido anteriormente os elementos da roda teriam que se baixar e apanhar um ou mais elementos que tivessem a passar por baixo. O/ou os elementos apanhados teriam de ir para a roda, alargando assim a mesma. E joga se assim até ao fim, o último elemento a ser apanhado ganha.

Reflexão: as crianças aceitaram bem este jogo, realizando-o com sucessor. Os mais novos como não percebiam bem o jogo inicialmente apenas imitavam os mais velhos, sendo a aprendizagem por observação.

3.1.3.2. Atividade 2 – Elefante colorido

Com este jogo pretende-se que as crianças aprendam as cores.

Eu como acompanhante das crianças teria de dizer "Elefante colorido" e as crianças perguntavam "De que cor?" e eu dizia uma cor e as crianças teriam de encontrar essa cor e tocar nela. O jogo acabava quando se tivesse dito as cores todas e perceber se as crianças aprenderam ou não ou então sabiam as cores.

Reflexão: neste jogo as crianças perceberam de imediato o que era necessário dizer e teriam de ouvir para assim tocar na cor certa. Aceitaram bem este jogo, e realizaram-no com êxito.

3.1.3.3. Atividade 3 – A mensagem

Este jogo tem como objetivo desenvolver a atenção e a linguagem.

Com o grupo em roda escolhia-se um elemento para iniciar o jogo dizendo ao ouvido do elemento que se encontra à sua direita um nome de animal e o nome do animal teria de passar até ao último elemento da roda, esse teria de dizer em voz alta e perceber se a palavra teria chegado certa ou errada. Se acerta continuavam o jogo

dizendo vários nomes de animais se errada perceber quem é que não percebia a palavra e porquê.

Reflexão: neste jogo as crianças tiveram alguma dificuldade, pois a fala deles com 3 e 4 anos é muito limitada e a mensagem chegava ao fim um pouco distorcida.

3.1.3.4. Atividade 4 – Jogos de música

Este jogo pretende desenvolver a agilidade e capacidades motoras, assim como a interação social.

É ao som de música que as crianças têm de dançar à volta do salão consoante o ritmo da música. Quando a música parasse as crianças teriam de fazer o que eu anteriormente dissera (por as mãos no chão; sentar no chão; fazer de estátua; por as mãos na cabeça em forma de triangulo, fazendo de chapéu; com cordas no chão, formando um quadrado as crianças dançavam fora dele e quando a música parrasse teriam de entrar para o quadrado; passar o pau, a criança que ficava com o pau quando a música parasse perdia). O último a cumprir o objetivo saia do jogo, saindo um elemento de cada vez a criança que conseguisse ficar mais tempo sem perder ganhava o jogo.

Reflexão: este foi dos jogos que mais sucesso teve, pois eles gostavam de dançar e tinham uma motricidade grossa bastante desenvolvida, foi dos jogos que mais tempo durava, pois eles pediam sempre mais.

3.1.3.5. Atividade 5 – Os sinalizadores

Esta dinâmica promove o desenvolvimento da motricidade grossa e interação social.

Com os 44 sinalizadores espalhados pelo chão do salão. Escolhem-se 3 elementos de cada vez e têm de apanhar o máximo de sinalizadores, quem apanhar menos sai do jogo ficando só dois elementos, espalhando novamente os sinalizadores as duas crianças finalistas no jogo tem de apanhar o máximo de sinalizadores aquele que apanhar mais ganha.

Reflexão: este jogo foi realizado com facilidade, pois as crianças gostavam de fazer competições e gostavam de torcer uns pelos outros.

3.1.3.6. Atividade 6 – Passar a bola

Este jogo estimula a concentração e atenção, desenvolve a motricidade grossa.

Com as crianças divididas em duas filas todas dirigidas para um só sentido e uma bola em cada fila, quem tem a bola é o primeiro elemento. O objetivo é passar a bola para trás (por cima da cabeça; entre as pernas; para os lados, direito ou esquerdo) quando chega ao último elemento, o mesmo deve vir para a frente e passar a bola para trás. Quando o elemento que inicialmente estava à frente voltar a estar a frente o jogo está finalizado. A fila que acabar primeiro ganha.

Reflexão: neste jogo sugiram algumas dificuldades porque os mais novos não gostavam de seguir regras e quando apanhavam a bola não faziam o que lhes era pedido.

3.1.3.7. Atividade 7 – Macaquinho do chinês

Sensibilizar os alunos para o conhecimento e prática de alguns jogos tradicionais infantis.

Este jogo tem a seguinte disposição: uma fila horizontal ao fundo do salão e um elemento no outro lado da sala. A criança está direcionada para a parede e diz "1,2,3 macaquinho do chinês!" enquanto isso as outras crianças têm de se chegar à frente. Quando acabar de dizer estas palavras vira-se e observa quem está parado ou a mexer, se estiver a mexer terá de voltar para o fundo do salão. Deve repetir esta frase várias vezes até que um dos elementos chegue ao outro lado da sala, e quando isso acontecer é ele que fica a dizer "1,2,3 macaquinho do chinês!" e assim sucessivamente.

Reflexão: este jogo foi fácil para as crianças porque a maioria já conheciam as regras do mesmo e gostavam de o executar com os colegas do grupo.

3.1.3.8. Atividade 8 – Esconder a almofada

Este jogo desenvolve a atenção e a concentração.

São escolhidos aleatoriamente 4 crianças para sair do salão, depois escondem-se 8 almofadas. As crianças que anteriormente saíram do salão entram e têm de encontrar as almofadas. A criança que encontrar mais almofadas ganha o jogo.

Reflexão: neste jogo as crianças teriam de estar com especial atenção e uma grande parte das crianças, principalmente os mais novas não queriam estar a jogar e sim brincar.

3.1.3.9. Atividade 9 – Mandar a almofada

Este jogo auxilia na cooperação e interação social.

Com uma corda divide-se e sala e com 20 almofadas, 10 em cada lado da corda, devem estar duas crianças de um lado da corda e outras duas do outro lado da corda, formando equipas de 2 elementos. Em 30 segundos devem mandar as almofadas para o outro da corda, depois desse tempo o grupo que tiver menos almofadas ganha.

Reflexão: neste jogo as crianças aceitaram com facilidade, pois tinham interação grupal

3.1.3.10. Atividade 10 – Marcar a mão

Este jogo tem como objetivo desenvolver a motricidade fina e a imaginação.

Com tintas de várias cores as crianças escolhem a cor preferida e marca a mão numa folha branca, posteriormente a criança deve pensar e dizer o que a sua mão parece na folha e transformá-la como tal com lápis de carvão e lápis de pintar.

Reflexão: as crianças gostaram de realizar esta tarefa e respeitaram a vez uns dos outros e tiveram êxito.

3.2. Atividades do menino especial

Tendo contacto com uma criança com Necessidades Educativas Especiais, coube-me também a função de lhe proporcionar atividades que se adaptassem às necessidades dele. A doença do "João" não está devidamente diagnosticada, os médicos dizem que tem um problema, mas ainda não fizeram o diagnóstico.

Segundo Madureira e Leite, (2003; p.31) as Necessidades Educativas Especiais referem-se a *"(...) populações que devido a fatores de cariz sociocultural e/ou diferenças linguísticas estão ou podem estar em risco de insucesso escolar (...); situações que embora graves em termos de deficiência podem não ter qualquer consequência no processo e progresso educativo do aluno, exigindo apenas um amplo serviço de apoio no sentido de facilitar o acesso ao curriculum escolar; necessidades*

educativas especiais, definindo-se estas como situações onde são evidentes dificuldades na aprendizagem, ou seja em aceder ao curriculum oferecido pela escola, exigindo um atendimento especializado, de acordo com as características especificas do aluno."

3.2.1. Atividade 1 – Casa

Esta atividade tem como objetivo desenvolver a motricidade fina.

Numa fase inicial é dada à criança folhas de revistas e uma tesoura, a mesma entende que é para cortar como lhe der mais jeito. Depois é-lhe dada uma folha de cor amarela e com os pedaços que cortou deve fazer a construção de uma casa (a casa deve ter as devidas paredes, porta, janela e chaminé), uma árvore (o tranco e a copa), nuvens e um sol, posteriormente deve desenhar a cabeça de uma pessoa e colar pedaços de revista formando o resto do corpo.

Reflexão: a criança realizou a tarefa com alguma dificuldade, precisava que alguém lhe dissesse o que tinha que fazer a seguir, e necessitava de ajuda para recortar nos riscos pretendidos.

3.2.2. Atividade 2 – Construção

Neste jogo a criança desenvolve o raciocínio lógico.

Deve fazer uma construção e na construção deve acrescentar um túnel. Depois disto realizado é dada à criança uma bola para perceber o que ela faz com a mesma. Esta passou a bola várias vezes seguidas no túnel, e só parou quando a bola lhe foi retirada. Na execução desta atividade a criança encontrava-se sozinha comigo no salão, pois é um espaço sossegado para ele realizar este tipo de atividades.

Reflexão: esta tarefa foi realizada com ajuda, mas com bastante sucesso, aceitava bem ajuda e dizia qual era o seu objetivo.

3.2.3. Atividade 3 - Pintura

Desenvolvimento da motricidade fina.

Nesta tarefa a criança tem uma folha de tamanho grande, colocam-se tintas na mesa, a criança deve agarrar nos pinceis e pintar, depois de pintar com uma determinada cor deve colocar o pincel no local correspondente.

A execução do desenho passar por fazer uma casa, um sol e uma árvore, no fim deve escrever o seu nome.

Reflexão: a pintura foi executada com êxito, precisou de alguém ao pé dele, mas sem ajuda na realização do desenho.

4. Reflexão final

Esta formação profissional foi muito diversificado, são três meses de estágio, de certa forma complicados, vamos para um mundo que mal conhecemos. As crianças inicialmente chegavam ao pé de mim, perguntavam-me o nome, depois iam logo brincar sem que eu conseguisse dizer alguma coisa, mas com o tempo as crianças habituaram-se à minha presença e começaram a pedir-me para as levar ao WC ou então fazer um jogo com elas.

Inicialmente foi apenas observação e ajuda na higienização e alimentação, mais tarde comecei a realizar jogos, na generalidade todas as crianças aceitaram bem as atividades que lhes proponha.

As maiores dificuldades foram nos primeiros dias, pois havia meninos que andavam sempre ao colo da educadora ou da auxiliar, na refeição, os mesmos tinham outra alimentação. Também me custou ao início por causa do horário, primeiro estava com a educadora e depois ia com as animadoras para o refeitório, mas com o tempo habituei-me a esse funcionamento.

Uma outra dificuldade sentida na instituição foi quando me colocaram com uma criança com Necessidades Educativas Especiais, pois nunca tinha estado com ninguém como a tal criança. Era uma criança complicada, para além de não se saber ao certo qual era a doença que possuía como por vezes estava calmo e submisso e de repente ficava nervoso e começava a bater, podia bater a uma criança como à auxiliar ou a mim sem qualquer justificativa. Passado dois/três dias eu conseguia prever quando ele iria fazer uma “maldade”, comecei a perceber o que o acalmava e dei conta que a criança se adaptara a mim. Acompanhei-o a tempo inteiro e foi gratificante, pois criaram-se laços com a criança.

Gostei desta experiência, foi mais uma viagem para a aprendizagem de lidar com situações diferentes no dia-a-dia.

5. Bibliografia

- BAUTISTA, Rafael (1997); *Necessidades Educativas Especiais;Dinalivro; Portugal.*

- CALVO, Ana (1997), "Animação Sociocultural na infância. A educação nos tempos livres" in TRILLA, Jaume (coord), Animação Sociocultural: teorias, programas e âmbitos, Lisboa: Instituto Piaget, pp. 207-217

- LOPES, Marcelino de Sousa (2008); *Animação Sociocultural em Portugal*; 2ª edição; Amarante;

- LEMINSKI, Paulo (2004); *A Veia do Poeta*; blog de Mafalda Crescida; Brasil;

- MADUREIRA, Isabel; LEITE, Teresa (2003); Necessidades Educativas Especiais, Universidade Aberta, p.31.

6. Webgrafia

http://www.joaodedeus.pt/curso/index.asp?id_cnt=67 (consultado em 11 de outubro de 2013)

http://www.mun-guarda.pt/fotos2/Executivo/Outros/PE_Guarda.pdf (Consultado em 22 de outubro de 2013)

http://www.mun-guarda.pt/index.asp?idedicao=51&idSeccao=577&Action=seccao (Consultado em 22 de outubro de 2013)

PIAGET, Jean (1940-1945); *Etapas do Desenvolvimento Humano;* blog Psicologia Académica; Portugal.

Apêndices

Apêndice I – Cronogramas

Horário	Mês de junho (Dia)				
	24	25	26	27	28
7:40					
9:00					
10:00					
11:00					
12:00					
13:00					
14:00					
15:00					
16:00					
17:00					
18:00					
18:30					

Tempo de observação	
Tempo de almoço	
Ausência do serviço	

Quadro I - Cronograma das atividades relativas ao mês de junho

Horas	Mês de julho (Dia)																													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
7:40																															
9:00																															
10:00																															
11:00																															
12:00																															
13:00																															
14:00																															
15:00																															
16:00																															
17:00																															
17:30																															
18:00																															
18:30																															

Fins-de semana	
Tempo de observação	
Tempo de almoço	
Ausência do serviço	
Tempo de atividades	
Observação das crianças nas atividades livres	

Quadro II - Cronograma das atividades relativas ao mês de julho

Horas	Mês de setembro (Dia)																														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
7:40																															
9:00																															
10:00																															
11:00																															
12:00																															
13:00																															
14:00																															
15:00																															
16:00																															
17:00																															
17:30																															
18:00																															
18:30																															

Fins-de semana	
Tempo de observação	
Tempo de almoço	
Ausência do serviço	
Tempo de atividades	
Observação das crianças nas atividades livres	
Ajuda nas atividades da educadora	

Quadro III - Cronograma das atividades relativas ao mês de setembro

Horas	Mês de outubro (Dia)							
	1	2	3	4	5	6	7	8
7:40								
9:00								
10:00								
11:00								
12:00								
13:00								
14:00								
15:00								
16:00								
17:00								
17:30								
18:00								
18:30								

Fins-de semana	
Tempo de observação	
Tempo de almoço	
Ausência do serviço	
Tempo de atividades	
Observação das crianças nas atividades livres	
Ajuda nas atividades da educadora	

Quadro IV - Cronograma das atividades relativas ao mês de outubro

Apêndice II – Planificação de atividades

Dia da atividade – 16 de julho

Jogo	O pescador
Objetivos	- Aperfeiçoar a contagem dos números; - Desenvolvimento da motricidade grossa; - Promove a coordenação; - Desenvolve a imaginação.
Duração	Trinta minutos
Material	Não possui
Descrição	O jogo do pescador consiste numa roda com dois elementos, esses não a "rede" e os outros elementos são os "peixinhos". São escolhidos dois elementos para formar a rede, e têm de escolher um número até quinze. Os "peixinhos" que inicialmente estavam afastados, enquanto os elementos da roda estão a contar têm de passar por baixo da mesma. Quando os elementos da roda chegarem ao número que primeiramente escolheram baixam-se apanhando um ou mais "peixinhos", juntando se estes à rede, fazendo-a aumentar. O último "peixinho" se não for apanhado ganha.

Dia da atividade – 24 de julho

Jogo	Elefante Colorido
Objetivos	- Aprendizagem das cores - Desenvolvimento da motricidade grossa - Promove a coordenação
Duração	Quarenta minutos
Material	Não possui
Descrição	O jogo consiste em um adulto dizer "Elefante colorido!" as crianças teriam de perguntar "De que cor?" e eu enquanto adulta teria de dizer uma cor. As crianças teriam de olhar em seu redor e encontrar a cor que dissera, tocando-lhe com um dedo. O jogo terminava quando as crianças tinham tocado nas cores todas.

Dia da atividade – 3 de julho

Jogo	A Mensagem
Objetivos	- Desenvolvimento da atenção; - Desenvolvimento da concentração; - Desenvolvimento da imaginação;
Duração	Vinte e cinco minutos
Material	Não possui
Descrição	As crianças têm de formar uma roda e escolher uma criança para iniciar o jogo. Essa criança deve escolher um nome da animal e dizer à criança que está no seu lado direito em voz baixa, essa por sua vez passa a mensagem e assim sucessivamente. Quando chegar ao último elemento, este deve dizer em voz alta e perceberem se o resultado foi o que inicialmente foi dito ou não.

Dia da atividade – vários dias

Jogo	Jogos de música
Objetivos	- Desenvolvimento de coordenação; - Desenvolvimento da motricidade grossa; - Desenvolvimento da interação grupal; - Desenvolvimento da capacidade de audição.
Duração	Cinquenta minutos
Material	- Cordas; - Um objeto comprido; - Rádio; - CD
Descrição	Com a música a tocar as crianças devem dançar seguindo o ritmo da música. Quando a música parasse as crianças tinham de: entrar para dentro do quadrado, feito com cordas no chão; sentar no chão; colocar as mãos no chão; com as mãos formar um chapéu na cabeça; fazer de estátua, ficando imoveis. Quando a música parasse se eles não cumprissem as regras perdiam, o último em jogo ganha.

Dia da atividade – 19 de setembro

Jogo	Os sinalizadores
Objetivos	- Desenvolvimento da interação grupal; - Promover o "Saber ganhar, Saber perder"; - Desenvolvimento da motricidade grossa.
Duração	Trinta minutos
Material	- Quarenta e quatro sinalizadores de várias cores
Descrição	Com sinalizadores espalhados pelo chão, são escolhidos ao acaso três crianças de cada vez. É-lhes dado um minuto para apanharem o máximo de sinalizadores todos. A criança que apanhar menos sinalizadores sai, ficando só duas crianças. Deve-se espalhar novamente os sinalizadores pelo salão e ficam as duas crianças finalistas do jogo. Têm um minuto para apanhar os sinalizadores, a criança que tiver mais sinalizadores ganha o jogo.

Dia da atividade – 26 de setembro

Jogo	Passar a bola
Objetivos	- Desenvolvimento da motricidade grossa; - Promove o gosto pela atividade física; - Desenvolve a coordenação; - Desenvolve a concentração e atenção.
Duração	Cinquenta minutos
Material	- Uma bola
Descrição	Com as crianças a formarem duas filas, ambas dirigidas num só sentido e uma bola em cada fila, a bola deve estar na mão do elemento que está à frente. O objetivo e passar a bola para trás; por cima da cabeça; ou para os lados (esquerda ou direita). Quando a mesma chega ao último elemento de cada fila, esse deve vir para a frente da fila e voltar a passar a bola para trás. O jogo é dado como terminado quando o elemento que estava à frente voltar para a frente. A fila que primeiro atingir este objetivo ganha.

Dia da atividade – 27 de setembro

Jogo	Macaquinho do chinês
Objetivos	- Desenvolver a capacidade de reação; - Dar a conhecer jogos tradicionais.
Duração	Trinta minutos
Material	Não possui
Descrição	É escolhido um elemento para ficar numa ponta de uma sala, os restantes devem estar no outro lado da sala horizontalmente. A criança que está sozinha deve virar-se para a parede e dizer "Macaquinho do chinês!", enquanto isso as outras devem andar ou correr em direção à parede. Quando a criança acabar de dizer esta frase vira-se para o grupo que se encontra atrás dele, se ver alguém a mexer-se deve-o mandar para trás se não vira-se novamente para a parede e volta a dizer esta frase. O jogo termina quando uma das crianças chegar à parede e fica ela a dizer "Macaquinho do chinês!"

Dia da atividade – 1 de outubro

Jogo	Esconder a almofada
Objetivos	- Desenvolver a atenção; - Promover a concentração;
Duração	Quarenta e cinco minutos
Material	- Almofadas pequenas
Descrição	Em grupos de três as crianças são levadas para fora do salão. Escondem-se oito almofadas pelo salão. As crianças que saíram são convidadas a entrar novamente no salão e devem encontrar as almofadas. A criança que encontrar mais almofadas ganha.

Dia da atividade – 3 de outubro

Jogo	Mandar a almofada
Objetivos	- Desenvolvimento do trabalho em grupo; - Desenvolvimento da motricidade Grossa; - Desenvolvimento da interação grupal.
Duração	Quarenta e cinco minutos
Material	- Almofadas pequenas - Uma corda
Descrição	Com uma corda a dividir o salão e 10 almofadas em cada lado da corda, são escolhidas duas crianças para cada lado da corda, é-lhes dado dois minutos para mandarem as almofadas para o lado contrário da corda. Depois do tempo acabar contam-se as almofadas que estão dos dois lados, ganha quem tiver menos almofadas.

Dia da atividade – 4 de outubro

Jogo	Marcar a mão
Objetivos	- Desenvolvimento da motricidade fina; - Desenvolvimento da imaginação.
Duração	Cinquenta minutos
Material	- Tintas; - Folhas brancas; - Lápis de carvão; - Lápis de cor.
Descrição	A criança individualmente escolhe uma cor, pinta-se a mão da mesma e depois marca-se a mão na folha. Depois da tinta seca a criança deve pensar e dizer o que parece a sua mão na folha e desenvolver esse pensamento, pintando com lápis de cor.

Atividades da criança com Necessidades Educativas Especiais

Dia da atividade – 2 de outubro

Jogo	Casa
Objetivos	- Desenvolvimento da motricidade fina; - Desenvolvimento da imaginação; - Desenvolvimento da concentração; - Desenvolvimento da atenção; - Desenvolvimento da paciência.
Duração	Trinta minutos
Material	- Folhas de revista; - Tesoura; - Cola; - Folha branca; - Lápis de carvão.
Descrição	Inicialmente é dado folhas de revistas para a criança cortar, posteriormente é-lhe dado uma folha branca para colar o que cortou, teria de formar uma casa, uma árvore, nuvens e sol. Deve desenhar a cabeça de uma pessoa e formar o corpo com os pedaços de revista cortados.

Dia da atividade – 4 de outubro

Jogo	Construção
Objetivos	- Desenvolvimento da concentração; - Desenvolvimento da imaginação; - Conhecimento de novas formas de fazer uma construção.
Duração	Trinta minutos
Material	- Legos; - Bola pequena.
Descrição	Deve-se dar legos à criança legos e ensinar-lhe a fazer um túnel. Depois da construção finalizada a criança recebe uma bola e terá de fazer o que acha correto. A sua reação foi passar a bola pelo túnel diversas vezes.

Dia da atividade – 7 de outubro

Jogo	Pintura
Objetivos	- Desenvolvimento da motricidade fina; - Desenvolvimento da imaginação; - Desenvolvimento da concentração.
Duração	Trinta minutos
Material	- Tintas: - Folha branca grande
Descrição	Com uma folha grande e tintas a criança deve desenhar com um pincel uma casa, uma árvore e o sol. No fim deve falar sobre o que fez.

Anexos

Anexo1 – Fotografias

Figura 1 – Entrada da instituição

Figura 2 – Estantes com livros infantis

Figura 3 – Corredor

Figura 4 – WC direcionadas à Componente de Apoio à Família

Figura 5 – WC das salas

Figura 6 – refeitório

Figura 7 – Parque infantil da instituição