



PROJECTO
ACREDITAR
Animação de Recreios
Escolares

“O jogo não é só um direito,
é uma necessidade.
Brincar/jogar não é só
uma ideia, é uma vivência.
Jogar/brincar não é só
incerteza, é uma forma
acrescida de ganhar
segurança e autonomia”
Carlos A. Neto, 2001

6



PROJECTO
ACREDITAR
Animação de Recreios
Escolares

“O jogo não é só um direito,
é uma necessidade.
Brincar/jogar não é só
uma ideia, é uma vivência.
Jogar/brincar não é só
incerteza, é uma forma
acrescida de ganhar
segurança e autonomia”
Carlos A. Neto, 2001

5

4



PROJECTO
ACREDITAR
Animação de Recreios
Escolares

“O jogo não é só um direito,
é uma necessidade.
Brincar/jogar não é só
uma ideia, é uma vivência.
Jogar/brincar não é só
incerteza, é uma forma
acrescida de ganhar
segurança e autonomia”
Carlos A. Neto, 2001

3

2

1

1

2

3

4

5

6



PROJECTO
ACREDITAR
Animação de Recreios
Escolares

“O jogo não é só um direito,
é uma necessidade.
Brincar/jogar não é só
uma ideia, é uma vivência.
Jogar/brincar não é só
incerteza, é uma forma
acrescida de ganhar
segurança e autonomia”
Carlos A. Neto, 2001

6



PROJECTO
ACREDITAR
Animação de Recreios
Escolares

“O jogo não é só um direito,
é uma necessidade.
Brincar/jogar não é só
uma ideia, é uma vivência.
Jogar/brincar não é só
incerteza, é uma forma
acrescida de ganhar
segurança e autonomia”
Carlos A. Neto, 2001

5

4



PROJECTO
ACREDITAR
Animação de Recreios
Escolares

“O jogo não é só um direito,
é uma necessidade.
Brincar/jogar não é só
uma ideia, é uma vivência.
Jogar/brincar não é só
incerteza, é uma forma
acrescida de ganhar
segurança e autonomia”
Carlos A. Neto, 2001

3

2

1

1

2

3

4

5

6

PASSOS A SEGUIR
+
ATIVIDADES
PARA O

1°, 2°, 3° CICLO

+
ANEXOS

PASSOS A SEGUIR
+
ATIVIDADES
PARA O

1°, 2°, 3° CICLO

+
ANEXOS

6

5

PASSOS A SEGUIR
+
ATIVIDADES
PARA O

1°, 2°, 3° CICLO

+
ANEXOS

PASSOS A SEGUIR
+
ATIVIDADES
PARA O

1°, 2°, 3° CICLO

+
ANEXOS

4

3

PASSOS A SEGUIR
+
ATIVIDADES
PARA O

1°, 2°, 3° CICLO

+
ANEXOS

PASSOS A SEGUIR
+
ATIVIDADES
PARA O

1°, 2°, 3° CICLO

+
ANEXOS

2

1

1

2

3

4

5

6

