



Agrupamento de Escolas da Sé  
E.B. 2.3 Santo António e E.B. 1. n.º 4 de Faro (Penha)  
Unidade de Apoio à Educação de Crianças e Jovens Surdos de Faro

# Actividades Educação e Expressão Artística



Actividades realizadas em cooperação  
Turma da sala 12, crianças e alunos surdos do Pré-escolar, 1.º, 2.º e 3.º ciclo

Ano Lectivo: 2006/07



## O Natal do anjo dorminhoco (Teatro Mimado)

Um anjo pequenino  
Veio tocar o sino.



Outro de palmo e meio  
Logo atrás dele veio.



E pregou uma estrela  
No tecto da capela.

Veio mais um depois  
Atrás dos outros dois.



Por fim chegou o bando  
De asas brancas cantando.

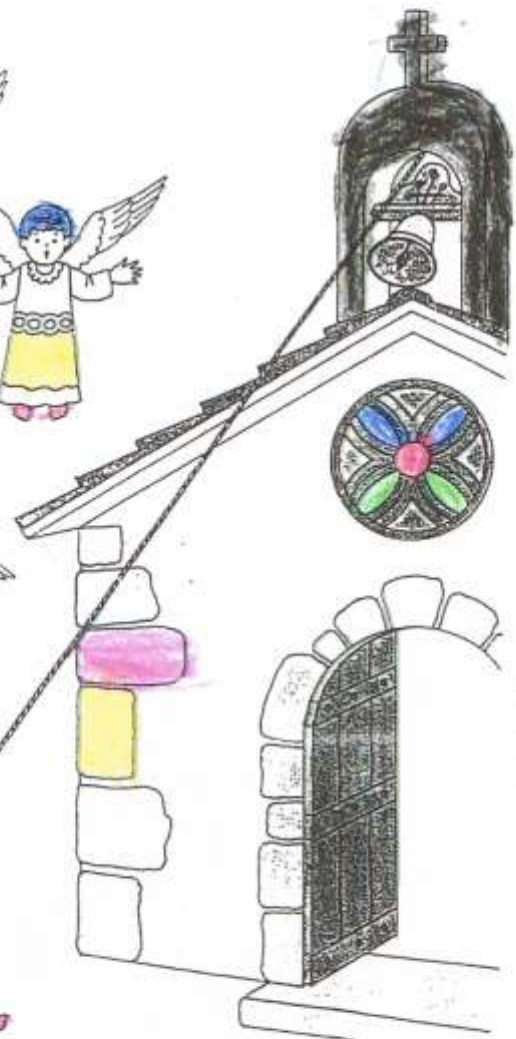
Só um que adormeceu  
É que ficou no Céu!



Quando acordou, o anjinho  
É que se viu sozinho.

Voou muito apressado  
Mas chegou atrasado.

Pobre anjinho tonto!  
O Natal estava pronto.





Recriar o texto noutras formas de expressão  
(continuação)



— Que hei-de eu fazer agora,  
Minha Nossa Senhora?

De chorar estava rouco  
O anjinho dorminhoco.

Nisto viu um menino!  
Descalço e pequenino.



Sozinho no portal  
Sem festa de Natal.

E teve tanto dó,  
De o ver pequeno e só,

Que lhe pegou na mão  
E os dois juntos lá vão.

Chegam à palha fria  
Onde Jesus dormia.



E Jesus, quando os viu  
Voltou-se, olhou, sorriu.

Ester de Lemos  
(Adaptado)

1. Dramatizo o texto com os companheiros.



Recriar o texto noutras formas de expressão  
(continuação)



— Que hei-de eu fazer agora,  
Minha Nossa Senhora?

De chorar estava rouco  
O anjinho dorminhoco.

Nisto viu um menino  
Descalço e pequenino.



Sozinho no portal  
Sem festa de Natal.

E teve tanto dó,  
De o ver pequeno e só,

Que lhe pegou na mão  
E os dois juntos lá vão.

Chegam à palha fria  
Onde Jesus dormia.



E Jesus, quando os viu  
Voltou-se, olhou, sorriu.

Ester de Lemos  
(Adaptado)

1. Dramatizo o texto com os companheiros.

# Festa de Natal

No dia 15 de Dezembro de 2006 fizemos uma peça de teatro com o título "O anjinho dorminhoco" para comemorarmos o fim do 1º período e o Natal.





Os meninos  
e as meninas,  
eram  
anjos, que  
estavam a  
dormir numa  
nursery.

Na gruta, estava o Menino Jesus,  
a Virgem Maria e o São José.



A Mariana  
foi o primeiro  
anjo que  
acordou e  
saiu a  
tocar o  
sino.



já estavam  
os pastores  
à espera  
para verem  
o Menino  
Jesus.



Os outros  
anjos  
foram  
acordando,  
um de  
cada vez e  
foram para  
perto do Menino Jesus.



So' um anjo  
adormeceu e  
voou muito  
apressado.

- Que hei-de eu fazer agora, minha  
Dossa Senhora?



Viu um menino descaído e pequenino, pegou-lhe  
na mão e foram para perto do Menino Jesus.

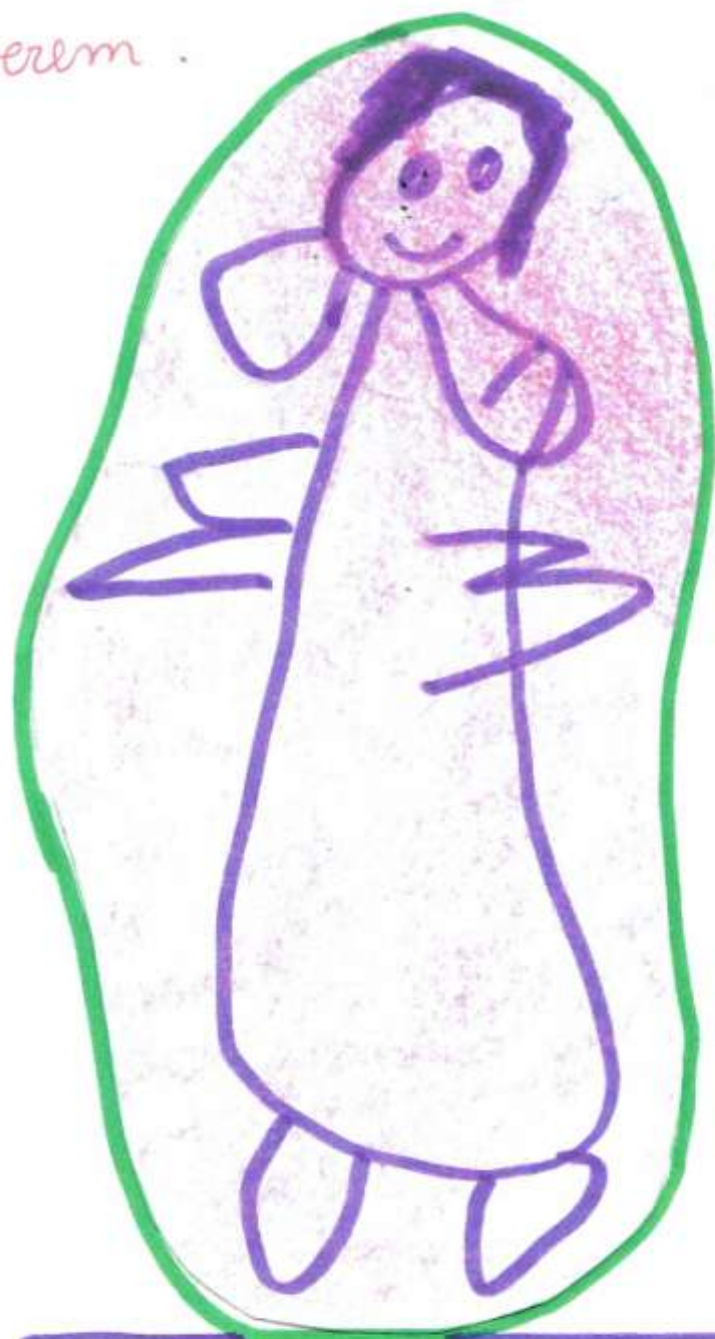


Os pastores cantaram ao Menino Jesus.



E por fim, o menino pobre transformou-se em anjinho e ficou mais feliz.

gostamos tanto que repetimos  
à tarde para os pais  
verem.



marian



No final e todos bateram  
palmas e foram lanchear.

Podem virar a página,  
para lerem a história.

## Caça ao tesouro

Actividade relacionada com tema dos Piratas 12/02/2007

Jogo cooperativo organizado com o grupo do pré-escolar, 1.º e 2.º ano

Uma garrafa muito antiga tinha sido encontrada e uma funcionária da escola vinha trazer à Unidade de Surdos. São retirados de dentro da garrafa: um mapa e um pergaminho que conta uma história de piratas muito antiga em Faro. A partir daí seguem-se as várias pistas, com exploração das posições espaciais: à frente, atrás, em cima, debaixo, dentro, fora, longe, perto, etc. Os alunos mostraram-se muito interessados no jogo.



Abertura da garrafa



Desenrolar do mapa e da história



Leitura da história



Procura do tesouro de acordo com as pistas



Procura do tesouro



Descoberta do tesouro



Abertura do cofre do tesouro

O menino pirata foi à sala da Rosa e disse que estava escondido na escola com pirata mau.

O pirata bom estava a mexer.

A Professora Amanda viu num papel quantos passos tinha que dar, no papel dizia quatro passos depois fazamos na parede e fomos ver no papel outra vez e demos mais quinze passos e outra vez e outra vez...

( fez isto muito vezes de um lado para o outro a contar passos)

Vamos procurar uma garrafa verde ao lado da árvore, mais passos para lá e para lá segundo o "papel".

Vamos procurar uma caixa cheia de pedras de chocolate.

Conhecemos as pedras de chocolate.

Eu ouvi uma coisa!

É o Pirata mau que estava a lutar com o Pirata bom.

O Pirata mau roubou a nossa caixa.

Eu fugi para trás da Prof. Amanda.

As Professoras e os meninos fugiram e o Pirata bom também e fecharam-se na sala da Rosa.

O Pirata bom ficou a lutar como usual.

O Pirata mau fugiu de nós porque eu e o Vasco demos uns golpes de karatê o Deleio não porque tinha caído e acabou-se.

Desfile de Carnaval Fevereiro de 2007

Tema: Piratas

Os alunos participaram na pintura das t-shirts, a fazer franjas nas calças e nalguns lenços



Surdos e ouvinte a sair da Escola da Penha



Pré-escolar, 1.º e 2.º ano a sair da escola da Penha



Centro de Faro, junto à doca, perto do coreto para começar o Desfile organizado pela CMF



Desfile no palco organizado pela Câmara Municipal de Faro e fim do Desfile



O Carnaval foi no dia 16 de Fevereiro.



A Inês com a professora Amanda no Carnaval.

O Délcio e a Mariana tinham as camisolas com riscas azuis e vermelhas.



O grupo do pré-escolar e 1º ciclo foi



tudo ao carna-  
val.

Todos vestiram  
roupas de piratas.

A Inês tem riscas azuis na camisola.



O Pedro tem riscas brancas e vermelhas na camisola.



O Vasco tem riscas vermelhas na camisola.



O Vasco, o Délio, o Pedro e a Inês na sala com a professora Gorette.

A turma do 1º e 2º ano com a professora Amanda e com a Formadora



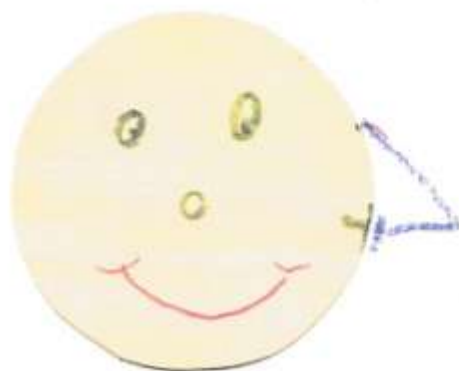


Dexter King



1970s Women's

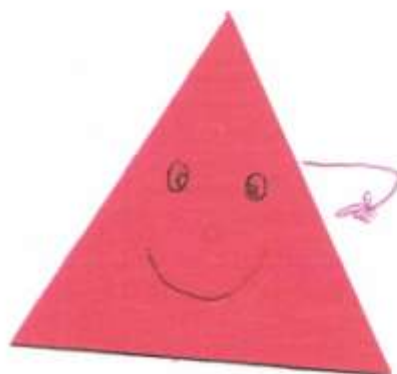
Eu sou o círculo  
Sou igual à lua  
Sou o mais bonito  
Cà da minha rua



Eu sou o quadrado  
Bonito de mais  
Tenho 4 lados  
São todos iguais



Eu sou o triângulo  
Tenho 3 biquinhos  
De chapéu eu sirvo  
Para o palhacinho



Eu sou o rectângulo  
Cresci mais de um lado  
Para fazer inveja  
Ao senhor quadrado



Padro Santos  
08/03/2007

## Dia da Criança

No Dia da Criança o grupo de alunos surdos do 1.º e 2.º ano, juntaram-se com os alunos da sala 12 e com os meninos surdos do Pré-Escolar.

Fizemos uma festa muito bonita. Jogos e brincadeiras em grupo e a pares com água, farinha, bolachas, rebuçados, ...



Depois comemos bolo e bebemos sumos.





Agrupamento Vertical de Escolas da Sé  
E.B. 2,3 Santo António – Faro, E.B. 1 n.º 4 de Faro (Penha)

Unidade de Apoio à Educação de Crianças e Jovens Surdos de Faro



Ano lectivo 2006/2007

## Área de Projecto

Projecto:

# Espaço para o Gesto e Brincadeiras



Responsáveis: M.ª Gorette J. Ribeiro e Rosa Helena Horta

Outros intervenientes: Isabel P. Duarte, Humberto Viegas, M.ª Amanda Grade, Formadoras de LGP e pessoas envolvidas na educação das crianças e jovens surdos.

Turmas/grupos envolvidos:

- Pré-escolar da Unidade de Surdos
- 1.º Ciclo da Unidade de Surdos
- 2.º Ciclo – 6.º E / 3.º Ciclo – 9.º D

## Espaço para o Gesto e Brincadeiras



Área de Projecto aulas n.º 1 e 2

Data: 18/09/2006

Sumário:

Formação dos grupos, apresentação e identificação dos alunos, diálogo sobre o projecto e realização da actividade: \_\_\_\_\_

Plano

- Distribuição dos cartões (duas cores) para identificação das crianças e jovens, de forma que metade do grupo de cada nível de educativo fique num grupo diferente;
- Diálogo sobre o que se pretende com a realização deste projecto;
- Em cada grupo será feita a apresentação com os nomes em LGP e os Osch's (Nomes gestuais de cada um);
- Em cada grupo devem ser identificados os cartões com o nome de cada aluno (devem ser os alunos mais velhos a ajudar os pequenos no preenchimento do seu cartão);
- Cada grupo escolherá um nome colectivo;
- Estimular os alunos a contribuírem para a realização de actividades futuras e também para a escolha de um lema para o seu grupo (o lema pode ser escolhido em aulas posteriores quando os alunos já estiverem mais integrados no seu grupo);
- Cada aluno fará um pequeno desenho e escreverá o seu nome na capa do portfólio do projecto;

Actividades possíveis:

### **Construção dos gostos e preferências de cada grupo**

Todos os alunos devem recortar imagens que gostem e também algumas que não gostem de várias revistas, depois vão colar numa folha colectiva da seguinte forma: em cima escrevem o nome do grupo, dividem a folha em duas partes, da forma que lhes parecer mais adequada, numa das partes vão colar as imagens que escolheram como coisas gostam e do outro as que escolherem de coisas que não gostam. Depois devem apresentar ao outro grupo e explicar as suas escolhas, o que gostam o que não gostam e porquê.

### **História Colectiva**

Com recurso a imagens distribuídas cada grupo contará uma história colectiva que será registada pelo grupo em colectivo num pedaço de papel cenário. Modo de fazer: apresentar aos alunos várias imagens, cada elemento do grupo escolhe uma imagem, de seguida distribuir cartões com os números em sequência; após explicar aos alunos que o número 1 iniciará o conto de uma história inventada por si e baseada na imagem que escolheu, o número 2 continuará, e assim por diante. Os alunos mais autónomos devem ajudar os mais novos e menos autónomos. No registo todas as imagens devem ser coladas na parte da história referente.

- Apresentação da história colectivamente ao outro grupo;
- Avaliação voluntária e colectiva da actividade realizada.

Obs.: \_\_\_\_\_

Espaço para o Gesto e Brincadeiras

Nome: João Martinha

Grupo: DX

O nosso lema é \_\_\_\_\_

Espaço para o Gesto e Brincadeiras

Nome: Carmen Andrade

Grupo: Super-man

O nosso lema é \_\_\_\_\_

Espaço para o Gesto e Brincadeiras

Nome: Patricia Nascimento

Grupo: DX

O nosso lema é \_\_\_\_\_

Espaço para o Gesto e Brincadeiras

Nome: Carlos Daniel Ferreira Costa

Grupo: Super-man

O nosso lema é \_\_\_\_\_

Espaço para o Gesto e Brincadeiras

Nome: Frederico Pacheco

Grupo: DX

O nosso lema é \_\_\_\_\_

Espaço para o Gesto e Brincadeiras

Nome: Jana Santos

Grupo: Super-man

O nosso lema é \_\_\_\_\_

Espaço para o Gesto e Brincadeiras

Nome: Pedro

Grupo: DX

O nosso lema é \_\_\_\_\_

Espaço para o Gesto e Brincadeiras

Nome: Bruno

Grupo: Super-man

O nosso lema é \_\_\_\_\_

### Registo da votação para escolha do nome dos grupos

Embora tenha sido feita a divisão inicial com escolha de nome para os grupos não houve uma identificação das crianças e alunos com esse grupo específico nem com o nome. Ao longo do ano foram distribuídos de forma equilibrada tendo em conta as idades de acordo com o objectivo do jogo e as crianças presentes.

Papagaio  
gatos

Re: Zeão  
gatos

Boneco \*

~~gatos~~

Imanaiz  
DX (DX) DX ||||| \* Alexia

✓ Carmen - Golfinhos |

✓ Jeana - Farense

✓ Bruno - Benfica |

✓ Guilherme - Superman //

✓ Asciana - Coelho

✓ Vero - Cavalo

✓ Jonathan - ~~Portugal~~ - Portugal |

✓ Carlos - Cavalo

~~Adriana~~

SUPER-MAN

## Registo das histórias inventadas pelos grupos

Os alunos tiveram muita dificuldade no registo escrito mas também na criação gestual da história colectiva.

1ª Era uma vez, o menino viu que o rato está numa rua, veio para a casa. O menino dá o rato para comer o bolo!

2ª É o rato gostou muito o bolo de chocolate, comeu todo, ~~que~~ pois o rato tem muito fome.

3ª O rato é amigo o borboleta.

4ª O cão queria um amigo o rato, come queijo e manufã  
thora gordo.

→ O galo vai passear na jardim e depois ele come as minhocas.

→ Depois foram para casa a ver o sol no telhado do  
1ª casa do galo.

→ O coelho vai falar com o galo e são amigos.

O coelho <sup>e galo</sup> ~~vão~~ um avião está voar para França.

O galo e o coelho encontram com o  
Carvalho

## Espaço para o Gesto e Brincadeiras



Área de Projecto aulas n.º 3 e 4

Data: 25/09/2006

Sumário:

Cartaz de cada grupo com nome/ idade/ data de nascimento/ o que gosta mais e o que não gosta; jogo "Adivinha o que é?"

Plano

Construção de um cartaz de identificação de cada grupo

- Distribuição dos cartões (duas cores) de identificação;

- Em cada grupo será feita a apresentação com os nomes em LGP, os Osch's (Nomes gestuais de cada um), a idade, a data de nascimento, o que mais gosta e o que menos gosta;

Jogo "Adivinha o que é?":

1. distribuem-se em cada grupo os cartões com números
2. retira-se do saco dos números um cartão que indica os dois primeiros jogadores e assim por diante (os alunos mais novos têm direito a ajuda de um elemento do grupo a escolher)
3. o jogador do grupo DX vai à caixa das surpresas, escolhe um objecto e coloca-o no saco das adivinhas.
4. o jogador do grupo SUPER-MAN, usando o tacto tenta descobrir que objecto é seleccionando uma das imagens à sua escolha na mesa das respostas.
5. marca 1 ponto cada vez que acerta.

- Estimular os alunos a contribuírem para a realização de actividades futuras e também para a escolha de um lema para o seu grupo (o lema pode ser escolhido em aulas posteriores quando os alunos já estiverem mais integrados no seu grupo);

- Avaliação voluntária e colectiva da actividade realizada.

Obs.: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Área de Projecto aulas n.º 5 e 6

Data: 02/09/2006

Sumário:

Continuação da construção do cartaz de identificação, jogo “De quem é este nome?”, jogo “O Chefe mandou dizer...”

Plano

Continuação da construção do cartaz de identificação de cada grupo data de nascimento, signo, o que gosta.

- Distribuição dos cartões de identificação (duas cores);

- Em cada grupo será feita a apresentação com os nomes em LGP, os Osch's (Nomes gestuais de cada um) o que mais gosta e o que menos gosta;

Jogo “De quem é este nome?” - dois alunos mais velhos ajudam os mais novos a identificar todos os elementos do grupo pelo seu nome escrito (em letras grandes), primeiro dentro do grupo, depois em relação ao outro grupo.

Jogo “O Chefe mandou dizer”

- 1- Retira-se do saco dois cartões que indica o nome dos dois primeiros jogadores (que darão a ordem) e assim por diante (nesta fase participam os alunos mais velhos);
- 2- De seguida retira-se mais dois nomes de dois jogadores que devem cumprir a ordem (os alunos mais novos têm direito a ajuda de um elemento do grupo a escolher);
- 2- Um jogador de cada grupo lê a ordem escrita numa folha com atenção;
- 3- De seguida transmite ao seu grupo a ordem (os alunos cumprem a ordem).
- 4- O jogador da equipa opositora deve verificar se a ordem foi bem cumprida ou não.

- Estimular os alunos a contribuírem para a realização de actividades futura;

- Avaliação voluntária e colectiva da actividade realizada.

Obs.: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Fotografias do cartazes construídos pelos alunos do 2.º e 3.º ciclos

| NOMES   | IDADE   | Data Nascimento | Sinal      | Hobby    |
|---|---------|-----------------|------------|----------|
| PÁRISIA  | 15 ANOS | 31/7/91         | LEÃO       | PASSEAR  |
| CELIA    | 15 ANOS | 28/7/92         | VIRGEM     | MATAÇÃO  |
| IVY      | 18 ANOS | 2/4/88          | CARMEIRO   |          |
| FRÉD     | 15 ANOS | 2/4/94          | LIBRARIANO | FOOTBALL |

6-E

| NOMES  | IDADE   | Data Nascimento | Sinal   | Hobby   |
|--|---------|-----------------|---------|---------|
| ADRIANA   | 13 ANOS | 9/05/93         | TOURO   | PRaia   |
| JONATHAN  | 15 ANOS | 13/08/91        | LEÃO    | MOTO    |
| CARMEN    | 16 ANOS | 9/05/90         | TOURO   | Modelo  |
| JOANA     | 16 ANOS | 11/02/90        | AQUARIO | Piscina |

Observação: não incluíram os alunos do 1.º ciclo e do Pré-escolar.

Inês

Vasco

Ruben

Josué

Cármem

O chefe mandou dizer para o/a menino/a dar duas voltas em redor da mesa com passo de girafa.

O chefe mandou dizer para o/a menino/a dar duas voltas em redor da mesa como se fosse um gato.

O chefe mandou dizer para o/a menino/a convidar dois/duas amiguinhos/as para os três imitarem os grilos a cantar.

O chefe mandou dizer para o/a menino/a ir da mesa até ao quadro três vezes como se fosse uma avestruz.

O chefe mandou dizer para o/a menino/a convidar um/a amiguinho/a para os dois imitarem as galinhas a cacarejar.

O chefe mandou dizer para o/a menino/a convidar dois/duas amiguinhos/as para os três imitarem os perus a grasnar.

O chefe mandou dizer para o/a menino/a dar cinco voltas em redor da mesa como se fosse um macaco.

O chefe mandou dizer para o/a menino/a ir da sua cadeira até à mesa, dar a volta à mesa e voltar como se fosse um caracol.

O chefe mandou dizer para o/a menino/a ir da sua cadeira até ao quadro e voltar como se fosse um canguru.

O chefe mandou dizer para o/a menino/a convidar um/a amiguinho/a para os dois imitarem os lobos a uivar.

O chefe mandou dizer para o/a menino/a convidar dois/duas amiguinhos/as para os três imitarem os cães a latir.

O chefe mandou dizer para o/a menino/a dar cinco voltas em redor da mesa como se fosse um elefante.

o chefe mandou dizer para o/a menino/a convidar dois/duas amiguinhos/as para os três imitarem passarinhos a chilrear.

O chefe mandou dizer para o/a menino/a ir da sua cadeira até ao quadro e voltar como se fosse um peixe.

O chefe mandou dizer para o/a menino/a dar três voltas em redor da mesa como se fosse um coelho.

O chefe mandou dizer para o/a menino/a convidar dois/duas amiguinhos/as para os três imitarem os patos a grasnar.

O chefe mandou dizer para o/a menino/a ir da sua cadeira até à mesa como se fosse uma tartaruga.

O chefe mandou dizer para o/a menino/a convidar dois/duas amiguinhos/as para os três imitarem os sapos a coaxar.

O chefe mandou dizer para o/a menino/a convidar dois/duas amiguinhos/as para os três imitarem os cavalos a relinchar.

O chefe mandou dizer para o/a menino/a convidar dois/duas amiguinhos/as para os três imitarem os galos a cantar.

O chefe mandou dizer para o/a menino/a dar uma volta em redor da mesa como se fosse uma formiga.

O chefe mandou dizer para o/a menino/a ir da sua cadeira até à mesa e voltar como se fosse uma borboleta.

O chefe mandou dizer para o/a menino/a convidar um/a amiguinho/a para os dois imitarem os gatos a miar.

O chefe mandou dizer para o/a menino/a convidar um/a amiguinho/a para os dois imitarem os cavalos a correr.

## Espaço para o Gesto e Brincadeiras

Área de Projecto: aulas n.º 7 e 8

Data: 09/10/2006

### Sumário:

Jogos cooperativos: jogo da teia e jogo de movimento com pára-quedas.

Criação de uma história e dramatização.

Avaliação das actividades realizadas e planificação da sessão seguinte.

### Plano

#### Jogo da teia

- As crianças e jovens fazem uma roda. O animador dá um novelo a um deles, que prende a lã à volta do pulso. O animador mostra o nome de uma pessoa do grupo e quem tem o novelo atira-o a essa pessoa, que também o prende à volta do pulso. A medida que o jogo avança, vai-se formando uma teia. Quando o novelo tiver passado por todos, começa-se a fazer o percurso inverso, desmanchando a teia e dizendo o nome da pessoa para quem se vai atirar.

Competências: saber o nome dos colegas  
identificar o nome escrito dos colegas  
dizer o nome dos colegas  
jogar e apanhar o novelo

#### Jogo de movimento com pára-quedas

- As crianças seguram no pára-quedas aberto. Exploram o seu movimento, levantando-o, baixando-o, agitando-o, devagar ou depressa. A seguir coloca-se uma bola em cima do pára-quedas e todo o grupo, cooperativamente, tem que evitar que a bola caia pelo buraco central. Pode-se também colocar duas ou três bolas. A seguir será colocado um balde no chão e o grupo tentará colocar a(s)bola(s) lá dentro.

Competências: coordenar os movimentos  
cooperar com os colegas

#### Criação de uma história e dramatização

- O animador diz às crianças para escreverem em tiras de cartolina nomes de personagens de histórias. À sorte tira-se um, lê-se e o animador pergunta: onde está o personagem? Como se sente? O que está a fazer? Como está o tempo? É de dia ou de noite?, de modo a criar o contexto inicial da história. A seguir tira outra tira de cartolina com outro personagem e diz: Então apareceu o... e pergunta: o que fez?, tentando que o grupo avance na construção da história. Para acabá-la, tira o último personagem e cria-se o final. Depois reconta-se a história, definem-se os personagens e dramatiza-se a história.

Competências: inventar uma história cooperativamente  
improvisar um jogo dramático

Fotografias do jogo da teia realizado com as crianças e alunos surdos no Espaço para o Gesto e Brincadeiras:

### Jogo da Teia



Cinderela

Pato Donald

MAQUINA

A Menina do Mar

homens - aranha

SUPER-MAN



O PATO FEIO

PAI

"À Família"

~~o Pato~~ da Neve"  
Branca

vasto

Memória do Mar

DELCIO

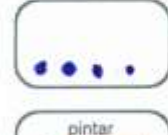
Jogo do novelo



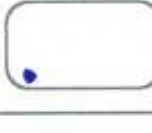
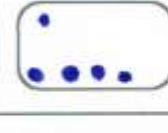
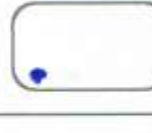
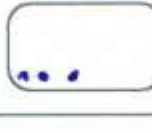
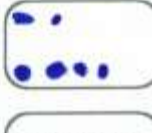
No próximo dia gostaria de fazer



Jogo do pára-queidas



teatro



Observações

Empty box for observations.

## Espaço para o Gesto e Brincadeiras

Área de projecto: aulas nº 9 e 10

Data: 16/10/2006

### Sumário:

Jogo: O número mais alto.

Jogo: Quem ri? Jogo do elefante de concentração:

Jogo do elefante

### 1-Jogo: O número mais alto

Núcleo de aspectos didácticos e organizativos: raciocínio matemático.

Preparação: Desenhar um rectângulo no chão com seis divisões iguais.

Marcar dentro de cada espaço números diferentes, de 1 a 6, (pode-se fazer marcas para melhor entendimento dos mais pequenos).

Procedimento: Os jogadores ficaram posicionados num lugar marcado a uma distância consideravelmente afastada, e tentarão acertar com uma bola numa das divisões do rectângulo.

Por fim, somam-se os nºs correspondentes a cada divisão que cada jogador acertou.

O objectivo é obter o nº mais alto.

|                            |                  |                            |
|----------------------------|------------------|----------------------------|
| •<br>•<br>•<br>•<br>•<br>• | •<br>•<br>•<br>• | •<br>•<br>•<br>•<br>•<br>• |
| •<br>•                     | •                | •<br>•<br>•                |

Competências: coordenação motora,  
conhecimento de número e noção de quantidade,  
cálculos (soma).

### 2-Jogo: Quem ri?

Núcleo de aspectos didácticos e organizativos: auto-controlo:

Preparação: Os jogadores dispõem-se em roda de pé.

Procedimento: Um dos jogadores, escolhido para começar (deverá ser sorteado um nome escrito num papel) tenta fazer rir os outros, um de cada vez para lhe tomar o lugar na roda. Os outros podem rir, mas se o jogador que está a ser surpreendido, rir, troca de lugar com o que está ao centro a fazê-lo rir.

Vale fazer tudo para fazer rir menos tocar.

Competências: concentração e auto-domínio,

### **3-Jogo do elefante**

Núcleo de aspectos didácticos e organizativos: concentração.

Preparação: Os jogadores dispõem-se em roda de pé.

Procedimento: Um dos jogadores, escolhido posiciona-se ao centro para começar e aponta alternadamente para os jogadores posicionados na roda. O que está a ser apontado terá de colocar as mãos fechadas, uma à frente da outra, à frente do nariz (como se agarrasse a tromba), os que estão ao seu lado terão de esticar o braço com a palma da mão virada para o jogador apontado. Estes movimentos terão de ser realizados o mais rapidamente possível e tal como o jogador apontado os que estão ao seu lado terão de tomar uma posição relaxada logo que “o elefante” seja outro jogador.

Se o jogador, ou os que estão ao seu lado não tomarem as posições referidas rapidamente, saem do jogo. A roda irá reduzindo até finalizar com 2 pessoas.

Competências: concentração e auto-domínio,  
coordenação e desenvolvimento motor



Canção

não gostei

gostei

No próximo dia gostaria de fazer

jogos com música

jogos de correr

jogo com bola

Jogos calmos

Jogo dos animais

não gostei

gostei

escrever

desenhar

pintar

ver um filme

Jogo do pára-quadras

gostei

não gostei

plasticina

ouvir uma história

fazer teatro

inventar 1 história

Observações

- Não se realizou o jogo do pára-quadras por falta de tempo.

## Espaço para o Gesto e Brincadeiras

Área de projecto: aulas nº 13 e 14

Data: 30/10/2006

### **Sumário:**

Jogo: Lagarta sobe e desce.

Jogo: Quem falta.

Jogo: Entrevista.

### **LAGARTA SOBE E DESCE**

Núcleo de aspectos didácticos e organizativos: Coordenação motora, sentido de grupo.

-Distribuem-se os elementos uniformemente por dois grupos, conforme as o estudo de constituição de grupos feito pela professora Gorette.

Os dois grupos dispõem-se frente a frente. Em cada grupo os jogadores colocam-se atrás uns dos outros, formando uma fila ordenada virada para o outro grupo.

O primeiro jogador de cada fila dá as mãos ao primeiro jogador da fila do outro grupo.

Cada grupo tem de baixar-se e levantar-se alternadamente e sincronizadamente, flectindo as pernas e erguendo-se, sem que nenhum elemento se descoordene no ritmo próprio do grupo, caia ou desequilibre. Os jogadores a quem isso possa acontecer sairão do grupo. O objectivo é manter o maior numero de elementos no grupo.

O ritmo de sobe e desce é marcado por uma das orientadoras do jogo, fazendo o sinal com a mão.

### **QUEM FALTA?**

Núcleo de aspectos didácticos e organizativos: Treino da memória visual e concentração.

O grupo distribui-se espalhado pela sala. Um jogador *A* tapa os olhos enquanto o grupo troca de lugares e outro jogador *B* sai e esconde-se. O jogador *A*, volta a olhar depois de todos estarem parados e tenta no menor tempo possível descobrir quem falta.

### **ENTREVISTA AO GRUPO**

Núcleo de aspectos didácticos e organizativos: Autoconfiança, autoconsciência, melhoramento da capacidade de interrogar e responder, valorização e respeito pelo outro.

Os jogadores sentam-se numa roda, e um voluntário será alvo de atenção do grupo.

Qualquer pessoa lhe pode fazer qualquer pergunta, desde que por ordem, devendo pedir a vez pondo o dedo no ar. O entrevistado pode responder com honestidade ou dizer que prefere não responder. O objectivo das perguntas deve ser o melhor e mais profundo conhecimento do entrevistado.

A coordenadora deve esforçar-se por não deixar que o grupo critique ou comente o entrevistado; deve apenas usar-se o tempo necessário para ouvir e aceitar a resposta. A coordenadora pode dirigir as perguntas para um nível mais profundo do que só os simples factos biográficos, pondo questões que exijam raciocínio, filosofia, opiniões, sentimentos, etc. Deverá fazer uma pergunta final "queres contar mais alguma coisa a teu respeito?"

Todos os jogadores devem ser entrevistados.



Área de Projecto aulas n.º 15 e 16

Data: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

Sumário:

Actividades: Entrevista, Passar o movimento e "Eu sou..."

Plano

### ENTREVISTA AO GRUPO

Finalidade: Autoconfiança, autoconsciência, melhoramento da capacidade de interrogar e responder.

Os jogadores sentam-se numa roda, e um voluntário será alvo de atenção do grupo. Qualquer pessoa lhe pode fazer qualquer pergunta, desde que por ordem, devendo pedir a vez pondo o dedo no ar. O entrevistado pode responder com honestidade ou dizer que prefere não responder. O objectivo das perguntas deve ser o melhor e mais profundo conhecimento do entrevistado.

A coordenadora deve esforçar-se por não deixar que o grupo critique ou comente o entrevistado; deve apenas usar-se o tempo necessário para ouvir e aceitar a resposta. A coordenadora pode dirigir as perguntas para um nível mais profundo do que só os simples factos biográficos, pondo questões que exijam raciocínio, filosofia, opiniões, sentimentos, etc. Deverá fazer uma pergunta final "queres contar mais alguma coisa a teu respeito?"

Todos os jogadores devem ser entrevistados.

### PASSAR O MOVIMENTO

Objectivo aceitar e transformar o movimento do outro. Visa uma interacção com o grupo e também melhorar a motricidade e concentração de uma forma global.

Em círculo, um elemento começa um movimento que deve ser imitado em sintonia por todos os elementos. Quando o coordenador ordenar o elemento a seguir passa a ser o responsável pelo movimento, primeiro mantém e de seguida modifica-o, todos imitam e assim por diante até que todos tenham feito.

### "Eu sou ..."

Objectivo a reflexão pessoal sobre o Eu interior, aceitar-se para poder aceitar o outro.

Ao dizer a cada um dos outros elementos o seu nome transmite-se um sentimento interior que pode transparecer, ou não, no olhar, na expressão do rosto, etc. é feito por cada aluno que vai ao centro do círculo e se aproxima de cada um dos elementos para transmitir a sua mensagem. Com os ouvintes diz-se eu sou (e o nome) aqui penso em dizerem o nome oralmente os que podem e o gestual os que não conseguem oralizar.

Observação: A entrevista foi realizada com alguns alunos. Todos se mostram ainda muito limitados, tanto ao nível das questões como das respostas dadas. Não levam a sério a actividade.

Passar o movimento de uma maneira geral todos sentiram dificuldade em compreender, aceitar e executar o exercício correctamente.

"Eu Sou..." ficou sou pela explicação do que se pretende e do como é que se faz, os alunos adolescentes, levantaram muitas questões e de certa forma revelaram um certo receio de reflectir sobre si mesmos. Poderemos tentar outra vez.

Talvez seja necessário estabelecer algumas regras de distribuição dos alunos pois continuam a sentar-se só com os da sua idade têm dificuldade em interagir com os diferentes níveis etários.

## Espaço para o Gesto e Brincadeiras



Área de Projecto: aulas n.º 17 e 18

Data: 13/11/2006

Sumário:

Jogos cooperativos com pára-quadras.

Jogo: "Dizem-me e eu digo".

Reflexão sobre as qualidades de cada um.

Avaliação das actividades realizadas e planificação da sessão seguinte.

### Plano

#### Jogo de movimento com pára-quadras

- Pinta-se uma bolinha de cor nas mãos dos jogadores. A seguir, estes seguram no pára-quadras aberto. É-lhes explicado que o pára-quadras é o mar, que se encontra calmo, sem ondas. Os jogadores movem-no suavemente. Pouco a pouco, fica mais agitado – movem-no mais depressa - e por fim surge uma grande tempestade – movem-no com mais intensidade. O animador pode ir mostrando imagens dos vários estados do mar. A seguir explica-lhes que lá em baixo há peixes de muitas cores a nadar. Agora, por exemplo estão os vermelhos. Nessa altura, os jogadores que têm a bolinha vermelha pintada na mão deixam o pára-quadras e vão para debaixo dele. O animador vai conversando, mostrando mais cartões e quando fala nos peixinhos de outra cor, os que têm a mão pintada dessa cor vão para debaixo do pano, enquanto os outros voltam a segurá-lo. O animador pode tocar um tambor para os que estão lá embaixo estejam atentos e saibam que é altura de mudar

Competências: coordenação dos movimentos  
atenção

#### Jogo: Dizem-me e eu digo

- Forma-se uma fila com os alunos mais velhos. Os mais novos sentam-se e observam. A formadora diz ao primeiro da fila um segredo ou conta uma pequena história sem que os restantes da fila vejam. Depois de ouvir, o primeiro transmite ao segundo e assim sucessivamente, até que chega ao último. Esse contará a sua versão da história inicial. Volta-se a realizar o jogo com o grupo dos alunos mais novos e com uma frase mais simples.

Competências: atenção  
memorização

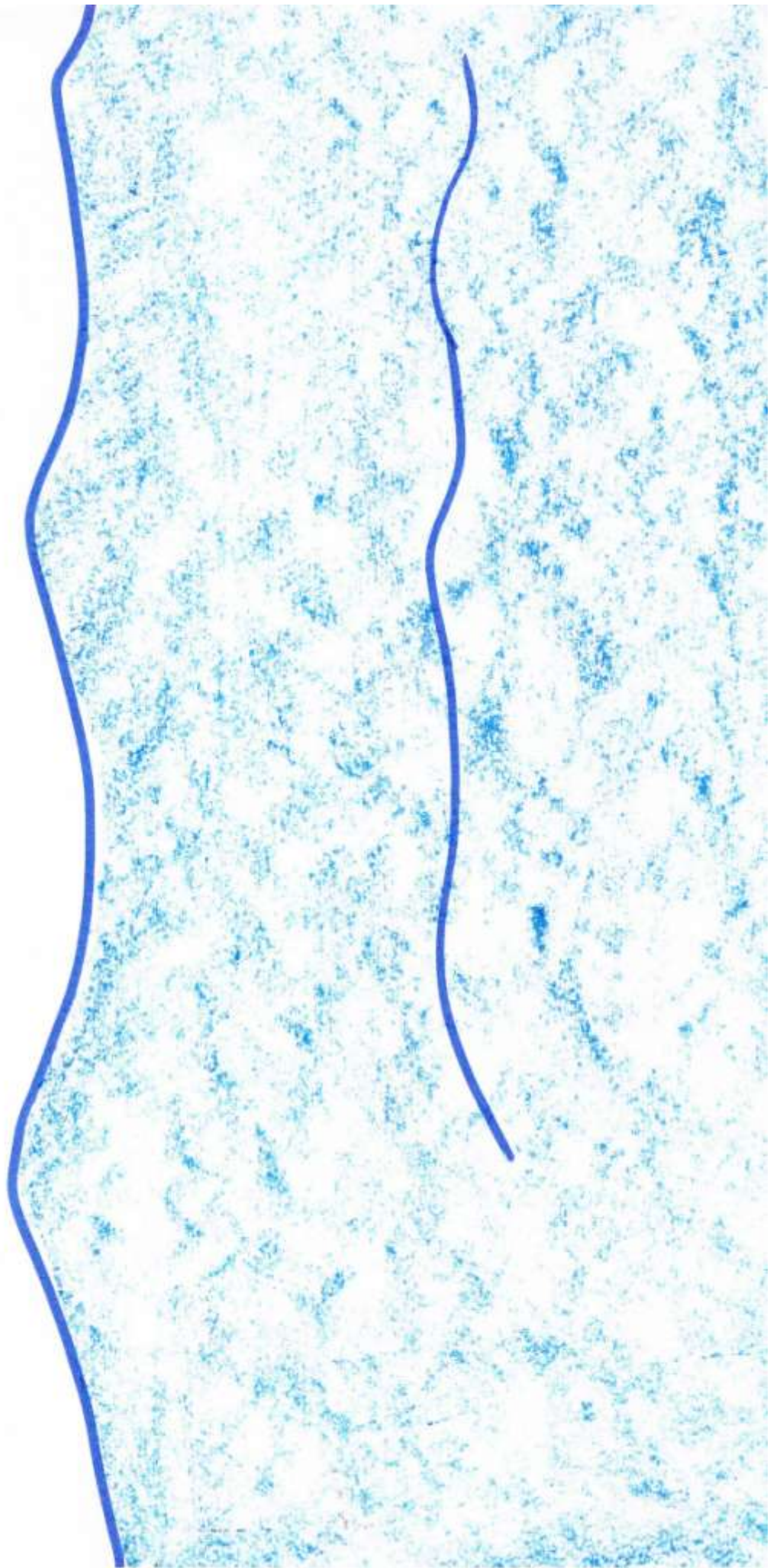
#### Jogo: Reflexão sobre as qualidades de cada um

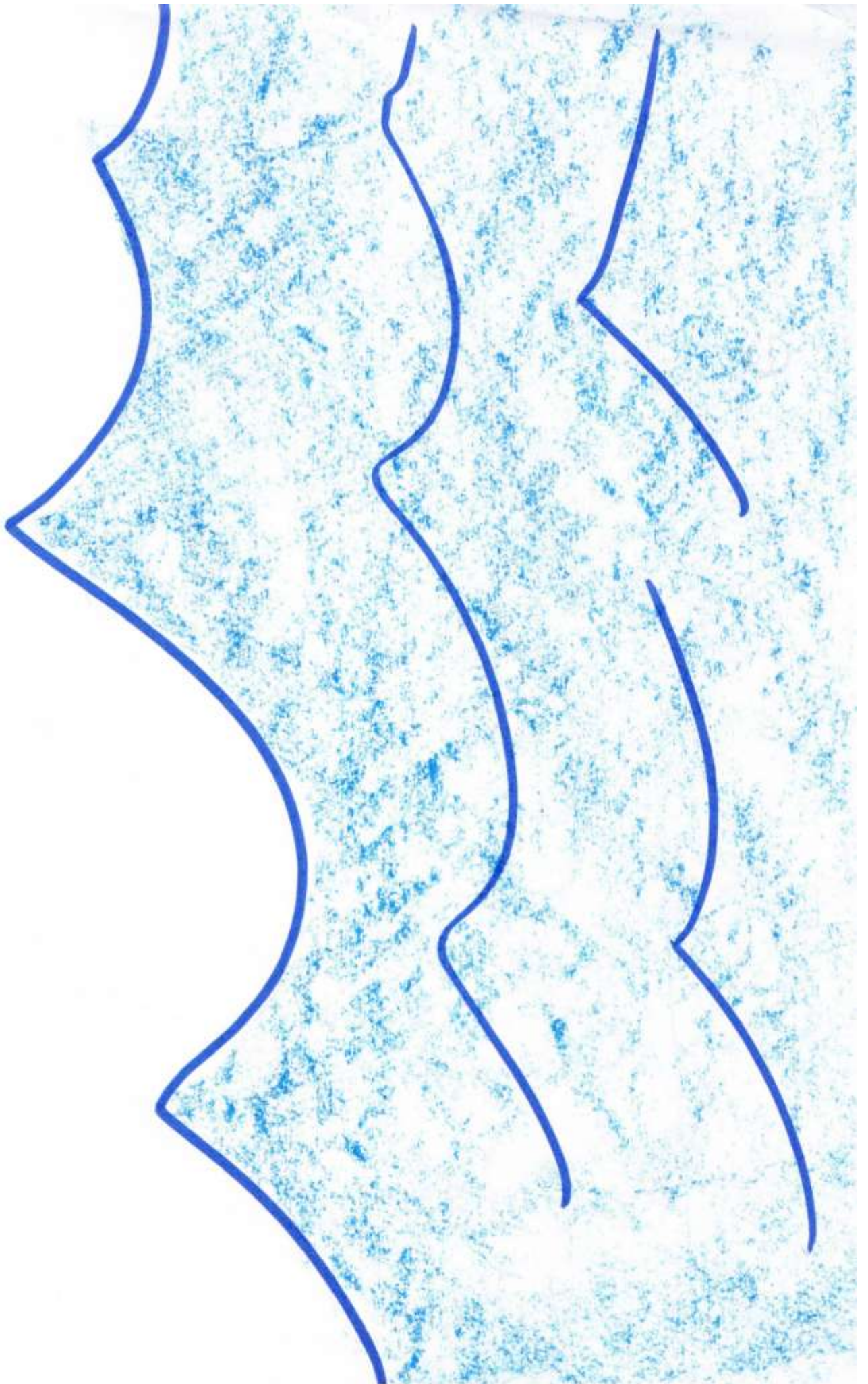
- Sentados em roda, um escolhe uma medalha com uma qualidade e atribui-a a um dos colegas. Pergunta-se se ele concorda e porquê e ao restante grupo também, discutindo-se a situação. Volta a repetir-se, tendo o cuidado de não se dar medalhas a quem já tem uma.

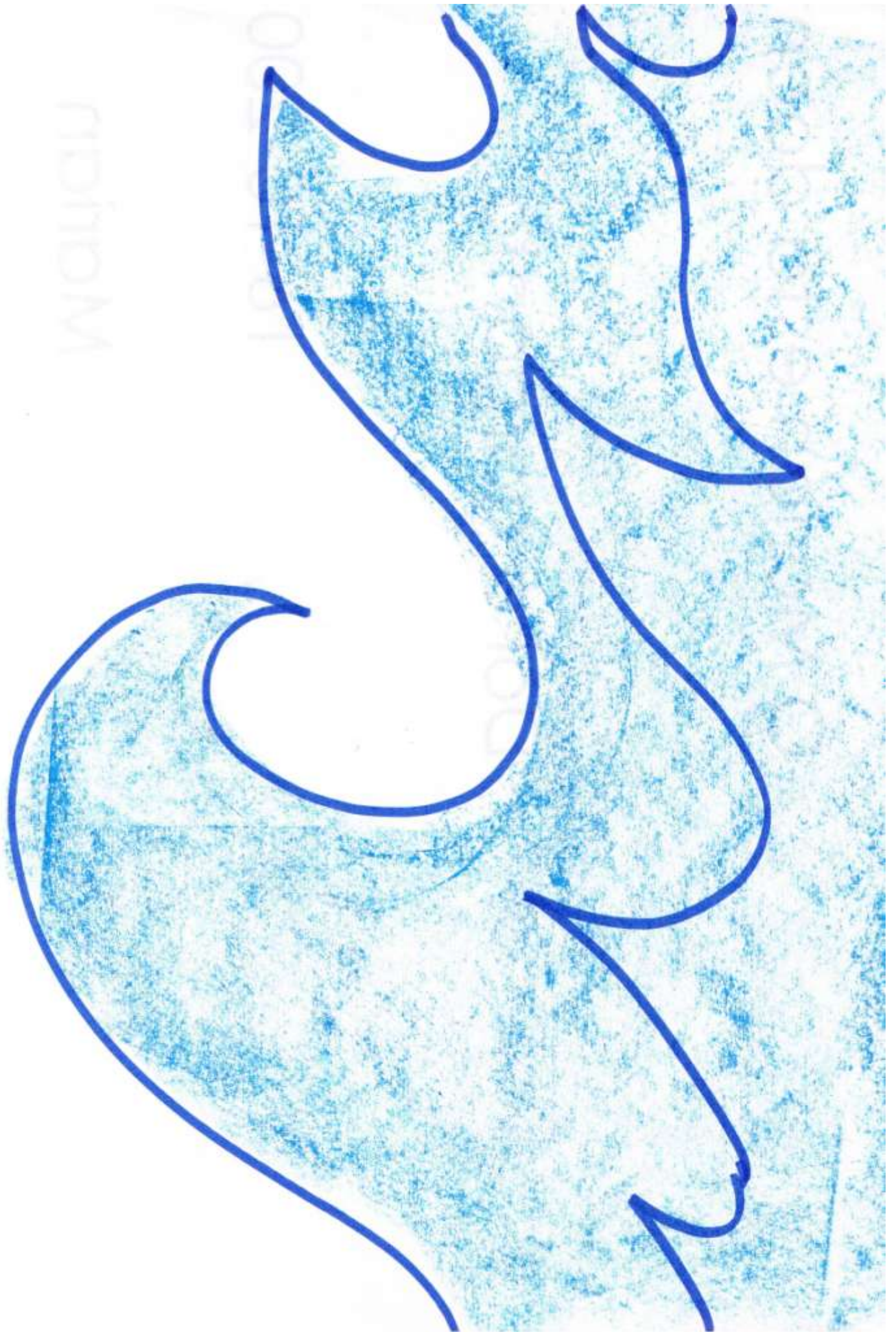
Competências: reflexão sobre as qualidades de cada um

#### Jogo de movimento com o Pára-quadras











Jogo do pára-quadras



não gostei



gostei



No próximo dia gostaria de fazer

jogos com música



jogos de correr



jogo com bola



Jogos calmos



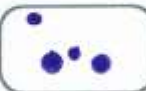
Dizem-me e digo



não gostei



gostei



escrever



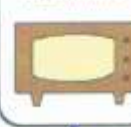
desenhar



pintar



ver um filme



As qualidades



gostei



não gostei



plasticina



ouvir uma história



fazer teatro



inventar 1 história



Observações

## **Espaço para o Gesto e Brincadeiras**

Área de projecto: aulas nº 19 e 20

Data: 20/11/2006

### **Sumário:**

Jogo: Bola quente,

Jogo: Sequência de gestos,

Jogo: Nós dois – dois nós.

### **BOLA QUENTE**

Núcleo de aspectos didácticos e organizativos: Coordenação motora, desenvolvimento da capacidade de concentração.

Preparação: Jogadores em pé em roda.

Desenvolvimento: Os jogadores formam um círculo e passam a bola uns aos outros de forma a que esta vá rodando pela direita sem que salte nenhum jogador e ficando o menos tempo possível nas mãos. Todos devem toca a bola e passar logo ao jogador seguinte. De quando em vez, o animador que fica posicionado ao centro com a Inês Martinho, dá sinal com som do tambor. Ao som deste sinal a bola não pode estar na mão de ninguém. Se algum jogador estiver a tocar a bola, ficará eliminado. Se a bola estiver no ar nesse momento o jogo prossegue. Se um jogador passar mal a bola ou se a deixar cair, tem de ir busca-la, voltar ao seu lugar e passa-la novamente.

### **SEQUÊNCIA DE GESTOS**

Núcleo de aspectos didácticos e organizativos: Desenvolvimento da capacidade de concentração, sentido de grupo e de sequência, coordenação motora.

Preparação: Jogadores de pé em roda.

Desenvolvimento: O orientador começa uma sequência de gestos dizendo a tarefa que se propõe fazer em mímica, (por exemplo fazer uma omeleta) e mima o primeiro gesto (por exemplo partir um ovo). Um colega á sua direita repete este gesto e acrescenta-lhe um segundo (por exemplo parte um ovo e mexe-o com um garfo). O terceiro jogador repete os dois gestos anteriores e acrescenta mais um gesto á sequência anterior. E assim sucessivamente.

### NÓS DOIS.-DOIS NÓS

Núcleo de aspectos didáticos e organizativos: Desenvolvimento da coordenação motora capacidade de coordenação a pares e desenvolvimento da concentração e lateralidade.

Preparação: Jogadores aos pares de pé.

Com o grupo organizado aos pares (primeiro poderão escolher os pares, depois os pares são trocados pelo orientador), o orientador dá a cada par um fio. O elemento do lado direito do par segura com a mão direita numa ponta e o outro elemento do lado esquerdo segura na outra ponta com a mão esquerda. As mãos livres são passadas para trás das costas do parceiro e não poderão ajudar na tarefa. O par representa uma unidade que tem de dar dois nós ao seu fio.

Variantes:

O orientador pede para desempenharem acções, como por exemplo vestirem um casaco, Comprarem um bolo no bar sem esquecer os pormenores de pagar etc.

| 1.ª actividade |  | 2.ª actividade      |  | 3.ª actividade           |  |
|----------------|--|---------------------|--|--------------------------|--|
| Bola quente    |  | Sequência de gestos |  | Nós dois -<br>- dois nós |  |
|                |  |                     |  |                          |  |
|                |  |                     |  |                          |  |

Na próxima segunda-feira gostava de fazer?

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |



Área de Projecto aulas n.º 21 e 22

Data: 27/11/2006

Sumário: realizar as seguintes actividades - Continua o desenho, Chutam dois e o Comboio.

Plano

**Continua o desenho:**

Material: folhas de papel A3, uma para cada aluno, tintas, pincéis e um tambor.

Cada aluno escolhe uma cor e começa a fazer uma pintura. Quando toca o tambor, o aluno que está a pintar passa a folha para o colega ao lado, segue a actividade até chegar outra vez ao aluno que começou.

No fim analisam-se os desenhos e dá-se um tema para cada desenho.

**Observação:** O grupo participante é muito heterogéneo quanto às idades, compreendidas entre os 3 e os 18 anos. No início quem tocava o tambor era a organizadora, depois passou a ser um aluno que chegou mais tarde.

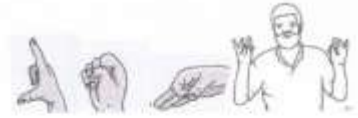
**Avaliação:**

No início da actividade havia uma clara tendência para a pintura representativa por parte dos alunos mais velhos. Após haver algumas trocas de desenhos, onde as crianças mais novas apenas espalhavam a tinta aleatoriamente pelas folhas, as pinturas foram-se tornando abstractas. No fim as pinturas ficaram todas abstractas.

Na conclusão da actividade considerou-se interessante haver uma uniformidade nas pinturas realizadas apesar das diferenças de idade. No fim da actividade começou por se dar um tema às pinturas mas não foi possível concluir.

Fotografias da actividade:





### **Chutam dois**

Os alunos organizam-se de pé, em círculo, de mãos dadas. São seleccionados dois alunos para irem para dentro da roda. O espaço interior do círculo é dividido ao meio e marcado com duas cores. Os dois alunos têm uma perna amarrada à perna do outro. São colocadas duas bolas em jogo, uma de cada cor. Cada aluno é marcado com uma cor que corresponde a uma metade do círculo e a uma das bolas. A tarefa é cumprida quando os dois alunos conseguem colocar a bola para fora da roda, primeiro com uma perna amarrada depois com a outra;

Regras:

1. os alunos só podem chutar com a perna amarrada;
2. cada um só chuta na zona da cor que lhe corresponde;
3. a bola só pode ser chutada para fora pelo aluno com a cor correspondente na metade do círculo de igual cor;
4. se a bola sair do lado errado começa do princípio para os dois;
5. os jogadores devem apoiar-se mutuamente até completarem a tarefa;

### **Comboio**

Seleccionam-se dois alunos para fazer o túnel, criam-se alguns obstáculos com cadeiras ou outros objectos. É traçado um determinado trajecto e uma estação (que deixe o túnel fora da visão). Os alunos são dispostos em fila e agarram-se ao colega da frente. Antes de iniciar o jogo os dois alunos do túnel escolhem uma senha para si, pode ser o gesto de uma fruta (ex.: maçã e banana). O comboio faz o trajecto, passa pelo túnel e volta para a estação de marcha-atrás. Quando o comboio passa pelo túnel perde um vagão. Depois do comboio retornar à estação os alunos do túnel mandam o aluno vagão que ficou retido escolher uma das frutas. Este posiciona-se atrás do aluno que escolheu aquela senha. Se fizerem batota o jogo começa do princípio. Depois de todos os alunos ficarem retidos e escolhido a senha dá-se uma corda, marca-se uma barra e os alunos puxam o grupo que passar a barra perde.

Observação:

Os alunos não conseguiram perceber muito bem a actividade mas participaram com algum interesse.

Faltou tempo para realizar a última actividade.

|                        |  |                 |  |             |  |
|------------------------|--|-----------------|--|-------------|--|
| 1.º Continua o desenho |  | 2.º Chutam dois |  | 3.º Comboio |  |
|                        |  |                 |  |             |  |
|                        |  |                 |  |             |  |
|                        |  |                 |  |             |  |

Na próxima segunda-feira gostava de fazer?

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

## Espaço para o Gesto e Brincadeiras



Área de Projecto: Aulas n.º 23 e 24

Data: 04/12/2006

### Sumário:

Canção com movimento: “Dei um nó naquela cobra”

Jogo da confiança.

Reflexão dos alunos mais velhos sobre um texto anteriormente trabalhado numa aula acerca do percurso de vida de um surdo e transmissão aos mais novos.

Avaliação das actividades realizadas.

### **Plano**

#### Canção com movimento: “Dei um nó naquela cobra”

- O sentido da letra da canção, escrito no quadro, será explicado ao grupo. A seguir, todos darão as mãos e será explicado que ninguém as poderá largar. O primeiro da fila irá levando o grupo, ao som da canção, fazendo-o passar por cima ou por baixo das mãos dadas dos colegas, de modo a que a cobra fique toda aos “nós”. Então terá que se fazer o caminho inverso, de modo a desmanchar os “nós”.

Competências: compreensão do sentido do texto  
relação do grupo  
coordenação dos movimentos

#### Jogo da confiança

- Formam-se 3 rodas apertadas. Um de cada roda vai para o meio e deixa-se cair para os lados, para a frente ou para trás, com os pés no mesmo sítio. O grupo segura-o e empurra-o suavemente para o meio novamente. Trocam-se lugares.

O grupo organiza-se aos pares, de acordo com as alturas, de modo a que cada par tenha alturas aproximadas. Colocam-se um atrás do outro, virados no mesmo sentido. O da frente deixa-se cair para trás, sem mexer os pés. O de trás agarra-o e coloca-o suavemente em equilíbrio novamente. A distância pode aumentar um pouco. Trocam-se as posições.

O grupo, em duas filas, viram-se uns para os outros a cerca de meio metro. Um dos elementos deita-se no chão, entre as filas, numa ponta. Então o grupo levanta-o e passa-o, devagar, até ao fim da fila. Quando ele chegar ao fim, levanta-se, toma o lugar na fila e outro elemento deita-se, recomeçando o jogo, até todos terem sido levantados.

Competências: confiança  
sensibilidade

#### Reflexão sobre o texto

- Os alunos mais velhos irão transmitir ao grupo o sentido do texto através da língua gestual ou de outra forma de expressão (corporal, dramática, plástica...)

Competências: compreensão do sentido do texto  
reflexão sobre o texto  
transmissão das ideias aos outros

Jogo da cobra

não gostei

gostei

No próximo dia gostaria de fazer

jogos com música

jogos de correr

jogo com bola

Jogos calmos

Jogo da confiança

não gostei

gostei

escrever

desenhar

pintar

ver um filme

Mostrar o texto

gostei

não gostei

plasticina

ouvir uma história

fazer teatro

inventar 1 história

Observações

Não houve tempo para terminar a última actividade, que se retomará numa das próximas sessões.

## **Espaço para o Gesto e Brincadeiras**

Área de projecto: aulas nº 25 e 26

Data: 11/12/2006

### **Sumário:**

Jogo: Tele-mãos

Jogo: Máquina

Jogo: Náufragos

### **TELE-MÃOS**

Núcleo de aspectos didácticos e organizativos: desenvolvimento da capacidade de concentração e coordenação entre grupos.

Preparação: Jogadores em pé em círculo e de mãos dadas e um voluntário (ou escolhido), para ficar no centro do círculo.

Desenvolvimento: Um dos elementos do círculo é responsável por começar uma mensagem que passa através das mãos de cada elemento. Os restantes elementos do grupo sabem que têm que passar a energia quando recebem um sinal (que pode ser um aperto de mão) disfarçadamente. A seguir têm de fazer o mesmo ao colega do outro lado, para que a mensagem passe. O objectivo é que o jogador do centro não descubra onde vai a mensagem. Se descobrir, acusa o colega que viu apertar a mão e trocam de lugar.

O elemento que está ao centro tem que descobrir onde vai a mensagem.

Quando descobrir quem passou a mensagem, troca de lugar com esse elemento.

Desta forma, é importante que os elementos mantenham as mãos quietas e só as mexam, quando tiverem de passar a mensagem e de forma a que o elemento do centro não veja.

### **MÁQUINA**

Núcleo de aspectos didácticos e organizativos: coordenação entre grupos e desenvolvimento da capacidade de concentração.

Preparação: Jogadores em pé em círculo e de mãos dadas e um voluntário (ou escolhido), para ficar no centro do círculo.

Desenvolvimento: Um membro do grupo inicia um movimento repetindo até ao fim do jogo.

Os restantes membros do grupo entram na actividade, um de cada vez, integrando os seus movimentos que podem/devem ser diferentes. Todos os elementos integrados na "máquina" têm de ter um ponto de contacto. Se não houver música os elementos podem fazer sons de "máquina" (que podem/devem ser diferentes).

## NÁUFRAGOS

Núcleo de aspectos didáticos e organizativos: capacidade de concentração e atenção.

Preparação: Alguns arcos (4 no início, reduzindo ao longo do jogo)

Desenvolvimento:

Os elementos passeiam livremente fora dos arcos (ao som de música).

Quando (a música parar ou/e) ao som do bombo todos os elementos têm de entrar num arco representando uma ilha. Quem ficar de fora não poderá jogar mais, e assim sucessivamente até ficar só um elemento num arco. Os arcos serão retirados à medida que os elementos do grupo vão sendo eliminados

Modificação: Haverá um tubarão no mar que só aparece ao som do bombo e que tenta comer quem não conseguiu entrar na ilha quando a música parou.

Os elementos tentam escapar do tubarão mas se este conseguir tocá-los deixarão de representar náufragos e passarão a representar tubarões também.

| 1.ª actividade |  | 2.ª actividade |  | 3.ª actividade |  |
|----------------|--|----------------|--|----------------|--|
| Telé-mãos      |  | Maquima        |  | Pau frágol     |  |
|                |  |                |  |                |  |
|                |  |                |  |                |  |

Na próxima segunda-feira gostava de fazer?

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |



**Área de Projecto:** Aulas n.º 27 e 28

**Data:** 08/01/2007

Sumário:

Reflexão dos alunos mais velhos sobre um texto anteriormente trabalhado numa aula acerca do percurso de vida de um surdo e transmissão aos mais novos. Jogos: “O que é isto?” e “Quem manda?”. Avaliação das actividades realizadas e escolha de um aluno para escolher e dinamizar uma actividade na semana seguinte.

**Plano**

Continuação da reflexão sobre o texto anteriormente trabalhado acerca do percurso de vida de um surdo

- Os alunos mais velhos irão transmitir ao grupo o sentido do texto através da língua gestual

Competências: compreensão do sentido do texto  
reflexão sobre o texto  
transmissão das ideias aos outros

Jogo: “O que é isto?”

- O grupo senta-se em roda no chão. O animador passa um objecto ao jogador 1 que está à sua direita e diz em LGP: “Isto é um ... (inventa um gesto). Este pergunta-lhe: “Um quê?” e o animador repete: “Um ... (gesto inventado). O jogador 1 passa o objecto ao jogador 2, dizendo: “Isto é um (mesmo gesto).” O jogador 2 pergunta-lhe: “Um quê?”. Este pergunta o mesmo ao animador. Este responde: “Isto é um (mesmo gesto).” O jogador 1 repete o mesmo. O jogador 2 passa o objecto ao jogador 3, dizendo: “Isto é um (mesmo gesto).” Este pergunta-lhe: “Um quê?”, que pergunta ao 1, que pergunta ao animador. Este responde e assim sucessivamente. Quando estiver percebido e automatizado, o animador ou outro jogador começa a passar outro objecto para a esquerda, com outro nome, fazendo-se o mesmo.

Competências: concentração  
atenção  
coordenação dos movimentos

Jogo: “Quem manda?”

- Faz-se uma roda em pé. Um jogador sai da sala. O animador escolhe alguém que inicie os movimentos, tais como bater palmas, acenar... O jogador volta a entrar e vai para o centro da roda. Os outros imitam os movimentos do que manda e mudam quando ele muda, evitando olhar directamente para ele. O jogador do centro tem que adivinhar quem é que está a mandar na roda. Quando adivinhar, entra para a roda e o que mandava sai. O animador escolhe outro para iniciar os movimentos e o jogo continua.

Competências: confiança  
concentração  
atenção

Falar sobre o texto



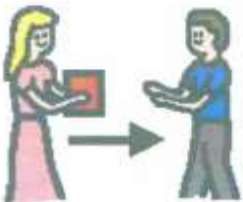
não gostei



gostei



O que é isto?



não gostei



gostei



Quem manda?



gostei



não gostei



No próximo dia gostaria de fazer

jogos com música



jogos de correr



jogo com bola



jogos caímos



escrever



desenhar



pintar



ver um filme



plasticina



ouvir uma história



fazer teatro



inventar 1 história



Observações

## Espaço para o Gesto e Brincadeiras

Área de projecto: aulas nº 29 e 30

Data: 15/01/2007

### **Sumário:**

Jogo: proposto pela aluna Cármen “quente/frio”

Jogo: O bilhete da professora

Jogo: Sorrisos e caretas

### **QUENTE/FRIO**

Um jogador esconde um objecto previamente determinado. Os restantes elementos do grupo, que não viram onde o objecto foi escondido, terão de encontrar o objecto. Podem questionar se está longe ou perto. Quem escondeu terá de responder “frio” caso esteja longe, ou “quente” caso esteja perto. O primeiro a descobrir o objecto será o próximo a esconder o objecto para que o jogo recomece.

### **O BILHETE DA PROFESSORA**

Dois jogadores voluntários ou escolhidos para representar os papéis de filho(a) e da mãe/pai.

Um aluno fez uma asneira na escola e a professora deu-lhe um bilhete para entregar à mãe. Ao chegar a casa tenta pôr a mãe bem disposta, antes de lhe dar o bilhete que a professora mandou.

O jogador que representar o filho(a) tem de considerar:

O que aconteceu na escola?

A justificação para o que aconteceu?

Como vai tentar pôr a mãe bem disposta?

O jogador que representar a mãe/pai tem de considerar:

O que está a fazer quando o/a filho(a) chega?

Estava contente ou zangada antes do(a) filho(a) chegar?

O/A filho(a) costuma ser um bom ou mau aluno?

Com o decorrer do jogo podem entrar mais personagens como por exemplo o pai/mãe, tio, vizinho etc.

## Gesto e brincadeira

| ALUNO (A) | DATA               | JOGO                          | BREVE DESCRIÇÃO  | AVALIAÇÃO  |
|-----------|--------------------|-------------------------------|--|--|
| Carmen    | 15<br>Jan<br>2007  | Macaco                        | Enquanto um aluno corre<br>ate' do com os olhos<br>tapados, os outros<br>traçam de lugar e fazem<br>estati em logo que o ne<br>do seja anunciado. Este<br>tentu fazer rir cada um<br>dos outros, e troca de lugar<br>com quem rir. |  |
| Frederico | 22<br>Jan<br>2007  | Quente /<br>frio              | O grupo sai da sala e<br>o animador esconde<br>um objecto. Quando o<br>grupo entra procura-o<br>e o animador ajuda di<br>zendo "frio" (longe) ou "quente" (perto)  | foi fácil<br>gostei                                    |
| Joane     | 29<br>Jan<br>2007  | Cabra<br>Cega                 | 1 aluno, com os olhos<br>tapados por um lenço<br>Tenta descobrir quem<br>é o galeu.  | foi fácil<br>foi muito fixe<br>gosto muito.            |
| Daniel    | 5<br>Fev<br>2007   | Yogo das<br>cadeiras          | Os alunos sentam-se.<br>Quando se levantam,<br>tira-se uma cadeira.<br>Quando voltam a sentar-se<br>há um que fica em pé,<br>que sai do jogo. Repete-se  | Foi fácil,<br>fixe e engraçado,<br>também gostei muito |
| Adriana   | 12<br>Fev.<br>2007 |                               |  |  |
| Patricia  | 26<br>Fev<br>2007  | yogo do pau<br>yogo das cores | Os jogadores passam<br>por baixo do pau, que<br>vai baixando.<br>O animador diz 1 cor,<br>e os jogadores têm que<br>tocar nessa cor.   | Gostei   |
| Tatiana   | 05<br>Mar<br>2007  | Jogo do<br>mata com<br>bola   | Um jogador atira<br>uma bola e intenção<br>de acertar noutro a<br>fim de tirar o lugar.<br>todos os outros tentam<br>que a bola não lhes acerte.   |  |












## Gesto e brincadeira

| ALUNO (A) | DATA              | JOGO | BREVE DESCRIÇÃO | AVALIAÇÃO |
|-----------|-------------------|------|-----------------|-----------|
| Vero      | 12<br>Mar<br>07   |      |                 |           |
| Paulin    | 19<br>Mar<br>07   |      |                 |           |
| Carlos    | 3<br>Abril<br>07  |      |                 |           |
| Alessia   | 10<br>Abril<br>07 |      |                 |           |
|           |                   |      |                 |           |
|           |                   |      |                 |           |
|           |                   |      |                 |           |



| 1.ª actividade  |   | 2.ª actividade  |  | 3.ª actividade  |   |
|---|---|---|--|---|---|
| Quente / frio   |   | O bilhete da professora   |  | Sorrisos e cartas   |   |
|  |  |  |  |  |  |
|   |  |   |  | Não foi realizado<br>Passad para a<br>Próxima sessão                                |   |

Na próxima segunda-feira gostava de fazer?

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
|  |  |   |  |
|   |  |  |   |
|  |  |   |  |
|   |  |   |   |

|   |  |   |  |                                       |  |
|---|--|---|--|---------------------------------------|--|
| 1.ª actividade<br>jogo: "Quente e Frio" |  | 2.ª actividade<br>Dramatização de<br>uma história |  | 3.ª actividade<br>jogo: "Os rapazes"  |  |
|   |  |   |  |                                       |  |
|   |  |   |  | Não se realizou<br>por falta de tempo |  |

Na próxima segunda-feira gostava de fazer? *yoana*

*Jogo de imitação*

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

## Espaço para o Gesto e Brincadeiras

Área de projecto: aulas nº33e 34

Data: 29/01/2007

### **Sumário:**

Jogo: (jogo sugerido pela aluna Joana)

Jogo: Sorrisos e caretas

Jogo: Tambor mágico

### **SORRISOS E CARETAS**

Com o grupo em roda, o professor escolhe um aluno para começar o jogo, fazendo um sorriso e fingindo que o retira com a mão (como se fosse uma máscara).

Com o sorriso na mão e com uma expressão facial neutra, o aluno atira-o a um colega.

Aquele que apanha o sorriso, coloca-o na cara e transforma-o numa careta.

Após alguns segundos, retira-a e atira-a a um colega. Este recebe a careta, coloca-a e transforma-a num sorriso, que a seguir retira e manda para outro jogador. O jogo prossegue numa sequência alternada de sorrisos e caretas.

Os alunos devem manter-se sérios durante o jogo e fazer uma pequena pausa entre colocar e retirar dos sorrisos e caretas, para que todos possam ver efectivamente os seus sorrisos e caretas.

### **TAMBOR MÁGICO**

Material: tambor e baqueta

A formadora explica que o tambor é mágico, e que só podem andar quando este tocar. Devem “congelar” quando o tambor parar.

A Aluna Inês com a ajuda da educadora, toca o tambor, mais rápido ou mais lento, como forma de informar os jogadores a velocidade que devem caminhar.

Entre cada pausa/congelamento a formadora deve informar o modo de andar:

Ex. tranquilamenta,

sobre espinhos,

como velhos,

muito pesados,

com pastilhas elástica colada no sapato,

com comichão,

com algo pesado,

molhados, etc.

| 1.ª actividade |    | 2.ª actividade     |   | 3.ª actividade |   |
|----------------|----|--------------------|---|----------------|---|
| Cabra          |    | Sorrisos e Caretas |   | Tambor Haqee   |   |
|                |    |                    |   |                |   |
| 1              | 14 | 7                  | 7 | 5              | 8 |

Na próxima segunda-feira gostava de fazer?

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |



**Área de Projecto:** Aulas n.º 35 e 36

**Data:** 05/02/2007

Sumário:

Jogo dinamizado por um dos alunos. Jogo: “Os rapazes”. Jogo: “Lencinho da botica”  
Avaliação das actividades realizadas.

**Plano**

Jogo dinamizado por um dos alunos

Competências: escolher um jogo  
falar para o grupo  
organizar o grupo

Jogo: “Os rapazes”

- Ensina-se a canção, escrita num cartaz: “Os rapazes  
Jogam com o pau.  
Tiram, põem  
Deixam a Maria jogar.  
Pauzinhos com pauzinhos  
Fazem zig zig zag”

É distribuída uma caneta a cada jogador. Quando começa a canção, estes, que estão sentados numa roda no chão, passam a caneta para o colega do lado, batendo com ela no chão à sua frente, pegam novamente na caneta que lhe passaram e passam-na novamente, ao ritmo da canção. Quando se cantar zig zig zag, não largam a caneta, mas batem com ela à direita, à esquerda e à direita novamente.









Competências: concentração  
atenção  
coordenação dos movimentos

Jogo: “Lencinho da Botica”


- Ensina-se a lenga-lenga: “Lencinho da botica  
Quem lá vai, lá fica”

Os jogadores sentam-se em roda, no chão, batendo palmas e dizendo a lenga-lenga. Um deles, com um lenço na mão, anda à volta da roda. A certa altura, deixa cair o lenço atrás de um. Esse apanha o lenço e tenta apanhar o colega, que corre à volta da roda até se sentar no lugar vago.

Competências: atenção  
coordenação motora

|   |   |   |  |   |   |
|---|---|---|--|---|---|
| 1.ª actividade<br>jogo das cadeiras   |   | 2.ª actividade<br>jogo das canetas  |  | 3.ª actividade<br>lencinho da botrea  |   |
|  |  |  |  |  |  |
|   |  |  |  |   |  |

Na próxima segunda-feira gostava de fazer?

|   |   |  |   |
|---|---|--|---|
|  |  |  |  |
|   |  |  |   |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

## Espaço para o Gesto e Brincadeiras

Área de projecto: aulas nº 37 e 38

Data: 12/02/2007

### Sumário:

Jogo: (jogo sugerido pela aluna Adriana)

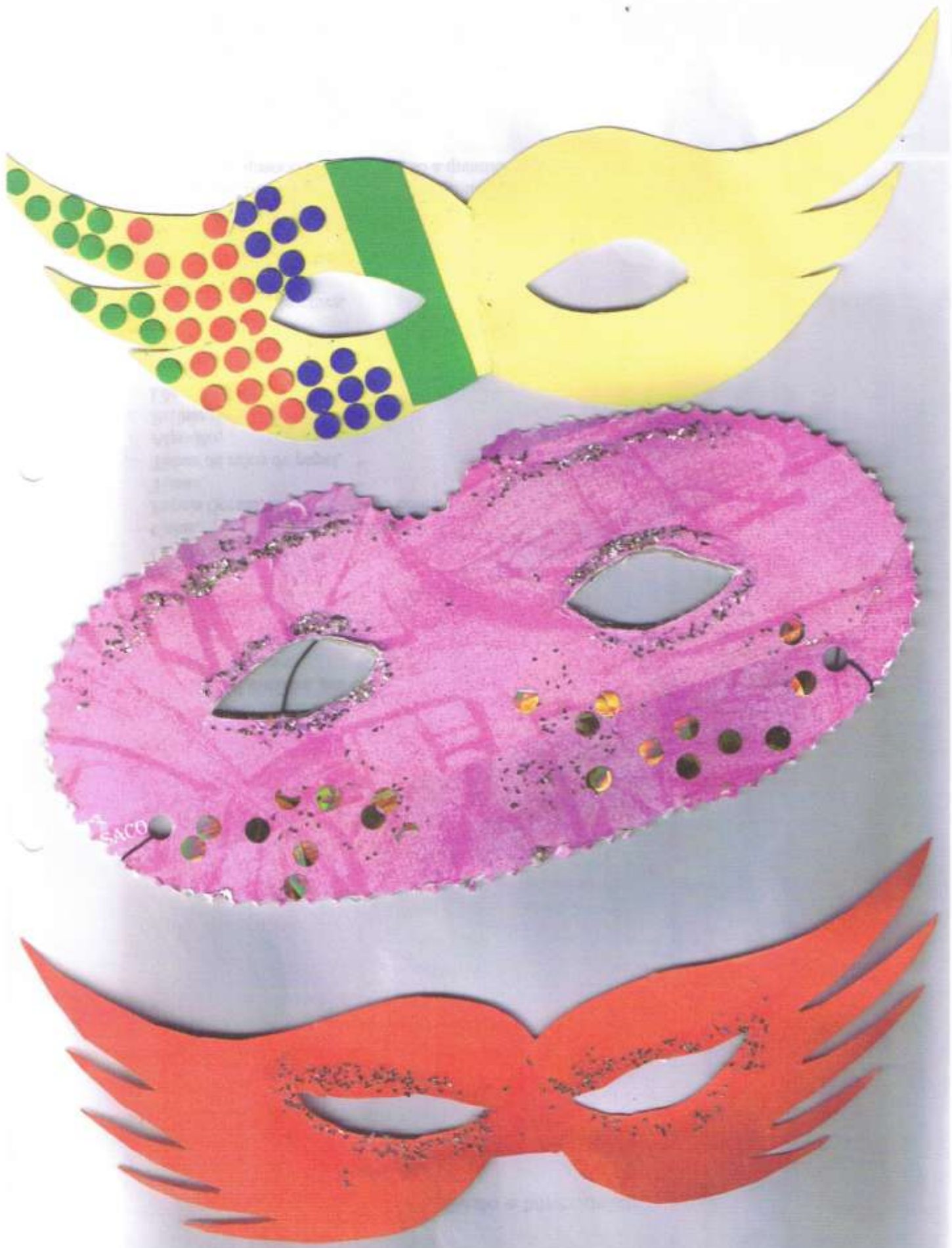
Actividade: confecção de máscaras

### CONFECÇÃO DE MÁSCARAS

Convidam-se todos os alunos a fazerem máscaras de Carnaval. O local deve ser a sala da Profª. Leonilda, por disponibilidade de lugares sentados onde já possam estar materiais disponíveis:

- Lápis,
- Borrachas,
- Canetas,
- Tesouras,
- Compassos,
- Colas,
- Papeis (jornal, folhas de várias cores, texturas e dimensões...)
- Tintas,
- ✓ Tubos de rolos de papel, ✓
- ✓ Algodão,
- ✓ Brilhantinas,
- Lãs,
- Agulhas,
- ✓ Elásticos,
- Tecidos,
- ✓ Plásticos de várias cores,
- ✓ Esferovite,
- Agrafador,
- Furador.

Nota: todos os materiais devem ser apresentados aos alunos e estes devem ir buscar só o que precisão, quando precisarem e só a quantidade que precisam.



## Espaço para o Gesto e Brincadeiras



Área de Projecto: Aulas n.º 39 e 40

Data: 26/02/2007

### Sumário

Jogo dinamizado por um dos alunos. Jogos: "O gato e o rato" e "O que é que eu estou a fazer?"  
Avaliação das actividades realizadas.

### **Plano**

Jogo dinamizado por um dos alunos

Competências: escolher um jogo  
falar para o grupo  
organizar o grupo

### Jogo: "O gato e o rato"

- O grupo dá as mãos, em roda. Escolhe-se um elemento para ser o gato e outro o rato. O gato deita-se a dormir e combina-se a que horas acordará. O grupo conta até chegar a esse número. Então o gato levanta-se e começa a perseguir o rato, que pode estar dentro ou fora da roda. Os jogadores podem dificultar a vida ao gato, baixando os braços quando ele quer passar e levantando-os quando for o rato. A seguir o gato escolhe outro gato e o rato outro rato.

Competências: atenção  
coordenação dos movimentos

### Jogo: "O que é que eu estou a fazer"

- O grupo senta-se em roda. Um elemento retira um cartão com uma acção, que terá que mostrar aos restantes, através da mimica, até que um deles adivinhe.

Competências: atenção  
movimento  
sensibilidade

*Não se realizou porque a Patrícia trouxe 2 jogos*

Fazer um bolo

Lavar os vidros  
de uma janela

Comer bombons  
de chocolate

Fazer uma  
escultura

Ver um filme de  
terror

Andar com um  
copo de água  
cheio

Subir a um  
rochedo

Embrulhar uma  
prenda

Colocar uma  
gravata

Abrir uma  
prenda

Andar sobre gelo

Apanhar uma  
maçã da árvore,  
lava-la e comê-la

Pisar pedras

Andar ao longo  
de um penhasco  
com perigo de  
escorregar

Meter uma cobra  
venenosa dentro  
de uma caixa

Entrar numa sala  
de cinema em  
que o filme já  
começou e  
sentar-se no seu  
lugar

Enfiar uma  
agulha e coser  
uma meia

Fazer batatas  
fritas

Fazer a cama

Comer caracóis

Lavar e estender  
uma peça de  
roupa

Andar à chuva  
num dia de  
muito vento

Fazer um castelo  
de cartas

Aplicar  
maquilhagem na  
cara

Andar por cima  
de uma corda

|                               |  |                                  |  |   |  |
|-------------------------------|--|----------------------------------|--|---|--|
| 1.ª actividade<br>jogo do pau |  | 2.ª actividade<br>jogo das cores |  | 3.ª actividade<br>jogo do gato<br>e do rato |  |
|                               |  |                                  |  |   |  |
|                               |  |                                  |  |   |  |

Na próxima segunda-feira gostava de fazer?

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

## Espaço para o Gesto e Brincadeiras

Área de projecto: aulas nº 41 e 42

Data: 05/03/2007

### Sumário:

Jogo: (jogo sugerido pela aluna Tatiana) "Jogo do Haka com bola









Jogo: A rede

Actividade sugerida pelo prof. Humberto - Reflexão sobre a actividade e apresentar no final do Ano lectivo - Danço.

### A REDE








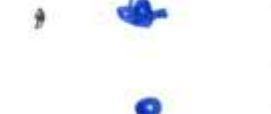
Metade do grupo fica em roda de mãos dadas e elevadas. A outra metade tenta passar o máximo de vezes possível por baixo das mãos dos alunos que formam a roda. Cuidado porque todas as mãos irão baixar ao mesmo tempo quando os alunos da roda finalizarem a contagem até ao número "secreto" que combinaram. Quem ficar "apanhado" na rede integrar-se-á nela e o jogo continuará até restar apenas 1 elemento vencedor.

Os grupos devem<sup>1</sup> corresponder aos grupos preestabelecidos para garantir o maior equilíbrio.

| 1.ª actividade  | 2.ª actividade  | 3.ª actividade  |
|---|---|---|
| <p>jogo da Tatiana</p>  | <p>A rede</p>   | <p>Combinar a dança do final de ano</p>   |
| <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>não gostar</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>gostar</p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">   </div> | <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>não gostar</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>gostar</p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">   </div> | <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>não gostar</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>gostar</p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">   </div> |

Na próxima segunda-feira gostava de fazer?

|  |  |   |   |
|--|--|---|---|
| <p>jogo com música</p>  | <p>jogos de correr</p>  | <p>jogo com bola</p>  | <p>Jogos calmas</p>  |
|                         |                         |                       |                      |

|   |   |  |   |
|---|---|--|---|
| <p>escrever</p>  | <p>desenhar</p>  | <p>pintar</p>  | <p>ver um filme</p>  |
|                  |                  |                |                      |

## Espaço para o Gesto e Brincadeiras



Área de Projecto: Aulas n.º 43 e 44

Data: 12/03/2007

### Sumário:

Jogo dinamizado por um dos alunos. Jogo: "Memoriza a imagem". Organização e ensaio da dança a apresentar no final do ano lectivo.

### **Plano**

#### Jogo dinamizado por um dos alunos

Competências: escolher um jogo  
falar para o grupo  
organizar o grupo

#### Jogo: "Memoriza a imagem"

- O animador mostra uma imagem em cartão, que os alunos olham e tentam memorizar. Depois, com ela tapada, faz perguntas sobre ela. Repete com uma imagem diferente.

Competências: atenção  
memorização

| 1.ª actividade             |  | 2.ª actividade                 |  | 3.ª actividade           |  |
|----------------------------|--|--------------------------------|--|--------------------------|--|
| Lencinho da Botica (Ruben) |  | jogo: "Memorização de imagens" |  | Ensaio da dança: hip-hop |  |
|                            |  |                                |  |                          |  |
|                            |  |                                |  |                          |  |

Na próxima segunda-feira gostava de fazer?

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Projecto: "Piratas a Brincar na Beira do Mar"

Fundamentação:

A Unidade de Surdos de Faro desde o início deste ano lectivo tem realizado várias actividades de carácter mais lúdico, que envolvem jogos expressivos diversos, no âmbito do Projecto "Espaço para o Gesto e Brincadeiras" onde se visa a comunicação e interacção entre os jovens e crianças surdas.

A Turma da sala 12 no âmbito do Projecto "Alegria e Empatia" também tem realizado algumas actividades conjuntas no sentido de proporcionar aos alunos uma vivência na área das expressões nomeadamente: pintura, música e teatro.

Dentro dessa perspectiva e no sentido de proporcionar aos alunos e crianças surdos e/ou ouvintes a possibilidade de contactar com a arte entendida como uma expressão estética que pode envolver pintura, música, dança e teatro com uma dinâmica própria, que consideramos interligada com os diferentes espaços e formas existentes na natureza, propomos a construção de uma actividade a ser partilhada com a comunidade educativa numa apresentação em horário e local a combinar para o fim do ano lectivo.

Objectivos:

Sensibilizar os alunos e crianças surdas e ouvintes (da Unidade de Surdos e da sala 12) para a arte;

Experimentar diversas modalidades expressivas de forma lúdica: pintura, música, dança e teatro;

Motivar os alunos para a observação de fenómenos naturais e a sua possível representação nas diversas expressões artísticas;

Construir em conjunto uma apresentação que envolva as diversas modalidades expressivas.

Actividades:

Visualização de reproduções de pinturas de Kandinsky com as seguintes possibilidades:

- reconstrução orientada com recorte e colagem de imagens;
- exploração da espacialidade, das figuras e formas geométricas;
- desenho e/ou pintura livre a explorar com os alunos;
- apropriação de uma ou mais reproduções como painel de fúndia para uma possível apresentação;

Visualização de um vídeo da National Geographic "GeoKides: Voar, nadar e outras coisas..."

Audição de diferentes sons da natureza, músicas orquestradas e outras;

Exploração do movimento do corpo no espaço numa perspectiva lúdica e interacção com diferentes grupos etários;

Visualização de um DVD com dança expressionista;

Visualização de um vídeo com uma coreografia dançada: "Os Piratas";

Exploração de um texto sobre o tema "Piratas a brincar na beira do mar" com a possibilidade de ser musicado e mimado;

Exploração de uma improvisação sobre o tema "Piratas a brincar na beira do mar" com a possibilidade de representação.

Nós queremos mostrar o que acontece quando um grupo de jovens e crianças, surdas e ouvintes, se juntam para fazer de conta que são piratas a brincar na beira do mar.

### Piratas a brincar na beira do mar

Nós somos piratas que vamos brincar  
De faz de conta na beira do mar  
O mar que é tão grande e tem tanta água  
O mar que é tão lindo e tem tantas ondas  
Ondas que vão p'ra lá e p'ra cá  
Ondas que vão p'ra cá e p'ra lá

Refrão

Ondas que lentamente enrolam, enrolam  
Ondas que podem ser calmas e muito baixas  
Que batem de mansinho  
Na areia quentinha da beira do mar  
Ondas que velozmente enrolam, enrolam  
Ondas que podem ser bruscas e muito altas  
Que batem de rompante  
Na areia quentinha da beira do mar

Refrão

O mar que é tão grande e tem muita vida  
O mar que tem peixes de muitas cores  
Peixes que nadam bem lá no fundo  
Peixes que juntos formam cardumes  
Que nadam na água, p'ra lá e p'ra cá  
Que nadam na água, p'ra cá e p'ra lá

Refrão

O mar que é tão grande e tem muita vida  
O mar que tem aves a viver muito perto  
Aves que voam bem lá no alto  
Aves que juntas formam bandos  
Que voam no ar, p'ra lá e p'ra cá  
Que voam no ar, p'ra cá e p'ra lá



Aulas: 45 e 46

Data: 19/03/2007

Resumo:

Falar sobre Kandinski, observar quadros seus em Power Point e num livro ilustrado sobre o pintor.

Actividade: Pintura abstrata

Objectivos: conhecer a obra de um artista  
Ter interesse pela arte e pelos artistas  
Expressar-se de acordo com uma linha de pintura estética

Pinturas de Kandinski mostradas às crianças e alunos



Fotografias de algumas pinturas feitas pelas crianças e alunos



| Nomes     | 19 / Março / 2007 |    |    | Na próxima semana gostaria de fazer... |              |                     |              |        |          |              |          |                 |                  |       |
|-----------|-------------------|----|----|--|--------------|---------------------|--------------|--------|----------|--------------|----------|-----------------|------------------|-------|
|           | 1ª                | 2ª | 3ª | jogo com bola                          | ver um filme | juvir uma historial | Jogos calmos | pintar | desenhar | fazer teatro | escrever | jogos de correr | jogos com música | Outra |
|           | Pintura           |    |    |  |              |                     |              |        |          |              |          |                 |                  |       |
| Carmen    | ✓                 |    |    | ✓                                      |              |                     |              |        |          | ✓            |          | ✓               | ✓                |       |
| Joana     | ✓                 |    |    |  |              |                     |              | ✓      |          |              |          | ✓               |                  |       |
| Frederico | ✓                 |    |    | ✓                                      |              |                     |              |        |          | ✓            |          | ✓               |                  |       |
| Daniel    | ✓                 |    |    |  |              |                     | ✓            |        |          | ✓            |          |                 |                  |       |
| Tatiana   | ✓                 |    |    |  |              |                     |              |        |          |              |          | ✓               |                  |       |
| Patrícia  | ✓                 |    |    | ✓                                      | ✓            |                     |              | ✓      |          | ✓            |          |                 | ✓                |       |
| Adriana   | ✓                 |    |    | ✓                                      | ✓            |                     |              |        |          |              |          |                 | ✓                |       |
| Jonathan  | ✓                 |    |    | ✓                                      | ✓            | ✓                   | ✓            | ✓      | ✓        | ✓            | ✓        | ✓               | ✓                |       |
| Carlos    |                   |    |    | ✓                                      | ✓            | ✓                   | ✓            | ✓      | ✓        | ✓            | ✓        | ✓               | ✓                |       |
| Vero      |                   |    |    |  |              |                     |              |        |          |              |          |                 |                  |       |
| Aléxia    | ✓                 |    |    | ✓                                      | ✓            |                     | ✓            |        |          | ✓            |          |                 | ✓                |       |
| Rúben     |                   |    |    | ✓                                      | ✓            | ✓                   | ✓            | ✓      | ✓        | ✓            | ✓        | ✓               | ✓                |       |
| Inês      | ✓                 |    |    |  | ✓            |                     |              | ✓      |          | ✓            |          | ✓               | ✓                |       |
| Vasco     | ✓                 |    |    |  | ✓            |                     |              |        |          |              |          |                 |                  |       |
| Délcio    | ✓                 |    |    | ✓                                      |              |                     |              | ✓      |          |              |          |                 |                  |       |

Gostei ✓ Não gostei X

Espaço para o Gesto e Brincadeiras



Avaliação do 2.º Período

Data: 23 / 3 / 2007 Nome: Joana Santos

1- Gostas de participar no Espaço para o Gesto e Brincadeiras?

sempre     muitas vezes     às vezes     poucas vezes

2- O Espaço para o Gesto e Brincadeiras:

é importante para ti     não é importante para ti

3- O que foi mais positivo

- Conviver com idades diferentes
- Conviver com surdos mais velhos
- Conviver com surdos mais novos
- Fazer jogos dirigidos por mim
- Outros \_\_\_\_\_

O que foi mais negativo

- Conviver com idades diferentes
- Conviver com surdos mais velhos
- Conviver com surdos mais novos
- Fazer jogos dirigidos por mim
- Outros \_\_\_\_\_

4- A relação com os outros (na sala, intervalos,...) depois de participar nas actividades do Espaço para o Gesto e Brincadeiras é:

melhor     igual     pior

5- Que actividades gostaste mais. Ordena de 1 a 6.

1 jogos     2 teatro     4 dança     3 pintura     5 música  
 outras \_\_\_\_\_

6- Queres propor alguma actividade para o 3.º período?

jogos     teatro     dança     pintura     música     construções  
 outras \_\_\_\_\_

7- No ano 2007/08 queres continuar estas actividades?  sim     não

7.1- De que forma se pode organizar?

Tempo ou duração:  mais tempo     igual     menos tempo

Quem desenvolve as actividades:  professores     formadoras     alunos

alternado com a participação de todos

Que actividades gostarias de desenvolver?

jogos     teatro     dança     pintura     música     construções  
 outras \_\_\_\_\_

Espaço para o Gesto e Brincadeiras



Avaliação do 2.º Período

Data: 22/03/07 Nome: Adriana Guerreiro

1- Gostas de participar no Espaço para o Gesto e Brincadeiras?

sempre  muitas vezes  às vezes  poucas vezes

2- O Espaço para o Gesto e Brincadeiras:

é importante para ti  não é importante para ti

3- O que foi mais positivo

Conviver com idades diferentes  
 Conviver com surdos mais velhos  
 Conviver com surdos mais novos  
 Fazer jogos dirigidos por mim  
 Outros sem comentários

O que foi mais negativo

Conviver com idades diferentes  
 Conviver com surdos mais velhos  
 Conviver com surdos mais novos  
 Fazer jogos dirigidos por mim  
 Outros sem comentários

4- A relação com os outros (na sala, intervalos,...) depois de participar nas actividades do Espaço para o Gesto e Brincadeiras é:

melhor  igual  pior

5- Que actividades gostaste mais. Ordena de 1 a 6.

1 jogos 4 teatro 2 dança 5 pintura 3 música  
6 outras sem comentários

6- Queres propor alguma actividade para o 3.º período?

jogos  teatro  dança  pintura  música  construções  
 outras \_\_\_\_\_

7- No ano 2007/08 queres continuar estas actividades?  sim  não

7.1- De que forma se pode organizar?

Tempo ou duração:  mais tempo  igual  menos tempo

Quem desenvolve as actividades:  professores  formadoras  alunos

alternado com a participação de todos

Que actividades gostarias de desenvolver?

jogos  teatro  dança  pintura  música  construções  
 outras sem comentários

## Espaço para o Gesto e Brincadeiras



### Avaliação do 2.º Período

Data: 22 / 3 / 07 Nome: Patrícia Nascimento

1- Gostas de participar no Espaço para o Gesto e Brincadeiras?

sempre     muitas vezes     às vezes     poucas vezes

2- O Espaço para o Gesto e Brincadeiras:

é importante para ti     não é importante para ti

3- O que foi mais positivo

Conviver com idades diferentes

Conviver com surdos mais velhos

Conviver com surdos mais novos

Fazer jogos dirigidos por mim

Outros Sem comentários

O que foi mais negativo

Conviver com idades diferentes

Conviver com surdos mais velhos

Conviver com surdos mais novos

Fazer jogos dirigidos por mim

Outros Sem comentários

4- A relação com os outros (na sala, intervalos,...) depois de participar nas actividades do Espaço para o Gesto e Brincadeiras é:

melhor     igual     pior

5- Que actividades gostaste mais. Ordena de 1 a 6.

4 jogos     2 teatro     1 dança     3 pintura     5 música

6 outras Sem comentários

6- Queres propor alguma actividade para o 3.º período?

jogos     teatro     dança     pintura     música     construções

outras Sem comentários

7- No ano 2007/08 queres continuar estas actividades?  sim     não

7.1- De que forma se pode organizar?

Tempo ou duração:  mais tempo     igual     menos tempo

Quem desenvolve as actividades:  professores     formadoras     alunos

alternado com a participação de todos

Que actividades gostarias de desenvolver?

jogos     teatro     dança     pintura     música     construções

outras Sem comentários

Espaço para o Gesto e Brincadeiras



Avaliação do 2.º Período

Data: 23/3/2007 Nome: Tatiana

1- Gostas de participar no Espaço para o Gesto e Brincadeiras?

sempre     muitas vezes     às vezes     poucas vezes

2- O Espaço para o Gesto e Brincadeiras:

é importante para ti     não é importante para ti

3- O que foi mais positivo +

- Conviver com idades diferentes
- Conviver com surdos mais velhos
- Conviver com surdos mais novos
- Fazer jogos dirigidos por mim
- Outros sem comentários

O que foi mais negativo -

- Conviver com idades diferentes
- Conviver com surdos mais velhos
- Conviver com surdos mais novos
- Fazer jogos dirigidos por mim
- Outros sem comentários

4- A relação com os outros (na sala, intervalos,...) depois de participar nas actividades do Espaço para o Gesto e Brincadeiras é:

melhor     igual     pior

5- Que actividades gostaste mais. Ordena de 1 a 6.

4 jogos     2 teatro     1 dança     5 pintura     3 música

6 outras sem comentários

6- Queres propor alguma actividade para o 3.º período?

jogos     teatro     dança     pintura     música     construções

outras sem comentários

7- No ano 2007/08 queres continuar estas actividades?  sim     não

7.1- De que forma se pode organizar?

Tempo ou duração:  mais tempo     igual     menos tempo

Quem desenvolve as actividades:  professores     formadoras     alunos

alternado com a participação de todos

Que actividades gostarias de desenvolver?

jogos     teatro     dança     pintura     música     construções

outras sem comentários

Espaço para o Gesto e Brincadeiras



Avaliação do 2.º Período

Data: 23/3/07 Nome: Carmin

1- Gostas de participar no Espaço para o Gesto e Brincadeiras?

sempre  muitas vezes  às vezes  poucas vezes

2- O Espaço para o Gesto e Brincadeiras:

é importante para ti  não é importante para ti

3- O que foi mais positivo

- Conviver com idades diferentes  
 Conviver com surdos mais velhos  
 Conviver com surdos mais novos  
 Fazer jogos dirigidos por mim  
 Outros \_\_\_\_\_

O que foi mais negativo

- Conviver com idades diferentes  
 Conviver com surdos mais velhos  
 Conviver com surdos mais novos  
 Fazer jogos dirigidos por mim  
 Outros \_\_\_\_\_

4- A relação com os outros (na sala, intervalos,...) depois de participar nas actividades do Espaço para o Gesto e Brincadeiras é:

melhor  igual  pior

5- Que actividades gostaste mais. Ordena de 1 a 6.

5 jogos  2 teatro  7 dança  4 pintura  3 música  
 outras \_\_\_\_\_

6- Queres propor alguma actividade para o 3.º período?

jogos  teatro  dança  pintura  música  construções  
 outras \_\_\_\_\_

7- No ano 2007/08 queres continuar estas actividades?  sim  não

7.1- De que forma se pode organizar?

Tempo ou duração:  mais tempo  igual  menos tempo

Quem desenvolve as actividades:  professores  formadoras  alunos

alternado com a participação de todos

Que actividades gostarias de desenvolver?

jogos  teatro  dança  pintura  música  construções  
 outras \_\_\_\_\_

Espaço para o Gesto e Brincadeiras



Avaliação do 2.º Período

Data: 23/03/07 Nome: Damiã/Santos

1- Gostas de participar no Espaço para o Gesto e Brincadeiras?

sempre     muitas vezes     às vezes     poucas vezes

2- O Espaço para o Gesto e Brincadeiras:

é importante para ti     não é importante para ti

3- O que foi mais positivo

- Conviver com idades diferentes
- Conviver com surdos mais velhos
- Conviver com surdos mais novos
- Fazer jogos dirigidos por mim
- Outros \_\_\_\_\_

O que foi mais negativo

- Conviver com idades diferentes
- Conviver com surdos mais velhos
- Conviver com surdos mais novos
- Fazer jogos dirigidos por mim
- Outros \_\_\_\_\_

4- A relação com os outros (na sala, intervalos,...) depois de participar nas actividades do Espaço para o Gesto e Brincadeiras é:

melhor     igual     pior

5- Que actividades gostaste mais. Ordena de 1 a 6.

2 jogos     1 teatro     4 dança     5 pintura     3 música  
 outras \_\_\_\_\_

6- Queres propor alguma actividade para o 3.º período?

jogos     teatro     dança     pintura     música     construções  
 outras \_\_\_\_\_

7- No ano 2007/08 queres continuar estas actividades?  sim     não

7.1- De que forma se pode organizar?

Tempo ou duração:  mais tempo     igual     menos tempo

Quem desenvolve as actividades:  professores     formadoras     alunos  
 alternado com a participação de todos

Que actividades gostarias de desenvolver?

jogos     teatro     dança     pintura     música     construções  
 outras \_\_\_\_\_

Espaço para o Gesto e Brincadeiras



Avaliação do 2.º Período

Data: 23/3/2007 Nome: Frederico Pacheco

1- Gostas de participar no Espaço para o Gesto e Brincadeiras?

sempre     muitas vezes     às vezes     poucas vezes

2- O Espaço para o Gesto e Brincadeiras:

é importante para ti     não é importante para ti

3- O que foi mais positivo

- Conviver com idades diferentes
- Conviver com surdos mais velhos
- Conviver com surdos mais novos
- Fazer jogos dirigidos por mim
- Outros \_\_\_\_\_

O que foi mais negativo

- Conviver com idades diferentes
- Conviver com surdos mais velhos
- Conviver com surdos mais novos
- Fazer jogos dirigidos por mim
- Outros \_\_\_\_\_

4- A relação com os outros (na sala, intervalos,...) depois de participar nas actividades do Espaço para o Gesto e Brincadeiras é:

melhor     igual     pior

5- Que actividades gostaste mais. Ordena de 1 a 6.

2 jogos     1 teatro     3 dança     4 pintura     5 música  
 6 outras \_\_\_\_\_

6- Queres propor alguma actividade para o 3.º período?

jogos     teatro     dança     pintura     música     construções  
 outras \_\_\_\_\_

7- No ano 2007/08 queres continuar estas actividades?  sim     não

7.1- De que forma se pode organizar?

Tempo ou duração:  mais tempo     igual     menos tempo

Quem desenvolve as actividades:  professores     formadoras     alunos

alternado com a participação de todos

Que actividades gostarias de desenvolver?

jogos     teatro     dança     pintura     música     construções  
 outras \_\_\_\_\_

## Espaço para o Gesto e Brincadeiras



Área de Projecto: Aulas n.º 47 e 48

Data: 16/04/2007

### Sumário:

Organização e ensaio da dança a apresentar no final do ano lectivo.

### Plano

- Definição dos vários momentos da apresentação.
- Visionamento de uma cassette de video com uma dança de piratas realizada por um grupo de crianças.
- Distribuição dos papéis a desempenhar por cada um.

|            |  |   |
|------------|--|---|
| 1º Momento | Três faixas com o mar pintado - Peixes e pássaros saltam e voam por entre as ondas                                     | 6 seguram nas faixas<br>3 peixes<br>3 pássaros                        |
| 2ª Momento | Chega o barco dos piratas (faixa pintada com um mastro com uma vela)   | 1 capitão com o monóculo -<br>3 piratas a remar<br>1 segura no mastro |
| 3º Momento | Sai um grupo de piratas do barco e vai brincar para a beira mar, atirando pedras, mergulhando, brincando aos golfinhos | Grupo da professora Leonilda  |
| 4º Momento | Saem os outros piratas e fazem a dança dos piratas.  |   |
| 5º Momento | Os piratas sentam-se à volta, enquanto 4 tiram a roupa de pirata, a atiram e começa a dança hip hop                    | Daniel / Adriana<br>Carmen / Tatiana<br>Patrícia                      |
| 6º Momento | Levantam-se todos e dizem o poema "Piratas na beira do mar": os ouvintes falando e os surdos gestualizando             |   |

*Méxia  
Carlos  
Ruben  
Vero*

*Carmen  
Tatiana  
Adriana  
Frederico  
Patrícia*

Cenário: Pinturas realizadas pelas crianças

Hipóteses: As faixas do mar e do barco e os peixes e pássaros podiam cair por terra no 4º momento para a dança dos piratas. E os movimentos de atirar as pedras, de mergulhar... continuam ou param também? E se eles fossem na altura do poema? Enquanto uns liam e os outros gestualizavam, alguns podiam ficar sentados no chão a fazê-los.

## **Espaço para o Gesto e Brincadeiras**

Área de projecto: aulas nº 47 e 50  
23/04/2007

Data:

### **Sumário:**

Actividade: Cassete vídeo.

Actividade: Ensaio das danças para a representação da festa do final do ano.

Actividade: Início da confecção do cenário.

### **CASSETE DE VIDEO**

Visionamento de uma dança subordinada ao tema dos piratas, realizada por um grupo de crianças externas à escola, com o objectivo de inspirar os alunos para a actividade de dança que servirá para apresentar no final do ano escolar.

### **ENSAIO DA DANÇA E CONFECCÃO DO CENÁRIO**

Respeitando os sub-grupos sugeridos no início do ano lectivo, metade do grupo fica numa sala a ensaiar a dança e a outra metade do grupo irá para a sala anexa, iniciar a confecção do cenário.

A meio do tempo restante, os sub-grupos trocarão de posições e de actividades.

|    |                           |   |
|----|---------------------------|---|
| 1ª | Saltitar                  |    |
|    | Monóculo                  |    |
|    | Medir forças/<br>Saltitar |    |
|    | Fila                      |    |
| 2ª | Saltitar                  |    |
|    | Braço ao lado             |   |
|    | Perna e vira              |  |
|    | Mãos na cabeça            |  |
|    | Nadar                     |  |
|    | Perna ao lado             |  |
| 3ª | Braços ao lado            |  |
|    | Passos                    |  |

|    |  |   |
|----|--|---|
|    | Corda  |    |
|    | Nadar  |    |
| 4ª | Roda<br>saltitar   |    |
|    | Mãos na cabeça/<br>Saltitar                                  |    |
|    | Volta no chão/<br>Saltitar                                   |    |
|    | Barriga no chão  |    |
|    | Arca/<br>Rodar com<br>mãos na cabeça                         |   |
|    | Saltitar   |  |
|    | Braços ao lado   |  |
|    | Balouçar   |  |
|    | Rodar com<br>mãos na cintura                                 |  |
|    | 5ª   | Mãos na cabeça  |
|    | Perna e vira   |  |
|    | Cadeira /<br>Nadar   |  |
|    | Arca/<br>Braços em cima<br>Joelho no chão<br>Deitado de lado |  |

## **Espaço para o Gesto e Brincadeiras**



**Área de Projecto:** Aulas n.º 51 e 52

**Data:** 30/04/2007

### Sumário:

Continuação do ensaio da dança a apresentar no final do ano lectivo.

Continuação da construção dos adereços.

### **Plano**

- Divisão do grande grupo em dois sub-grupos
- Ensaio da dança numa sala com um sub-grupo e elaboração dos adereços na outra sala com o outro
- Troca dos grupos

## Espaço para o Gesto e Brincadeiras



Área de Projecto: Aulas n.º 53 e 54

Data: 07/05/2007

### Sumário:

Continuação do ensaio da dança a apresentar no final do ano lectivo.

Continuação da construção dos adereços.

### **Plano**

- Divisão do grande grupo em dois sub-grupos
- Ensaio da dança numa sala com um sub-grupo e elaboração dos adereços na outra sala com o outro
- Troca dos grupos

## Espaço para o Gesto e Brincadeiras



Área de Projecto: Aulas n.º 55 e 56

Data: 14/05/2007

### Sumário:

Continuação do ensaio da dança a apresentar no final do ano lectivo.

Continuação da construção dos adereços.

### **Plano**

- Junção dos dois sub-grupos num
- Escolha dos vários papéis
- Ensaio da dança
- Ponto da situação sobre a elaboração dos adereços: o que falta fazer e distribuição de tarefas

### **PAPÉIS:**

Capitães - Frederico (Patrícia ou Daniel / Adriane

Pirata Pequenino - Guilherme / Mariana

Segurar no mar -

Peixes -

Pássaros

Barco: 1 monóculo

1 mastro e vela

2 a remar

Frederico

Jonathan

Pedro e Mariana Caracol

### **ADEREÇOS:**

Mar

3 peixes

3 pássaros

Barco

Mastro com a vela

2 monóculos

1 arca

2 remos

Roupas de pirata

## **Espaço para o Gesto e Brincadeiras**

**Área de projecto:** aulas nº 57 e 58

**Data:** 21/05/2007

**Sumário :** Continuação da construção dos adereços (barco e gaivotas)

Diálogo com as Formadoras de LGP sobre os ensaios do poema em LGP:

Alterou-se o número de vezes do refrão: diz-se só no início e no fim porque os alunos ficam muito cansados dos gestos.

As crianças surdas do pré-escolar, 1.º e 2.º ano só dizem o refrão porque é difícil memorizarem toda a sequência.

## **Espaço para o Gesto e Brincadeiras**



**Área de Projecto:** Aulas n.º 59 e 60

**Data:** 28/05/2007

### Sumário:

Continuação do ensaio da dança a apresentar no final do ano lectivo.

Continuação da construção dos adereços.

Elaboração dos Convites no computador,



# Convite



Agrupamento de Escolas da Sé  
E.B. 1, n.º 4 de Faro (Penha)  
Unidade de Apoio à Educação de Crianças e Jovens Surdos

Os grupos do Pré-Escolar, 1.º, 2.º e 3.º ciclos da Unidade de Surdos e a Turma da sala 12 da Escola da Penha

Convidam V. Ex.ª,

Para assistir à nossa Apresentação:

**“Piratas a Brincar na Beira do Mar”**

Enquadrado nos Projectos  
“Espaço para o Gesto e Brincadeiras”  
e “Alegria e Empatia”  
Desenvolvidos durante este ano lectivo.

**Data:** 19 de Junho de 2007

**Horário:** às 16.30h

**Local:** Auditório da Biblioteca Municipal de Faro



# Convite



Agrupamento de Escolas da Sé  
E.B. 1, n.º 4 de Faro (Penha)  
Unidade de Apoio à Educação de Crianças e Jovens Surdos

Os grupos do Pré-Escolar, 1.º, 2.º e 3.º ciclos da Unidade de Surdos e a Turma da sala 12 da Escola da Penha

Convidam V. Ex.ª,

Para assistir à nossa Apresentação:

**“Piratas a Brincar na Beira do Mar”**

Enquadrado nos Projectos  
“Espaço para o Gesto e Brincadeiras”  
e “Alegria e Empatia”  
Desenvolvidos durante este ano lectivo.

**Data:** 19 de Junho de 2007

**Horário:** às 16.30h

**Local:** Auditório da Biblioteca Municipal de Faro

## **Espaço para o Gesto e Brincadeiras**



**Área de Projecto:** Aulas n.º 61 e 62

**Data:** 04/06/2007

### Sumário:

Continuação do ensaio da dança a apresentar no final do ano lectivo.

Definição da ordem da apresentação final

## Cena 1



Joana Carlos Picado Cármen Hernâni Ruben Igor  
Vero Dêlcio Guilherme Inês(pré) Tiago Inês(2º) Mariana  
Patrícia Pedro Bruno Marian Jonathan Josué Vasco Frederico



Aléxia Filipe Carlos Daniel Tatiana Adriana



## Soraia apresenta

Esta apresentação surgiu do Projecto Espaço para o Gesto e Brincadeiras de Unidade de Surdos de Faro e do Projecto Alegria e Empatia da turma da sala 12 da Escola da Penha.

Pedimos a todos os convidados que olhem para esta brincadeira com os olhos do coração. Estes piratas andam à procura de um tesouro...

Esperamos que cada um possa encontrar o seu tesouro...

- as gaivotas e peixes estão atrás da onda e vão aparecendo  
- navio desloca-se até ao centro do palco

- Aléxia, Filipe, Carlos, Daniel, Tatiana e Adriana colocam os peixes e gaivotas nas garrafas

Música do mar

Tempo 3 minutos

## Cena I



Joana Cármen Ruben Inés(pré)  
Vero Délcio Pedro Guilherme Marian Tiago Mariana  
Patrícia Carlos Picado Igor Josué Hernâni Vasco Frederico



Aléxia Filipe Carlos Daniel Tatiana Adriana

### Soraia apresenta

Esta apresentação surgiu do Projecto Espaço para o Gesto e Brincadeiras de Unidade de Surdos de Faro e do Projecto Alegria e Empatia da turma da sala 12 da Escola da Penha.

Pedimos a todos os convidados que olhem para esta brincadeira com os olhos do coração.  
Estes piratas andam à procura de um tesouro...

Esperamos que cada um possa encontrar o seu tesouro...

- as gaivotas e peixes estão atrás da onda e vão aparecendo
- navio desloca-se até ao centro do palco
- Aléxia, Filipe, Carlos, Daniel, Tatiana e Adriana colocam os peixes e gaivotas nas garrafas

Música do mar (CD – sons da natureza)

Tempo 3 minutos

## Cena 2 – Dança das ondas



Soraia Ruben Carlos Picado Filipe Vero Hernâni Aléxia Igor Carlos



Coreografia das ondas:  
grupo do 4.º ano da turma da sala 12

Os piratas no mar têm muito trabalho, atiram redes e pescam, vêem pássaros que voam, soltam e enrolam velas ao vento, enfrentam ondas e tempestades, chegam a terra, seguem um mapa e cavam para encontrar o tesouro.

Música do mar (CD – sons da Natureza)

Tempo: 3min

**Cena 3 – Poema: Piratas a brincar na beira do mar**



Soraia Adriana Filipe Carlos Joana Vero Carlos Pic Patricia Frederico Tatiana Cármen Hernâni Ruben Aléxia Daniel Igor

Inês(pré) Bruno Pedro Marian Guilherme Délcio Tiago Vasco Mariana Inês(2.º) Josué

Apresentação do Poema “Piratas a Brincar na Beira do Mar” (Todos os alunos)  
os surdos dizem em Língua Gestual Portuguesa e os ouvintes em Língua Portuguesa.  
(os alunos ficam em duas filas de acordo com a sua posição marcada anteriormente)

Música do mar (CD Sons da Natureza)

Tempo: 3min

Cena 4 – Dança dos piratas



Mariana 9 ●

|  |                               |   |
|--|-------------------------------|---|
| Vero 2 ●<br>Joana 3 ●<br>Carlos 4 ●<br>Adriana 5 ●<br>Délcio 6 ●<br>Guilherme 7 ●<br>Marian 8 ●<br>Pedro 9 ●<br>Bruno 10 ●<br>Inês(pré) 11 ● | ● 1 Patrícia<br>● 1 Frederico | ● 2 Tatiana<br>● 3 Cármen<br>● 4 Ruben<br>● 5 Aléxia<br>● 6 Daniel<br>● 7 Tiago<br>● 8 Vasco<br>● 10 Inês (2.º)<br>● 11 Josué |
|--|-------------------------------|---|

|              |            |           |            |           |           |
|--------------|------------|-----------|------------|-----------|-----------|
| Joana3 ●     | Carlos4 ●  | 4Ruben ●  | 3Cármen ●  | 11Josué ● |           |
| Guilherme7 ● | Bruno10 ●  | Marian8 ● | 8 Vasco ●  | 10 Inês ● | 7 Tiago ● |
| Délcio6 ●    | Adriana5 ● | Vero2 ●   | 2Tatiana ● | 5Aléxia ● | 6Daniel ● |

Patrícia 1 ● ● 1 Frederico

Musica: Polka (CD- Valsas Straus – 18 Tritch and tracht Polka, Op. 214)



Área de Projecto: aulas n.º 63 e 64

Data: 11/06/2007

Sumário:

Continuação do Ensaio para a apresentação final

Ordem de apresentação final decidida em grupo – 1.º ensaio geral

1 – Os piratas partem no seu navio à procura do tesouro.

Participantes: todos os alunos

2 – Coreografia dos piratas no mar. Os piratas no mar têm muito trabalho, atiram redes e pescam, vêem pássaros que voam, soltam e enrolam velas ao vento, enfrentam ondas e tempestades, chegam a terra, seguem um mapa e cavam para encontrar o tesouro.

Participantes: alunos do 4.º ano da turma da sala 12 (4 surdos e 5 ouvintes)

3 – Poema “Piratas a brincar na beira do mar” - Os piratas amam o mar e falam da sua riqueza e mistério.

Participantes: todas as crianças e alunos da Unidade de surdos e da turma da sala 12.

4 – Dança dos Piratas – Os piratas já encontraram o seu tesouro, vão todos em grupo e com muita alegria festejar essa descoberta.

Participantes: todas as crianças e alunos da Unidade de surdos.

Observações: após ensaio verificou-se que ainda há muitas falhas.

Combinou-se ensaios extra na 4.ª feira à tarde e na 6.ª feira à tarde.

Relativamente ao poema: os alunos ouvintes da sala 12, têm que ensaiar a fala do poema sem consulta

Decidiu-se que a Soraia, aluna ouvinte da sala 12, que poucas vezes participou na construção conjunta da Coreografia dos piratas no mar, fará a apresentação e a leitura do poema no microfone

Amanhã dia 12 os alunos do 2.º e 3.º ciclos apresentam em Língua Gestual Portuguesa com orientação da Formadora de LGP, na Festa da EB. 2,3 Santo António – Faro, à noite, o Poema Piratas a Brincar na Beira do Mar, com a tradução da intérprete de LGP.

|      |  |                    |
|------|--|--------------------|
| I    | 1.º- Ondas baixas                                | 1, 2, 3            |
|      | 2.º- Ondas altas                                 | 1, 2, 3            |
|      | 3.º- Golfinho                                    | 1, 2, 3            |
| II   | 1.º- Ondas rotativas p/dentro                    | 1, 2, 3            |
|      | 2.º- Ondas rotativas p/fora                      | 1, 2, 3 - 4        |
|      | 3.º- Mergulho                                    | 1, 2               |
| III  | 1.º- Ondas p/baixo abrir                         | 1, 2, 3            |
|      | 2.º- Ondas p/cima abrir                          | 1, 2, 3            |
|      | 3.º- Pedra                                       | 1, 2, 3            |
| IV   | 1.º- Atirar as redes p/fora                      | 1, 2, 3            |
|      | 2.º- Recolher as redes                           | 1, 2, 3            |
|      | 3.º- Gesto do peixe                              | 1, 2, 3, 4, 5, 6   |
|      | 4.º- Peixes a caírem na rede                     | 1, 2, 3, 4, 5, 6   |
|      | 5.º- Cardume                                     | 1, 2, 3 // 3, 2, 1 |
| V    | 1.º- Mastro c/ cordas soltas                     | 1, 2, 3            |
|      | 2.º- 2 Mastros, 4 piratas, 2 piratas (nós, luta) |                    |
| VI   | 1.º- Gesto da gaivota                            | 1, 2, 3            |
|      | 2.º- Ovos muito grandes                          |                    |
|      | 3.º- Baixa, brinca c/ovo                         |                    |
|      | 4.º- Nasce a gaivota                             |                    |
|      | 5.º- Vôo da gaivota                              |                    |
| VII  | 1.º- Abre a vela e enrola                        |                    |
|      | 2.º- p/ trás, rodar e voltar, rodar e voltar     |                    |
| VIII | 1.º- O mapa do tesouro                           |                    |
|      | 2.º- Baixa, a pá no chão, um de cada vez         |                    |
|      | 3.º- Roda, bate várias vezes (2 de cada vez)     |                    |
| IX   | 1.º- P/ frente esconde o rosto                   | 1,2 – 1,2,3 – 2,1  |
|      | 2.º- As ondas que rebentam                       | 1, 2, 3            |
| X    | 1.º- Dança das ondas                             |                    |
|      | 2.º- Final                                       |                    |

Festa de Santo António  
Apresentação do poema: "Piratas a brincar na beira do mar"  
Jovens surdos do 2.º e 3.º ciclo





Área de Projecto: Aulas 65 e 66

Data: 18/06/07

Sumário:

Ensaio Geral conjunto entre todos os alunos para a

Retoques finais a alguns adereços

Observação: não foi possível o ensaio geral porque os alunos surdos do 2.º e 3.º ciclo estiveram retidos numa actividade organizada pelo Clube de Teatro da EB. 2,3 Santo Atónio

Combinou-se um ensaio geral para dia 19 de Junho de manhã às 11h.

Observação:

Dia 19 às 16.30h é a apresentação na Biblioteca Municipal de Faro

Foram convidados pais e encarregados de educação, algumas turmas do regular e representantes da Escola, das Câmaras e DREALG.

Dia 21 o grupo de 4.º ano da turma da sala 12, apresenta a Coreografia do Piratas no Mar, na Festa da Escola da Penha no Conservatório Regional de Música Maria Campina em Faro.



| 1.ª actividade |  | 2.ª actividade |  | 3.ª actividade |  |
|----------------|--|----------------|--|----------------|--|
|                |  |                |  |                |  |
|                |  |                |  |                |  |

Na próxima segunda-feira gostava de fazer?

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Festa do Final do Ano Lectivo 2006/2007  
Biblioteca Municipal de Faro



Recolha das ondas (organização do espaço)

Piratas a iniciar a sua viagem no mar



Coreografia dos piratas no mar: ondas altas ou baixas, redes, peixes, aves, mastros, velas, ...



Poema em LGP – “Nós somos piratas a brincar na beira do mar”



Poema em LGP – “Nós somos piratas a brincar na beira do mar”



Dança dos piratas-1 capitães junto ao baú



Dança dos Piratas – 2 – todos a dançar



Dança dos piratas – 3 – todos a dançar



Dança dos piratas – 4 – capitães tiram piratinha do baú



Dança dos piratas – 5 – Piratinha dança com o grupo



Dança dos piratas – 6 – Momento final