



IPG Politécnico
da Guarda
Polytechnic
of Guarda

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

Licenciatura em Animação Sociocultural

Inês Alexandra Ribeiro Chéu

outubro | 2017





RELATÓRIO DE ESTÁGIO

Licenciatura em Animação Sociocultural

Inês Chéu

Outubro|2017



RELATÓRIO DE ESTÁGIO

Licenciatura em Animação Sociocultural

Inês Alexandra Ribeiro Chéu

Outubro|2017



Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto

Instituto Politécnico da Guarda

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

Relatório para obtenção do grau de licenciatura em Animação Sociocultural

Escola Básica Dr. Sanches de Brito

Educação Pré-Escolar e 1º Ciclo do Ensino Básico

Inês Alexandra Ribeiro Chéu

Outubro|2017

Ficha de Identificação

Nome: Inês Alexandra Ribeiro Chéu

Número de aluno: 5007926

Estabelecimento de ensino: Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto -
Instituto Politécnico da Guarda

Docente Orientador: Professora Doutora Maria do Rosário Santana

Local de Estágio: Escola Básica Dr. Sanches de Brito, Educação Pré-Escolar e 1º Ciclo
do Ensino Básico

Morada: Estrada Nacional 116, nº38, A-da-Perra || 2640-410 Mafra

Telefone: 261 810 080

Email: eb.sanchesdebrito@aemafr.edu.pt

Supervisor na Instituição: Gonçalo Rodrigues

Assistente Técnico | Animador Sociocultural

Duração de Estágio: três meses

28 de Março – 23 de Junho

Ano Letivo: 2016/2017

Agradecimentos

Após o término do estágio curricular da licenciatura em Animação Sociocultural, e na respetiva preparação deste documento, gostaria de deixar uma palavra de agradecimento a todas as pessoas que, direta ou indiretamente, me apoiaram ao longo desta etapa, para que tudo decorra da melhor maneira possível.

À Camara Municipal de Mafra, na pessoa do Sr. Presidente Hélder Sousa Silva, pela disponibilidade e pela oportunidade que me concedeu, em poder realizar o meu estágio curricular na Escola Básica Dr. Sanches de Brito, Educação Pré-Escolar e 1º Ciclo do Ensino Básico.

Ao meu orientador de estágio, Animador Sociocultural na instituição, Gonçalo Rodrigues, pela forma positiva como me acolheu, com simpatia, cooperação e disponibilidade, proporcionando assim uma maior e melhor partilha de saberes e ideias para uma melhor aprendizagem.

A todas as crianças da instituição, que me proporcionaram momentos de muita diversão e de grande partilha de saberes e experiências.

À professora Maria do Rosário Santana, supervisora do meu estágio, pelo apoio e disponibilidade demonstrada, tanto durante a realização do meu estágio, como na realização/preparação deste relatório.

A toda a equipa docente e não docente (professores e funcionários) por todo o apoio demonstrado e por me terem integrado tão bem na sua equipa de trabalho.

Aos meus pais, irmãos e namorado por todo o carinho e apoio que me tem dado ao longo destes três anos de curso. São, sem sombra de dúvida, o meu maior apoio.

E por fim, mas não menos importante, um sincero agradecimento às minhas amigas Adriana Pereira, Raquel Caldeira e Raquel Sampaio por me terem acompanhado nesta tão importante etapa da minha vida, a vida académica. Com vocês a meu lado, tudo se tornou mais fácil e desafiante.

Resumo

O presente relatório enquadra-se na componente de formação, Estágio curricular, integrado na licenciatura em Animação Sociocultural (ASC), do Instituto Politécnico da Guarda (IPG), tendo sido realizado na Escola Básica Dr. Sanches de Brito – Educação Pré-Escola do 1º Ciclo do Ensino Básico, e faz referência às atividades desenvolvidas durante o mesmo.

O relatório procura espelhar a relação entre teoria e prática, uma vez que foi possível aplicar e reconstruir no decorrer do estágio os conhecimentos que se adquiriram durante o percurso académico, enriquecendo, não só a nível profissional, mas também pessoal.

O estágio foi realizado com crianças de várias faixas etárias desde o Pré-Escola (dos três aos cinco anos de idade), passando para o Ensino Básico (dos seis aos dez anos de idade).

O estágio teve como principais objetivos melhorar o comportamento, criar ligações de empatia entre os elementos do grupo de crianças, assim como também valorizar a autoestima e promover, fundamentalmente, a participação ativa nas atividades propostas.

No percurso do estágio realizei um projeto de minha autoria, respondendo às necessidades das crianças e da instituição.

Palavras-chave: Animação Sociocultural; Animador Sociocultural; Animação infantil e Animação Educativa.

Abstract

This report is part of the training component, Curriculum Internship, integrated in the degree in Sociocultural Animation (ASC), of the Polytechnic Institute of Guarda (IPG), and was carried out at the Basic School Dr.Sanches de Brito – Pre-School 1st Cycle of Basic Education, and refers to the activities developed during it.

The report seeks to reflect the relationship between theory and practice, since it was possible to apply and reconstruct during the internship the knowledge acquired during the academic course, enriching not only professionally but also personal

The stage was carried out with children of various age groups from pre-school (from three to five years of age), passing to Basic Education (from six to ten years old).

The main objectives of the internship were to improve behavior, to create bonds of empathy among the elements of the group of children, as well as to promote self-esteem and to promote active participation in the proposed activities.

In the course of the internship I made a project of my own, responding to the needs of the children and the institution.

Key words: Sociocultural Development; Children's Animation, and Educational Animation.

Lista de Siglas

ASC – Animação Sociocultural

CAF – Centro de Apoio à Família

EB – Educação Básica

ESECD – Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto

IPG – Instituto Politécnico da Guarda

JI – Jardim de infância

Índice

Introdução.....	1
Capítulo 1.	2
Contexto Institucional	2
1. Caraterização histórica, geográfica e demográfica do Concelho de Mafra.....	3
1.1 Caraterização da Instituição	5
1.2. O Meio Envolvente à Escola.....	7
1.3. Organização da Escola Dr. Sanches de Brito e respetivos Recursos Humanos.	8
1.4. Caracterização da equipa de trabalho.....	8
1.5. Organização do tempo.....	9
Capítulo 2.	11
Animação Sociocultural e seus fundamentos	11
2. Conceito de Animação Sociocultural	12
2.1. Perfil de competências do animador sociocultural.....	12
2.2. Papel e Funções do Animador Sociocultural	13
2.3. Âmbitos de intervenção da animação sociocultural.....	15
2.4. A dimensão educativa da animação sociocultural.....	16
Capítulo 3.	19
Estágio Curricular.....	19
3. Enquadramento Teórico relativo à Área de Atuação.....	20
3.1 Caraterísticas do jogo	20
3.2. Objetivos Gerais e Específicos.....	21
3.3. Caracterização do público – Alvo	22
3.4. Atividades desenvolvidas.....	23
Reflexão Final	44

Bibliografia.....	45
Webgrafia	46

Índice de figuras

Figura 1. Mapa de localização do concelho de Mafra e respetivas freguesias.....	3
Figura 2. Evolução da população residente no Concelho de Mafra.....	4
Figura 3. Quadro do Comportamento durante o almoço.....	42

Índice de tabelas

Tabela 1. Horário ao longo de todo o estágio.....	10
----------------------------------------------------------	----

Introdução

O presente documento designa-se de Relatório de Estágio que surge no âmbito da unidade curricular de Estágio que, está inserida no atual plano de estudos do Instituto Politécnico da Guarda, da Licenciatura em Animação Sociocultural. Este tem como objetivo principal o aprofundamento, preparação e aplicação dos conhecimentos obtidos no decorrer do curso.

Considerando os vários âmbitos e setores de intervenção nos quais os Animadores Socioculturais podem trabalhar, optei por realizar o estágio curricular na Câmara Municipal de Mafra, no setor da educação, mais propriamente na Escola Básica Dr. Sanches de Brito, Educação Pré-Escolar e 1º Ciclo do Ensino Básico, a minha escolha recaiu essencialmente pelo facto de eu ter bastante interesse por este público-alvo (crianças).. É um público com bastantes capacidades quer físicas como intelectuais, mas, no meu ponto de vista, com dificuldades de saber como usufruir delas da melhor forma possível. Achei por isso que seria um desafio interessante ajudar estas crianças a desenvolver as suas competências no sentido de melhorar o seu desempenho e comportamento, nas mais variadas situações do dia-a-dia, bem como maximizar o seu bem-estar na instituição de ensino.

O primeiro capítulo é dedicado à contextualização geográfica e caracterização institucional da Instituição, onde constam alguns aspetos relativos à sua história e missão. No segundo capítulo, abordam-se os âmbitos específicos da animação sociocultural, concretamente, o conceito de animação sociocultural, perfil e competências e também o papel e as funções de um animador sociocultural. No terceiro e último capítulo descrevem-se, analisam-se e avaliam-se as atividades e o projeto desenvolvido e apresentam-se também as estratégias e metodologias utilizadas durante o estágio.

Capítulo 1.

Contexto Institucional

1. Caracterização histórica, geográfica e demográfica do Concelho de Mafra

O Concelho de Mafra encontra-se situado na costa ocidental do País e integrado na periferia da Área Metropolitana de Lisboa. Tem como concelhos limítrofes: Torres Vedras, Sobral de Monte Agraço, Arruda dos Vinhos, Loures e Sintra.

O concelho é constituído pelas freguesias de Mafra, Ericeira, Santo Isidoro, Carvoeira, Encarnação, Milharado e União das Freguesias (UF) de Igreja Nova e Cheleiros; UF de Enxara do Bispo, Gradil e Vila Franca do Rosário; UF de Azueira e Sobral da Abelheira; UF de Venda do Pinheiro e Santo Estêvão das Galés.

Na sequência da reorganização administrativa territorial autárquica, resultante da Lei n.º 22/2012, de 30 de maio, os 17 territórios integrantes do Concelho distribuem-se por 11 Freguesias e Uniãos de Freguesias.

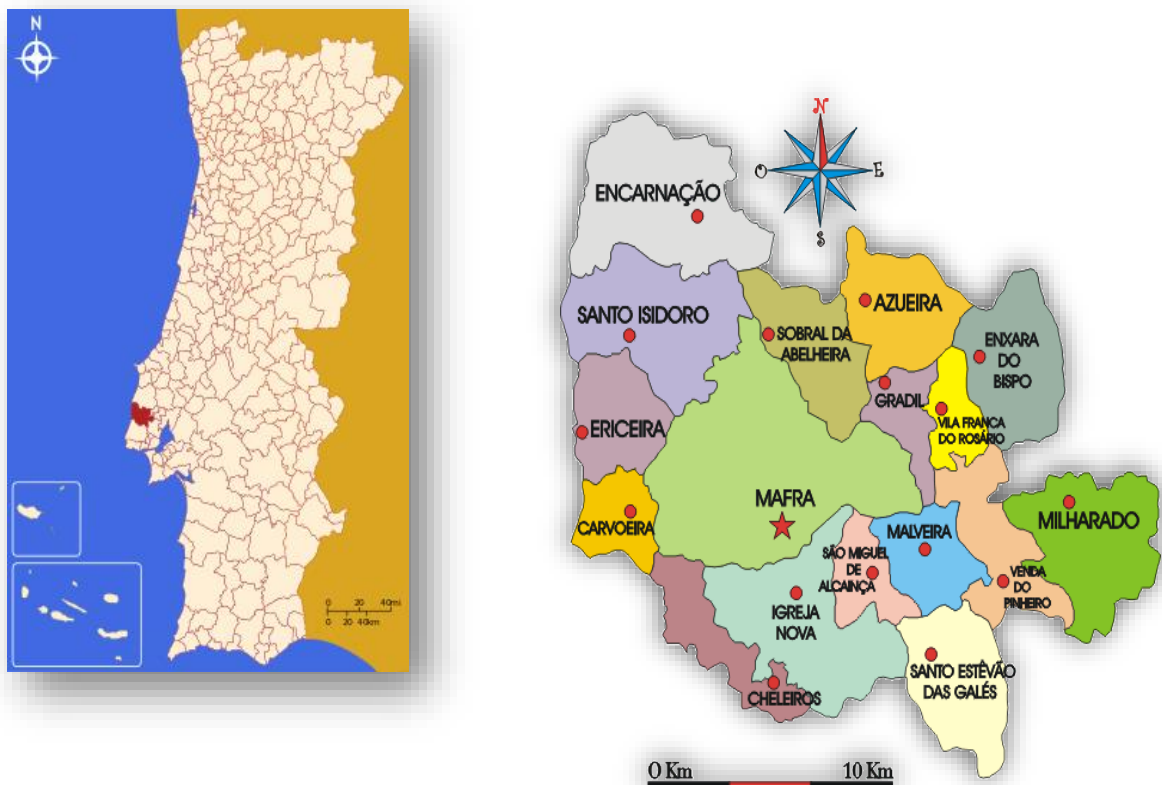


Figura 1. Mapa de localização do concelho de Mafra e respectivas freguesias

Fonte: <http://www.cm-mafra.pt/>.

Tendo em conta a evolução demográfica (Figura 2), observa-se que, entre os anos de 2001 e 2011 se registou um grande aumento do número de habitantes no concelho, cerca de 22.327 habitantes (41,1%). Este crescimento deveu-se sobretudo à atratividade que o concelho gera através da qualidade de vida proporcionada pelas diversas infraestruturas criadas. Em termos globais, a população residente no Concelho de Mafra em 2001 era de 54.358 habitantes, em 2011 era de 76.685 habitantes e no final de 2014 o registo é de 81.199 habitantes. No intervalo temporal entre 2011 e 2014, verificou-se um aumento positivo de 4.514 habitantes (5,8%), segundo o diagnóstico social realizado no concelho em 2015.

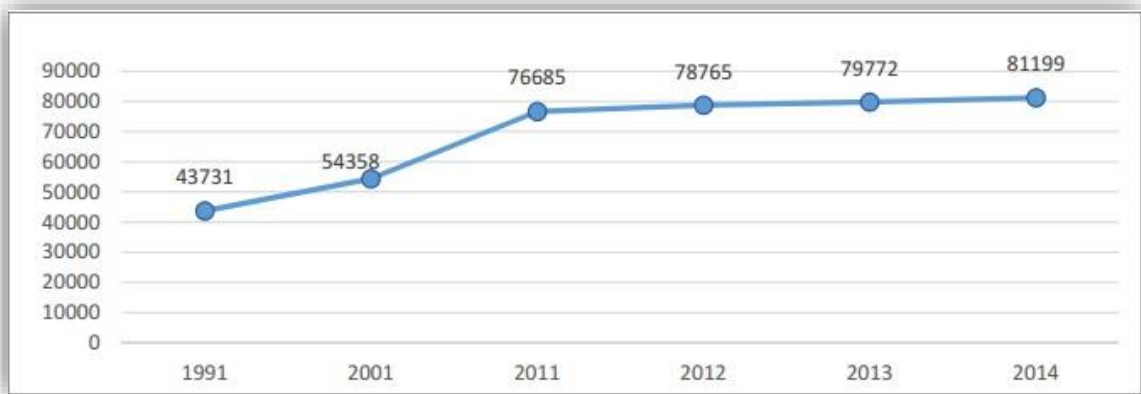


Figura 2. Evolução da população residente no Concelho de Mafra

Fonte: <http://www.cm-mafra.pt/>.

Conforme é referido no Diagnóstico social do concelho de Mafra (2015), Mafra é sede de um Município desde o ano de 1189. No entanto, a sua origem remonta a épocas muitíssimo mais recuadas, presumivelmente ao neolítico ou mesmo ao paleolítico. D. Manuel I concedeu-lhe Foral Novo, em 1513. Porém, foi o Rei-Sol Português, D. João V, quem a promoveu, ao escolher um arrabalde para nele edificar o Palácio-Convento de Santo António ou Palácio Nacional de Mafra, geralmente considerado o ponto de partida do barroco português. Dignos de admiração: a estatuária italiana, a maior coleção existente em Portugal, os dois carrilhões e os seis órgãos, conjuntos únicos em todo o

mundo, bem como a biblioteca, repositório formidável do saber apadrinhado pelo monarca

Magnânimo. Ainda ao nível do património edificado, destaca-se a Igreja de Santo André, classificada como monumento nacional. Coração e centro cultural da região saloia, a Freguesia de Mafra oferece aos seus visitantes a possibilidade de se familiarizarem com o artesanato vivo, com a etnografia, com a natureza, com a história e com as artes. A doçaria tradicional constitui um dos seus mais proeminentes atrativos gastronómicos e a Tapada Nacional de Mafra um dos pontos de visita obrigatória.

Ao longo das últimas décadas, o Concelho de Mafra tem vindo a desenvolver o seu potencial turístico. Enquanto parte integrante da Região Saloia, o seu rico e diversificado património natural, cultural, material e imaterial é reconhecido nacional e internacionalmente.

1.1 Caracterização da Instituição

A Escola Básica Dr. Sanches de Brito, é parte integrante do agrupamento de escolas de Mafra, agrupamento esse que é composto por nove escolas. A Escola está situada na A-da-Perra, freguesia de Mafra.

Atualmente a instituição exerce a sua atividade sobre duas valências, nomeadamente a valência de Pré-Escolar (Jardim de Infância, dos 3 aos 5 anos de idade) e a valência de Educação Básica (1º ciclo de escolaridade, dos 6 aos 10 anos de idade).

A caracterização da escola é normalmente a primeira preocupação do estagiário, pois esta é fundamental para a compreensão da realidade que integramos no sentido de intervirmos de uma forma mais contextualizada e adequada. Exemplo desta situação, é o facto de ter desenvolvido ao longo do estágio um projeto, surgido da caracterização da escola, ou seja, foram algumas das suas características mais marcantes que justificaram e aliciaram a construção desse mesmo projeto.

O facto de já ter sido aluna do agrupamento de escola de Mafra, onde a Escola Dr. Sanches de Brito faz parte integrante, fez com que a minha integração fosse facilitada, uma vez que conhecia uma parte dos professores e funcionários que aí trabalham.

O recinto escolar deste estabelecimento de educação e ensino é um projeto de raiz. O espaço exterior é amplo, não havendo delimitação física de recreio entre valências de educação e ensino.

A instituição dispõe:

- 14 salas de aula para EB1 e 6 salas de atividade para JI;
- Salas de expressão plástica; - As Salas de Expressão são comuns a duas ou mais salas de aula e destinam-se a atividades de caráter pedagógico.
- Sala polivalente (pré-escolar); - A Sala Polivalente é o espaço destinado à Componente de Apoio à Família (CAF) da Educação Pré-Escolar, sem prejuízo de vir a ser utilizada fora do horário da CAF por técnicos especializados.
- Pavilhão desportivo com balneários;
- Biblioteca; - A Biblioteca Escolar rege-se por disposições específicas, constantes em regimento próprio que é parte integrante do regimento deste estabelecimento de educação e ensino.
- Sala de informática e multimédia; - A Sala de Informática é uma valência da escola sob gestão da Biblioteca Escolar;
- Sala de estudo; - A Sala de Estudo é o espaço preferencialmente destinado à Componente de Apoio à Família (CAF) do 1.º Ciclo;
- Sala de unidade especializada - Na Sala de Unidade Especializada existe uma Unidade de Ensino Estruturado para a educação de alunos com perturbações do espectro do autismo, consistindo numa resposta educativa especializada. São utilizadores desta sala todas as crianças/alunos que para ela sejam encaminhados pela Equipa da Educação Especial.

- Sala de formação; Sala de educadores e professores; Sala da Associação de Pais; Sala de pessoal não docente;
- Refeitório com cozinha/copa; - A responsabilidade deste espaço é da Câmara Municipal de Mafra;
- Gabinete médico; - O Gabinete Médico destina-se a ministrar os primeiros cuidados em caso de acidente ligeiro ou indisposição física e não pode ser utilizado para outros fins.

- Secretaria e Portaria. - O serviço de portaria é assegurado por uma assistente operacional em horário definido anualmente de acordo com o considerado conveniente ao bom funcionamento do estabelecimento. Os pais/encarregados de educação podem deixar recados, preferencialmente escritos, para alunos ou docentes. Existe um telefone pelo qual a funcionária pode comunicar com os vários espaços escolares.

O espaço exterior possui:

- Uma zona de acesso ao estabelecimento de educação e ensino devidamente delimitada das zonas de recreio;
- Um recreio que circunda o estabelecimento, possuindo três zonas de escorregas, uma caixa de areia e uma zona para jogar à bola;
- O espaço exterior que confina com a Estrada Nacional 116 é utilizado, apenas, para circulação de crianças utilizadoras do transporte escolar.

1.2. O Meio Envolverte à Escola

A escola Básica Dr. Sanches de Brito está situada a cerca de 2km da vila de Mafra, fazendo parte da freguesia de Mafra. A escola foi construída neste local uma vez que fica bastante próxima do centro de Mafra, das grandes superfícies, e também muito próxima das terras envolventes à mesma. Foi inaugurada a 18 julho de 2009 para responder a uma necessidade do concelho, uma vez que a escola do 1 ciclo de mafra estava sem capacidade para acolher mais alunos. Este acontecimento deve-se ao facto de a população do concelho ter aumentado significativamente aos longo dos anos. Segundo os censos de 2011 o concelho de mafra foi o concelho que mais aumentou de população a nível nacional.

A construção da escola Dr. Sanches de Brito foi uma mais valia para o concelho, e principalmente, para as terras envolventes à mesma, pois os pais das crianças dessas mesmas terras já não tem de se deslocar até Mafra para deixar as crianças na escola, e terem assim, perto das suas residências uma escola com ótimas condições e com um ótimo acesso.

1.3. Organização da Escola Dr. Sanches de Brito e respetivos Recursos Humanos

No que concerne à estrutura organizacional, a instituição conta diariamente com os seguintes recursos humanos:

- **o Sector de educação**, da Camara Municipal de Mafra, tem como responsável a Dr^a Susana Marques (Responsável de Agrupamento de Escolas de Mafra);
- **na valência de EB1** da Escola Dr. Sanches de Brito, na **componente não letiva** contém um assistente técnico/animador e 16 assistentes operacionais;
- **na valência de EB1 (componente letiva)**, contém uma Diretora de estabelecimento, 14 professoras titulares de turma, 2 professoras de Unidade de Ensino para Necessidades Educativas Especiais, 2 professoras de Língua estrangeira 10 professores de AEC's;
- **na valência de JI (Componente não letiva)** contém 1 Assistente técnico/Animador e 12 Assistentes operacionais;
- **na valência de JI (Componente letiva)** contém 6 Educadoras de infância e 7 Auxiliares de Infância.

1.4. Caracterização da equipa de trabalho

Considerando-se que o contexto institucional se deve organizar como um ambiente que facilite o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças (Silva et al., 1997), a equipa de técnicos da instituição deve tentar proporcionar ao grupo um ambiente atraente, promovendo relações agradáveis, fomentando descobertas e atividades diversificadas, de forma a motivar as crianças para a aprendizagem.

Tal como refere Gandini (2008: 157), se “o ambiente é visto como algo que educa a criança”, ele deverá ser flexível, adaptando-se às necessidades e aos interesses de cada criança. Deve-se ter em consideração que a criança é um ser individual que se vai formando nos contextos em que se insere, por isso a equipa deve tentar sempre a partilha de vivências próprias, respeitando as suas características individuais e saberes já adquiridos.

Como equipa de trabalho devemos estar abertos às mudanças de modo a dar resposta às necessidades e aos interesses das crianças, permitindo-lhe ser protagonistas do seu próprio conhecimento.

1.5. Organização do tempo

Na perspetiva de Silva et al. (1997) a sucessão de cada dia ou de cada acontecimento tem um certo ritmo, existindo desta forma uma rotina educativa que é planeada pela equipa multidisciplinar e pelas crianças, no sentido de saberem o que podem ou não fazer nos diversos momentos do dia e preverem os acontecimentos posteriores, podendo propor algumas alterações. Uma rotina diária permite à criança uma tomada de consciência daquilo que pode ou não fazer nos vários momentos do dia e prever a sucessão dos acontecimentos, bem como a construção da noção do desenrolar do tempo, o que a torna cada vez mais capaz e independente do adulto (Hohmann & Weikart, 2009). Os estabelecimentos de educação pré-escolar necessitam de “encontrar condições para que exista um horário de funcionamento de acordo com as reais necessidades dos pais” (Vilhena, 2002: 12), assumindo assim, a componente socioeducativa, uma função importante na cooperação com a família.

Neste estabelecimento de educação e ensino funcionam as **valências da Educação Pré-Escolar** e do **1.º Ciclo do Ensino Básico**. O horário das atividades educativas na Educação Pré-Escolar e das atividades curriculares do 1.º Ciclo são obrigatoriamente organizadas em regime normal. O horário das atividades curriculares do 1.º Ciclo pode ser flexibilizado, decorrente da legislação em vigor e fruto de uma decisão fundamentada do Diretor, no sentido de uma melhor gestão dos recursos existentes, desde que todas as turmas tenham o mesmo horário letivo. O horário de funcionamento do estabelecimento de educação e ensino, compreendendo as atividades curriculares e de enriquecimento curricular é determinado, anualmente, pelo Diretor de acordo com a legislação em vigor.

Os serviços da **Componente de Apoio à Família** (CAF) para a Educação Pré-Escolar e 1.º Ciclo, os quais decorrem depois das atividades letivas, e são da responsabilidade da Câmara Municipal de Mafra, e a utilização dos espaços por parte da CAF, durante o período letivo e prolongamento de horário, não poderá interferir com o normal funcionamento das atividades letivas e não letivas do estabelecimento. A Componente de Apoio à Família rege-se por regulamento próprio emitido pela autarquia.

Relativamente à **organização do meu tempo na instituição**, este foi composto por um conjunto de tarefas que se repetiam todos os dias da semana. Tinha uma ordem de trabalho definida para todo o período de estágio. O meu dia na instituição começava as 11:00h da manhã e terminava as 19:00 da noite, como se pode verificar na tabela 1.

Tabela 1. Horário ao longo de todo o estágio

Dias da semana/ horário	2 ^a Feira	3 ^a Feira	4 ^a Feira	5 ^o Feira
Manhã				
11:00h – 11:30h	Apoio no Recreio	Apoio no Recreio	Apoio no Recreio	Apoio no Recreio
11:30h – 14:00h	Apoio no Almoço	Apoio no Almoço	Apoio no Almoço	Apoio no Almoço
Tarde				
14:00h – 14:30h	Apoio no Recreio	Apoio no Recreio	Apoio no Recreio	Apoio no Recreio
14:30h – 15:30h	Pausa para almoço	Pausa para almoço	Pausa para almoço	Pausa para almoço
15:30h – 17:30h	CAF JI	CAF JI	CAF JI	CAF JI
17:30h – 19:00h	CAF EB	CAF EB	CAF EB	CAF EB

Capítulo 2.

Animação Sociocultural e seus fundamentos

2. Conceito de Animação Sociocultural

O conceito de animação sociocultural é difícil de definir, o que se constata pela existência de múltiplas definições para o mesmo conceito. Com esse efeito, a diversidade de âmbitos, de contextos e de públicos a quem se dirige a animação sociocultural, a variedade de instrumentos e de atividades que utiliza tornam difícil a sua definição.

De acordo com a UNESCO (1977) citada por Lopes (2007:95) o termo Animação Sociocultural é definido “como o conjunto de práticas sociais que têm como finalidade estimular a iniciativa, bem com a participação das comunidades no processo do seu próprio desenvolvimento e na dinâmica global da vida sociopolítica em que estão integrados”.

2.1. Perfil de competências do animador sociocultural

O animador sociocultural desempenha um papel fundamental na dinamização de projetos de animação com instituições, grupos ou comunidades, criando as condições necessárias para a participação ampla, ativa e democrática de todos os envolvidos no processo.

O profissional de animação deverá, em primeiro lugar e de uma forma mais global, ser uma pessoa que é capaz de comunicar e de estabelecer relações positivas com as pessoas e com os grupos.

Não se trata de uma vocação, mas trata-se de um perfil pessoal do animador sociocultural ao nível da sua identidade pessoal, devendo ser uma pessoa que gosta de enfrentar desafios e que sabe lidar com os fracassos que podem ocorrer. Deverá ser afetivo e estabelecer empatia, ser paciente e compreensivo.

No entanto, deve-se realçar que não basta ter qualidades pessoais para se ser animador sociocultural, é também necessário adquirir e desenvolver um conjunto de competências aos níveis técnicos e profissionais.

Na perspetiva de Pereira et al. (2015) o perfil do animador sociocultural deverá desenvolver-se de acordo com as seguintes áreas de competências, ao nível do:

- Saber-ser;
- Saber;

- Saber-fazer.

O saber-ser do animador sociocultural, o ser animador, é constituído pela sua identidade pessoal, pela forma de se relacionar com os outros, a sua capacidade de diálogo e de negociação. Deverá ter a humildade necessária para aceitar as opiniões dos outros e saber partilhar, pois não é detentor de todo o saber. Eticamente, o animador sociocultural deverá ser correto e solidário para com os outros, transmitindo equilíbrio e harmonia ao mesmo tempo que deverá ser paciente e compreensivo. O animador sociocultural deverá ser uma pessoa que sabe escutar os outros e saber respeitar o ritmo próprio de cada pessoa, as suas diferenças e o que as faz serem diferentes.

Para que possa desenvolver a sua ação de forma eficiente, o animador sociocultural deverá ainda **dominar um conjunto de saberes**, ou seja, de conhecimentos, que podem ser a um nível mais aprofundado uns e outros ao nível das noções, pois não se espera que o animador sociocultural seja um especialista em todas as áreas.

É fundamental que o animador sociocultural desenvolva um conjunto de competências ao nível do **saber-fazer**, de forma a que possa, de forma eficaz, realizar o seu papel, desenvolver as suas funções e executar as tarefas que são próprias da sua profissão.

2.2. Papel e Funções do Animador Sociocultural

Segundo Lopes et al. (2015) a animação sociocultural é uma metodologia que requer e implica a participação ativa de todos aqueles que estão envolvidos na ação de intervenção, em especial a participação daqueles a quem se dirige a ação. A animação sociocultural é, portanto, uma metodologia participativa, recorrendo a técnicas que devem conciliar três dimensões essenciais: a social, a cultural e a educativa.

O grande objetivo da animação sociocultural é a melhoria da qualidade de vida das pessoas e dos grupos. Para alcançar este objetivo é necessário trabalhar no sentido de alterar atitudes, comportamentos e mentalidades das pessoas e dos grupos.

Atendendo ao grande objetivo a que se propõe a animação sociocultural, a figura do animador desempenha um papel fundamental pois é a ele que cabe dinamizar e promover a vida do grupo, criando as condições necessárias para a participação ampla, ativa e democrática de todos os envolvidos no processo, ou seja, os sujeitos da ação.

Lopes (2010) refere que o animador desempenha um importante papel na promoção da intervenção sociocultural do grupo ou da comunidade em que se desenrola a intervenção, estimulando a participação de cada elemento do grupo, fomentando a interação e a coesão do grupo. Devemos ter sempre presente que é o grupo o destinatário da ação, ou seja, o sujeito da ação, o animador apenas trabalha em parceria com o grupo, não sendo à volta dele que se deverá desenrolar a intervenção.

Embora a intervenção não se deva centrar na pessoa do animador sociocultural, este desempenha um papel muito importante na vida do grupo, fundamentalmente como um **dinamizador**. Neste sentido, o animador deve estar atento à vida do grupo e mobiliza-lo, de forma a que este possa crescer, ganhar autonomia e descobrir o seu próprio projeto de vida como grupo, onde cada um possa encontrar o seu espaço e partilhar as suas experiências e saberes com os outros elementos.

De facto, um grupo não se resume à soma das partes, pois tem uma vida própria, no entanto, é fundamental a participação e o envolvimento de cada um, funcionando o animador com o elo de ligação de todos estes elementos. Cabe ao animador o papel de **estimulador da vida do grupo**, utilizando todos os instrumentos ao seu dispor para que o grupo possa atingir a maturidade.

Para ajudar o grupo a crescer e atingir a maturidade, o animador sociocultural, tem de conhecer muito bem o grupo e sentir-se uma parte integrante dele. No entanto, tem e ter a capacidade de se colocar simultaneamente de fora dele, mantendo uma certa distância para que possa observar e efetuar um diagnóstico objetivo, de forma a poder dar conta dos constrangimentos que possam impedir o grupo de crescer.

Pereira et al. (2015) refere também que **o animador sociocultural é ainda um relacionador**, pois ao dinamizar o grupo ele deverá ser capaz de estabelecer uma interação positiva com o grupo e com cada elemento, bem como fomentar a comunicação positiva intragrupo, garantindo assim a unidade do grupo e fortalecendo os laços que unem os elementos do grupo. Para além disso, o animador estabelece a comunicação entre o grupo e o exterior, isto é, entra em contacto ou facilita o contacto com as outras instituições e/ou entidades públicas sempre que tal se verifique necessário ao projeto definido pelo grupo.

2.3. Âmbitos de intervenção da animação sociocultural

A intervenção da animação sociocultural pode ocorrer em contextos diferenciados, dos quais se destacam os seguintes:

- **Comunidade.**
- **Grupos.**
- **Organizações.**

Segundo Trilla (1998), a intervenção da animação sociocultural a nível comunitário pauta-se por uma ação centrada nos interesses e necessidades das comunidades que visa despertar a consciência dos indivíduos no sentido de promover as suas potencialidades e a sua realização pessoal, tornando-os atores participantes no processo de desenvolvimento comunitário.

Assim, por exemplo, uma intervenção da animação sociocultural junto de comunidades deprimidas social, cultural e economicamente poderá contribuir para o desenvolvimento local, na medida na medida em que promove a “melhoria das condições culturais, económicas, educativas e sociais das populações através de iniciativas de base comunitária, de valorização dos recursos humanos e materiais em ligação privilegiada com as populações locais e as instituições do território em zonas rurais ou urbanas, no litoral ou interior”

Ventosa (2008) menciona que a **intervenção comunitária** tem estado muito associada a **comunidades problemáticas** (situadas em zonas rurais deprimidas, excluídas socialmente, em condições de marginalidade, etc.). Contudo, atualmente, consolida-se a ideia de que essa ação comunitária se pode desenvolver em qualquer tipo de projeto e em qualquer comunidade.

Os indivíduos estão constantemente a agir e a reagir com aqueles que os rodeiam, mas apenas com alguns deles interagem de uma forma continuada. Estes conjuntos de indivíduos que estabelecem entre si relações diretas, continuas e duradouras costumam designar-se por **grupos sociais**.

Deste modo, os grupos sociais não são simples conjuntos de indivíduos que se encontram por acaso, por exemplo, num espetáculo ou nos transportes públicos. De facto, os grupos

sociais pressupõem que os seus membros estabeleçam, entre si, situações de interação de forma continuada. Ora, tal só é possível se os elementos do grupo tiverem interesses e objetivos em comum e um sentimento de pertença ao grupo.

Na perspetiva de Vietes (2008), nas sociedades atuais, encontramos uma grande diversidade de grupos, o que significa que os indivíduos, no decurso da sua vida social, participam em grupos sociais de diferentes tipos e dimensões. Deste modo, a animação sociocultural pode desenvolver projetos com uma diversidade de grupos sociais.

Nas sociedades modernas, as **organizações** desempenham um papel muito importante, pois, a vida humana, desde o nascimento até à morte, está completamente enquadrada pelas organizações. Com efeito, a maioria de nós nasce em hospitais, aprende na escola e nas universidades, trabalha em unidades produtivas ou de serviços, compra em enormes cadeias comerciais, faz parte de associações desportivas e cívicas, etc.

Segundo Ventosa (1999) as **organizações** são conjuntos mais ou menos numerosos de indivíduos, estruturados e com fins específicos, onde estão estabelecidas regras de funcionamento e autoridade. Ora, as organizações (instituições) são um dos três vetores que constituem “o triângulo contratual da animação” juntamente com o animador e os grupos-alvo (destinatários).

Com efeito, as organizações são fundamentais para a realização dos programas de intervenção, na medida em que oferecem a estrutura funcional, os recursos necessários e o suporte teórico que orientará o sentido e a finalidade da animação.

2.4. A dimensão educativa da animação sociocultural

Apesar de educação e animação sociocultural não serem conceitos coincidentes, a prática de animação sociocultural possui uma dimensão educativa.

Na perspetiva de Trilla (2004) a animação sociocultural, na sua dimensão educativa, intervém no sentido de contribuir para a **formação integral da pessoa**, nomeadamente, potenciando a sua autonomia, favorecendo a formação de um espírito crítico, desenvolvendo a sua capacidade de expressão e de participação na vida social, enfim, potenciando os seus recursos pessoais.

Quer isto dizer que a animação sociocultural constitui um instrumento privilegiado para a construção do indivíduo, na medida em que promove a **educação global e permanente dos indivíduos**, com um caráter lúdico, de forma criativa e participativa, apelando à sua afirmação pessoal e inserção no meio envolvente. Assim, por exemplo, a animação, ao fortalecer a autoestima dos indivíduos, prepara-os para enfrentar as adversidades e resistir aos insucessos, o que pode contribuir para os tornar mais criativos e abertos nos seus relacionamentos.

Neste sentido, pode considerar-se que a animação sociocultural, na sua dimensão educativa, contribui para **alterar comportamentos e mentalidades**, pois através de uma pedagogia participativa, promove a inter-relação pessoal e estimula a sua capacidade para transformar ideias em projetos.

Trilla (2004) transmite que a animação educativa está relacionada com a prática educativa e a ocupação dos tempos livres, dirigindo-se a toda a população (crianças, jovens e adultos). Neste caso, a animação é entendida como uma ação educativa e o animador é um educador que trabalha com base nas relações interpessoais e de grupo. Apesar da animação educativa ocorrer preferencialmente nos **espaços educativos não formais**, atualmente, também tem lugar nos espaços formais (escolas).

Os grandes **objetivos** da animação educativa são:

- **Promover o desenvolvimento pessoal**, valorizando os recursos de cada indivíduo (desenvolvimento da autonomia, do sentido crítico, da criatividade, etc);
- **Desenvolver a motivação** para a aprendizagem ao longo da vida (educação permanente);
- Proporcionar **educação nos tempos livres**.

Ventosa (1999) refere também que a animação educativa centra a sua ação no indivíduo, pondo em prática pedagogias ativas e participativas que apelam à participação ativa e à comunicação interpessoal e entre os elementos do grupo e a práticas de autogestão do próprio grupo.

A animação sociocultural para as crianças e jovens ocorre essencialmente nos seus tempos livres e o seu grande objetivo é aproveitar o potencial do **tempo livre para criar processos de desenvolvimento pessoal e social**.

Quer isto dizer que a animação sociocultural para os tempos livres das crianças e jovens pode assumir um caráter lúdico, criativo e participativo, ou seja, pode-se brincar, jogar, falar, ouvir música, etc., mas o seu objetivo não é apenas passar o tempo, pelo contrário, pretende-se que essas atividades sejam desenvolvidas em condições que permitam contribuir para a **educação global e permanente das crianças e dos jovens**.

Por outro lado, este tipo de animação ocorre **geralmente em contexto não escolar** (não formal), correspondendo, por exemplo, a atividades extracurriculares nas quais se enquadram as atividades de animação em museus, em bibliotecas e ao ar livre, a montagem de peças de teatro, as colónias de férias, as semanas culturais, etc.

Contudo, atualmente, defende-se uma maior articulação e partilha dos saberes transmitidos nos diferentes espaços educativos: formal, não formal e informal. Isto significa que a animação sociocultural para os tempos livres das crianças e jovens passou a ser vista como um conjunto de atividades que se podem desenvolver independentemente **ou em articulação com a educação formal**.

Capitulo 3.
Estágio Curricular

3. Enquadramento Teórico relativo à Área de Atuação

Na perspetiva de Branco (1958) o jogo é uma expressão de vida, espontânea e necessária. É a primeira manifestação vital de um ser em vias de formação. Toda a criança, qualquer que seja o seu meio ou a sua raça, tem necessidade de jogar. Na base do jogo da criança, encontramos em primeiro lugar o prazer e a necessidade de ação, é a alegria de mover-se e de manifestar-se que leva a criança a jogar. No jogo, não há somente o exercício de certas atividades instintivas vitais, há também o ensaio para a execução de certas regras que desejaria cumprir mais tarde, quando se tornar adulto. Pelo jogo, a criança cresce, desenvolve-se e antecipa-se aos exercícios futuros da vida. Jogo e alegria são inseparáveis. Não há jogo, sem alegria. A alegria está ligada ao sentimento da plenitude do nosso equilíbrio, e no jogo a criança encontra o seu equilíbrio, encontra uma atividade que convém e que está à sua medida.

Segundo Leif (1978), o jogo não é unicamente a expressão de uma atividade necessária, verdadeiramente específica da criança, é também fator indispensável ao desenvolvimento físico, ao desenvolvimento da inteligência e à formação da vontade. O jogo desenvolve a personalidade da criança. Se é pelo jogo que a criança se revela é pelo jogo também que ela se desenvolve. Quando em utilizado, o jogo contribui, deste modo, para a formação integral da criança.

As atividades lúdico-expressivas são reveladoras do estado emocional da criança, tornando-se mais fácil percebermos nelas a cora, a angustia, o medo, a hesitação, as rejeições ou as preferências.

O gosto que as crianças manifestam este tipo de atividades, justificam a implementação de experiencias de aprendizagem ativas, significativas diversificadas, integradoras e socializadoras, numa atitude de ambiente pedagógico, de exploração e descoberta que favoreça novas oportunidades de ser e realizar-se.

3.1 Caraterísticas do jogo

O jogo é, antes de tudo e sempre, uma prova de personalidade. Segundo FERRAN, P. (1979):

A Ficção – “O jogo, todo ele se move no domínio da ficção, isto é, a capacidade de invenção em relação à realidade, possuindo características imaginárias, manifestando grande poder de liberdade criadora”, ou seja, onde a sua ação atua sobre o real e sobre o tempo, através da iniciativa.

A Exploração – “O jogo permite o exercício de um tal poder, em que a criança “constrói-se” através da exploração das coisas”, isto é, a criança experimenta-se.

A Socialização – “Uma criança que joga é uma criança que socializa.” A socialização das crianças, onde o jogo desenvolve um contributo fundamental, desemboca tendencialmente na reprodução da sociedade em que o jogo se inscreve.

A competição – Neste aspecto, jogar é enfrentar uma prova que a criança selecionou ou criou, com a qual ela se confronta e procura solucionar.

A Regra – No Jogo, as regras constituem condição *sine qua non*, pois só assim se afirma o exercício do pensamento convencional.

Segundo Claparède, citado por Chateau (1975), o jogo faz com que a criança descubra as condutas superiores, tais como a autonomia, o cumprimento de regras, entre outras, que são necessários quando se atinge a idade madura. Através do Jogo, a criança engrandece-se com as experiências que vai adquirindo.

Segundo Chateau (1975), o jogo possibilita à criança uma fuga do mundo real. É, no entanto, uma atividade com seriedade que, em oposição à vida real, tem um lado lúdico e misterioso. O jogo permite à criança uma fuga para um mundo em que ela é a criadora. Nesse mundo, as regras do jogo têm um valor que não têm no mundo dos adultos. Tal como refere Chateau (1975 p.28), “não podemos imaginar a criança sem os jogos e os seus risos”.

3.2. Objetivos Gerais e Específicos

Em qualquer área de intervenção de Animação Sociocultural, é essencial conhecer o público alvo, as suas necessidades de forma a definir os objetivos e delinear atividades.

Objetivos Gerais:

○

- Estimular o desenvolvimento global da criança, respeitando as suas características individuais;
- Promover a aquisição do espírito crítico;
- Ajudar a criança a descobrir, explorar e selecionar os seus próprios recursos a fim de que ela conheça o seu meio.
- Sensibilizar para a partilha saberes;
- Promover um desenvolvimento positivo e satisfatório para as crianças.

Objetivos Específicos:

- Adaptação e integração no Contexto Institucional;
- Estabelecer uma relação de empatia com todos os elementos de trabalho;
- Identificação e análise da problemática;
- Dinamizar atividades - aprendizagem, reflexão, crescimento pessoal e social;
- Planeamento e criação de um projeto;
- Implementação e avaliação do projeto de Intervenção.

3.3. Caracterização do público – Alvo

Durante os três meses de estágio tive a oportunidade de trabalhar com duas valências diferentes: a valência de jardim de infância (Pré-Escolar) na componente do CATL e na valência de EB, também na componente do CATL. O CATL do Jardim de infância era composto por um grupo de 71 crianças, com idades compreendidas entre os 3 e os 6 anos, a cargo de uma Animadora Sociocultural e cinco auxiliares de educação. O CATL de EB era composto por um grupo de 35 crianças, com idades compreendidas entre os 7 e os 10 anos, a cargo de um Animador Sociocultural e duas auxiliares de infância. O meu horário durante estes três meses foi das 11:00 às 14:30 horas e das 15:30 às 19:00 horas, de segunda a sexta.

Relativamente à valência de Jardim de Infância (na componente da CAF), o período destinado à realização das atividades era da parte da tarde, entre as 16:00h e as 17:30h. A maior parte das atividades lúdicas/ jogos que realizava com as crianças eram por mim sugeridas e desenvolvidas, tendo em consideração as características do grupo, o tempo disponível para a realização das mesmas, bem como os recursos que a instituição podia

disponibilizar. Todos os jogos lúdicos que realizei com as crianças foram desenvolvidos no exterior (zona de recreio). As crianças com quem desenvolvi estes jogos, eram crianças muito enérgicas, com bastante curiosidade em aprender novos jogos. No meu ponto de vista, bem com a apreciação feita pela animadora do JI, os jogos lúdicos foram sempre desenvolvidos com sucesso.

Relativamente à valência de EB (na componente da CAF) o período destinado à realização das atividades era também da parte da tarde, entre as 17:30h e as 19:00h. Realizei maioritariamente, com estas crianças, jogos lúdicos durante grande parte dos meus 3 meses de estágio. No início foi difícil de cativar a atenção das crianças, nomeadamente, quando era para fazer os jogos em grandes grupos, pois distraíam-se muito uns com os outros e não prestavam atenção. Quando me apercebi do sucedido, comecei por realizar os jogos em pequenos grupos, ou seja, realizar somente com as crianças que estavam mesmo interessadas em participar nos mesmos. Há medida que os dias/semanas foram passando, as crianças começaram a ganhar gosto pelos jogos que lhes ensinava, e cada vez aderiam, voluntariamente, mais e mais crianças ao “grupo”. A cada dia era um desafio novo.

3.4. Atividades desenvolvidas

Como referi anteriormente, ao longo dos 3 meses de estágio realizei tanto com as crianças de EB como com as crianças de JI, ambas da componente da CAF, atividades lúdica/jogos.

Segundo PIAGET (1971), o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico, ela precisa de brincar para crescer. É importante proporcionar às crianças atividades que promovam e estimulem o seu desenvolvimento global, considerando os aspetos da linguagem, do cognitivo, afetivo, social e motor. Deste modo o jogo lúdico pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento global do ser humano, ajudando na aprendizagem e facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento.

Segundo Branco (1958) a expressão físico motora é descrita como o movimento que a criança absorve e contata com o mundo exterior e toma consciência do seu mundo interior, este faz parte das necessidades fundamentais da vida, porque a criança através do movimento contata e experiência o mundo que a rodeia. O movimento permite à criança estabelecer um conjunto de relações necessárias ao seu desenvolvimento motor. É importante oferecer às crianças momentos de jogo, como jogos espontâneos, jogos tradicionais, com regras, entre outros, pois estes também possibilitam-nas contactar com o seu mundo exterior, através da exploração, da imaginação, da fantasia e a própria adaptação aos diferentes espaços. Os jogos realizados no âmbito da Expressão Físico-Motora, assumem uma importância inquestionável nos vários domínios (afetivo, psicomotor e cognitivo) da criança. Através do jogo, a criança desenvolve a sua atividade relacional, não só com o meio que a envolve, dos materiais que manipula, mas também através da relação que estabelece com os outros. Os jogos proporcionam atitudes de cooperação, comunicação e respeito.

Seguidamente apresento todas as atividades desenvolvidas ao longo do estágio.

Atividades realizadas com a Valência de Jardim de Infância:

Atividade 1

Atividade	Duração	Material	Objetivos
Jogo do “Lencinho”	30min	Um Lenço	<ul style="list-style-type: none">○ Estimular a capacidade de reação;○ Desenvolver a capacidade motora;○ Promover o espírito grupal;○ Estimular a concentração.

Descrição: As crianças fazem uma roda ficando apenas um menino de fora. Este menino anda à volta da roda com o lenço na mão enquanto todos as crianças cantam:

"O lençinho que vai na mão vai cair ao chão!"

Discretamente deixa cair o lenço atrás de um colega que se encontra na roda. Se este estiver atento pega no lenço e corre atrás dele. Se o conseguir apanhar antes dele completar uma volta e ficar com o seu lugar na roda ganha. O que foi apanhado vai para o centro da roda. Depois continua à volta da roda para deixar cair o lenço atrás de outro colega e repetem as regras do jogo.

Atividade 2

Atividade	Duração	Material	Objetivos
Jogo da Macaca	30min	- Uma pedra - Desenho no chão do jogo	<ul style="list-style-type: none">○ Fomentar a agilidade;○ Promover a concentração;○ Desenvolver a memória.

Descrição: Primeiramente a criança vai atirar a pedra para a primeira casa e quando se começar a jogar salta-se ao pé-coxinho, saltando a casa onde está a pedra. Faz-se o mesmo para todas as casas até ao fim da macaca. Depois começa outra criança. Quando a pedra sair fora muda-se de jogador. Este jogo tem como objetivo deitar a pedra dentro de cada casa, saltar a casa onde está a pedra sem a pisar, saltar as casas ao pé-coxinho e apanhar a pedra sem cair e não pisar as riscas.

Atividade 3

Atividade	Duração	Material	Objetivos
Jogo do Anel	30min	Um anel	<ul style="list-style-type: none">○ Promover a concentração;○ Desenvolver a memória.

Descrição: Em roda, escolhe-se uma criança para transportar o anel de mão em mão e deixar o anel na mão do colega que desejar. No fim, pergunta a uma das crianças: “Onde está o anel?” (não pode perguntar a quem tem o anel). Se adivinhar, será essa criança a distribuir o anel.

Atividade 4

Atividade	Duração	Material	Objetivos
Jogo da “Linda Falua”	30min	Não foram necessários materiais	<ul style="list-style-type: none">○ Criar um momento de diversão;○ Desenvolver o espírito de equipa;○ Promover a criatividade;○ Estimular o sentido de decisão.

Descrição: Duas das crianças (os líderes) ficam à parte e escolhem, sem que as outras crianças ousam, uma palavra para si. Estas duas crianças dam as mãos e erguem-nas no ar, formando um arco, os restantes fazem uma fila e dirigem-se para o arco cantando a canção:

*“Que linda falua,
que lá vem, lá vem,
é uma falua,
que vem de Belém.*

*Eu peço ao Senhor Barqueiro
que me deixe passar,
tenho filhos pequeninos
não os posso sustentar.*

*Passará, não passará,
algum deles ficará,
se não for a mãe à frente,
é o filho lá de trás.”*

Quando passam por baixo do arco, fica lá a última criança da fila, as crianças que formam o arco têm de dizer à que fica retida para escolher uma das palavras. Esta criança coloca-se atrás do líder que tem o nome que ela escolher. Quando todas as crianças estiverem atrás dos elementos do arco, formam dois grupos. O grupo que tiver mais elementos ganha o jogo.

Atividade 5

Atividade	Duração	Material	Objetivos
Jogo do “toca e foge”	30min	Não foram necessários materiais	<ul style="list-style-type: none">○ Fomentar a agilidade;○ Estimular a interação grupal;○ Promover a prática de exercício físico;○ Desenvolver a agilidade.

Descrição: Uma criança fica a apanhar. Se a criança que está a apanhar, apanhar outro, fica ele a apanhar e assim sucessivamente. Quando ficar só uma criança sem ser apanhada ganha.

Atividade 6

Atividade	Duração	Material	Objetivos
Jogo do “peixinho”	30min	Não foram necessários materiais	<ul style="list-style-type: none">○ Fomentar a concentração e a observação;○ Estimular a interação grupal;○ Promover a agilidade.

Descrição: De todas as crianças em jogo escolhe-se um pequeno grupo que fazem uma roda com as mãos. Combinam entre eles um número e começam a contar, ao mesmo tempo que os outros começam a passar por baixo da roda. Quando chegar ao número combinado entre o grupo da roda, a roda abaixa, se algum “peixinho” ficar dentro da roda quando ela fechar fica a pertencer a roda. O último a ser apanhado é o vencedor.

Atividades realizadas com a Valência de Educação Básica:

Atividade 1

Atividade	Duração	Material	Objetivos
Jogo Tração à corda	20min	Corda	<ul style="list-style-type: none">○ Desenvolver as capacidades motoras;○ Fomentar o espírito de equipa;○ Promover a concentração.

Descrição: No chão é marcada uma linha central. No meio da corda põe-se uma marca (ex.: lenço). Cada equipa pega num dos lados da corda e estica-a de modo que a marca fique sobre a linha central. Cada equipa puxa a corda para o seu lado. Vence a equipa que conseguir puxar a corda de modo que a marca ultrapasse, para o seu lado, a linha que delimita o seu terreno.

Atividade 2

Atividade	Duração	Material	Objetivos
Jogo dos Pés atados	30min	Cordas	<ul style="list-style-type: none">○ Desenvolver as capacidades motoras;○ Promover o espírito de equipa;○ Fomentar a agilidade e coordenação;

Descrição: Este jogo tem como objetivo realizar um determinado percurso mais rapidamente que a equipa adversária. Marca-se no chão o local de partida, escolhem-se equipas de dois elementos e ata-se com uma corda o pé esquerdo ao pé direito de outro elemento. Dado o sinal da partida os pares sempre com os pés atados devem percorrer o

espaço definido, contornando o obstáculo e fazer o percurso de volta ao início. Ganha quem chegar primeiro à meta, ou seja, ao início.

Atividade 3

Atividade	Duração	Material	Objetivos
Jogo do Canguru	30min	Duas Bolas	<ul style="list-style-type: none">○ Desenvolver as capacidades motoras;○ Promover o espírito de equipa;○ Fomentar a agilidade e coordenação;○ Estimular a concentração.

Descrição: Marcar as linhas de saída e de chegada, a uma distância pequena, aproximadamente uns 4,5 metros. Dividir as crianças em duas equipas, que se colocam em fila atrás da linha de partida. Dado um sinal, o primeiro canguru de cada fila, coloca a bola entre os joelhos e sai saltitando até a linha de chegada, Em seguida, retorna e sem deixar a bola cair, entrega ao segundo colega da fila. Vence o jogo a equipa que conseguir terminar primeiro

Atividade 4

Atividade	Duração	Material	Objetivos
Jogo do “Mata”	30min	Bola ou algo mole que se possa lançar	<ul style="list-style-type: none">○ Desenvolver as capacidades motoras;○ Fomentar a rapidez, capacidade de raciocínio;○ Promover o espírito de equipa;○ Estimular a concentração.

Descrição: Separa-se o grupo em duas equipas (A e B) com o mesmo número de elementos e divididas num campo igual ao que se observa na figura.

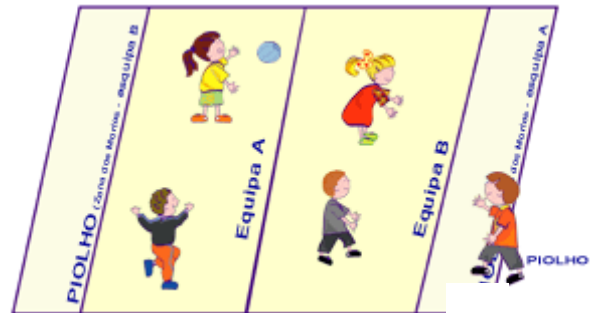


Figura 6 - . Jogo do Mata

Fonte: <https://www.google.pt/search?q=jogo+do+mata>

Cada equipa coloca-se no seu meio campo (marcado a mais escuro), exceto o «piolho» de cada uma das equipas que se coloca no «piolho», a «zona dos mortos» (na parte de trás da equipa adversária). As crianças de uma equipa vão trocando a bola entre o «piolho» e o seu campo, tentando cada equipa atingir com a bola («matar») todos os jogadores adversários. O jogo termina quando uma equipa conseguir «matar» todos os adversários.

Atividade 5

Atividade	Duração	Material	Objetivos
Jogo da “Bola à Parede”	30min	Duas Bolas	<ul style="list-style-type: none">○ Estimular a concentração;○ Desenvolver a coordenação físico-motora;○ Promover a criatividade.

Descrição: Inicialmente formaram-se duas equipas e posicionam-se em fila indiana atrás de uma linha. A primeira criança de cada equipa tem de lançar a bola à parede, e tem que ser agarrada pela criança que se segue sem que esta toque no solo. O nível de dificuldade

vai aumentando à medida que vai sendo pedidos movimentos entre o lançamento da bola e a sua receção pelo seguinte colega. Esses movimentos podem ser piruetas, saltos de canguru ou simplesmente palmas. Todos os elementos devem realizar o exercício corretamente, mas de forma a concluírem em primeiro lugar.

Atividade 6

Atividade	Duração	Material	Objetivos
Jogo de saltar a corda	30min	Corda	<ul style="list-style-type: none">○ Desenvolver as capacidades motoras;○ Fomentar a agilidade;○ Promover a concentração.

Descrição: Numa corda relativamente grande, duas crianças pegam nas extremidades fazendo-a balançar, em movimento circular (dando à corda). As restantes crianças, individualmente, entram na corda e sempre saltando de acordo com o movimento da corda. Tem que manter-se dentro durante determinado tempo previamente designado. Pela mesma forma tem que sair, tudo isto, sem interromper o normal andamento da corda.

Atividade 7

Atividade	Duração	Material	Objetivos
Jogo da “Cabra cega”	30min	Lenço	<ul style="list-style-type: none">○ Fomentar a agilidade;○ Promover a concentração;○ Desenvolver a memória;○ Estimular o sentido da audição.

Descrição: É escolhida uma criança aleatoriamente para ser a “cabra cega”. Os seus olhos são vendados com o lenço e em seguida, essa criança vai tentar apanhar um dos elementos

que está no campo do jogo. A criança vendada tem que descobrir qual é o nome do colega que apanhou e assim sucessivamente.

Atividade 8

Atividade	Duração	Material	Objetivos
Jogo das cadeiras	30min	Cadeiras Rádio	<ul style="list-style-type: none">○ Desenvolver a capacidade de reação;○ Fomentar a concentração;○ Estimular a agilidade.

Descrição: Primeiramente tem de se fazer uma roda com cadeiras e ligar o rádio. Depois, as crianças dançam à volta das cadeiras, enquanto o responsável baixa o som do rádio. Quando o som do rádio baixa, as crianças têm que se sentar nas cadeiras. Quem ficar de pé perde e tem de sair do jogo e assim sucessivamente. Ganha a criança que se sentar primeiro na ultima cadeira, ou seja, a ultima cadeira que está em jogo.

Atividade 9

Atividade	Duração	Material	Objetivos
Jogo da mímica	30min	Tapete Saco com os cartões pré definidos	<ul style="list-style-type: none">○ Fomentar a criatividade;○ Desenvolver o raciocínio e o pensamento;○ Fomentar a concentração.

Descrição: As crianças sentam-se no tapete e/ou cadeiras e uma delas tem de escolher um cartão do saco. De seguida, a criança mima a ação perante os colegas que tem de

adivinhar essa mesma ação. O primeiro a adivinhar, é o próximo a fazer a mímica e assim continuamente.

Atividade 10

Atividade	Duração	Material	Objetivos
Jogo do “ polícia e ladrão”	30min	Não foram necessários materiais	<ul style="list-style-type: none">○ Fomentar a concentração e a observação;○ o Estimular a interação grupal;○ o Promover o contacto visual.

Descrição: Uma criança, o que faz de polícia, sai da sala. Enquanto o resto dos elementos em roda de olhos fechados, a professora escolhe quem vai fazer de ladrão. A função do ladrão consiste em piscar o olho a um colega, sendo o colega “vitima”, e esse mesmo colega tem de cair no chão, fazendo com que tivesse “morto”. Enquanto isso a função do polícia é tentar descobrir quem é o ladrão.

Atividade 11

Atividade	Duração	Material	Objetivos
Jogo do Sr. Doutor	30min	Não foram necessários materiais	<ul style="list-style-type: none">○ Fomentar a concentração e a observação;○ o Estimular a interação grupal;○ o Promover o contacto visual.

Descrição: Este jogo consiste numa roda, todos de mão dada. A partir daí as crianças tem que "enrolar" (passar por baixo/cima das mãos, abaixar-se, entre outros) de modo a ficar o mais confuso possível, o doutor que está de costas vai em auxílio dos mesmos, e tenta resolver o problema de modo a voltar á forma inicial (roda).

Atividades realizadas com a ambas as Valências (EB E JI):

Atividade 1

Atividade	Duração	Material	Objetivos
Jogo do “Gato e Rato”	30min	Não foram necessários Materiais	<ul style="list-style-type: none">○ Estimular as capacidades motoras (rapidez);○ Promover um espírito de equipa;○ Fomentar a agilidade.

Descrição: Primeiramente escolhe-se um gato e um rato (ficam de fora inicialmente), o objetivo será o gato apanhar o rato. As restantes crianças formam quatro filas paralelas dando as mãos aos colegas do lado, à medida que o responsável do jogo (que está de fora) bate palmas e os elementos que estão nas filas giram no sentido do relógio, ou seja, vão criar barreiras ao gato e ao rato, dificultando a tarefa do rato que é fugir e a do gato que é apanhar, ou seja, as “portas vão-se fechando e abrindo”, consoante as palmas.

Atividade 2

Atividade	Duração	Material	Objetivos
Jogo do “Bowling”	30min	- Duas bolas - Quatro cones	<ul style="list-style-type: none">○ Estimular a perícia e o manuseamento da bola;○ Fomentar a concentração.

Descrição: Formaram-se duas equipas às quais são atribuídas uma bola e dois cones. Os cones são colocados a uma distância razoável, uma vez que devem ser derrubados com a bola. Cada cone vale um ponto. Todas as crianças fazem uma tentativa e a equipa que pontua mais, vence.

Atividade 3

Atividade	Duração	Material	Objetivos
Jogo do “Macaquinho do chinês”	30min	Espaço ao ar livre e uma parede para poder contar.	<ul style="list-style-type: none">○ Desenvolver a capacidade de reação;○ Promover a concentração;

Descrição: Junto da parede está uma criança escolhida aleatoriamente (macaquinho do chinês), de costas voltadas para as outras crianças que mantinham a uma certa distância. O macaquinho do chinês tem de dizer:

“um, dois, três, macaquinho do chinês”

O “macaquinho do chinês” vira-se para as crianças depois de dizer a frase. Enquanto o macaquinho está virado de costas para as crianças, elas têm de correr para conseguirem chegar cada vez mais perto dele. Quando o macaquinho se virava para as crianças elas tem de estar paradas em “estátua” e, qualquer criança que estiver em movimento quando o macaquinho se virava, tinha de regressar ao início;

Atividade 4

Atividade	Duração	Material	Objetivos
Jogo do Jogo do “Camaleão”	30min	Não foram necessários materiais	<ul style="list-style-type: none">○ Fomentar a concentração e a observação;○ Estimular a interação grupal;○ Promover o contacto visual.

Descrição: Uma criança será o camaleão, e as restantes crianças afastam-se do camaleão. Quando todos estiverem prontos o camaleão diz:

“CA-MA-LE-ÃO!”

As crianças respondem:

“DE QUE COR?”

O camaleão terá de dizer uma cor e as restantes crianças vão ter de tocar nessa cor sem que o camaleão os apanhe. A criança que for apanhado passa a ser o camaleão caso contrário continua o mesmo camaleão.

Atividade 5

Atividade	Duração	Material	Objetivos
Jogos das escondidas	30min	Não foram necessários materiais	<ul style="list-style-type: none">○ Fomentar a concentração e a observação;○ o Estimular a interação grupal;○ o Promover o contacto visual;○ Desenvolver a agilidade.

Descrição: Primeiramente escolhe-se um determinado espaço para jogar. Depois escolhe-se uma criança para contar até determinado número. Enquanto essa pessoa conta de olhos fechados os outros vão-se esconder. A seguir essa mesma criança vai procurar os restantes jogadores. O primeiro colega a ser encontrada é o próximo ficar a contar. Se alguém que está escondido, conseguir chegar ao sítio onde se salva e disser:

“Salva todos!”

Volta a ser a mesma criança a contar.

Avaliação das Atividades Lúdicas/Jogos

O jogo didático é uma ferramenta que motiva a aprendizagem de conhecimentos de maneira motivadora e atrativa, pois é capaz de despertar o interesse dos alunos, contribuindo para promover uma maior interação entre os mesmos.

Valência de Jardim de Infância(CAF):

Com as crianças do jardim de infância realizei um leque variado de atividades ao ar livre. Procurando sempre, adequar os jogos à sua faixa etária. Todos os dias de estágio realizava jogos com as crianças, umas vezes ensinadas por mim e outras vezes por autoria delas. Foi uma troca de conhecimento muito enriquecedora, pois eu ensinei os jogos que na minha infância eu costumava realizar e elas jogos novos desta época mais recente, pois todos ou quase todos os dias são criados jogos novos. Senti que as crianças não tiravam muito aproveitamento do tempo de recreio, e muitas vezes nem sabiam o que fazer durante esse tempo. Hoje em dia estão tão habituados às novas tecnologias que deixam de parte muitas das brincadeiras importantes na infância.

Numa primeira abordagem, comecei por me juntar às brincadeiras deles, para uma melhor integração e aceitação. Quando me senti à vontade para promover atividade no grupo de criança fi-lo. O importante não é obrigar a criança a jogar, mas sim ser ela a entrar no jogo voluntariamente, ou seja, comecei por fazer um jogo ou outro com um pequeno grupo de crianças. À medida que as outras crianças se iam apercebendo da realização dos jogos iam ganhando interesse por participar, e foi assim que consegui ganhar a confiança das crianças para os jogos que promovia. Existiu momentos que quase todas as crianças estavam a realizar os jogos ao mesmo tempo por livre vontade e muito contentes por o que estavam a fazer. A cada dia que passava as crianças mostravam-se mais e mais entusiasmadas por aprender jogos novos e dedicar o seu tempo de recreio a fazer esses mesmos jogos.

A animadora responsável pela valência de JI, comentou comigo, que achava admirável como é que as crianças aguentavam tanto tempo no mesmo jogo, sem perderem o interesse a meio, o que me desafiou a fazer mais e mais jogos com elas. O importante é cativar a criança a cada jogo, é incentivar a criança, dar reforço positivo, e acima de tudo dar oportunidade de escolha à criança. Mal chegava a escola as crianças perguntavam-me

qual seria o jogo desse dia, se podíamos jogar um determinado jogo, com um entusiasmo contante. O que me fez perceber que o meu contributo como animadora estava a ser cumprido de uma forma muito positiva e gratificante. A minha missão era tornar a 1h30m que estava com elas, no momento feliz e de aprendizagem.

Valência de Educação Básica(CAF):

Com as crianças de educação básica as atividades realizadas também foram sempre de acordo com a sua faixa etapa. A abordagem com as crianças foi diferente, das crianças de JI, ou seja, com as crianças de EB estabeleci uma breve conversa, sobre quais eram os interesses/preferências delas ao nível das atividades desenvolvidas durante o recreio da CAF. Nesta hora do dia em que estava com elas, ou seja, das 17h30m às 19:00h, realizei um conjunto diversificado de atividade para poder aproveitar o tempo de uma forma mais lúdica e educativa.

Não foi muito fácil ter a atenção das crianças, pois a esta hora do dia, depois de muitas horas sentados na sala de aula, as crianças preferem ser ela a escolher o que fazer e como fazer. A maioria dos rapazes preferia passar o tempo a jogar a bola e as raparigas por norma mantinham-se em grupos a fazer as mais variadas brincadeiras. No entanto consegui captar a atenção de um grupo de crianças para desenvolver atividades promovidas por mim. Muitos dos jogos que desenvolvi com elas, eram-lhes desconhecidos, o que fez com que lhes despertasse um maior interesse e promove-se a sua aprendizagem.

Após lhes captar a atenção, a realização dos jogos foram fluindo muito bem, com bastante aceitação e interesse e acima de tudo consegui promover a interajuda e interação de varias crianças que por norma não brincavam juntas e que depois de realizarem os jogos ganharam confiança umas nas outras para significativa aproximação e partilha. Foi um publico algo que gostei bastante de trabalhar e penso que o meu trabalho foi importante para uma maior união entre todas as crianças promovendo o bem-estar de todas elas. Recebi um “feedback” muito positivo de todas as crianças, bem como do meu orientador, animador responsável pela valência de EB, em relação os jogos lúdicos desenvolvidos, e da relação que consegui criar com as crianças através desses mesmo jogos.

3.4.1 Tabela do Comportamento

Decidi realizar esta atividade pois em conversa com o meu orientador de estágio, foi-me proposto pelo mesmo, realizar uma atividade que colmatasse um dos problemas principais da escola, nomeadamente, o comportamento das crianças na hora da refeição (almoço) no respetivo refeitório da escola. Foi-me então solicitado para pensar em algo, que pudesse então **melhorar o comportamento das crianças**, e torna-se a hora do almoço uma hora mais harmoniosa, calma e satisfatória para todos os envolvidos. Após elaborar as estratégias de intervenção, elaborei o plano de ação, no qual descrevi o que pretendia fazer e quando é que pretendia fazer e quais os recursos necessários para concretizar o projeto. Entre riscos e rabiscos surgiu-me uma ideia para uma possível atividade a implementar na escola durante essa mesma hora, que envolvia praticamente toda a comunidade escolar. Depois de ter a atividade bem estruturada no papel, com a ajuda fundamental do meu orientador no que concerne às diretrizes, passei então por montar toda a parte física da atividade.

A atividade consistiu então, na criação de uma **tabela do comportamento**. O **objetivo fulcral** desta tabela era a melhoria do comportamento das crianças durante a refeição (almoço) no respetivo refeitório da escola. Esta tabela continha todas as turmas, desde o 1º ano ao 4º ano de escolaridade, ou seja, as 14 turmas existentes na escola. Continha também as 4ª semanas de cada mês e a avaliação final (soma das 4º semanas do mês).

Foi previamente explicado às crianças, aos respetivos professores, como também às funcionárias, o que consistia esta **atividade** que estava prestes a implementar na escola e de que forma o seu papel era fundamental para o bom funcionamento e aproveitamento do mesmo. Todos os intervenientes tiveram um “papel” importante durante o decorrer desta mesma atividade, pois complementavam-se entre si.

A tabela do comportamento estava exposta no placar perto da porta de entrada e saída do refeitório. Essa tabela tinha como objetivo retratar o comportamento das crianças ao longo do almoço. Para isso existia 3 tipos de círculos para identificar o comportamento, ou seja, existia um **circulo verde**, que retratava que a turma se tinha portado bem durante o almoço, existia o **circulo amarelo**, que retratava que a turma se tinha portado mais ou menos, e por fim o **circulo vermelho** que retratava que as crianças tinham tido um mau comportamento durante a refeição. Todas as semanas existia dois responsáveis de turma

previamente escolhidos pelo professor de cada turma. Todas as semanas trocavam de responsáveis.

Os responsáveis de cada turma tinham como principal objetivo, “tomar conta” da turma, ou seja, orientarem a turma durante a hora do almoço, de forma organizada e ordeira. Tinham de alertar os colegas que se estavam a portar menos bem, para “adotarem” um melhor comportamento dentro do refeitório. Eram os responsáveis que decidiam, em conjunto, no final da refeição o círculo (verde, amarelo ou vermelho) que a turma merecia nesse dia. Cada responsável quando entrava no refeitório tinha de colocar a fita de responsável ao pescoço, para que os animadores e funcionarias saberem quais eram os responsáveis a fim de o alertarmos em caso de algum colega da sua turma se estiver a portar menos bem e o poder chamar atenção. Os responsáveis, depois de a turma deles já ter toda a comida de comer, tinha que se dirigir ou a mim ou outro adulto responsável dentro do refeitório para poder colocar o respetivo círculo no local destinado à sua turma. Depois de cumprir com todas as tarefas a criança podia ir para o recreio, pois a sua missão já estava cumprida. Se alguma criança responsável de turma, após a conclusão das suas tarefas, quisesse ficar no refeitório a ajudar outro colega responsável de outra turma tinha permissão para o fazer, desde que isso não prejudicasse o bom funcionamento das tarefas dos outros responsáveis.

No final do mês a turma que obteve melhor comportamento ao longo das semanas recebeu um prémio, simbólico (consultar anexo V).

Esta atividade teve como **principais objetivos**, contribuir para o bom funcionamento da refeição; a crianças ser capaz de cumprir as regras estipuladas; promover a aquisição do sentido de responsabilidade; desenvolver a capacidade de liderança e muito importante estimular o espírito grupal.

Avaliação da Tabela do Comportamento:

A avaliação é uma das fases de qualquer projeto de intervenção sociocultural. A avaliação acompanha todas as fases da atividade, desde a fase de diagnóstico até à sua implementação no terreno. Cabe ao animador decidir qual ou quais os momentos mais adequados para formalizar a avaliação e escolher os instrumentos de avaliação a utilizar. A avaliação de uma atividade de intervenção não se pode resumir a um ato mecanizado e burocrático que se tem de cumprir depois de finalizar a intervenção. As informações que

podemos recolher através da avaliação são muito importantes para a tomada de decisões quanto ao andamento da atividade e as possíveis alterações a introduzir.

Segundo Jaume Trilla (1998) podemos definir a avaliação como recolha e a análise sistemática de todas as informações necessárias para determinar o valor ou o mérito das ações realizadas ou em curso de realização. Trata-se, portanto, de emitir juízos de valor, de avaliar a atribuição de sentido às ações, processos, produtos, realidades, entre outros. Toda a avaliação é algo mais do que uma mera descrição ou análise. É, fundamentalmente, uma comparação entre “o que há” e “o que julgamos que deveria haver”.

Relativamente à **avaliação da atividade** que implementei, ou seja, a tabela do comportamento durante a refeição do almoço, este foi alvo de avaliação contínua pelo que foi sofrendo alterações e modificações pontuais. Esta avaliação continua permitiu-me a mim com animadora estagiária refletir sobre a forma como as tarefas estavam a decorrer e se se estavam a adequar ao meu público alvo. Este projeto permitiu às crianças desenvolver o seu sentido de responsabilidade ao longo da semana e no decorrer das suas tarefas. Posso afirmar que este projeto levou à participação de uma grande parte do pessoal docente e não docente da instituição. Participação essa empolgada, e muito ativa.

Durante o decorrer da atividade verifiquei uma **melhoria do comportamento**, principalmente dos alunos do 3º e 4º ano de escolaridade. Consegui registar o empenho das turmas, e a notória satisfação demonstrada pelas crianças ao realizar as suas tarefas como responsáveis de turma. Nunca senti, em momento algum, que o a minha atividade não estava a ser bem aceite pelas crianças, pelo contrario, as crianças a cada dia que passava mostravam mais interesse e empenho pelas tarefas que tinham de realizar. Existiu, como é normal, turmas mais empenhadas que outras, como podemos contratar na figura 3.

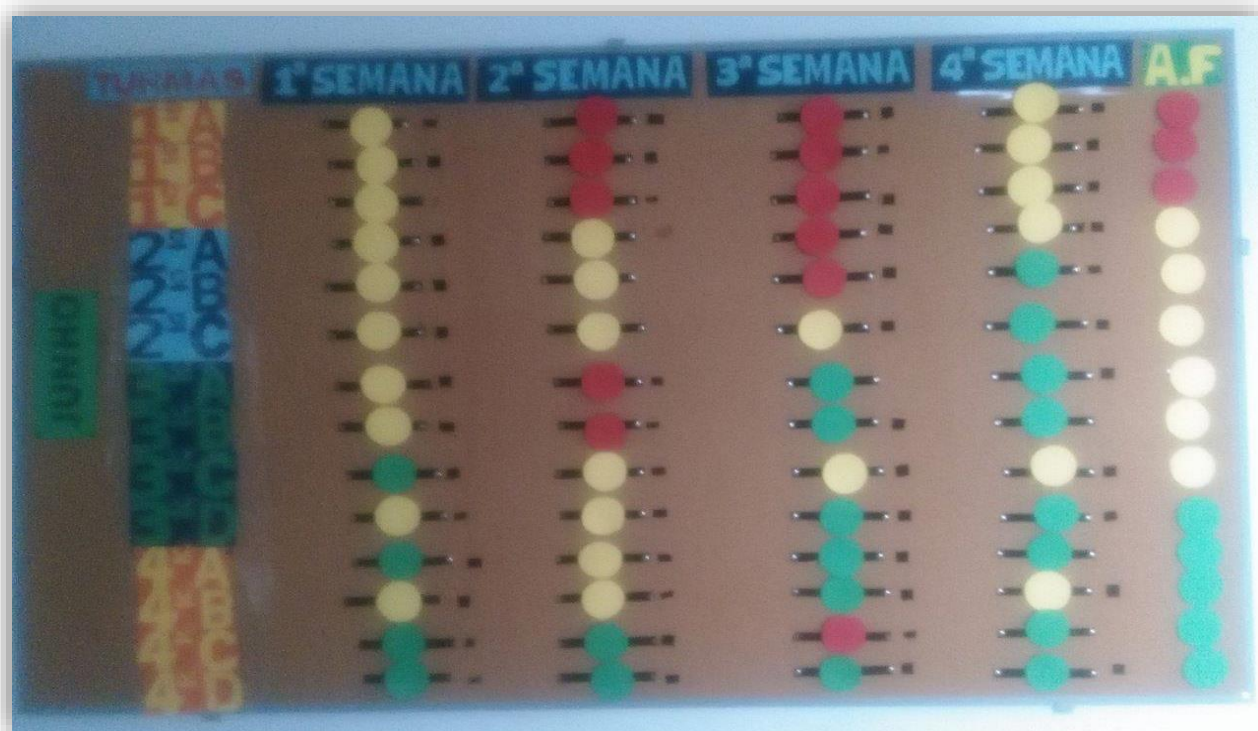


Figura 3. Quadro do Comportamento durante o almoço – Avaliação Final do mês

Fonte: Própria

Algumas turmas portaram-se melhor que outras e que levaram esta atividade mais a sério. Não necessariamente a turma inteira., mas alguns elementos de cada turma, que por vezes prejudicavam a avaliação da sua turma., pois a avaliação era do grupo e não individual.

O ponto menos positivo da minha atividade foi ter sido implementa no último mês do ano letivo, pois as crianças nesta altura estavam mais agitadas, e já a pensar nas férias, sem se importarem muito pelas suas responsabilidades enquanto alunos. Com as crianças do 1º e 2º ano, devido à sua tenra idade, a adaptação à minha atividade foi mais lenta e difícil. As turmas do 1º ano não conseguiram melhorar o seu comportamento, o que me deixou um pouco triste, pois sei que é são capazes de ter um melhor comportamento. Por outro lado, as turmas do 4º ano, foram uma feliz surpresa, pois adaptaram-se logo muito bem à minha atividade, e tonaram o momento da refeição muito mais harmonioso, ou seja, menos agitado e barulhento.

Assim, segundo os vários sinais observados, verifiquei, em conjunto com o meu orientador, que a atividade que implementei na escola se adequou ao contexto e à situação, pois tentou responder a uma das necessidades diagnosticadas na instituição, adequando-se às expectativas, embora sem perder os seus principais objetivos. Desta forma posso afirmar que se manteve coerente na sua estrutura e execução.

Reflexão Final

A realização deste estágio foi sem dúvida essencial para a minha formação, tanto a nível profissional como pessoal. O estágio foi realizado com agrado na escola Básica Dr. Sanches de Brito. A realização do estágio proporcionou-me um vasto leque de conhecimentos muito uteis para um futuro próximo.

Foi possível por em prática os diversos conhecimentos obtidos durante a formação teórica e ter uma ideia mais precisa do contacto com crianças. As competências adquiridas são fruto de experiências que ocorreram ao longo do estágio, de acordo com os jogos/atividades lúdicas e com o projeto que desenvolvi e outras que participei, bem como as tarefas que desempenhei. Durante o estágio, existiu dias melhores que outros, mas não foi por isso que desmotivei, tive sempre a capacidade de me superar a mim própria e realizar os objetivos que tinha em mente para o estágio.

Desde o início foi-me dada total autonomia para desenvolver diferentes atividades com as crianças, possibilitando também a aplicação das metodologias previamente adquiridas. Foi importante para mim, ver o impacto positivo causado pelo meu desempenho e entrega, enquanto Animadora Sociocultural na instituição, sendo elogiada tanto pela componente letiva como não letiva da escola, e principalmente pelo meu orientador de estágio. Apesar de ser um elemento novo nesta Instituição, considero que não me “colocaram de lado” só pelo facto de ser uma mera estagiária sem experiência na área da animação, mas pelo contrário, senti um grande apoio e satisfação pelo trabalho ou tarefa que executava ou que propunha.

Uma das minhas principais conquistas foi presenciar a felicidade das crianças quando realizavam os jogos/atividades lúdicas que lhes ensinava, , sem o empenho e entrega delas não teria tanto sucesso como tive, e os objetivos não teriam sido conseguidos. Ambas as valências de Jardim de infância e Educação Básica me surpreenderam de uma forma muito positiva.

Bibliografia

- BRANCO, Amílcar G.B. Castelo (1958). *O jogo – Factor Educativo*. Lisboa;
- CHATEAU, J. (1975). *A criança e o jogo*. Coimbra Atlanta Editora;
- FERRAN, P. et al. (1979) – *Na Escola do jogo*. Lisboa. Editorial;
- LEIF, Joseph e Brunelle, Lucien (1978). *O jogo pelo jogo – A atividade lúdica na educação de crianças e adolescentes*. Zattar Editores;
- LOPES, Marcelino de Sousa (2008). *Animação Sociocultural em Portugal*. Amarante: Intervenção;
- LOPES, Marcelino de Sousa. *Metodologias de investigação em animação sociocultural*.
- LOPES, Marcelino de Sousa; Galinha, Sónia Alexandre e Loureiro, Manuel Joaquim (2010). *Animação e Bem-Estar - Metodologias de intervenção sociocultural e educativa*. Portugal: Intervenção;
- MACCIO, Charles (1967). *Animação de grupos*. Choranique Social de France;
- PEREIRA, José e Lopes, Marcelino de Sousa (2011). *As fronteiras da Animação Sociocultural*. Editor: Intervenção;
- PEREIRA, José e Lopes, Marcelino de Sousa e Maciel, Marta (2015). *O animador sociocultural no século XXI (perfil; funções; âmbitos; modelos de formação e projetos de intervenção)*. Portugal: Intervenção.
- PEREIRA, José, Vieites, Manuel e Lopes Marcelino de Sousa (2008). *A Animação Sociocultural e os desafios do século XXI*. Portugal: Intervenção.
- TRILLA, Jaume (1998). *Animação Sociocultural – Teorias, Programas e Âmbitos*. Lisboa: Instituto Piaget.
- VENTOSA, Vitor (1999). “*Intervencion Socioeducativa*”. Editorial CCS
- VENTOSA, Vitor (2008) “*Los Agentes de la Animación*”. Sociocultural. Editorial CCS

Webgrafia

Câmara Municipal de Mafra (2015), consultado a 10 de julho de 2017. Disponível em: <http://www.cm-mafra.pt/>. Assunto: Caraterização do concelho de Mafra.

Câmara Municipal de Mafra (2015, consultado a 10 de julho de 2017. Disponível em: <http://www.cm-mafra.pt/pt/turismo/nao-perder>. Assunto: O que podemos visitar no concelho de Mafra.

Câmara Municipal de Mafra (2015), consultado a 10 de julho de 2017. Disponível em: <http://www.cm-mafra.pt/pt/turismo/o-que-fazer>. Assunto: Tipos de atividades que podemos realizar no concelho de Mafra.

Agrupamento de Escola de Mafra (2014), consultado a 12 de julho de 2017. Disponível em: <http://www.aemafra.edu.pt/>. Assunto: Documentos Estruturantes.

Agrupamento de Escolas de Mafra (2014), consultado a 12 de julho de 2017. Disponível em: <http://www.aemafra.edu.pt/agrupamento/escolas-do-agrupamento/>. Assunto: Caraterização do Agrupamento.

Agrupamento de Escolas de Mafra (2014), consultado a 12 de julho de 2017. Disponível em: <http://aemafra.edu.pt/data/documents/Regimento-EB-Dr.-Sanches-Brito-2012.pdf>. Assunto: Regimento da Escola EB. Dr. Sanches de Brito (2012).

Anexos

Listagem dos Anexos

Anexo I – Plano de Estágio

Anexo II – Instalações da Instituição

Anexo III – Recursos Materiais da Tabela do Comportamento

Anexo IV - Fotografias da Tabela do Comportamento

Anexo I.
Plano de Estágio

2. PLANO DE ESTÁGIO

- Colaboração na execução de atividades lúdicas e pedagógicas e outras atividades que fomentem e promovam os processos de socialização das crianças;
- Orientar a organização do grupo de crianças, garantindo o bem-estar de todos elas;
- assegurar a cada momento a vigilância do grupo de crianças que me estão atribuídas;
- Prestar apoio nos rezeiros e almoços;
- Planejamento e dinamização de atividades lúdicas, relacionadas com a expressão físico-motoras, bem como do projeto.

Figura 1. Plano de estágio

Fonte: Própria

Anexo II.

Instalações da Instituição



Figura 2 – Escola EB/JI Dr. Sanches de Brito

Fonte: <https://www.google.pt/search?q=recreio+da+escola+Dr.+sanches+de+brito>



Figura 3 – Entrada da Escola

Fonte: <https://www.google.pt/search?q=recreio+da+escola+Dr.+sanches+de+brito>



Figura 4 – Recreio do Jardim de Infância

Fonte: <https://www.google.pt/search?q=recreio+da+escola+Dr.+sanches+de+brito>



Figura 5 – Recreio do Jardim de Infância

Fonte: <https://www.google.pt/search?q=recreio+da+escola+Dr.+sanches+de+brito>

Anexo III.
Recursos Materiais da Tabela do
Comportamento

	1ª SEMANA	2ª SEMANA	3ª SEMANA	4ª SEMANA	A.F.
1ª A					
1ª A					
1ª A					
1ª A					
1ª A					
1ª A					
1ª A					
2ª A					
2ª A					
2ª A					
2ª A					
2ª A					
2ª A					
2ª B					
2ª B					
2ª B					
2ª B					
2ª B					
2ª B					
2ª C					
2ª C					
2ª C					
2ª C					
2ª C					
2ª C					

Figura 7 – Tabela do Comportamento
Fonte: Própria

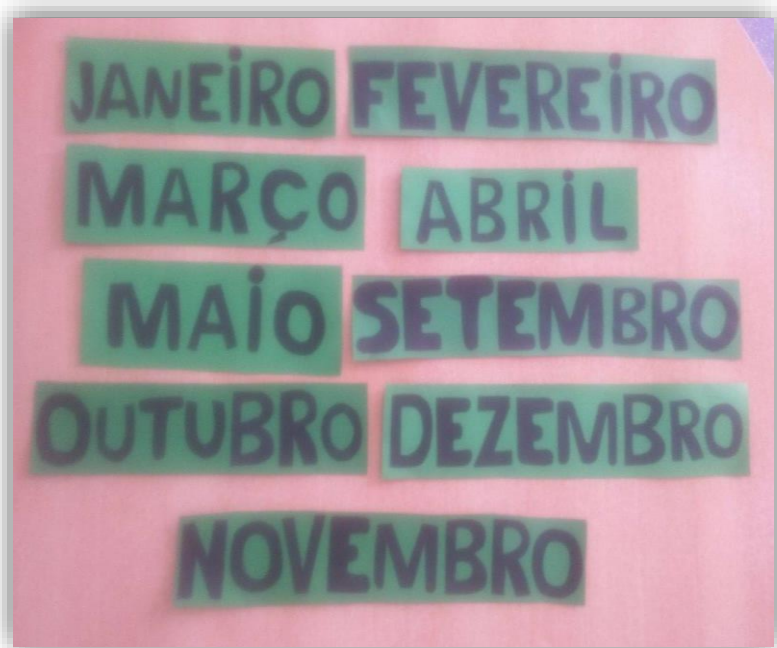


Figura 8 – Meses do Ano Letivo
Fonte: Própria



Figura 9 – Indicativos do Comportamento
Fonte: Própria



Figura 10 – Cartões dos responsáveis da semana

Fonte: Própria



Figura 11 – Cartões dos responsáveis da semana

Fonte: Própria

Anexo IV.

Fotografias da Tabela do

Comportamento



Figura 12 – Avaliação Final do Mês de Junho
Fonte: Própria

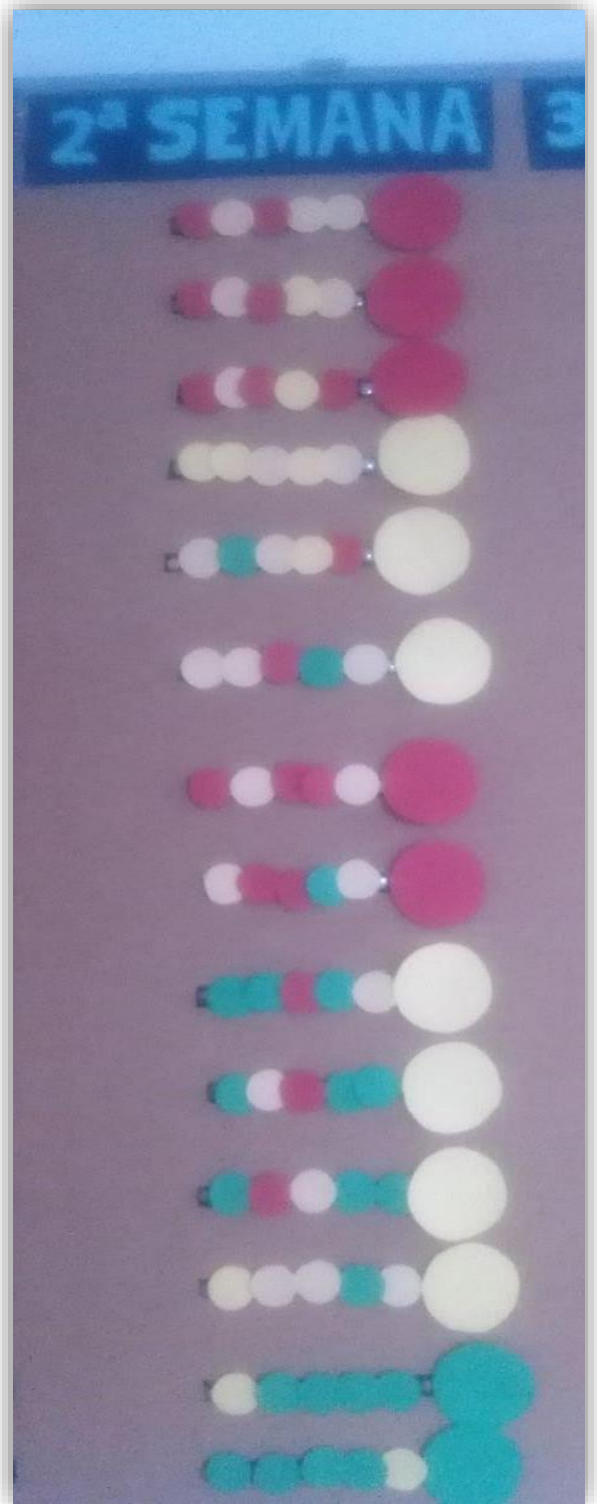
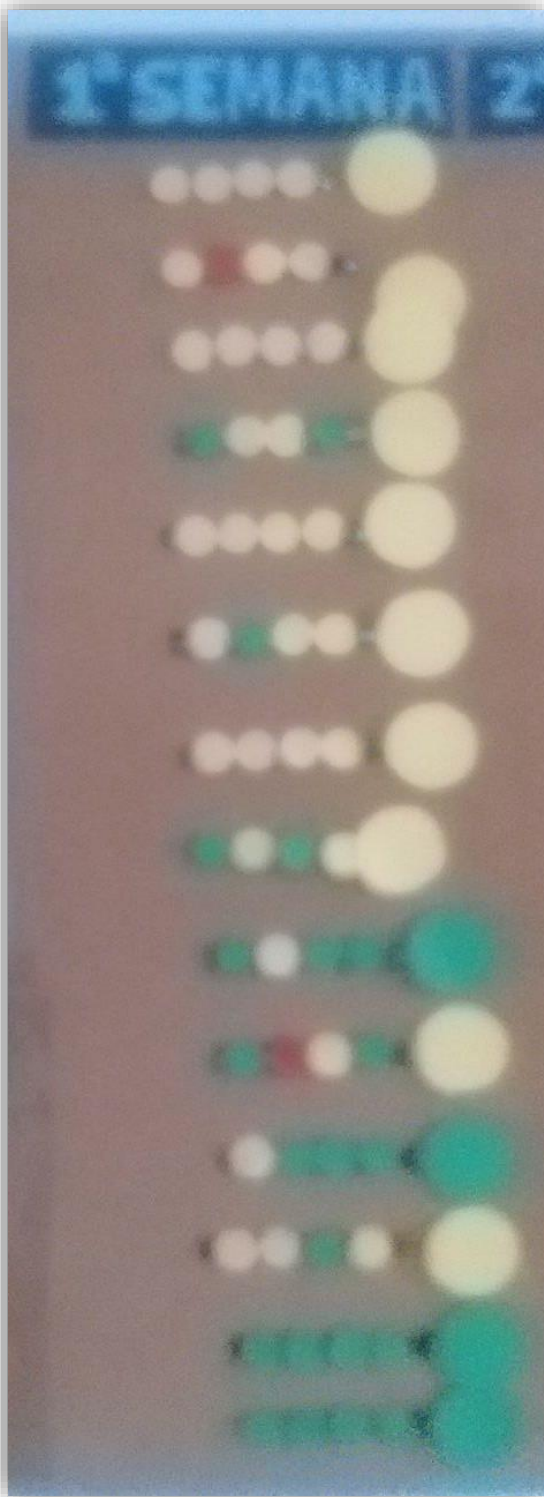


Figura 13, Figura 14 – Avaliação da 1ª e 2ª Semana do mês

Fonte: Própria

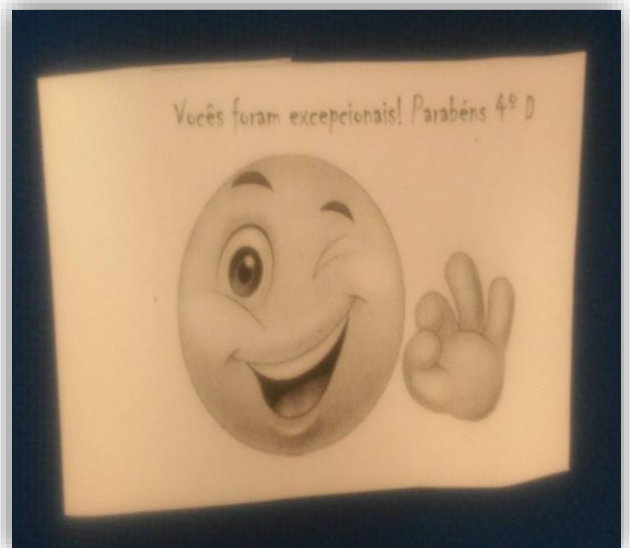


Figura 15, Figura 16 – Avaliação da 3ª e 4ª Semana do mês

Fonte: Própria



*Figura 17 – Turma vencedora de melhor comportamento
Fonte: Própria*



*Figura 18 Figura 19 – Prémio para a equipa vencedora
Fonte: Própria*