

RELATÓRIO FINAL DE ESTÁGIO REALIZADO NO PARQUE DE DIVERSÕES FEIJÃO VERDE DE LEIRIA

Sara Marques Lopes

Trabalho realizado sob a orientação de Dr.^a Vânia Lisboa Francisco e a supervisão do
Professor Doutor Luís Pedro Inácio Coelho

Leiria, julho, 2018

Desporto e Saúde para Crianças e Jovens

ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS SOCIAIS

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LEIRIA

AGRADECIMENTOS

A concretização de um trabalho desta dimensão exige, naturalmente, um contributo coletivo e, por isso, é importante reconhecer a importância de todos aqueles que desempenharam um papel determinante na caminhada para a sua execução.

Um sincero agradecimento:

Ao **Professor Doutor Luís Coelho** pela orientação de todo este trabalho. Fê-lo com uma disponibilidade enorme, sempre com empenho, incentivo e apoio.

À Dr.^a **Vânia Francisco Lisboa**, diretora do parque de diversões Feijão Verde, por me dar esta oportunidade de estágio, pelo seu apoio constante na elaboração deste trabalho e sobretudo pela confiança depositada em mim. Tornou-se uma amiga.

À minha irmã **Andrea**, por cuidar do meu filho enquanto eu dedicava o meu tempo na elaboração deste relatório.

A todas as **crianças** que passaram pelo *Feijão Verde* ao longo destes meses e que direta ou indiretamente contribuíram para o meu crescimento pessoal e profissional.

Ao **Márcio**, por ter acreditado em mim, pelo apoio e pelo carinho.

RESUMO

O atual relatório de estágio está inserido no âmbito do mestrado em Desporto e Saúde para Crianças e Jovens da Escola Superior de Educação e Ciências Sociais, pertencente ao Instituto Politécnico de Leiria. O estágio decorreu no parque de diversões Feijão Verde, em Leiria, diretamente ligado a atividades lúdicas para crianças, festas de aniversário para crianças e adultos e uma academia de apoio ao estudo.

O objetivo primordial do estágio consiste em trabalhar as diferentes capacidades motoras através de jogos e atividades lúdicas a concretizar todo ao longo do estágio, aplicando os conhecimentos e aptidões adquiridos no 1º ano de mestrado, bem como em todo o percurso académico. O estágio divide-se em três etapas: Observação, Intervenção e Gestão. Inicialmente, faz-se a apresentação da entidade acolhedora, nomeadamente os objetivos da instituição, a caracterização do espaço físico, dos recursos humanos e das crianças que a frequentam. Posto isto, segue-se a fase de Intervenção, momento em que as atividades lúdicas são postas em prática e o contacto com público-alvo é direto. A gestão diz respeito à etapa em que comecei a desempenhar as funções da direção do Feijão Verde. Inicialmente, acompanhada pela diretora que me foi instruindo e, nas últimas semanas de estágio de forma autónoma.

Após o término do estágio e fazendo uma análise a todo o processo, sinto que adquiri uma crescida aprendizagem de carácter pessoal e profissional. Com o auxílio da Dr.^a Vânia Lisboa Francisco, consegui definir as minhas dificuldades e como superá-las. De forma global, tenho o sentimento de dever cumprido, não só por ter atingido os objetivos a que me propus, mas também por ter desempenhado outras funções de carácter relevante para o bom funcionamento da entidade.

Palavras chave

Crianças, Desenvolvimento motor, Lúdico, Parque de diversões.

ABSTRACT

The current internship report is part of the master's degree in Sports and Health for Children and Youngster of the School of Education and Social Sciences, belonging to the Polytechnic Institute of Leiria. The stage took place in the Feijão Verde amusement park in Leiria, directly linked to playing activities for children, birthday parties for children and adults, and a study support academy.

The primary objective of the internship is to work the several motor skills through playing activities to achieve everything during the internship, applying the knowledge and skills acquired in the first year of the master's degree, as well as through all academic course. The internship is divided into three stages: Observation, Intervention and Management. Initially, this paper starts with the entity characterization, namely the institution's objectives, the characterization of the physical space, the human resources and the children who attend it. After that, the Intervention phase is followed, at which time the play activities are put into practice and the contact with the target audience is direct. Management phase refers to the stage in which I began to intervene in Feijão Verde management activities. Initially accompanied by the director who instructed me and, by the last weeks of internship, autonomously.

After completing the internship and analyzing the entire process, I feel that I have acquired a great deal of personal and professional learning. With the help of Dr. Vânia Lisboa Francisco, I was able to define my difficulties and how to overcome them. Overall, I have the feeling of accomplishment, not only because I have achieved the goals I set myself into, but also because I have performed other functions of a relevant nature for the proper functioning of the entity.

Keywords

Children, Motor Development, Playful, Amusement park.

ÍNDICE GERAL

Agradecimentos	ii
Resumo	iii
Abstract.....	iv
Índice Geral	v
Índice de Figuras	vii
Índice de Tabelas	viii
Abreviaturas.....	ix
1. Introdução	1
2. Enquadramento Institucional.....	3
2.1 Caracterização do Meio	3
2.2 Caracterização Institucional	5
2.2.1 Missão/Objetivo da Instituição.....	7
2.2.2 Espaços Físicos.....	7
2.2.3 2.2.3 Recursos Humanos	
.....	9
2.2.4 Caracterização do Grupo de Crianças	11
3. Enquadramento Teórico da Atividade Prática	13
3.1 Desenvolvimento Motor	13
3.2 Importância do Lúdico no Desenvolvimento da Criança	16
4. O Estágio	18
4.1 Objetivos	18
4.2 Atividades do Estágio	18
5. Reflexão Final	23
6. Bibliografia	27
Anexos.....	1
Anexo 1 – Documento de Pedido de Estágio na Entidade Acolhedora.....	2
Anexo 2 – Folhas de Presença Mensal	3
Anexo 3 – Fotografias	11
Anexo 4 - Grelha de Observação	14
Anexo 5 - Planos de Atividade Semanal	15

Anexo 6 - Plano de Formação de Monitores	60
------------------------------------------------	----

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 – Planta do parque de diversões

Figura 2 – Placa informativa

Figura 3 – Hierarquia da empresa

Figura 4 – Hierarquia Feijão Verde

Figura 5 – Fases do desenvolvimento motor, segundo Gallahue

Figura 6 – Recepção do parque de diversões

Figura 7 – Área de espera para os pais

Figura 8 – Espaço café e esplanada

Figura 9 – Espaço Auto-Popó

Figura 10 – Discoteca do parque

Figura 11 – Exemplo de um lanche de uma festa de aniversário

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1 – Marcos de desenvolvimento motor segundo o Manual de Treinamento de Denver

Tabela 2 – Exemplo de um *briefing*

Tabela 3 – Exemplo de um *briefing* de festa de aniversário

Tabela 4 – Procedimentos de direção de parque

ABREVIATURAS

A.P.A. – American Psychological Association

C.M.L. – Câmara Municipal de Leiria

D.S.C.J. – Desporto e Saúde para Crianças e Jovens

I.N.E. – Instituto Nacional de Estatísticas

N.E.E. – Necessidades Educativas Especiais

U.C. – Unidade Curricular

U.F.M.B. – União de Freguesias de Marrazes e Barosa

1. INTRODUÇÃO

O presente relatório surge no âmbito da Unidade Curricular (UC) de Estágio do Mestrado em Desporto e Saúde para Crianças e Jovens, da Escola Superior de Educação e Ciências Sociais do Instituto Politécnico de Leiria. O estágio realizou-se no parque de diversões Feijão Verde, em Leiria, entre o dia 29 de outubro de 2016 e 14 de maio de 2017, com a duração total de 591 horas. A escolha do local de estágio teve em conta vários fatores, nomeadamente o público-alvo e a possibilidade de conciliar com o meu horário laboral. O objetivo principal do estágio consistiu em trabalhar as diferentes capacidades motoras – força, flexibilidade, resistência, coordenação, velocidade – através de jogos e atividades motoras, realizadas ao longo do estágio, com crianças presentes em contexto de festa de aniversário.

O relatório final está dividido em três capítulos principais: o enquadramento institucional, o enquadramento teórico da atividade prática e o estágio. No primeiro capítulo é feita uma apresentação da instituição, isto é, a sua missão, o meio em que se insere, a descrição do espaço físico, descrição dos recursos humanos e a caracterização do grupo de crianças. O segundo capítulo aborda conceitos relevantes para a realização do estágio, tendo por base referências bibliográficas, como o tema do desenvolvimento motor e a importância das atividades lúdicas no desenvolvimento das crianças. Por fim, o terceiro capítulo apresenta os objetivos do estágio, a descrição das tarefas que elaborei ao longo do mesmo e uma conclusão, onde é feita uma reflexão sobre todo o processo, as expectativas iniciais, as dificuldades sentidas, os aspetos positivos e negativos e o impacto que o estágio causou na minha formação pessoal e profissional.

Os conteúdos lecionados nas aulas teóricas e práticas das Unidades Curriculares do primeiro ano do mestrado permitiram-me intervir com maior consciência e pôr em prática os conhecimentos adquiridos nessas mesmas unidades curriculares. Em função da experiência que vivi, algumas UC do 1º ano deste mestrado evidenciaram-se com maior notoriedade, face a outras. De seguida, destaco as que considero terem sido as mais sensíveis ao contexto onde realizei o meu estágio, nomeadamente a UC de **Psicologia do Desenvolvimento** que teve como principal objetivo desenvolver conhecimentos que

facilitam a reflexão crítica e sobre as diferentes etapas do processo de desenvolvimento humano, mais precisamente o desenvolvimento de crianças e jovens.

Pedagogia do Desporto proporcionou-me a aquisição de conhecimentos no âmbito de diferentes atividades físicas, desportivas e de lazer, bem como os princípios metodológicos, didáticos e éticos associados às mesmas, em diferentes contextos e para diferentes populações. O modelo do plano de aula utilizado no estágio foi adquirido nesta unidade curricular.

Aprendizagem e Controlo Motor e Motricidade Infantil permitiram-me aprender os mecanismos implícitos à aprendizagem das habilidades motoras e à capacidade do controlo motor. Entendendo igualmente quais as habilidades motoras apropriadas em cada faixa etária para, deste modo, elaborar atividades com as crianças que estejam adequadas às suas capacidades.

Por fim, **Metodologia da Investigação** permitiu-me compreender os fundamentos da investigação e métodos de investigação científica, exercitar a capacidade de investigação, dominar princípios e códigos de conduta implícitos nos projetos de investigação, saber trabalhar em equipa multidisciplinar e adquirir experiência no tratamento de dados. Esta UC teve grande importância para a realização deste relatório de estágio, nomeadamente na utilização das normas APA.

2. ENQUADRAMENTO INSTITUCIONAL

2.1 CARACTERIZAÇÃO DO MEIO

O Parque de Diversões **Feijão Verde** encontra-se na Gândara dos Olivais, pertencente à união de freguesias de Marrazes e Barosa da cidade de Leiria, mais precisamente na Rua D. Carlos I, junto à estação ferroviária de Leiria. “*Esta freguesia é a mais populosa do Concelho de Leiria e a que possui maior densidade populacional no Distrito de Leiria*” (U.F.M.B., 2011). É igualmente composta por 24684 habitantes e apresenta 32,80 km² de área onde podemos encontrar uma vasta lista de serviços desde comércio, jardins de infância, escolas desde o 1º ciclo do Ensino Básico ao Ensino Secundário, três unidades de apoio ao Ensino Especial, uma estação ferroviária, um posto de Polícia de Segurança Pública, uma zona industrial, uma mata, entre muitos outros serviços (U.F.M.B., 2011).

Segundo o Instituto Nacional de Estatísticas de 2012, o município de Leiria possui um total de 126 897 habitantes, dispersos por 29 freguesias, mas na cidade em si existem apenas 14 909 habitantes (I.N.E., 2012).

Para ter **acesso** à cidade, podemos recorrer a várias autoestradas, sendo elas a A1, a A8, a A17 e a A19; podemos ainda recorrer a estradas nacionais (de carro, de autocarro, entre outros) ou à estação de caminhos de ferro. Já dentro de Leiria, a população pode usufruir de vários transportes como os autocarros da Rodoviária Tejo – que também se deslocam para fora da cidade –, o transporte de mobilidade urbana denominado de *Mobilis* e têm também ao seu dispor uma companhia de Táxis e os comboios da CP (Câmara Municipal de Leiria, s/d).

Os serviços que esta cidade dispõe à população subdividem-se em vários tópicos, sendo eles a nível de saúde, de educação, de segurança e outros. Quando falamos das condições de **Saúde** referimo-nos à presença de vários Hospitais, tanto públicos como privados e centros de saúde.

Ao nível da **Educação**, Leiria dispõe à sua população todos os níveis possíveis de ensino, ou seja, creche e jardim de infância, escolas de Ensino Básico (1º, 2º e 3º Ciclos), escolas de Ensino Secundário, a Escola Profissional de Leiria, o Instituto Politécnico de

Leiria e o Instituto Superior de Línguas e Administração que é de carácter privado (C.M.L., s/d).

Relativamente aos serviços de **Segurança**, para além da Guarda Nacional Republicana e da Polícia de Segurança Pública, Leiria ainda possui dois Centros de Bombeiros – os Municipais e os Voluntários –, dois Estabelecimentos Prisionais e uma Unidade Territorial do Exército Português. E podemos ainda referir a presença do Tribunal Judicial da Comarca de Leiria que se localiza precisamente no centro da cidade (C.M.L., s/d).

Outros tipos de serviços que podemos referenciar serão o comércio, os serviços de recolha e tratamento de águas residuais, os serviços de gestão de resíduos sólidos urbanos, as telecomunicações, os postos de correios, as agências funerárias, entre outros que também estão ao dispor da população residente.

O município de Leiria é rico tanto a nível **cultural** como a nível ambiental e desportivo. Possui vários museus com diferentes temáticas e monumentos como o Castelo, a Sé Catedral de Leiria, a Capela de S. Pedro, a Igreja e Convento de S. Francisco, o Santuário de Nossa Senhora de Encarnação e o Convento de Santo Agostinho. A nível ambiental e **desportivo**, são inúmeros os clubes, núcleos, sociedades, associações, centros, etc., que abordam os mais diversos desportos como o atletismo, o futebol, o ténis, o judo, o hóquei em patins, a pesca, entre outros.

A **Gastronomia** leiriense é muito diversificada, mas a sua tradição é essencialmente marcada pelas “Morcelas de Arroz e [pelas] Lentriscas assadas na brasa, servidas antes da bacalhoadada com migas de nabiça e broa.” É importante também nomear a “Chanfana (guisado com carne de cabra) da Chaínça, o Leitão à moda da Boavista e a Fritada dos Peixinhos do Lis.” Em termos de docerias tradicionais temos as “Brisas do Lis ou os bolinhos de pinhão, normalmente acompanhados pelo licor de leite” (Joanaz & Soares, s/d).

Cada vez mais se defende a sustentabilidade de **espaços verdes** nos centros urbanos pois possibilitam o “contacto com a natureza e permitem um ambiente mais saudável [para todos]” (Departamento de Ambiente e Qualidade de Vida – C.M.M., 2005). No que trata à cidade de Leiria, esta possui vários espaços verdes que dão então a

possibilidade de uma melhor qualidade de vida à sua população. O mais conhecido será certamente o Jardim Luís de Camões, mas temos também outros espaços verdes: o Jardim de Santo Agostinho, o Parque Tenente Coronel Jaime Filipe da Fonseca, o Anfiteatro do Carpalho, o Parque Radical no Complexo Desportivo de S. Romão, alguns percursos naturais de Polis que vão desde a ponte Euro 2004 ao Pavilhão Juve e, por fim, temos também a zona envolvente ao Castelo e a zona envolvente à Igreja da Nossa Senhora da Encarnação. Todos estes espaços são bastante aproveitados pelas pessoas desde crianças a idosos e em qualquer estação do ano (C.M.L., s/d).

2.2 CARACTERIZAÇÃO INSTITUCIONAL

“O Feijão Verde é a maior rede de parques de diversão infantil e academia em Portugal.”

João Faria, CEO da empresa

A marca *Feijão Verde* atua em três áreas distintas: o **Fun Park**, quando as crianças frequentam o parque de diversões, a **Academia** que, no período letivo, consiste no apoio ao estudo e, em época de férias escolares, são realizadas atividades lúdicas e educativas com as crianças inscritas e os **Eventos** que são as festas de aniversário de crianças e de adultos.



Figura 1 – Planta do parque de diversões

Este projeto estreou-se em 2012, em Braga, Portugal onde está localizada a sede da empresa e somente em 2016 se deu o início dos *franchisings*. Em julho de 2016, inaugurou-se o Feijão Verde de Leiria e em agosto de 2017, podemos contar com 14 parques Feijão Verde espalhados pelo país: Arrábida, Aveiro, Barreiro, Braga, Carregado, Coimbra, Famalicão, Vila Nova de Gaia, Leiria, Loures,

Montijo, Sintra, Santarém e Viana do Castelo (Manual de Gestão do Parque Feijão Verde, 2016).

Na receção, podemos encontrar três documentos acessíveis a qualquer colaborador com todas as informações relativas ao funcionamento da entidade, sendo eles: o “*Manual de Comunicação Marca Feijão Verde*”, o “*Manual de Gestão no Parque Feijão Verde*” e o “*Manual de Operações*”.

O *Manual de Comunicação da Marca Feijão Verde* (2012) dá ênfase à comunicação: “*A boa comunicação é o primeiro passo para levar os clientes a agir conforme o esperado. Sem uma comunicação eficaz, o entendimento torna-se impossível.*” Por outras palavras, podemos dizer que este manual aborda a forma como deve ser feita a divulgação do parque/publicidade. O Feijão Verde selecionou alguns métodos sendo eles o uso de *flyers*, carros de publicidade, a rede social Facebook, PVC de publicidade, balões de publicidade, paliteiros de publicidade, entre outros. É importante colocar a informação em locais estratégicos e bem visível ao nosso público alvo, como por exemplo perto de escolas e parques infantis. Este manual faz igualmente referência à proibição da afixação de papéis escritos à mão e à “poluição visual”, ou seja, devemos evitar o excesso de informação.

O *Manual de Gestão do Parque Feijão Verde* (2016) “*tem como objetivo a uniformização dos procedimentos diários, semanais e mensais, tanto ao nível do trabalho em parque como a nível do trabalho de direção do mesmo.*” Este documento contém uma lista de tarefas atribuídas à diretora do parque que deve executar semanalmente, intitulado de “*Procedimentos de Direção de Parque*”, onde deve fazer o reporte financeiro semanal, o balanço diário e semanal/reflexão escrita (pontos fortes/ pontos fracos/ conquistas/ dificuldades) entre outras tarefas mencionadas na Tabela 2.

Este manual contém também os procedimentos a seguir em caso de acidente e as normas de comportamento a seguir em caso de reclamação de cliente.

Quanto ao *Manual de Operações* (2012), este consiste na compilação de todas as regras do departamento de operações, isto é, o processo de planear, organizar, liderar e controlar as operações Feijão Verde de forma eficaz e eficiente. Neste manual podemos

encontrar o procedimento que o diretor deve seguir perante uma anomalia técnica ou estrutural.

A junção destes três manuais define a organização e o método de funcionamento da empresa, de forma a alcançar os objetivos estipulados e realizar os projetos que irão ao encontro da satisfação dos clientes.

2.2.1 MISSÃO/OBJETIVO DA INSTITUIÇÃO

“Vivemos e trabalhamos para as crianças, procurando proporcionar experiências e momentos únicos que contribuam para o seu crescimento saudável, onde a brincadeira assume um papel principal.”

João Faria, CEO da empresa

O Feijão Verde surgiu com o intuito de proporcionar às crianças um momento de diversão, onde possam **desenvolver a imaginação**, criando as suas próprias histórias num mundo mágico, repleto de animação e diversão. Quer seja uma visita curta ou mais prolongada, a variedade de equipamentos e soluções que o Feijão Verde apresenta faz com que a diversão não se esgote (Manual de Gestão do Parque Feijão Verde, 2016).

Acrescentaria ainda que o parque de diversões permite às crianças desenvolverem-se a **nível motor**. Correr, saltar nos insufláveis, subir as escadas e descer a rampa do escorrega, subir a parede de escalada, entre outras habilidades motoras, permitem às crianças desenvolverem diferentes capacidades motoras como a velocidade, o equilíbrio e a força.

2.2.2 ESPAÇOS FÍSICOS

O Feijão Verde de Leiria foi criado num edifício antigo, recuperado para dar origem ao atual parque. Este é composto por diversas áreas, divididas em dois pisos: rés do chão e primeiro andar. A entrada principal situa-se no rés do chão e logo que entramos,

deparamo-nos com uma **receção** composta por um balcão de atendimento com alguns produtos de *merchandising* para crianças e o **parque de diversões** onde só podemos aceder descalços ou com meias, preferência antiderrapantes. O parque de diversões cria, ele próprio, diferentes espaços lúdicos onde as crianças podem brincar livremente, criando as suas próprias histórias. Os pais/familiares podem permanecer dentro do parque e participar nas brincadeiras. Aqui podemos encontrar: um café com esplanada, uma pista de carros com oficina, um insuflável, um trampolim, uma discoteca, um campo de futebol, uma piscina de bolas, uma pistola de ar, uma parede de escalada, o jogo do galo, uma área com uma mesa e assentos para fazer desenhos, uma torre aranha com escorrega e outra estrutura com escorrega (Anexo 3). Cada área tem uma **placa informativa** com o nome da estrutura, a idade mínima e máxima das crianças que podem frequentar o espaço, a altura mínima e máxima das mesmas e a lotação máxima de cada estrutura (Figura 2). Para além destas informações conforme os requisitos de segurança, temos sempre presente um ou mais **monitores de playground**, de acordo com o número de crianças no parque. Este monitor tem como função garantir a segurança e diversão máxima das crianças. Neste piso, podemos também encontrar uma máquina de *vending* e duas casas de banho de crianças – uma para meninos outra para meninas.

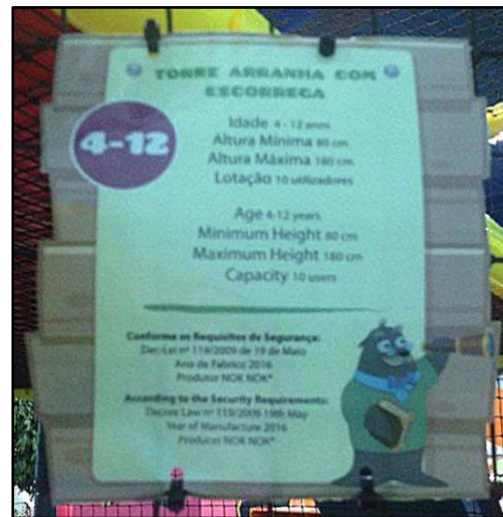


Figura 2 – Placa informativa

É importante referir que qualquer área do Feijão Verde, desde o parque de diversões às casas de banho para os adultos, apresenta uma decoração muito colorida, alegre e apelativa para as crianças.

Ao subirmos para o primeiro piso, a meio das escadas, encontramos uma **sala de espera** com sofá e máquina de café criada especialmente para os pais e familiares das crianças que se encontram no parque. Esta sala possui duas janelas que dão acesso visual para o parque de diversões. Se preferirem estar no exterior, podem esperar na esplanada.

Ao longo dos meses de estágio, o Feijão Verde sofreu algumas alterações no que diz respeito ao espaço físico. Inicialmente, no **primeiro piso** existiam duas casas de banho para adultos, uma copa e uma sala grande e ampla para realizar os lanches das festas de

aniversário. A mesma sala era usada, durante a semana, para o acompanhamento ao estudo das crianças inscritas nas Academias. Nesta sala, existiam três mesas de aproximadamente dezoito lugares cada uma, que permitiam organizar três lanches de aniversário apesar de se desenrolar apenas **um lanche de cada vez**. Mais tarde, esta área foi dividida em três salas de aniversário e uma sala especialmente para as Academias. Estas alterações permitiram-nos fazer **até três lanches em simultâneo** mantendo a privacidade em cada uma das salas e permitindo-nos fazer a higienização das restantes salas sem incomodar ou interferir nos lanches que estariam a decorrer naquele mesmo instante. Mais tarde e por consequente das sugestões de alguns clientes, foram colocados equipamentos de ar condicionado em cada uma das salas de aniversário.

Outra alteração sofrida no Feijão Verde foi no interior do parque de diversões: a **discoteca e o trampolim trocaram de lugar**. Inicialmente, a discoteca situava-se ao lado do balcão de atendimento, o que dificultava a comunicação oral entre colaboradores e Encarregados de Educação, uma vez que o volume da música estava bastante alto. Esta mudança permitiu-nos comunicar de forma mais clara e mais agradável sem pôr em causa a existência das infraestruturas do parque.

No exterior, temos uma **esplanada** com mesas e cadeiras (acima referida) colocada propositadamente para os pais/familiares que deixam as crianças no parque e permanecem nas instalações até à hora de saída das mesmas. O parque de **estacionamento** reservado aos clientes Feijão Verde é gratuito e situa-se igualmente no exterior, tendo capacidade máxima para dez viaturas.

2.2.3 RECURSOS HUMANOS

Quanto aos Recursos Humanos, no Feijão Verde existe uma hierarquia e uma lista de funções a desempenhar em cada um dos postos de trabalho. No meu primeiro dia de estágio, a 29 de outubro de 2016, trabalhavam, no Feijão Verde, nove monitores, uma rececionista/responsável de parque, uma diretora e um *team leader*, com idades compreendidas entre os 20 e os 32 anos de idade. No meu último dia de estágio, a 14 de maio de 2017, trabalhavam sete monitores, a função de rececionista era desempenhada pela diretora, que passou a exercer os dois cargos, e um *team leader*. Nesta data, nenhum

dos monitores era o mesmo daqueles que estavam inicialmente, a diretora era outra pessoa e o *team leader* também havia sido substituído. Nesta fase, os colaboradores tinham idades entre os 18 e os 35 anos.

Inicialmente, não havia obrigatoriedade de nos mascararmos. Os monitores tinham apenas de levar uma roupa confortável e um segundo par de meias ou meias antiderrapantes, uma vez que não podíamos estar calçados dentro do parque de diversões. Mais tarde, algumas regras alteraram-se, nomeadamente o vestuário dos colaboradores, uma vez que passámos a usar disfarces e máscaras de pinturas faciais. Para tal, foram pedidos alguns materiais à sede da empresa como fatos de disfarce, alguns acessórios e um reforço nas pinturas faciais.

No *Manual de Gestão do Parque Feijão Verde* (2016) podemos aceder à hierarquia entre os colaboradores da empresa que trabalham na sede (Figura 3) e a hierarquia entre os colaboradores de uma entidade Feijão Verde (Figura 4).

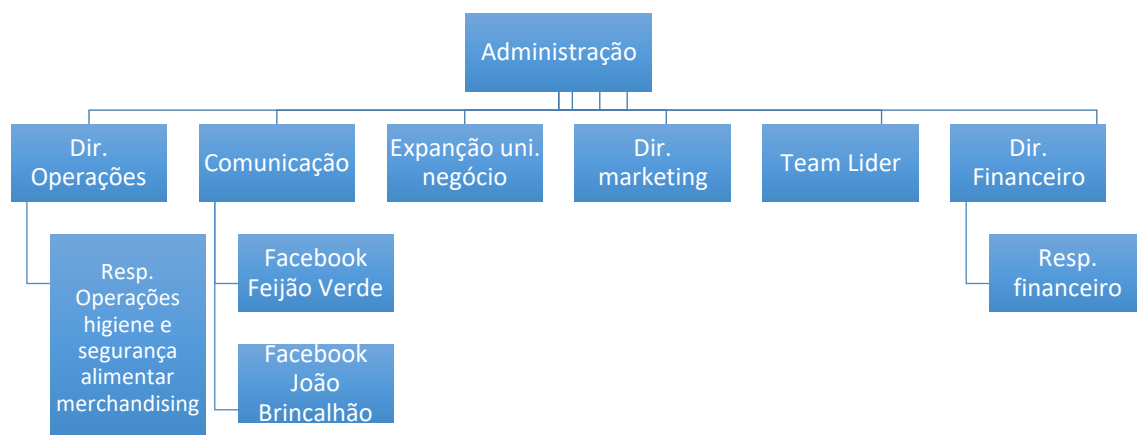


Figura 3 – Hierarquia da empresa, sede em Braga

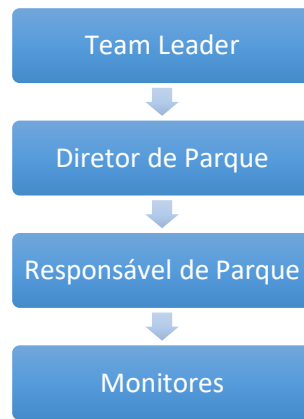


Figura 4 – Hierarquia Feijão Verde

2.2.4 CARACTERIZAÇÃO DO GRUPO DE CRIANÇAS

O **número de crianças** presentes no Feijão Verde era muito variável. Verifiquei que, nos dias de semana, tínhamos 6 a 14 crianças por dia. A maioria dessas crianças eram provenientes das Academias que, após o estudo e realizarem os trabalhos de casa, tinham permissão para aceder ao parque de diversões até às 20 horas do próprio dia. Ao fim de semana, os números subiam e variavam entre 14 a 130 crianças, sendo a lotação máxima de 150 crianças.

O Feijão Verde acolhe qualquer criança de género masculino ou feminino entre os 2 e os 14 anos de idade, sendo obrigatório o acompanhamento de um adulto responsável para as crianças até aos 4 anos, inclusive. Se esta regra não for respeitada e a criança sofrer algum tipo de acidente dentro do parque de diversões, o **seguro** ao qual o Feijão Verde está fidelizado, não cobra qualquer consequência ou despesa financeira que possa originar.

Foram muitas as crianças que passaram pelo Feijão Verde ao longo destes meses de estágio, inclusive acolhemos crianças com nacionalidades diferentes (brasileira, ucraniana, inglesa, francesa e chinesa), crianças com Necessidades Educativas Especiais e crianças com alergias ou **intolerâncias alimentares**. No momento de dar entrada no parque, fosse em contexto de festa de aniversário ou não, eram sempre feitas algumas questões aos Encarregados de Educação sobre a(s) criança(s), não só para nos salvuardarmos, mas também para garantir o melhor acompanhamento e o mais

personalizável possível. A cada situação, procurámos ter a melhor dedicação/atenção, indo ao encontro das necessidades de cada criança.

3. ENQUADRAMENTO TEÓRICO DA ATIVIDADE PRÁTICA

3.1 DESENVOLVIMENTO MOTOR

“O estudo do desenvolvimento motor pelos profissionais de educação física, como um campo especializado de pesquisa acadêmica não ganhou o verdadeiro ímpeto até aos anos 70. O desenvolvimento é um campo de estudo legítimo que disseca as áreas de fisiologia do exercício, biomecânico, aprendizado motor, bem como as áreas da psicologia desenvolvimentista e psicologia social. A busca pela compreensão progrediu a passos lentos, mas firmes, nos anos 60, e então começou a progredir velozmente nos anos 70, quando cinesiologias e psicólogos desenvolvimentistas mudaram o seu foco da abordagem normativo-descritiva para o estudo dos processos desenvolvimentistas subjacentes.” (Gallahue & Ozmun, 2005)

Após anos de estudo, definiu-se o **desenvolvimento motor** como um processo contínuo e demorado e, como as mudanças mais acentuadas ocorrem nos primeiros anos de vida, existe a tendência de se considerar o estudo do desenvolvimento motor como sendo o estudo da criança. São necessários cerca de vinte anos para que o organismo se torne maduro, no entanto é entre o nascimento e os seis anos de idade que existe um maior foco porque esta fase é crucial para o desenvolvimento do indivíduo. As experiências que a criança tem durante este período irão determinar, por grande extensão, que tipo de adulto a pessoa se tornará (Tani et al., 1988). Mas não podemos ignorar o facto de o desenvolvimento ser um processo contínuo que ocorre ao longo de toda a vida do ser humano.

Os bebés não necessitam de aprender as habilidades motoras básicas como o gatinhar, agarrar, rastejar e andar, eles precisam de espaço e liberdade para se movimentar e experienciar o que conseguem fazer com o seu próprio corpo. Quando o sistema nervoso central, os músculos e os ossos estão preparados, assim como o ambiente que os rodeia oferece condições para explorarem, os bebés põem em prática as capacidades que vão adquirindo (Serrano & Luque, 2015).

Neto (1995) refere que *“a criança tem em si uma grande necessidade de se movimentar, pois da qualidade do seu comportamento motor vai depender todo o*

processo de desenvolvimento. Assim, os aspetos do desenvolvimento motor até uma idade mais avançada não devem ser descuidados, mas sim encorajados e estimulados tanto quanto possível.” Visto que a criança demonstra essa grande necessidade de se movimentar, ela começa desde cedo a explorar o espaço que a rodeia e a querer expressar-se. Flinchum (1986) refere que a criança dos 3 aos 6 anos é um ser dinâmico, que explora espontaneamente o contexto envolvente e a maior parte da sua vida quotidiana é composta por brincadeiras e por jogos que incluem o movimento. Acerca deste assunto, Neto (1995) refere ainda que, para a criança, o movimento é o primeiro modo de expressão e o primeiro modo de exploração. Assim sendo, é inegável o contributo fundamental do ato motor para o seu desenvolvimento.

Numa entrevista ao jornal Observador, Carlos Neto (2015) faz referência ao sedentarismo de crianças entre os 3 e os 12 anos e faz uma comparação entre as crianças das décadas anteriores e as crianças da atualidade, onde refere que “aumentou de facto esta taxa de sedentarismo, eu diria mesmo de analfabetismo motor, estamos a falar de iliteracia motora. Trabalho há 48 anos com crianças e sei avaliar o que se passou. As crianças têm menos capacidade de coordenação, menos capacidade de perceção espacial, têm de facto menor prazer de utilizar o corpo em esforço, têm uma dificuldade de jogo em grupo, de ter possibilidades de ter aqueles jogos que fazem parte da idade.” Segundo o mesmo autor, a causa deste sedentarismo provem da superproteção dos pais, da falta de tempo para brincar e da falta de espaço para se exprimirem fisicamente.

Segundo Gallahue & Ozmun (1995), o processo de desenvolvimento motor é apresentado através das fases dos movimentos reflexos, rudimentares, fundamentais e especializados. Para cada fase do processo de desenvolvimento motor são indicados **estágios** com idades cronológicas correspondentes, tal como podemos ver na Figura 4.

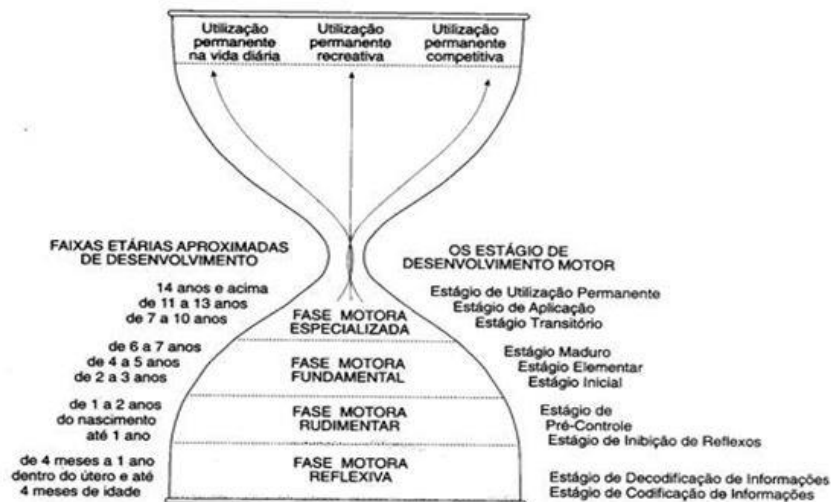


Figura 5 – Fases do desenvolvimento motor, segundo Gallahue

Os movimentos podem ser caracterizados como estabilizadores, locomotores ou manipulativos, que se combinam na execução das habilidades motoras ao longo da vida. A criança que não tenha qualquer tipo de doença ou problema cognitivo ou físico progride de um estágio de desenvolvimento para outro, sendo esta passagem influenciada pela maturação, mas também, pela experiência e pela participação em atividades bem orientadas (Oliveira, 2012).

Já Frankenburg et al. (1975), citado por Paim M. (2003), fazem referência ao **Teste de Despiste do Desenvolvimento de Denver** que foi concebido para acompanhar o desenvolvimento normal da criança com idades compreendidas entre um mês e seis anos de idade e assim poder identificar as crianças que não estão a ter um desenvolvimento modelar. O teste avalia quatro parâmetros: (1) as habilidades motoras grossas, ou seja, todas as atividades que envolvam os músculos maiores (como saltar e correr), (2) as habilidades motoras refinadas, isto é, habilidades relacionadas com a motricidade fina (como agarrar um objeto ou desenhar um círculo), (3) o desenvolvimento linguístico que consiste em saber a definição das palavras e saber onde utilizá-las e (4) o desenvolvimento social e de personalidade (como sorrir espontaneamente e vestir-se sozinho). Mais tarde, este teste sofreu uma nova versão, conhecida como a **Escala Denver II** que inclui normas revistas (Tabela 1). As normas dizem respeito às idades nas quais 25%, 50% e 90% das crianças conseguem desempenhar cada competência. Considera-se que uma criança tem um atraso no desenvolvimento quando esta não é capaz de fazer algo que 90% das crianças da sua idade já são capazes de fazer. Uma criança que tenha

dois ou mais atrasos em duas ou mais categorias poderá vir a necessitar de cuidados especiais. É indispensável referir que as normas do Teste de Denver foram desenvolvidas como referência à população ocidental e não são válidas para avaliar crianças de culturas diferentes (Papalia & Felman, 2001).

Tabela 1 – Marcos de desenvolvimento motor Segundo o Manual de Treinamento de Denver

Marcos de Desenvolvimento Motor			
Habilidade	25%	50%	90%
Rolar sobre si próprio	2,1 meses	3,2 meses	5,4 meses
Agarrar uma roca	2,6 meses	3,3 meses	3,9 meses
Sentar-se sem apoio	5,4 meses	5,9 meses	6,8 meses
Manter-se de pé com quando agarrado	6,5 meses	7,2 meses	8,5 meses
Agarra com o polegar e o indicador	7,2 meses	8,2 meses	10,2 meses
Ficar de pé por si só	10,4 meses	11,5 meses	13,7 meses
Andar bem	11,1 meses	12,3 meses	14,9 meses
Construir uma torre de 2 blocos	13,5 meses	14,8 meses	20,6 meses
Subir as escadas	14,1 meses	16,6 meses	21,6 meses
Saltar no lugar	21,4 meses	23,8 meses	2,4 anos
Copiar um círculo	3,1 anos	3,4 anos	4 anos

IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Atualmente ainda existe a ideia de que **brincar** serve apenas como distração ou divertimento para ocupar o tempo das crianças mas, na realidade, e segundo estudos já revelados, é importante a prática desta atividade pois ajuda ao desenvolvimento integral da criança. *“Brincar é indispensável para a saúde física, emocional e intelectual da criança. Para além de lhe trazer satisfação, promove o seu desenvolvimento pessoal, social e cognitivo, facilita os processos de aprendizagem, sociabilização, comunicação, expressão e construção do conhecimento, e contribui para a sua saúde mental. Contribui ainda para a eficiência e o equilíbrio na idade adulta, dando origem a uma predisposição para o trabalho”* (Pereira, 2011).

O lúdico tem a sua origem na palavra latina “ludus” que significa “jogos” e “brincar” (Salomão & Martini, 2007). A criança, ao brincar sozinha ou a pares, aprende igualmente a organizar as suas ideias e a comunicar consigo mesma e com os outros. Um dos aspetos significativos que são desenvolvidos através do brincar são o desenvolvimento da criatividade e da imaginação, a perceção, as capacidades sensório motoras e linguísticas, e ainda a aquisição do sentido de cooperação e de relacionamento interpessoal (Pereira, 2011). Por exemplo, enquanto desenham ou criam objetos também brincam ao “faz-de-conta” e verbalizam narrativas que exprimem as suas capacidades imaginativas, ampliando a sua forma de sentir e pensar sobre o mundo no qual estão inseridas (Salomão & Martini, 2007).

Vanessa Gomes Lopes (2006) reforça a ideia de que as brincadeiras permitem à criança desenvolver capacidades importantes para o seu quotidiano e para o futuro como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação e a socialização. Através dos jogos, a criança fortalece a sociabilidade que consiste nas brincadeiras com os adultos ou com os pares, onde a criança aprende a interagir, cooperar e a relacionar-se com os outros, desenvolvendo competências de relação interpessoal.

Outro autor que defende a importância do brincar é Carlos Neto (2015): “As crianças brincam porque procuram aquilo que é difícil, a superação, a imprevisibilidade, aquilo que é o gozo, o prazer (...) E o primeiro desejo de uma criança é o dispêndio de energia, é brincar livre e com os outros, mesmo que muitas vezes em confronto. Porque o confronto é uma forma preciosa de aprendizagem na vida humana.”

As crianças que são mais ativas no recreio e que têm mais socialização, têm na sala de aula mais capacidade de atenção e de concentração. É esta a conclusão a que chega Carlos Neto (2015) após vários estudos, mencionando ainda que “isto tem a ver com uma tendência que está a acontecer em quase todo o mundo, de restringir o tempo de recreio para ter mais tempo na sala de aula. O que nós concluimos é que o tempo de recreio é absolutamente fundamental para a saúde mental e para a saúde física da criança.”

O brincar permite à criança satisfazer os seus interesses, as suas necessidades e desejos pois o lúdico é uma das maneiras mais eficazes de envolver a criança nas atividades uma vez que estas têm de trabalhar, refletir e **descobrir o mundo** que as rodeia (Mendes, 2004).

4. O ESTÁGIO

4.1 OBJETIVOS

Antes de iniciar o estágio, defini os **objetivos** que pretendia atingir ao longo das 520 horas de estágio. No entanto e com o decorrer do tempo, apercebi-me que os objetivos que tinha pré-definidos não iriam ser cumpridos na sua totalidade. Em contrapartida, realizei tarefas de maior responsabilidade que nunca pensei poder exercer enquanto estagiária. O meu objetivo principal consistia em **trabalhar as diferentes capacidades motoras** – força, flexibilidade, resistência, coordenação, velocidade – através de jogos e atividades motoras que pretendia concretizar todo ao longo do estágio. Por consequência, iria adquirir competências que melhorassem e potenciassem a minha capacidade de atuação. Tencionava igualmente ter uma intervenção polivalente, isto é, desempenhar toda e qualquer função que favorecesse o bom funcionamento do Feijão Verde.

4.2 ATIVIDADES DO ESTÁGIO

O estágio no parque de diversões Feijão Verde, em Leiria, iniciou-se a 29 de outubro de 2016 e terminou a 14 de maio de 2017. Quando me desloquei à instituição pela primeira vez para solicitar a aprovação para estagiar no Feijão Verde, foi-me requerida uma breve apresentação pessoal e a descrição dos objetivos do estágio. Fi-lo num documento escrito e posteriormente entregue à instituição (Anexo 1).

O estágio foi dividido em três etapas sendo elas a **Observação**, a **Intervenção** com o público-alvo e a **Gestão** da instituição. Ao longo destes meses, completei 591 horas presenciais, registadas numa Folha de Presenças e assinadas mensalmente pela diretora do parque (Anexo 2). As minhas presenças no estágio foram sempre planificadas de acordo com a minha disponibilidade e horário laboral. Logo na primeira semana de estágio, integrei o grupo na rede social Facebook, onde estão reunidos todos os colaboradores do Feijão Verde de Leiria. Neste grupo, eram essencialmente partilhados os horários de trabalho, os *briefings* semanais e informações consideradas essenciais para o bom funcionamento da entidade.

Tabela 2 – Exemplo de um *briefing*

Sábado		
Tarde		
Horario	Monitor	Função
14h30-20h00	Vânia	balcão e copa a partir das 16h30
16h30 - 20h00	Sara	balcão
15h00 - 18h00	Mónica	pinturas faciais
15h00 - 18h00	Vanessa	entradas e lanches
14h30 - 20h00	Natália	copa
14h30 - 18h00	Tatiana	entradas e lanches
15h00 - 19h00	Verónica	entradas e lanches
15h00 - 18h00	Bruno	playground

Tabela 3 – Exemplo de um *briefing* de festa de aniversário

Festas de Aniversário							
Festa 1	Info Festa	Entrada		Lanche		Saída	
Aniversariante	Maria Inês Garcia	Hora	15h00	Hora	17h30	Hora	18h00
Horário	15h00 - 18h00	Monitor	Tatiana	Monitor	Tatiana	Monitor	Tatiana
Idade	7 anos	Porta	1	Sala	3		
Responsável	Sónia Vareda			Pack	menu Tô		
Nº Crianças	22			Bolo	pão de ló		
Observações: Festa com duração de 3 horas Free pass aniversariante							
Festa 2	Info Festa	Entrada		Lanche		Saída	
Aniversariante	Santiago Santos	Hora	15h30	Hora	17h00	Hora	17h30
Horário	15h30 - 17h30	Monitor	Vanessa	Monitor	Vanessa	Monitor	Vanessa
Idade	4 anos	Porta	2	Sala	2		
Responsável	Tânia Pedrosa			Pack	menu Tô com pizza		
Nº Crianças	12			Bolo	chocolate		
Observações: Na entrada de cada criança, por favor, confirma se é convidado do SANTIAGO SANTOS ou SANTIAGO MARTINS pinturas faciais (Mónica) + free pass convidados + hóstia Angry Birds							
Festa 3	Info Festa	Entrada		Lanche		Saída	
Aniversariante	Santiago Martins	Hora	15h30	Hora	17h00	Hora	17h30
Horário	15h30 - 17h30	Monitor	Verónica	Monitor	Verónica	Monitor	Verónica
Idade	4 anos	Porta	junto ao balcão	Sala	1		
Responsável	Cátia Santos			Pack	menu Tô		
Nº Crianças	12			Bolo	pão de ló		
Observações: Na entrada de cada criança, por favor, confirma se é convidado do SANTIAGO SANTOS ou SANTIAGO MARTINS free pass aniversariante							

Numa primeira fase (**Observação**), fiz o registo de informações sobre a instituição e o meio onde se insere. Para tal, consultei alguns sites, como o site da Câmara Municipal de Leiria, consultei alguns documentos disponíveis na receção, como o *Manual de Gestão do Parque Feijão Verde* e o *Manual de Operações*, fiz o registo fotográfico do espaço físico (Anexo 3) e recorri à diretora do Feijão Verde que me facultou conhecimentos essenciais e explicou o funcionamento da instituição. Toda a informação recolhida foi registada numa Grelha de Observação (Anexo 4) previamente feita por mim, onde mencionei todos os aspetos que considere relevantes para posteriormente fazer a descrição da instituição no relatório do estágio. Posto isto, dei início à fase de **Intervenção**, isto é, comecei a interagir diretamente com as crianças. Cada semana, escolhia um grupo de crianças que estivesse em contexto de aniversário, criava uma a duas atividades motoras para realizar com o grupo e descrevia essas mesmas atividades num Plano de Atividade Semanal (Anexo 5). Posteriormente, imprimia o plano e fazia-me acompanhar pelo mesmo no momento da atividade. Face à diversidade e incerteza nas

	Tarefas a desempenhar
Segunda feira	- Depósito bancário (período da manhã) - Reporte financeiro semanal, via email
Terça feira	
Quarta feira	- Comunicar a avaliação dos clientes, via email - Elaboração do <i>briefing</i> para o fim de semana
Quinta feira	- Telefonar aos clientes para confirmar nº de crianças, características do bolo, entre outros. - Reportar anomalias técnicas e estruturais, se existirem
Sexta feira	- Encomendar bolos de aniversário, via email
Sábado e Domingo	- Atendimento ao cliente - Assegurar o bom funcionamento do parque - Admissão de pagamento das festas
Diariamente	- Atendimento ao cliente - Atender telefonemas - Fecho de caixa - Reporte financeiro diário, via email - Balanço do dia, via email
Mensalmente	- Pagamento aos colaboradores - Pagamento à pastelaria - Pagamento de despesas (água, luz, internet) - Reporte financeiro mensal, via email

Tabela 4 – Procedimentos de direção de parque

características das crianças presentes no grupo, procurei ativamente analisar as características de cada uma delas de modo a que as **estratégias** usadas para a concretização das atividades fossem sensíveis e significativas para o estágio de desenvolvimento em que a criança se encontra. Esta foi a fase fundamental do estágio e também a etapa mais longa onde procurei interagir com diversas ideias, grupos numerosos e grupos com poucas crianças para poder experienciar diferentes situações. Apesar de não haver registo escrito, ao longo do estágio, fiz diversas reflexões sobre as aprendizagens adquirida, as conquistas, as dificuldades que gostaria de ultrapassar, entre outros. As minhas conclusões estão descritas no capítulo da *Reflexão Final*.

Inesperadamente surgiu a fase da **Gestão** da instituição. Inicialmente, não tencionava intervir neste sentido pois idealizava interagir com as crianças até ao final do estágio, exclusivamente. No entanto, surgiu esta oportunidade por parte do CEO da empresa e da diretora do parque que eu não quis descartar e, para além de intervir um dia por fim de semana com as crianças, ou seja, continuava a criar uma ou duas atividades e a descrevê-las no *Plano de Atividade Semanal*, passei igualmente a realizar as tarefas que eram atribuídas à diretora do parque (Tabela 3). Por consequência, repartí o meu empenho entre a gestão da instituição e a intervenção com as crianças.

Desde o primeiro dia de estágio, a diretora deu-me total liberdade para apresentar sugestões para o melhor funcionamento do parque. Algumas delas foram o **uso de disfarces e de pinturas faciais** por parte dos colaboradores, com o intuito de criar destaque perante as crianças e os pais; a **realização de simulacros** por uma questão de segurança e a **formação dos monitores** para garantir que todos tenham os conhecimentos e as informações necessárias para trabalhar no Feijão Verde, facultando-lhes um momento oportuno para esclarecerem dúvidas relativamente às suas funções e ao funcionamento do parque. A única proposta que foi posta em prática foi o uso de disfarces e de pinturas faciais. A ideia de realizar simulacros não teve qualquer resposta de retorno e a sugestão de dar formação aos monitores foi inicialmente aceite pelo CEO da empresa, que sugeriu que fosse eu própria a formar os colaboradores, mas, posteriormente não obteve seguimento por parte da instituição. Ainda assim, apresento em Anexo 6 o *Plano de Formação* que tinha estabelecido.

No mês de janeiro de 2017, presenciei a fase de **recrutamento de monitores**, ou seja, tive oportunidade de assistir às entrevistas, juntamente com o *team leader* e a diretora. Inclusive, a minha opinião pessoal foi sempre ouvida e respeitada.

No último mês de estágio, foi-me feita uma proposta de trabalho para permanecer no Feijão Verde e ocupar o **cargo de diretora de parque**. Inicialmente, fiquei radiante com a oferta de emprego pois demonstra que o meu empenho e a minha dedicação foram reconhecidos. No entanto, acabei por recusar a proposta uma vez que não reunia as condições que eu considero pertinentes num local e contrato de trabalho.

5. REFLEXÃO FINAL

Ao longo do estágio, refleti sobre a minha postura nas intervenções, sobre as dificuldades que senti e como ultrapassá-las. Pedi igualmente opiniões externas, nomeadamente à Dr.^a Vânia Lisboa Francisco, diretora do parque Feijão Verde que me acompanhou diariamente e me auxiliou quando necessário. Nenhuma das reflexões foi registada por escrito, no entanto, a maioria das dificuldades sentidas foi superada ao longo do tempo de estágio e através da experiência que fui adquirindo.

Uma das primeiras dificuldades que senti ao interagir com o grupo de crianças foi conseguir **obter a sua atenção** ao longo de toda a intervenção. Desenvolver uma atividade no centro de um parque de diversões, onde existem inúmeras atrações para as crianças, torna a tarefa mais complexa uma vez que estas se sentem atraídas pelas infraestruturas. No entanto, essa dificuldade foi ultrapassada usando várias tonalidades na expressão oral e no uso de gesticulação. Penso que o ganho de autoconfiança que fui adquirindo ao longo do tempo também teve influência na superação dessa limitação e de outras dificuldades que fui encontrando ao longo do estágio.

Desde a primeira intervenção, apercebi-me que a realização prática das atividades lúdicas não ia totalmente ao encontro daquilo que tinha previamente descrito no **Plano de Atividade**, nomeadamente, o tempo que tinha previsto para cada atividade nem sempre coincidia com a realidade. No entanto, esse imprevisto não causou transtorno na realização das mesmas. Outra complexidade ao criar os planos das atividades foi a quantidade e a variedade do **material didático** que tinha à minha disposição. A instituição tinha pouco material e, por esse motivo, tive de recorrer a algum material pessoal como lenços, um baralho de cartas, cartolinas, bolas, entre outros para poder diversificar os exercícios. Os planos de atividade foram sempre elaborados de acordo com o material que tinha à minha disposição.

Inicialmente, pretendia fazer o **registo fotográfico** do decorrer das atividades para posteriormente anexar ao relatório de estágio. No entanto, e por ter concentrado o meu empenho na atividade em si, o registo fotográfico acabou por não se concretizar.

Apesar de constantes esforços, senti dificuldade em avaliar as características de cada criança uma vez que a minha presença com cada grupo era inferior a 45 minutos. Neste espaço de tempo reduzido, senti dificuldade em perceber o **estágio de desenvolvimento** em que cada criança se encontrava, facto que considero fundamental para a seleção de estratégias adequadas e ajustadas aos níveis de desenvolvimento e desempenho de cada criança.

Um dos episódios mais marcantes ao longo do estágio foi quando ocorreu a primeira **falha de eletricidade**. Fiquei intacta, sem perceber quais eram as prioridades e como reagir perante a situação. Pude contemplar a reação imediata da diretora, ao assistir todas as crianças que estavam dentro do insuflável. Entendi que esta era a prioridade pois o insuflável poderia sufocar qualquer criança que ficaria presa dentro dele. De seguida, tentámos reunir todas as crianças junto da receção e tranquilizá-las, até que a situação fosse resolvida. Foi neste momento que me apercebi que a **formação dos monitores** é de extrema importância. Foi devido a este acontecimento que sugeri a formação dos monitores, incluindo essencialmente as normas de comportamento e procedimentos a seguir em caso de acidente, incêndio ou falha de eletricidade.

Outra situação marcante ocorreu com uma **criança autista**, 8 anos, de sexo masculino, que se apresentou como convidado para uma festa de aniversário e acompanhado pelos pais. Inicialmente, o menino recusava-se a entrar no parque de diversões, aparentemente com medo e sentimento de insegurança. Perante a situação, convidei os pais a acompanharem o menino para que a sua adaptação ao parque fosse mais fácil, uma vez que tinha junto dele uma figura paternal que lhe transmitisse confiança e segurança. Ainda assim, sem sucesso. De seguida, sugeri aos restantes convidados da festa de aniversário, que já se encontravam dentro do parque de diversões, que o convidassem a integrar as suas brincadeiras. Assim o fizeram, algumas dessas crianças foram ao encontro do menino e convidaram-no para brincar com eles. Ainda assim, o menino recusou participar. Somente após vários minutos, e após insistência por parte dos pais, o menino entrou no parque, acompanhado pela mãe, e começou a usar as infraestruturas. No fim de semana seguinte, tive a felicidade de voltar a ver o menino no parque Feijão Verde. Desta vez, em contexto Fun Park. Transmiti o meu contentamento aos pais do menino que me comunicaram que tinha sido o próprio a pedir aos pais para

voltar ao Feijão Verde. Foi uma situação muito gratificante para mim poder presenciar esta dificuldade ultrapassada por parte do menino.

O facto de ter desempenhado funções na **gestão do Feijão Verde**, fez-me descobrir uma área que eu desconhecia e trouxe-me mais autoconfiança. Foi algo que, no início do estágio, não estava nos meus objetivos, mas quando me foi sugerido, aceitei, pois, sabia que era algo que me iria trazer mais conhecimentos. De facto, foram tarefas que eu gostei bastante de exercer e onde descobri um gosto especial pela Gestão. Ao longo do tempo, fui-me apercebendo de algumas dificuldades, nomeadamente a manutenção dos **Recursos Humanos**, isto é, existiu uma constante rotatividade dos colaboradores, o que dificultava a aquisição de uma equipa completa e experiente e dificultava igualmente a implantação de rotinas e hábitos de trabalho. Tal como referi anteriormente, nenhum dos monitores que estavam presentes no Feijão Verde na data em que iniciei o estágio estavam presentes no meu último dia de estágio, ou seja, em cerca de sete meses, toda a equipa tinha sido substituída e por diversas vezes. Na maioria dos casos, isto acontecia porque os monitores optavam por empregos mais estáveis, com um horário mais completo. No Feijão Verde, a maioria dos monitores trabalhava apenas ao fim de semana pois durante a semana não se justificava a presença deles, uma vez que tínhamos muito poucas crianças no parque. As únicas pessoas presentes durante a semana eram a diretora, as estagiárias (eu e outra estudante) e as duas professoras das Academias que acompanham o estudo das crianças. Os monitores prestavam os seus serviços (Recibos Verdes) sempre que lhes era requerido e isso só acontecia aos fins de semana e, por vezes, em dias de feriado. Na minha opinião pessoal, este tipo de emprego é ideal para quem é estudante e, tendo disponibilidade aos fins de semana, opta por trabalhar ou para quem trabalha durante a semana e pretende beneficiar de um vencimento extra aos fins de semana.

Ao longo dos meses de estágio fui recolhendo informações sobre os mais diversos temas que considerei relevantes para a realização não só do próprio estágio como para a elaboração do relatório. Mais tarde, tive de selecionar e conseguir concentrar toda essa informação de forma coerente, dentro do relatório. Foi algo difícil de organizar, no entanto, concretizável.

Não posso deixar de referir que tive o privilégio de ter a **Dr.^a Vânia Lisboa Francisco** ao meu lado, todo ao longo do estágio. Foi uma figura de apoio constante, que

acreditou nas minhas capacidades e me deu a liberdade para intervir da forma que eu achava mais adequada não só com os grupos de crianças, mas também em todas as outras situações. O facto de ter sido convidada pela própria para tomar o seu lugar como diretora do parque foi sem dúvida a melhor forma de terminar o estágio. Senti que o meu empenho e as minhas competências foram reconhecidos e valorizados.

De forma geral, considero que a **UC de estágio** é uma mais valia para qualquer estudante uma vez que nos confronta com o mundo do trabalho e dá-nos a oportunidade de sermos empregados na área que estudamos. Deste modo, tive a oportunidade de complementar e cruzar os conhecimentos das aulas teóricas com a prática adquirida no Feijão Verde, em Leiria. Tenho consciência de que enriqueci não só a nível profissional, superando grande parte das dificuldades que foram sentidas, mas também ao nível da minha formação pessoal e sobretudo enquanto mãe.

6. BIBLIOGRAFIA

- Câmara Municipal de Leiria (s/d). Consultado a 15 maio 2017. Disponível em: <https://www.cm-leiria.pt/pages/1>
- Departamento de Ambiente e Qualidade de Vida – Câmara Municipal da Maia (2005). *Portal do Ambiente e do Cidadão – Sobre a importância dos espaços verdes*. Consultado a 15 maio 2017. Disponível em: http://ambiente.maiadigital.pt/ambiente/parques_jardins/mais-informacao-1/sobre-a-importancia-dos-espacos-verdes-urbanos
- Instituto Nacional de Estatísticas (2011). Consultado a 15 maio 2017. Disponível em: http://www.ine.pt/xportal/xmain?xpid=INE&xpgid=ine_indicadores&indOcorrCod=0005889&contexto=pi&selTab=tab0
- Joanaz S. & Soares R. (s/d). *Gastronomia – Leiria*. Consultado a 15 maio 2017. Disponível em: <http://www.regiao centro.net/lugares/leiria/gastronomia.html>
- Lopes, V. (2006). *Linguagem do Corpo e Movimento*. Faculdade Educacional da Lapa. Curitiba, Brasil.
- Meira, C. (2017). *Modelos Sequenciais de Desenvolvimento Motor*. Consultado a 06 janeiro 2018. Disponível em: <https://www.slideshare.net/CassioMeiraJr/modelos-sequenciais-de-desenvolvimento-motor>
- Neto, C. (1995). *Motricidade e Jogo na Infância*. Editora Sprint, Brasil.
- Neto, C. (2015). *Estamos a criar crianças totós, de uma imaturidade inacreditável*. Consultado a 05 janeiro 2018. Disponível em: <https://observador.pt/especiais/estamos-a-criar-criancas-totos-de-uma-imaturidade-inacreditavel/>
- Oliveira, M. (2012). *Desenvolvimento Motor da Criança em Idade Pré-Escolar: Estudo Exploratório com Crianças de 4 e 5 anos*. Instituto Politécnico de Viana do Castelo.

- Consultado a 05 janeiro 2018. Disponível em:
http://repositorio.ipvc.pt/bitstream/20.500.11960/1378/1/Margarida_Oliveira.pdf
- Paim, M. (2003). *Desenvolvimento Motor de crianças pré escolares entre 5 e 6 anos*. Brasil. Consultado a 06 janeiro 2018. Disponível em:
http://www.aquabarra.com.br/artigos/adaptacao/DESENVOLVIMENTO_MOTOR_DE_CRIANCAS.pdf
- Papalia, D. E., & Felman, R. D., (2001). *Desenvolvimento Humano* (12ª ed.) Editora: AMGH, São Alegre.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Felman, R. D. (2001). *O Mundo da Criança* (8ª ed.) McGraw-Hill, Lisboa.
- Pereira, C. (2011). *A Importância do Brincar no Desenvolvimento da Criança*. Consultado a 06 janeiro 2018. Disponível em:
http://www.claudiamadeirapereira.com/index.php?option=com_content&view=article&id=67:a-importancia-do-brincar-no-desenvolvimento-da-crianca&catid=44:artigos&Itemid=61
- Planificação Atividade Física e Desportiva – Ano Letivo 2015/2016*. (s/d). Consultado a 20 outubro 2016. Disponível em:
http://www.agpedrogao.pt/portal/Atividades_Projetos/AEC_AFD_15_16.pdf
- Rodrigues, N. (2011). *Desempenho Motor e Escolar em Crianças de 6 a 10 anos: Um Estudo Associativo*. Brasil. Consultado a 08 janeiro 2018. Disponível em:
<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/32288/000785228.pdf>
- Salomão, H. & Martini, M. (2007). *A Importância do Lúdico na Educação Infantil: Enfocando a Brincadeira e as Situações de Ensino não Direcionado*. Consultado a 06 janeiro 2018. Disponível em: <http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0358.pdf>
- Serrano, P. & Luque, C. (2015). *A Criança e a Motricidade Fina – Desenvolvimento, problemas e estratégias*. Papa-Letras, Lisboa.

Tani, G.; Manoel, E.J.; Kokubun, E; Proença J. E. (1988). *Educação Física Escolar: Fundamentos de uma Abordagem Desenvolvimentista*. Editora da Universidade de São Paulo.

U.F.M.B. (2011). *Caracterização*. Consultado a 15 maio 2017. Disponível em: <http://www.ufmb.pt/freguesia-historia/caracterizacao->

ANEXOS

ANEXO 1 – DOCUMENTO DE PEDIDO DE ESTÁGIO NA ENTIDADE ACOLHEDORA



PEDIDO DE ESTÁGIO CURRICULAR NO PARQUE
DE DIVERSÕES: *FEIJÃO VERDE*, LEIRIA



Quem sou eu?

- Nome: Sara Marques
- Idade: 26 anos
- Nacionalidade: portuguesa
- Licenciada em Educação Básica, pela Escola Superior de Educação e Ciências Sociais do Instituto Politécnico de Leiria
- Dinâmica, responsável e autónoma
- Gosto de desporto, arte e nutrição



O que faço?

- Operadora de loja no *Recheio Cash & Carry, Lda*, em Leiria
- Estudante de 2º ano de mestrado em *Desporto e Saúde para Crianças e Jovens*, na Escola Superior de Educação e Ciências Sociais do Instituto Politécnico de Leiria

A minha experiência na área

- Professora de Educação Física Centro de Estudos "*Frases Soltas*" em Leiria – abril e maio 2015
- Professora estagiária de Educação Físico-Motora, Jardim-Escola *João de Deus* de Leiria – outubro e novembro 2014
- Monitora de Campo de Férias, "*Campo Jovem*" em Tomar – Verão 2010/2011/2012

Contatos:

☎ 913 151 551

✉ saramarques90@hotmail.com

O Estágio

- Duração: 520 horas
- Aproximadamente até março 2017
- Numa entidade à escolha do estudante e com aceitação da entidade juntamente com a Escola Superior de Educação e Ciências Sociais, IPL.
- Numa fase inicial: observação do espaço e do funcionamento da entidade
- Posteriormente: participação ativa na entidade e realização de um relatório escrito de estágio
- Não remunerado

Porquê o *Feijão Verde*?

- Entidade relacionada com a área do mestrado
- Idades dos alunos dentro das faixas etárias pretendidas
- Compatibilidade horária com o meu emprego
- Espaço muito agradável: colorido e diversificado
- A forma como fui acolhida no momento da visita à entidade foi muito boa e motivadora


O que pretendo fazer?

- Adquirir experiência profissional na área
- Completar cerca de 30 horas semanais de estágio
- Começar por observar o funcionamento da entidade e depois interagir com as crianças/jovens.
- Trabalhar as diferentes capacidades motoras – força, flexibilidade, resistência, coordenação, velocidade – através de jogos e atividades motoras
- Realizar um plano escrito de cada aula/momento de intervenção, com a descrição da mesma
- Ter uma intervenção polivalente, isto é, desempenhar outras funções que favoreçam o bom funcionamento do *Feijão Verde*.

Quero, desde já, agradecer-vos pela vossa atenção e informo igualmente que estou à vossa inteira disposição para esclarecer eventuais dúvidas que possam surgir.


Atenciosamente,
Sara Marques

ANEXO 2 – FOLHAS DE PRESENÇA MENSAL



IPL
Instituto Superior de Educação
e Ciências Aplicadas
Rua do Palmeiral do Rio

FUN PARK – FEIJÃO VERDE, LEIRIA
HORÁRIO MENSAL



PRESENÇA NO ESTÁGIO

OUTUBRO 2016

	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S		
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
16h30 – 20h00																																	X
10h00 – 13h30																																	
14h00 – 20h00																																X	
10h00 – 20h00																																X	

TEMPO DE ESTÁGIO: 19 HORAS E 30 MINUTOS.

Leiria, 02 de novembro de 2016

A Diretora



PRESENÇA NO ESTÁGIO

NOVEMBRO 2016

	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
16h30 – 20h00		X	X	X			X	X	X	X	X										X	X	X	X	X			X	X	X	
10h00 – 13h30																															
14h00 – 20h00																															
10h00 – 20h00						X							X						X	X						X					

TEMPO DE ESTÁGIO: 106 HORAS.

Leiria, 02 de dezembro de 2016

A Diretora



PRESENÇA NO ESTÁGIO

DEZEMBRO 2016

	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
16h30 – 20h00	X	X			X	X	X	X	X										X	X	X	X	X				X	X	X			
10h00 – 13h30																																
14h00 – 20h00																																
10h00 – 20h00				X								X					X	X														

TEMPO DE ESTÁGIO: 92 HORAS E 30 MINUTOS.

Leiria, 03 de janeiro de 2017

A Diretora



PRESENÇA NO ESTÁGIO

JANEIRO 2017

	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
16h30 – 20h00			X	X	X	X										X	X	X		X			X	X	X	X	X			X	X	
10h00 – 13h30																																
14h00 – 20h00														X																		
10h00 – 20h00								X							X								X						X			

TEMPO DE ESTÁGIO: 98 HORAS E 30 MINUTOS.

Leiria, 02 de fevereiro de 2017

A Diretora



PRESENÇA NO ESTÁGIO

FEVEREIRO 2017

	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
10h30 – 20h00	X	X	X																			X	X	X			X	X
10h00 – 13h30																												
14h00 – 20h00																												
10h00 – 20h00					X						X	X														X		

FÉRIAS

TEMPO DE ESTÁGIO: 68 HORAS.

Leiria, 02 de março de 2017

A Diretora



PRESENÇA NO ESTÁGIO

MARÇO 2017

	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
16h30 – 20h00	X	X	X										X	X	X	X	X			X	X	X	X	X			X	X	X	X	X	
10h00 – 13h30																																
14h00 – 20h00																																
10h00 – 20h00					X						X	X							X							X						

TEMPO DE ESTÁGIO: 113 HORAS.

Leiria, 03 de abril de 2017

A Diretora



PRESENÇA NO ESTÁGIO

ABRIL 2017

	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
16h30 – 20h00									X		X	X				X		X	X				X		X	X	X			
10h00 – 13h30								X																						
14h00 – 20h00		X						X															X						X	
10h00 – 20h00															X															

TEMPO DE ESTÁGIO: 72 HORAS E 30 MINUTOS.

Leiria, 04 de maio de 2017

A Diretora



PRESENÇA NO ESTÁGIO

MAIO 2017

	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
16h30 – 20h00								X		X	X																				
10h00 – 13h30						X	X															X									
14h00 – 20h00																															
10h00 – 20h00																															

TEMPO DE ESTÁGIO: 21 HORAS.

Leiria, 03 de junho de 2017

TEMPO TOTAL DE ESTÁGIO: 591 HORAS

A Diretora

ANEXO 3 – FOTOGRAFIAS



Figura 6 – Recepção do parque de diversões



Figura 7 – Área de espera para os pais



Figura 8 – Espaço café e esplanade



Figura 9 – Espaço Auto-Popó



Figura 10 – Discoteca do parque



Figura 11 – Exemplo de um lanche de festa de aniversário

ANEXO 4 – GRELHA DE OBSERVAÇÃO

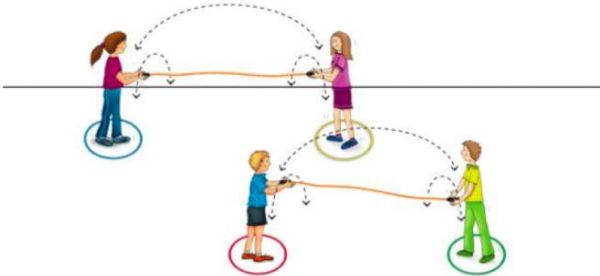
Horário da entidade: 2ª a 6ª feira 17h00 às 20h00. Sábado e domingo: 10h30 às 13h00 e 14h30 às 20h00. Morada: Rua D. Carlos I, Leiria Gare	
Recursos humanos	
Crianças	
Infraestruturas	
Materiais disponíveis na entidade	
Decoração dos espaços	
Materiais disponíveis no espaço de intervenção	
Planta do espaço de intervenção	
Outras Observações	

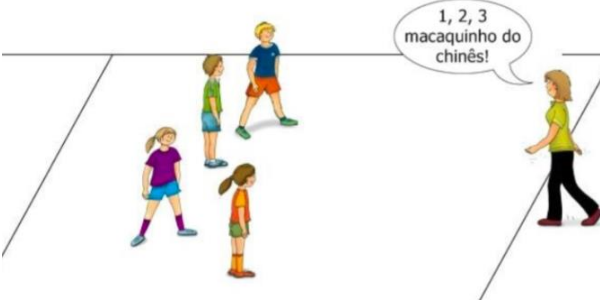
ANEXO 5 – PLANOS DE ATIVIDADE SEMANAL

Nº Crianças: 14	LOCAL: Fun Park <i>Feijão Verde</i> , Leiria	DATA: 13 novembro 2016	IDADE PÚBLICO ALVO: 8/9 anos
		DURAÇÃO: 30'	CONTEXTO: festa de aniversário

PLANO Nº 01

NOME DAS ATIVIDADES: <input type="checkbox"/> <i>Mantém o Equilíbrio!</i> <input type="checkbox"/> <i>Macaquinho do Chinês</i>	OBJETIVOS: <input type="checkbox"/> Promover o equilíbrio dinâmico e desenvolver a força. <input type="checkbox"/> Promover o equilíbrio estático e dinâmico, a agilidade e orientação espacial.
MATERIAL: Um arco por criança e uma corda para cada dois jogadores.	

Tempo	Tarefa	Organização do Espaço	Material	Função/atitude do Monitor
3'	As crianças ouvem atentamente o monitor.	Em semicírculo.	----	Dar as boas vindas, apresentação e explicação da primeira atividade que será realizada. Se necessário, esclarecimento de dúvidas.
15'	<p>A atividade realiza-se a pares.</p> <p>As crianças colocam-se frente a frente, cada uma dentro de um arco e agarram uma das pontas da corda. O exercício consiste em puxar a corda e tentar desequilibrar o adversário. Basta estar um pé de fora do arco para se deixar de puxar a corda. Repetimos o exercício e vence quem sair menos vezes do arco. Trocam de adversário a cada 3'.</p>		<p>- 14 arcos</p> <p>- 7 cordas</p>	O monitor circula, observa e dá feedbacks, controlando a atividade das crianças.

11'	<p>Uma das crianças ficará junto da parede, de costas voltadas para as restantes crianças que estão alinhados a uma certa distância e representará o “macaquinho do chinês”. O “macaquinho do chinês” diz: “1, 2, 3, macaquinho do chinês”, mais depressa ou mais devagar, voltando-se apenas quando acabar de dizer a frase. Enquanto este faz a contagem, os outros jogadores aproximam-se o mais rapidamente possível, esforçando-se para que o “macaquinho do chinês” não os veja em movimento. Quem for visto em movimento, regressa ao ponto de partida e ganha o jogo aquele que primeiro chegar à parede onde está o “macaquinho do chinês”.</p>		----	<p>O monitor pede a uma das crianças para explicar a segunda atividade, verificando se a mesma faz referência às regras cruciais do jogo. Se necessário, esclarecimento de dúvidas.</p>
1'	<p>As crianças ouvem atentamente o monitor.</p>	<p>Em semicírculo.</p>	----	<p>O monitor agradece e dá a liberdade para as crianças brincarem no parque, usando as infraestruturas existentes.</p>



Nº Crianças: 12	LOCAL: Fun Park <i>Feijão Verde</i> , Leiria	DATA: 19 novembro 2016	IDADE PÚBLICO ALVO: 5/6 anos
		DURAÇÃO: 20'	CONTEXTO: festa de aniversário
PLANO Nº 02			

NOME DAS ATIVIDADES: <input type="checkbox"/> <i>O Lencinho</i> <input type="checkbox"/> <i>Salta Rã</i>	OBJETIVOS: <input type="checkbox"/> Promover a velocidade de reação e a atenção. <input type="checkbox"/> Promover o equilíbrio dinâmico, a orientação espaço-temporal e a imaginação.
MATERIAL: 1 lenço, 8 arcos médios, 2 arcos grandes.	

Tempo	Tarefa	Organização do Espaço	Material	Função/atitude do Monitor
2'	As crianças ouvem atentamente o monitor.	Em semicírculo.	----	Dar as boas vindas, apresentação e explicação da primeira atividade que será realizada. Se necessário, esclarecimento de dúvidas.

<p>8'</p>	<p>As crianças formam uma roda, todas viradas para o centro da mesma. Apenas um elemento fica de fora da roda. Esse elemento é quem possui o lenço e tem de correr à volta da roda, pelo perímetro exterior, deixando cair o "lencinho" junto a um jogador que se encontra na roda, à sua escolha. Este terá que se aperceber, pegar imediatamente no lenço e perseguir o jogador que o deixou cair, dando uma volta completa à roda antes que o jogador inicial consiga fazê-lo. Ganha quem conseguir preencher o lugar desocupado. Os outros jogadores mantêm-se nas suas posições.</p>		<p>- um lenço</p>	<p>O monitor circula, observa e dá feedbacks, controlando a atividade das crianças.</p>
<p>9'</p>	<p>O grupo é dividido em duas equipas de 6 elementos. Cada equipa faz uma fila de um lado do lago onde, um elemento de cada vez, terá de saltar de nenúfar em nenúfar (arcos médios) até chegar ao outro lado do lago (arco grande) e voltar para trás. Ganha a equipa que terminar primeiro o percurso.</p> <p>Variantes: os saltos podem ser feitos com apenas um pé, com os pés juntos ou alternados, desde que seja igual para as duas equipas.</p>		<p>- 8 arcos médios - 2 arcos grandes</p>	<p>O monitor explica as regras do segundo jogo e, se necessário, esclarece dúvidas. Posto isto, circula, observa e dá feedbacks, controlando a atividade das crianças.</p>

1'	As crianças ouvem atentamente o monitor.	Sentados no chão, em círculo.	----	O monitor agradece e dá a liberdade para as crianças brincarem no parque, usando as infraestruturas existentes.
----	------------------------------------------	-------------------------------	------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

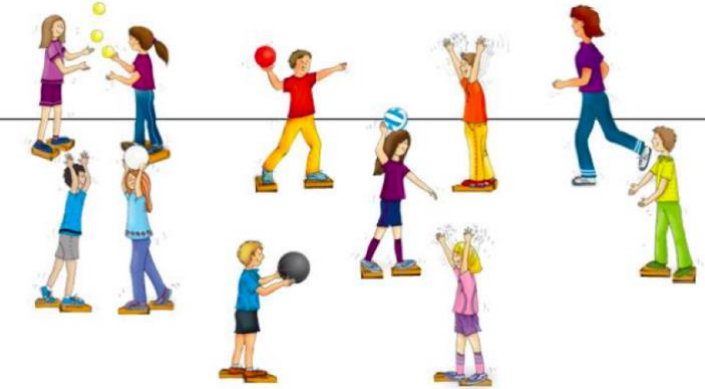
Plano de Atividade Semanal



Nº Crianças: 17	LOCAL: Fun Park <i>Feijão Verde</i> , Leiria	DATA: 27 novembro 2016	IDADE PÚBLICO ALVO: 10/12 anos
		DURAÇÃO: 25'	CONTEXTO: festa de aniversário
PLANO Nº 03			

NOME DAS ATIVIDADES: <input type="checkbox"/> <i>Rochas e Tubarões</i> <input type="checkbox"/> <i>Caça ao Tesouro</i>	OBJETIVOS: <input type="checkbox"/> Promover o equilíbrio dinâmico e estático, aperfeiçoar o lançamento e receção de bola e fortalecer a imaginação. <input type="checkbox"/> Desenvolver o raciocínio lógico, a concentração, a agilidade e a estratégia.
MATERIAL: vários pedaços de cartolina cortados em forma de círculo, uma bola para cada 2 jogadores (as bolas podem ter qualquer tamanho ou textura), 6 envelopes com uma pista em cada envelope e um "Tesouro" que corresponde a uma caixa com rebuçados no interior da mesma.	

Tempo	Tarefa	Organização do Espaço	Material	Função/atitude do Monitor
2'	As crianças ouvem atentamente o monitor.	Em semicírculo.	----	Dar as boas vindas, apresentação e explicação da primeira atividade que será realizada. Se necessário, esclarecimento de dúvidas.

12'	<p>A atividade realiza-se a pares. Os alunos colocam-se frente a frente, cada um em cima de “uma rocha” e com uma bola nas mãos. Em sua volta têm apenas “água” e “tubarões”. Aumentando a distância entre os pares, os alunos têm de lançar a bola um ao outro sem perder o equilíbrio e sem colocar o(s) pé(s) na “água”. Se deixarem cair uma bola ao chão/ “à água”, terão de tentar recuperá-la mas sem colocar os pés fora da ilha até porque a água está repleta de tubarões!</p>		<ul style="list-style-type: none"> - pedaços de cartolina cortados em forma de círculo que representam as rochas - uma bola para cada 2 jogadores 	<p>O monitor circula, observa e dá feedbacks, controlando a atividade das crianças.</p>
10'	<p>As pistas são previamente espalhadas pelo parque, pelo monitor. Cada pista traz uma informação que leva à pista seguinte, sendo que a última levará ao tesouro. Os jogadores recebem uma pista inicial, que é lida pelo monitor, para começar a caça e tentam decifrar as mesmas até chegarem ao local onde está escondido o tesouro.</p>	<p>A atividade é desenvolvida nas diferentes infraestruturas do parque.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 6 envelopes com uma pista em cada um - uma caixa, que representa o tesouro - rebuçados 	<p>Previamente e sem que as crianças se apercebam, o monitor esconde as pistas nas diferentes infraestruturas do parque. Posto isto, explica as regras da segunda atividade e esclarece dúvidas, caso existam. O monitor lê as pistas em voz alta e acompanha o grupo sempre que se desloca no parque.</p>
1'	<p>As crianças ouvem atentamente o monitor.</p>	<p>Em pé, em semicírculo.</p>	<p>----</p>	<p>O monitor agradece e dá a liberdade para as crianças brincarem no parque, usando as infraestruturas existentes.</p>

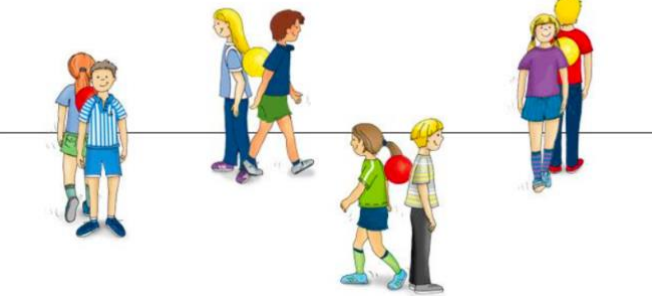
Plano de Atividade Semanal



Nº Crianças: 19	LOCAL: Fun Park <i>Feijão Verde</i> , Leiria	DATA: 04 dezembro 2016	IDADE PÚBLICO ALVO: 9/10 anos
		DURAÇÃO: 30'	CONTEXTO: festa de aniversário
PLANO Nº 04			

NOME DAS ATIVIDADES: <input type="checkbox"/> <i>Equilibra a Bola!</i> <input type="checkbox"/> <i>Caça ao Tesouro</i>	OBJETIVOS: <input type="checkbox"/> Promover o equilíbrio dinâmico e a coordenação. <input type="checkbox"/> Desenvolver o raciocínio lógico, a concentração, a agilidade e a estratégia.
MATERIAL: Uma bola para cada dois jogadores; 6 envelopes com uma pista em cada envelope e um "Tesouro" que corresponde a uma caixa com rebuçados no interior da mesma.	

Tempo	Tarefa	Organização do Espaço	Material	Função/atitude do Monitor
2'	As crianças ouvem atentamente o monitor.	Em semicírculo.	----	Dar as boas vindas, apresentação e explicação da primeira atividade que será realizada. Se necessário, esclarecimento de dúvidas.

12'	A pares, as crianças põem-se de costas uma para a outra e com uma bola entre ambas as costas, como se pode verificar na imagem ao lado. Faz de conta que estão unidos por uma parte do corpo, neste caso as costas. O objetivo desta atividade é percorrer uma certa distância previamente definida sem deixar cair a bola ao chão. O uso das mãos é estritamente proibido!		Uma bola para cada dois jogadores.	O monitor circula, observa e dá feedbacks, controlando a atividade das crianças.
15'	As pistas são previamente espalhadas pelo parque, pelo monitor. Cada pista traz uma informação que leva à pista seguinte, sendo que a última levará ao tesouro. Os jogadores recebem uma pista inicial, que é lida pelo monitor, para começar a caça e tentam decifrar as mesmas até chegarem ao local onde está escondido o tesouro.	A atividade é desenvolvida nas diferentes infraestruturas do parque.	<ul style="list-style-type: none"> - 6 envelopes com uma pista em cada um - uma caixa, que representa o tesouro - rebuçados 	Previamente e sem que as crianças se apercebam, o monitor esconde as pistas nas diferentes infraestruturas do parque. Posto isto, explica as regras da segunda atividade e esclarece dúvidas, caso existam. O monitor lê as pistas em voz alta e acompanha o grupo sempre que se desloca no parque.
1'	As crianças ouvem atentamente o monitor.	Em pé, em semicírculo.	----	O monitor agradece, distribui os rebuçados e dá a liberdade para as crianças brincarem no parque, usando as infraestruturas existentes.

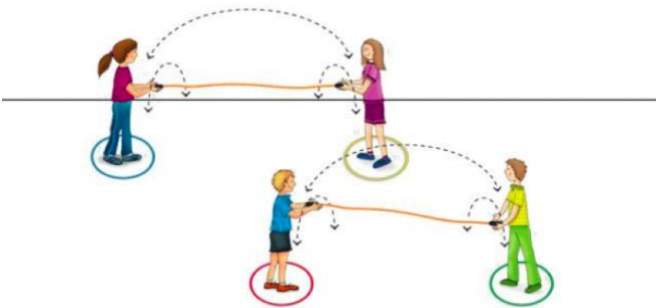
Plano de Atividade Semanal



Nº Crianças: 15	LOCAL: Fun Park <i>Feijão Verde</i> , Leiria	DATA: 11 dezembro 2016	IDADE PÚBLICO ALVO: 11/12 anos
		DURAÇÃO: 30'	CONTEXTO: festa de aniversário
PLANO Nº 05			

NOME DAS ATIVIDADES: <input type="checkbox"/> <i>O Baralho de Cartas</i> <input type="checkbox"/> <i>Mantém o Equilíbrio!</i>	OBJETIVOS: <input type="checkbox"/> Promover o equilíbrio dinâmico, a velocidade e a precisão do salto. <input type="checkbox"/> Desenvolver a força e o equilíbrio dinâmico.
MATERIAL: Duas cadeiras, dois baralhos de cartas, um arco por criança e uma corda para cada dois jogadores.	

Tempo	Tarefa	Organização do Espaço	Material	Função/atitude do Monitor
2'	As crianças ouvem atentamente o monitor.	Em semicírculo.	----	Dar as boas vindas, apresentação e explicação da primeira atividade que será realizada. Se necessário, esclarecimento de dúvidas.
15'	Separar as crianças em dois grupos. Cada grupo posiciona-se numa das extremidades do campo e, no centro, são colocadas duas cadeiras. Em cima de cada uma delas, temos algumas cartas viradas para baixo: Reis, Damas, Valetes e Ases. Cada uma destas cartas representa um tipo de salto, descritos por baixo da imagem.		- duas cadeiras - dois baralhos de cartas	O monitor circula, observa e dá feedbacks, controlando a atividade das crianças.

	<p>Na sua vez, cada criança vai buscar uma carta e consoante a carta que calhar, tem de efetuar o respetivo salto as vezes que forem necessárias até voltar à extremidade do campo onde se encontrava. Ganha a equipa que primeiro conseguir virar todas as cartas e efetuar os devidos saltos.</p>	<p>Rei – salto de pés juntos e braços levantados. Dama – Salto de pés afastados e braços atrás das costas. Valete – Salto de pés juntos e braços junto ao tronco. As – Salto de pés afastados e braços cruzados junto ao peito.</p>		
12'	<p>A atividade realiza-se a pares. As crianças colocam-se frente a frente, cada uma dentro de um arco e agarram uma das pontas da corda. O exercício consiste em puxar a corda e tentar desequilibrar o adversário. Basta estar um pé de fora do arco para se deixar de puxar a corda. Repetimos o exercício e vence quem sair menos vezes do arco. Trocam de adversário a cada 3'.</p>		<p>- 14 arcos - 7 cordas</p>	<p>O monitor instala o material pelo campo e explica o segundo jogo, enunciando as regras do mesmo. Se necessário, esclarece dúvidas.</p>
1'	<p>As crianças ouvem atentamente o monitor.</p>	<p>Em semicírculo.</p>	<p>---</p>	<p>O monitor agradece e dá a liberdade para as crianças brincarem no parque, usando as infraestruturas existentes.</p>


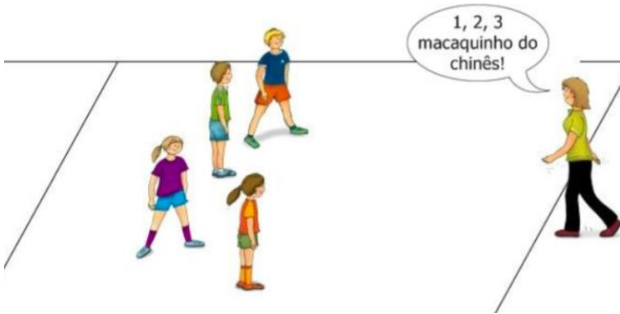
Plano de Atividade Semanal



Nº Crianças: 17	LOCAL: Fun Park <i>Feijão Verde</i> , Leiria	DATA: 17 dezembro 2016	IDADE PÚBLICO ALVO: 6/7 anos
		DURAÇÃO: 25'	CONTEXTO: festa de aniversário
PLANO Nº 06			

NOME DAS ATIVIDADES: <input type="checkbox"/> <i>A Corda Humana</i> <input type="checkbox"/> <i>Macaquinho do Chinês</i>	OBJETIVOS: <input type="checkbox"/> Desenvolver a orientação espaço-temporal, a velocidade e a força. <input type="checkbox"/> Promover o equilíbrio estático e dinâmico, a agilidade e orientação espacial.
MATERIAL: nenhum.	

Tempo	Tarefa	Organização do Espaço	Material	Função/atitude do Monitor
2'	As crianças ouvem atentamente o monitor.	Em semicírculo.	----	Dar as boas vindas, apresentação e explicação da primeira atividade que será realizada. Se necessário, esclarecimento de dúvidas.

11'	<p>As crianças espalham-se e circulam pelo campo. Apenas uma representa o “caçador”, as restantes são os “fugitivos”. O “caçador” tem de conseguir apanhar os “fugitivos” que se vão juntando a ele com as mãos dadas, à medida que os vai apanhando.</p> <p>Ganha o jogador que não for apanhado pelo(s) caçador(es).</p>		----	<p>O monitor circula, observa e dá feedbacks, controlando a atividade das crianças.</p>
11'	<p>Uma das crianças ficará junto da parede, de costas voltadas para as restantes crianças que estão alinhadas a uma certa distância e representará o “macaquinho do chinês”. O “macaquinho do chinês” diz: “1, 2, 3, macaquinho do chinês”, mais depressa ou mais devagar, voltando-se apenas quando acabar de dizer a frase. Enquanto este faz a contagem, os outros jogadores aproximam-se o mais rapidamente possível, esforçando-se para que o “macaquinho do chinês” não os veja em movimento. Quem for visto em movimento, regressa ao ponto de partida e ganha o jogo aquele que primeiro chegar à parede onde está o “macaquinho do chinês”.</p>		----	<p>O monitor explica o segundo jogo, enunciando as regras do mesmo. Se necessário, esclarece dúvidas.</p>

1'	As crianças ouvem atentamente o monitor.	Sentadas no chão, em semicírculo.	----	O monitor agradece e dá a liberdade para as crianças brincarem no parque, usando as infraestruturas existentes.
----	------------------------------------------	-----------------------------------	------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------





Plano de Atividade Semanal



Nº Crianças: 19	LOCAL: Fun Park <i>Feijão Verde</i> , Leiria	DATA: 08 janeiro 2017	IDADE PÚBLICO ALVO: 5/7 anos
		DURAÇÃO: 25'	CONTEXTO: festa de aniversário
PLANO Nº 07			

NOME DAS ATIVIDADES: <input type="checkbox"/> <i>A Cabra Cega</i> <input type="checkbox"/> <i>Salta Rã</i>	OBJETIVOS: <input type="checkbox"/> Promover a orientação espaço-temporal e a noção da diferenciação cinestésica. <input type="checkbox"/> Promover o equilíbrio dinâmico, a orientação espaço-temporal e a imaginação.
MATERIAL: Um lenço opaco, 8 arcos médios, 2 arcos grandes.	

Tempo	Tarefa	Organização do Espaço	Material	Função/atitude do Monitor
2'	As crianças ouvem atentamente o monitor.	Em semicírculo.	----	Dar as boas vindas, apresentação e explicação da primeira atividade que

				será realizada. Se necessário, esclarecimento de dúvidas.
12'	<p>Um dos jogadores é escolhido para ser a “cabra cega” e os seus olhos são vendados com um lenço. Cabe à “cabra cega” apanhar um dos jogadores que circula pelo campo e descobrir quem é. Quando um jogador é apanhado pela “cabra cega” não deve falar porque a sua voz pode identificá-lo. Todos os outros se calam também.</p> <p>Variante: A “cabra cega” bate duas palmas e os restantes jogadores têm de ficar parados no sítio.</p>		- Um lenço opaco	O monitor coloca o lenço nos olhos da “cabra cega” e fá-la girar sobre si própria para dar início ao jogo. Posto isto, circula pelo campo, observa e dá feedbacks, controlando a atividade.
10'	<p>O grupo é dividido em duas equipas de 6 elementos. Cada equipa faz uma fila de um lado do lago onde, um elemento de cada vez, terá de saltar de nenúfar em nenúfar (arcos médios) até chegar ao outro lado do lago (arco grande) e voltar para trás. Ganha a equipa que terminar primeiro o percurso.</p> <p>Variantes: os saltos podem ser feitos com apenas um pé, com os pés juntos ou alternados, desde que seja igual para as duas equipas.</p>		- 8 arcos médios - 2 arcos grandes	O monitor explica as regras do segundo jogo e, se necessário, esclarece dúvidas. Posto isto, circula, observa e dá feedbacks, controlando a atividade das crianças.

1'	As crianças ouvem atentamente o monitor.	Em semicírculo.	----	O monitor agradece e dá a liberdade para as crianças brincarem no parque, usando as infraestruturas existentes.
----	------------------------------------------	-----------------	------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

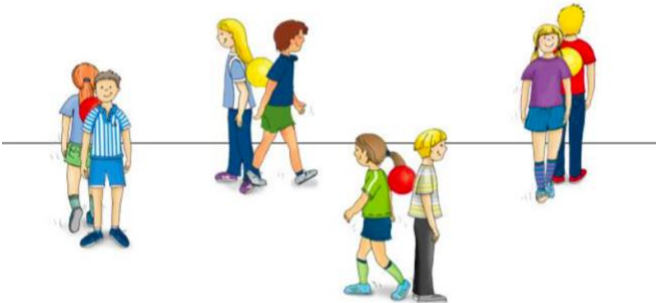
Plano de Atividade Semanal



Nº Crianças: 16	LOCAL: Fun Park <i>Feijão Verde</i> , Leiria	DATA: 14 janeiro 2017	IDADE PÚBLICO ALVO: 11/12 anos
		DURAÇÃO: 30'	CONTEXTO: festa de aniversário
PLANO Nº 08			

NOME DAS ATIVIDADES: <input type="checkbox"/> <i>Equilibra a Bola!</i> <input type="checkbox"/> <i>Caça ao Tesouro</i>	OBJETIVOS: <input type="checkbox"/> Promover o equilíbrio dinâmico e a coordenação. <input type="checkbox"/> Desenvolver o raciocínio lógico, a concentração, a agilidade e a estratégia.
MATERIAL: 8 bolas, equipamento com música, 6 envelopes com uma pista em cada envelope e um “Tesouro” que corresponde a uma caixa com rebuçados no interior da mesma.	

Tempo	Tarefa	Organização do Espaço	Material	Função/atitude do Monitor
2'	As crianças ouvem atentamente o monitor.	Em semicírculo.	---	Dar as boas vindas, apresentação e explicação da primeira atividade que será realizada. Se necessário, esclarecimento de dúvidas.

<p>12'</p>	<p>A pares, as crianças põem-se de costas uma para a outra e com uma bola entre ambas as costas, como se pode verificar na imagem ao lado. Faz de conta que estão unidos por uma parte do corpo, neste caso as costas. O objetivo desta atividade é conseguirem realizar as diferentes tarefas que o monitor vai citando ao logo do jogo, sem deixar cair a bola ao chão. O uso das mãos é estritamente proibido!</p>	<p>A atividade é realizada dentro da discoteca do Parque.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - uma bola para cada dois jogadores - música 	<p>O monitor circula, observa e cita algumas tarefas a serem realizadas pelos pares, como por exemplo: dançar ao ritmo da música, tocarem a mão no chão, tocarem numa determinada parede, colocarem a bola noutra parte do corpo, etc. sempre sem deixarem cair a bola ao chão.</p>
<p>15'</p>	<p>As pistas são previamente espalhadas pelo parque, pelo monitor. Cada pista traz uma informação que leva à pista seguinte, sendo que a última levará ao tesouro. Os jogadores recebem uma pista inicial, que é lida pelo monitor, para começar a caça e tentam decifrar as mesmas até chegarem ao local onde está escondido o tesouro.</p>	<p>A atividade é desenvolvida nas diferentes infraestruturas do parque.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 6 envelopes com uma pista em cada um - uma caixa, que representa o tesouro - rebuçados 	<p>Previamente e sem que as crianças se apercebam, o monitor esconde as pistas nas diferentes infraestruturas do parque.</p> <p>Posto isto, explica as regras da segunda atividade e esclarece dúvidas, caso existam. O monitor lê as pistas em voz alta e acompanha o grupo sempre que se desloca no parque.</p>

1'	As crianças ouvem atentamente o monitor.	Em pé, em semicírculo.	----	O monitor agradece e dá a liberdade para as crianças brincarem no parque, usando as infraestruturas existentes.
----	------------------------------------------	------------------------	------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

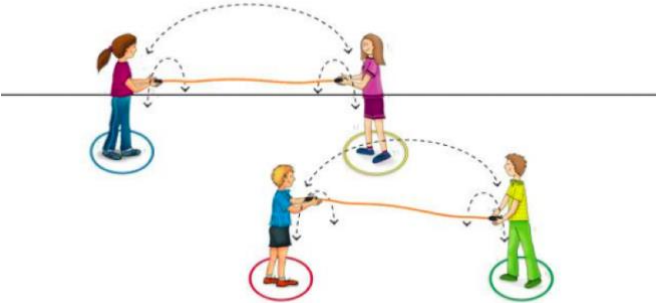
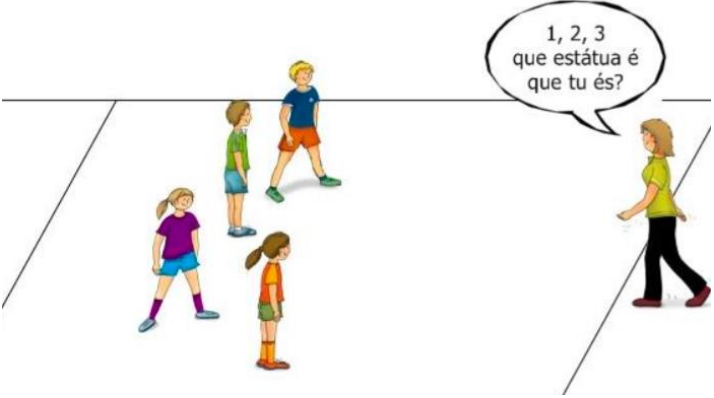
Plano de Atividade Semanal



Nº Crianças: 16	LOCAL: Fun Park <i>Feijão Verde</i> , Leiria	DATA: 22 janeiro 2017	IDADE PÚBLICO ALVO: 10/11 anos
		DURAÇÃO: 30'	CONTEXTO: festa de aniversário
PLANO Nº 09			

NOME DAS ATIVIDADES: <input type="checkbox"/> <i>Mantém o Equilíbrio!</i> <input type="checkbox"/> <i>As Estátuas</i>	OBJETIVOS: <input type="checkbox"/> Promover o equilíbrio dinâmico e desenvolver a força. <input type="checkbox"/> Promover o equilíbrio estático e dinâmico, a agilidade, criatividade e orientação espacial.
MATERIAL: Um arco por criança e uma corda para cada dois jogadores.	

Tempo	Tarefa	Organização do Espaço	Material	Função/atitude do Monitor
3'	As crianças ouvem atentamente o monitor.	Em semicírculo.	----	Dar as boas vindas, apresentação e explicação da primeira atividade que será realizada. Se necessário, esclarecimento de dúvidas.

<p>15'</p>	<p>A atividade realiza-se a pares. As crianças colocam-se frente a frente, cada uma dentro de um arco e agarram uma das pontas da corda. O exercício consiste em puxar a corda e tentar desequilibrar o adversário. Basta estar um pé de fora do arco para se deixar de puxar a corda. Repetimos o exercício e vence quem sair menos vezes do arco. Trocam de adversário a cada 3'.</p>		<p>- 14 arcos - 7 cordas</p>	<p>O monitor circula, observa e dá feedbacks, controlando a atividade das crianças.</p>
<p>11'</p>	<p>Semelhante ao jogo <i>do Macaquinho do Chinês</i>, enquanto uma criança faz a contagem "1, 2, 3, que estátua é que tu és?", os restantes têm de, pouco a pouco, aproximar-se do ponto de chegada que é a parede. No momento em que colocam a mão na parede, está ganho! Contudo, sempre que vão parando, têm de imitar uma estátua conhecida como o Buda, o Cristo Rei, a Estátua da Liberdade, entre outros. Cabe à criança que fez a contagem de adivinhar o que os restantes colegas estão a representar.</p> <p>Variante: Os temas podem ser variados para além da imitação de estátuas</p>		<p>(As crianças podem usar alguns adereços)</p>	<p>O monitor explica o segundo jogo, enunciando as regras do mesmo. Se necessário, esclarece dúvidas.</p>


	famosas, podem imitar pessoas que lhes são familiares, animais, etc.			
1'	As crianças ouvem atentamente o monitor.	Em semicírculo.	----	O monitor agradece e dá a liberdade para as crianças brincarem no parque, usando as infraestruturas existentes.

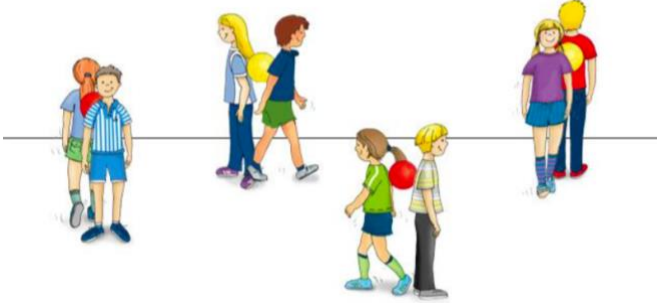
Plano de Atividade Semanal



Nº Crianças: 11	LOCAL: Fun Park <i>Feijão Verde</i> , Leiria	DATA: 29 janeiro 2017	IDADE PÚBLICO ALVO: 11/12 anos
		DURAÇÃO: 25'	CONTEXTO: festa de aniversário
PLANO Nº 10			

NOME DAS ATIVIDADES: <input type="checkbox"/> <i>A Corda Humana</i> <input type="checkbox"/> <i>Equilibra a Bola!</i>	OBJETIVOS: <input type="checkbox"/> Desenvolver a orientação espaço-temporal, a velocidade e a força. <input type="checkbox"/> Promover o equilíbrio dinâmico e a coordenação.
MATERIAL: 5 bolas, equipamento com música.	

Tempo	Tarefa	Organização do Espaço	Material	Função/atitude do Monitor
2'	As crianças ouvem atentamente o monitor.	Em semicírculo.	----	Dar as boas vindas, apresentação e explicação da primeira atividade que será realizada. Se necessário, esclarecimento de dúvidas.
11'	<p>As crianças espalham-se e circulam pelo campo. Apenas uma representa o “caçador”, as restantes são os “fugitivos”. O “caçador” tem de conseguir apanhar os “fugitivos” que se vão juntando a ele com as mãos dadas, à medida que os vai apanhando.</p> <p>Ganha o jogador que não for apanhado pelo(s) caçador(es).</p>		----	O monitor circula, observa e dá feedbacks, controlando a atividade das crianças.

11'	A pares, as crianças põem-se de costas uma para a outra e com uma bola entre ambas as costas, como se pode verificar na imagem ao lado. Faz de conta que estão unidos por uma parte do corpo, neste caso as costas. O objetivo desta atividade é percorrer uma certa distância previamente definida sem deixar cair a bola ao chão. O uso das mãos é estritamente proibido!	<p>A atividade é realizada dentro da discoteca do Parque.</p> 	<p>- uma bola para cada dois jogadores</p> <p>- música</p>	O monitor circula, observa e cita algumas tarefas a serem realizadas pelos pares, como por exemplo: dançar ao ritmo da música, tocarem a mão no chão, tocarem numa determinada parede, colocarem a bola noutra parte do corpo, etc. sempre sem deixarem cair a bola ao chão.
1'	As crianças ouvem atentamente o monitor.	Em pé, em semicírculo.	----	O monitor agradece e dá a liberdade para as crianças brincarem no parque, usando as infraestruturas existentes.

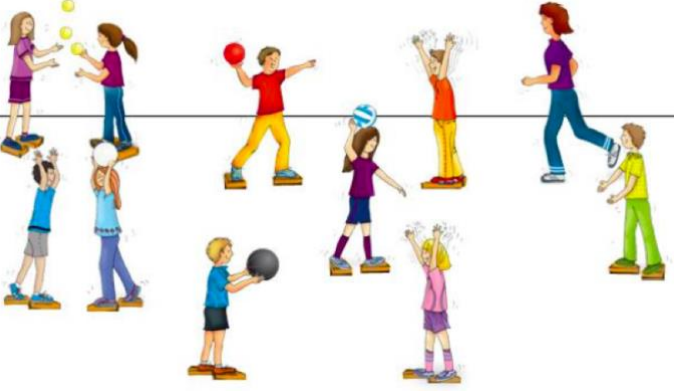
Plano de Atividade Semanal



Nº Crianças: 20	LOCAL: Fun Park <i>Feijão Verde</i> , Leiria	DATA: 05 fevereiro 2017	IDADE PÚBLICO ALVO: 10/11 anos
		DURAÇÃO: 27'	CONTEXTO: festa de aniversário
PLANO Nº 11			

NOME DAS ATIVIDADES: <input type="checkbox"/> <i>O Baralho de Cartas</i> <input type="checkbox"/> <i>Rochas e Tubarões</i>	OBJETIVOS: <input type="checkbox"/> Promover o equilíbrio dinâmico, a velocidade e a precisão do salto. <input type="checkbox"/> Promover o equilíbrio dinâmico e estático, aperfeiçoar o lançamento e receção de bola e fortalecer a imaginação.
MATERIAL: Duas cadeiras, dois baralhos de cartas, vários pedaços de cartolina cortados em forma de círculo, uma bola para cada 2 jogadores (as bolas podem ter qualquer tamanho ou textura).	

Tempo	Tarefa	Organização do Espaço	Material	Função/atitude do Monitor
2'	As crianças ouvem atentamente o monitor.	Em semicírculo.	----	Dar as boas vindas, apresentação e explicação da primeira atividade que será realizada. Se necessário, esclarecimento de dúvidas.

<p>12'</p>	<p>Separar as crianças em dois grupos. Cada grupo posiciona-se numa das extremidades do campo e, no centro, são colocadas duas cadeiras. Em cima de cada uma delas, temos algumas cartas viradas para baixo: Reis, Damas, Valetes e Ases. Cada uma destas cartas representa um tipo de salto, descritos por baixo da imagem.</p> <p>Na sua vez, cada criança vai buscar uma carta e consoante a carta que calhar, tem de efetuar o respetivo salto as vezes que forem necessárias até voltar à extremidade do campo onde se encontrava. Ganha a equipa que primeiro conseguir virar todas as cartas e efetuar os devidos saltos.</p>	 <p>Rei – salto de pés juntos e braços levantados. Dama – Salto de pés afastados e braços atrás das costas. Valete – Salto de pés juntos e braços junto ao tronco. As – Salto de pés afastados e braços cruzados junto ao peito.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - duas cadeiras - dois baralhos de cartas 	<p>O monitor circula, observa e dá feedbacks, controlando a atividade das crianças.</p>
<p>12'</p>	<p>A atividade realiza-se a pares. As crianças colocam-se frente a frente, cada uma em cima de “uma rocha” e com uma bola nas mãos. Em sua volta têm apenas “água” e “tubarões”. Aumentando a distância entre os pares, as crianças têm de lançar a bola uma à outra sem perder o equilíbrio e sem colocar o(s) pé(s) na “água”. Se deixarem cair uma bola ao chão/ “à água”, terão de tentar recuperá-la mas sem colocar os pés fora da ilha até porque a água está repleta de tubarões!</p>		<ul style="list-style-type: none"> - pedaços de cartolina cortados em forma de círculo que representam as rochas - uma bola para cada 2 jogadores 	<p>O monitor circula, observa e dá feedbacks, controlando a atividade das crianças.</p>

1'	As crianças ouvem atentamente o monitor.	Em semicírculo.	----	O monitor agradece e dá a liberdade para as crianças brincarem no parque, usando as infraestruturas existentes.
----	------------------------------------------	-----------------	------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------


Plano de Atividade Semanal



Nº Crianças: 12	LOCAL: Fun Park <i>Feijão Verde</i> , Leiria	DATA: 12 fevereiro 2017	IDADE PÚBLICO ALVO: 5/6 anos
		DURAÇÃO: 20'	CONTEXTO: festa de aniversário
PLANO Nº 12			

NOME DAS ATIVIDADES: <input type="checkbox"/> <i>O Lencinho</i> <input type="checkbox"/> <i>Caça ao Tesouro</i>	OBJETIVOS: <input type="checkbox"/> Promover a velocidade de reação e a atenção. <input type="checkbox"/> Desenvolver o raciocínio lógico, a concentração, a agilidade e a estratégia.
MATERIAL: 1 lenço, 6 envelopes com uma pista em cada envelope e um "Tesouro" que corresponde a uma caixa com rebuçados no interior da mesma.	

Tempo	Tarefa	Organização do Espaço	Material	Função/atitude do Monitor
2'	As crianças ouvem atentamente o monitor.	Em semicírculo.	----	Dar as boas vindas, apresentação e explicação da primeira atividade que será realizada. Se necessário, esclarecimento de dúvidas.

8'	<p>As crianças formam uma roda, todas viradas para o centro da mesma. Apenas um elemento fica de fora da roda. Esse elemento é quem possui o lenço e tem de correr à volta da roda, pelo perímetro exterior, deixando cair o "lencinho" junto a um jogador que se encontra na roda, à sua escolha. Este terá que se aperceber, pegar imediatamente no lenço e perseguir o jogador que o deixou cair, dando uma volta completa à roda antes que o jogador inicial consiga fazê-lo. Ganha quem conseguir preencher o lugar desocupado. Os outros jogadores mantêm-se nas suas posições.</p>	 <p>The illustration shows a group of ten colorful, stylized figures of children sitting in a circle on the ground. One child, wearing a green shirt and red shorts, is leaning forward and holding a yellow cloth (the 'lencinho') towards another child in a red shirt. The other children are looking towards the center of the circle.</p>	- um lenço	<p>O monitor circula, observa e dá feedbacks, controlando a atividade das crianças.</p>
9'	<p>As pistas são previamente espalhadas pelo parque, pelo monitor. Cada pista traz uma informação que leva à pista seguinte, sendo que a última levará ao tesouro. Os jogadores recebem uma pista inicial, que é lida pelo monitor, para começar a caça e tentam decifrar as mesmas até chegarem ao local onde está escondido o tesouro.</p>	<p>A atividade é desenvolvida nas diferentes infraestruturas do parque.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 6 envelopes com uma pista em cada um - uma caixa, que representa o tesouro - rebuçados 	<p>Previamente e sem que as crianças se apercebam, o monitor esconde as pistas nas diferentes infraestruturas do parque.</p> <p>Posto isto, explica as regras da segunda atividade e esclarece dúvidas, caso existam. O monitor lê as pistas em voz alta e acompanha o grupo sempre que se desloca no parque.</p>

1'	As crianças ouvem atentamente o monitor.	Sentados no chão, em círculo.	----	O monitor agradece e dá a liberdade para as crianças brincarem no parque, usando as infraestruturas existentes.
----	------------------------------------------	-------------------------------	------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

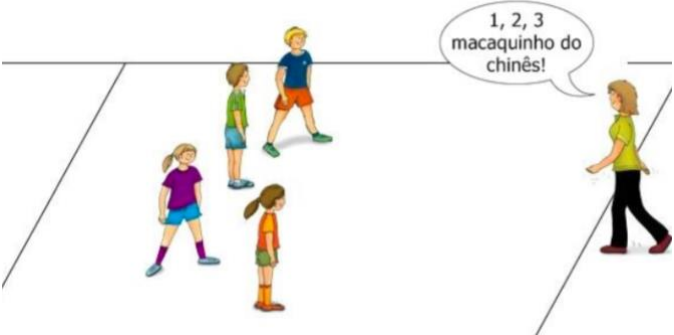
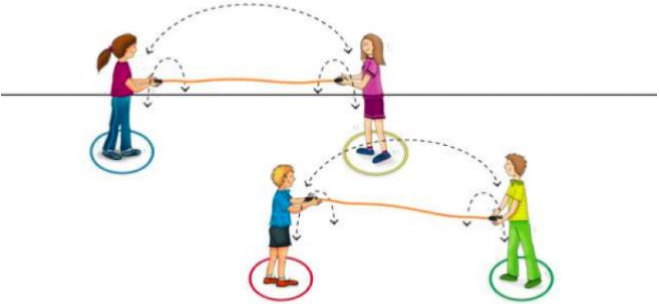
Plano de Atividade Semanal



Nº Crianças: 14	LOCAL: Fun Park <i>Feijão Verde</i> , Leiria	DATA: 26 fevereiro 2017	IDADE PÚBLICO ALVO: 7 anos
		DURAÇÃO: 25'	CONTEXTO: festa de aniversário
PLANO Nº 13			

NOME DAS ATIVIDADES: <input type="checkbox"/> <i>Macaquinho do Chinês</i> <input type="checkbox"/> <i>Mantém o Equilíbrio!</i>	OBJETIVOS: <input type="checkbox"/> Promover o equilíbrio dinâmico e desenvolver a força. <input type="checkbox"/> Promover o equilíbrio estático e dinâmico, a agilidade e orientação espacial.
MATERIAL: Um arco por aluno e uma corda para cada dois alunos.	

Tempo	Tarefa	Organização do Espaço	Material	Função/atitude do Monitor
3'	As crianças ouvem atentamente o monitor.	Em semicírculo.	----	Dar as boas vindas, apresentação e explicação da primeira atividade que será realizada. Se necessário, esclarecimento de dúvidas.

<p>10'</p>	<p>Uma das crianças ficará junto da parede, de costas voltadas para as restantes crianças que estão alinhadas a uma certa distância e representará o “macaquinho do chinês”. O “macaquinho do chinês” diz: “1, 2, 3, macaquinho do chinês”, mais depressa ou mais devagar, voltando-se apenas quando acabar de dizer a frase. Enquanto este faz a contagem, os outros jogadores aproximam-se o mais rapidamente possível, esforçando-se para que o “macaquinho do chinês” não os veja em movimento. Quem for visto em movimento, regressa ao ponto de partida e ganha o jogo aquele que primeiro chegar à parede onde está o “macaquinho do chinês”.</p>		<p>----</p>	<p>O monitor pede a uma das crianças para explicar a segunda atividade, verificando se a mesma faz referência às regras cruciais do jogo. Se necessário, esclarecimento de dúvidas.</p>
<p>11'</p>	<p>A atividade realiza-se a pares. As crianças colocam-se frente a frente, cada uma dentro de um arco e agarram uma das pontas da corda. O exercício consiste em puxar a corda e tentar desequilibrar o adversário. Basta estar um pé de fora do arco para se deixar de puxar a corda. Repetimos o exercício e vence quem sair menos vezes do arco. Trocam de adversário a cada 3’.</p>		<p>- 14 arcos - 7 cordas</p>	<p>O monitor circula, observa e dá feedbacks, controlando a atividade das crianças.</p>

1'		Em semicírculo.	----	O monitor agradece e dá a liberdade para as crianças brincarem no parque, usando as infraestruturas existentes.
----	--	-----------------	------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------



Plano de Atividade Semanal



Nº Crianças: 13	LOCAL: Fun Park <i>Feijão Verde</i> , Leiria	DATA: 05 março 2017	IDADE PÚBLICO ALVO: 5/7 anos
		DURAÇÃO: 23'	CONTEXTO: festa de aniversário
PLANO Nº 14			

NOME DAS ATIVIDADES: <input type="checkbox"/> <i>Salta Rã</i> <input type="checkbox"/> <i>A Cabra Cega</i>	OBJETIVOS: <input type="checkbox"/> Promover o equilíbrio dinâmico, a orientação espaço-temporal e a imaginação. <input type="checkbox"/> Promover a orientação espaço-temporal e a noção da diferenciação cinestésica.
MATERIAL: 8 arcos médios, 2 arcos grandes, 1 lenço opaco.	

Tempo	Tarefa	Organização do Espaço	Material	Função/atitude do Monitor
2'	As crianças ouvem atentamente o monitor.	Em semicírculo.	----	Dar as boas vindas, apresentação e explicação da primeira atividade que será realizada. Se necessário, esclarecimento de dúvidas.

<p>8'</p>	<p>As crianças formam uma roda, todas viradas para o centro da mesma. Apenas um elemento fica de fora da roda. Esse elemento é quem possui o lenço e tem de correr à volta da roda, pelo perímetro exterior, deixando cair o "lencinho" junto a um jogador que se encontra na roda, à sua escolha. Este terá que se aperceber, pegar imediatamente no lenço e perseguir o jogador que o deixou cair, dando uma volta completa à roda antes que o jogador inicial consiga fazê-lo. Ganha quem conseguir preencher o lugar desocupado. Os outros jogadores mantêm-se nas suas posições.</p>		<p>- um lenço</p>	<p>O monitor circula, observa e dá feedbacks, controlando a atividade das crianças.</p>
<p>12'</p>	<p>Um dos jogadores é escolhido para ser a "cabra cega" e os seus olhos são vendados com um lenço. Cabe à "cabra cega" apanhar um dos jogadores que circula pelo campo e descobrir quem é. Quando um jogador é apanhado pela "cabra cega" não deve falar porque a sua voz pode identificá-lo. Todos os outros se calam também.</p> <p>Variante: A "cabra cega" bate duas palmas e os restantes jogadores têm de ficar parados no sítio.</p>		<p>- Um lenço opaco</p>	<p>O monitor coloca o lenço nos olhos da "cabra cega" e fá-la girar sobre si própria para dar início ao jogo. Posto isto, circula pelo campo, observa e dá feedbacks, controlando a atividade.</p>

1'	As crianças ouvem atentamente o monitor.	Sentados no chão, em círculo.	----	O monitor agradece e dá a liberdade para as crianças brincarem no parque, usando as infraestruturas existentes.
----	------------------------------------------	-------------------------------	------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

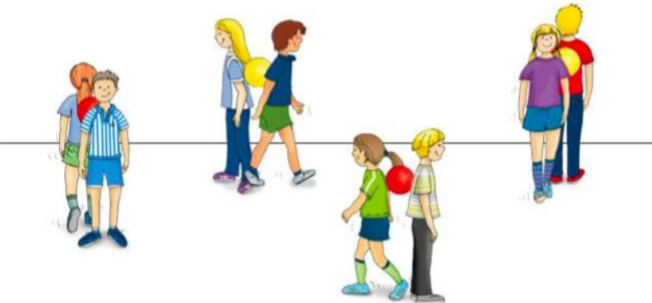
Plano de Atividade Semanal



Nº Crianças: 14	LOCAL: Fun Park <i>Feijão Verde</i> , Leiria	DATA: 11 março 2017	IDADE PÚBLICO ALVO: 10/11 anos
		DURAÇÃO: 30'	CONTEXTO: festa de aniversário
PLANO Nº 15			

NOME DAS ATIVIDADES: <input type="checkbox"/> <i>Equilibra a Bola!</i> <input type="checkbox"/> <i>Caça ao Tesouro</i>	OBJETIVOS: <input type="checkbox"/> Promover o equilíbrio dinâmico e a coordenação. <input type="checkbox"/> Desenvolver o raciocínio lógico, a concentração, a agilidade e a estratégia.
MATERIAL: 8 bolas, equipamento com música, 6 envelopes com uma pista em cada envelope e um “Tesouro” que corresponde a uma caixa com rebuçados no interior da mesma.	

Tempo	Tarefa	Organização do Espaço	Material	Função/atitude do Monitor
2'	As crianças ouvem atentamente o monitor.	Em semicírculo.	---	Dar as boas vindas, apresentação e explicação da primeira atividade que será realizada. Se necessário, esclarecimento de dúvidas.

<p>12'</p>	<p>A pares, as crianças põem-se de costas uma para a outra e com uma bola entre ambas as costas, como se pode verificar na imagem ao lado. Faz de conta que estão unidos por uma parte do corpo, neste caso as costas. O objetivo desta atividade é conseguirem realizar as diferentes tarefas que o monitor vai citando ao logo do jogo, sem deixar cair a bola ao chão. O uso das mãos é estritamente proibido!</p>	<p>A atividade é realizada dentro da discoteca do Parque.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - uma bola para cada dois jogadores - música 	<p>O monitor circula, observa e cita algumas tarefas a serem realizadas pelos pares, como por exemplo: dançar ao ritmo da música, tocarem a mão no chão, tocarem numa determinada parede, colocarem a bola noutra parte do corpo, etc. sempre sem deixarem cair a bola ao chão.</p>
<p>15'</p>	<p>As pistas são previamente espalhadas pelo parque, pelo monitor. Cada pista traz uma informação que leva à pista seguinte, sendo que a última levará ao tesouro. Os jogadores recebem uma pista inicial, que é lida pelo monitor, para começar a caça e tentam decifrar as mesmas até chegarem ao local onde está escondido o tesouro.</p>	<p>A atividade é desenvolvida nas diferentes infraestruturas do parque.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 6 envelopes com uma pista em cada um - uma caixa, que representa o tesouro - rebuçados 	<p>Previamente e sem que as crianças se apercebam, o monitor esconde as pistas nas diferentes infraestruturas do parque.</p> <p>Posto isto, explica as regras da segunda atividade e esclarece dúvidas, caso existam. O monitor lê as pistas em voz alta e acompanha o grupo sempre que se desloca no parque.</p>

1'	As crianças ouvem atentamente o monitor.	Em semicírculo.	----	O monitor agradece e dá a liberdade para as crianças brincarem no parque, usando as infraestruturas existentes.
----	------------------------------------------	-----------------	------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

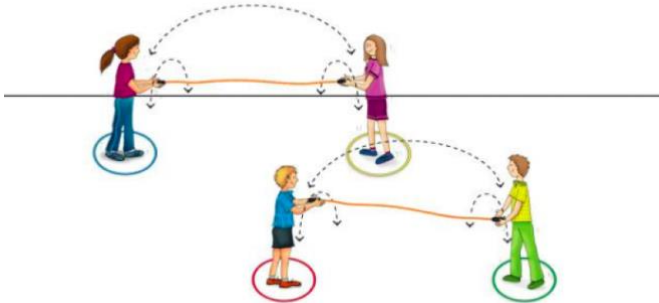
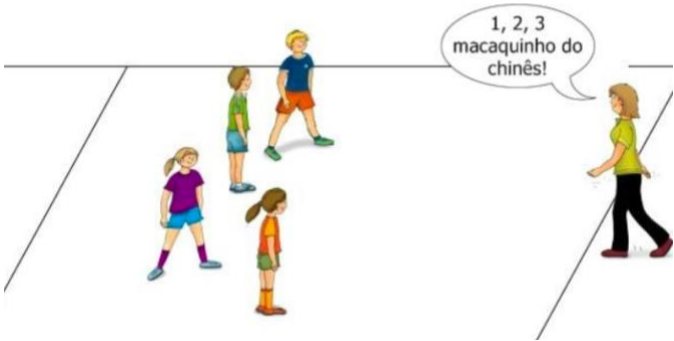
Plano de Atividade Semanal



Nº Crianças: 18	LOCAL: Fun Park <i>Feijão Verde</i> , Leiria	DATA: 26 março 2017	IDADE PÚBLICO ALVO: 6/8 anos
		DURAÇÃO: 30'	CONTEXTO: festa de aniversário
PLANO Nº 16			

NOME DAS ATIVIDADES: <input type="checkbox"/> <i>Mantém o Equilíbrio!</i> <input type="checkbox"/> <i>Macaquinho do Chinês</i>	OBJETIVOS: <input type="checkbox"/> Promover o equilíbrio dinâmico e desenvolver a força. <input type="checkbox"/> Promover o equilíbrio estático e dinâmico, a agilidade e orientação espacial.
MATERIAL: Um arco por aluno e uma corda para cada dois alunos.	

Tempo	Tarefa	Organização do Espaço	Material	Função/atitude do Monitor
3'	As crianças ouvem atentamente o monitor.	Em semicírculo.	----	Dar as boas vindas, apresentação e explicação da primeira atividade que será realizada. Se necessário, esclarecimento de dúvidas.

<p>15'</p>	<p>A atividade realiza-se a pares. As crianças colocam-se frente a frente, cada uma dentro de um arco e agarram uma das pontas da corda. O exercício consiste em puxar a corda e tentar desequilibrar o adversário. Basta estar um pé de fora do arco para se deixar de puxar a corda. Repetimos o exercício e vence quem sair menos vezes do arco. Trocam de adversário a cada 3'.</p>		<p>- 14 arcos - 7 cordas</p>	<p>O monitor circula, observa e dá feedbacks, controlando a atividade das crianças.</p>
<p>11'</p>	<p>Uma das crianças ficará junto da parede, de costas voltadas para as restantes crianças que estão alinhados a uma certa distância e representará o “macaquinho do chinês”. O “macaquinho do chinês” diz: “1, 2, 3, macaquinho do chinês”, mais depressa ou mais devagar, voltando-se apenas quando acabar de dizer a frase. Enquanto este faz a contagem, os outros jogadores aproximam-se o mais rapidamente possível, esforçando-se para que o “macaquinho do chinês” não os veja em movimento. Quem for visto em movimento, regressa ao ponto de partida e ganha o jogo aquele que primeiro chegar à parede onde está o “macaquinho do chinês”.</p>		<p>----</p>	<p>O monitor pede a uma das crianças para explicar a segunda atividade, verificando se a mesma faz referência às regras cruciais do jogo. Se necessário, esclarecimento de dúvidas.</p>

1'	As crianças ouvem atentamente o monitor.	Em semicírculo.	----	O monitor agradece e dá a liberdade para as crianças brincarem no parque, usando as infraestruturas existentes.
----	------------------------------------------	-----------------	------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

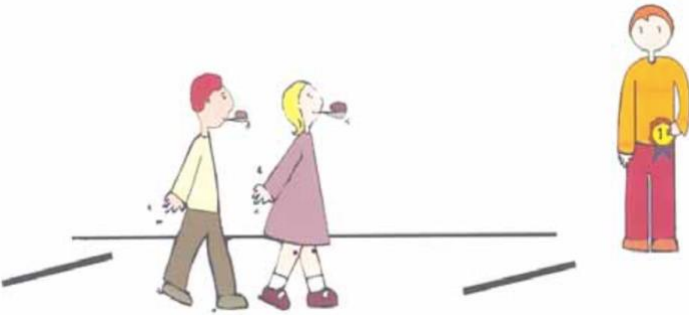
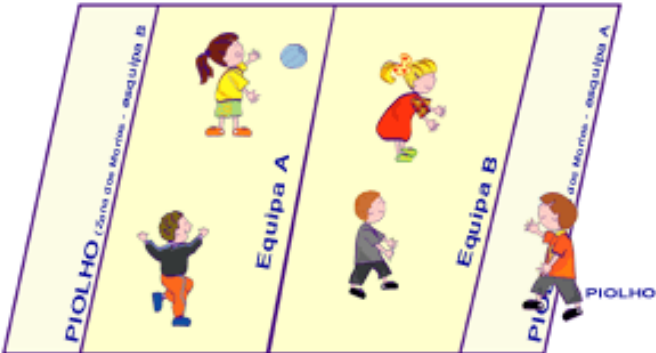
Plano de Atividade Semanal



Nº Crianças: 12	LOCAL: Fun Park <i>Feijão Verde</i> , Leiria	DATA: 09 abril 2017	IDADE PÚBLICO ALVO: 6/7 anos
		DURAÇÃO: 19'	CONTEXTO: festa de aniversário
PLANO Nº 17			

NOME DAS ATIVIDADES: <input type="checkbox"/> <i>Colher com Batata</i> <input type="checkbox"/> <i>O Mata</i>	OBJETIVOS: <input type="checkbox"/> Promover o equilíbrio dinâmico. <input type="checkbox"/> Desenvolver o sentido de grupo, estimular a força, noção do espaço e estimular o poder de observação, interpretação e reação.
MATERIAL: 2 colheres de sopa, 2 batatas pequenas, 2 bolas de espuma.	

Tempo	Tarefa	Organização do Espaço	Material	Função/atitude do Monitor
3'	As crianças ouvem atentamente o monitor.	Em semicírculo.	----	Dar as boas vindas, apresentação e explicação da primeira atividade que será realizada. Se necessário, esclarecimento de dúvidas.

<p>10'</p>	<p>O grupo é dividido em duas equipas. As duas equipas colocam-se numa das extremidades do campo (ponto de partida), criando duas filas paralelas. O primeiro elemento de cada equipa segura uma colher pelo cabo, com a boca, e desloca-se até à meta tentando não deixar cair a batata no chão. Quem deixar cair a batata tem de voltar ao ponto de partida e tentar novamente. Ganha a equipa que terminar primeiro o percurso.</p> <p>Variante: Colocar obstáculos entre o ponto de partida e a chegada; fazer o percurso andando de costas.</p>		<p>- 2 colheres de sopa</p> <p>- 2 batatas</p>	<p>O monitor circula, observa e dá feedbacks, controlando a atividade das crianças.</p>
<p>15'</p>	<p>Inicialmente, são formadas duas equipas. Em cada equipa, é escolhido um elemento para desempenhar o papel de “piolho”. Cada equipa ocupa uma parte do campo e o respetivo “piolho” situa-se numa área atrás da equipa contrária.</p> <p>Para iniciar a partida, uma equipa tem de conseguir efetuar 3 lançamentos, sobrevoando a equipa adversária e chegando até ao “piolho” da sua equipa, sem que a bola seja apanhada pelo adversário. Após os 3 lançamentos, a equipa pode tentar “matar” os adversários, tentando acertar-lhes no corpo. Quando o primeiro elemento de cada equipa é alvejado, este troca de</p>		<p>- 2 bolas de espuma</p>	<p>O monitor explica a segunda atividade e esclarece dúvidas, caso existam. Posto isto, o monitor circula, observa e dá feedbacks, controlando a atividade das crianças.</p>

	<p>posição com o “piolho”. Os restantes elementos, ao serem alvejados, juntam-se ao segundo “piolho” e permanecem lá até ao fim do jogo.</p> <p>O jogo termina quando todos os elementos de uma das equipas forem apanhados e forem para a zona do “piolho”. Vence a equipa que mantiver o maior número de elementos na sua área de jogo.</p>			
1'	As crianças ouvem atentamente o monitor.	Em semicírculo.	----	O monitor agradece e dá a liberdade para as crianças brincarem no parque, usando as infraestruturas existentes.



Formação de Animadores
Feijão Verde, Leiria

Duração: 1h30m

Material necessário: retroprojektor, computador portátil e cabo de ligação entre os dois equipamentos.

Conteúdos Teórico

Módulo I

- Apresentação do projeto
- Missão

Módulo II

- Condições gerais das festas de aniversário
 - ✓ Preços, campanhas e condições
 - ✓ Extras – pinturas faciais, modelagem de balões, etc.
 - ✓ Processo de entrada
 - ✓ Animador de parque
 - ✓ Monitor dedicado
 - ✓ Lanches/ Copa
 - ✓ Processo de saída
- Trabalhar em equipa
- Importância da comunicação

Módulo III

- Procedimentos a seguir em caso de acidente
- Procedimentos a seguir em caso de incêndio
- Normas de comportamento a seguir em caso de reclamação de cliente

Módulo IV

- Marketing – potenciar a venda de extras