



1. PERSPETIVA GLOBAL DO DIA / GRANDES SENTIDOS DO TRABALHO

Interação criança-criança em atividades de faz-de-conta, através dos fatos de cruzado, das espadas e dos escudos.

2. PRINCIPAIS OBJETIVOS DE NATUREZA CURRICULAR (INSTRUMENTOS UTILIZADOS: METAS DE APRENDIZAGEM E EXPERIÊNCIAS-CHAVE:

Maquete do castelo:

- Demonstrar empenho nas atividades que realiza, concluindo o que foi decidido fazer e procurando fazê-lo com cuidado. (Formação Pessoal e Social);
- Colaborar em atividades de pequeno e grande grupo, cooperando no desenrolar da atividade e/ou na elaboração do produto final. (Formação Pessoal e Social);
- Criar uma maquete, cenas reais ou imaginadas, em formato tridimensional, utilizando materiais de diferentes texturas, formas e volumes (Expressões);
- Utilizar, de forma autónoma, diferentes materiais e meios de expressão (Expressões);

Expressão Motora:

- Aceitar algumas frustrações e insucessos (perder ao jogo, dificuldades de realizar atividades e tarefas) sem desanimar, procurando formas de as ultrapassar e de melhorar. (Formação Pessoal e Social);
- Partilhar brinquedos e outros materiais (espadas e escudos) com colegas. (Formação Pessoal e Social)
- Interagir com outros em atividades de faz-de-conta, sugeridas pelo educador, através das espadas e escudos (Expressões);
- Praticar Jogos Infantis, cumprindo as suas regras, selecionando e realizando com intencionalidade e oportunidade as ações características desses jogos (expressões);

3. PLANIFICAÇÃO DAS ATIVIDADES NO ESPAÇO E NO TEMPO E ORGANIZAÇÃO DOS SUJEITOS:

9h00 (Acolhimento) - as crianças são recebidas no salão ou quintal, interagindo com as outras crianças de jardim-de-infância.

9h30 (Reunião de grupo / Registo passeio) – na reunião de grupo, será dialogado com as crianças a planificação do dia, de forma a ajudar na organização do grupo e, há medida que vão marcando a presença (será o chefe responsável por essa tarefa, chamando um menino de cada vez para ir marcar) escolhem para que áreas querem ir.

9h45 (Massa de Cores / Brincadeira livre nas áreas / Início da Maquete) – neste momento da manhã as crianças realizarão atividades como:

- Brincar nas áreas da sala;
- Manusear massa de cores (previamente feita), onde terão também ao seu dispor facas de brincar e formas;
- Início da maquete: as crianças que se propuseram a realizar o chão, esponjarão o chão com várias cores (castanho, verdes (vários tons), bem como, quando secar, desenhar flores e colocar areia)

10h30 (Expressão Motora) – perto das 10h30 iremos para o salão fazer expressão motora:

- Iniciaremos com o aquecimento, onde os meninos farão o jogo das caudas, jogo este que as crianças já conhecem (as caudas serão os cintos do fato de cruzados). Farão o jogo duas vezes e, quando iniciarem a segunda vez, pedirei a um dos adultos da sala para continuar a fazer o jogo com eles, para que me possa ausentar por dois minutos, de forma a poder mascarar-me de cruzado e ir buscar os fatos para as crianças se mascararem também;
- Para realizarmos o jogo dos cruzados, chegarei mascarada de cruzado, para assim incentivar as crianças a entrarem na personagem e mascararem-se também, propondo-lhes fazermos um jogo com as espadas e escudos de cartão. O jogo consiste em juntar as crianças duas a duas, em que um dos pares tem uma espada e o outro tem o escudo. O menino que tiver a espada terá de acertar na cruz que se encontra na camisola (que todos vestirão) e o outro tem um escudo, onde terá de evitar que o que tiver a espada lhe acerte na cruz. Quando acertar, trocam as espadas e os escudos para fazerem novamente o jogo. Durante o jogo colocarei música.
- Na parte final, e como forma de retorno à calma, proporei fazermos o jogo da “cabra cega”, colocando o grande grupo numa roda, sendo que o menino vendado fica no meio. Um dos meninos da roda será escolhido e dialogará com o menino vendado:
 - Cabra cega de onde vens?
 - Do castelo!
 - Trazes ouro ou trazes prata?
 - Trago ouro!
 - Dá-me um bocadinho?
 - Não!

-Dás-me um bocadão?

-Não!

Então toma lá este empurrão! (E vai até ao centro da roda dar um pequeno empurrão ao menino vendado)

Depois o menino vendado terá de identificar o menino que falou com ela, procurando-o na roda!

11h30 (Higiene) – antes de irem almoçar as crianças vão à casa de banho (as que estão responsáveis por colocar a mesa para o almoço, vão antecipadamente para terem tempo de preparar tudo).

12h00 (Almoço) – quando a sopa já estiver servida nos pratos, um dos responsáveis da mesa irá à sala chamar o resto do grupo para irem almoçar.

12h30 (Higiene) – na higiene, depois do almoço, as crianças vão à casa de banho, fazendo parte desta a escovagem dos dentes.

4. RECURSOS NECESSÁRIOS:

Materiais – cartolina, canetas, cola branca, pincéis, areia.

5. ORGANIZAÇÃO DA AVALIAÇÃO

Maquete do castelo:

- Demonstra empenho nas atividades que realiza, concluindo o que foi decidido fazer e procurando fazê-lo com cuidado. (Formação Pessoal e Social);
- Colabora em atividades de pequeno e grande grupo, cooperando no desenrolar da atividade e/ou na elaboração do produto final. (Formação Pessoal e Social);
- Utilizando materiais de diferentes texturas, formas e volumes para a realização da maquete (Expressões);
- Utiliza, de forma autónoma, diferentes materiais e meios de expressão (Expressões);

Expressão Motora:

- Aceita algumas frustrações e insucessos (perder ao jogo, dificuldades de realizar atividades e tarefas) sem desanimar, procurando formas de as ultrapassar e de melhorar. (Formação Pessoal e Social);
- Partilha brinquedos e outros materiais (espadas e escudos) com colegas. (Formação Pessoal e Social)
- Interagi com outros em atividades de faz-de-conta, sugeridas pelo educador, através das espadas e escudos (Expressões);
- Pratica Jogos Infantis, cumprindo as suas regras, selecionando e realizando com intencionalidade e oportunidade as ações características desses jogos (expressões);

