



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

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

Curso de Especialização Tecnológica
em Acompanhamento de Crianças e Jovens

Ana Rita Santos Susana

setembro | 2015





Instituto Politécnico da Guarda

Escola Superior de Educação Comunicação e Desporto

Relatório de Estágio

Campo de Férias Tempo de Aventura- Cadaval

**Relatório para a obtenção do diploma do Curso Especialização Tecnológica em
Acompanhamento de Crianças e Jovens**

Ana Rita Santos Susana

setembro de 2015

Ficha de Identificação

Discente: Ana Rita Santos Susana

Nº: 5008389

Morada: Rua Fernando Pessoa lote 152 rch/drt, 6230-479, Fundão

E - mail: ritasantos_95@hotmail.com

Curso de Especialização Tecnológica de Acompanhamento de Crianças e Jovens

Estabelecimento de ensino: Instituto Politécnico da Guarda

Instituição do Estágio: Campo de Férias “Tempo de Aventura”- Cadaval

Morada: Apartado 029 EC Cadaval

Telefone: 262744050

Local de estágio: Cadaval

Orientador: Prof. Urbana Maria Bolota Cordeiro

Supervisor: Henrique Cabral

Data da realização do estágio

Início: 5 de julho de 2015

Conclusão: 1 de agosto de 2015

Duração: 400 horas

Agradecimentos

Começo por agradecer ao Instituto Politécnico da Guarda, especialmente à Escola Superior da Educação, Comunicação e Desporto, por me ter recebido de forma exemplar e pela aprendizagem prestada ao longo do ano letivo.

Agradeço aos professores que tive o privilégio de receber os seus conhecimentos, nomeadamente a professora Elisabete Brito que me ajudou bastante relativamente a informações do curso e do estágio, incentivando-me e concedendo-me os seus conhecimentos, sempre de bom agrado e com a sua reflexão positiva.

À professora Urbana Cordeiro expresso a minha gratidão pela sua prestação nos conhecimentos que me facultou e no seu vocabulário enriquecedor, que me ajudou ao longo do ano letivo e por orientar o meu estágio, estando sempre preocupada com o decorrer do mesmo, bem como com a ajuda fundamental no relatório.

Quero agradecer, ainda, a todos os envolvidos no Campo de Férias “Tempo de Aventura” por me terem recebido de bom grado, nomeadamente ao supervisor Henrique Cabral que me acolheu para a realização do meu estágio curricular e pela disponibilidade e apoio que demonstrou ao longo do estágio. Quero agradecer aos acampantes que tive oportunidade de conhecer e que me ajudaram a tornar os meus dias mais gratificantes. Não posso deixar de lembrar os monitores com quem trabalhei ao longo do estágio, pois ajudaram-me sempre nas dificuldades que surgiam e criei grandes laços de amizade com todos eles, deixando grande nostalgia e saudade de todo este grupo envolvente no Campo de Férias. À Cátia e ao Manuel que realizaram o estágio comigo, ajudando-nos sempre uns aos outros e estando sempre unidos, no decorrer do estágio curricular.

Ao GESP por me ajudar com todas as informações e dúvidas que surgiam relativamente ao estágio.

Por último, mas não menos importante, expresso toda a minha gratidão, aos meus pais, irmã, avós e tia pelo grande apoio que me deram, ao longo destes dias e pela força e incentivo que me concederam para continuar o estágio de forma empenhada.

A todos um grande Bem-Hajam!

Resumo

O CET de Acompanhamento de Crianças e Jovens tem como objetivo formar técnicos especialistas com características específicas, sendo elas, a autonomia, a orientação, a criatividade, o apoio e a supervisão com o público-alvo, desenvolvendo competências a nível social, pessoal e educacional com as crianças e jovens, em idade escolar.

O presente documento descreve as 400 horas realizadas no estágio curricular, no campo de férias “Tempo de Aventura”, situado no Cadaval. Foi uma oportunidade essencial, pois possibilitou-me uma aprendizagem enriquecedora, no que concerne à área de animação nas crianças e jovens, pois realizavam diversas atividades que proporcionavam dias favorecedores para o seu desenvolvimento, promovendo a entreajuda, a cooperação e o espírito de equipa.

No campo de férias havia crianças dos 6 aos 18 anos, divididos por dois grupos, o grupo dos verdes e o dos laranjas, tendo oportunidade de trabalhar com ambos grupos.

Palavras-chave: Crianças, jovens, estágio, animador, monitor

Índice Geral

Ficha de Identificação	ii
Agradecimentos	iii
Resumo	iv
Índice de figuras	vii
Lista de Siglas	viii
Introdução	9
CAPÍTULO I	10
Breve enquadramento teórico e caracterização da instituição	10
O perfil do Técnico de Acompanhamento de Crianças e Jovens	11
Desenvolvimento das crianças e jovens	11
Desenvolvimento cognitivo.....	11
Desenvolvimento psicossocial	12
Caracterização da instituição	12
Breve Historial	12
Localização geográfica.....	12
Missão e valores.....	13
Finalidades/objetivos	13
Público-alvo.....	13
Estrutura física.....	13
Estrutura administrativa	14
Estrutura social.....	14
CAPÍTULO II.....	15
Estágio	15
Funcionamento do estágio	16
Objetivos do trabalho desenvolvido	18
CAPÍTULO III	19
Atividades desenvolvidas	19
Atividades didáticas:	20
Atividades desportivas	36
Atividades de exploração	50

Caminhadas:.....	50
Aldeia Aventura	53
Reflexão final	55
Bibliografia.....	58
Anexos.....	59

Índice de figuras

Figura 1- Apresentador do Karaoke	21
Figura 2- Karaoke Rapazes vs Raparigas	21
Figura 3- Apresentação dos "Aventureiros"	23
Figura 4- Números que as crianças tinham que apanhar	24
Figura 5- Baile da noite de gala	26
Figura 6- Slogan das massagens técnico profissionais	28
Figura 7- Preçário das massagens técnico profissionais	28
Figura 8- Artistas do MTV Music Box	30
Figura 9- Artistas do MTV Music Box	30
Figura 10- Mapa do jogo "Volta ao Mundo"	31
Figura 11- Entrega das pulseiras "As mais Mosqueteiras"	33
Figura 12- Todos os participantes no fogo de campo	33
Figura 13- Foto-Flash (Posição de continência)	35
Figura 14- Campo de jogo do Laser-Tag.....	37
Figura 15- Material do Laser- Tag.....	37
Figura 16- Mosquetão	38
Figura 17- Gri-gri	38
Figura 18- Arnês	38
Figura 19- Oito.....	38
Figura 20- Segurança da escalada	38
Figura 21- Capacete.....	38
Figura 22- Dar a volta aos quatro postos.....	39
Figura 23- Batedor.....	39
Figura 24- Coreografia de aeróbica.....	40
Figura 25- Coreografia de aeróbica.....	40
Figura 26- Jogo de Futebol	41
Figura 27- Canoagem	42
Figura 28- Slide.....	43
Figura 29- Exercícios militares.....	44
Figura 30- Zarabatana	46
Figura 31- Tiro ao arco	46
Figura 32- Pólo aquático	47
Figura 33- <i>Stand Up Paddle</i>	48
Figura 34- Realização da coreografia	49
Figura 35- Realização da atividade de hidroginástica	49
Figura 36- Fotografia do tema "Olhos nos olhos"	52
Figura 37- Fotografia do tema "Adão e Eva"	53
Figura 38- Caracterização das monitoras.....	54
Figura 39- Jogo do catapilo	54
Figura 40- Grupo de camarata dos verdes.....	57
Figura 41- Grupo de camarata dos laranjas	57

Lista de Siglas

CET- Curso de Especialização Tecnológica

ACJ- Acompanhamento de Crianças e Jovens

ESECD- Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto

IPG- Instituto Politécnico da Guarda

ABS- Mensagem Alto e Bom Som

Introdução

O presente relatório foi realizado, no âmbito do Curso de Especialização Tecnológica de Acompanhamento de Crianças e Jovens (CET- ACJ), na Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto (ESECD), do Instituto Politécnico da Guarda (IPG).

O estágio curricular foi realizado no campo de férias “Tempo de Aventura”, situado no Cadaval, cumprindo as 400 horas, num período de tempo entre o dia 5 de julho e o dia 1 de agosto. Teve como objetivo pôr em prática os conhecimentos adquiridos, ao longo dos dois semestres, nomeadamente as áreas de expressões (plástica, musical, dramática e fisicomotora). Foi realizado um plano de estágio pelo diretor geral do campo de férias, referindo que a planificação das atividades surge nas folhas pedagógicas com as funções de animador e monitor do campo de férias do Cadaval, responsável pelos diferentes projetos de animação, como se confirma no anexo número 1.

O campo de férias “Tempo de Aventura” é um dos únicos que trabalha durante todo o ano, não só promovendo férias para as crianças e jovens, como também atividades escolares, viagens de finalistas, entre outras atividades referidas posteriormente. O campo de férias contribui para o crescimento do público-alvo quer em conhecimentos, quer a todos os níveis sociais, pessoais, emocionais e intelectuais, alertando para a proteção da natureza e estimulando o espírito de equipa.

Este relatório curricular está estruturado em dois capítulos: um breve enquadramento teórico e a caracterização da instituição, além das atividades desenvolvidas, ao longo do estágio. No primeiro capítulo refiro a importância do Técnico de Acompanhamento de Crianças e Jovens, os objetivos deste trabalho, o desenvolvimento cognitivo e psicossocial das crianças e jovens, bem como as informações necessárias sobre a instituição, a sua história, a localização geográfica, a missão e os valores, os seus objetivos, o público-alvo e a estrutura física, administrativa e social.

CAPÍTULO I
Breve enquadramento teórico e
caracterização da instituição

O perfil do Técnico de Acompanhamento de Crianças e Jovens

O Técnico especialista em Acompanhamento de Crianças e Jovens é o profissional que orienta e supervisiona as crianças e jovens, valorizando a formação humana, a aquisição de competência e a promoção da educação pessoal e social. O Técnico pretende dominar todos os saberes necessários para os aplicar na prática, na sua vida profissional, compreendendo o funcionamento e as normas das instituições e tentando ser um profissional dinamizador, autónomo e colaborador em atividades e projetos educativos, recreativos e de lazer, além de promover a disposição das crianças e jovens para aprenderem e desenvolverem os hábitos de trabalho, autónomo e em equipa. Tenta ainda promover o respeito mútuo nas relações com a instituição e os familiares, manifestar capacidade de saber relacionar-se com os outros e lidar com as emoções e assumir uma dimensão cívica e formativa às exigências éticas e deontológicas da profissão que exerce. ¹

Desenvolvimento das crianças e jovens

Desenvolvimento cognitivo

Segundo Piaget (Tavares, 2007), a criança com idade entre os 6 e os 12 anos, está num período de desenvolvimento do pensamento concreto, o estágio das operações concretas. Neste estágio, a criança começa a desenvolver o seu pensamento, tornando-o mais intuitivo, egocêntrico e lógico, de forma a conseguir realizar operações mentais. Para além destes aspetos, consegue relacionar e avaliar relações de causa-efeito, bem como fruir de um pensamento reversível.

No que concerne ao adolescente com idade entre os 13 e os 16, inicia o seu pensamento formal, desenvolvendo um pensamento abstrato e de raciocínio hipotético-dedutivo. Começa a pensar em possibilidades e hipóteses para conseguir antecipar os resultados esperados, tendo a preocupação de pensar no futuro e definir um plano de vida, a capacidade de construir teorias explicativas e de pensar em coisas que não existem, começando a desenvolver a capacidade de pensar na perspetiva do outro.

¹ A informação do perfil de Técnico de Acompanhamento de Crianças e Jovens foi baseado em, <http://www.esecd.ipg.pt/cet.asp?curso=5>, no dia 2 de Setembro de 2015

Desenvolvimento psicossocial

Na perspetiva de Freud (Tavares, 2007) a criança com idade entre os 6 e os 12 anos, entra no estágio de latência, inserindo-se no período escolar. Este estágio é essencialmente definido, como o período no qual a criança tem uma diminuição na atividade sexual e sofre de amnésia infantil. No entanto, desenvolvem-se outras capacidades e aprendizagens, a nível escolar, social e cultural. Surge o superego, em que a criança começa a preocupar-se com determinados assuntos, podendo ter vergonha ou pudor.

Relativamente, ao adolescente com idades entre os 13 e os 16, inicia de novo a estimulação da sexualidade que tinha ficado “adormecida” no período de latência, e começa a ter novas pulsões genitais, que surgem devido ao seu relacionamento com o mundo. Uma consequência originada pelo período de latência que pode aparecer nos adolescentes é o complexo de Édipo, em que o adolescente sente amor e prazer pelos seus pais.

Caracterização da instituição

Breve Historial

O Campo de férias do Cadaval é um projeto de 21 anos e atualmente é um dos únicos campos de férias que funciona todo o ano e promove atividades para as crianças e jovens de todo o país, com uma curta duração. Quando estas estão na época escolar, os destinatários destas tarefas são as escolas básicas e secundárias, que atuam durante o ano letivo.

Localização geográfica

O campo de férias “Tempo de Aventura” localiza-se no concelho do Cadaval, na Quinta do Lagar Velho, no meio da paisagem rural, entre a Serra de Montejunto e a praia. O concelho do Cadaval é conhecido pelo seu clima de transição entre o mar e a serra e pelos seus pomares de pêra rocha. Fica perto de Óbidos, praia de Foz de Arelho e da cidade das Caldas da Rainha.²

² A informação da caracterização da instituição foi baseada no site <http://www.tempodeaventura.pt/> no dia 8 de junho de 2015

Missão e valores

O campo de férias tende a despertar às crianças e jovens, sentimentos de convivência em grupo, desenvolve competências a nível intelectual e moral, melhorando destrezas, conhecimentos e experiências.

Pretende ainda contribuir para o crescimento de conhecimentos, para novos talentos e capacidades, estimular o contacto e a proteção da natureza e da cidadania, participando solidariamente. Os grandes valores a desenvolver nas crianças são a autonomia, a empatia, a iniciativa, a confiança e a autoestima.

Finalidades/objetivos

Os objetivos e finalidades desta instituição são educar e formar crianças e jovens em contacto com a natureza e proporcionar-lhes diferentes vivências através de múltiplas atividades. Oferece diversos programas às escolas, colégios, instituições, comissões educativas e associações de pais e de estudantes para promover um enriquecimento curricular e valores pedagógicos, com atividades desportivas, culturais e recreativas.

Público-alvo

Este campo de férias é destinado a crianças e jovens com idades entre os 6 e os 18 anos, com uma capacidade máxima de 145 pessoas (130 crianças e 15 monitores) e 3 coordenadores permanentes. As crianças estão divididas em dois grupos, o grupo dos verdes e o dos laranjas. No que diz respeito ao grupo dos verdes, inclui crianças dos 6 aos 12 anos e o dos laranjas dos 13 aos 18 anos de idade.

Estrutura física

Este campo de férias possui quartos múltiplos e balneários divididos pelo sexo feminino e masculino, refeitório, salas polivalentes e de convívio, salão de festas, receção, sala de atendimento a encarregados de educação e zona exterior com áreas de jogos.

No que concerne à área de jogos e de atividades, desfruta de um grande jardim, de um campo de jogos, da “aldeia aventura”, de campos com tiro de arco e zarabatana, de piscina, de um parque de merendas, de percursos pedestres, de um campo de voleibol, de um picadeiro, de um campo de relvado sintético para o futebol, de um lago biológico para a prática de canoagem, de um campo com Laser-Forte para campeonatos de *Laser-Tag* (o novo *Paintball* eletrónico indolor) e por fim, uma parede de escalada.

Estrutura administrativa

A equipa pedagógica é selecionada de acordo com a qualidade e a experiência e é composta pelo coordenador de campo, o adjunto de coordenação e pelos monitores do campo.

Relativamente à segurança, o “Tempo de Aventura” tem uma atitude preventiva. Os espaços são seguros e devidamente equipados e os participantes são acompanhados, em todo o programa por uma equipa pedagógica, com diferentes formações em desporto, turismo, animação e em primeiros socorros, que apoiam as crianças e os jovens dia e noite. As instalações têm vigilância e controlo, com área vedada, sistema de controlo de incêndios e intrusão, extinção de incêndios, sinaléticas de emergência e dispõe de um Plano de Emergência de Evacuação.

Estrutura social

Relativamente ao campo de férias, caracterizam o animador como um técnico de atividades a desenvolver, com domínios técnicos especializados. A equipa de trabalho e os participantes, têm de refletir dinamismo, entusiasmo e cuidado no que respeita ao animador. As suas características são a dinâmica, o entusiasmo, a moderação, a energia, a atenção, o humor, a ponderação, a pontualidade e prevenção, a colaboração, o espírito de equipa, a tolerância e apoiar o grupo, sem ser permissivo.

No que concerne à responsabilidade, o planeamento das atividades é realizado antecipadamente e definido pela equipa técnica e o animador tem de ter o máximo cuidado com as crianças, no decorrer das atividades, pois não se pode esquecer que as crianças não são adultos em miniatura.

Os pontos mais importantes da comunicação são o tempo e o espaço necessário para estimular a criança a falar, pelo que o monitor deve adequar sempre a linguagem ao nível etário e de desenvolvimento da criança, ajudá-la a encontrar respostas para as suas próprias perguntas, desenvolver a capacidade de observação e concentração. No diálogo o animador tem de encarar a criança nos olhos, chamá-la pelo seu próprio nome e respeitar o seu tempo de compreensão da resposta, devendo estimular a participação dos participantes.

CAPÍTULO II

Estágio

Funcionamento do estágio

Realizei o meu estágio no Campo de Férias “Tempo de Aventura”, no Cadaval iniciando a 5 de julho e terminando a 1 de agosto, durante 400 horas. Inicialmente, foi realizada uma reunião com os coordenadores e monitores do campo de férias, e com os estagiários presentes, discutindo no geral como ia decorrer o turno e definindo o plano de estágio dos estagiários, contemplando a animação sociocultural, a dinamização de grupos, as atividades desportivas, de expressão, de exploração, de dança e de música, que contemplam desportos coletivos e mais tarde, o desenvolvimento do projeto e a sua avaliação, como já foi referido anteriormente e surge no anexo número 1.

Este campo de férias está rodeado de pomares de pêra rocha e as crianças dos 6 aos 12 anos estão no grupo dos verdes e dos 13 aos 18 anos estão no grupo dos laranjas, como tal faço a ligação com a fruta predominante nesta localidade, porque a pêra mais nova é verde e a madura, ou seja, a fruta mais velha tem uma cor amarelada ou alaranjada, por essa razão terem definido os grupos verdes e laranjas. Nestes grupos as crianças e jovens estão divididas por grupo de camarata, em que tomam as refeições juntas, dormem no mesmo quarto com um monitor e realizam as suas atividades de higiene pessoal, como o “movimento cp” que são as “coisas pessoais” como lavar os dentes e ainda a “HORA DO LAO”, em que as crianças e jovens fazem a limpeza, a arrumação e a organização do quarto. Ainda dentro do grupo dos verdes e dos laranjas existe o grupo de atividade que é dividido por todas as crianças de cada grupo, de forma a integrarem-se e conviverem na realização das atividades efetuadas ao longo dos dias.

O dia começava todo da mesma forma, quer para os verdes, quer para os laranjas, verificar no anexo 2 exemplares de planos de estágio. Ao acordarem vestiam-se de acordo com as atividades realizadas de manhã, tomavam o pequeno-almoço e efetuavam tarefas desportivas (campeonatos ou caminhadas). De seguida iam para a piscina e posteriormente almoçavam. Após o almoço todas procediam ao “movimento cp” e juntavam-se todos na sala de convívio para iniciar a atividade “ABS- Alto e Bom Som”. Ao longo da tarde, continuavam com atividades desportivas, ou organizavam outras para realizarem nas noites de concursos. Mais tarde, lanchavam e iam de novo, para a piscina competir em atividades aquáticas. No final da tarde, tinham a hora dos “banhos

dominó”, em que trocávamos de turnos nos balneários, como presente no anexo 3, os turnos da hora do banho e de seguida jantavam. Enquanto o grupo dos laranjas jantava, os verdes tinham a hora do recreio, em que propunhamos vários jogos, como o “Pistoleiro”, o “STOP”, a “Barra do Lenço”, entre outros. Terminado o jantar do grupo dos laranjas era a altura do dia em que os verdes e os laranjas se juntavam e iniciavam as atividades noturnas. No final da noite, davamos a ceia a todas as crianças e jovens e começávamos as “Boas noites com..”. Os monitores, diretor geral, coordenadores e jovens podiam pedir para darem as boas noites a todas as pessoas presentes no campo de férias, com uma canção, uma dança, uma história, ou acontecimentos e memórias que quisessem partilhar. Por último, saíem ordenadamente da sala de convívio para as camaratas e os monitores ficavam com os acampantes até adormecerem. Posteriormente os monitores juntavam-se com o diretor geral e os coordenadores do campo de férias e realizava-se uma reunião para repetir e perceber o que correu bem e mal durante o dia e quais as atividades a realizar no dia seguinte. Durante os turnos, os dias eram sempre animados com músicas do campo de férias, confirmar anexo 4, para chamar à atenção das crianças e no tempo de espera entre uma atividade, ou refeições que estivessem a sair.

A partir de junho até agosto houve vários turnos de 15 dias, denominados com números e as crianças e jovens que participam nos turnos de uma semana são referidas com letras. Dou o exemplo dos turnos com que realizei estágio, trabalhei, o turno 2 e os turnos C e D. No início de cada um, os pais dirigem-se ao campo de férias para levar os filhos e também visitarem a instituição e conhecerem o monitor, que vai ficar no grupo de camarata da criança.

Objetivos do trabalho desenvolvido

Ao realizar o meu estágio curricular tive como objetivo tentar aplicar na prática todos os conhecimentos adquiridos, ao longo do ano e assegurar que recolhia toda a informação necessária, de modo a que todas as atividades fossem realizadas corretamente. Adquirir novas experiências para poder utilizá-las futuramente, promover nas crianças e jovens sentido de responsabilidade, entreajuda e espírito de equipa. Propor diferentes tipos de atividades relacionadas com a piscina, como foi o caso da hidroginástica e, por último estar atento às crianças e jovens, nomeadamente aos sintomas de doenças que possam ter ou surgir e à relação com o grupo de camarata e de atividade para evitar a probabilidade de surgirem conflitos.

CAPÍTULO III

Atividades desenvolvidas

Atividades didáticas:

Este tipo de atividades é realizado para os acampantes poderem conviver e conhecer-se melhor. As crianças e jovens põem em prática as suas habilidades, a nível plástico, musical e dramático, com a ajuda do monitor. Nalgumas das atividades, os acampantes têm que realizar uma representação de um curto período de tempo para se darem a conhecer. Refiro as atividades realizadas nesta temática:

Mensagem “Alto e Bom Som” (ABS)

Descrição: Esta atividade é realizada todos os dias, após a hora de almoço, com o intuito de os acampantes escreverem num papel o que estão a sentir, podendo também referir desafios para os amigos, ou os monitores efetuarem. Quando todos acabam, os registos, são dobrados, visto que podem ser anónimos e os monitores veem os que são censurados e põem-nos de parte e de seguida leem os papéis em voz alta.

Materiais: Tiras de papel; lápis; canetas; cesta.

Duração: 30 minutos.

Objetivos:

Compreender opiniões relativamente ao campo de férias;

Ouvir e aceitar os pensamentos dos acampantes;

Desenvolver o nível crítico das crianças e jovens;

Proporcionar aos acampantes um momento de diversão e desafios.

Reflexão crítica: Esta atividade foi bastante gratificante para as crianças e jovens, pois podem, de forma anónima ou não, dar uma opinião sobre o decorrer dos dias no campo de férias, o que faz senti-los bem ou mal, o que mudariam e vários desafios. Perante esta atividade, percebi que os participantes aproveitavam para fazer pedidos ao sexo oposto, como por exemplo convidar para ir ao baile. Relativamente a aspetos negativos, era difícil conseguir que as crianças ou jovens estivessem calmos, pois esta atividade causava uma certa agitação, como tal cantávamos músicas do campo de férias para que pudessem ficar mais calmos.

Noite de Karaoke “Rapazes vs Raparigas”

No que diz respeito a este concurso, foi realizado na primeira noite e teve como objetivo integrar as crianças e os jovens no campo de férias, de maneira a conhecerem-se e a comunicarem uns com os outros. A competição tinha júris e que deviam classificar todos os participantes, para elegerem os vencedores, as raparigas ou os rapazes, como se pode observar na figura 1 e 2.

Materiais: Microfone, computador, projetor.

Duração: 30 minutos.

Objetivos:

Integrar os participantes no campo de férias;

Proporcionar uma noite de divertimento às crianças e jovens;

Desenvolver o espírito competitivo;

Fortalecer laços de amizades.

Reflexão crítica: Esta atividade foi enriquecedora para unir laços de amizade e as crianças poderem estar em contacto direto com o grupo dos laranjas, o que os incentivou para esta atividade, porque quando viam os jovens a cantar, as crianças tinham tendência a imitar. Esta atividade foi bem conseguida, pois estava devidamente organizada e as crianças participaram ativamente e voluntariamente no concurso.



Figura 2- Karaoke Rapazes vs Raparigas



Figura 1- Apresentador do Karaoke

Factor C

Relativamente a esta atividade, é idêntica ao programa de televisão, “Factor X”, em que surgem dois apresentadores, quatro júris e os participantes, que eram todos as acampantes do campo de férias. Neste concurso, o objetivo é que os grupos de atividade se deem a conhecer, apresentando um teatro, uma dança, um texto e jogos de equilíbrio, entre outros, relacionados com o nome do grupo e com duração de 1 minuto sendo ensaiadas durante a tarde, de modo a estarem preparadas à noite. Os júris assistem à apresentação e atribuem uma pontuação a cada grupo, de acordo com os mais criativos e originais.

Como no meu grupo de atividade as idades eram dos 6 aos 8 anos, as crianças tinham vergonha de representar, então leram todos um poema elaborado por nós, que era o seguinte:

Boa noite, nós somos os Aventureiros

E somos verdadeiros.

No verão partimos em busca da diversão

E na natureza encontrámos solução.

Queremos ficar com a pele morena,

E agora vamos dançar a macarena.

Nesta sequência, a nossa apresentação terminou com as crianças a dançarem o refrão da música “Macarena”, como podemos verificar na figura 3.

Materiais: Microfone, tela branca, projetor, computador, cadeiras, mesas, colunas.

Duração: 1h30minutos.

Objetivos:

Dar a conhecer os participantes do campo de férias;

Desenvolver expressões plástica, dramática e musical;

Fortalecer o espírito de criatividade e equipa;

Desenvolver o espírito de equipa;

Despertar para o conhecimento de todos os participantes.

Reflexão crítica: Relativamente a esta atividade noturna, para ser bem sucedida durante a noite foi necessário trabalhar durante a tarde com os grupos de atividade, desenvolvendo uma atividade que permitia identificar o grupo. Ao longo da tarde o trabalho foi árduo, pois as crianças tinham diversas ideias e algumas gostavam, outras não então foi difícil chegar a um consenso. Apesar desta lacuna, as crianças foram bastante criativas ao realizar os versos que apresentaram. Esta atividade foi importante para toda a comunidade do campo de férias, pois foi essencial ter sido realizada no início do turno para que todos se dessem a conhecer de forma criativa e original. Apesar da atividade ser bem conseguida, houve algumas lacunas, como o facto de ter uma duração relativamente maior à que estava prevista e os monitores não estavam suficientemente dispersos para conseguir chamar a atenção os participantes que estavam a assistir à apresentação que surgia nesse instante. O meu trabalho foi bem sucedido, pois andava dispersa para que não existisse ruído durante as apresentações e ajudei o meu grupo na sua apresentação.



Figura 3- Apresentação dos "Aventureiros"

Oito Maluco

Este jogo foi realizado à noite, com a duração de uma hora e só o grupo dos verdes participava. A todos os monitores que pertenciam a cada grupo de atividade era dado um envelope com vários papéis e com números de 1 a 8. Como o jogo era realizado num local escuro dentro do campo de férias, as crianças tinham que levar o SOS e a lanterna. Cada monitor vestia um colete fluorescente e ia com o seu grupo de atividade para o local definido. De seguida, o monitor distribuiu um papel com um número aleatoriamente a cada criança e têm de ir à procura dos outros grupos. Quando tocarem

numa criança, mostram ambas o número que têm e uma das crianças rouba o número da outra, independentemente dos números atribuídos. Posteriormente, a criança que ganhou vai entregar o número ao seu monitor e a que perdeu dirige-se-lhe para pedir outro número e continuam a jogar. O objetivo do jogo é apanhar o maior número possível de papéis e ter a pontuação mais elevada. Relativamente aos números que podemos ver na figura 4, quem possui o número 1 pode apanhar crianças que tenham o número 8 e 1, quem tem o número 2 pode apanhar desde o 8 até ao 2 e assim sucessivamente, contudo quem apanha o número 8 tem sorte, pois pode apanhar todos os outros.

Materiais: Lanternas; SOS; quadrados de papel com os números; envelope; colete refletor.

Duração: 1 hora.

Objetivos:

Desenvolver a capacidade de mobilização;

Interagir com todos os participantes;

Recolher o máximo de números possíveis;

Estimular para o espírito em equipa e cooperação;

Fomentar a capacidade de atenção.

Reflexão crítica: Nesta atividade as crianças e os jovens trabalhavam bastante em equipa e nesse aspeto foi gratificante, pois os objetivos foram cumpridos. Contudo, o meu grupo de atividade eram crianças de 6 e 7 anos, e por essa razão tornou-se mais difícil juntarem muitos números porque eram sempre apanhados pelos mais velhos então surgiu um sentimento de tristeza. Apesar deste acontecimento as crianças conseguiram mais números do que os previstos, por essa razão esqueceram-se do sucedido e festejaram o lugar em que tinham ficado.

Relativamente à equipa de monitores, cumprimos o que estava previsto e não nos prolongámos nas horas.

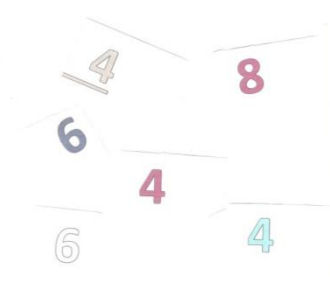


Figura 4- Números que as crianças tinham que apanhar

“Trocas gala” e Noite de Gala

Foram realizadas no penúltimo dia de cada turno e as crianças tiveram que se vestir de modo formal. Relativamente às “trocas gala”, as crianças dividiram-se em rapazes e raparigas e pediram a uma menina se queria ser o seu par, entretanto durante o jantar enquanto estavam a comer, surgia um som e as crianças trocavam de mesa, de forma a poderem comunicar com todos os acampantes. De seguida, iniciou-se um concurso de dança, no qual o apresentador também foi júri, finalizando o concurso com 3 finalistas. Por último, a festa acabou com as crianças a divertirem-se, numa espécie de discoteca criada por nós.

No que concerne à noite de gala, vai ao encontro das “trocas gala”, contudo nesta noite não havia trocas e as crianças estavam durante o turno a pensar e a escolher a pessoa com quem queriam ir na gala. Todas as camaratas se dividiam e organizavam durante a tarde, para o que ia acontecer à noite, como a decoração e as músicas. A noite iniciou-se com uma sessão fotográfica e de seguida as crianças e os jovens eram encaminhados para as respetivas mesas, após o jantar surgiu o café concerto, e um grupo de camarata reuniu-se para cantar músicas relacionadas com o campo de férias e dos seus cantores favoritos. Dado por terminado o café concerto, surgiu o baile com um concurso para saber quem seriam os três finalistas, como se pode verificar na figura 5. Para acabar, como acontece na “trocas gala” os acampantes dirigiram-se para a discoteca.

Relativamente ao trabalho dos monitores nesta noite foi variado. Foram divididos os trabalhos de cada um pela sessão fotográfica, fez-se o encaminhamento dos acampantes às mesas, a distribuição da comida, indicaram-se os juris e apresentadores do baile, o DJ da discoteca e por ultimo os seguranças e animadores da discoteca.

Materiais: Mesas; Cadeiras; Toalhas; Louça de jantar; Computador; Colunas; Microfone; Máquinas fotográficas; Guitarras.

Duração: 3 horas.

Objetivos:

Animar os participantes com uma noite glamorosa;

Estimular a comunicação entre todos os participantes;

Desenvolver a capacidade de adaptação;

Fomentar para a expressão musical.

Reflexão crítica: Estas duas atividades são idênticas, as diferenças que surgem são apenas na troca de pares e na duração da gala. Nas “trocas gala” os participantes tinham de saber comunicar e adaptar-se a qualquer participante, criando laços de amizade, no que concerne à noite de gala, é um momento onde cada participante pode jantar com a pessoa com quem tem mais afinidade. Esta atividade é das que os participantes gostam mais, pois têm uma noite encantadora, com o café concerto e a discoteca. No que diz respeito ao trabalho sucedido pelos monitores, foi gratificante porque a duração foi cumprida, bem como a organização que tínhamos estava bem dividida, eu tinha o dever de decorar o espaço das fotografias, encaminhar os participantes do local de fotos para o jantar, servir o jantar às crianças e aos jovens e fui segurança e animadora da discoteca da gala.



Figura 5- Baile da noite de gala

Grande noite dos “spas”

No que concerne à noite dos “spas”, é provavelmente a que os participantes do campo de férias gostam mais. Durante a tarde cada grupo de camarata define o que vai realizar na grande noite dos “spas” e organizam a sua camarata, da forma que querem e criam uma espécie de publicidades, que afixam nas paredes e portas, com o que vão fazer na camarata e o respetivo número da mesma. Durante a noite é dado ao monitor um saco com feijões que é dividido pelo seu grupo, pois é a forma de pagamento para usufruir dos spas. As crianças fazem turnos e, enquanto duas ou três crianças do grupo estão a trabalhar no seu, as restantes estão a usufruir dos spas dos colegas. No final, ganha o grupo de camarata que tiver conseguindo juntar mais feijões.

Relativamente à minha camarata, realizámos massagens com objetos, denominando-as de “Massagens Técnico Profissionais”, com o slogan de “Vem às massagens Técnico Profissionais, acredita vais querer mais!”, como se verifica nas figuras 6 e 7. Os nomes das massagens que tínhamos eram desportivas, “canalizador, cozinheiro, hoteleiro, cabeleireiro e professor” dependendo da massagem que pediam e também do objeto. O objeto que utilizavam para a massagem desportiva era uma bola; para a de canalizador uma garrafa de água; para o de cozinheiro uma colher ou um garfo; para a de hoteleiro e uma colher de pau; para a de cabeleireiro era uma escova e para o professor eram canetas.

Materiais: Feijões; Camas; Papel; Canetas; Fita-cola; Bola; Garrafa de água; Colher; Garfo; Colher de pau; Escova de cabelo.

Duração: 1 hora.

Objetivos:

Descobrir o mundo de trabalho;

Criar pequenos negócios de massagens;

Promover o seu próprio negócio;

Conseguir realizar contas;

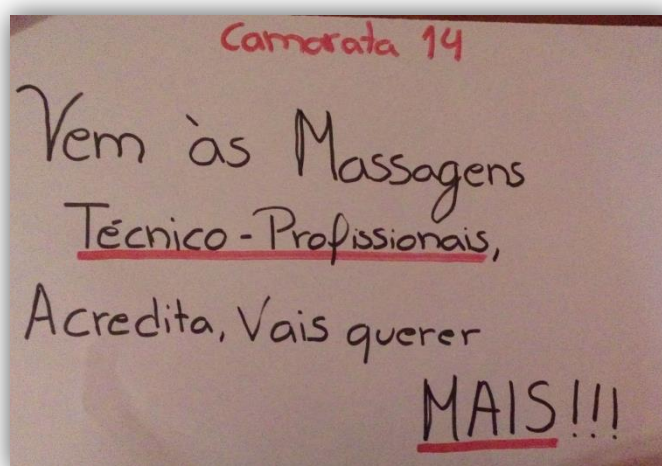
Estimular o poder decisão.

Reflexão crítica: Esta noite foi, provavelmente a que os participantes mais gostaram, pois era como se estivessem no mundo dos adultos, a trabalhar e a saber tomar decisões, ou seja se queriam gastar os seus feijões e irem divertir-se no tempo livre, ou se guardavam os feijões para poderem juntar o maior número possível, de modo a conseguirem ganhar um prémio. Relativamente ao meu grupo de atividade, de início surgiram algumas dificuldades em interagirem uns com os outros e a saber conciliar os horários de cada um, contudo esse obstáculo foi ultrapassado e o grupo divertiu-se bastante. Como o grupo eram crianças de 6 e 7 anos, preferiram gastar alguns dos seus feijões e experimentar todos os “Spas” que existiam, porém ainda conseguiram juntar muitos feijões o que concebeu às crianças um lugar significativo na tabela de competições. No que concerne ao trabalho dos monitores, foi uma noite mais calma porque só tínhamos que supervisionar as crianças e os jovens e também podíamos usufruir dos “spas” criados pelos participantes do campo de férias.



PREÇÁRIO:	
Massagens Desportivas.....	2 feijões
Massagens Canalizador.....	3 feijões
Massagens Cozinheiro.....	1 feijão
Massagens cabeleireiro.....	2 feijões
Massagens Hoteleiro.....	3 feijões
Massagens Professor.....	1 feijão

Figura 7- Preçário das massagens técnico profissionais



Camarata 14
Vem às Massagens
Técnico-Profissionais,
Acredita, Vais querer
MAIS!!!

Figura 6- Slogan das massagens técnico profissionais

“MTV Music Box”

Esta atividade foi realizada durante a noite, contudo os vídeos apresentados eram elaborados durante a tarde. Cada camarata gravava um vídeo, num local significativo do campo de férias com uma música e com o objetivo de todos se conhecerem como é referido no plano. Durante esta noite, os monitores representavam os apresentadores, os júris, os artistas convidados, os fotógrafos e os “segura mijas”, quando uma criança quiser ir à casa de banho, vai estar um monitor para poder acompanhá-la. Os vídeos eram apresentados com os artistas convidados, como podemos observar nas figuras 8 e 9 e ganha o mais original e criativo.

Materiais: Máquinas fotográficas; Computador; Colunas; Projetor.

Duração: 2 horas.

Objetivos:

Estimular a criatividade dos participantes;

Desenvolver o espírito de equipa;

Promover a capacidade de realização de dramatizações em vídeo;

Despertar para o conhecimento de todos os participantes;

Identificar uma música que identifique o grupo.

Reflexão crítica: Relativamente a esta atividade noturna, para ser bem sucedida durante a noite foi necessário trabalhar durante a tarde com os grupos de camarata, desenvolvendo um vídeo que permitia identificar o grupo de camarata. Como eu tive a oportunidade de trabalhar com o grupo dos verdes e dos laranjas, assisti e ajudei na realização de dois grupos de camarata. No que concerne ao grupo de camarata dos verdes, a tarde de trabalho foi árdua, pois as crianças tinham 6 e 7 anos e surgiam diversas ideias e algumas gostavam, outras não, então foi difícil chegar a um consenso. Apesar desta lacuna, com a minha ajuda conseguimos identificar uma música e promover o grupo, ficando no grupo dos verdes, em primeiro lugar na noite do “MTV Music Box” como o vídeo mais original e divertido. Foi muito gratificante, pois as meninas estavam animadas e empenhadas e executavam os passos que eu sugeria. No que diz respeito ao grupo de camarata dos laranjas, eram raparigas dos 12 aos 15 anos,

por esta razão foi difícil identificar uma música e criar um vídeo original, porque eram apenas três raparigas e como tinham acabado de chegar ao campo de férias tinham vergonha de gravar o vídeo e ser apresentado para toda a gente. Contudo, a criança mais velha participa em danças de vários tipos, como tal ajudei a criar uma coreografia para que elas pudessem apresentar. Relativamente ao meu trabalho, fiquei muito grata por ter ajudado estes dois grupos a fruírem de uma boa apresentação e, principalmente das meninas de 6 e 7 anos terem ganho o primeiro lugar do vídeo mais original, criando nelas um sentimento de imensa felicidade.



Figura 8- Artistas do MTV Music Box



“A volta ao mundo”

No que concerne a esta atividade, foi realizada no mesmo local do “oito maluco” e tem a duração de uma hora. Os monitores representam os países indicados na folha que é entregue, como podemos verificar na figura 10 e o objetivo é criar um jogo para os participantes e se for bem sucedido damos uma rubrica, de modo a provar que foram àquele local. Relativamente ao país que representei, que foi os Estados Unidos da América, eu e o meu colega eramos realizadores de cinema e precisávamos de pessoas para um filme de luta livre e o “casting” consistia em cada participante fazer a melhor pose de um lutador a entrar no ringue. Quando o jogo terminou, ganhou quem tinha mais rubricas na folha.

Materiais: Lanterna; SOS; Colete refletor; Ficha do jogo; Canetas.

Duração: 1 hora.

Objetivos:

Desenvolver a capacidade de orientação;

Estimular o espírito competitivo;

Fomentar para a integração nas diversas atividades que surgem;

Fortalecer o espírito de equipa.

Reflexão crítica: Este jogo noturno foi realizado com o intuito de estimular o sentido de orientação dos participantes, bem como realizar atividades relacionadas com cada país. As crianças apreciaram esta atividade podendo assim fortalecer laços com o seu grupo de atividade. Foi um jogo bem conseguido, pois não surgiram dificuldades e as crianças divertiram-se. No que diz respeito ao meu trabalho, foi gratificante porque realizei a atividade conforme estava prevista, contudo devia ter falado inglês diversas vezes, mas como não domino essa língua, optei por falar português com pronúncia americana.

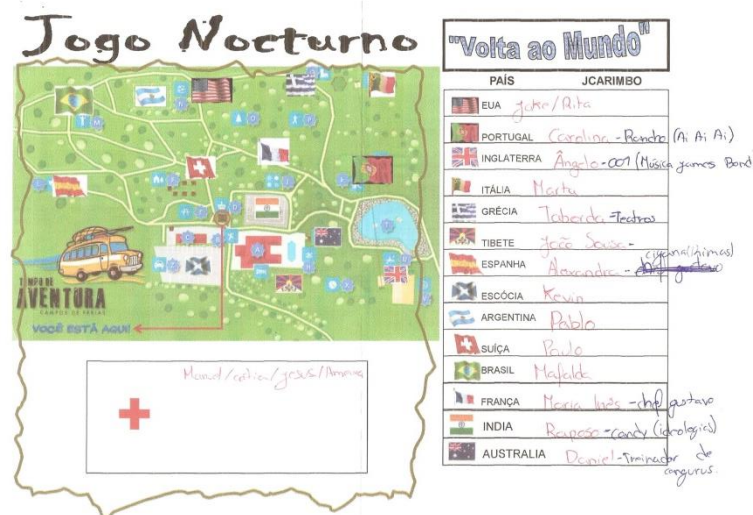


Figura 10- Mapa do jogo "Volta ao Mundo"

“Fogo de Campo”

O fogo de campo foi realizado na última noite de cada turno e é a noite mais comovente, emocionante e todos os participantes e monitores ficam nostálgicos por estar a acabar o turno. Inicialmente, todas as crianças são encaminhadas para a fogueira e sentam-se de forma a criar um semi círculo como podemos verificar na figura 12. De seguida, o diretor do campo de férias, juntamente com o participante mais novo e o mais velho, vão acender a fogueira. Mais tarde, cada camarata começa por apresentar o seu “testemunho simbólico” que pode ser um texto, uma música, ou uma dança e o monitor entrega a cada acampante da sua camarata uma pulseira, com uma palavra que os caracteriza e a pulseira é intitulada como “Os mais...”. Na minha camarata ficaram as mais mosqueteiras, como podemos observar na figura 11, visto serem só três raparigas. Entre estes testemunhos os monitores representam artistas e vão dramatizar e animar os participantes apesar de, normalmente, serem cantadas músicas melancólicas e nostálgicas, próprias do campo de férias. No final das apresentações dos verdes, foi divulgado o ranking das atividades dos verdes e o mesmo sucede no final das apresentações dos laranjas.

Materiais: Lenha; Guitarras; Pulseiras “Os mais...”; Papel.

Duração: 1h45 minutos.

Objetivos:

Fortalecer o convívio com toda a comunidade do campo de férias;

Estimular para a reflexão dos dias passados no campo de férias;

Promover para as expressões dramática e musical;

Partilhar experiências vividas no campo de férias;

Passar testemunhos de cada grupo de camarata.

Reflexão crítica: Como já referi anteriormente, esta atividade é a que toda a comunidade gosta mais, pois é uma forma de despedida onde todos nos reunimos junto de uma fogueira, com canções e atividades nostálgicas que gerem um sentimento de melancolia entre todos. Penso que de todas as atividades, esta é a mais bem sucedida,

pois em dois fogos de campo realizados não existiu lacunas. Os monitores nesta atividade apenas tem como função, ter em atenção o silêncio que tem de permanecer e cada monitor tem de entregar ao seu grupo de camarata a pulseira intitulada como “Os mais...”. Surgiu entre toda a comunidade do campo de férias sentimentos de nostalgia e melancolia por estar a acabar o turno e deixar grande saudade de todos os momentos passados e de todas as pessoas que pudemos conhecer e criar grandes laços de amizade.



Figura 11- Entrega das pulseiras "As mais Mosqueteiras"



Figura 12- Todos os participantes no fogo de campo

Manhã dos Workshops

Relativamente à manhã dos workshops foi realizada durante a parte da manhã no penúltimo dia do turno. Os monitores dividem-se e criam uma atividade para todos os participantes escolherem a que pretendem.

Materiais: Relativamente ao meu workshop, foi necessário um dado, jogo “Quem quer milhões?” e cones.

Duração: 1 hora.

Objetivos:

Proporcionar aos participantes atividades que lhes despertem interesse;

Promover a atividade física;

Desenvolver as expressões dramática, plástica e musical;

Incentivar para o espírito de equipa e de comunicação.

Reflexão crítica: No que diz respeito aos participantes esta atividade foi bem sucedida, pois realizaram a atividade que mais agradou a cada um, contudo surgiu uma grande falha no meu grupo e do meu colega, porque o nosso workshop pretendia ensinar danças de salão, no entanto só duas pessoas queriam participar, como tal não foi realizado e tivemos que nos integrar num outro workshop já formado. Juntei-me no workshop de “Party and Company” que consistia num jogo de tabuleiro, mas em pessoa, ou seja os participantes tinham vários pinocos onde se situavam as casas e tinham de se dirigir até elas conforme o dado. Neste workshop correu tudo bem e os participantes divertiram-se.

“Foto-Flash” Final

No que concerne ao foto-flash final, foi efetuado durante toda a manhã do último dia do turno e consiste em cada monitor mencionar que posição quer que os participantes assumam na foto. As posições definidas foram: saltar, “swag”, fazer músculo, de surfista, com as mãos a formar um coração, a fazer uma careta, em posição de lançador de basquetebol, de yoga, com o chapéu no ar, chique, em posição de quem vai marcar um golo, de continência (figura 13) e formar um V com os dedos para simbolizar a vitória.

Materiais: Máquinas fotográficas, chapéus.

Duração: 1 hora.

Objetivos:

Criar posições para as fotos;

Desenvolver a criatividade e imaginação;

Recordar momentos vividos no campo de férias.

Reflexão crítica: Esta atividade foi a última a ser realizada, contudo não achei muito gratificante porque eram 12 posições diferentes e como era preciso uma certa organização, os participantes estavam a ficar aborrecidos, para além das posições que foram escolhidas não serem bem identificadas nas fotografias.



Figura 15 - Festa Flash (Posição de continência)

Atividades desportivas

As atividades desportivas são as que são realizadas maioritariamente, no decorrer dos dias, de maneira a incentivar as crianças e jovens para a prática de exercício físico, visando uma vida saudável e fomentando o espírito de equipa, competição e entreajuda. Estas atividades ajudam a que os acampantes consumam e desgastem a sua energia, para que possam dormir, sem quererem desobedecer a regras, como conversarem ou saírem das camaratas, depois da hora estipulada para adormecer. Apresento as atividades realizadas nesta temática:

Laser-Tag

É um jogo de equipa, em que se utilizam réplicas de armas que emitem raios infravermelhos e cujo objectivo é marcar pontos, atingindo os jogadores da equipa adversária com o feixe de raio Infravermelho, como se verifica na figura 14. Cada jogador tem um emissor ("arma") e um receptor ("cabeceira") e cada vez que o feixe emitido pela arma entra em contacto com a área de recepção da cabeceira, é retirado um ponto ao jogador atingido. Na figura 15 podemos ver a área de jogo do laser-tag.

Materiais: Réplicas de armas; Capacete com o feixe de raio infravermelho; Carregador de armas.

Duração: 30 minutos.

Objetivos:

Desenvolver capacidades sociais;

Incentivar para o trabalho em equipa;

Fortalecer a comunicação entre o grupo;

Estimular o sentido de cooperação.

Reflexão crítica: No que diz respeito a esta atividade desportiva, os participantes ficam entusiasmado por ser um género de *paintball* e por terem de competir com outra equipa utilizando armas inofensivas. O trabalho de monitor nesta atividade é apenas colocar o equipamento às crianças e aos jovens, explicar-lhes as regras de segurança e durante o jogo, carregar armas. Como é um jogo competitivo, o único problema é o facto de ter gerado algumas discussões devido a quem ganha e quem perde, apesar desse aspeto a realização do jogo foi bem sucedida.



Figura 15- Material do Laser- Tag



Figura 14- Campo de jogo do Laser-Tag

Escalada

São necessários quatro monitores para a realização desta atividade desportiva, os monitores com mais força ficam no local em que é necessário segurar as cordas e os outros dois colocam e retiram o equipamento aos acampantes, como podemos ver na figura 21. O equipamento para a prática de escalada é o arnês que se utiliza para unir o corpo do praticante à parede de escalada, bem apertado de maneira a não se soltar (figura 16). As cordas são elásticas para poder absorver as energias, para que o corpo não sofra lesões na coluna em caso de queda. O mosquetão liga o arnês à corda, (figura 17). O gri-gri é um aparelho para dar segurança e serve para fazer subir e descer os praticantes, (figura 18). O oito serve para provocar atrito na corda e é idêntico ao gri-gri,

contudo não é automático, (figura 19). Por último o capacete é bastante importante para proteger a cabeça do praticante, (figura 20).

Materiais: Arnês; Mosquetão; Gri-gri; Oito; Capacete; Cones.

Duração: 1h 30 minutos.

Objetivos:

Desenvolver o equilíbrio;

Combater o receio de alturas;

Promover a rapidez e eficácia;

Sensibilizar para as regras de segurança;

Incentivar para o espírito competitivo.

Reflexão crítica: No que concerne à atividade de escalada, foi bem conseguida visto que existiam quatro monitores a organizar este jogo. É necessário uma determinada segurança como já foi referido anteriormente e eu e a minha colega desempenhamos bem essa função, pois verificávamos se tínhamos colocado o equipamento devidamente e estávamos atentas ao local onde as crianças tinham de permanecer enquanto esperavam pela sua vez.



Figura 18- Arnês



Figura 17- Gri-gri



Figura 16- Mosquetão



Figura 19- Oito



Figura 21- Capacete



Figura 20- Segurança da escalada

Base 4

É um jogo que tem como base o Basebol. Jogado com duas equipas, quatro bases, um taco e uma bola. Uma equipa começa a atacar e a outra a defender, a meio há uma troca de posições. Um jogador da equipa defensiva lança uma bola em direcção ao batedor (jogador da equipa ofensiva que tem um taco) (figura 22). O objetivo deste batedor é bater a bola para o mais longe possível, fazendo com que o batedor consiga percorrer os quatro postos e voltar à posição de onde saiu antes que a equipa que defenda consiga colocar a bola no recetor, (figura 23). Por cada vez que o batedor (ou outro jogador da equipa atacante) dê uma volta completa, a equipa ganha um ponto. Quando o batimento não é feito com força suficiente para que o batedor consiga dar uma volta completa, ele deve manter-se numa das restantes bases, entrando de seguida outro batedor.

Materiais: Taco; Bola; Cones; Apito.

Duração: 1 hora e 30 minutos.

Objetivos:

Desenvolver a coordenação motora;

Passar pelo maior número de cones;

Finalizar o circuito correndo as quatro bases;

Estimular o espírito de equipa;

Fortalecer a agilidade e velocidade dos participantes.

Reflexão crítica: Inicialmente foi complicado perceber as regras do jogo, contudo os restantes monitores tiveram uma ajuda crucial no entendimento da atividade, pois explicaram-me ao pormenor todos os pontos essenciais da atividade. Consegui explicar aos participantes as regras de jogo e a atividade foi bem sucedida.



Figura 23- Batedor



Figura 22- Dar a volta aos quatro postos

Aeróbica

A aeróbica é um desporto que implica diversos movimentos com ritmo, interpretando uma música de forma a originar uma coreografia, com movimentos dinâmicos e contínuos, como podemos ver nas figura 24 e 25. Esta modalidade mostra a agilidade, força, flexibilidade e equilíbrio de todos os participantes.

Materiais: Colunas, Telemóvel.

Duração: 1h e 30 minutos.

Objetivos:

Desenvolver a motricidade global;

Promover a atividade física;

Fomentar a coordenação motora;

Despertar o interesse musical;

Estimular a convivência em grupo.

Reflexão crítica: Este desporto é bastante importante para todos os participantes, pois trabalha todos os músculos do corpo de forma divertida. A atividade foi gratificante porque não surgiram dificuldades e todos estavam entusiasmados.



Figura 24- Coreografia de aeróbica



Figura 25- Coreografia de aeróbica

Futebol

Neste jogo existem várias regras modificadas como o número de jogadores e a duração do jogo. Neste campeonato a atividade tem a duração de 30 minutos e ao invés de jogarem 11 jogadores, jogam consoante o número que cada equipa tem, podemos ver na figura 26, as duas equipas a jogar para que uma chegue à final.

Materiais: Bola; Cones; Apito.

Duração: 30 minutos por jogo.

Objetivos:

Desenvolver o espírito de equipa;

Estimular o pensamento estratégico;

Incentivar para a prática de desporto;

Promover o espírito competitivo e de companheirismo;

Reflexão crítica: Este jogo é bastante conhecido e abordado na televisão, por essa razão foi das atividades mais fáceis de ser realizada. Todos os participantes e monitores sabiam as regras do jogo, por isso não foi necessário despende de muito tempo para a explicação do jogo. A atividade foi bem conseguida, as únicas dificuldades foram incentivar as raparigas a jogar e a controlar o excessivo espírito competitivo, tirando isso foi bem sucedido.



Figura 26- Jogo de Futebol

Canoagem

Relativamente à canoagem, é realizada uma competição que consiste em duas equipas darem duas vezes a volta em forma de oito ao lago e quem chegar primeiro ganha, como podemos ver na figura 27. Na canoagem utiliza-se o caiaque de dois lugares e as crianças servem-se dos remos para poder guiá-lo. Para a sua segurança vão de biquini, colocam um colete de segurança e um capacete, para além disso têm de entrar no caiaque sentados e o participante mais pesado tem de ir atrás para prevenir que o caiaque se vire ao contrário.

Materiais: Caiaque; Remos; Fatos de Banho; Colete de segurança; Capacete.

Duração: 1h 30 minutos.

Objetivos:

Incentivar as crianças para a prática de desportos aquáticos;

Desenvolver o equilíbrio e a coordenação motora;

Promover o trabalho em equipa.

Reflexão crítica: No que diz respeito a esta atividade, as crianças e os jovens ficam entusiasmados por qualquer dinâmica aquática. Resultou conforme esperado, pois estavam presentes três monitores que tinham tarefas diferenciadas, como realizar o *briefing*, demonstrar os materiais necessários e ajudar os participantes a entrar no caiaque. A minha função foi vestir os coletes de segurança, ajudar na entrada nos caiaques e apontar a duração em que os participantes conseguiam realizar o trajeto. A atividade foi bem sucedida, contudo no grupo dos laranjas surgiam jovens que caíam para a água propositadamente diversas vezes e tivemos que chamar a atenção.



Figura 27- Canoagem

Slide

Este jogo, numa primeira abordagem não tem uma competição associada, tratando-se apenas de um movimento descendente como podemos constatar na figura 28 com uma inclinação pre-definida que leva o praticante do ponto A ao ponto B. O praticante tem um arnês e uma roldana que é presa ao cabo descendente. No lado da receção existe um monitor que amortece o movimento descendente do praticante para que o mesmo seja o mais suave possível.

Materiais: Arnês; Roldana; Cabo; Capacete.

Duração: 1h 30 minutos.

Objetivos:

Afastar o receio de alturas;

Fomentar desportos aéreos;

Sensibilizar para as regras de segurança a ter durante o percurso.

Reflexão crítica: Relativamente ao slide, os participantes sentem-se entusiasmados por ter a oportunidade de realizar esta atividade e normalmente as crianças ou jovens que têm medo de alturas, quando chega a altura de concretizar a atividade perdem esse medo e seguem o trajeto sem preocupação. A função dos monitores nesta dinâmica é essencialmente vestir os coletes de segurança aos participantes e auxiliar na paragem do participante, por estas razões e pelo facto de o equipamento estar devidamente seguro, conseguimos que a atividade corresse da melhor forma possível.

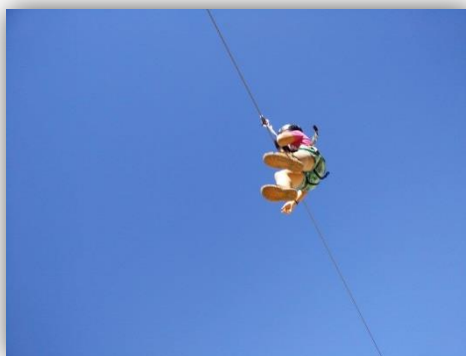


Figura 28- Slide

Low-ropes

Corresponde a uma série de 6 exercícios "militares" de equilíbrio, força e agilidade, como podemos observar na figura 29.

Materiais: Circuito de exercícios.

Duração: 1 hora.

Objetivos:

Desenvolver a coordenação motora;

Estimular a agilidade e o desafio;

Incentivar para o trabalho em equipa.

Reflexão crítica: Esta atividade foi bem sucedida, pois as crianças ficavam animadas de conseguir percorrer o trajeto em menos tempo possível. É um género de atividade em que as crianças aprendem essencialmente a trabalhar em equipa e a incentivar os colegas da sua equipa, unindo os laços de amizade. No entanto, quando estão a perder ou um dos participantes não está a conseguir realizar o percurso no tempo previsto, podem surgir crianças que infamem o esforço do colega.



Figura 29- Exercícios militares

Arco e Zarabatana

No que concerne ao tiro ao arco, os participantes posicionam-se atrás de uma linha que marca a distância mínima a que se pode lançar, seguram no arco e lançam duas vezes a flecha de maneira a acertar no alvo. Este alvo tem várias cores e cada uma tem a sua própria pontuação, quando havia demasiadas flechas no alvo, apitávamos uma corneta que significava a proibição de lançar naquele momento, para não criar perigo a quem fosse buscar as flechas.

O mesmo acontece com a zarabatana, contudo a única diferença existente é que os participantes seguram numa pequena arma comprida e fina, inserem uma espécie de agulha dentro da arma e com a boca sopram de modo a chegar ao alvo. Nesta atividade existe um *spray* desinfetante e papel, para limpar a arma depois de ser usada por cada participante.

Materiais: Arco; Flecha; Alvo; Corneta; Arma comprida e fina; Agulha; Spray desinfetante; Papel.

Duração: 1h 30 minutos.

Objetivos:

Estimular a concentração;

Incentivar para desportos de caça;

Fortalecer a noção de segurança e os cuidados a ter;

Desenvolver a coordenação motora, força e agilidade.

Reflexão crítica: No que concerne a estas duas atividades, foram cruciais para o desenvolvimento das crianças e dos jovens e explicar aos participantes que eram dois desportos realizados para a caça. Relativamente aos monitores, as funções foram bem conseguidas, pois com a ajuda de uma corneta conseguíamos conciliar o jogo e a segurança a ter. Nas crianças era mais complicado conseguir chegar ao alvo devido à força que possuíam, contudo para experimentarem deixávamos a essas pessoas aproximarem-se um pouco mais do alvo, de forma a terem perceção e sentirem interiormente a sensação de conseguir acertar no alvo.



Figura 31- Tiro ao arco



Figura 30- Zarabatana

Pólo aquático

O pólo aquático é idêntico ao futebol, mas jogado dentro de água, como podemos verificar na figura 32. Os monitores colocam as balizas insufláveis nas laterais da piscina e duas equipas entram em jogo, contudo nesta atividade a bola é lançada sempre com a mão.

Materiais: Balizas insufláveis; Bola.

Duração: 1 hora.

Objetivos:

Desenvolver o espírito de equipa;

Estimular o pensamento estratégico;

Incentivar para a prática de desporto aquático;

Promover o espírito competitivo e de companheirismo;

Reflexão crítica: Esta atividade é divertida e entusiasmante para as crianças e jovens, porque apesar de ser idêntico ao futebol, é realizada na água num curto espaço, o que torna divertido e mais difícil o jogo. Eram chamadas duas equipas de cada vez e pertencia aos monitores terem atenção às crianças ao redor da piscina, dois monitores dentro de água para supervisionar a segurança das crianças e um monitor que era o árbitro do jogo. De todas as vezes que este jogo foi realizado, correu da melhor maneira possível, sem grandes dificuldades nem obstáculos.



Figura 32- Pólo aquático

“Stand UP Paddle”

O “stand up paddle” é uma modalidade que começou a ser praticada este ano em Portugal e já bastante conhecida por toda a gente. Esta atividade aquática consiste em que os acampantes se ponham em cima de uma prancha de “surf”, como podemos observar na figura 33, inicialmente de joelhos e só quando estiverem preparados e já tiverem experiência, ficam de pé sobre a prancha, manuseando um remo, de modo a guiar a própria.

Materiais: Prancha de “surf”; Remo; Colete de segurança; Capacete.

Duração: 1h 30 minutos.

Objetivos:

Incentivar as crianças para a prática de desportos aquáticos;

Desenvolver o equilíbrio e a coordenação motora;

Fortalecer a agilidade e força.

Reflexão crítica: Foi interessante ter realizado esta atividade com os participantes do campo de férias porque foi a tendência este verão e eu ainda não conhecia então também tive que aprender as regras deste desporto. A maioria das crianças e jovens nunca tinham realizado esta atividade desportiva, por isso foi novo para eles e ficaram bastante entusiasmados. De início tive de perguntar diversas vezes as regras da atividade aos restantes monitores para poder interiorizá-las e saber dominar quando fosse fazer o *briefing* para os participantes. Apesar de não conhecer bem o desporto, consegui dominar relativamente bem as regras e a minha função foi colocar e retirar os coletes de segurança aos participantes.



Figura 33- Stand Up Paddle

Hidrogenástica

Relativamente à hidrogenástica, é realizada na piscina e consiste em realizarem movimentos ritmados, obrigando a trabalhar os músculos, ao som da música, como podemos ver nas figuras 34 e 35. Esta atividade é uma mais valia para as crianças e

jovens, pois exercitam todos os músculos do corpo e aliviam dores musculares que possam surgir.

Materiais: Fatos de banho; Colunas; Telemóvel; Salsichas insufláveis.

Duração: 1 hora.

Objetivos:

Desenvolver a motricidade global;

Promover a atividade física;

Fomentar a coordenação motora;

Despertar o interesse musical;

Estimular a convivência em grupo.

Reflexão crítica: Esta atividade foi bastante cansativa pois demorou mais tempo que o previsto, porque participavam duas equipas de cada vez e cada turno durava entre os 10 e 15 minutos. No início da atividade, estava a correr bem e as crianças estavam empenhadas e divertidas, contudo o volume da música começou a ficar mais baixo e não se conseguia perceber, então as crianças começaram a dispersar um pouco. Para além desta lacuna, surgiram uns desentendimentos com duas monitoras e dificultaram a realização desta atividade. Foi difícil conseguir adaptar o volume da música com a coreografia e ignorar os desentendimentos que se sucederam, mas ultrapassamos essas dificuldades e resultou relativamente bem.



Figura 35- Realização da atividade de hidroginástica



Figura 34- Realização da coreografia

Atividades de exploração

Existem dois tipos de atividades de exploração, no exterior do campo de férias e no interior. As atividades no exterior do campo são caminhadas, em que cada grupo de atividade obtém um caderno, em que tem de decifrar códigos e jogos para descobrir o percurso que deve realizar para chegar ao final que já é dentro do campo de férias. O monitor tem de alertar em relação às regras de segurança rodoviária e incentivar à união do grupo e ao espírito competitivo. Têm como objetivo ganhar competências de sentido de orientação e resistência. As atividades no interior do campo de férias são realizadas na “Aldeia Aventura”, onde os grupos aprendem conhecimentos e realizam jogos dos tempos dos avós. Refiro as atividades realizadas em relação a esta temática:

Caminhadas:

- Caça ao tesouro “Ratatui”

Esta caça ao tesouro é realizado, só com o grupo dos verdes e fora do recinto do campo de férias. As crianças iniciam a atividade dando introdução ao filme “O Ratatui”, e a seguir a visualizarem uma parte do filme é dado a cada monitor um livro com os códigos que temos de decifrar para descobrirmos o caminho. O jogo acaba quando dentro da “Aldeia Aventura” conseguem responder à pergunta que o cozinheiro faz e ganham um prémio.

Materiais: Projetor; Computador; Colunas; Livro de códigos; Saco de rebuçados; SOS.

Duração: 45 minutos.

Objetivos:

Desenvolver a capacidade de orientação;

Promover o espírito de partilha;

Despertar para a prática de exercício físico.

Reflexão crítica: No que diz respeito ao caça ao tesouro, foi muito interessante, porque o grupo dos verdes começou por visualizar metade do filme “Ratatui” e de seguida é que iniciou o caça ao tesouro. As crianças estavam animadas e entusiasmadas por chegar ao final e receber um prémio. Os monitores tinham como função assegurar as regras básicas que se devem ter quando os indivíduos caminham na estrada.

“Revelação a preto e branco”

Esta caminhada é realizada no exterior do campo de férias e pretende que cheguemos ao final, com fotos criativas e originais que são pedidas para incluir num livro, que cada grupo de atividade usufrui. Tem a duração de uma hora e todos os grupos têm de levar uma mala com os primeiros socorros e, no caso de alguma criança ter asma, levar a bomba de ar, para prevenir situações complicadas.

Materiais: SOS; Bomba de ar; Livro de pistas; Máquina fotográfica.

Duração: 1 hora.

Objetivos:

Proporcionar um momento diferente da rotina habitual;

Incentivar para o contacto com a natureza;

Estimular a prática de exercício físico;

Fomentar para o espírito de equipa;

Desenvolver a capacidade de imaginação.

Reflexão crítica: Esta atividade era muito engraçada, porque tinha temas e as equipas tinham de tirar fotografias originais de acordo com cada tema. O meu grupo de atividade eram crianças de 6 e 7 anos e a relação entre eles não era das melhores, porque nesta fase as raparigas não se relacionam bem com rapazes e o mesmo acontece com os rapazes. Foi difícil ordenar as crianças quando era necessário tirar fotos, mas com algumas chamadas de atenção, conseguimos ultrapassar essas dificuldades.



Figura 36- Fotografia do tema "Olhos nos olhos"

Caça ao tesouro “O Hobbit”

Esta atividade é realizada da mesma forma, sendo dado a cada grupo de atividade um livro com códigos para decifrar o caminho que tem de ser percorrido e no final, os grupos tinham ainda de decifrar uma quadra que os levava ao prémio e tirar fotografias de acordo com os temas inseridos no livro, como se pode ver na figura 37. O jogo tinha a duração de uma hora e meia e cada grupo de atividade iniciava o percurso com dois minutos de atraso, em relação ao da frente, ganhava o grupo que percorresse o trajeto em menos tempo.

Materiais: Livros de códigos; SOS; Bomba de ar.

Duração: 1 hora e meia.

Objetivos:

Incentivar para o contacto com a natureza;

Estimular a prática de exercício físico;

Fomentar para o espírito de equipa;

Desenvolver a capacidade de imaginação.

Reflexão crítica: Foi a primeira vez que este caça ao tesouro foi realizado no campo de férias e um dos coordenadores é que o inventou. Não existiam grandes expectativas de como ia resultar, contudo correu muito bem e todos os participantes alinharam e ficaram entusiasmados.



Figura 37- Fotografia do tema "Adão e Eva"

Aldeia Aventura

A “Aldeia Aventura” é uma zona do campo de férias que retrata as profissões antigas. Tem 10 lugares diferentes, a casa do pão, a horta, a sala recreativa, a avó, a escola, o alfaiate, o lagar, o poço, o catrapilo e o rancho e cada monitor representava um local, criando um jogo para os grupos perceberem como era a vida antigamente. Eu fiquei no

lugar do catrapilo, como se pode ver na figura 38, representando uma personagem (figura 39), explicando e ajudando as crianças a jogar um jogo que simbolizava um catrapilo e que consistia em três ou quatro crianças posicionarem-se dentro de um círculo e percorrerem um trajeto sem ultrapassar o limite do catrapilo.

Materias: Os materiais eram necessários consoante a casa que cada monitor estava a representar, no caso do catrapilo foi necessário uma fita laranja em forma de circo, folhas e canetas.

Duração: 50 minutos.

Objetivos:

Estimular a criatividade e originalidade;

Incentivar para o contato com a natureza;

Desenvolver o trabalho em equipa;

Fortalecer a capacidade e imaginação.

Reflexão crítica: Relativamente à posição onde fiquei, correu positivamente e as crianças divertiam-se imenso e queriam repetir várias vezes o jogo depois da hora marcada, mas não houve oportunidade de repetir porque os grupos rodavam. A minha função nesta atividade foi explicar como se jogava e ver o tempo que demoravam a chegar ao lugar estipulado.



Figura 39- Jogo do catrapilo



Figura 38- Caracterização das monitoras

Reflexão final

O CET de Acompanhamento de crianças e jovens termina com o estágio curricular de 400 horas que visa demonstrar todas as aprendizagens que consegui recolher no decorrer do estágio e que me vão ajudar na minha vida profissional.

Este estágio curricular foi uma experiência bastante gratificante para a minha vida profissional e pessoal, pois além de aprender diversas atividades, conheci o diretor, os coordenadores, os monitores, as crianças e os jovens, que me deram a entender formas de ver a vida de maneira diferente e todos eles contribuíram para ser uma pessoa melhor.

Relativamente ao decorrer do estágio, na primeira semana sentia-me um pouco inibida, pois todos os monitores se conheciam e falavam entre si, contudo para mim foi fácil começar a colaborar com todos os intervenientes do campo de férias. Era difícil para mim dar os *briefings*, isto é explicar as atividades que iam ser desenvolvidas porque não sabia como eram e decorriam, como tal a primeira semana foi mais de visualizar e aprender o máximo, para que nas outras semanas o conseguisse.

Tive a oportunidade de trabalhar com o grupo dos verdes com a minha colega Cátia Fontes na mesma camarata e com o grupo dos laranjas, e notei que existem bastantes diferenças. No grupo dos verdes tínhamos de ter a máxima preocupação, pois eram crianças de sete anos, como tal tinha de as ajudar por vezes a vestir, a fazer a cama, a arrumar a roupa e a comer, contudo demoravam algum tempo na realização destes aspetos, como tal foi necessário ser firme algumas vezes, pois tínhamos horários a cumprir. Estas crianças transmitem alegria e diversão com as suas discussões inocentes umas com as outras, alegrando todos os meus dias e afeiçoámo-nos bastante umas às outras. Passado Duas semanas um monitor dos verdes tinha de ser transferido para o grupo dos laranjas, foi averiguada a situação e quem era mais apto e mais responsável para ocupar um lugar de um monitor laranja e fui eu a escolhida, pois referiram que eu era a mais enérgica e responsável por isso tinha as condições necessárias para ser monitora dos laranjas. Fiquei contente, pois tal significa que o meu trabalho estava a ser produtivo e reconhecido, para além disso durante a minha presença nos verdes tive algumas irreverências com uma monitora o que me deixava em baixo, pois eu e todos os

estagiários eramos novos no campo de férias e estávamos a aprender tudo do zero e essa monitora em vez, de nos ajudar, dificultava-nos a vida e referia que tudo o que fazíamos estava mal, reduzindo a nossa auto-estima. Contudo após eu ser transferida para os verdes tudo se resolveu, pois viu que (pelo menos comigo) tinha sido injusta e que o diretor do campo tinha acabado de demonstrar que o meu trabalho estava a ser enriquecedor. Porém, custou me imenso mudar para os laranjas porque fiz grandes amizades com as crianças e monitores e foi difícil afastar-me deles, principalmente as meninas da minha camarata, pois tanto elas como as outras crianças, quando me viam imploravam que eu voltasse, o que me deixou feliz por saber que a minha presença não era indiferente, mas triste por ter deixado de passar os dias com estas crianças. Ao passar para o grupo dos laranjas consegui adaptar-me facilmente e em pouco tempo fiz amizades que vão ficar presentes nas nossas vidas e eu agradeço por ter tido a oportunidade de trabalhar com este grupo. Relativamente aos jovens, foi mais fácil dentro da camarata haver organização, pois já tinham 12 e 15 anos e já eram completamente autónomas, mas tinha de ser firme com elas na arrumação, pois eram bastante desarrumadas. Criei grandes laços de amizades e nunca vou conseguir agradecer pelas aprendizagens e conhecimentos que me propiciaram e pelas amizades que ganhei dentro deste campo de férias, onde somos todos uma família e nos ajudamos uns aos outros, tirando algumas exceções.

A maior dificuldade em conseguir resistir a um mês seguido de estágio, foram as reuniões diárias porque começavam à meia-noite, visto que as crianças se deitavam às onze e meia e terminavam por volta das três da manhã, por essa razão dificultou um pouco o empenho no final do estágio.

Para além de todos os conhecimentos adquiridos ao longo do estágio, obtivemos uma formação de animador e monitor de campos de férias, anexo 5, o que é uma mais valia para o currículo e vida profissional.

Para concluir, é deveras importante a realização de estágios curriculares, pois é uma forma de pôr em prática os conhecimentos adquiridos, ao longo do ano lectivo e é uma mais valia aprender como lidar e comportarmo-nos no trabalho.



Figura 40- Grupo de camarata dos verdes



Figura 41- Grupo de camarata dos laranjas

Bibliografia


Ginástica, C. B. (2 de Setembro de 2015). *Paraná o governo do estado*. Obtido de <http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=164>

Instituto Politécnico da Guarda. (5 de Setembro de 2015). Obtido de <http://www.esecd.ipg.pt/cet.asp?curso=5>

Tavares, J., Pereira, A. S., Gomes, A. A., Monteiro, S., & Gomes, A. (s.d.). *Manual de psicologia do desenvolvimento e aprendizagem*. Porto Editora.

Anexos

Anexo 1- Plano de estágio

	PLANO DE ESTÁGIO Cursos de Especialização Tecnológica (CET) Licenciaturas Mestrados	MODELO GESP.004.02												
Este documento é um complemento do formulário GESP.003 - Convenção de Estágio.														
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td colspan="4"> Escola: <input checked="" type="checkbox"/> ESECD <input type="checkbox"/> ESS <input type="checkbox"/> ESTG <input type="checkbox"/> ESTH </td> </tr> <tr> <td colspan="4"> Tipologia do Estágio: <input checked="" type="checkbox"/> Curricular <input type="checkbox"/> Extracurricular <input type="checkbox"/> Outro: _____ </td> </tr> <tr> <td colspan="4"> Ao abrigo de protocolo ou especificidade formativa? <input type="checkbox"/> Sim. Qual? _____ </td> </tr> </table>			Escola: <input checked="" type="checkbox"/> ESECD <input type="checkbox"/> ESS <input type="checkbox"/> ESTG <input type="checkbox"/> ESTH				Tipologia do Estágio: <input checked="" type="checkbox"/> Curricular <input type="checkbox"/> Extracurricular <input type="checkbox"/> Outro: _____				Ao abrigo de protocolo ou especificidade formativa? <input type="checkbox"/> Sim. Qual? _____			
Escola: <input checked="" type="checkbox"/> ESECD <input type="checkbox"/> ESS <input type="checkbox"/> ESTG <input type="checkbox"/> ESTH														
Tipologia do Estágio: <input checked="" type="checkbox"/> Curricular <input type="checkbox"/> Extracurricular <input type="checkbox"/> Outro: _____														
Ao abrigo de protocolo ou especificidade formativa? <input type="checkbox"/> Sim. Qual? _____														
1. DADOS RELATIVOS AOS INTERVENIENTES NO ESTÁGIO														
Estudante: <u>Ana Rita Santos Susana</u> N.º <u>5008389</u> Docente orientador: <u>Urbana Cardeiro</u> Supervisor: <u>Henrique Cabral</u>														
2. PLANO DE ESTÁGIO														
<p><i>Intervenção nas Equipas Pedagógicas da Unidade de 1.º e 2.º anos nas funções de Animação e Acompanhamento do Campo de Ténis do Colégio, desenvolvendo as diferentes funções de organização, preparação para os diferentes jogos do Campo de Ténis do Colégio.</i></p>														
3. ASSINATURAS														
<p style="text-align: center;">O Estudante</p> <p style="text-align: center;"> 0 7 0 8 2 0 1 5 </p> <p style="text-align: center;">Data</p> <p style="text-align: center;"><i>R. Susana</i></p> <p style="text-align: center;">(assinatura)</p>	<p style="text-align: center;">O Docente Orientador</p> <p style="text-align: center;"> </p> <p style="text-align: center;">Data</p> <p style="text-align: center;">_____</p> <p style="text-align: center;">(assinatura)</p>	<p style="text-align: center;">O Supervisor</p> <p style="text-align: center;"> 0 1 0 0 2 0 1 5 </p> <p style="text-align: center;">Data</p> <p style="text-align: center;"><i>[Assinatura]</i></p> <p style="text-align: center;">(assinatura e carimbo da Entidade)</p>												

Anexo 2- Exemplos de planificações de cada dia

1 verdes

11H00 RECEPÇÃO DE PARTICIPANTES QUE CHEGAM EM TRANSPORTE PRÓPRIO AO CAMPO
CHECK IN - PRESENTATION CAMP E MONITORES
ENCAM. DOS PARTICIPANTES PARA O CAMPO DE JOGOS (BONÉS)
INSTALAÇÃO DOS GRUPOS DE CAMARATA
REUNIÃO NA CAMARATA SEQUENCIA (PREENCHIMENTO DE DOCUMENTOS)

12H45 ALMOÇO (ENTRADA PELO PÁTIO, S. CONVÍVIO)
MOVIMENTO "CP" (COISAS PESSOAIS - LAVA DENTES ETC...)
1ª ABORDAGEM ÀS ROTINAS DE HIGIENE PESSOAL APÓS REFEIÇÕES
CONCENTRA NO CAMPO DE JOGOS

14H00 CONCENTRA NO CAMPO DE JOGOS
FORMAÇÃO GRUPOS ATIVIDADE
REUNIÃO GRUPOS SEQUENCIA (PREENCHIMENTO DE DOCUMENTOS)

16H00 "O QUE É ONDE" - CONCENTRAÇÃO NO PARQUE DAS MERENDAS E VOLTA DE RECONHECIMENTO PELOS ESPAÇOS DO CAMPO DE FÉRIAS
16H00 LANCHE NO REFEITÓRIO (GRUPO DE CAMARATA)
16H45 REUNIÃO GERAL JUNTO À PISCINA PARA BRIEFING DE UTILIZAÇÃO
17H00 PISCINA CHEIA DE REGRAS COM ENTRADAS CONTROLADAS DE GRUPOS (SEMÁFORO) E SECAGEM COLECTIVA

17H45 BANHOS DOMÍNIO E ESTENDAL
19H00 JANTAR POR GRUPO DE CAMARATA (CONCENTRA S.CONVÍVIO E ENTRADA INTERIOR)
MOVIMENTO "CP" (COISAS PESSOAIS - LAVA DENTES ETC...)

20H15 HORA DO RECREIO: PISTOLEIRO "ELES VERSUS ELAS"
21H15 RAPIDINHAS - GAMES & "QUEBRA GELO"

21.45 = Arabe

21H45 ENCAMINHAMENTO PARA S. DA MÚSICA PELO PÁTIO *Rapazes de um lado raparigas de outro*
22H00 NOITE DE KARAOKE "RAPAZES VS RAPARIGAS"
22H30 CEIA INTEGRADA PARA VERDES E LARANJAS
22H45 "BOAS NOITES COM..." *Rapazes e Raparigas*
23H00 O RECOLHER É OBRIGATORIO E DEVE SER APAZIGUADO
02H00 REUNIÃO NA SALA DA MÚSICA

1 laranjas

11H00 RECEPÇÃO DE PARTICIPANTES QUE CHEGAM EM TRANSPORTE PRÓPRIO AO CAMPO
CHECK IN - PRESENTATION CAMP E MONITORES
ENCAM. DOS PARTICIPANTES PARA O CAMPO DE JOGOS (BONÉS)
INSTALAÇÃO DOS GRUPOS DE CAMARATA
REUNIÃO NA CAMARATA SEQUENCIA (PREENCHIMENTO DE DOCUMENTOS)

13H45 ALMOÇO (ENTRADA PELO PÁTIO, S. CONVÍVIO)
MOVIMENTO "CP" (COISAS PESSOAIS - LAVA DENTES ETC...)
1ª ABORDAGEM ÀS ROTINAS DE HIGIENE PESSOAL APÓS REFEIÇÕES
CONCENTRA NO CAMPO DE JOGOS

14H45 CONCENTRA NO CAMPO DE JOGOS
FORMAÇÃO GRUPOS ATIVIDADE
REUNIÃO GRUPOS SEQUENCIA (PREENCHIMENTO DE DOCUMENTOS)

16H45 "O QUE É ONDE" - CONCENTRAÇÃO NO PARQUE DAS MERENDAS E VOLTA DE RECONHECIMENTO PELOS ESPAÇOS DO CAMPO DE FÉRIAS
16H45 REUNIÃO GERAL JUNTO À PISCINA PARA BRIEFING DE UTILIZAÇÃO
17H00 LANCHE NO REFEITÓRIO (GRUPO DE CAMARATA)
17H45 PISCINA CHEIA DE REGRAS COM ENTRADAS CONTROLADAS DE GRUPOS (SEMÁFORO) E SECAGEM COLECTIVA

19H00 BANHOS DOMÍNIO E ESTENDAL
20H00 JANTAR POR GRUPO DE CAMARATA (CONCENTRA S.CONVÍVIO E ENTRADA INTERIOR)
MOVIMENTO "CP" (COISAS PESSOAIS - LAVA DENTES ETC...)

21H00 CONCENTRA NO CAMPO DE JOGOS
21H15 RAPIDINHAS - GAMES & "QUEBRA GELO"

21H15 ENCAMINHAMENTO PARA S. DA MÚSICA PELO PÁTIO
21H30 NOITE DE KARAOKE "RAPAZES VS RAPARIGAS"
22H30 CEIA INTEGRADA PARA VERDES E LARANJAS
22H45 "BOAS NOITES COM..."
23H00 O RECOLHER É OBRIGATORIO E DEVE SER APAZIGUADO
02H00 REUNIÃO NA SALA DA MÚSICA

4 verdes

08H15 PEQUENO ALMOÇO (ENTRADA PELO PÁTIO, S. CONVÍVIO)
"HORA DO LAO" (LIMPEZA, ARRUMACÃO E ORGANIZAÇÃO)
MOVIMENTO "CP" (COISAS PESSOAIS - LAVA DENTES ETC...)
CONCENTRA NO CAMPO DE JOGOS

10H15 "REVELAÇÃO A PRETO E BRANCO" - FOTOPAPER *(América, Carolina)*
(1) DURAÇÃO DO JOGO: 1HORA
(2) TODOS COM SOS / TLM / ÁGUA / COLETES / Bombas
SEQ. - 1, 2, A, B, 3, 4, 5, 6, 7, 8

11H00 PISCINA LIVRE (CONTROLE DE COMPORTAMENTOS DE GRUPO) - DOMÍNIO
12H00 SECAGEM COLECTIVA
12H45 ALMOÇO (ENTRADA PELO PÁTIO, S. CONVÍVIO)
13H45 MOVIMENTO "CP" (COISAS PESSOAIS - LAVA DENTES ETC...)
14H00 "ABS" - MENSAGENS ALTO E BOM SOM - NA SALA DE CONVÍVIO
14H45 CONCENTRA NA PAREDE DE ESCALADA

CAMPIONATOS VERDES

QUEM É QUEM?
Rapazes: 1 América, Carolina, Rapazes 7 Manuel A, Lucas 2 Gabi, 4 Malick, Pedro 8 Mica B

15H00	7+1	3+4	6+8	A+B	5+2
15H30	4+5	6+8	2+7	1+3	A+B

16H00 TERMINO DA ACTIVIDADE E CONCENTRA NO CAMPO DE JOGOS *Porque do Horário*
16H15 LANCHE NO PARQUE DE MERENDAS
16H45 PISCINA - FINAIS DE POLO AQUÁTICO

17H45 BANHOS DOMÍNIO; "LAO" E "CP"

19H15 CONCENTRAÇÃO NA BANCADA DO CAMPO DE JOGOS PARA RAPARIGAS
19H30 INÍCIO DA "TROCAS GALA"
AO SINAL SONORO TODOS TROCAM DE PAR
(1) RAPAZES ESCOLHEM RAPARIGAS, E RAPARIGAS ESCOLHEM RAPAZES

20H15	JANTAR DAS TROCAS				
21H30	BAILE DAS TROCAS				
22H00	DISCO TROCAS				

22H45 CEIA NO CAMPO DE JOGOS
"BOAS NOITES" COM... *Micas da Marta*
TÉRMINO E RECOLHER
23H00 REUNIÃO NA SALA DA MÚSICA

4 laranjas

08H45 PEQUENO ALMOÇO (ENTRADA PELO PÁTIO, S. CONVÍVIO)
MOVIMENTO "CP" (COISAS PESSOAIS - LAVA DENTES ETC...)
10H15 "MEGA LAO"
CONCENTRA NA BANCADA DO LAO

CAMPIONATOS LARANJAS

QUEM É QUEM?
Jogo 1 Tebe, 2 Alencar, 3 Falcão 7 Kevin 8 Henrique, 9 Marco, 4 Angelo 6 Daniel 8 Inês 10

11H15	7+6	8+9	10+1	2+3	5+4
11H45	4+9	1+6	3+8	5+10	2+7

12H15 TERMINO DA ACTIVIDADE E CONCENTRA NO RELVADO MATRIX
12H30 PISCINA LIVRE (CONTROLE DE COMPORTAMENTOS DE GRUPO) - DOMÍNIO
13H00 SECAGEM COLECTIVA
13H45 ALMOÇO (ENTRADA PELO PÁTIO, S. CONVÍVIO)
"ABS" - MENSAGENS ALTO E BOM SOM
MOVIMENTO "CP" (COISAS PESSOAIS - LAVA DENTES ETC...)
14H45 CONCENTRA NA BANCADA DO CAMPO DE JOGOS PARA BRIEFING
15H00 FOTOPAPER NA ALDEIA DA SOBRENA
(1) DURAÇÃO DO JOGO: 1H30MIN
(2) TODOS COM SOS / TLM / ÁGUA / COLETES
SEQ. - 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

16H30 TERMINO DA ACTIVIDADE E CONCENTRA NO C. JOGOS
16H45 LANCHE NO PARQUE DE MERENDAS
17H15 PISCINA - FINAIS DE POLO AQUÁTICO

PREPARAÇÕES PARA "TROCAS GALA" - CAMPO DE JOGOS

18H15	BANHOS DOMÍNIO; "LAO" E "CP"				
19H15	CONCENTRAÇÃO JUNTO À MERCEARIA PARA RAPAZES				
19H30	INÍCIO DA "TROCAS GALA" AO SINAL SONORO TODOS TROCAM DE PAR (1) RAPAZES ESCOLHEM RAPARIGAS, E RAPARIGAS ESCOLHEM RAPAZES				
20H15	JANTAR DAS TROCAS				
21H30	BAILE DAS TROCAS				
22H00	DISCO TROCAS				

22H45 CEIA NO CAMPO DE JOGOS
"BOAS NOITES" COM...
TÉRMINO E RECOLHER
23H00 REUNIÃO NA SALA DA MÚSICA

Anexo 3- Balneários dominó

Quadrados Azuis - Verdes
 " Brancos - Laranjas

Turno - Escala de Monitores



Horário dos Telefones - PBX:

Semana de Turno no Campo de Férias do Cadaval

horários	Domingo	2ª-Feira	3ª-Feira	4ª-Feira	5ª-Feira	6ª-Feira	Sábado	Domingo
das 12H30 às 14h30	Armeixa J. Sousa	Gabi Falcão	Pablo Alencar	Mafalda Daniel	Manuel Ângelo	Carolina J. Sousa	Tiago Falcão	
das 19h00 às 21H00	Tiago Mariana	Raposo Marta	Funtalino Maria Inês	Rita Kevin	Cátia Taborda	Armeixa Mariana		

Calendário de Lavandaria:

Semana de Turno no Campo de Férias do Cadaval

Domingo 2ª-Feira 3ª-Feira 4ª-Feira 5ª-Feira 6ª-Feira Sábado domingo 2ª-Feira

			Se necessário	Se necessário				
--	--	--	---------------	---------------	--	--	--	--

as roupas dos participantes deverão ser colocadas na lavandaria durante a manhã num saco identificado com o número da camarata

nome. Pedir saco de plástico e identificar c/ o número de camarata e o nome.

banhos dominó



Dias Impares

VERDES VERDES
MASCULINOS FEMININOS

BALNEA. - 1	Carlos R.	Armeixa
BALNEA. - 2	Funtalino	Mafalda
BALNEA. - 1	Pablo	Carolina
BALNEA. - 2	Tiago	Gabi

LARANJAS LARANJAS
MASCULINOS FEMININOS

BALNEA. - 1	Taborda	Alencar
BALNEA. - 2	Falcão	Guedes
BALNEA. - 1	Kevin	M. Inês
BALNEA. - 2	Ângelo	Marta
" 1	Daniel	
" 2	Sousa	

Dias Pares

VERDES VERDES
MASCULINOS FEMININOS

BALNEA. - 2	Carlos	Armeixa
BALNEA. - 1	Funtalino	Mafalda
BALNEA. - 2	Pablo	Carolina
BALNEA. - 1	Tiago	Gabi

LARANJAS LARANJAS
MASCULINOS FEMININOS

BALNEA. - 2	Taborda	Alencar
BALNEA. - 1	Falcão	Guedes
BALNEA. - 2	Kevin	M. Inês
BALNEA. - 1	Ângelo	Marta
" 2	Daniel	
" 1	Sousa	

Anexo 4- Declaração de formação



Declaração de Formação

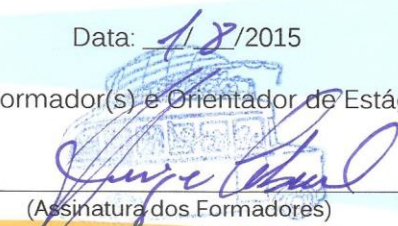
Declara-se que Ana Rita Santos Sousa
nascido(a) em 23.10.95, natural de Fundão,
portador(a) de Bilhete de Identidade/Cartão de Cidadão
n^a _____, residente em, Fundão,

recebeu **Formação de Animador/Monitor de Campos de Férias**
durante o período de **Estágio Formativo** realizado em protocolo
com FP6 - Formação em Turismo,

no **Campo de Férias do Cadaval, do Tempo de Aventura**
incluída no **Projecto Formativo Form15**, concluída em 1/8/2015
, para aplicar no exercício das suas funções,
conforme as que são definidas no respetivo perfil.

Data: 1/8/2015

O(s) Formador(s) e Orientador de Estágio


(Assinatura dos Formadores)

Escritórios: Avenida Duque de Loulé, 95, 7^o Dtº, 1050-089 Lisboa, Tel: 213244137/8 Fax: 213225213 Email: geral@tempodeaventura.pt
Campo de Férias do Cadaval: Apt- 029 EC Cadaval, 2554-909 Cadaval Tel: 262744050 Email: cadaval@tempodeaventura.pt