

MESTRADO EM CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
EDUCAÇÃO ESPECIAL

**O Lúdico como Vivência Promotora de Sucesso em
Processos de Aprendizagem:**

Crianças com Défices Cognitivos

ANEXOS

Dissertação apresentada à Escola Superior de Educação de Paula
Frassinetti para obtenção do grau de Mestre em Ciências da Educação
Especialização em Educação Especial

Candidata: Paula Raquel de Sousa Maciel

Sob orientação da Professora Doutora Helena Serra

Porto

Outubro de 2011

ÍNDICE

Anexo 1 – Entrevista Semi-Estruturada para os Professores

Anexo 2 – Entrevista Semi-Estruturada para os Psicólogos

Anexo 3 – Desenho do Plano de Intervenção Lúdica

Anexo 4 – Registos de Observação

Anexo 5 – Horário Semanal do Aluno em Estudo

ANEXO 1

Entrevista Semi-Estruturada para os Professores

Tema: O Lúdico como vivência promotora de Sucesso em Processos de Aprendizagem

Amostra: Professores do Ensino Básico

Professores Especializados em Educação Especial

Objectivo:

Perceber a opinião dos professores sobre a abordagem lúdica na aprendizagem de crianças com deficiência mental.

Questões de Investigação:

- O que pensam os professores sobre o lúdico na educação?
 - O que pensam os professores sobre o lúdico na educação em crianças com deficiência mental?
 - Como é que vêem a participação da ludicidade na educação?
 - Que expectativas têm sobre o seu uso no ensino a crianças com deficiência mental?
-

Professora A

- **Qual é a sua idade?**

Tenho 24 anos.

- **Qual é a sua formação académica?**

Licenciatura em Professores do 1.º Ciclo do Ensino Básico, variante de Educação Visual e Tecnológica.

- **Quantos anos de serviço tem?**

Tenho um ano lectivo de serviço.

- Que cargos já desempenhou?

Professora de artes.

- Qual é o seu actual cargo?

Professora de artes em crianças com necessidades educativas especiais e crianças com problemas comportamentais graves.

- Na sua formação inicial adquiriu conhecimentos sobre Deficiência Mental e sobre o Lúdico na Aprendizagem?

Sim, durante um semestre da minha licenciatura, havia uma cadeira que fazia parte do curso que se chamava Necessidades Educativas Especiais.

- Realizou alguma formação específica neste âmbito?

Não.

- O que significa para si uma aprendizagem baseada numa abordagem lúdica?

Significa captar a atenção do aluno de uma forma informal e mais interessante para ele.

- Consegue identificar vantagens da prática educativa lúdica, nos alunos com Deficiência Mental?

Por vezes é um meio facilitador no que respeita a captar a atenção do aluno, é uma prática potencialmente mais facilitadora no que respeita à interacção entre professor-aluno e vice-versa.

- Consegue nomear vantagens, para os professores, com a prática educativa lúdica?

Facilita o trabalho de interacção pedagógica uma vez que os intervenientes ao jogarem estão mais próximos. Outra vantagem é poder conhecer outras dimensões nos alunos.

- Para si, quais as principais diferenças entre uma aprendizagem tradicional e uma aprendizagem tendo por base a filosofia de “aprender brincando”?

Enquanto nas actividades mais lúdicas o aluno vai aprendendo com as ocorrências, no ensino tradicional o conhecimento é mais descontextualizado, obrigando o aluno à memorização do conhecimento transmitido pelo professor.

- Qual delas considera ter maior credibilidade para o processo ensino-aprendizagem, em crianças com deficiência mental?

Considero que nestas crianças a abordagem lúdica pode trazer vantagens ao trabalho pedagógico a realizar com o aluno.

- Acha que a comunidade escolar está preparada para assumir estas práticas educativas?

A maioria delas não.

- Considera fundamental o material didático/lúdico nas escolas?

Sim, sem dúvida.

- Vê a ludicidade como uma forma de aquisição de conteúdos?

Vejo como uma forma de abordagem de conteúdos para ser complementada por outro tipo de trabalhos pedagógicos.

- As práticas lúdicas terão outras vantagens para o desenvolvimento global da criança? Quais?

Sim, por exemplo, a interiorização de regras, memorização de palavras novas e outros conteúdos disciplinares.

- Que recursos didático-lúdicos estão disponíveis na sua escola?

Puzzles, jogos com blocos lógicos, jogos informáticos, bolas, arcos, diversificados brinquedos, jogos de mesa.

- Costuma utilizar recursos tecnológicos nas suas aulas? Quais?

Sim, utilizo os computadores, fazendo actividades com música, jogos educativos e recorro á internet.

- Costuma recorrer à internet nas suas aulas?

Sim, frequentemente.

- Utiliza jogos e materiais educativos e lúdicos na sua sala de aula?

Sim, frequentemente.

- Utiliza na sua prática lectiva materiais do quotidiano? Quais?

Sim, utilizo. Uma vez que estou a leccionar no âmbito das artes utilizo frequentemente vários tipos de papéis, tecidos, garrafas, tampas, madeiras, arame, esfregões, sacos de plástico, serapilheira, rolhas, pacotes de leite, pedras, jornais.

- Como é que as crianças respondem à sua utilização?

Revelam gosto pelo trabalho que executam, uma vez que são materiais pouco usuais na componente lectiva. Costumo explorar bem esses materiais através de um diálogo antes de qualquer tarefa.

- Tem evidenciado melhorias na aprendizagem dos seus alunos?

Verifico melhorias sobretudo na motricidade, empenho, motivação nas actividades e na relação entre pares.

- Esta postura lúdica auxilia-o no processo de ensino-aprendizagem?

Sim, sem dúvida.

- Considera os jogos ferramentas educativas facilitadoras na aprendizagem dos alunos com deficiência mental?

Se me parece importante na aprendizagem de crianças normais ainda mais o é em alunos com necessidades educativas especiais.

- Qual o contributo da ludicidade como vivência promotora do processo de ensino-aprendizagem?

É um facilitador na aquisição de conteúdos para os alunos, facilita também as relações sociais e o desenvolvimento de uma forma geral da criança.

- Qual a sua opinião acerca do lúdico na aprendizagem de crianças com deficiência mental?

Não sendo a única abordagem é, no entanto, uma forma importante de trabalhar pedagogicamente com crianças com esta problemática.

- Que expectativas tem sobre a abordagem lúdica no ensino em crianças com deficiência mental?

A principal vantagem é a socialização com os colegas e professores e depois a interiorização de regras e a cooperação com os outros.

- Considera estas práticas lúdicas importantes para o desenvolvimento integral da criança deficiente mental?

Sim.

- Considera os jogos e os materiais lúdicos ferramentas significativas para a inserção, na comunidade, do jovem com deficiência mental?

Sim, algumas actividades como por exemplo “faz-de-conta” (colocar uma mesa para as refeições, higiene diária, varrer o chão) são um excelente ponto de partida para a aquisição de algumas competências da vida adulta.

Professora B

- Qual é a sua idade?

A minha idade é de 33 anos.

- Qual é a sua formação académica?

Licenciatura em Professores do 1.º e 2.º Ciclo do Ensino Básico, variante de matemática e Ciências.

- Quantos anos de serviço tem?

Tenho onze anos de serviço.

- Que cargos já desempenhou?

Professora titular de turma e professora de Matemática e Ciências numa instituição educativa de ensino especial. Trabalhei com jovens, sobretudo, com problemas de comportamento e agressividade.

- Qual é o seu actual cargo?

Professora titular de turma e professora de apoio numa instituição educativa em ensino especial.

- Na sua formação inicial adquiriu conhecimentos sobre Deficiência Mental e sobre o Lúdico na Aprendizagem?

Sim, mas pouco. Apenas tinha uma cadeira sobre ensino especial, que teve duração de um semestre.

- Realizou alguma formação específica neste âmbito?

Sim, uma pequena formação.

- O que significa para si uma aprendizagem baseada numa abordagem lúdica?

É uma aprendizagem que permite motivar as crianças superando algumas das suas dificuldades. O jogo lúdico é fundamental no crescimento da criança.

- Consegue identificar vantagens da prática educativa lúdica, nos alunos com Deficiência Mental?

Ensinar e aprender de forma prazedora e eficaz é a principal vantagem. Tem também outras vantagens como o desenvolvimento físico, cognitivo e social, sendo a ultima fundamental no ensino de crianças com deficiência mental pois funciona como uma simulação para a vida adulta.

- Consegue nomear vantagens, para os professores, com a prática educativa lúdica?

Sobretudo aulas mais dinâmicas, alunos mais participativos e mais motivados.

- Para si, quais as principais diferenças entre uma aprendizagem tradicional e uma aprendizagem tendo por base a filosofia de “aprender brincando”?

Penso que uma aprendizagem tendo por base a filosofia de “aprender brincando” necessita de um professor facilitador do conhecimento. Um professor onde a sua acção tem de ser directa com o aluno. Na aprendizagem tradicional o professor limita-se a transmitir e a sistematizar os seus conhecimentos. Os jogos e os materiais lúdicos parecem ser instrumentos de descoberta e exploração essenciais para a aprendizagem dos alunos.

- Qual delas considera ter maior credibilidade para o processo ensino-aprendizagem, em crianças com deficiência mental?

Considero ter maior credibilidade no processo de ensino-aprendizagem a filosofia tendo por base o lúdico. Estas crianças necessitam de meios muito concretos para entenderem conteúdos. Brincar aprendendo parece-me uma abordagem interessante nos alunos com deficiência mental.

- Acha que a comunidade escolar está preparada para assumir estas práticas educativas?

Também as escolas têm que ser ensinadas. Penso que sim, se forem educadas e ensinadas a aceitar e a assumir essas práticas.

- Considera fundamental o material didáctico/lúdico nas escolas?

Sim, a actividade lúdica que também inclui material didáctico pode ser utilizado com fins educacionais, dependendo do contexto em que seja inserida, revelando-se fundamental para a aprendizagem dos alunos e para o seu desenvolvimento.

- Vê a ludicidade como uma forma de aquisição de conteúdos?

Acho que é no brincar que a criança expressa a sua liberdade de criação e desenvolve a imaginação. O lúdico pode promover a descoberta e a construção de saberes.

- As práticas lúdicas terão outras vantagens para o desenvolvimento global da criança?

Quais?

As práticas lúdicas são actividades de grande relevância no processo de ensino-aprendizagem, pois permitem desenvolver as áreas cognitivas, afectivas, sociais e motoras de forma dinâmica e prazedora para o aluno.

- Que recursos didáctico-lúdicos estão disponíveis na sua escola?

Estão disponíveis alguns softwares educativos, jogos tradicionais, puzzles, jogos de construção, livros exploratórios, jogos de encaixe, jogos tradicionais, jogos de mesa, etc.

- Costuma utilizar recursos tecnológicos nas suas aulas? Quais?

Sim, o computador.

- Costuma recorrer à internet nas suas aulas?

Às vezes, em actividades de pesquisa.

- Utiliza jogos e materiais educativos e lúdicos na sua sala de aula?

Sim, e muitos deles, feitos por mim.

- Que tipo de materiais educativos constrói?

Puzzles e dominós com sílabas e palavras, jogos de correspondência entre palavras e imagens, jogos de perguntas e quando a criança erra é penalizada com uma tarefa, como por exemplo, cantar uma música, resolver uma situação problemática, contar até 10...

- Utiliza na sua prática lectiva materiais do quotidiano? Quais?

Sim. Rolhas, embalagens plásticas, caricas, pauzinhos de gelado... muitas coisas que levo lá de casa e acho que podem ser úteis na aprendizagem dos meus alunos.

- Como é que as crianças respondem à sua utilização?

De uma forma muito positiva, ficando por vezes admiradas da forma como um objecto ou material que conhecem serve para eles aprenderem conteúdos novos. É bom ver a curiosidade das crianças.

- Tem evidenciado melhorias na aprendizagem dos seus alunos?

Sim, em todos os níveis.

-Que níveis?

Na vontade de aprender, na diversão em descobrir, na relação entre colegas da turma, na participação da família em algumas actividades académicas, entre outros...

- Esta postura lúdica auxilia-o no processo de ensino-aprendizagem?

Sim, bastante.

- Considera os jogos ferramentas educativas facilitadoras na aprendizagem dos alunos com deficiência mental?

Sim, sem dúvida.

- Qual o contributo da ludicidade como vivência promotora do processo de ensino-aprendizagem?

O aluno participa activamente na sua aprendizagem.

- Qual a sua opinião acerca do lúdico na aprendizagem de crianças com deficiência mental?

Nas crianças com deficiência mental é fundamental um processo de ensino-aprendizagem baseado no lúdico pelo acesso mais directo ao conhecimento. Ao brincar aprende-se. É importante o papel do professor para dirigir esses momentos de aprendizagem.

- Que expectativas tem sobre a abordagem lúdica no ensino em crianças com deficiência mental?

É uma boa prática a ser implementada, sobretudo, em crianças com necessidades educativas especiais.

- Considera estas práticas lúdicas importantes para o desenvolvimento integral da criança deficiente mental?

Sim.

- Considera os jogos e os materiais lúdicos ferramentas significativas para a inserção, na comunidade, do jovem com deficiência mental?

Sim.

Professora C

- Qual é a sua idade?

27 anos.

- Qual é a sua formação académica?

Licenciada em Desporto e Educação Física, opção de Reabilitação e Reeducação. Mestre em Actividade Física Adaptada.

- Quantos anos de serviço tem?

Trezentos e doze dias de serviço.

- Que cargos já desempenhou?

Professora de Educação Física e Professora de Natação.

- Qual é o seu actual cargo?

Professora de Educação Física e Professora de Natação.

- Na sua formação inicial adquiriu conhecimentos sobre Deficiência Mental e sobre o Lúdico na Aprendizagem?

Sim, ao longo da minha formação académica e, também, pesquisa e auto-aprendizagem.

- Realizou alguma formação específica neste âmbito?

Na licenciatura segui a opção de reabilitação e reeducação onde abordei várias problemáticas, nomeadamente, a deficiência mental. No mestrado optei pela opção de actividade física adaptada onde também aprendi um pouco mais sobre essa problemática.

- O que significa para si uma aprendizagem baseada numa abordagem lúdica?

Significa propor actividades que sejam atractivas para as crianças, utilizando materiais que capturem a atenção dos alunos e apresentar as actividades de forma jogada.

- Consegue identificar vantagens da prática educativa lúdica, nos alunos com Deficiência Mental?

Esta prática é importante porque vai captar a atenção das crianças e vai fazer com que estas estejam mais empenhadas nas actividades e que gostem mais de participar e realizar este tipo de actividades.

- Consegue nomear vantagens, para os professores, com a prática educativa lúdica?

Transmissão da informação e conteúdos aos alunos de uma forma mais fácil e atractiva, comportamentos mais apropriados e menos desviantes por parte dos alunos e um ambiente de ensino mais motivador para as crianças.

- Para si, quais as principais diferenças entre uma aprendizagem tradicional e uma aprendizagem tendo por base a filosofia de “aprender brincando”?

O ambiente de ensino na abordagem “aprender brincando” proporciona uma participação mais activa no processo de ensino-aprendizagem por parte do aluno e vai captar mais a sua atenção.

- Qual delas considera ter maior credibilidade para o processo ensino-aprendizagem, em crianças com deficiência mental?

A aprendizagem “aprender brincando”.

- Acha que a comunidade escolar está preparada para assumir estas práticas educativas?

Penso que de uma forma geral não, pois a cultura portuguesa ainda se baseia muito no processo tradicional, e os pais e a comunidade ainda não estão sensibilizados e alertados para o “aprender brincando”. No entanto, penso que cada vez mais os professores procuram formação mais especializada indo ao encontro desta abordagem mais lúdica.

- Considera fundamental o material didático/lúdico nas escolas?

Sim, pois vai captar a atenção dos alunos, o que vai levar a que as crianças demonstrem um maior interesse e gosto nas actividades propostas e, conseqüentemente, maior empenho e maior sucesso.

- Vê a ludicidade como uma forma de aquisição de conteúdos?

Sim, uma vez que a transmissão dos conteúdos também pode ser feita de forma lúdica.

- As práticas lúdicas terão outras vantagens para o desenvolvimento global da criança? Quais?

Além do desenvolvimento cognitivo, também há um desenvolvimento social, psicológico, físico e bem-estar das crianças.

- Que recursos didático-lúdicos estão disponíveis na sua escola?

Há sempre bastante material desportivo nas escolas e algum material didático.

- Costuma utilizar recursos tecnológicos nas suas aulas? Quais?

Não.

- Costuma recorrer à internet nas suas aulas?

Não.

- Utiliza jogos e materiais educativos e lúdicos na sua sala de aula?

Sim, frequentemente recorro a jogos lúdicos.

- Utiliza na sua prática lectiva materiais do quotidiano? Quais?

Não.

- Porque não utiliza?

Como lecciono aulas de natação e educação física utilizo o material desportivo apropriado.

- Utiliza jogos e materiais educativos e lúdicos na sua sala de aula?

Sim, frequentemente recorro a jogos lúdicos.

- Como é que as crianças respondem à utilização dos jogos desportivos?

Manifestam interesse e empenho nas actividades e nas aulas seguintes solicitam-me para jogar novamente.

- Tem evidenciado melhorias na aprendizagem dos seus alunos?

Verifico melhorias sobretudo na motricidade e na cooperação e relação com os outros. Por vezes, é difícil manter as crianças em competitividade saudável, pela necessidade que têm em serem os vencedores. Mas o recurso frequente a jogos nas aulas veio beneficiar esses aspectos e “treiná-los” a jogarem saudavelmente e a participarem saudavelmente nas actividades.

- Esta postura lúdica auxilia-o no processo de ensino-aprendizagem?

Sim, auxilia os alunos no saber estar em grupo e no respeito pelos outros, o que é favorável para as minhas práticas lectivas.

- Considera os jogos ferramentas educativas facilitadoras na aprendizagem dos alunos com deficiência mental?

Sim, fundamentais para crianças com o desenvolvimento motor tão comprometido.

- Qual o contributo da ludicidade como vivência promotora do processo de ensino-aprendizagem?

Actividades e aulas mais motivadas e atractivas, participação mais activa e maior atenção dos alunos.

- Qual a sua opinião acerca do lúdico na aprendizagem de crianças com deficiência mental?

É uma abordagem positiva e com vantagens para esta população, pois vai manter os alunos mais interessados e com mais vontade de aprender. A transmissão dos conteúdos a crianças com deficiência mental de forma lúdica, talvez seja uma forma mais facilitadora para a compreensão de conteúdos por parte destas crianças.

- Que expectativas tem sobre a abordagem lúdica no ensino em crianças com deficiência mental?

Expectativas de uma aprendizagem mais rica, multidimensional, motivadora e interessante para as crianças.

- Considera estas práticas lúdicas importantes para o desenvolvimento integral da criança deficiente mental?

Sim, uma vez que este tipo de ensino possibilita uma participação mais activa das crianças, desenvolvendo desta forma as capacidades cognitivas, psicológicas, sociais e físicas.

- Considera os jogos e os materiais lúdicos ferramentas significativas para a inserção, na comunidade, do jovem com deficiência mental?

Sim, pois vai estimular as capacidades sociais o que vai facilitar a sua inserção na comunidade.

ANEXO 2

Entrevista Semi-Estruturada para Psicólogos

Tema: O Lúdico como vivência promotora de Sucesso em Processos de Aprendizagem

Amostra: Psicólogos

Objectivo:

Perceber a opinião dos psicólogos sobre a abordagem lúdica na aprendizagem e no desenvolvimento integral de crianças com deficiência mental.

Questões de Investigação:

- Uma abordagem lúdica pode favorecer a educação das crianças?
 - O lúdico potencia o desenvolvimento das crianças com deficiência mental?
 - Os materiais lúdicos, os jogos e as brincadeiras podem ser ferramentas educativas eficazes no processo de ensino-aprendizagem de alunos com deficiência Mental?
-

Psicóloga 1

- **Qual é a sua idade?**

31 anos.

- **Qual é a sua formação académica?**

Licenciatura em Psicologia Clínica.

- **Quantos anos de serviço tem?**

Tenho seis anos de serviço.

- **Que cargos já desempenhou?**

Psicóloga Clínica e formadora.

- Qual é o seu actual cargo?

Psicóloga Clínica numa instituição privada de crianças e jovens com necessidades educativas especiais.

- Na sua formação inicial adquiriu conhecimentos sobre Deficiência Mental e sobre o Lúdico na Aprendizagem?

Sim, durante a minha formação académica tive diversas disciplinas como Psicologia do Desenvolvimento e Psicopatologia, que tinham como objectivo dar conhecimento sobre a Deficiência Mental e o lúdico na aprendizagem

- Realizou alguma formação específica neste âmbito?

O meu estágio escolar foi efectuado na área da Pedopsiquiatria e a minha Pós-Graduação tinha como grande tema a Psicologia do Desenvolvimento da criança e do adolescente. Efectuei neste âmbito também um curso de Psicodrama.

- O que significa para si uma aprendizagem baseada numa abordagem lúdica?

Significa aprender de uma forma dinâmica, imaginativa, criativa, construtiva e, sobretudo, mais significativa para a criança e jovem.

- Consegue identificar vantagens da prática educativa lúdica, nos alunos com Deficiência Mental?

Sim. Crianças mais felizes a aprender e a descobrir, tornando-se alunos mais curiosos pelo mundo que os rodeia. Aprendizagens sólidas e eficazes, mais significativas para alunos com esta patologia.

- Consegue nomear vantagens, para os professores, com a prática educativa lúdica?

Acho que a principal vantagem é observar crianças felizes no contexto educativo. No entanto, penso que é uma prática pedagógica mais trabalhosa para os professores em todos os níveis.

- Para si, quais as principais diferenças entre uma aprendizagem tradicional e uma aprendizagem tendo por base a filosofia de “aprender brincando”?

Na aprendizagem tendo por base a ludicidade é mais motivadora, dinâmica e onde alunos e professores participam na construção do saber, ser e estar.

- Qual delas considera ter maior credibilidade para o processo ensino-aprendizagem, em crianças com deficiência mental?

Para crianças com esta problemática, penso que a aprendizagem tendo por base pressupostos lúdicos é mais indicada, favorecendo todas as áreas de desenvolvimento da criança.

- Acha que a comunidade escolar está preparada para assumir estas práticas educativas?

Acho que qualquer professor consciente pode implementar estas práticas educativas na sua sala de aula, complementando com as outras metodologias de ensino. Educar também é um acto multidimensional e cada criança é um caso único.

- Considera fundamental o material didáctico/lúdico nas escolas?

Sim, uma vez que pode favorecer o desenvolvimento geral das crianças e melhorar o processo de ensino-aprendizagem, tornando as aulas interessantes e significativas para os alunos.

- Vê a ludicidade como uma forma de aquisição de conteúdos?

Sim, pode ser utilizada como um meio motivador para a aprendizagem de conteúdos. As crianças aprendem de forma inconsciente mas sólida porque estão plenamente integradas nas brincadeiras.

- As práticas lúdicas terão outras vantagens para o desenvolvimento global da criança?

Quais?

Sim, sem dúvida, várias investigações apontam para a importância do lúdico e do brincar no desenvolvimento da criança. Imaginação, respeito pelas regras, cooperação com os outros, linguagem, raciocínio lógico são alguns dos aspectos positivos da abordagem lúdica.

- Que recursos didáctico-lúdicos estão disponíveis na sua escola?

Jogos educativos de computador, jogos de construção, puzzles, plasticinas, massas de modelar, jogos de palavras, números interactivos, jogos de precisão, jogos para o desenvolvimento da motricidade fina e grossa, jogos de encaixe, entre outros.

- Costuma utilizar recursos tecnológicos nas suas sessões de psicologia? Quais?

Sim, por vezes recorro ao computador.

- Costuma recorrer à internet nas suas sessões de psicologia?

Sim, por vezes, quando os próprios alunos me pedem informações sobre algum conteúdo, acompanho-os nas pesquisas da internet. É muito frequente com os jovens adolescentes quando me pedem conselhos e respostas sobre a sua sexualidade.

- Utiliza jogos e materiais educativos e lúdicos nas sessões?

Sim, muitas vezes como forma de me aproximar e conhecer melhor as crianças. Os jogos e as brincadeiras são estratégias excelentes para favorecer as áreas de desenvolvimento da criança.

- Utiliza nas suas sessões de psicologia materiais do quotidiano? Quais?

Por vezes recorro a utensílios de higiene para abordar a saúde do corpo e objectos de actividades da vida diária.

- Como é que as crianças respondem à sua utilização?

Respondem satisfatoriamente uma vez que se mostram motivadas.

- Considera os jogos ferramentas educativas facilitadoras na aprendizagem dos alunos com deficiência mental?

Sim. Acredito que a utilização de jogos como ferramentas educativas auxilia o trabalho dos professores na aprendizagem. Através dos jogos, as crianças aprendem a respeitar regras, os colegas e até os próprios materiais. Para além de que os jogos e as brincadeiras potenciam relações de amizade com os outros. Assim, a criança sente-se feliz e motivada pela escola, que lhe proporciona prazer.

- Qual o contributo da ludicidade como vivência promotora do processo de ensino-aprendizagem?

A ludicidade potencia o desenvolvimento nos diversos domínios da criança: linguagem, raciocínio-lógico, cooperação, respeito, socialização, imaginação, bem-estar e prazer.

- Qual a sua opinião acerca do lúdico na aprendizagem de crianças com deficiência mental?

É uma abordagem que favorece a aprendizagem das crianças com Deficiência Mental pelo carácter lúdico que possui. Os alunos aprendem através de actividades que estimulam a descoberta, o saber. Aprendem felizes.

- Que expectativas tem sobre a abordagem lúdica no ensino em crianças com deficiência mental?

Penso que se essa abordagem for bem adaptada e implementada traz benefícios na educação das crianças com Deficiência Mental.

- Considera estas práticas lúdicas importantes para o desenvolvimento integral da criança deficiente mental?

Sim, considero importantes para o desenvolvimento integral da criança com Deficiência Mental.

- Considera os jogos e os materiais lúdicos ferramentas significativas para a inserção, na comunidade, do jovem com deficiência mental?

Sim. Há recursos materiais que se forem adequadamente trabalhados poderão auxiliar a criança e o jovem num treino para a transição da vida adulta.

Psicóloga 2

- Qual é a sua idade?

28 anos.

- Qual é a sua formação académica?

Licenciatura em Aconselhamento Psicossocial e Licenciatura em Psicologia. Também fiz uma Pós-Graduação em Consulta Psicológica e Psicoterapia. Sou formadora certificada pelo IEFP.

- Quantos anos de serviço tem?

Tenho seis anos de serviço.

- Que cargos já desempenhou?

Formadora certificada pelo IEFP, Psicoterapeuta em projectos sociais e clínicas privadas.

- Qual é o seu actual cargo?

Neste momento só estou a dar formação.

- Na sua formação inicial adquiriu conhecimentos sobre Deficiência Mental e sobre o Lúdico na Aprendizagem?

Sim, nas cadeiras de Ensino Especial, Dificuldades de Aprendizagem e Psicologia Escolar durante as minhas licenciaturas. Na Pós-Graduação tive Modelo Relacional Dialógico onde evidenciava as questões do lúdico, dos jogos e das relações que estabelecemos com os outros.

- Realizou alguma formação específica neste âmbito?

Sim, workshops e seminários.

- O que significa para si uma aprendizagem baseada numa abordagem lúdica?

Uma abordagem lúdica é facilitadora de aprendizagem pois através do jogo desenvolve-se competências grupais e individuais relevantes para a vida da criança e para a vida na sociedade.

- Consegue identificar vantagens da prática educativa lúdica, nos alunos com Deficiência Mental?

Sim, através das actividades lúdicas são estimuladas as áreas cognitivas e sensitivas, logo trabalham-se aspectos como a motricidade, atenção, concentração, rapidez, força, coordenação e estimulação do pensamento.

- Consegue nomear vantagens, para os professores, com a prática educativa lúdica?

A principal vantagem é ser uma prática educativa motivadora para os alunos e se as crianças estiverem motivadas empenham-se nos trabalhos e nas actividades escolares.

- Para si, quais as principais diferenças entre uma aprendizagem tradicional e uma aprendizagem tendo por base a filosofia de “aprender brincando”?

As crianças envolvem-se com maior facilidade na aprendizagem, empenhando-se mais.

- Qual delas considera ter maior credibilidade para o processo ensino-aprendizagem, em crianças com deficiência mental?

Aprendizagem tendo por base o lúdico e direccionada para cada aluno.

- Acha que a comunidade escolar está preparada para assumir estas práticas educativas?

Infelizmente não. As actividades lúdicas e os jogos ainda não fazem parte integral do projecto educativo das escolas. No entanto, com a implementação dos computadores e meios audiovisuais nos contextos escolares já se verificam alguns progressos nas práticas educativas. Há também bons profissionais de educação que levem por sua iniciativa jogos e realizam actividades pedagógicas lúdicas com os seus alunos, reconsiderando a importância que a ludicidade tem no desenvolvimento da criança e na sua aprendizagem.

- Considera fundamental o material didáctico/lúdico nas escolas?

Sim, muito importante.

- Vê a ludicidade como uma forma de aquisição de conteúdos?

Sim, fornecem a motivação e um nível de estimulação favorável à aquisição de conteúdos e competências.

- As práticas lúdicas terão outras vantagens para o desenvolvimento global da criança? Quais?

Sim, para além dos aspectos que já mencionei, o “aprender a brincar” desenvolve nas crianças competências grupais, o respeito pelas regras e novas formas de pensar e agir.

- Que recursos didáctico-lúdicos estão disponíveis na sua escola?

Neste momento não estou a trabalhar em nenhuma escola, no entanto, já estive a dar sessões de apoio psicológico em várias escolas de Vila do Conde e apercebi-me que existia alguma variedade de recursos materiais lúdicos.

- Costuma utilizar recursos tecnológicos nas suas sessões de psicologia? Quais?

Não.

- Costuma recorrer à internet nas suas sessões de psicologia?

Não.

- Utiliza jogos e materiais educativos e lúdicos nas sessões?

Em Psicologia são utilizados jogos e alguns materiais lúdicos pois facilitam a criação de relação de confiança, permitindo a nós, técnicos, aproximar do mundo da criança. Temos por exemplo, a

Mala de Ludo que é utilizada para a criança e a Mala Mundo para adolescentes. Ambas possuem materiais lúdicos, jogos e brinquedos representativos da realidade e que são utilizados e escolhidos pela criança ou jovem nas sessões.

- Utiliza nas suas sessões de psicologia materiais do quotidiano? Quais?

Na utilização da Mala de Ludo e da Mala Mundo são utilizados brinquedos alusivos ao quotidiano pois possuem valor simbólico e representativo para a análise interpretativa.

- Como é que as crianças respondem à sua utilização?

As crianças e jovens adolescentes aderem facilmente a este tipo de intervenção pois inconscientemente sentem que fazemos parte do seu mundo e é uma forma lúdica e interessante que lhe proporciona prazer.

- Considera os jogos ferramentas educativas facilitadoras na aprendizagem dos alunos com deficiência mental?

Sim, na aprendizagem e no seu desenvolvimento. Através dessas actividades lúdicas podemos observar melhorias no comportamento, mudança de atitudes, pensamento, maneira de falar, verificar os níveis de motivação, de iniciativa própria e auto-confiança.

- Qual o contributo da ludicidade como vivência promotora do processo de ensino-aprendizagem?

O lúdico permite com que a criança se desenvolva fisicamente e intelectualmente, para além de promover outros aspectos que já referi.

- Qual a sua opinião acerca do lúdico na aprendizagem de crianças com deficiência mental?

Estas crianças apresentam comprometimento em diferentes níveis e áreas dependendo da severidade da sua problemática. É fundamental trabalhar aspectos como a motivação, mostrando que as tarefas a desempenhar são importantes e divertidas. No entanto, é também essencial estabelecer regras e limites que a criança deve respeitar, pois só assim irá aprender a ganhar e a perder. O jogo parece-me um treino fundamental para lidar com a frustração.

- Que expectativas tem sobre a abordagem lúdica no ensino em crianças com deficiência mental?

É uma abordagem importante na educação dessas crianças para a vida na sociedade.

- Considera estas práticas lúdicas importantes para o desenvolvimento integral da criança deficiente mental?

Sim, as práticas lúdicas oferecem oportunidades a nível de grupo, para além de ter efeitos positivos no processo de aprendizagem, estimular o desenvolvimento de habilidades básicas e a aquisição de novos conhecimentos.

- Considera os jogos e os materiais lúdicos ferramentas significativas para a inserção, na comunidade, do jovem com deficiência mental?

Sim, através dos jogos e do brincar podemos estabelecer uma relação entre situações de pensamento (a fantasia) e situações reais. Estas actividades para além de favorecerem a inserção na comunidade contribuem para o processo de socialização da criança.

ANEXO 3

Desenho do Plano de Intervenção Lúdica

Domínios e Subdomínios	Objectivos Gerais	Actividades Lúdicas
Autonomia	<p>Pretende-se que o aluno desenvolva este domínio e subdomínios, a fim de maximizar a sua independência pessoal, realizando tarefas essenciais para o seu bem-estar na sua vida diária, não dependendo de outros indivíduos.</p>	<p>As actividades lúdicas a realizar, para potenciar o domínio da autonomia, serão diversificadas, recorrendo a inúmeras estratégias (individual, pares, pequenos grupos e em grande grupo) e a diversos recursos materiais (jogos de mesa, puzzles, jogos de exterior, computador, materiais de Expressão Plástica, utensílios do quotidiano, receitas, imagens reais, máquina fotográfica, etc.).</p> <p>De seguida, enunciamos algumas actividades pensadas para desenvolver o primeiro domínio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Janela de Outono” - “O Vestuário dos Ursinhos” - “Pequeno-almoço no IKEA” - “A Ana e o Ivo” - “As Estações do Ano” - “O Cozinheiro de um restaurante” - “Painel do Inverno” - “Pequenos Cozinheiros” - “Puzzle – Os Bombeiros” - “Segurança Rodoviária” - “Puzzle – O Corpo Humano”
Alimentação		
Higiene		
Vestuário		
Saúde		
Segurança		
Desenvolvimento da Linguagem	<p>É fundamental comunicar para exprimir aos outros os nossos sentimentos, desejos, vontades, aflições, etc. Assim, comunicar é essencial para a vida. Espera-se que com as diversas actividades lúdicas propostas a criança seja capaz de desenvolver este domínio, expressando-se melhor. A oralidade e a escrita são então dois subdomínios fulcrais a desenvolver com o aluno ao longo deste ano lectivo.</p>	<p>Para desenvolver este domínio, consideramos importante o recurso a actividades que se apoiem numa panóplia de materiais lúdicos (jogos de palavras, plasticina, revistas, jornais, computador, puzzles, jogos didácticos de mesa, softwares educativos, letras em esponja, tintas, livros infantis, etc.), bem como várias estratégias de ensino (individual, pares, pequenos grupos e em grande grupo).</p> <p>Apresentamos, posteriormente, algumas actividades previstas a realizar com a criança em estudo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Legos Letras” - “Frutos do Outono” - “Puzzles – Alfa Beta” - “As Estações do Ano” - “Elaboração de uma pequena história e a sua dramatização com fantoches” - “O Desejo da Sara” - “Recorte e Colagem Livre” - “Puzzle Auto-Correctivo – As Sílabas” - “Os Meios de Transporte” - “Uma tesoura Organizada - Construção de uma História de Parede”
Expressão Oral		
Expressão Escrita		
Números e Tempo	<p>A Educação Matemática é fundamental para o dia-a-dia de cada indivíduo. Potenciar este domínio é uma forma da</p>	<p>Consideramos pertinente desenvolver actividades lúdicas que possibilitem maximizar este domínio que se torna fundamental para o desenvolvimento da criança com deficiência mental. Para tal, pensamos recorrer a diversos materiais lúdicos já existentes (jogos, computador, blocos lógicos, sólidos geométricos, puzzles,</p>
Números		

Operações	criança estar melhor preparada para enfrentar os obstáculos que a vida possui. Parece-nos essencial que o aluno em estudo reconheça os números e a importância que manifestam na vida quotidiana. É igualmente importante, que a criança realize operações simples de adição e subtração, identifique características semelhantes às figuras e sólidos geométricos em objectos do dia-a-dia, conheça e aplique conceitos temporais, de grandezas e medidas úteis para a vida futura.	softwares educativos, etc), objectos da sala de aula e elementos da Natureza recolhidos nas saídas exteriores. As estratégias de ensino dependem dos jogos que serão realizados. Os exemplos de actividades que pensamos seleccionar para este esboço de plano de intervenção lúdica são as que enumeramos de seguida: - “Figuras Geométricas” utilizando o software educativo “No País dos Números” – Porto Editora - “Puzzle dos Números” - “A Merceria” - “Bloco Lógico - Figuras Geométricas” - “Puzzles – Alfa Beta Digital” - “Os Picos” - “Mobile de Natal” - “Sequências de Números no Computador” - “Cartas com Números” - “Que Horas são?”
Forma e Espaço		
Grandezas e Medidas		
Tempo		
Desenvolvimento Físico	O desenvolvimento físico é um domínio fundamental para a criança com deficiência mental, pelas características que esta problemática evidencia. Para além disso, o desenvolvimento físico potencia também o desenvolvimento cognitivo e social, além do bem-estar que proporciona a cada um.	Para potenciar o domínio do desenvolvimento físico recorremos a actividades de motricidade fina e grossa, apelando a um vasto leque de materiais (objectos do quotidiano, elementos da Natureza, materiais próprios das expressões artísticas, jogos de encaixe, jogos musicais, jogos minuciosos, etc.). O recurso ao computador também é fundamental neste domínio, uma vez que a sua utilização exige uma determinada postura e controlo corporal. As actividades de Educação e Expressão Plástica, Dramática, Musical e Motora enquadram-se neste domínio, uma vez que todas possibilitam o desenvolvimento sensorial e motor da criança. As actividades que enumeramos são alguns exemplos traçados neste plano e cujas estratégias de actividades serão múltiplas (individual, pares, pequenos grupos e em grande grupo): - “Painel do Dia das Bruxas” - “Pequenos Cozinheiros” - “A Árvore” - “O Sol” - “Á procura da bruxa perdida” - “Os Picos” - “Pontilhismo” - “Elaboração de uma pequena história e a sua dramatização com fantoches” - “Mobile de Natal” - “A Música dos Magustos”
Desenvolvimento Sensorial e Motor		
Personalidade	A personalidade é um conjunto de características psicológicas que nos definem como indivíduo. Algumas delas são influenciadas pelos contextos onde estamos inseridos. Uma vez que a nossa personalidade determina a nossa forma de pensar e agir, consideramos um domínio importante de	Todas as actividades lúdicas a realizar possuem mais do que um objectivo principal. Neste sentido, acreditamos que todas as actividades que serão desenvolvidas, ao longo deste ano lectivo, permitirão também desenvolver o domínio da personalidade, da responsabilidade e da socialização da criança em investigação. Por essa razão, consideramos todas as actividades lúdicas fundamentais para potenciar estes domínios, passíveis de serem implementadas no momento de acção educativa, de acordo com as características e necessidades da criança. Os recursos materiais e as estratégias alteram segundo as actividades lúdicas a realizar.
Iniciativa, Perseverança e Tempos Livres		

	desenvolver com o aluno deficiente mental.	
Responsabilidade	A responsabilidade é um domínio importante que qualquer criança necessita de desenvolver. Ter responsabilidade é manifestar interesse e preocupação por determinados fenómenos. Ser responsável é ser consciente dos actos praticados.	
Pessoal		
Social		
Socialização	O domínio da socialização é imprescindível para qualquer indivíduo. Socializar com o outro é interiorizar normas e valores de uma sociedade, é respeitar e seguir os modelos de comportamento da comunidade onde se está inserido. O domínio da socialização é determinante para a integração social. Socializar é respeitar o outro e saber viver com as diferenças individuais.	
Cooperação		
Interacção e Participação em Grupo		
Maturidade Social		
Actividade Vocacional e Pré-Profissional	Este domínio manifesta importância no desenvolvimento da criança, uma vez que prepara-a e incentiva-a para uma vertente profissional. Potencia os hábitos de trabalho e a produtividade do aluno, verifica também as suas áreas fortes e motivações.	As actividades a serem implementadas no âmbito deste domínio dizem respeito às actividades lúdicas mais funcionais, como a tecelagem, a cerâmica, a culinária, a jardinagem, a mecânica, etc. Estas actividades são importantes na medida em que preparam os alunos, segundo as suas preferências e interesses, para um determinado estágio profissional e carreira profissional. Todo este processo de preparação da criança, nas diversas actividades, envolve fases importantes para o seu desenvolvimento integral. Após a caracterização global da criança em estudo podemos verificar que as actividades vocacionais e pré-profissionais direccionam-se para a cerâmica, tecelagem e culinária. Estas actividades são realizadas em pequenos grupos ou individualmente por forma a apoiar e a acompanhar todo o processo. Os materiais são os mais apropriados e específicos às tarefas a efectuar e variam consoante os objectivos.
Hábitos de Trabalho e Produtividade		
Actividade Económica	A actividade económica faz parte de qualquer indivíduo de uma determinada comunidade. Saber comprar, planear dinheiro, manusear dinheiro e realizar recados são tarefas com	Neste domínio evidenciamos a importância da implementação de actividades lúdicas que possibilitem à criança explorar e aprender a actividade económica de forma divertida. Existem vários materiais (embalagens dos produtos, dinheiro, brinquedos que reproduzem alimentos e produtos de supermercados, computador, programas educativos, jogos, etc.) que apoiam e podem ser utilizados para o desenvolvimento deste domínio. As estratégias a utilizar nestas actividades lúdico-pedagógicas dependem dos jogos a realizar (individual, pares, pequenos
Manuseamento e Planeamento de Dinheiro		

Compras	que nos deparamos no dia-a-dia e que são fundamentais para o seu bom funcionamento e para o nosso bem-estar.	grupos e em grande grupo). Algumas actividades já programadas e que pretendemos realizar são enumeradas de seguida:
Recados	Desta forma e pela importância que apresenta, consideramos essencial desenvolver com a criança em estudo actividades que permitam explorar este domínio.	<ul style="list-style-type: none"> - "A mercearia" - "Cinema" - "Pequenos Cozinheiros" - "Pequeno-almoço no IKEA"

ANEXO 4

Registos de Observação

TABELA 1

Jogo/Actividade Lúdica:

“O Outono em Plasticina”

Objectivos Gerais:

- Identificar as estações do ano
- Identificar os estados do tempo
- Conhecer as características do Outono
- Moldar a plasticina
- Desenvolver a imaginação e a criatividade

Data:

1 de Outubro de 2009

Duração:

40 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado		x		Desmotivado		x	
Interessado		x		Desinteressado		x	
Atento		x		Desatento		x	
Cumpre regras		x		Não cumpre regras		x	
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável		x		Instável		x	

Autónomo			x	Pouco autónomo	x		
Organizado			x	Desorganizado	x		
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri		x		Não sorri		x	
Satisfeito		x		Não satisfeito		x	
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros			x	Não interage com os outros	x		
Compreende os objectivos da tarefa		x		Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa		x	
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa			x	Demonstra dificuldades na tarefa	x		

Participação:

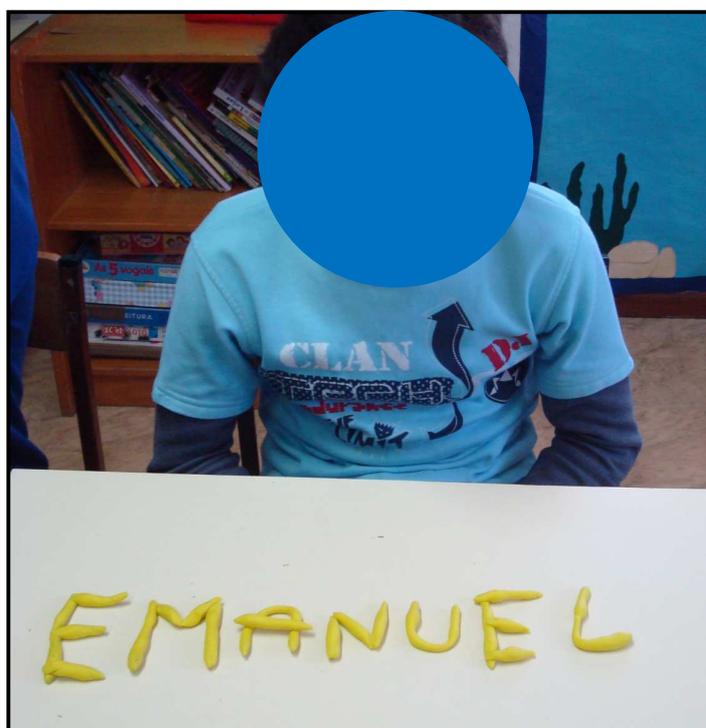


TABELA 2

Jogo/Actividade Lúdica:

“Janela de Outono”

Objectivos Gerais:

- Identificar as estações do ano
- Identificar os estados do tempo
- Conhecer as características do Outono
- Identificar a cor das folhas no Outono
- Saber recortar os pedacinhos de cartolina nas folhas de Outono
- Saber colar os pedaços de cartolina nos limites propostos
- Estimular a atenção e concentração
- Desenvolver a imaginação e a criatividade

Data:

2 de Outubro de 2009

Duração:

60 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado		x		Desmotivado		x	
Interessado		x		Desinteressado		x	
Atento			x	Desatento	x		
Cumpre regras		x		Não cumpre regras		x	
Comunica			x	Não comunica	x		
Não é agressivo		x		É agressivo		x	
Estável		x		Instável		x	
Autónomo			x	Pouco autónomo	x		
Organizado			x	Desorganizado	x		

Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri		x		Não sorri		x	
Satisfeito		x		Não satisfeito		x	
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros			x	Não interage com os outros	x		
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:



TABELA 3

Jogo/Actividade Lúdica:

“Menino Outono”

Objectivos Gerais:

- Identificar as estações do ano
- Identificar os estados do tempo
- Relacionar as estações do ano com os estados de tempo característicos
- Desenhar completando o menino Outono
- Decorar com diversificados materiais (tecidos, lãs, cartolinas, botões, lápis, marcadores e outros acessórios)
- Colar os diversos materiais utilizados
- Desenvolver a imaginação e a criatividade

Data:

6 de Outubro de 2009

Duração:

45 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado		x		Desmotivado		x	
Interessado		x		Desinteressado		x	
Atento		x		Desatento		x	
Cumpre regras		x		Não cumpre regras		x	
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo		x		É agressivo		x	
Estável		x		Instável		x	
Autónomo			x	Pouco autónomo	x		

Organizado			x	Desorganizado	x		
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri		x		Não sorri		x	
Satisfeito		x		Não satisfeito		x	
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros			x	Não interage com os outros	x		
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:



TABELA 4

Jogo/Actividade Lúdica:

“O Vestuário dos Ursinhos”

Objectivos Gerais:

- Identificar as estações do ano
- Reconhecer os estados do tempo
- Relacionar as estações do ano com os estados de tempo característicos
- Relacionar as estações do ano com as suas características (vestuário, paisagens, festas comemorativas)
- Conhecer o vestuário e acessórios adequados a cada estação do ano
- Desenvolver os sentimentos e as emoções

Data:

8 de Outubro de 2009

Duração:

30 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado		x		Desmotivado		x	
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento		x		Desatento		x	
Cumprir regras		x		Não cumprir regras		x	
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		

Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito		x		Não satisfeito		x	
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros			x	Não interage com os outros	x		
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:



TABELA 5

Jogo/Actividade Lúdica:

“Legos Letras”

Objectivos Gerais:

- Identificar letras
- Construir palavras simples
- Construir o seu nome próprio
- Respeitar as regras do jogo
- Desenvolver o gosto pelo desafio
- Alargar o vocabulário
- Estimular a atenção e a concentração
- Desenvolver a motricidade fina na colação das peças

Data:

9 de Outubro de 2009

Duração:

40 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento		x		Desatento		x	
Cumprir regras		x		Não cumprir regras		x	
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável		x		Instável		x	
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado			x	Desorganizado	x		

Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa				Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa		x	
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:

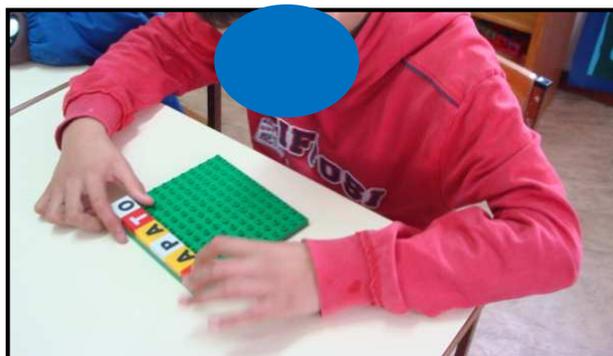
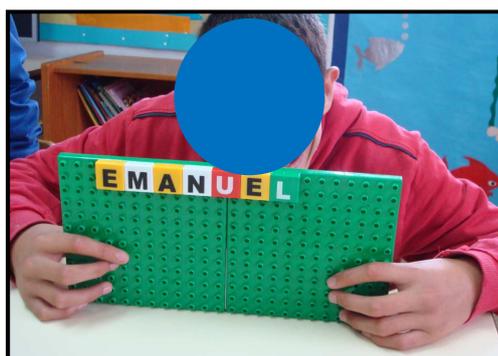


TABELA 6

Jogo/Actividade Lúdica:

“Figuras Geométricas” utilizando o software educativo “No País dos Números” – Porto Editora

Objectivos Gerais:

- Identificar as figuras geométricas
- Identificar os números
- Identificar as cores
- Realizar contagens
- Colorir imagens
- Respeitar o que é pedido em cada jogo
- Contacto e utilização do computador
- Aprender a utilizar o rato do computador
- Saber ligar e desligar o computador
- Conhecer alguns ícones básicos para aceder a programas
- Ter capacidade de utilizar o teclado
- Utilizar o computador como ferramenta de comunicação e aprendizagem
- Sentir prazer ao jogar

Data:

12 de Outubro de 2009

Duração:

45 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x

Cumprir regras		X		Não cumprir regras		x	
Comunica		X		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado			x	Desorganizado	x		
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa		x		Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa		x	
Pensa		X		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		X		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:



TABELA 7

Jogo/Actividade Lúdica:

“Puzzle dos Números”

Objectivos Gerais:

- Identificar os números
- Realizar contagens
- Ordenar as peças
- Respeitar as regras do jogo

Data:

12 de Outubro de 2009

Duração:

35 minutos

FREQUENCIA				FREQUENCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento		x		Desatento		x	
Cumpre regras		x		Não cumpre regras		x	
Comunica			x	Não comunica	x		
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável		x		Instável		x	
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri		x		Não sorri		x	
Satisfeito		x		Não satisfeito		x	
Participa correctamente na		x		Participa incorrectamente na		x	

realização da actividade				realização da actividade			
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:



TABELA 8

Jogo/Actividade Lúdica:

“Pequeno-Almoço no IKEA”

Objectivos Gerais:

- Desenvolver autonomia nas actividades da vida diária
- Desenvolver autonomia nas actividades exteriores
- Desenvolver hábitos de alimentação saudável
- Identificar os momentos de refeição e as suas características
- Conviver com pares e adultos
- Desenvolver autonomia pessoal e social
- Respeitar as regras
- Saber interagir no momento do pagamento
- Conhecer as moedas

Data:

13 de Outubro de 2009

Duração:

Manhã

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x

Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:



TABELA 9

Jogo/Actividade Lúdica:

“A Ana e o Ivo”

Objectivos Gerais:

- Identificar o corpo humano
- Identificar as diferenças entre menino e menina
- Reconhecer os seus gostos e preferências
- Reconhecer os gostos e preferências dos outros
- Dialogar em grupo sobre o respeito pelos outros
- Respeitar a vez para falar
- Conhecer o vestuário
- Relacionar as estações do ano com os estados de tempo característicos
- Decorar com diversificados materiais (tecidos, lãs, cartolinas, botões, lápis, marcadores e outros acessórios)
- Desenvolver a imaginação e a criatividade
- Desenvolver a destreza manual

Data:

13 de Outubro de 2009

Duração:

Tarde

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado		x		Desmotivado		x	
Interessado		x		Desinteressado		x	
Atento		x		Desatento		x	
Cumpre regras		x		Não cumpre regras		x	

Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável		x		Instável		x	
Autónomo			x	Pouco autónomo	x		
Organizado			x	Desorganizado	x		
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito		x		Não satisfeito		x	
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros			x	Não interage com os outros	x		
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:



TABELA 10

Jogo/Actividade Lúdica:

“Frutos do Outono”

Objectivos Gerais:

- Identificar o Outono como estação do ano
- Identificar os frutos do Outono
- Identificar as Vindimas e a sua importância
- Decorar um fruto do Outono – uva – com os materiais fornecidos pelo professor
- Rasgar o papel
- Formar pequenas bolinhas de papel
- Colar e decorar o fruto
- Desenvolver a criatividade
- Desenvolver a destreza manual

Data:

14 de Outubro de 2009

Duração:

50 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado		x		Desmotivado		x	
Interessado		x		Desinteressado		x	
Atento		x		Desatento		x	
Cumprir regras		x		Não cumprir regras		x	
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável		x		Instável		x	
Autónomo			x	Pouco autónomo	x		

Organizado			x	Desorganizado	x		
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito		x		Não satisfeito		x	
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros			x	Não interage com os outros	x		
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:

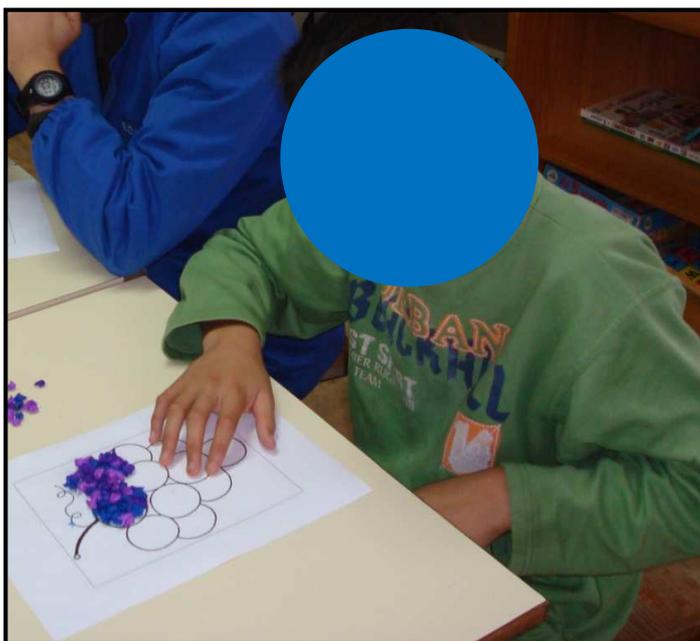


TABELA 11

Jogo/Actividade Lúdica:

“Paisagem do Outono”

Objectivos Gerais:

- Diálogo com os colegas sobre a paisagem apresentada
- Identificar a estação do ano representada na imagem e as suas especificidades
- Identificar o estado do tempo
- Relacionar as estações do ano com os estados de tempo característicos
- Pintar ao seu gosto
- Saber escolher uma cor
- Pintar respeitando os contornos da imagem
- Desenvolver a motricidade fina

Data:

14 de Outubro de 2009

Duração:

50 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado		x		Desmotivado		x	
Interessado		x		Desinteressado		x	
Atento		x		Desatento		x	
Cumprir regras		x		Não cumprir regras		x	
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável		x		Instável		x	
Autónomo			x	Pouco autónomo	x		
Organizado			x	Desorganizado	x		

Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito		x		Não satisfeito		x	
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros			x	Não interage com os outros	x		
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:



TABELA 12

Jogo/Actividade Lúdica:

“O cozinheiro de um restaurante”

Objectivos Gerais:

- Identificar e desenvolver hábitos de higiene e segurança
- Reflectir sobre os hábitos de alimentação
- Conhecer os ingredientes
- Conhecer os utensílios de cozinha
- Desenvolver a imaginação e a criatividade
- Comunicar com os pares
- Relacionar-se com os pares
- Brincar livremente

Data:

15 de Outubro de 2009

Duração:

Tarde

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprir regras		x		Não cumprir regras		x	
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	

Organizado			x	Desorganizado	x		
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito		x		Não satisfeito		x	
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros			x	Não interage com os outros	x		
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:



TABELA 13

Jogo/Actividade Lúdica:

“Pequenos Cozinheiros - Salada de Fruta com Iogurte”

Objectivos Gerais:

- Identificar e desenvolver hábitos de higiene e segurança na cozinha
- Reflectir e desenvolver hábitos de alimentação saudável
- Identificar e saber preparar uma refeição saudável
- Conhecer os frutos
- Conhecer os utensílios de cozinha a utilizar para realizar a salada de fruta
- Descascar com a mão os frutos (banana e laranja)
- Partir os frutos aos pedaços
- Comemorar o dia da alimentação
- Desenvolver a autonomia pessoal

Data:

16 de Outubro de 2009

Duração:

Manhã

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	X			Desinteressado			X
Atento	X			Desatento			X
Cumprir regras		X		Não cumprir regras		X	
Comunica		X		Não comunica		X	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável		X		Instável		X	
Autónomo		X		Pouco autónomo		X	

Organizado		X		Desorganizado		X	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito		x		Não satisfeito		x	
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Utiliza os utensílios de culinária de forma adequada		x		Não utiliza os utensílios de culinária de forma adequada		X	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			X
Não apresenta dificuldades na tarefa		X		Demonstra dificuldades na tarefa		x	
Distingue os diversos ingredientes		x		Não distingue os diversos ingredientes		x	
Evidencia cuidados de higiene na realização da actividade de culinária			x	Não evidencia cuidados de higiene na realização da actividade de culinária	x		

Participação:



TABELA 14

Jogo/Actividade Lúdica:

“Dia da Alimentação”

Objectivos Gerais:

- Reflectir e desenvolver hábitos de alimentação saudável
- Identificar os alimentos saudáveis e os alimentos não saudáveis
- Reconhecer os cuidados que se deve ter para uma alimentação saudável
- Identificar em revistas e folhetos de publicidade vários alimentos
- Saber seleccionar os alimentos saudáveis
- Recortar e colar
- Identificar os perigos da utilização da tesoura
- Usar a tesoura adequadamente
- Comemorar o dia da alimentação

Data:

16 de Outubro de 2009

Duração:

50 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento		x		Desatento		x	
Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x

Autónomo			x	Pouco autónomo	x		
Organizado			x	Desorganizado	x		
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:



TABELA 15

Jogo/Actividade Lúdica:

“Digitinta – Liberdade de Expressão”

Objectivos Gerais:

- Conhecer a técnica da digitinta
- Utilizar tintas guache
- Seleccionar as cores (uma escura e outra clara por forma a haver contraste)
- Expressar-se livremente
- Desenhar e pintar ao seu gosto sem limites de contornos
- Desenvolver a imaginação e a criatividade
- Estimular a atenção e a concentração
- Limpar adequadamente o local onde trabalhou
- Desenvolver a destreza manual
- Estimular o gosto pela pintura

Data:

19 de Outubro de 2009

Duração:

Tarde

FREQUÊNCIA			FREQUENCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprer regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x

Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação:

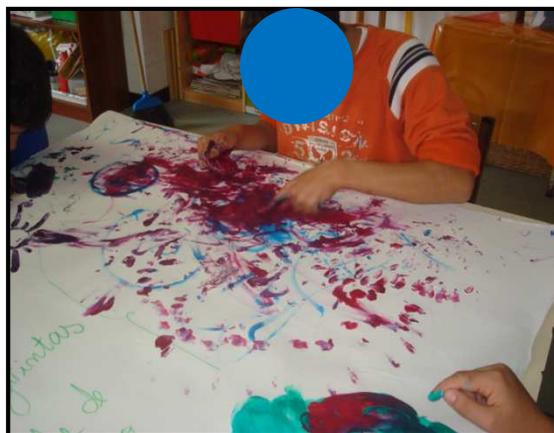
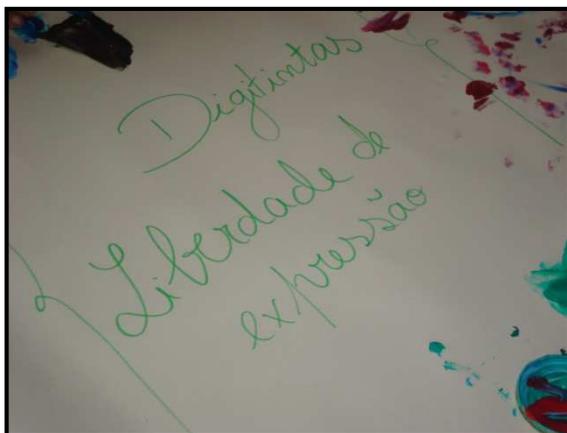


TABELA 16

Jogo/Actividade Lúdica:

“Puzzles – Alfa Beta”

Objectivos Gerais:

- Construir os puzzles
- Ordenar as peças
- Identificar letras do abecedário
- Formar palavras
- Associar a palavra à imagem
- Respeitar as regras do jogo
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

19 de Outubro de 2009

Duração:

45 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			X
Interessado	X			Desinteressado			X
Atento	X			Desatento			x
Cumpre regras		x		Não cumpre regras		x	
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			X
Organizado		X		Desorganizado		x	

Solicita ajuda			X	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação:



TABELA 17

Jogo/Actividade Lúdica:

“A Mercearia”

Objectivos Gerais:

- Saber pedir ajuda a um funcionário
- Compreender o processo da compra e venda
- Saber receber o troco
- Identificar o preço num produto
- Desenvolver a imaginação e a criatividade
- Conhecer a moeda em vigor

Data:

21 de Outubro de 2009

Duração:

50 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	

Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	X			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:



TABELA 18

Jogo/Actividade Lúdica:

“Bloco Lógico - Figuras Geométricas”

Objectivos Gerais:

- Identificar as figuras geométricas
- Reconhecer as figuras geométricas em diferentes posições
- Agrupar segundo critério (tamanho e cor)
- Realizar combinações com as figuras geométricas
- Desenvolver a criatividade e a imaginação

Data:

21 de Outubro de 2009

Duração:

Tarde

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			
Atento		x		Desatento		x	
Cumprer regras		x		Não cumprir regras		x	
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável		x	x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado			x	Desorganizado	x		
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri		x		Não sorri		x	

Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros			x	Não interage com os outros	x		
Compreende os objectivos da tarefa		x		Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa		x	
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:

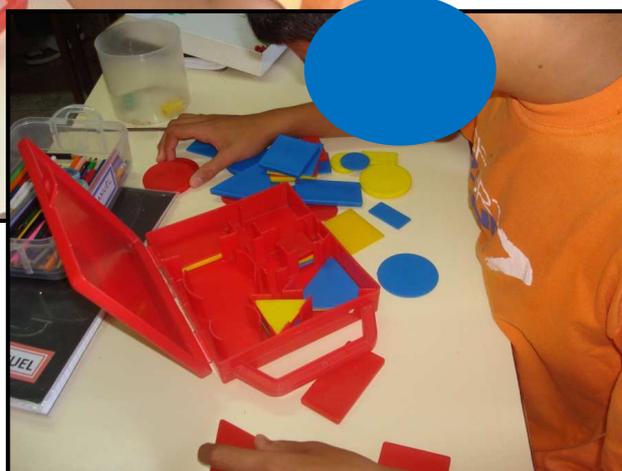


TABELA 19

Jogo/Actividade Lúdica:

“Puzzles – Alfa Beta Digital”

Objectivos Gerais:

- Construir os puzzles
- Ordenar as peças
- Formar as palavras
- Identificar as letras do abecedário
- Associar a palavra à imagem
- Colorir imagens
- Respeitar o que é pedido em cada jogo
- Contacto e utilização do computador
- Aprender a utilizar o rato do computador
- Saber ligar e desligar o computador
- Conhecer alguns ícones básicos para aceder a programas
- Ter capacidade de utilizar o teclado
- Utilizar o computador como ferramenta de comunicação e aprendizagem
- Sentir prazer ao jogar
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

21 de Outubro de 2009

Duração:

45 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x

Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras		x		Não cumpre regras		x	
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação:



TABELA 20

Jogo/Actividade Lúdica:

“Pequenos Cozinheiros - Bolo de Bolacha”

Objectivos Gerais:

- Identificar e desenvolver hábitos de higiene e segurança na cozinha
- Identificar e saber preparar uma sobremesa
- Conhecer os ingredientes
- Saber respeitar os passos de uma receita
- Saber preparar a sobremesa
- Desenvolver a autonomia pessoal
- Limpar e organizar o local onde fez a actividade de culinária

Data:

23 de Outubro de 2009

Duração:

Tarde

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	X			Desmotivado			X
Interessado	X			Desinteressado			X
Atento	X			Desatento			X
Cumpre regras	X			Não cumpre regras			X
Comunica	X			Não comunica			X
Não é agressivo	X			É agressivo			X
Estável	X			Instável			X
Autónomo		X		Pouco autónomo		X	
Organizado		x		Desorganizado		X	

Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Utiliza os utensílios de culinária de forma adequada		x		Não utiliza os utensílios de culinária de forma adequada		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	
Distingue os diversos ingredientes		x		Não distingue os diversos ingredientes		x	
Evidencia cuidados de higiene na realização da actividade de culinária			x	Não evidencia cuidados de higiene na realização da actividade de culinária	x		

Participação:



TABELA 21

Jogo/Actividade Lúdica:

“Puzzle da Bruxinha”

Objectivos Gerais:

- Pintar a imagem livremente respeitando os limites
- Recortar as peças pelos limites
- Saber utilizar correctamente a tesoura
- Ordenar as peças colando-as de forma correcta
- Construir o puzzle
- Estimular a atenção e a concentração
- Estimular o gosto pela pintura

Data:

26 de Outubro de 2009

Duração:

40 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado		x		Desmotivado		x	
Interessado		x		Desinteressado		x	
Atento		x		Desatento		x	
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	

Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito		x		Não satisfeito		x	
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:

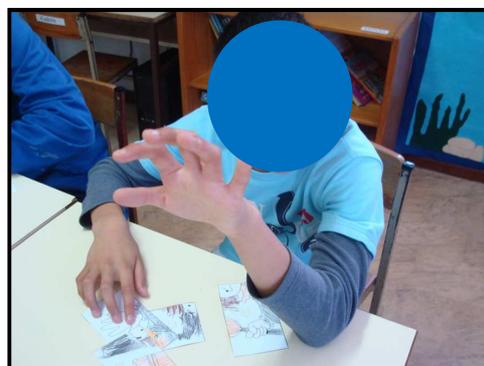
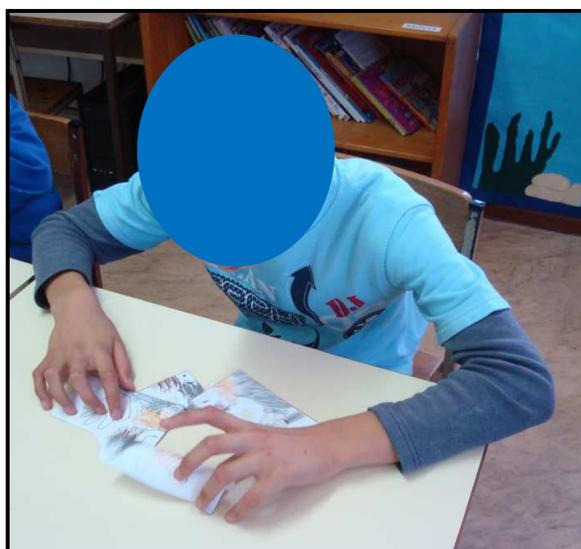


TABELA 22

Jogo/Actividade Lúdica:

“Painel do Dia das Bruxas”

Objectivos Gerais:

- Reconhecer o dia das Bruxas
- Identificar elementos dessa comemoração
- Diálogo sobre os costumes
- Construção de Bruxinhas e Fantasmilhas
- Aproveitamento e recuperação de materiais
- Desenvolver a criatividade e a imaginação
- Escolher para as suas construções os materiais mais adequados
- Recortar, colar, montar
- Cooperação com o outro
- Respeito pela opinião e trabalho dos colegas
- Desenvolver a autonomia social
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

26 de Outubro de 2009

Duração:

Tarde

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x

Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:



TABELA 23

Jogo/Actividade Lúdica:

“À Procura da Bruxa Perdida”

Objectivos Gerais:

- Reconhecer o dia das Bruxas
- Participar num jogo de desenvolvimento motor em grande grupo
- Procurar a bruxa perdida
- Respeitar as regras do jogo
- Identificar características da data comemorativa
- Saber cooperar e respeitar o outro
- Saber ouvir
- Saber aguardar pela sua vez
- Relacionar-se com o outro
- Estimular a atenção e a concentração
- Desenvolver a autonomia social

Data:

27 de Outubro de 2009

Duração:

Tarde

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x

Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:

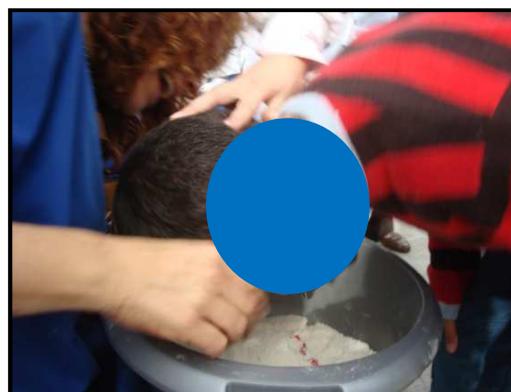


TABELA 24

Jogo/Actividade Lúdica:

“Os Esqueletos Assustadores”

Objectivos Gerais:

- Reconhecer o Dia das Bruxas
- Identificar características da data comemorativa
- Saber cooperar e respeitar o outro
- Pintar a imagem
- Recortar as peças
- Montar as peças para formar o esqueleto
- Colar de forma adequada
- Decorar com diversos materiais
- Desenvolver a destreza manual
- Estimular a atenção e concentração

Data:

28 de Outubro de 2009

Duração:

Tarde

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento		x		Desatento		x	
Cumpre regras		x		Não cumpre regras		x	
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x

Estável		x		Instável		x	
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito		x		Não satisfeito		x	
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros			x	Não interage com os outros	x		
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:



TABELA 25

Jogo/Actividade Lúdica:

“A Noite”

Objectivos Gerais:

- Reconhecer o dia das Bruxas
- Identificar características da data comemorativa
- Saber cooperar e respeitar o outro
- Passar os moldes em cartolina
- Recortar utilizando a tesoura correctamente
- Desenhar e pintar com os materiais mais adequados
- Decorar com os diversos materiais
- Colar adequadamente
- Utilizar diversos materiais disponíveis
- Desenvolver a criatividade e a imaginação
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

29 de Outubro de 2009

Duração:

Tarde

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado		x		Desmotivado		x	
Interessado		x		Desinteressado		x	
Atento		x		Desatento		x	
Cumpre regras		x		Não cumpre regras		x	

Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável		x		Instável		x	
Autónomo			x	Pouco autónomo	x		
Organizado			x	Desorganizado	x		
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito		x		Não satisfeito		x	
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros			x	Não interage com os outros	x		
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:



TABELA 26

Jogo/Actividade Lúdica:

“Pequenos Cozinheiros - Gelatina para as Partidas do Dia das Bruxas”

Objectivos Gerais:

- Reconhecer alguns costumes na noite do Dia das Bruxas
- Saber identificar os ingredientes para fazer a gelatina
- Saber respeitar as etapas para fazer a gelatina
- Saber preparar a sobremesa
- Identificar hábitos de higiene e segurança na cozinha
- Desenvolver a autonomia pessoal e social

Data:

30 de Outubro de 2009

Duração:

Manhã

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		

Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Utiliza os utensílios de culinária de forma adequada	x			Não utiliza os utensílios de culinária de forma adequada			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	
Distingue os diversos ingredientes		x		Não distingue os diversos ingredientes		x	
Evidencia cuidados de higiene na realização da actividade de culinária			x	Não evidencia cuidados de higiene na realização da actividade de culinária	x		

Participação:



TABELA 27

Jogo/Actividade Lúdica:

“As Estações do Ano”

Objectivos Gerais:

- Identificar as estações do ano
- Reconhecer os estados do tempo
- Relacionar as estações do ano com os estados de tempo característicos
- Relacionar as estações do ano com as suas características (vestuário, paisagens, festas comemorativas)
- Conhecer o vestuário e acessórios adequados a cada estação do ano
- Construir os puzzles
- Ordenar as peças
- Respeitar as regras do jogo
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

3 de Novembro de 2009

Duração:

30 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprer regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x

Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação:



TABELA 28

Jogo/Actividade Lúdica:

“Os Picos”

Objectivos Gerais:

- Criar imagens através dos exemplos
- Criar imagens livremente
- Saber ser organizado
- Desenvolver a criatividade e a imaginação
- Desenvolver o rigor e a precisão
- Desenvolver a destreza manual
- Saber utilizar a cor adequada criando os limites e formas à imagem pretendida
- Desenvolver a atenção e a concentração

Data:

5 de Novembro de 2009

Duração:

30 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprer regras		x		Não cumprir regras		x	
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x

Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:

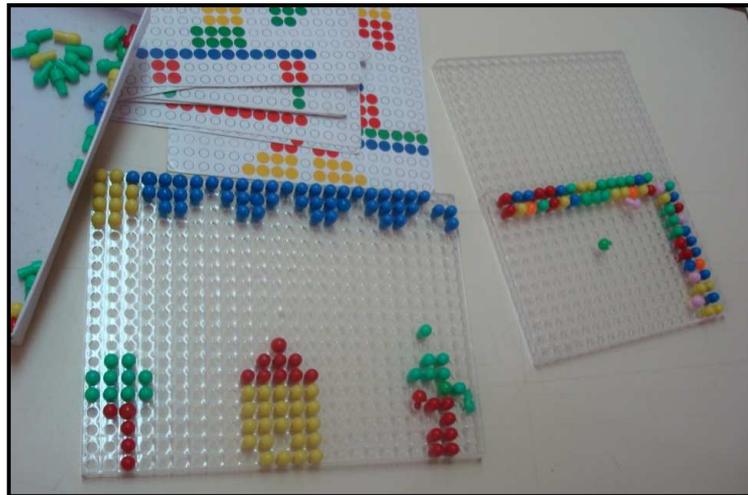


TABELA 29

Jogo/Actividade Lúdica:

“Castanholas”

Objectivos Gerais:

- Identificar a estação do ano
- Identificar os frutos do Outono
- Identificar o Dia de São Martinho
- Conhecer alguns costumes do Dia de São Martinho
- Pintar a castanha com a técnica do verniz
- Recortar e colar adequadamente
- Seleccionar os vários materiais disponíveis
- Montar a castanholas
- Construção de um painel sobre o Outono
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

9 de Novembro de 2009

Duração:

Manhã

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras		x		Não cumpre regras		x	
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x

Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:



TABELA 30

Jogo/Actividade Lúdica:

“Cesto de Castanhas”

Objectivos Gerais:

- Identificar a estação do ano
- Identificar os frutos do Outono
- Identificar o Dia de São Martinho
- Conhecer alguns costumes do Dia de São Martinho
- Recortar e colar
- Realizar bolinhas de papel para a castanha
- Cortar pedaços de cartolina para a folha
- Saber utilizar a cola branca com pincel
- Escorrer o pincel
- Pintar com pincel largo o cesto dos frutos
- Construção de um painel sobre o Outono

Data:

10 de Novembro de 2009

Duração:

Tarde

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x

Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:

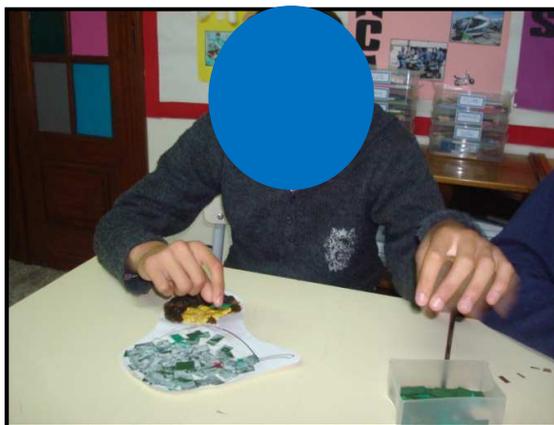


TABELA 31

Jogo/Actividade Lúdica:

“Castanhas a Assar”

Objectivos Gerais:

- Identificar a estação do ano
- Identificar os frutos do Outono
- Identificar o Dia de São Martinho
- Conhecer alguns costumes do Dia de São Martinho
- Pintar as imagens
- Recortar
- Colar com cola branca
- Saber utilizar a cola branca com pincel
- Escorrer o pincel
- Realizar combinações e montar

Data:

11 de Novembro de 2009

Duração:

Manhã

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado		x		Desmotivado		x	
Interessado		x		Desinteressado		x	
Atento		x		Desatento		x	
Cumpre regras		x		Não cumpre regras		x	
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x

Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri		x		Não sorri		x	
Satisfeito		x		Não satisfeito		x	
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação:



TABELA 32

Jogo/Actividade Lúdica:

“Canudo para guardar as castanhas”

Objectivos Gerais:

- Identificar a estação do ano
- Identificar os frutos do Outono
- Identificar o Dia de São Martinho
- Conhecer alguns costumes do Dia de São Martinho
- Utilizar folhas de revistas para fazer dois cones
- Colar
- Decorar com castanhas feitas em cartolina

Data:

11 de Novembro de 2009

Duração:

Tarde

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento		x		Desatento		x	
Cumprir regras		x		Não cumprir regras		x	
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo			x	Pouco autónomo	x		
Organizado			x	Desorganizado	x		

Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros			x	Não interage com os outros	x		
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa			x	Demonstra dificuldades na tarefa	x		

Participação:



TABELA 33

Jogo/Actividade Lúdica:

“A Música dos Magustos” – Expressão Musical

Objectivos Gerais:

- Identificar a data comemorativa
- Partilha de experiencias à comunidade escolar
- Interpretação e dramatização de uma canção sobre os costumes dos Magustos
- Convívio com os pares, professores e funcionários
- Saber estar em grande grupo
- Desenvolver a autonomia pessoal e social

Data:

12 de Novembro de 2009

Duração:

Manhã

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprer regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		

Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação:



TABELA 34

Jogo/Actividade Lúdica:

“Pontilhismo”

Objectivos Gerais:

- Estimular a atenção e a concentração
- Desenvolver a motricidade fina
- Desenhar uma imagem através de pontos e linhas
- Desenvolver a precisão e o rigor
- Conhecer diferentes dimensões do ponto
- Utilizar adequadamente canetas de filtro

Data:

17 de Novembro de 2009

Duração:

35 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpe regras		x		Não cumpre regras		x	
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		

Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros			x	Não interage com os outros	x		
Compreende os objectivos da tarefa		x		Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa		x	
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:

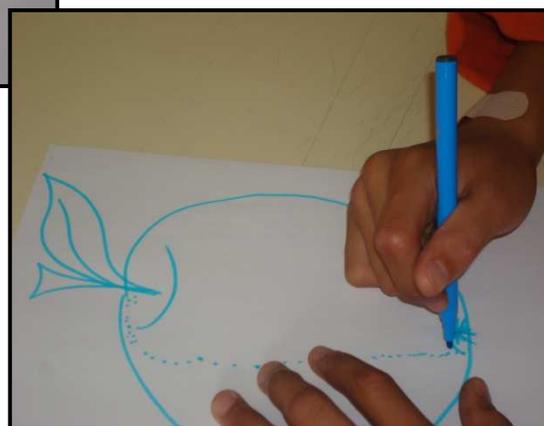
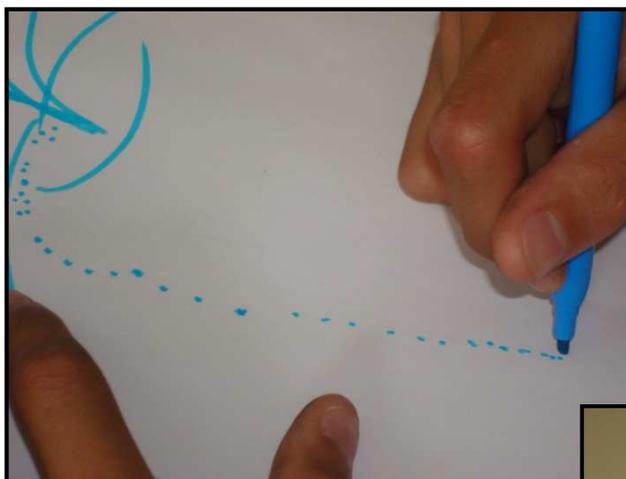


TABELA 35

Jogo/Actividade Lúdica:

“Pequenos Cozinheiros - Pãezinhos com Chouriço”

Objectivos Gerais:

- Identificar e desenvolver hábitos de higiene e segurança na cozinha
- Reflectir e desenvolver hábitos de alimentação
- Conhecer os ingredientes para fazer os pãezinhos
- Conhecer a receita
- Respeitar as etapas para fazer os pãezinhos
- Identificar os utensílios de cozinha a utilizar para realizar os pães com chouriço
- Amassar o preparado
- Colocar adequadamente o chouriço num pedaço de massa
- Ter cuidado com o forno
- Desenvolver a autonomia pessoal

Data:

20 de Novembro de 2009

Duração:

50 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x

Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros				Não interage com os outros			
Utiliza os utensílios de culinária de forma adequada		x		Não utiliza os utensílios de culinária de forma adequada		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	
Amassa correctamente		x		Não amassa correctamente		x	
Distingue os diversos ingredientes		x		Não distingue os diversos ingredientes		x	
Evidencia cuidados de higiene na realização da actividade de culinária		x		Não evidencia cuidados de higiene na realização da actividade de culinária		x	

Participação:



TABELA 36

Jogo/Actividade Lúdica:

“Puzzles Alfa-Beta”

Objectivos Gerais:

- Construir os puzzles
- Ordenar as peças
- Formar as palavras
- Identificar as letras do abecedário
- Associar a palavra à imagem
- Respeitar as regras do jogo
- Memorização de palavras
- Alargar o vocabulário
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

24 de Novembro de 2009

Duração:

35 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x

Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros			x	Não interage com os outros	x		
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação:



TABELA 37

Jogo/Actividade Lúdica:

“Visita ao Cinema - Planeta 51”

Objectivos Gerais:

- Visualização de um filme no cinema
- Desenvolver a autonomia pessoal e social
- Desenvolver a responsabilidade
- Respeitar os outros
- Relacionar-se com os outros
- Saber estar em grande grupo
- Respeitar as regras e normas numa sala de cinema

Data:

27 de Novembro de 2009

Duração:

Manhã

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	

Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação:



TABELA 38

Jogo/Actividade Lúdica:

“Elaboração de uma pequena história e a sua dramatização com fantoches”

Objectivos Gerais:

- Imaginar uma história
- Cooperar com os outros colegas
- Construir todos os elementos necessários para a concretização desta tarefa (cenário, personagens)
- Desenvolver a imaginação e a criatividade
- Desenvolver a motricidade global
- Desenvolver a espontaneidade
- Apresentar a história aos colegas da escola

Data:

30 de Novembro de 2009 a 10 de Dezembro de 2009

Duração:

Tarde

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprer regras		x		Não cumprir regras		x	
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	

Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:



TABELA 39

Jogo/Actividade Lúdica:

“Mobile de Natal”

Objectivos Gerais:

- Identificar a época do Natal
- Identificar algumas características dessa época
- Construir o sólido geométrico – cone
- Enfeitar a árvore de acordo com as suas preferências
- Recortar e colar
- Organizar as árvores de Natal com bolinhas de papel crepe coloridas e pedaços de lã
- Desenvolver a criatividade
- Desenvolver a motricidade fina
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

11 de Dezembro de 2009

Duração:

40 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x

Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação:



TABELA 40

Jogo/Actividade Lúdica:

“O Desejo da Sara”

Objectivos Gerais:

- Identificar a época do Natal
- Identificar algumas características dessa época
- Construir com a turma uma pequena história de Natal
- Conhecer a história e as suas personagens
- Ilustrar a história utilizando diferentes materiais
- Desenvolver a imaginação e a criatividade
- Estimular a atenção e a concentração
- Desenvolver a autonomia social
- Respeitar a opinião dos outros
- Saber interagir adequadamente
- Saber partilhar
- Realizar pequenas dramatizações através da história criada
- Fomentar o gosto pelo trabalho elaborado

Data:

14 e 15 de Dezembro de 2009

Duração:

45 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x

Cumpre regras		x		Não cumpre regras		x	
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:



TABELA 41

Jogo/Actividade Lúdica:

“Coroas de Natal”

Objectivos Gerais:

- Identificar a época do Natal
- Identificar algumas características dessa época
- Decalcar as próprias mãos
- Recortar e colar
- Saber utilizar a tesoura adequadamente
- Decorar as coroas com figuras geométricas
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

16 de Dezembro de 2009

Duração:

40 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprer regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	

Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação:



TABELA 42

Jogo/Actividade Lúdica:

“A Árvore de Natal com rolos de papel higiénico”

Objectivos Gerais:

- Identificar a época do Natal
- Identificar algumas características dessa época
- Utilização de materiais recicláveis
- Recolha de materiais
- Embrulhar o rolo de papel higiénico em papel de seda verde
- Recortar e colar adequadamente
- Decorar com laços vermelhos
- Cooperar com os colegas
- Saber partilhar
- Desenvolver a autonomia social
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

16 de Dezembro de 2009

Duração:

50 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x

Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:



TABELA 43

Jogo/Actividade Lúdica:

“Postal de Natal”

Objectivos Gerais:

- Identificar a época do Natal
- Identificar algumas características dessa época
- Decalque da mão em tinta branca
- Pesquisa em revistas de letras para a mensagem
- Recortar e colar adequadamente
- Combinar os elementos recortados e fornecidos pelo professor
- Decorar o postal com diversos materiais (algodão, feltro, botões, cartolinas)
- Desenvolver a destreza manual
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

17 de Dezembro de 2009

Duração:

40 minutos

INDICADORES \ FREQUÊNCIA	FREQUÊNCIA			INDICADORES \ FREQUÊNCIA	FREQUÊNCIA		
	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA		FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x

Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:



TABELA 44

Jogo/Actividade Lúdica:

“Pequenos Cozinheiros - Bolo de Natal”

Objectivos Gerais:

- Identificar a época do Natal
- Identificar algumas características dessa época
- Identificar e desenvolver hábitos de higiene e segurança na cozinha
- Reflectir e desenvolver hábitos de alimentação
- Conhecer os ingredientes para fazer o bolo
- Conhecer a receita
- Saber respeitar as etapas da receita
- Identificar os utensílios de cozinha a utilizar para fazer o bolo
- Utilizar adequadamente os utensílios de cozinha para realizar o bolo
- Desenvolver a autonomia pessoal

Data:

18 de Dezembro de 2009

Duração:

Manhã

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprir regras		x		Não cumprir regras		x	
Comunica			x	Não comunica	x		
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável		x		Instável		x	

Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado			x	Desorganizado	x		
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Utiliza os utensílios de culinária de forma adequada		x		Não utiliza os utensílios de culinária de forma adequada		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	
Distingue os diversos ingredientes		x		Não distingue os diversos ingredientes		x	
Evidencia cuidados de higiene na realização da actividade de culinária		x		Não evidencia cuidados de higiene na realização da actividade de culinária		x	

Participação:



TABELA 45

Jogo/Actividade Lúdica:

“Árvore de Natal com Tampinhas”

Objectivos Gerais:

- Identificar a época do Natal
- Identificar algumas características dessa época
- Envolver a família na recolha de tampas para a árvore de Natal
- Colar as tampas numa árvore de Natal em cartolina
- Combinar as cores das tampinhas
- Saber partilhar
- Estar envolvido numa tarefa de grupo

Data:

18 de Dezembro de 2009

Duração:

40 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x

Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Recolheu tampinhas	x			Não recolheu tampinhas			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:



TABELA 46

Jogo/Actividade Lúdica:

“Sequências de Números no Computador”

Objectivos Gerais:

- Construir os puzzles
- Ordenar as peças
- Ordenar os números
- Quantificar elementos
- Agrupar elementos segundo critérios
- Respeitar o que é pedido em cada jogo
- Contacto e utilização adequada do computador
- Respeitar o que é pedido em cada jogo
- Aprender a utilizar o rato do computador
- Saber ligar e desligar o computador
- Conhecer alguns ícones básicos para aceder a programas
- Ter capacidade de utilizar o teclado
- Utilizar o computador como ferramenta de comunicação e aprendizagem
- Sentir prazer ao jogar

Data:

5 de Janeiro de 2010

Duração:

45 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x

Atento	x			Desatento			x
Cumprer regras	x			Não cumprer regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação:



TABELA 47

Jogo/Actividade Lúdica:

“Painel do Inverno”

Objectivos Gerais:

- Identificar as estações do ano
- Reconhecer os estados do tempo
- Relacionar as estações do ano com os estados de tempo característicos
- Relacionar as estações do ano com as suas características (vestuário, paisagens, festas comemorativas)
- Conhecer o vestuário e acessórios adequados a cada estação do ano
- Criar o boneco de neve com discos de maquilhagem
- Decorar o boneco de neve recorrendo a diversificados materiais disponíveis pelo professor
- Realizar bolinhas de papel crepe para decorar o guarda-chuva
- Colar com cola branca de forma adequada
- Saber escorrer o pincel
- Respeitar o material
- Recortar e colar adequadamente
- Combinar elementos
- Desenvolver a criatividade e a imaginação
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

7 e 8 de Janeiro de 2010

Duração:

Tarde

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA

Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação:



TABELA 48

Jogo/Actividade Lúdica:

“Caracolitos”

Objectivos Gerais:

- Pintar com a técnica de verniz
- Utilizar diferentes materiais para decorar a imagem
- Combinar os diversos elementos
- Recortar e colar adequadamente
- Utilizar adequadamente a tesoura
- Respeitar o material fornecido
- Desenvolver a destreza manual
- Desenvolver a criatividade e imaginação
- Estimular a atenção e a concentração
- Organizar a sala depois de finalizada a actividade

Data:

12 de Janeiro de 2010

Duração:

40 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento		x		Desatento		x	
Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x

Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação:



TABELA 49

Jogo/Actividade Lúdica:

“Puzzle Auto-Correctivo – As Sílabas”

Objectivos Gerais:

- Compreender a divisão silábica das palavras
- Aprender a grafia das palavras
- Respeitar as regras do jogo seguindo o código de cores
- Alargar o vocabulário
- Associar a palavra à imagem
- Ordenar as peças
- Construir as palavras adequadamente
- Estimular a atenção e a concentração
- Sentir prazer em aprender

Data:

15 de Janeiro de 2010

Duração:

40 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado		x		Desmotivado		x	
Interessado		x		Desinteressado		x	
Atento		x		Desatento		x	
Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x

Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros			x	Não interage com os outros	x		
Compreende os objectivos da tarefa		x		Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa		x	
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:



TABELA 50

Jogo/Actividade Lúdica:

“Mobile em Massa de Modelar”

Objectivos Gerais:

- Aprender a modelar a pasta
- Aprender a alisar a pasta
- Aprender a utilizar os utensílios para dar forma e texturas à pasta
- Utilizar os moldes adequados
- Realizar um pequeno furo no elemento moldado para o mobile
- Conhecer as propriedades da pasta
- Pintar com as tintas adequadas
- Combinar os elementos
- Construir o mobile
- Saber respeitar as etapas da tarefa
- Saber ser organizado
- Desenvolver a destreza manual
- Estimular a atenção e a concentração
- Arrumar e limpar o local da actividade

Data:

18 de Janeiro de 2010

Duração:

Tarde

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x

Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Amassa a pasta	x			Não amassa a pasta			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação:



TABELA 51

Jogo/Actividade Lúdica:

“Pequenos Cozinheiros – Beijinhos de Chocolate”

Objectivos Gerais:

- Identificar e desenvolver Hábitos de Higiene e Segurança
- Reflectir sobre os hábitos de alimentação
- Conhecer os ingredientes
- Conhecer os utensílios de culinária
- Conhecer a receita
- Respeitar as etapas da receita
- Amassar e formar os bolinhos
- Organizar e limpar os utensílios utilizados
- Desenvolver autonomia pessoal
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

19 de Janeiro de 2010

Duração:

Manhã

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x

Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Utiliza os utensílios de culinária de forma adequada		x		Não utiliza os utensílios de culinária de forma adequada		x	
Compreende os objectivos da tarefa		x		Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa		x	
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa			
Amassa correctamente	x			Não amassa correctamente			x
Distingue os diversos ingredientes	x			Não distingue os diversos ingredientes			x
Evidencia cuidados de higiene na realização da actividade de culinária		x		Não evidencia cuidados de higiene na realização da actividade de culinária		x	

Participação:



TABELA 52

Jogo/Actividade Lúdica:

“Puzzle Auto-Correctivo - O Corpo Humano e os Cinco Sentidos”

Objectivos Gerais:

- Descobrir o seu próprio corpo
- Identificar as partes do corpo humano
- Conhecer as funções básicas das partes do corpo humano
- Conhecer as relações entre as partes do corpo humano e o todo
- Descobrir as relações existentes entre as partes do corpo e o vestuário
- Identificar os órgãos dos sentidos
- Identificar as funções dos cinco sentidos
- Relacionar conceitos com os órgãos dos cinco sentidos
- Alargar o vocabulário
- Respeitar as regras do jogo
- Ordenar as peças
- Construir o puzzle
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

21 de Janeiro de 2010

Duração:

40 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x

Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:



TABELA 53

Jogo/Actividade Lúdica:

“Germinação do Feijão”

Objectivos Gerais:

- Identificar as fases de crescimento de uma planta
- Saber ordenar as fases de crescimento da planta
- Identificar alguns elementos que constituem a planta
- Conhecer algumas funções dos elementos constituintes da planta
- Perceber os cuidados a ter com as plantas
- Alargar o vocabulário
- Desenvolver responsabilidade em cuidar da planta
- Estimular o gosto pela Natureza

Data:

22 de Janeiro de 2010

Duração:

40 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x

Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:



TABELA 54

Jogo/Actividade Lúdica:

“Recorte e Colagem Livre”

Objectivos Gerais:

- Estabelecer contacto com revistas, jornais, folhetos de publicidade
- Recortar livremente
- Saber utilizar correctamente a tesoura
- Utilizar a cola branca
- Saber escorrer o pincel
- Lavar o pincel após utilização
- Ser organizado
- Respeitar o trabalho dos outros colegas
- Partilhar imagens e material
- Desenvolvimento da autonomia pessoal e social
- Explicar as imagens seleccionadas
- Respeitar as regras do jogo
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

25 de Janeiro de 2010

Duração:

45 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x

Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação:



TABELA 55

Jogo/Actividade Lúdica:

“Jogos Tradicionais Infantis”

Objectivos Gerais:

- Desenvolver a rapidez de reflexo
- Desenvolver a execução de acções motoras básicas
- Desenvolver a flexibilidade
- Saber controlar-se espacialmente
- Desenvolver a agilidade
- Saber controlar a postura corporal
- Respeitar as regras do jogo
- Respeitar os colegas
- Cooperar com os pares
- Potenciar o desenvolvimento físico
- Favorecer o desenvolvimento cognitivo e social
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

27 de Janeiro de 2010

Duração:

Tarde

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x

Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:



TABELA 56

Jogo/Actividade Lúdica:

“Peixinho”

Objectivos Gerais:

- Estabelecer contacto com vários materiais
- Decorar a imagem com os materiais disponibilizados
- Recortar e colar adequadamente
- Saber organizar os materiais escolhidos
- Combinar os elementos
- Pintar correctamente
- Desenvolver a destreza manual
- Desenvolver a criatividade e imaginação
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

28 de Janeiro de 2010

Duração:

45 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpe regras		x		Não cumpre regras		x	
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável		x		Instável		x	

Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:



TABELA 57

Jogo/Actividade Lúdica:

“Meios de Transporte”

Objectivos Gerais:

- Dialogar sobre os meios de transporte
- Respeitar a opinião dos outros
- Distinguir diferentes tipos de transporte utilizados na comunidade
- Conhecer algumas características dos diferentes transportes
- Descrever alguns itinerários diários
- Procurar em revistas alguns meios de transporte para a concretização do cartaz colectivo
- Recortar meios de transporte
- Colar os meios de transporte recolhidos adequadamente
- Identificar o ambiente
- Contribuir para o trabalho colectivo
- Tomar a iniciativa
- Desenvolvimento da autonomia social

Data:

29 de Janeiro de 2010

Duração:

Manhã

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras		x		Não cumpre regras		x	

Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:

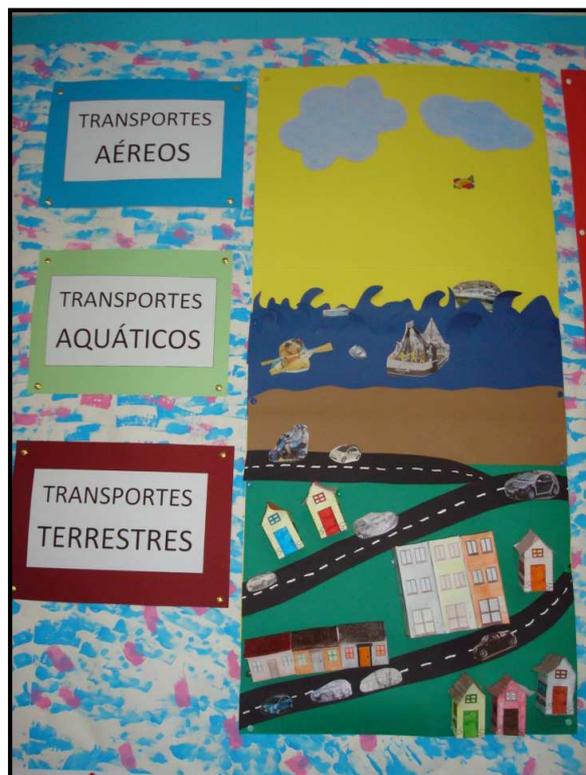


TABELA 58

Jogo/Actividade Lúdica:

“Puzzle Bombeiros”

Objectivos Gerais:

- Construir o puzzle
- Ordenar as peças
- Estimular a atenção e a concentração
- Identificar o meio de transporte
- Reconhecer a importância dos bombeiros para a comunidade
- Dialogar
- Partilhar experiências com os outros colegas
- Respeitar a opinião dos outros
- Respeitar as regras do jogo

Data:

29 de Janeiro de 2010

Duração:

45 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprir regras		x		Não cumprir regras		x	
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável		x		Instável		x	

Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito		x		Não satisfeito		x	
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:



TABELA 59

Jogo/Actividade Lúdica:

“Jogo para construir o Painel das Diferenças”

Objectivos Gerais:

- Identificar os elementos
- Identificar as diferenças
- Conhecer novas palavras
- Diálogo em grande grupo
- Respeitar os outros
- Construir o painel em conjunto
- Colar adequadamente
- Saber comunicar correctamente
- Desenvolver a autonomia social

Data:

1 de Fevereiro de 2010

Duração:

45 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado		x		Desmotivado		x	
Interessado		x		Desinteressado		x	
Atento		x		Desatento		x	
Cumpe regras		x		Não cumpre regras		x	
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x

Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri		x		Não sorri		x	
Satisfeito		x		Não satisfeito		x	
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa		x		Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa		x	
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:



TABELA 60

Jogo/Actividade Lúdica:

“Pequenos Cozinheiros – Delícia de Chocolate”

Objectivos Gerais:

- Identificar e desenvolver hábitos de higiene e segurança na cozinha
- Reflectir e desenvolver hábitos de alimentação
- Conhecer os ingredientes para fazer o doce
- Conhecer a receita
- Respeitar as etapas da receita
- Identificar os utensílios de cozinha a utilizar
- Preparar a mousse
- Preparar as natas
- Esmigalhar a bolacha
- Fazer o doce com os preparados anteriores em camadas
- Lavar a louça
- Secar a louça com um pano
- Deixar tudo limpo
- Desenvolver a autonomia pessoal

Data:

2 de Fevereiro de 2010

Duração:

Tarde

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado		x	
Interessado	x			Desinteressado		x	

Atento	x			Desatento		x	
Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Utiliza os utensílios de culinária de forma adequada		x		Não utiliza os utensílios de culinária de forma adequada		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	
Prepara a mousse correctamente	x			Prepara a mousse incorrectamente			x
Prepara as natas correctamente	x			Prepara as natas incorrectamente			x
Esmigalha as bolachas	x			Não esmigalha as bolachas			x
Faz as camadas sem dificuldade		x		Faz as acamadas com dificuldade		x	
Distingue os diversos ingredientes	x			Não distingue os diversos ingredientes			x
Evidencia cuidados de higiene na realização da actividade de culinária		x		Não evidencia cuidados de higiene na realização da actividade de culinária		x	
Cuida da louça		x		Não cuida da louça		x	

Participação:



TABELA 61

Jogo/Actividade Lúdica:

“Uma tesoura Organizada - Construção de uma História de Parede”

Objectivos Gerais:

- Construir uma história com a participação de todos os alunos da turma
- Partilhar ideias
- Comunicar oralmente respeitando os outros e a sua vez
- Expressar-se oralmente com clareza
- Respeitar as regras
- Desenvolver a imaginação e a criatividade
- Ilustrar tendo em conta a história criada
- Desenhar adequadamente
- Pintar livremente respeitando os contornos
- Colar correctamente os elementos
- Recortar adequadamente
- Decorar com diversificados materiais disponibilizados aos alunos
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

3 e 4 de Fevereiro de 2010

Duração:

Manhã

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x

Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras			x	Não cumpre regras	x		
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável		x		Instável		x	
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa		x		Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa		x	
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:

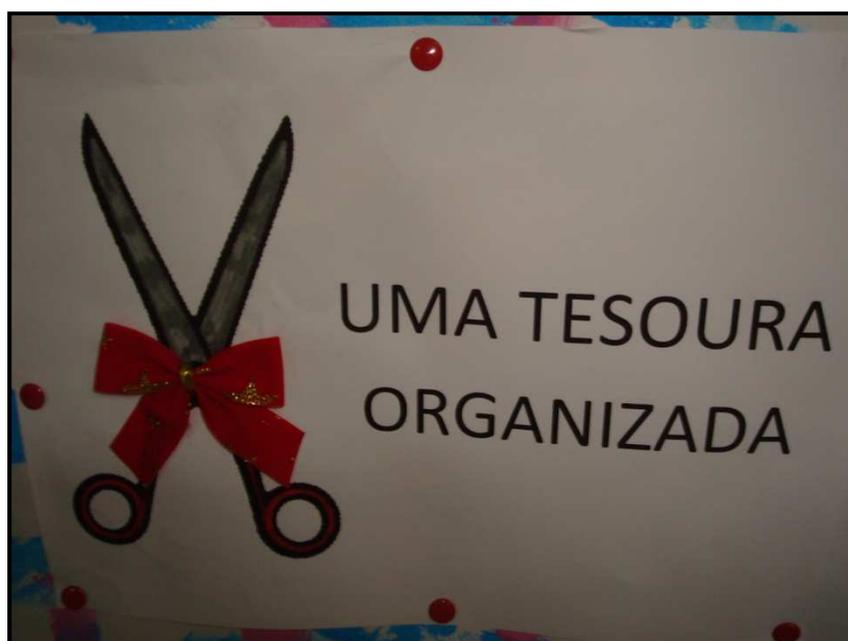


TABELA 62

Jogo/Actividade Lúdica:

“Um Boneco de Neve”

Objectivos Gerais:

- Identificar as estações do ano
- Reconhecer os estados do tempo
- Relacionar as estações do ano com os estados de tempo característicos
- Relacionar as estações do ano com as suas características (vestuário, paisagens, festas comemorativas)
- Conhecer o vestuário e acessórios adequados a cada estação do ano
- Expressar-se oralmente
- Alargar o vocabulário
- Decorar o boneco de neve recorrendo a diversificados materiais disponíveis pelo professor
- Saber utilizar a cola branca
- Saber escorrer o pincel
- Respeitar o material
- Recortar adequadamente
- Saber manusear correctamente a tesoura
- Colar devidamente os elementos
- Combinar materiais e elementos
- Desenvolver a criatividade e a imaginação
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

5 de Fevereiro de 2010

Duração:

40 minutos

INDICADORES	FREQUÊNCIA			INDICADORES	FREQUÊNCIA		
	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA		FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras			x	Não cumpre regras	x		
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável		x		Instável		x	
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri		x		Não sorri		x	
Satisfeito		x		Não satisfeito		x	
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa		x		Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa		x	
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:



TABELA 63

Jogo/Actividade Lúdica:

“A Minhoca”

Objectivos Gerais:

- Decorar a minhoca recorrendo a diversificados materiais
- Saber utilizar a cola branca
- Saber escorrer o pincel
- Respeitar o material
- Saber manusear correctamente a tesoura
- Colar devidamente
- Combinar os materiais e os elementos
- Desenvolver a criatividade e a imaginação
- Alargar o vocabulário
- Expressar-se oralmente
- Relatar experiências vividas acerca do tema da tarefa
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

8 de Fevereiro de 2010

Duração:

40 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprir regras		x		Não cumprir regras		x	

Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação:



TABELA 64

Jogo/Actividade Lúdica:

“Coração – Dia dos Namorados”

Objectivos Gerais:

- Saber identificar o Dia dos Namorados
- Conhecer algumas características
- Dialogar sobre os sentimentos pelos outros
- Mimar sentimentos
- Alargar o vocabulário
- Expressar-se oralmente
- Construir um coração
- Recortar pedaços de cartolina vermelha
- Saber manusear correctamente a tesoura
- Colar os pedaços de cartolina no coração
- Saber utilizar a cola branca
- Saber escorrer o pincel
- Combinar materiais e elementos para decorar o coração
- Respeitar o material
- Desenvolver a criatividade e a imaginação
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

9 de Fevereiro de 2010

Duração:

Tarde

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA

Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação:



TABELA 65

Jogo/Actividade Lúdica:

“Descobre o som!”

Objectivos Gerais:

- Identificar os sons isolados
- Associar os sons às imagens
- Reconhecer as sequências dos sons
- Alargar o vocabulário
- Escrever essas palavras no quadro
- Respeitar as regras do jogo
- Estimular a atenção e a concentração
- Potenciar o desenvolvimento auditivo
- Respeitar a opinião dos outros
- Comunicar oralmente

Data:

10 de Fevereiro de 2010

Duração:

Tarde

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x

Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação:



TABELA 66

Jogo/Actividade Lúdica:

“Circuito dos Palhaços”

Objectivos Gerais:

- Identificar o dia de Carnaval
- Conhecer os costumes desta festa na sua localidade
- Desenvolver a rapidez de reflexo
- Desenvolver a execução de acções motoras básicas
- Desenvolver a flexibilidade
- Saber controlar-se espacialmente
- Desenvolver a agilidade
- Saber controlar a postura corporal
- Respeitar as regras do jogo
- Respeitar os colegas
- Respeitar o material desportivo
- Cooperar com os pares
- Potenciar o desenvolvimento físico
- Favorecer o desenvolvimento cognitivo e social
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

11 de Fevereiro de 2010

Duração:

Tarde

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x

Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação:



TABELA 67

Jogo/Actividade Lúdica:

“Painel de Carnaval”

Objectivos Gerais:

- Saber identificar o Dia do Carnaval
- Conhecer algumas características desta festa comemorativa
- Dialogar sobre o dia
- Conversar sobre as fantasias de Carnaval preferidas
- Relatar experiências
- Respeitar a opinião dos colegas
- Alargar o vocabulário
- Expressar-se oralmente
- Construir um palhaço com materiais recuperáveis
- Decorar com diversificados materiais
- Seleccionar os materiais
- Recortar e colar adequadamente
- Respeitar o material
- Desenvolver a criatividade e a imaginação
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

12 de Fevereiro de 2010

Duração:

Manhã

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA

Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação:

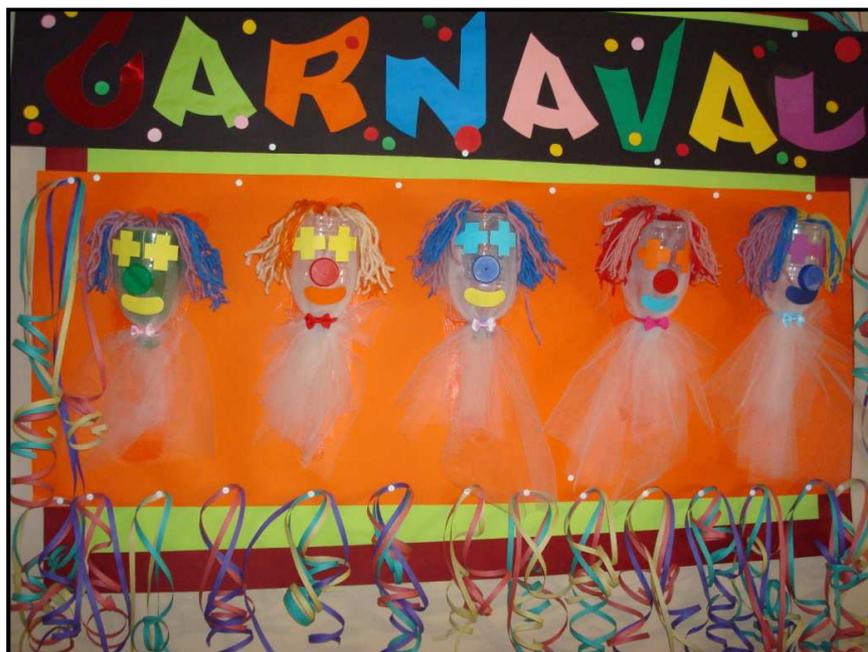


TABELA 68

Jogo/Actividade Lúdica:

“Desfile de Carnaval”

Objectivos Gerais:

- Saber identificar o Dia do Carnaval
- Conhecer algumas características desta festa comemorativa
- Dialogar sobre o dia
- Respeitar os colegas
- Conviver com os colegas e adultos
- Desfilas
- Saber estar adequadamente em grupo
- Desenvolver a autonomia pessoal e social

Data:

12 de Fevereiro de 2010

Duração:

Tarde

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprer regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	

Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação:



TABELA 69

Jogo/Actividade Lúdica:

“Pequenos Cozinheiros - Mousse de Chocolate”

Objectivos Gerais:

- Identificar e desenvolver Hábitos de Higiene e Segurança
- Reflectir sobre os hábitos de alimentação
- Conhecer os ingredientes
- Conhecer os utensílios de culinária
- Saber preparar a sobremesa
- Respeitar as etapas para fazer a mousse
- Saber lavar e secar a louça
- Arrumar adequadamente a louça e os utensílios utilizados
- Desenvolver autonomia pessoal

Data:

18 de Fevereiro de 2010

Duração:

Manhã

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x

Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Utiliza os utensílios de culinária de forma adequada	x			Não utiliza os utensílios de culinária de forma adequada			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	
Distingue os diversos ingredientes	x			Não distingue os diversos ingredientes			x
Evidencia cuidados de higiene na realização da actividade de culinária		x		Não evidencia cuidados de higiene na realização da actividade de culinária		x	

Participação:



TABELA 70

Jogo/Actividade Lúdica:

“Pesca divertida”

Objectivos Gerais:

- Identificar a cor dos peixes que têm de pescar
- Utilizar adequadamente a cana de pesca
- Conhecer as regras do jogo
- Respeitar as regras do jogo
- Respeitar a vez dos outros jogadores
- Desenvolver a precisão
- Desenvolver a motricidade fina
- Estimular a atenção e a concentração
- Saber perder

Data:

19 de Fevereiro de 2010

Duração:

Tarde

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x

Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Respeita as regras do jogo		x		Não respeita as regras do jogo		x	
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação:



TABELA 71

Jogo/Actividade Lúdica:

“Cubos”

Objectivos Gerais:

- Identificar as letras
- Formar e identificar sílabas
- Formar o seu nome e o nome dos seus colegas
- Formar palavras significativas para a criança
- Alargar o vocabulário
- Conhecer e respeitar as regras do jogo
- Respeitar o material
- Expressar-se oralmente
- Estimular a atenção e a concentração
- Saber respeitar o tempo

Data:

23 de Fevereiro de 2010

Duração:

30 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprer regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x

Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri		x		Não sorri		x	
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Respeita as regras do jogo		x		Não respeita as regras do jogo		x	
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação:

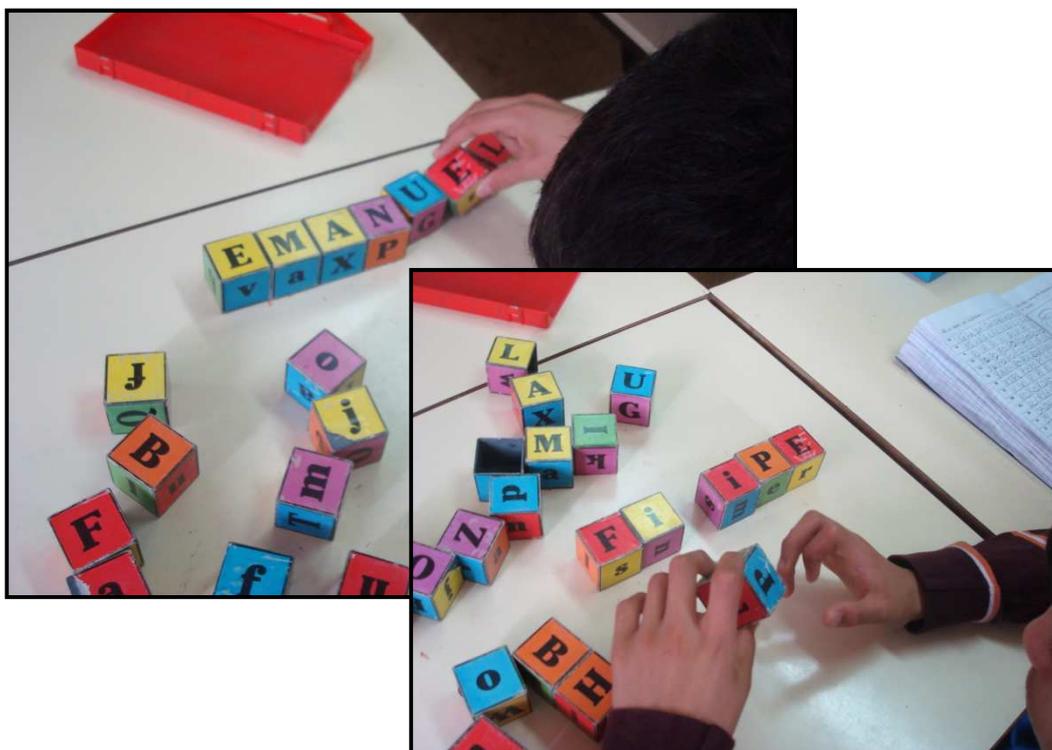


TABELA 72

Jogo/Actividade Lúdica:

“Números Saltitões”

Objectivos Gerais:

- Identificar os números
- Ordenar os números por ordem crescente
- Realizar operações de cálculo simples
- Conhecer a adição
- Desenvolver o raciocínio lógico
- Desenvolver o gosto pela educação matemática
- Pensar
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

24 de Fevereiro de 2010

Duração:

20 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras		x		Não cumpre regras		x	
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	

Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri		x		Não sorri		x	
Satisfeito		x		Não satisfeito		x	
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Respeita as regras do jogo		x		Não respeita as regras do jogo		x	
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação:



TABELA 73

Jogo/Actividade Lúdica:

“Livro Esponjinha”

Objectivos Gerais:

- Criar hábitos de leitura
- Desenvolver o gosto pela leitura
- Expandir o vocabulário
- Utilizar adequadamente os livros
- Desenvolver a competência da leitura
- Descobrir aspectos fundamentais da língua
- Relatar a história
- Identificar as personagens que participam na história
- Manipular as imagens de acordo com o desenvolvimento da acção
- Apresentar a sua opinião sobre a história do livro
- Respeitar a opinião dos outros
- Comunicar oralmente
- Respeitar as regras da actividade
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

25 de Fevereiro de 2010

Duração:

30 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x

Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Respeita as regras da actividade	x			Não respeita as regras da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação:

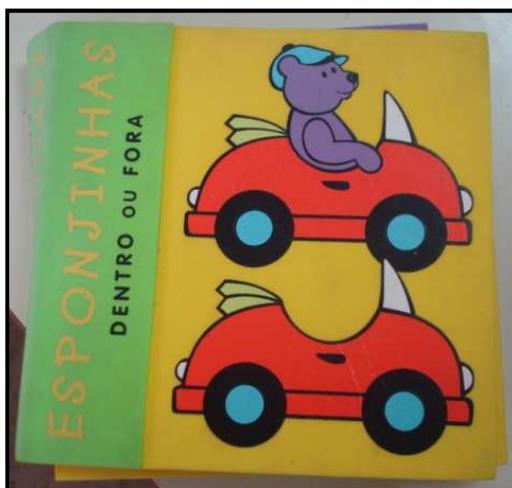


TABELA 74

Jogo/Actividade Lúdica:

“Micro Computador Master”

Objectivos Gerais:

- Estabelecer contacto com diversificados jogos
- Utilizar adequadamente o computador
- Explorar o material correctamente
- Respeitar as regras
- Experimentar e realizar as várias actividades do computador
- Desenvolver a precisão
- Ser autónomo
- Identificar os números
- Identificar as letras
- Conhecer as funções do jogo
- Desenvolver a sua autonomia pessoal
- Estimular a atenção e a concentração
- Sentir prazer com a actividade

Data:

26 de Fevereiro de 2010

Duração:

40 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x

Cumpe regras	x			Não cumpe regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Respeita as regras da actividade		x		Não respeita as regras da actividade		x	
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:



TABELA 75

Jogo/Actividade Lúdica:

“Pequenos Cozinheiros – Bolinhos de Chocolate”

Objectivos Gerais:

- Identificar e desenvolver Hábitos de Higiene e Segurança
- Reflectir sobre os hábitos de alimentação
- Saber preparar uma sobremesa
- Conhecer os ingredientes
- Conhecer os utensílios de culinária
- Amassar e formar os bolinhos
- Conhecer a receita
- Respeitar as etapas da receita
- Confeccionar respeitando as quantidades
- Lavar e secar a louça utilizada
- Desenvolvimento da autonomia pessoal

Data:

1 de Março de 2010

Duração:

Tarde

FREQUÊNCIA			FREQUENCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x

Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda	x			Não solicita ajuda			x
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Utiliza os utensílios de culinária de forma adequada	x			Não utiliza os utensílios de culinária de forma adequada			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	
Amassa correctamente	x			Não amassa correctamente			x
Distingue os diversos ingredientes	x			Não distingue os diversos ingredientes			x
Evidencia cuidados de higiene na realização da actividade de culinária		x		Não evidencia cuidados de higiene na realização da actividade de culinária			x

Participação:



TABELA 76

Jogo/Actividade Lúdica:

“Segurança Rodoviária”

Objectivos Gerais:

- Conhecer e aplicar normas de prevenção rodoviária
- Conhecer sinais de transito úteis para o dia-a-dia da criança
- Desenvolvimento da autonomia pessoal e social
- Saber comportar-se em ambientes exteriores
- Saber respeitar as regras
- Cooperar com os outros

Data:

3 de Março de 2010

Duração:

Tarde

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri	x			Não sorri			x

Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Respeita as regras da actividade		x		Não respeita as regras da actividade		x	
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação:



TABELA 77

Jogo/Actividade Lúdica:

“O Rosto”

Objectivos Gerais:

- Reconhecer partes constituintes do seu rosto
- Identificar as funções desses elementos
- Desenhar as partes constituintes da face
- Reconhecer modificações no corpo
- Reconhecer a sua identidade sexual
- Conhecer o seu corpo
- Alargar o vocabulário
- Respeitar as regras
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

5 de Março de 2010

Duração:

30 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado		x		Desmotivado		x	
Interessado		x		Desinteressado		x	
Atento		x		Desatento		x	
Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x

Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri	x			Não sorri			x
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Respeita as regras da actividade		x		Não respeita as regras da actividade		x	
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação

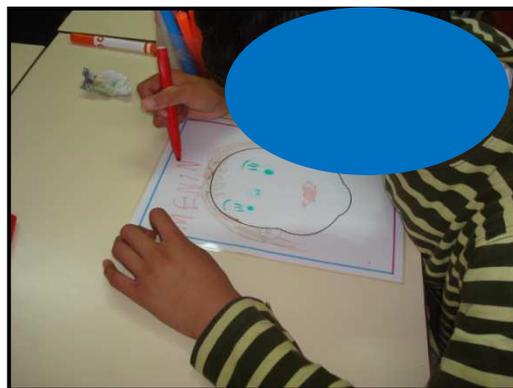
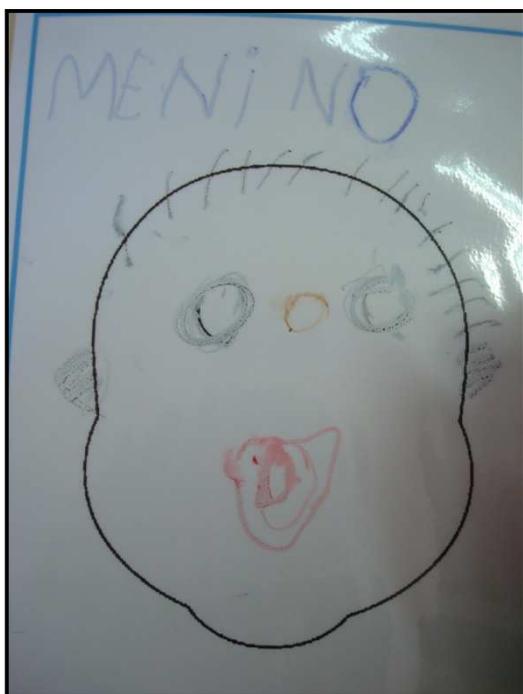


TABELA 78

Jogo/Actividade Lúdica:

“Puzzle Números e Vogais”

Objectivos Gerais:

- Construir o puzzle
- Ordenar as peças
- Identificar as vogais
- Identificar os números
- Realizar contagens
- Quantificar agrupamentos
- Desenvolver a agilidade de raciocínio
- Desenvolver a capacidade de aceitar e seguir uma regra
- Desenvolver o gosto pelo desafio
- Estimular a atenção e a concentração
- Sentir prazer na actividade

Data:

9 de Março de 2010

Duração:

40 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x

Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Respeita as regras da actividade	x			Não respeita as regras da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação



TABELA 79

Jogo/Actividade Lúdica:

“Legos Números”

Objectivos Gerais:

- Identificar letras e números
- Ordenar os números
- Descobrir progressivamente os números
- Contar adequadamente
- Estabelecer relações com os números
- Respeitar as regras do jogo
- Desenvolver o gosto pelo desafio
- Desenvolver o gosto pela educação matemática
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

12 de Março de 2010

Duração:

30 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x

Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Respeita as regras da actividade	x			Não respeita as regras da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação



TABELA 80

Jogo/Actividade Lúdica:

“Constituição da Árvore”

Objectivos Gerais:

- Compreender progressivamente a Natureza
- Saber investigar, experimentar e aprender
- Desenvolver a responsabilidade perante o ambiente
- Reconhecer alguns cuidados a ter com a Natureza
- Observar e identificar algumas plantas
- Identificar as partes constituintes das plantas e as suas funções
- Identificar alguns factores do ambiente que condicionam a vida das plantas
- Reconhecer a utilidade das plantas
- Utilizar adequadamente as tintas
- Alargar o vocabulário

Data:

16 de Março de 2010

Duração:

Manhã

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x

Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri	x			Não sorri			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Respeita as regras da actividade	x			Não respeita as regras da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa		x		Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa		x	
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação



TABELA 81

Jogo/Actividade Lúdica:

“Pequenos Jardineiros”

Objectivos Gerais:

- Compreender progressivamente a Natureza
- Saber investigar, experimentar e aprender
- Mexer na terra
- Observar a terra
- Plantar
- Ser responsável e tratar adequadamente do que plantou
- Desenvolver a responsabilidade perante o ambiente
- Reconhecer alguns cuidados a ter com a Natureza
- Observar e identificar algumas plantas
- Identificar as partes constituintes das plantas e as suas funções
- Identificar alguns factores do ambiente que condicionam a vida das plantas
- Reconhecer a utilidade das plantas
- Alargar o vocabulário

Data:

19 de Março de 2010

Duração:

Manhã

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x

Cumprer regras	x			Não cumprer regras			x
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável		x		Instável		x	
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Respeita as regras da actividade	x			Não respeita as regras da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa		x		Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa		x	
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação



TABELA 82

Jogo/Actividade Lúdica:

“Bem-vinda Primavera!”

Objectivos Gerais:

- Identificar as estações do ano
- Identificar os estados do tempo
- Relacionar as estações do ano com os estados de tempo característicos
- Dialogar sobre a Primavera em grande grupo
- Respeitar as opiniões dos outros
- Saber ouvir
- Pintar as flores com tintas
- Saber utilizar o pincel
- Pintar com esponja
- Construir uma borboleta com círculos
- Decorar a borboleta com diversificados materiais
- Desenvolver a sua autonomia pessoal e social
- Desenvolver a imaginação e a criatividade
- Ser original
- Saber estar em grupo

Data:

22 de Março de 2010

Duração:

Manhã

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x

Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri	x			Não sorri			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Respeita as regras da actividade	x			Não respeita as regras da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação



TABELA 83

Jogo/Actividade Lúdica:

“Jogos de Expressão Corporal”

Objectivos Gerais:

- Participar em jogos de desenvolvimento motor
- Respeitar as regras do jogo
- Respeitar os materiais
- Respeitar os colegas
- Saber esperar pela sua vez de jogar
- Saber cooperar e respeitar o outro
- Relacionar-se com o outro
- Desenvolver a autonomia pessoal e social
- Subir adequadamente aos espaldares
- Respeitar os circuitos
- Desenvolver o controlo da orientação espacial
- Desenvolver a flexibilidade
- Desenvolver a agilidade
- Potenciar a destreza corporal
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

24 de Março de 2010

Duração:

Tarde

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x

Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação



TABELA 84

Jogo/Actividade Lúdica:

“Letras Saltitonas”

Objectivos Gerais:

- Identificar letras
- Formar e identificar sílabas
- Formar o seu nome e o nome dos seus colegas
- Formar palavras significativas para a criança
- Alargar o vocabulário
- Conhecer e respeitar as regras do jogo
- Respeitar o material
- Expressar-se oralmente
- Estimular a atenção e a concentração
- Sentir prazer na actividade

Data:

25 de Março de 2010

Duração:

30 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprer regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x

Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação



TABELA 85

Jogo/Actividade Lúdica:

“Pequenos Cozinheiros – Bolo de Chocolate”

Objectivos Gerais:

- Identificar e desenvolver Hábitos de Higiene e Segurança
- Reflectir sobre os hábitos de alimentação
- Saber preparar um bolo
- Conhecer os ingredientes
- Conhecer os utensílios de culinária
- Conhecer a receita
- Respeitar as etapas da receita
- Confeccionar respeitando as quantidades
- Lavar e secar a louça utilizada
- Organizar o espaço onde se realizou a actividade
- Estimular a atenção e a concentração
- Desenvolvimento da autonomia pessoal

Data:

26 de Março de 2010

Duração:

Manhã

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x

Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda	x			Não solicita ajuda			x
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Utiliza os utensílios de culinária de forma adequada	x			Não utiliza os utensílios de culinária de forma adequada			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x
Segue os passos da receita			x	Não segue os passos da receita		x	
Distingue os diversos ingredientes	x			Não distingue os diversos ingredientes			x
Evidencia cuidados de higiene na realização da actividade de culinária			x	Não evidencia cuidados de higiene na realização da actividade de culinária		x	

Participação



TABELA 86

Jogo/Actividade Lúdica:

“Puzzle - Onde vivem? “

Objectivos Gerais:

- Conhecer os animais
- Conhecer o habitat dos animais
- Reconhecer alguns cuidados a ter com os animais
- Observar animais em diferentes fases da sua vida
- Reconhecer a importância da Natureza
- Identificar animais selvagens e animais domésticos
- Reconhecer diferentes ambientes onde vivem os animais (terra, água, ar)
- Reconhecer características externas de alguns animais (corpo coberto de penas, pêlos, escamas, bico, garras...)
- Desenvolver o gosto pela descoberta
- Potenciar o gosto pela aprendizagem
- Alargar o vocabulário
- Ordenar as peças
- Construir os puzzles
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

29 de Março de 2010

Duração:

30 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x

Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação



TABELA 87

Jogo/Actividade Lúdica:

“Puzzle – O Corpo Humano”

Objectivos Gerais:

- Conhecer o corpo humano
- Identificar algumas partes do corpo humano
- Conhecer algumas funções de alguns elementos do corpo humano
- Reconhecer a identidade sexual
- Alargar o vocabulário
- Dialogar com os outros pares sobre o corpo humano
- Saber cooperar e respeitar o outro
- Relacionar-se com o outro
- Desenvolver a autonomia social
- Desenvolver o gosto pela descoberta
- Ordenar as peças
- Construir o puzzle
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

30 de Março de 2010

Duração:

30 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x

Cumprir regras		x		Não cumprir regras		x	
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação

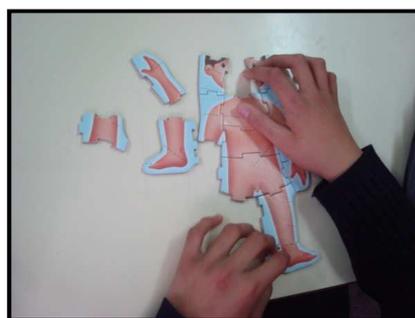


TABELA 88

Jogo/Actividade Lúdica:

“O Sabichão”

Objectivos Gerais:

- Responder adequadamente às perguntas corrigindo a sua resposta com a caneta mágica
- Saber pensar
- Rever alguns conhecimentos aprendidos
- Conhecer os animais do oceano
- Identificar os animais selvagens
- Conhecer os números
- Ordenar os números
- Realizar contagens
- Identificar silhuetas
- Conhecer as profissões
- Identificar as cores
- Calcular mentalmente
- Aprender com prazer
- Desenvolver o gosto pela aprendizagem
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

31 de Março de 2010

Duração:

40 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x

Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação



TABELA 89

Jogo/Actividade Lúdica:

“Vamos jogar?”

Objectivos Gerais:

- Conhecer conteúdos de Língua Portuguesa
- Conhecer conteúdos de Matemática
- Conhecer conteúdos de Estudo do Meio
- Realizar pequenas ordens de Expressão Plástica, Expressão Musical, Expressão Motora e Expressão Dramática
- Saber respeitar as regras do jogo
- Respeitar os seus colegas
- Esperar pela sua vez de jogar
- Aprender com prazer
- Potenciar o gosto pela descoberta
- Privilegiar a aprendizagem
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

1 de Abril de 2010

Duração:

Tarde

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprer regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x

Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação



TABELA 90

Jogo/Actividade Lúdica:

“Cartas com Números”

Objectivos Gerais:

- Identificar os números
- Contar
- Quantificar
- Ordenar os números
- Realizar cálculos simples
- Desenvolver o cálculo mental
- Aprender com prazer
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

12 de Abril de 2010

Duração:

40 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x

Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação



TABELA 91

Jogo/Actividade Lúdica:

“Que Horas são?”

Objectivos Gerais:

- Identificar os números
- Conhecer o relógio
- Identificar o ponteiro das horas e o ponteiro dos minutos
- Completar o relógio
- Ver as horas
- Desenvolver a sua autonomia pessoal

Data:

14 de Abril de 2010

Duração:

Manhã

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprir regras		x		Não cumprir regras		x	
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável		x		Instável		x	
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		

Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros			x	Não interage com os outros	x		
Compreende os objectivos da tarefa		x		Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa		x	
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação



TABELA 92

Jogo/Actividade Lúdica:

“Ilha das Cores – Software Educativo”

Objectivos Gerais:

- Ordenar correctamente as sequências
- Agrupar elementos segundo critérios
- Respeitar o que é pedido em cada jogo
- Contacto e utilização adequada do computador
- Respeitar o que é pedido em cada jogo
- Aprender a utilizar o rato do computador
- Saber ligar e desligar o computador
- Conhecer alguns ícones básicos para aceder a programas
- Ter capacidade de utilizar o teclado
- Utilizar o computador como ferramenta de comunicação e aprendizagem
- Sentir prazer ao jogar
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

16 de Abril de 2010

Duração:

40 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x

Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda	x			Não solicita ajuda			x
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação



TABELA 93

Jogo/Actividade Lúdica:

“Puzzle Educativo do Ruca”

Objectivos Gerais:

- Observar o puzzle construído e responder adequadamente às perguntas com a caneta mágica
- Ordenar as peças
- Construir o puzzle
- Desenvolver o gosto pelo desafio
- Alargar o vocabulário
- Respeitar as regras do jogo
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

20 de Abril de 2010

Duração:

30 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x

Solicita ajuda	x			Não solicita ajuda			x
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação



TABELA 94

Jogo/Actividade Lúdica:

“Letras em Esponja”

Objectivos Gerais:

- Identificar letras
- Formar e identificar sílabas
- Formar o seu nome e o nome dos seus colegas
- Formar palavras significativas para a criança
- Alargar o vocabulário
- Conhecer e respeitar as regras do jogo
- Respeitar o material
- Expressar-se oralmente
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

22 de Abril de 2010

Duração:

40 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento		x		Desatento		x	
Cumpe regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x

Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação



TABELA 95

Jogo/Actividade Lúdica:

“Cravos”

Objectivo:

- Conhecer o feriado nacional do dia 25 de Abril
- Conhecer algumas características desse dia
- Construir cravos
- Recortar círculos
- Manusear a tesoura correctamente
- Formar os cravos com vários círculos
- Colar
- Desenvolver a destreza manual
- Desenvolver o rigor e a precisão

Data:

23 de Abril de 2010

Duração:

Manhã e Tarde

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento		x		Desatento		x	
Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x

Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação



TABELA 96

Jogo/Actividade Lúdica:

“Ilha das Cores – Software Educativo”

Objectivos Gerais:

- Agrupar as imagens segundo os critérios pedidos
- Associar a palavra à imagem
- Reconhecer as imagens
- Alargar o vocabulário
- Comunicar oralmente
- Respeitar o que é pedido em cada jogo
- Contacto e utilização do computador
- Aprender a utilizar o rato do computador
- Saber ligar e desligar o computador
- Conhecer alguns ícones básicos para aceder a programas
- Ter capacidade de utilizar o teclado
- Utilizar o computador como ferramenta de comunicação e aprendizagem
- Sentir prazer ao jogar
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

27 de Abril de 2010

Duração:

40 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x

Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação



TABELA 97

Jogo/Actividade Lúdica:

“Puzzle das Palavras e Figuras”

Objectivos Gerais:

- Identificar letras
- Conhecer o alfabeto
- Formar e identificar palavras
- Associar letras, palavras e figuras
- Alargar o vocabulário
- Expressar-se oralmente
- Desenvolver e explorar capacidades intelectuais e motoras
- Desenvolver a linguagem e a escrita
- Associar as palavras às imagens
- Conhecer e respeitar as regras do jogo
- Ordenar as peças
- Sentir prazer ao jogar
- Respeitar o material
- Desenvolver a autonomia, criatividade e socialização

Data:

29 de Abril de 2010

Duração:

40 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x

Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras		x		Não cumpre regras		x	
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação

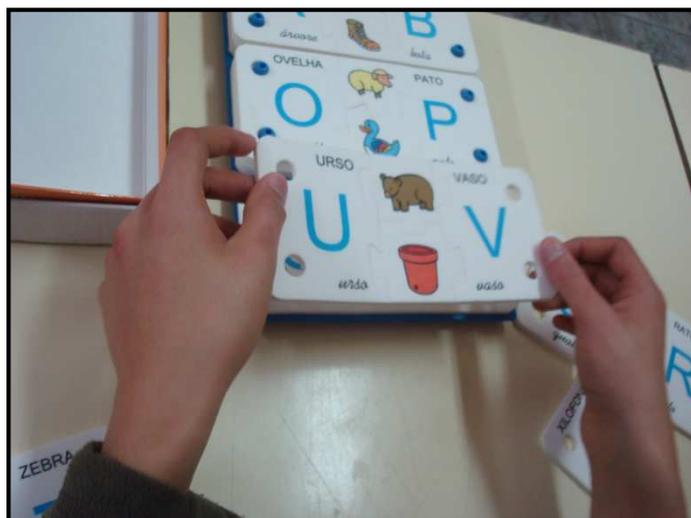


TABELA 98

Jogo/Actividade Lúdica:

“Puzzle Panda”

Objectivos Gerais:

- Construir os puzzles
- Ordenar as peças
- Respeitar o material
- Respeitar as regras do jogo
- Desenvolver a autonomia, criatividade e socialização
- Estimular a atenção e a concentração
- Sentir prazer ao jogar

Data:

3 de Maio de 2010

Duração:

40 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprer regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		

Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação

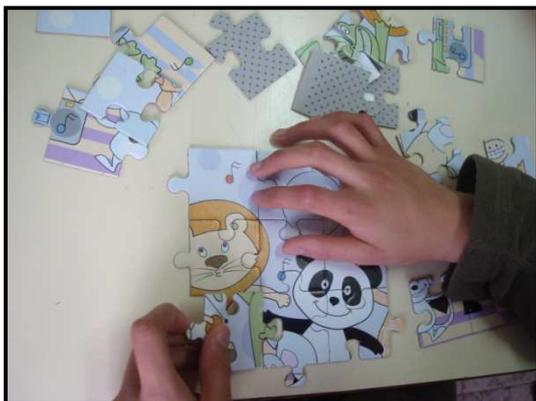


TABELA 99

Jogo/Actividade Lúdica:

“Letras”

Objectivos Gerais:

- Identificar letras
- Formar e identificar sílabas
- Formar o seu nome e o nome dos seus colegas
- Formar palavras significativas para a criança
- Alargar o vocabulário
- Conhecer e respeitar as regras do jogo
- Respeitar o material
- Expressar-se oralmente
- Desenvolver a linguagem e a escrita
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

5 de Maio de 2010

Duração:

30 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x

Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação



TABELA 100

Jogo/Actividade Lúdica:

“Pequenos Cozinheiros - Salada de Legumes”

Objectivos Gerais:

- Identificar e desenvolver hábitos de higiene e segurança na cozinha
- Reflectir e desenvolver hábitos de alimentação saudável
- Conhecer alimentos saudáveis
- Conhecer os legumes para fazer a salada
- Saber descascar os legumes
- Saber lavar os legumes
- Conhecer a receita
- Respeitar as etapas da receita
- Identificar os utensílios de cozinha a utilizar
- Lavar a louça
- Secar a louça com um pano
- Deixar tudo limpo
- Desenvolver a autonomia pessoal

Data:

7 de Maio de 2010

Duração:

60 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x

Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Lava os legumes adequadamente		x		Não lava os legumes adequadamente		x	
Prepara os legumes adequadamente		x		Não prepara os legumes adequadamente		x	
Prepara a salada de forma correcta		x		Prepara a salada de forma incorrecta		x	
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação



TABELA 101

Jogo/Actividade Lúdica:

“Vogais”

Objectivos Gerais:

- Identificar as vogais
- Identificar as consoantes
- Identificar as palavras
- Alargar o vocabulário
- Expressar-se oralmente
- Conhecer e respeitar as regras do jogo
- Respeitar o material
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

11 de Maio de 2010

Duração:

35 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado		x		Desmotivado		x	
Interessado		x		Desinteressado		x	
Atento		x		Desatento		x	
Cumprer regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x

Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri		x		Não sorri		x	
Satisfeito		x		Não satisfeito		x	
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação



TABELA 102

Jogo/Actividade Lúdica:

“Puzzle Noddy”

Objectivos Gerais:

- Construir os puzzles
- Ordenar as peças
- Respeitar o material
- Respeitar as regras do jogo
- Desenvolver a autonomia, criatividade e socialização
- Estimular a atenção e a concentração
- Sentir prazer ao jogar

Data:

14 de Maio de 2010

Duração:

35 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprer regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		

Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação



TABELA 103

Jogo/Actividade Lúdica:

“Electron Portátil”

Objectivos Gerais:

- Identificar letras
- Identificar palavras
- Associar palavras às imagens
- Alargar o vocabulário
- Expressar-se correctamente
- Identificar números
- Realizar contagens
- Conhecer as formas
- Identificar cores
- Conhecer os animais e as suas características
- Responder correctamente a cada pergunta
- Respeitar o que é pedido em cada etapa do jogo
- Contacto e utilização de um novo material
- Saber utilizar o jogo de forma adequada
- Sentir prazer ao jogar
- Conhecer e respeitar as regras do jogo
- Respeitar o material

Data:

17 de Maio de 2010

Duração:

40 minutos

INDICADORES	FREQUÊNCIA			INDICADORES	FREQUÊNCIA		
	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA		FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação



TABELA 104

Jogo/Actividade Lúdica:

“Livro com letras em íman”

Objectivos Gerais:

- Identificar letras
- Identificar palavras
- Associar palavras às imagens
- Alargar o vocabulário
- Expressar-se correctamente
- Conhecer os animais e as suas características
- Conhecer a história do livro
- Saber utilizar o livro de forma adequada
- Sentir prazer na actividade
- Conhecer e respeitar as regras
- Respeitar o material
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

20 de Maio de 2010

Duração:

45 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x

Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda	x			Não solicita ajuda			x
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação

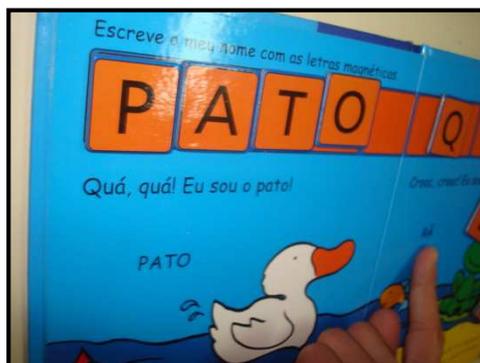
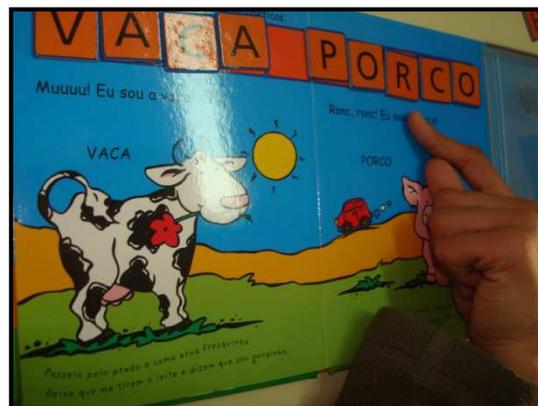


TABELA 105

Jogo/Actividade Lúdica:

“Puzzle Noddy”

Objectivos Gerais:

- Construir os puzzles
- Ordenar as peças
- Respeitar o material
- Respeitar as regras do jogo
- Desenvolver a autonomia, criatividade e socialização
- Estimular a atenção e a concentração
- Sentir prazer ao jogar

Data:

24 de Maio de 2010

Duração:

30 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda	x			Não solicita ajuda			x

Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação

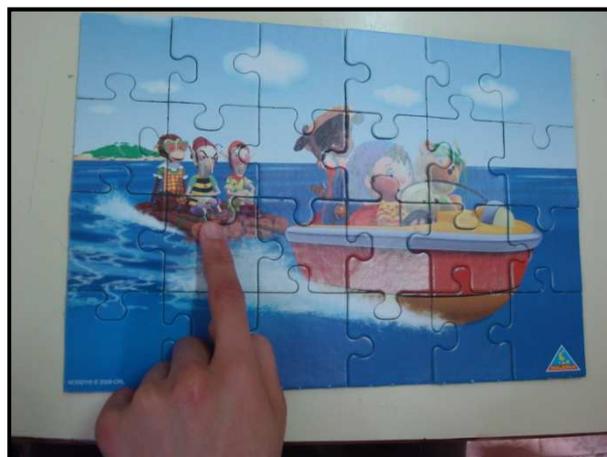


TABELA 106

Jogo/Actividade Lúdica:

“Pequenos Cozinheiros - Bolachinhas de Chocolate”

Objectivos Gerais:

- Identificar e desenvolver Hábitos de Higiene e Segurança
- Reflectir sobre os hábitos de alimentação
- Saber preparar uma sobremesa
- Conhecer os ingredientes
- Conhecer os utensílios de culinária
- Conhecer a receita
- Respeitar as etapas da receita
- Confeccionar respeitando as quantidades
- Amassar correctamente
- Faz bolinhas
- Saber ser cuidadoso com o forno
- Lavar e secar a louça utilizada
- Organizar o espaço onde se realizou a actividade
- Estimular a atenção e a concentração
- Desenvolvimento da autonomia pessoal

Data:

26 de Maio de 2010

Duração:

Tarde

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x

Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda	x			Não solicita ajuda			x
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Utiliza os utensílios de culinária de forma adequada	x			Não utiliza os utensílios de culinária de forma adequada			x
Respeita a receita	x			Respeita a receita			x
Amassa correctamente		x		Não amassa correctamente		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x
Segue os passos da receita		x		Não segue os passos da receita		x	
Distingue os diversos ingredientes	x			Não distingue os diversos ingredientes			x
Evidencia cuidados de higiene na realização da actividade de culinária		x		Não evidencia cuidados de higiene na realização da actividade de culinária		x	

Participação



TABELA 107

Jogo/Actividade Lúdica:

“Puzzle Panda”

Objectivos Gerais:

- Construir os puzzles
- Ordenar as peças
- Respeitar o material
- Respeitar as regras do jogo
- Desenvolver a autonomia, criatividade e socialização
- Estimular a atenção e a concentração
- Sentir prazer ao jogar

Data:

28 de Maio de 2010

Duração:

40 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		

Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação



TABELA 108

Jogo/Actividade Lúdica:

“Expressão Motora”

Objectivos Gerais:

- Participar num jogo de desenvolvimento motor em grande grupo
- Respeitar as regras do jogo
- Saber cooperar e respeitar o outro
- Saber ouvir
- Relacionar-se com o outro
- Saber aguardar pela sua vez
- Desenvolver a rapidez de reflexo
- Desenvolver a execução de acções motoras básicas
- Desenvolver a flexibilidade
- Saber controlar-se espacialmente
- Desenvolver a agilidade
- Saber controlar a postura corporal
- Potenciar o desenvolvimento físico
- Favorecer o desenvolvimento cognitivo e social
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

31 de Maio de 2010

Duração:

Tarde

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x

Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação



TABELA 109

Jogo/Actividade Lúdica:

“Figuras e Formas”

Objectivos Gerais:

- Identificar as figuras geométricas
- Reconhecer as figuras geométricas em diferentes posições
- Agrupar segundo critério (tamanho e cor)
- Realizar combinações com as figuras geométricas
- Criar imagens através dos exemplos
- Criar imagens livremente
- Saber ser organizado
- Desenvolver a criatividade e a imaginação
- Desenvolver o rigor e a precisão
- Desenvolver a destreza manual
- Saber utilizar a cor adequada criando os limites e formas à imagem pretendida
- Desenvolver a atenção e a concentração

Data:

2 de Junho de 2010

Duração:

Tarde

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x

Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação



TABELA 110

Jogo/Actividade Lúdica:

“Uma Paisagem”

Objectivos Gerais:

- Pensar numa paisagem
- Expressar-se oralmente
- Alargar o vocabulário
- Dialogar em grande grupo
- Respeitar a opinião dos colegas
- Desenhar uma paisagem
- Decorar com formas de papel de culinária
- Combinar materiais e elementos
- Pintar e colar
- Saber utilizar a cola branca
- Saber escorrer o pincel
- Respeitar o material
- Colar devidamente os elementos
- Desenvolver a criatividade e a imaginação
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

4 de Junho de 2010

Duração:

35 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x

Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação



TABELA 111

Jogo/Actividade Lúdica:

“Jogo das Perguntolas – Microsoft PowerPoint”

Objectivos Gerais:

- Conhecer os temas desenvolvidos ao longo do ano
- Responder correctamente a cada pergunta
- Respeitar o que é pedido em cada etapa do jogo
- Saber utilizar o jogo de forma adequada
- Conhecer e respeitar as regras do jogo
- Respeitar o material
- Contacto e utilização do computador
- Aprender a utilizar o rato do computador
- Saber ligar e desligar o computador
- Conhecer alguns ícones básicos para aceder a programas
- Ter capacidade de utilizar o teclado
- Utilizar o computador como ferramenta de comunicação e aprendizagem
- Sentir prazer ao jogar

Data:

8 de Junho de 2010

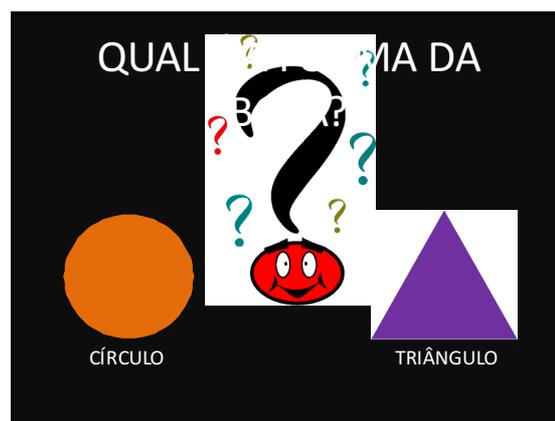
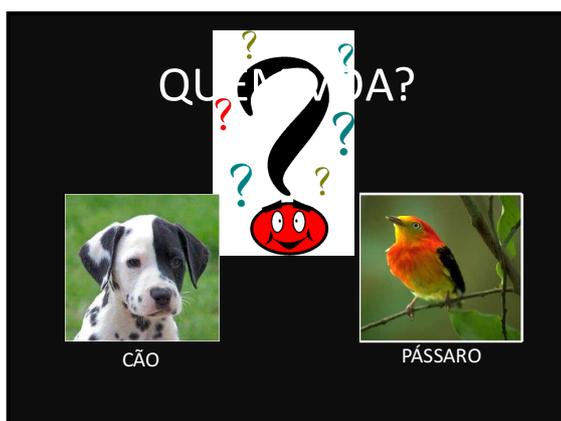
Duração:

35 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x

Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação



O QUE É QUE É VEIMA?





FOGO

CHUVA

NO INVERNO ESTÁ CALO... ESTÁ... RIO?





CALOR

FRIO

O QUE É QUE É DOCE?

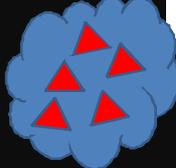
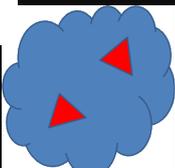




GELADO

PEIXE

QUAL É QUE TIPO QUE TEM MAIS?

MAIS

MENOS

QUAL É QUE INDICADOR DO CARRO QUE PODE AVANÇAR?





VERMELHO

VERDE

QUAL É QUE LATA QUE TEM LETRA P?





LATA

LUPA

QUAL É O SINAL QUE
INDICA QUE É
OBRIGADO PARAR?



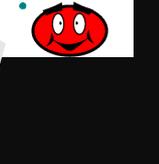

PASSADEIRA STOP

O QUE É QUE FAZ PARTE
DO NATAL?




AMÊNDOAS ÁRVORE DE NATAL

ONDE SE COME SE
COMIDA?

SUPERMERCADO HOSPITAL

QUAL É A ATITUDE
CORRECTA?




INCORRECTO CORRECTO

QUAL É O ANIMAL
DO ZOO?




CÃO CROCODILO

QUAL É O MEIO DE
TRANSPORTE QUE ANDA
NA ÁGUA?




AVIÃO BARCO

TABELA 112

Jogo/Actividade Lúdica:

“A Árvore”

Objectivos Gerais:

- Conhecer a importância das árvores para a vida humana
- Consciencializar para a importância de proteger a Natureza
- Dialogar em grande grupo
- Respeitar a opinião dos outros
- Comunicar oralmente
- Alargar o vocabulário
- Construir uma árvore
- Decorar a árvores com quadrados de papel verde e castanho
- Recortar os quadrados
- Utilizar a tesoura de forma correcta
- Colar utilizando a cola branca
- Escorrer o pincel
- Desenvolver a destreza manual
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

14 de Junho de 2010

Duração:

35 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado		X		Desmotivado		X	
Interessado		X		Desinteressado		X	

Atento		x		Desatento		x	
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri		x		Não sorri		x	
Satisfeito		x		Não satisfeito		x	
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação



TABELA 113

Jogo/Actividade Lúdica:

“Números – Microsoft PowerPoint”

Objectivos Gerais:

- Identificar os números
- Fazer contagens
- Respeitar o que é pedido em cada etapa do jogo
- Saber utilizar o jogo de forma adequada
- Conhecer e respeitar as regras do jogo
- Respeitar o material
- Contacto e utilização do computador
- Aprender a utilizar o rato do computador
- Saber ligar e desligar o computador
- Conhecer alguns ícones básicos para aceder a programas
- Ter capacidade de utilizar o teclado
- Utilizar o computador como ferramenta de comunicação e aprendizagem
- Sentir prazer ao jogar

Data:

16 de Junho de 2010

Duração:

30 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x

Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação



TABELA 114

Jogo/Actividade Lúdica:

“Instrumentos Musicais”

Objectivos Gerais:

- Conhecer alguns instrumentos musicais
- Identificar o som dos instrumentos musicais
- Reconhecer o som dos instrumentos
- Associar os sons às imagens
- Reconhecer as sequências dos sons
- Alargar o vocabulário
- Respeitar as regras do jogo
- Estimular a atenção e a concentração
- Potenciar o desenvolvimento auditivo
- Respeitar a opinião dos outros
- Comunicar oralmente

Data:

18 de Junho de 2010

Duração:

40 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x

Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda	x			Não solicita ajuda			x
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação

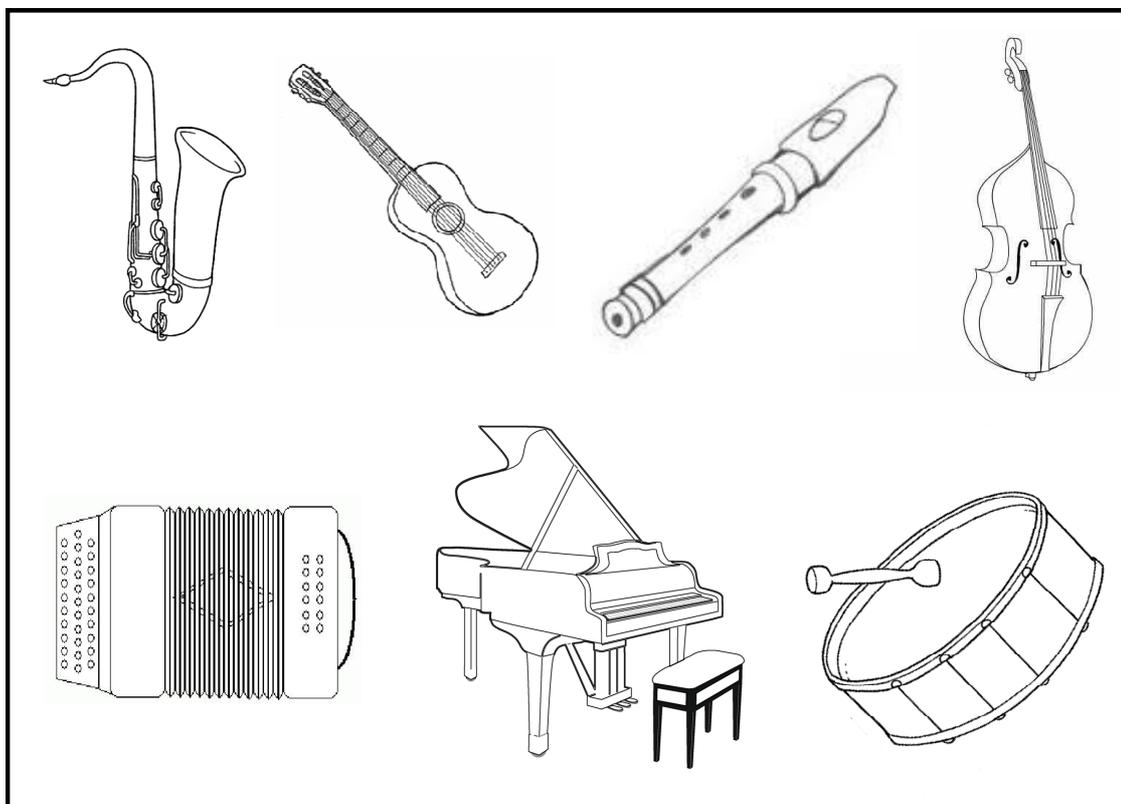


TABELA 115

Jogo/Actividade Lúdica:

“Gelados”

Objectivos Gerais:

- Identificar o Verão como estação do ano
- Conhecer as características do Verão
- Decorar o gelado com os materiais fornecidos pelo professor
- Rasgar o papel
- Formar pequenas bolinhas de papel
- Colar e decorar o fruto
- Saber utilizar a cola branca
- Escorrer o pincel
- Desenvolver a criatividade
- Desenvolver a destreza manual
- Desenvolver a atenção e a concentração

Data:

22 de Junho de 2010

Duração:

45 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUENCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprer regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x

Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda	x			Não solicita ajuda			x
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação



TABELA 116

Jogo/Actividade Lúdica:

“Jogo do Tampinhas – Microsoft PowerPoint”

Objectivos Gerais:

- Conhecer os temas desenvolvidos ao longo do ano
- Responder correctamente a cada pergunta
- Respeitar o que é pedido em cada etapa do jogo
- Saber utilizar o jogo de forma adequada
- Conhecer e respeitar as regras do jogo
- Respeitar o material
- Contacto e utilização do computador
- Aprender a utilizar o rato do computador
- Saber ligar e desligar o computador
- Conhecer alguns ícones básicos para aceder a programas
- Ter capacidade de utilizar o teclado
- Utilizar o computador como ferramenta de comunicação e aprendizagem
- Sentir prazer ao jogar

Data:

23 de Junho de 2010

Duração:

45 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x

Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda	x			Não solicita ajuda			x
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação



TABELA 117

Jogo/Actividade Lúdica:

“Peixe”

Objectivos Gerais:

- Utilizar tintas guache
- Seleccionar as cores para o peixinho
- Pintar a sua mão (peixinho) e decalcar
- Decorar o peixinho
- Pintar livremente ao redor do peixe
- Desenhar e pintar ao seu gosto
- Desenvolver a imaginação e a criatividade
- Estimular a atenção e a concentração
- Limpar adequadamente o local onde trabalhou
- Desenvolver a destreza manual
- Estimular o gosto pela pintura

Data:

28 de Junho de 2010

Duração:

35 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUENCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprer regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x

Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda	x			Não solicita ajuda			x
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação



TABELA 118

Jogo/Actividade Lúdica:

“Puzzle A Lição do Sabichão: Jogo das Sílabas - Majora”

Objectivos Gerais:

- Identificar as letras
- Identificar as sílabas
- Conhecer a organização silábica
- Conhecer algumas regras gramaticais
- Identificar as palavras
- Associar as palavras às imagens
- Alargar o vocabulário
- Expressar-se correctamente
- Ordenar as peças
- Construir os puzzles
- Estimular a atenção e a concentração
- Aprender com prazer
- Respeitar as regras do jogo
- Respeitar o material

Data:

29 de Junho de 2010

Duração:

40 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x

Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação



TABELA 119

Jogo/Actividade Lúdica:

“Puzzle Aprendo a Subtrair e a Somar - Educa”

Objectivos Gerais:

- Identificar os números
- Realizar contagens
- Estar em contacto com as operações simples de cálculo
- Conhecer os sinais e as suas funções
- Relacionar os símbolos + e –
- Adquirir noções de soma e subtracção
- Expressar-se correctamente
- Ordenar as peças
- Construir os puzzles
- Estimular a atenção e a concentração
- Aprender com prazer
- Respeitar as regras do jogo
- Respeitar o material

Data:

30 de Junho de 2010

Duração:

45 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x

Cumpra regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação



TABELA 120

Jogo/Actividade Lúdica:

“Puzzle Babi - Toi”

Objectivos Gerais:

- Identificar as letras
- Identificar as sílabas
- Conhecer a organização silábica
- Identificar as palavras
- Associar as palavras às imagens
- Alargar o vocabulário
- Expressar-se correctamente
- Desenvolver a percepção da forma
- Desenvolver a orientação e a lateralidade
- Saber observar
- Ordenar as peças
- Construir os puzzles
- Estimular a atenção e a concentração
- Aprender com prazer
- Respeitar as regras do jogo
- Respeitar o material

Data:

1 de Julho de 2010

Duração:

35 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA

Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação



TABELA 121

Jogo/Actividade Lúdica:

“Puzzle Aprendo a Solettrar - Educa”

Objectivos Gerais:

- Identificar as letras
- Identificar as letras com o respectivo som
- Identificar as sílabas
- Formar palavras unindo as letras
- Conhecer a organização silábica
- Identificar as palavras
- Ampliar o vocabulário
- Expressar-se correctamente
- Saber observar
- Ordenar as peças
- Construir os puzzles
- Estimular a atenção e a concentração
- Aprender com prazer
- Respeitar as regras do jogo
- Respeitar o material

Data:

2 de Julho de 2010

Duração:

35 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x

Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras		x		Não cumpre regras		x	
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda		x		Não solicita ajuda		x	
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação



TABELA 122

Jogo/Actividade Lúdica:

“Livro Já Sei Somar”

Objectivos Gerais:

- Identificar os números
- Contar
- Quantificar
- Ordenar os números
- Realizar cálculos simples
- Conhecer os sinais e as suas funções
- Relacionar os símbolos + e –
- Desenvolver o cálculo mental
- Estimular a atenção e a concentração
- Aprender com prazer
- Respeitar as regras do jogo
- Respeitar o material

Data:

5 de Julho de 2010

Duração:

40 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x

Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda	x			Não solicita ajuda			x
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação

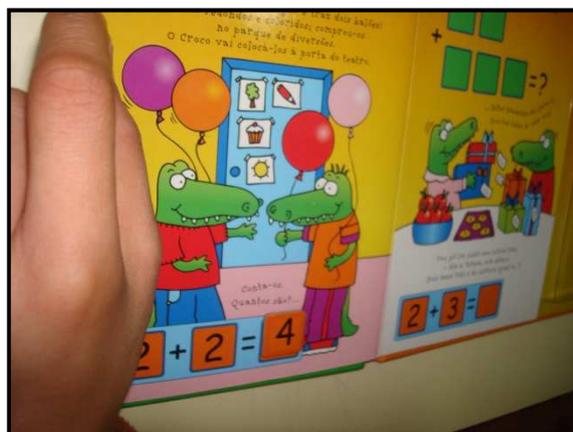
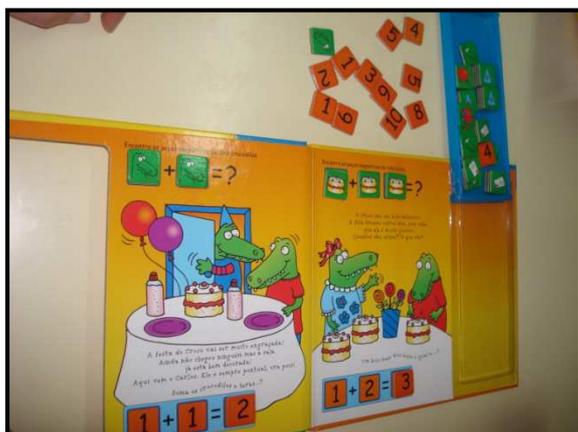


TABELA 123

Jogo/Actividade Lúdica:

“Puzzle A Lição do Sabichão: As Quatro Estações - Majora ”

Objectivos Gerais:

- Identificar as estações do ano
- Conhecer as características de cada estação do ano
- Saber observar
- Ampliar o vocabulário
- Expressar-se correctamente
- Ordenar as peças
- Construir os puzzles
- Estimular a atenção e a concentração
- Aprender com prazer
- Respeitar as regras do jogo
- Respeitar o material

Data:

6 de Julho de 2010

Duração:

30 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUENCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x

Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda	x			Não solicita ajuda			x
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação



TABELA 124

Jogo/Actividade Lúdica:

“O meu Cão”

Objectivos Gerais:

- Pintar respeitando os limites
- Pintar correctamente
- Estabelecer contacto com vários materiais
- Decorar a imagem com os materiais disponibilizados
- Recortar e colar adequadamente
- Saber organizar os materiais escolhidos
- Combinar os elementos
- Construir o cão
- Desenvolver a destreza manual
- Desenvolver a criatividade e imaginação
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

7 de Julho de 2010

Duração:

35 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x

Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda	x			Não solicita ajuda			x
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação

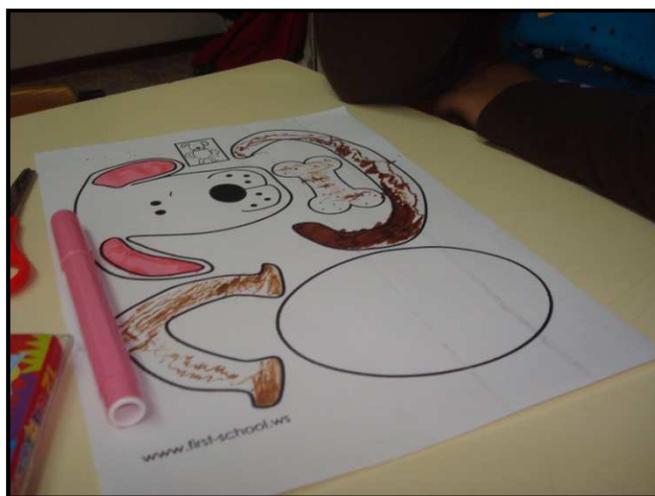


TABELA 125

Jogo/Actividade Lúdica:

“Puzzle Aprendo a Somar e a Subtrair - Educa”

Objectivos Gerais:

- Identificar os números
- Realizar contagens
- Estar em contacto com as operações simples de cálculo
- Conhecer os sinais e as suas funções
- Relacionar os símbolos + e –
- Adquirir noções de soma e subtracção
- Expressar-se correctamente
- Ordenar as peças
- Construir os puzzles
- Estimular a atenção e a concentração
- Aprender com prazer
- Respeitar as regras do jogo
- Respeitar o material

Data:

9 de Julho de 2010

Duração:

40 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x

Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda	x			Não solicita ajuda			x
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação



TABELA 126

Jogo/Actividade Lúdica:

“Animais em Carimbos”

Objectivos Gerais:

- Identificar o animais e as suas características
- Conhecer o ambiente natural dos animais
- Dialogar de forma adequada
- Respeitar a opinião dos outros
- Escolher a cor das tintas
- Carimbar adequadamente
- Respeitar as regras do jogo
- Respeitar o material
- Aprender com prazer
- Estimular a atenção e a concentração

Data:

12 de Julho de 2010

Duração:

30 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento		x		Desatento		x	
Cumpe regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x

Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda	x			Não solicita ajuda			x
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação



TABELA 127

Jogo/Actividade Lúdica:

“Scrabble - Disney”

Objectivos Gerais:

- Identificar as letras
- Identificar as sílabas
- Formar palavras unindo as letras
- Conhecer a organização silábica
- Identificar as palavras
- Associar a palavra à imagem
- Identificar as cores às letras
- Ampliar o vocabulário
- Expressar-se correctamente
- Saber observar
- Ordenar as peças
- Estimular a atenção e a concentração
- Aprender com prazer
- Respeitar as regras do jogo
- Respeitar o material

Data:

13 de Julho de 2010

Duração:

40 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x

Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda	x			Não solicita ajuda			x
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros			x	Não interage com os outros	x		
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação



TABELA 128

Jogo/Actividade Lúdica:

“Teddy Quiz: Os Números - Clementoni

Objectivos Gerais:

- Identificar os números
- Realizar contagens
- Quantificar
- Estar em contacto com as operações simples de cálculo
- Conhecer os sinais e as suas funções
- Relacionar os símbolos + e –
- Adquirir noções de soma e subtracção
- Observar
- Saber pensar
- Expressar-se correctamente
- Estimular a atenção e a concentração
- Aprender com prazer
- Respeitar as regras do jogo
- Respeitar o material

Data:

16 de Julho de 2010

Duração:

45 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x

Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda	x			Não solicita ajuda			x
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros			x	Não interage com os outros	x		
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação



TABELA 129

Jogo/Actividade Lúdica:

“Sólidos Geométricos”

Objectivos Gerais:

- Conhecer os sólidos geométricos
- Identificar algumas características dos sólidos geométricos
- Identificar as formas geométricas
- Identificar as cores
- Agrupar segundo critérios
- Brincar livremente
- Realizar construções
- Desenvolver a imaginação e a criatividade
- Estimular a atenção e a concentração
- Sentir prazer

Data:

19 de Julho de 2010

Duração:

45 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica			x	Não comunica	x		
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x

Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda	x			Não solicita ajuda			x
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros			x	Não interage com os outros	x		
Compreende os objectivos da tarefa		x		Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa		x	
Pensa		x		Não pensa		x	
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação

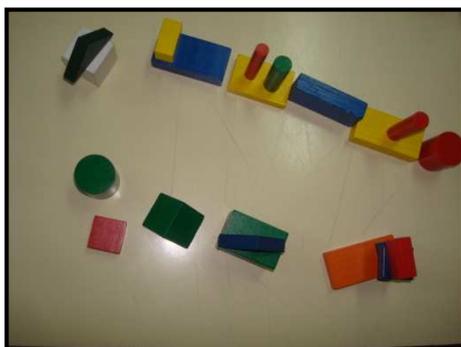
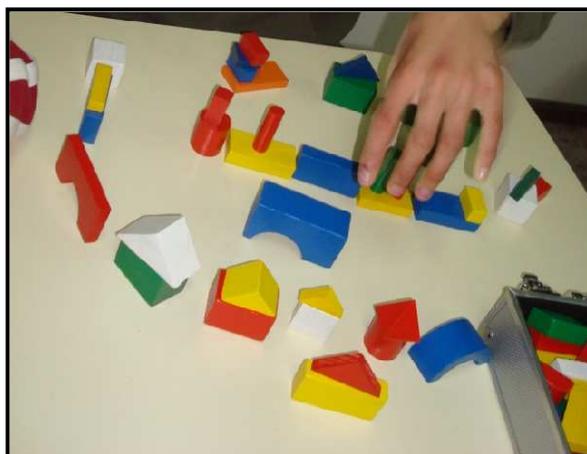
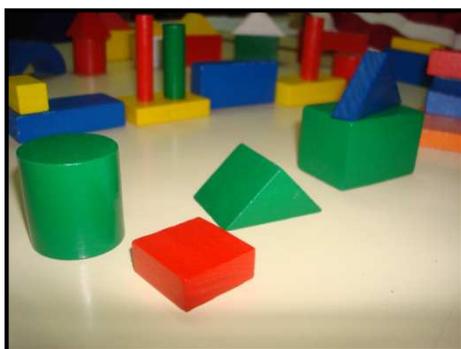


TABELA 130

Jogo/Actividade Lúdica:

“Puxa Palavras”

Objectivos Gerais:

- Identificar letras
- Identificar sílabas
- Identificar palavras
- Associar as palavras às imagens
- Desenvolver hábitos de leitura
- Expressar-se de forma correcta
- Respeitar as regras do jogo
- Respeitar os colegas
- Estimular a atenção e a concentração
- Sentir prazer

Data:

22 de Julho de 2010

Duração:

35 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x

Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda	x			Não solicita ajuda			x
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação



TABELA 131

Jogo/Actividade Lúdica:

“Comida”

Objectivos Gerais:

- Identificar os alimentos
- Conhecer algumas características dos alimentos
- Identificar alimentos saudáveis e não saudáveis
- Agrupar os alimentos segundo critérios
- Participar no diálogo
- Expressar-se de forma correcta
- Estimular a atenção e a concentração
- Sentir prazer

Data:

23 de Julho de 2010

Duração:

40 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x

Solicita ajuda	x			Não solicita ajuda			x
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação



TABELA 132

Jogo/Actividade Lúdica:

“Puzzle Aprendo a contar até 20 - Educa”

Objectivos Gerais:

- Identificar os números
- Realizar contagens
- Expressar-se correctamente
- Ordenar as peças
- Construir os puzzles
- Estimular a atenção e a concentração
- Aprender com prazer
- Respeitar as regras do jogo
- Respeitar o material

Data:

26 de Julho de 2010

Duração:

30 minutos

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x

Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda	x			Não solicita ajuda			x
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação

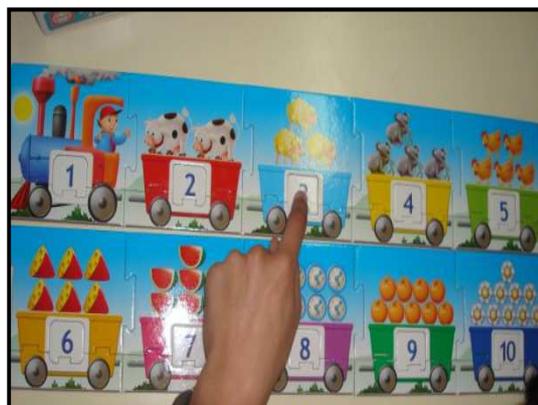


TABELA 133

Jogo/Actividade Lúdica:

“Electron: Temas Educativos - Diset”

Objectivos Gerais:

- Identificar os números
- Realizar contagens
- Saber observar
- Identificar letras
- Identificar sílabas
- Ler palavras
- Associar palavras às imagens
- Identificar as cores
- Distinguir as sombras de uma imagem
- Conhecer as figuras geométricas
- Expressar-se correctamente
- Estimular a atenção e a concentração
- Aprender com prazer
- Respeitar as regras do jogo
- Respeitar o material

Data:

27 de Julho de 2010

Duração:

45 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x

Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda	x			Não solicita ajuda			x
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros			x	Não interage com os outros	x		
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação



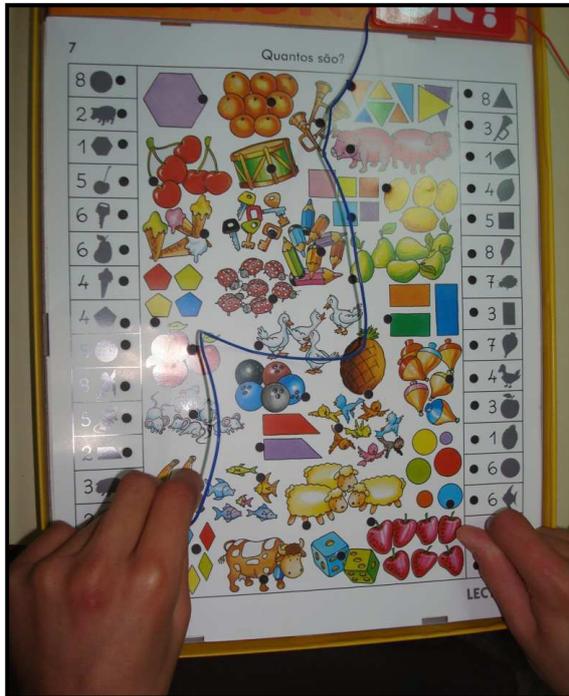
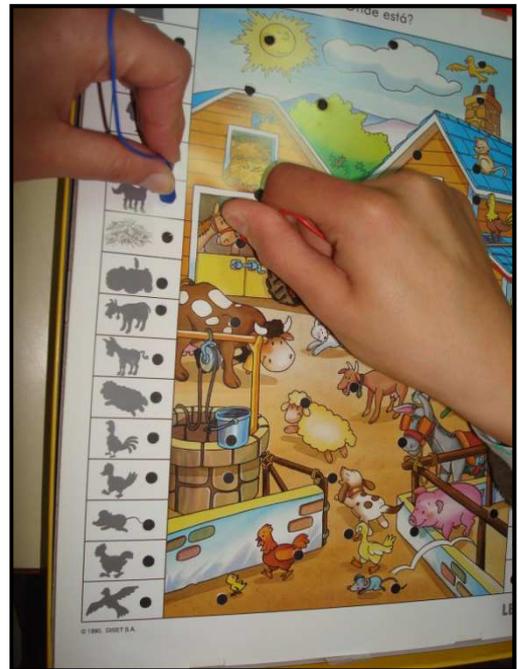
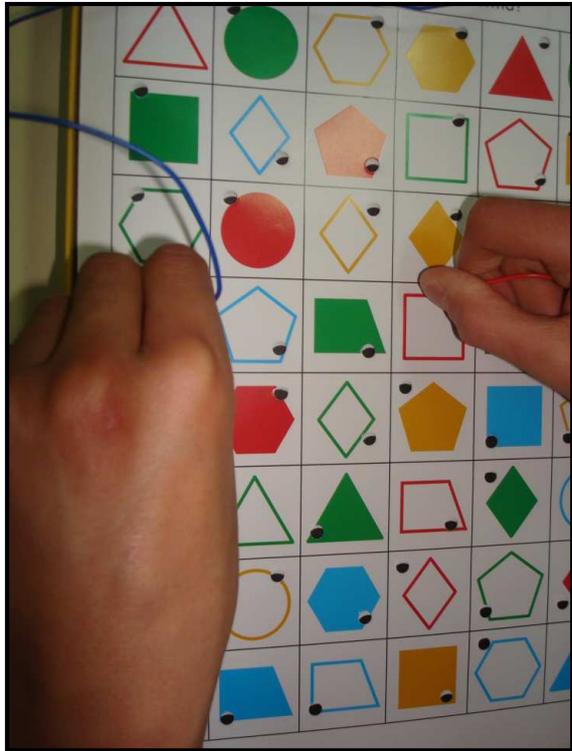


TABELA 134

Jogo/Actividade Lúdica:

“O Sol”

Objectivos Gerais:

- Identificar a importância do Sol na vida do Homem
- Identificar as estações do ano e as suas características
- Dialogar sobre o Verão
- Debater sobre os cuidados a ter com os raios solares
- Expressar-se correctamente
- Alargar o vocabulário
- Respeitar a opinião dos seus colegas
- Pintar a imagem
- Picotar a imagem respeitando os limites
- Desenvolver a atenção e a concentração
- Desenvolver a precisão
- Desenvolver a motricidade fina

Data:

28 de Julho de 2010

Duração:

45 minutos

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x

Comunica		x		Não comunica		x	
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo		x		Pouco autónomo		x	
Organizado		x		Desorganizado		x	
Solicita ajuda			x	Não solicita ajuda	x		
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros			x	Não interage com os outros	x		
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação

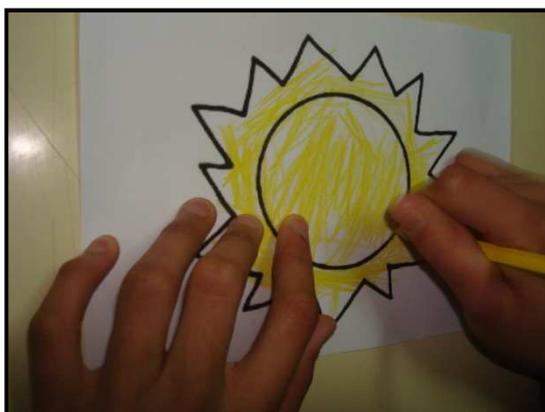
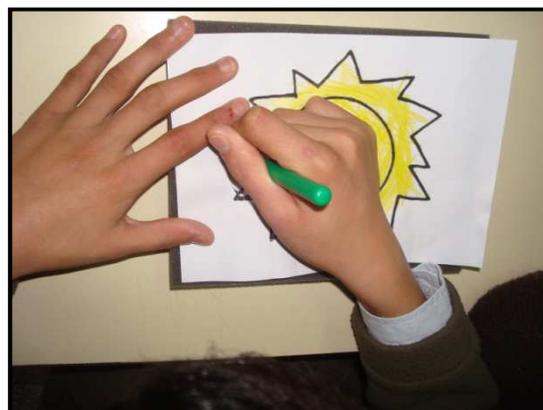
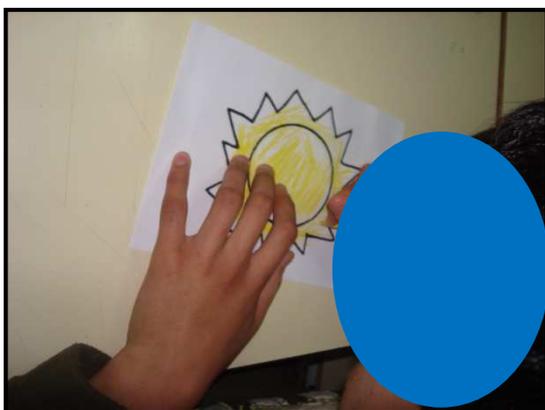


TABELA 135

Jogo/Actividade Lúdica:

“Loto Maths - Diset”

Objectivos Gerais:

- Identificar os números
- Estar em contacto com as operações simples de cálculo
- Conhecer os sinais e as suas funções
- Relacionar os símbolos + e –
- Adquirir noções de soma e subtracção
- Observar
- Saber pensar
- Expressar-se correctamente
- Estimular a atenção e a concentração
- Aprender com prazer
- Respeitar as regras do jogo
- Respeitar o material

Data:

29 de Julho de 2010

Duração:

45 minutos (manhã)

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x

Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda	x			Não solicita ajuda			x
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação



TABELA 136

Jogo/Actividade Lúdica:

“Os Animais - Diset”

Objectivos Gerais:

- Conhecer os animais
- Identificar algumas características dos animais
- Conhecer o habitat do animais
- Identificar animais domésticos e animais selvagens
- Conhecer a Natureza
- Reconhecer animais do seu meio envolvente
- Saber observar
- Identificar elementos intrusos
- Respeitar as regras do jogo
- Respeitar o material
- Utilizar adequadamente a caneta mágica
- Expressar-se correctamente
- Estimular a atenção e a concentração
- Aprender com prazer

Data:

29 de Julho de 2010

Duração:

35 minutos (tarde)

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x

Atento	x			Desatento			x
Cumpre regras	x			Não cumpre regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda	x			Não solicita ajuda			x
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros		x		Não interage com os outros		x	
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação



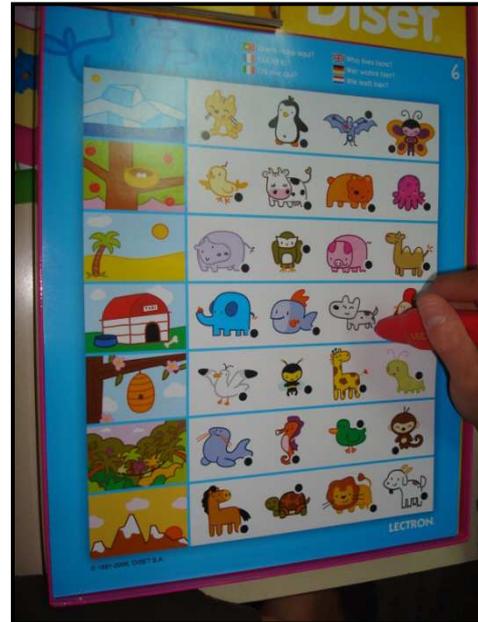


TABELA 137

Jogo/Actividade Lúdica:

“Loto da Matemática”

Objectivos Gerais:

- Identificar os números até 20
- Identificar as figuras geométricas
- Saber observar
- Saber pensar
- Saber estar atento
- Expressar-se correctamente
- Estimular a atenção e a concentração
- Respeitar as regras do jogo
- Saber esperar pela sua vez
- Respeitar o material
- Aprender com prazer

Data:

30 de Julho de 2010

Duração:

45 minutos (manhã)

FREQUÊNCIA			FREQUÊNCIA				
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x

Estável	x			Instável			x
Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda	x			Não solicita ajuda			x
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade	x			Participa incorrectamente na realização da actividade			x
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa	x			Demonstra dificuldades na tarefa			x

Participação

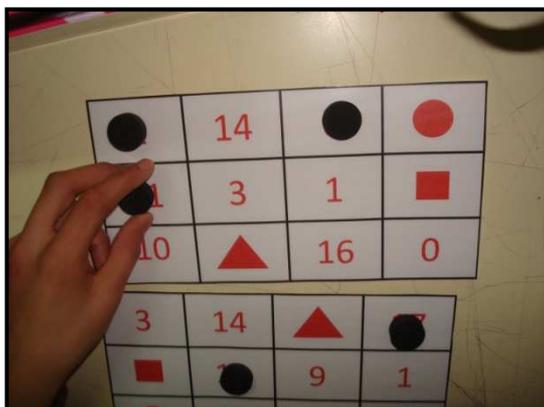


TABELA 138

Jogo/Actividade Lúdica:

“Dominó dos Animais”

Objectivos Gerais:

- Conhecer os animais
- Identificar algumas características dos animais
- Conhecer animais domésticos e animais selvagens
- Reconhecer animais do seu meio envolvente
- Saber observar
- Respeitar as regras do jogo
- Respeitar o material
- Expressar-se correctamente
- Estimular a atenção e a concentração
- Aprender com prazer

Data:

30 de Julho de 2010

Duração:

35 minutos (tarde)

FREQUÊNCIA				FREQUÊNCIA			
INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA	INDICADORES	FREQUENTE	POR VEZES	NUNCA
Motivado	x			Desmotivado			x
Interessado	x			Desinteressado			x
Atento	x			Desatento			x
Cumprir regras	x			Não cumprir regras			x
Comunica	x			Não comunica			x
Não é agressivo	x			É agressivo			x
Estável	x			Instável			x

Autónomo	x			Pouco autónomo			x
Organizado	x			Desorganizado			x
Solicita ajuda	x			Não solicita ajuda			x
Sorri	x			Não sorri			x
Satisfeito	x			Não satisfeito			x
Participa correctamente na realização da actividade		x		Participa incorrectamente na realização da actividade		x	
Interage com os outros	x			Não interage com os outros			x
Compreende os objectivos da tarefa	x			Revela dificuldades em compreender os objectivos da tarefa			x
Pensa	x			Não pensa			x
Não apresenta dificuldades na tarefa		x		Demonstra dificuldades na tarefa		x	

Participação



ANEXO 5

Horário Semanal do Aluno em Estudo

	Segunda-Feira	Terça-feira	Quarta-Feira	Quinta-Feira	Sexta-Feira
9h às 10:30h	Actividades de Sala de Aula	Actividades de Sala de Aula	Actividades de Sala de Aula	Actividades de Sala de Aula	Actividades de Sala de Aula
Lanche Manhã 10:30h às 11h					
Intervalo Manhã 11h às 11:30h					
11:30h às 12:30h	Actividades de Sala de Aula	Actividades de Sala de Aula	Actividades de Sala de Aula	Actividades de Sala de Aula	Actividades de Sala de Aula
Almoço 12:30h às 13:30h					
Intervalo tarde 13.30h às 14h					
14h às 16h	Educação Física	Atelier de Expressão Plástica ou Atelier de Cerâmica	Actividades da Vida Diária	Atelier de Tecelagem	Culinária
Lanche Tarde 16h às 16:30h					
Transporte dos alunos ao domicílio A partir das 16:30h					