

Criança: C.

2ª Sessão

Data: 15 de Dezembro de 2011

Duração: 1 hora (10h30 – 11h30)

Local: Externato de Santa Joana - Sala da Criança

Atividade	Áreas do Desenvolvimento	Objetivos Comportamentais	Critério de Êxito	Procedimento	Estratégias	Material	Avaliação (Sucesso/Emergente/Falha)			
							1º	2º	3º	4º
Ritual de Entrada	Competências Sociais	1º Dar um beijo ao adulto; 2º Dar um abraço ao adulto; 3º Repetição de ações por imitação do outro.	Dá, pelo menos, um beijinho ou um abraço à Estagiária.	Ao entrar na sala, cumprimentar a C. e pedir para esta dar um beijinho ou um abraço.	Dar primeiro um beijinho à C. e pedir que esta também o faça.	-	1º			
"Hora da História"	Cognição Linguagem	1º Associar objetos às imagens dos mesmos; 2º Apontar imagens de objetos nomeados; 3º Responder à pergunta "O que é isto?" com o nome do objeto nomeado.	A C. deverá ser capaz de pegar (ou apontar) um livro à sua escolha. Deverá ser capaz de associar, pelo menos, um objeto à imagem do mesmo, apontando essa imagem no livro. Deverá dizer, pelo menos, uma palavra correta quando lhe fizer a pergunta "O que é isto?".	Começar por pedir à C. que escolha um dos livros que se encontrem disponíveis. Enquanto formos folheando o livro, ir fazendo perguntas referentes aos objetos que se encontrem nas imagens e procurar esses mesmos objetos na sala.	Fornecimentos de pistas verbais.	Livro; Objetos diversos	1º			
							2º			
							3º			
"Vamos Dançar"	Motricidade Global Cognição Competências Sociais	1º Movimentar diferentes partes do corpo; 2º Imitação de sequências de movimentos; 3º Participação em brincadeiras com os pares.	A C. deverá participar na brincadeira, movimentando-se livremente ou de algum forma específica quando pedido e em contexto de grupo.	Colocar uma música do agrado da C. e procurar que a mesma se mova ao som da mesma, tanto individualmente como em contexto de roda, com os pares.	Fornecer ajuda física e visual exemplificando à C. como deve dançar	Música; Rádio	1º			
							2º			
							3º			

"Jogo de Barquinho"	Motricidade Global	1º Realizar o movimento de balancear o corpo para trás, para a frente e para os lados.	A C. deverá deixar-se ser balanceada ao som da música do "Barquinho".	Sentar-me no chão com a C. e ir balanceando o corpo à medida que cantamos a canção do "Barquinho".	Fornecer ajuda física à C.	-	1º			
Despedida	Linguagem Competências Sociais	1º Dizer adeus com a mão; 2º Dar/mandar um beijo ao adulto.	A C. deverá, pelo menos, levantar a mão como sinal de dizer adeus ou de mandar beijinhos.	Despedir-me da C. dizendo adeus com a mão e mandando beijinhos e procurar que esta faça o mesmo.	Fornecimento de pistas visuais.	-	1º			
							2º			

Criança: C.

16ª Sessão

Data: 21 de Maio de 2012

Duração: 1 hora (10h30 – 11h30)

Local: Externato de Santa Joana - Sala da Criança

Atividade	Áreas do Desenvolvimento	Objetivos Comportamentais	Critério de Êxito	Procedimento	Estratégias	Material	Avaliação (Sucesso/Emergente/Falha)			
							1º	2º	3º	4º
Ritual de Entrada	Competências Sociais	1º Dar um beijo ao adulto; 2º Dar um abraço ao adulto; 3º Repetição de ações por imitação do outro.	Dá, pelo menos, um beijinho ou um abraço à Estagiária.	Ao entrar na sala, cumprimentar a C. e pedir para esta dar um beijinho ou um abraço.	Dar primeiro um beijinho à C. e pedir que esta também o faça.	-	1º			
“Encaixes”	Motricidade Fina Cognição	1º Realizar pinça fina para pegar nas peças; 2º Retirar várias peças dos seus encaixes a pedido; 3º Voltar a colocar as peças nos encaixes corretos.	Entregar, pelo menos, duas peças corretamente quando estas forem pedidas. Encaixar, pelo menos, uma das peças corretamente.	Sentar-me com a C. numa mesa e dar-lhe um jogo de encaixes para observar. Após algum tempo pedir à C. que me dê determinadas peças de cada vez. Quando todas as peças estiverem fora dos encaixes, pedir à C. para as voltar a encaixar.	Utilizar ajuda auditiva ou visual de modo a fornecer pistas sobre a peça correta. Fornecer ajuda física (para rodar as peças) ou visual (para indicar o local onde caberão as peças).	Jogo de encaixes	1º			
							2º			
							3º			
“Vamos fazer música”	Motricidade Fina Cognição Competências Sociais	1º Realizar o movimento de bater numa pandeireta; 2º Realizar o movimento de abanar a pandeireta ou a maraca; 3º Imitar sequências de ritmos; 4º Partilhar os	Realiza, pelo menos, uma sequência de dois batimentos corretamente.	Fornecer diferentes instrumentos musicais à C. e deixar que a criança os explore livremente durante alguns segundos. De seguida pedir que escolha um instrumento e que com ele bata o mesmo número de vezes que a Estagiária bater. Se tal se proporcionar, deixar	Fornecer ajuda física caso a C. não realize o movimento adequado para fazer som com os instrumentos e bater palmas no fim de cada série de	Instrumentos musicais	1º			
							2º			
							3º			

		instrumentos musicais com outras crianças.		que outras crianças participem na brincadeira e a meio sugerir que troquem de instrumentos.	batimentos que a C. faça corretamente.		4º			
"Bolas de Sabão"	Cognição Motricidade Global Motricidade Fina Competências Sociais	1º Seguir as bolas de sabão com o olhar; 2º Ir atrás das bolas de sabão; 3º Tentar alcançar as bolas de sabão com as mãos; 4º Coordenar o movimento da mão de modo a levar a argola até junto dos lábios; 5º Realizar o movimento de soprar; 6º Permitir que outros colegas se incluam na atividade.	Olhar, pelo menos durante alguns segundos para as bolas de sabão que se irão espalhar pela sala. Rebentar, pelo menos, 3 das bolas de sabão com as mãos. Conseguir fazer, pelo menos, uma bola de sabão sem ajuda.	Começar por fazer algumas bolas de sabão dispersas pela sala e verificar se a C. se apercebe da presença das mesmas e se foca o olhar nas bolas de sabão. De seguida, pedir à C. para seguir as bolas de sabão e as rebentar. Por fim, pedir à C. para fazer bolas de sabão. Como os outros colegas irão estar na sala, procurar que a C. interaja com os mesmos de modo a que os deixe, por exemplo, rebentar as bolas de sabão à vez.	Incentivar a C. a ir atrás das bolas de sabão e bater palmas sempre que consiga rebentar uma das bolas. Fornecer ajuda física, caso a C. não consiga fazer bolas de sabão.	Frasco com água e sabão e respetiva argola	1º			
							2º			
							3º			
							4º			
							5º			
							6º			
Despedida	Linguagem Competências Sociais	1º Dizer adeus com a mão; 2º Dar/mandar um beijo ao adulto.	A C. deverá, pelo menos, levantar a mão como sinal de dizer adeus ou de mandar beijinhos.	Despedir-me da C. dizendo adeus com a mão e mandando beijinhos e procurar que esta faça o mesmo.	Fornecimento de pistas visuais.	-	1º			
							2º			

Criança: S.

2ª Sessão

Data: 18 de Janeiro de 2012

Duração: 1 hora (10h00 – 11h00)

Local: Abrigo Infantil de Santa Maria de Belém – Sala da Criança

Atividade	Áreas do Desenvolvimento	Objetivos Comportamentais	Critério de Êxito	Procedimento	Estratégias	Material	Avaliação (Sucesso/Emergente/Falha)			
							1º	2º	3º	4º
Ritual de Entrada	Competências Sociais	1º Dar um beijo ao adulto; 2º Dar um abraço ao adulto; 3º Repetição de ações por imitação do outro.	Dá, pelo menos, um beijinho ou um abraço à Estagiária.	Ao entrar na sala, cumprimentar a S. e pedir para esta dar um beijinho ou um abraço.	Dar primeiro um beijinho à S. e pedir que esta também o faça.	-	1º			
"Atira a Bola"	Motricidade Global Competências Sociais	1º Realizar o movimento de atirar/empurrar uma bola; 2º Sentar-se e levantar-se sozinha; 3º Brincar com outras crianças (no caso de a atividade ser realizada na sala).	A S. deverá ser capaz de empurrar a bola e deverá, pelo menos, tentar sentar-se e levantar-se sozinha.	Procurar que a S. se sente no chão sem apoio. Durante o jogo procurar que esta vá empurrando a bola. No fim do jogo procurar que a S. se levante sozinha.	Fornecimento de ajuda física e de pistas verbais.	Bola	1º			
							2º			
							3º			
"Hora da História"	Cognição Linguagem	1º Associar objetos às imagens dos mesmos; 2º Apontar imagens de objetos nomeados; 3º Responder à pergunta "O que é isto?" com o nome do objeto nomeado.	A S. deverá ser capaz de pegar (ou apontar) um livro à sua escolha. Deverá ser capaz de associar, pelo menos, um objeto à imagem do mesmo, apontando essa imagem no livro. Deverá dizer, pelo menos, uma palavra correta quando lhe fizer a pergunta "O que é isto?".	Começar por pedir à S. que escolha um dos livros que se encontrem disponíveis. Enquanto formos folheando o livro, ir fazendo perguntas referentes aos objetos que se encontrem nas imagens e procurar esses mesmos objetos na sala.	Fornecimentos de pistas verbais.	Livro; Objetos diversos	1º			
							2º			
							3º			

"Jogo de Barquinho"	Motricidade Global	<p>1º Realizar o movimento de balancear o corpo para trás, para a frente e para os lados;</p> <p>2º Fazer força para puxar a Estagiária quando esta ficar parada sem realizar o movimento.</p>	<p>A S. deverá fazer força para puxar ou para empurrar a Estagiária sempre que esta pare o movimento.</p>	<p>Sentar-me no chão com a S. e ir balanceando o corpo à medida que cantamos a canção do "Barquinho".</p> <p>Durante o decorrer da música parar o movimento algumas vezes e pedir à S. para me puxar ou para me empurrar de modo a continuar o movimento.</p>	<p>Fornecer ajuda verbal, pedindo à S. para puxar ou para empurrar quando se parar o movimento e esta não o fizer.</p>	-	1º			
						-	2º			
Despedida	<p>Linguagem</p> <p>Competências Sociais</p>	<p>1º Dizer adeus com a mão;</p> <p>2º Dar/mandar um beijo ao adulto.</p>	<p>A S. deverá, pelo menos, levantar a mão como sinal de dizer adeus ou de mandar beijinhos.</p>	<p>Despedir-me da S. dizendo adeus com a mão e mandando beijinhos e procurar que esta faça o mesmo.</p>	<p>Fornecimento de pistas visuais.</p>	-	1º			
						-	2º			

Criança: S.

18ª Sessão

Data: 30 de Março de 2012

Duração: 1 hora (11h00 – 12h00)

Local: Abrigo Infantil de Santa Maria de Belém – Refeitório

Atividade	Áreas do Desenvolvimento	Objetivos Comportamentais	Critério de Êxito	Procedimento	Estratégias	Material	Avaliação (Sucesso/Emergente/Falha)			
							1º	2º	3º	4º
Ritual de Entrada	Competências Sociais	1º Dar um beijo ao adulto; 2º Dar um abraço ao adulto; 3º Repetição de ações por imitação do outro.	Dá, pelo menos, um beijinho ou um abraço à Estagiária.	Ao entrar na sala, cumprimentar a S. e pedir para esta dar um beijinho ou um abraço.	Dar primeiro um beijinho à S. e pedir que esta também o faça.	-	1º			
Almoço	Autonomia	1º Levar a colher a boca sozinha; 2º Segurar o copo sozinha (com as duas mãos), enquanto bebe; 3º Esfregar as mãos sozinha para as lavar; 4º Levar a mão à boca para a lavar.	Durante a Hora de Almoço ficar junto à S. e procurar que esta leve a colher e o copo à boca sozinha. Antes e depois de almoço ir com a S. à casa de banho e pedir para esta lavar as mãos e a boca sozinha.	A S. deverá conseguir levar a colher à boca mesmo que entorne um pouco da comida. A S. deverá segurar no copo com as duas mãos enquanto este se encontra na boca, mesmo que não incline o copo. Na casa de banho, a S. deverá conseguir esfregar as mãos uma na outra e deverá, pelo menos, levar a mão à boca para a lavar.	Ir dando algum apoio e alguns toques no braço da S. reforçando sempre este comportamento.	Prato; Colher; Copo	1º			
							2º			
							3º			
							4º			
“Conheço o meu corpo”	Linguagem Cognição	1º Apontar diferentes partes do corpo, a pedido. 2º Apontar as diferentes partes do corpo numa boneca, em mim, nos colegas e em si mesma,	Ser capaz de apontar pelo menos, três partes do corpo nomeadas.	Colocar à frente da S. uma boneca e pedir para apontar diferentes partes do corpo na boneca. De seguida pedir que aponte essas mesmas partes do corpo em si mesma. Por fim, pedir que aponte algumas partes do corpo nos colegas e em mim.	Fornecer pistas visuais apontando em mim mesma as diferentes partes do corpo nomeadas e de seguida tocando nas partes do corpo que a S. não conseguir apontar.	Boneca	1º			
							2º			

Despedida	Linguagem Competências Sociais	1º Dizer adeus com a mão; 2º Dar/mandar um beijo ao adulto.	A S. deverá, pelo menos, levantar a mão como sinal de dizer adeus ou de mandar beijinhos.	Despedir-me da S. dizendo adeus com a mão e mandando beijinhos e procurar que esta faça o mesmo.	Fornecimento de pistas visuais.	-	1º			
							2º			

Criança: S.

29ª Sessão

Data: 16 de Maio de 2012

Duração: 1 hora (10h00 – 11h00)

Local: Abrigo Infantil de Santa Maria de Belém – Sala da Criança

Atividade	Áreas do Desenvolvimento	Objetivos Comportamentais	Critério de Êxito	Procedimento	Estratégias	Material	Avaliação (Sucesso/Emergente/Falha)			
							1º	2º	3º	4º
Ritual de Entrada	Competências Sociais	1º Dar um beijo ao adulto; 2º Dar um abraço ao adulto; 3º Repetição de ações por imitação do outro.	Dá, pelo menos, um beijinho ou um abraço à Estagiária.	Ao entrar na sala, cumprimentar a S. e pedir para esta dar um beijinho ou um abraço.	Dar primeiro um beijinho à S. e pedir que esta também o faça.	-	1º			
"Barro"	Motricidade Fina	1º Fazer rolos com o barro; 2º Espalmar o barro.	Faz, pelo menos, o movimento para enrolar e para amolgar o barro.	Sentar-me com a S. a uma mesa e fornecer-lhe um pouco de barro, ficando com um pouco para mim. De seguida mostrar a S. como se deve fazer e pedir à criança para fazer o mesmo.	Fornecer ajuda visual, exemplificando primeiro e, caso a criança não consiga fazer, fornecer ajuda física.	Barro	1º			
							2º			
"Quem fala assim?"	Cognição Linguagem	1º Associar diferentes sons a diferentes animais; 2º Responder à pergunta "Que animal é este?" com o nome do animal nomeado; 3º Apontar os animais nomeados.	A S. deverá ser capaz de apontar, pelo menos, 3 dos animais corretamente de acordo com o som escutado. Deverá responder corretamente, pelo menos, uma vez quando lhe fizer a pergunta "Que animal é este?".	Começar por colocar vários sons de animais diferentes misturados. De seguida, colocar cada som feito pelos diferentes animais individualmente e pedir para a S. apontar numa imagem ou nomear o animal que faz o respetivo som.	Fornecimentos de pistas verbais.	Sons de diferentes animais; Imagens com diferentes animais	1º			
							2º			
							3º			

"Mimica"	Motricidade Global	1º Imitar os diferentes animais apresentados na atividade anterior através de gestos e de sons.	Ser capaz de se movimentar, pelo menos, da mesma forma que um dos animais apresentados; Ser capaz de fazer o som de, pelo menos, um dos animais apresentados.	Juntar as imagens utilizadas na atividade anterior e pedir à S. que imite os animais um por um, bem como que faça o som dos mesmos.	Fornecimento de ajuda física e verbal caso a S. não se consiga colocar na posição dos animais e não consiga fazer o som dos mesmos.	Imagens com diferentes animais.	1º			
Despedida	Linguagem Competências Sociais	1º Dizer adeus com a mão; 2º Dar/mandar um beijo ao adulto.	A S. deverá, pelo menos, levantar a mão como sinal de dizer adeus ou de mandar beijinhos.	Despedir-me da S. dizendo adeus com a mão e mandando beijinhos e procurar que esta faça o mesmo.	Fornecimento de pistas visuais.	-	1º			
							2º			

Criança: A.

4ª Sessão

Data: 25 de Janeiro de 2012

Duração: 1 hora (8h30 – 9h30)

Local: Abrigo Infantil de Santa Maria de Belém – Sala da Criança

Atividade	Áreas do Desenvolvimento	Objetivos Comportamentais	Critério de Êxito	Procedimento	Estratégias	Material	Avaliação (Sucesso/Emergente/Falha)			
							1º	2º	3º	4º
Ritual de Entrada	Competências Sociais	1º Dar um beijo ao adulto; 2º Dar um abraço ao adulto; 3º Repetição de ações por imitação do outro.	Dá, pelo menos, um beijinho ou um abraço à Estagiária.	Ao entrar na sala, cumprimentar o A. e pedir para este dar um beijinho ou um abraço.	Dar primeiro um beijinho ao A. e pedir que este também o faça.	-	1º			
“Construção de Puzzles”	Cognição Motricidade Fina	1º Colocar as diferentes peças dos puzzles nos locais corretos; 2º Realizar pinça fina.	O A. deverá conseguir construir, pelo menos, metade dos puzzles sem ajuda.	Sentar-me numa mesa com o A. e, um a um, ir desmanchando diferentes puzzles colocando as peças noutra ordem que não seja a correta e pedir ao A. que os volte a construir.	Rodar as peças em que o A. possua mais dificuldades e apontar a zona onde poderá caber a peça.	Puzzles	1º			
							2º			
“Percorre a linha”	Motricidade Fina	1º Realiza pinça fina para pegar no lápis; 2º Com uma caneta, passa por cima de várias linhas picotadas sem sair muito dos seus limites.	Conseguir desenhar por cima das linhas picotadas utilizando uma linha contínua e sem fugir muito dos limites.	Sentar-me numa mesa com o A. e fornecer-lhe uma folha previamente impressa com uma série de linhas picotadas cujo objetivo será levar um urso ao seu alimento preferido (mel).	Fornecer ajuda visual, dando um exemplo de como a atividade deverá ser realizada.	Folhas de papel com linhas impressas; Canetas	1º			
							2º			
“Desenho das mãos”	Motricidade Fina	1º Realizar pinça fina; 2º Desenhar o contorno das mãos sem fugir	Segurar na caneta mantendo-a entre o polegar e o indicador.	O A. deverá colocar uma mão em cima de uma folha de papel e com a outra deverá	Demonstração prévia e fornecimento de ajuda física.	Folhas brancas; Canetas	1º			

		muito ao perímetro das mesmas.	Contornar com ou sem ajuda, pelo menos, uma das mãos.	contornar essa mão. De seguida deverá trocar as mãos e realizar o mesmo que anteriormente.			2º			
Despedida	Linguagem Competências Sociais	1º Dizer adeus com a mão; 2º Dar/mandar um beijo ao adulto.	O A. deverá, pelo menos, levantar a mão como sinal de dizer adeus ou de mandar beijinhos.	Despedir-me do A. dizendo adeus com a mão e mandando beijinhos e procurar que este faça o mesmo.	Fornecimento de pistas visuais.	-	1º			
							2º			

Criança: A.

26ª Sessão

Data: 23 de Maio de 2012

Duração: 1 hora (11h00 – 12h00)

Local: Abrigo Infantil de Santa Maria de Belém – Sala Disponibilizada

Atividade	Áreas do Desenvolvimento	Objetivos Comportamentais	Critério de Êxito	Procedimento	Estratégias	Material	Avaliação (Sucesso/Emergente/Falha)			
							1º	2º	3º	4º
Ritual de Entrada	Competências Sociais	1º Dar um beijo ao adulto; 2º Dar um abraço ao adulto; 3º Repetição de ações por imitação do outro.	Dá, pelo menos, um beijinho ou um abraço à Estagiária.	Ao entrar na sala, cumprimentar o A. e pedir para este dar um beijinho ou um abraço.	Dar primeiro um beijinho ao A. e pedir que este também o faça.	-	1º			
"Panda"	Motricidade Global Linguagem Cognição	1º Dissociação de movimentos; 2º Saltar a pés juntos; 3º Compreensão dos conceitos "frente"/"trás"; 4º Imitação de sequências de movimentos.	Movimentar, pelo menos, três partes do corpo de acordo com a música.	Uma vez que uma das áreas preferenciais do A. é a música e dado que tem um gosto preferencial pelas músicas do Panda, aproveitar uma música do mesmo para permitir que o menino se possa movimentar livremente e de acordo com a letra da música.	Fornecer ajuda física e visual exemplificando ao A. como deve dançar.	Música; Computador	1º			
							2º			
							3º			
							4º			
"Constrói igual"	Motricidade Fina Cognição Linguagem	1º Realização de pinça fina; 2º Noção das cores; 3º Imitação de sequências de cores; 4º Compreensão dos conceitos "em cima"/"em baixo".	Reproduzir, pelo menos, duas sequências de peças corretamente. Colocar, pelo menos três vezes, as peças corretamente de acordo com a instrução de "em cima" ou "em baixo"; Nomear, pelo menos, três cores corretamente.	Fornecer um jogo de legos ao A. e pedir-lhe para imitar algumas sequências de peças previamente construídas. À medida que ele for realizando as sequências ir perguntando as cores das peças que ele tem na mão ou pedir para colocar determinada peça. Durante a realização das sequências ir dando	Fornecer ajuda física, visual ou verbal exemplificando ao A. o que deve fazer caso a criança apresente alguma dificuldade.	Peças de lego	1º			
							2º			
							3º			

				também pequenas instruções do local correto das peças de acordo com a posição das mesmas.			4º			
"Silhuetas"	Cognição Linguagem	1º Fazer corresponder diferentes animais às suas respectivas sombras; 2º Apontar três animais; 3º Nomear cinco animais.	Ser capaz colocar, pelo menos, quatro dos quatro animais nas suas sombras; Ser capaz de apontar, pelo menos, três animais; Ser capaz nomear, pelo menos, quatro animais diferentes.	Fornecer ao A. um cartão com diferentes sombras impressas e colocar em cima da mesa os respetivos animais pertencentes a essas sombras. Pedir ao A. que nomeie esses mesmos animais e que de seguida os coloque por cima das sombras respetivas. Pedir também ao A. para ser ele a apanhar os animais da mesa.	Fornecer pistas verbais imitando os animais caso o A. tenha dificuldade em encontra-los na mesa.	Quadro com silhuetas; Diferentes animais (colados em cartolina)	1º			
							2º			
							3º			
Despedida	Linguagem Competências Sociais	1º Dizer adeus com a mão; 2º Dar/mandar um beijo ao adulto.	O A. deverá, pelo menos, levantar a mão como sinal de dizer adeus ou de mandar beijinhos.	Despedir-me do A. dizendo adeus com a mão e mandando beijinhos e procurar que este faça o mesmo.	Fornecimento de pistas visuais.	-	1º			
							2º			