

Passo a passo



1.^o ano

Volume **2**

Livro do Professor

Registos do professor

Fichas de integração no 1.º ano

Fichas de desenvolvimento da aprendizagem

Actividades de Expressão Plástica

Estratégias para a animação da leitura

Índice

Registos do professor	(pág. 7)
IDENTIFICAÇÃO	(pág. 8)
CALENDÁRIO ESCOLAR	(pág. 9)
HORÁRIO	(pág. 9)
A MINHA TURMA	(pág. 10)
CARACTERIZAÇÃO DA TURMA	(pág. 11)
PERFIL FAMILIAR DOS ALUNOS	(pág. 12)
PLANO DE TRABALHO SEMANAL	(pág. 14)
PLANO DE TRABALHO DIÁRIO	(pág. 15)
PARÂMETROS DE AVALIAÇÃO	(pág. 16)
COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE LÍNGUA PORTUGUESA	(pág. 17)
LÍNGUA PORTUGUESA — EXPRESSÃO ESCRITA	(pág. 18)
LÍNGUA PORTUGUESA — COMUNICAÇÃO ORAL: EXPRESSÃO ORAL	(pág. 19)
LÍNGUA PORTUGUESA — COMUNICAÇÃO ORAL: LEITURA	(pág. 20)
AVALIAÇÃO — MATEMÁTICA	(pág. 21)
AVALIAÇÃO — ESTUDO DO MEIO	(pág. 22)
RELATÓRIO PEDAGÓGICO INDIVIDUAL	(pág. 23)
RELATÓRIO PEDAGÓGICO DE TURMA	(pág. 24)

Fichas de integração no 1.º ano	(pág. 25)
O CORPO: ROUPA	(pág. 26)
O CORPO: POSTURAS	(pág. 27)
A CASA: PARTES	(pág. 28)
A CASA: TIPOS DE CASA	(pág. 29)
AS ESTAÇÕES DO ANO: PLANTAS	(pág. 30)
AS ESTAÇÕES DO ANO: ALIMENTOS	(pág. 31)
AS ESTAÇÕES DO ANO: O TEMPO	(pág. 32)
AS ESTAÇÕES DO ANO: ROUPA	(pág. 33)
O NATAL: CARTA PARA O PAI NATAL	(pág. 34)
O NATAL: OS REIS MAGOS	(pág. 35)
AS PROFISSÕES: FUNÇÃO	(pág. 36)
AS PROFISSÕES: SERVIÇOS	(pág. 37)
AS PROFISSÕES: FERRAMENTAS	(pág. 38)
AS PROFISSÕES: TRAJES	(pág. 39)
AS MÁSCARAS: TRAJES	(pág. 40)
AS MÁSCARAS: ELEMENTOS	(pág. 41)
NÚMEROS 1, 2 E 3	(pág. 42)
NÚMEROS 4, 5 E 6	(pág. 43)
NÚMEROS 7, 8 E 9	(pág. 44)
NÚMERO — QUANTIDADE	(pág. 45)
NÚMERO — QUANTIDADE	(pág. 46)
FIGURAS	(pág. 47)
FIGURAS	(pág. 48)
CLASSIFICAÇÃO	(pág. 49)
CLASSIFICAÇÃO	(pág. 50)
POSIÇÕES	(pág. 51)
GRÁFICO	(pág. 52)
ATENÇÃO — OBSERVAÇÃO: IDENTIFICAÇÃO	(pág. 53)
ATENÇÃO — OBSERVAÇÃO: ORIENTAÇÃO	(pág. 54)
PERCEPÇÃO: ORIENTAÇÃO E SITUAÇÃO	(pág. 55)
MEMÓRIA VISUAL: FIGURAS	(pág. 56)
MEMÓRIA VISUAL: FRUTAS	(pág. 57)

Fichas para o desenvolvimento da aprendizagem (pág. 25)

APRESENTAÇÃO	(pág. 60)
FICHAS 1 A 10 — PERCEPÇÃO E ATENÇÃO	(pág. 62)
FICHAS 11 A 13 — MEMÓRIA	(pág. 72)
FICHAS 14 A 17 — COMPREENSÃO VERBAL	(pág. 75)
FICHAS 18 A 21 — COMPREENSÃO DO ESPAÇO	(pág. 79)
FICHAS 22 A 29 — RACIOCÍNIO LÓGICO	(pág. 83)
FICHAS 30 A 32 — ORGANIZAÇÃO TEMPORAL	(pág. 91)
FICHA 33 A 35 — DESTREZA NUMÉRICA	(pág. 94)

Actividades de Expressão Plástica (pág. 97)

UMA PASTA PARA ARQUIVO	(pág. 98)
MURAL DE IDENTIFICAÇÃO	(pág. 98)
COPO PARA LÁPIS E CANETAS	(pág. 99)
CARTAZ DO CALENDÁRIO SEMANAL	(pág. 99)
FANTOCHES DE DEDO	(pág. 100)
PALCO PARA FANTOCHES	(pág. 100)
PUZZLE	(pág. 101)
CASA EM MINIATURA	(pág. 101)
UM RATO DE PLASTICINA	(pág. 102)
MOLAS PARA PRENDER TRABALHOS	(pág. 102)
MOINHO DE VENTO	(pág. 103)
COFRE E TESOURO — MOEDAS, COLARES, PULSEIRAS, ANÉIS	(pág. 103)
UM PINHEIRO	(pág. 104)
QUADRO DO CISNE	(pág. 104)
AZULEJO DECORATIVO	(pág. 105)
MOLDURA	(pág. 105)
SERPENTES DE BARRO	(pág. 106)
CORRENTES DE PAPEL	(pág. 106)
BARRA DE ALTURAS	(pág. 107)
CARIMBAGEM	(pág. 107)
PAPAGAIO DE PAPEL	(pág. 108)
TENDA DE ÍNDIO	(pág. 108)
DOMINÓ DOS ALIMENTOS	(pág. 109)
GARRAFAS PARA JOGAR <i>BOWLING</i>	(pág. 109)
ANIMAIS COM FRUTOS SECOS	(pág. 110)
ÁRVORES DE PAPEL	(pág. 110)
MÓBIL	(pág. 111)
INSTRUMENTOS MÚSICAIS	(pág. 111)
MARCADORES PARA LIVROS	(pág. 112)
JOGO DA GLÓRIA	(pág. 112)

Estratégias para a animação da leitura (pág. 115)

A ANIMAÇÃO DA LEITURA NA EDUCAÇÃO INFANTIL	(pág. 116)
ESTRATÉGIA 1	(pág. 118)
ESTRATÉGIA 2	(pág. 119)
ESTRATÉGIA 3	(pág. 120)
ESTRATÉGIA 4	(pág. 121)
ESTRATÉGIA 5	(pág. 123)
PROPOSTAS DE TRABALHO PARA O CONTO «O PIRATA E A PRINCESA»	(pág. 124)

Exploração dos contos «Hora da leitura» (pág. 133)

Componentes da colecção Passo a passo

PASSO A PASSO para o 1.º ano inclui propostas para as três áreas disciplinares: Língua Portuguesa, Matemática e Estudo do Meio. O professor pode trabalhar com cada um dos manuais de forma autónoma ou fazendo uma gestão multidisciplinar, consoante a estratégia pedagógica escolhida e de acordo com as necessidades educativas do aluno.

LÍNGUA PORTUGUESA

O manual de Língua Portuguesa responde às exigências lectivas dos professores, porque segue a metodologia mais comum de ensino da leitura e da escrita, adequando-se à maioria dos métodos utilizados.

A abordagem de cada conteúdo parte sempre de uma descoberta diferente; também as actividades são diversificadas, evitando-se uma aprendizagem monótona.

As novas letras e os «casos da língua» vão sendo introduzidos e trabalhados num contexto lúdico e motivador para o aluno.

MATEMÁTICA

No manual de Matemática, a aprendizagem dos novos conteúdos é feita, de forma orientada, pela descoberta e pela observação de imagens alusivas ao quotidiano do aluno e através de jogos e actividades de pesquisa.

Apresenta uma metodologia sistemática em dois momentos:

- 1.º Observa e aprende.
- 2.º Aplica.

A estrutura mensal deste manual aponta para uma aprendizagem em que o contexto é a própria escola onde o aluno se insere, ponto de partida para jogos que promovem a aquisição de novos conceitos.

Apresenta ferramentas de controlo da aprendizagem em fichas de revisão, no fim de cada mês, e em fichas de avaliação, no final de cada período.

ESTUDO DO MEIO

No manual de Estudo do Meio, a aprendizagem dos conteúdos é feita pela observação de imagens relacionadas com os conteúdos programáticos.

A organização do manual de acordo com os meses do ano é, também, um factor de motivação e de aproximação entre o aluno e os novos conteúdos.

A Expressão Plástica é objecto de trabalho muito frequente, em todas as unidades, prevalecendo sobre as actividades de escrita, que os alunos ainda não dominam.

O manual apresenta instrumentos de controlo da aprendizagem do aluno através de actividades a realizar no final de cada mês e no fim de cada período.

Cadernos de Actividades de LÍNGUA PORTUGUESA e MATEMÁTICA

Os Cadernos de Actividades complementam o trabalho desenvolvido no manual, tendo em conta a mesma sequência. São constituídos por páginas de aplicação dos conteúdos do manual, com o objectivo de reforçar e de consolidar as aprendizagens.



O que é a Educateca?

EDUCATECA

A EDUCATECA é composta por um conjunto de materiais de oferta ao professor que permite responder à diversidade de alunos da turma, consolidando, reforçando e ampliando os conteúdos aprendidos.

Fazem parte da EDUCATECA:

- o Livro do Professor — Volume 1
- o Livro do Professor — Volume 2
- 23 cartões com o alfabeto ilustrado
- 10 cartões com os números ilustrados de 0 a 9
- 12 pósteres temáticos
- CD áudio para o Professor

Livro do Professor — Volume 1

Este volume contém sugestões metodológicas para exploração das actividades do manual e fichas de trabalho fotocopiáveis de ampliação e de reforço dos conteúdos das três áreas.

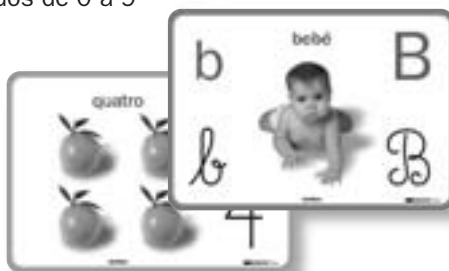
Livro do Professor — Volume 2

O segundo volume está organizado em cinco partes com fichas fotocopiáveis e textos de apoio para o professor:

- *Registos do professor*
São páginas onde o professor pode registar alguns elementos da sua actividade lectiva.
- *Fichas de integração no 1.º ano*
São 32 fichas de trabalho destinadas ao aluno com dificuldades decorrentes da ausência de propedêutica adequada ou dificuldades diversas. Cada ficha contém orientações destinadas ao professor.
- *Fichas de desenvolvimento da aprendizagem*
São 35 fichas de trabalho com o objectivo de desenvolver determinadas destrezas de raciocínio. Cada ficha visa o desenvolvimento de uma destreza específica.
- *Actividades de Expressão Plástica*
Este material é um material de apoio apenas para o professor. Contém 30 sugestões de actividades de Expressão Plástica para os alunos realizarem na sala de aula.
- *Estratégias para a animação da leitura*
Dada a importância da motivação para a leitura, reforçada pelo Plano Nacional de Leitura, este conjunto de textos apresenta cinco estratégias que permitem que o aluno usufrua ao máximo do texto e se mantenha continuamente interessado em ler mais.

Outros materiais da EDUCATECA

- 23 cartões com o alfabeto ilustrado
- 10 cartões com os números ilustrados de 0 a 9
- 12 pósteres temáticos
- CD áudio para o Professor



A Educateca em números

161	Fichas de trabalho fotocopiáveis de ampliação e de reforço dos conteúdos das áreas de Língua Portuguesa, Matemática e Estudo do Meio.
16	Fichas de registo da actividade lectiva para o professor.
32	Fichas de integração no 1.º ano.
35	Fichas de desenvolvimento da aprendizagem.
30	Propostas de actividades de Expressão Plástica.
5	Propostas de estratégias para a animação da leitura.
23	Cartões com o alfabeto ilustrado.
10	Cartões com os números ilustrados de 0 a 9.
12	Pósteres temáticos.
1	CD áudio para o professor.

REGISTOS DO PROFESSOR

IDENTIFICAÇÃO	(pág. 8)
CALENDÁRIO ESCOLAR	(pág. 9)
HORÁRIO	(pág. 9)
A MINHA TURMA	(pág. 10)
CARACTERIZAÇÃO DA TURMA	(pág. 11)
PERFIL FAMILIAR DOS ALUNOS	(pág. 12)
PLANO DE TRABALHO SEMANAL	(pág. 14)
PLANO DE TRABALHO DIÁRIO	(pág. 15)
PARÂMETROS DE AVALIAÇÃO	(pág. 16)
COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE LÍNGUA PORTUGUESA	(pág. 17)
LÍNGUA PORTUGUESA — EXPRESSÃO ESCRITA	(pág. 18)
LÍNGUA PORTUGUESA — COMUNICAÇÃO ORAL: EXPRESSÃO ORAL	(pág. 19)
LÍNGUA PORTUGUESA — COMUNICAÇÃO ORAL: LEITURA	(pág. 20)
AVALIAÇÃO — MATEMÁTICA	(pág. 21)
AVALIAÇÃO — ESTUDO DO MEIO	(pág. 22)
RELATÓRIO PEDAGÓGICO INDIVIDUAL	(pág. 23)

Identificação

DADOS PESSOAIS

Nome: _____

Morada: _____

Código postal: _____ - _____

Telefone: _____ Telemóvel: _____

Correio electrónico: _____ @ _____

Bilhete de Identidade n.º: _____ Data: ____ / ____ / ____

Arquivo: _____ Validade: ____ / ____ / ____

DADOS PROFISSIONAIS

Escola: _____

Morada: _____

Código postal: _____ - _____

Telefone: _____ Fax: _____

Correio electrónico: _____ @ _____

Sede de Agrupamento: _____

Morada: _____

Código postal: _____ - _____

Telefone: _____ Fax: _____

Correio electrónico: _____ @ _____

EM CASO DE EMERGÊNCIA, CONTACTAR:

Nome: _____

Contacto(s): _____

Calendário escolar

Ano lectivo: ____ / ____

1.º PERÍODO	Início:	Fim:
2.º PERÍODO	Início	Fim:
3.º PERÍODO	Início	Fim:
INTERRUPÇÕES LECTIVAS		

Horário

HORAS	SEGUNDA	SALA	TERÇA	SALA	QUARTA	SALA	QUINTA	SALA	SEXTA	SALA

A minha turma

Fotografia	Fotografia	Fotografia	Fotografia	Fotografia
Fotografia	Fotografia	Fotografia	Fotografia	Fotografia
Fotografia	Fotografia	Fotografia	Fotografia	Fotografia
Fotografia	Fotografia	Fotografia	Fotografia	Fotografia
Fotografia	Fotografia	Fotografia	Fotografia	Fotografia
Fotografia	Fotografia	Fotografia	Fotografia	Fotografia

[illegible]

[illegible]

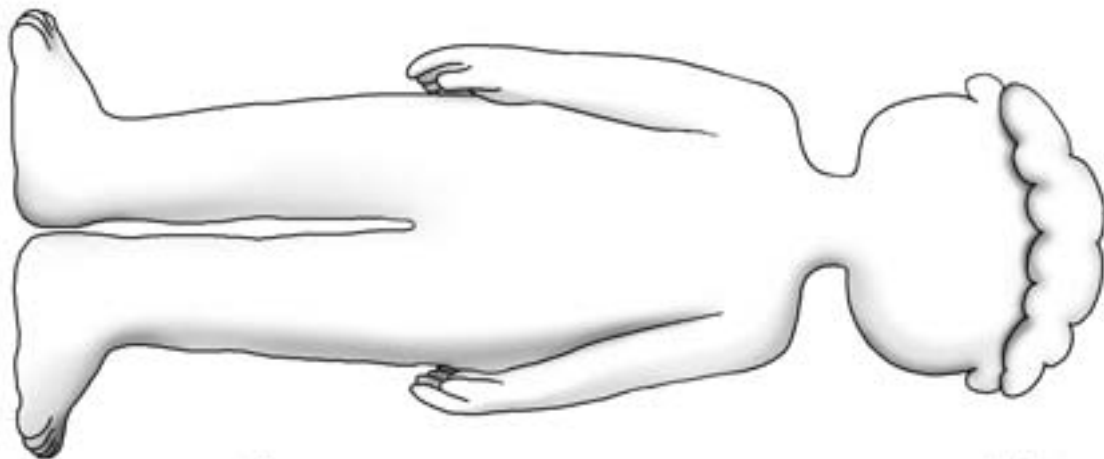
Perfil familiar dos alunos

NOME DO ALUNO	NOME DO PAI/MÃE		IDADE	HABILITA- ÇÕES	PROFISSÃO	MORADA	TELEFONE	N.º DE IRMÃOS
	Pai							
	Mãe							
	Pai							
	Mãe							
	Pai							
	Mãe							
	Pai							
	Mãe							
	Pai							
	Mãe							
	Pai							
	Mãe							
	Pai							
	Mãe							
	Pai							
	Mãe							
	Pai							
	Mãe							

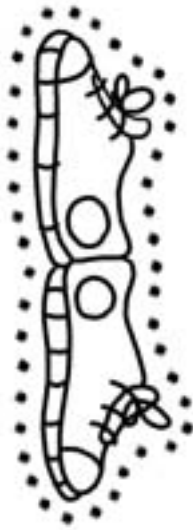
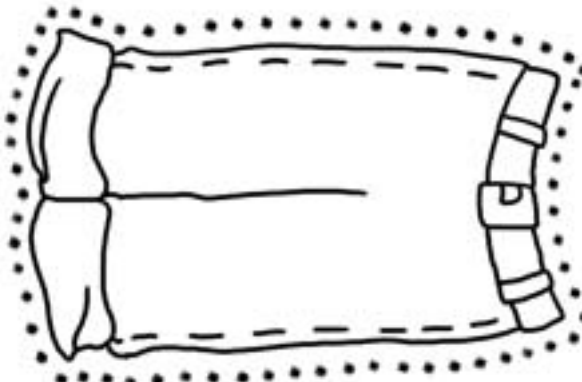
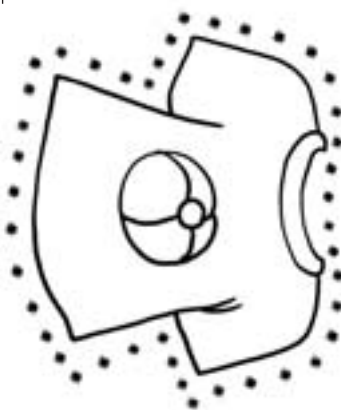
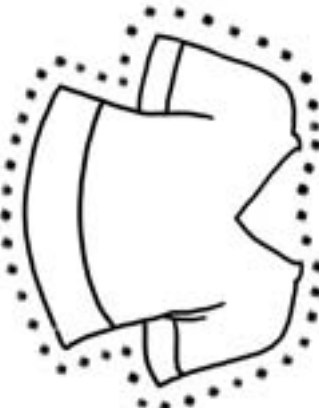
Plano de trabalho semanal de _____ a _____ de _____ 20____

	SEGUNDA-FEIRA	TERÇA-FEIRA	QUARTA-FEIRA	QUINTA-FEIRA	SEXTA-FEIRA
LÍNGUA PORTUGUESA					
MATEMÁTICA					
ESTUDO DO MEIO					
EXPRESSÕES					
FORMAÇÃO CÍVICA					
ESTUDO ACOMPANHADO					
ÁREA DE PROJECTO					

Nome _____ Data _____

O corpo: roupa

1



- Verificar se o desenho é de um menino ou de uma menina. Completá-lo.
- Decorar, pintar e recortar as roupas para vestir a figura.
- Dar-lhe um nome e escrevê-lo.

Nota: Colar uma folha branca por trás e depois picotar.

Parâmetros de avaliação (todas as áreas curriculares disciplinares)

____º período

NOME	Empenha-se nas tarefas e concretiza-as	Revela capacidade de iniciativa e autonomia	Demonstra sentido de responsabilidade	Revela espírito crítico e capacidade de auto-avaliação	Revela respeito pelas normas de convivência	Manifesta espírito de cooperação e entreajuda	Demonstra capacidade de organização e método de trabalho e de estudo	Revela criatividade	Participa e coopera nas actividades de grupo	Comunica verbalmente com clareza	Resolve problemáticas de âmbitos diversificados	Utiliza técnicas de pesquisa, recolha, organização, tratamento e de produção de informação
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐											

© 2007 Santillana Constância

Código de níveis de classificação: muito bom ☐, bom ☐, suficiente ☐ e fraco ☐. (escolher uma cor para cada ☐)

Língua Portuguesa — Expressão escrita (alfabeto)

[illegible]

Código de níveis de domínio: muito bom na leitura ○, bom na leitura ○, suficiente na leitura ○ e fraco na leitura ○; muito bom na escrita ○, bom na escrita ○, suficiente na escrita ○ e fraco na escrita ○

____.º período

[illegible]

Código de níveis de classificação: muito bom ○, bom ○, fraco ○. (escolher uma cor para cada ○)

[illegible]

Código de níveis de classificação: muito frequentemente ☐, frequentemente ☐ e raramente ☐. (escolher uma cor para cada ☐)

Avaliação — Matemática

[illegible]

Código de níveis de classificação: muito bom ○, bom ○, fraco ○. (escolher uma cor para cada ○)

Avaliação — Estudo do Meio

[illegible]

Código de níveis de classificação: muito bom ○, bom ○, suficiente ○ e fraco ○. (escolher uma cor para cada ○)

Relatório pedagógico individual

AGRUPAMENTO _____ **ESCOLA** _____

Nome completo: _____

Data de nascimento: ____/____/____

Encarregado de Educação (parentesco): _____ (_____)

Ano de escolaridade: ____ .º ano

Ano lectivo: _____ / _____

Número de retenções (anos de escolaridade): _____ (_____)

[illegible]

O professor da turma

A professora de Apoio Educativo

Data: ____/____/____

Relatório pedagógico de turma

AGRUPAMENTO _____	ESCOLA _____
--------------------------	---------------------

Número total de alunos: _____

Alunos com necessidades educativas especiais: _____

Alunos com dificuldades de aprendizagem: _____

	-	
	-	
	-	
	-	
	-	
	-	
	-	
	-	
	-	
	-	

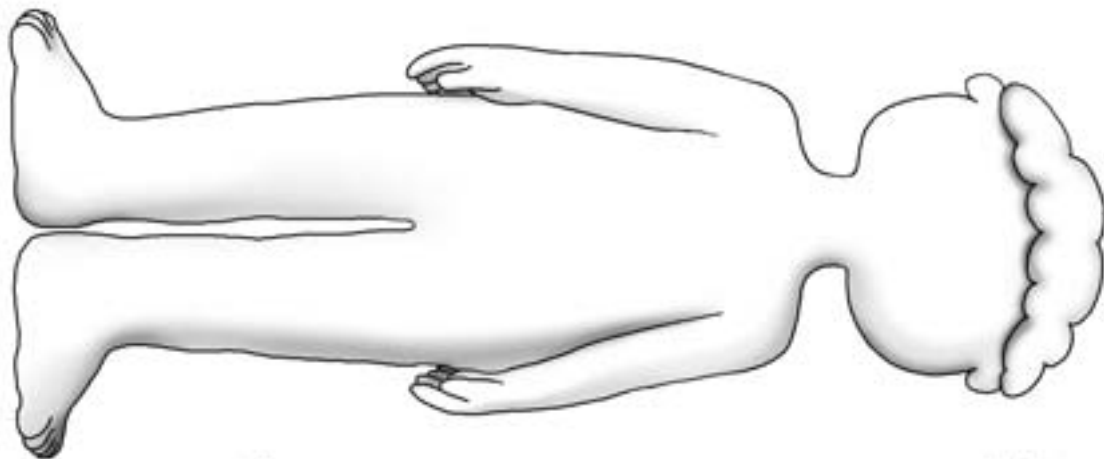
O/A professor/a

Data: _____ / _____ / _____

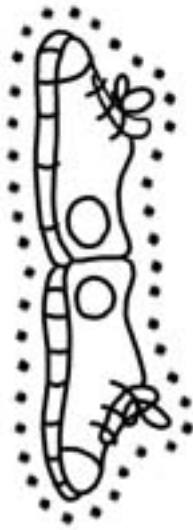
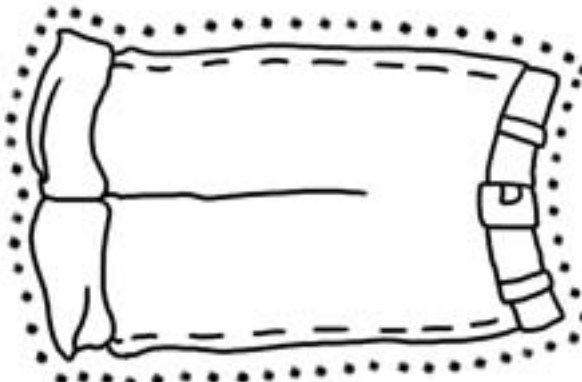
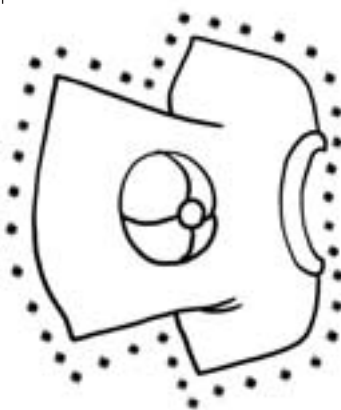
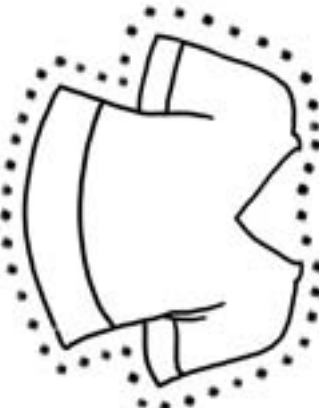
FICHAS DE INTEGRAÇÃO NO 1.º ANO

O CORPO: ROUPA	(pág. 26)	NÚMEROS 7, 8 E 9	(pág. 44)
O CORPO: POSTURAS	(pág. 27)	NÚMERO — QUANTIDADE	(pág. 45)
A CASA: PARTES	(pág. 28)	NÚMERO — QUANTIDADE	(pág. 46)
A CASA: TIPOS DE CASA	(pág. 29)	FIGURAS	(pág. 47)
AS ESTAÇÕES DO ANO: PLANTAS	(pág. 30)	FIGURAS	(pág. 48)
AS ESTAÇÕES DO ANO: ALIMENTOS	(pág. 31)	CLASSIFICAÇÃO	(pág. 49)
AS ESTAÇÕES DO ANO: O TEMPO	(pág. 32)	CLASSIFICAÇÃO	(pág. 50)
AS ESTAÇÕES DO ANO: ROUPA	(pág. 33)	POSIÇÕES	(pág. 51)
O NATAL: CARTA PARA O PAI NATAL	(pág. 34)	GRÁFICO	(pág. 52)
O NATAL: OS REIS MAGOS	(pág. 35)	ATENÇÃO — OBSERVAÇÃO: IDENTIFICAÇÃO	(pág. 53)
AS PROFISSÕES: FUNÇÃO	(pág. 36)	ATENÇÃO — OBSERVAÇÃO: ORIENTAÇÃO	(pág. 54)
AS PROFISSÕES: SERVIÇOS	(pág. 37)	PERCEPÇÃO: ORIENTAÇÃO E SITUAÇÃO	(pág. 55)
AS PROFISSÕES: FERRAMENTAS	(pág. 38)	MEMÓRIA VISUAL: FIGURAS	(pág. 56)
AS PROFISSÕES: TRAJES	(pág. 39)	MEMÓRIA VISUAL: FRUTAS	(pág. 57)
AS MÁSCARAS: TRAJES	(pág. 40)		
AS MÁSCARAS: ELEMENTOS	(pág. 41)		
NÚMEROS 1, 2 E 3	(pág. 42)		
NÚMEROS 4, 5 E 6	(pág. 43)		

Nome _____ Data _____

O corpo: roupa

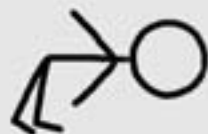
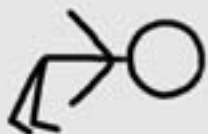
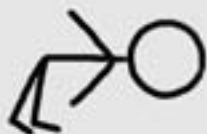
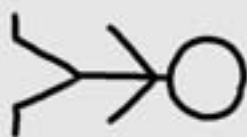
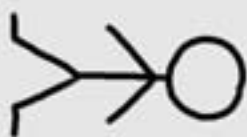
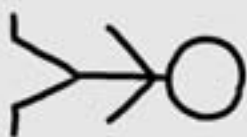
1



- Verificar se o desenho é de um menino ou de uma menina. Completá-lo.
- Decorar, pintar e recortar as roupas para vestir a figura.
- Dar-lhe um nome e escrevê-lo.

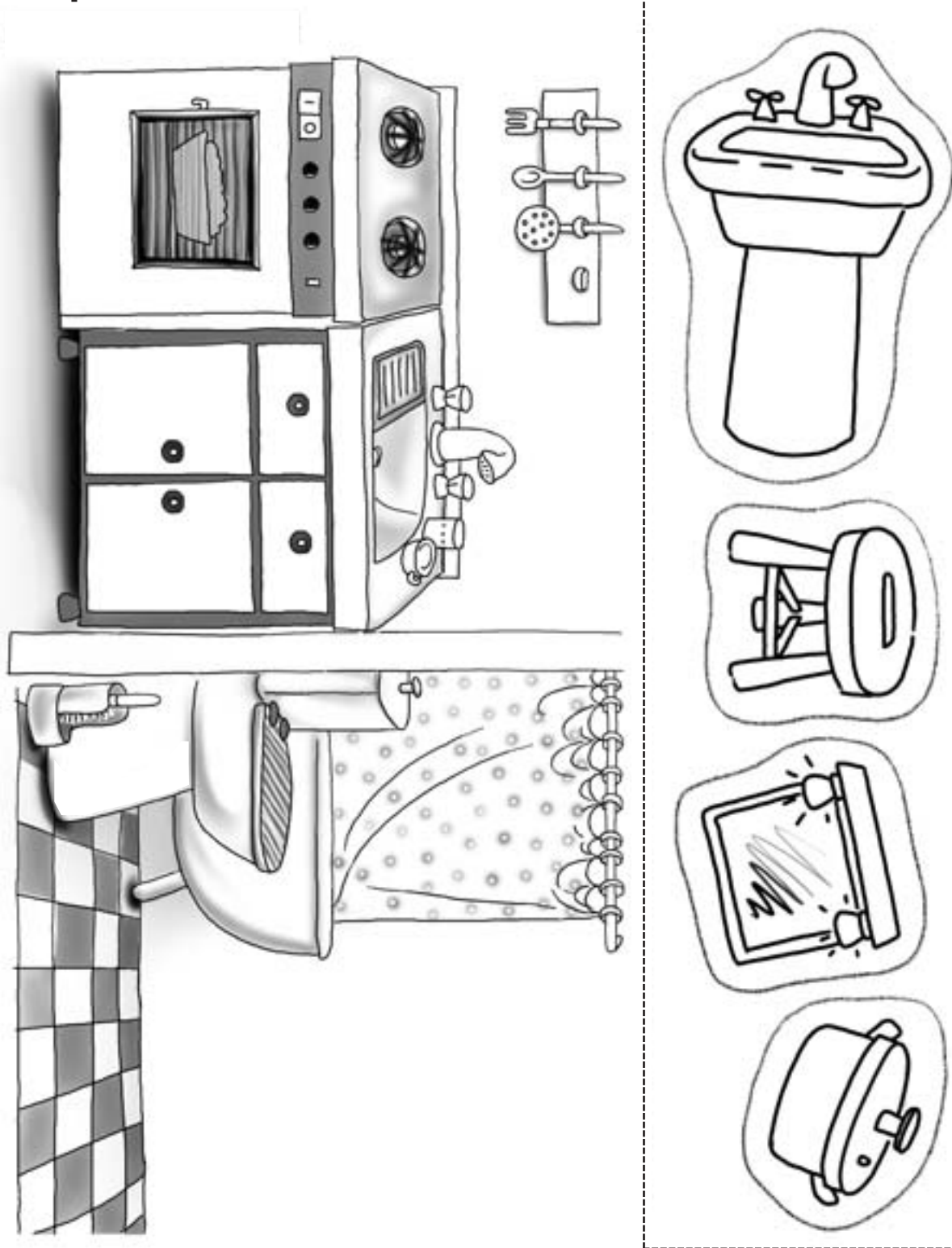
Nota: Colar uma folha branca por trás e depois picotar.

Nome _____ Data _____

O corpo: posturas

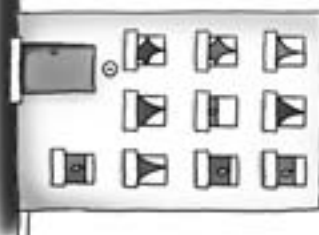
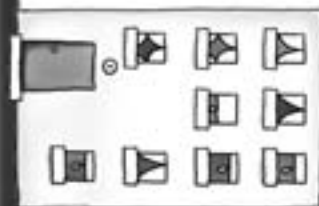
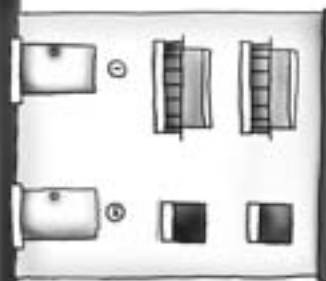
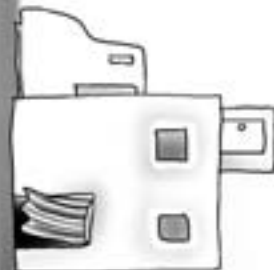
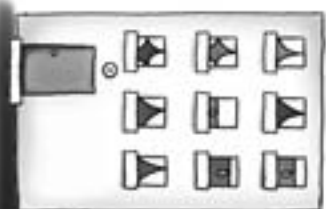
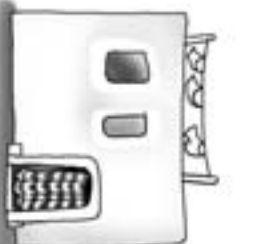
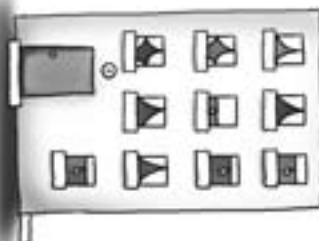
- Observar e identificar as posturas representadas (de pé, sentado, deitado).
- Rodear em cada caso o desenho que representa a postura dos meninos.

Nome _____ Data _____

A casa: partes

- Identificar as duas divisões da casa.
- Recortar os objectos e colá-los na divisão adequada. Verificar se alguns desses objectos podem estar em mais do que uma divisão.

Nome _____ Data _____

A casa: tipos de casa

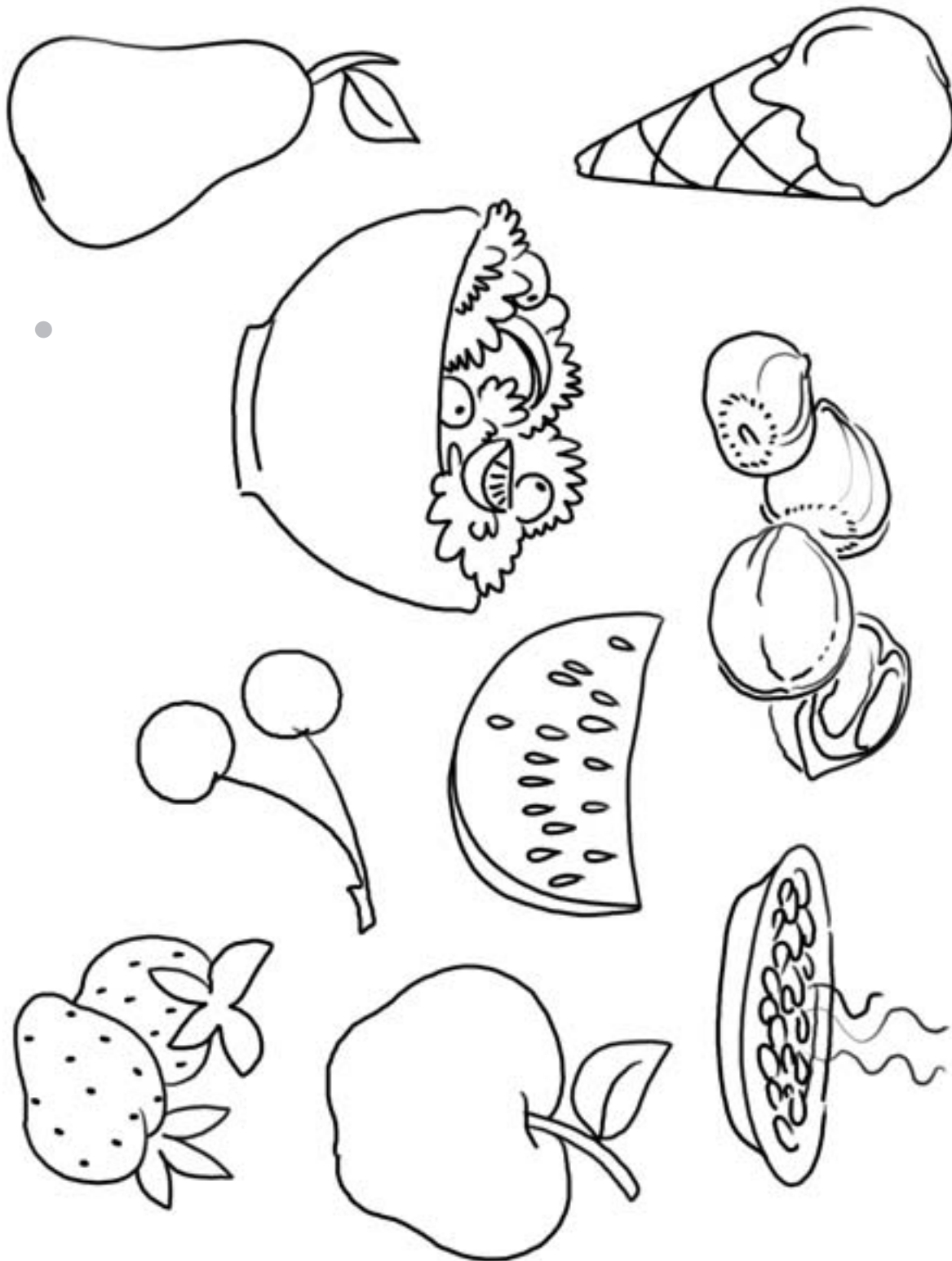
- Observar e descrever as casas do modelo. Rodear a que se parece mais com a sua.
- Em cada fila, colorir a casa que é igual à do modelo.

Nome _____ Data _____

As estações do ano: plantas

- Observar as árvores do meio envolvente. Decorar a árvore mais parecida com as observadas: com poucas folhas, sem folhas, com folhas a nascerem ou com frutos.
- Escrever o nome da estação do ano em que se está a realizar a ficha.

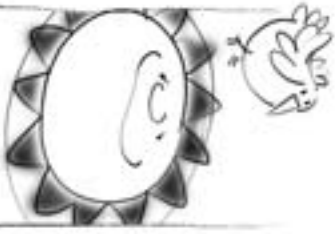
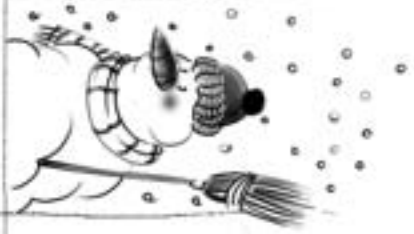
Nome _____ Data _____

As estações do ano: alimentos

- Pintar os alimentos que se consomem com mais frequência na época do ano em que se está a realizar a ficha.
- Escrever o nome da estação do ano correspondente.

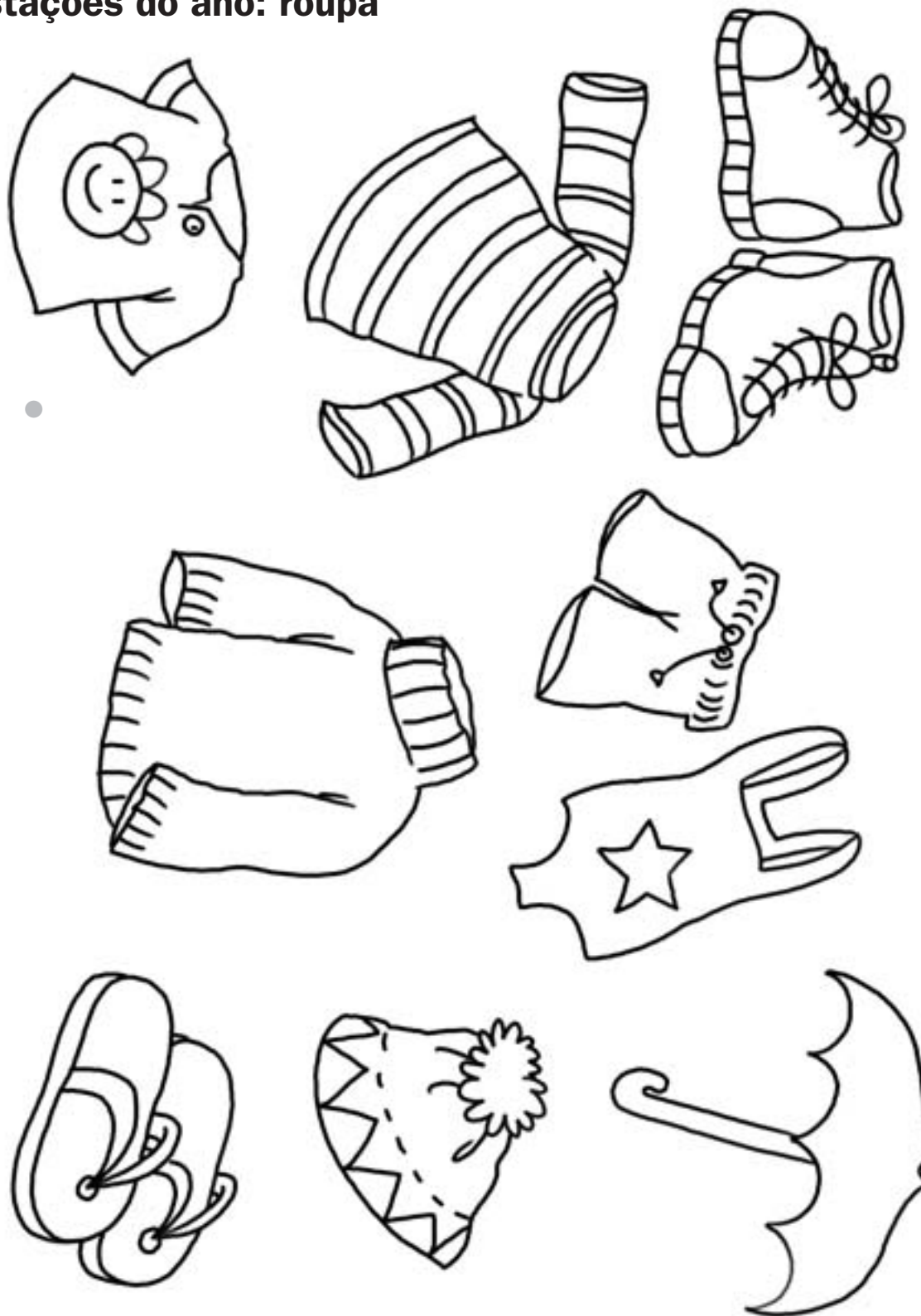
Nome _____ Data _____

As estações do ano: o tempo

SEGUNDA-FEIRA						
TERÇA-FEIRA						
QUARTA-FEIRA						
QUINTA-FEIRA						
SEXTA-FEIRA						
SÁBADO						
DOMINGO						

- Interpretar o significado dos desenhos.
- Observar e marcar com uma cruz o tempo que está durante uma semana.
- Escrever o nome da estação do ano em que se está a realizar a ficha.

Nome _____ Data _____

As estações do ano: roupa

- Pintar os elementos que mais se usam nesta época do ano.
- Escrever o nome da estação do ano correspondente.

Nome _____ Data _____

O Natal: carta para o Pai Natal

- Decorar livremente a carta para o Pai Natal.
- Escrever ou desenhar o que cada criança pede.
- Recortar a carta e levá-la para casa. Explicar aos familiares o que se pediu e porquê.

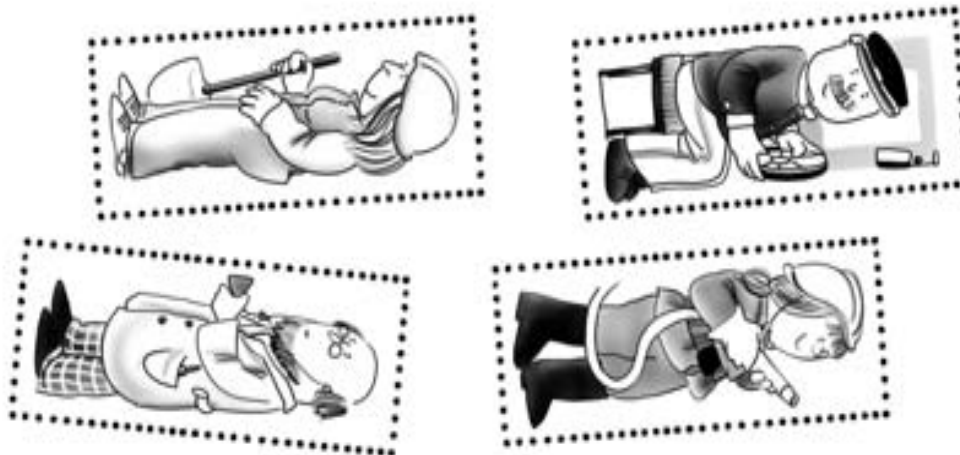
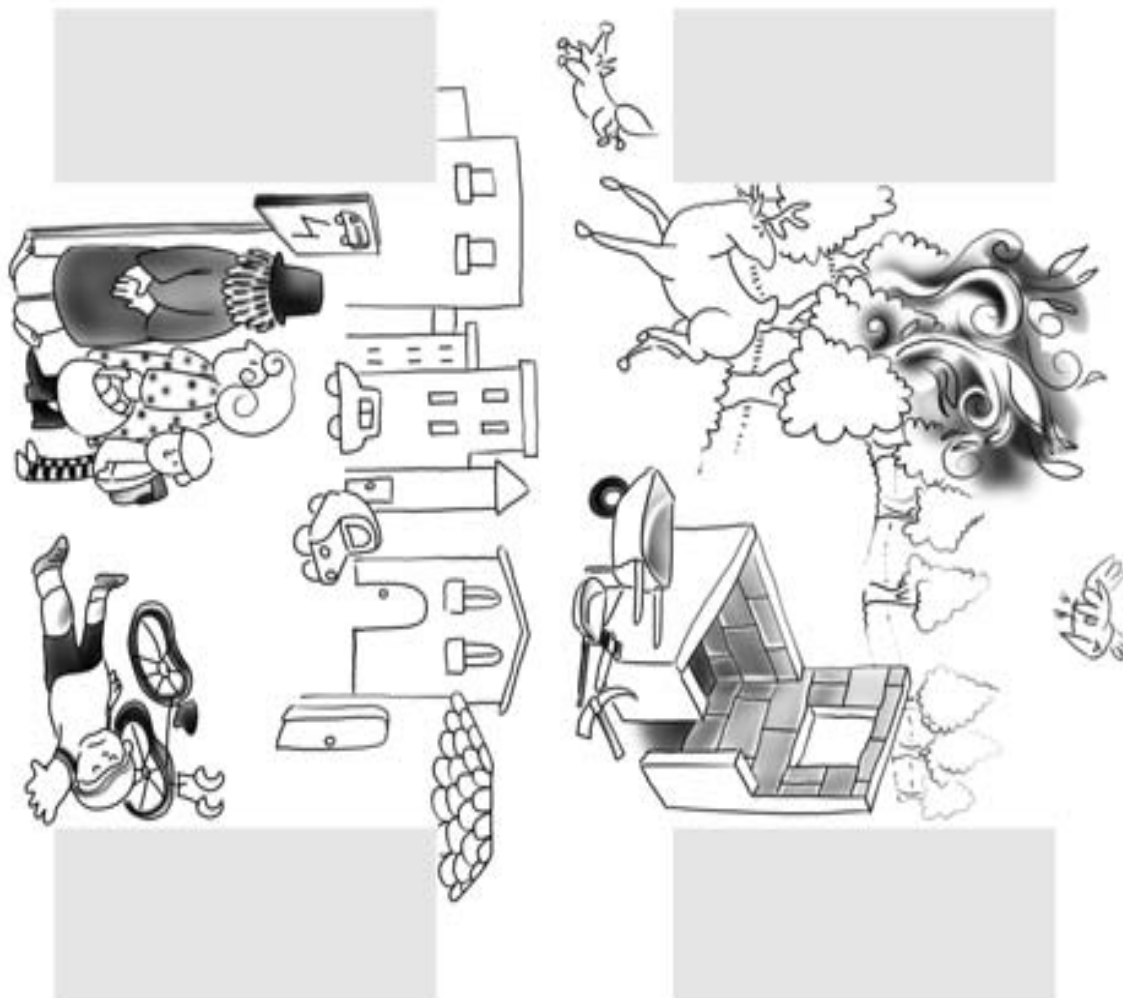
Nome _____ Data _____

0 Natal: os reis magos

- Observar com atenção e comentar as duas cenas.
- Rodear os erros na situação da direita. Colorir livremente.

Nome _____ Data _____

As profissões: função



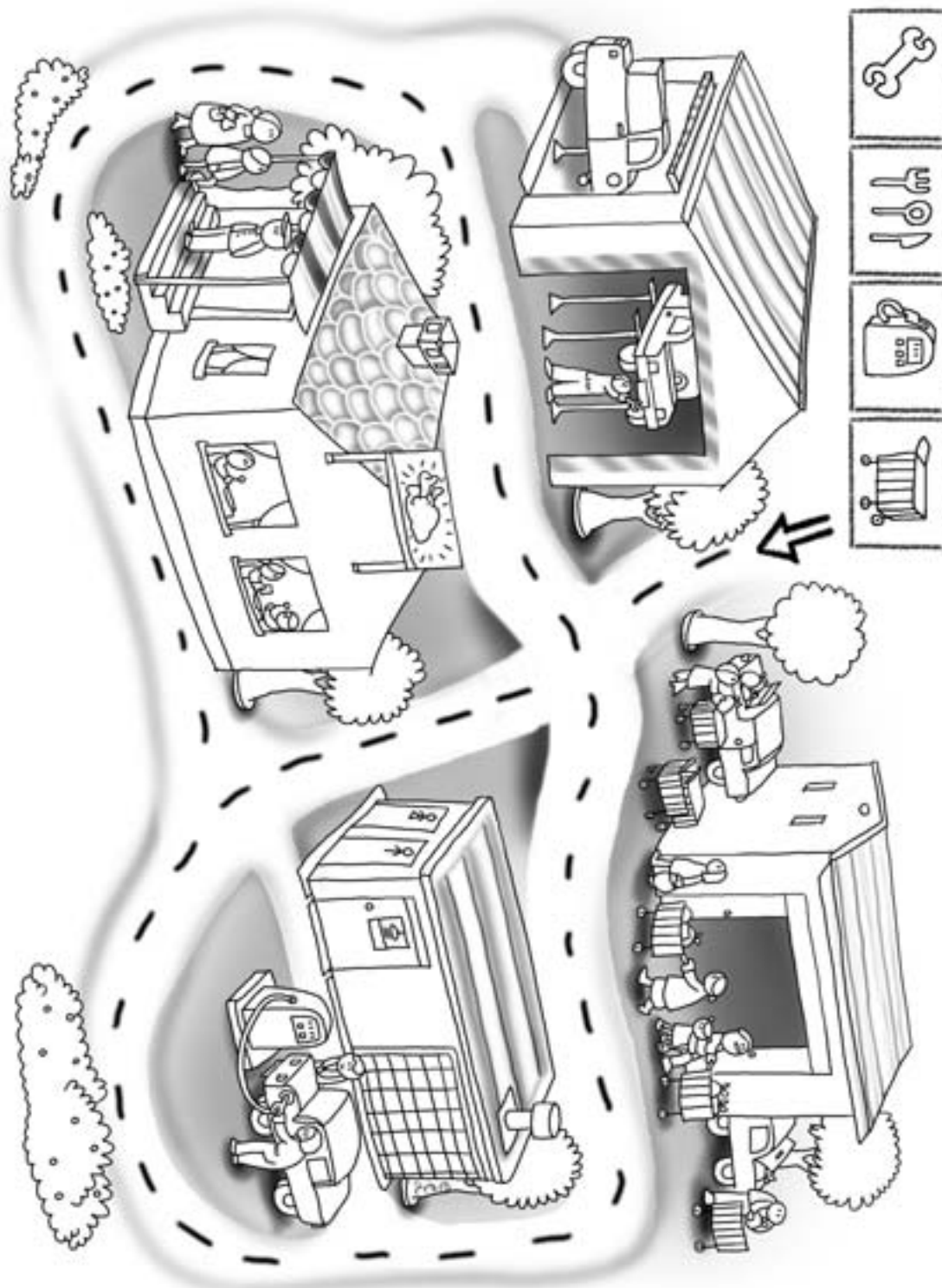
- Picotar, soltar e colar cada trabalhador na situação correspondente.

Nota: Colar uma folha branca por trás e depois picotar.

- Verificar se várias pessoas podem ser necessárias numa mesma situação e porquê.

Nome _____ Data _____

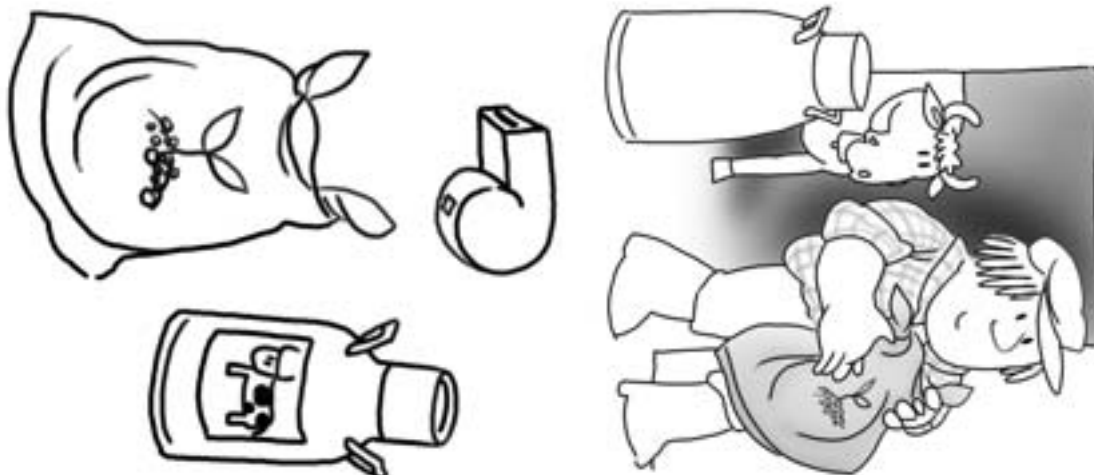
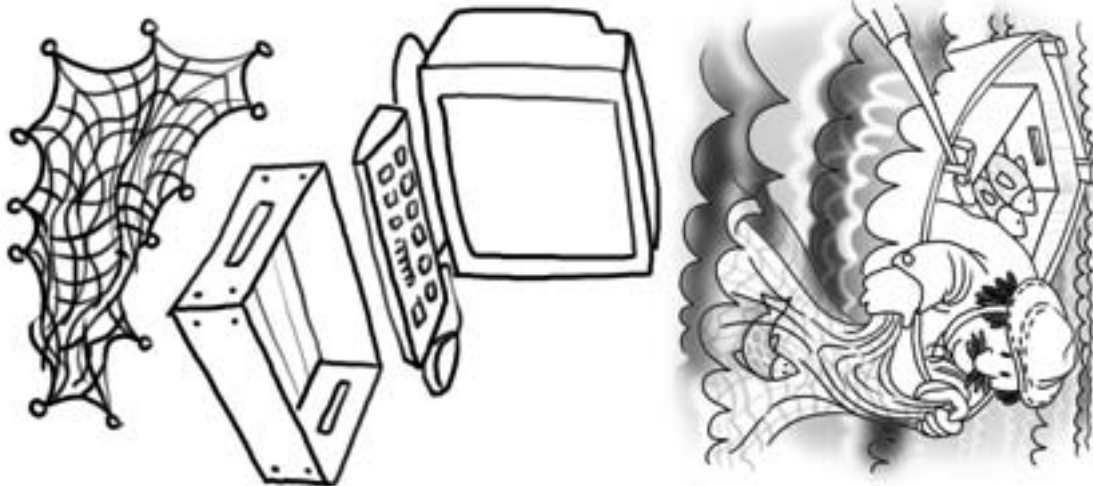
As profissões: serviços



- Identificar os logótipos: oficina mecânica, restaurante, bomba de gasolina e supermercado.
- Colorir o itinerário seguindo a ordem dos logótipos.
- Comentar quais as pessoas que trabalham em cada um dos locais «visitados».

Nome _____ Data _____

As profissões: ferramentas



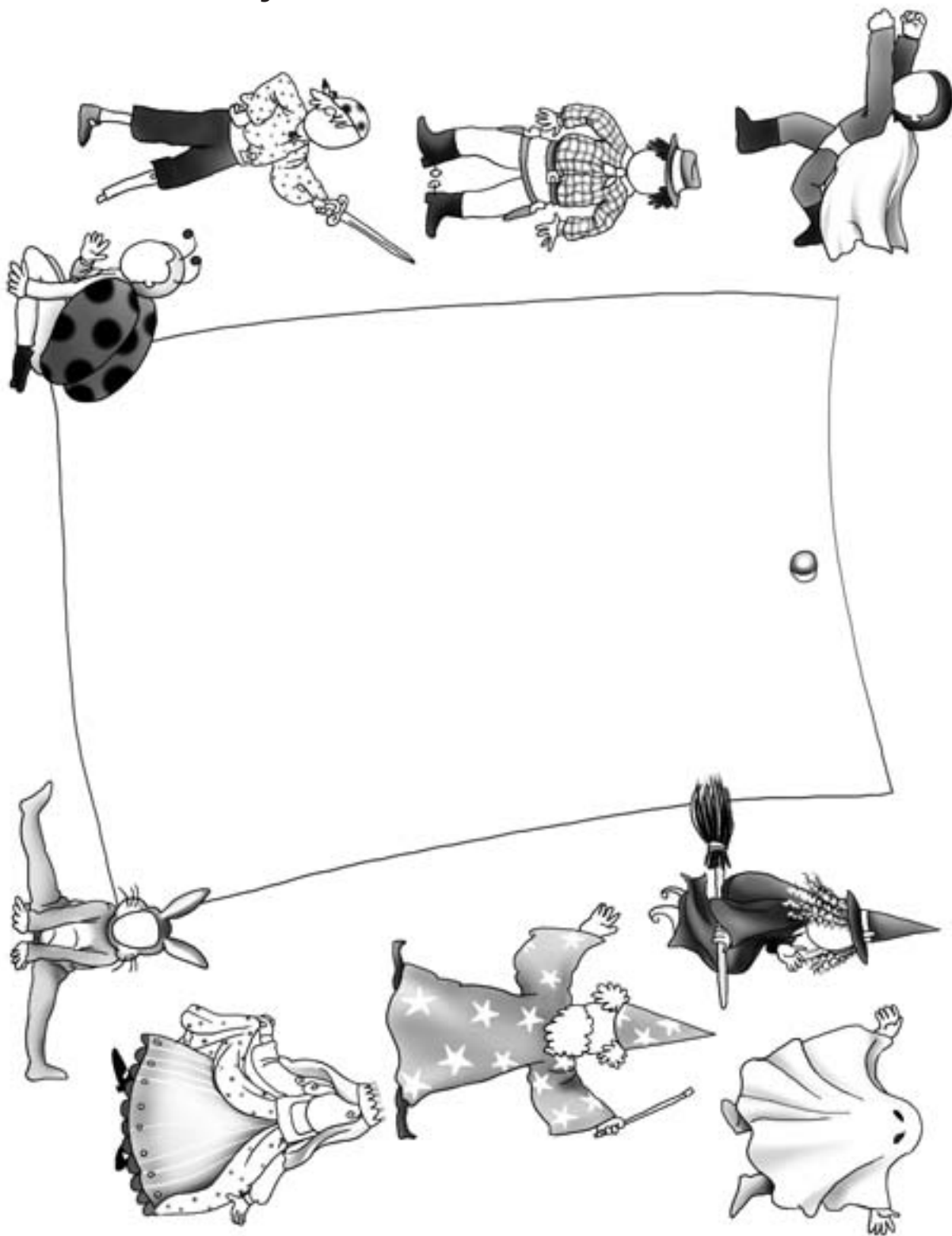
- Identificar as pessoas que aparecem em cada uma das vinhetas.
- Colorir os instrumentos de trabalho utilizados em cada caso.

Nome _____ Data _____

As profissões: trajes

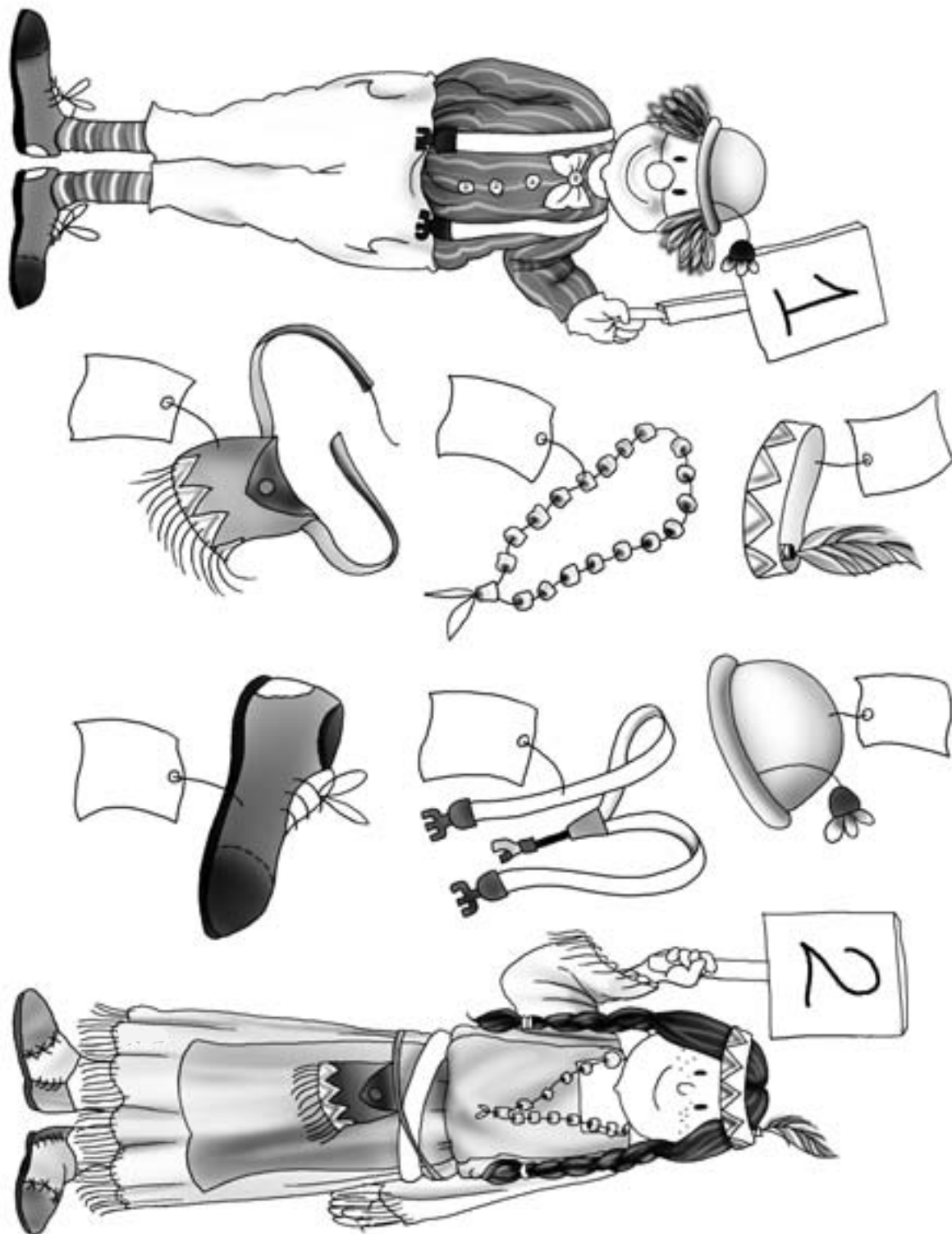
- Identificar em que profissão se utiliza cada um dos trajes representados.
- Desenhar a sua cara na profissão que cada criança gostaria de ter. Colorir o traje.
- Escrever em baixo o seu nome.

Nome _____ Data _____

As máscaras: trajes

- Rodear as máscaras de que cada um gosta mais; desenhar-lhes as caras.
- Realizar livremente, no espaço em branco, um cartaz para anunciar uma festa de Carnaval que se celebra no meio envolvente: na aldeia, na cidade, no bairro, ou no próprio jardim-de-infância (proporcionar alguns modelos).

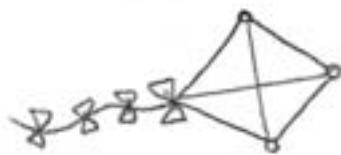
Nome _____ Data _____

As máscaras: elementos

- Identificar as máscaras.
- Escrever o 1 ou o 2 na etiqueta relacionando cada objecto com a máscara que lhe pertence.

Nome _____ Data _____

Números 1, 2 e 3



1

1

1

1

1

1

1

1

1

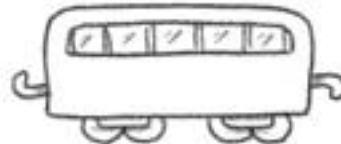
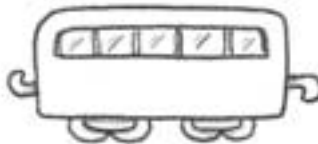
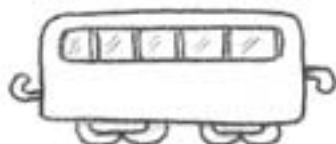
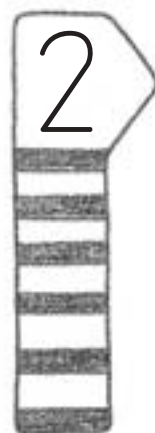
1

1

1

1

1



2

2

2

2

2

2

2

2

2

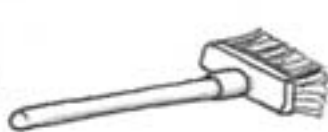
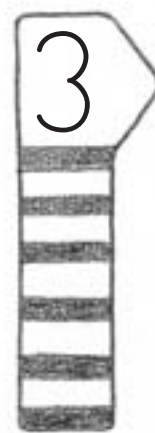
2

2

2

2

2



3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

- Identificar o número de cada grupo; colorir a quantidade de elementos correspondente (um papagaio, dois vagões, etc.).
- Passar por cima das grafias dos números.

Nome _____ Data _____

Números 4, 5 e 6



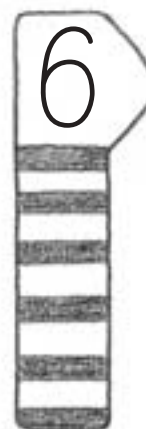
4 4 4 4 4 4 4

4 4 4 4 4 4 4



5 5 5 5 5 5 5

5 5 5 5 5 5 5



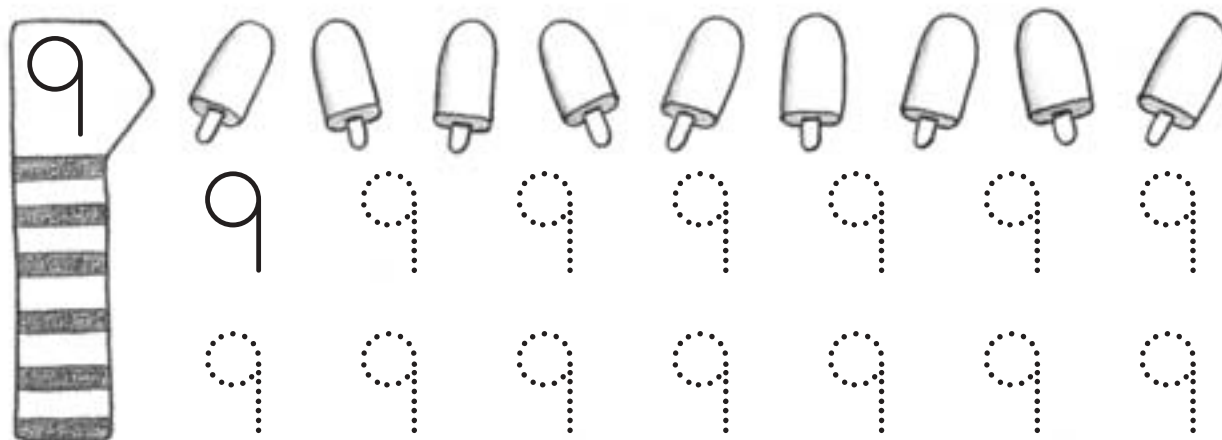
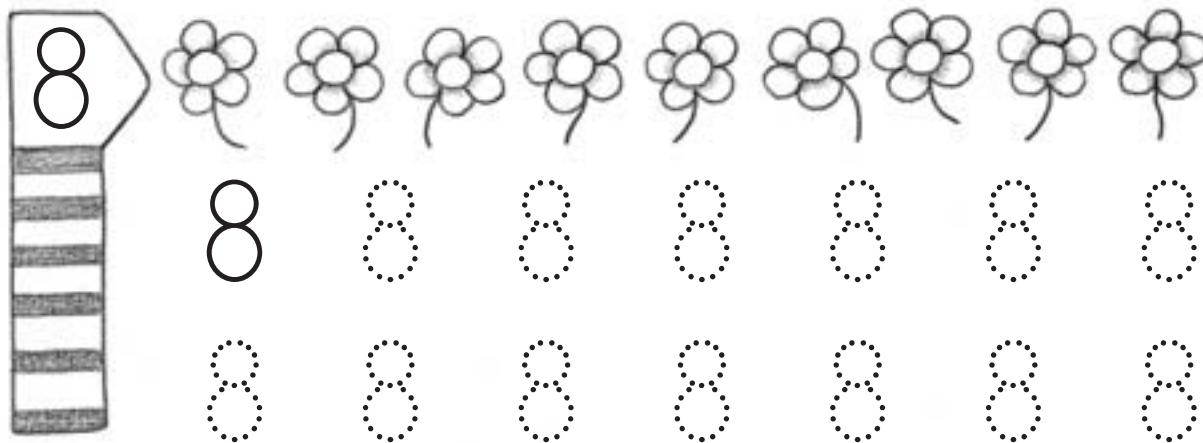
6 6 6 6 6 6 6

6 6 6 6 6 6 6

- Identificar o número de cada grupo; colorir a quantidade de elementos correspondente.
- Passar por cima das grafias dos números.

Nome _____ Data _____

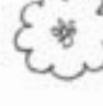
Números 7, 8 e 9



- Identificar o número de cada grupo; colorir a quantidade de elementos correspondente.
- Passar por cima das grafias dos números.

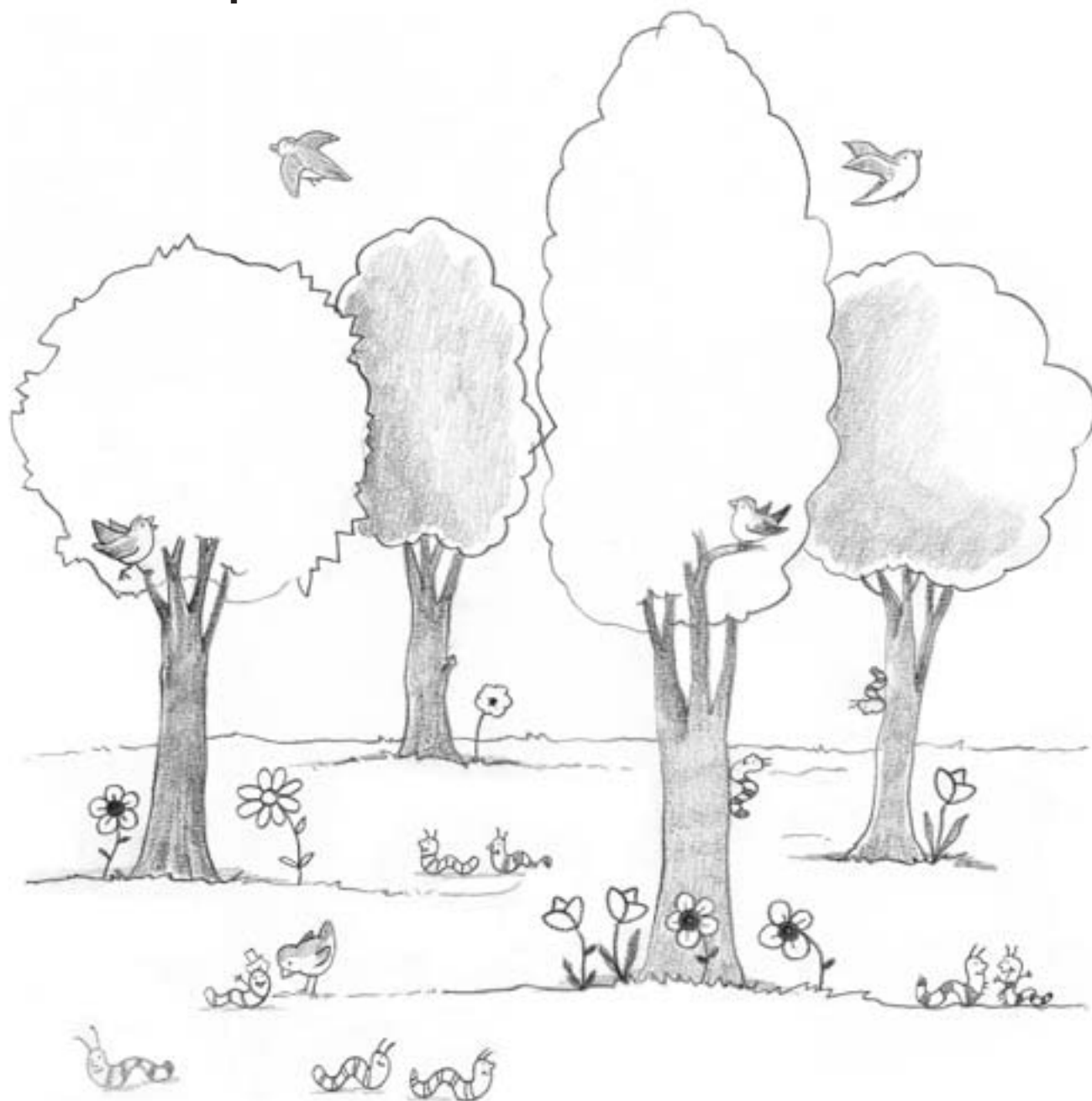
Nome _____ Data _____

Número — quantidade

1	2	3	4	5	6	7	8	9
								
								
								
								
								
								
								
								
								
								
								

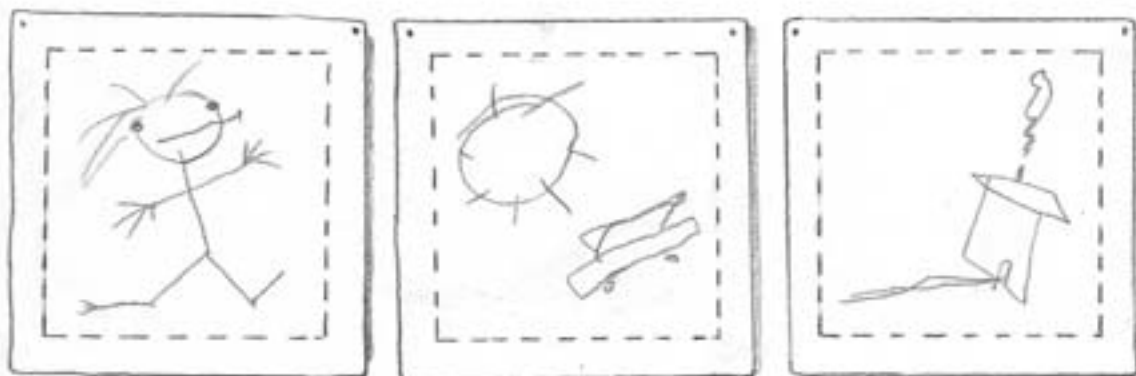
- Em cada coluna, colorir o número de flores indicado em cada círculo da parte superior.
Escrever nos círculos em baixo o número de flores que ficam por pintar em cada coluna.

Nome _____ Data _____

Número — quantidade

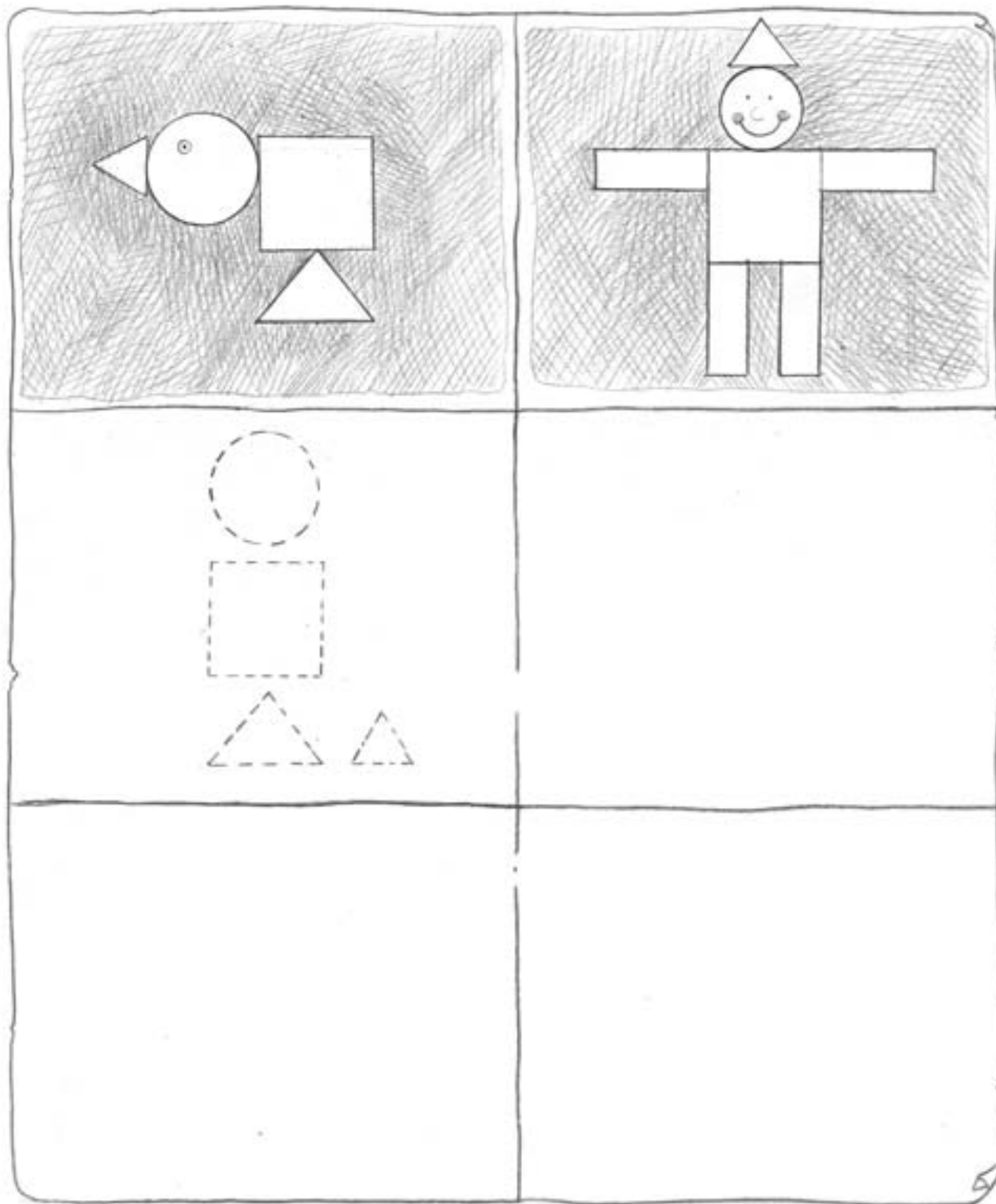
- Observar o desenho. Contar os elementos de cada tipo (árvores, minhocas, etc.) e escrever quantos existem no quadrado correspondente.
- Colorir livremente.

Nome _____ Data _____

Figuras

- Identificar as diferentes figuras geométricas e passar por cima.
- Colorir de vermelho os quadrados, de azul os círculos, de amarelo os triângulos e de verde os rectângulos (convém desenhar um modelo no quadro).
- Identificar os números que as crianças têm na mão.

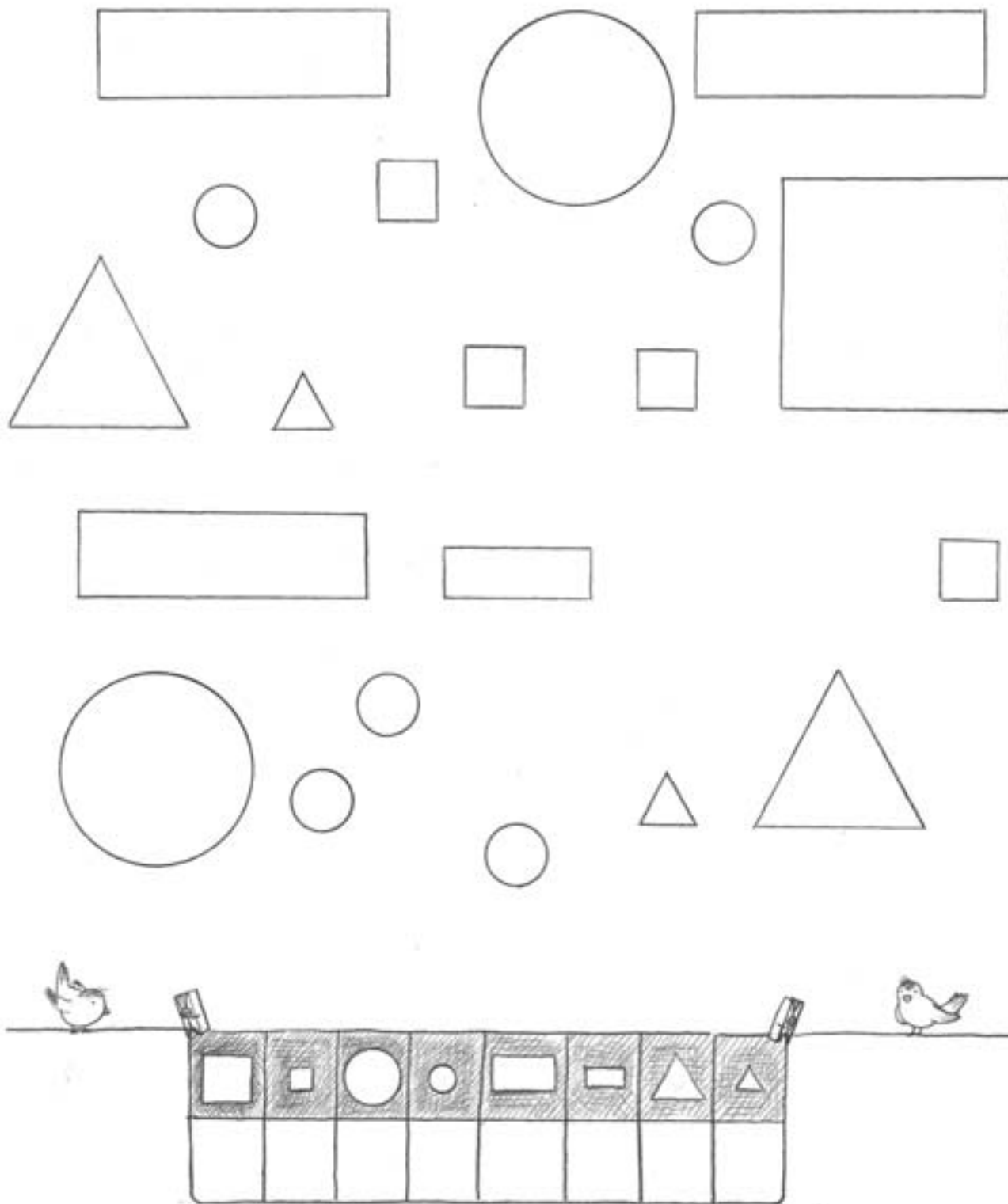
Nome _____ Data _____

Figuras

- Observar os desenhos. Desenhar debaixo de cada um as formas geométricas que o compõem.
- Em cada espaço em branco fazer um novo desenho combinando de outra forma as figuras geométricas anteriores.

Nome _____ Data _____

Classificação



- Identificar as figuras. Colorir de azul as figuras geométricas grandes e de verde as figuras pequenas.
- Colorir segundo o modelo das figuras da tabela e escrever nas etiquetas quantas existem de cada tipo.

Nome _____ Data _____

Classificação

1



2



3



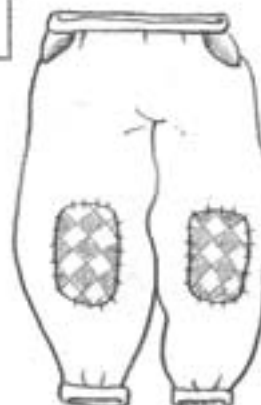
4



5



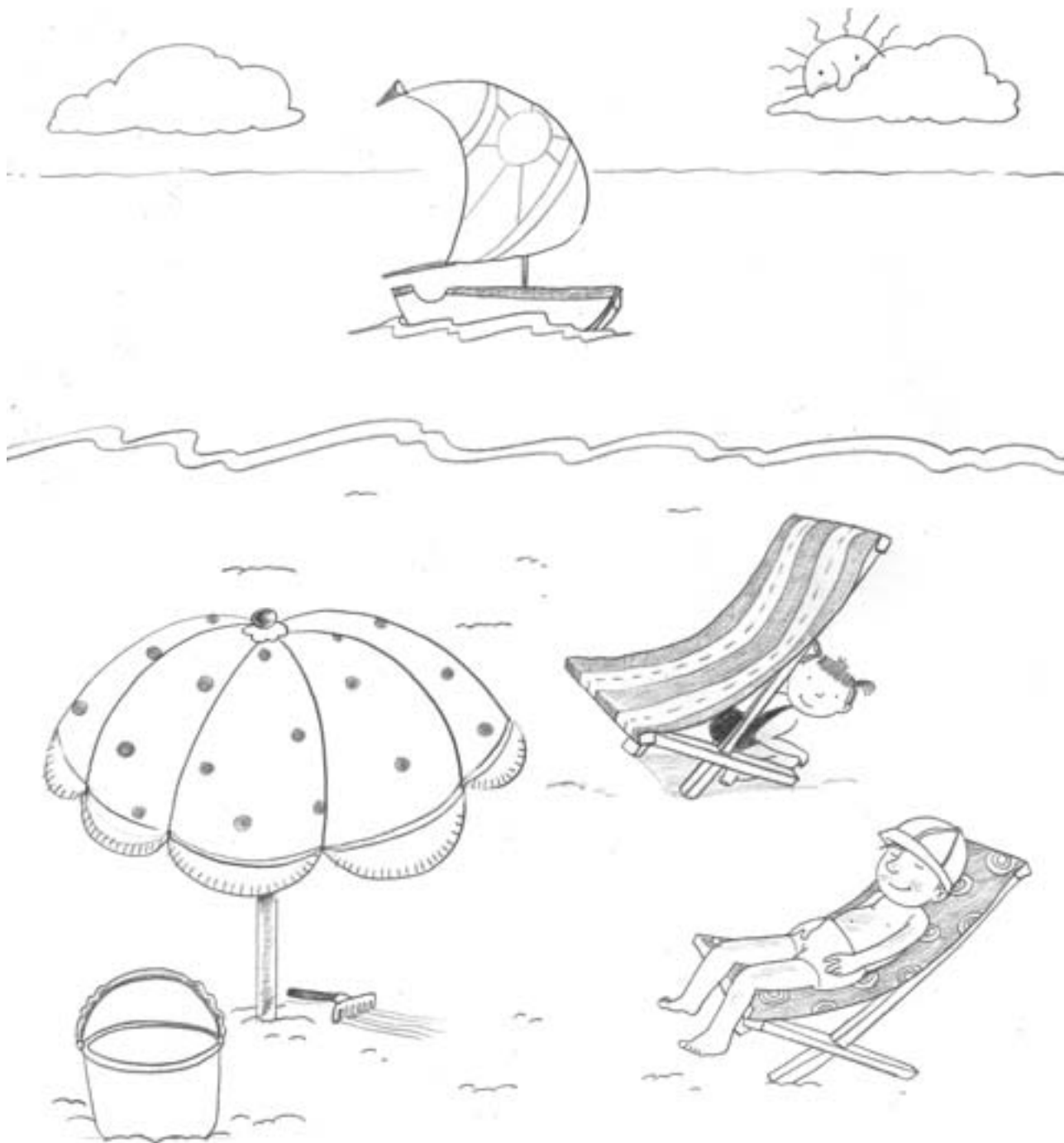
6





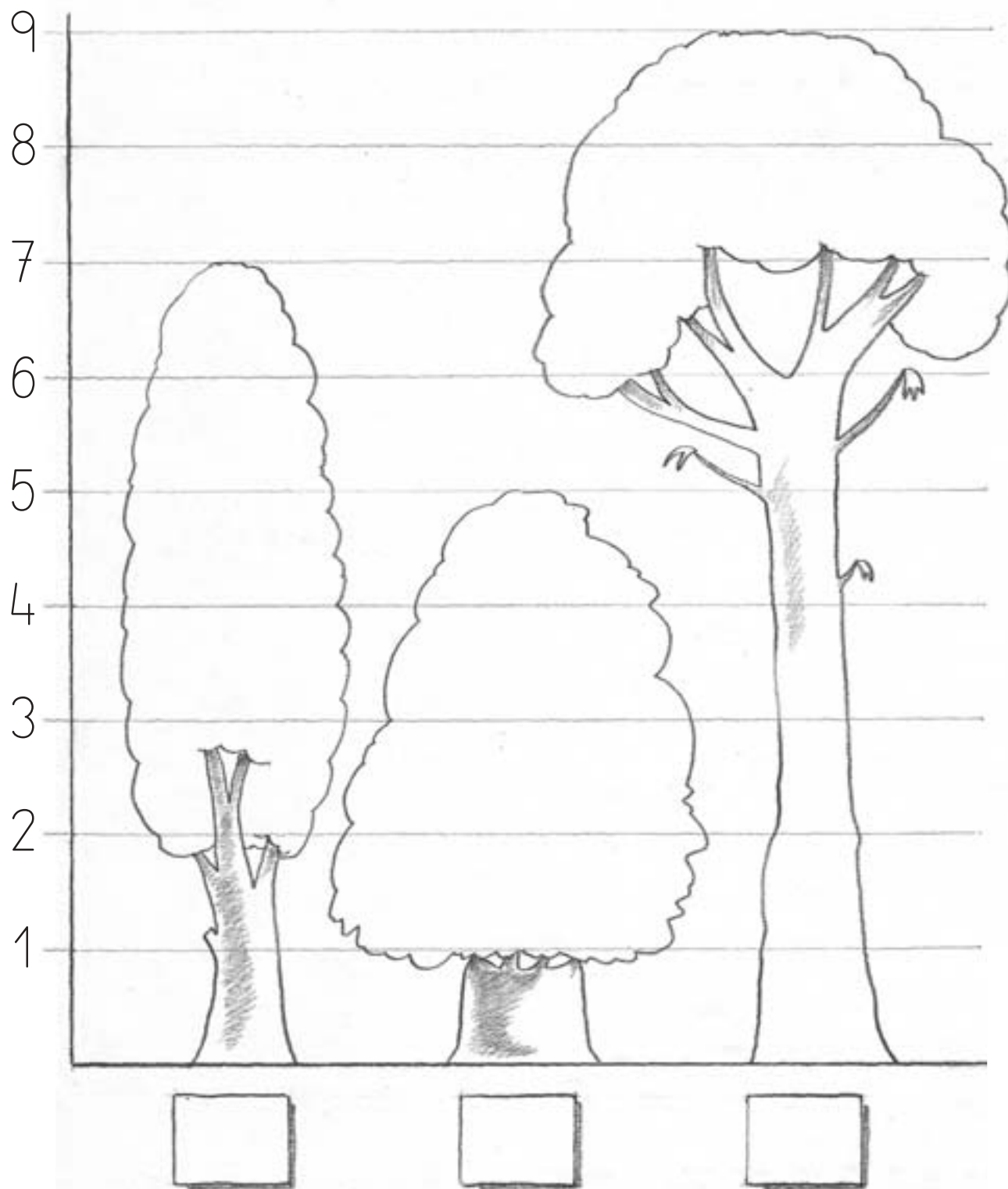
- Escrever na tabela os números das peças de roupa que têm botões (1, 3, etc.) e os das peças de roupa sem botões (2, etc.).
- Contar as peças de roupa que existem de cada tipo e escrever o número correspondente.

Nome _____ Data _____

Posições

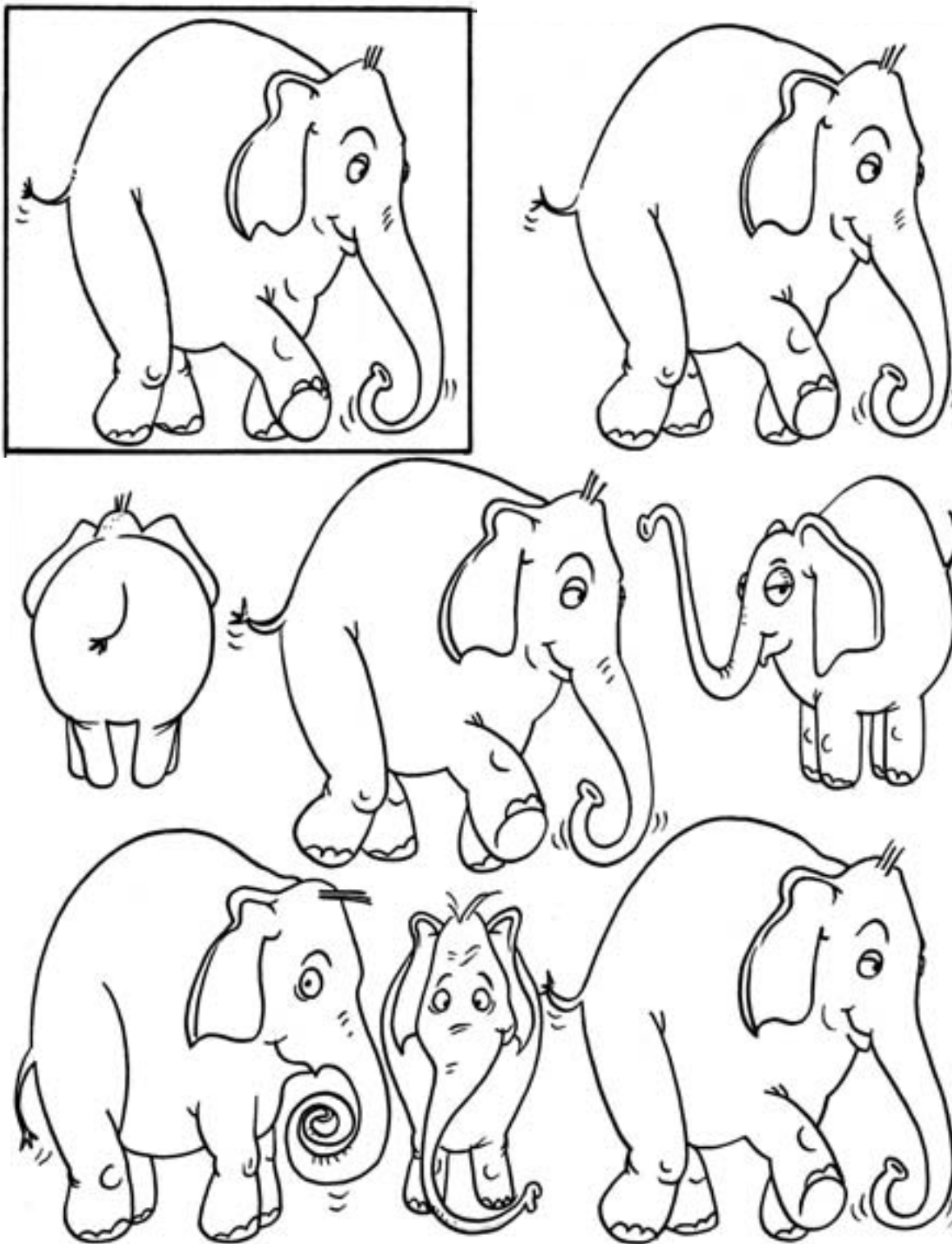
- Descrever a ilustração situando espacialmente os elementos.
- Desenhar:
 - peixes vermelhos à direita do barco e peixes verdes à esquerda.
 - uma pá debaixo do guarda-sol e um pássaro em cima.
 - conchas cor-de-laranja fora do balde.

Nome _____ Data _____

Gráfico

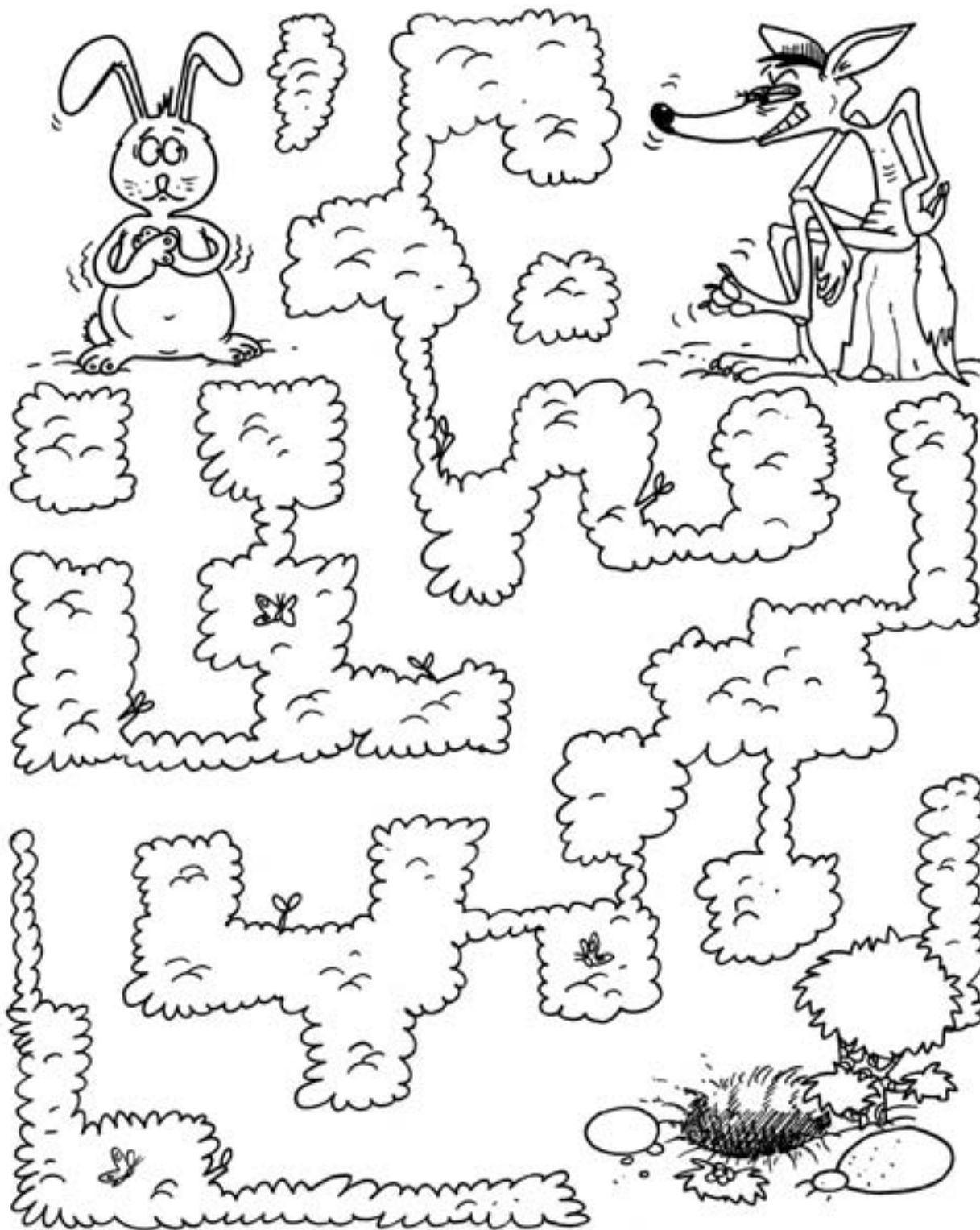
- Observar até que número chega cada árvore. Escrever em cada etiqueta o que «mede» cada uma (7, 5, 9).
- Colorir de verde-escuro a árvore mais alta e de verde-claro a mais baixa.

Nome _____ Data _____

Atenção — observação: identificação

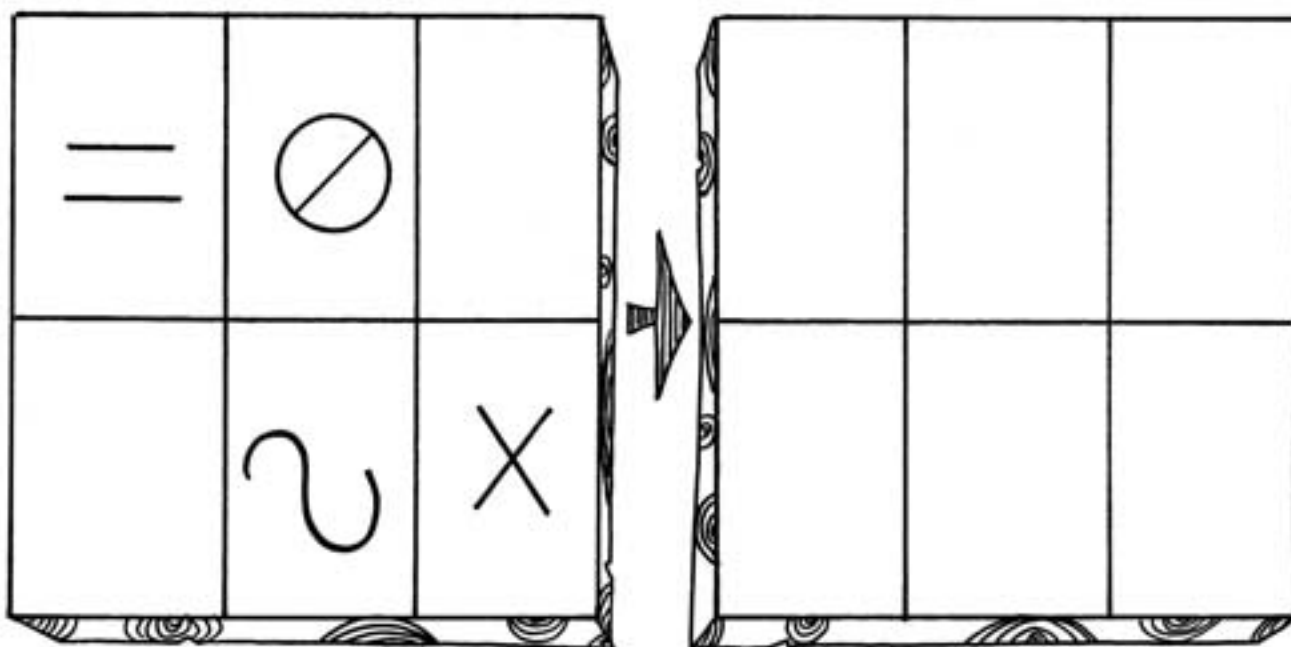
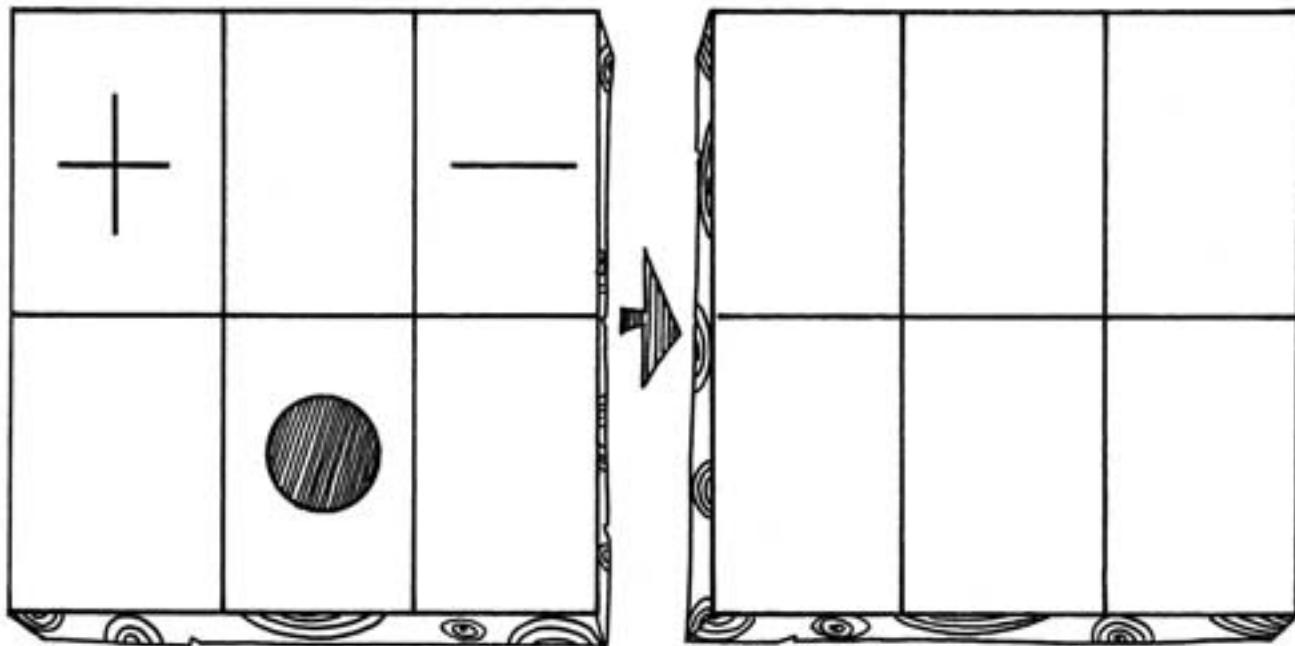
- Observar e descrever o elefante do modelo.
- Colorir os três elefantes que são iguais ao modelo.

Nome _____ Data _____

Atenção — observação: orientação

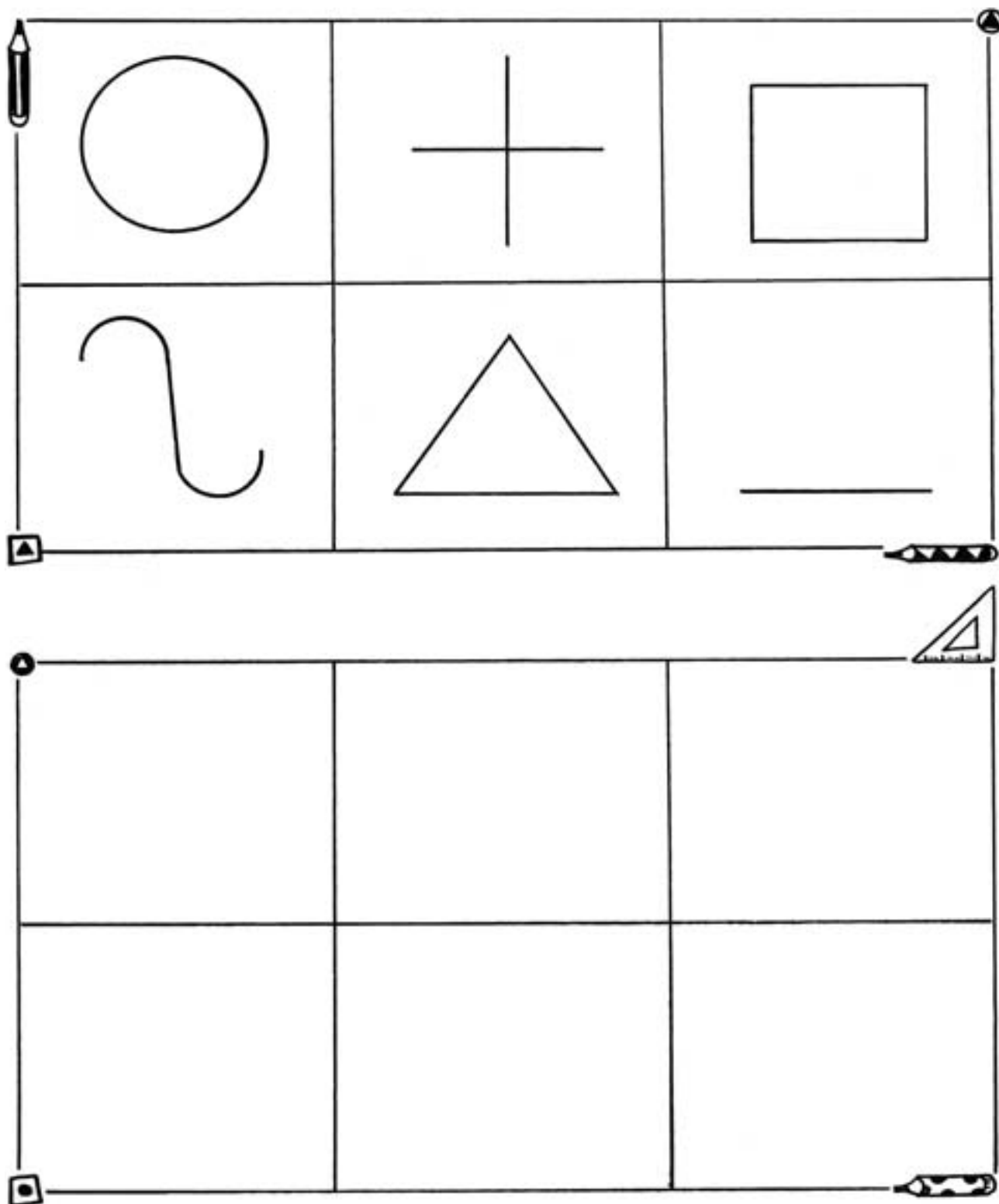
- Ajudar o coelho a encontrar a sua toca desenhando folhas de árvores no caminho correcto.
- Colorir livremente.

Nome _____ Data _____

Percepção: orientação e situação

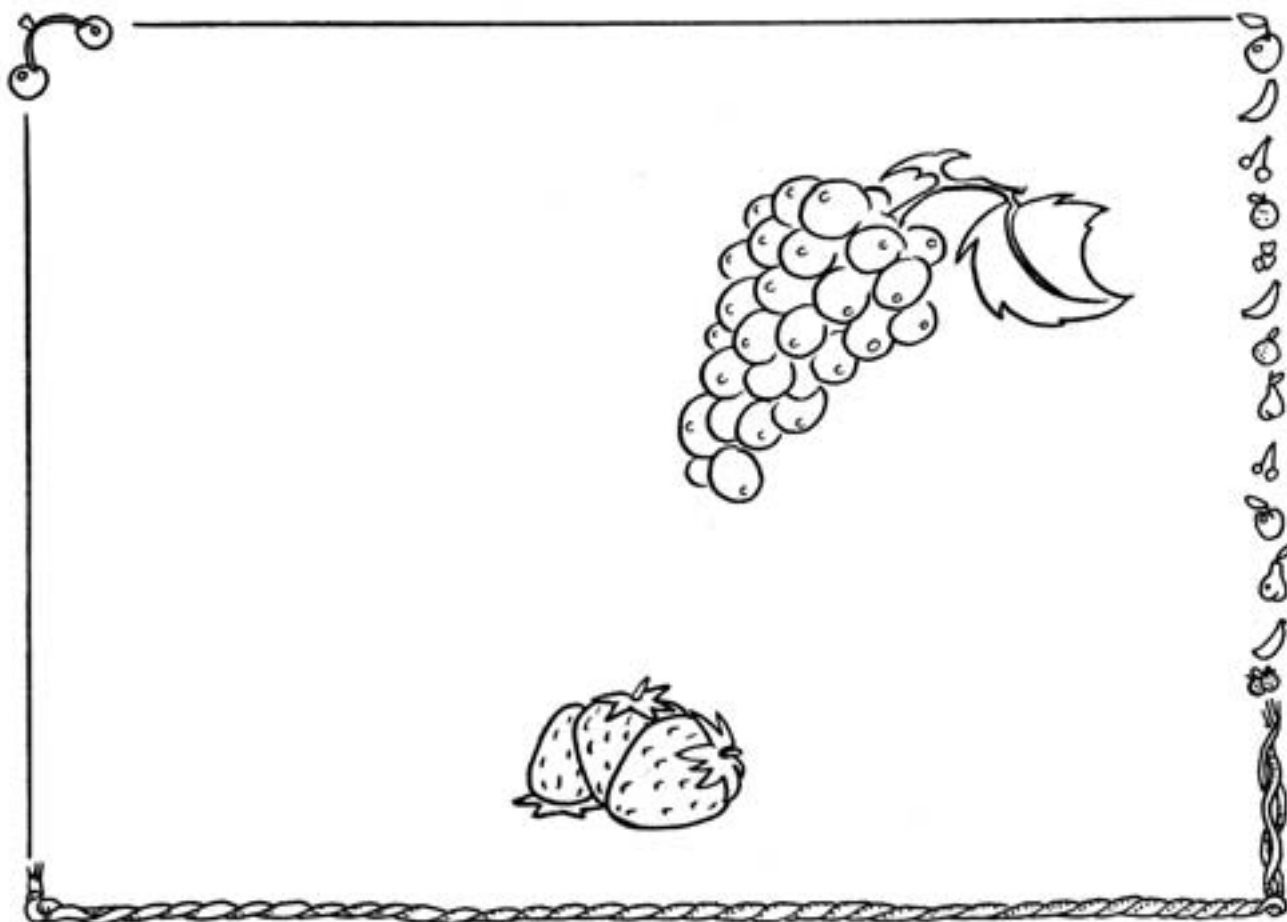
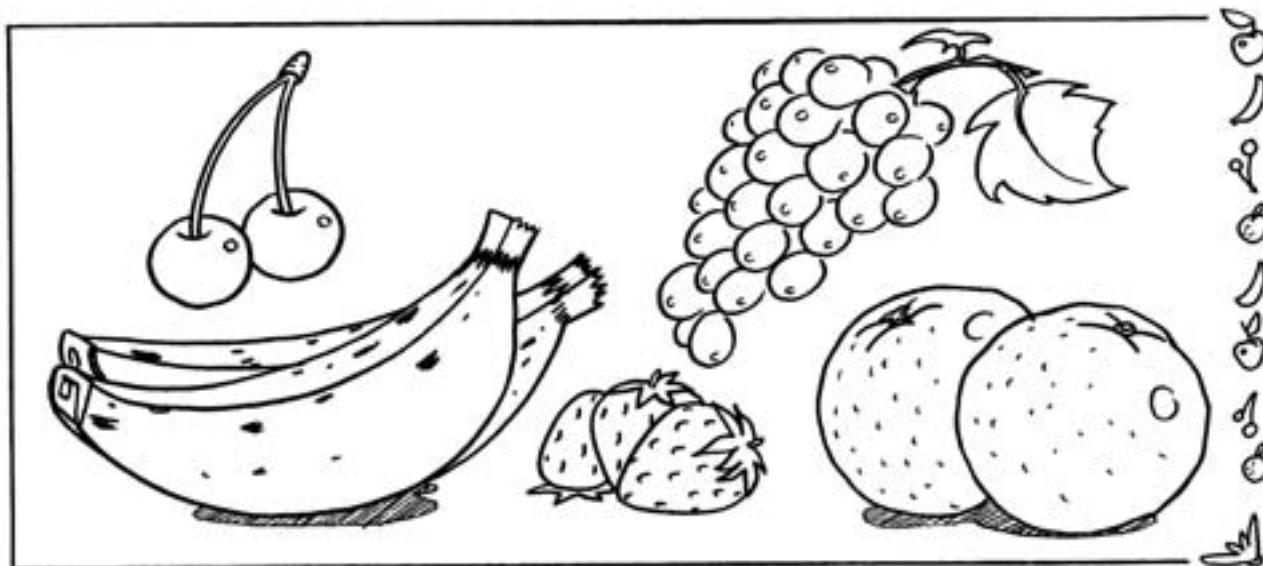
- Observar com atenção os tabuleiros; identificar em que sítio de cada tabuleiro estão colocadas as figuras.
- Desenhar em cada casa do tabuleiro vazio as figuras adequadas, no mesmo lugar que ocupam no modelo.

Nome _____ Data _____

Memória visual: figuras

- Observar com atenção as formas do quadro superior. Tapá-las com uma folha.
- Desenhar no quadro inferior as formas anteriores sem ver as do modelo.

Nome _____ Data _____

Memória visual: frutas

- Observar os desenhos do quadro superior com muita atenção. Tapá-los depois com uma folha.
- Observar atentamente os desenhos do quadro inferior. Identificar os que faltam; desenhá-los e colori-los livremente.

Notas do professor

[illegible]

FICHAS PARA O DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM

APRESENTAÇÃO	(pág. 60)	FICHA 18 — COMPREENSÃO DO ESPAÇO	(pág. 79)
FICHA 1 — PERCEPÇÃO E ATENÇÃO	(pág. 62)	FICHA 19 — COMPREENSÃO DO ESPAÇO	(pág. 80)
FICHA 2 — PERCEPÇÃO E ATENÇÃO	(pág. 63)	FICHA 20 — COMPREENSÃO DO ESPAÇO	(pág. 81)
FICHA 3 — PERCEPÇÃO E ATENÇÃO	(pág. 64)	FICHA 21 — COMPREENSÃO DO ESPAÇO	(pág. 82)
FICHA 4 — PERCEPÇÃO E ATENÇÃO	(pág. 65)	FICHA 22 — RACIOCÍNIO LÓGICO	(pág. 83)
FICHA 5 — PERCEPÇÃO E ATENÇÃO	(pág. 66)	FICHA 23 — RACIOCÍNIO LÓGICO	(pág. 84)
FICHA 6 — PERCEPÇÃO E ATENÇÃO	(pág. 67)	FICHA 24 — RACIOCÍNIO LÓGICO	(pág. 85)
FICHA 7 — PERCEPÇÃO E ATENÇÃO	(pág. 68)	FICHA 25 — RACIOCÍNIO LÓGICO	(pág. 86)
FICHA 8 — PERCEPÇÃO E ATENÇÃO	(pág. 69)	FICHA 26 — RACIOCÍNIO LÓGICO	(pág. 87)
FICHA 9 — PERCEPÇÃO E ATENÇÃO	(pág. 70)	FICHA 27 — RACIOCÍNIO LÓGICO	(pág. 88)
FICHA 10 — PERCEPÇÃO E ATENÇÃO	(pág. 71)	FICHA 28 — RACIOCÍNIO LÓGICO	(pág. 89)
FICHA 11 — MEMÓRIA	(pág. 72)	FICHA 29 — RACIOCÍNIO LÓGICO	(pág. 90)
FICHA 12 — MEMÓRIA	(pág. 73)	FICHA 30 — ORGANIZAÇÃO TEMPORAL	(pág. 91)
FICHA 13 — MEMÓRIA	(pág. 74)	FICHA 31 — ORGANIZAÇÃO TEMPORAL	(pág. 92)
FICHA 14 — COMPREENSÃO VERBAL	(pág. 75)	FICHA 32 — ORGANIZAÇÃO TEMPORAL	(pág. 93)
FICHA 15 — COMPREENSÃO VERBAL	(pág. 76)	FICHA 33 — DESTREZA NUMÉRICA	(pág. 94)
FICHA 16 — COMPREENSÃO VERBAL	(pág. 77)	FICHA 34 — DESTREZA NUMÉRICA	(pág. 95)
FICHA 17 — COMPREENSÃO VERBAL	(pág. 78)	FICHA 35 — DESTREZA NUMÉRICA	(pág. 96)

Apresentação

A criança no primeiro ano escolar já realizou numerosas e importantes aquisições, mas este é o momento em que tem de aprender a sistematizá-las de forma lógica. Para isso necessita de adquirir, exercitar e aperfeiçoar uma série de destrezas de raciocínio. Para que todos os alunos alcancem um bom nível neste domínio, apresentamos uma série de fichas com as quais poderão desenvolver as seguintes capacidades:

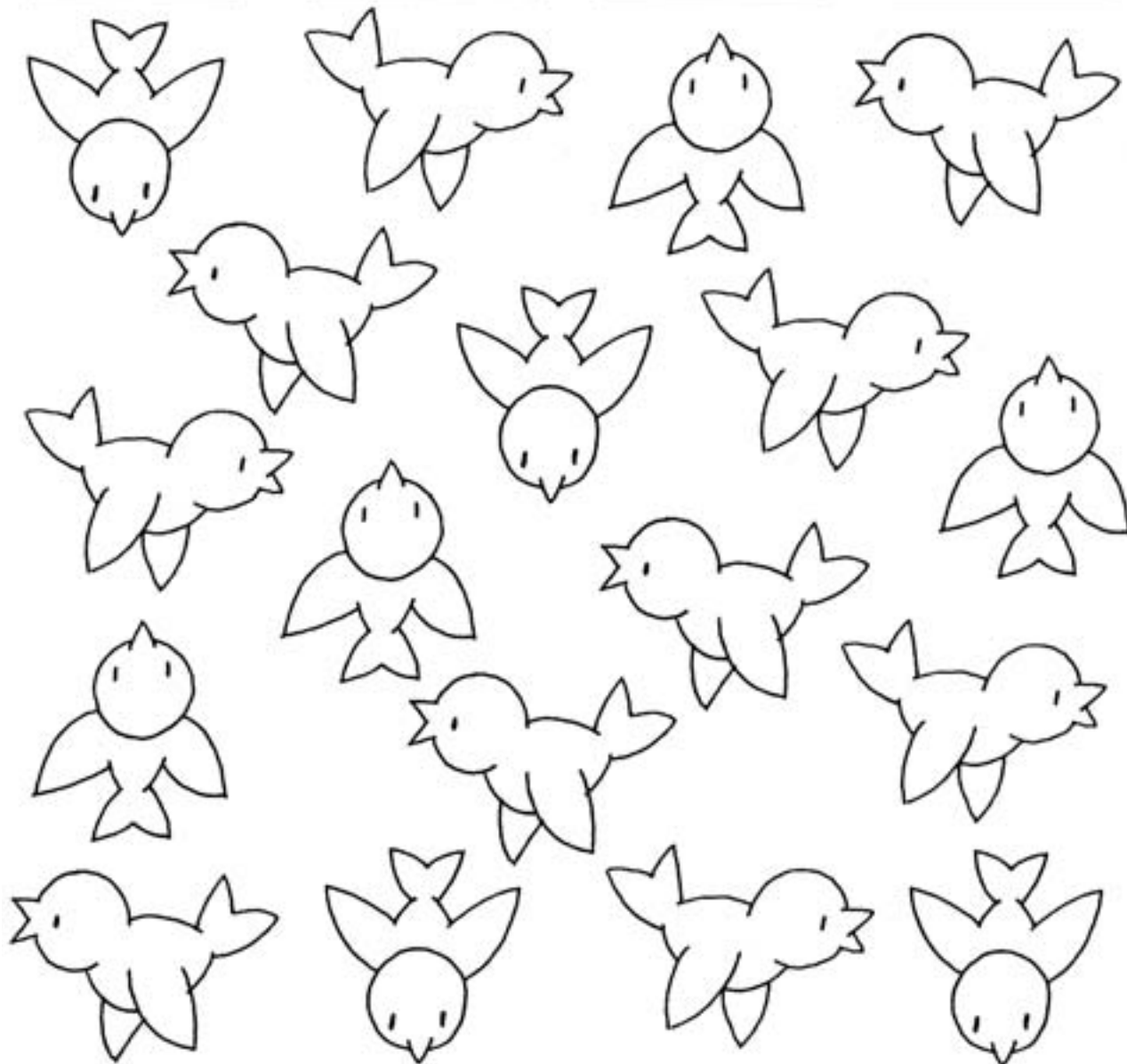
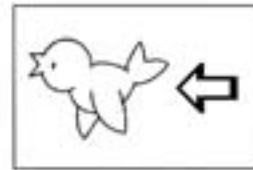
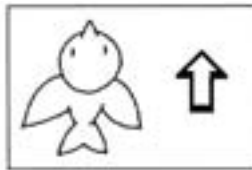
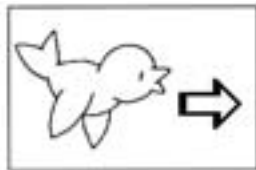
- **Percepção/Atenção.** Esta capacidade permite concentrar-se em algo sem se distrair e perceber a informação correspondente com clareza. Para que a possa exercitar e manter durante o tempo suficiente, é necessário que a criança se encontre relaxada, num ambiente adequado, e que não esteja cansada. Adquirir o hábito da concentração ajuda também a facilitar a aprendizagem.
- **Memória.** Esta capacidade permite recordar dados a curto, médio e longo prazo. É essencial na configuração da inteligência das pessoas, pelo que é preciso que se integre dentro do conjunto das capacidades mentais como peça complementar de todas as outras. Pode-se potenciar frequentemente esta capacidade quando se exercita de forma mecânica o memorizar daquilo que não se entende. Neste caso, o forte desenvolvimento da memória converte-se numa armadilha porque, se a curto prazo pode dar resultado, a longo prazo não pode substituir de modo algum o raciocínio e a compreensão.
- **Compreensão verbal.** Capacidade que permite compreender o significado das palavras (compreensão) e a capacidade de se expressar perante as mesmas (fluidez). A compreensão permite a assimilação da informação transmitida oralmente e todos os indicadores confirmam que esta capacidade bem desenvolvida é um excelente indício do êxito académico futuro do aluno.
- **Compreensão do espaço.** Esta capacidade permite interpretar as representações gráficas de objectos, reconhecê-los em diferentes posições, ou imaginar uma estrutura a partir de um desenho.
- **Raciocínio lógico.** Capacidade para estabelecer relações coerentes entre diferentes elementos (classificação, seriação, ordenação, reconhecimento de relações absurdas ou inadequadas...).
- **Organização temporal.** Capacidade para perceber a cadência numa sucessão de factos no tempo, descobrindo os elementos e pormenores que determinam a ordem cronológica. A vivência ordenada do tempo é essencial para a estabilidade física e emocional das crianças.
- **Destreza numérica.** Conhecido e assimilado o conceito de número, há muitas operações mentais facilitadas quando se domina o cálculo de forma automática. Usa-se esta capacidade em diversas ocasiões e é preciso dominá-la para que não seja obstáculo em operações mentais necessárias.

Estas fichas podem usar-se em grupo ou individualmente. É importante que se utilizem em períodos curtos de tempo: é preferível que as crianças fiquem motivadas para continuar mais tarde, em vez de se sentirem cansadas ou aborrecidas.

As normas básicas que devem seguir para realizar estas actividades são:

- 1.** Dar as explicações necessárias para que as crianças saibam exactamente o que têm de fazer. É muito importante que a criança se sinta capaz de levar a cabo o que se lhe propõe. Assim, de início devem apresentar-se alguns jogos que elas possam executar com êxito e só depois outros de dificuldade superior.
- 2.** As crianças devem compreender o modo de executar as tarefas e dispor de tudo o que é necessário (lápis de cor, borracha, etc.). Tão importante como solucionar um problema é aprender as estratégias que se utilizaram para tal fim. Por isso, é importante relacionar os novos desafios com outros já superados para que possam estabelecer relações entre os diferentes procedimentos usados e saber que procedimentos devem aplicar.
- 3.** Relacionar o novo com outras actividades já feitas e fazer-lhes ver os elementos comuns. Ao comparar o que se fez com jogos anteriores, a criança vai definindo estratégias específicas e afina a sua capacidade de solucionar problemas, sejam estes de que tipo forem.
- 4.** Apesar de muitos exercícios serem de conteúdo visual, é importante que a criança os verbalize. Deve explicar por palavras suas o que fez, precisar todos os pormenores das imagens e os motivos que os conduziram à solução obtida.

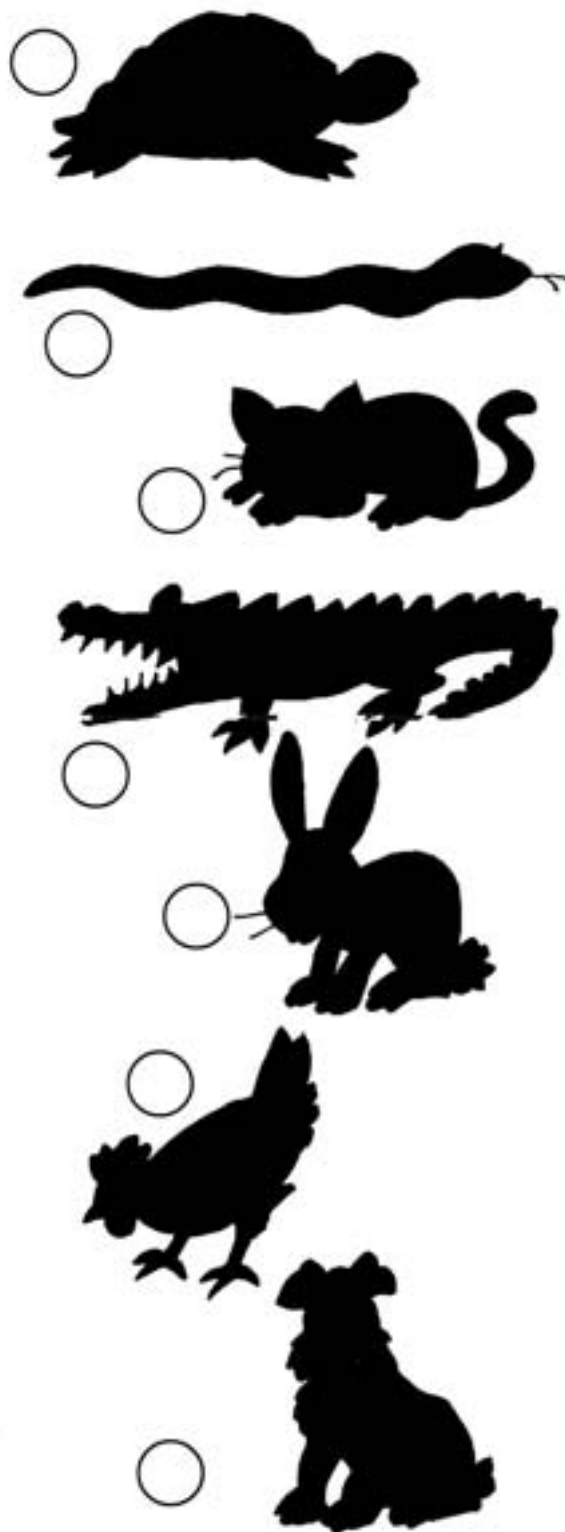
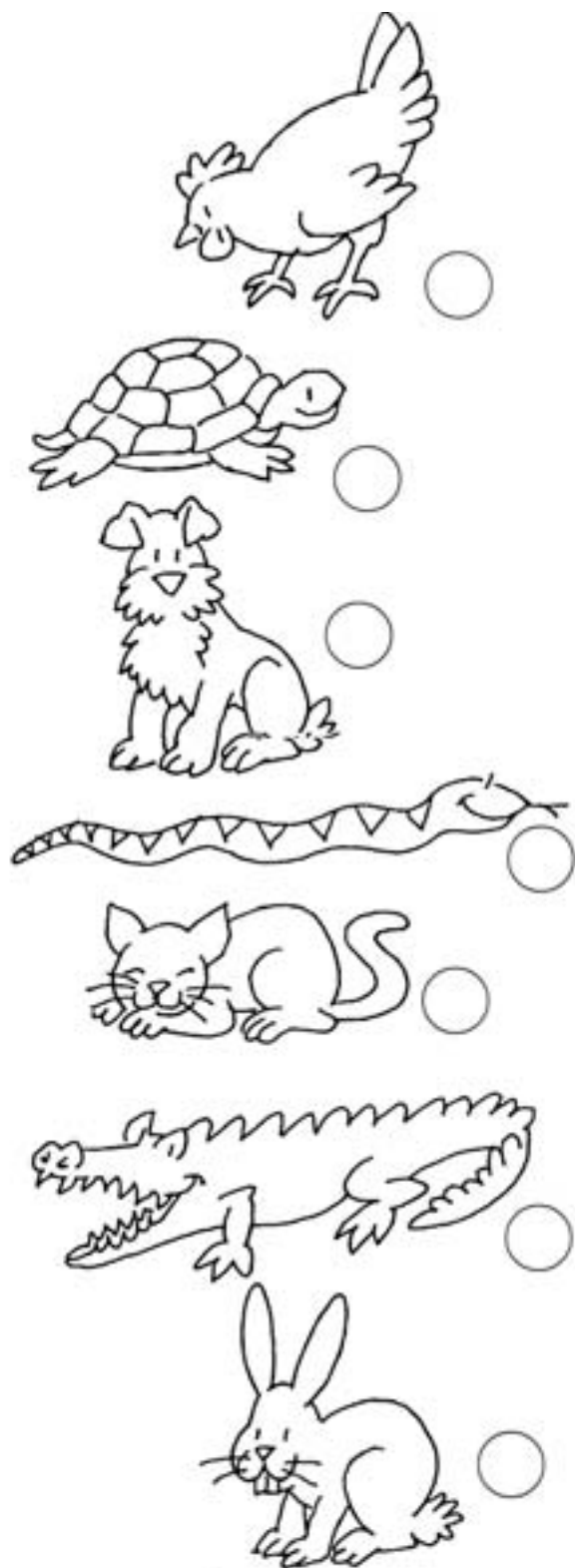
Nome _____ Data _____

Para onde vão os pássaros?

■ Pinta:

- de azul, os que voam para baixo;
- de vermelho, os pássaros que voam para a direita;
- de verde, os que voam para cima;
- de amarelo, os que voam para a esquerda.

Nome _____ Data _____

A silhueta dos animais

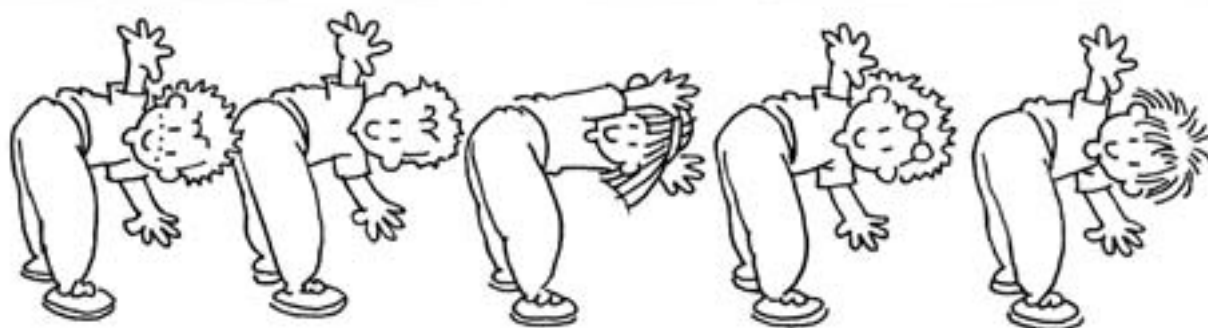
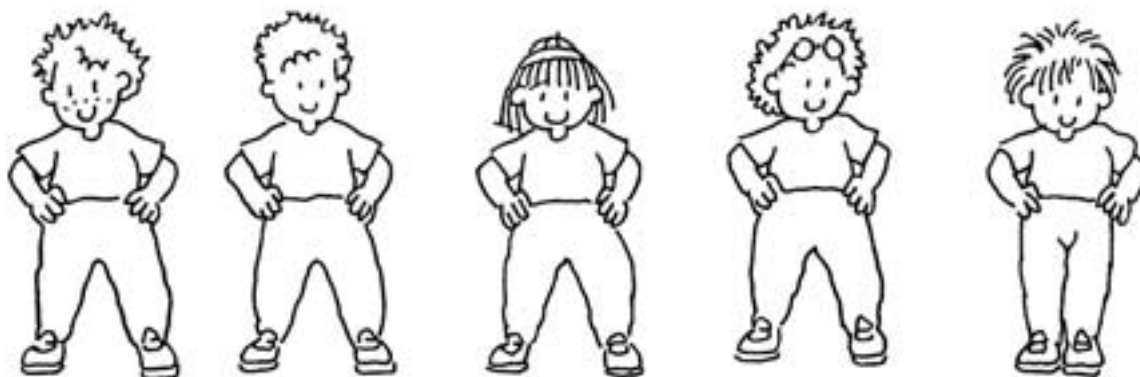
■ Une cada animal com a sua sombra, ou silhueta.

Nome _____ Data _____

O jogo das diferenças

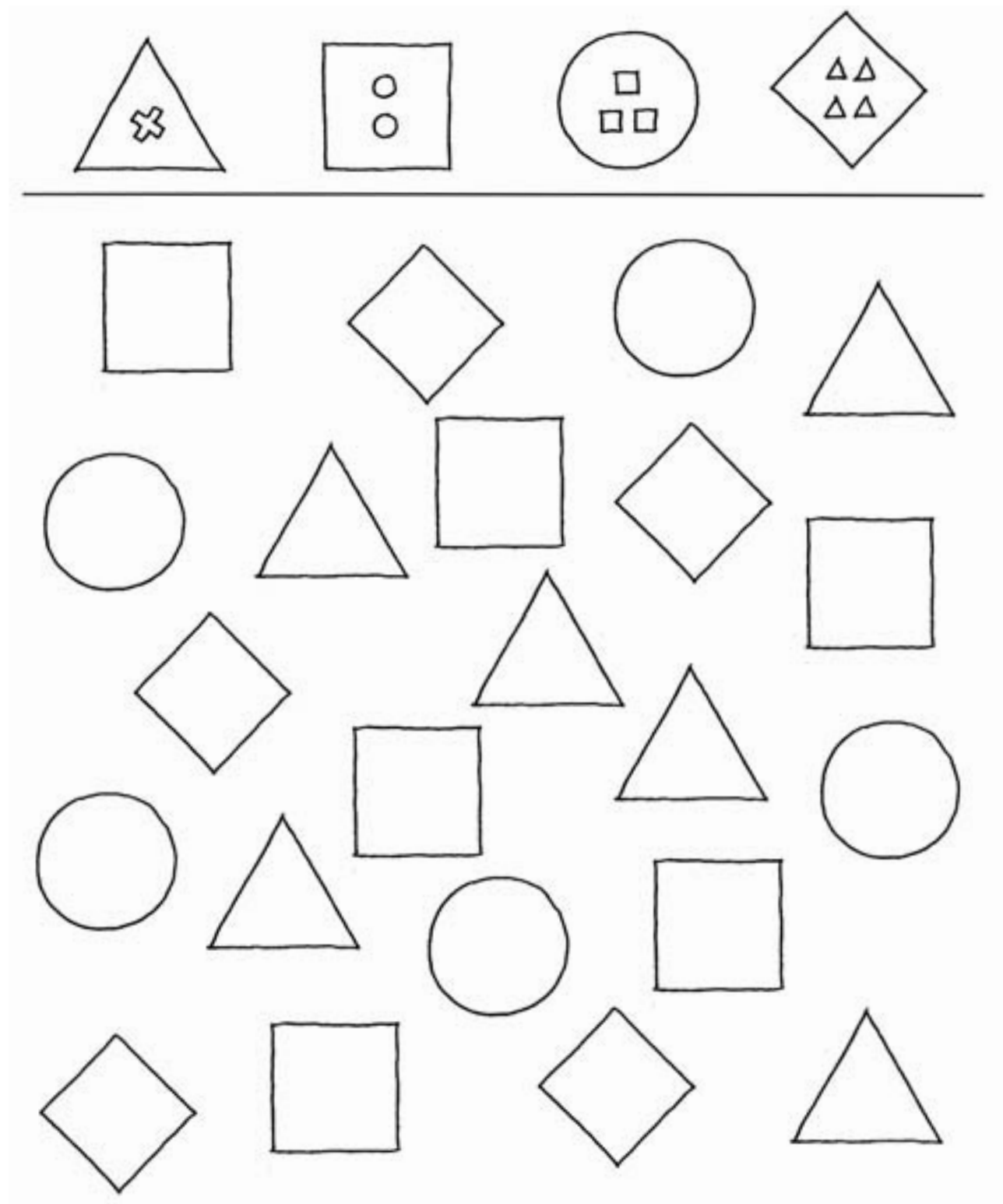
- Estes dois desenhos não são exactamente iguais.
Procura as seis diferenças e assinala-as com lápis de cor.

Nome _____ Data _____

Na aula de ginástica

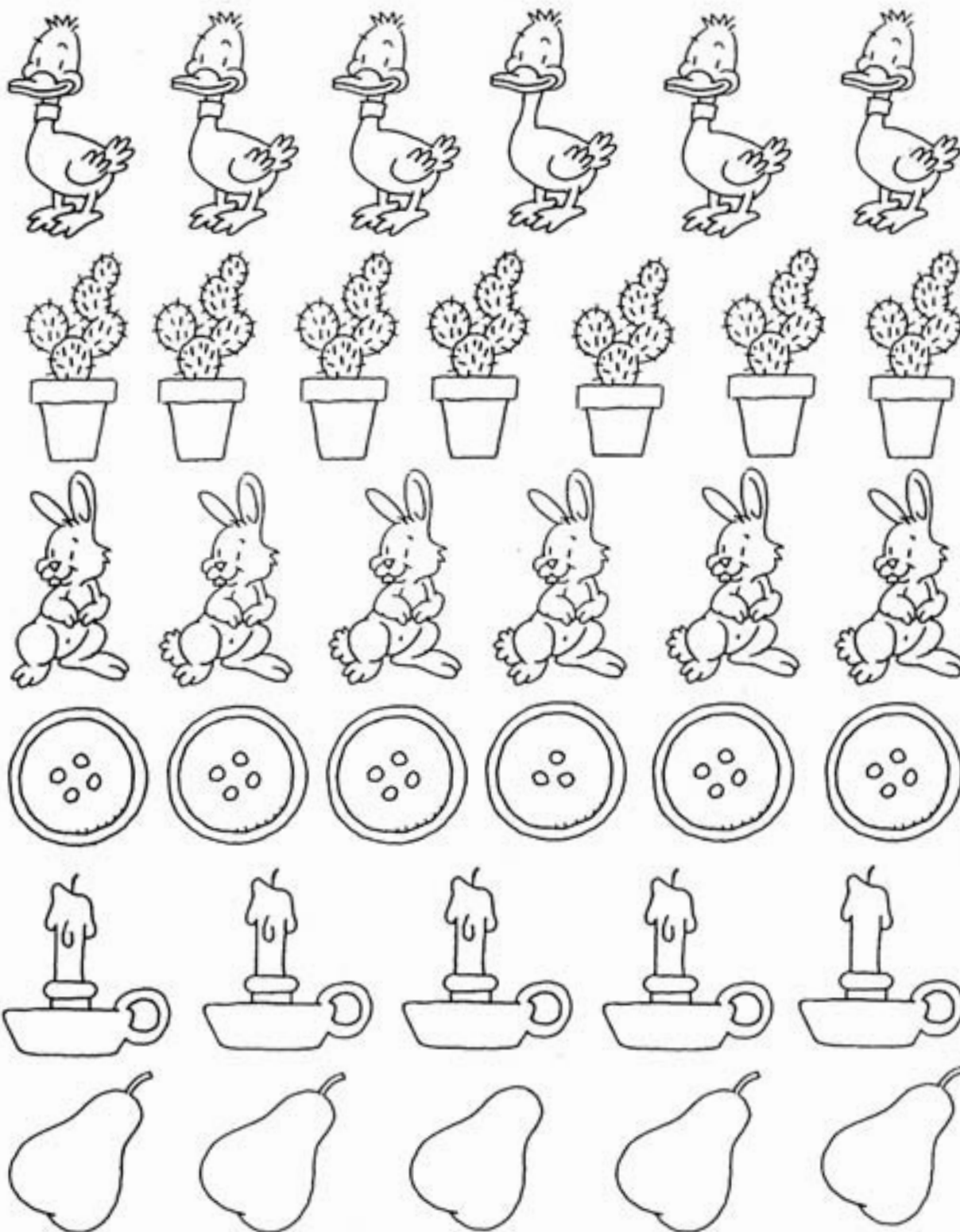
■ Em cada fila de desenhos há um menino que faz um movimento errado. Localiza-o e pinta-o de amarelo.

Nome _____ Data _____

Triângulos, quadrados, círculos...

■ Repara nos desenhos de cada figura da fila de cima e desenha-os nas figuras de baixo.

Nome _____ Data _____

Nem todos são iguais!

■ Em cada fila há um desenho diferente. Pinta de vermelho a parte que o diferencia.

Nome _____ Data _____

Em cima e em baixo

- Pinta de amarelo os objectos do conjunto de cima que não estão no conjunto de baixo.
 Depois pinta de vermelho os objectos do conjunto de baixo que não estão no conjunto de cima.
 Finalmente, pinta de azul os objectos que estão em cima e em baixo.

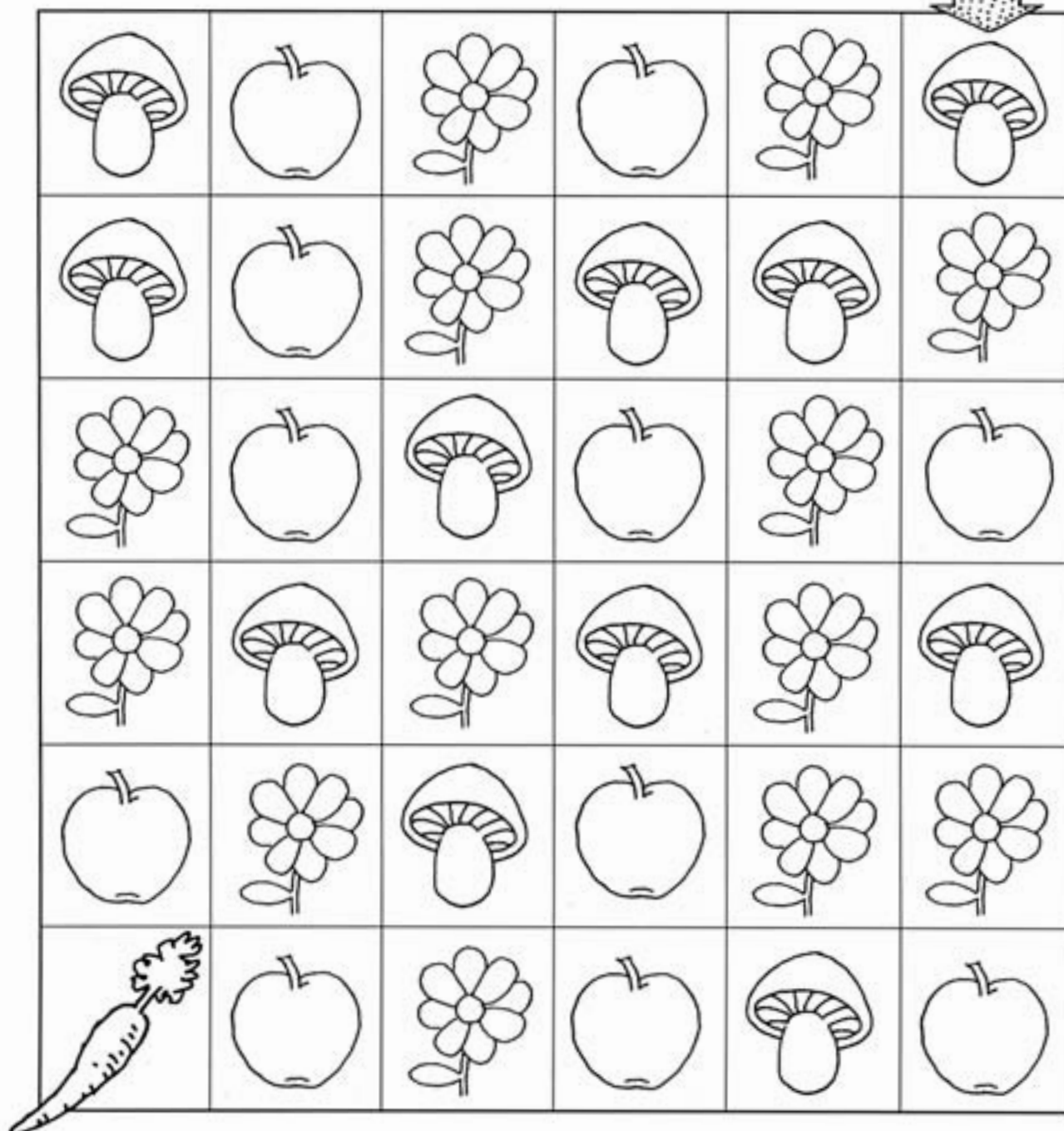
Nome _____ Data _____

Um dia com gripe



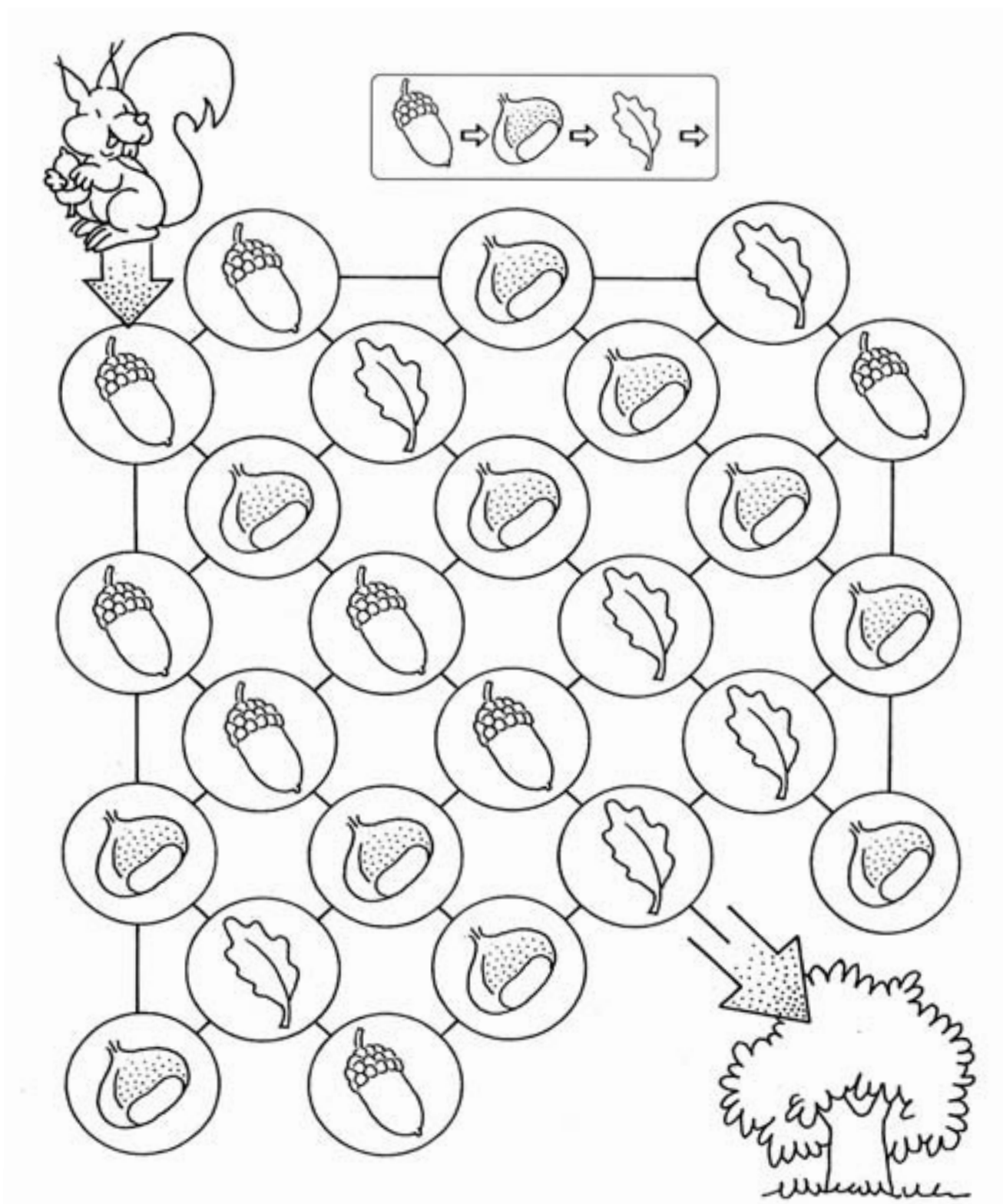
- Vários meninos não puderam vir hoje à escola porque estão doentes. Compara a imagem que está em cima com a imagem da sala de aula, que está em baixo. Depois, circunda na imagem de cima, com um círculo azul, os alunos que vieram à escola e, com um círculo vermelho, os que faltaram.

Nome _____ Data _____

Como chega o coelho à sua cenoura?

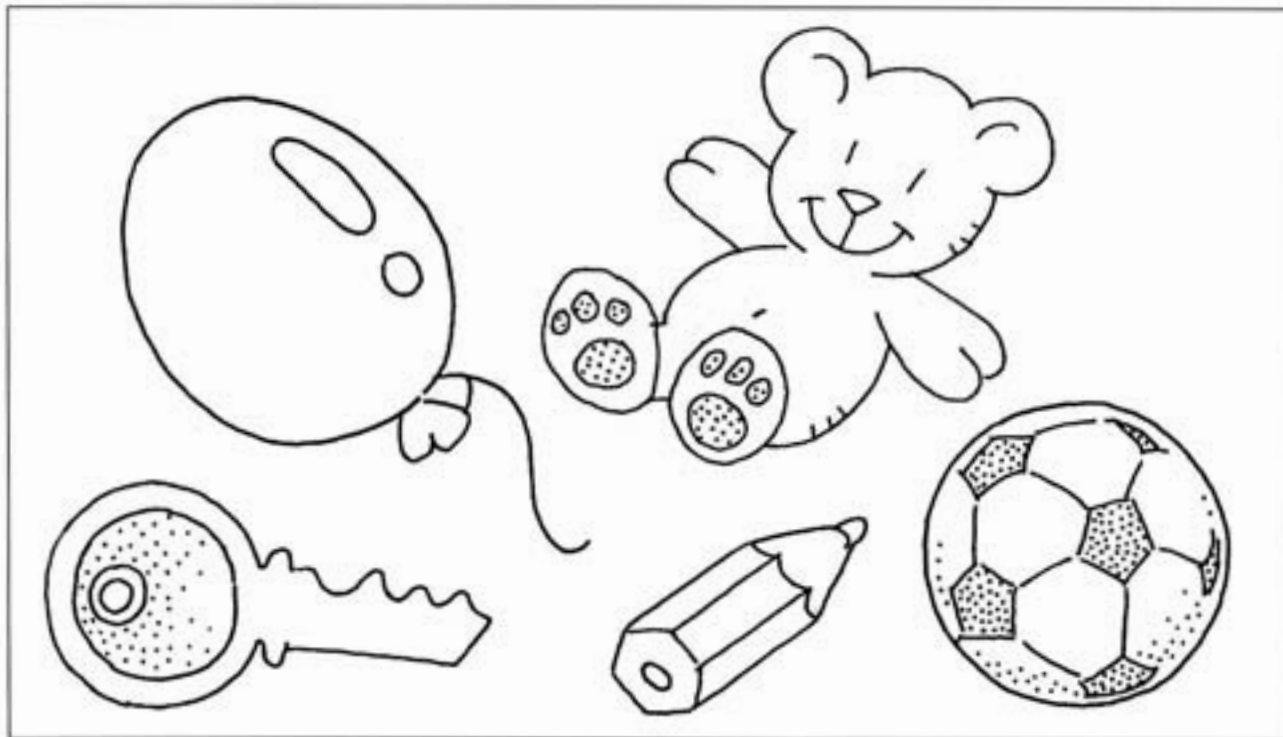
- Ajuda o coelho a conseguir a cenoura. Para isso, pode ir para o lado e de cima para baixo, mas tem que seguir sempre na mesma ordem: cogumelo, flor, maçã. Há dois caminhos diferentes.

Nome _____ Data _____

A caminho de casa

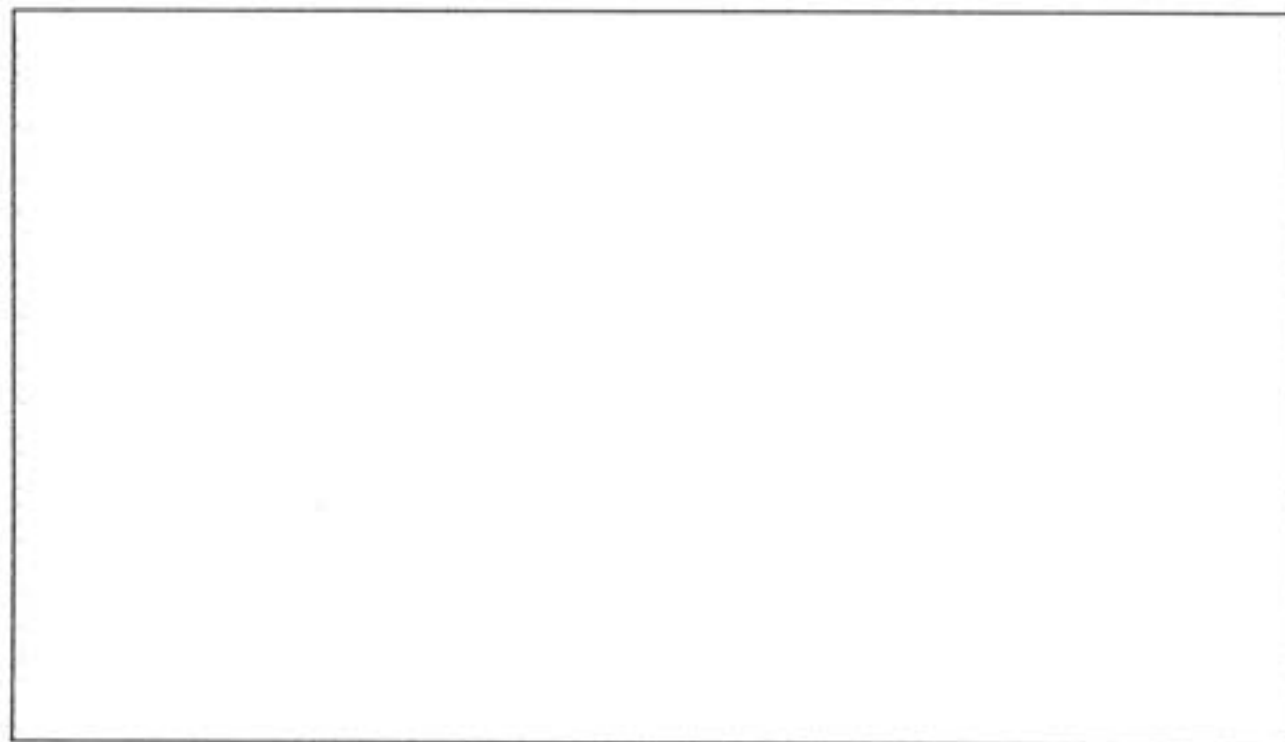
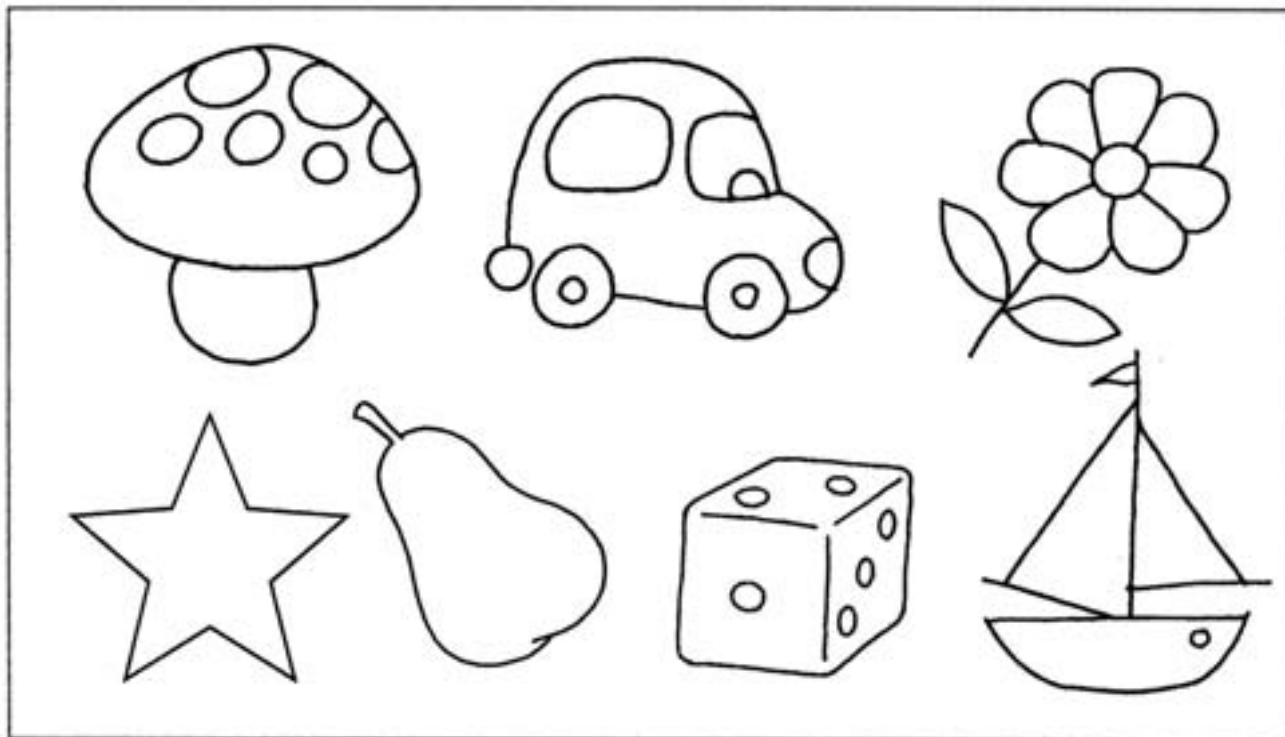
- Assinala os círculos que o esquilo escolhe para chegar à sua árvore.
Tem em conta a ordem que deves respeitar.

Nome _____ Data _____

Que objectos vês?

- Observa os objectos que existem na imagem de cima.
Depois dobra a folha ao meio e desenha os mesmos objectos sem os ver.

Nome _____ Data _____

Não esqueças!

- Observa os objectos que existem na imagem de cima.
Depois dobra a folha ao meio e desenha os mesmos objectos sem os ver.

Nome _____ Data _____

O jogo da memória

■ Cola esta folha numa cartolina, recorta as fichas e coloca-as para formares pares.

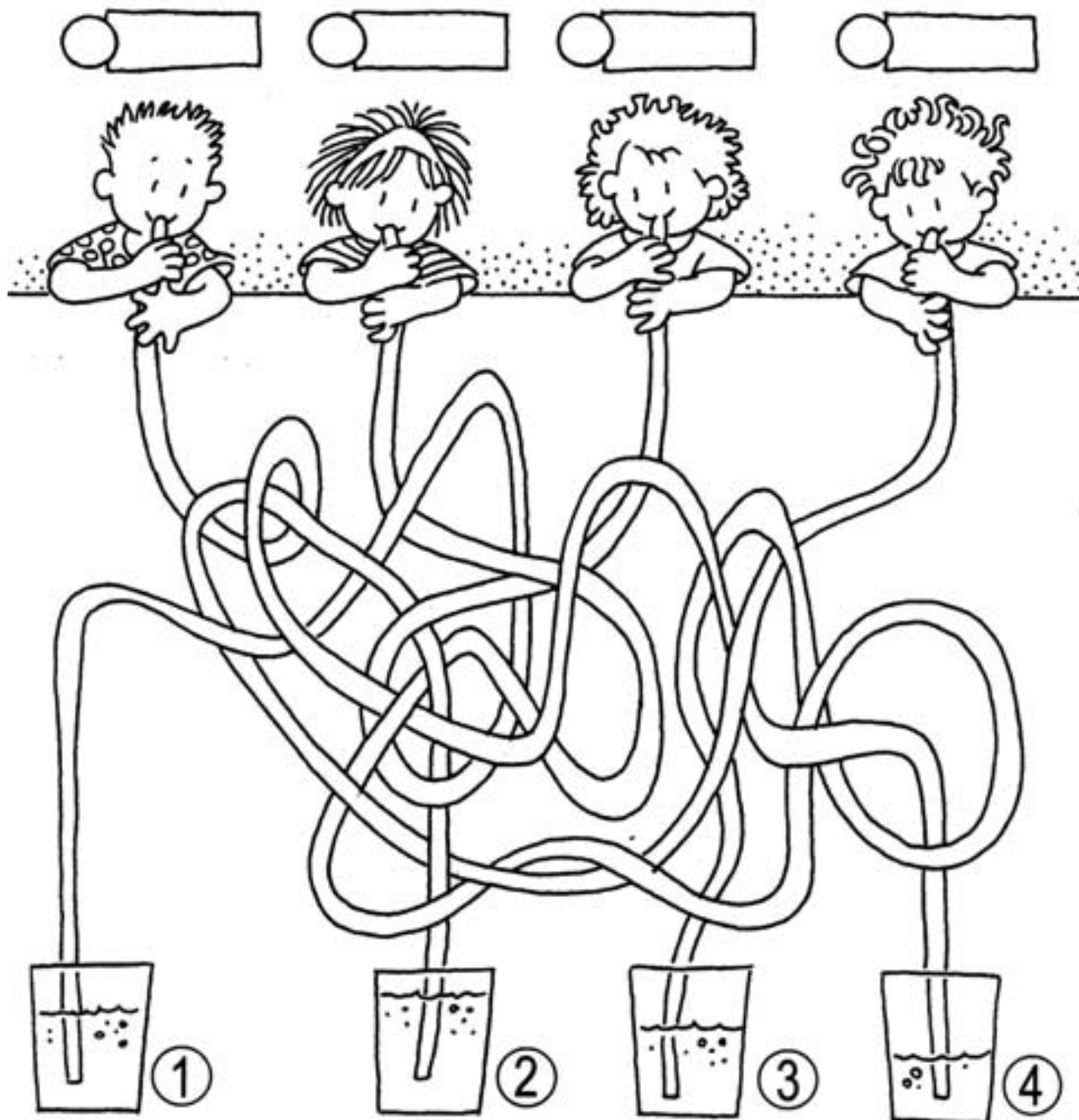
Nome _____ Data _____

Álbum de fotos

■ Escreve o número que corresponda a cada imagem.

1. A Joana usa óculos e calças curtas.
2. A Luísa tem saia e uma flor no cabelo.
3. A Helena tem ténis e calças compridas.
4. A Marta tem o cabelo comprido e calça ténis.

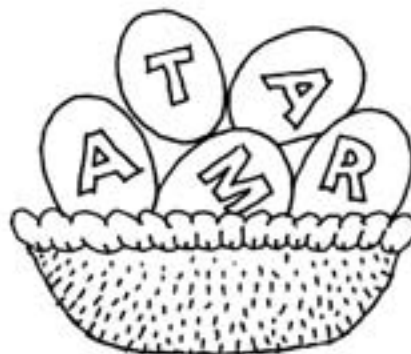
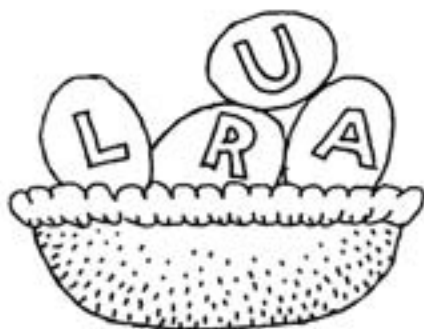
Nome _____ Data _____

Quem é quem?

■ Pinta o tubo de cada menino com uma cor diferente e verifica de que copo bebem. Depois escreve em cima o número e o nome correspondente.

- A Maria está ao lado da Ana.
- A Ana tem uma camisola às riscas.
- O Lucas tem o cabelo despenteado.
- A camisa do João tem bolinhas.

Nome _____ Data _____

De quem é cada cesto?

LAURA

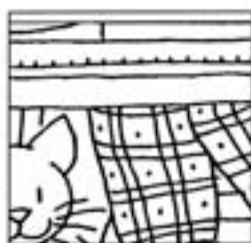
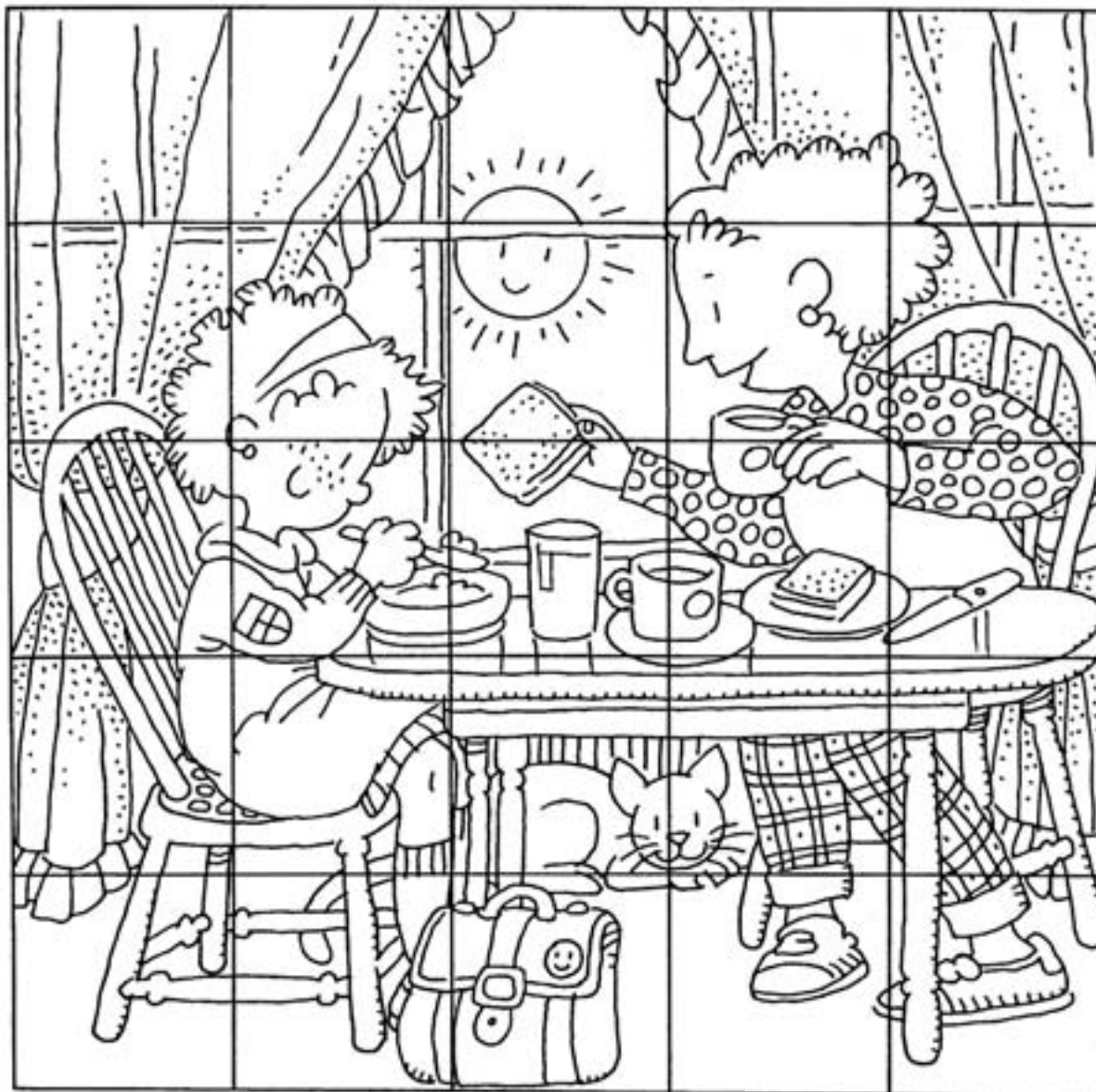
ELISA

MARTA

RAUL

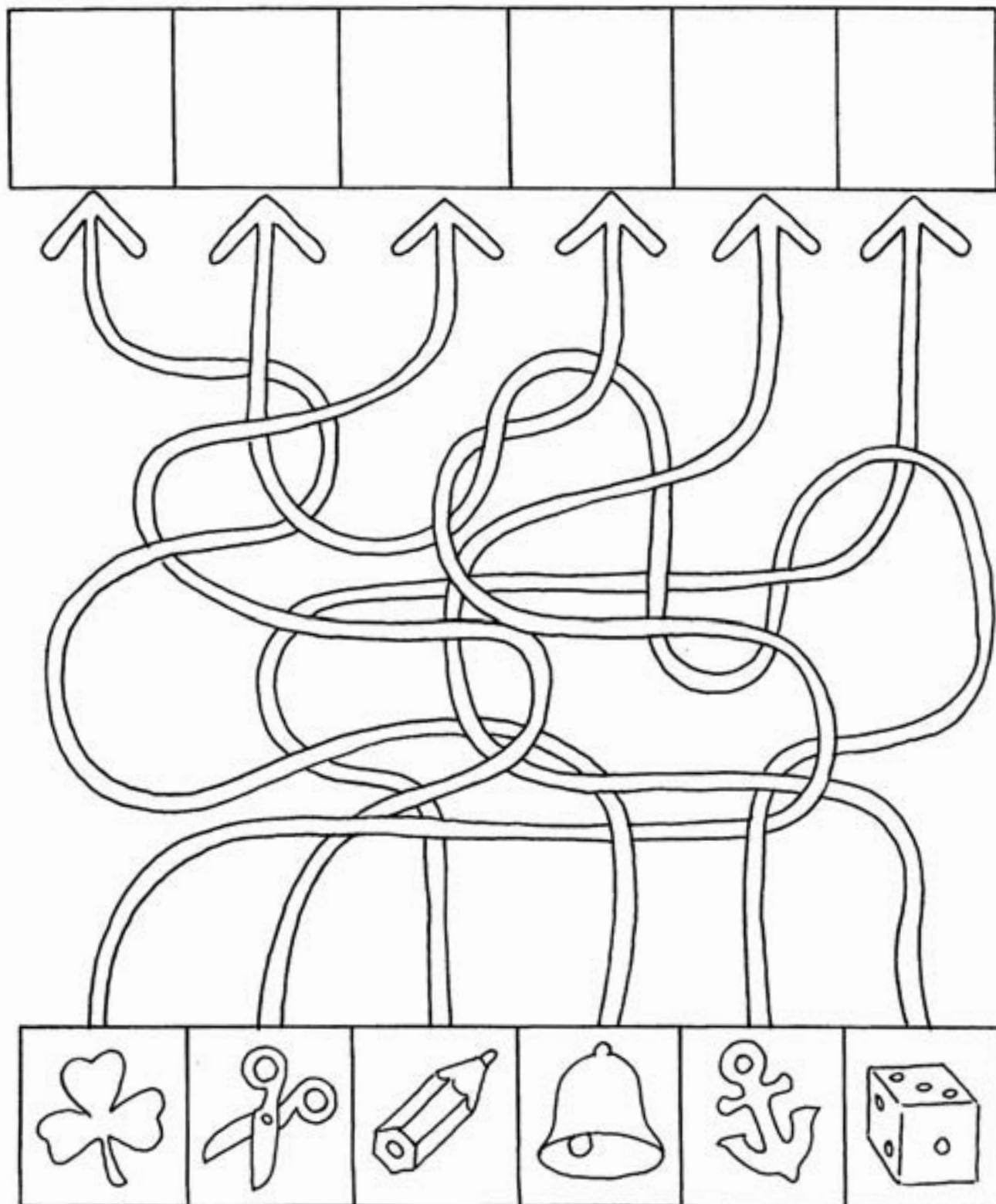
■ Cada cesto tem as letras que formam o nome de um menino. Liga cada cesto ao nome a que pertence.

Nome _____ Data _____

A hora do pequeno-almoço

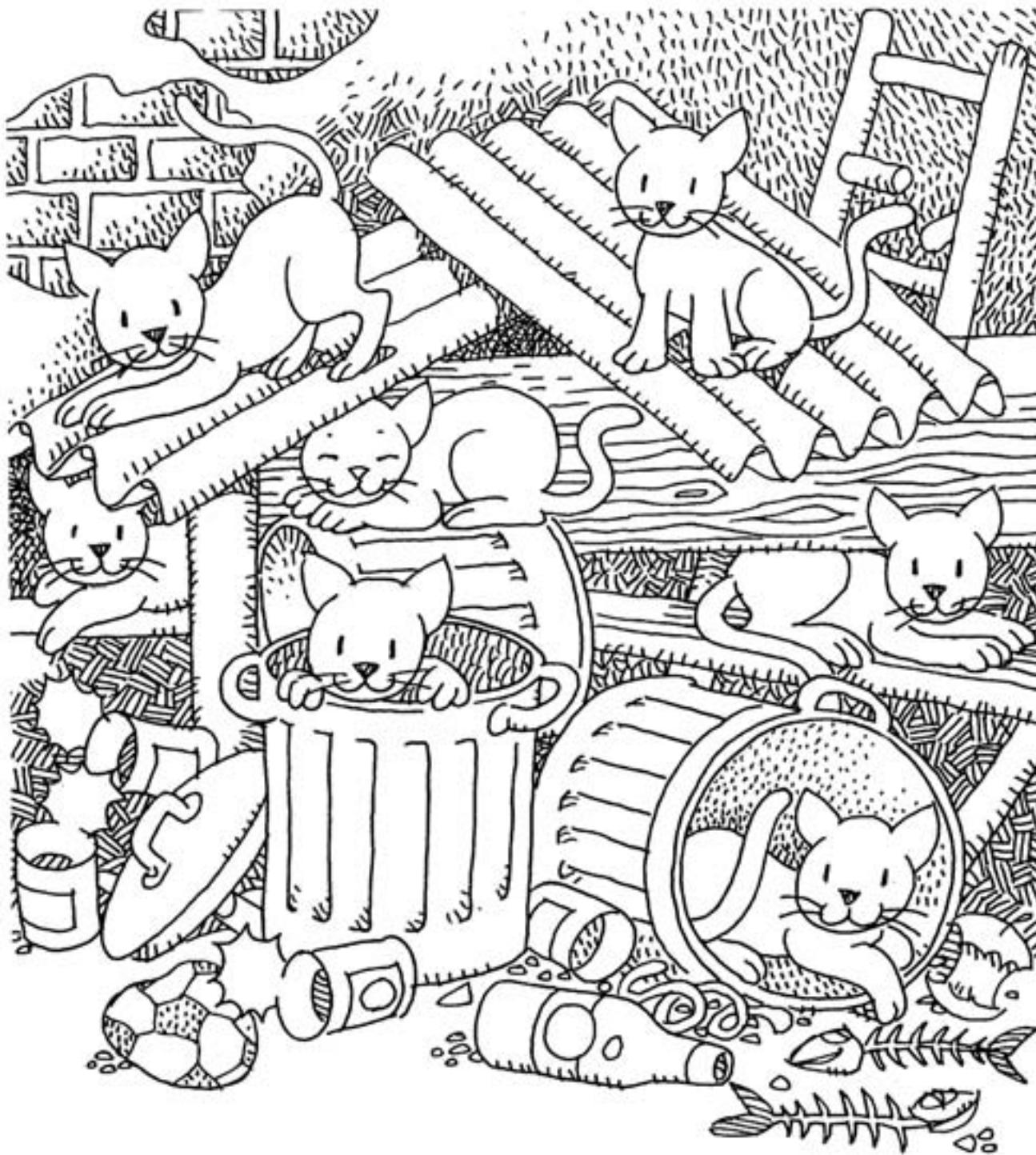
- Procura no desenho grande o local exacto de cada desenho pequeno.
Depois, pinta os quadros com as mesmas cores.

Nome _____ Data _____

Cada coisa no seu lugar

■ Segue os caminhos de cada um destes objectos e desenha-o no quadro a que corresponde.

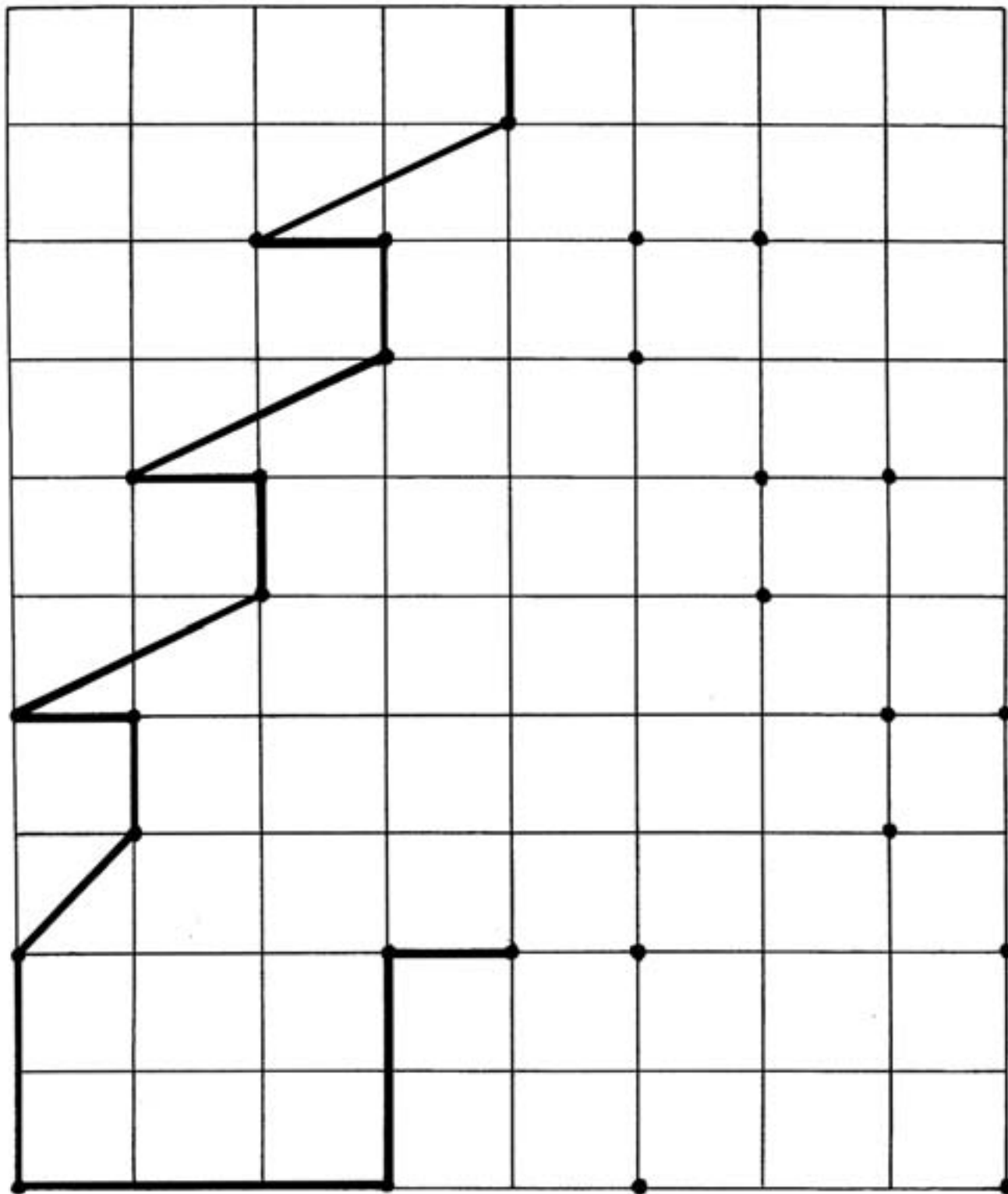
Nome _____ Data _____

A grande família de gatos

■ Pinta:

- de cor-de-laranja, os gatos que estão em cima de alguma coisa;
- de vermelho, os gatos que estão dentro de algo;
- de amarelo, os gatos que estão debaixo de algo.

Nome _____ Data _____

Casa incompleta

- Completa o desenho fazendo a parte da direita como se fosse a parte esquerda reflectida num espelho. Os pontos ajudam-te.

Nome _____ Data _____

Exercícios ao ar livre

- Procura os meninos que estão na mesma posição nestes grupos.
Depois pinta o fato-de-treino da mesma cor, diferente dos outros pares.

Nome _____ Data _____

Uma grande família

elefante



homem



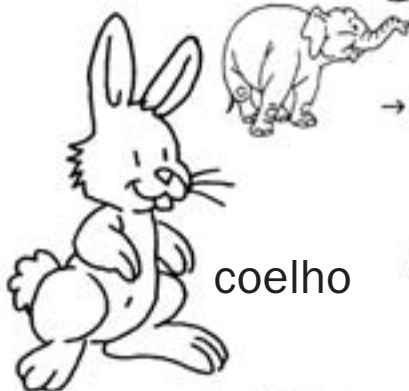
urso



gorila



tigre



coelho



m

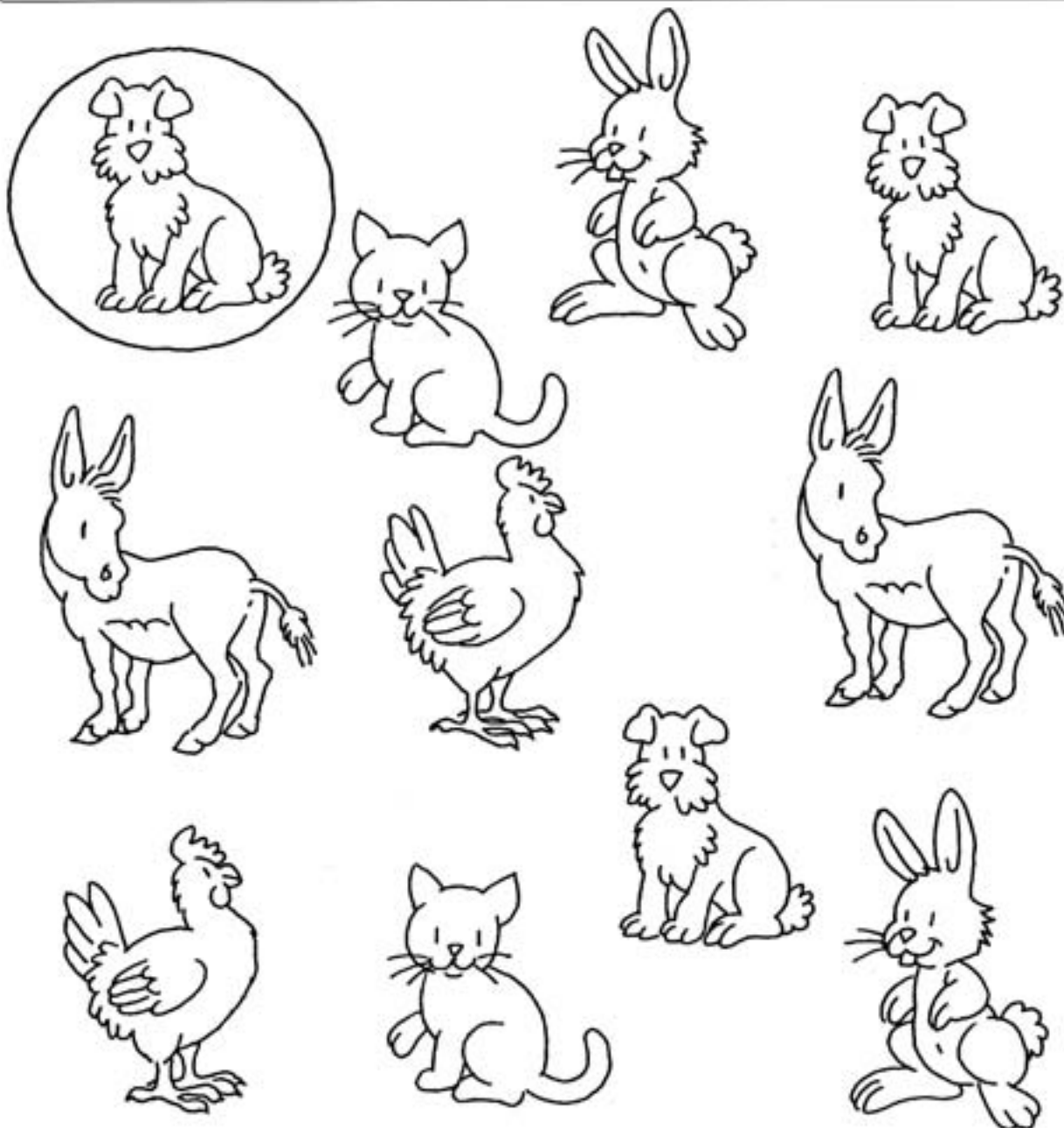
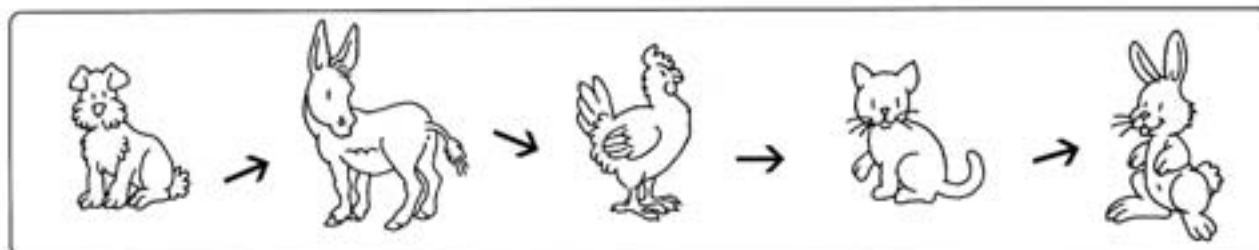
s



panda

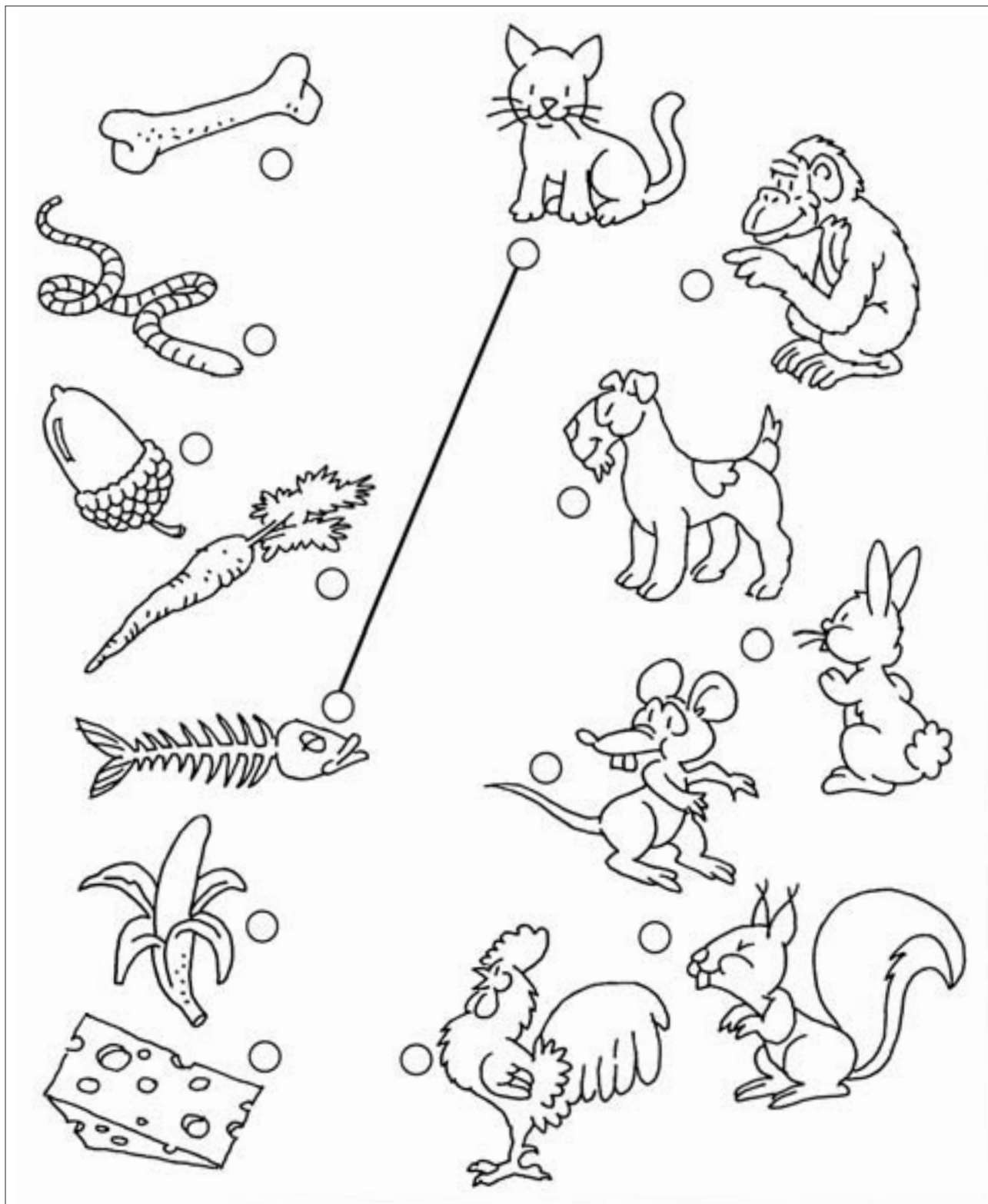
- Escreve os nomes dos animais nos quadradinhos.
- Na coluna assinalada na vertical aparecerá o nome da família a que pertencem.

Nome _____ Data _____

Os animais da quinta

- Liga com setas os animais do desenho segundo a ordem indicada, começando pelo que está rodeado. Tem em conta que, depois do coelho, se volta ao cão.

Nome _____ Data _____

A cada um a sua comida

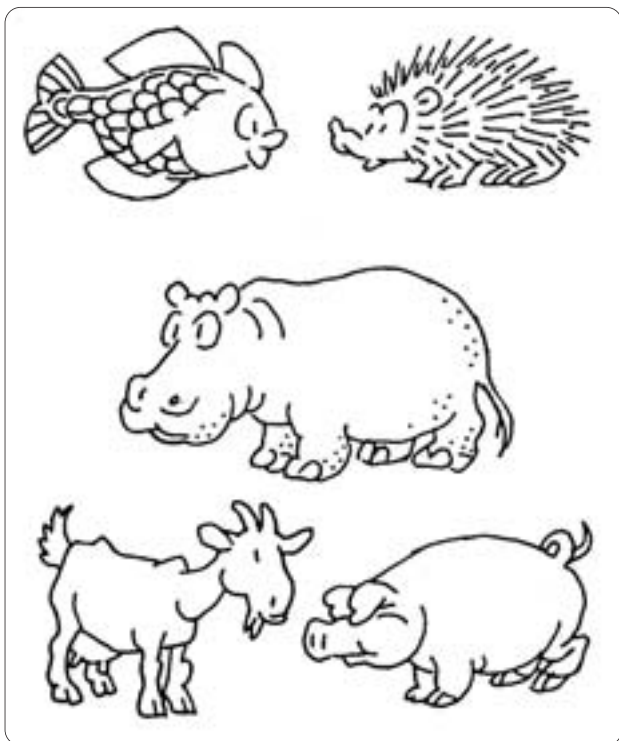
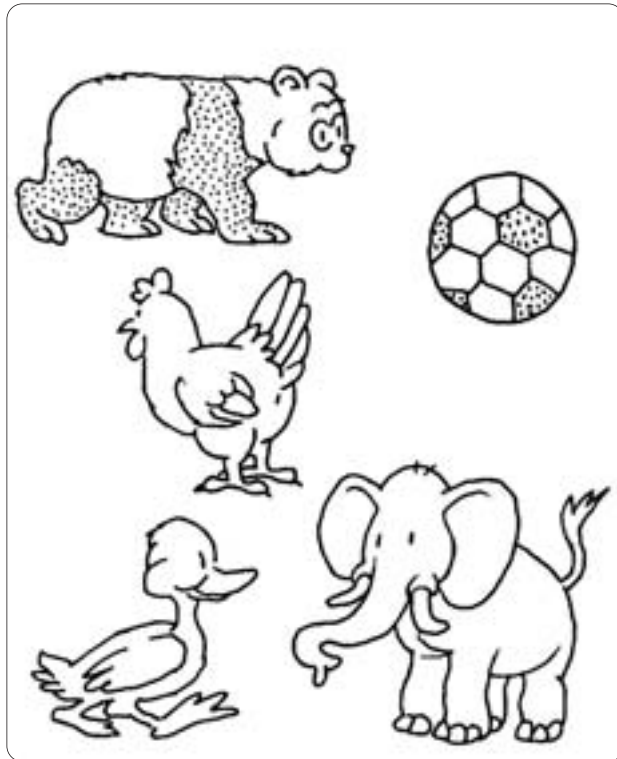
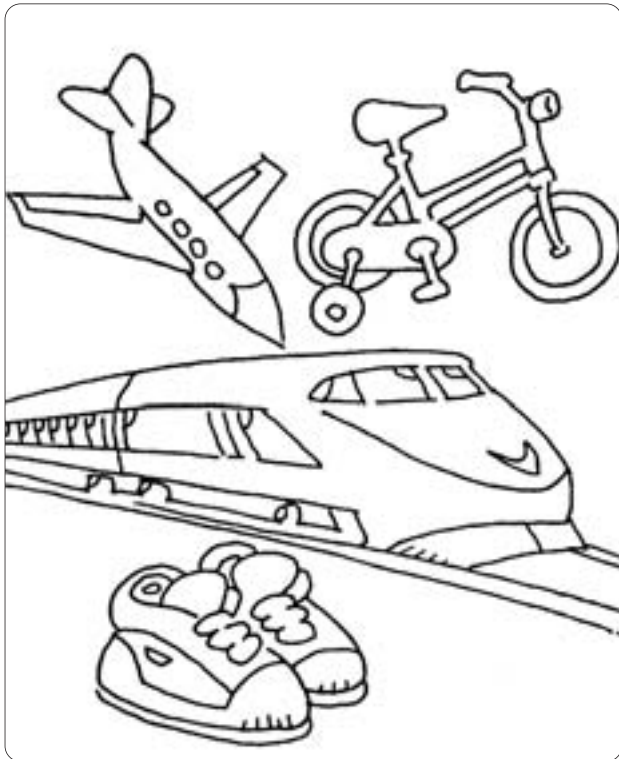
■ Une cada animal com a sua comida preferida, como está feito com o gato.

Nome _____ Data _____

A hora de recolher tudo

- Os meninos recolheram e ordenaram as suas coisas mas alguém as mudou de lugar.
Pinta as que estão fora do seu lugar.

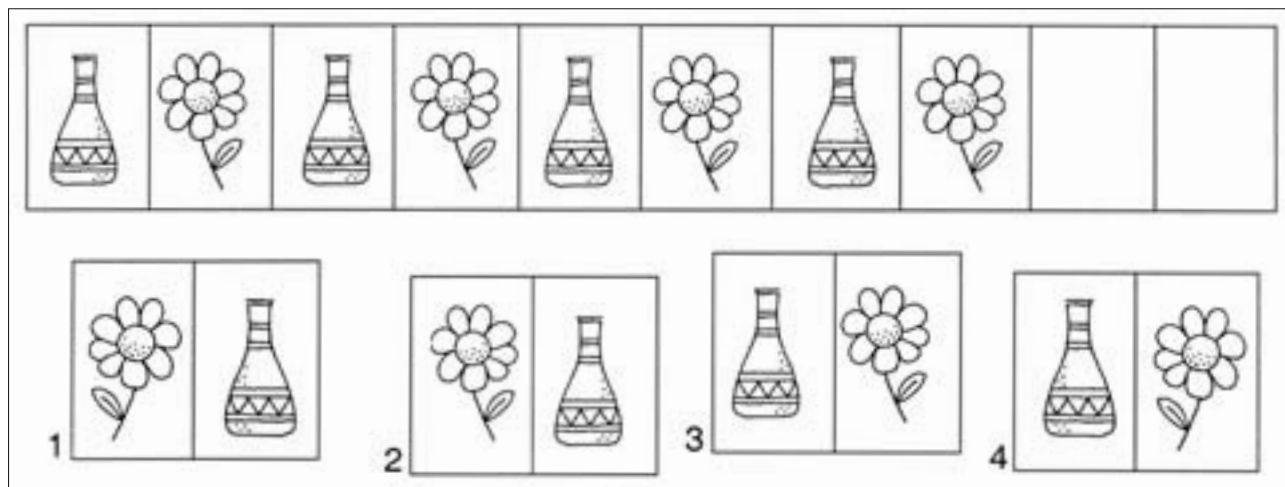
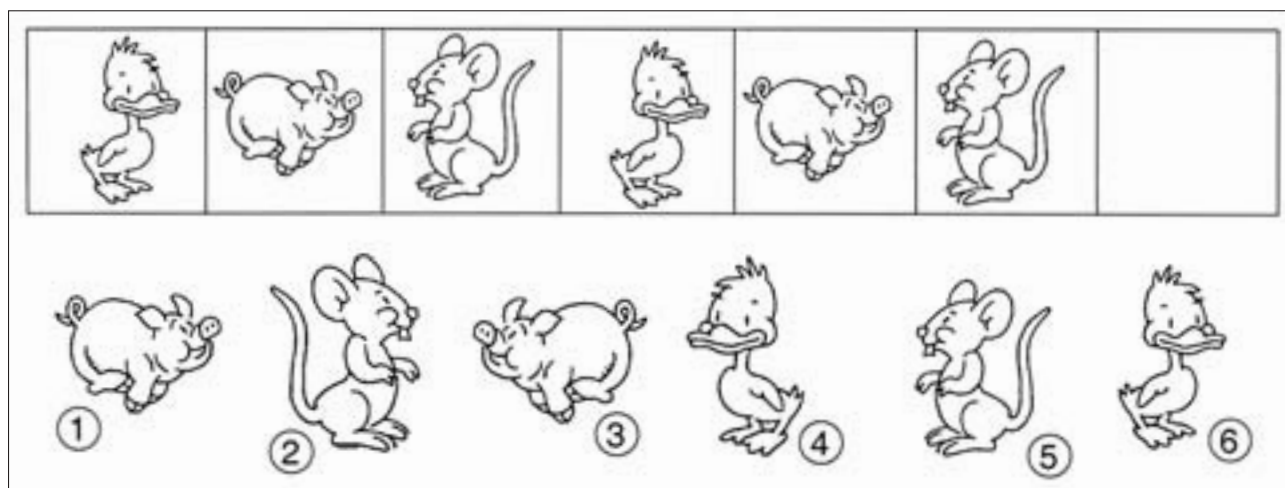
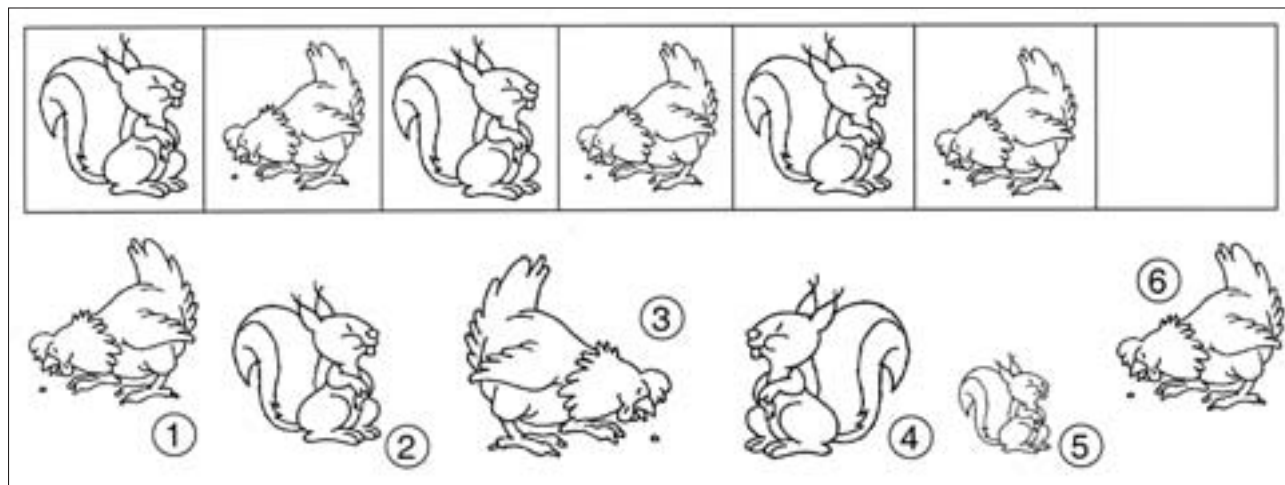
Nome _____ Data _____

Uma peça não encaixa

- Em cada conjunto de desenhos há um intruso.
Circunda o elemento que não pertence ao grupo.

Nome _____ Data _____

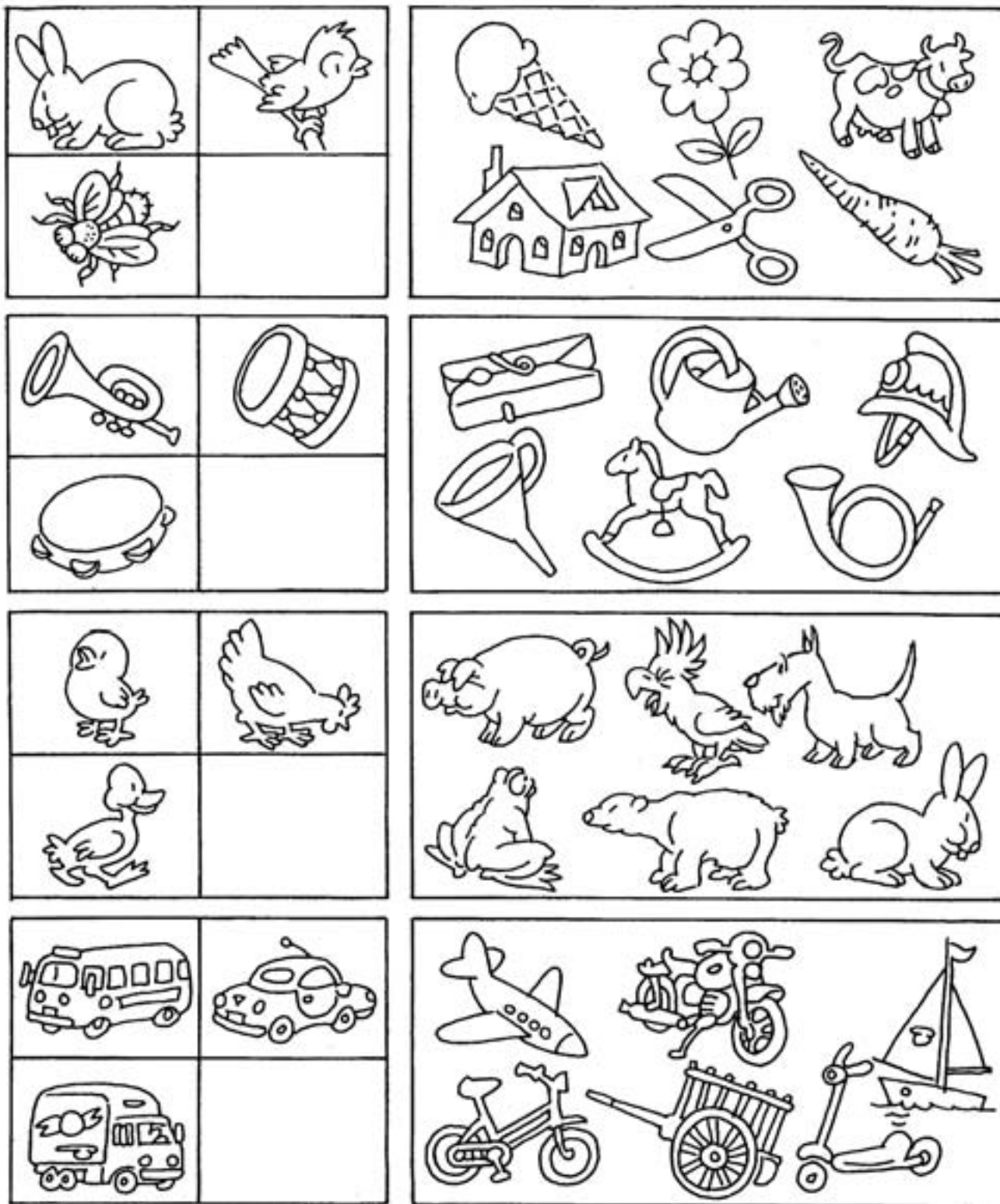
O que fica no fim?



■ Repara nos desenhos de cada tira. Qual fica no fim? Escreve no espaço o número correspondente.

Nome _____ Data _____

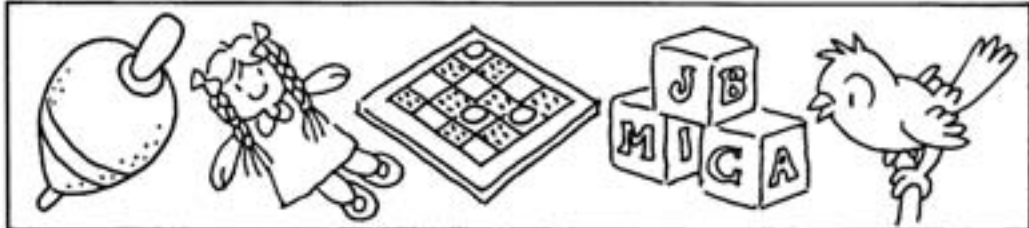
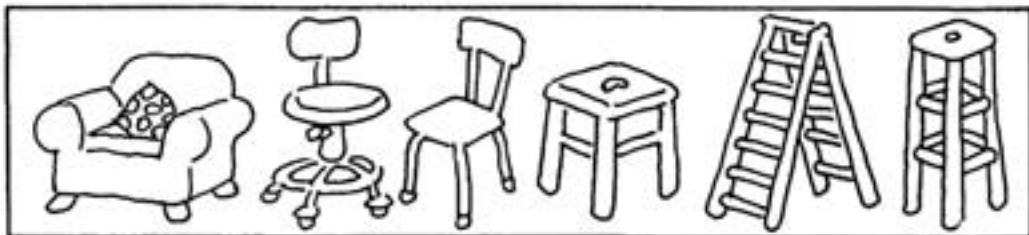
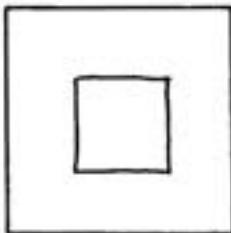
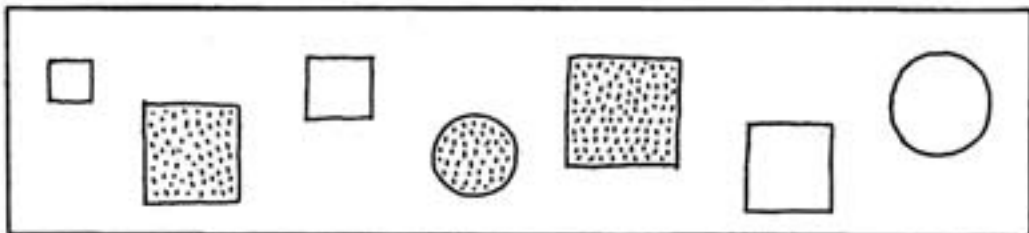
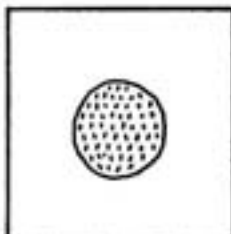
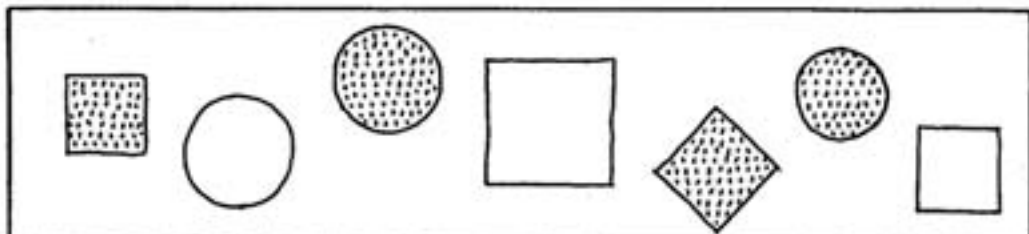
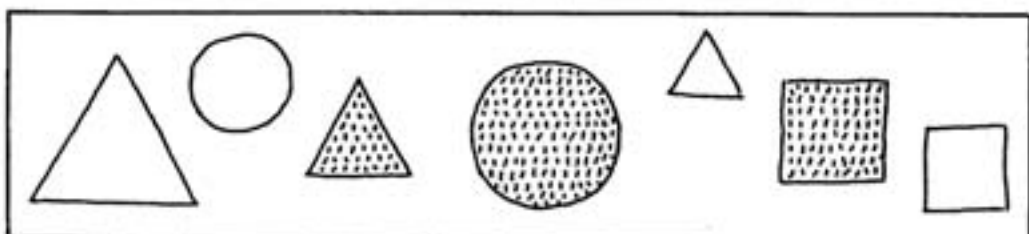
O que falta em cada grupo?



■ Pinta o elemento do quadro da direita que poderá pertencer ao quadro da esquerda que está incompleto.

Nome _____ Data _____

Qual se parece menos?

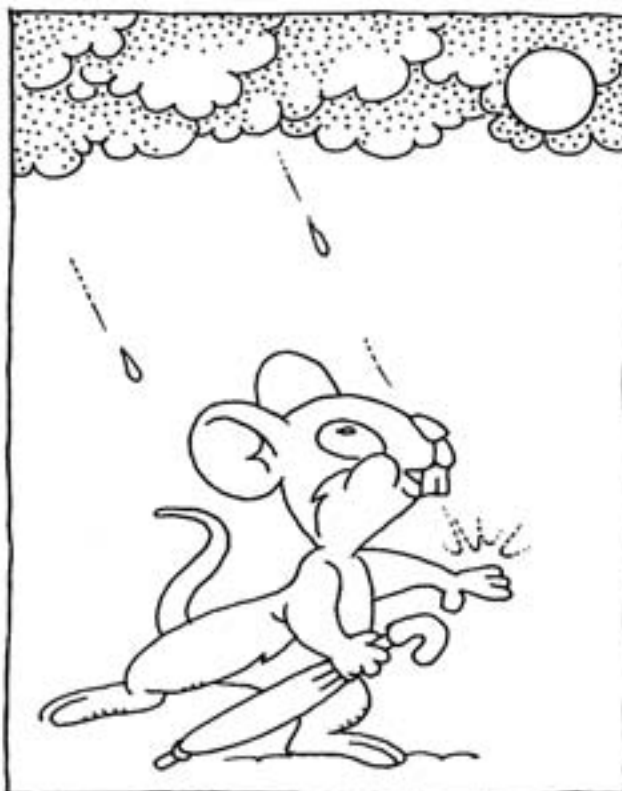
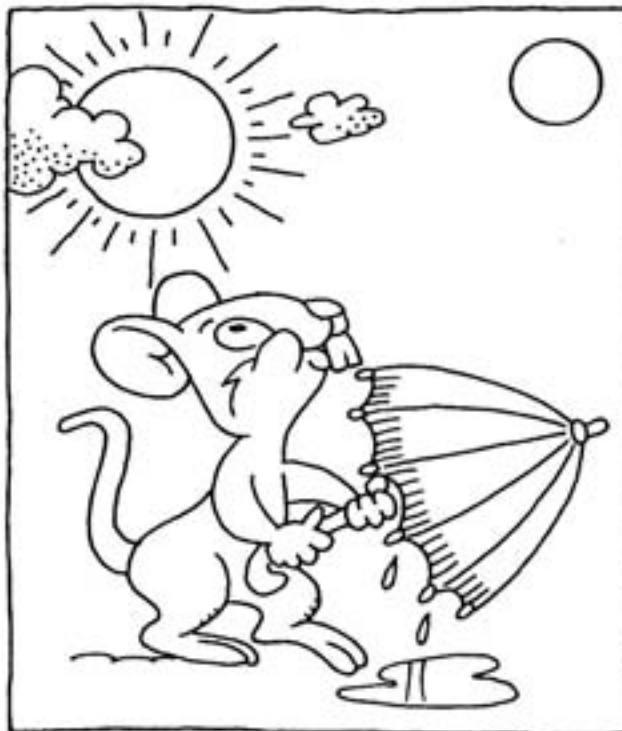
■ Em cada tira, circunda o elemento que se parece menos com o elemento da esquerda.

Nome _____ Data _____

A hora do lanche

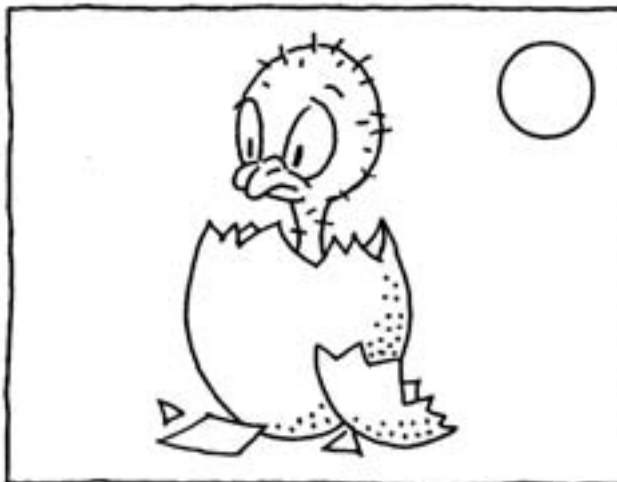
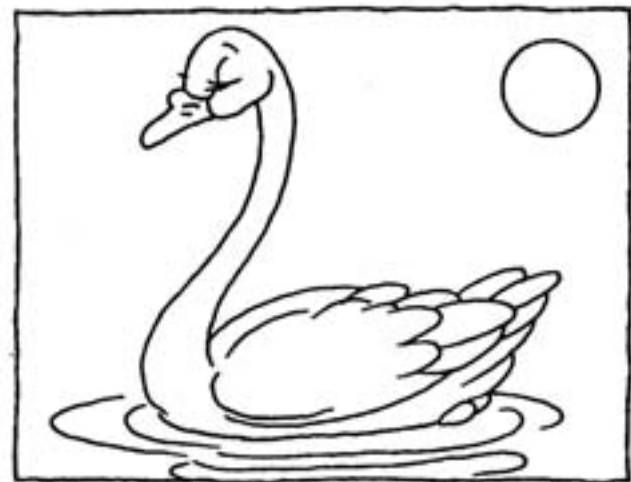
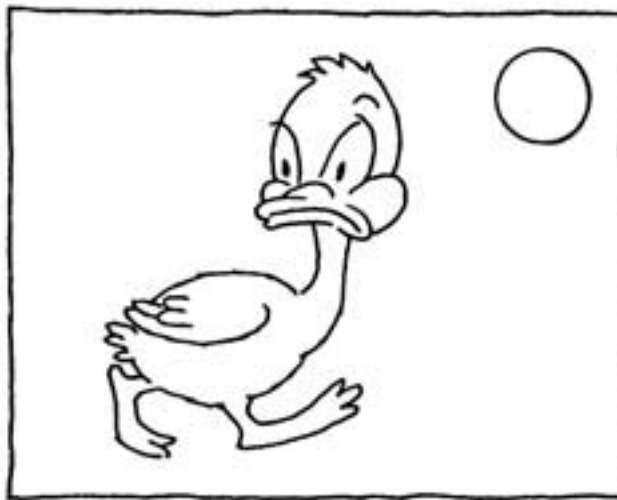
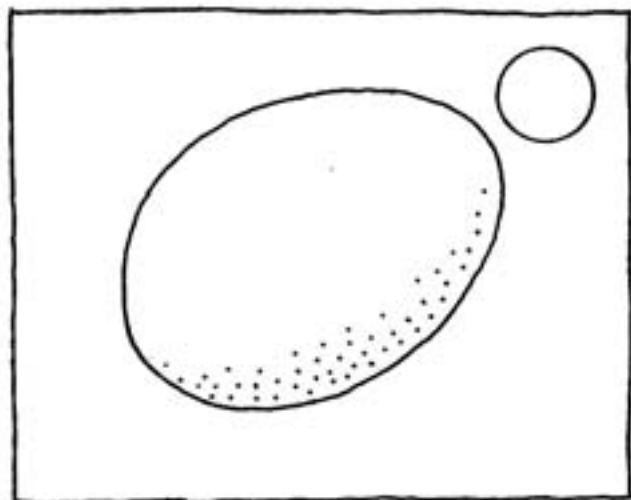
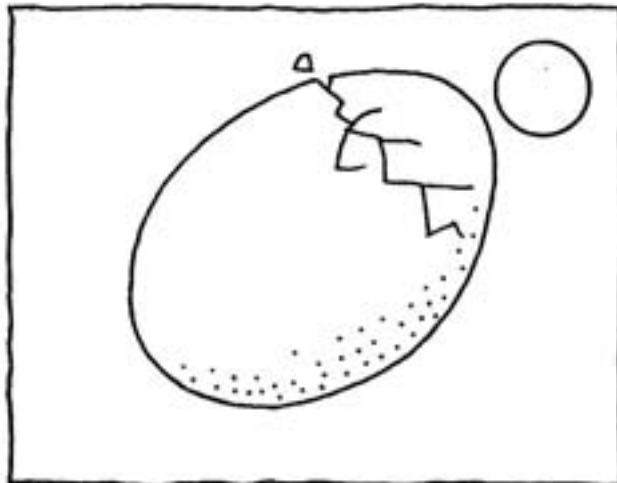
■ Estas imagens estão desordenadas. Organiza-as ligando as imagens que representam o mesmo menino. Começa em cima.

Nome _____ Data _____

Tarde de chuva

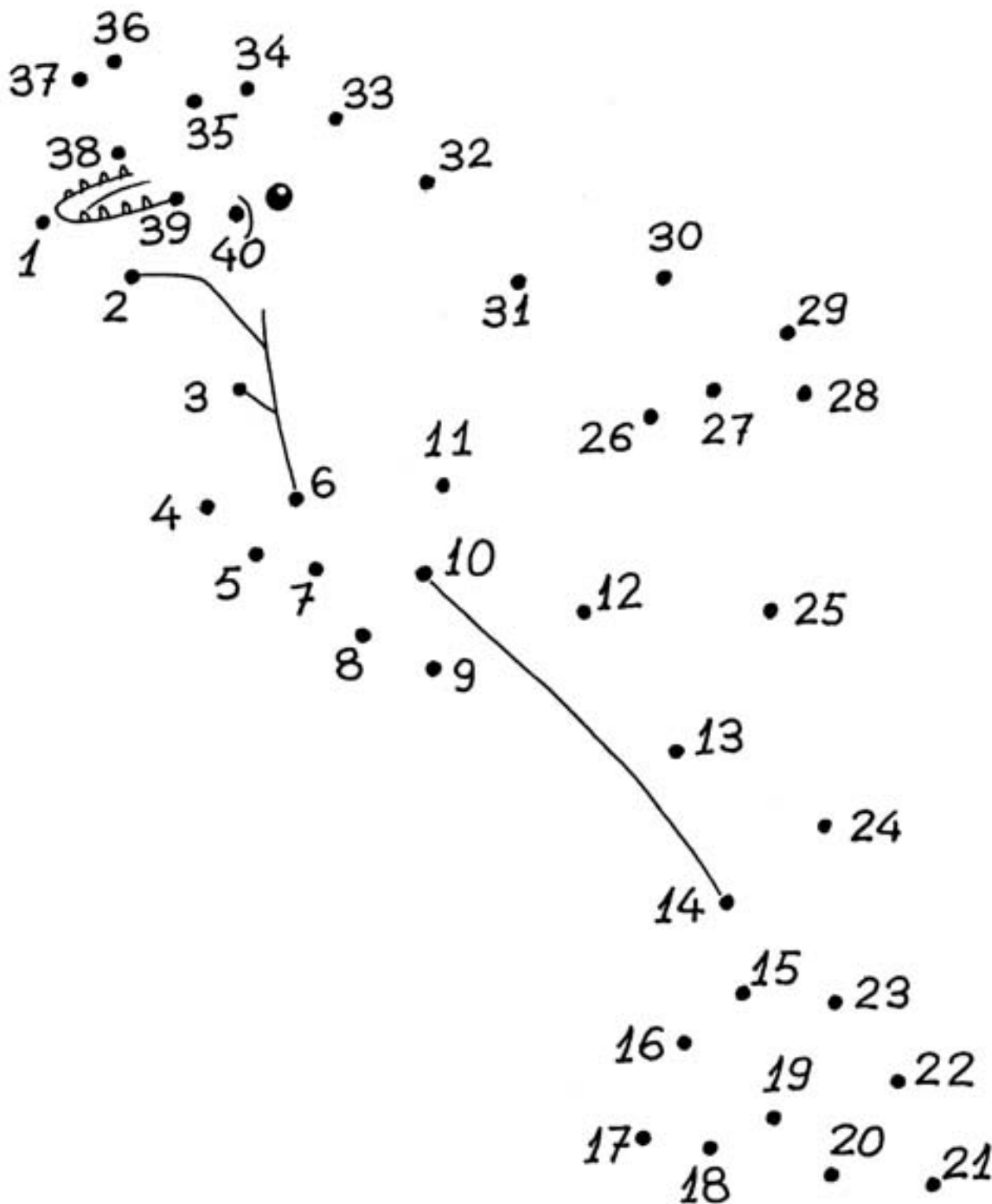
- Ordena as imagens da história, escrevendo o número da ordem (1, 2, 3, 4) que corresponde a cada desenho.

Nome _____ Data _____

A história do patinho feio

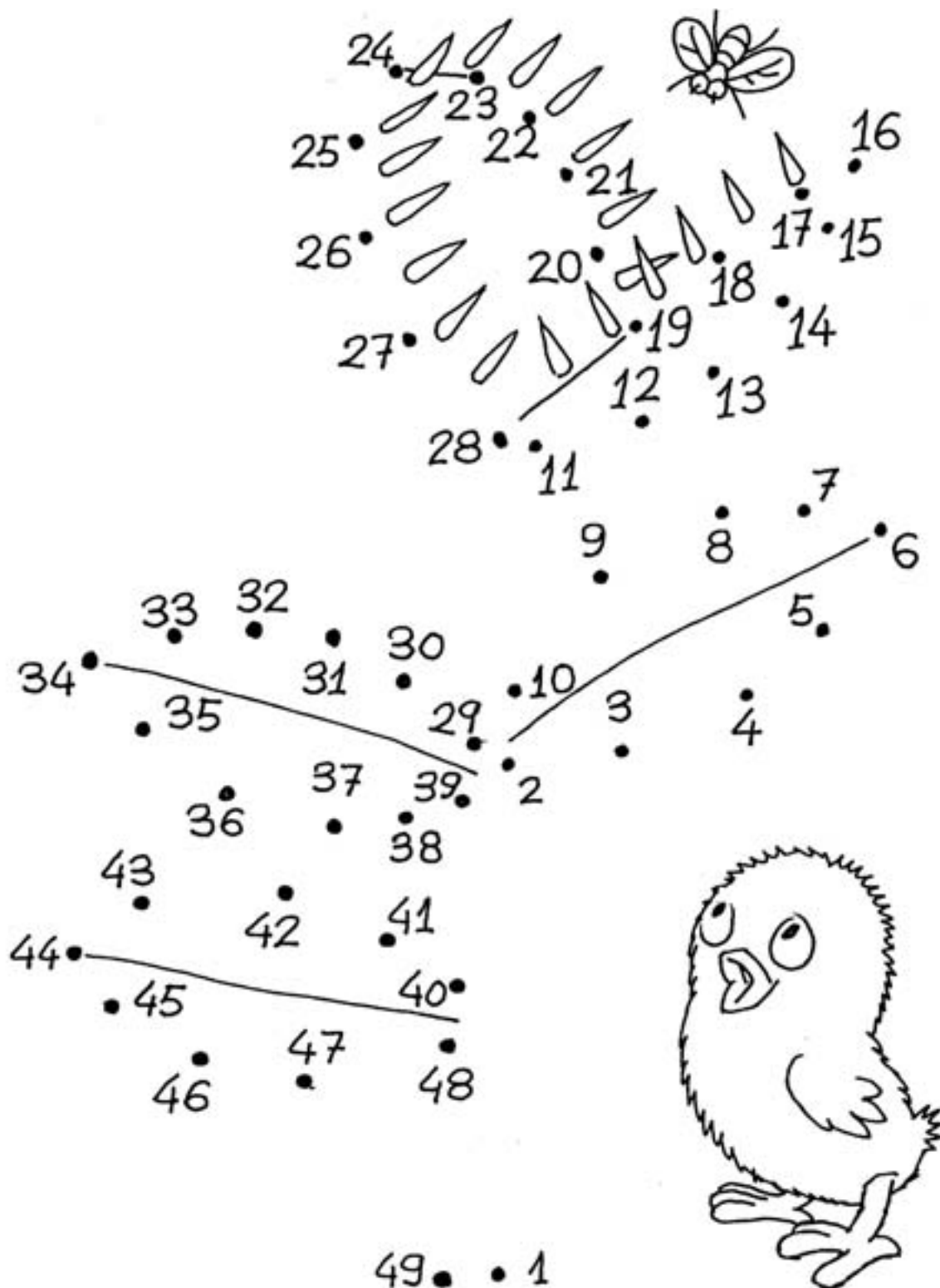
- Ordena as imagens da história do patinho feio, escrevendo o número da ordem (1, 2, 3, 4, 5, 6) que corresponde a cada desenho.

Nome _____ Data _____

Números e mais números

■ Une os pontos de 1 a 40 e descobrirás quem se esconde por detrás destes números.

Nome _____ Data _____

O que espanta o pintainho?

■ Une os pontos de 1 a 49 e descobrirás porque é que o pintainho está tão espantado.

Nome _____ Data _____

Aniversário feliz!

■ Une com uma linha cada personagem com o seu bolo de aniversário.

ACTIVIDADES DE EXPRESSÃO PLÁSTICA

UMA PASTA PARA ARQUIVO	(pág. 98)
MURAL DE IDENTIFICAÇÃO	(pág. 98)
COPO PARA LÁPIS E CANETAS	(pág. 99)
CARTAZ DO CALENDÁRIO SEMANAL	(pág. 99)
FANTOCHES DE DEDO	(pág. 100)
PALCO PARA FANTOCHES	(pág. 100)
PUZZLE	(pág. 101)
CASA EM MINIATURA	(pág. 101)
UM RATO DE PLASTICINA	(pág. 102)
MOLAS PARA PRENDER TRABALHOS	(pág. 102)
MOINHO DE VENTO	(pág. 103)
COFRE E TESOURO — MOEDAS, COLARES, PULSEIRAS, ANÉIS	(pág. 103)
UM PINHEIRO	(pág. 104)
QUADRO DO CISNE	(pág. 104)
AZULEJO DECORATIVO	(pág. 105)
MOLDURA	(pág. 105)
SERPENTES DE BARRO	(pág. 106)
CORRENTES DE PAPEL	(pág. 106)
BARRA DE ALTURAS	(pág. 107)
CARIMBAGEM	(pág. 107)
PAPAGAIO DE PAPEL	(pág. 108)
TENDA DE ÍNDIO	(pág. 108)
DOMINÓ DOS ALIMENTOS	(pág. 109)
GARRAFAS PARA JOGAR <i>BOWLING</i>	(pág. 109)
ANIMAIS COM FRUTOS SECOS	(pág. 110)
ÁRVORES DE PAPEL	(pág. 110)
MÓBIL	(pág. 111)
INSTRUMENTOS MUSICAIS	(pág. 111)
MARCADORES PARA LIVROS	(pág. 112)
JOGO DA GLÓRIA	(pág. 112)

ACTIVIDADES DE EXPRESSÃO PLÁSTICA

UMA PASTA PARA ARQUIVO

Material

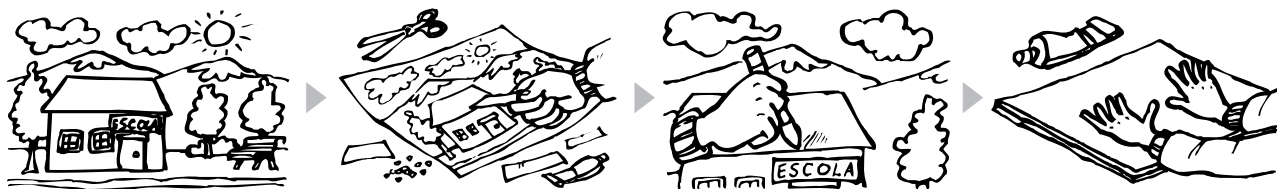
- Lápis
- Cola
- Cartolina
- Cartão
- Botões de diversas cores e tamanhos
- Revistas ilustradas
- Arroz
- Lentilhas
- Lápis de cor
- Verniz

Objectivos

- Desenvolver a capacidade de organização e criar rotinas, através do arquivo de trabalhos (Expressão Plástica...).
- Aprender as técnicas de dobragem e de colagem de materiais diferentes (sementes, botões, papel, cartolina e cartão).

Construção

1. Dobrar uma cartolina ao meio.
2. Colar numa das metades da cartolina um desenho fotocopiado com uma escola, um caminho, o Sol, duas nuvens, uma árvore e um jardim.
3. Recortar pedaços de papel colorido de uma revista e colá-los sobre as paredes da escola, a porta, o telhado e o Sol.
4. Espalhar cola nas nuvens e enchê-las de arroz.
5. Colar as lentilhas no tronco da árvore e no caminho.
6. Colar os botões na copa da árvore e no jardim, imitando os frutos e as flores.
7. Desenhar os caules das flores com lápis de cor.
8. Envernizar todo o trabalho, para que as colagens não caiam.
9. Colar cartão por detrás da capa, para a reforçar.



MURAL DE IDENTIFICAÇÃO

Material

- Papel de lustrado
- Cola
- Tesoura
- Cartolina
- Lápis de cor
- Papel A4 branco
- Fita de velcro

Objectivos

- Identificar o seu nome e o dos colegas.
- Aprender a técnica da dobragem simples de uma casa/escola.

Construção

1. Para fazer a dobragem da escola:
 - Cortar o papel de lustrado com a forma de um quadrado.
 - Dobrar um dos lados do quadrado até meio e a seguir dobrar os cantos em triângulos para trás e cortá-los, para fazer o telhado.
 - Desenhar a porta e as janelas.
 - Recortar a porta com uma tesoura.
2. Para fazer o mural:
 - Colar a dobragem da escola na parte de cima da cartolina e duas nuvens recortadas em papel A4 branco onde será escrito o ano lectivo.
 - Por baixo, colar o retrato feito por cada aluno num quadrado em papel branco.
 - Escrever em cartões o primeiro nome do aluno, colando no verso a fita de velcro.
 - Colocar o cartão com o nome escrito por baixo de cada retrato, fazendo-o aderir à outra parte da fita de velcro.

COPO PARA LÁPIS E CANETAS

Material

- Lata de refresco
- Tela de juta
- Abre-latas
- Pincel
- Tintas
- Cola

Objectivos

- Desenvolver a capacidade de organização, através da arrumação do material escolar.
- Aprender as técnicas de pintura em juta e de forrar uma lata.

Construção

1. Cortar o lado da lata de refresco que foi aberta.
2. Cortar a tela de juta para forrar a lata, deixando uma bainha para dobrar para dentro da lata.
3. Pintar a gosto a tela de juta com pincel e tintas.
4. Colar a tela de juta à lata de refresco.



CARTAZ DO CALENDÁRIO SEMANAL

Material

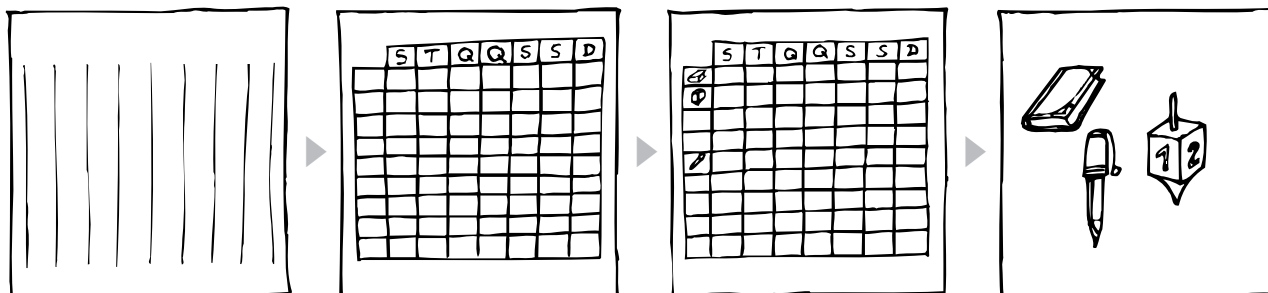
- Tesoura
- Cartolina
- Lápis
- Canetas de feltro/marcadores
- Goma adesiva removível

Objectivos

- Desenvolver a capacidade de perceber a organização da turma.
- Aprender a função, a elaboração e a utilização de simbologia/representação icónica.

Construção

1. Desenhar numa cartolina oito colunas, em que na primeira se escreve a expressão «O que vamos trabalhar» e nas restantes se escreve cada um dos sete dias da semana.
2. Desenhar na mesma cartolina nove linhas, correspondente às áreas curriculares (Língua Portuguesa, Matemática, Estudo do Meio, Expressão Plástica, Expressão Musical, Expressão Físico-Motora, Expressão Dramática, Área de Projecto e Estudo Acompanhado).
3. Desenhar no espaço de cada «área disciplinar» um desenho representativo da mesma e pintá-lo com canetas de feltro/marcadores.
4. Desenhar e pintar em cartolina simbologia adequada à tarefa realizada em cada área disciplinar (por exemplo: ler é representado por um livro, escrever é representado por uma caneta, números é representado por um dado com números, etc.), para ser colocado com goma adesiva removível no espaço correspondente.



FANTOCHES DE DEDO

Material

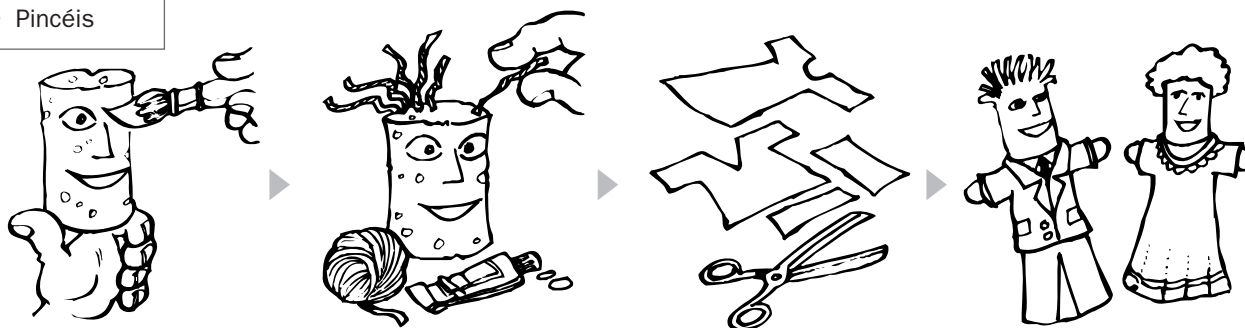
- Rolhas de cortiça de garrafas
- Cola
- Tesoura
- Lãs
- Tecidos
- Lápis
- Tintas
- Pincéis

Objectivos

- Desenvolver a expressão oral, através da construção de diálogos e histórias.
- Aprender a confeccionar e a utilizar fantoches de dedo.

Construção

1. Pintar com tinta as rolhas de garrafas com a cara do Grãozito, da mãe e do pai.
2. Cortar os tecidos para os fatos em rectângulos por forma a dar a volta à rolha.
3. Colar o fato em cada rolha e enfeitá-lo a gosto.



PALCO PARA FANTOCHES

Material

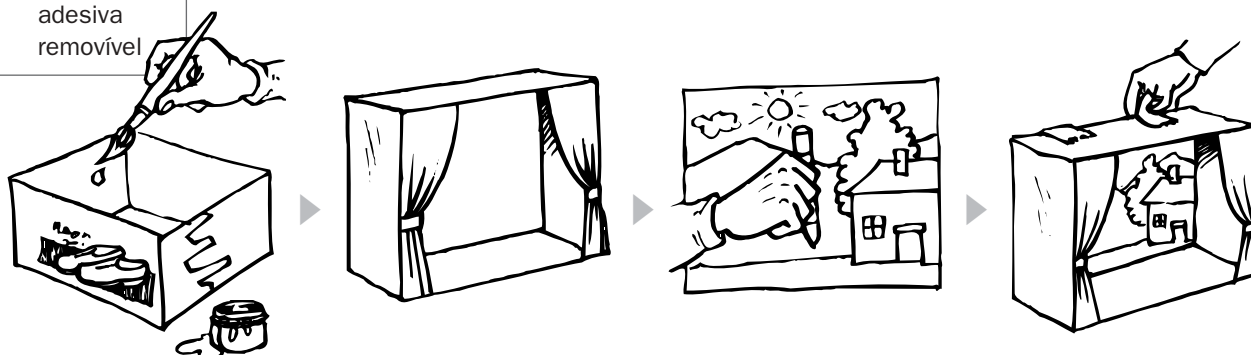
- Caixa de sapatos
- Tintas
- Pincéis
- Papel de crepe
- Cola
- Papel A4
- Lápis
- Canetas de feltro/marcadores
- Goma adesiva removível

Objectivos

- Adquirir a noção de volume, de limitação de espaços e de contextualização das acções.
- Aprender a construir um palco para fantoches.

Construção

1. Recortar o fundo de uma caixa de sapatos.
2. Pintar a caixa e deixar secar.
3. Recortar umas cortinas em papel de crepe.
4. Colar as cortinas de cada lado da boca de cena.
5. Em papel A4, desenhar e pintar diversos cenários que servirão de fundo às histórias.
6. Substituir os cenários de acordo com os contextos das histórias.



PUZZLE

Material

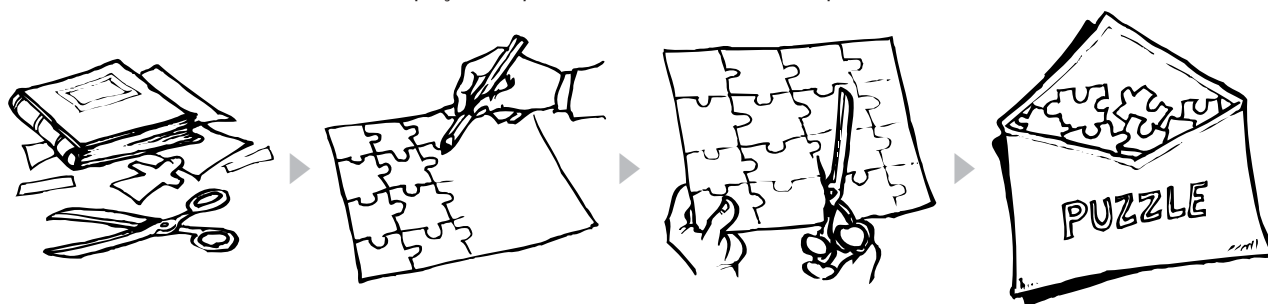
- Revistas
- Livros ilustrados
- Desenhos dos alunos
- Cartolina
- Lápis
- Tesoura
- Cola
- Envelope

Objectivos

- Adquirir as noções de conservação da quantidade, de espaço, de número.
- Desenvolver a comunicação oral, através das imagens seleccionadas ou desenhadas pelos alunos.
- Aprender a construir *puzzles*.

Construção

1. Recortar desenhos de livros ou de revistas, ou feitos pelos próprios alunos.
2. Colar os desenhos numa folha de cartolina.
3. Desenhar os traços das peças do *puzzle*.
4. Recortar as peças do *puzzle* pelo traço.
5. Guardar as peças do *puzzle* dentro de um envelope.



CASA EM MINIATURA

Material

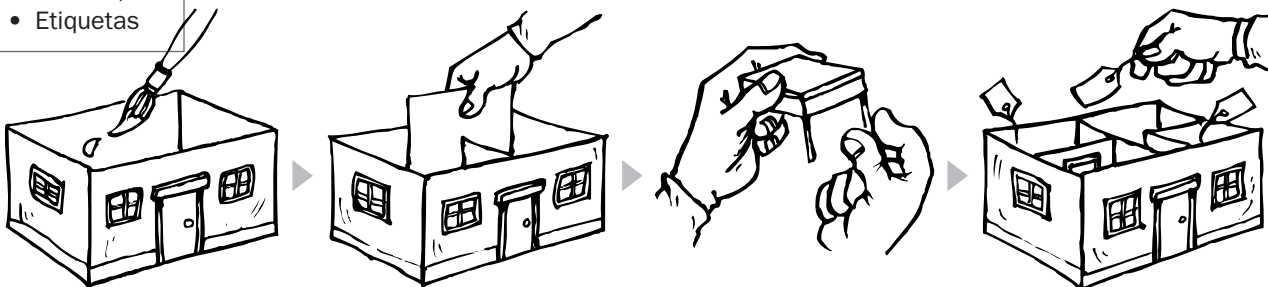
- Caixa de sapatos
- Tintas
- Pincéis
- Cartolina ou cartão
- Plasticina
- Material de desperdício (caixas de fósforos, caixas ou frascos de medicamentos)
- Etiquetas

Objectivos

- Desenvolver o vocabulário relativo à casa (construção, materiais, divisões e funções, mobiliário...).
- Aprender as técnicas de etiquetagem e de construção de objectos com diversos materiais.

Construção

1. Desenhar, numa caixa de sapatos, as portas e as janelas.
2. Pintar a parte exterior da caixa de sapatos.
3. Dividir o interior, com rectângulos de cartolina ou cartão, para formar as divisões.
4. Pintar as divisões da casa.
5. Modelar os móveis, electrodomésticos, material sanitário, objectos, etc., com plasticina ou construí-los com materiais de desperdício (caixas de fósforos, caixas ou frascos de medicamentos).
6. Etiquetar as divisões da casa, os materiais e equipamentos...



UM RATO DE PLASTICINA

Material

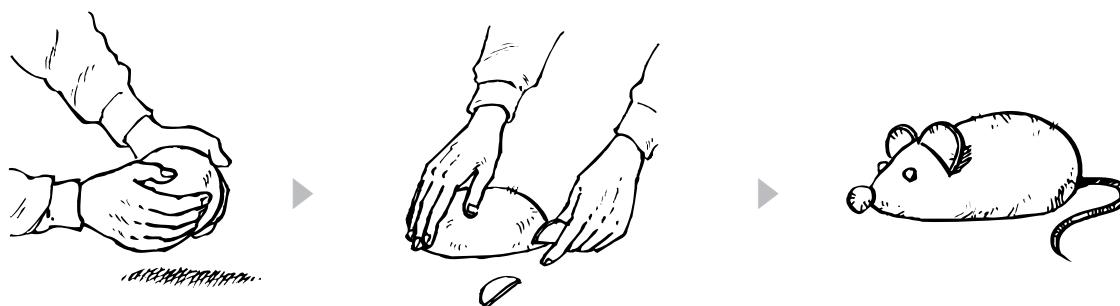
- Plasticina
- Cartolina
- Fios de lã

Objectivos

- Desenvolver a capacidade de conceber formas diferentes com o mesmo material, através da modelagem.
- Aprender a trabalhar com plasticina.

Construção

1. Fazer bolas com os bocados de plasticina que foram distribuídos.
2. Espalmar as bolas na mesa de forma a modelar uma figura semelhante a metade de uma esfera.
3. Espetar na plasticina dois pequenos círculos arqueados para formar as orelhas.
4. Misturar com plasticina um pouco de fio de lã para formar o rabo do rato.
5. Colocar os olhos e o nariz, fazendo pequenas bolas de plasticina preta ou cinzenta.



MOLAS PARA PRENDER TRABALHOS

Material

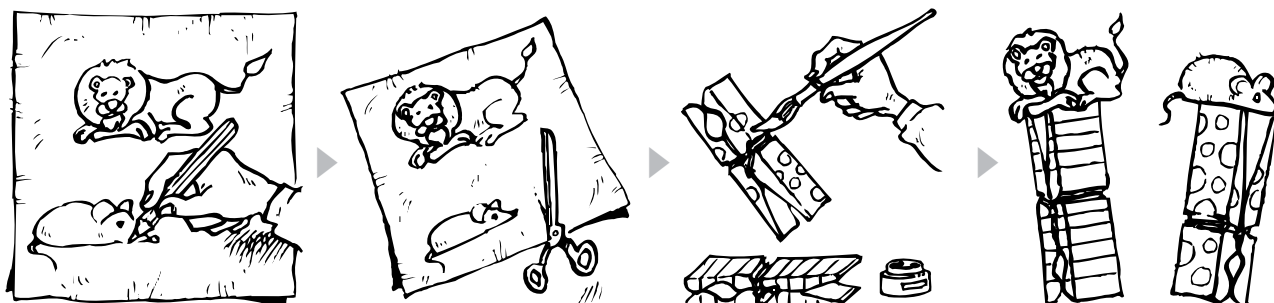
- Molas de madeira
- Cola
- Tesoura
- Cartolina branca
- Tintas
- Pincéis
- Canetas de feltro/marcadores

Objectivos

- Desenvolver a capacidade de organização, agrupando trabalhos não concluídos e por arquivar.
- Aprender a utilizar materiais para outras funções (reutilizar) e a técnica de pintura em madeira.

Construção

1. Desenhar na cartolina um leão e um rato.
2. Pintar o leão e o rato com canetas de feltro/marcadores.
3. Recortar o leão e o rato.
4. Decorar as molas de roupa, pintando riscas ou bolinhas.
5. Deixar secar.
6. Colar o leão na parte de cima de uma das molas e o rato na outra.



MOINHO DE VENTO

Material

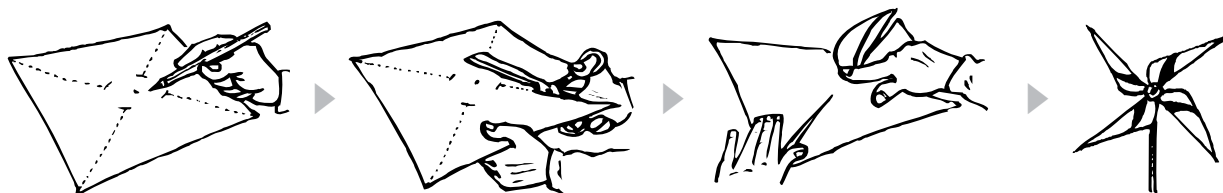
- Papel de lustrô
- Palhinha de sumo
- Tesoura
- Lápis
- *Attache*
- Cola

Objectivos

- Compreender uma das funções das forças da natureza (vento) e experimentar a sua intensidade e direcção.
- Aprender a fazer objectos móveis.

Construção

1. Cortar um quadrado de papel de lustrô de 20 cm de lado.
2. Desenhar as diagonais e recortá-las, deixando 5 cm sem chegar ao centro.
3. Unir ao centro os vértices do quadrado.
4. Recortar um círculo com 2 cm de diâmetro e colá-lo aos vértices unidos no centro.
5. Colocar um *attache* no centro que atravessará o círculo, os vértices do quadrado e a palhinha de sumo.



COFRE E TESOURO — MOEDAS, COLARES, PULSEIRAS, ANÉIS

Material

- Caixa de sapatos
- Cartolina canelada
- Cola
- Tesoura
- Fita de velcro
- Papel metalizado
- Tintas
- Pincéis
- Massas
- Cordão dourado
- Argolas de plástico para cortinados

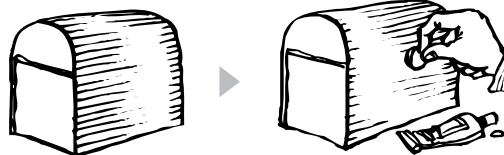
Objectivos

- Compreender a existência de coisas preciosas e locais próprios para serem guardadas.
- Construir histórias com o material confeccionado.
- Aprender a construir caixas, objectos de adorno e moedas com cartão, papel e massas.

Construção

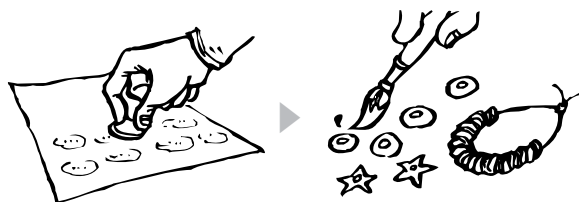
1. Cofre

- Forrar as duas partes laterais de uma caixa de sapatos com cartolina canelada em forma de um U invertido.
- Forrar as outras duas partes da caixa com cartolina canelada.
- Recortar a tampa do cofre.
- Colar botão ou prender com fio ou com fita de velcro para fechar o cofre.



2. Tesouro

- Moedas
 - Decalcar moedas em papel metalizado.
 - Recortar as moedas.
- Colares e pulseiras
 - Pintar massas imitando ouro, prata e pedras preciosas.
 - Deixar secar as massas.
 - Enfiar as massas em cordão para fazer fios e pulseiras.
- Anéis
 - Colar massas/pedrinhas pintadas em argolas de plástico.



UM PINHEIRO

Material

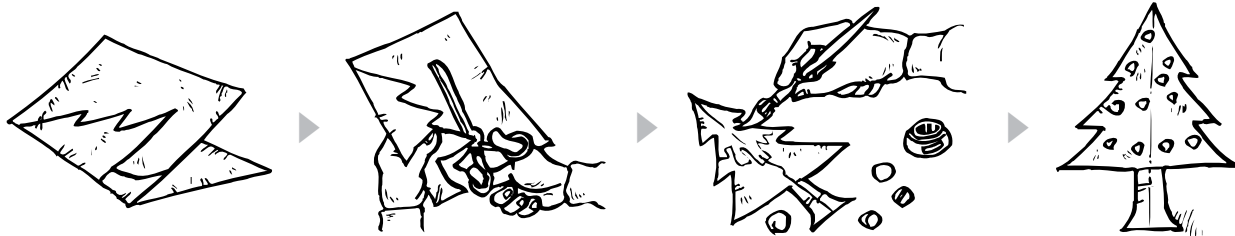
- Papel cavalinho
- Lápis
- Tesoura
- Lápis de cor
- Papel de prata de chocolates, botões, ou sementes
- Fio de pesca

Objectivos

- Adquirir a noção de simetria.
- Aprender a técnica de realização de simetrias.

Construção

1. Dobrar uma folha de papel.
2. Desenhar metade de um pinheiro.
3. Recortar pelo traço.
4. Pintar a copa, o tronco e as bolas do pinheiro.
5. Fazer bolinhas em papel de prata de chocolates.
6. Colar as bolinhas no pinheiro (botões ou sementes).
7. Enfeitar os expositores da escola com os pinheiros ou enfiar os pinheiros em fio de pesca e pendurá-los no quadro, tecto ou janelas.



QUADRO DO CISNE

Material

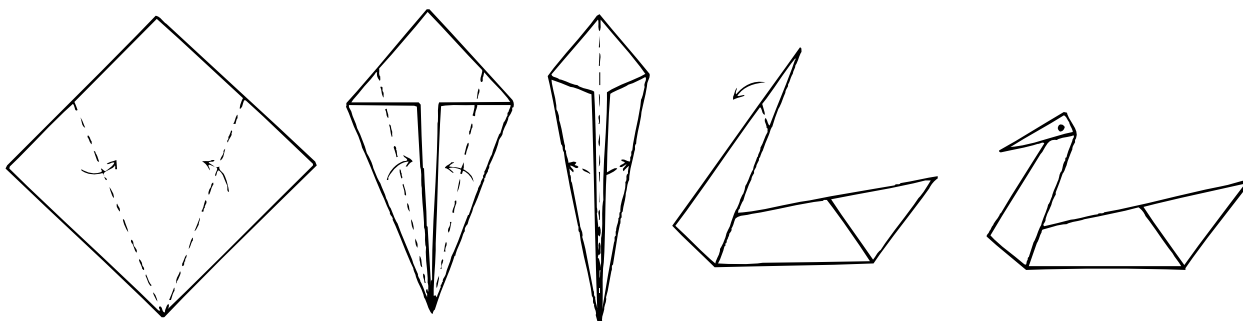
- Papel de lustro
- Cola
- Tesoura
- Lápis de cor
- Cartolina

Objectivos

- Adquirir a noção de colecção/álbum.
- Aprender a técnica da dobragem do cisne e de capas de álbuns.

Construção

1. Dobrar um quadrado de papel de lustro ao meio, a partir de dois vértices opostos.
2. Abrir o quadrado de papel de lustro e voltar a dobrar cada um dos lados até ao vinco.
3. Dobrar pelo vinco para o lado de fora.
4. Dobrar a parte do ângulo menor, até metade do triângulo.
5. Dobrar novamente o ângulo menor para fora.
6. Desenhar o olho do cisne.
7. Recortar e colar um triângulo no corpo do cisne para fazer a asa.
8. Colar o cisne numa cartolina. Desenhar e pintar o fundo a gosto.



AZULEJO DECORATIVO

Material

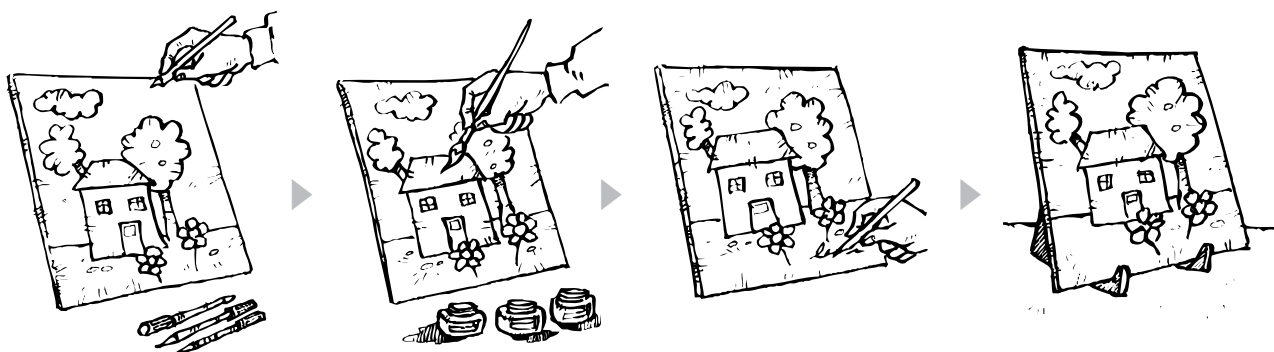
- Azulejo branco
- Tintas de óleo
- Pincéis
- Diluente
- Suporte para prato

Objectivos

- Reflectir sobre diferentes formas e suportes de comunicação (desenho e pintura em azulejo) e suas funções comunicativas.
- Aprender as técnicas de desenho e pintura do azulejo.

Construção

1. Desenhar livremente (flores, casa, barcos...) sobre o azulejo.
2. Pintar a gosto com tintas de óleo.
3. Assinar e datar o azulejo.
4. Deixar secar.
5. Colocar o azulejo em suporte para prato.



MOLDURA

Material

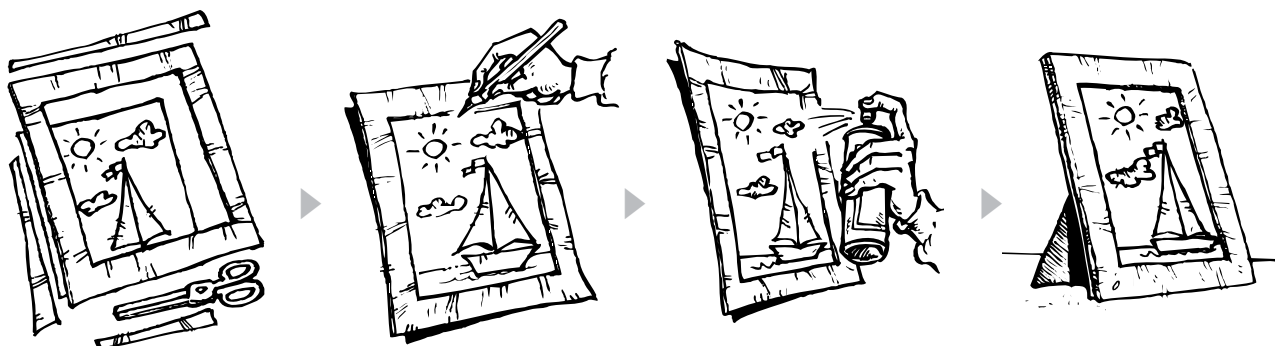
- Lápis de cera, ou giz molhado em leite
- Lixa fina
- Laca para o cabelo
- Acetato
- Cartolina

Objectivos

- Desenvolver o sentido estético, crítico e analítico sobre a função e os materiais utilizados nos adornos.
- Aprender a técnica de desenho em lixa.

Construção

1. Recortar a moldura de acordo com a fotografia.
2. Desenhar livremente sobre os grãos de lixa, podendo dar um contorno em preto como acabamento.
3. Fixar com laca para o giz não se desprender.
4. Colar o acetato no verso da moldura, para proteger a fotografia.
5. Recortar e colar a parte de trás da moldura com o respectivo suporte em cartolina.



SERPENTES DE BARRO

Material

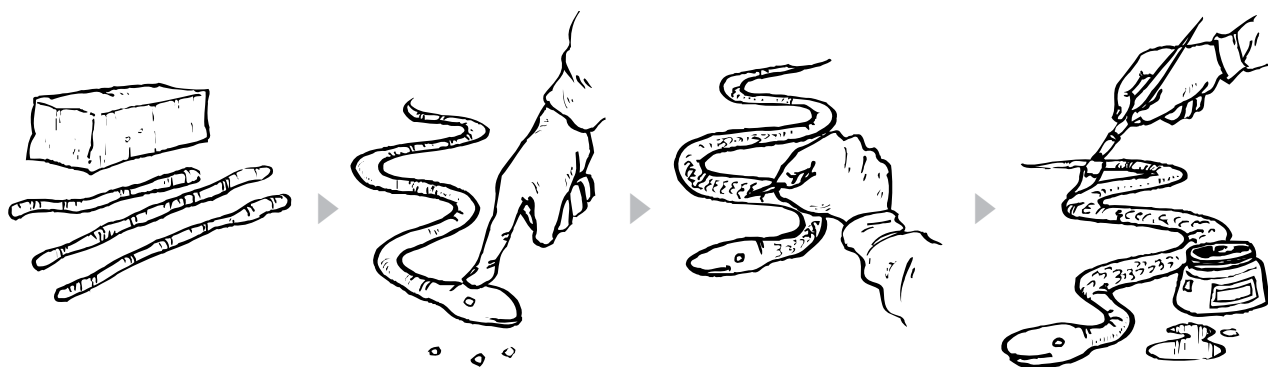
- Barro
- Lentilhas
- Tintas de guache
- Palito

Objectivos

- Identificar a profissão de oleiro, materiais e instrumentos utilizados na produção.
- Aprender a trabalhar o barro.

Construção

1. Modelar pedaços de barro, dando-lhe a forma de serpentes.
2. Espalmar uma das extremidades para fazer a cabeça.
3. Fazer os olhos da serpente com as lentilhas.
4. Desenhar com um palito as escamas no corpo da serpente.
5. Deixar secar o barro.
6. Pintar a serpente e deixar secar.



CORRENTES DE PAPEL

Material

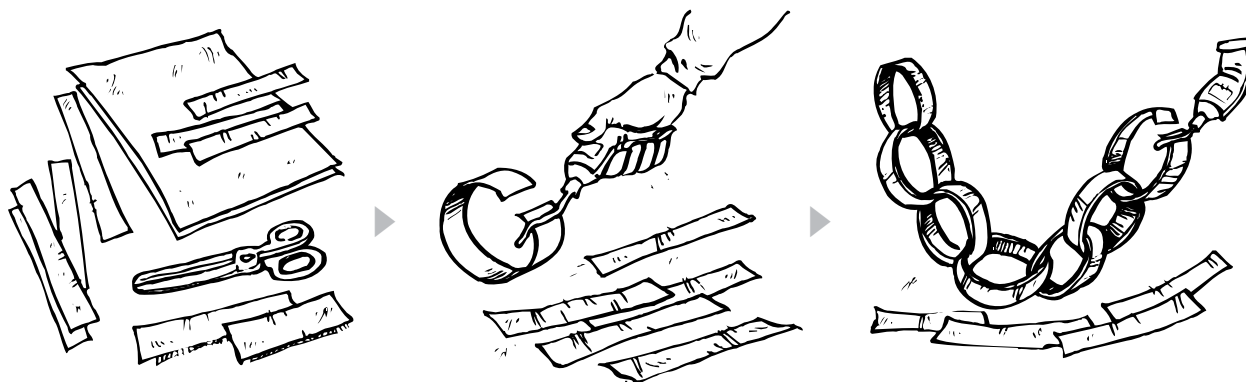
- Papel resistente de várias cores
- Tesoura
- Cola

Objectivos

- Desenvolver o sentido estético e selectivo de enfeites para festas.
- Aprender a técnica da construção de correntes em papel.

Construção

1. Cortar tiras iguais de papel de revista, de várias cores.
2. Colar os extremos de cada uma das tiras, formando um elo.
3. Passar por esse elo outra tira e colar as suas extremidades.
4. Fazer o mesmo com todas as tiras.
5. Decorar o tecto da sala de aula, ou as paredes, com as correntes de papel.



BARRA DE ALTURAS

Material

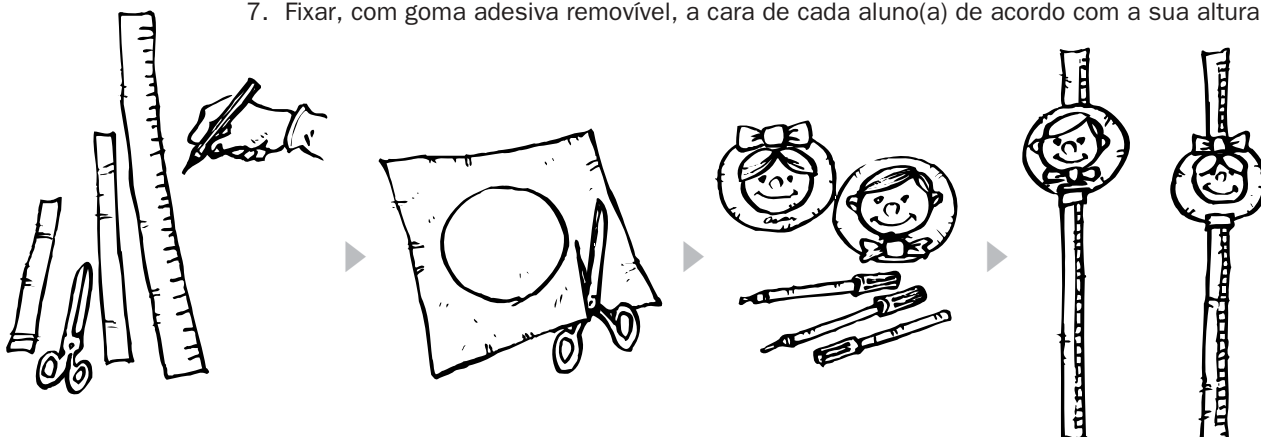
- Cartolinas
- Canetas de feltro/ marcadores, ou lápis de cor
- Tesoura
- Tampa de lata

Objectivos

- Desenvolver a capacidade de perceber a existência de alturas diferentes.
- Aprender a construir um instrumento de medição.

Construção

1. Recortar uma tira de cartolina com a altura do professor.
2. Desenhar com caneta de feltro as linhas correspondentes aos centímetros.
3. Desenhar uma circunferência com a tampa de uma lata.
4. Recortar a circunferência.
5. Desenhar e pintar na circunferência a cara de um(a) menino(a), podendo diferenciá-la, colocando-lhe um laço no pescoço ou na cabeça, respectivamente.
6. Escrever em cada laço o nome do(a) aluno(a) a que corresponde.
7. Fixar, com goma adesiva removível, a cara de cada aluno(a) de acordo com a sua altura.



CARIMBAGEM

Material

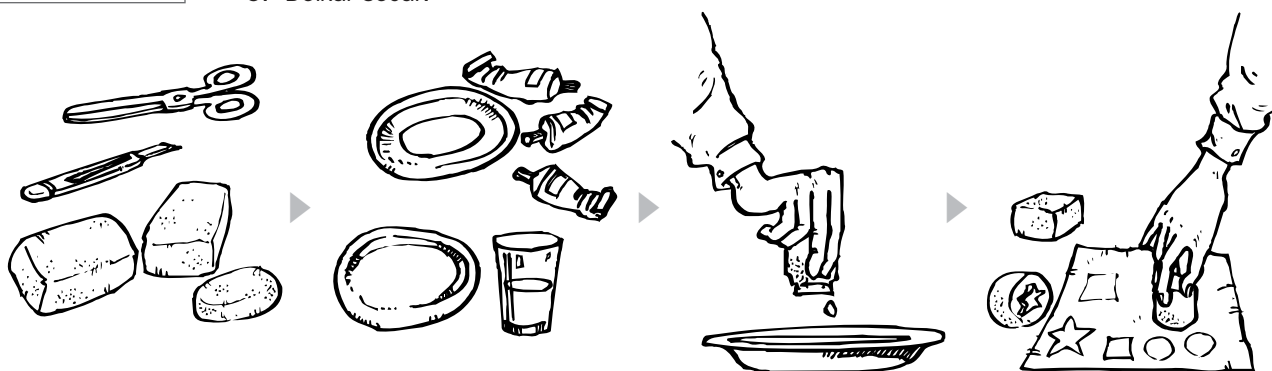
- Tintas de guache
- Papel cavallinho
- Pedacos de esponja
- Tesoura
- Lápis

Objectivos

- Identificar diferentes formas de impressão e sua função.
- Aprender a técnica do carimbo como processo rudimentar de impressão.

Construção

1. Desenhar na esponja o contorno de um desenho simples (geométrico, por exemplo).
2. Molhar a esponja no guache.
3. Imprimir no suporte escolhido.
4. Repetir a operação, fazendo uma composição a gosto.
5. Deixar secar.



PAPAGAIO DE PAPEL

Material

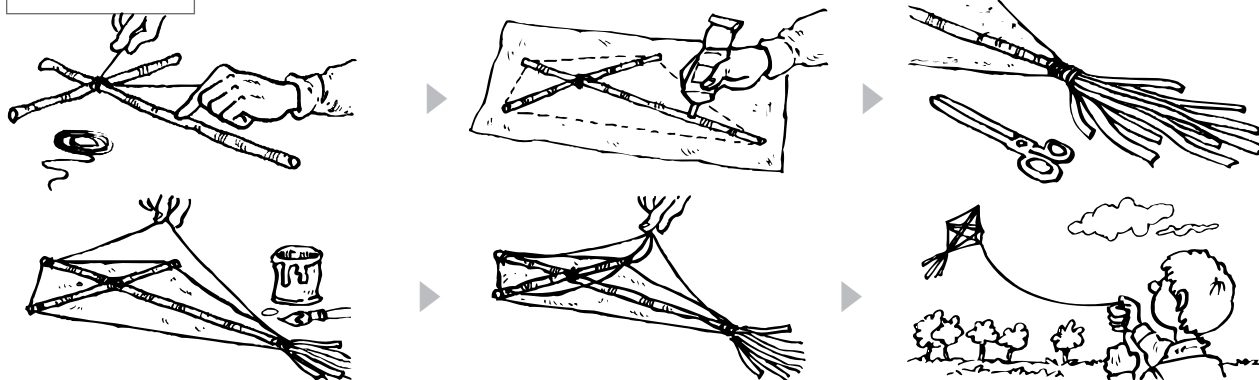
- Tesoura
- 4 canas secas com 50 cm
- Fio resistente e fino
- Papel de seda, ou de crepe
- Cola
- Papel de embrulho resistente, ou plástico fino

Objectivos

- Reflectir sobre objectos voadores e a função do vento.
- Aprender a técnica de construção de papagaios de papel.

Construção

1. Formar uma cruz unindo duas canas pelo meio, atando-as com um fio fino. Colocar esta armação sobre uma folha de papel, ou plástico fino. Desenhar um rectângulo cujos vértices sejam as pontas da cruz. Recortar o rectângulo que se desenhcou. Pintar com guache a gosto de cada um. Deixar secar. Colar muito bem o papel à armação.
2. Cortar dez tiras de papel de seda, ou de crepe. Colar estas tiras ao extremo da ponta da cruz mais comprida.
3. Atar um fio a cada uma das pontas da cana mais curta e outro fio a cada uma das pontas da cana mais comprida. Unir estes dois fios a um outro fio que permitirá o papagaio subir.



TENDA DE ÍNDIO

Material

- Cartão grosso
- Cartolina
- Lápis
- Lápis de cor, ou canetas de feltro/marcadores
- Tesoura
- Furador
- Cordão

Objectivos

- Descobrir no meio ambiente objectos representativos de sólidos geométricos.
- Aprender a construir casas com a forma de uma pirâmide.

Construção

1. Desenhar o molde de uma pirâmide em cartão grosso.
2. Desenhar em cartolina o molde da pirâmide.
3. Desenhar e pintar a gosto as faces exteriores da pirâmide.
4. Recortar pelo traço.
5. Dobrar as faces da pirâmide pela base, unindo-as no seu vértice superior.
6. Furar cada face da pirâmide junto ao seu vértice superior.
7. Atar com o cordão o vértice superior da pirâmide através dos furos.
8. Recortar a porta da tenda de índio.



DOMINÓ DOS ALIMENTOS

Material

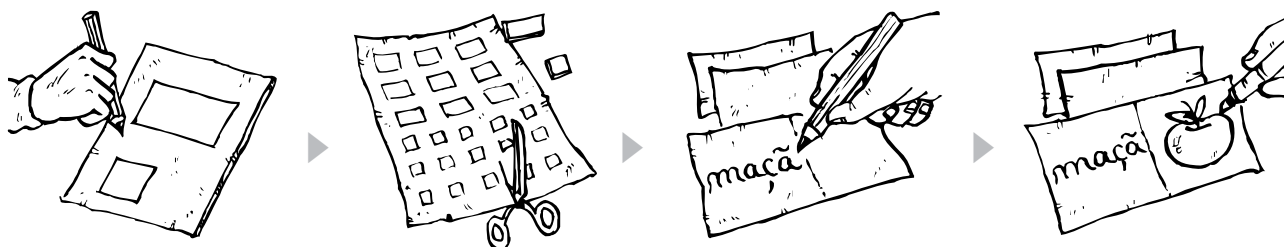
- Cartão grosso
- Lápis
- Tesoura
- Etiquetas
- Cola
- Canetas de feltro/marcadores

Objectivos

- Desenvolver a atenção, a leitura e a memorização de vocabulário, através do jogo.
- Aprender a construir dominós.

Construção

1. Desenhar um rectângulo que constitui o molde de uma peça de dominó em cartão grosso.
2. Desenhar metade do rectângulo que constitui o molde de metade da peça de dominó em cartão grosso.
3. Recortar o molde da peça inteira do dominó e da respectiva metade.
4. Desenhar peças de dominó em cartolina, a partir do molde da peça inteira e da sua metade.
5. Recortar os rectângulos, pela linha exterior.
6. Escrever a palavra ou colar etiquetas com as palavras escritas do lado esquerdo do rectângulo.
7. Desenhar/pintar ou recortar/colar o alimento do lado direito do rectângulo.



GARRAFAS PARA JOGAR BOWLING

Material

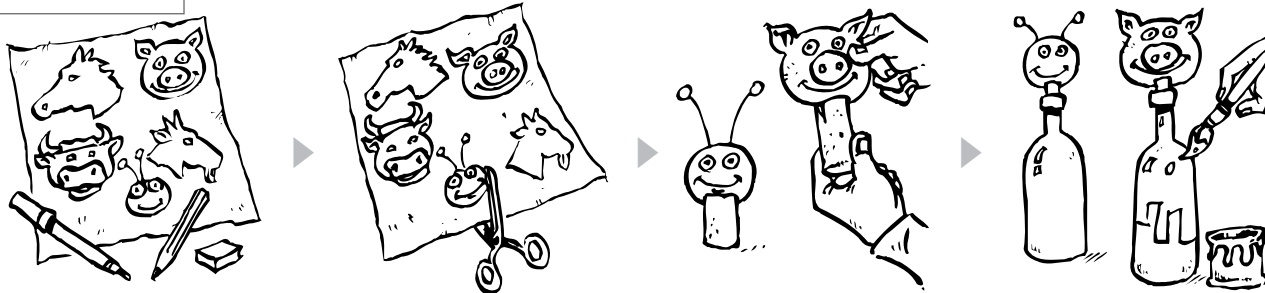
- Garrafa de plástico de meio litro
- Cola
- Tesoura
- Cartolina branca
- Tintas
- Lápis
- Canetas de feltro/marcadores

Objectivos

- Desenvolver a orientação espacial, a coordenação óculo-manual e o cálculo mental, através do jogo.
- Aprender a construir o jogo de *bowling* com garrafas.

Construção

1. Na cartolina, desenhar a cabeça de um cavalo, um porco, uma vaca, uma abelha e uma cabra.
2. Pintar com canetas de feltro/marcadores.
3. Recortar as cabeças dos animais.
4. Colar cada uma das cabeças nas rolhas das garrafas.
5. Decorar as garrafas pintando o corpo do cavalo, do porco, da vaca, da abelha e da cabra.
6. Encher as garrafas com areia, podendo a quantidade de areia ser diferente em cada garrafa.



ANIMAIS COM FRUTOS SECOS

Material

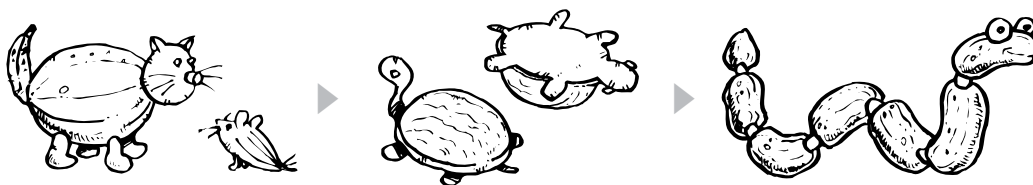
- Frutos secos (bolotas, amendoins, nozes, castanhas)
- Plasticina de várias cores
- Cola
- Penas, algodão...
- Tintas
- Pincéis
- Rede de plástico
- Plasticina
- Etiquetas
- Caixote

Objectivos

- Desenvolver a comunicação oral e escrita, observando e dialogando sobre o reino animal.
- Aprender a fazer animais com frutos secos.

Construção

1. Fazer animais, utilizando frutos secos e pedaços de plasticina.
2. Colar os frutos secos que sejam necessários para construir o animal pretendido (cordeirinho, cobra, tartaruga, joaninha, elefante, cão, gato, galinha...) e utilizar a plasticina para fazer partes do corpo dos animais que não sejam possíveis de realizar de outra forma.
3. Colar penas, algodão ou outros materiais para decorar os animais.
4. Construir a casa dos animais com um caixote, pintando-o, retirando-lhe o fundo e colocando vedações de rede de plástico fixadas com plasticina.
5. Etiquetar cada vedação com o nome do animal.



ÁRVORES DE PAPEL

Material

- Cartolina verde e castanha
- Lápis de cera
- Tesoura
- Cola
- Cartão

Objectivos

- Desenvolver a comunicação oral e escrita, observando e dialogando sobre o reino vegetal.
- Aprender a construir árvores planas.

Construção

1. Desenhar o contorno da copa de árvores, em cartolinas verdes de vários tons.
2. Recortar a copa das árvores, pelo contorno.
3. Pintar com lápis de cera a copa das árvores, utilizando tons diferentes de verde.
4. Desenhar o contorno do tronco de árvores e a respectiva base, em cartolinas castanhas de tons diferentes.
5. Recortar o tronco das árvores e a sua base, pelo contorno.
6. Pintar, com lápis de cera, o tronco das árvores, utilizando preto e tons diferentes de castanho.
7. Colar a copa das árvores aos troncos.
8. Colar as árvores numa base de cartão.



MÓBIL

Material

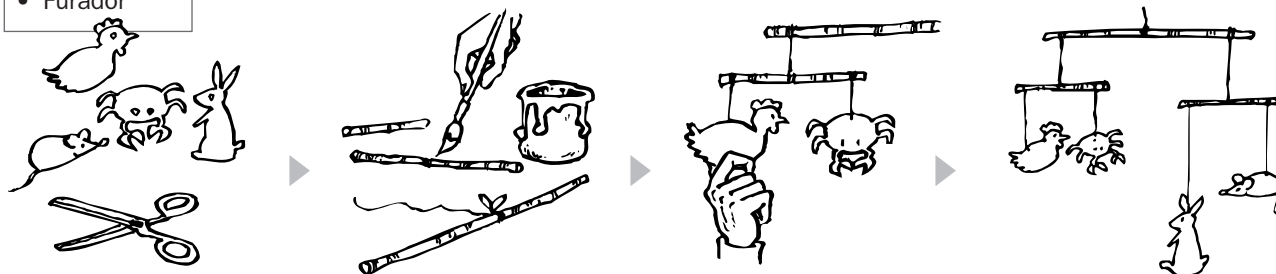
- Varas finas de madeira, ou palhinhas de sumo
- Cartolinas de cores
- Lápis
- Tesoura
- Cordão fino, ou fio de pesca
- Furador

Objectivos

- Desenvolver a comunicação oral, dialogando sobre os diferentes animais.
- Aprender a construir móveis.

Construção

1. Contornar vários animais a partir de modelos em cartolinas de cores.
2. Recortar os animais.
3. Furar os animais com o furador.
4. Atar na vara cordões com diferentes comprimentos.
5. Atar os animais aos cordões, procurando colocar os animais de forma equilibrada.
6. Atar o centro da vara e suspendê-la no tecto ou junto de janelas.



INSTRUMENTOS MUSICAIS

Material

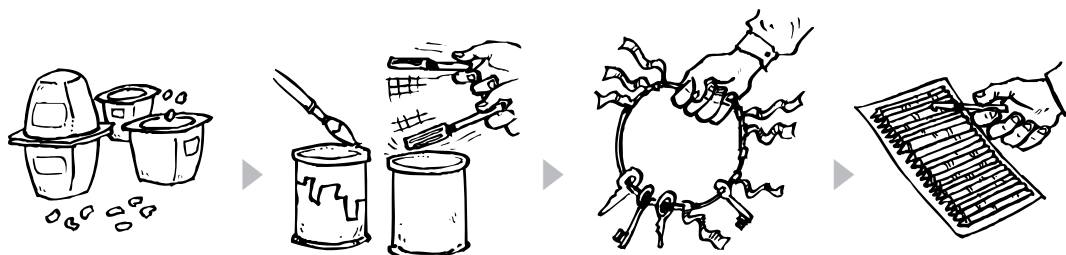
- Copos de iogurte
- Pedrinhas, arroz, feijões, massas
- Cola, tintas e pincéis
- Latas
- Arame
- Chaves
- Fitas de cores
- Cartão
- Canetas de feltro/marcadores, canas, paus

Objectivos

- Desenvolver a sensibilidade auditiva, através da produção de sons e ritmos diferentes.
- Aprender a construir instrumentos musicais.

Construção

1. Maracas: Colar dois copos de iogurte, colocando dentro pedrinhas ou arroz, feijões ou botões, para produzirem sons diferentes e pintá-los a gosto.
2. Tambores: Pintar latas (feijão, leite...) e produzir os sons no fundo e partes laterais da caixa com canetas de feltro/marcadores já gastas, paus ou canas.
3. Guizos: Fazer uma circunferência com arame grosso e colocar chaves velhas, enfeitando com fitas de várias cores.
4. Reque-reque: Canetas de feltro/marcadores velhas coladas em cartão grosso e com outra caneta de feltro produzir sons friccionando às que estão coladas.



MARCADORES PARA LIVROS

Material

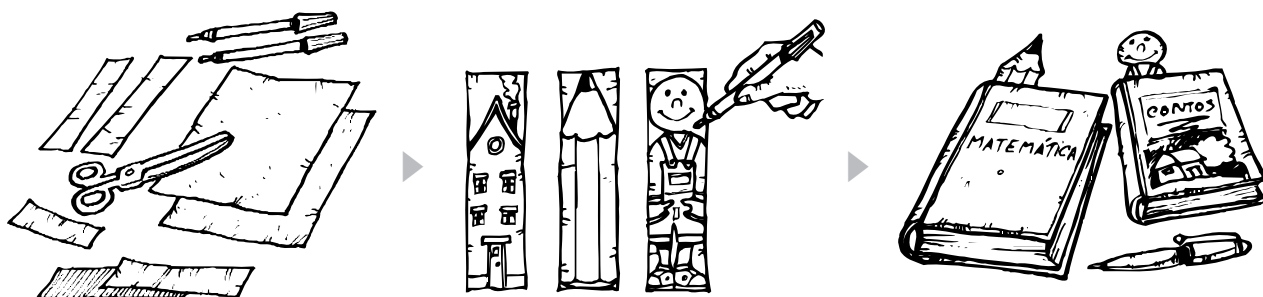
- Cartolina de cores
- Tesoura
- Lápis
- Canetas de feltro/marcadores

Objectivos

- Desenvolver a capacidade de organização, através da sinalização de leituras ou exercícios.
- Aprender a técnica de desenho, pintura e recorte de cartolina.

Construção

1. Recortar tiras de cartolina.
2. Desenhar sobre as tiras de cartolina.
3. Pintar com canetas de feltro/marcadores cada tira de cartolina de ambos os lados.



JOGO DA GLÓRIA

Material

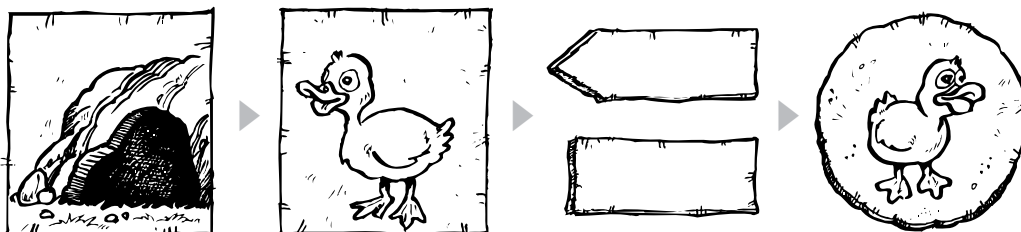
- Cartolina
- Lápis
- Canetas de feltro/marcadores
- Rectângulo com a palavra «Partida»
- Rectângulo com a palavra «Chegada»
- Quadrinhos com os números de 1 a 20
- Dado
- Rolha de cortiça
- Cubinho de madeira

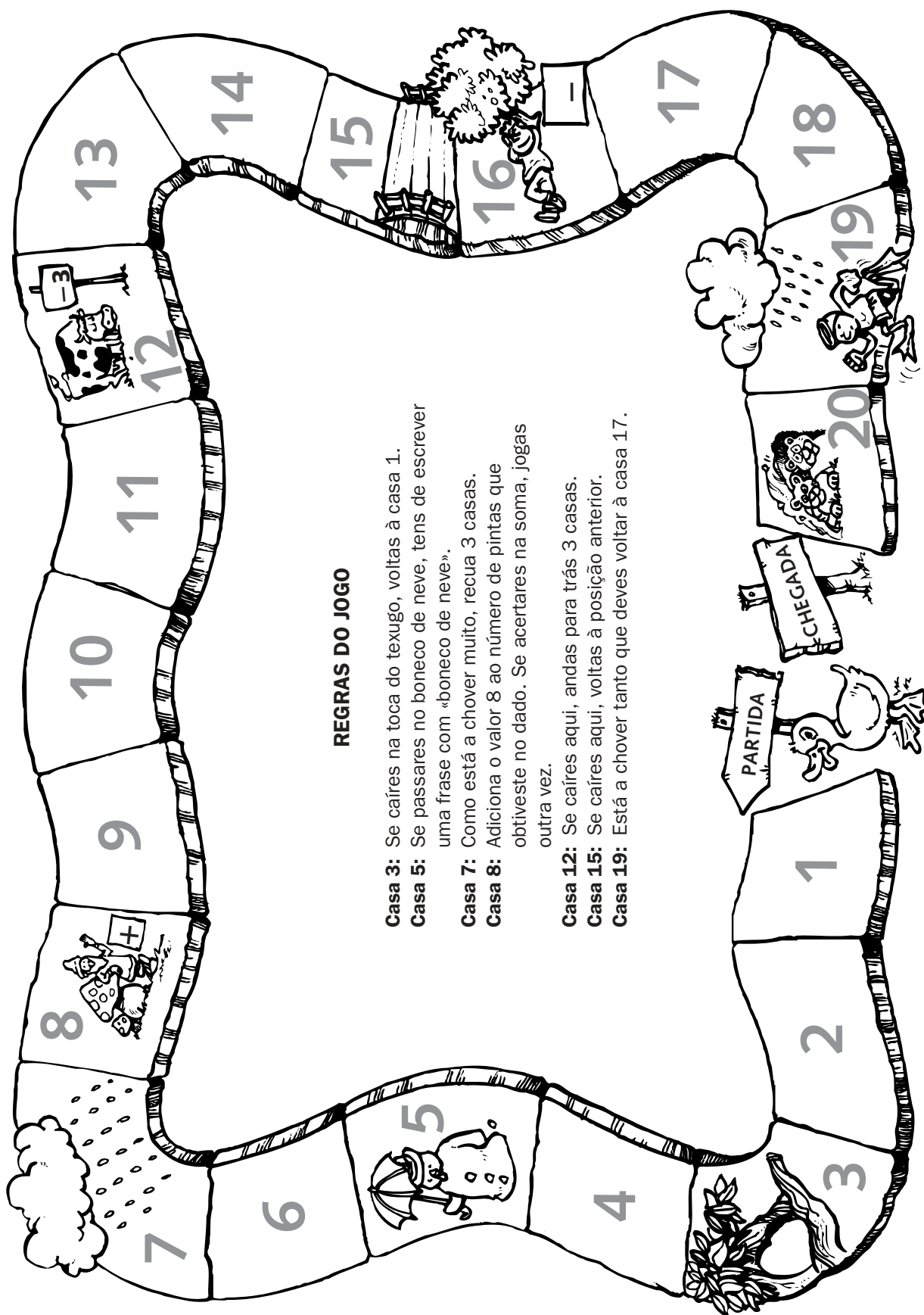
Objectivos

- Desenvolver a automatização de contagens até 20 e a capacidade de aceitar e criar regras, através do jogo.
- Aprender a construir jogos da glória.

Construção

1. Desenhar, numa cartolina, a casa dos ursinhos e a casa do pato. Desenhar o caminho do pato à casa dos ursinhos, que tem de ser dividido em 20 partes.
2. Dar a cada aluno dois rectângulos, um com a palavra «Partida» e outro com a palavra «Chegada».
3. Colar a palavra «Chegada» à porta da casa dos ursinhos e a palavra «Partida» junto ao pato.
4. Dar a cada aluno quadrinhos com os números de 1 a 20.
5. Colar os números de 1 a 20 nas 20 partes do caminho, começando com o número 1 a seguir à palavra «Partida» e terminando no número 20, antes da palavra «Chegada».
6. Desenhar na rolha de cortiça um pato, servindo esta peça para indicar a casa numerada em que o pato se encontra, após ter lançado o dado (cubinho de madeira com pintas de 1 a 6).
7. Pintar em cada face do cubinho de madeira as pintas de 1 a 6.





REGRAS DO JOGO

- Casa 3:** Se caíres na toca do texugo, voltas à casa 1.
Casa 5: Se passares no boneco de neve, tens de escrever uma frase com «boneco de neve».
Casa 7: Como está a chover muito, recua 3 casas.
Casa 8: Adiciona o valor 8 ao número de pintas que obtiveste no dado. Se acertares na soma, jogas outra vez.
Casa 12: Se caíres aqui, andas para trás 3 casas.
Casa 15: Se caíres aqui, voltas à posição anterior.
Casa 19: Está a chover tanto que deves voltar à casa 17.

NOTAS DO PROFESSOR

[illegible]

ESTRATÉGIAS PARA A ANIMAÇÃO DA LEITURA

A ANIMAÇÃO DA LEITURA NA EDUCAÇÃO INFANTIL	(pág. 116)
ESTRATÉGIA 1	(pág. 118)
ESTRATÉGIA 2	(pág. 119)
ESTRATÉGIA 3	(pág. 120)
ESTRATÉGIA 4	(pág. 121)
ESTRATÉGIA 5	(pág. 123)
PROPOSTAS DE TRABALHO PARA O CONTO «O PIRATA E A PRINCESA»	(pág. 124)



A ANIMAÇÃO DA LEITURA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Embora a leitura seja uma actividade extraordinariamente enriquecedora, são várias as causas que impedem os alunos de usufruir desta fonte de prazer e cultura: uma certa complexidade no processo de decifrar os códigos escritos, dificuldades na compreensão, ausência de estímulo social e familiar, escassez de textos adaptados aos seus interesses...

O desenvolvimento da leitura e da escrita pressupõe uma aprendizagem lenta e custosa. Antes de começar este período, as crianças devem desfrutar as leituras que os adultos fazem em voz alta com o objectivo de as ajudar a superar as dificuldades encontradas no processo de leitura.

Os contos constituem o primeiro contacto de carácter literário que os alunos têm com a língua. Além disso, transmitem conhecimentos ao apresentar situações e conflitos que as personagens têm de resolver, ajudando a desenvolver a imaginação, a curiosidade e o pensamento; isto é, os contos transmitem cultura. Se conseguirmos que os alunos tenham prazer ouvindo e compreendendo contos, estaremos a fomentar o hábito da leitura e a despertar a sua curiosidade pela língua escrita.

Quais são os objectivos da animação da leitura na educação infantil?

- Desenvolver o prazer de ouvir e compreender a leitura de contos.
- Descobrir o gosto de observar as ilustrações e manipular livros.
- Fomentar o interesse pela língua escrita nesta etapa de pré-leitura.
- Descobrir a diversidade de livros.
- Usar adequadamente a biblioteca da escola e manifestar apreço pelos livros.

A animação da leitura deve converter-se numa atitude social que implica tanto a família como a escola. O seu principal objectivo é despertar a curiosidade pelos livros e, neste caso, pelos contos: desfrutá-los, emocionar-se com eles e entreter-se. O factor emotivo é fundamental neste processo, pelo que o estímulo familiar é extremamente importante.

Como podemos colaborar para desenvolver estes objectivos?

Na escola, é necessário planear os procedimentos que ajudem os nossos alunos a transpor as barreiras e a alcançar o verdadeiro prazer de ler. Neste sentido, as estratégias de animação da leitura não devem consistir unicamente na realização de actividades interessantes e pontuais.

Que estratégias de animação da leitura devemos usar?

Propomos cinco estratégias:

- reforçar o envolvimento afectivo associado à leitura;
- criar um ambiente estimulante e propício para o processo de leitura;
- estimular a curiosidade pelos livros;
- facilitar a compreensão e o prazer do texto;
- favorecer o envolvimento da família.

No fim deste livro, incluímos propostas de exploração do conto «O pirata e a princesa», que faz parte do livro de contos «Hora da Leitura».

Como se utilizam estas estratégias?

Pode seguir-se a ordem proposta ou trabalhar-se uma estratégia concreta, quer pela necessidade que surge na sala de aula, quer pelo interesse dos alunos.

Além disso, se for oportuno, ao longo do ano podem retomar-se estratégias para reforçar as aprendizagens realizadas e superar dificuldades que se detectem.



«Há dois tipos de crianças que lêem: as que o fazem na escola, porque ler é a sua actividade, o seu dever, o seu trabalho; e os que lêem para eles mesmos, por gosto, para satisfazer uma necessidade pessoal de informação ou para pôr em acção a sua imaginação [...], para brincar com as palavras; para mergulhar no mar das palavras segundo o seu capricho.»

(G. RODARI)



ESTRATÉGIA 1

Reforçar o envolvimento afectivo associado à leitura

Para aproximar os alunos do mundo dos livros, é fundamental promover neles sensações agradáveis associadas à leitura. As atitudes positivas que os alunos observam nos adultos e os sentimentos que experimentam são essenciais para despertar o seu interesse pelos livros.

Na fase anterior à leitura autónoma, o papel do educador deve contribuir para conseguir este envolvimento afectivo.

Por isso devemos:

- transmitir aos alunos o gosto pelos livros e desfrutar as histórias que contamos;
- manifestar entusiasmo em tudo o que lemos, pois somos parte fundamental na transmissão da fantasia e da cultura que os livros contêm;
- ajudar a compreender o enredo e a descobrir o que transmitem as ilustrações;
- propiciar uma proximidade entre o adulto, o livro e a criança, os olhares de cumplicidade, a sensação de sossego e tranquilidade nos momentos de leitura.

Estabelece-se, desta forma, um triângulo criança-professor-livro em que a inter-relação das partes é essencial para desfrutar a leitura.

Sugestões para a sala de aula

- Favorecer a proximidade entre os alunos e o professor na hora da leitura.
- Procurar momentos de tranquilidade que ajudem à leitura dos contos.
- Durante a leitura, realizar pequenas pausas e olhar os alunos para lhes transmitir entusiasmo e envolvimento.
- Depois de terminada a leitura, permitir aos alunos que manuseiem livremente o livro e descubram novos pormenores nas ilustrações.
- Fazer desenhos, marionetas e teatros sobre as personagens e acontecimentos da história. Estas actividades reforçam a sensação de proximidade relativamente às personagens.
- Propiciar breves momentos de leitura durante a semana. É importante participar nesta leitura para que os alunos observem e imitem a atitude de concentração necessária.
- Conversar com os alunos sobre os livros que o professor lê nos tempos livres e, inclusivamente, resumir brevemente o seu argumento. É importante que os alunos percebam que a leitura é uma actividade quotidiana do professor.

ESTRATÉGIA 2

Criar um ambiente estimulante e propício para o processo de leitura

Como podemos organizar o espaço?

Se pretendemos proporcionar um ambiente agradável na sala de aula relacionado com a leitura, o lugar e a disposição do mobiliário das zonas destinadas a esta actividade devem organizar-se previamente.

Estes são os espaços da sala de aula que se utilizam com maior frequência:

- o canto da sala destinado à leitura;
- a biblioteca da escola.

O primeiro deve ser amplo e bem iluminado, para que todas as crianças possam perceber com clareza a atitude do professor perante o livro, as suas expressões e a sua voz, além de poderem apreciar os pormenores das ilustrações.

Por seu lado, a biblioteca deve converter-se num lugar importante da escola: agradável, bem iluminado e organizado; isto é, um local o mais tranquilo possível. Deve conter livros sobre os mais variados assuntos: contos, banda desenhada, revistas e suplementos infantis... É fundamental que este espaço seja considerado como algo valioso que vale a pena desfrutar e cuidar.

Para facilitar a sua organização e manter o interesse dos alunos perante os livros, é conveniente que estes não sejam muito numerosos e que possam renovar-se com certa frequência. O professor realizará previamente uma selecção de títulos que ampliará a biblioteca à medida que forem lidos e que se realizem actividades com eles.

Como podemos organizar o tempo?

É importante que o tempo destinado à leitura coincida com períodos em que os alunos se mostrem mais atentos e receptivos. Diariamente, deixaremos usar a biblioteca de forma autónoma. Além disso, semanalmente, pode reservar-se algum tempo para que os alunos e o docente leiam os seus livros.

Por último, com certa frequência, o professor deve apresentar um conto novo com o qual se realizam actividades de animação.

Sugestões para converter a biblioteca num lugar aprazível e valioso?

- Mostrar a biblioteca sem livros no início do ano, com o objectivo de a completar e decorar progressivamente.
- Utilizar a biblioteca de forma voluntária e autónoma.
- Apresentar cada novo livro aos alunos como uma surpresa ou um «presente» do professor, uma personagem imaginária, ou uma mascote da escola.
- Destinar um lugar especial para o novo conto, com que se realizam actividades de animação.
- Decorar a biblioteca com desenhos ou marionetas que os meninos façam sobre as personagens que tenham conhecido.
- Decorar as paredes com citações importantes de alguns livros.
- Colocar cartazes sobre as actividades relacionadas com os livros (feira do livro, representações de teatro...).

ESTRATÉGIA 3

Estimular a curiosidade pelos livros

O gosto pela leitura transmite-se às crianças pela emoção que os livros despertam em nós.

Para motivar os alunos para a leitura, os livros devem reunir os seguintes requisitos:

- fazer parte do quotidiano do aluno (sendo imprescindíveis os contos tradicionais e actuais, livros de poesia, teatro infantil, etc.).
- estar adaptados aos interesses dos alunos.

O que podemos fazer para que os livros sejam objectos do dia-a-dia?

- Promover o uso da biblioteca da escola.
- Conversar habitualmente sobre os textos que se lêem, que aparecem em jornais, etc.
- Visitar a biblioteca da localidade ou do bairro.
- Assistir a uma feira do livro que se realize na localidade.
- Promover a leitura de contos por alunos mais velhos.
- Valorizar os contos que os alunos tragam de casa.
- Criar efemérides como «A Semana do Conto» ou o «Dia do Livro».
- Incutir nas crianças o hábito de cuidar dos livros e de os conservar de forma adequada.
- Designar periodicamente um aluno responsável por organizar e controlar os exemplares da biblioteca, e valorizar esta função.

Quais são os livros mais adequados para a animação da leitura?

- Os conteúdos, atractivos e acessíveis, devem ser próximos dos interesses dos alunos.
- As ilustrações têm de ser variadas e atraentes.
- É importante que apresentem uma certa resistência, não se deteriorando facilmente.
- Os alunos devem poder manuseá-los à vontade e mostrá-los às pessoas mais próximas, como fazem com um brinquedo valioso.
- Devem ser de diferentes tipos: contos tradicionais e contos contemporâneos, histórias sobre animais, poesias..., livros e revistas que dão a conhecer paisagens, povos, costumes, curiosidades sobre o mundo, etc.. (Os contos tradicionais fazem parte do nosso património cultural e devem ser compreendidos pelas crianças. Os contos de autores contemporâneos são essenciais para despertar nos alunos a curiosidade pelo desconhecido.)

ESTRATÉGIA 4

Facilitar a compreensão e o prazer do texto

Quando contamos uma história desconhecida aos alunos, é conveniente realizar algumas actividades que ajudem à sua compreensão.

A seguir, propõem-se actividades adaptadas a alunos do primeiro ano para que o docente escolha as mais adequadas a cada conto.

A frase errada

Depois de uma primeira leitura do conto, propomos aos alunos uma segunda leitura, na qual se introduzem algumas frases que não correspondem ao texto original, com a intenção de eles as descobrirem.

Estas frases intrusas podem corresponder a contos populares ou a outros conhecidos as crianças. Neste caso, podemos pedir-lhes que digam a que conto pertencem.

Verifica

Antes de ler o conto, devemos dizer aos alunos para estarem atentos às ilustrações a fim de poderem responder às perguntas do jogo que se propõe a seguir.

Esta actividade consiste em fazer perguntas sobre as características das personagens e dos objectos do conto, para que as crianças descubram as respostas.

Quem era grande e redondo?

O que é que queimava?

Que coisa de cor azul voava no céu?

Adivinha

Após a primeira leitura do conto, descrever as características físicas de cada personagem, as suas acções e a sua personalidade.

Depois, de forma colectiva, inventam-se adivinhas sobre cada um deles.

Podem escrever-se numa folha, fotocopiar e pedir aos alunos que façam, junto de cada adivinha, o desenho da personagem correspondente.

Como acabou a história?

Quando estamos perante um conto com certo *suspense* e mistério, podemos interromper a sua leitura no momento mais alto da acção e propor aos alunos que inventem três finais possíveis.

Ler posteriormente o conto completo e comparar as propostas dos alunos.

A imagem intrusa

Para fazer este jogo, precisamos de ter dois contos fotocopiados e de dimensões e ilustrações semelhantes. Devemos desordenar as páginas dos dois contos e colocá-las dentro de uma pasta para não se perceber que estão soltas.

Depois da leitura do conto seleccionado, mostrar outro exemplar e, para despistar, fazer com que todas as páginas caiam no chão. Os alunos apanham-nas.

O jogo consiste em, primeiro, verificar que ilustrações pertencem ao conto e as que não pertencem. A seguir, ordenar as páginas do conto lido.

O conto inventado

Para fazer esta actividade, o professor deve ir mostrando a capa e as ilustrações, uma a uma, para que as crianças inventem um texto a partir delas.

Depois, ler o conto e comparar. Em que se assemelham, de qual é que gostou mais, qual é o mais emocionante...

Agora és tu o leitor

Consiste em ler várias vezes o conto escolhido até que os alunos o aprendam quase de memória.

Para fazer esta actividade, o conto deve ser curto, e com frases e enredo simples.

Uma vez conhecido o texto, propomos ao aluno que seja ele o professor e «leia» o conto aos seus companheiros. Este jogo pode fazer-se durante vários dias, para que todas as crianças que queiram possam participar como «leitores».

Continua o conto

Esta actividade começa com a leitura de um conto. Depois de fazer algumas perguntas para comprovar a sua compreensão, propõe-se aos alunos que inventem a continuação da história com as mesmas personagens.

Num dado momento, pode introduzir-se uma nova personagem ou determinar-se uma situação que suponha um novo conflito que os alunos tenham de resolver.

ESTRATÉGIA 5

Favorecer o envolvimento da família

As crianças imitam os comportamentos dos adultos; por isso, a influência da família na aquisição de hábitos de leitura é fundamental. O carinho com que os pais lêem contos aos seus filhos ou a magia que se cria nesses momentos são algumas vivências que ficam associadas à leitura.

Na actual realidade social, encontramos famílias que adquirem livros para os seus filhos e os lêem com eles, enquanto noutras esse comportamento não faz parte dos seus hábitos.

Na escola, podemos ter procedimentos que contribuam para que os alunos escutem os contos lidos pelos seus familiares, fazendo com que os livros sejam objectos apreciados em suas casas. Por isso, é importante que o docente promova a participação das famílias no desenvolvimento de atitudes que favoreçam a leitura.

Como podemos envolver as famílias?

Em seguida, sugerem-se algumas linhas de actuação para o envolvimento positivo das famílias no despertar do interesse das crianças pelos livros.

A biblioteca aberta

À vez, os alunos levam para casa um livro de histórias da biblioteca da escola, para que os familiares o leiam com eles. Quando se trata de textos muito conhecidos, podem ser os alunos a «ler» aos pais esse conto. É importante fazer uma lista onde se regista o nome dos alunos que levaram livros para casa.

Exposição de contos

Podemos sugerir às famílias a realização de uma exposição de contos infantis que os alunos trarão de sua casa. Cada aluno mostrará aos seus companheiros o conto que trouxe, dizendo quem lho ofereceu, se gosta dele e quando os familiares o lêem para ele. Durante uma semana, os contos estarão na biblioteca, à disposição de outros alunos que o desejem ver.

Um conto de Natal

A escola pode enviar às famílias uma carta a lembrar a importância de oferecer um livro de histórias no Natal. Nessa carta apresentam-se as características que devem ter os contos para a idade dos seus filhos: boa encadernação para não se deteriorarem facilmente, texto simples e ao gosto das crianças veiculando valores fundamentais, ilustrações coloridas e com pormenor, etc.

O caderno e o conto

Consiste em levar para casa um livro desconhecido das crianças, juntamente com um caderno, feito na escola, com folhas. Depois de um familiar contar o conto, cada criança observa o caderno com os desenhos dos companheiros e completa-o com desenhos feitos por si. Nesse desenho pode intervir o adulto, já que se trata de um momento de união familiar à volta do livro.

Um conto pessoal

O professor fotocopiará vários desenhos relacionados com as cenas principais de um conto clássico. Com estes desenhos pode fazer-se um pequeno livro, que os alunos levarão para casa para pintar e para que os seus familiares o leiam com eles.

PROPOSTAS DE TRABALHO PARA O CONTO «O PIRATA E A PRINCESA»

O conto «O pirata e a princesa» pode utilizar-se para fazer um pequeno livro que cada aluno pode colorir e mostrar à sua família. Depois da leitura do conto, pode realizar-se uma das actividades que se sugerem de seguida. As restantes propostas poderão utilizar-se em leituras posteriores.

1. Actividades de motivação

Conversar sobre os piratas e as princesas: como são, o que fazem, se são bons ou maus, que contos conhecemos de piratas ou princesas.

2. Actividades de animação

O conto inventado. Antes da primeira leitura do conto, mostrar as ilustrações de cada página para que as crianças inventem um conto a partir delas.

Posteriormente, ler o texto do conto e comparar as histórias.

A frase errada. Introduzir, numa segunda leitura do conto, várias frases erradas para que os alunos as descubram. Substituir estas frases pelas originais:

Exemplos:

«Passou o dia olhando através da sua luneta, mas não encontrou nenhuma moeda de ouro.»

«— Boas noites, Lucília. Se quiseres podemos ir pescar — disse o pirata.»

«Como tinham muito sono decidiram comer alguns cocos, mas Lucília não sabia trepar às palmeiras.»

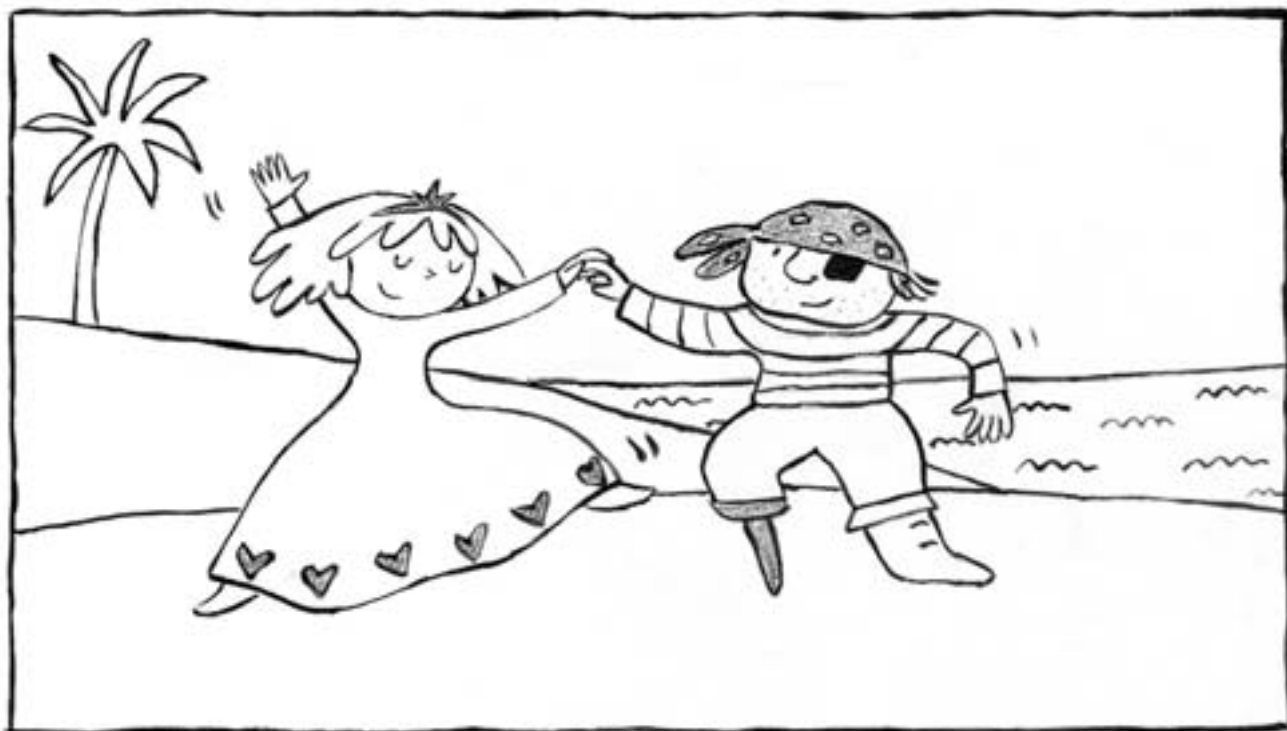
«... e contou-lhe que tinha viajado até elas numa nave espacial.»

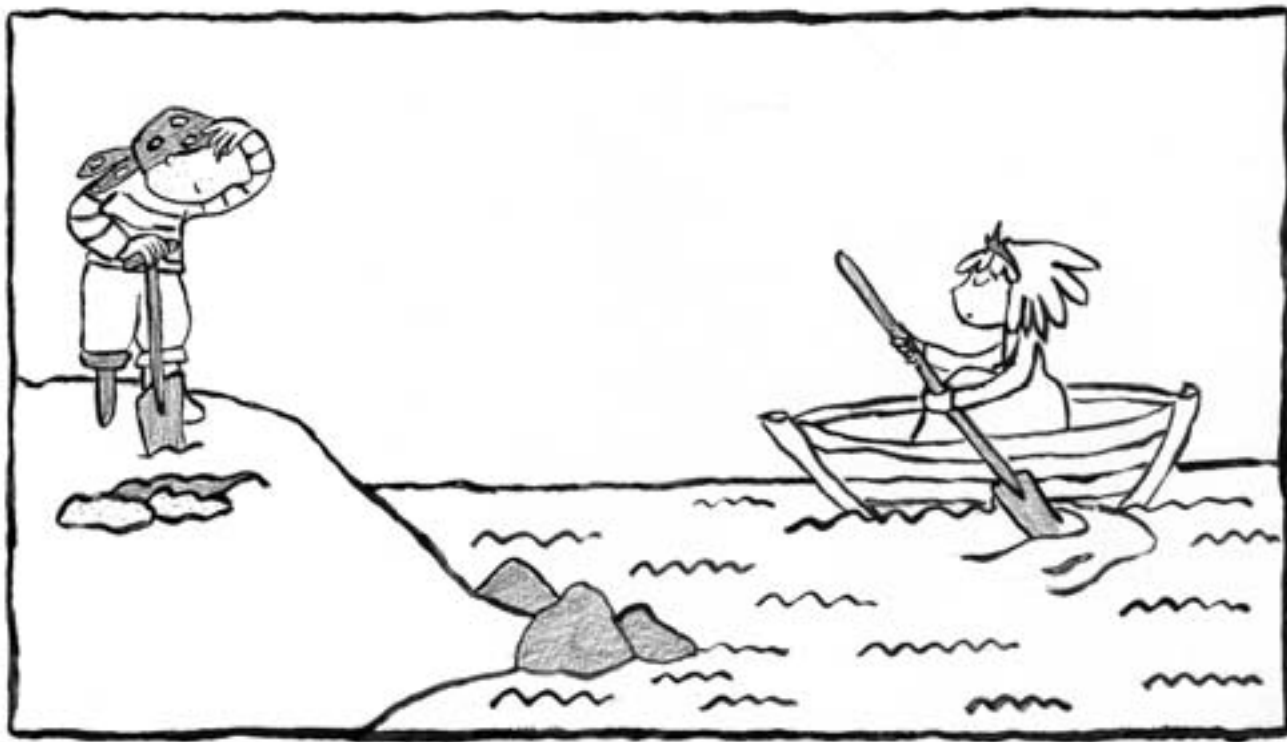
«... por favor, lê esse conto do monstro que comia os meninos.»

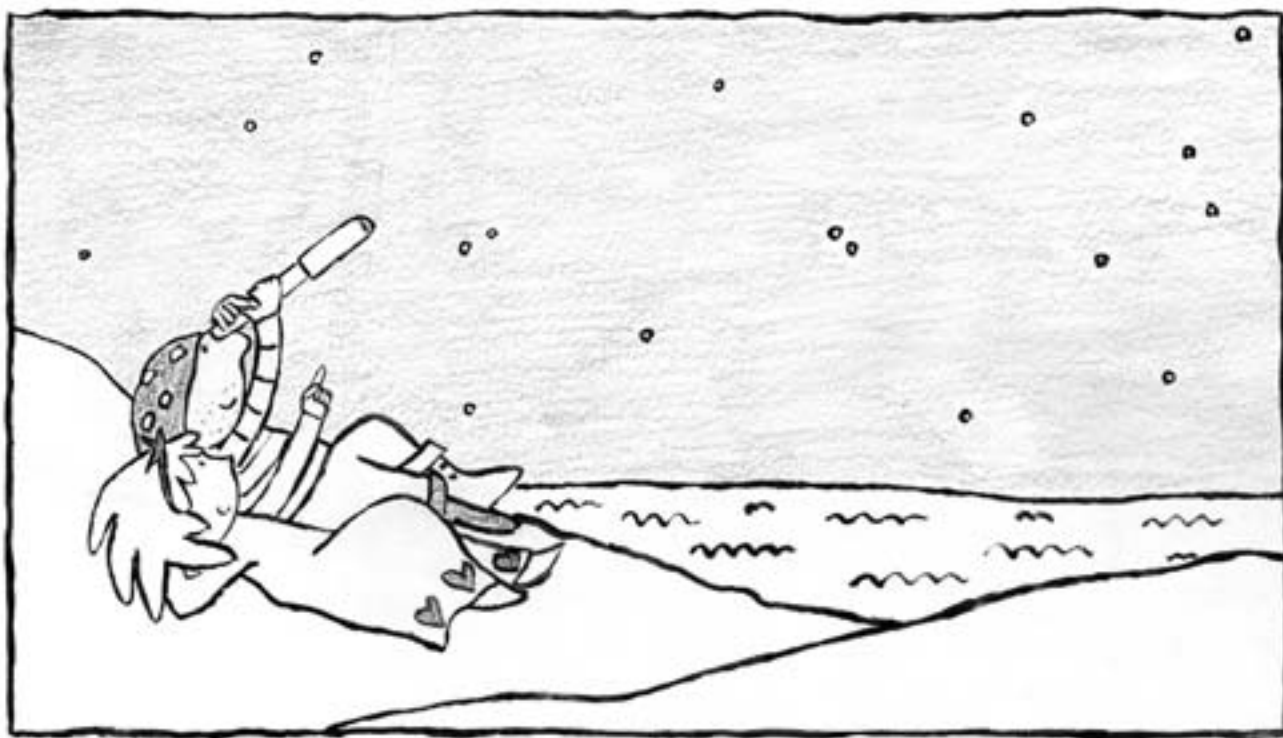
«Depois do jantar, Perna de Pau ligou o rádio e pôs-se a dançar.»

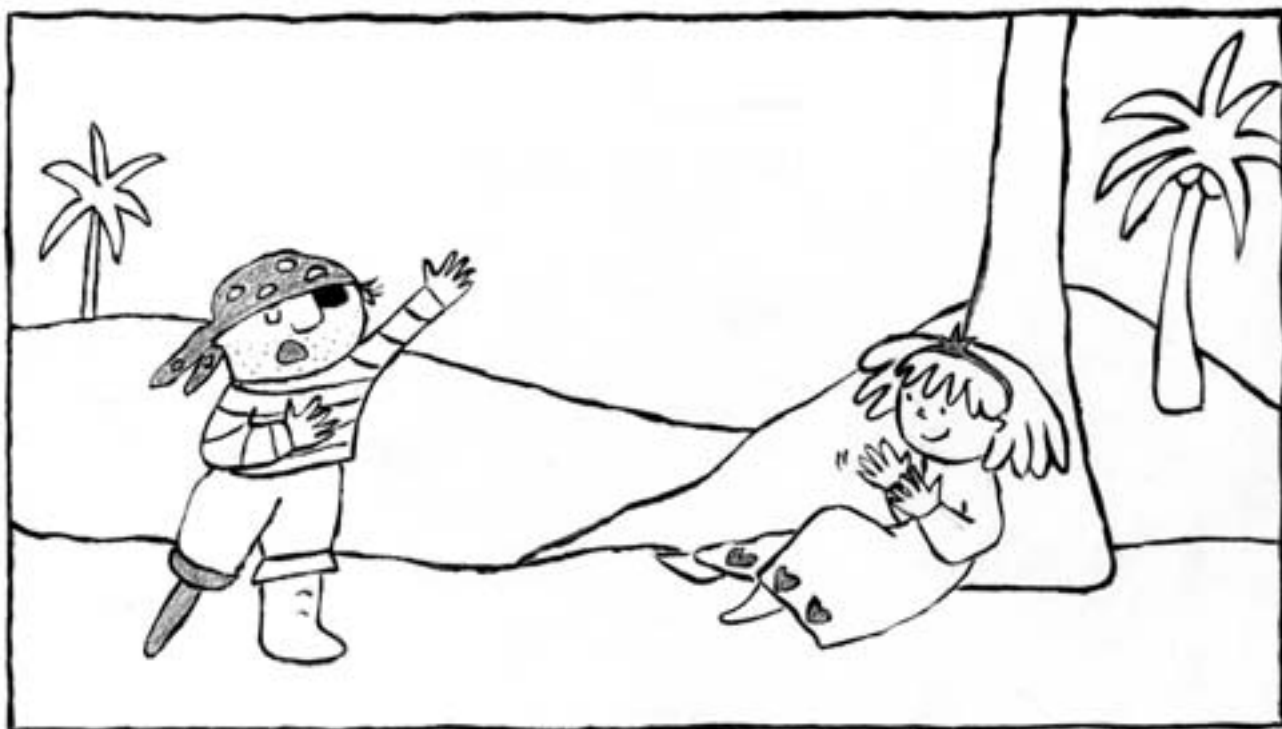
A sequência da acção. Nas páginas seguintes, encontram-se as ilustrações que servem para realizar esta actividade. Fotocopiar as imagens que ilustram o conto e colocá-las de forma aleatória dentro de um envelope. Deixar que as fotocópias caiam ao chão e os alunos as apanhem. Devem encontrar a ilustração que não faz parte do conto, explicar porquê, ordenar as imagens restantes e explicar a sequência do conto.

Continuar o conto. De forma colectiva, procurar a continuação da história. Por exemplo, num determinado momento, pode chegar um príncipe que quer resgatar a princesa. Como conseguirão as personagens escapar do príncipe?









EXPLORAÇÃO DOS CONTOS

«HORA DA LEITURA»

MINIATURA	(pág. 134)
HISTÓRIA DA BICICLETA VERDE	(pág. 134)
O PAPAGAIO	(pág. 134)
A TOMADA	(pág. 135)
AS LETRAS QUE SE ESCAPARAM	(pág. 135)
OS BONS VIZINHOS	(pág. 136)
UMA NOTÍCIA CURIOSA	(pág. 136)
A PRIMAVERA	(pág. 136)
O PRÍNCIPE E O COMERCIANTE	(pág. 137)
HISTÓRIA DO RATO NA LOJA	(pág. 137)
O FANTÁSTICO CAVALO DE MADEIRA	(pág. 138)
OS CHOCOLATES	(pág. 138)
O GATO DÁRIO	(pág. 138)
O OUTONO	(pág. 139)
ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS	(pág. 139)
O POLEGARZINHO	(pág. 140)
A RAPOSA E A CEGONHA	(pág. 140)
O ROUXINOL	(pág. 140)
GULLIVER NO PAÍS DOS ANÕES	(pág. 141)
O CAMPO NA CIDADE	(pág. 141)
A VACA CAAA	(pág. 142)
OS PRIMEIROS ANIMAIS DOMÉSTICOS	(pág. 142)
O DIA DE ANOS DA MINHA MAMÃ	(pág. 142)
A MOCHILA DA MARGARIDA	(pág. 143)
UM DIA NA PRAIA	(pág. 143)

SUGESTÕES PARA A EXPLORAÇÃO DOS CONTOS «HORA DA LEITURA»

MINIATURA (pág. 8)

1. Porque razão chamam Miniatura à menina da história? Assinala com x a resposta correcta.
☐ Porque colecciona miniaturas.
☐ Porque é pequena.
☐ Porque usa fraldas.
2. Como são os irmãos da Miniatura? Escolhe e completa.

• ruivos	• morenos
• altos	• baixos

Os irmãos da Miniatura são muito _____.
3. Para que quer crescer a Miniatura? Escreve V se é verdadeiro e F se é falso.
☐ Para que a não pisem.
☐ Para ver a rua.
☐ Para chegar à marmelada.
☐ Para ter mais idade do que os seus irmãos mais velhos.
4. Recorda a história e responde.
 - Como conta a Miniatura os anos que tem?
 - Quantos dedos há numa mão?
 - Quantos anos tem a Miniatura?
5. O que pensa fazer a Miniatura para crescer muito? Explica.

HISTÓRIA DA BICICLETA VERDE (pág. 9)

1. Recorda a história.
 - De que cor queria a menina pintar a bicicleta?
 - Porquê?
2. Escreve V se é verdadeiro e F se é falso.
 - ☐ O irmão da menina disse-lhe que pintasse a bicicleta de vermelho.
 - ☐ Um vizinho disse-lhe que a pintasse de branco.
 - ☐ A menina gostava muito da cor verde.
3. O que lhe disse uma menina? Responde.
4. Qual é a ordem das cores que a menina usou para pintar a bicicleta? Completa.
 - amarelo
 - azul
 - vermelho

Primeiro, pintou-a de _____.
A seguir, pintou-a de _____.
Depois, pintou-a de _____.
5. De que cor pintou por fim a bicicleta? Explica.

O PAPAGAIO (pág. 10)

1. Como chamavam ao protagonista da história? Responde.
2. O que encontrou no parque? Escreve.
3. O que fazia o menino quando a mãe o chamou? Assinala e completa.
 - O António estava no seu _____ a fazer um _____ quando a mãe o chamou para _____.

4. Quem disse? Escreve um A se foi o António e um P se foi o pai.
- ☐ Quando acabarmos de jantar, mostras-me o papagaio.
 - ☐ Gosto muito de papagaios.
 - ☐ É um papagaio muito bonito.
5. Onde disse o pai que iam levar o papagaio? Circunda.
- campo
 - parque
 - rua

A TOMADA (pág. 11)

1. Como se diverte a tomada? Escolhe e completa.
- andar
 - pés
- A olhar para os _____ e para as diferentes maneiras de _____.*
2. Como se chama a força que há dentro da tomada? Responde.
3. Que aparelhos podem funcionar com a força que existe dentro da tomada? Circunda.
- rádio
 - esférica
 - régua
 - televisor
4. O que sente a tomada quando se aproximam as crianças? Explica.
5. Escolhe as palavras e completa as frases.
- eléctrica
 - coração
 - tomada
- Não devemos brincar com a _____ porque a corrente _____ é muito perigosa.*
- A tomada não quer que a força que tem dentro paralise o _____, por isso, não quer que as crianças se aproximem para brincar com ela.*

AS LETRAS QUE SE ESCAPARAM (pág. 12)

1. Que letra propôs a outra que fossem dar uma volta? Circunda.
- O Jota
 - O Pê
2. De onde saíram o Jota e o Pê? Explica.
2. Escreve o nome de três lugares onde se cansaram de estar o Jota e o Pê.
4. O que queriam o Jota e o Pê? Escreve V se é verdadeiro e F se é falso.
- ☐ Ficar no abecedário.
 - ☐ Ver a cidade.
 - ☐ Andar na rua.
 - ☐ Brincar no jardim.
5. O que decidiram fazer as restantes letras do abecedário? Assinala.
- ☐ Agarrar o Jota e o Pê e metê-los no abecedário.
 - ☐ Juntar-se a eles porque era muito divertido.

OS BONS VIZINHOS (pág. 13)

1. Que animais viviam em casa? Circunda.
 - cão
 - rato
 - sardinha
 - gato
3. O que comia cada um? Liga.
 - O dono dava dois ossos •
 - A criada dava três sardinhas •
 - Ao princípio, ninguém dava comida •
 - ao gato
 - ao rato
 - ao cão
4. Que animal corria atrás do outro? Escolhe e completa.
 - gato
 - cão
 - O _____ corria atrás do gato.
 - O _____ corria atrás do rato.
4. Escreve V se é verdadeiro e F se é falso.
 - ☐ O gato propôs que os três vivessem como bons amigos.
 - ☐ O gato queria comer o rato.
 - ☐ O cão disse ao gato que não devia comer o rato.
 - ☐ Deviam continuar a correr um atrás do outro.
5. O que aconteceu no fim? Explica.

UMA NOTÍCIA CURIOSA (pág. 14)

1. Que aparelho ligou o Carlos? Assinala.
 - ☐ A televisão.
 - ☐ O rádio.
 - ☐ A consola.
2. Porque é que os meninos pensaram que o rádio se tinha avariado? Explica.
3. Quem diz cada coisa? Liga.
 - Vamos ver o meteorito •
 - Caiu um meteorito na cidade •
 - O locutor
 - Os dois meninos
4. O que é um meteorito? Escreve.
5. Onde tinha caído o meteorito? Assinala.
 - ☐ Num estádio de futebol.
 - ☐ Numa esplanada.
 - ☐ Numa praça de touros.

A PRIMAVERA (pág. 15)

1. De que flores fala o texto? Circunda.
 - margaridas
 - jasmins
 - azáleas
 - papoilas
 - malmequeres
 - rosas
2. Onde nascem as papoilas? Responde.

3. Em que estação regressam as andorinhas? Assinala.
- ☐ No Outono.
 - ☐ No Inverno.
 - ☐ Na Primavera.
 - ☐ No Verão.
4. Com que materiais fazem as andorinhas os seus ninhos? Explica.
5. Escreve V se é verdadeiro e F se é falso.
- ☐ As andorinhas voltam de grandes viagens.
 - ☐ As andorinhas acabam os seus ninhos.
 - ☐ Na Primavera desaparecem as flores.
 - ☐ As borboletas dão cor aos campos.

O PRÍNCIPE E O COMERCIANTE (pág. 16)

1. Quem são os protagonistas desta história? Responde.
2. O que vendia o comerciante? Assinala.
- ☐ Água para matar a sede.
 - ☐ Refrescos que dão sede.
 - ☐ Pílulas para matar a sede.
3. Quantas pílulas tinha de tomar? Circunda.
- Uma por dia
 - Uma por semana
 - Uma por mês
4. Quanto tempo se poupava por semana tomando as pílulas? Escreve.
5. O que faria o príncipezinho se tivesse tempo? Explica.

HISTÓRIA DO RATO NA LOJA (pág. 17)

1. Quando entrou o rato na loja? Responde.
2. Escreve o nome de três alimentos que havia na loja.
3. Que problema tinha o rato? Assinala.
- ☐ Não via bem.
 - ☐ Não podia carregar com tudo o que havia na loja.
 - ☐ Não sabia o que comer primeiro.
4. Por que ordem aconteceu? Numera 1, 2, 3 e 4.
- ☐ Fez-se dia e as pessoas entraram na loja.
 - ☐ O rato entrou e cheirou todas as coisas boas que havia na loja.
 - ☐ Decidiu roer um pedaço de queijo.
 - ☐ Decidiu roer um pacote de manteiga.
5. O que aconteceu no fim da história? Escolhe e completa.
- loja
 - rato
- O _____ demorou muito a decidir-se e expulsaram-no da _____ sem ele ter comido.

O FANTÁSTICO CAVALO DE MADEIRA (pág. 18)

1. Quem estava a brincar em casa? Responde.
_____ e _____.
2. Onde tinham visto o cavalo? Assinala.
☐ No estábulo.
☐ Na loja.
☐ No campo.
3. Onde está agora o cavalo? Explica.
4. O que aconteceu? Assinala.
☐ O cavalo foi atrás da Beatriz.
☐ A Beatriz seguiu o cavalo.
☐ O cavalo entrou em casa da Beatriz.
5. Quando chegou o cavalo fantástico a casa da Beatriz? Circunda.
 - Esta manhã
 - Ontem
 - Há uma semana

OS CHOCOLATES (pág. 19)

1. Quem comprou os chocolates?
2. Porque é que o Paulo não tinha fome à hora do jantar?
3. Quem disse o quê? Assinala a resposta correcta.
 - «Não os comas todos de uma só vez.»
☐ O Paulo ☐ A mãe
 - «Meti-os na boca um depois do outro.»
☐ O Paulo ☐ A mãe
4. Completa com **todos** ou **alguns**:
A mãe queria dizer que no primeiro dia o Paulo apenas podia comer _____ chocolates.
O Paulo entendeu que podia comer _____ os chocolates no primeiro dia, mas um depois do outro.
5. Escreve V se é verdadeiro e F se é falso.
☐ O Paulo era um menino obediente.
☐ O Paulo era um menino desobediente.
☐ A mãe culpou o Paulo.
☐ A mãe reconheceu que se tinha explicado mal e pediu desculpa ao Paulo.

O GATO DÁRIO (pág. 20)

1. De onde é que os três gatos observavam as luzes?
2. Como se chamavam os três gatos? Rodeia a resposta correcta.
 - Dário
 - Lili
 - Fofó
 - Lolo
 - Lulu
 - Fifi
3. A que gato corresponde cada luz? Completa as frases.
 - O gato _____ gosta das luzes vermelhas.
 - O gato _____ gosta da luz da lua.
 - O gato _____ gosta das luzes azuis.

4. Porque é que se apagaram as luzes da cidade? Assinala a resposta correcta.
 - ☐ Porque o Dário queria ver apenas a luz da lua.
 - ☐ Porque houve uma avaria.
 - ☐ Porque os gatos Lulú e Fifi gozavam com o Dário.
5. Porque é que o Fifi e o Lulú protestaram? Assinala a resposta correcta.
 - ☐ Porque não queriam estar às escuras.
 - ☐ Porque não gostavam de ver a luz da lua.
 - ☐ Porque não gostavam que o Dário tivesse razão.

O OUTONO (pág. 21)

1. Qual é o fruto que é referido no texto? Rodeia a resposta correcta.
 - castanha
 - uva
 - tomate
 - maçã
2. Escreve V se é verdadeiro e F se é falso.
 - ☐ No Outono, apanham-se as cerejas.
 - ☐ Às palmeiras, caem-lhes muito poucas folhas no Outono.
 - ☐ As castanhas comem-se no Verão.
3. Das seguintes árvores, quais são as que perdem todas as folhas no Outono? Assinala a resposta correcta.

☐ Álamo	☐ Eucalipto
☐ Amendoeira	☐ Figueira
☐ Palmeira	☐ Pinheiro
4. Como ficam os ouriços durante o Outono? Escolhe e completa a frase.
 - despertos
 - adormecidos

No Outono, os ouriços ficam _____ até que chegue o bom tempo.
5. Escreve o nome de três animais que emigram para terras mais quentes durante o Outono.

ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS (pág. 22)

1. O que é que aconteceu à Alice no início? Escolhe e completa as frases.
 - jardim
 - caverna
 - coelho
 - relógio
 - banco

No início, a Alice estava sentada num _____ do _____.
Surpreendeu-se ao ver um _____ que usava _____ e entrou numa _____.
2. Porque é que a Alice queria atravessar a porta? Assinala a resposta correcta.
 - ☐ Porque queria ser invisível.
 - ☐ Porque do outro lado havia um lindo jardim.
 - ☐ Porque tinha muita sede.
3. Escreve V se é verdadeiro e F se é falso.
 - ☐ A Alice ficou grande ao beber da garrafa.
 - ☐ A Alice ficou grande ao comer do bolo.
 - ☐ A Alice ficou pequena ao beber da garrafa.
4. O que é que aconteceu quando a Alice começou a chorar?
5. O que aconteceu à Alice na realidade? Explica a tua resposta.

O POLEGARZINHO (pág. 23)

1. Porque chamavam ao protagonista Polegarzinho? Explica a tua resposta.
2. Porque é que o Polegarzinho era o filho mais novo? Assinala a resposta correcta.
 - ☐ Porque era o mais crescido.
 - ☐ Porque era o que tinha menos idade.
 - ☐ Porque era o que chegava sempre em último quando faziam corridas.
3. O que é que aconteceu ao Polegarzinho e aos seus irmãos? Escolhe e completa as frases.
 - dia de anos
 - bosque
 - ogre

O Polegarzinho e os seus irmãos perderam-se no _____. Chegaram à casa do _____ Golão.

Golão disse que os irmãos eram uma boa refeição para o seu _____.
4. O que é que o Polegarzinho tirou ao ogre?
5. Escreve V se é verdadeiro e F se é falso.
 - ☐ O Polegarzinho salvou os seus irmãos.
 - ☐ O ogre estava a caçar quando o Polegarzinho lhe tirou as botas.
 - ☐ Com as botas de sete léguas, andava-se muito depressa.

A RAPOSA E A CEGONHA (pág. 24)

1. Qual foi o animal que fez primeiro o convite? Assinala.
 - ☐ A cegonha
 - ☐ A raposa
2. O que serviu cada uma para comer? Une as frases.

A raposa serviu •	• carne
A cegonha serviu •	• papas de milho
3. O que é que aconteceu à cegonha quando chegou a casa da raposa? Explica a tua resposta.
4. Escreve V se é verdadeiro e F se é falso.
 - ☐ A raposa foi comer a casa da cegonha sem ser convidada.
 - ☐ A cegonha serviu a comida em recipientes de pescoço alto.
 - ☐ A raposa não conseguiu comer a carne.
 - ☐ A cegonha comeu as papas de milho.
5. O que é que aconteceu no final da história?

O ROUXINOL (pág. 25)

1. Quando é que o rouxinol canta? Escreve V se é verdadeiro e F se é falso.
 - ☐ O rouxinol canta apenas de dia.
 - ☐ O rouxinol canta apenas de noite.
 - ☐ O rouxinol canta de dia e de noite.
2. Recorda como é o rouxinol. Escolhe e completa as frases.
 - tímida
 - atrevida

Durante a noite é muito difícil ouvir o canto do rouxinol. O rouxinol é uma ave muito _____ e prefere não ser visto.
3. Porque é que é difícil ver o rouxinol?

4. Como são as penas do rouxinol? E os seus ovos? Assinala a resposta correcta.

- ☐ As penas do rouxinol são de cor pardacenta.
- ☐ Os ovos do rouxinol são brancos.
- ☐ As penas do rouxinol são azuis.
- ☐ Os ovos do rouxinol são pardos.

5. Onde é que o rouxinol faz o seu ninho?

GULLIVER NO PAÍS DOS ANÕES (pág. 26)

1. Para onde se dirigia o barco em que viajava Gulliver?

2. Recorda o que aconteceu e completa as frases.

- nadar
- água
- rochas

O barco chocou contra umas _____. Gulliver teve de _____ até uma praia porque tinha caído à _____.

3. Assinala sim ou não.

- Quando chegou à praia Gulliver adormeceu. ☐ Sim ☐ Não
- Os habitantes de Liliput eram tão grandes como Gulliver. ☐ Sim ☐ Não

4. De que estava rodeado Gulliver na praia? Assinala a tua resposta.

- ☐ Gigantes
- ☐ Peixes
- ☐ Anões
- ☐ Medusas

5. A que país chegou Gulliver?

O CAMPO NA CIDADE (pág. 27)

1. Onde é que vivia o Carlos?

2. Por onde é que o Carlos imaginava que caminhava quando ia para a escola?

3. O que é que o Carlos imaginava quando ia a caminho da escola?

Sublinha a tua resposta.

- Que passeava por veredas através do campo.
- Que atravessava um rio que levava muita água.
- Que os semáforos eram animaizinhos.
- Que os postes eléctricos eram árvores com ninhos.

4. O que pensava o Carlos que era cada coisa? Faz a correspondência entre as duas colunas.

- | | |
|---------------------|-------------------|
| postes eléctricos • | • rios caudalosos |
| semáforos • | • montes |
| avenidas • | • veredas |
| ruas • | • árvores |

5. Recorda a história e completa as frases.

- olmo
- Natureza
- mula

O Carlos amava a _____. Sabia distinguir entre um _____ e um choupo.

Reconhecia as pegadas de uma ovelha ou de uma _____.

A VACA CAAA (pág. 28)

1. Como é costume chamarem-se as vacas? Assinala a resposta correcta.
 - ☐ Aos gritos.
 - ☐ Estrelinha, Manchinhas ou Caretas.
 - ☐ Vaaaacaaaa!
2. Qual era o maior desejo da vaca Caaa? Assinala a resposta correcta.
 - ☐ Comer muito.
 - ☐ Ter um filhote.
 - ☐ Ser famosa.
3. Escreve V se é verdadeiro e F se é falso.
 - ☐ A vaca Caaa dava morangos com natas.
 - ☐ O dono da vaca chamava-se Júlio.
 - ☐ A vaca Caaa dava batido de morango.
 - ☐ O presidente da Junta pôs uma vaca em cada rua.
4. Qual foi o dia mais excitante na vida de Caaa?
5. A vaca Caaa conseguiu ser famosa? Explica o que aconteceu.

OS PRIMEIROS ANIMAIS DOMÉSTICOS (pág. 29)

1. Escreve V se é verdadeiro e F se é falso.
 - ☐ Há milhares de anos, os animais não viviam na companhia das pessoas.
 - ☐ Há milhares de anos, todos os animais viviam na companhia das pessoas.
 - ☐ Há milhares de anos, não existiam animais.
2. Quem disse cada frase? Assinala a resposta correcta.
 - Dá-me um pouco dessa carne.
 - ☐ A mulher ☐ O cão selvagem
 - Tens de deixar de ser selvagem.
 - ☐ A mulher ☐ O cão selvagem
3. Porque é que o cavalo selvagem se aproximou da cabana?
4. O que é que a mulher pediu a cada animal?
 - Ao cão selvagem:
 - Ao cavalo selvagem:
5. O que aconteceu no final?

O DIA DE ANOS DA MINHA MAMÃ (pág. 30)

1. Porque é que o protagonista queria comprar um presente para a sua mãe?
2. Qual era o presente que o protagonista pensava comprar para a sua mãe? Assinala a resposta.
 - ☐ Uma flor.
 - ☐ Um ramo de flores.
 - ☐ Um jarrão azul.
3. O que é que fez para não perder as moedas?
4. Escreve V se é verdadeiro e F se é falso.
 - ☐ Se se é o guarda-redes, não importa que se jogue futebol com uma mão no bolso.
 - ☐ O Alcides preferia que lhe oferecessem flores em vez de comida.
 - ☐ O guarda-redes preferia que lhe oferecessem comida em vez de flores.
5. O que é que fez o protagonista ao seu amigo? Explica a tua resposta.

A MOCHILA DA MARGARIDA (pág. 31)

1. Qual é o pior momento do dia para a Margarida? Assinala a tua resposta.
 - ☐ Quando se deita à noite.
 - ☐ Quando toma o pequeno-almoço.
 - ☐ Quando se levanta de manhã.
2. Escreve o nome de três objectos que a Margarida leva na sua mochila.
3. O que é que a Margarida fez naquela manhã? Numera com 1, 2, 3 e 4.
 - ☐ Procurou o dinheiro na mochila.
 - ☐ Entrou no autocarro.
 - ☐ Saiu de casa.
 - ☐ Meteu os pés em todas as poças de água.
4. O que é que disse a senhora elegante que ia no autocarro?
5. O que é que caiu da mochila da Margarida? Rodeia a resposta correcta.
 - Animaizinhos de plástico
 - Berlindes
 - Animaizinhos verdadeiros
 - As botas do revisor

UM DIA NA PRAIA (pág. 32)

1. O que utilizou o Miguel para fazer o castelo? Circunda.
 - pá
 - balde
 - cimento
 - azulejo
2. Escreve V se é verdadeiro e F se é falso.
 - ☐ Muitas pessoas, pequenos e adultos, ajudaram a construir o castelo.
 - ☐ A Adélia começou a fazer o castelo.
 - ☐ O castelo era feito de neve.
3. Escreve o nome de três partes que tinha o castelo.
4. Como era o castelo que construíram? Explica.
5. Por que ordem aconteceu? Escreve 1, 2, 3 e 4.
 - ☐ Centenas de pessoas ajudaram na construção do castelo.
 - ☐ Miguel começou a fazer o castelo.
 - ☐ Ao fim de um bocado, havia sete pessoas a trabalhar no castelo.
 - ☐ Adélia e Joana aproximaram-se para ajudar o Miguel.

O Livro do Professor *Passo a Passo*, destinado ao 1.º ano de escolaridade, 1.º ciclo do Ensino Básico, é uma obra colectiva, concebida e criada pelo Departamento de Investigações e Edições Educativas da Santillana-Constância, sob a direcção de Sílvia Vasconcelos.

EQUIPA TÉCNICA

Chefe de Equipa Técnica: Teresa Coelho

Capa: Carla Julião

Modelo Gráfico: Carla Julião

Ilustrações: Domènec Bladé e Rui Cardeira

Paginação: Teresa Santos

Revisão: Elisabete Rodrigues e Eva Arim

EDITOR

Armando Gonçalves

Santillana
C O N S T Â N C I A

© 2007

Estrada da Outurela, 118
2794-084 CARNAXIDE

APOIO AO PROFESSOR
Tel.: 21 424 69 01/02
Fax: 21 424 69 09
apoioaoprofessor@santillana.pt

APOIO AO LIVREIRO
Tel.: 21 424 69 06
Fax: 21 424 69 07
apoioaolivreiro@santillana.pt

DELEGAÇÃO DO PORTO:
Rua da Venezuela, 177
4150-744 PORTO
Tel.: 22 609 91 95
22 606 23 20 (Apoio ao Professor)
Fax: 22 600 72 77

Internet: www.santillana.pt

Impressão e acabamento: Tipografia Peres

ISBN: 978-972-761-664-0

1.ª Edição

1.ª Tiragem: 3000

Depósito Legal: 252959/07