



**IPG**

**Politécnico  
|da|Guarda**

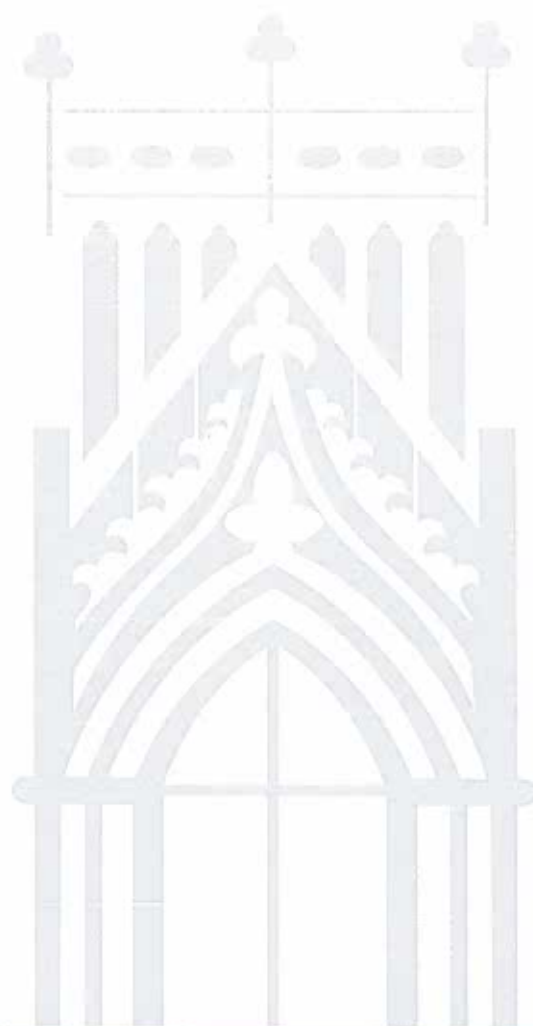
**Polytechnic  
of Guarda**

# RELATÓRIO DE ESTÁGIO

Licenciatura em Animação Sociocultural

Ana Maria Pereira Santos

novembro | 2018





# **Relatório de Estágio**

Animação Sociocultural

Ana Maria Pereira Santos

Novembro | 2018

**Instituto Politécnico da Guarda**

Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto



## **Relatório Final de Estágio**

Animação Sociocultural

**Casa de Saúde Bento Menni**

**Ana Maria Pereira Santos**

Guarda, novembro 2018

*Correspondei cada dia, com mais fervor ao chamamento que o Senhor amorosamente  
vos fez, de maneira que sigais só a Jesus!*

S. BENTO MENNI

## **Ficha de Identificação**

**Nome:** Ana Maria Pereira Santos

**Número de aluna:** 5006644

**Estabelecimento de ensino:** Instituto Politécnico da Guarda

Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto

**Curso:** Animação Sociocultural

**Docente orientador:** Professora Florbela Lages Antunes Rodrigues

**Local de estágio:** Casa de Saúde Bento Menni

Rua José dos Santos

Bairro da Luz

6300-575 Guarda

**Supervisor na Instituição:** Doutora Maria Axelle de Freitas, licenciada,  
Psicopedagoga clínica.

**Duração do Estágio:** 400h

**Data de início do estágio:** 7 de maio de 2018

**Data de finalização do estágio:** 06 de julho de 2018

**Ano letivo:** 2017/2018

## **Dedicatória**

Este relatório de estágio é dedicado a todas as pessoas que estão institucionalizadas na Casa de Saúde Bento Menni. Com elas aprendi a ter paciência, a saber escutar sem interromper, a sorrir mesmo com sofrimento, e ainda a viver a vida de uma forma sem pressas, sem ganância e sem ódios. Só o dia a dia na simplicidade, no amor ao próximo e na esperança de um dia melhor. A todas elas desejo uma boa recuperação da saúde, do corpo e da alma. Vou rezar todos os dias por todas as que se encontram internadas na instituição pedindo a Deus a sua recuperação e o alívio das suas dores, para que a sua missão na terra se torne mais fácil de concluir.

## **Agradecimentos**

Em primeiro lugar gostaria de expressar os meus mais sinceros agradecimentos ao Presidente do IPG, Professor Doutor Constantino Mendes Rei, que tornou possível a concretização desta etapa.

A todos os docentes do Instituto Politécnico da Guarda pelo conhecimento transmitido e a todos os que de uma forma ou de outra me ajudaram ao longo do meu percurso académico.

Agradeço à professora Florbela Lages Rodrigues que se disponibilizou de imediato para me orientar e por todo o apoio que prestou.

Gostaria de agradecer de coração à irmã Isabel por me ter acolhido com uma grande bondade e confiança, e também à Dra. Axelle pela disponibilidade e o ensinamento ao longo do meu estágio.

À menina Florência pelo sorriso, simpatia e todo o carinho que sempre demonstrou ao longo do meu estágio.

Não querendo esquecer ninguém da Casa da Saúde Bento Menni, gostaria de agradecer a todas as irmãs, colaboradoras, técnicos e assistentes, voluntárias e estagiárias, por todas as partilhas, colaboração e auxílio que me prestaram. A todas as utentes fica um especial agradecimento que me acompanharam durante o meu estágio, tornando esta experiência mais enriquecedora.

Um agradecimento aos dois amigos, o Marco e o Cezar, que ao longo do meu percurso me ajudaram na integração e ensinaram nos trabalhos com as tecnologias.

Gostaria também, de uma maneira muito especial agradecer a um amigo que já não se encontra entre nós, mas sim com Deus, que durante a sua permanência na terra me incentivava, apoiava e insistia para eu estudar. Obrigada Rui, que Deus te tenha ao seu lado. Jamais te esquecerei. Continua a interceder por mim que eu rezarei por ti.

À mãe do meu marido, por me permitir auxiliá-la e assim aprender a lidar com estas pessoas especiais de uma forma melhor.

Por último, ao meu marido e aos meus filhos um agradecimento muito grande e especial por todo o apoio, força e coragem que me transmitiram para nunca desistir. Agradeço ainda, a uma grande e especial amiga que me ajudou na revisão do presente relatório, um muito, muito obrigada.

A todos agradeço por todo o apoio que me deram sem hesitarem. Sem eles não seria possível concluir a minha licenciatura, tornando-se mais fácil realizar o meu sonho. Fica aqui o meu mais sincero agradecimento!



## Resumo

Este relatório tem como finalidade reportar todas as atividades realizadas na Casa de Saúde Bento Menni, no âmbito do estágio curricular integrado na licenciatura em Animação Sociocultural do Instituto Politécnico da Guarda.

O principal objetivo do estágio era melhorar a qualidade de vida de cada utente, estabelecer empatia e ligação entre as utentes, promover a participação nas diversas atividades propostas, melhorar as capacidades motoras e intelectuais, aumentando a autoestima, estimulando a amizade e o relacionamento interpessoal.

Foram realizadas várias atividades que permitiram adquirir novos conhecimentos e novas competências na área da Animação Sociocultural, no âmbito Socioeducativo, oferecendo a possibilidade de aprenderem novos jogos e novos desempenhos, nas tarefas do seu dia-a-dia. As atividades desenvolvidas foram atividades de animação de carácter não formal, em paralelo com atividades de carácter formal, que a própria instituição já tinha implementado. As atividades realizadas tiveram a aprovação e o apoio das utentes, que sempre demonstraram um grande entusiasmo e vontade de participar na realização de todas as atividades propostas.

O público-alvo destas atividades apresentava uma deficiência intelectual reduzida, com idades compreendidas entre os 40 e os 68 anos, provenientes de diferentes estatutos sociais, culturais e económicos.

De entre as diversas atividades que foram propostas ao longo do estágio, houve algumas que se destacaram pelo maior interesse despertado nas utentes. Exemplos disso são o canto, as adivinhas, os provérbios, o jogo do dominó, e jogos de cartas. Estas preferências variavam de utente para utente e de atelier para atelier.

**Palavras-chave:** Deficiência intelectual; Animação Sociocultural; Interação; Atividades.

## **Abstract**

The present thesis will describe all the activities performed at Casa de Saúde Bento Menni, during the internship of the course “Animação Sociocultural” from Instituto Politécnico da Guarda.

The main objective of the internship was to improve the life quality of each institutionalized person on that facility, establish empathy and connection among them, promote the participation in the different proposed activities, improve the motor and intellectual abilities, increase self-esteem, and stimulate friendship and relationship among them.

There were various activities that allowed the acquisition of new knowledge and competences in the area of sociocultural animation, psychoeducation, providing the possibility of learning new games, and new skills on their day to day routines. The proposed activities were of non-formal character, in addition to the formal activities scheduled by the institution. All performed activities were approved and supported by the patients, who always shown enthusiasm and will to participate on all the proposed activities.

The target public for these activities had a light intellectual disability, with 40 to 68 years old, that came from different social, cultural and economic backgrounds.

From all the different activities proposed during the internship, there were some that can be highlighted for the most interest aroused in the patients. Examples of this are singing, riddles, proverbs, dominoes, and card games. The preferences varied from patient to patient and from workshop to workshop.

**Key Words:** intellectual disability; Sociocultural Animation; Interaction; Activities.

# Índice

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO .....	IV
DEDICATÓRIA .....	V
AGRADECIMENTOS.....	VI
RESUMO .....	VIII
ABSTRACT .....	IX
ÍNDICE .....	X
LISTA DE ABREVIATURAS .....	XIV
ÍNDICE DE FIGURAS .....	XIV
INTRODUÇÃO .....	1
CAPÍTULO I: CARACTERIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO .....	2
1.1 CASA DE SAÚDE BENTO MENNI: HISTÓRIA E LOCALIZAÇÃO .....	3
1.1.1 SERVIÇOS TÉCNICOS – ASSISTENCIAIS .....	5
1.2 OBJETIVOS DA INSTITUIÇÃO .....	5
1.3 ÉTICA EM TODA A ATUAÇÃO .....	6
1.4 REABILITAÇÃO SÓCIO OCUPACIONAL .....	7
1.4.1 PROGRAMA “ESPAÇO E AFETO” .....	7
1.4.2 PROGRAMA “RECRIAR” .....	7
1.4.3 PROGRAMA “DAR + VIDA” .....	8
1.4.4 PROGRAMA “REVIVER” .....	8
1.4.5 PROGRAMA “PROJETA-TE” .....	8
1.5 PROGRAMA DE REABILITAÇÃO .....	9
1.6 RESIDÊNCIA DE TREINO “ÁRVORE” (INTRA-HOSPITALAR) .....	10
1.7 RESIDÊNCIA APOIADA (EXTRA-HOSPITALAR) .....	10
1.8 OUTRAS ATIVIDADES .....	10
1.9 QUALIDADE TÉCNICA DOS PROFISSIONAIS .....	11
CAPÍTULO II: ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL E A PESSOA COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL .....	13

<b>2.1 ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL.....</b>	<b>14</b>
2.1.1 ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL: DEFINIÇÃO .....	14
<b>2.2 DEFICIÊNCIA INTELECTUAL.....</b>	<b>17</b>
2.2.1 PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS, SINTOMAS E TRATAMENTO.....	18
2.2.2 INCIDÊNCIA DA DEFICIÊNCIA DE FORO MENTAL EM PORTUGAL .....	20
<b>CAPÍTULO III: ESTÁGIO .....</b>	<b>21</b>
<b>3.1 PLANO DE ESTÁGIO .....</b>	<b>22</b>
<b>3.2 ATIVIDADES REALIZADAS.....</b>	<b>22</b>
3.2.1 ATELIER 4 – REVIVER .....	22
3.2.1.1 <i>Atividades desenvolvidas no Atelier</i> .....	22
A. Jogos de apresentação .....	23
B. Jogo do Bingo.....	23
C. Jogo das perguntas (dia, mês, ano, estação do ano, família, origem geográfica).....	24
D. Jogos de imagem e som.....	24
E. Jogo “Quem sabe, sabe” .....	25
F. Leitura de histórias .....	25
G. Jogo das correspondências ou dos pares.....	26
H. Canções populares.....	26
I. Jogos de perguntas com imagens (de imagem parcial a imagem total) .....	27
J. Pintura de desenhos .....	27
K. Jogo das Emoções.....	28
3.2.2 ATELIER 1 – ESPAÇO E AFETO.....	28
3.2.2.1 <i>Atividades desenvolvidas no Atelier</i> .....	29
A. Pintura de desenhos .....	29
B. Jogo “Quem sabe, sabe” .....	29
C. Jogo das cores e formas.....	30
D. Jogo das cores.....	30
3.2.3 ATELIER 2 – RECRIAR .....	31
3.2.3.1 <i>Atividades desenvolvidas no Atelier</i> .....	31
A. Jogos de apresentação .....	31
B. Jogo das emoções.....	32
C. Costura .....	32
D. Jogo do Dominó.....	33
E. Leitura de histórias .....	33
F. Escrita de poemas ou pequenas quadras .....	34

G.	Jogo do Peixinho (cartas) .....	34
H.	Jogo do lenço adaptado .....	35
I.	Jogo do Apanha (cartas) .....	35
J.	Passeio pelos jardins da instituição .....	36
K.	Atividade do programa Grão-a-Grão <i>token Economy</i> .....	36
L.	Programa ReaCog .....	37
M.	Manicure .....	37
N.	<i>Snoezelen</i> (Programa Despertares) .....	38
O.	Leitura de Poemas .....	38
P.	Dança .....	39
Q.	Jogo da bola .....	39
R.	Jogo “Quem sabe, sabe” .....	39
3.2.4	ATELIER 3 – DAR + VIDA .....	40
3.2.4.1	<i>Atividades desenvolvidas no Atelier</i> .....	40
A.	Passeio pelos jardins da instituição .....	40
B.	Jogo do Apanha (cartas) .....	41
C.	Dança .....	41
D.	Jogo do Dominó .....	42
E.	Manicure .....	42
3.2.5	OUTRAS ATIVIDADES .....	43
A.	Jogos de Ginásio (Programa movimento é saúde) .....	43
B.	Atelier de Dinâmicas de grupo .....	43
C.	Festa da Escola (Programa Escola Viva) .....	45
3.2.6.	ATIVIDADES DE FIM DE SEMANA .....	46
A.	Jogos de apresentação .....	46
B.	Jogo “Quem sabe, sabe” .....	46
C.	Leitura de histórias .....	47
D.	Jogo das correspondências ou dos pares .....	47
E.	Jogo do anel adaptado .....	48
F.	Jogo do Pinoco .....	48
G.	Jogo da bola .....	49
H.	Jogo do Dominó .....	49
I.	Programa ReaCog .....	50
3.2.7.	ATIVIDADES DIÁRIAS .....	50
A.	Terço do Mês de Maria (Programa Pastoral da Saúde) .....	50
B.	Eucaristia (Programa Pastoral da Saúde) .....	51
	<b>REFLEXÃO CRÍTICA/ CONCLUSÃO .....</b>	<b>52</b>
	<b>BIBLIOGRAFIA .....</b>	<b>53</b>

ANEXOS.....	55
-------------	----

## **Lista de Abreviaturas**

IPSS - Instituição Particular de Solidariedade Social

IPG - Instituto Politécnico da Guarda

QI – Quociente de Inteligência

## **Índice de figuras**

Figura 1- Casa de Saúde Bento Menni.....4

## Introdução

Este relatório tem como finalidade descrever as atividades realizadas durante o estágio com duração de aproximadamente 2 meses na Casa da Saúde Bento Menni. O estágio teve início a 7 de maio de 2018 e terminou a 6 de julho de 2018, decorrendo 6 dias de semana, de segunda a sábado, num total de 400 horas. Durante o período de estágio foi possível pôr em prática o conhecimento geral no âmbito da Animação Sociocultural que havia sido adquirido durante a componente curricular do curso.

De acordo com o plano de estagio (em anexo), as atividades realizadas englobaram passeios com os utentes (tanto no interior da instituição pelos seus jardins, como no exterior da instituição ao miradouro). Outras atividades realizadas foram jogos diversos, nomeadamente jogos de apresentação, jogos com bolas, jogo das cores, jogos de sons e imagens, jogo do lenço adaptado, jogo do bingo, jogo do dominó, jogos de cartas (o apanha e o peixinho) e ainda a atividade do *snoezelen* que é uma atividade de relaxamento do corpo e da mente.

Este relatório encontra-se dividido em três capítulos. O primeiro capítulo tem como objetivo a caracterização da instituição Casa de Saúde Bento Menni, assim como a sua localização na cidade da Guarda. O segundo capítulo destina-se à caracterização da deficiência intelectual (limitação com a qual a estagiária teve um maior contacto durante o período de estágio). Esta limitação não possui tratamento. Em casos de deteção durante a gestação, é possível a sua prevenção para evitar o seu desenvolvimento. A prevenção passa pelo acompanhamento médico da gestação e posteriormente um saudável e equilibrado ambiente familiar, assim como alguns cuidados que devem ser tomados para evitar ou minimizar as consequências da deficiência no quotidiano das pessoas afetadas.

O terceiro capítulo descreve as atividades desenvolvidas ao longo do estágio, sendo estas realizadas com pessoas com deficiência intelectual a vários níveis. Ainda no terceiro capítulo é feita uma reflexão crítica que analisa todo o percurso enquanto estagiária.



# **Capítulo I:**

## **Caracterização da Instituição**

## **1.1 Casa de Saúde Bento Menni: História e localização**

A Casa de Saúde Bento Menni é um estabelecimento de saúde, localizado na cidade da Guarda, tendo iniciado a sua atividade em abril de 1994. Este é gerido pelo Instituto das Irmãs Hospitaleiras do Sagrado Coração de Jesus, sendo uma instituição particular de solidariedade social (IPSS). Este centro assistencial está vocacionado para os cuidados de saúde mental, integrando as áreas de psiquiatria, psicogeriatría e deficiência mental, com especial preocupação pela prevenção, tratamento e reabilitação das pessoas que recorrem a estes serviços, em sintonia com o modelo hospitaleiro. Atualmente dispõe de uma lotação de 168 camas, direcionadas essencialmente para doentes de média e longa duração, e a sua missão é a prestação de cuidados distintos e humanizados em saúde mental e psiquiatria, de acordo com as melhores práticas clínicas, com qualidade e eficiência, respeito pela individualidade e sensibilidade do utente, numa visão humanista e integral da pessoa (Diretorio Beira.pt, 2018).

Foram três as figuras proeminentes que lutaram para fundar esta instituição, evidenciando-se a ação do S. Bento Menni que era um religioso da ordem de São João de Deus e foi restaurador da mesma ordem em Espanha, Portugal e México por incumbência do papa Pio IX. Partindo de uma relação profunda e dinâmica com Cristo misericordioso, ele foi pioneiro na assistência psiquiátrica em finais do século XIX. Distingue-se por um olhar comprometido sobre a realidade do seu tempo, por uma visão integral do ser humano, por uma gestão eficiente, centrada no bem das pessoas, por uma colaboração enriquecedora com os princípios clínicos e assistenciais da época, e por ter implementado um método assistencial que integra ciência e caridade. Com generosidade criativa e inovadora, colaborou na promoção de uma maior justiça social e foi um profeta da hospitalidade ao organizar a caridade cristã, riqueza da igreja, na realidade da saúde mental daquele momento. (Hospitaleiras I. , Felicitação Natalícia Menniana, 2014)

As duas principais colaboradoras de S. Bento Menni foram Maria Josefa Récio e Angústias Giménez, que com outras oito irmãs, encarnam o rosto feminino da hospitalidade, sendo mulheres comprometidas, partindo da sua fé, na libertação misericordiosa das mulheres. Com S. Bento Menni, construíram o grupo fundador que se dedicou a dar resposta a um sector da sociedade que estava negligenciado: os doentes mentais. Maria Josefa Récio acabou por dar a vida no serviço, e Maria Angústias Giménez foi a primeira intérprete e cronista daquela aventura espiritual e humana que iniciaram com base na fé, na amizade e na caridade. A motivação da fé cristã desenvolveu as suas qualidades humanas de solidariedade, e o seu

compromisso com as pessoas, mas acima de tudo, com as pessoas que padeciam de doenças psíquicas e não tinham quem cuidasse delas. Os doentes e necessitados são o centro da vida e da tarefa hospitaleira, sejam quais forem as patologias ou formas de exclusão de que sofrem, sendo a causa da existência da Casa de Saúde Bento Menni.

O seu projeto principal é o projeto hospitaleiro, para o qual o mais importante é as pessoas internadas nos serviços e quem as assiste (de um modo ou de outro), participando na missão das irmãs hospitaleiras, sendo o seu valor fundamental a hospitalidade. Outros valores inerentes a este projeto são o acolhimento libertador, a abertura e aceitação do outro, a gratuidade permanente, a procura de reabilitação, e o acolhimento mútuo.

A Casa de Saúde Bento Menni define qualidade de vida como ser feliz, gostar de nós mesmos, é ter alegria que contagie os outros, ter bem-estar, boa disposição, calma e tranquilidade, e poder viver num ambiente seguro, propondo uma qualidade de vida aos utentes para que estes sejam felizes. Membros da comunidade valorizam os doentes e as suas famílias, os colaboradores, os benfeitores, os voluntários, as pessoas em formação e as irmãs. (Jesus, 2010).



*Figura 1- Casa de Saúde Bento Menni*

Fonte: (Diretorio Beira.pt, 2018)

### **1.1.1 Serviços Técnicos – Assistenciais**

A Casa de Saúde do Bento Menni oferece um variado espectro de serviços, nos quais se incluem:

1. Serviços médicos de psiquiatria, medicina interna e medicina dentária;
2. Serviço de enfermagem;
3. Serviço social;
4. Serviço de psicologia e psicopedagogia;
5. Serviço de fisioterapia;
6. Serviço de educação física adaptada;
7. Serviço de reabilitação sócio ocupacional;
8. Serviço Pastoral da saúde.

## **1.2 Objetivos da Instituição**

A intervenção assistencial tem como objetivo sistematizar e uniformizar a intervenção técnica no estabelecimento de saúde, sendo os objetivos específicos os seguintes:

- Promover e garantir a qualidade assistencial ao nível dos vários estabelecimentos de saúde pertencentes ao grupo, e aplicar na prática assistencial os princípios do modelo assistencial.
- Promover a investigação e colaboração entre estabelecimentos de saúde do instituto com outras instituições externas.

O modelo assistencial hospitaleiro e os valores institucionais das irmãs hospitaleiras do Sagrado Coração de Jesus são o modelo de intervenção seguido na prestação de cuidados aos utentes. O acolhimento das pessoas internadas na casa de saúde, não é apenas o primeiro ato do processo de atenção, mas também a qualidade de toda a atividade.

A participação e o envolvimento dos utentes são fundamentais em todo o processo terapêutico, sendo que as atividades do estabelecimento de saúde bem como o plano individual de intervenção devem ser planeadas com a participação ativa dos seus intervenientes.

A avaliação das pessoas internadas fundamenta-se numa abordagem interdisciplinar, assim como no trabalho em equipa preconizados pela instituição, permitindo responder a todas as necessidades e problemas e nas expectativas das pessoas no estabelecimento de saúde. Permite ainda o levantamento de necessidades e dos problemas das pessoas internadas neste estabelecimento de saúde, bem como as suas potencialidades e expectativas. O planeamento das intervenções das diferentes áreas técnicas, deverá ser procedido duma avaliação contínua da pessoa. Esta avaliação inclui as dimensões presentes na avaliação da qualidade de vida, da pessoa internada no estabelecimento de saúde hospitaleiro.

A Casa de Saúde Bento Menni define qualidade de vida como ser feliz. Para a administração, ser feliz, é gostarmos de nós mesmos e gostar daquilo que fazemos no dia a dia, é ter alegria que contagie os outros que nos rodeiam. É ter uma família que nos ame, e que, em todos os momentos da nossa vida esteja sempre ao nosso lado e nos apoiem incondicionalmente, mesmo nos momentos mais difíceis, que nos compreendam, tenham paciência para nos escutarem, nos deem carinho e amor, tenham respeito por nós. Todos estes são ingredientes para um doente ser feliz e viver feliz. O amor incondicional perante estes doentes é um veículo de transmissão para eles e para os que o rodeiam.

Os membros da comunidade valorizavam as pessoas assistidas, as suas famílias, os benfeitores, os voluntários, as pessoas em formação e as irmãs. Os doentes e necessitados, sejam quais forem as patologias ou formas de exclusão que sofrem, são o centro da vida e da tarefa hospitaleira, e são a causa da existência do centro. Cuidar destas pessoas constitui a finalidade da Instituição e elas representam o centro da sua comunidade. Acolher e cuidar dos doentes é visto como uma tarefa de uma grande responsabilidade para as pessoas que de uma forma ou de outra contribuem para os serviços prestados por esta instituição (Hospitaleiras I. , 2010).

### **1.3 Ética em toda a atuação**

A hospitalidade é uma experiência ética fundamental na missão da casa de saúde. A ética deve estar presente em todos os campos e em todas as decisões, na assistência clínica, na ação educativa, na atenção social na organização de todo o trabalho, nos comportamentos

individuais, nas atividades quotidianas, nas reflexões, nas questões, e nas respostas dos problemas (Hospitaleiras I. , Código de Ética, 2009).

## **1.4 Reabilitação sócio ocupacional**

Este serviço de reabilitação é composto por uma equipa de técnicos qualificados dos quais fazem parte as seguintes categorias profissionais: duas monitoras, duas ajudantes de ocupação, uma educadora social, uma animadora sociocultural e uma psicopedagoga que coordena o serviço. A identificação das necessidades e interesses de cada pessoa internada é considerada para a programação das atividades.

Nos ateliers ocupacionais dinamizam-se atividades adaptadas às necessidades e interesses das pessoas internadas, estando cada um organizado de acordo com grau de funcionalidade e autonomia, bem como as áreas de internamentos. Este serviço compreende cinco programas (Espaço Afetos, Recriar, Dar + Vida, Reviver e Projeta-te) que serão explicados em mais detalhe em seguida.

### **1.4.1 Programa “Espaço e Afeto”**

Este programa destina-se a pessoas com deficiência intelectual e/ou física profunda. São por isso utentes com uma maior dependência e menor autonomia. As atividades deste programa centram-se na promoção do bem-estar, na estimulação multissensorial, na manutenção e estimulação da mobilidade, e na promoção do relacionamento interpessoal.

### **1.4.2 Programa “Recriar”**

Este programa destina-se a pessoas com maior autonomia da área da deficiência intelectual (utentes com deficiência intelectual leve a moderada). As atividades deste programa são preparadas de acordo com as capacidades de cada utente e elaboradas a pensar no seu bem-estar e na sua qualidade de vida. A estimulação das suas capacidades motoras, cognitivas e funcionais são um objetivo deste atelier da Casa de Saúde Bento Menni.

### **1.4.3 Programa “Dar + Vida”**

As utentes deste programa são portadoras de deficiência intelectual leve e/ou deficiência ou limitação física. Estas utentes têm capacidades motoras e intelectuais ainda ativas, não precisando de um auxílio permanente. Neste programa os utentes são assistidos na área da psicogeriatría com autonomia funcional e cognitiva e elaboram trabalhos manuais por autorrecriação. Estes trabalhos têm com o objetivo a socialização e valorização das capacidades das pessoas com mais idade.

### **1.4.4 Programa “Reviver”**

As utentes deste programa são utentes idosas portadoras de problemas de foro mental e/ou limitações físicas, como por exemplo Alzheimer, Demência ou Parkinson. Estas utentes têm por isso maior dependência e capacidades intelectuais muito reduzidas. Neste programa as utentes são assistidas na área da psicogeriatría funcional e cognitiva. Este programa tem como objetivo preservar as capacidades que ainda estão presentes através de atividades de orientação para a realidade, sendo estas do tipo lúdico e de intervenção, e são feitas de acordo com o interesse das utentes.

### **1.4.5 Programa “Projeta-te”**

As utentes deste programa são assistidas na área da psiquiatria, tendo como objetivos promover a autodeterminação e a capacitação da pessoa com doença mental. O programa desenvolve diversas atividades, nomeadamente dinâmicas de grupo, atividades de música, treino de competências pessoais e sociais, atividades aquáticas, relaxamento, clube de leitura, informática e atividades artísticas, tais como *schmmelart* e trabalhos em mosaico.

## 1.5 Programa de Reabilitação

O programa de reabilitação integra um conjunto de subprogramas consoante as áreas de intervenção, faixa etária das utentes e o grau de deficiência apresentado. Estes subprogramas são:

1. **Programa “Recordar” e “Reacog”** que são dois programas que têm como objetivo a estimulação cognitiva, sendo o primeiro direcionado para a área da psicogeriatría e o segundo para a área da psiquiatria.
2. **Programa “Grão a Grão”** que tem como objetivo o desenvolvimento de comportamentos adaptativos na área da deficiência intelectual.
3. **Programa “Despertares”** que dinamiza sessões de estimulação multissensorial e relaxamento na sala de *Snoezelen*. Este programa está direcionado para as áreas da deficiência intelectual e psicogeriatría de maior dependência.
4. **Programa “Movimento é Saúde”** que promove atividades adaptadas de educação física para as diferentes áreas assistenciais.
5. **O programa de Pastoral da Saúde** que desenvolve atividades de carácter espiritual para as diferentes áreas assistenciais.
6. **Programa Escola Viva** que é um programa de alfabetização dinamizado por voluntárias da casa de saúde para as utentes internadas. Este programa está direcionado para a área da deficiência intelectual.

A reabilitação é de importância fundamental para as utentes visto que sem este programa as utentes não teriam a possibilidade de um melhoramento nas suas rotinas diárias (como é o caso da higiene diária) e atividades básicas (como por exemplo adquirir alguma independência e coordenação dos seus movimentos). Tudo isto é conseguido devido a uma boa coordenação entre os técnicos, pelo acompanhamento por profissionais de saúde e de um grupo de funcionários que trabalham arduamente para alcançarem bons resultados.



## **1.6 Residência de treino “Árvore” (intra-hospitalar)**

A Residência de treino “Árvore”, é uma residência interna para o treino de aptidões. Esta residência alberga cinco utentes, internadas na área da deficiência intelectual. Estas utentes apresentam um grau elevado de incapacidade e funcionalidade, tendo dificuldade de aprendizagem e de aquisição de novos hábitos. Todas as utentes participam nas atividades diárias, auxiliadas pela monitora, mantendo-as numa rotina diária, permitindo-lhes ter uma melhor qualidade de vida.

## **1.7 Residência apoiada (extra-hospitalar)**

A Papagaio é uma casa inserida na Casa de Saúde Bento Menni para pessoas com doença mental, promovendo a sua integração social e a sua autonomia. Atualmente alberga cinco utentes, uma das quais está integrada no mercado de trabalho após ter frequentado formação profissional para pessoas com alguma incapacidade. Este projeto de reabilitação psicossocial tem a finalidade de proporcionar, a pessoas com doença mental de evolução crónica e clinicamente estáveis, o desenvolvimento de aptidões sociais, pessoais, cognitivas, motoras, ocupacionais e profissionais.

## **1.8 Outras atividades**

A Casa de Saúde Bento Menni oferece ainda um conjunto variado de atividades. Entre estas encontra-se o seu grupo folclórico “Ó da Guarda” que tem como objetivo promover a reabilitação psicossocial. No grupo folclórico estão envolvidas as utentes da casa de saúde, as irmãs hospitaleiras, colaboradores e voluntários da instituição.

Outras atividades incluem:

- O boletim quadrimestral “O Serrano” com o objetivo de informar e divulgar as atividades e eventos que a casa de saúde promove.
- O jornal de parede com o título “Clube dos Pensadores” realizado pelas utentes da área de psiquiatria.

- Os grupos psico-educativos para famílias. Nestes grupos são desenvolvidas sessões de psico-educação, reuniões de escuta ativa e resolução de problemas relativamente a prestação de cuidados.

A Casa de Saúde Bento Menni oferece ainda reuniões comunitárias dinamizadas por técnicos em diferentes áreas, tais como programas lúdicos recreativos, passeios terapêuticos, e festas de aniversário.

## **1.9 Qualidade técnica dos profissionais**

Todos os profissionais da Casa de Saúde Bento Menni devem procurar ter um desempenho por excelência, ter um comportamento profissional correto e demonstrar elevada competência. Devem ter a preocupação de proporcionarem o bem-estar, e melhorar a qualidade de vida das utentes. Os profissionais devem fazer com que a sua presença seja respeitada e que as utentes se sintam felizes aquando do seu regresso após períodos de ausência.

**Capítulo II:**  
**Animação Sociocultural e a Pessoa**  
**com Deficiência Intelectual**

## **2.1 Animação sociocultural**

### **2.1.1 Animação sociocultural: Definição**

Por Animação entendemos qualquer ação, com dimensões social, cultural e educativa, que tenha por objetivo dinamizar programas junto das populações. Deve existir uma íntima relação do plano educativo com o plano social, uma vez que a educação é condicionada e condiciona a sociedade e também porque o ato de educar constitui um instrumento quer de reprodução quer de transformação da sociedade. É nesta interação entre a sociedade e a educação que o ato de animar pode e deve gerar processos de participação das comunidades e das pessoas. A Animação Sociocultural pode definir-se como um conjunto de práticas sociais que visam estimular a iniciativa e a participação das populações no processo do seu próprio desenvolvimento e na dinâmica global da vida sociopolítica em que estão integradas. Uma Animação assim entendida, remete-nos para uma noção de participação comprometida com o processo de transformação da sociedade, com implicações de ordem económica, política, cultural e educativa (Lopes M. S., 2008).

A animação sociocultural engloba um conjunto de estratégias, técnicas e práticas desenvolvidas através do conhecimento multidisciplinar, social, cultural, económico e educacional, estimulando os indivíduos para a prática de atividades em comunidade. Esta procura progredir e constituir atividades culturais e educativas com a máxima participação das pessoas, e é uma forma de intervenção sócio-pedagógica, tendo como principal objetivo estabelecer relações e elos que permitam uma vida social.

A animação sociocultural assenta em quatro fundamentos:

1. Criar uma cultura de hábitos, costumes, ideias e saberes, tendo em conta a cultura, as tradições e o património do público;
2. Organizar as pessoas promovendo o relacionamento e a motivação para que o seu projeto seja viável, concretizável e bem-sucedido;
3. Organizar projetos e iniciativas de extrema importância para uma comunidade (eventos como festas, caminhadas e romarias ajudam na estabilidade relacional da comunidade);
4. Proporcionam um bom desenvolvimento social (Diário da República, 2014).

A formação do animador é um processo contínuo e permanente, podendo esta formação prolongar-se por vários anos. Pode até perguntar-se se ela se concluirá algum dia ou se constitui um ideal de que nos aproximamos sempre sem nunca o atingir. A formação compreende várias etapas, desdobradas e progressivas. Deve, com efeito ser possível segui-la indefinidamente até uma idade bastante avançada, por estágios, sessões e jornadas de reciclagem. O Animador deve possuir um equilíbrio pessoal firme e ter resolvido os seus problemas fundamentais, tornando-o capaz de se centrar sobre o próximo, escutá-lo, fazer as suas comparações, analogias, sínteses e transposições. A formação deve, pois, trazer ao Animador a oportunidade de adquirir esta maturidade ou de chegar a ela, progressivamente (Lopes M. d., 2008).

A definição de Animador passa pelos elementos mais caracterizadores do seu perfil. Destes fazem parte o sentido de responsabilidade, empenhar-se, possuir maturidade elevada, ser dinâmico e entusiasta, entusiasmar o grupo com o seu espírito, acreditar naquilo que faz, ter uma personalidade forte, ser alguém que nos seus contatos não se mostre indiferente, inspire confiança, ser honesto, reto e leal, capacidade de iniciativa, ter ideias, imaginação e audácia, ter capacidade de organização e gestão, ser aberto, acolhedor, de ideias largas e saber aceitar a diferença, ter um ideal, dar ânimo ao grupo, ser objetivo, realista e saber distinguir o essencial do acessório.

O Animador é geralmente escolhido pelo grupo e aceite por ele, e dele é esperado que confira uma certa humanidade ao grupo, calor humano e compreensão, que esteja integrado no grupo a partilhe a vida dos membros, não se coloque num plano superior e não goze de privilégios especiais inerentes ao seu estatuto de orientador. O estilo do Animador suscita a participação dos membros, acolhe as iniciativas e faz nascer o interesse e a vontade na ação, catalisa o que se diz e o que se faz, provoca a criatividade, facilita a expressão de todos, favorece as comunicações e dá provas de autoridade. Espera-se que ele dirija efetivamente o grupo, que o conduza, o guie, lhe trace linhas de orientação. Deve ser alguém que não impõe as suas ideias, mas que escuta, propõe, respeita a personalidade e as ideias do próximo. O seu papel é também o de coordenar, sintetizar as ideias, as ações e as atividades de grupo, o desenvolvimento de cada membro preocupa-o, e é um educador que cuida do desenvolvimento harmonioso do conjunto de pessoas que constituem o grupo. (Lopes M. d., 2008).

O animador sociocultural possui uma formação académica certificada que disponibiliza várias capacidades de produzir um enorme leque de atividades sociais, culturais, educativas,

desportivas, recreativas e lúdicas desde a faixa etária mais nova até aos seniores. Podendo desenvolver qualquer projeto social e comunitário, o animador tem que transmitir um ambiente saudável e uma interação entre grupos para trabalhar, motivar e estimular um maior dinamismo sociocultural individual ou coletivo e nunca deve esquecer que tem de estudar sempre o público alvo antes da sua intervenção. Um animador pode atuar em lares, creches, em casas de saúde (Ex: Bento Menni), colónias de férias, *atelier* de tempos livres, hospitais e jardins-de-infância. O papel do animador é valorizar dinamizar as energias existentes nas pessoas nos grupos e coletividades. O animador tem a tarefa de estimular o desenvolvimento pessoal e social a partir da reflexão sobre comportamento, convicções e valores do próprio, promover o desenvolvimento das competências ao exercício profissional, na resolução de problemas no desenvolvimento das comunidades, divulgando os seus potenciais, as suas capacidades, os seus recursos e ainda a divulgação e realização de projetos (Patricia, 2008).

Os animadores podem-se especializar em animadores de saúde e culturais para os doentes das casas de saúde e ainda em animadores para dependentes e dementes. A especificidade do trabalho com doentes carece de técnicas específicas. A experiência na animação de doentes mostrou-nos que ao animador e técnicos é-lhes exigido pelos próprios doentes muito mais que atividades. O animador é muitas vezes o confidente, o conselheiro, o amigo e com o decorrer do tempo torna-se alguém muito próximo do doente. É necessário de facto os animadores terem uma grande estabilidade afetiva e emocional para conseguirem desempenhar estas funções. São muitas vezes as pessoas que estão mais disponíveis e presentes na vida dos doentes e que lhes dão atenção e afeto. Na animação do doente dá-se importância e trabalha-se em grupo, mas também é importante a individualidade do doente enquanto pessoa. Cabe ao animador identificar o melhor método de trabalho tendo em conta o grupo e o indivíduo com o qual trabalha. É hoje aceite que os objetivos da animação de pessoas com doença mental só serão atingidos se o animador gostar muito do que faz e tiver muita disponibilidade. Embora o trabalho com estes clientes seja mais desgastante a nível psíquico do que físico é também muito compensador. Os doentes são uma grande fonte de sabedoria adquirida pela sua vivência e trabalhos ao longo das suas vidas. Por isso compete ao animador motivar e criar condições que orientem a sua vontade para a participação nas atividades propostas. O animador deve conhecer muito bem todos os membros do grupo ao qual se dirige, propor atividades adotadas aos desejos dos institucionalizados, ser aceite por parte dos doentes

não se mostrando superior, e deve estabelecer um clima de confiança ajudando-os a vencer os medos, rompendo hábitos, favorecendo o dinamismo, ajudando a renovar a sua confiança e valorização. O animador tem também de perceber que a reação de um doente revela muitas vezes medo ou insegurança. A partir do momento em que sintam mais à vontade participará com mais facilidade nas atividades. Utilizando um vocabulário adaptado para apresentar os seus projetos e explorando os seus objetivos, cabe ao animador ir ao encontro da vontade dos doentes (Jacob, 2007).

## **2.2 Deficiência intelectual**

Esta doença afeta tanto crianças, como adolescentes, adultos e idosos. As pessoas com deficiência intelectual cognitiva tendem a apresentar dificuldades para resolver qualquer problema que se lhe apresente, compreender ideias abstratas, compreender e obedecer a regras e realizar qualquer atividade quotidiana. A capacidade de argumentação é também afetada e será preciso ser devidamente estimulada para facilitar o processo de inclusão e fazer com que as pessoas adquiram independência nas relações interpessoais.

Os principais fatores etiológicos apontados a esta doença podem agrupar-se em fatores hereditários, alterações precoces do desenvolvimento embrionário, problemas durante a gestação ou pré-natais, as más formações fetais, a má alimentação, o envenenamento por metais pesados durante a infância que pode afetar o desenvolvimento intelectual (Barrios, et al., 1999).

A avaliação médica de pessoas portadoras de deficiência intelectual é necessária, visto que frequentemente esta deficiência tem origem numa doença de foro genético ou pediátrico que condiciona a aparição de uma síndrome clínica complexa. A aparição deste problema não é, em geral, aguda, mas vai sim estar muito dependente da idade do paciente. Por estas razões encontra-se assim justificada a necessidade de uma avaliação médica continuada, não com fins curativos, mas sim preventivos, de forma a detetar precocemente os problemas de saúde mais relevantes (Barrios, et al., 1999).

### **2.2.1 Principais características, sintomas e tratamento**

A deficiência intelectual ou o transtorno do desenvolvimento intelectual é caracterizada por limitações mentais, mais concretamente limitações das habilidades que estão ligadas à inteligência, atividades que envolvem raciocínio e resolução de problemas. Nestes doentes os cuidados pessoais, a responsabilidade tanto profissional como económica, o controlo do próprio comportamento, a organização de tarefas escolares e comunicação, habilidades ligadas à linguagem, à leitura, escrita, matemáticas, raciocínio, o conhecimento e a memória, as habilidades sociais e interpessoais, a empatia, habilidades com a amizade, julgamento social e autorregulação são quase nulos e de difícil aprendizagem.

A classificação do grau de deficiência é feita recorrendo a pontuação obtida em testes de inteligência. Usando o quociente de inteligência (QI) como medida, a deficiência intelectual pode ser definida como leve (QI de 50-55 a 70), moderada (QI de 35-50 a 50-55), grave (QI de 20-25 a 35-40) e profunda (QI abaixo de 20-25) (Barrios, et al., 1999).

A deficiência intelectual leve corresponde à categoria pedagógica de “educável”. Nos dias de hoje, uma pessoa com este tipo de deficiência intelectual pode viver de forma adaptada à sua comunidade e de forma independente, ou em comunidades supervisionadas, a menos que esteja associado a outro tipo de transtorno que impossibilitem a sua independência (Barrios, et al., 1999).

A deficiência intelectual moderada caracteriza-se por um certo grau de aprendizagem de aptidões sociais e laborais, embora para aqueles que decidem seguir os estudos escolares são normalmente incapazes de progredir para além do ensino básico. Na vida adulta, podem contribuir para a sua própria manutenção desempenhando trabalhos que não requeiram um grau elevado de conhecimento e sob supervisão. Adaptam-se bem à vida comunitária, mas necessitam orientação e supervisão quando se encontram em situações de stress (Barrios, et al., 1999).

Pessoas afetadas com deficiência intelectual grave podem realizar tarefas simples sob supervisão apertada. Muitos são capazes de se adaptar à vida em comunidade em casas protegidas ou com a família, a menos que tenham outro transtorno associado que requeira atenção especializada ou outro tipo de cuidados (Barrios, et al., 1999).



O grupo de pessoas portadoras de deficiência intelectual profunda caracteriza-se por mostrarem uma capacidade mínima para o funcionamento sensorial e motor durante os primeiros anos de vida. Estas requerem, para um ótimo desenvolvimento, um ambiente extremamente estruturado, com ajuda e supervisão constantes. O desenvolvimento motor, a autonomia e comunicação podem aperfeiçoar-se com treino adequado (Barrios, et al., 1999).

A avaliação psicológica de deficiência intelectual baseia-se em três princípios: a avaliação da inteligência, a avaliação da capacidade adaptativa e a exploração psicopatológica. A deficiência intelectual, como referido anteriormente, pode ser definida através do Quociente de Inteligência, obtidos mediante a avaliação de uma ou mais pessoas através de um teste de inteligência feito individualmente. Quando o teste não pode ser realizado devido aos níveis muito baixos de QI, dificuldades graves de comunicação ou deficiência sensorial, este pode estimar-se em função da gravidade dos deficits adaptativos e pela avaliação clínica do paciente. A capacidade adaptativa define-se como a eficácia demonstrada em certas áreas do comportamento, como as aptidões sociais, comunicação, e capacidade de resolução de problemas quotidianos, adequação à responsabilidade social esperada para a faixa etária e grupo cultural, e resposta à independência pessoal. A capacidade adaptativa de pessoas com deficiência intelectual é influenciada pelas características de personalidade, o grau de motivação, o nível de educação, e pelas oportunidades vocacionais e sociais (Barrios, et al., 1999).

A deficiência intelectual não é considerada uma doença, mas sim uma limitação. Por essa razão estas pessoas devem receber não só acompanhamento médico, mas também serem estimuladas através de trabalhos terapêuticos com psicólogos e terapeutas ocupacionais (Lima, 2018). O papel do psicólogo especializado em transtornos do desenvolvimento e neuropsicologia pode ser muito importante para o desenvolvimento das crianças. Esse trabalho deve ser cauteloso na avaliação do meio ambiente onde as pessoas vivem e nas condições do mesmo. Por vezes as limitações podem ser superadas por meio da estimulação sistemática do desenvolvimento. Neste tipo de limitação a prevenção é extremamente importante e havendo três níveis para a sua prevenção: (1) através de um conjunto de abordagens que reduzem ou eliminam o risco de ocorrência da deficiência, (2) pelo seu diagnóstico e tratamento precoces, ou (3) por procurar limitar a deficiência.

Instituições como a Casa de saúde Bento Menni realizam trabalhos eficientes no sentido de promover o diagnóstico, a prevenção e a inclusão da pessoa com deficiência intelectual. Não é fácil lidar com pessoas portadoras de deficiência intelectual, mas a dificuldade e as limitações dependem muito do desenvolvimento de cada pessoa nas relações sociais e da sua aprendizagem. Por estas razões, os problemas, as técnicas e a forma de lidar com a doença varia de utente para utente (Lima, 2018). Esta deficiência afeta a forma com que se interpretam os conteúdos abstratos e a realização das suas tarefas diárias, por isso são utilizadas estratégias diferenciadas por parte de cada orientador, colaborador ou de técnicos de saúde e de cada acompanhante. A melhor forma de trabalhar com estas pessoas é identificar precocemente as competências e habilidades de cada utente, propondo atividades paralelas com conteúdos simplificados e variados. Também é preciso tornar as atividades mais flexíveis e com uma duração mais reduzida, sendo de extrema importância a organização das rotinas (MSD, 2018).

### **2.2.2 Incidência da deficiência de foro mental em Portugal**

A prevalência da deficiência intelectual é maior no sexo masculino, tanto nas populações de adultos quanto de crianças e adolescentes. As taxas variam conforme o estatuto social de onde os indivíduos proveem. A maior prevalência ocorre em países pouco ou medianamente desenvolvidos onde as taxas são quase duas vezes maiores que nos países desenvolvidos (Lima, 2018).

Nos censos de 2001 apurou-se que 636.059 de pessoas residentes em Portugal eram portadoras de deficiência, das quais 70.994 teriam algum grau de deficiência Mental, constituindo assim 11.16% do total de pessoas com deficiência, e 0,7% do total de habitantes de Portugal nesse ano. (População residente com deficiência segundo os Censos: total e por tipo de deficiência (2001), 2018) (Instituto Nacional de Estatística de Portugal, 2018). Na região centro, estimou-se que a percentagem de pessoas portadoras de deficiência mental era aproximadamente 0,8% (Instituto Nacional de Estatística de Portugal, 2018).

# **Capítulo III:**

## **Estágio**

### **3.1 Plano de estágio**

O estágio na Casa da Saúde Bento Menni sob a orientação da Dr.<sup>a</sup> Axelle de Freitas. As atividades implementadas tiveram como principal objetivo melhorar a qualidade de vida de cada utente, estabelecer empatia e ligação entre as utentes, promover à participação nas diversas atividades propostas, melhorar as capacidades motoras e intelectuais, aumentando a autoestima, estimulando a amizade e o relacionamento interpessoal. As atividades realizadas tiveram a aprovação e o apoio das utentes, que sempre demonstraram um grande entusiasmo e vontade de participar na realização de todas as atividades propostas e eram escolhidas de forma a que fossem variadas nas áreas de estimulação psíquica ou física. As atividades realizadas encontram-se descritas em pormenor seguidamente.

### **3.2 Atividades realizadas**

Este capítulo é dedicado à descrição das atividades que foram desenvolvidas nos diferentes ateliers oferecidos pela Casa da Saúde Bento Menni. Para cada uma das atividades serão descritos os objetivos, o material necessário, a sua descrição e será feita uma pequena reflexão.

#### **3.2.1 Atelier 4 – Reviver**

- a) **Público Alvo:** Utentes idosas portadoras de problemas de foro mental (por exemplo, Alzheimer, Demência, Parkinson).
- b) **Objetivos do Atelier:** Orientação para a realidade.
- c) **Dias de participação da estagiária:** 7, 8, 9, 10, 11, 17 de maio.
- d) **Funcionarias do atelier:** Florência (Flor).

##### **3.2.1.1 Atividades desenvolvidas no Atelier**

## **A. Jogos de apresentação**

1. **Datas:** 7 de maio.
2. **Objetivos:** Estimular a atenção e a memória, promover o relacionamento interpessoal.
3. **Material necessário:** Não aplicável.
4. **Descrição:** Cada uma das utentes faz uma pequena apresentação de si mesma, assim como o animador/funcionário ou estagiária.
5. **Reflexão:** Este jogo foi repetido ao final do dia para testar a memória das utentes. Algumas das utentes, devido ao grau de deficiência possuído não demonstraram reter informação sobre a pessoa nova que conheceram nesse dia (neste caso a estagiária).

## **B. Jogo do Bingo**

1. **Datas:** 7 de maio.
2. **Objetivos:** Estimular a atenção, concentração, paciência e memória.
3. **Material necessário:** Cartões com números, peças numeradas, caixa de cartão.
4. **Descrição:** Cada participante possui um cartão com números aleatórios. Um outro participante está encarregue de tirar uma peça numerada, aleatoriamente, da caixa de cartão. Este participante diz então o número retirado em voz alta. O participante que possuir esse número no seu cartão tem que o anunciar para ficar com a peça. Aquele participante que preencher o cartão primeiro faz “Bingo” e vence o jogo.
5. **Reflexão:** Esta é uma atividade que requer um elevado nível de atenção. Tendo em conta que este atelier é composto por pessoas com elevado grau de deficiência intelectual, não era possível manter as utentes interessadas/dedicadas ao jogo nem com elevado nível de atenção por um longo período de tempo.

### **C. Jogo das perguntas (dia, mês, ano, estação do ano, família, origem geográfica)**

- 1. Datas:** 7, 8, 9 e 11 de maio.
- 2. Objetivos:** Localização espaço-temporal; Estimulação da atenção e da participação em atividades; Orientação; Estimulação do sentido de família e da memória.
- 3. Material necessário:** Não aplicável.
- 4. Descrição:** Perguntas sobre o dia corrente, o mês e o ano, assim como sobre a estação do ano em que nos encontrávamos eram colocadas de forma aleatória às utentes. Em outras ocasiões eram colocadas questões sobre a família de cada um (se tem irmãos, filhos, de onde eram originárias).
- 5. Reflexão:** Esta atividade demonstrava ser de maior dificuldade para utentes com maior grau de deficiência intelectual, que ou não respondem ou acabam por repetir o que outras utentes partilham. Apenas algumas utentes tinham capacidade para responder a este tipo de questões, sendo algumas delas capazes de lembrar muitos dos pormenores da sua vida que eram questionados.

### **D. Jogos de imagem e som**

- 1. Datas:** 8 e 9 de maio.
- 2. Objetivos:** Estimulação da atenção; Estimulação cognitiva; Estimulação visual e auditiva.
- 3. Material necessário:** cartões com imagens diversas, gravações dos sons correspondentes (guardadas numa “pen”) e rádio.
- 4. Descrição:** Nesta atividade são mostrados cartões com várias imagens às utentes. Posteriormente escutavam diversos sons no rádio que tinham que corresponder a uma imagem do cartão.
- 5. Reflexão:** Esta atividade apresenta um nível de dificuldade baixo, estimulando um maior interesse, uma maior participação e motivação,

visto que as utentes iam conseguindo apresentar respostas acertadas de forma mais rápida à medida que o jogo decorria.

#### **E. Jogo “Quem sabe, sabe”**

1. **Datas:** 8 e 10 de maio.
2. **Objetivos:** Estimulação da memória; Estimulação cognitiva; Desenvolvimento mental; Estimulação da atenção; motivar à participação em atividades de grupo; Estimulação da interação interpessoal e da interajuda.
3. **Material necessário:** Caixa de cartão, Cartões com frases inacabadas (provérbios, adivinhas, canções populares, geografia, frases).
4. **Descrição:** Nesta atividade um cartão é selecionado de forma aleatória e lido em voz alta. As utentes têm então que terminar a frase ou responder à questão colocada (por exemplo, “Que fazem seis pardais em cima do telhado?” ou “Tantas vezes o cântaro vai a fonte...”).
5. **Reflexão:** Pela diversidade de temas que vão surgindo durante o jogo, esta é uma atividade que desperta bastante interesse nas utentes. Em geral, isto pode estar associado a tentarem perceber se são temas dos quais possam ter algum grau de conhecimento. No entanto muitas das utentes, embora demonstrem interesse, não tentam responder às questões.

#### **F. Leitura de histórias**

1. **Datas:** 8 e 9 de maio.
2. **Objetivos:** Motivação para a leitura; Estimulação cognitiva; Desenvolvimento da atenção e memória; Estimulação do interesse, da curiosidade e da audição.
3. **Material necessário:** Livros de histórias variadas.
4. **Descrição:** Nesta atividade encoraja-se as utentes a lerem uma história ao grupo. Como alternativa, a história pode ser lida pelo monitor da atividade ou estagiária.

5. **Reflexão:** Este tipo de atividade, para utentes com deficiência intelectual profunda, é um pouco mais difícil de ser desempenhada, visto que requer um elevado nível de atenção e interesse. Isto podia ser avaliado pelo fato de algumas das utentes não conseguirem prestar atenção à história, não demonstrarem interesse, ou por não conseguirem responder a questões colocadas após terminada a história.

### G. Jogo das correspondências ou dos pares

1. **Datas:** 8 de maio.
2. **Objetivos:** Estimulação cognitiva, visual e da memória; Desenvolvimento da atenção; Estimulação do interesse.
3. **Material necessário:** Pares de cartões iguais, caixa de cartão.
4. **Descrição:** Cada pessoa possui um conjunto de cartões e tem que descobrir onde estão os pares para os seus cartões. O jogo termina quando todos os pares estão completos.
5. **Reflexão:** Para utentes com deficiência intelectual profunda este é um jogo que não capta muito interesse, visto ser um jogo que requer um elevado grau de atenção.

### H. Canções populares

1. **Datas:** 8 e 9 de maio.
2. **Objetivos:** Estimulação da memória; Estimulação da interação interpessoal e à participação em atividades de grupo; Relaxamento; Estimulação auditiva; Orientação.
3. **Material necessário:** Não aplicável.
4. **Descrição:** Nesta atividade os participantes são encorajados a cantar canções populares que conheçam (tanto por se juntarem a canções propostas por outros ou propondo as suas).
5. **Reflexão:** Esta atividade permite aos participantes recordar canções aprendidas durante a infância, ou outra fase da vida. Por ser uma atividade que normalmente está associada à recordação de memórias



felizes de tempos de infância, as utentes demonstram um grande interesse em participar e também alegria.

### **I. Jogos de perguntas com imagens (de imagem parcial a imagem total)**

- 1. Datas:** 10 de maio.
- 2. Objetivos:** Estimulação da atenção e da participação em atividades de grupo; Estimulação da interação interpessoal.
- 3. Material necessário:** Livro com páginas de exposição de imagens de forma parcial.
- 4. Descrição:** Nesta atividade é apresentado as utentes uma imagem apenas parcialmente descoberta. Estas terão de tentar adivinhar de que imagem se trata. O nível de dificuldade durante o jogo vai sendo ajustado, iniciando-se com a dificuldade mais alta (maior percentagem da imagem está tapada) e vai-se reduzindo em caso de não haver respostas corretas (menor percentagem da imagem está tapada), até se chegar a uma imagem totalmente descoberta.
- 5. Reflexão:** Dependendo das imagens e do grau de deficiência, este jogo pode ser bastante difícil para algumas utentes. Em determinadas ocasiões, as utentes apenas conseguem identificar a imagem quando esta já se encontra totalmente descoberta.

### **J. Pintura de desenhos**

- 1. Datas:** 11 de maio.
- 2. Objetivos:** Estimulação visual; Estimulação da motricidade fina; Estimulação do interesse, nomeadamente o interesse pelas diferentes cores; Relaxamento.
- 3. Material necessário:** Folhas com imagem/desenho (por exemplo o desenho de peixes), lápis de cor.
- 4. Descrição:** Nesta atividade são distribuídas folhas com um desenho para colorir e lápis de cor. As utentes têm que proceder à coloração da imagem.

5. **Reflexão:** Neste tipo de atividade pode verificar-se diferentes níveis de interesse, variando entre o desinteresse total (deficiência intelectual profunda) ao interesse total em que as utentes tentam pintar o desenho de forma perfeita (deficiência intelectual moderada). Esta é uma atividade que permite avaliar os diferentes graus de deficiência do grupo, assim como o interesse de cada um em atividades direcionadas para o detalhe.

#### **K. Jogo das Emoções**

1. **Datas:** 17 de maio.
2. **Objetivos:** Estimulação da memória; Estimulação cognitiva; Desenvolvimento mental; Estimulação da atenção e da visão; motivar à participação em atividades de grupo; Estimulação da interação interpessoal.
3. **Material necessário:** Caixa de cartão, Cartões com fotografias de emoções (por exemplo, rosto triste ou contente).
4. **Descrição:** Nesta atividade um cartão é selecionado de forma aleatória e mostrado às utentes. As utentes têm então que identificar a emoção que aí está representada.
5. **Reflexão:** Esta atividade é de dificuldade baixa. Durante o decorrer da atividade houve uma demonstração de interesse pela generalidade das utentes. Todas as utentes respondiam com firmeza e de forma acertada.

#### **3.2.2 Atelier 1 – Espaço e Afeto**

- a) **Público Alvo:** Utesntes portadoras de deficiência intelectual e/ou física profunda.
- b) **Objetivos do Atelier:** Estimulação multissensorial, manutenção da mobilidade, promoção do relacionamento interpessoal.
- c) **Dias de participação da estagiária:** 14, 15, 16 e 17 de maio.
- d) **Funcionarias do atelier:** Adelaide.

### 3.2.2.1 Atividades desenvolvidas no Atelier

#### A. Pintura de desenhos

1. **Datas:** 14 de maio.
2. **Objetivos:** Estimulação visual; Estimulação da motricidade fina, da concentração e da atenção; Estimulação do interesse, nomeadamente o interesse pelas diferentes cores; Relaxamento.
3. **Material necessário:** Folhas com imagem/desenho, lápis de cor.
4. **Descrição:** Nesta atividade são distribuídas folhas com um desenho para colorir e lápis de cor. As utentes têm que proceder à coloração da imagem.
5. **Reflexão:** Neste tipo de atividade pode verificar-se diferentes níveis de interesse, variando entre o desinteresse total (deficiência intelectual profunda) ao interesse total em que as utentes tentam pintar o desenho de forma perfeita (deficiência intelectual moderada). Esta é uma atividade que permite avaliar os diferentes graus de deficiência do grupo, assim como o interesse de cada um em atividades direcionadas para o detalhe.

#### B. Jogo “Quem sabe, sabe”

1. **Datas:** 15 de maio.
2. **Objetivos:** Estimulação da memória; Estimulação cognitiva; Desenvolvimento mental; Estimulação da atenção; Motivar à participação em atividades de grupo; Estimulação da interação interpessoal e da interajuda.
3. **Material necessário:** Caixa de cartão, Cartões com frases inacabadas (provérbios, adivinhas, canções populares, geografia, frases).
4. **Descrição:** Nesta atividade um cartão é selecionado de forma aleatória e lido em voz alta. As utentes têm então que terminar a

frase, responder à questão colocada, ou colocar o elemento em falta (por exemplo, “A janela \_\_\_\_\_ aberta”, “Que fazem seis pardais em cima do telhado?” ou “Tantas vezes o cântaro vai a fonte...”).

5. **Reflexão:** Pela diversidade de temas que vão surgindo durante o jogo, esta é uma atividade que desperta bastante interesse nas utentes. Em geral, isto pode estar associado a tentarem perceber se são temas dos quais possam ter algum grau de conhecimento. No entanto muitas das utentes, embora demonstrem interesse, não tentam responder às questões.

### C. Jogo das cores e formas

1. **Datas:** 16 de maio.
2. **Objetivos:** Estimulação da motricidade fina; Coordenação motora, mais especificamente das mãos; Estimulação cognitiva e da atenção; Memorização das formas e cores; Estimulação da interação interpessoal e da interajuda.
3. **Material necessário:** Tabuleiro quadrado perfurado, caixa com peças coloridas (pinos que são encaixados nas perfurações do tabuleiro).
4. **Descrição:** Nesta atividade os pinos coloridos são colocados no tabuleiro para fazer formas geométricas ou desenhos.
5. **Reflexão:** As utentes demonstravam interesse neste tipo de atividade, pedindo assistência à monitora/estagiária para o jogarem. Era assim uma boa atividade para criar laços com as utentes, o que permitia também o desenvolvimento das relações interpessoais pelas próprias utentes.

### D. Jogo das cores

1. **Datas:** 17 de maio.
2. **Objetivos:** Estimulação da memória; Estimulação cognitiva; Estimulação da motricidade fina; Coordenação das cores e

correspondência das formas; Desenvolvimento mental; Estimulação da atenção e da visão.

3. **Material necessário:** Tabuleiro retangular com 4 pinos de cores diferentes, formas geométricas com cores iguais as dos pinos.
4. **Descrição:** Nesta atividade as utentes tinham que colocar as peças de cores no pino correspondente (de cor igual).
5. **Reflexão:** Esta atividade requer um elevado grau de paciência e por essa razão não era um jogo que despertava muito interesse às utentes.

### 3.2.3 Atelier 2 – Recriar

- a) **Público Alvo:** Utesntes portadoras de deficiência intelectual leve a moderada.
- b) **Objetivos do Atelier:** Estimulação das capacidades motoras, cognitivas e funcionais.
- c) **Dias de participação da estagiária:** 14, 15, 17, 21, 22, 23, 24, 25, 28, 29, 30 e 31 de maio. 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 21, 25, 26, 27, 28 e 29 de junho. 2, 3, 4, 5 e 6 de julho.
- d) **Funcionarias do atelier:** Mariza

#### 3.2.3.1 Atividades desenvolvidas no Atelier

##### A. Jogos de apresentação

1. **Datas:** 14 de maio.
2. **Objetivos:** Estimulação da atenção e da memória; Promover o relacionamento interpessoal.
3. **Material necessário:** Bola.
4. **Descrição:** A bola vai sendo passada de pessoa para pessoa. Quem tem a bola no momento faz uma pequena apresentação de si mesma (nome, idade, proveniência).
5. **Reflexão:** Este jogo teve uma aceitação elevada, chegando mesmo a haver vontade de continuar a jogar depois deste ter terminado.

## **B. Jogo das emoções**

- 1. Datas:** 15 de maio.
- 2. Objetivos:** Estimulação da memória; Estimulação cognitiva; Desenvolvimento mental; Estimulação da atenção e da visão; Motivar à participação em atividades de grupo; Estimulação da interação interpessoal.
- 3. Material necessário:** Caixa de cartão, Cartões com fotografias de emoções (por exemplo, rosto triste ou contente).
- 4. Descrição:** Nesta atividade um cartão é selecionado de forma aleatória e mostrado às utentes. As utentes têm então que identificar a emoção que aí está representada.
- 5. Reflexão:** Esta atividade é de dificuldade baixa. Durante o decorrer da atividade houve uma demonstração de interesse pela generalidade das utentes. Todas as utentes respondiam com firmeza e de forma acertada.

## **C. Costura**

- 1. Datas:** 17 de maio.
- 2. Objetivos:** Estimulação da memória; Estimulação cognitiva; Desenvolvimento mental; Estimulação da atenção e da visão; Estimulação da motricidade fina.
- 3. Material necessário:** Tecidos e moldes de boneca, lápis.
- 4. Descrição:** Nesta atividade as utentes desenham as diferentes partes que constituem a boneca e as suas roupas, traçando em torno do molde. Após estarem desenhadas a monitora/estagiária ajuda no corte e costura da boneca e das respetivas roupas.
- 5. Reflexão:** Esta atividade é supervisionada pela monitora pelo grau de detalhe. Às utentes não lhes é permitido o trabalho com tesouras ou agulhas pelo facto de se poderem magoar, sendo por isso esta parte feita pela monitora ou estagiária.

#### **D. Jogo do Dominó**

- 1. Datas:** 21, 22, 23, 24, 28 e 29 de maio. 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 21, 25, 26, 27, 28 e 29 de junho. 2, 4, 5 e 6 de julho.
- 2. Objetivos:** Estimulação da memória; Estimulação cognitiva; Desenvolvimento mental; Estimulação da atenção e da visão; Estimulação da motricidade fina.
- 3. Material necessário:** Peças do jogo do dominó (28 peças que possuem em cada uma de suas faces pontos que indicam valores numéricos que vão de 0 a 6).
- 4. Descrição:** Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).
- 5. Reflexão:** Este jogo teve uma aceitação elevada, chegando mesmo a ser dos mais solicitados no dia a dia.

#### **E. Leitura de histórias**

- 1. Datas:** 21, 23, 24, 28 de maio. 4, 7, 8, 13, 14, 15, 18, 27 de junho. 3 de julho.
- 2. Objetivos:** Motivação da leitura; Estimulação cognitiva; Desenvolvimento da atenção e memória; Estimulação do interesse, da curiosidade e da audição.
- 3. Material necessário:** Livros de histórias variadas.
- 4. Descrição:** Nesta atividade encoraja-se as utentes a lerem uma história ao grupo. Como alternativa, a história pode ser lida pelo monitor da atividade.
- 5. Reflexão:** Este tipo de atividade, para utentes com deficiência intelectual profunda, é um pouco mais difícil de ser desempenhada, visto que requer um elevado nível de atenção e interesse. Isto podia ser avaliado pelo fato de algumas das utentes não conseguirem prestar

atenção à história, não demonstrarem interesse, ou por não conseguirem responder a questões colocadas após terminada a história.

#### **F. Escrita de poemas ou pequenas quadras**

1. **Datas:** 21 de maio.
2. **Objetivos:** Estimulação cognitiva; Desenvolvimento da atenção e da memória; Estimulação do interesse e da curiosidade; Interação interpessoal.
3. **Material necessário:** Folhas de papel, lápis ou canetas.
4. **Descrição:** Nesta atividade encoraja-se as utentes a escreverem uma quadra ou um pequeno poema e depois partilhá-lo com o grupo.
5. **Reflexão:** Este tipo de atividade era solicitado pelas utentes, tendo uma grande adesão e motivação para a participação.

#### **G. Jogo do Peixinho (cartas)**

1. **Datas:** 22 de maio.
2. **Objetivos:** Estimulação cognitiva; Desenvolvimento da atenção e memória; Estimulação do interesse, da curiosidade e atenção; Interação interpessoal.
3. **Material necessário:** Baralho de cartas.
4. **Descrição:** Neste jogo de cartas o objetivo é fazer "peixinho", isto é, agrupar 4 cartas do mesmo valor na sua mão. Cada jogador recebe 4 cartas, as restantes cartas são colocadas num monte no centro da mesa. O primeiro jogador pergunta a um outro qualquer se tem na mão, por exemplo, Reis. Tem de ter pelo menos uma carta desse valor na mão. Se esse jogador tiver as cartas pedidas tem de lhe entregar todas as cartas que tem na mão (neste caso, todos os reis). O jogador continua a pedir cartas aos outros jogadores, desde que tenha pelo menos uma carta com o mesmo valor na mão. Se o outro jogador não tiver as cartas pedidas na sua mão, diz: "Vai à pesca!". O jogador vai ter de ir buscar uma carta do monte central. Se acertar no valor pedido ou se fizer peixinho, continua



a jogar. Caso não aconteça nada, o jogador que mandou o primeiro à pesca vai tomar o seu lugar, pedindo por sua vez cartas a um jogador à escolha. O jogo acaba quando todas as cartas estiverem transformadas em "Peixinhos". Continua-se a jogar mesmo sem cartas no monte. Ganha quem fizer mais peixinhos (Peixinho ou Pesca!, 2010).

5. **Reflexão:** Este tipo de atividade, para utentes com deficiência intelectual profunda, é um pouco mais difícil de ser desempenhada, visto que requer um elevado nível de atenção e interesse. Isto podia ser avaliado pelo fato de algumas das utentes não demonstrarem interesse e não quererem participar na atividade.

#### **H. Jogo do lenço adaptado**

1. **Datas:** 24 de maio.
2. **Objetivos:** Estimulação cognitiva e do desenvolvimento mental; Promover a interação grupal/social; Estimulação da visão, audição e orientação.
3. **Material necessário:** novelo de lã (em substituição do lenço).
4. **Descrição:** O jogo do lenço consistia em ter os jogadores sentados em círculo viradas para o centro. De entre as participantes é escolhida uma para se a portadora do “lenço” e esta tem que correr por detrás das outras, pelo perímetro exterior, deixando cair o "lencinho" junto a um jogador que se encontra na roda, à sua escolha. Este terá que se aperceber, pegar imediatamente no “lenço” e perseguir e tentar apanhar o jogador que o deixou cair, antes deste se conseguir sentar no lugar vazio dando uma volta completa à roda antes que o jogador inicial consiga fazê-lo (Jogo do lencinho, 2018).
5. **Reflexão:** Este jogo teve uma aceitação elevada, chegando mesmo a haver vontade de continuar a jogar depois deste ter terminado.

#### **I. Jogo do Apanha (cartas)**

1. **Datas:** 25, 28 e 30 de maio. 5 e 6 de junho. 5 de julho.

2. **Objetivos:** Estimulação cognitiva; Desenvolvimento da atenção, memória e motricidade fina; Estimulação do interesse e da curiosidade; Interação interpessoal.
3. **Material necessário:** Baralho de cartas.
4. **Descrição:** Neste jogo de cartas o objetivo é ficar sem cartas na mão primeiro. As cartas são divididas igualmente por todos os jogadores. Com as cartas viradas para baixo, o primeiro jogador lança uma carta para a mesa e começa a contar-se do 1 até ao rei. Se o número da carta for igual ao número dito em voz alta a pessoa tem que apanhar todas as cartas da mesa. O jogo acaba quando todas as cartas estiverem na mesa. Ganha quem for o primeiro a ficar sem cartas na mão.
5. **Reflexão:** Este jogo teve uma aceitação elevada, chegando mesmo a haver vontade de continuar a jogar depois deste ter terminado.

#### **J. Passeio pelos jardins da instituição**

1. **Datas:** 28, 30 e 31 de maio. 21 de junho. 4 e 6 de julho.
2. **Objetivos:** Estimulação da motricidade grossa e da coordenação; Interação interpessoal.
3. **Material necessário:** Não aplicável.
4. **Descrição:** Nesta atividade as utentes eram levadas a passear pelos jardins da instituição onde eram incentivadas a manter conversa com a monitora/estagiária ou com as colegas.
5. **Reflexão:** Esta atividade teve uma aceitação elevada.

#### **K. Atividade do programa Grão-a-Grão *token Economy***

1. **Datas:** 14 de junho.
2. **Objetivos:** Localização espaço-temporal; Estimulação da atenção; Orientação; Estimulação do sentido de família e da memória.
3. **Material necessário:** Não aplicável.
4. **Descrição:** Perguntas sobre a infância das utentes eram colocadas de forma aleatória às utentes. Eram colocadas questões sobre os sabores,

perfumes que recordavam, assim como sobre as festas populares da sua localidade de origem e sobre as coisas que lhes causava mais saudade em relação à sua infância.

5. **Reflexão:** Esta atividade demonstrava ser de maior dificuldade para utentes com maior grau de deficiência intelectual, que ou não respondem ou acabam por repetir o que outras utentes partilham. Apenas algumas utentes tinham capacidade para responder a este tipo de questões, sendo algumas delas de lembrar muitos dos pormenores da sua vida que eram questionados.

#### **L. Programa ReaCog**

1. **Datas:** 15 de junho.
2. **Objetivos:** Localização espaço-temporal; Estimulação da atenção; Orientação; Estimulação cognitiva e da memória.
3. **Material necessário:** Projetor, imagens variadas de figuras publicas e da atualidade.
4. **Descrição:** Diversas imagens de figuras publicas e da atualidade eram projetadas para as utentes identificarem.
5. **Reflexão:** Esta atividade demonstrava ser de maior dificuldade para utentes com maior grau de deficiência intelectual, que ou não respondem ou acabam por repetir o que outras utentes respondem. Apenas algumas utentes tinham capacidade para responder a este tipo de questões.

#### **M. Manicure**

1. **Datas:** 19, 20, 21, 25 e 28 de junho. 5 de julho.
2. **Objetivos:** Relaxamento; Interação interpessoal.
3. **Material necessário:** Verniz para as unhas de várias cores.
4. **Descrição:** Nesta atividade a monitora/estagiária pintava as unhas das utentes a seu pedido.

5. **Reflexão:** Esta atividade teve o seu objetivo atingido, visto que as utentes se encontravam relaxadas durante e depois de terminada a atividade.

#### N. *Snoezelen* (Programa Despertares)

1. **Datas:** 19, 20 e 21 de junho.
2. **Objetivos:** Relaxamento.
3. **Material necessário:** Cama de água, projetor, sons relaxantes.
4. **Descrição:** Nesta atividade as utentes são deitadas num colchão de água onde observam projeções de imagens sobre a natureza, o clima, as estações do ano, entre outras. Em simultâneo são tocados sons relaxantes.
5. **Reflexão:** Esta atividade teve o seu objetivo atingido, visto que as utentes se encontravam relaxadas durante e depois de terminada a atividade.

#### O. **Leitura de Poemas**

1. **Datas:** 26, 28 e 29 de junho.
2. **Objetivos:** Estimulação cognitiva; Desenvolvimento da atenção e memória; Estimulação do interesse e da curiosidade.
3. **Material necessário:** Livros de poemas.
4. **Descrição:** Nesta atividade são lidos poemas para as utentes. As utentes eram também encorajadas a declamar poemas como a “Balada da Neve” de Augusto Gil e “A Borboleta” de Lopes Vieira.
5. **Reflexão:** Este tipo de atividade despertava alguma curiosidade por parte das utentes, havendo interesse em escutar os poemas por um certo período de tempo, mas com pouco entusiasmo.

## **P. Dança**

1. **Datas:** 27 de junho.
2. **Objetivos:** Estimulação cognitiva, da audição e da visão; Desenvolvimento da atenção e motricidade grossa; Estimulação do interesse; Interação interpessoal.
3. **Material necessário:** Acordeão.
4. **Descrição:** Nesta atividade as músicas eram tocadas por uma utente no acordeão enquanto as restantes dançavam ao som da música.
5. **Reflexão:** Esta atividade teve uma aceitação elevada, havendo uma participação e interesse elevados.

## **Q. Jogo da bola**

1. **Datas:** 3 de julho.
2. **Objetivos:** Desenvolvimento da motricidade grossa; Estimulação cognitiva; Desenvolvimento da atenção; Estimulação do interesse, da curiosidade e da audição.
3. **Material necessário:** bola de pano.
4. **Descrição:** Nesta atividade as utentes estão sentadas em cadeiras em círculo e a bola é passada entre a estagiária e as utentes 5 vezes, tendo as utentes que contar em voz alta. Após as 5 vezes passa a outra utente.
5. **Reflexão:** Esta atividade teve uma boa aceitação entre as utentes.

## **R. Jogo “Quem sabe, sabe”**

1. **Datas:** 3 de julho.
2. **Objetivos:** Estimulação da memória; Estimulação cognitiva; Desenvolvimento mental; Estimulação da atenção; Motivar à participação em atividades de grupo; Estimulação da interação interpessoal e da interajuda.
3. **Material necessário:** Caixa de cartão, Cartões com frases inacabadas (provérbios, adivinhas, canções populares, geografia, frases).

4. **Descrição:** Nesta atividade um cartão é selecionado de forma aleatória e lido em voz alta. As utentes têm então que terminar a frase, responder à questão colocada, ou colocar o elemento em falta (por exemplo, “A janela \_\_\_\_\_ aberta”, “Que fazem seis pardais em cima do telhado?” ou “Tantas vezes o cântaro vai a fonte...”).
5. **Reflexão:** Pela diversidade de temas que vão surgindo durante o jogo, esta é uma atividade que desperta bastante interesse nas utentes. Em geral, isto pode estar associado a tentarem perceber se são temas dos quais possam ter algum grau de conhecimento. No entanto muitas das utentes, embora demonstrem interesse, não tentam responder às questões.

### 3.2.4 Atelier 3 – Dar + Vida

- a) **Público Alvo:** Utesntes portadoras de deficiência intelectual leve e/ou deficiência física.
- b) **Objetivos do Atelier:** Desenvolvimento de relações interpessoais e valorização das capacidades.
- c) **Dias de participação da estagiária:** 31 de maio. 1 de junho.
- d) **Funcionarias do atelier:** Ângela.

#### 3.2.4.1 Atividades desenvolvidas no Atelier

##### A. Passeio pelos jardins da instituição

1. **Datas:** 31 de maio.
2. **Objetivos:** Estimulação da motricidade grossa e da coordenação; Interação interpessoal.
3. **Material necessário:** Não aplicável.
4. **Descrição:** Nesta atividade as utentes eram levadas a passear pelos jardins da instituição onde eram incentivadas a manter conversa com a monitora/estagiária ou com as colegas.

5. **Reflexão:** Esta atividade teve uma aceitação elevada.

## **B. Jogo do Apanha (cartas)**

1. **Datas:** 31 de maio. 1 de junho.
2. **Objetivos:** Estimulação cognitiva; Desenvolvimento da atenção, memória e motricidade fina; Estimulação do interesse, da curiosidade e atenção; Interação interpessoal.
3. **Material necessário:** Baralho de cartas.
4. **Descrição:** Neste jogo de cartas o objetivo é ficar sem cartas na mão primeiro. As cartas são divididas igualmente por todos os jogadores. Com as cartas viradas para baixo, o primeiro jogador lança uma carta para a mesa e começa a contar-se do 1 até ao rei. Se o número da carta for igual ao número dito em voz alta a pessoa tem que apanhar todas as cartas da mesa. O jogo acaba quando todas as cartas estiverem na mesa. Ganha quem for o primeiro a ficar sem cartas na mão.
5. **Reflexão:** Este jogo teve uma aceitação elevada, chegando mesmo a haver vontade de continuar a jogar depois deste ter terminado.

## **C. Dança**

1. **Datas:** 31 de maio.
2. **Objetivos:** Estimulação cognitiva, da audição e da visão; Desenvolvimento da atenção e motricidade grossa; Estimulação do interesse; Interação interpessoal.
3. **Material necessário:** Acordeão.
4. **Descrição:** Nesta atividade as músicas eram tocadas por uma utente no acordeão enquanto as restantes dançavam ao som da música.
5. **Reflexão:** Esta atividade teve uma aceitação elevada, havendo uma participação e interesse elevados.

#### **D. Jogo do Dominó**

- 1. Datas:** 1 de junho.
- 2. Objetivos:** Estimulação da memória; Estimulação cognitiva; Desenvolvimento mental; Estimulação da atenção e da visão; Estimulação da motricidade fina.
- 3. Material necessário:** Peças do jogo do dominó (28 peças que possuem em cada uma de suas faces pontos que indicam valores numéricos que vão de 0 a 6).
- 4. Descrição:** Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).
- 5. Reflexão:** Este jogo teve uma aceitação elevada, chegando mesmo a ser dos mais solicitados no dia a dia.

#### **E. Manicure**

- 1. Datas:** 1 de junho.
- 2. Objetivos:** Relaxamento; Interação interpessoal.
- 3. Material necessário:** Verniz para as unhas de várias cores.
- 4. Descrição:** Nesta atividade a monitora/estagiária pintava as unhas das utentes a seu pedido.
- 5. Reflexão:** Esta atividade teve o seu objetivo atingido, visto que as utentes se encontravam relaxadas durante e depois de terminada a atividade.



### 3.2.5 Outras Atividades

#### A. Jogos de Ginásio (Programa movimento é saúde)

1. **Datas:** 16 de maio.
2. **Funcionários responsáveis:** Professor Carlos e orientador de fisioterapia Rui.
3. **Objetivos:** Estimulação da motricidade fina e motricidade grossa; Relaxamento do corpo e da mente.
4. **Material necessário:** bolas de esponja, cadeiras, bolas de pano, saquinhos com sementes, garrafas cheias de areia, arcos de borracha, latas adaptadas, tapetes de ginásio e colchões de ginásio.
5. **Descrição:** As atividades de ginásio eram realizadas duas vezes por semana durante o período da manhã. Durante o tempo que aí passavam as utentes participavam em atividades diversas. Entre estas atividades podemos referir: caminhar tentando acompanhar uma bola, jogos de tato e visão, jogos de pontaria, escutar música sentadas de olhos fechados e braços esticados ao longo do corpo.
6. **Reflexão:** As atividades de ginásio tinham uma aceitação elevada, pois para além de serem propostas diversas atividades, eram também muito completas (eram direcionadas para a estimulação de diferentes tipos de motricidade).

#### B. Atelier de Dinâmicas de grupo

1. **Datas:** 18 de maio.
2. **Funcionários responsáveis:** Dra. Axelle
3. **Objetivos:** Estimulação da motricidade fina; Estimulação cognitiva e do desenvolvimento mental; promover a interação grupal/social; Estimulação da visão, audição e orientação; Relaxamento do corpo e da mente.
4. **Material necessário:** radio e gravações de diferentes músicas, bolas, lenço, arco de plástico, pinoco, latas, garrafas de areia.

- 5. Descrição:** As dinâmicas de grupo eram compostas pela divisão do espaço em diferentes estações. As utentes vão rodando em grupos entre estas estações participando em todas as atividades. Durante este período de tempo eram propostos às utentes diferentes jogos ou atividades. Entre estes encontram-se a dança, o jogo da bola, o jogo do lenço, jogo do tiro ao arco, jogo do tiro ao pinoco/latas/garrafas de areia, jogo dos saquinhos de sementes, jogo do bowling e atividades de relaxamento. O jogo da bola consistia em ter as utentes sentadas em círculo tendo que lançar a bola pelo chão entre elas. O jogo do lenço consistia em ter os jogadores sentadas em círculo viradas para o centro. De entre as participantes é escolhida uma para se a portadora do lenço e esta tem que correr por detrás das outras, pelo perímetro exterior, deixando cair o "lencinho" junto a um jogador que se encontra na roda, à sua escolha. Este terá que se aperceber, pegar imediatamente no lenço e perseguir e tentar apanhar o jogador que o deixou cair antes deste se conseguir sentar no lugar vazio, dando uma volta completa à roda antes que o jogador inicial consiga fazê-lo (Jogo do lencinho, 2018). O jogo do tiro ao arco, ao pinoco, às latas ou às garrafas de areia e o jogo do bowling eram todos bastantes semelhantes. Estes consistiam em ter a utente sentada a uma certa distância do alvo, e atiravam o objeto específico de cada jogo (bola ou flecha) para acertar no alvo. No jogo dos saquinhos de sementes as utentes sentavam-se num banco a uma distância específica do alvo (plataforma com buraco no centro) e atiravam o saco de sementes com o objetivo de acertar no buraco. No final destas atividades era realizada uma atividade de relaxamento em que as utentes estavam sentadas em cadeiras dispostas em círculo viradas para o centro. Era então pedido que fechassem os olhos enquanto escutavam uma música calma.
- 6. Reflexão:** As dinâmicas de grupo são atividades que ainda se encontram em desenvolvimento na instituição, tendo sido implementadas recentemente. Atualmente as diversas atividades ainda se encontram em fase de teste para tentar perceber quais se enquadram melhor às

necessidades das utentes. Além disso, permite adquirir novos conhecimentos em diferentes técnicas de animação.

### **C. Festa da Escola (Programa Escola Viva)**

- 1. Datas:** 5 de julho.
- 2. Objetivos:** Estimulação da motricidade grossa; promover a interação grupal/social; Estimulação da visão, audição e orientação.
- 3. Material necessário:** Não aplicável.
- 4. Descrição:** A festa da escola destinava-se a festejar o final das aulas e do ano letivo. Durante festa eram propostos às utentes diferentes jogos ou atividades. Entre estes encontram-se o canto e o jogo do Sr. Barqueiro. No jogo do Sr. Barqueiro, o objetivo é obter o maior número de elementos na sua equipa para ganhar a prova. Para se jogar este jogo, duas utentes de mãos dadas escolhem cada uma, um nome: de frutos, animais, países ou de outra coisa que quiserem, sem os outros ouvirem. Os restantes participantes fazem uma fila e cantam uma canção: “-Ó senhor Barqueiro deixe-me passar, tenho filhos pequeninos não os posso sustentar..., passará, passará, mas algum deixará, se não for a mãe da frente é o filho lá de trás”. Quando passam por baixo do arco que as duas utentes fazem, fica lá o último elemento da fila. Este escolhe um dos nomes que eles propõem e fica atrás da pessoa que tiver o nome que ele escolheu. Quando estiverem todos escolhidos formam dois grupos, conforme os nomes escolhidos. De seguida fazem um risco no chão, a dividir os grupos, dão as mãos e puxam na direção do seu grupo. O grupo que passar o risco perde o jogo. Durante a festa da escola houve também um lanche organizado pelas animadoras.
- 5. Reflexão:** A festa teve uma aceitação elevada. As utentes estavam motivadas para o evento que lhes proporcionou uma quebra na rotina.

### 3.2.6. Atividades de Fim de Semana

Ao fim de semana não se realizavam os diferentes ateliers. As utentes permaneciam nas salas de convívio das respetivas unidades de residência (unidades 1 a 6). Era aí que eram desenvolvidas diferentes atividades ou jogos por forma a manter as utentes ocupadas. As diferentes atividades desenvolvidas durante os Sábados encontram-se descritas em seguida.

#### A. Jogos de apresentação

1. **Datas:** 19 de maio.
2. **Unidades de Residência:** 1 e 2
3. **Objetivos:** Estimular a atenção e a memória, Promover o relacionamento interpessoal.
4. **Material necessário:** Bola.
5. **Descrição:** Cada uma das utentes faz uma pequena apresentação de si mesma, assim como o animador/funcionário e a estagiária.
6. **Reflexão:** Este jogo teve uma aceitação elevada, chegando mesmo a haver vontade de continuar a jogar depois deste ter terminado.

#### B. Jogo “Quem sabe, sabe”

1. **Datas:** 12 de maio. 2 e 9 de junho.
2. **Unidades de residência:** 5.
3. **Objetivos:** Estimulação da memória; Estimulação cognitiva; Desenvolvimento mental; Estimulação da atenção; Motivar à participação em atividades de grupo; Estimulação da interação interpessoal e da interajuda.
4. **Material necessário:** Caixa de cartão, Cartões com frases inacabadas (provérbios, adivinhas, canções populares, geografia, frases).
5. **Descrição:** Nesta atividade um cartão é selecionado de forma aleatória e lido em voz alta. As utentes têm então que terminar a frase ou responder à questão colocada (por exemplo, “Que fazem seis pardais em cima do telhado?” ou “Tantas vezes o cântaro vai a fonte...”).

- 6. Reflexão:** Pela diversidade de temas que vão surgindo durante o jogo, esta é uma atividade que desperta bastante interesse nas utentes. Em geral, isto pode estar associado a tentarem perceber se são temas dos quais possam ter algum grau de conhecimento. No entanto muitas das utentes, embora demonstrem interesse, não tentam responder às questões.

### C. Leitura de histórias

- 1. Datas:** 12 e 26 de maio. 2, 9 e 16 de junho.
- 2. Unidade de residência:** 5.
- 3. Objetivos:** Motivação para a leitura; Estimulação cognitiva; Desenvolvimento da atenção e da memória; Estimulação do interesse, da curiosidade e da audição.
- 4. Material necessário:** Livros de histórias variadas.
- 5. Descrição:** Nesta atividade encoraja-se as utentes a lerem uma história ao grupo. Como alternativa, a história pode ser lida pelo monitor/estagiária da atividade.
- 6. Reflexão:** Este tipo de atividade, para utentes com deficiência intelectual profunda, é um pouco mais difícil de ser desempenhada, visto que requer um elevado nível de atenção e interesse. Isto podia ser avaliado pelo fato de algumas das utentes não conseguirem prestar atenção à história, não demonstrarem interesse, ou por não conseguirem responder a questões colocadas após terminada a história.

### D. Jogo das correspondências ou dos pares

- 1. Datas:** 12 de maio.
- 2. Unidades de Residência:** 5.
- 3. Objetivos:** Estimulação cognitiva, visual e da memória; Desenvolvimento da atenção; Estimulação do interesse.
- 4. Material necessário:** Pares de cartões iguais, caixa de cartão.

5. **Descrição:** Cada pessoa possui um conjunto de cartões e tem que descobrir onde estão os pares para os seus cartões. O jogo termina quando todos os pares estão completos.
6. **Reflexão:** Para utentes com deficiência intelectual profunda este é um jogo que não capta muito interesse, visto ser um jogo que requer um elevado grau de atenção.

#### **E. Jogo do anel adaptado**

1. **Datas:** 19 de maio.
2. **Unidades de residência:** 1 e 2.
3. **Objetivos:** Estimulação da memória; Estimulação cognitiva; Estimulação da atenção; motivar a participação em atividades de grupo; Estimulação da interação interpessoal e da interajuda.
4. **Material necessário:** boneco de borracha pequeno (para substituir o anel).
5. **Descrição:** Nesta atividade, os jogadores encontram-se em roda, escolhe-se um jogador para transportar o boneco de borracha de mão em mão e deixar o boneco na mão do jogador que quiser. No fim, pergunta a um jogador: “Onde está o boneco?” (não pode perguntar a quem tem o boneco). Se adivinhar, será esse jogador a distribuir o boneco.
6. **Reflexão:** Esta atividade não foi uma boa escolha tendo em consideração o público alvo. Quando se perguntava onde estava o boneco era a própria pessoa que o tinha que se manifestava sem deixar os outros participantes adivinhar. Além disso gerou um certo grau de agitação entre as utentes pois todas queriam estar em posse do boneco.

#### **F. Jogo do Pinoco**

1. **Datas:** 19, 26 de maio.
2. **Unidades de residência:** 1 e 2.

- 3. Objetivos:** Estimulação da motricidade fina; Estimulação cognitiva; Estimulação da atenção; Motivar à participação em atividades de grupo; Estimulação da interação interpessoal.
- 4. Material necessário:** bolas de pano, pinoco.
- 5. Descrição:** Nesta atividade as utentes estavam sentadas a uma certa distância do pinoco, e atiravam a bola para acertar no pinoco.
- 6. Reflexão:** Esta atividade teve uma boa aceitação, havendo demonstrações de alegria sempre que alguém acertava no pinoco.

#### **G. Jogo da bola**

- 1. Datas:** 26 de maio. 2 e 9 de junho.
- 2. Unidades de Residência:** 1, 2 e 5.
- 3. Objetivos:** Desenvolvimento da motricidade grossa; Estimulação cognitiva; Desenvolvimento da atenção; Estimulação do interesse, da curiosidade e da audição.
- 4. Material necessário:** bola de pano.
- 5. Descrição:** Nesta atividade as utentes estão sentadas em cadeiras em círculo e a bola é passada entre a estagiária e as utentes 5 vezes, tendo as utentes que contar em voz alta. Após as 5 vezes passa a outra utente.
- 6. Reflexão:** Esta atividade teve uma boa aceitação entre as utentes.

#### **H. Jogo do Dominó**

- 1. Datas:** 16 de junho.
- 2. Unidades de residência:** 1 e 2.
- 3. Objetivos:** Estimulação da memória; Estimulação cognitiva; Desenvolvimento mental; Estimulação da atenção e da visão; Estimulação da motricidade fina.
- 4. Material necessário:** Peças do jogo do dominó (28 peças que possuem em cada uma de suas faces pontos que indicam valores numéricos que vão de 0 a 6).

5. **Descrição:** Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).
6. **Reflexão:** Este jogo teve uma aceitação elevada, chegando mesmo a ser dos mais solicitados no dia a dia.

#### I. Programa ReaCog

1. **Datas:** 16 de junho.
2. **Unidades de Residência:** 1 e 2.
3. **Objetivos:** Localização espaço-temporal; Estimulação da atenção; Orientação; Estimulação cognitiva e da memória.
4. **Material necessário:** Projetor, imagens variadas de figuras publicas e da atualidade.
5. **Descrição:** Diversas imagens de figuras publicas e da atualidade eram projetadas para as utentes identificarem.
6. **Reflexão:** Esta atividade demonstrava ser de maior dificuldade para utentes com maior grau de deficiência intelectual, que ou não respondem ou acabam por repetir o que outras utentes respondem. Apenas algumas utentes tinham capacidade para responder a este tipo de questões.

### 3.2.7. Atividades Diárias

#### A. Terço do Mês de Maria (Programa Pastoral da Saúde)

1. **Datas:** de 2<sup>a</sup> a 6<sup>a</sup> feira entre os dias 7 e 31 de maio.
2. **Objetivos:** Integração cultural e social. Estimulação da memória e da atenção.
3. **Material necessário:** Terço.



4. **Descrição:** Durante o mês de maio, de 2ª a 6ª às 15:00 horas, as utentes reuniam-se numa sala para rezarem o terço, orientadas por uma das irmãs da instituição.
5. **Reflexão:** A Casa da Saúde Bento Menni é uma instituição integrada na religião católica e por conseguinte segue as tradições e rotinas da mesma. Sendo o mês de maio o mês em que se celebram as aparições de Nossa Senhora em Fátima, a instituição promovia a reza do terço. A integração nos costumes da religião católica pode ser vista como um estímulo à integração social por parte das pessoas com deficiência intelectual, visto que a maioria da comunidade portuguesa é praticante desta religião.

#### **B. Eucaristia (Programa Pastoral da Saúde)**

1. **Datas:** Diariamente de 2ª a sábado pelas 17:00 horas.
2. **Objetivos:** Integração cultural e social. Estimulação da memória e da atenção.
3. **Material necessário:** Não aplicável.
4. **Descrição:** De 2ª a sábado às 17:00 horas as utentes interessadas eram acompanhadas à capela para assistirem à eucaristia.
1. **Reflexão:** A Casa da Saúde Bento Menni é uma instituição integrada na religião católica e por conseguinte segue as tradições e rotinas da mesma. Sendo a Eucaristia o ponto fulcral da religião, esta era oferecida diariamente às utentes que desejavam participar. A integração nos costumes da religião católica pode ser vista como um estímulo a integração social por parte das pessoas com deficiência intelectual, visto que a maioria da comunidade portuguesa é praticante desta religião.

## Reflexão Crítica/ Conclusão

Durante estes dois meses de estágio (400 horas) tive oportunidade de trabalhar/contactar com vários tipos de doenças de foro mental, nomeadamente a deficiência intelectual de diversos graus, Alzheimer e outros tipos de demência. A instituição (Casa de Saúde Bento Menni) oferece diferentes *ateliers* desenhados para cada tipo de grupo de público alvo, tendo tido a oportunidade de participar em todos eles, o que expandiu as áreas de aprendizagem durante o estágio.

Ao longo deste período tive a oportunidade de aprender que a melhor abordagem para planear atividades para este tipo de público é ter uma lista variada de atividades de vários tipos preparada. Isto deve-se ao facto deste tipo de público não reagir da mesma forma à mesma atividade em dias diferentes. Assim, era mais fácil ter uma lista de possíveis atividades e ir propondo uma a uma. Se a atividade proposta não despertasse interesse passava à atividade seguinte na minha lista.

As atividades propostas ao longo de um dia eram escolhidas de forma a que fossem variadas nas áreas de estimulação psíquica ou física. Ou seja, era pretendido não só estimular áreas como a atenção, o interesse e a interação pessoal, mas também a coordenação física (motricidade fina e grossa). Isto permitia que houvesse uma estimulação mais completa a cada dia de cada utente e também abranger mais tipos de problemas que as utentes pudessem apresentar, visto que cada grupo de utentes apresentava diferentes tipos de deficiência intelectual ou física.

De entre as diversas atividades que foram propostas ao longo do estágio, houve algumas que se destacaram pelo maior interesse despertado nas utentes. Exemplos disso são o canto, as adivinhas, os provérbios, o jogo do dominó, jogos de cartas, e o jogo do lenço. Estas preferências variavam de utente para utente e de atelier para atelier. Algumas atividades chegavam mesmo a ser desenvolvidas a pedido das utentes, como era o caso do jogo do dominó.

Por último pretendo salientar a importância do animador no bem-estar de pessoas portadoras de deficiência intelectual e outros problemas de foro mental. O animador sociocultural desempenha um papel vital na ajuda à integração social, ao desenvolvimento das capacidades mentais e motoras, e no apoio às utentes com dificuldades físicas ou mentais.

## Bibliografia

- American Association on Intellectual and Developmental Disabilities. <http://aaidd.org/intellectual-disability>. (Consultado a 02 de Agosto de 2018)
- Barrios, J. A., Gonzalez-Gordon, R. G., Ruiz, J. P., Martel, B. M., Hervas, M. J., & Ortega, C. G. (1999). Evaluacion Medica y Psicosocial de una poblacion adulta con discapacidad intelectual. *Revista Espanola de Salud Publica*, 73, 383-392.
- Diário da República, 2. (2014, 10 06). *IPG- Guia do aluno*. Retrieved from [http://www.ipg.pt/guia\\_aluno/files/Despacho%20n.%C2%BA%2012295\\_2014.pdf](http://www.ipg.pt/guia_aluno/files/Despacho%20n.%C2%BA%2012295_2014.pdf)
- Diretorio Beira.pt*. (2018, August 17). Retrieved from <https://beira.pt/diretorio/casa-saude-bento-menni/>
- Dominoes*. (2018, 09 30). Retrieved from Wikipedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Dominoes>
- Espirito Viajante*. (2018, Agosto 2). Retrieved from Espirito Viajante: <http://www.espiritoviajante.com/visitar-cidade-da-guarda/>
- Hospitaleiras, I. (2009). *Código de Ética*. Lisboa.
- Hospitaleiras, I. (2010). *Manual do modelo de intervenção assistencial*. Roma: ADVANTIA, Comunicación Gráfica,S.A.
- Hospitaleiras, I. (2014). Felicitação Natalícia Menniana. *O Serrano*, 1-15.
- Instituto Nacional de Estatistica de Portugal. (2018, 09 23). *Censos 2001: Analise da Populacao com Deficiencia*. Retrieved from Novamente: [https://www.novamente.pt/media/estatisticas/novamente\\_estatisticas\\_Censos2001\\_populacao\\_deficiencia.pdf](https://www.novamente.pt/media/estatisticas/novamente_estatisticas_Censos2001_populacao_deficiencia.pdf)
- Jacob, L. (2007). *Animação de Idosos*. Porto: Mais Leituras Editora.
- Jesus, I. H. (2010). *Carta de Identidade da Instituição*. ADVANTIA, Comunocación Gráfica.
- Jogo do lencinho*. (2018, 9 30). Retrieved from Wikipedia: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo\\_do\\_lencinho](https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_do_lencinho)
- Lima, F. (2018, 09 22). *Deficiência Intelectual: principais características, sintomas e tratamento*. Retrieved from Vittude: <https://www.vittude.com/blog/deficiencia-intelectual-caracteristicas-sintomas/>
- Lopes, M. d. (2008). Capitulo III: Origem e Evolucao da Animacao Sociocultural em Portugal. In M. d. Lopes, *Animacao Sociocultural em Portugal*. Amarante: Grafica do Norte.

- Lopes, M. S. (2008). Antecedentes de Animação Sociocultural. In M. S. Lopes, *Animação Sociocultural em Portugal*. Amarante: Grafica do Norte.
- MSD. (2018). *Manual MSD*. Retrieved from Versão Saúde para a família: <https://www.msmanuals.com/pt-pt/casa/problemas-de-sa%C3%BAde-infantil/dist%C3%BArbios-de-aprendizagem-e-do-desenvolvimento/defici%C3%A2ncia-intelectual>
- Patricia. (2008, 09 27). *R&P*. Retrieved from [http://tiichah.blogspot.com/2008/09/o-papel-do-animador-sociocultural\\_27.html](http://tiichah.blogspot.com/2008/09/o-papel-do-animador-sociocultural_27.html)
- Peixinho ou Pesca!* (2010, Julho 6). Retrieved from 1001 Jogos de Cartas: <http://1001jogosdecartas.blogspot.com/2010/07/peixinho-ou-pesca.html>
- População residente com deficiência segundo os Censos: total e por tipo de deficiência (2001)*. (2018, 09 22). Retrieved from Pordata, Base de dados Portugal Contemporâneo: [https://www.pordata.pt/Portugal/Popula%C3%A7%C3%A3o+residente+com+defici%C3%A2ncia+segundo+os+Censos+total+e+por+tipo+de+defici%C3%A2ncia+\(2001\)-1239](https://www.pordata.pt/Portugal/Popula%C3%A7%C3%A3o+residente+com+defici%C3%A2ncia+segundo+os+Censos+total+e+por+tipo+de+defici%C3%A2ncia+(2001)-1239)
- Portugês, O. m. (2018, 06 28). *O mundo Português*. Retrieved from <https://www.mundoportugues.pt/guarda-cidade-dos-5-fs-forte-farta-fria-fiel-e-formosa/>
- Vittude*. (2017, 08 09). Retrieved from <https://www.vittude.com/blog/deficiencia-intelectual-caracteristicas-sintomas/>

# **Anexos**

## **Índice de Anexos**


Figura 1- Plano de Estágio.....	58
Tabela 1- Atividades do dia 7 de maio.....	59
Tabela 2- Atividades do dia 8 de maio.....	60
Tabela 3- Atividade do dia 9 de maio .....	61
Tabela 4- Atividades do dia 10 de maio.....	62
Tabela 5- Atividade do dia 11 de maio. ....	62
Tabela 6- Atividades do dia 12 de maio.....	63
Tabela 7- Atividades do dia 14 de maio.....	64
Tabela 8- Atividades do dia 15 de maio.....	64
Tabela 9- Atividades do dia 16 de maio.....	64
Tabela 10- Atividade do dia 17 de maio. ....	65
Tabela 11- Atividade do dia 18 de maio. ....	65
Tabela 12- Atividade do dia 19 de maio. ....	66
Tabela 13- Atividade do dia 21 de maio. ....	66
Tabela 14- Atividade do dia 22 de maio. ....	67
Tabela 15- Atividade do dia 23 de maio. ....	67
Tabela 16- Atividades do dia 24 de maio.....	68
Tabela 17- Atividades do dia 25 de maio.....	68
Tabela 18- Atividades do dia 26 de maio.....	69
Tabela 19- Atividades do dia 28 de maio.....	70
Tabela 20- Atividades do dia 29 de maio.....	71
Tabela 21-Atividades do dia 30 de maio.....	71
Tabela 22- Atividades do dia 31 de maio.....	72
Tabela 23- Atividades do dia 1 de junho. ....	72
Tabela 24- Atividades do dia 2 de junho. ....	73
Tabela 25Atividades do dia 4 de junho.....	74
Tabela 26-Atividades do dia 5 de junho. ....	74
Tabela 27- Atividades do dia 6 de junho. ....	75
Tabela 28- Atividades do dia 7 de junho. ....	75
Tabela 29- Atividades do dia 8 de junho. ....	76

Tabela 30- Atividades do dia 9 de junho. ....	76
Tabela 31- Atividades do dia 11 de junho. ....	77
Tabela 32- Atividades do dia 12 de junho. ....	77
Tabela 33- Atividades do dia 13 de junho. ....	77
Tabela 34- Atividades do dia 14 de junho. ....	78
Tabela 35- Atividades do dia 15 de junho. ....	78
Tabela 36- Atividades do dia 16 de junho. ....	79
Tabela 37- Atividades do dia 18 de junho. ....	79
Tabela 38- Atividades do dia 19 de junho. ....	80
Tabela 39- Atividades do dia 20 de junho. ....	80
Tabela 40- Atividades do dia 21 de junho. ....	81
Tabela 41- Atividades do dia 25 de junho. ....	81
Tabela 42- Atividades do dia 26 de junho. ....	82
Tabela 43- Atividades do dia 27 de junho. ....	82
Tabela 44- Atividades do dia 28 de junho. ....	83
Tabela 45-Atividades do dia 29 de junho. ....	83
Tabela 46- Atividades do dia 2 de julho. ....	84
Tabela 47- Atividades do dia 3 de julho. ....	84
Tabela 48- Atividades do dia 4 de julho. ....	85
Tabela 49- Atividades do dia 5 de julho. ....	85
Tabela 50- Atividades do dia 6 de julho. ....	86

# Plano de Estágio

Figura 1- Plano de Estágio.

769

	<b>PLANO DE TRABALHO</b> Ensino Clínico Estágio Cursos Técnicos Superiores Profissionais (CTeSP) Licenciaturas Mestrados	<b>MODELO</b> GESP.004.05  Ano Letivo ____/____/____																														
Este documento é um complemento do formulário GESP.003 - CONVENÇÃO.																																
<table style="width: 100%; border: 1px solid black;"> <tr> <td>Escola:</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> ESECD</td> <td><input type="checkbox"/> ESS</td> <td><input type="checkbox"/> ESTG</td> <td><input type="checkbox"/> ESTH</td> </tr> <tr> <td>Tipologia:</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Curricular</td> <td><input type="checkbox"/> Extracurricular</td> <td><input type="checkbox"/> Outro: _____</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="4">Ao abrigo de protocolo ou especificidade formativa? <input type="checkbox"/> Sim, Qual? _____</td> </tr> <tr> <td colspan="5">Informação adicional: (se aplicável)</td> </tr> <tr> <td>Designação:</td> <td colspan="4">_____</td> </tr> <tr> <td>Ano curricular:</td> <td>_____</td> <td>Semestre:</td> <td>_____</td> <td> <input type="radio"/> 1.º período                        <input type="radio"/> 2.º período                        <input type="radio"/> 3.º período                 </td> </tr> </table>			Escola:	<input checked="" type="checkbox"/> ESECD	<input type="checkbox"/> ESS	<input type="checkbox"/> ESTG	<input type="checkbox"/> ESTH	Tipologia:	<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? _____				Informação adicional: (se aplicável)					Designação:	_____				Ano curricular:	_____	Semestre:	_____	<input type="radio"/> 1.º período <input type="radio"/> 2.º período <input type="radio"/> 3.º período
Escola:	<input checked="" type="checkbox"/> ESECD	<input type="checkbox"/> ESS	<input type="checkbox"/> ESTG	<input type="checkbox"/> ESTH																												
Tipologia:	<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? _____																															
Informação adicional: (se aplicável)																																
Designação:	_____																															
Ano curricular:	_____	Semestre:	_____	<input type="radio"/> 1.º período <input type="radio"/> 2.º período <input type="radio"/> 3.º período																												
<b>1. IDENTIFICAÇÃO DOS INTERVENIENTES</b>																																
Estudante: <u>Aurora Maria Pereira Soares</u>		N.º de estudante: <u>509664</u>																														
Docente orientador(a): <u>Franabela Rodrigues Antunes</u>																																
Supervisor(a)/Tutor(a): <u>Maria Axelle Afonso Gonçalves do Freixo</u>																																
<b>2. PLANO DE TRABALHO</b>																																
<p>- Conhecimento da Instituição (missão, visão, valores, espaços diversos, projetos terapêuticos, plano de atividades do ano 2018),</p> <p>- Observação participante nos ateliers ocupacionais (listagem de interesses dos utentes, atividades desenvolvidas em cada atelier adaptadas aos utentes das diferentes áreas assistenciais com objetivos individuais; outras definições/informações relevantes),</p> <p>- Apresentação de uma proposta de um plano de atividades (proposta de atividades, com a definição de objetivos, materiais, local de realização e destinatários),</p> <p>- Avaliação das atividades de animação;</p> <p>- Avaliação global do estágio.</p>																																
<b>3. ASSINATURAS</b>																																
O(A) Estudante <u>1140152018</u> D D M M A A A A <u>Aurora Soares</u> (assinatura)	O(A) Docente Orientador(a) <u>11610152018</u> D D M M A A A A <u>[Assinatura]</u> (assinatura)	O(A) Supervisor(a)/Tutor(a): Instituto das Irmãs Hospitaleiras do Sagrado Coração de Jesus <u>11610152018</u> D D M M A A A A NIF 500989001 A A A CASA DE SAÚDE BENTO MENNI <u>Aurora Soares</u> (assinatura e carimbo)																														



## Atelier 4 “Reviver”

Dia 7 de maio

*Tabela 2- Atividades do dia 7 de maio*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogos de apresentação	Cada uma das utentes faz uma pequena apresentação de si mesma, assim como o animador/funcionário ou estagiária.	
Jogo do Bingo	Cada participante possui um cartão com números aleatórios. Um outro participante esta encarregue de tirar uma peça numerada, aleatoriamente, da caixa de cartão. Este participante diz o número retirado em voz alta. O participante que possuir esse número no seu cartão tem que o anunciar para ficar com a peça. Aquele participante que preencher o cartão primeiro faz “Bingo” e vence o jogo.	Estimulação da Atenção, concentração, paciência e memória. Promoção relacionamento interpessoal. Localização espaço-temporal. Orientação.
Jogo das perguntas (dia, mês, ano, estação do ano, família, origem geográfica)	Perguntas sobre o dia corrente, o mês e o ano, assim como sobre a estação do ano em que nos encontrávamos eram colocadas de forma aleatória às utentes. Em outras ocasiões eram colocadas questões sobre a família de cada um (se tem irmãos, filhos, de onde eram originárias)	Estimulação do sentido de família.

## Dia 8 de maio

Tabela 3- Atividades do dia 8 de maio

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo de imagem e som	Nesta atividade são mostrados cartões com várias imagens às utentes. Posteriormente escutavam diversos sons no rádio que tinham que corresponder a uma imagem do cartão.	<p>Estimulação cognitiva, da atenção e da memória.                      Motivação para a leitura e para a participação em atividades de grupo.                      Promoção da interação interpessoal e da interajuda.                      Desenvolvimento mental.                      Estimulação visual e auditiva.                      Estimulação do interesse e da curiosidade.                      Orientação.                      Localização espaço-temporal.                      Estimulação do sentido de família.</p>
Jogo “Quem sabe, sabe”	Nesta atividade um cartão é selecionado de forma aleatória e lido em voz alta. As utentes têm que terminar a frase ou responder à questão colocada (por exemplo: “Que fazem seis pardais em cima do telhado?” ou “Tantas vezes o cântaro vai à fonte...”).	
Leitura de histórias	Nesta atividade encoraja-se as utentes a lerem uma história ao grupo. Como alternativa, a história pode ser lida pelo monitor da atividade.	
Jogo das correspondências ou dos pares.	Cada pessoa possui um conjunto de cartões e tem que descobrir onde estão os pares para os seus cartões. O jogo termina quando todos os pares estão completos.	
Jogo das perguntas (dia, mês, ano, estação do ano, família, origem geográfica)	Perguntas sobre o dia corrente, o mês e o ano, assim como sobre a estação do ano em que nos encontrávamos eram colocadas de forma aleatória às utentes. Em outras ocasiões eram colocadas questões sobre a família de cada um (se tem irmãos, filhos, de onde eram originárias)	

## Dia 9 de maio

Tabela 4- Atividade do dia 9 de maio

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo de imagem e som	Nesta atividade são mostrados cartões com várias imagens às utentes. Posteriormente escutavam diversos sons no rádio que tinham que corresponder a uma imagem do cartão.	<p>Estimulação cognitiva, da atenção e da memória.                      Motivação para a leitura e para a participação em atividades de grupo.                      Promoção da interação interpessoal e da interajuda.                      Desenvolvimento mental.                      Estimulação visual e auditiva.                      Estimulação do interesse e da curiosidade.                      Orientação.                      Localização espaço-temporal.                      Estimulação do sentido de família.                      Relaxamento.</p>
Canções populares	Nesta atividade os participantes são encorajados a cantar canções populares que conheçam (tanto por se juntarem a canções propostas por outros ou propondo as suas).	
Leitura de histórias	Nesta atividade encoraja-se as utentes a lerem uma história ao grupo. Como alternativa, a história pode ser lida pelo monitor da atividade.	
Jogo das perguntas (dia, mês, ano, estação do ano, família, origem geográfica)	Perguntas sobre o dia corrente, o mês e o ano, assim como sobre a estação do ano em que nos encontrávamos eram colocadas de forma aleatória às utentes. Em outras ocasiões eram colocadas questões sobre a família de cada um (se tem irmãos, filhos, de onde eram originárias)	

## Dia 10 de maio

*Tabela 5- Atividades do dia 10 de maio*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogos de perguntas com imagens (de imagem parcial a imagem total)	Nesta atividade é apresentado as utentes uma imagem apenas parcialmente descoberta. Estas terão de tentar adivinhar de que imagem se trata. O nível de dificuldade durante o jogo vai sendo ajustado, iniciando-se com a dificuldade mais alta (maior percentagem da imagem esta tapada) e vai-se reduzindo em caso de não haver respostas corretas (menor percentagem da imagem está tapada), até se chegar a uma imagem totalmente descoberta.	Estimulação da atenção e da participação em atividades de grupo. Estimulação da interação interpessoal e da interajuda. Estimulação cognitiva e da memória.
Jogo “Quem sabe, sabe”	Nesta atividade um cartão é selecionado de forma aleatória e lido em voz alta. As utentes têm que terminar a frase ou responder à questão colocada (por exemplo: “Que fazem seis pardais em cima do telhado?” ou “Tantas vezes o cântaro vai à fonte...”).	

## Dia 11 de maio

*Tabela 6- Atividade do dia 11 de maio.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Pintura de desenhos	Nesta atividade são distribuídas folhas com um desenho para colorir e lápis de cor. As utentes têm que proceder a coloração da imagem.	Estimulação da atenção, visão e interesse; Desenvolver a motricidade fina; Desenvolver concentração o relaxamento. Orientação. Localização espaço-temporal. Estimulação do sentido de família. Relaxamento.
Jogo das perguntas (dia, mês, ano, estação do ano, família, origem geográfica)	Perguntas sobre o dia corrente, o mês e o ano, assim como sobre a estação do ano em que nos encontrávamos eram colocadas de forma aleatória às utentes. Em outras ocasiões eram colocadas questões sobre a família de cada um (se tem irmãos, filhos, de onde eram originárias).	

## Dia 12 de maio (unidade 5)

*Tabela 7- Atividades do dia 12 de maio.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Leitura de histórias	Nesta atividade encoraja-se as utentes a lerem uma história ao grupo. Como alternativa, a história pode ser lida pelo monitor da atividade.	Estimulação da Atenção e da memória. Estimulação cognitiva. Desenvolver a motricidade fina. Interação grupal. Estimulação da interação interpessoal e da interajuda. Desenvolver concentração. Relaxamento.
Jogo das correspondências ou dos pares.	Cada pessoa possui um conjunto de cartões e tem que descobrir onde estão os pares para os seus cartões. O jogo termina quando todos os pares estão completos.	
Jogo “Quem sabe, sabe”	Nesta atividade um cartão é selecionado de forma aleatória e lido em voz alta. As utentes têm que terminar a frase ou responder à questão colocada (por exemplo: “Que fazem seis pardais em cima do telhado?” ou “Tantas vezes o cântaro vai à fonte...”).	

## Atelier 1- Espaço e Afeto e Atelier- 2 Recriar

Dia 14 de maio

*Tabela 8- Atividades do dia 14 de maio.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Pintura de desenhos	Nesta atividade são distribuídas folhas com um desenho para colorir e lápis de cor. As utentes têm que proceder a coloração da imagem.	Estimulação visual, da motricidade fina, da concentração da memória e da atenção. Promoção do relacionamento interpessoal.
Jogos de apresentação	Cada uma das utentes faz uma pequena apresentação de si mesma, assim como o animador/funcionário ou estagiária.	Estimulação do interesse. Incentivar a criatividade; Desenvolver a motricidade fina; Desenvolver concentração. Relaxamento.

Dia 15 de maio

*Tabela 9- Atividades do dia 15 de maio.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo “Quem sabe, sabe”	Nesta atividade um cartão é selecionado de forma aleatória e lido em voz alta. As utentes têm que terminar a frase ou responder à questão colocada (por exemplo: “Que fazem seis pardais em cima do telhado?” ou “Tantas vezes o cântaro vai à fonte...”).	Estimulação cognitiva, da memória, da atenção e da visão. Promoção da interação interpessoal.
Jogos das emoções	Nesta atividade um cartão é mostrado às utentes. As utentes têm então que identificar a emoção que aí está representada.	

Dia 16 de maio

*Tabela 10- Atividades do dia 16 de maio.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogos de ginásio	Durante o tempo que aí passavam as utentes participavam em atividades diversas. Entre estas atividades podemos referir: caminhar tentando acompanhar uma bola, jogos de tato e visão, jogos de pontaria, escutar música sentadas de olhos fechados e braços esticados ao longo do corpo.	Estimulação cognitiva e da atenção. Estimulação da motricidade fina e motricidade grossa. Coordenação motora. Promoção a interação interpessoal e a entreajudada. Relaxamento do corpo e da mente.
Jogos das cores e formas	Nesta atividade as peças que compõem o jogo são colocadas num tabuleiro para criar formas geométricas ou desenhos.	

## Dia 17 de maio

*Tabela 11- Atividade do dia 17 de maio.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogos de emoções	Nesta atividade um cartão é selecionado de forma aleatória e mostrado as utentes. As utentes têm então que identificar a emoção que aí está representada.	Estimulação da memória e atenção. Estimulação cognitiva. Estimulação da visão. Desenvolvimento mental. Estimulação da interação interpessoal. Estimulação da motricidade fina.
Jogos de cores	Nesta atividade as utentes tinham que colocar as peças de cores no pino correspondente (de cor igual).	
Costura	Nesta atividade as utentes desenham as diferentes partes que constituem a boneca e as suas roupas, traçando em torno do molde. Após estarem desenhadas a monitora ajuda no corte e costura da boneca e das respetivas roupas.	

## Dia 18 de maio

*Tabela 12- Atividade do dia 18 de maio.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Dinâmicas de grupo	Durante este período de tempo eram propostos às utentes diferentes jogos ou atividades como a dança, o jogo da bola, o jogo do lenço, jogo do tiro ao arco, jogo do tiro ao pinoco/latas/garrafas de areia, jogo dos saquinhos de sementes, jogo do bowling e atividades de relaxamento. Estas atividades encontram-se descritas em pormenor no Capítulo III.	Estimulação cognitiva. Promoção da motricidade fina. Promoção da interação grupal. Desenvolvimento mental. estimulação da visão e audição. Orientação. Relaxamento do corpo e da mente.

### Dia 19 de maio (unidades 1 e 2)

*Tabela 13- Atividade do dia 19 de maio.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo do anel (adaptado)	Nesta atividade, os jogadores encontram-se em roda, escolhe-se um jogador para transportar o boneco de borracha de mão em mão e deixar o boneco na mão do jogador que quiser. No fim, pergunta a um jogador: “Onde está o boneco?” (não pode perguntar a quem tem o boneco). Se adivinhar, será esse jogador a distribuir o boneco.	Estimulação cognitiva, da memória e da atenção. Promoção da interação interpessoal. Desenvolver a motricidade fina e motricidade grossa.
Jogos da bola	Nesta atividade as utentes estão sentadas em cadeiras em círculo e a bola é passada entre a estagiária e as utentes 5 vezes, tendo as utentes que contar em voz alta. Após as 5 vezes passa a outra utente.	
Jogo do pinoco	Nesta atividade as utentes estavam sentadas a uma certa distância do pinoco, e atiravam a bola para acertar no pinoco.	

### Dia 21 de maio

*Tabela 14- Atividade do dia 21 de maio.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo do Dominó	Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).	Estimulação cognitiva, da memória, da atenção, da visão e da motricidade fina. Interação interpessoal. Desenvolver a criatividade e concentração. Promoção da autoestima.
Leitura de histórias	Nesta atividade encoraja-se as utentes a lerem uma história ao grupo. Como alternativa, a história pode ser lida pelo monitor da atividade.	
Escrita de poemas ou pequenas quadras	Nesta atividade encoraja-se as utentes a escreverem uma quadra ou um pequeno poema e depois partilhá-lo com o grupo.	



## Dia 22 de maio

*Tabela 15- Atividade do dia 22 de maio.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo do peixinho (cartas)	Neste jogo de cartas o objetivo é fazer "peixinho", isto é, agrupar 4 cartas do mesmo valor na sua mão. Cada jogador recebe 4 cartas, as restantes cartas são colocadas num monte no centro da mesa. O primeiro jogador pergunta a um outro qualquer se tem na mão, por exemplo, Reis. O jogo acaba quando todas as cartas estiverem transformadas em "Peixinhos". Continua-se a jogar mesmo sem cartas no monte. Ganha quem fizer mais peixinhos (Peixinho ou Pesca!, 2010). Este jogo está descrito em mais pormenor no Capítulo III.	Estimulação cognitiva, da atenção, da memória, do interesse, da curiosidade e da audição. Promoção do relacionamento interpessoal.
Leitura de histórias	Nesta atividade encoraja-se as utentes a lerem uma história ao grupo. Como alternativa, a história pode ser lida pelo monitor da atividade.	

## Dia 23 de maio

*Tabela 16- Atividade do dia 23 de maio.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo do Dominó	Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).	Estimulação cognitiva, da memória, da atenção, da visão e da motricidade fina. Interação interpessoal. Desenvolver a concentração.
Leitura de histórias	Nesta atividade encoraja-se as utentes a lerem uma história ao grupo. Como alternativa, a história pode ser lida pelo monitor da atividade.	

## Dia 24 de maio

*Tabela 17- Atividades do dia 24 de maio.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo do lenço adaptado	O jogo do lenço consistia em ter os jogadores sentadas em círculo viradas para o centro. De entre as participantes é escolhida uma para se a portadora do “lenço” e esta tem que correr por detrás das outras, deixando cair o "lencinho" junto a um jogador que se encontra na roda. Este terá que se aperceber, pegar imediatamente no “lenço” e perseguir o jogador que o deixou cair (Jogo do lencinho, 2018).	Estimulação cognitiva, da memória, da atenção, da visão e da motricidade fina. Interação interpessoal. Desenvolver a concentração. Estimulação da orientação e da audição. Promoção da interação grupal/social.
Jogo do Dominó	Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).	
Leitura de histórias	Nesta atividade encoraja-se as utentes a lerem uma história ao grupo. Como alternativa, a história pode ser lida pelo monitor da atividade.	

## Dia 25 de maio

*Tabela 18- Atividades do dia 25 de maio.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo do Apanha (cartas)	Neste jogo de cartas o objetivo é ficar sem cartas primeiro. As cartas são divididas igualmente por todos os jogadores. Com as cartas viradas para baixo, o primeiro jogador lança uma carta para a mesa e começa a contar-se do 1 ate ao rei. Se o número da carta for igual ao número dito em voz alta a pessoa tem que apanhar todas as cartas da mesa. O jogo acaba quando todas as cartas estiverem na mesa. Ganha quem for o primeiro a ficar sem cartas na mão.	Estimulação cognitiva, da atenção, memória e motricidade fina. Interação interpessoal. Estimulação do interesse e da curiosidade.

**Dia 26 de maio (unidade 1 e 2)**

*Tabela 19- Atividades do dia 26 de maio.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogos da bola	Nesta atividade as utentes estão sentadas em cadeiras em círculo e a bola é passada entre a estagiária e as utentes 5 vezes, tendo as utentes que contar em voz alta. Após as 5 vezes passa a outra utente.	Estimulação cognitiva, da memória e da atenção. Promoção da interação interpessoal. Desenvolver a motricidade fina e motricidade grossa.
Jogo do pinoco	Nesta atividade as utentes estavam sentadas a uma certa distância do pinoco, e atiravam a bola para acertar no pinoco.	
Leitura de histórias	Nesta atividade encoraja-se as utentes a lerem uma história ao grupo. Como alternativa, a história pode ser lida pelo monitor da atividade.	

## Atelier 3- Dar+vida e Atelier 2- Recriar

Dia 28 de maio

*Tabela 20- Atividades do dia 28 de maio.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Passeio pelos jardins da instituição	Nesta atividade as utentes eram levadas a passear pelos jardins da instituição onde eram incentivadas a manter conversa com a monitora ou com as colegas.	Estimulação da motricidade grossa e da coordenação. Interação interpessoal. Estimulação cognitiva, da atenção, memória e motricidade fina. Estimulação do interesse e da curiosidade.
Leitura de histórias	Nesta atividade encoraja-se as utentes a lerem uma história ao grupo. Como alternativa, a história pode ser lida pelo monitor da atividade.	
Jogo do Dominó	Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).	
Jogo do Apanha (cartas)	Neste jogo de cartas o objetivo é ficar sem cartas primeiro. As cartas são divididas igualmente por todos os jogadores. Com as cartas viradas para baixo, o primeiro jogador lança uma carta para a mesa e começa a contar-se do 1 ate ao rei. Se o número da carta for igual ao número dito em voz alta a pessoa tem que apanhar todas as cartas da mesa. O jogo acaba quando todas as cartas estiverem na mesa. Ganha quem for o primeiro a ficar sem cartas na mão.	

### Dia 29 de maio

*Tabela 21- Atividades do dia 29 de maio.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo do Dominó	Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).	Estimulação da atenção, da memória, cognitiva, da visão e da motricidade fina. Promoção da interação interpessoal.

### Dia 30 de maio

*Tabela 22-Atividades do dia 30 de maio.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo do Apanha (cartas)	Neste jogo de cartas o objetivo é ficar sem cartas primeiro. As cartas são divididas igualmente por todos os jogadores. Com as cartas viradas para baixo, o primeiro jogador lança uma carta para a mesa e começa a contar-se do 1 ate ao rei. Se o número da carta for igual ao número dito em voz alta a pessoa tem que apanhar todas as cartas da mesa. O jogo acaba quando todas as cartas estiverem na mesa. Ganha quem for o primeiro a ficar sem cartas na mão.	Estimulação da motricidade grossa e da coordenação. Interação interpessoal. Estimulação cognitiva, da atenção, memória e motricidade fina. Estimulação do interesse e da curiosidade.
Passeio pelos jardins da instituição	Nesta atividade as utentes eram levadas a passear pelos jardins da instituição onde eram incentivadas a manter conversa com a monitora ou com as colegas.	

## Dia 31 de maio

*Tabela 23- Atividades do dia 31 de maio.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Passeio pelos jardins da instituição	Nesta atividade as utentes eram levadas a passear pelos jardins da instituição onde eram incentivadas a manter conversa com a monitora ou com as colegas.	Estimulação da motricidade grossa e da coordenação. Interação interpessoal. Estimulação cognitiva, da atenção, memória, visão, audição e motricidade fina. Estimulação do interesse e da curiosidade.
Dança	Nesta atividade as músicas eram tocadas por uma utente no acordeão.	
Jogo do Apanha (cartas)	Neste jogo de cartas o objetivo é ficar sem cartas primeiro. As cartas são divididas igualmente por todos os jogadores. Com as cartas viradas para baixo, o primeiro jogador lança uma carta para a mesa e começa a contar-se do 1 ate ao rei. Se o número da carta for igual ao número dito em voz alta a pessoa tem que apanhar todas as cartas da mesa. O jogo acaba quando todas as cartas estiverem na mesa. Ganha quem for o primeiro a ficar sem cartas na mão.	

## Dia 1 de junho

*Tabela 24- Atividades do dia 1 de junho.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo do Apanha (cartas)	Neste jogo de cartas o objetivo é ficar sem cartas primeiro. As cartas são divididas igualmente por todos os jogadores. Com as cartas viradas para baixo, o primeiro jogador lança uma carta para a mesa e começa a contar-se do 1 ate ao rei. Se o número da carta for igual ao número dito em voz alta a pessoa tem que apanhar todas as cartas da mesa. O jogo acaba quando todas as cartas estiverem na mesa. Ganha quem for o primeiro a ficar sem cartas na mão.	Estimulação cognitiva, da atenção e motricidade fina. Estimulação do interesse e da curiosidade. Interação pessoal. Relaxamento.
Manicure	Nesta atividade a monitora pintava as unhas das utentes a seu pedido.	

**Dia 2 de junho (unidade 5 sala 5)**

*Tabela 25- Atividades do dia 2 de junho.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogos da bola	Nesta atividade as utentes estão sentadas em cadeiras em círculo e a bola é passada entre a estagiária e as utentes 5 vezes, tendo as utentes que contar em voz alta. Após as 5 vezes passa a outra utente.	Estimulação cognitiva, da memória e da atenção. Promoção da interação interpessoal. Desenvolver a motricidade fina.
Leitura de histórias	Nesta atividade encoraja-se as utentes a lerem uma história ao grupo. Como alternativa, a história pode ser lida pelo monitor da atividade.	
Jogo “Quem sabe, sabe”	Nesta atividade um cartão é selecionado de forma aleatória e lido em voz alta. As utentes têm que terminar a frase ou responder à questão colocada (por exemplo: “Que fazem seis pardais em cima do telhado?” ou “Tantas vezes o cântaro vai à fonte...”).	

## Atelier 2 “Recriar”

Dia 4 de junho

*Tabela 26-Atividades do dia 4 de junho.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo do Dominó	Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).	Estimulação da atenção, da memória, da visão e da motricidade fina. Estimulação cognitiva. Promoção da interação interpessoal.
Leitura de histórias	Nesta atividade encoraja-se as utentes a lerem uma história ao grupo. Como alternativa, a história pode ser lida pelo monitor da atividade.	

Dia 5 de junho

*Tabela 27-Atividades do dia 5 de junho.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo do Apanha (cartas)	Neste jogo de cartas o objetivo é ficar sem cartas primeiro. As cartas são divididas igualmente por todos os jogadores. Com as cartas viradas para baixo, o primeiro jogador lança uma carta para a mesa e começa a contar-se do 1 até ao rei. Se o número da carta for igual ao número dito em voz alta a pessoa tem que apanhar todas as cartas da mesa. O jogo acaba quando todas as cartas estiverem na mesa. Ganha quem for o primeiro a ficar sem cartas na mão.	Interação interpessoal. Estimulação cognitiva, da atenção, memória e motricidade fina. Estimulação do interesse e da curiosidade. Estimulação da motricidade fina.
Jogo do Dominó	Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).	



## Dia 6 de junho

*Tabela 28- Atividades do dia 6 de junho.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo do Apanha (cartas)	Neste jogo de cartas o objetivo é ficar sem cartas primeiro. As cartas são divididas igualmente por todos os jogadores. Com as cartas viradas para baixo, o primeiro jogador lança uma carta para a mesa e começa a contar-se do 1 até ao rei. Se o número da carta for igual ao número dito em voz alta a pessoa tem que apanhar todas as cartas da mesa. O jogo acaba quando todas as cartas estiverem na mesa. Ganha quem for o primeiro a ficar sem cartas na mão.	Interação interpessoal. Estimulação cognitiva, da atenção, memória e motricidade fina. Estimulação do interesse e da curiosidade.
Jogo do Dominó	Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).	Estimulação da motricidade fina.

## Dia 7 de junho

*Tabela 29- Atividades do dia 7 de junho.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Leitura de histórias	Nesta atividade encoraja-se as utentes a lerem uma história ao grupo. Como alternativa, a história pode ser lida pelo monitor da atividade.	Estimulação cognitiva, da atenção e motricidade fina. Estimulação do interesse e da curiosidade.
Manicure	Nesta atividade a monitora pintava as unhas das utentes a seu pedido.	Interação pessoal. Relaxamento.

## Dia 8 de junho

*Tabela 30- Atividades do dia 8 de junho.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo do Dominó	Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).	Estimulação da atenção, da memória, da visão e da motricidade fina. Estimulação cognitiva. Promoção da interação interpessoal.
Leitura de histórias	Nesta atividade encoraja-se as utentes a lerem uma história ao grupo. Como alternativa, a história pode ser lida pelo monitor da atividade.	

## Dia 9 de junho (unidade 5 sala 5)

*Tabela 31- Atividades do dia 9 de junho.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo da bola	Nesta atividade as utentes estão sentadas em cadeiras em círculo e a bola é passada entre a estagiária e as utentes 5 vezes, tendo as utentes que contar em voz alta. Após as 5 vezes passa a outra utente.	Estimulação cognitiva, da memória e da atenção. Promoção da interação interpessoal. Desenvolver a motricidade fina.
Leitura de histórias	Nesta atividade encoraja-se as utentes a lerem uma história ao grupo. Como alternativa, a história pode ser lida pelo monitor da atividade.	
Jogo “Quem sabe, sabe”	Nesta atividade um cartão é selecionado de forma aleatória e lido em voz alta. As utentes têm que terminar a frase ou responder à questão colocada (por exemplo: “Que fazem seis pardais em cima do telhado?” ou “Tantas vezes o cântaro vai à fonte...”).	

### Dia 11 de junho

Tabela 32- Atividades do dia 11 de junho.

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo do Dominó	Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).	Estimulação da atenção, da memória, da visão e da motricidade fina. Estimulação cognitiva. Promoção da interação interpessoal.

### Dia 12 de junho

Tabela 33- Atividades do dia 12 de junho.

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo do Dominó	Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).	Estimulação da atenção, da memória, da visão e da motricidade fina. Estimulação cognitiva. Promoção da interação interpessoal.

### Dia 13 de junho

Tabela 34- Atividades do dia 13 de junho.

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo do Dominó	Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).	Estimulação da atenção, da memória, da visão e da motricidade fina. Estimulação cognitiva. Promoção da interação interpessoal.
Leitura de histórias	Nesta atividade encoraja-se as utentes a lerem uma história ao grupo. Como alternativa, a história pode ser lida pelo monitor da atividade.	

## Dia 14 de junho

Tabela 35- Atividades do dia 14 de junho.

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo do Dominó	Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).	Estimulação da atenção, da memória, da visão e da motricidade fina. Estimulação cognitiva. Promover interação interpessoal. Localização espaço-temporal. Orientação. Estimulação do sentido de família.
Leitura de histórias	Nesta atividade encoraja-se as utentes a lerem uma história ao grupo. Como alternativa, a história pode ser lida pelo monitor da atividade.	
Atividade do programa Grão-a-Grão <i>Token Economy</i>	Perguntas sobre a infância das utentes eram colocadas de forma aleatória as utentes. Eram colocadas questões sobre os sabores, perfumes que recordavam, assim como sobre as festas populares da sua localidade de origem e sobre as coisas que lhes causava mais saudade em relação à sua infância.	

## Dia 15 de junho

Tabela 36- Atividades do dia 15 de junho.

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Programa ReaCog	Diversas imagens de figuras publicas e da atualidade eram projetadas para as utentes identificarem.	Estimulação da atenção, da memória, da visão e da motricidade fina. Estimulação cognitiva. Promoção da interação interpessoal. Localização espaço-temporal. Orientação.
Jogo do Dominó	Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).	
Leitura de histórias	Nesta atividade encoraja-se as utentes a lerem uma história ao grupo. Como alternativa, a história pode ser lida pelo monitor da atividade.	

### Dia 16 de junho (unidade 5 sala 5)

*Tabela 37- Atividades do dia 16 de junho.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Leitura de histórias	Nesta atividade encoraja-se as utentes a lerem uma história ao grupo. Como alternativa, a história pode ser lida pelo monitor da atividade.	Estimulação da atenção, da memória, da visão e da motricidade fina. Estimulação cognitiva. Promoção da interação interpessoal. Localização espaço-temporal. Orientação.
Programa ReaCog	Diversas imagens de figuras publicas e da atualidade eram projetadas para as utentes identificarem.	
Jogo do Dominó	Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).	

### Dia 18 de junho

*Tabela 38- Atividades do dia 18 de junho.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo do Dominó	Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).	Estimulação da atenção, da memória, da visão e da motricidade fina. Estimulação cognitiva. Promoção da interação interpessoal.
Leitura de histórias	Nesta atividade encoraja-se as utentes a lerem uma história ao grupo. Como alternativa, a história pode ser lida pelo monitor da atividade.	

### Dia 19 de junho

*Tabela 39- Atividades do dia 19 de junho.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo do Dominó	Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).	Estimulação da atenção, da memória, da visão e da motricidade fina. Estimulação cognitiva. Promoção da interação interpessoal. Relaxamento.
<i>Snoezelen</i>	Nesta atividade as utentes são deitadas num colchão de água onde observam projeções de imagens sobre a natureza, o clima, as estações do ano, entre outras. Em simultâneo são tocados sons relaxantes.	
Manicure	Nesta atividade a monitora pintava as unhas das utentes a seu pedido.	

### Dia 20 de junho

*Tabela 40- Atividades do dia 20 de junho.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo do Dominó	Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).	Estimulação da atenção, da memória, da visão e da motricidade fina. Estimulação cognitiva. Promoção da interação interpessoal. Relaxamento.
<i>Snoezelen</i>	Nesta atividade as utentes são deitadas num colchão de água onde observam projeções de imagens sobre a natureza, o clima, as estações do ano, entre outras. Em simultâneo são tocados sons relaxantes.	
Manicure	Nesta atividade a monitora pintava as unhas das utentes a seu pedido.	

## Dia 21 de junho

*Tabela 41- Atividades do dia 21 de junho.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo do Dominó	Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).	Estimulação da atenção, da memória, da visão e da motricidade fina. Estimulação da motricidade grossa. Estimulação cognitiva. Promoção da interação interpessoal. Relaxamento.
<i>Snoezelen</i>	Nesta atividade as utentes são deitadas num colchão de água onde observam projeções de imagens sobre a natureza, o clima, as estações do ano, entre outras. Em simultâneo são tocados sons relaxantes.	
Manicure	Nesta atividade a monitora pintava as unhas das utentes a seu pedido.	
Passeio pelos jardins da instituição	Nesta atividade as utentes eram levadas a passear pelos jardins da instituição onde eram incentivadas a manter conversa com a monitora ou com as colegas.	

## Dia 25 de junho

*Tabela 42- Atividades do dia 25 de junho.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo do Dominó	Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).	Estimulação da atenção, da memória, da visão e da motricidade fina. Estimulação cognitiva. Promoção da interação interpessoal. Relaxamento.
Manicure	Nesta atividade a monitora pintava as unhas das utentes a seu pedido.	

### Dia 26 de junho

*Tabela 43- Atividades do dia 26 de junho.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo do Dominó	Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).	Estimulação da atenção, da memória, da visão e da motricidade fina. Estimulação cognitiva, do interesse e da curiosidade.
Leitura de poemas	Nesta atividade são lidos poemas para as utentes. As utentes eram também encorajadas a declamar poemas como a “Balada da Neve” de Augusto Gil e “A Borboleta” de Lopes Vieira.	

### Dia 27 de junho

*Tabela 44- Atividades do dia 27 de junho.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo do Dominó	Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).	Estimulação da atenção, da memória, da visão e da motricidade fina. Estimulação cognitiva, do interesse e da curiosidade. Estimulação da motricidade grossa. Promoção da interação interpessoal. Relaxamento.
Dança	Nesta atividade as músicas eram tocadas por uma utente no acordeão.	
Leitura de histórias	Nesta atividade encoraja-se as utentes a lerem uma história ao grupo. Como alternativa, a história pode ser lida pelo monitor da atividade.	



## Dia 28 de junho

*Tabela 45- Atividades do dia 28 de junho.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Leitura de poemas	Nesta atividade são lidos poemas para as utentes. As utentes eram também encorajadas a declamar poemas como a “Balada da Neve” de Augusto Gil e “A Borboleta” de Lopes Vieira.	Estimulação da atenção, da memória, da visão e da motricidade fina. Estimulação cognitiva, do interesse e da curiosidade. Promoção da interação interpessoal. Relaxamento.
Jogo do Dominó	Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).	
Manicure	Nesta atividade a monitora pintava as unhas das utentes a seu pedido.	

## Dia 29 de junho

*Tabela 46-Atividades do dia 29 de junho.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo do Dominó	Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).	Estimulação da atenção, da memória, da visão e da motricidade fina. Estimulação cognitiva, do interesse e da curiosidade. Promoção da interação interpessoal. Relaxamento.
Leitura de poemas	Nesta atividade são lidos poemas para as utentes. As utentes eram também encorajadas a declamar poemas como a “Balada da Neve” de Augusto Gil e “A Borboleta” de Lopes Vieira.	
Manicure	Nesta atividade a monitora pintava as unhas das utentes a seu pedido.	

### Dia 2 de julho

*Tabela 47- Atividades do dia 2 de julho.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo do Dominó	Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).	Estimulação da atenção, da memória, da visão e da motricidade fina. Estimulação cognitiva, do interesse e da curiosidade. Promoção da interação interpessoal.

### Dia 3 de julho

*Tabela 48- Atividades do dia 3 de julho.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo da bola	Nesta atividade as utentes estão sentadas em cadeiras em círculo e a bola é passada entre a estagiária e as utentes 5 vezes, tendo as utentes que contar em voz alta. Após as 5 vezes passa a outra utente.	Estimulação da atenção, da memória, da visão e da motricidade fina. Estimulação cognitiva, do interesse e da curiosidade. Promoção da interação interpessoal.
Leitura de histórias	Nesta atividade encoraja-se as utentes a lerem uma história ao grupo. Como alternativa, a história pode ser lida pelo monitor da atividade.	
Jogo “Quem sabe, sabe”	Nesta atividade um cartão é selecionado de forma aleatória e lido em voz alta. As utentes têm que terminar a frase ou responder à questão colocada (por exemplo: “Que fazem seis pardais em cima do telhado?” ou “Tantas vezes o cântaro vai à fonte...”).	

### Dia 4 de julho

*Tabela 49- Atividades do dia 4 de julho.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo do Dominó	Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).	Estimulação da atenção, da memória, da visão e da motricidade fina. Estimulação cognitiva, do interesse e da curiosidade. Promoção da interação interpessoal. Estimulação da motricidade grossa.
Passeio pelos jardins da instituição	Nesta atividade as utentes eram levadas a passear pelos jardins da instituição onde eram incentivadas a manter conversa com a monitora ou com as colegas.	

### Dia 5 de julho

*Tabela 50- Atividades do dia 5 de julho*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo do Dominó	Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).	Estimulação da atenção, da memória, da visão e da motricidade fina. Estimulação cognitiva, do interesse e da curiosidade. Promoção da interação interpessoal e da interação grupal/social. Estimulação da motricidade grossa e orientação. Relaxamento
Manicure	Nesta atividade a monitora pintava as unhas das utentes a seu pedido.	
Festa da escola	A festa da escola destinava-se a festejar o final das aulas e do ano letivo. Durante festa eram propostos às utentes diferentes jogos ou atividades. Entre estes encontram-se o canto e o jogo do Sr. Barqueiro. Durante a festa da escola houve também um lanche organizado pelas animadoras. Estas atividades encontram-se descritas em mais detalhe no Capítulo III.	

## Dia 6 de julho

*Tabela 51- Atividades do dia 6 de julho.*

ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS
Jogo do Dominó	Nesta atividade cada jogador deve tentar encaixar uma das suas peças nas extremidades do jogo na mesa. Quando o jogador não consiga encaixar nenhuma peça, passará a vez. O jogo termina quando todas as peças estiverem encaixadas ou já não houver mais jogadas possíveis (Dominoes, 2018).	Estimulação da atenção, da memória, da visão e da motricidade fina. Estimulação cognitiva, do interesse e da curiosidade. Promoção da interação interpessoal.
Passeio pelos jardins da instituição	Nesta atividade as utentes eram levadas a passear pelos jardins da instituição onde eram incentivadas a manter conversa com a monitora ou com as colegas.	Estimulação da motricidade grossa.