

Gymboree – Programa de Desenvolvimento Infantil

Relatório de Estágio

Carolina Pinto Lagoa

Trabalho realizado sob a orientação Professor Doutor António Frazão e sob a supervisão do Professor Doutor Luís Pedro Inácio Coelho

Leiria, setembro 2017

Mestrado Desporto e Saúde para Crianças e Jovens

ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS SOCIAIS

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LEIRIA

AGRADECIMENTOS

Este momento é o culminar de um percurso de dois anos onde as palavras “esforço”, “dedicação” e “trabalho” foram as palavras-chave para que tudo isto fosse possível. Após este último ano de estágio Curricular, gostaria de deixar algumas palavras de carinho e gratidão a algumas pessoas.

Ao Gymboree Leiria, por ter aceite o meu estágio curricular, por me ter dado a oportunidade de poder trabalhar com excelentes profissionais.

Ao Professor Luís Coelho, supervisor do meu estágio, pela sua disponibilidade para me receber e pelo seu acompanhamento durante a concretização do meu estágio.

À minha prima Joana por me ter ajudado nas disciplinas que não consegui frequentar por ter sido operada a meio do semestre, assim como à minha amiga Sofia e Noémia por estarem estado sempre ao meu lado.

Aos meus pais pelo apoio incondicional que me deram, sem eles não teria sido possível concretizar esta etapa da minha vida académica.

E por fim, mas muito importante, ao meu namorado André, por todo o apoio, acreditando sempre que iria conseguir vencer os meus objetivos e apesar da sua vida ocupada e da distância estar sempre ao meu lado de mão dada nesta caminhada sem nunca largar a minha mão.

A todos muito obrigada.

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 centro Gymboree que está ligado ao desenvolvimento saudável dos bebés e das crianças sendo uma organização que trabalha com famílias, e escolas, desenvolvendo aulas baseadas nos seus próprios programas, criados por especialistas de todas áreas tendo sempre por base o desenvolvimento infantil, com o principal objetivo do enriquecimento educativo para as crianças e para os seus pais.

O objetivo primordial do estágio é conseguir aplicar todos os conhecimentos e aptidões que foram sendo adquiridos não só ao longo de todo o mestrado, bem como em todo o percurso académico, sendo essencial para conseguirmos desenvolver competências que sejam úteis para a nossa vida pessoal e profissional, fazendo-nos crescer enquanto seres humanos em constante evolução.

O trabalho desenvolvido no estágio está diretamente ligado a atividades incluídas no programa Gymboree junto das escolas (creches e jardins de infância), adequadas a cada idade com o objetivo de desenvolver capacidades cognitivas, físicas e sociais das crianças, enquanto brincam. Este programa centra-se na criança como um todo, com o objetivo de as ajudar a adquirir as competências chave – capacidades motoras, sociais e de autoestima – de que irão necessitar para se tornarem adultos confiantes, felizes e bem-sucedidos.

Após a conclusão do estágio e fazendo uma análise a todo o processo, sinto que tive pouco espaço para criar atividades, pois o programa Gymboree assim não o permite, mas no geral tenho o sentimento de dever cumprido pois consegui atingir todos os objetivos a que me propus bem como ultrapassar alguns medos.

Apesar de algumas dificuldades iniciais o *feedback* foi muito positivo.

O presente relatório descreve o período de Estágio, assim como alguns aspetos que durante este processo considerei importantes para um bom desenvolvimento infantil.

Palavras chave

Atividade Física, Crianças, Desenvolvimento Motor, Família, Gymboree, Lúdico

ABSTRACT

The current internship report is part of the master's degree in Sports and Health for Children and Young People of the School of Education and Social Sciences, belonging to the Polytechnic Institute of Leiria. The internship was held at the Gymboree Center, which is linked to the healthy development of infants and children, being an organization that works with families and schools, developing classes based on their own programs, created by specialists from all areas, based on child development, with the main objective of educational enrichment for the children and their parents.

The primary objective of the internship is to be able to apply all the knowledge and skills that have been acquired, not only through the master's degree, but also the academic journey, and it is essential for us to develop skills that are useful for our personal and professional lives, making us grow as human beings in constant evolution.

The work developed at the stage is directly linked to activities included in the Gymboree program, together with the kindergartens and kindergartens, adapted to each age in order to develop children's cognitive, physical and social capacities while they play. This program focuses on the child as a whole, to help them acquire the key competencies - motor skills, social skills and self-esteem - that they will need to become confident, happy, and successful adults.

After completing the internship and analyzing the whole process, I feel that I had little space to create activities, because the program Gymboree does not allow this, but in general I have the feeling of accomplishment because I have achieved all the goals

that I proposed as well as overcoming some fears. Despite some initial difficulties the feedback was very positive.

This report describes the internship period as well as some aspects that I considered important during this process for good child development

Keywords

Physical activity, children, Motor Development, Family, Gymboree, Playful

ÍNDICE GERAL

Agradecimentos	ii
Resumo	iii
Abstract	v
Índice Geral	vii
Índice de Figuras.....	ix
Índice de Tabelas	xi
Lista de Siglas.....	xii
1. Introdução	1
1.1. Breve Resumo das Unidades Curriculares do 1.º do Mestrado	3
2. Caracterização da Instituição	6
2.1. Espaço Gymboree	7
2.2. Principais Benefícios das Aulas Gymboree	8
2.3. Os três Pilares-Mestres do Programa Gymboree	9
2.4. Programas Gymboree	9
2.5. Níveis de Desenvolvimento Gymboree	12
3. Enquadramento Teórico	16
3.1. Desenvolvimento Motor	16
3.1.1. Desenvolvimento Motor e Percepção.....	19
3.2. Fatores Importantes para o desenvolvimento da Criança	20
3.2.1. O Lúdico no Desenvolvimento da Criança	20
3.2.2. A Atividade Física no Desenvolvimento da Criança.....	21
3.2.3. A Família no Desenvolvimento da Criança	23
3.3. Fatores Importantes para o desenvolvimento da Criança	25
3.3.1. Princípios Metodológicos para a Promoção de um desenvolvimento Optimal da Criança.....	25
4. Estágio	27
4.1. Objetivos do Estágio	27
4.2. Atividades do Estágio	27

Reflexão / Conclusão	58
Bibliografia	62
Anexos	65
Anexo 1. Horas de Estágio	66
Anexo 2. Lista de Equipamento Gymboree.....	67

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 2. Área de estar Gymboree	7
Figura 1. Recepção Gymboree	7
Figura 3. Sala de Atividades Gymboree	8
Figura 4. Montra com Material Didático Gymboree	8
Figura 5. Túnel de Espuma e Caixa de Madeira.....	67
Figura 6. Mail Box.....	67
Figura 7. Escadas de Espuma	67
Figura 8. Crawligator	67
Figura 9. Cunha de Espuma 1.....	68
Figura 10. Cunha de Espuma 2.....	68
Figura 11. Playballs	68
Figura 12. Peças do Playall	68
Figura 13. Spot Trainer	68
Figura 14. Escorrega Roxo.....	68
Figura 15. Túnel Octogonal.....	68
Figura 16. Rock-A-Round 1.....	68
Figura 17. Rock-A-Round 2.....	68
Figura 18. Pele	68
Figura 19. Caixa da Motricidade	68
Figura 20. Bolas de praia.....	68
Figura 21. Lenços	68
Figura 22. Túnel de Espuma.....	68
Figura 23. Boia	68

Figura 24. Gympo	68
Figura 25. Handleball.....	68
Figura 26. Bean bags.....	68
Figura 27. Peças de Ar	68
Figura 28. Color Tiles	68

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1. Níveis de Desenvolvimento Gymboree	12
Tabela 2. Marcos de Desenvolvimento Motor segundo o Manual de Treinamento de Denver II.....	17
Tabela 3. Lesson Plan 2	28
Tabela 4. Lesson Plan 3	32
Tabela 5. Lesson Plan 12.....	38
Tabela 6. Lesson Plan 6	45
Tabela 7. Lesson Plan 11.....	51
Tabela 8. Horas de Estágio.....	66

LISTA DE SIGLAS

UC – Unidade Curricular

APA – American Psychological Association

IMC – Índice Massa Corporal

TIC – Tecnologia de Informação e Comunicação

1. INTRODUÇÃO

O presente relatório surge no âmbito da unidade curricular 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 curricular realizou-se no Gymboree Leiria, que tem como principal objetivo a aplicação de programas de desenvolvimento infantil, no período ocorrido entre 10 de novembro de 2016 e 3 de junho de 2017, com a duração de 820 horas e 30 minutos.

Ao realizar o estágio tinha como principais objetivos conhecer o programa Gymboree e os seus benefícios, participar ativamente e de forma autónoma na dinamização das aulas Gymboree, bem como o aprofundamento e aplicação dos conhecimentos obtidos durante todo o decorrer do curso de forma a ficar apta para a atividade profissional futura, elaborar e desenvolver atividades na área do desenvolvimento motor ou atividade física que fossem de encontro às necessidades das crianças e que envolvesse um trabalho lúdico na realização das mesmas bem como todo este trabalho fosse realizado em creches ou jardins de infância .

A escolha do local de estágio teve em conta vários fatores, como a minha formação base, o público-alvo, e o trabalho realizado na instituição envolver escolas, crianças e famílias. Escolhi este campo pois a minha licenciatura é na área da Educação Básica e gostava que o meu local de estágio se aprofundasse não só na atividade física, mas também envolvesse atividades que promovessem o desenvolvimento global da criança.

O relatório final está dividido em quatro capítulos principais, sendo que o primeiro capítulo diz respeito à caracterização da instituição onde se pode ficar a conhecer um pouco mais da história do Gymboree bem como os seus objetivos e público-alvo.

No segundo capítulo serão abordados alguns temas, tendo por base referências bibliográficas, consideradas importantes para a realização do estágio como é o caso do desenvolvimento motor, da percepção ligada ao desenvolvimento motor bem como fatores considerados importantes para o desenvolvimento da criança, como é o caso do Lúdico, da atividade física e da família.

Num terceiro capítulo serão abordados os princípios metodológicos na planificação de atividades físicas para crianças, como também apresentará algumas atividades do programa Gymboree desenvolvidas durante o período de estágio. Por fim o quarto capítulo fará referência à reflexão de todo este processo, ao trabalho que foi desenvolvido na instituição, às expectativas iniciais, às dificuldades e facilidades, os aspetos positivos e negativos e o impacto que o estágio desafiou na minha vida pessoal e profissional.

1.1. BREVE RESUMO DAS UNIDADES CURRICULARES DO 1.º DO MESTRADO

É importante salientar a importância que as unidades curriculares do primeiro ano tiveram para a preparação e realização do estágio.

Aprendizagem e controlo Motor

Esta unidade curricular permitiu conhecer os mecanismos implícitos à aprendizagem das habilidades motoras e à capacidade do controlo motor, perceber o ambiente metodológico típico do controlo motor e aprender a identificar a perspectiva de abordagem de diferentes modelos, em função da área de estudo. Com esta disciplina, ficamos aptos a selecionar e utilizar testes apropriados a esta área de conhecimento, de modo a facilitar a sua aprendizagem.

Pedagogia do Desporto

Esta UC (unidades curricular) 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 com o objetivo de questionar aspetos associados à profissão de professor, treinador e técnico de atividades físicas e de lazer, analisar questões gerais de motivação para a prática profissional e refletir sobre questões gerais de comunicação e de aprendizagem centrada no aluno, compreendendo a importância das dimensões pedagógicas.

Psicologia do Desenvolvimento

Esta UC teve como objetivo principal 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, para uma melhor intervenção na atividade profissional futura.

Fisiologia do Exercício / Cinesiologia

Conhecimentos destas UC estão relacionados com o funcionamento dos diferentes sistemas orgânicos, com particular ênfase nas adaptações fisiológicas decorrentes de atividade física, estando assim o conhecimento interligado entre as duas. Os seus principais objetivos foram compreender estruturas e funções do corpo humano ao nível biológico e físico, explicar como os sistemas orgânicos e funcionais interagem para o desempenho de atividade física, analisar e prever as respostas fisiológicas à atividade física, explicar conceitos relacionados com a prática da atividade física em populações infantil e juvenil, avaliar os benefícios e limites na prática de atividade física em situações de patologia específicas da população infantil e juvenil e definir métodos de avaliação de função cardiorrespiratória, composição corporal e condição física.

Metodologia de Investigação

Na presente UC os principais objetivos foram 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 que envolvam crianças e jovens, saber trabalhar em equipas multidisciplinares, analisar e executar um projeto de investigação no domínio da atividade física, distinguindo métodos quantitativos de qualitativos e aplicação de técnicas e procedimentos no tratamento de dados qualitativos e quantitativos. Esta realização teve uma grande importância para a realização do relatório de estágio nomeadamente na utilização das normas APA.

Nutrição e Composição Corporal

Esta UC foi importante para ficar a conhecer a importância da nutrição e dos principais componentes de uma dieta saudável no desporto e exercício físico, conhecer as particularidades associadas a dietas ao longo do ciclo da vida (crianças e jovens), determinar a composição corporal com a medição de pragas corporais, através do peso altura, fazer o cálculo do IMC e avaliar a influência da nutrição e da atividade física na composição corporal de crianças e jovens.

TIC na Construção e Partilha de Conhecimentos na Saúde e Desporto

Esta UC ajudou a analisar e compreender o potencial pedagógico das TIC e refletir sobre a sua integração na saúde e desporto planificando e analisando criticamente propostas da utilização das TIC em Desporto e Saúde para crianças e jovens.

Traumatologia e Lesões

Através desta UC conseguimos perceber os conceitos de saúde e doença, analisando o processo de fisiopatologia do processo de inflamação e reparação das lesões, comparar os processos de regeneração relativos a estruturas músculo-esqueléticas e descrever lesões mais frequentes na infância e juventude.

Avaliação e Prescrição de Exercício Físico

Esta UC visou transmitir conhecimentos científicos e dicas práticas que permite criar treinos seguros e eficazes de uma forma apelativa e fundamentada, conhecendo todos os passos necessários para desencadear um processo de intervenção de treino para crianças e jovens.

Opção I - Metodologia de Treino

O treino desportivo é uma das componentes do fenómeno desportivo que se foca no rendimento sob diferentes variantes. Esta UC teve como principais objetivos caracterizar os principais meios e métodos de desenvolvimento das diferentes capacidades motoras, conhecer, caracterizar e aplicar as diferentes estruturas de planificação do treino desportivo, compreender as diferentes formas de avaliação e determinação da carga de treino, compreender a complementaridade do repouso versus carga, no treino desportivo e aplicar os conhecimentos adquiridos na planificação do treino, na determinação e avaliação da carga treino e na escolha de metodologias.

2. CARACTERIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO

O Gymboree nasceu nos Estados Unidos, em 1976 quando Joan Barnes, uma mãe tentou encontrar um lugar seguro, divertido e que integrasse atividades ajustadas à idade das crianças e onde pais e crianças pudessem brincar em conjunto. Sem conseguir encontrar uma instituição que correspondesse aos seus objetivos, decidiu criar o seu próprio programa de desenvolvimento infantil, num lugar seguro e divertido, com atividades adequadas a cada idade, para pais e crianças brincarem juntos com a ideia de promover o rápido desenvolvimento do corpo e da mente da criança.

O Gymboree *Play & Music* tem vindo a promover o desenvolvimento da criatividade e da confiança nas crianças com idades compreendidas entre os 0-5 anos. Hoje existem mais de 1000 centros em 55 países, tornando-se no líder mundial em programas de desenvolvimento infantil. Este programa foi concebido por especialistas em desenvolvimento infantil, as atividades adequadas a cada idade ajudam a desenvolver as capacidades cognitivas, físicas e sociais das crianças, enquanto brincam. Os programas também são reconhecidos pela sua abordagem de envolvimento dos pais nas atividades, sendo um momento de partilha que estimula a participação ativa e a compreensão da fase de desenvolvimento de cada criança.

O currículo das aulas é desenvolvido em parceria com o líder americano de investigação e especialistas em desenvolvimento infantil, *Zero to Three*, esta é uma organização internacional sem fins lucrativos, que tem como principal objetivo o estudo do desenvolvimento saudável dos bebés e das crianças. Há mais de 50 anos que esta organização adotou a missão de trabalhar com famílias, políticos, e profissionais ligados à infância, assegurando assim a máxima qualidade dos programas Gymboree, tendo por base o suporte de enriquecimento educativo para as crianças e para os seus pais.

O Gymboree surgiu em Portugal em março de 2007, quando Nuno Simões, um pai de família empreendedor que queria iniciar um empreendimento, compareceu numa feira de Franchising em Paris, onde o Gymboree se encontrava presente e ficou muito

motivado e inspirado com o conceito e com a marca, neste momento é o representante da marca em Portugal.

A 7 maio de 2008 foi inaugurado o Gymboree em Leiria, a ideia deste projeto surgiu quando o Dr. Professor António Frazão ouviu, no programa de televisão “Prós e Contras”, Nuno Simões a falar sobre o Gymboree e os seus benefícios para o desenvolvimento infantil. Estando este ligado à Psicologia achou que seria importante trazer o Gymboree para Leiria, pois seria uma mais valia para o desenvolvimento infantil para a nossa zona.

2.1. ESPAÇO GYMBOREE

O Gymboree Leiria localiza-se na rua Cidade de Rheine, lt.1, Lj., perto do Hospital veterinário de Leiria, está aberto de terça-feira a sábado fechando para almoço das 13h às 15h e encerra domingos, feriados e segundas-feiras. A loja dispõe de uma sala de atividades ampla, onde decorrem as aulas, duas salas de arrumação de material, uma casa de banho, uma receção com um espaço para as crianças e para os seus pais conviverem, assim como guardar os seus pertences durante as aulas e uma montra com diverso material Gymboree que está a disposição para os clientes adquirirem.

O espaço Gymboree fornece um contexto onde as crianças se podem movimentar livremente, brincar e explorar em segurança. O equipamento (Anexo 2) foi projetado por Jay Beckwith, um respeitado designer de espaços infantis, com mais de 30 anos da experiência, que criou cada estrutura a pensar nas necessidades das crianças.

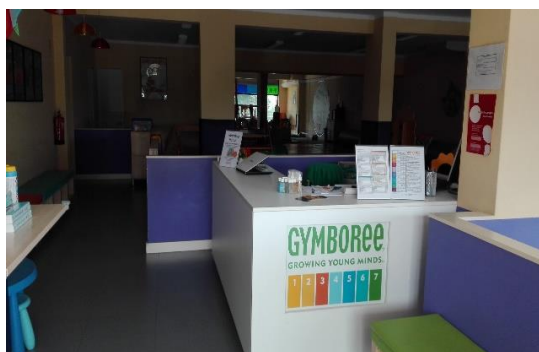


Figura 2. Recepção Gymboree.



Figura 1. Área de estar Gymboree.



Figura 3. Sala de Atividades Gymboree.



Figura 4. Montra com Material Didático Gymboree.

2.2. PRINCIPAIS BENEFÍCIOS DAS AULAS GYMBOREE

Participar nas aulas Gymboree em conjunto com os pais torna a vinculação mais facilitada e as crianças são mais seguras.

- Os pais participam ativamente no processo de desenvolvimento das crianças.
- Todas as propostas de atividades de estimulação estão adequadas a cada etapa do desenvolvimento da criança.
- O contexto é seguro, atrativo e estimulante, uma vez que está em constante renovação.
- Em todas as aulas as crianças encontram novas oportunidades de desenvolver competências motoras, cognitivas, sociais e emocionais.
- Em todas as aulas as crianças têm o acompanhamento dos seus modelos de referências e os melhores companheiros de brincadeiras – os pais.
- Todas as atividades realizadas nas aulas Gymboree podem ser adaptadas e reproduzidas em casa.
- De quinze em quinze dias no final de cada tema, os pais têm acesso a um valioso recurso educativo, uma folha com um sumário das atividades realizadas na aula, as competências trabalhadas com a realização dessas atividades e sugestão de brincadeiras para fazer em casa no sentido de continuar a estimulação.
- A criança contacta, de forma lúdica, com a noção de regras, rotinas e rituais importantes ao longo do seu crescimento.
- Os pais têm contacto com outros pais, tendo a oportunidades de partilhar experiências.

- Os ritmos de desenvolvimento e os interesses da criança são respeitados.

2.3. OS TRÊS PILARES-MESTRES DO PROGRAMA GYMBOREE

- Nos primeiros 5 anos de vida o cérebro da criança está particularmente ativo, atingindo 80% do seu tamanho adulto.
- A qualidade do tempo partilhado entre os adultos e as crianças é mais importante para o seu desenvolvimento que a quantidade.
- A proposta de estimulação do desenvolvimento global da criança deve respeitar a etapa de desenvolvimento em que a criança se encontra.

2.4. PROGRAMAS GYMBOREE

No Gymboree tanto pais, como crianças desenvolvem a criatividade, a confiança e constroem amizades. Os programas Gymboree são especialmente concebidos para promover a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças enquanto brincam e para isso oferecem sete aulas que ajudam a aprender mais sobre as crianças – como participar no seu crescimento e encorajar o seu desenvolvimento – enquanto desfrutam apenas de brincadeiras em conjunto.

Sensory Baby Play – Dos 0 aos 6 meses

É uma aula dirigida para bebés que ainda não gatinham. As aulas são programadas para os cuidadores aprenderem diversas formas de estimular o bebé fornecendo sempre canções e atividades apropriadas à idade.

Play & Learn – Dos 0 meses aos 5 anos

Esta aula estimula o desenvolvimento global da criança através de atividades de brincadeira e novas descobertas, o programa dividido em sete níveis, foi criado para apoiar o crescimento da criança, respeitando o seu ritmo. Desde a estimulação sensorial,

a propostas de resolução de problemas, as aulas usam equipamentos específicos e atividades baseadas na brincadeira para fortalecer o corpo e a mente.

Música- Dos 6 meses a 5 anos

Estimule o desenvolvimento da criança e gosto pela música através de canções, dança, jogos de movimento e exploração de instrumentos musicais. As aulas são cheias de vida, permitindo que a criança se exprima e mova livremente. Com uma variedade de estilos musicais – do Africano ao Clássico, do Jazz ao Disco, do R&B ao Asiático – as aulas ajudam as crianças a explorar o poder do ritmo, da melodia, da tonalidade e batida enquanto desenvolvem importantes competências físicas, sociais e intelectuais.

Arte - Dos 18 meses aos 5 anos

As aulas de arte inspiram a imaginação, a criatividade e a autoexpressão da criança através de um mundo de atividades artísticas que envolvem os cinco sentidos. Através da pintura, escultura, desenho, colagem, arte dramática e muito mais, as aulas encorajam, incentivam e estimulam o potencial artístico de cada criança.

Gymboree *School Skills* – Dos 3 aos 5 anos

Cada aula inclui uma variedade de atividades que estimulam a interação de pares, promovem a cooperação, a curiosidade e a comunicação. Estas experiências em grupo ajudarão a criança a desenvolver capacidades necessárias para a aprendizagem e um percurso escolar de sucesso como seguir direções, aguardar a sua vez e desenvolver autoconfiança para apreender. Cada aula inclui atividades de artes e ciências, atividades de pré-escolar, exploração de equipamentos, um momento da história, a identificação de letras e uma introdução à língua inglesa. O envolvimento dos pais continuará a ser crucial para o sucesso da criança, nomeadamente no momento em que se despedem quando a criança vai para a aula e no momento do reencontro.

Aulas *Drop Off* – Dos 3 aos 5 anos

Em conjunto com o nosso programa *School Skills*, alguns Gymboree oferecem aulas para crianças dos 3 aos 5 anos em regime de *drop-off*, em que os pais não estão presentes:

Música: As crianças começam a expressar o seu gosto pelo canto e conhecimento musical. Com um conjunto de estilos muito variados, as aulas exploram o ritmo, a melodia, o tom e o tempo enquanto sustentam competências físicas, sociais e intelectuais.

Arte: Inspira a imaginação e autoexpressão da criança com diversas atividades manuais como pintura, impressão, escultura, desenho e colagens que encorajam a confiança e apoiam o potencial artístico.

Sports: Exercita o corpo e aprendem como formar e trabalhar em equipa. Nestas aulas as atividades são focadas nas competências chave para o futebol, basebol, hóquei, desportos de raquete, atletismo e golf.

Gymboree nas Escolas/ Gymboree *On the GO*

O Gymboree tem grande experiência e conhecimento aplicável diretamente na comunidade e nas escolas. O programa *Gymboree On The Go* oferece os mesmos princípios e componentes que os espaços físicos. Os profissionais dirigem-se às escolas levando os materiais adequados a cada *lesson plan* e faixa etária e dinamizam sessões de 45 minutos para cada grupo de crianças consoante a sua idade.

2.5. NÍVEIS DE DESENVOLVIMENTO GYMBOREE

Tabela 1. *Níveis de Desenvolvimento Gymboree.*

Níveis	Idade	Objetivos de Desenvolvimento
Nível 1	0 ao 6 meses	Tornar-se calmo, atento e interessado pelo mundo
Nível 2	6 – 10 meses	Fazer acontecer
Nível 3	10 – 16 meses	Aprender a efetuar uma comunicação bilateral eficaz
Nível 4	16 – 22 meses	Aprender a resolver problemas de forma eficaz
Nível 5	22 – 28 meses	Aprender a pensar de forma criativa
Nível 6	28 – 36 meses	Aprender a pensar logicamente
Nível 7	3 – 5 anos	Compreender objetos, pessoas e o mundo

Nível 1 – Dos 0 aos 6 Meses

Objetivo de Desenvolvimento: Tornar-se Calmo, Atento e Interessado pelo Mundo

Este é o primeiro nível de desenvolvimento no Gymboree, aqui o principal objetivo para a criança é que esta aprenda a tornar-se calma, atenta e interessada pelo mundo que a rodeia. As aulas têm diferentes componentes como exploração sensorial do equipamento, a hora da barriguinha, canções, massagem Infantil e debate/partilha com os pais. A exploração sensorial do equipamento através de lenços, lanternas, bolas, entre outros, promove as competências visuais e auditivas. A hora da barriguinha (“*Tummy Time*”) estimula o desenvolvimento e a força da parte superior do tronco, as canções que acompanham as atividades e a Massagem Infantil (“*Infant Massage*”) promovem a confiança e o sentimento de segurança essencial para a aprendizagem do bebé. Por fim o momento de partilha entre os pais (“*Parent Discussion Time*”) serve para aprender e

trocar experiências acerca do desenvolvimento e formas de como apoiar e incitar a aprendizagem das crianças.

Nível 2 – Dos 6 aos 10 Meses

Objetivo de desenvolvimento: Fazer Acontecer

Nesta segunda fase, as crianças estão centradas em adquirir competências que lhes permitam ter impacto no mundo que as rodeia. Aqui começam a explorar túneis, rampas, escorregas e subidas que lhes permitem ganhar força e equilíbrio essenciais para gatinhar, porem-se de pé e andar. Com estas capacidades aprendem as noções de causa efeito. O momento de debate/ partilha com os pais irá permitir que estes aprendam mais acerca do desenvolvimento das suas crianças e de como lhes podem promover aprendizagens.

Nível 3 - Dos 10 aos 16 Meses

Objetivo de Desenvolvimento: Aprender a Efetuar uma Comunicação Bilateral eficaz

Durante o nível 3, as crianças estão concentradas em aprender a desenvolver e explorar uma comunicação bilateral eficaz. Os desafios motores promovidos através do ambiente de brincadeira e do equipamento, promovem a descoberta, o equilíbrio e a coordenação essencial para aprender a andar. À medida que o adulto reage às expressões faciais, gestos e linguagem corporal da criança, esta aprende que os seus pensamentos são importantes, ajudando e incentivando a uma criança autoconfiante capaz de ser eficaz no mundo.

Nível 4 – Dos 16 aos 22 Meses

Objetivo de Desenvolvimento: Aprender a Resolver Problemas de Forma Eficaz

Nesta fase as crianças estão empenhadas em descobrir mais como funciona o mundo e a aprender a resolver problemas de forma eficaz, através de temas que lhes proporcionem um contexto divertido para aprender a resolver problemas. A disposição do

equipamento bem como os temas temáticos mudam a cada duas semanas, permitindo múltiplas formas de a criança explorar padrões e planejar sequências de movimentos, de forma a atingir um objetivo. As músicas, as atividades no para-quedas, bem como o estar com os seus pares promovem o desenvolvimento motor, social e cognitivo.

Nível 5 – Dos 22 aos 28 Meses

Objetivo do Desenvolvimento: Aprender a Pensar de Forma Criativa

Nesta fase as crianças aprendem a pensar criativamente e a desenvolver a imaginação. Elas aprendem a usar palavras, objetos (símbolos) e imagens para comunicar e desenvolver as suas próprias ideias através de jogos do faz de conta. Os temas são diferentes a cada quinze dias e promovem o pensamento simbólico, à medida que a criança vai utilizando o equipamento e o transforma em cães, carros, correios, etc. As fotografias, os bonecos e os acessórios utilizados promovem o desenvolvimento da linguagem e a interação social.

Nível 6 - Dos 28 aos 36 Meses

Objetivo do Desenvolvimento: Aprender a Pensar Logicamente

Neste nível as crianças já desenvolvem a sua capacidade para estabelecer relações lógicas entre ideias. As brincadeiras do faz de conta incluem mais sequências lógicas e ideias mais complexas. Os temas imaginários ganham vida através da exploração do equipamento e das atividades em grupo. O material como os saquinhos (*Bean Bags*), os lenços, os arcos, os bonecos e outros acessórios são usados como símbolos para pensamentos e ideias. As atividades desenvolvidas neste nível promovem a autoconfiança e incentivam a cooperação.

Nível 7 – Dos 3 aos 5 anos

Objetivo de desenvolvimento: Compreender Objetos, Pessoas e o Mundo

Neste Nível as crianças já são capazes de estabelecer relações lógicas entre as ideias e o “porquê” de as coisas acontecerem. Entre os 3 e os 4 anos de idades, as crianças

desenvolvem competências fundamentais para o futuro como a autoajuda. Aulas com jogos cooperativos promovem a autoconfiança e competências sociais e pessoais para uma transição bem-sucedida para a escola. Estas também promovem a curiosidade, a autoconfiança, a intencionalidade e outras competências através da combinação de atividades de brincadeira e uma abordagem à aprendizagem multissensorial de uma forma divertida.

3. ENQUADRAMENTO TEÓRICO

3.1. DESENVOLVIMENTO MOTOR

O desenvolvimento motor estuda as mudanças do movimento e os fatores que provocam essas mudanças ao longo da vida. É importante estudar essas mudanças com o objetivo de nos ajudar a perceber a complexidade das habilidades motoras e como essas se modificam ao longo da vida (Haywood & Getchell, 2004).

Os bebês não precisam de aprender habilidades motoras básicas como o gatinhar, agarrar e andar, eles só precisam de espaço e liberdade para se movimentarem e experimentarem o que podem e conseguem fazer com o seu corpo. Quando o sistema nervo central, os músculos e os ossos estão preparados, assim como o ambiente que os rodeia oferece oportunidades para explorar, os bebês põem em prática as capacidades que vão aprendendo (Papalia & Felman, 2001; Papalia, Olds & Felman, 2001).

O desenvolvimento motor da criança é caracterizado por diferentes marcos, ou seja, aquisições que a criança domina antes de passar para outras mais difíceis. Estes marcos não são aprendizagens isoladas, cada aprendizagem adquirida tem um encadeamento e prepara a criança para lidar com as seguintes, por exemplo quando a criança aprende a caminhar, primeiro adquire o controlo separado dos braços, das pernas e dos pés, antes de juntar todos os movimentos e começar a andar (Papalia & Felman, 2001; Papalia, Olds & Felman, 2001).

O Teste de Despiste do Desenvolvimento de Denver (Frankenburg et al., 1975) foi concebido para acompanhar o desenvolvimento normal da criança com idades compreendidas entre 1 mês e 6 anos de idade e assim identificar as crianças que não estão a ter um desenvolvimento normal. O teste avalia as habilidades motoras grossas (habilidades físicas, como saltar, correr e todas as atividades que envolvam os músculos maiores), as habilidades motoras refinadas (habilidades relacionadas com a motricidade fina, as quais envolvem os músculos menores e a coordenação mão olho como por exemplo agarrar um chocalho e desenhar um círculo), o desenvolvimento linguístico

(saber definição de palavras e onde utiliza-las) e o desenvolvimento social e de personalidade (como sorrir espontaneamente e vestir-se sozinho).

A versão mais recente deste teste, a Escala Denver II (Frankenburg et al., 1992) inclui normas revistas. As normas dizem respeito às idades nas quais as 25%, 50% e 90% das crianças conseguem desempenhar cada competência (apresentada na tabela 2). 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.

Uma criança é dita “mediana” quando consegue fazer algo que 50% das crianças da sua idade ou mais novas conseguem fazer, a maioria dos bebés realiza com perfeição estas competências antes das idades estabelecidas e cerca de metade depois. Não podemos esquecer que as normas do Teste de Denver foram desenvolvidas como referência a população ocidental e não são válidas para avaliar crianças de outras culturas que têm desenvolvimentos diferentes (Papalia & Felman, 2001; Papalia, Olds & Felman, 2001).

Quando acompanhamos o progresso típico do controle da cabeça, das mãos e da locomoção, percebemos como estes desenvolvimentos seguem os princípios cefalocaudal (da cabeça para os pés) e próximo-distal (de dentro para fora). Embora os bebés do sexo masculino sejam maiores e mais ativos que os bebés do sexo feminino não há diferenças de género no desenvolvimento motor. (Mondschein et al., 2000)

Tabela 2. 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

Controle da cabeça- Ao nascer, a maioria dos bebês conseguem virar a cabeça de um lado para o outro enquanto estão deitados de costas. Quando deitados de barriga para baixo, muitos podem conseguir erguer a cabeça o suficiente para virá-la. Entre os 2 e os 3 meses eles começam a conseguir erguer a cabeça cada vez mais alto e aos quatro meses, quase todos os bebês conseguem manter a cabeça direita quando alguém os segura ou os apoia em posição sentada (Papalia & Felman, 2001; Papalia, Olds & Felman, 2001).

Controle da mão - Os bebês nascem com um reflexo de preensão. Perto dos três meses e meio de idade, a maioria dos bebês consegue agarrar um objeto de tamanho moderado, como um chocalho, mas têm dificuldade em segurar objetos pequenos. Depois começam a pegar objetos com uma mão e a transferi-los para a outra, em seguida a segurar pequenos objetos, mas não a apanha-los. Entre os 7 e os 11 meses, as mãos tornam-se suficientemente coordenadas para apanhar objetos pequenos, usando a preensão da pinça. Por volta dos 15 meses, um bebê “normal” consegue montar uma torre com dois blocos e uma criança alguns meses depois de realizarem o terceiro aniversário conseguem copiar um círculo razoavelmente bem (Papalia & Felman, 2001; Olds & Felman, 2001).

Locomoção - Depois dos 3 meses de vida, um bebê considerado “normal” já consegue rolar deliberadamente, primeiro de frente pra trás, depois de trás para a frente. Um bebê consegue sentar-se sem apoio por volta dos 6 meses de idade e assume a posição sentada sem auxílio por volta dos oito meses e meio. Entre os 6 e 10 meses, maior parte dos bebês começam a deslocar-se, arrastando-se ou gatinhando. Esta nova conquista de locomoção tem notáveis ramificações cognitivas e psicossociais (Bertebthal & Campos, 1987; Bertebthal, Campos & Barret, 1984; Bertebthal, Campos & Kermoian, 1994; J. Campos, Bertebthal & Benson, 1980). Os bebês que gatinham tornam-se mais perceptivos ao lugar onde os objetos se encontram, ao seu tamanho e aspecto e que estes podem ser movidos. Gatinhar ajuda o bebê a avaliar distâncias e a perceber profundidades, assim como começa a olhar para o seu cuidador para saber se uma situação é segura ou perigosa (referência social) (Hertenstein & Campos, 2004).

Depois dos 7 meses um bebê “normal” consegue ficar de pé segurando na mão de alguém ou apoiando-se em algum objeto, por volta dos 11 meses já se consegue largar e ficar de pé sozinho sem ajuda. Depois de ficarem em pé sozinhas, a maioria das crianças

dá os seus primeiros passos sem precisar de ajuda, após o primeiro aniversário uma criança sem qualquer problema já consegue andar razoavelmente bem. Durante o segundo ano de vida, a criança começa a subir escadas, um degrau de cada vez, colocando um pé após o outro no mesmo degrau, mais tarde vai alternando os pés e só depois é que passa a descer degraus. Também é no segundo ano que a criança começa a correr e a saltar e aos 3 anos e meio a maioria delas consegue equilibrar-se por alguns instantes num só pé (Papalia & Felman, 2001; Papalia, Olds & Felman, 2001).

3.1.1. DESENVOLVIMENTO MOTOR E PERCEÇÃO

A percepção permite ao bebé conhecer o ambiente que os rodeia e conseguir-se orientar nele, já a experiência motora que este vai adquirindo marca e modifica as percepções sensoriais.

Uma contribuição para o estudo da percepção dos bebés e para a controvérsia natureza - ambiente, foi a utilização de um desnível visual (Walk & Gibson, 1961). Os investigadores testaram a hipótese de que as crianças nascem sem qualquer conhecimento do espaço e aprendem as noções de altura, profundidade e distância somente através da experiência que vão adquirindo ao longo dos primeiros meses. Numa experiência feita, os investigadores colocaram os bebés em cima de uma mesa com um tampo de vidro sobre um padrão em xadrez. O vidro formava uma superfície plana, mas o padrão colocado em baixo fazia parecer que existia um desnível no centro da mesa aos olhos de um adulto. Também os bebés conseguiam ver a diferença entre o lado plano e o desnível. Bebés de seis meses gatinhavam livremente no lado plano, mas evitavam o desnível mesmo quando o cuidador se encontrava no lado mais distante da mesa. Até os bebés mais pequenos, com 2 e 3 meses, quando eram colocados de barriga para baixo sobre o desnível visual, a sua frequência cardíaca diminuía provavelmente em resposta à ilusão de profundidade (J.J. Campos, Langer & Krowitz, 1970).

Contudo a frequência cardíaca mais baixa não significa que os bebés tenham medo de cair, já que uma resposta ao medo provocaria uma frequência cardíaca mais rápida, por isso esta foi interpretada como interesse por parte dos bebés á ilusão de profundidade (Papalia, Olds & Felman, 2001; Olds & Felman, 2001).

A experiência do desnível visual sugere que a percepção de profundidade é inata ou aprendida muito precocemente e que provavelmente poderá depender do desenvolvimento motor. O bebê percebe a profundidade com o auxílio de pistas cinéticas (adquirida por volta dos 3 meses de idade) que resultam de uma alteração numa imagem resultante do movimento do objeto ou do observador. Para descobrir qual destes se está a movimentar, o bebê terá que manter a sua cabeça imóvel por uns momentos, e coordenação dos olhos. (Bushnell & Boudreau, 1993).

Algures entre os 5 e os 7 meses, o bebê para avaliar a profundidade a partir dessas pistas efetua julgamentos que dependem da percepção ótica, que é a capacidade de adquirir informações sobre os objetos através da sua manipulação e não apenas por olhar para estes. Esta percepção surge depois do bebê desenvolver a coordenação mão olho para alcançar e agarrar objetos. Após os 3 meses, o bebê é capaz de perceber a temperatura, tamanho e dureza dos objetos quando os agarra. Entre os 4 e os 10 meses, o bebê é capaz de realizar movimentos repetitivos das mãos e dos dedos para arranhar, friccionar, abanar, bater, apertar e empurrar objetos de uma mão para a outra. Já no final do primeiro ano de vida, quando o bebê já consegue sentar-se sem ajuda de uma mão, começa a utilizar as duas mãos para acariciar um objeto e tornar-se mais consciente da forma deste (Bushnell & Boudreau, 1993).

3.2. FATORES IMPORTANTES PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

3.2.1. O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Brincar é a melhor maneira de construirmos um caminho para uma educação integral, uma vez que brincar contribui para o crescimento e para o desenvolvimento motor da criança. Para Arantes, Junior, Ferreira, Monteiro, Prado e Fernani (2014, p.72) “Quando uma criança brinca, ela entra em contacto com as suas fantasias, desejos e sentimentos, conhece a força e os limites do próprio corpo e estabelece relações de confiança com o outro. A brincadeira quando bem orientada, acompanhada e estimulada no ambiente escolar, proporciona de modo geral a forma com que a criança toma consciência do seu corpo e da sua capacidade motora, além do papel facilitador do desenvolvimento cognitivo, afetivo e organiza o esquema corporal. Dessa forma, a

brincadeira tem um papel importante na aprendizagem infantil, especialmente no desenvolvimento de funções psíquicas e motoras.”

É através das brincadeiras que as crianças conseguem satisfazer os seus interesses, as suas necessidades e desejos, quer seja através de brincadeiras que priorizem a inserção na realidade ou por brincadeiras com motivações internas da criança, pois é através delas que a criança expressa a maneira como reflete, ordena, desorganiza, destrói ou constrói o Mundo. Através de recursos a brincadeiras, o lúdico é uma das maneiras mais eficazes de envolver as crianças nas atividades pois é a forma que estas têm de trabalhar, refletir e descobrir o mundo que as rodeia (Mendes, 2004).

Lira e Rubio (2014), também defendem que brincar é tão importante para a criança como alimentarem-se e descansarem, através do brincar a criança consegue estabelecer uma relação de conhecimento consigo, com os outros e com o mundo que a rodeia.

É com as brincadeiras que as crianças conseguem desenvolver algumas capacidades importantes para o seu dia-a-dia e para o futuro como a atenção, a imitação, a memória e a imaginação, também amadurecem algumas capacidades de socialização com recurso à interação, utilização e experimentação de regras e papéis sociais (Lopes, 2006).

Salomão, Martini e Jordão (2007, p.4) afirmam que: “A ludicidade é assim uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspeto lúdico facilita a aprendizagem do desenvolvimento pessoal, social e cultural e colabora para boa saúde mental e física”.

3.2.2. A ATIVIDADE FÍSICA NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Devido às condições da sociedade, as crianças e os jovens estão cada vez mais expostos aos baixos níveis de atividade física e não cumprem as recomendações dadas pela Organização Mundial de Saúde (Tassitano et al. 2007; Hallal et al. 2007).

As novas tecnologias vieram alterar a vida da sociedade atual, provocando uma redução na prática de atividade física. Através desse desenvolvimento, as crianças têm reduzido cada vez mais a sua atividade física quer na escola quer nos seus tempos livres,

passando assim cada vez mais tempo em frente ao computador, na internet, a ver televisão, etc. (Petrica et al. 2005).

Assim como consequência destes níveis, têm sido identificados nas crianças baixo índices de competência motora, sedentarismo e obesidade. A infância é um período chave para a criação de hábitos de vida saudáveis e por isso a atividade física tem um papel preponderante, tornando-se parte do dia-a-dia da vida das crianças (Camargo 2010). Com isto, as crianças que tenham uma infância ativa têm mais probabilidade de se tornarem adultos ativos (Malina et al. 2009).

Para o Ministério da Educação (2002), o corpo que a criança vai dominando desde o seu nascimento e a consciência daquilo que conseguem fazer com ele, constitui uma ferramenta fundamental para a relação com o mundo.

Sanders (2005), Gabbard (2000), Payne e Isaacs (2002), Gallahue e Ozmun (2005), afirmam que é necessário implementar programas nas escolas em que haja criação de objetivos, organização, e aplicação de estratégias metodológicas que propiciem progressos às crianças de ensino-aprendizagem. Esses programas devem contemplar a aquisição das mais variadas habilidades motoras fundamentais, como correr, chutar, saltar, lançar, rebolar, equilibrar-se, etc. A capacidade de conseguir concretizar habilidades básicas desde a infância dão ferramentas às crianças para que estas consigam fazer combinações dos movimentos em atividades cada vez mais complexas de modo a serem ativos no presente e no futuro.

Deste modo a literatura disponível tem referido que crianças com melhor desempenho nas habilidades motoras são mais propensas a tornarem-se ativas, com uma maior predisposição para hábitos de vida saudáveis enquanto adolescentes e adultos (Stodden et al. 2008; Barnett et al. 2010).

Inúmeras pesquisas têm apontado que o pouco tempo destinado à prática de atividades físicas na infância são uma das principais causas que levam ao baixo desenvolvimento motor das crianças (Palma, 2012).

Sabe-se que as habilidades motoras fundamentais são a base das habilidades motoras especializadas e, portanto, devem ser desenvolvidas de forma adequada, com instrução e práticas que proporcionem a aprendizagem e desenvolvimento das habilidades motoras como por exemplo jogos lúdicos (Nunes, 2011).

Camargo (2010) refere que as habilidades motoras influenciam positivamente a criança em relação à superação dos desafios do dia-a-dia. Mas não basta tornar as crianças mais ativas também é importante proporcionar-lhe um estilo de vida saudável, dando-lhe um incentivo logo desde cedo para a prática desportiva, bem como a implementação de programas desportivos na escola.

Caldeira (2013) remete para a importância do papel do professor na estimulação de diversas habilidades motoras básicas, pois deste modo as crianças estarão mais capacitadas e motivadas a utilizar o repertório motor no presente e no futuro, bem como numa atividade física específica.

Diversos estudos demonstram que a participação das crianças numa atividade física é um fator importante que influencia a aquisição de um estilo de vida ativo durante toda a sua vida, mais saudável e livre de sedentarismo.

3.2.3. A FAMÍLIA NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

As crianças interagem na maioria do seu tempo com os pais, no entanto, existem outras pessoas que desempenham um papel importante no desenvolvimento global das mesmas, como os professores, a família, os irmãos, os amigos, entre outros.

Segundo António (2010), a família desempenha um papel de muita importância no desenvolvimento da criança, uma vez que é através desta que se constroem adultos com uma boa autoestima e onde estas aprendem a enfrentar desafios e a assumir responsabilidades. Os pais têm o dever de acarinhar e estimular as crianças no sentido de transformá-las em seres humanos, com capacidade para se relacionar com o meio físico e social em que estão inseridas, assim como para responder às exigências necessárias à sua adaptação ao mundo.

O processo de ensino-aprendizagem inicia-se muito antes de a criança ingressar na escola, é através das experiências e vivências adquiridas através do convívio e influências da família que se desenvolvem as suas características sociais, morais e étnicas, indispensáveis à aprendizagem das crianças (Ribeiro & Bessa, 2015).

De acordo com Araújo (2010), a família precisa de estimular e valorizar os filhos, pois são os maiores responsáveis pelo seu desenvolvimento, aprendizagem e educação no

seu aspeto psicológico, físico, intelectual e social. A família precisa de desempenhar este papel, pois é importante o acompanhamento escolar das crianças, uma vez que esta por si só não é capaz de obter sucesso, dependendo assim sempre da presença e permanência dos pais na educação e autonomia da criança.

Na maioria das ocasiões a conquista da autonomia é planeada pelos pais, forçando assim a criança a enfrentar a realidade que muitas vezes pode gerar sentimentos de solidão. Para Sánchez, Martínez e Peñalver (2003) é a procura pela autonomia um dos primeiros fatores que levam a criança, num ambiente educativo, a tomar consciência das suas próprias sensações e experiências, organizando as suas atividades, os seus interesses e curiosidades, fazendo com que o seu nível de maturidade afetiva e cognitiva aumente.

3.3. FATORES IMPORTANTES PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

A crescente burocratização retirou ao professor muitas decisões e responsabilidades importantes como a implementação de objetivos e estratégias específicas a adequar e a por em prática nas suas aulas, consoante o grupo de crianças e a sua idade.

Nos três primeiros anos, é importante adotar uma metodologia com uma base lúdica e que favoreça a criatividade dos alunos, daí para a frente outras estratégias podem ser adotadas consoante os objetivos que se pretende atingir. No Ensino Médio, deve-se dar importância à aquisição de conhecimentos sobre a consciência e movimento corporal, levando em conta os interesses dos alunos. No entanto, as escolhas de estratégias, bem como os conteúdos específicos, devem obedecer aos princípios metodológicos (Mauro & Luis, 2002).

3.3.1. *PRINCÍPIOS METODOLÓGICOS PARA A PROMOÇÃO DE UM DESENVOLVIMENTO OPTIMAL DA CRIANÇA*

Princípios Metodológicos segundo Mauro & Luiz (2002):

A Família no Desenvolvimento da Criança

Os conteúdos e estratégias escolhidos devem sempre propiciar a inclusão de todos os alunos.

Princípio da diversidade

A escolha dos conteúdos deve, tanto quanto possível, incidir sobre a totalidade da cultura corporal de movimento, incluindo jogos, desportos, atividades rítmicas/expressivas e dança, lutas/artes marciais, ginásticas e práticas de aptidão física.

Princípio da complexidade

Os conteúdos devem adquirir complexidade crescente com o decorrer dos anos, tanto do ponto de vista estritamente motor como cognitivo.

Princípios da Diversidade

Os conteúdos devem adquirir complexidade crescente com o decorrer dos anos, tanto do ponto de vista motor como cognitivo.

Princípios da Adequação ao Aluno

Em todas as fases do processo de ensino deve-se ter em conta as características, capacidades e interesses do aluno, nas perspetivas motora, afetiva, social e cognitiva

4. ESTÁGIO

4.1. OBJETIVOS DO ESTÁGIO

Objetivo:

Aquisição de competências que melhorem e potenciem a capacidade de atuação.

Competências:

- Planear e gerir projetos de atividades físicas, desportivas e de lazer;
- Planear, controlar e avaliar projetos em contexto, adequados ao público-alvo, motivações, objetivos, competências, recursos materiais, humanos e financeiros;
- Trabalhar de forma cooperativa e colaborativa em equipas multidisciplinares.

4.2. ATIVIDADES DO ESTÁGIO

Tabela 3. Lesson Plan 2.

Lesson Plan 2

Nível	Objetivos de Desenvolvimento	Atividades Desenvolvidas	Equipamento
<p>Nível 2</p> <p>Escorregas</p>	<p>Equilíbrio dinâmico.</p> <p>Força dos membros superiores.</p> <p>Autoconfiança.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Música de boas vindas. - Avião: Adultos deitam-se de costas com os bebês sobre as suas pernas de barriga para baixo. Balançar o bebê para cima e para baixo. - Introdução ao tema, equipamento e atividades. - Centro do escorregar (Escorregar de barriga, escorregar de costas, escorregar sentado). Usar o Gympo grande para demonstrar as diferentes técnicas para escorregar. - Rock-N-Slide: Colocar o rock-a-round com a parte achatada para cima. Colocar o bebê, deitado de costas, no centro do rock-a-round, gentilmente, abanar o bebê no rock-a-round. O professor, devagar, levanta a ponta do rock-a-round, fazendo com que o bebê escorregue para o seu colo. - Futebol de bebês: Agarrar a criança pela cova dos braços, quando a bola estiver junto a cada adulto, este deve abanar o corpo do bebê de modo a que este chute a bola involuntariamente (evoluindo depois para o chute voluntário). - Para-quedas 	<ul style="list-style-type: none"> - Escorrega Roxo - Rock-A-Round - Caixa de Madeira - Bolas de Sabão - Para-quedas - Gympo

<p>Nível 3</p> <p>Escorregas</p>	<p>Comunicação Bilateral</p> <p>Autoconfiança</p> <p>Equilíbrio dinâmico.</p> <p>Força dos membros superiores e inferiores.</p>	<p>- Música de boas vindas.</p> <p>- Dança do bebê: Os adultos ficam de pé em círculo segurando os bebês nos braços, abanando lado a lado e movendo-os como as rimas sugerem, enquanto cantam a música.</p> <p>- Introdução ao tema, equipamento e atividades.</p> <p>- Centro do escorregar: 1) Sentar a criança na pele e puxar fazendo com que esta escorregue sentada. 2) incentivar a descer o escorrega de gatas.</p> <p>- Escorrega suave: Gatinhar pela cunha de espuma usando playballs para incentivar. Descida de segurança – escorregar no escorrega roxo (Repetir a atividade fazendo o percurso inverso).</p> <p>- Empurrar o rolo- A criança empurra o rolo de pé com a ajuda do adulto enquanto cantam uma música “Vamos empurrar, empurrar o rolo (spot trainer).”</p> <p>- Caixa da motricidade - Explorar – ir ao encontro de cada criança e incentivar a explorar os diferentes objetos.</p> <p>- Para-quedas</p> <p>- Dança do Gyngo</p>	<p>- Escorrega roxo</p> <p>- Caixa de Madeira</p> <p>- Cunha de Espuma</p> <p>- Spot Trainer</p> <p>- Playballs</p> <p>- Gyngo</p> <p>- Bolas de Sabão</p>
<p>Nível 4</p> <p>Cima e Baixo</p>	<p>Linguagem</p> <p>Exploração de conceitos opostos</p> <p>Planeamento motor</p>	<p>- Música de boas vindas.</p> <p>- Introdução ao tema, iniciar com uma atividade que trabalhe os conceitos em cima e em baixo. Fazer uma roda, andar em círculo, quando as crianças ouvirem a palavra baixo, têm que se baixar, quando ouvirem a palavra cima têm que subir.</p> <p>- Montanha do Cima e do Baixo: Subir a cunha de espuma para ir buscar o Gyngo a cima da caixa de madeira e descer para baixo pelo escorrega.</p> <p>- Cima/baixo: Espalhar bean bags na sala, pedir para as crianças recolherem os bean bags que estão espalhados pela sala e colocar em cima do rolo (spot trainer). De seguida a professoram conta até 3</p>	<p>- Escorrega roxo</p> <p>- Caixa de Madeira</p> <p>- Cunha de Espuma</p> <p>- Gyngo</p> <p>- Bean Bags</p> <p>- Spot Trainer</p> <p>- Corda colorida</p> <p>- Gyngo</p>

		<p>empurra o rolo enquanto grita “Baixo”. (Repetir a atividade).</p> <p>- Limbo: Por a música do limbo a tocar e incentivar as crianças a passar por baixa e por cima da corda ao som da música.</p> <p>- Frezze: Colocar uma música com paragens, as crianças estão sentadas a bater no rolo (spot trainer) e quando a música parar têm que congelar pondo as mãos na cabeça. As crianças vão repetindo o processo até ao fim da música.</p> <p>- Para-quedas</p> <p>-Dança do Gymbo</p>	<p>-Bolas de Sabão</p> <p>- Para-quedas</p>
<p>Nível 5</p> <p>Fazer Bolachas</p>	<p>Criatividade</p> <p>Pensamento</p> <p>Simbólico</p>	<p>- Música de boas vindas.</p> <p>- Corda Colorida: Fazer uma roda e agarrar na corda com as duas mãos repetindo os movimentos que a professora pede (Abanar, parar, dentro, fora pisar...)</p> <p>- Mostrar Fotografias: Mostrar fotografias de crianças a fazer bolos, forno, bolachas... e ir fazendo perguntas sobre as fotografias para as crianças responderem.</p> <p>- Introdução ao tema.</p> <p>- Bater a massa: Dar um bean bag a cada criança e dizer que é massa para fazer as bolachas. Pedir que cada criança meta a sua massa dentro da bateadeira (túnel de espuma) e a agarre enquanto cantam “Desta maneira batemos a massa, batemos a massa... aqui no Gymboree”</p> <p>- Esticar a massa: Colocar a massa no chão (bean bags), colocar uma criança de cada vez sobre o túnel de espuma agarrando os pés da mesma fazendo rolar o rolo da massa (túnel de espuma) por cima da massa.</p> <p>- Colocar bolachas no forno: Subir com a massa na mão pelo escorrega roxo, e descer em segurança pela cunha de espuma. Colocar as bolachas no forno (crawligator), tapar com o para-quedas e contar</p>	<p>- Corda Colorida</p> <p>- Escorrega Roxo</p> <p>- Caixa de Madeira</p> <p>- Cunha de Espuma</p> <p>- Gymbo</p> <p>- Been Bags</p> <p>- Túnel de Espuma</p> <p>- Crawligator</p> <p>- Gymbo</p> <p>-Bolas de Sabão</p> <p>-Para-quedas</p>

		até 10. No final comer as bolachas. - Para-quedas - Dança do Gymbo	
Nível 6 Ajudantes de cozinha	Pensamento abstrato Pensamento lógico	- Música de boas vindas. - O que está no saco: Colocar utensílios/objetos de cozinha no saco. Cantar: “O que é que está neste saco...”. (espátula, avental, luva). Convidar as crianças a adivinhar o que está no saco. Dar pistas, tal como “Usamos isto para cozinhar, para proteger as nossas mãos”, “Isto é usado para mexer”, etc. e recolher as ideias das crianças. Depois tirar os objetos um de cada vez. - Introdução ao tema. - Lavar as mãos: Criar um lava louça, com o crawligator e encher o buraco com lenços. A professora incentiva as crianças a irem até ao lava louça lavar as suas mãos antes de começarem a cozinhar. Demonstrar, mergulhando as mãos nos lenços (água). - Ovo mexido: Dar um ovo a cada criança (Playball) cozinhar. Colocar no chão arcos a fazer de frigideira. A professora mostra às crianças como partir o ovo e colocar dentro da frigideira. Usar uma espátula (clavas) para mexer os ovos. - Por bolinhos no forno: A professora dá às crianças massa das bolachas (bean bags) para levarem até ao forno para cozinhar. Passar pela cunha roxa, descer em segurança para a caixa de madeira e descer pelo Escorrega roxo. No fim colocar a massa das bolachas no forno (crawligator) tapar com o para-quedas e contar até 10. No final a professora distribui um prato por cada criança (color tiles) e dá um ovo e uma bolacha a cada uma para comerem. Lavar a louça: No fim de comerem a professora pede que uma criança de cada vez coloque o prato (color tile) no lava louça (crawligator) para o lavar enquanto a professora faz bolinhas de sabão sobre	Escorrega Roxo - Caixa de Madeira - Cunha de Espuma - Gymbo - Bean Bags - Túnel de Espuma - Crawligator - Playballs - Color Tile - Clavas - Gymbo -Bolas de Sabão -Pára-quedas

		<p>eles.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para-quedas - Dança do Gymbo 	
<p>Nível 7</p> <p>Rolar</p>	<p>Trabalhar conceitos</p> <p>Coordenação</p> <p>Agilidade</p> <p>Cooperação</p>	<p>Música de boas vindas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jogo dos nomes: A professora pede às crianças para se sentarem no chão em círculo, esta rola uma bola para uma criança e diz o seu nome, a criança apanha a bola, depois rola a bola para outra criança que diz o seu nome. - Introdução ao tema. - Movimento criativo: Rolar - Pedir às crianças para mostrarem formas de rolar diferentes partes do corpo (mão, pé, cabeça, joelho...) O grupo copia cada ideia. - Rolar uma boia: Subir a cunha a rolar a boia até ao escorrega. Fazer rolar a boia pelo escorrega roxo para a professora apanhar. - Rolar nos tuneis: Colocar uma criança de cada vez dentro do túnel de espuma e faze-la rolar no túnel. - Rolar arcos: Em pares as crianças têm que fazer rolar arcos pelo chão uma para a outra. - Rolar bolas: Em pares as crianças rolam bolas uma para a outra de diferentes maneiras - Atividade para-quedas: Enrolar o paraquedas - Dança do Gymbo 	<ul style="list-style-type: none"> - Cunha de Espuma - Caixa de Madeira - Escorrega roxo - Bolas de Praia - Arcos - Boia - Para-quedas - Gymbo

Tabela 4. Lesson Plan 3.

Lesson Plan 3			
Nível	Objetivos de Desenvolvimento	Atividades Desenvolvidas	Equipamento
Nível 2 Peças de Ar	Equilíbrio dinâmico. Força dos membros superiores. Autoconfiança.	<ul style="list-style-type: none"> - Música de boas vindas - Avião: Adultos deitam-se de costas com os bebés sobre as suas pernas de barriga para baixo. Balançar o bebé para cima e para baixo. / - Introdução ao tema, equipamento e atividades. - Sou um Bule: Bebé sentado na handleball e a professora ajoelha-se à sua frente segurando-lhe nas mãos enquanto a balança para a frente e para trás ao som de uma canção. Na última vez que se cantar puxar gentilmente o bebé para o seu colo. - Boia giratória: colocar a boia sobre a parte plana do rock-A-round: colocar a criança dentro da boia e rodar. - Parceiros de bolas de praia: Sentar as crianças nas pontas do crawligator e rolar bolas de praia de um bebé para o outro. - Boia: Encher a boia com playballs, colocar o bebé apoiado com a barriga na boia colocando uma mão nas costas para dar apoio de modo a apanharem as bolas. - Futebol de bebés: Agarrar a criança pela cova dos braços, quando a bola estiver junto a cada adulto, este deve abanar o corpo do bebé de modo a que este chute a bola involuntariamente (evoluindo depois para o chuto voluntário). - Para-quedas 	<ul style="list-style-type: none"> -Handleball - Rock-A-Round - Boia - Crawligator - Playball - Bolas de Praia - Pára-quedas - Gymboo

		- Dança do Gymbo	
Nível 3 Peças de Ar	Comunicação Bilateral Autoconfiança Perceção de profundidade Equilíbrio dinâmico. Força dos membros superiores e inferiores.	<p>- Música de boas vindas</p> <p>- Dança do bebé: Os adultos ficam de pé em círculo, segurando os bebés nos braços, abanando lado a lado e movendo-os como as rimas sugerem, enquanto cantam a música.</p> <p>- Introdução ao tema, equipamento e atividades.</p> <p>-Percorso de Bolas: Gatinhar pela rampa azul de espuma e entrar no túnel. Colocar bolas no túnel para incentivar as crianças a atravessar.</p> <p>- Parceiros de bolas de praia: sentar as crianças nas pontas do crawligator e rolar bolas de praia de um bebé para o outro.</p> <p>- Avião: Colocar duas crianças em cada ponta do escorrega e os adultos encorajam-nos a gatinhar para apanhar as formas de ar.</p> <p>- Poços de bolas: Encher a boia de playballs e de bolas de praia. (exploração, diferentes tamanhos, texturas, noção de profundidade)</p> <p>- Empurrar o rolo: A criança empurra o rolo de pé com a ajuda do adulto enquanto cantam uma música “Vamos empurrar, empurrar o rolo (túnel de espuma)”</p> <p>Caixa da motricidade - Explorar – ir ao encontro de cada criança e incentivar a explorar os diferentes objetos.</p> <p>- Para-quedas</p> <p>-Dança do Gymbo</p>	<p>- Rampa de Espuma</p> <p>- Túnel de Espuma</p> <p>- Bolas de Praia</p> <p>- Playballs</p> <p>- Crawligator</p> <p>- Boia</p> <p>- Peças de Ar</p> <p>- Caixa da motricidade</p> <p>- Para-quedas</p> <p>- Bolas de sabão</p> <p>- Gymbo</p>
Nível 4 Parar e avançar	Linguagem Exploração de conceitos opostos	<p>- Música de boas vindas</p> <p>- Introdução ao tema, iniciando com uma atividade que trabalhe os conceitos parar e avançar. A professora mostra um color tile verde e pede para as crianças avançarem, explicando que o</p>	<p>- Color Tile</p> <p>- Crawligator</p> <p>- Cunha de Espuma</p>

	<p>Planeamento motor</p> <p>Cooperação</p> <p>Memória</p>	<p>verde é para avançar. De seguida mostra um color tile vermelho e pede para as crianças pararem, explicando que o vermelho é para parar.</p> <p>- Percurso do avançar e parar: Quando a professora disser “avançar” as crianças passam pelo equipamento: crawligator, cunha de espuma e caixa, depois a professora diz “parar”, as crianças sentam se na caixa e preparam-se para escorregar quando a professora disser novamente “avançar.”</p> <p>-Rodar e parar: Sentar as crianças no rock-a-round e faze-las rodar enquanto cantamos “estamos a rodar, a rodar, a rodar, estamos a rodar e vamos parar.”</p> <p>- Luz vermelha e Luz verde: Sentar as crianças no carrinho e puxar. Mostrar o color tile vermelho para parar e o verde para avançar sempre reforçando os conceitos de parar e avançar.</p> <p>- Frezze: Colocar uma música com paragens, as crianças estão sentadas a bater crawligator e quando a música parar têm que congelar pondo as mãos na cabeça. As crianças vão repetindo o processo até ao fim da música.</p> <p>- Para-quedas</p> <p>-Dança do Gympo</p>	<p>- Caixa de Madeira</p> <p>- Escorrega Roxo</p> <p>- Rock- A-Round</p> <p>- Carrinho de Madeira</p> <p>- Pára-quedas</p> <p>- Bolas de Sabão</p> <p>- Gympo</p>
<p>Nível 5</p> <p>Carros e camiões</p>	<p>Criatividade</p> <p>Pensamento</p> <p>Simbólico</p> <p>Planeamento motor</p>	<p>- Música de boas vindas</p> <p>- Corda Colorida: Fazer uma roda e agarrar na corda com as duas mãos repetindo os movimentos que a professora pede (Abanar, parar, dentro, fora, pisar...)</p> <p>- Mostrar Fotografias: Mostrar fotografias de carro, camião, trator, autocarro... e ir fazendo perguntas sobre as fotografias para as crianças responderem.</p> <p>- Introdução ao tema.</p>	<p>- Color Tile</p> <p>- Crawligator</p> <p>- Cunha de Espuma</p> <p>- Caixa de Madeira</p> <p>- Escorrega Roxo</p> <p>- Lenços</p>

		<p>- Autocarro: Crianças sobem para o autocarro (crawligator) – dar um arco a cada criança para fingir de volante, cantado “As rodas do autocarro rodam, rodam (limpa para-brisas, buzina)” Parar para as crianças porem ar nas rodas e por gasolina. Dar lenços as crianças para limparem o autocarro.</p> <p>- Carros na estrada: Dar um arco a cada criança (volante), estas serão carrinhos a passear na estrada fazendo sons de carros. Escorrega roxo, caixa de madeira, rampa de espuma, túnel de espuma e crawligator.</p> <p>- Semáforos: As crianças serão carrinhos a passear pela estrada (como no percurso anterior) enquanto a professora mostra os color tiles vermelhos e verdes explicando a que cada cor está associada. Quando a professora mostrar o verde os carros têm que andar pela estrada, quando a professora mostrar o vermelho os carros têm que parar.</p> <p>-Camião do lixo: as crianças estão sentadas no camião (Crawligator) com o deposito do lixo (túnel de espuma) no final do camião. A professora espalha lixo pela sala (bean bags) e quando o camião parar as crianças terão que recolher o lixo e coloca-lo no depósito à medida que vão cantando “recolhemos tudo e vamos por no lixo...”</p> <p>- Para-quedas</p> <p>- Dança do Gymbo</p>	<p>- Arcos</p> <p>- Bolas de Sabão</p> <p>- Para-quedas</p> <p>- Gymbo</p>
<p>Nível 6</p> <p>Viagem a casa do Gymbo</p>	<p>Pensamento abstrato</p> <p>Pensamento lógico</p> <p>Pensamento Simbólico</p>	<p>- Música de boas vindas</p> <p>- O que está no saco: Colocar coisas de cozinha no saco. Cantar: “O que é que está neste saco...”. (chaves do carro, mala de viagem.) Convidar as crianças a adivinhar o que está no saco. Dar pistas e recolher as ideias das crianças. Depois tirar os objetos um de cada vez.</p> <p>- Introdução ao tema.</p>	<p>- Mala Viagem</p> <p>- Lenços</p> <p>- Bean Bags</p> <p>- Corda colorida</p> <p>- Crawligator</p>

		<p>- Fazer a Mala: Trazer uma mala de viagem. Mostrar às crianças a mala de viagem vazia e perguntar-lhes o que deveriam arrumar nele para uma viagem a Casa do Gympo. Ter lenços, Playballs e bean bags perto para as crianças colocarem dentro da mala, fingindo que são roupas e outros objetos sugeridas por elas.</p> <p>- Autocarro para o Aeroporto: A viagem a Casa do Gympo começa com um autocarro para o aeroporto. As crianças sobem para o autocarro (crawligator) enquanto cantam “As rodas do autocarro.”</p> <p>- O avião: Para ir até casa do Gympo temos que ir de avião e para isso a professora distribui um bilhete a cada criança (beanbags) para entrar a bordo. As crianças sobem para o avião (escorrega na horizontal sobre caixa de madeira e spot trainer) pela cunha de espuma. A professora recolhe os bilhetes e pede às crianças para esticarem os braços fingindo voar, cantando “Voa, voa, voa alto como um avião...”</p> <p>-Andar de comboio: No fim de andar de avião as crianças têm que apanhar o comboio para chegar até casa do Gympo. A professora estica a corda colorida e vai para dentro da corda, pedindo às crianças que façam o mesmo agarrando a corda dos dois lados com as mãos de modo a formar uma fila. A professora sopra no Apito do Comboio e conduz o “comboio” todo à volta da sala som da música “Choo-Choo Shakin”.</p> <p>- Para-quedas</p> <p>- Dança do Gympo</p>	<p>- Cunha de Espuma</p> <p>- Caixa de Madeira</p> <p>- Spot Trainer</p> <p>- Escorregar Roxo</p> <p>- Para-quedas</p> <p>- Bolas de Sabão</p> <p>- Gympo</p>
Nível 7	Trabalhar conceitos	- Música de boas vindas	- Caixa de madeira
	Coordenação	- Jack na caixa: A professora e as crianças baixam-se num círculo. A professora põe a mão na cabeça de alguém e finge dar a uma manivela imaginária enquanto recita “Jack na caixa, salta e	- Arcos
Saltar	Agilidade		- Cordas

	Cooperação	<p>diz o teu nome.- 1-2-3 Salta!” A criança salta e diz o seu nome.</p> <p>- Introdução ao tema.</p> <p>- Movimento criativo: Saltar. A professora pede as crianças diferentes maneiras de saltar e estas repetem os movimentos (saltar com dois pés, saltar ao pé chochinho...)</p> <p>- Grande Salto: A professora põe no chão o topo da caixa de madeira e logo a seguir um arco. As crianças sobem para o topo da caixa no chão e saltam para dentro do arco, à medida que vão saltando a professora vai afastando o arco dificultando a tarefa.</p> <p>- Saltos de coelho: A professora dispõe arcos no chão, e pede às crianças que saltem em posição de coelho de toca em toca (de arco em arco)</p> <p>- Exploração de Objeto: Corda. Dar uma corda a cada criança e perguntar o que a corda pode ser. De seguida a professora coloca a corda no chão e pede às crianças que saltem por cima da corda de diferentes formas sem nunca a pisar (saltar para a esquerda, para a direita, de frente e de costas.)</p> <p>- Atividade para-quedas: Pedir às crianças para agarrem no paraquedas e colocar um sapo no meio, abanar o para-quedas para que os sapos saltem ao som da música “Frezze” quando a musica parar as crianças também têm que parar de abanar.</p> <p>-Dança do Gympo</p>	<p>- Para-quedas</p> <p>- Sapo</p>
--	------------	--	------------------------------------

Tabela 5. Lesson Plan 12.

Lesson Plan 12			
Nível	Objetivos de Desenvolvimento	Atividades Desenvolvidas	Equipamento
Nível 2 Rampas e Rimas	Equilíbrio dinâmico. Força dos membros superiores. Desenvolvimento da linguagem Autoconfiança.	<p>- Música de boas vindas</p> <p>- Avião: Adultos deitam-se de costas com os bebês sobre as suas pernas de barriga para baixo. Balançar o bebê para cima e para baixo. /</p> <p>- Introdução ao tema, equipamento e atividades.</p> <p>-Aranha pequenina: Colocar uma boia no chão. Sentar os bebês dentro da boia e a professora com uma aranha fantoche começa a recitar, com a aranha escondida trás das costas: “A aranha pequenina subiu, subiu, subiu. Logo veio a chuva e aranha desistiu... mas veio então o sol e a aranha ressurgiu. A aranha pequenina subiu, subiu, subiu!”, depois mostra a aranha ao bebê. Repetir.</p> <p>- Baloço: Os adultos colocam os bebês de barriga para baixo no spot trainer e ficam de joelhos à frente deles, com as mãos nos ombros do bebê. Gentilmente balançam o spot trainer enquanto recitam “Estamos a balançar, balançar, balançar, (3x) e vamos parar”.</p> <p>- Passeio na floresta: Colocar o Rock-A-Round com a parte plana virada para cima e sentar um bebê no topo. O professor devagar gira o Rock-A-Round enquanto canta “Na floresta a caminhar”. No tropeçamos gentilmente bater na superfície do Rock-A-Round.</p>	<p>- Spot Trainer</p> <p>- Rock-A-Round</p> <p>- Boia</p> <p>- Bolas de praia</p> <p>- Bolas de Sabão</p> <p>- Para-quedas</p> <p>- Gympo</p>

		<p>- Futebol de bebês: Agarrar a criança pela cova dos braços, quando a bola estiver junto a cada adulto, este deve abanar o corpo do bebê de modo a que este chute a bola involuntariamente (evoluindo depois para o chute voluntário).</p> <p>- Para-quedas</p> <p>-Dança do Gympo</p>	
<p>Nível 3</p> <p>Rampas e Rimas</p>	<p>Comunicação Bilateral</p> <p>Desenvolvimento da linguagem</p> <p>Autoconfiança</p> <p>Equilíbrio dinâmico.</p> <p>Força dos membros superiores e inferiores.</p>	<p>- Música de boas vindas</p> <p>- Dança do bebê: Os adultos fiam de pé em círculo, segurando os bebês nos braços, abanando lado a lado e movendo-os como as rimas sugerem, enquanto cantam a música.</p> <p>- Introdução ao tema, equipamento e atividades.</p> <p>- Jack Be Nimble: Colocar uma criança sentada no topo da spot trainer. A professora recita “Tiago sê ágil! Tiago sê veloz! Tiago salta e corre. Rema, rema até à foz.”. Enquanto canta a professora vai balançando o spot trainer enquanto agarra a criança pela cintura, fazendo com que a criança aterre com os pés primeiro no chão.</p> <p>-Hickory Dickory Dock: 1) O professor fica de pé perto do escorrega roxo e ajuda as crianças a escorregarem sentadas na pele apoiando as mãos à volta do tronco da criança. Para incentivar as crianças a descer vai rolando bolas de praia pelo escorrega. 2) A professora ajuda as crianças a subirem na direção oposta, gatinhando ou andando pelo escorrega acima.</p> <p>- Empurrar o rolo: A criança empurra o rolo de pé com a ajuda do adulto enquanto cantam uma música “Vamos empurrar, empurrar o rolo (spot trainer)...”</p> <p>- Caixa da motricidade: Explorar – ir ao encontro de cada criança e incentivar a explorar os diferentes objetos.</p> <p>- Para-quedas</p>	<p>- Escorrega Roxo</p> <p>- Caixa de Madeira</p> <p>- Playballs</p> <p>- Bolas de Praia</p> <p>- Gympo</p> <p>- Caixa da Motricidade</p> <p>- Bolas de Sabão</p> <p>- Para-quedas</p>

		- Dança do Gympo	
Nível 4	Linguagem	- Música de boas vindas	- Escorrega roxo
Balançar e	Exploração de	- Introdução ao tema, iniciando com uma atividade que trabalhe os conceitos balançar e rolar.	-Rock-A-Round
Rolar	conceitos	Sentas as crianças no spot trainer e balançar para a frente e para trás apoiando as mãos no tronco.	- Caixa de Madeira
	Coordenação	De seguida sentar as crianças em frente à cunha de espuma e rolar playballs pela cunha.	- Cunha de Espuma
	bilateral	- Rolar bolar: 1) As crianças sobem a cunha de espuma enquanto a professora passa bolas às crianças para rolares pelo escorrega abaixo. 2) fazer as crianças rolares bolas pelo túnel de pano e de seguida atravessarem o túnel.	- Gympo
	Planeamento motor	- Amizade no Balouço: A professora senta as crianças no rock-a-round com a parte plana virada para cima e balança as crianças.	- Playballs
		- Spot trainer rolante: Sentar as crianças no topo do spot trainer com uma perna de cada lado, abanar o spot trainer para um lado e para o outro. No final fazer a criança cair nos braços do professor.	-Bolas de praia
		- Rock ‘N’ Roll: Pôr a música “Dinosaur Rock ‘N’ Roll” e dançar pela sala aliciando as crianças a rolares os braços ao ritmo da música.	- Spot Trainer
		- Freze: Colocar uma música com paragens, as crianças estão sentadas a bater no rolo (spot trainer) e quando a música parar têm que congelar pondo as mãos na cabeça. As crianças vão repetindo o processo até ao fim da música.	- Gympo
		- Para-quedas	-Bolas de Sabão
		- Dança do Gympo	-Para-quedas

<p>Nível 5</p> <p>Carteiros</p>	<p>Criatividade</p> <p>Pensamento</p> <p>Simbólico</p> <p>Planeamento motor</p>	<p>Música de boas vindas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Corda Colorida: Fazer uma roda e agarrar na corda com as duas mãos repetindo os movimentos que a professora pede (Abanar, parar, dentro, fora, pisar...) - Mostrar Fotografias: Mostrar fotografias de crianças a por cartar no correio, cartas, encomendas, correios... e ir fazendo perguntas sobre as fotografias para as crianças responderem. - Introdução ao tema. - Esconde-esconde: Pedir às crianças para fecharem os olhos enquanto a professora esconde cartas pela sala. Incentivar as crianças a procurarem as cartas enquanto canta “Escondidas, escondidas, as cartas estão escondidas...” - Entrega do Correio: As crianças têm que fingir que são carteiros e vão ter que passar um percurso (crawligator, túnel de pano, cunha azul, caixa de madeira e escorrega roxo) até entregar uma carta na caixa do correio (ranhura da caixa de madeira). - Posto dos correios: Aqui as crianças têm que ser trabalhadores do correio e dividir as cartas das encomendas. As cartas e as encomendas vão estar sobre a caixa de madeiras, do lado direito vai estar o escorrega roxo e do lado esquerdo vai estar a cunha de espuma. As crianças têm que dividir o correio e separar as cartas para a cunha de espuma e as encomendas para o escorrega roxo. - Salto de Selo Postal: Colocar os selos no chão em círculo (color tiles). Os a professora ajuda as crianças a andarem ou a saltarem dum “selo postal” para o próximo. A professora vai dizendo “selo, selo, selo... STOP!” enquanto as crianças se movem de selo em selo e congelam no STOP. - Para-quedas - Dança do Gympo 	<p>Corda Colorida</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escorrega Roxo - Caixa de Madeira - Cunha de Espuma - Gympo - Bean Bags - Túnel de espuma - Crawligator - Gympo -Bolas de sabão -Para-quedas
--	---	---	---

<p>Nível 6</p> <p>Entregas e Recolhas</p>	<p>Criatividade</p> <p>Pensamento</p> <p>Simbólico</p> <p>Pensamento abstrato</p> <p>Pensamento lógico</p>	<p>Música de boas vindas</p> <p>- O que está no saco: Colocar coisas de cozinha no saco. Cantar: “O que é que está neste saco...”. (cartas com selos, pacotes embrulhados, caixa de pizza) Convidar as crianças a adivinhar o que está no saco. Dar pistas e recolher as ideias das crianças. Depois tirar os objetos um de cada vez.</p> <p>- Introdução ao tema.</p> <p>- Entrega do Correio: As crianças fingem ser carteiro e vão ter que passar um percurso (crawlígor, túnel de pano, cunha azul, caixa de madeira e escorrega roxo) até entregar uma carta da caixa do correio (ranhura da caixa de madeira).</p> <p>- Correios: As crianças fingem ser carteiros que vão selecionar o correio e processar as encomendas no “Correio”. A professora dá uma encomenda a cada criança, estas em seguida, sobem o percurso (Crawlígor, cunha azul, caixa de madeira, boia, escorrega roxo) e quando chegarem à caixa de madeira colocam a encomenda na boia e escorregam pelo escorrega.</p> <p>- Entrega de pizzas no prédio: As crianças fingem ser entregadores de pizzas, que vão entregar pizzas de mota. A professora entrega uma pizza a cada criança (color tile) e explica às crianças que até chegarem ao prédio têm que passar por uma estrada com um túnel (percurso de obstáculos: Crawlígor, cunha de espuma, caixa de madeira, escorrega roxo e túnel de pano em cima do escorrega). No fim de passarem pela estrada, chegam finalmente ao prédio (spot trainer), tocam à campainha, fazendo o som da mesma e dizem: “entrega de pizza” e entregam a pizza (color tile em cima do spot trainer).</p> <p>- Apanhar o Lixo: Espalhar playballs e Lenços no chão como “lixo”. As crianças e o adulto parceiro apanham o lixo e põem-no no contentor do lixo (crawlígor).</p>	<p>- Escorrega Roxo</p> <p>- Caixa de Madeira</p> <p>- Cunha de Espuma</p> <p>- Gymbo</p> <p>- Túnel de Pano</p> <p>- Crawlígor</p> <p>- Playballs</p> <p>- Lenços</p> <p>- Color Tile</p> <p>- Spot Trainer</p> <p>- Bolas de Sabão</p> <p>- Gymbo</p> <p>- Bolas de sabão</p> <p>- Para-quedas</p>
--	--	---	--

		<p>- Para-quedas</p> <p>- Dança Gympo</p>	
<p>Nível 7</p> <p>Revezar</p>	<p>Trabalhar conceitos</p> <p>Coordenação</p> <p>Agilidade</p> <p>Cooperação</p>	<p>- Música de boas vindas</p> <p>- Jack na caixa: A professora e as crianças baixam-se num círculo. A professora põe a mão na cabeça de alguém e finge dar a uma manivela imaginária enquanto recita “Jack na caixa, salta e diz o teu nome - 1-2-3 Salta!” A criança salta e diz o seu nome. Repetir até todas as crianças tentarem.</p> <p>- Movimento criativo – Snapshot: Perguntar às crianças se alguma vez tiraram fotografias. A professora depois mostra ao grupo diferentes maneiras para posar para a câmara (o grupo copia). Depois pedir para cada um demonstrar uma ou duas maneiras para se mover, tal como mover os braços, cabeça, pés, etc... andando em círculo, marchando ou saltando. Convidar as crianças movimentarem-se ao som da música, quando esta fizer o som de uma máquina fotográfica todos “fazem uma pose”.</p> <p>- Introdução ao tema.</p> <p>- Trocar/Revezar na boia: Criar duas linhas com crianças, cada linha coloca-se de frente para a boia a alguma distância. As primeiras duas crianças (uma de cada linha) começam a correr para as boias para agarrarem as bolas que estão dentro dela e traze-las de volta para a criança seguinte. A criança que recebeu a bola corre de volta para a boia para colocar a bola lá dentro para a próxima criança ir buscar e assim sucessivamente.</p> <p>- Exploração do Objeto: Convidar o grupo para explorar o objeto. Dar uma clava a cada criança e pedir para mostrarem maneiras de as usar: o grupo copia.</p> <p>- Comboio de clavas: Colocar as clavas num cesto. As crianças sentam-se numa linha em frente ao cesto. A primeira criança na linha apanha uma clava e passam-na, sobre a cabeça para a criança</p>	<p>- Bolas de praia</p> <p>- Arcos</p> <p>- Boia</p> <p>- Clavas</p> <p>- Lenços</p> <p>- Corda</p> <p>- Bolas de Sabão</p> <p>- Para-quedas</p> <p>- Gympo</p>

	<p>atrás, e assim sucessivamente. Imediatamente, a primeira criança corre para trás da linha para esperar até a clava chegar ao fim, recolhe a clava e levanta-se, esperando que todos façam o mesmo. As crianças de pé em linha, vão repetir o mesmo processo, mas de maneiras diferentes.</p> <p>-Corrida de Três Pernas: As crianças formam pares ficando de pé lado a lado. A professora ligas os pela perna com um lenço. As crianças têm que fazer uma pequena corrida sem obstáculos e atravessar uma corda que está esticada no chão.</p> <p>- Atividade para-quedas: Atravessar o Rio de Arco-íris: As crianças sentam-se à volta das pontas do para-quedas e ondeiam-no. A professora chama alto o nome de uma criança e essa criança atravessam o para-quedas para o outro lado e assim sucessivamente até todas as crianças realizarem a atividade.</p> <p>- Dança do Gympo</p>	
--	--	--

Tabela 6. Lesson Plan 5.

Lesson Plan 5			
Nível	Objetivos de Desenvolvimento	Atividades Desenvolvidas	Equipamento
Nível 2 Balançar	Equilíbrio dinâmico. Força dos membros superiores e inferiores. Desenvolvimento da linguagem Autoconfiança.	<p>- Música de boas vindas</p> <p>- Avião: Adultos deitam-se de costas com os bebês sobre as suas pernas de barriga para baixo. Balançar o bebê para cima e para baixo. /</p> <p>- Introdução ao tema, equipamento e atividades.</p> <p>- Centro do balançar: 1) Colocar os bebês deitados sobre uma peça do playall, na qual está a pele e balançar. 2) Colocar bebês de barriga para baixo ou sentados sobre o rock-a-round e balançar. 3) Colocar os bebês de barriga para baixo no rolo de espuma e de frente para eles segurar nos ombros e balançar.</p> <p>-Balanços coloridos: Colocar o bebê deitado de costas no centro do para-quedas. Professora com a ajuda de uma auxiliar ou educadora, agarram no para-quedas em pontas opostas, puxam o para-quedas para cima e balançam o bebê.</p> <p>- Futebol de bebês: Agarrar a criança pela cova dos braços, quando a bola estiver junto a cada adulto, este deve abanar o corpo do bebê de modo a que este chute a bola involuntariamente (evoluindo depois para o chute voluntário).</p>	<p>- Rolo de espuma</p> <p>- Rock-A-Round</p> <p>- Peças do Playall</p> <p>- Pele de Cordeiro</p> <p>- Bolas de Sabão</p> <p>- Para-quedas</p> <p>- Gymbo</p>

		<p>- Para-quedas</p> <p>-Dança do Gyngo</p>	
<p>Nível 3</p> <p>Balançar</p>	<p>Comunicação Bilateral</p> <p>Desenvolvimento da linguagem</p> <p>Confiança</p> <p>Equilíbrio dinâmico.</p> <p>Força dos membros superiores e inferiores.</p>	<p>- Música de boas vindas</p> <p>- Dança do bebé: Os adultos fiam de pé em círculo, segurando os bebés nos braços, abanando lado a lado e movendo-os como as rimas sugerem, enquanto cantam a música.</p> <p>- Introdução ao tema, equipamento e atividades.</p> <p>- No topo da Esparguete: Sentar os bebés em cima do Rock-a-round. Rodar e balançar o rock-a-round com as crianças sentadas em cima deles enquanto a professora canta: “Em cima de esparguete coberto de queijo, eu perdi a minha almôndega quando alguém espirrou. Ah.. ah.. ah.. Choo!” No último “a-choo”, a professora vira o rock-a-round para ela e gentilmente deixando cair as crianças nos seus braços.</p> <p>- Centro do balançar: 1) Colocar os bebés deitados sobre uma peça do playall, na qual está a pele e balançar. 2) Colocar bebés de barriga ou sentados sobre o rock-a-round e balançar. 3) Colocar os bebés de barriga para baixo no rolo de espuma e de frente para eles segurar nos ombros e balançar.</p> <p>- Balançar na boia: Colocar a criança numa posição em pé com as mãos na boia e o peso suportado pela mesma. Devagar girar a boia para encorajar a criança a equilibrar-se e a mover-se com ela. De seguida a professora brinca ao cucu através do buraco na boia e atirar bolas de praia.</p> <p>- Empurrar o rolo- A criança empurra o rolo de pé com a ajuda do adulto enquanto cantam uma música “Vamos empurrar, empurrar o rolo (spot trainer)...”</p> <p>- Caixa da motricidade - Explorar – ir ao encontro de cada criança e incentivar a explorar os diferentes objetos.</p>	<p>- Rolo de Espuma</p> <p>- Rock-A-Round</p> <p>- Peças do Playall</p> <p>- Pele de Cordeiro</p> <p>- Bolas de praia</p> <p>- Bolas de Sabão</p> <p>- Caixa da motricidade</p> <p>- Boia</p> <p>- Para-quedas</p> <p>- Gyngo</p>

		<p>- Para-quedas</p> <p>- Dança do Gymbo</p>	
<p>Nível 4</p> <p>Dentro e Fora</p>	<p>Linguagem</p> <p>Exploração de conceitos</p> <p>Pontaria</p> <p>Consciência espacial</p> <p>Planeamento motor</p>	<p>- Música de boas vindas</p> <p>- Introdução ao tema, iniciando com uma atividade que trabalhe os conceitos opostos dentro e fora.</p> <p>A professora coloca um arco no chão saltando para dentro do arco e para fora enquanto reforça os conceitos dentro e fora para as crianças.</p> <p>- Pipocas: Colocar o para-quedas dentro do crawlígor, espalhar playballs pela sala e pedir às crianças para colocarem as bolas dentro do crawlígor. Quando estiver cheio a Professora com ajuda de um adulto segura a ponta do para-quedas e puxa para baixo, de modo a que as bolas “saltem” para fora, gritando “fora”. Repetir a atividade 3 vezes.</p> <p>- Arcos de Comboio: A professora dá um arco a cada criança e pede que estas se ponham dentro do arco e o agarrem com as duas mãos à volta da cintura. De seguida pede que as crianças se desloquem em fila pela sala com os seus arcos e cantem: “Aí vem o comboio e tchuc tchuc... ele faz...”.</p> <p>- Escada de corda: 1) Colocar a escada de corda no chão. A professora ajuda as crianças a andarem nos espaços do escorrega de corda. 2) De seguida a professora dá às crianças Playballs ou bean bags e dá indicação para as crianças colocarem esses objetos dentro e fora dos espaços do escorrega de corda.</p> <p>- Frezze: Colocar uma música com paragens, as crianças estão sentadas a bater no rolo (spot trainer) e quando a música parar têm que congelar pondo as mãos na cabeça. As crianças vão repetindo o processo até ao fim da música.</p>	<p>- Escorrega de Corda</p> <p>- Crawlígor</p> <p>- Gymbo</p> <p>- Playballs</p> <p>- Bean Bags</p> <p>- Arcos</p> <p>- Para-quedas</p> <p>- Bolas de Sabão</p> <p>- Gymbo</p>

		<p>- Para-quedas</p> <p>-Dança do Gyngo</p>	
<p>Nível 5</p> <p>Borboletas</p>	<p>Criatividade</p> <p>Pensamento</p> <p>Simbólico</p> <p>Planeamento motor</p>	<p>- Música de boas vindas</p> <p>- Corda Colorida: Fazer uma roda e agarrar na corda com as duas mãos repetindo os movimentos que a professora pede (Abanar, parar, dentro, fora, pisar...)</p> <p>- Mostrar Fotografias: Mostrar fotografias de borboletas, lagarta e casulos e ir fazendo perguntas sobre as fotografias para as crianças responderem.</p> <p>- Introdução ao tema.</p> <p>- Casulo: Fingir ser uma lagarta e gatinhar para dentro do casulo (túnel de espuma).</p> <p>-Esconde-esconde: Pedir às crianças para fecharem os olhos enquanto a professora esconde borboletas pela sala. Incentivar as crianças a procurarem as borboletas enquanto canta “Escondidas, escondidas, as cartas estão escondidas...”</p> <p>-Bumpy Mat: Dar dois lenços a cada criança, fingindo ser asas, enquanto a professora põe uma música e diz às crianças “está na hora de irmos para a nossa floresta encantada onde vamos voar como borboletas ...”</p> <p>-Borboletas a voar. A professora faz um percurso (túnel de pano, cunhas de espuma caixa de madeira e boia) as crianças batem as asas enquanto voam pelo percurso e saltam com o auxílio da professora.</p> <p>-Clavas: A professora dá 2 clavas a cada criança (Objetivo: explorar o instrumento, sequencia som silencio (quando a professora disser stop), mostrar ritmo.</p> <p>- Para-quedas</p> <p>- Dança do Gyngo</p>	<p>-Túnel de Pano</p> <p>-Lenços</p> <p>-Cunha de Espuma</p> <p>-Caixa de Madeira</p> <p>- Boia</p> <p>-Bolas de sabão</p> <p>-Para-quedas</p> <p>-Gyngo</p>

<p>Nível 6</p> <p>Quintal</p> <p>Divertido</p>	<p>Criatividade</p> <p>Pensamento</p> <p>Simbólico</p> <p>Pensamento abstrato</p> <p>Pensamento lógico</p>	<p>Música de boas vindas</p> <p>- O que está no saco: Colocar objetos de quintal/jardim no saco. Cantar: “O que é que está neste saco...”.(pá, balde, fotografias...) Convidar as crianças a adivinhar o que está no saco. Dar pistas e recolher as ideias das crianças. Depois tirar os objetos um de cada vez.</p> <p>- Introdução ao tema.</p> <p>- Jardim: 1) A professora diz às crianças que estas vão dar um passeio pelo jardim (crawligator) mas que não podem pisar as flores (playballs). 2) De seguida vão regar as flores e o jardim com um regador (fingir que as mãos são o regador). 3) Dar um lenço a cada criança. Pedir às crianças que espalmem o lenço o mais possível nas mãos – abrir lentamente as mãos para que o lenço vá saindo/ “florindo”.</p> <p>- Baloço: Colocar o rock-a-round com a parte plana virada para cima, sentar 2 crianças em pontas opostas e abanar o rock-a-round.</p> <p>- Andar de bicicleta: Colocar a música da bicicleta, pedir para as crianças se deitarem no chão de barriga para cima, levantar as pernas e fingir que estão a pedalar ao som da música.</p> <p>- Jogo da macaca: Jogar ao jogo da macaca com os arcos.</p> <p>- Para-quedas.</p> <p>- Dança do Gymbo</p>	<p>- Crawligator</p> <p>- Playballs</p> <p>- Lenços</p> <p>- Rock-A-round</p> <p>- Arcos</p> <p>- Bolas de Sabão</p> <p>- Para-quedas</p> <p>- Gymbo</p>
<p>Nível 7</p>	<p>Trabalhar conceitos</p> <p>Coordenação</p>	<p>- Música de boas vindas</p> <p>-Ritual de abertura: Apanhar maçãs da macieira. 1) convidar as crianças a estarem com os pés</p>	<p>- Escorrega de corda</p> <p>- Caixa de Madeira</p>

Subir	Agilidade Cooperação Confiança	<p>afastados e os braços caídos. 2) A professora estica bem o braço esquerdo e apanha uma maçã do lado direito - o grupo copia. 3) Convidar as crianças a dar as suas maçãs à pessoa ao lado.</p> <p>- Introdução ao tema.</p> <p>- Movimento criativo: viagem à selva – 1) As crianças dão ideias do que se podem fazer na selva e o grupo copia. Sugestões: saltar de liana em liana como um macaco; atravessar as ervas altas; saltar no rio de pedra em pedra; fugir dum animal selvagem; moverem-se como um crocodilo; e rastejar como uma cobra.</p> <p>- Subida da Aranha: As crianças sobem o escorrega de corda (com as mãos apoiadas na madeira e os pés na corda) até à caixa de madeira e saem pela cunha azul.</p> <p>-Subir a montanha: As crianças têm que subir a montanha (subir escada de corda até a caixa de madeira, descer o escorrega roxo, subir a cunha de espuma, saltar por dentro dos arcos e subir o rock-a-round).</p> <p>- Salto de sapo: A professora pede às crianças para fazerem pares. De seguida pede para uma criança se baixar e pôr-se de joelhos com a cabeça enrolada ao peito a outra coloca as mãos nas costas da criança e salta por cima. Depois trocam.</p> <p>- Para-quedas: As crianças agarram as pontas do para-quedas fingindo estar a subir uma escada. Começar por tocar as pontas dos pés com o para-quedas e depois subir para o 1ª degrau da escada (joelhos) e depois para o próximo (coxas), ate chegar ao topo (cabeça).</p> <p>- Dança do Gyambo</p>	<p>- Escorrega Roxo</p> <p>- Cunha de Espuma</p> <p>- Rock-A-round</p> <p>- Arcos</p> <p>- Bolas de Sabão</p> <p>- Para-quedas</p> <p>- Gymboo</p>
-------	--------------------------------------	--	--

Tabela 7. Lesson Plan 11.

Lesson Plan 11			
Nível	Objetivos de Desenvolvimento	Atividades Desenvolvidas	Equipamento
Nível 2 Jogos com Bola	Equilíbrio dinâmico. Força dos membros superiores e inferiores. Desenvolvimento da linguagem Autoconfiança.	<p>- Música de boas vindas</p> <p>- Avião: Adultos deitam-se de costas com os bebés sobre as suas pernas de barriga para baixo. Balançar o bebé para cima e para baixo.</p> <p>- Introdução ao tema, equipamento e atividades.</p> <p>- Amigos de Bola: Sentar dois bebés em extremidades opostas do túnel de pano. A professora rolas as bolas de praia para a frente e para trás dentro do túnel para que os bebés agarrem a bola ou gatinhem até ela.</p> <p>- Passeio no rolo: Colocar o bebé com a barriga apoiada no túnel de espuma. Colocar um cone com uma playball em cima. Apoiar os bebés com uma mão nas costas e rolar o túnel de espuma de modo a que os bebés agarrem a bola.</p> <p>- Rolar bolas: Sentar dois bebés no colchão e rolar bolas de praia uns para os outros.</p> <p>- Explorar bolas: Colocar os bebés com a barriga apoiada na boia, apoiando sempre o bebé uma mão nas costas. Encher a boia com playballs de modo a que os bebés segurem e explorem as bolas.</p> <p>- Futebol de bebés: Agarrar a criança pela cova dos braços, quando a bola estiver junto a cada</p>	<p>- Bolas de Praia</p> <p>- Playballs</p> <p>- Túnel de Pano</p> <p>- Túnel de Espuma</p> <p>- Bolas de Sabão</p> <p>- Para-quedas</p> <p>- Gympo</p>

		<p>adulto, este deve abanar o corpo do bebé de modo a que este chute a bola involuntariamente (evoluindo depois para o chuto voluntário).</p> <p>- Para-quedas</p> <p>-Dança do Gymbo</p>	
<p>Nível 3</p> <p>Jogos com bola</p>	<p>Comunicação Bilateral</p> <p>Desenvolvimento da linguagem</p> <p>Confiança</p> <p>Equilíbrio dinâmico.</p> <p>Força dos membros superiores e inferiores.</p>	<p>- Música de boas vindas</p> <p>- Dança do bebé: Os adultos ficam de pé em círculo segurando os bebés nos braços, abanando lado a lado e movendo-os como as rimas sugerem, enquanto cantam a música.</p> <p>- Introdução ao tema, equipamento e atividades.</p> <p>- Chutar bolas de praia: A professora espalha bolas de praia pela sala e pede para as crianças as chutarem.</p> <p>- Colocar bolas no túnel: a Professora coloca o túnel na vertical de modo a deixar o buraco virado para cima. Em seguida espalha bolas pela sala e pede para as crianças as colocarem dentro do túnel</p> <p>Rolar bolas: Sentar dois bebés no colchão e rolar bolas de praia uns para os outros.</p> <p>- Empurrar o rolo: A criança empurra o rolo de pé com a ajuda do adulto enquanto cantam uma música “Vamos empurrar, empurrar o rolo (spot trainer)...”</p> <p>- Caixa da motricidade - Explorar – ir ao encontro de cada criança e incentivar a explorar os diferentes objetos.</p> <p>- Para-quedas</p> <p>- Dança do Gymbo</p>	<p>- Bolas de Praia</p> <p>- Playballs</p> <p>- Túnel de Pano</p> <p>- Túnel de Espuma</p> <p>- Bolas de Sabão</p> <p>- Para-quedas</p> <p>- Gymbo</p>

<p>Nível 4</p> <p>Cima e baixo</p>	<p>Linguagem</p> <p>Exploração de conceitos</p> <p>Pontaria</p> <p>Consciência espacial</p> <p>Planeamento motor</p>	<p>- Música de boas vindas</p> <p>- Introdução ao tema iniciando com uma atividade que trabalhe os conceitos cima e baixo.</p> <p>Sentar as crianças no colchão e dizer para colocarmos as mãos em cima da cabeça e em baixo dos pés. A professora vai dando as indicações incentivando as crianças a copiar os seus movimentos.</p> <p>- Percurso do Cima e Baixo: As crianças fazem o percurso subindo a cunha e descendo para baixo pelo escorrega roxo. A professora vai sempre fazendo referência às palavras cima e baixo.</p> <p>- Mandar sacos para baixo: As crianças sobem a cunha de espuma e quando chegam a cima da caixa de madeira a professora dá um bean bag a cada uma e pede que estas mandem para baixo. De seguida pede para elas descerem pelo escorrega roxo.</p> <p>- Espelho: A Professora pede para as crianças se colocarem à frente do espelho e incentiva estas a porem os braços para cima e de seguida para baixo de modo a que consigam ver os seus movimentos através do espelho.</p> <p>- Saltar bem alto: A professora faz um percurso ao qual as crianças têm que passar por cima (crawligator, cunha de espuma caixa de madeira e boia). Quando as crianças chegarem ao cimo da caixa de madeira a professora conta até três e com o auxilio da mesma pede para estas saltarem para dentro da boia.</p> <p>- Frezze: Colocar uma música com paragens, as crianças estão sentadas a bater no rolo (spot trainer) e quando a música parar têm que congelar pondo as mãos na cabeça. As crianças vão repetindo o processo até ao fim da música.</p> <p>- Para-quedas.</p> <p>-Dança do Gympo.</p>	<p>- Cunha de Espuma</p> <p>- Escorrega Roxo</p> <p>- Caixa de Madeira</p> <p>- Espelho</p> <p>- Boia</p> <p>- Bean Bags</p> <p>- Crawligator</p> <p>- Bolas de Sabão</p> <p>- Para-quedas</p> <p>- Gympo</p>
---	--	--	---

<p>Nível 5</p> <p>Bombeiros</p>	<p>Criatividade</p> <p>Pensamento</p> <p>Simbólico</p> <p>Planeamento motor</p>	<p>- Música de boas vindas</p> <p>- Corda Colorida: Fazer uma roda e agarrar na corda com as duas mãos repetindo os movimentos que a professora pede (Abanar, parar, dentro, fora, pisar...)</p> <p>- Mostrar Fotografias: Mostrar fotografias de Bombeiros, carro de bombeiros, fogo e ir fazendo perguntas sobre as fotografias para as crianças responderem.</p> <p>- Introdução ao tema.</p> <p>- Carro de Bombeiros: Crianças sobem para cima do carro de bombeiros (crawligator) e conduzem tocando a sirene e fazendo o seu barulho.</p> <p>- Limpar carro dos Bombeiros: A professora dá um lenço a cada criança e pedem para estas ajudarem a limpar o carro dos bombeiros (crawligator).</p> <p>- Treino dos Bombeiros: Percurso de obstáculos. As crianças fingem ser bombeiros, passam por cima do crawligator, sobem a rampa de corda de corda até a caixa de madeira e rebolam pela cunha de espuma com a ajuda da professora.</p> <p>- Apagar o fogo: As crianças fingem ser sem bombeiros, passam pelo percurso de obstáculos (referido em cima) e quando chegam ao fim a professora dá um balde com água (balde com lenços la dentro) para estas apagarem o prédio em chamas (boia).</p> <p>- Para-quedas</p> <p>- Dança do Gympo</p>	<p>- Corda Colorida</p> <p>- Cunha de Espuma</p> <p>- Caixa de Madeira</p> <p>- Crawligator</p> <p>- Rampa de Corada</p> <p>- Boia</p> <p>- Balde</p> <p>- Lenços</p> <p>- Bolas de Sabão</p> <p>- Para-quedas</p> <p>- Gympo</p>
<p>Nível 6</p> <p>Quartel dos Bombeiros</p>	<p>Criatividade</p> <p>Pensamento</p> <p>Simbólico</p> <p>Pensamento abstrato</p>	<p>Música de boas vindas</p> <p>- O que está no saco: Colocar coisas de bombeiros no saco. Cantar: “O que é que está neste saco...”(carro dos bombeiros, chapéu dos bombeiros, campainha e fotografias...) Convidar as crianças a adivinhar o que está no saco. Dar pistas e recolher as ideias das crianças. Depois tirar</p>	<p>- Crawligator</p> <p>- Rampa de Corda</p> <p>- Boia</p> <p>- Balde</p>

	Pensamento lógico	<p>os objetos um de cada vez.</p> <p>- Introdução ao tema.</p> <p>- Quartel dos Bombeiros: As crianças fingem ser bombeiros que estão a dormir, e quando a campainha do quartel tocar, os bombeiros têm que acordar e vestir a sua farda (calças, casaco, botas e chapéu).</p> <p>- Limpar Carro dos Bombeiros: A professora dá um lenço a cada criança e pede para estas ajudarem a limpar o carro dos bombeiros (crawligator)</p> <p>- Salvar Gymbo: O Gymbo está preso em cima de uma árvore (túnel de espuma) e os bombeiros têm que o ir salvar. Passar por percurso de obstáculos (Rampa de corda e caixa de madeira) quando chegam ao cimo de caixa de madeira salvam o Gymbo e saltam para a rede de salvamento (boia com paraquedas em cima).</p> <p>- Edifício em chamas: As crianças fingem ser bombeiros, passam pelo percurso de obstáculos (referido em cima) e quando chegam ao fim a professora dá um balde com água (balde com lenços la dentro) para estas apagarem o prédio em chamas (boia).</p> <p>- Para-quedas.</p> <p>- Dança do Gymbo.</p>	<p>- Lenços</p> <p>- Bolas de Sabão</p> <p>- Para-quedas</p> <p>- Gymbo</p>
Nível 7	Trabalhar conceitos	- Música de boas vindas	- Corda Colorida
Agilidade	Coordenação	- Ritual de abertura: Pato, pato, ganso - As crianças sentam-se em roda, uma delas fica de pé com um patinho de borracha, anda à volta da roda tocando com o pato na cabeça dos amigos dizendo sempre “pato”. Quando quiser deixar o pato a um amigo, toca com o pato na cabeça deste, dizendo “ganso”, deixando o pato atrás das costas. A criança que ficou com o pato tem	- Pato
	Agilidade		- Cone
	Cooperação		- Para-quedas
	Confiança		- Gymbo

		<p>que correr atrás do amigo que lhe deixou o pato e que por sua vez vai para o seu lugar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Momento criativo: Dançar ao som de uma música e fazer os movimentos que esta sugere. - Anunciar o tema. - Corda colorida: A professora com a ajuda de outro adulto coloca a corda colorida com diferentes alturas e posições e as crianças têm que passar por entre a corda ou por baixo desta sem nunca lhe tocar. - Exploração do Objeto: A professora dá um cone a cada criança e pede que estas compartilhem com o grupo o que cada cone pode ser. - Percurso Zig-zag: A professora coloca cones no chão, afastados uns dos outros, e cada criança tem que andar entre os cones, fazendo um percurso em zig-zag de diferentes formas (rastejar, pés juntos, só com um pé...) - Freeze: A professora põe uma música a tocar, quando a música parar as crianças têm que ir para cima do tapete e congelar. - Para-quedas: As crianças agarram as pontas do paraquedas e têm que o fazer rodar com as duas mãos sem nunca sair do lugar. - Dança do Gympo 	
--	--	---	--

REFLEXÃO / CONCLUSÃO

Concluído o estágio curricular penso ser pertinente ponderar sobre o trabalho realizado, para assim poder entender quais os aspetos positivos e negativos, assim como o que correu bem e menos bem durante este processo.

Como já referido anteriormente o meu grupo alvo foram bebés e crianças, com idades compreendidas entre os 6 meses e os 5 anos de idade. Esta heterogeneidade permitiu que evoluísse não só como profissional na área, mas também como ser humano, sentindo-me mais desperta para as necessidades e facilidades das nossas crianças. Trabalhar neste âmbito obrigou à incorporação de muitas mais capacidades do que apenas as físicas, como por exemplo capacidades socio-afetivas inerentes a diferentes grupos (crianças, comunidade educativa e família). Ajudou-me também a desenvolver a parte emocional, assim como a melhorar a minha observação, conseguindo assim acompanhar e avaliar o crescimento semanal das crianças. Este processo foi muito gratificante, pois todas as semanas observei uma aprendizagem nova e foi bom saber que participei nessa evolução tanto a nível físico, cognitivo, social e emocional.

Numa fase inicial as minhas maiores dificuldades foram a verbalização para o grupo, bem como administrar atividades a grupos de crianças com idades inferiores a dois anos. Apesar de a minha área de formação ser em Educação Básica nunca estive em nenhum contexto com crianças tão pequenas (durante tanto tempo), o que me deixou um pouco receosa na maneira como falar e lidar com elas, bem como na maneira de implementar atividades.

Muitas vezes tornava-se difícil saber avaliar se tinha de ajudar as crianças, até mesmo insistir na atividade, ou saber se elas eram capazes de realizar as atividades sozinhas de modo a evoluir. Para mim fazer essa gestão foi muito difícil, uma vez que tinha sempre a tendência de ajudar as ajudar por elas serem tão pequenas e por subestimar as suas capacidades, não dando espaço para elas evoluírem sozinhas. Na maioria das vezes as atividades também me pareciam demasiado complexas para as idades das crianças não conseguido explicar a atividade por achar que estas não a iriam entender.

Com o passar das semanas comecei a sentir-me mais confiante e com a ajuda das outras professoras consegui perceber, que apesar de fazermos atividades que às vezes nos

parecem difíceis para as crianças ou pensarmos que elas não as vão entender ou conseguir executar, são importantes para o seu desenvolvimento uma vez que todas as atividades que são elaboradas estão adequadas a cada nível e aos objetivos de desenvolvimento que é suposto estas atingirem na faixa etária em que estão.

Também senti algumas dificuldades na gestão do tom e ritmo da voz enquanto cantava, nunca pensei que fosse tão difícil projetar a voz enquanto fazemos alguma atividade como saltar, dançar etc... muitas vezes cantava alto de mais para crianças pequenas, ou baixo de mais para crianças mais velhas, mas com o passar do tempo consegui ultrapassar essas dificuldades muito em parte por me sentir mais solta e à vontade. O tom e ritmo de voz é muito importante pois é através dele que conseguimos muitas vezes tranquilizar as crianças ou até mesmo demonstrar algum desagrado.

Relativamente às atividades que dinamizei, sinto que foi onde me senti com menos liberdade, uma vez que o Gymboree é um projeto que visa o desenvolvimento infantil, tem o seu próprio programa que funciona de igual modo para todo mundo o que faz com que tenhamos que seguir uma planificação já elaborada, não podendo criar as nossas próprias atividades, apenas adaptá-las. Temos as *Lesson plan* que funcionam como planificações quinzenais, onde são descritas as atividades a desenvolver através da brincadeira orientada assim como os equipamentos e materiais a utilizar. Senti muita dificuldade para as conseguir entender pois estão todas em inglês e têm de ser traduzidas por nós o que muitas vezes pode não ser feito de uma forma mais correta. Uma vez que se trata de um programa de desenvolvimento a nível mundial devia ter uma única tradução na língua de cada país para tornar as atividades as mais idênticas possíveis uma vez que é esse o objetivo.

A escolha de atividades a desenvolver nas escolas também foi um pouco difícil, uma vez que temos de adaptar as atividades para que sejam realizáveis nas escolas bem como tentar que as mesmas utilizem os mesmos equipamentos para os seis níveis. Sinto que esta foi a minha maior dificuldade ao longo de todo o estágio. Apesar destas dificuldades sinto que as mesmas são uma mais valia para as crianças pois sedo brincadeiras orientadas tornam a visão das crianças sobre o mundo o mais real possível.

O mesmo acontece com as músicas, todas as canções que vamos cantando ao longo das sessões estão em inglês e enquanto estão a tocar temos que as cantar em português. Sinto que este trabalho de tradução para as crianças é muito importante pois

conseguimos fazer a ponte entre o inglês e o português, muitas vezes através de movimentos, e assim deste modo involuntariamente introduzir uma nova língua às crianças .

Apesar de todas estas dificuldades, considero que fui bem-sucedida, uma vez que na penúltima semana de estágio a professora que eu acompanhava ficou doente, ficando assim incumbida de a substituir nas aulas já calendarizadas. Inicialmente fiquei com muito receio de falhar e não corresponder às expectativas que foram depositadas em mim, mas no final o *feedback* foi muito positivo tanto por parte das escolas como dos pais, o que me deixou muito orgulhosa e confiante para o futuro, pois consegui ultrapassar os meus medos e aprendi a confiar em mim mesma pois sempre achei que o contacto com os pais seria o mais difícil uma vez que temos que dar uma aula para crianças também aos pais e descer ao nível destas em frente a adultos, para mim foi um pouco difícil ficando muitas vezes envergonhada.

Com isto entendo que o estágio foi muito benéfico e positivo, depusitei todo o carinho e profissionalismo nas “minhas” crianças, e isso foi retribuído por elas, pelas escolas e pelos pais. Recebi muitos elogios por parte das professoras do Gymboree, esta evolução não teria sido possível sem elas, uma vez que sempre me ajudaram em tudo fazendo-me sentir parte da família, tornando o meu processo de crescimento na instituição melhor de dia para dia.

Os aspetos fortes que entendo terem sido fulcrais para a obtenção destes resultados foram o meu esforço e dedicação, saber ouvir os conselhos e as críticas construtivas de modo a ser sempre melhor, recorrendo às minhas colegas de trabalho ou na literatura. Sinto que se não fosse deste modo não teria conseguido ultrapassar os meus medos e as minhas dificuldades que no início foram bastante grandes.

Ao analisar todo este processo, entendo que superei as minhas expectativas por ter ultrapassado todas as minhas dificuldades, e mesmo as que não ultrapassei sinto que de dia para dia fui melhorando, pois, as minhas aulas também foram correndo melhor consegui cativar as crianças e ganhar o respeito destas, conseguindo implementar regras e rotinas mesmo quando dinamizei as aulas sozinha, sem a supervisão de alguém que fosse do conhecimento das crianças. Consegui que o meu trabalho fosse valorizado pela instituição o que me deixa muito orgulhosa.

Atualmente recebi uma proposta para ficar no Gymboree a dar aulas, o que me deixou muito feliz, pois significa que fiz um bom trabalho como profissional e que enquanto pessoa gostaram de mim, nada é mais gratificante do que saber que mesmo não tendo experiência na área consegui ultrapassar os objetivos que me foram propostos e a que eu me propus.

BIBLIOGRAFIA

Antônio. (1 de setembro de 2010). Educação Diferente: A Importância da Família no Desenvolvimento da Criança (mensagem de blog). Disponível em: <http://edif.blogs.sapo.pt/67621.html>

Arantes, M., Junior. C., Mello, C., Prado, M, & Fenan, D. (2014). Influências da Atividade Psicomotora no Desenvolvimento Infantil. *Revistas Colloquium*, 6(2), 71-78. Consultado a 23 jul. 2017. Disponível em: <http://revistas.unoeste.br/revistas/ojs/index.php/cv/article/view/1197/1261>

Betti, M. & Zuliani, R. L. (2002). Educação Física escolar: Uma proposta de diretrizes pedagógicas. *Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte*, 1(1), 73-81. Consultado a 28 jul. 2017. Disponível em: <https://repositorio.ipcb.pt/bitstream/10400.11/1205/1/Disserta%C3%A7%C3%A3o%20de%20Mestrado.pdf>

Brauner, L. & Valentini, N. (2009). Análise do desempenho motor de crianças participantes de um programa de atividades físicas. *Revista de Educação Física / UEM*, 20(2), 205-216. Consultado a 20 de jun. 2017. Disponível em: <http://eduem.uem.br/ojs/index.php/RevEducFis/article/viewArticle/6070>

Caldeira, N. B. (2013). *Nível de Desenvolvimento motor de crianças no jardim B de uma escola estadual de Porto Alegre* (Monografia de Licenciatura em Educação Física). Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Escola de Educação Física, Brasil.

Camargo, A. V. (2010). *Estudo comparativo do nível de desempenho motor entre crianças pré-escolares praticantes e não praticantes de atividade física sistemática* (Monografia de Licenciatura em Educação Física). Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Escola de Educação Física, Brasil.

Dessen, M. A., & Polonia, A. C. (2007). A Família e a Escola em contextos de Desenvolvimento Humano. *Revista Paidéia*, 17(36), 21-32. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/paideia/v17n36/v17n36a03>

Lira, A. B. N., & Rubio, J. A. S. (2014). A Importância do Brincar na Educação Infantil. *Revista Eletrônica Saberes da Educação*, 5(1), 1-19. Consultado a 16 jun. 2017. Disponível em: http://docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes_pdf/educacao/v5_n1_2014/Natali.pdf

Nunes, L. T. (2011). *A atividade física no jardim-de-infância em crianças de 5 anos e o desenvolvimento motor ao nível da locomoção* (Tese de Mestrado). Instituto Politécnico de Castelo Branco, Escola Superior de Educação, Castelo Branco, Portugal. Disponível em Repositório Científico IPCB.

Oliveira, M. (2012). *Desenvolvimento motor da criança em idade pré-escolar: Estudo exploratório com crianças de 4-5 anos* (Tese de Mestrado). Instituto Politécnico de Viana do Castelo, Viana do Castelo Portugal. Disponível em Repositório Científico IPVC.

Palma et al. (2012). Efeito da atividade física sistemática sobre o desempenho motor de crianças pré-escolares. *Revista de Educação Física / UEM*, 23(2), 421-429. Consultado a 20 jun. 2017. Disponível em: <http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/RevEducFis/article/view/14306>

Papalia, D. E., & Felman, R. D., (2001). *Desenvolvimento Humano*. São Alegre: AMGH EDITORA LTDA.

Papalia, D. E., Olds, S. W., & Felman, R. D. (2001). *O Mundo da Criança*. Lisboa: McGraw-Hill.

Ribeiro, N. V., & Bédia, J. F. (2015). As Contribuições da Família para o Desenvolvimento da Criança na Educação Infantil, 2-6. Consultado a 29 jul. 2017. Disponível em: http://www.faacz.com.br/portal/conteudo/iniciacao_cientifica/programa_de_iniciacao_cientifica/2015/anais/as_contribuicoes_da_familia_para_o_desenvolvimento_da_crianca.pdf

Silva, C. R., & Kaulfuss, M. A. (2017). A Importância da Família na Educação Infantil. *Revista Científica Eletrônica de Ciências Aplicadas da FAIT*, 1-10. Consultado a 29 jul. 2017. Disponível em:

http://fait.revista.inf.br/imagens_arquivos/arquivos_destaque/NWgq2JCop9F9YwD_2017-1-21-11-14-37.pdf

Salomão, H. A. S., Martin, S. J., & Jordão, A. P. M., (2007). A Importância do Lúdico na Educação Infantil: Enfocando a Brincadeira e as situações de ensino não direcionado. *Portal dos Psicólogos*, 1-21. Consultado a 21 jul. 2017. Disponível em:

<http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0358.pdf>

Silva, E. M., & Mirianne, S. A., (2016). A Importância do Lúdico no Processo de Desenvolvimento Cognitivo da Criança. *Fórum Permanente Internacional de Inovação Educacional*, 9(1), 1-10. Consultado a 29 jul. 2017. Disponível em:

<https://eventos.set.edu.br/index.php/enfope/article/view/2191>

ANEXOS

ANEXO 1. HORAS DE ESTÁGIO

Tabela 8. Horas de Estágio.

Dia	novembro	dezembro	janeiro	fevereiro	março	abril	maio	junho
1		8h		4h30	4h30	5h	5h	7h
2		6h		7h30	7h30	8h	4h30	8h
3				8h	8h	5h	7h30	5h
4			6h30	5h	6h	4h30	8h	
5			6h			4h30	4h	
6		4h	8h			7h30		
7		4h30	5h	5h	5h	8h		
8				4h30	4h30	4h		
9		8h		7h30	7h30		5h	
10	4h	6h	4h	8h	8h	5h	4h	
11	3h		4h30	5h	4h	4h	7h	
12	6h	4h	6h			4h	8h	
13		4h	8h			7h	4h	
14		6h30	5h	4h	4h	8h		
15	6h	6h			4h30	5h	5h	
16	6h	8h		7h30	7h30			
17	5h	6h	4h	8h	8h	4h	4h	
18	8h		4h30	5h	5h	5h	7h30	
19	6h	4h	7h30			4h	8h	
20		4h30	8h	4h30		7h30	5h	
21		6h30	5h	4h	5h	8h		
22	4h	6h		4h30	4h30	5h		
23	6h	7h30		7h30	7h30		3h	
24	6h		4h	3h30	8h		4h30	
25	8h		4h30	5h	4h		7h	
26	6h		7h30			4h	8h	
27		4h	8h			7h30	5h	
28	3h	6h30	6h		5h	8h		
29	6h	6h			4h30	5h		
30	7h30				7h30		4h	
31			4h		8h		4h30	
Horas Totais	820h30							

Adriana Tânice Fonseca Alves



ANEXO 2. LISTA DE EQUIPAMENTO GYMBOREE



Figura 5. Túnel de Espuma e Caixa de Madeira.



Figura 6. Mail Box.



Figura 7. Escadas de Espuma.



Figura 8. Crawligator.



Figura 9. Cunha de Espuma 1.



Figura 10. Cunha de Espuma 2.



Figura 11. Playballs.



Figura 12. Peças do Playall.

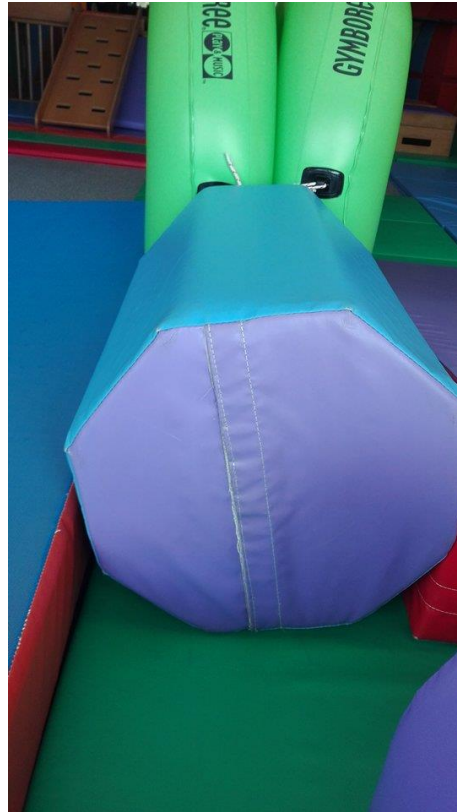


Figura 13. Spot Trainer.



Figura 14. Escorrega Roxo.



Figura 15. Túnel Octogonal.

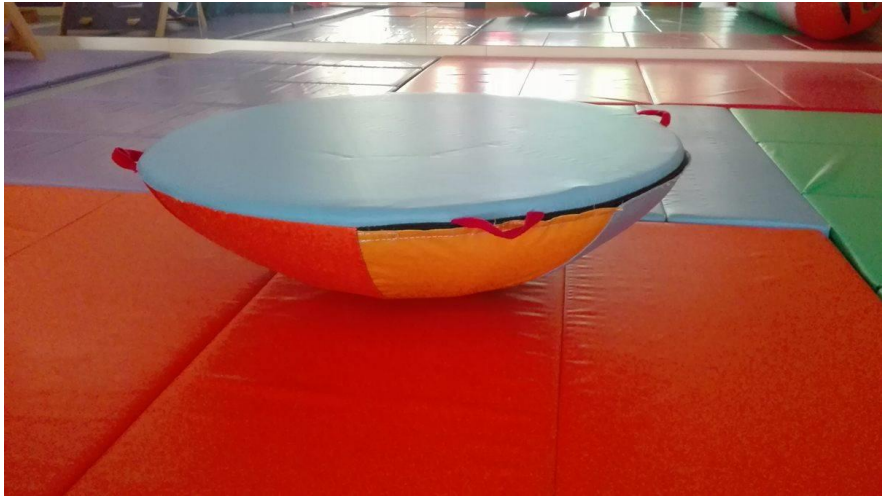


Figura 16. Rock-A-Round 1.



Figura 17. Rock-A-Round 2.



Figura 18. Pele.



Figura 19. Caixa da Motricidade.



Figura 20. Bolas de praia.



Figura 21. Lenços.



Figura 22. Túnel de Espuma.



Figura 23. Boia.



Figura 24. Gymbo.



Figura 25. Handleball.



Figura 26. Bean bags.



Figura 28. Peças de Ar.



Figura 27. Color Tiles.