

*Tempo de  
Aprender*

# Práticas de Alfabetização

Livro de Atividades





*Tempo de  
Aprender*

# Práticas de Alfabetização

Livro de Atividades





**Ministro de Estado da Educação**

MILTON RIBEIRO

**Secretário-Executivo**

VICTOR GODOY VEIGA

**Secretário de Alfabetização**

CARLOS FRANCISCO DE PAULA NADALIM

**Direção-Executiva e Concepção do Projeto**

FÁBIO DE BARROS CORREIA GOMES FILHO

WILIAM FERREIRA DA CUNHA

**Planejamento, Desenvolvimento e****Execução do Projeto**

FÁBIO DE BARROS CORREIA GOMES FILHO

WILIAM FERREIRA DA CUNHA

CARLOS FRANCISCO DE PAULA NADALIM

ISABEL CRISTINA SILVA CHAGAS

MAURÍCIO ALMEIDA PRADO

MARIA EDUARDA MANSO MOSTAÇO

VICTOR DE CARVALHO SILVEIRA

STELA FONTES FERREIRA DA CUNHA

**Secretaria de Alfabetização**

ANTHONY TANNUS WRIGHT

CLÁUDIA DA SILVA

DANIEL DO NASCIMENTO ASSIS FILHO

DANIEL PRADO MACHADO

EDUARDO FEDERIZZI SALLENAVE

FÁBIO DE BARROS CORREIA GOMES FILHO

FELIPE SALOMÃO CARDOSO

FRANCISCA NEGREIROS SILVA

HENRIQUE SOARES VIEIRA CARDOSO

IVONE COSTA DE OLIVEIRA

JONATHAN FERNANDO TEIXEIRA

LUIZ CLÁUDIO LIMA COSTA

MARIANA ALMEIDA DE FARIA

MARIA EDUARDA MANSO MOSTAÇO

MAURÍCIO ALMEIDA PRADO

PAULA JOANA BAREIRO TAVARES

RENATA SILVA DE ALMEIDA DOS SANTOS

ROSIMERE GOMES ROCHA

STELA FONTES FERREIRA DA CUNHA

TALITA LIMA LEMES

VERÔNICA CARDOZO PESSOA DE CARVALHO

VICTOR DE CARVALHO SILVEIRA

WILIAM FERREIRA DA CUNHA

**Sistema On-line de Recursos para****Alfabetização**

SECRETARIA DE ALFABETIZAÇÃO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

**Elaboração e Produção do Curso de  
Formação Continuada em Práticas de  
Alfabetização**

FÁBIO DE BARROS CORREIA GOMES FILHO

WILIAM FERREIRA DA CUNHA

CARLOS FRANCISCO DE PAULA NADALIM

ANA CAROLINA MANFRINATO

FELIPE SALOMÃO CARDOSO

MARIA EDUARDA MANSO MOSTAÇO

ROBSON FURLAN RICARDO

**Desenvolvimento dos Vídeos**

GABRIELA DEGANUTTI DE BARROS (direção-  
geral)

GIANCARLO TAVARES DE LABÃO STRIULI  
(edição)

PAULO LOUREDO (direção de fotografia)

**Validação Científica do Curso de Formação  
Continuada em Práticas de Alfabetização**

ROCHELE PAZ FONSECA (Coordenadora)

HOSANA ALVES GONÇALVES (Vice-

Coordenadora)

ALESSANDRA GOTUZO SEABRA (validação externa)

ANA LUIZA PEREIRA GOMES PINTO NAVAS (validação externa)

AUGUSTO BUCHWEITZ (validação externa)

CLARICE LEHNEN WOLFF

KATE FABIANI RIGO

MARCIA DE LIMA ATHAYDE

NICOLLE ZIMERMANN

RUDINÉIA TOAZZA

RODRIGO FLORES SARTORI

ANA BASSÔA DE MORAES

ANA CAROLINA ROST DE BORBA GALIMBERTI

RODRIGUES

ANA KARINA PAZ PEREIRA

ANDRÉ LUIZ WESCHENFELDER

ANDRESSA APARECIDA GARCES GAMARRA

SALEM

BRUNA EVARISTO SCHEFFER

JOSÉ ADEMAR ARNOLD

MÁRCIA SANTOS SARTORI

MILENE HENRIQUES

ROSANGELA MAROSTEGA

SILVANA BRESCOVICI

SONIA MARIA PALLAORO MOOJEN

Nota do Ministro .....	11
Apresentação .....	12
Introdução .....	17
1. Aprendendo a ouvir .....	16
1.1. Reconhecimento de sons .....	16
1.1.1. Ouça e faça .....	16
1.1.2. De quem é a voz? .....	21
1.2. Consciência de palavras .....	23
1.2.1. Batam palmas, batam pés .....	23
1.2.2. Corrida das palavras .....	30
1.3. Consciência de sílabas .....	35
1.3.1. Alimente os animais .....	35
1.3.2. Fale as sílabas .....	41
1.3.3. Sílabas silenciosas .....	47
1.3.4. Morto-vivo das sílabas .....	53
1.4. Consciência de aliterações .....	56
1.4.1. Atenção, aliteração! .....	56
1.4.2. Qual som mais se repete? .....	58
1.5. Consciência de rimas .....	60
1.5.1. Jogo da memória das rimas .....	60
1.5.2. Fuga das rimas .....	68
1.6. Isolamento de sons .....	75
1.6.1. Caixa misteriosa .....	75
1.6.2. Identifique a figura .....	77
1.7. Síntese de sons .....	81
1.7.1. Partindo alimentos .....	81
1.7.2. Sons do tesouro .....	87
1.7.3. Junte os sons .....	94
1.8. Segmentação de sons .....	97
1.8.1. Loja das palavras .....	97
1.8.2. Amarelinha dos sons .....	103
1.8.3. Jogue o dado .....	105
1.9. Substituição de sons .....	109
1.9.1. Troca de nomes .....	109
1.9.2. Criando palavras malucas .....	124
2. Conhecimento alfabético .....	127
2.1. Nomeação de letras .....	127
2.1.1. Pega letras .....	127

2.1.2. Grupos alfabéticos . . . . .	135
2.2. Relação letra-som . . . . .	144
2.2.1. O jogo do som das letras . . . . .	144
2.2.2. Combinando sons e letras . . . . .	155
2.3. Regras de ortografia . . . . .	166
2.3.1. Letras mutáveis . . . . .	166
2.4. Leitura de palavras . . . . .	168
2.4.1. Separando nas latas . . . . .	168
2.4.2. Palavras reais ou fantásticas . . . . .	185
2.5. Leitura de palavras com sinais ortográficos . . . . .	191
2.5.1. Circule as palavras . . . . .	191
2.5.2. Ditado dos sinais gráficos . . . . .	197
2.6. Leitura de frases . . . . .	200
2.6.1. Organize as palavras . . . . .	200
2.6.2. Corrida das frases . . . . .	213
2.7. Criação de palavras . . . . .	215
2.7.1. Fábrica de palavras . . . . .	215
3. Fluência . . . . .	224
3.1. Leitura de texto com expressão clara . . . . .	224
3.1.1. Oficina do leitor . . . . .	224
3.2. Leitura compartilhada . . . . .	228
3.2.1. Show de leitura . . . . .	228
3.3. Leitura com parceiro . . . . .	231
3.3.1. Vamos juntos! . . . . .	231
3.3.2. Adivinhe a pontuação . . . . .	236
3.4. Leitura independente . . . . .	241
3.4.1. Leitura veloz . . . . .	241
4. Vocabulário . . . . .	251
4.1. Detalhando frases . . . . .	251
4.1.1. Espião . . . . .	251
4.1.2. Quem é? . . . . .	252
4.2. Identificação de categorias conceituais . . . . .	257
4.2.1. Descreva! . . . . .	257
4.2.2. Jogo das profissões . . . . .	263
4.3. Novo vocabulário . . . . .	269
4.3.1. Encontre o sinônimo . . . . .	269
4.3.2. Encontre o antônimo . . . . .	273
4.3.3. Mapa do tesouro . . . . .	281

4.4. Completando frases . . . . .	284
4.4.1. Mistura de palavras . . . . .	284
4.5. Utilização do contexto para compreender palavras . . . . .	295
4.5.1. O que significa? . . . . .	295
4.5.2. Caça-palavras dos significados . . . . .	299
5. Compreensão . . . . .	308
5.1. Recontagem de histórias e expressão oral . . . . .	308
5.1.1. Um conto na escola, repete quem está com a bola . . . . .	308
5.2. Identificação dos elementos da história . . . . .	310
5.2.1. Cubo de perguntas da história . . . . .	310
5.2.2. Gramática da História . . . . .	313
5.2.3. Organizando a sequência da história . . . . .	315
5.3. Identificação da ideia principal . . . . .	318
5.3.1. O fotógrafo maluco . . . . .	318
5.3.2. Resumindo . . . . .	322
5.4. Perguntas sobre o texto . . . . .	336
5.4.1. Brincadeira do repórter . . . . .	336
5.5. Identificação de gêneros e estruturas de texto . . . . .	339
5.5.1. Classificação em ficção e não-ficção . . . . .	339
5.6. Identificação de detalhes . . . . .	340
5.6.1. Descreva a personagem . . . . .	340
6. Produção de escrita . . . . .	343
6.1. Escrita emergente . . . . .	343
6.1.1. Pega-pulgas . . . . .	343
6.1.2. Colar de canudos . . . . .	346
6.2. Escrita de letras . . . . .	347
6.2.1. Escrevendo meu nome . . . . .	347
6.3. Escrita de palavras . . . . .	349
6.3.1. Escrevendo minha lista de compras . . . . .	349
6.3.2. Consertando as palavras . . . . .	358
6.3.3. Bingo dos dígrafos . . . . .	366
6.4. Ditado de palavras . . . . .	383
6.4.1. Ditado estourado . . . . .	383
6.5. Escrita compartilhada . . . . .	384
6.5.1. Trenzinho de histórias . . . . .	384
6.5.2. Descreva a brincadeira . . . . .	388
6.6. Oficina do escritor . . . . .	390
6.6.1. Fábrica de frases . . . . .	390

6.6.2. Criação de histórias .....	395
6.7. Escrita independente .....	400
6.7.1. Era uma vez... .....	400
Bibliografia .....	402

Milton Ribeiro

Ministro da Educação

O MEC se preocupa com a qualidade da educação que as nossas crianças recebem, de tal modo que o Tempo de Aprender, programa estratégico na operacionalização da Política Nacional de Alfabetização (PNA), dedica um eixo exclusivo para a formação de professores.

A presente edição é mais um lançamento no âmbito do Tempo de Aprender. Trazemos para os profissionais da alfabetização, em especial para os professores do último ano da educação infantil e do 1º e 2º ano do ensino fundamental, um material articulado de qualidade, baseado em evidências científicas e em práticas exitosas de alfabetização.

Em uma única edição impressa, reunimos, por um lado, os conteúdos do bem-sucedido curso Práticas de Alfabetização, disponível *on-line* no Ambiente Virtual de Aprendizagem do Ministério da Educação (Avamec), e, por outro, as atividades complementares contidas no Sistema *On-line* de Recursos para Alfabetização (Sora), repositório de estratégias, atividades, avaliações e recursos pedagógicos para o planejamento de aulas.

O Práticas de Alfabetização, o Sora e este livro são frutos de uma parceria com o Laboratório de Tecnologia da Informação e Mídias Educacionais (LabTIME), da Universidade Federal de Goiás (UFG), instituição que desenvolve importantes projetos com uso das tecnologias, voltados, entre outros, para o ensino e aprendizagem.

Quanto aos conteúdos, elementos desses materiais inspiram-se em recursos pedagógicos elaborados pelo *Florida Center for Reading Research* (FCRR), centro interdisciplinar de pesquisa ligado à *Florida State University*. O FCRR tem a missão institucional de, por meio da ciência, melhorar a leitura, com investigações rigorosas e robustas, inovação e engajamento.

Assim, com esta edição, operacionalizam-se importantes estratégias da meta 5 do Plano Nacional de Educação (PNE), ao disponibilizamos um material de apoio pedagógico articulado, que promove significativamente a qualificação e a valorização docente, a fim de assegurar a alfabetização e favorecer a melhoria do fluxo escolar, com impactos positivos em toda a vida de nossas crianças.

Portanto, mais uma vez, reafirmamos o compromisso deste Governo com os primeiros anos escolares, na dedicação de oferecermos o melhor, especialmente, aos professores alfabetizadores brasileiros. Agradeço à Universidade Federal de Goiás, à *Florida State University* e aos profissionais envolvidos nesta publicação.

## Carlos Francisco de Paula Nadalim

Secretário de Alfabetização

A Política Nacional de Alfabetização (PNA), instituída pelo Decreto nº 9.765, de 11 de abril de 2019, vem sendo, pouco a pouco, implementada e consolidada por meio de programas, ações e instrumentos. Tem como finalidade melhorar a qualidade da alfabetização no território nacional e combater os analfabetismos absoluto e funcional, no âmbito das diferentes etapas e modalidades da educação básica e da educação não formal, com base em evidências científicas.

O inciso IV do art. 3º elenca como princípio a ênfase no ensino de seis componentes essenciais para a alfabetização, alicerces desta publicação: consciência fonêmica; instrução fônica sistemática; fluência em leitura oral; desenvolvimento de vocabulário; compreensão de textos; e produção de escrita.

Entre as iniciativas de implementação da PNA, destaca-se o programa Tempo de Aprender, instituído pela Portaria MEC no 280, de 19 de fevereiro de 2020. De modo abrangente, o programa divide-se em dez ações, agrupadas em quatro eixos. Em especial, a primeira ação do Eixo 1, Formação Continuada de Profissionais da Alfabetização, contempla o curso *on-line* Práticas de Alfabetização.

O curso é um verdadeiro sucesso. Lançado em fevereiro de 2020 no Ambiente Virtual de Aprendizagem do Ministério da Educação (Avamec), conta hoje com mais de 5,5 milhões de acessos, 380 mil inscritos e 28 mil *likes*. Em pouco tempo, alcançou a primeira colocação nos números do Avamec, plataforma onde estão hospedados mais de 130 cursos, de mais de 20 instituições, com mais de 1 milhão de usuários. O *feedback* também tem sido extremamente positivo, tanto por *e-mails* quanto pelas redes sociais do Ministério da Educação (MEC).

O público-alvo do curso são professores, coordenadores pedagógicos, diretores escolares e assistentes de alfabetização. O conteúdo é também proveitoso para gestores de redes educacionais e para toda a sociedade civil interessada. Embora se destinem prioritariamente ao último ano da educação infantil e ao 1º e 2º ano do ensino fundamental, os materiais têm sido utilizados também por familiares, durante o período de isolamento social, como apoio à alfabetização. Além disso, todos os conteúdos podem servir como reforço para crianças em idades mais avançadas, especialmente aquelas do 3º ano do ensino fundamental.

Ainda no âmbito do programa Tempo de Aprender, no Eixo 2, Apoio Pedagógico para a Alfabetização, lançamos, em 30 de junho de 2021, o Sistema *On-line* de Recursos para a Alfabetização (Sora), que consiste em um suporte digital à atuação docente, com recursos estruturados para a utilização em sala de aula. No Sora, são disponibilizadas dezenas de



atividades lúdicas, que complementam, de forma integrada, as estratégias de ensino do curso Práticas de Alfabetização.

Parte dessas atividades são adaptações de materiais desenvolvidos pelo *Florida Center for Reading Research* (FCRR), da Universidade Estadual da Flórida, situada nos Estados Unidos. Com autorização institucional, os estímulos, disponíveis no site em inglês, foram adequados à realidade brasileira e ao idioma vernáculo, e calibrados por mais de vinte especialistas da área das ciências cognitivas, com ênfase em alfabetização.

Além desses dois recursos virtuais — o curso Práticas de Alfabetização e o Sora —, considera-se importante também que os professores possam ter um material de apoio bem organizado, em uma edição de qualidade. Por isso, expandimos e entregamos aos profissionais da educação mais este lançamento.

A presente edição compõe-se de dois volumes. O primeiro deles consiste na versão em livro do curso *on-line* Práticas de Alfabetização. Dessa forma, o Capítulo 1 também é introdutório, e cada um dos demais refere-se didaticamente a um dos seis componentes essenciais para a alfabetização. Assim, a estrutura consiste em:

- Capítulo 1 - Introdução
- Capítulo 2 - Aprendendo a Ouvir
- Capítulo 3 - Conhecimento Alfabético
- Capítulo 4 - Fluência
- Capítulo 5 - Vocabulário
- Capítulo 6 - Compreensão
- Capítulo 7 - Produção de Escrita

Seguindo o modelo *on-line*, os capítulos iniciam-se por uma introdução teórica, que contextualiza e destaca a importância do tema, além de elencar um rol de evidências científicas que embasam a abordagem apresentada. Por sua vez, cada subcapítulo, de caráter prático, possui um *QR code* que dá acesso ao vídeo demonstrativo da estratégia de ensino em sala de aula. É apresentado também o ano sugerido para aplicação, a habilidade trabalhada, um texto de reflexão, a ficha da estratégia com o passo a passo do vídeo e, se houver, os recursos adicionais.

Complementarmente, o segundo volume desta edição consiste em 70 atividades lúdicas, disponibilizadas inicialmente no Sora, as quais exploram os seis componentes essenciais para a alfabetização, consolidando as estratégias de ensino do curso Práticas de Alfabetização.

As atividades trabalham também outras habilidades importantes para a literacia. Em especial, estimulam as funções executivas, isto é, o conjunto de processos cognitivos usados para controlar pensamentos, ações e emoções, sendo fundamental para lembrar informações, controlar a impulsividade ou prestar atenção ao ambiente físico, social e educacional.

As funções executivas, portanto, têm papel central na leitura, a qual requer um bom “sistema de comando interno” para ser adquirida com sucesso.

Portanto, com esta edição, reforça-se a implementação do inciso II do art. 8º do decreto da PNA, que prevê o desenvolvimento de materiais didático-pedagógicos para a literacia emergente e para a alfabetização cientificamente fundamentados, e ações de capacitação de professores para o uso desses materiais na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental.

Com mais esta iniciativa, seguimos firmes no objetivo de assegurar, por muitos meios, o direito à alfabetização e, assim, impactar positivamente a aprendizagem no decorrer de toda a trajetória educacional, em seus diferentes níveis e etapas, a fim de promover a cidadania e contribuir para o desenvolvimento social e econômico do País.

Agradeço aos Diretores da Secretaria de Alfabetização, Fábio de Barros Correia Gomes Filho e William Ferreira da Cunha, que não pouparam esforços no desenho do programa Tempo de Aprender, com especial dedicação ao curso Práticas de Alfabetização e ao Sora.

### Fábio de Barros Correia Gomes Filho

Diretor de Políticas de Alfabetização

Diretor-Executivo, concepção e criação do projeto

### William Ferreira da Cunha

Diretor de Alfabetização Baseada em Evidências

Diretor-Executivo, concepção e criação do projeto

O Curso Práticas de Alfabetização nasceu de um sonho: disponibilizar, para todos os professores alfabetizadores e professores da pré-escola do Brasil, um referencial prático e baseado em evidências para que pudessem planejar suas aulas com mais efetividade.

Trata-se de um desdobramento da Política Nacional de Alfabetização, que elenca, como um de seus princípios, a fundamentação de ações em evidências científicas. Entre essas ações destacam-se o desenvolvimento de materiais didático-pedagógicos e o estímulo à formação continuada de profissionais da educação.

Para tanto concebeu-se um modelo inovador de curso: a partir da modelagem em sala de aula, os professores podem conferir formas interessantes de conduzir estratégias e de realizar as atividades com seus próprios alunos. Isso contribui para subsidiar os docentes com mais ferramentas pedagógicas, aumentando sua autonomia. Os resultados são fascinantes: um ano e meio após o lançamento, já temos mais de 100 mil professores formados e o curso mais acessado e positivamente avaliado da história do Avamec, a plataforma de cursos à distância do Ministério da Educação.

Por ocasião do fechamento das escolas em decorrência da pandemia de Covid- 19, o Ministério da Educação abriu o curso para que pais e interessados também pudessem se beneficiar dessa formação já aprovada por milhares de profissionais. Os resultados aparecem todos os dias por meio de depoimentos e relatos. É realmente emocionante saber que, por meio do conteúdo do curso, foi possível mitigar, ainda que parcialmente, os nefastos efeitos do afastamento das escolas.

Este curso sempre terá um lugar especial entre as entregas da Secretaria de Alfabetização, já que foi o primeiro grande empreendimento da equipe no âmbito do programa Tempo de Aprender. Nós, como diretores executivos e responsáveis pela criação e concepção do projeto e de seu conceito, ficamos honrados em apresentar a presente compilação de materiais do curso. Neste documento você encontrará as estratégias, atividades, fichas, e muitos outros recursos do Curso Práticas de Alfabetização. O conteúdo é, aqui, apresentado de

forma sistematizada e organizada. O professor poderá estudar esse conteúdo enquanto assiste aos vídeos e imprimi-lo para a utilização em sala de aula.

O Ministério da Educação deseja continuar contribuindo com a melhoria da alfabetização de nossas crianças, que passa por apoiar aqueles sem os quais não seria possível alcançar êxito nessa tarefa: os professores. Este livro é para vocês.

# Introdução

## **Olá, professor!**

Este livro de estratégias faz parte do programa Tempo de Aprender, iniciativa do Governo Federal voltada às secretarias de educação estaduais, municipais e distrital para a melhoria da qualidade da alfabetização.

Segundo os resultados da Avaliação Nacional da Alfabetização (ANA), cerca de 54% dos mais de 2 milhões de alunos concluintes do 3º ano do ensino fundamental apresentaram, em 2016, desempenho insuficiente em proficiência na leitura. Ou seja, mais da metade dos alunos. Nessa idade, por lei, já deveriam estar alfabetizados.

Os recentes resultados do Brasil no Programa Internacional de Avaliação de Estudantes (Pisa) também mostram a importância de promover a melhoria da alfabetização.

Para cumprir tal papel, o conteúdo deste livro terá seu foco tanto na pré-escola, fase em que a criança adquire habilidades necessárias para ser alfabetizada, quanto no 1º e 2º ano do ensino fundamental, período em que se concretiza efetivamente o processo de alfabetização.

Esse é o público prioritário da Política Nacional de Alfabetização (PNA), instituída pelo Decreto nº 9.765, de 11 de abril de 2019. A PNA insere o Brasil no rol de países que adotam as evidências científicas como balizas para suas políticas públicas, ajudando na consecução das metas 5 e 9 do Plano Nacional de Educação (PNE).

Aqui serão disponibilizadas estratégias que apresentam práticas para o ensino da leitura e da escrita baseadas nas melhores evidências científicas. Essas práticas têm como objetivo apoiar e incentivar o processo criativo dos professores para a sala de aula.



AO.01.01

APRENDENDO A OUVIR

## Reconhecimento de sons

**Atividade:****Ouça e faça**

### Objetivos

Reconhecer sons de animais.

### Materiais

- Lista de sons de animais com as respectivas ações
- Giz

### Ideia para contextualização

Estamos atravessando uma ponte cheia de animais. Se não realizarmos os movimentos corretos, podemos cair! Os sons vão nos ajudar a enfrentar este desafio.

### Atividade

As crianças vão realizar uma ação de acordo com o som que ouvirem.

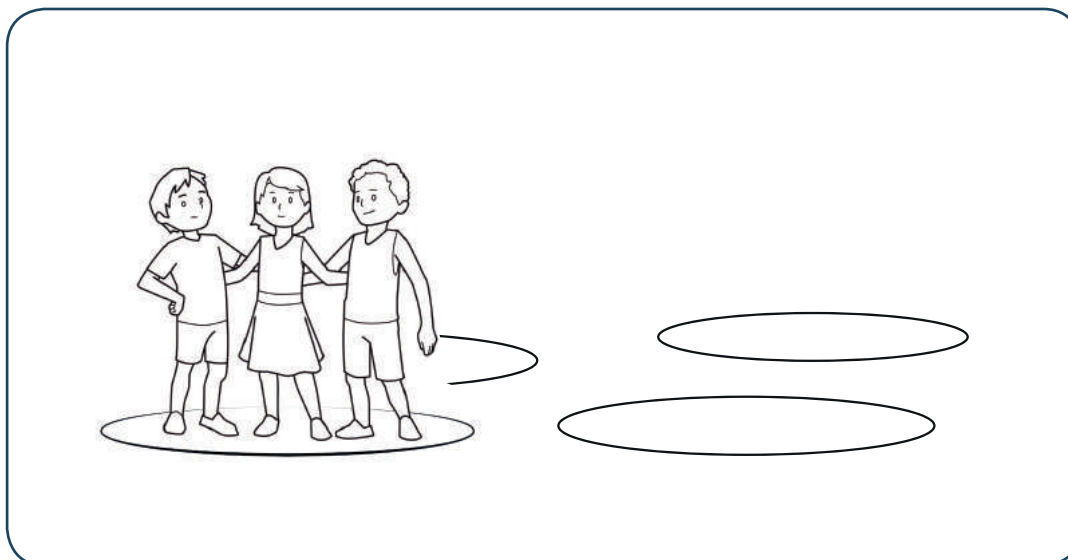
1. No espaço disponível, desenhe, no chão, de quatro a seis círculos enfileirados e próximos uns aos outros. Cada círculo deve ter tamanho suficiente para caber duas ou mais crianças.
2. Tenha em mãos uma lista de sons de animais com as respectivas ações. Por exemplo, para o som “au-au”, pular com os pés juntos; para o som “oinc-oinc”, pular com um pé; para o som “miau”, andar com os braços levantados. No começo, faça a brincadeira com no máximo dois sons, selecionados da lista.
3. Forme um grupo de duas ou mais crianças.
4. Antes de iniciar a brincadeira, treine com o grupo os sons selecionados e as respectivas ações, para certificar-se de que todos entenderam.
5. Posicione os participantes à frente do primeiro círculo, de costas para você.
6. Explique que, quando você disser o som, as crianças terão de mover-se para o próximo círculo, fazendo a ação correspondente.



AO.01.01

APRENDENDO A OUVIR

7. Inicie a brincadeira, que termina quando as crianças passarem por todos os círculos.
8. Repita a atividade com o próximo grupo, até que toda a turma tenha participado.



### Adaptações

- Combine com as crianças que você emitirá mais de um som. Elas deverão memorizar a sequência e, ao comando “já”, realizar, na mesma ordem, as ações correspondentes.
- Substitua os sons de animais por outras onomatopeias.

### Anexo

Sugestões de sons e ações

Onomatopéia	Ação
Miau	Andar com os braços levantados.
Au-au	Pular com os pés juntos.
Mu	Levantar os dois cotovelos dobrados.
Cri-cri	Pular e levantar os joelhos à frente.
Zzzz	Pular com um pé e cair com o outro.
Grrr	Pular e encostar, atrás, as mãos nos pés.
Quac-quac	Pular e bater palma acima da cabeça.



AO.01.01

APRENDENDO A OUVIR

Onomatopéia	Ação
Oinc-oinc	Pular com um pé.
Piu-piu	Rodar os braços.
Cocoricó	Dobrar os cotovelos e batê-los no corpo.
Inhó-inhó	Dar um passo de costas.
Mé	Levantar os ombros.
Sss	Dar um passo de lado.
Bé	Colocar as duas mãos na cabeça.
Glu-glu	Levantar alternadamente as mãos para frente.





AO.01.02

APRENDENDO A OUVIR

## Reconhecimento de sons

**Atividade:****De quem é a voz?**

### Objetivos

Reconhecer quem está falando.

### Materiais

- Um tecido ou faixa para tapar os olhos das crianças
- Lista de palavras ou cartões de figura

### Ideia para contextualização

Nós estamos fazendo uma trilha por uma antiga floresta e nos perdemos de nossos colegas. Está tudo escuro e não vemos nada. Mas você consegue ouvir a voz de seu amigo. Tente adivinhar quem está falando!

### Atividade

As crianças vão dizer qual amigo está pronunciando a palavra, de acordo com a voz que ouvirem.

1. Tenha em mãos uma lista de palavras conhecidas pelos alunos ou cartões de figura.
2. Cubra com o tecido ou faixa os olhos de uma criança.
3. Escolha outra criança para ir ao centro da sala. Sussurre-lhe no ouvido uma palavra ou mostre-lhe um cartão de figura.
4. A criança no centro deve dizer, em voz alta, a palavra sugerida.
5. A criança vendada deve identificar quem falou.
6. Repita a brincadeira, até que cada estudante tenha participado na adivinhação.



AO.01.02

APRENDENDO A OUVIR



### Adaptações

- Se as crianças reconhecerem facilmente as vozes, faça dois ou três amigos falarem, ao mesmo tempo, a palavra. Assim, quem está vendado deverá identificar cada um.



AO.02.01

APRENDENDO A OUVIR

## Consciência de palavras

**Atividade:****Batam palmas, batam pés**

### Objetivos

Contar palavras nas frases pronunciadas.

### Materiais

- Cartões de figura
- Cartões “bata palmas” e “bata pés”

### Ideia para contextualização

Precisamos mandar um recado para a professora, por meio de uma máquina maluca! A máquina só funciona se batermos palmas ou pés.

### Atividade

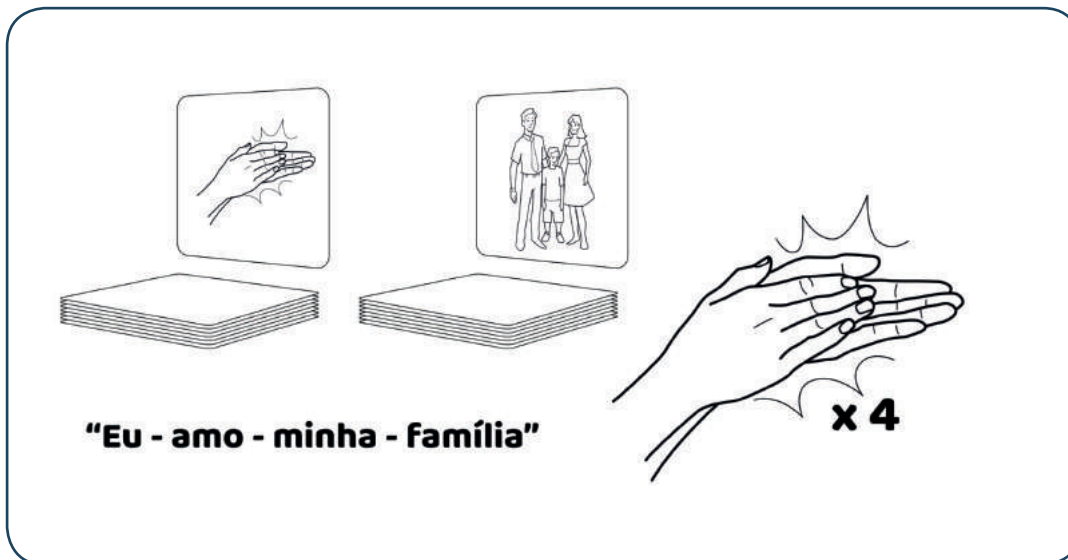
As crianças vão contar as palavras de uma frase, batendo palmas ou pés.

1. Sobre uma superfície plana, empilhe os cartões de figura e, ao lado, os cartões “bata palmas” embaralhados com “bata pés”, todos voltados para baixo.
2. Peça a uma criança que pegue um cartão de cada pilha, por exemplo, os cartões “bola” e “bata palmas”.
3. A criança deve dizer uma frase sobre a figura e, a cada palavra pronunciada, bater uma vez palmas ou pés, conforme indicado no cartão.
4. Em seguida, toda a turma repete, em coro, a frase e as batidas.
5. Reinicie a brincadeira com outro aluno, até que todos tenham participado. Caso alguém pegue uma figura repetida, deverá criar uma frase diferente.



AO.02.01

APRENDENDO A OUVIR



### Adaptações

- A criança pode mover um bloco, a cada palavra pronunciada. Ao final da frase, o número de blocos movidos deverá ser igual ao número de palavras ditas.

### Anexos

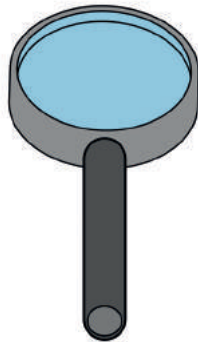
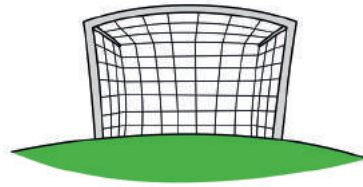
Sugestões de cartões

rei	faca	livro	fazenda
gol	cama	peixe	palhaço
bola	bolo	sapato	caminhão
carro	chave	estojo	aranha
lupa	barco	mochila	pirulito



AO.02.01

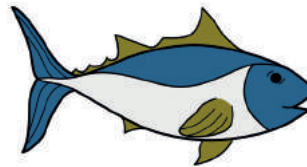
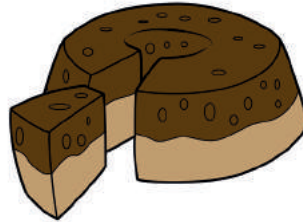
APRENDENDO A OUVIR





AO.02.01

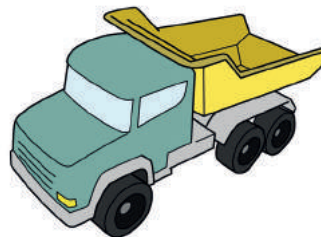
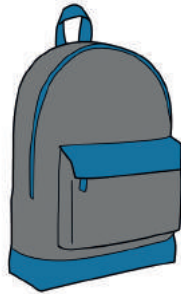
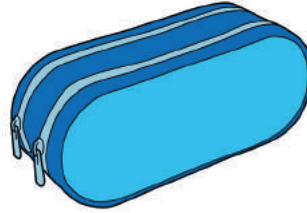
APRENDENDO A OUVIR





AO.02.01

APRENDENDO A OUVIR





AO.02.01

APRENDENDO A OUVIR

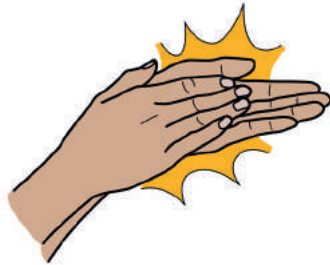






AO.02.01

APRENDENDO A OUVIR





AO.02.02

APRENDENDO A OUVIR

## Consciência de palavras

**Atividade:** Corrida das palavras

### Objetivos

Contar palavras em uma frase.

### Materiais

- Lista contendo frases de 2 a 6 palavras
- Cartões numerados de 2 a 6

### Ideia para contextualização

Vocês foram capturados por um gigante! O monstro libertará somente quem encontrar um cartão mágico perdido. Nessa corrida, não basta ser rápido. É necessário saber contar palavras!

### Atividade

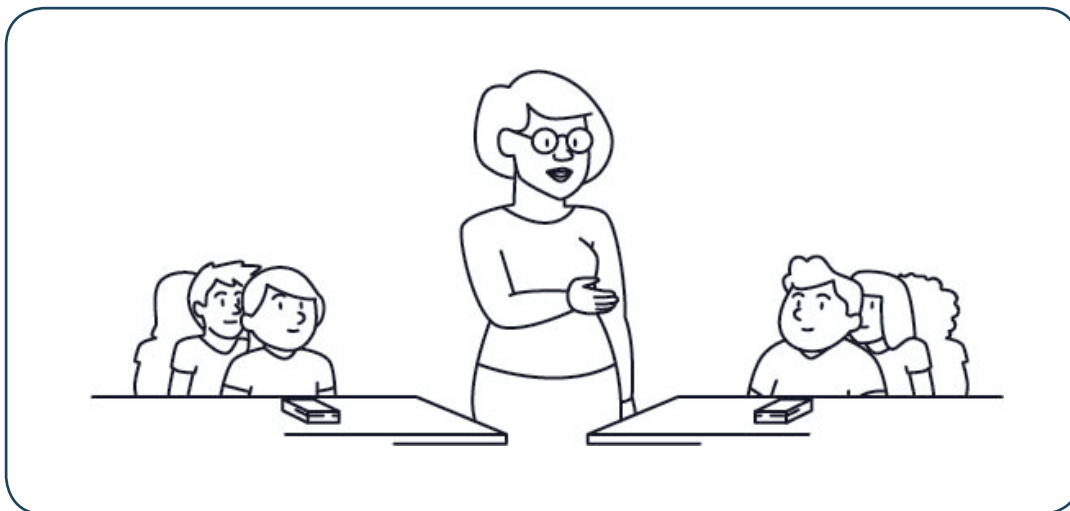
As crianças vão indicar, com cartões, quantas palavras há na frase.

1. Forme duas filas com as crianças. No início de cada fila, posicione uma mesa, a uma distância de três a cinco metros da primeira criança.
2. Em cada mesa, espalhe cartões numerados de 2 a 6, os quais podem ficar virados para cima ou para baixo.
3. Explique à turma que você pronunciará uma frase, e que, ao comando “já”, a primeira criança de cada fila deverá correr até a respectiva mesa e encontrar o cartão com o número de palavras da frase.
4. Pronuncie claramente a frase, de 2 a 6 palavras. Então diga “já”.
5. Vence a criança que encontrar primeiro o cartão correto.
6. Repita a brincadeira, até que todos tenham participado.



AO.02.02

APRENDENDO A OUVIR



### Adaptações

- Para tornar a atividade ainda mais desafiadora, as crianças podem se deslocar até a mesa, pulando em um pé.

### Anexos

Sugestões de frases

Duas palavras	Três palavras	Quatro palavras
Então, pensou.	Eu poderia comer.	Meu limão, meu limoeiro.
Vai estudar?	Você é robusto.	Mas ninguém lhe respondeu.
Isso mesmo!	E boa viagem!	E o felino ronronou.
Ela sorria.	Resolveu pedir ajuda.	Não vá pela floresta.
Ficaram encantados.	Cai, cai balão.	Encontraram um galo cabisbaixo.
Marcha soldado.	O trem maluco.	O quartel pegou fogo.
Vá agora!	Alecrim, alecrim dourado.	João ficou bem triste.
C h a p e u z i n h o concordou.	Mas tenha cuidado!	O tronco era espesso.
Senhor capitão.	Senhor capitão.	E foi bem recebido.
Belo vestido!	Foi meu amor.	Ele acabou por aceitar.



AO.02.02

APRENDENDO A OUVIR

Cinco palavras	Seis palavras
O Galo ciscava no quintal.	Quero um beijo e um abraço.
Estou muito cansada e sedenta.	O Cravo brigou com a Rosa.
Para onde vai, meu caro?	O meu chapéu tem três pontas.
Moça bonita do meu coração.	Foi então que apareceu o Lobo.
Enquanto conversavam, o calor aumentou.	Vá pelo caminho das flores, menina!
O menino correu até lá.	Respondeu o Lobo, disfarçando a voz.
O homem aprendeu a lição.	Procurou saber o paradeiro dos irmãos.
Estou com fome, muita fome!	Ele caiu em um sono profundo.
Ele sempre usava uma peruca.	O que faz aqui, criança pequenina?
Nasceu naquele buraco um bambuzal.	Galinha, bote os ovos de ouro!



AO.02.02

APRENDENDO A OUVIR

2

3

4

5

6



AO.02.02

APRENDENDO A OUVIR

2

3

4

5

6



AO.03.01

APRENDENDO A OUVIR

## Consciência de sílabas

**Atividade:****Alimente os animais**

### Objetivos

Segmentar palavras em sílabas.

### Materiais

- Três caixas de sapato, cada uma com a imagem de um animal cujo nome tem de duas a quatro sílabas
- Cartões, cada um com a imagem de um alimento cujo nome tem de duas a quatro sílabas

### Ideia para contextualização

Nesta brincadeira, somos os responsáveis por alimentar os animais. Os bichos estão com muita fome, mas cada um só come certos tipos de alimento.

### Atividade

As crianças devem contar as sílabas dos nomes e depositar o cartão na caixa correspondente.

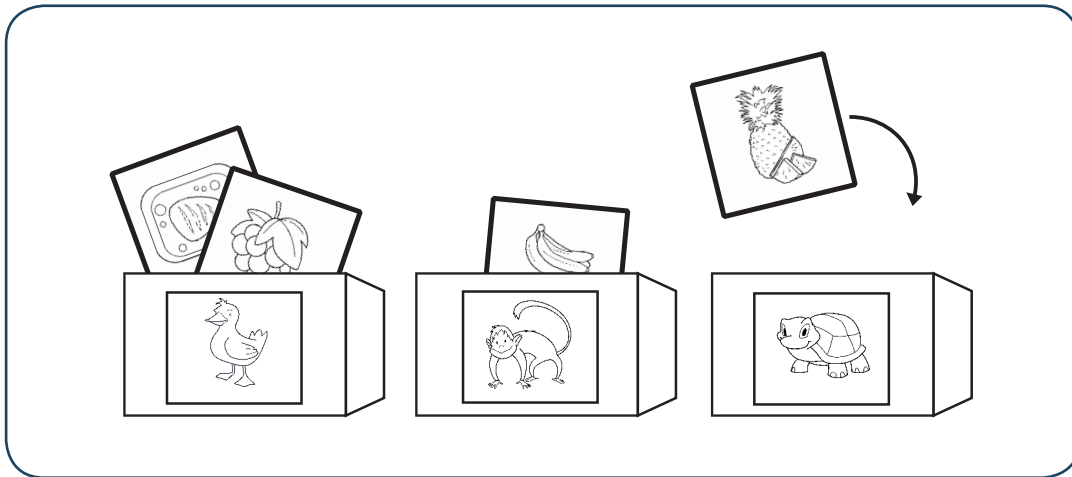
1. Disponha três caixas de sapato, cada uma contendo a figura de um animal. O nome de cada animal deve possuir duas, três ou quatro sílabas. Por exemplo: gato, macaco e tartaruga.
2. Certifique-se de que as crianças sabem quantas sílabas há no nome de cada animal.
3. Empilhe os cartões de alimento, virados para baixo.
4. Peça a uma criança que retire um cartão, diga o nome do alimento e, a cada sílaba pronunciada, bata palmas uma vez ou levante um dedo diferente.
5. O estudante depositará o cartão na caixa do animal com o mesmo número de sílabas do alimento. Por exemplo, o cartão “peixe” será colocado na caixa “gato”, pois ambos os nomes são dissílabos.



AO.03.01

APRENDENDO A OUVIR

6. Repita a brincadeira com outra criança, até que todos os cartões estejam em suas respectivas caixas.



### Adaptações

- Prepare mais cartões e caixas. O animal e seus alimentos devem ter nomes com o mesmo número de sílabas.

### Anexos

Sugestões de cartões

Nomes de animais com 2 sílabas	Nomes de animais com 3 sílabas	Nomes de animais com 3 sílabas
pato	macaco	tartaruga
tatu	tucano	papagaio

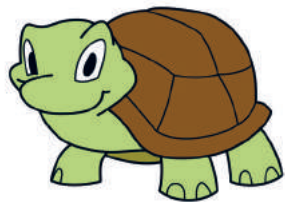
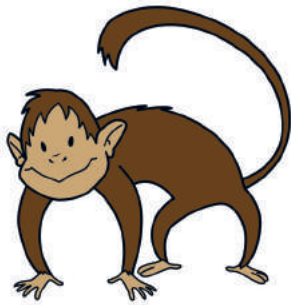
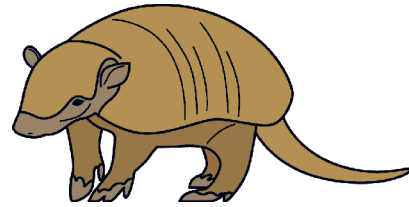
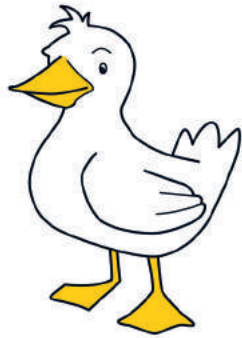
Nomes de alimentos com 2 sílabas	Nomes de alimentos com 3 sílabas	Nomes de alimentos com 4 sílabas
limão	banana	abacaxi
manga	cereja	mexerica
uva	laranja	carambola
jaca	pêssego	melancia
pera	tomate	abacate
maçã	morango	maracujá





AO.03.01

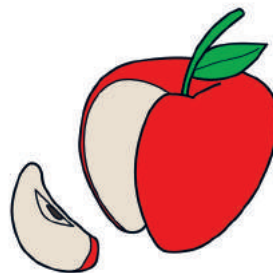
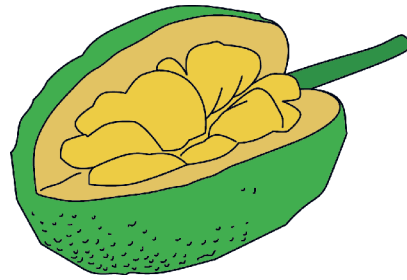
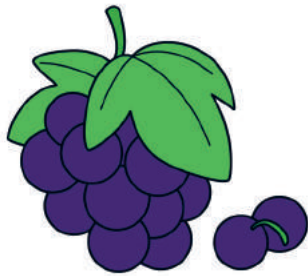
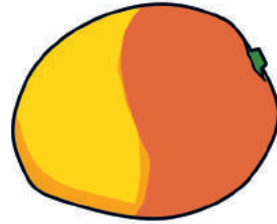
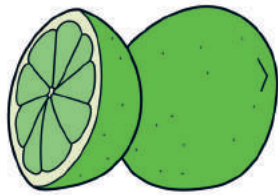
APRENDENDO A OUVIR





AO.03.01

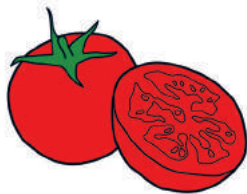
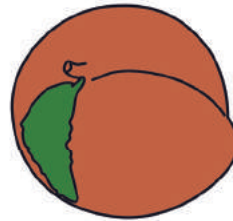
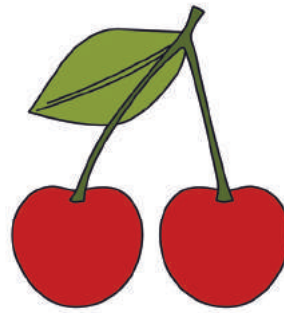
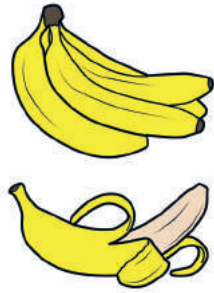
APRENDENDO A OUVIR





AO.03.01

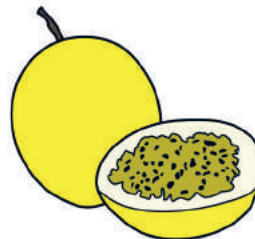
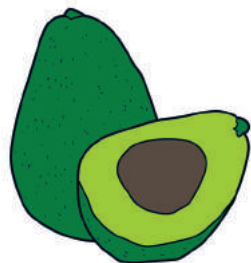
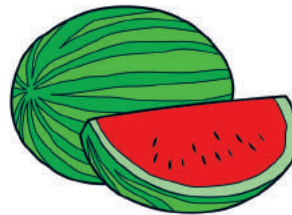
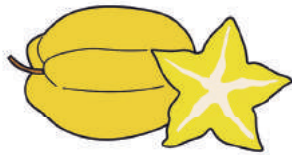
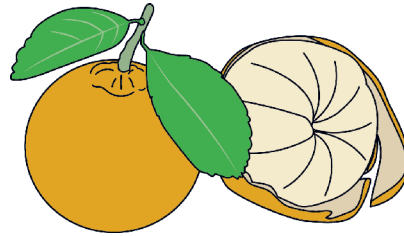
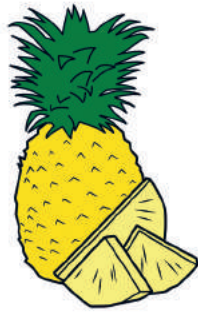
APRENDENDO A OUVIR





AO.03.01

APRENDENDO A OUVIR





AO.03.02

APRENDENDO A OUVIR

## Consciência de sílabas

**Atividade:****Fale as sílabas**

### Objetivos

Segmentar palavras e combinar sílabas.

### Materiais

- Cartões, cada um com uma figura cujo nome tenha de 1 a 4 sílabas.

### Ideia para contextualização

Um espião precisa enviar ao embaixador uma mensagem secreta. Ambos sabem que a mensagem é um número! Será que eles conseguirão se comunicar e salvar o mundo?

### Atividade

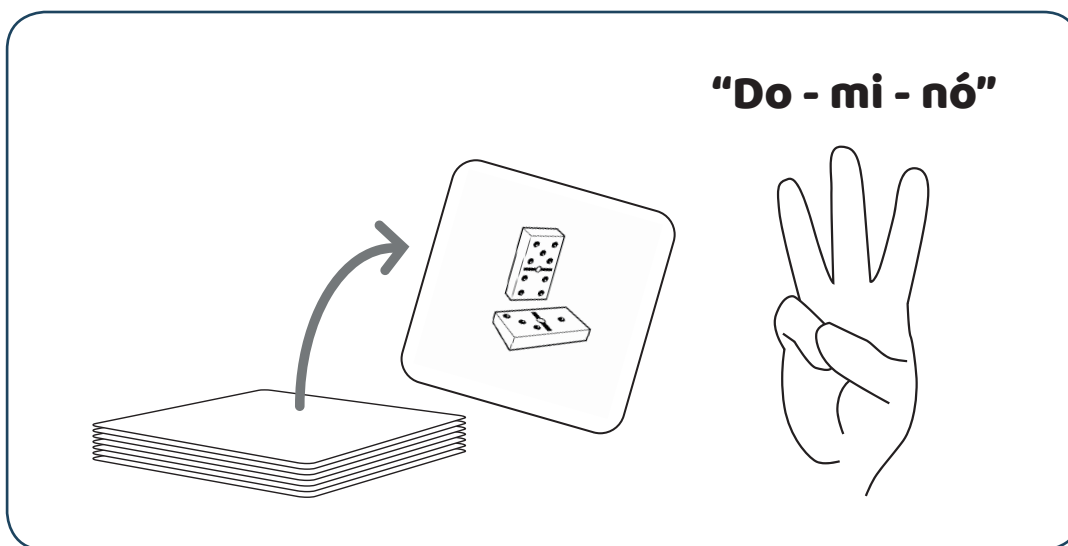
As crianças devem segmentar as palavras e juntar as sílabas, usando cartões de figura.

1. Embaralhe os cartões e os empilhe, virados para baixo, sobre uma superfície plana.
2. Selecione duas crianças. A primeira delas pega um cartão. E diz pausadamente a palavra correspondente à figura, enquanto a segunda criança levanta um dedo, a cada sílaba ouvida. Por exemplo, um estudante diz “a-ra-nha”, e o colega levanta três dedos.
3. Então, a criança que contou diz o total de sílabas e as combina, falando a palavra. Por exemplo, “três sílabas, aranha”.
4. Inverta os papéis e repita a brincadeira.
5. Escolha sucessivamente outras duplas, até que todos os cartões sejam utilizados.



AO.03.02

APRENDENDO A OUVIR



### Adaptações

- A primeira criança pode usar um telefone de brinquedo ou um megafone de papel, para falar pausadamente a palavra.
- A segunda criança pode usar fantoches simples (podem ser feitos de meias ou de sacos de papel), para dizer as sílabas da palavra.

### Anexos

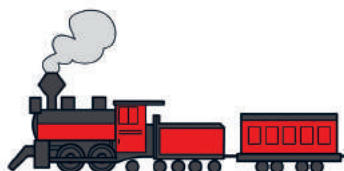
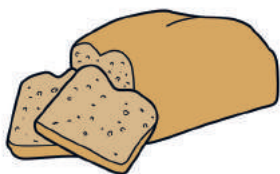
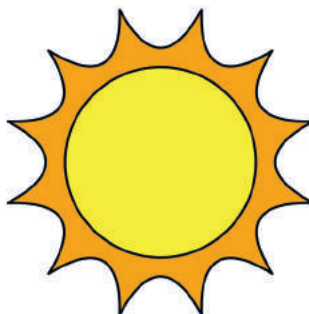
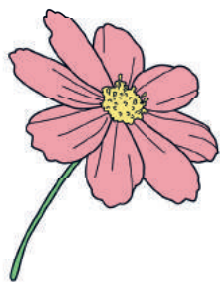
Sugestões de cartões

1 sílaba	2 sílabas	3 sílabas	4 sílabas
flor	gato	chocalho	telefone
sol	balão	dominó	berinjela
pão	botão	girafa	bicicleta
mão	pipa	pipoca	borboleta
trem	casa	caderno	televisão
pé	polvo	boneca	computador



AO.03.02

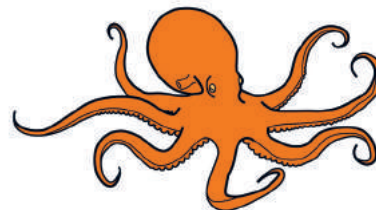
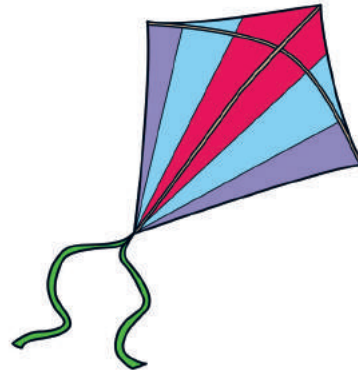
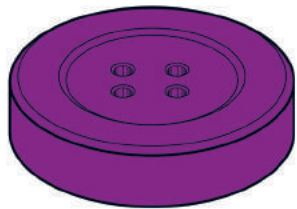
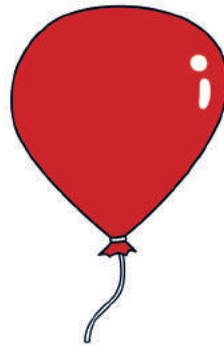
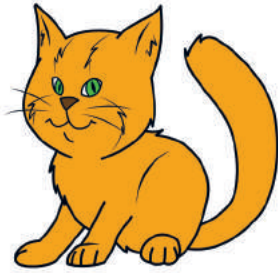
APRENDENDO A OUVIR





AO.03.02

APRENDENDO A OUVIR

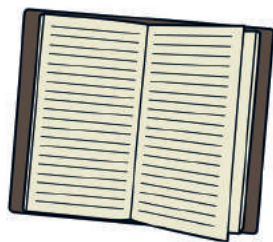
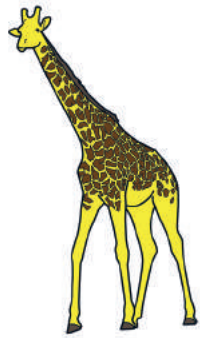
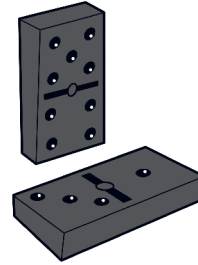






AO.03.02

APRENDENDO A OUVIR





AO.03.02

APRENDENDO A OUVIR





AO.03.03

APRENDENDO A OUVIR

## Consciência de sílabas

**Atividade:****Sílabas silenciosas**

### Objetivos

Omitir sílabas das palavras.

### Materiais

- Papéis, cada um com uma palavra de três sílabas

### Ideia para contextualização

Estamos entrando na caverna de um terrível monstro. Teremos que conversar em código, se não quisermos ser pegos! Vamos deixar de falar algumas sílabas, para confundi-lo!

### Atividade

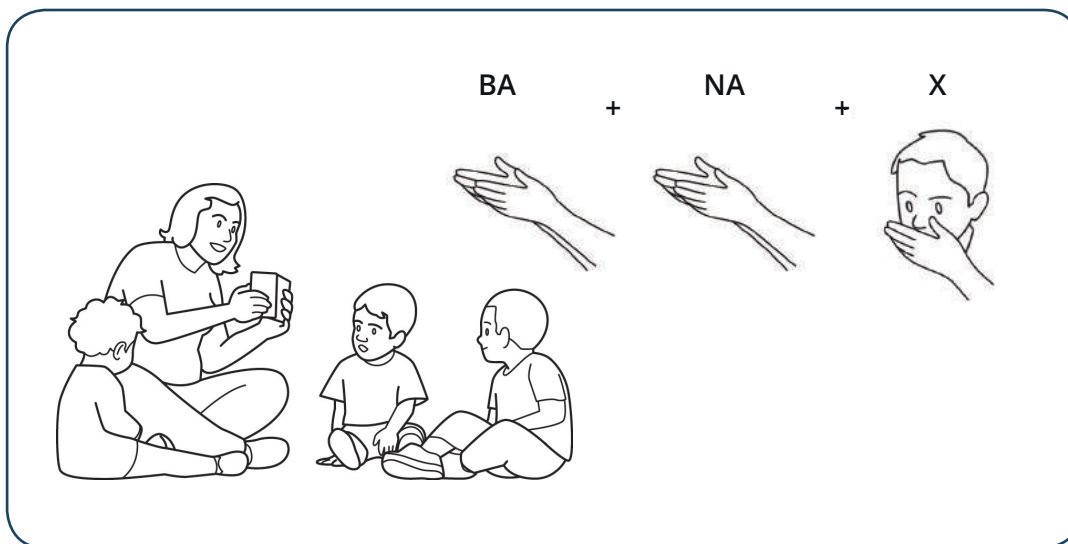
As crianças omitirão as sílabas das palavras, utilizando gestos corporais.

1. Sente-se em roda com as crianças.
2. Tenha em mãos vários papéis, cada um com uma palavra de 3 sílabas.
3. Selecione um papel e leia a palavra em voz alta, pronunciando as sílabas pausadamente. Por exemplo: "ba-na-na".
4. Explique que, a cada sílaba, as crianças deverão, em coro, pronunciá-la e bater palmas uma vez. Mas, na última sílaba, colocarão a mão na própria boca, silenciando. Por exemplo: a turma pronuncia "ba-" e bate palmas uma vez; então, "-na-" e bate palmas outra vez; por fim, os estudantes põem a mão na boca, sem dizer "-na".
5. Repita a brincadeira com as outras palavras.



AO.03.03

APRENDENDO A OUVIR



### Adaptações

- Silencie a primeira sílaba ou a do meio.
- Utilize palavras de duas ou quatro sílabas.

### Anexos

Sugestões de palavras com três sílabas

banana	sapato	jacaré	galinha
macaco	fivela	pijama	bolacha
cadeira	janela	carroça	besouro
tucano	panela	barriga	fantasma
cavalo	pipoca	joelho	telhado



AO.03.03

APRENDENDO A OUVIR

banana

macaco

cadeira

tucano

cavalo

sapato



AO.03.03

APRENDENDO A OUVIR

fivela

janela

panela

pipoca

jacaré

pijama



AO.03.03

APRENDENDO A OUVIR

carroça

barriga

joelho

galinha

bolacha

besouro



AO.03.03

APRENDENDO A OUVIR

fantasma

telhado





AO.03.04

APRENDENDO A OUVIR

## Consciência de sílabas

**Atividade:**
**Morto-vivo das sílabas**

### Objetivos

Comparar sílabas.

### Materiais

- Pares de palavras com sílabas inicial, medial ou final iguais

### Ideia para contextualização

Vamos brincar de morto-vivo das sílabas! Mas atenção: só fica em pé quem falar as sílabas iguais.

### Atividade

As crianças utilizarão expressões corporais, para comparar sílabas de diferentes palavras.

1. Selecione duas palavras trissílabas cujas sílabas inicial, medial ou final são iguais. Por exemplo: **GA**-RO-TO e **GA**-RU-PA, A-**BE**-LHA e CA-**BE**-LO, ou POU-SA-**DA** e CI-LA-**DA**.
2. Separe a turma em três grupos. Cada grupo representará uma sílaba da palavra.
3. Diga pausadamente a primeira palavra do par. Por exemplo: "ga-ro-to".
4. Aponte para cada grupo, em ordem, para que eles digam a sílaba correspondente. Por exemplo, o primeiro grupo deverá dizer "ga-", o segundo, "-ro-", e o terceiro, "-to".
5. Então, diga pausadamente a segunda palavra do par. Por exemplo: "ga-ru-pa".
6. Aponte para cada grupo, em ordem, para que eles digam a sílaba correspondente. Por exemplo, o primeiro grupo deverá dizer "ga-", o segundo, "-ru-", e o terceiro, "-pa".
7. Explique que, quando você disser "Preparar... Vivo ou morto!", o grupo que pronunciou a mesma sílaba deverá ficar de pé, e os demais devem sentar-se.
8. Diga: "Preparar... Vivo ou morto!"

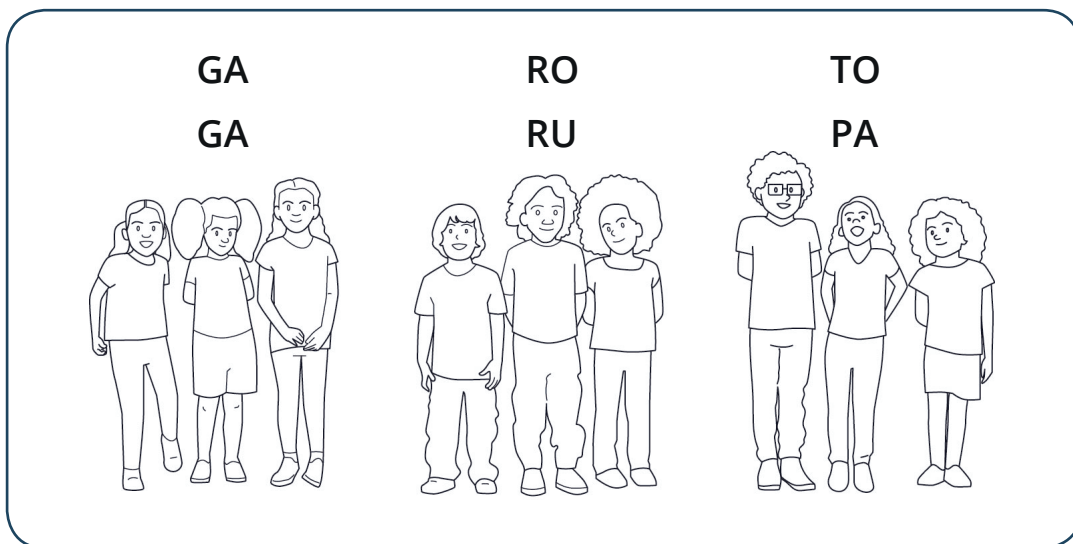


AO.03.04

APRENDENDO A OUVIR

9. Os grupos que acertaram ganham um ponto. Para pontuar, a maioria do grupo deve acertar.

10. Repita a atividade, até que um grupo tenha 10 pontos.



### Adaptações

- Chame os grupos em outra ordem, mantendo a sequência silábica da palavra.
- Realize a atividade com palavras de 2 ou 4 sílabas, dividindo a turma em conformidade.
- Utilize palavras com mais de uma sílaba em comum, de forma que mais de um grupo fique de pé.
- Inverta a regra de movimentação. Assim, o grupo que pronunciou a mesma sílaba deve sentar-se, e os demais devem ficar de pé.

### Anexos

Sugestões de palavras

Palavras trissílabas iguais no		
início	meio	fim
arara, amarga	países, ruído	celular, cochilar
bonito, bolacha	amigo, comida	borracha, salsicha
sapato, salada	arara, dourado	cadeira, cultura



AO.03.04

APRENDENDO A OUVIR

Palavras trissílabas iguais no		
início	meio	fim
<b>tr</b> abalho, <b>tr</b> avesso	último, <b>int</b> imar	lágr <b>im</b> a, proble <b>m</b> a
<b>g</b> arupa, <b>g</b> alinha	<b>pan</b> ela, <b>bon</b> eca	madeir <b>a</b> , banheir <b>a</b>

Palavras trissílabas iguais no		
início e meio	início e fim	meio e fim
<b>ar</b> ame, <b>ar</b> anha	<b>bor</b> racha, <b>boch</b> echa	cadeir <b>a</b> , madeir <b>a</b>
<b>ar</b> ara, <b>ar</b> ado	<b>car</b> eta, <b>can</b> eta	<b>am</b> igo, <b>com</b> igo
<b>col</b> orir, <b>col</b> ocar	<b>rel</b> atar, <b>ref</b> utar	canet <b>a</b> , cornet <b>a</b>
<b>fel</b> inos, <b>fel</b> izes	<b>cab</b> elo, <b>cam</b> elo	polí <b>ci</b> a, delí <b>ci</b> a
<b>cav</b> alo, <b>cav</b> aco	<b>bat</b> ata, <b>bar</b> ata	panel <b>a</b> , canel <b>a</b>

Palavras dissílabas iguais no	
início	fim
<b>am</b> or, <b>av</b> ó	<b>at</b> or, <b>mot</b> or
<b>av</b> ô, <b>at</b> or	<b>ri</b> ma, <b>pr</b> ima
<b>cap</b> a, <b>cal</b> o	<b>car</b> ro, <b>gor</b> ro
<b>lag</b> o, <b>lat</b> a	<b>dad</b> o, <b>sur</b> do
<b>br</b> anco, <b>br</b> anda	<b>bol</b> a, <b>col</b> a



AO.04.01

APRENDENDO A OUVIR

## Consciência de aliterações

**Atividade:** Atenção, aliteração!

### Objetivos

Identificar aliterações.

### Materiais

- 3 bambolês
- Lista de palavras com aliteração

### Ideia para contextualização

Estamos em um campo minado. Temos que atravessar com cuidado, prestando atenção às palavras que a professora fala.

### Atividade

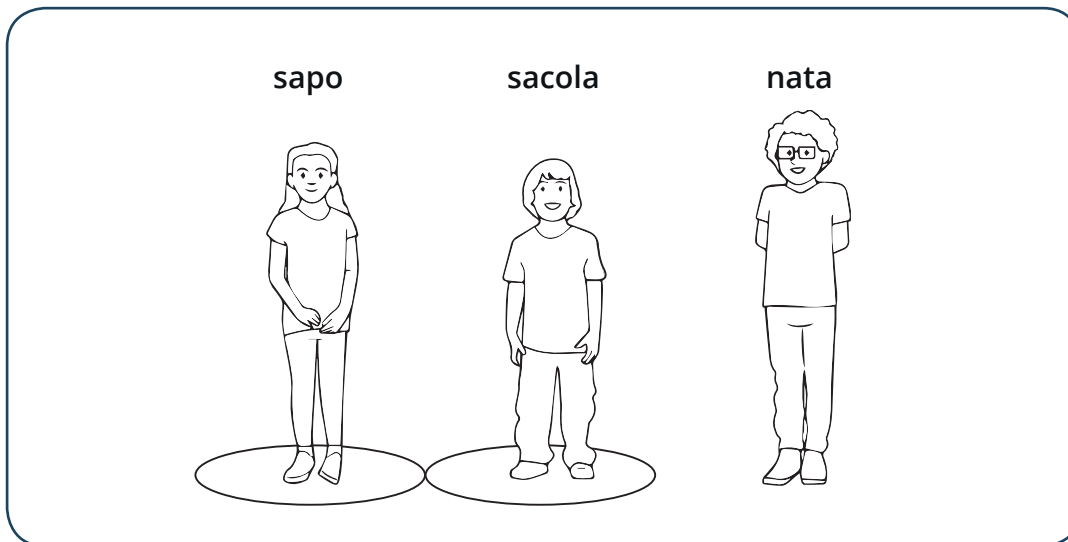
As crianças vão saltar dentro ou fora dos bambolês, de acordo com a presença ou ausência de aliterações nas palavras pronunciadas pela professora.

1. Posicione no chão 3 bambolês enfileirados.
2. Chame uma criança.
3. Explique que ela ouvirá 3 palavras. Se uma palavra iniciar com o mesmo som de outra, a criança saltará dentro do arco; caso contrário, fora. Por exemplo, em “sapo, sacola, nata”, as palavras “sapo” e “sacola” formam aliteração, pois começam com a consoante S, mas “nata” não. Assim, a sequência correta de saltos nos bambolês é: dentro, dentro, fora.
4. Diga três palavras, com ou sem aliterações.
5. Após os saltos, esclareça acertos e erros.
6. Convide outra criança para a brincadeira, até que todas tenham oportunidade de participar.



AO.04.01

APRENDENDO A OUVIR



### Adaptações

- A atividade pode ser feita em duplas.
- Em vez de bambolês, desenhe no chão três círculos.

### Anexos

Sugestões de palavras

Três palavras com aliteração		Nenhuma aliteração
bela, bola, bala	pato, porco, pilha	sono, cara, foca
coro, copo, cuca	rabo, roda, rico	gelo, globo, maiô
faca, fogo, fita	sapo, suco, selo	dardo, folha, goma
gota, gado, gola	zebra, zangão, zurrar	massa, dado, onça
neve, noite, navio	depois, duque, dama	futebol, coelho, novelo

Duas palavras com aliteração		
primeira e segunda	primeira e terceira	segunda e terceira
geleia, gigante, inseto	xadrez, vogal, xerife	roupa, baba, burro
javali, jacaré, polvilho	vovó, rodo, vida	urna, touro, teto
lago, leite, bota	nabo, zebra, noiva	geral, lupa, livro
macaco, moeda, piscina	limão, ipê, lobo	nariz, vela, vespa
chave, xícara, mesa	testa, janela, toldo	maleta, dado, dominó



AO.04.02

APRENDENDO A OUVIR

## Consciência de aliterações

**Atividade:****Qual som mais se repete?**

### Objetivos

Distinguir quais sons mais se repetem.

### Materiais

- Lista de trava-línguas

### Ideia para contextualização

Está ocorrendo uma competição no reino dos sons: o rei está falando alguns trava-línguas e precisa da sua ajuda, para julgar qual som venceu. O vencedor é o som que mais apareceu no início das palavras!

### Atividade

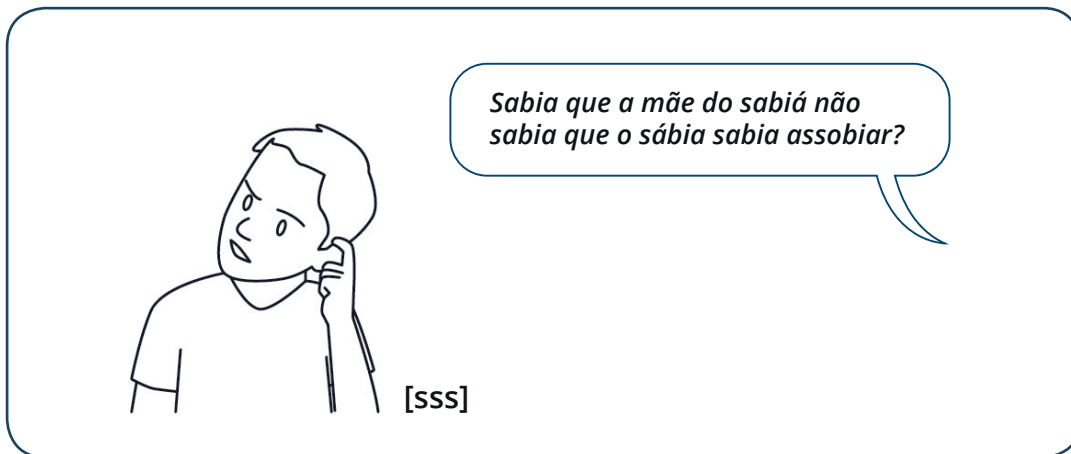
As crianças deverão distinguir quais os sons iniciais mais se repetem nos trava-línguas.

1. Recite um trava-línguas para a turma.
2. Chame uma criança e peça para dizer qual som inicial mais se repete.
3. Pergunte para a turma se a resposta está certa.
4. Se as crianças tiverem dificuldade de identificar a resposta correta, fale novamente o trava-línguas, dando ênfase ao som que se repete.



AO.04.02

APRENDENDO A OUVIR



### Adaptações

- Brincar de batata-quente, enquanto todas as crianças recitam o trava-línguas. A criança que pegar a bola, quando o trava-línguas acabar, terá que dizer qual som mais se repetiu.

### Anexos

Sugestões de trava-línguas

1. Três pratos de trigo para três tigres tristes.
2. O rato roeu a roupa do rei de Roma.
3. O doce perguntou pro doce qual é o doce mais doce que o doce de batata-doce.
4. O tempo perguntou pro tempo quanto tempo o tempo tem.
5. Sabia que a mãe do sabiá não sabia que o sábio sabia assobiar?
6. O peito do pé de Pedro é preto.
7. Bagre branco, branco bagre.
8. O padre pouca capa tem, porque pouca capa compra.
9. A babá boba bebeu o leite do bebê.
10. Fia, fio a fio, fino fio, frio a frio.
11. Pedro pregou um prego na porta preta.



AO.05.01

APRENDENDO A OUVIR

## Consciência de rimas

**Atividade:****Jogo da memória das rimas**

### Objetivos

Reconhecer palavras que rimam.

### Materiais

- Duplas de cartões, cada um com uma palavra rimada

### Ideia para contextualização

Já ouviu falar na expressão “memória de elefante”? Os elefantes têm uma ótima memória e conseguem lembrar coisas que viram e ouviram há muitos e muitos anos! Vamos mostrar que nossa memória é ainda melhor que a dos elefantes?

### Atividade

As crianças irão encontrar rimas, no jogo da memória.

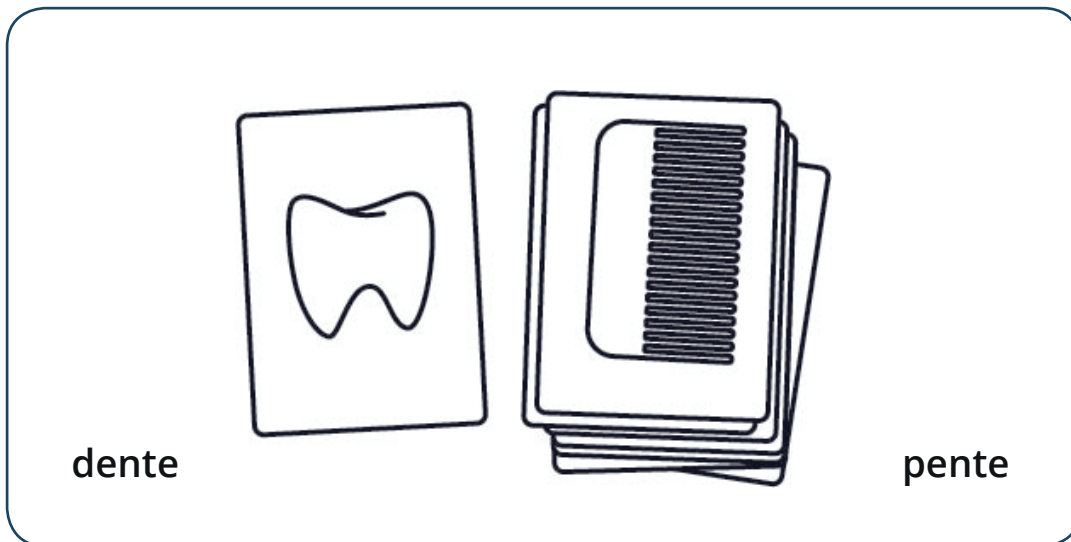
1. Disponha os cartões de rimas virados para baixo, em filas. Para começar, utilize apenas 6 ou 8 cartões (isto é, 3 ou 4 rimas).
2. Uma de cada vez, as crianças viram dois cartões, dizem os nomes e verificam se rimam. Por exemplo, “mão” e “pão”.
3. Se os cartões rimarem, separe-os do restante do jogo. Se não rimarem, vire-os novamente de cabeça para baixo, nas posições originais.
4. Continue até que todas as rimas sejam descobertas.





AO.05.01

APRENDENDO A OUVIR



### Adaptações

- Faça uma roda, coloque os cartões no chão virados para cima e revise as rimas.
- Utilize palavras que rimam nas sílabas iniciais.

### Anexos

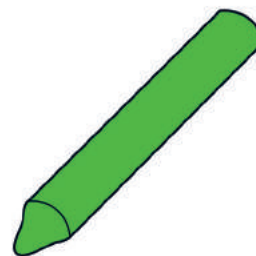
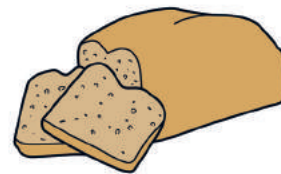
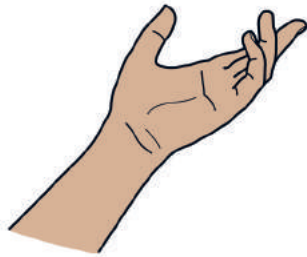
Sugestões de cartões

mão, pão	pipoca, minhoca
flor, professor	anel, chapéu
nariz, giz	barril, funil
dente, pente	pneu, coliseu
pato, gato	jacaré, picolé
lata, gata	vaca, faca
sol, farol	frio, rio
escola, bola	vovó, faraó
motor, pintor	peneira, cadeira



AO.05.01

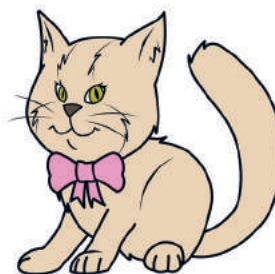
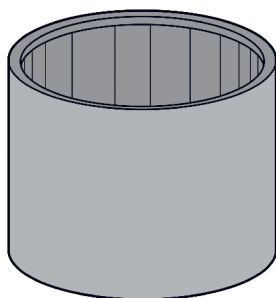
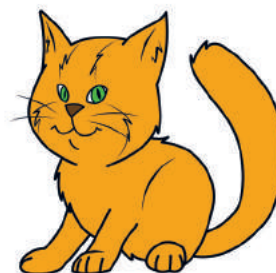
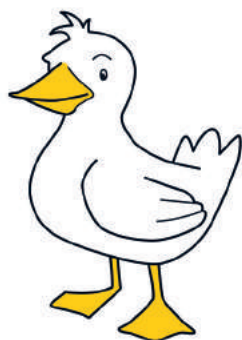
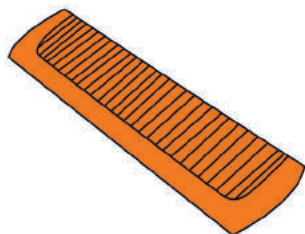
APRENDENDO A OUVIR





AO.05.01

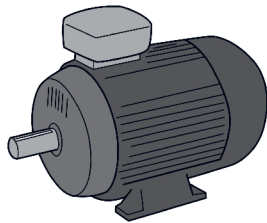
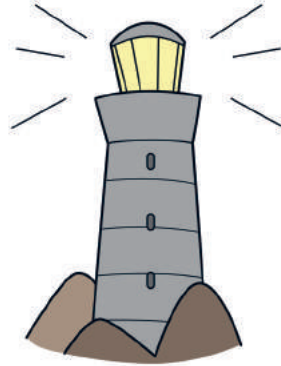
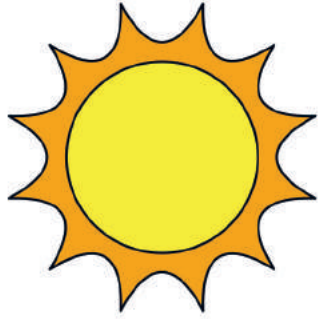
APRENDENDO A OUVIR





AO.05.01

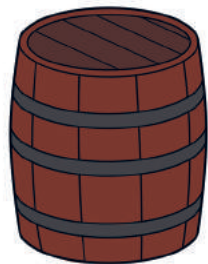
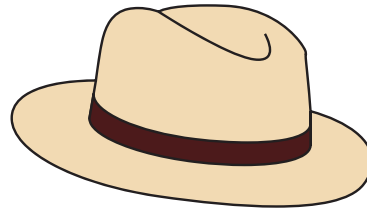
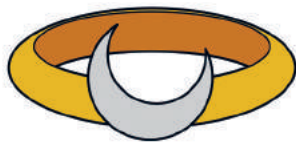
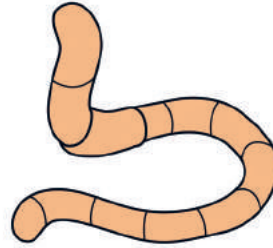
APRENDENDO A OUVIR





AO.05.01

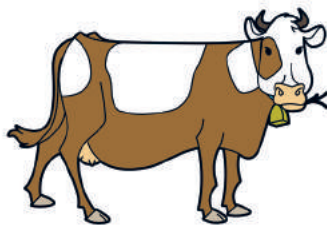
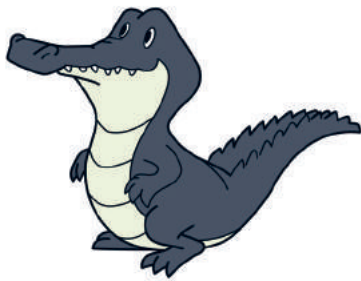
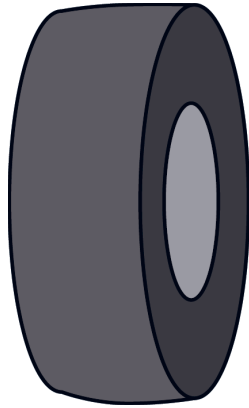
APRENDENDO A OUVIR





AO.05.01

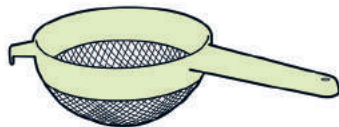
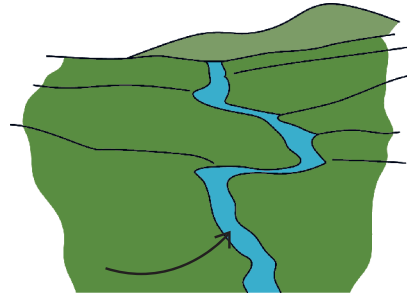
APRENDENDO A OUVIR





AO.05.01

APRENDENDO A OUVIR





AO.05.02

APRENDENDO A OUVIR

## Consciência de rimas

**Atividade:****Fuga das rimas**

### Objetivos

Identificar figuras cujos nomes rimam.

### Materiais

- Cartões, cada um com uma figura que pode ou não rimar com outra

### Ideia para contextualização

As figuras que rimam são irmãs. Vamos encontrar as irmãs de cada figura?

### Atividade

As crianças identificarão rimas e reagirão de diferentes formas.

1. Tenha em mãos os cartões de figuras.
2. Entre as figuras que rimam, escolha uma, que será a figura-chave. Por exemplo, “pão”.
3. Com fita adesiva, fixe na lousa a figura-chave, em um local visível a toda a turma.
4. Explique que as crianças deverão agir de acordo com as figuras mostradas por você. Se a figura mostrada rimar com a figura-chave, as crianças deverão correr sem sair do lugar; caso contrário, ficarão imóveis, como estátuas. Por exemplo, “leão” rima com a figura-chave “pão”, portanto as crianças deverão correr no lugar; porém, “macaco” não rima, e as crianças deverão fazer “estátua”. O aluno que fizer o movimento incorreto, senta-se na cadeira.
5. Peça que as crianças se posicionem em pé, ao lado de suas respectivas cadeiras.
6. Embaralhe os cartões e inicie a atividade, com as crianças correndo no lugar.
7. Ao dar a resposta, procure falar alto o nome das figuras.

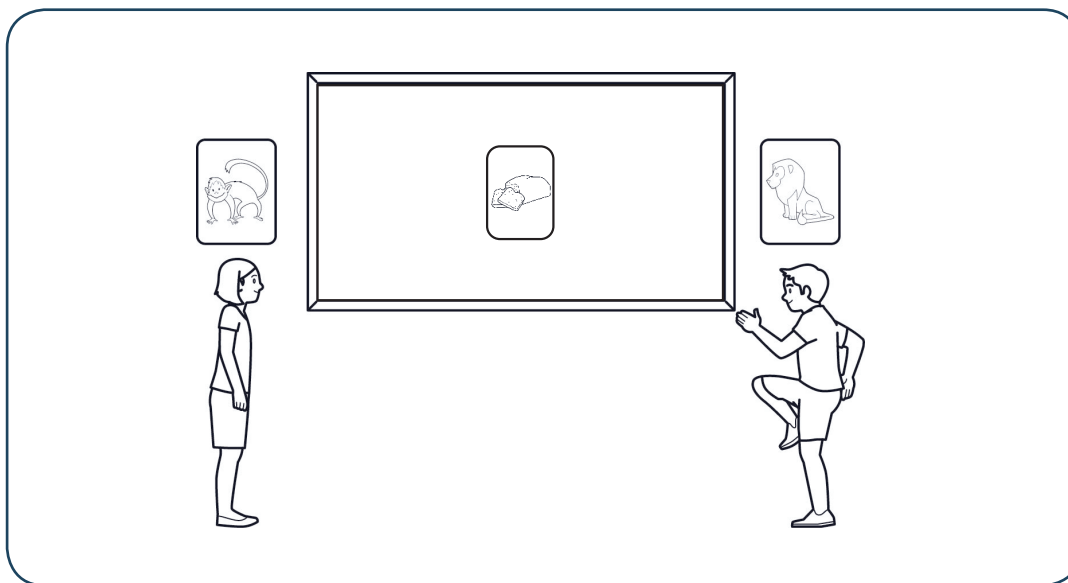




AO.05.02

APRENDENDO A OUVIR

8. Continue a brincadeira, até que todos os cartões tenham sido utilizados, ou todos os alunos tenham se sentado.



### Adaptações

- Faça a atividade sem os cartões, apenas dizendo, em voz alta, as palavras. Você pode utilizar também as rimas listadas na estratégia de ensino “Consciência de rimas”.
- Repita a atividade, solicitando que as crianças façam “estátua”, em um pé só.
- Explique às crianças que, ao visualizarem um cartão que rime, elas deverão saltar, aproximando os joelhos do peito; mas, se as figuras não rimarem, elas deverão agachar-se.

### Anexos

Sugestões de cartões

Grupo 1	Grupo 2
balão	pastel
avião	céu
pavão	chapéu
sabão	mel
feijão	papel



AO.05.02

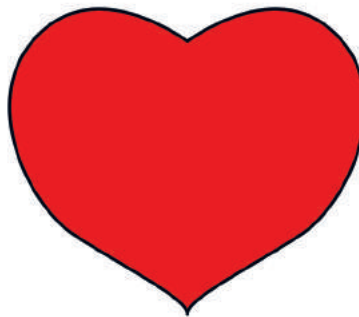
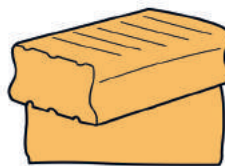
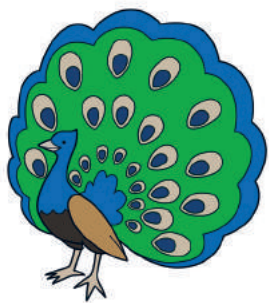
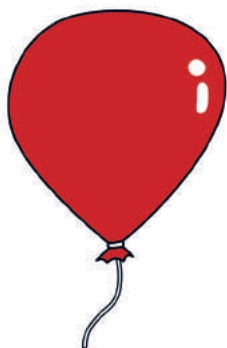
APRENDENDO A OUVIR

Grupo 1	Grupo 2
coração	troféu
pião	pincel
mão	carrossel
vulcão	anel
cama	rei
peixe	bola
cavalo	cão



AO.05.02

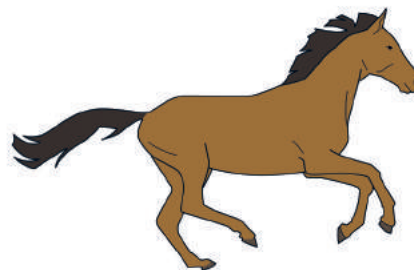
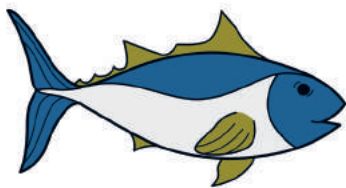
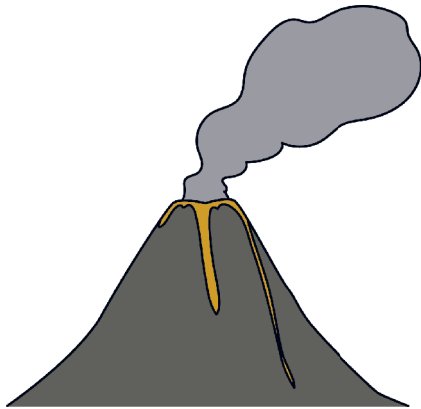
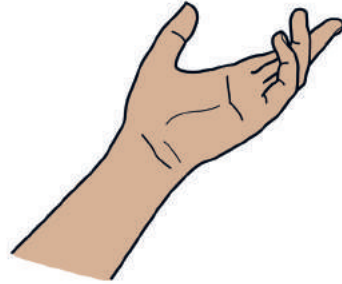
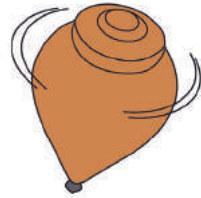
APRENDENDO A OUVIR





AO.05.02

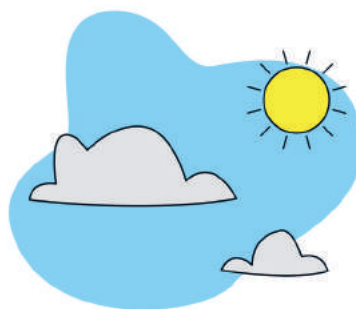
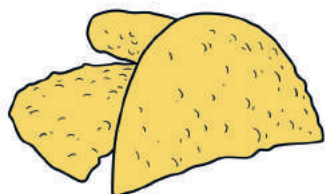
APRENDENDO A OUVIR





AO.05.02

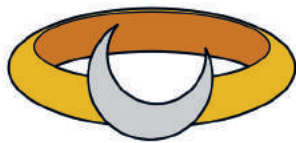
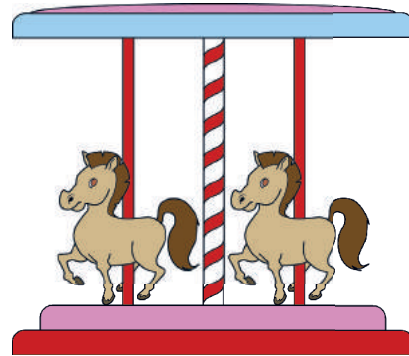
APRENDENDO A OUVIR





AO.05.02

APRENDENDO A OUVIR





AO.06.01

APRENDENDO A OUVIR

## Isolamento de sons

**Atividade:****Caixa misteriosa**

### Objetivos

Isolar o som inicial das palavras.

### Materiais

- Caixa com buraco para a mão de uma criança
- Objetos diversos, dentro da caixa

### Ideia para contextualização

Um mágico misterioso roubou objetos da classe e os escondeu dentro de uma caixa! Vamos pegar os objetos de volta e devolvê-los à escola?

### Atividade

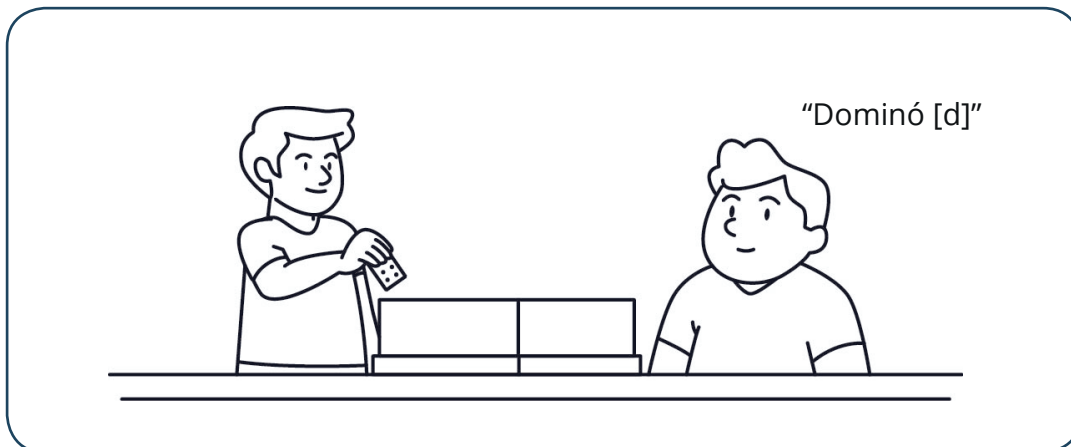
As crianças dirão o som inicial de objetos tirados da caixa.

1. Coloque em uma superfície plana a caixa com objetos diversos.
2. Em dupla, uma criança seleciona um objeto da caixa e o mostra.
3. A outra criança diz o nome do objeto e repete o som inicial. Por exemplo, “dominó, [d]”.
4. Coloque o objeto ao lado, fora da caixa.
5. Continue, com outra dupla, a atividade, até que todos os objetos sejam utilizados.



AO.06.01

APRENDENDO A OUVIR



### Adaptações

- Ao invés do som inicial, peça o som final de cada objeto.
- Conte o número de sílabas de cada objeto.





AO.06.02

APRENDENDO A OUVIR

## Isolamento de sons

**Atividade:****Identifique a figura**

### Objetivos

Identificar o som inicial das palavras.

### Materiais

- Cartões, cada um com uma figura

### Ideia para contextualização

Você precisa desvendar o mistério da palavra. Eu vou dar apenas uma pista, para que você descubra qual a imagem correspondente.

### Atividade

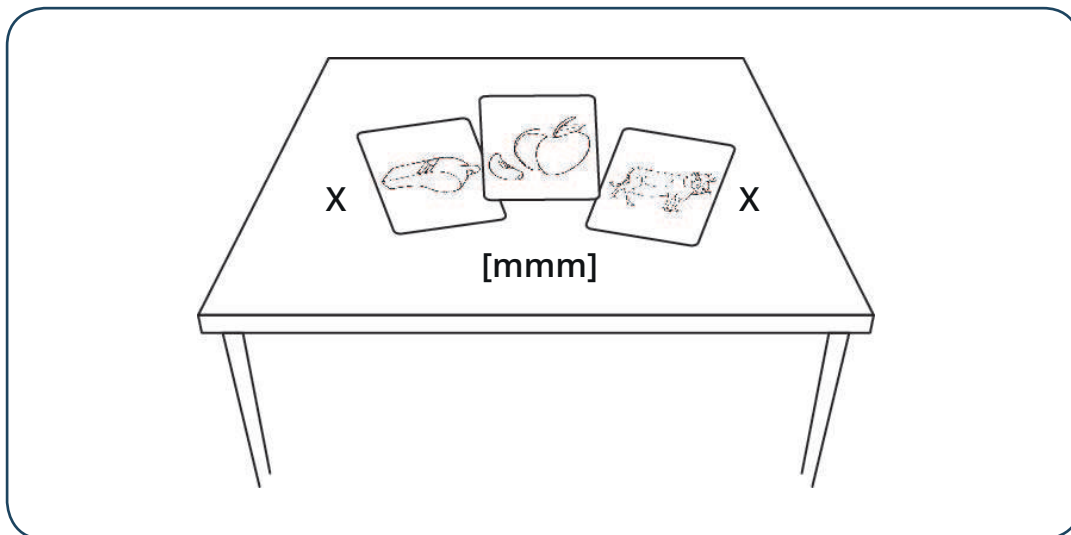
As crianças identificarão a figura, a partir do som inicial da palavra.

1. Escolha três cartões de figura e os posicione sobre uma superfície plana. As figuras devem ter som inicial diferente.
2. Você diz o nome de cada figura, e as crianças o repetem.
3. Diga, então, o primeiro som de um dos três nomes e peça a uma criança que identifique a figura correspondente.
4. Confirme a resposta.
5. A turma repete, em coro, o primeiro som e a palavra.
6. Substitua os três cartões e continue a atividade, até que todas as crianças tenham participado individualmente.



AO.06.02

APRENDENDO A OUVIR



### Adaptações

- Utilizando as mesmas figuras, peça que as crianças identifiquem o som final da palavra.

### Anexos

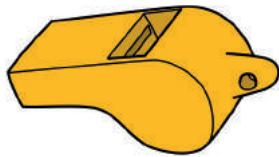
Sugestões de cartões

apito	faca	maçã	sino
bota	gato	pão	vaca
casa	lua	rato	zebra



AO.06.02

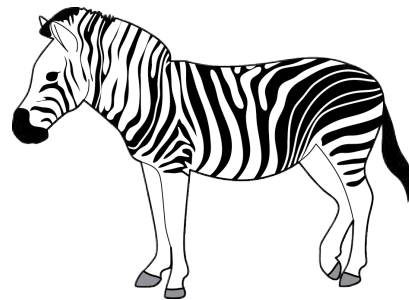
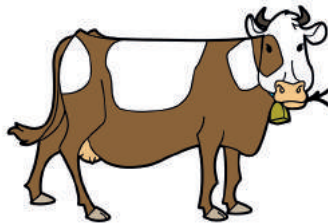
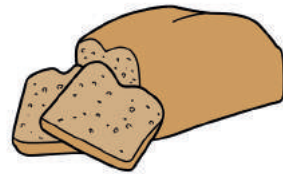
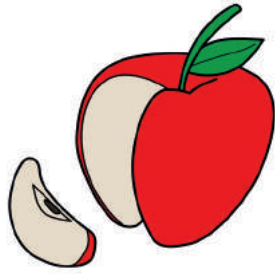
APRENDENDO A OUVIR





AO.06.02

APRENDENDO A OUVIR





AO.07.01

APRENDENDO A OUVIR

## Síntese de sons

**Atividade:****Partindo alimentos**

### Objetivos

Segmentar as palavras e juntar os sons.

### Materiais

- Cartões, cada um com uma figura cujo nome tenha de três a seis sons

### Ideia para contextualização

Para preparar nosso almoço, vamos cortar cada alimento conforme seu número de sons! Então, se a palavra “maçã” tem 4 sons, [m] [a] [ç] [ã], vamos cortar a maçã em 4 pedaços!

### Atividade

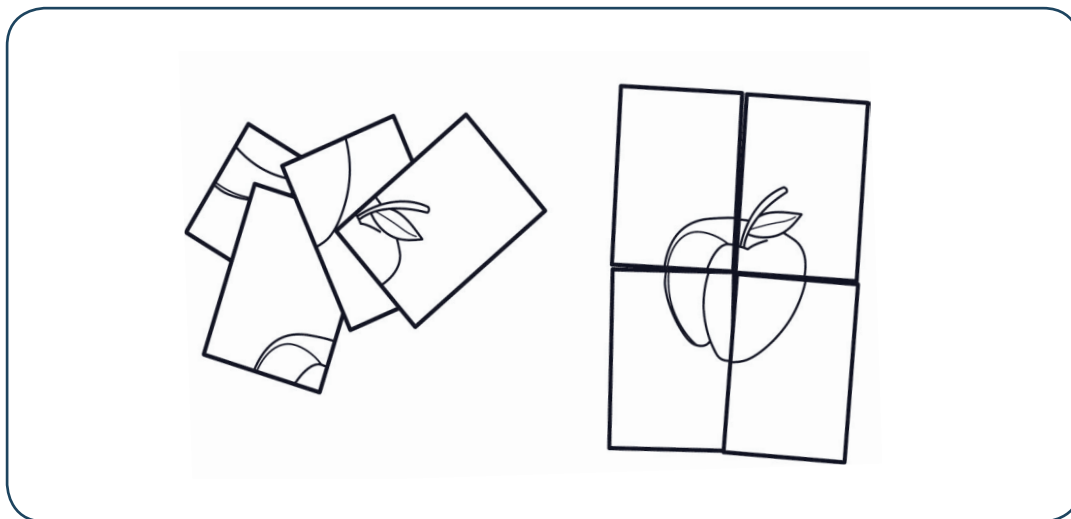
Enquanto manipulam pedaços de figuras, as crianças juntarão sons, para formar palavras.

1. Recorte cada cartão nas partes marcadas, embaralhe os pedaços e os empilhe. Por exemplo, a maçã terá uma pilha de 4 pedaços.
2. A criança escolhe uma das pilhas e coloca os pedaços em ordem, para formar a figura.
3. A criança deve nomear o alimento e, então, pronunciar cada som, enquanto junta os pedaços da figura. Depois, deve repetir a palavra. Por exemplo, “maçã, [m] [a] [ç] [ã], maçã”.
4. Continue a brincadeira, até que cada criança tenha trabalhado todas as figuras.



AO.07.01

APRENDENDO A OUVIR



### Adaptações

- Em vez de alimentos, utilize outros temas, como astros (Lua, Sol, Terra, cometa, etc.) ou objetos (pá, nave, mala, chave, carro, bule, bota, tapete, etc.).
- Outra ideia para contextualização é o quebra-cabeça de palavras. Por exemplo, recorte a foto de cada aluno, em tantas partes quantos sons do respectivo nome.

### Anexos

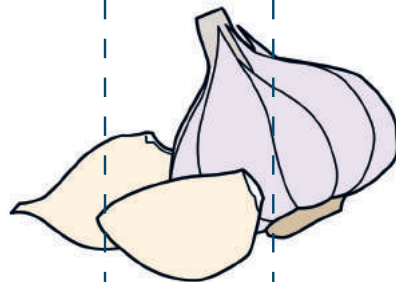
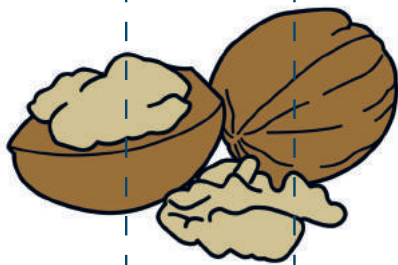
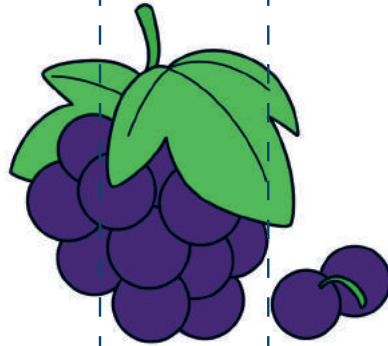
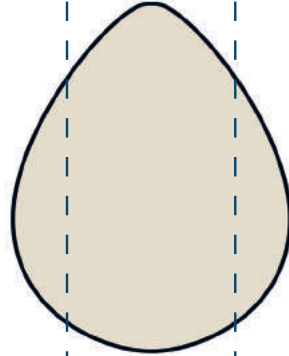
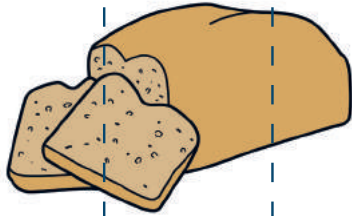
Sugestões de cartões

Três partes	Quatro partes	Cinco partes	Seis partes
pão	maçã	leite	batata
ovo	bolo	peixe	feijão
mel	caju	frango	azeite
uva	café	limão	picolé
noz	arroz	mamão	goiaba
alho	milho	pizza	alface



AO.07.01

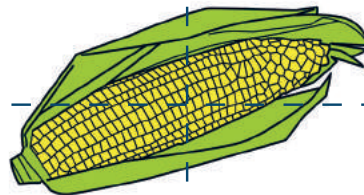
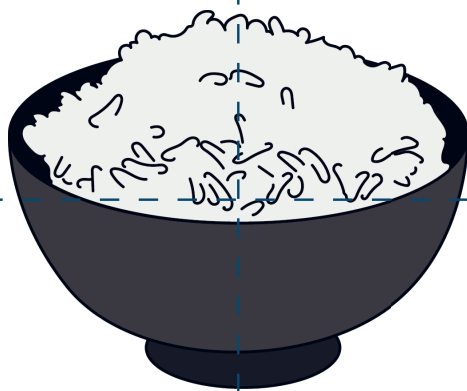
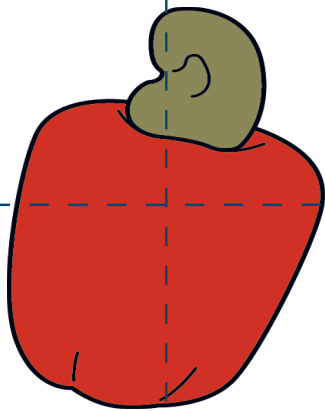
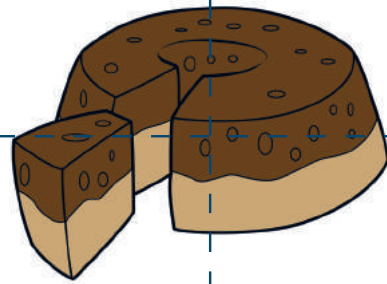
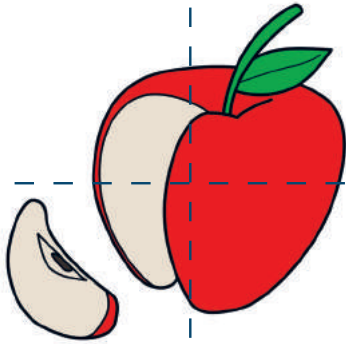
APRENDENDO A OUVIR





AO.07.01

APRENDENDO A OUVIR

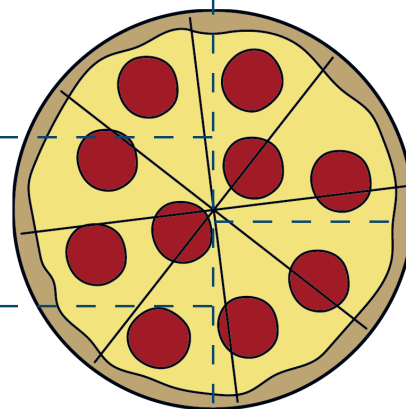
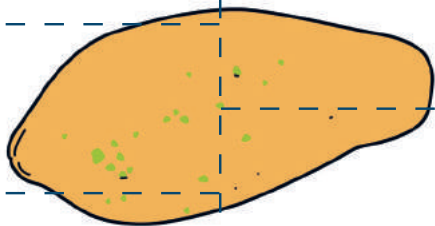
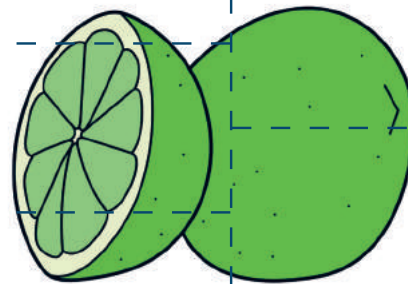
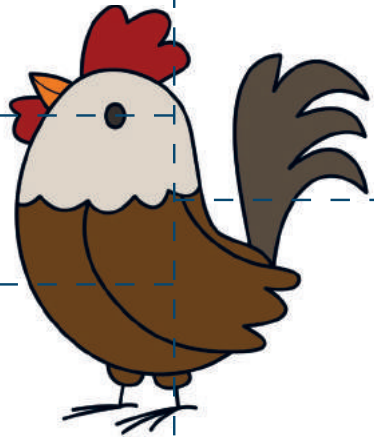
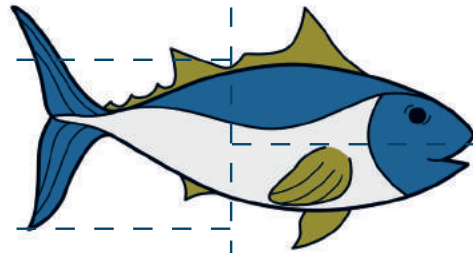
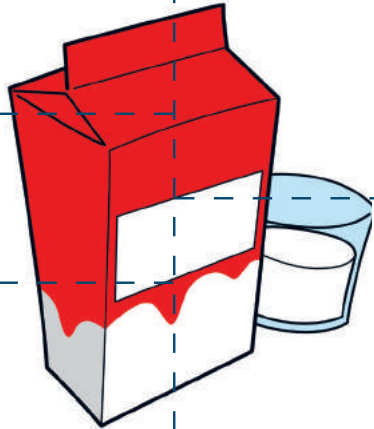






AO.07.01

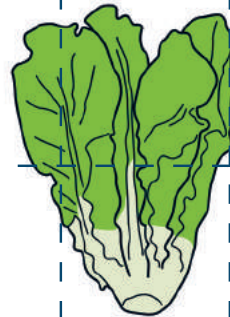
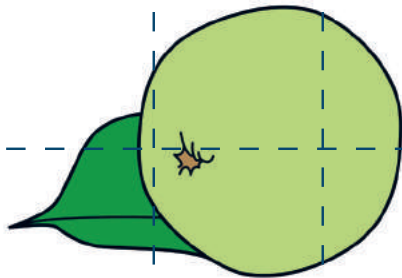
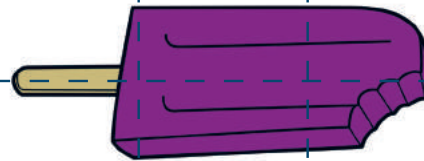
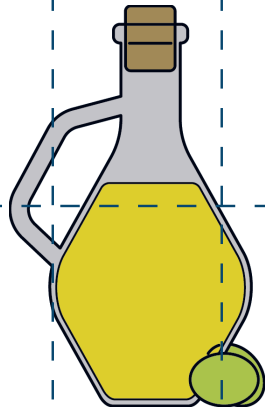
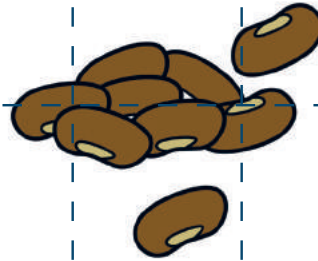
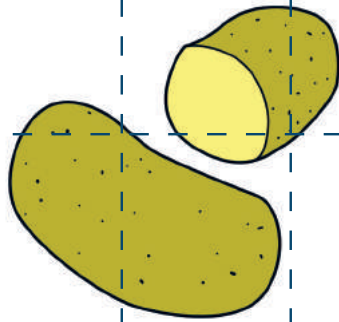
APRENDENDO A OUVIR





AO.07.01

APRENDENDO A OUVIR





AO.07.02

APRENDENDO A OUVIR

## Síntese de sons

**Atividade:**
**Sons do tesouro**

### Objetivos

Segmentar e sintetizar os sons das palavras.

### Materiais

- Cartões, cada um com uma figura
- Ficha para cada criança
- Giz de cera

### Ideia para contextualização

Encontramos o mapa de um tesouro perdido. Quantos passos precisamos dar, até o baú enterrado? As pistas estão nas pinturas do pirata Zulmiro. Quem acertará o local exato do "X"?

### Atividade

As crianças segmentarão palavras em sons e os contarão.

1. Embaralhe os cartões e os empilhe virados para baixo.
2. Entregue para cada criança uma ficha.
3. Escolha uma criança. Ela puxa um cartão e, silenciosamente, identifica o nome da figura. Por exemplo, "ouro".
4. Em voz alta, a criança pronuncia, na ordem, os sons da palavra. Por exemplo, [o] [u] [r] [o]. Então, empilha à parte o cartão, virado para baixo.
5. A turma deve juntar os sons e dizer a palavra. Por exemplo, "ouro".
6. As crianças encontram a figura na ficha e pintam, com o giz de cera, tantos passos quantos sons da palavra.
7. Chame outra criança e continue a brincadeira, até que todos os cartões sejam utilizados.



AO.07.02

APRENDENDO A OUVIR

[b] [a] [ú]


### Adaptações

- Escreva, na ficha, a letra inicial de cada figura.

### Anexos

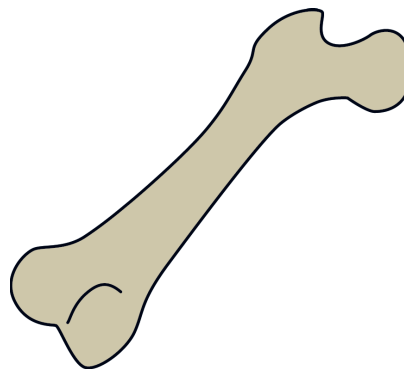
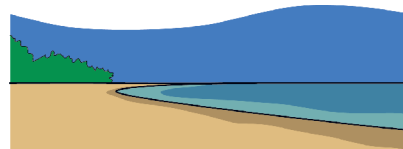
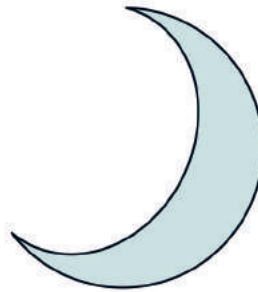
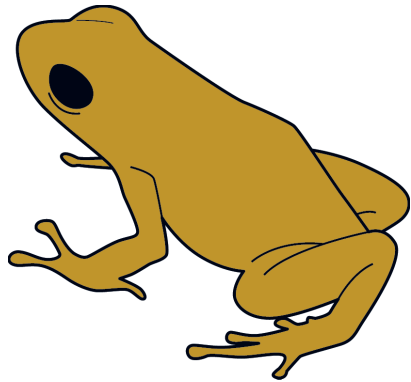
Sugestões de cartões

rã	pá	baú	ilha
lua	osso	bota	flor
chave	mapa	moeda	navio
praia	espada	pirata	luneta



AO.07.02

APRENDENDO A OUVIR





AO.07.02

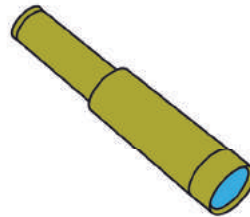
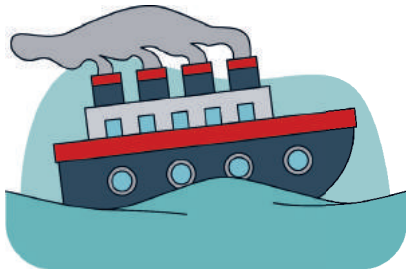
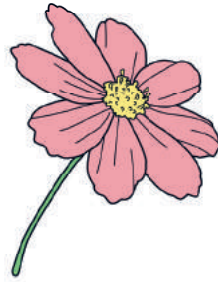
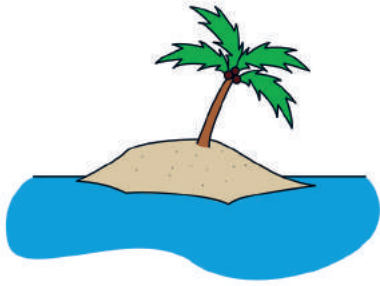
APRENDENDO A OUVIR





AO.07.02





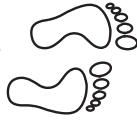









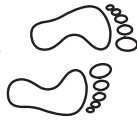




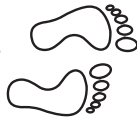




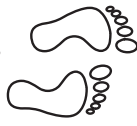
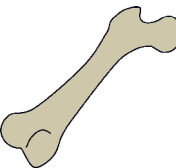









APRENDENDO A OUVIR





















Ficha do aluno 1 - Atividade: Sons do tesouro

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

Professor(a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_





AO.07.03

APRENDENDO A OUVIR

## Síntese de sons

**Atividade:****Junte os sons**

### Objetivos

Pronunciar os sons das letras e formar as palavras.

### Materiais

- Lista de palavras

### Ideia para contextualização

Já viu um desfile de 7 setembro? Nesse desfile, em que se comemora a Independência do Brasil, há vários tipos de tambores: bumbos, surdos, caixas. Vamos fazer a nossa própria banda? Vamos ensaiar com os sons das palavras!

### Atividade

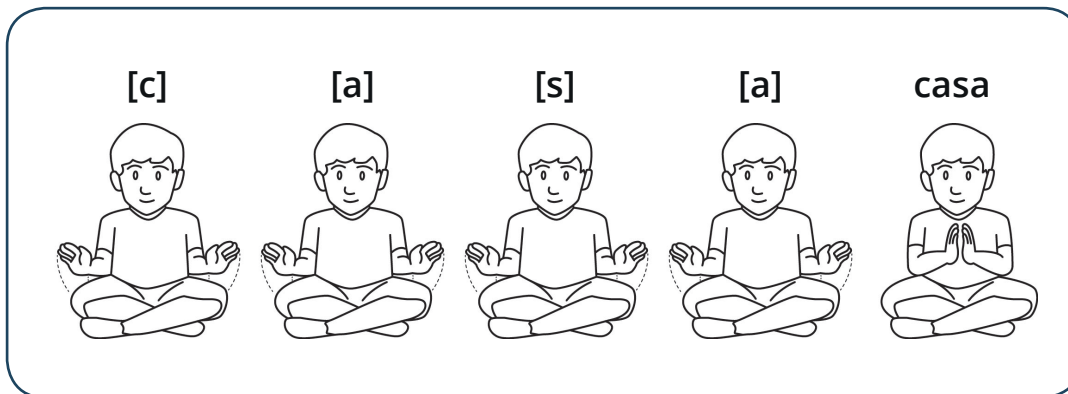
As crianças pronunciarão os sons de uma palavra, enquanto batem levemente as mãos nas pernas.

1. Tenha em mãos uma lista de palavras.
2. Em círculo, sente-se com a turma, todos com as pernas cruzadas.
3. Bata alternadamente as mãos nas pernas, dizendo os sons individuais de uma palavra da lista. Ao finalizar, bata palmas uma vez, dizendo a palavra completa. Por exemplo: alternadamente, bata quatro vezes as mãos nas pernas, dizendo [c] [a] [s] [a]; por fim, bata palmas uma vez, dizendo "casa".
4. Após demonstrar, faça com as crianças.
5. Repita com as demais palavras da lista.



AO.07.03

APRENDENDO A OUVIR



### Adaptações

- Peça que os alunos utilizem lápis como baquetas.
- É possível mudar os comandos. Por exemplo: bater alternadamente as mãos nas pernas e, na palavra completa, dar um pulo; ou bater alternadamente as mãos no peito e, na palavra completa, bater as duas mãos nas pernas; etc.
- Escolha um som específico. Por exemplo, [a]. Para qualquer outro som, bata os dedos na mesa, mas, para o som escolhido, bata as mãos nas pernas e, ao final, para a palavra inteira, bata palmas uma vez.
- Utilize cartões de palavras. Ou retire palavras de histórias que foram lidas para as crianças.

### Anexos

Sugestões de palavras

Palavra	Sons	Palavra	Sons
eu	[e] [u]	nada	[n] [a] [d] [a]
rã	[r] [ã]	vila	[v] [i] [l] [a]
lã	[l] [ã]	jarro	[j] [a] [rr] [o]
oi	[o] [i]	avião	[a] [v] [i] [ã] [o]
foi	[f] [o] [i]	cerca	[c] [e] [r] [c] [a]
ele	[e] [l] [e]	bosque	[b] [o] [s] [qu] [e]
asa	[a] [s] [a]	quiabo	[qu] [i] [a] [b] [o]
céu	[c] [é] [u]	gaúcho	[g] [a] [ú] [ch] [o]
meu	[m] [e] [u]	panela	[p] [a] [n] [e] [l] [a]
mar	[m] [a] [r]	tapete	[t] [a] [p] [e] [t] [e]



AO.07.03

APRENDENDO A OUVIR

Palavra	Sons	Palavra	Sons
fala	[f] [a] [l] [a]	cebola	[c] [e] [b] [o] [l] [a]
bala	[b] [a] [l] [a]	camelo	[c] [a] [m] [e] [l] [o]
cola	[c] [o] [l] [a]	banana	[b] [a] [n] [a] [n] [a]



AO.08.01

APRENDENDO A OUVIR

## Segmentação de sons

**Atividade:****Loja das palavras**

### Objetivos

Segmentar as palavras em sons.

### Materiais

- Cartões, cada um com uma figura e com lacunas quadradas para os sons da palavra (caixas de Elkonin)
- Feijões ou outros materiais pequenos para contar

### Ideia para contextualização

Somos donos de uma loja e precisamos organizar nosso estoque. Vamos separar cada produto pelo número de sons da palavra.

### Atividade

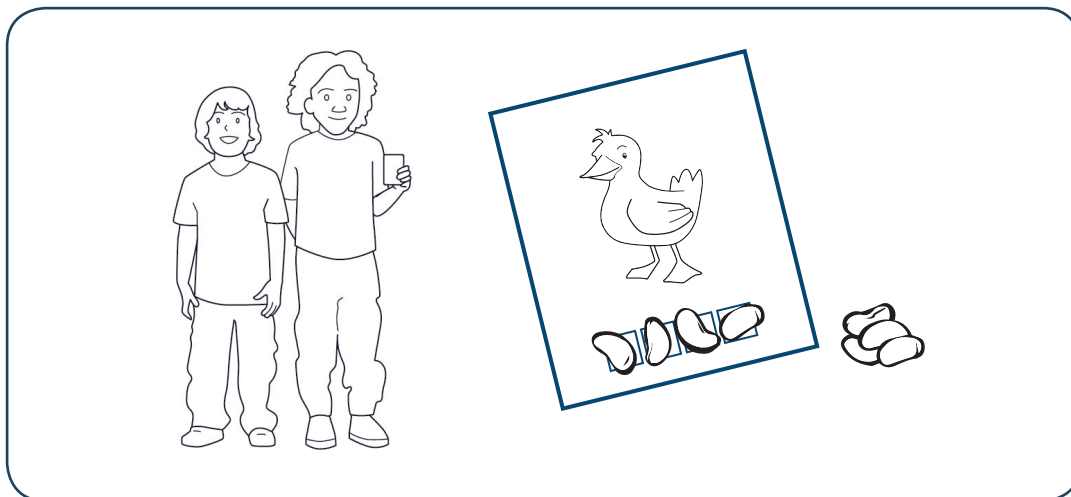
A criança deve segmentar palavras, utilizando feijões e caixas de Elkonin.

1. Selecione cartões com imagens cujos nomes as crianças já consigam segmentar.
2. Divida a turma em duplas
3. Entregue para cada dupla cartões e feijões.
4. Em cada dupla, uma criança puxa o primeiro cartão, nomeia a figura e segmenta oralmente a palavra em sons. Por exemplo, “bola, [b] [o] [l] [a]”.
5. A outra criança repete os sons, enquanto coloca ordenadamente um feijão em cada quadrado do cartão. Por exemplo, preenche os 4 quadrados, pronunciando “[b] [o] [l] [a]”.
6. As crianças revezam os papéis, até que todas as figuras estejam nomeadas e segmentadas com feijões.



AO.08.01

APRENDENDO A OUVIR



### Adaptações

- Segmente o nome das crianças.
- Segmente as palavras, utilizando “telefones” (feitos, por exemplo, de PVC, com uma peça reta e duas curvadas).
- Utilize feijões de cores diferentes, para diferenciar vogais e consoantes.

### Anexos

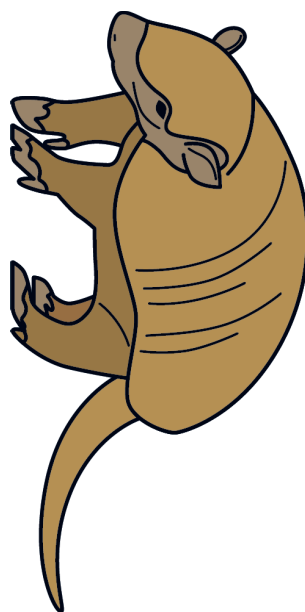
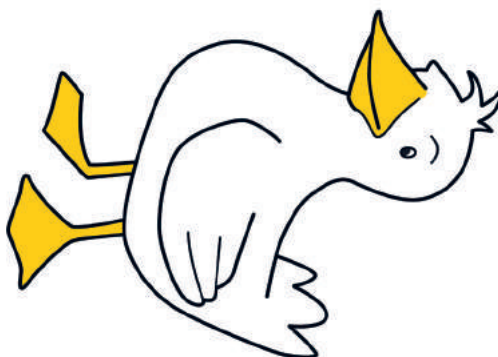
Sugestões de cartões

tatu (4)	lata (4)	tomate (6)
pato (4)	carro (4)	sapato (6)



AO.08.01

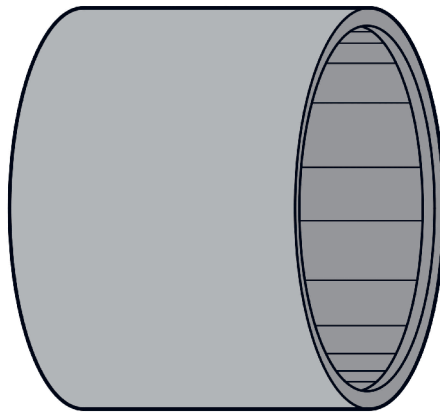
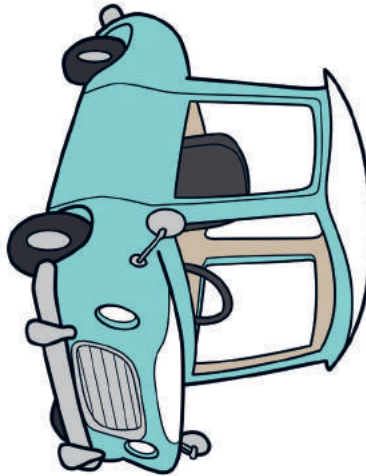
APRENDENDO A OUVIR



AO.08.01

APRENDENDO A OUVIR

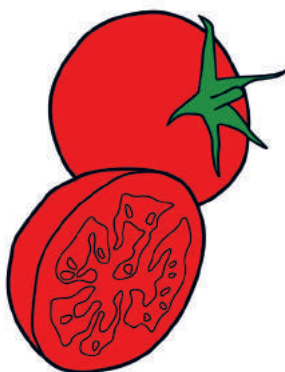
  
  
  
  
  
  






AO.08.01

APRENDENDO A OUVIR





AO.08.01

APRENDENDO A OUVIR




AO.08.02

APRENDENDO A OUVIR

## Segmentação de sons

**Atividade:****Amarelinha dos sons**

### Objetivos

Segmentar palavras em sons.

### Materiais

- Amarelinha desenhada no chão
- Cartões, cada um com uma figura cujo nome tem de dois a seis sons

### Ideia para contextualização

Vamos brincar de amarelinha? Essa brincadeira é muito divertida. Em vez de jogar pedras, vamos contar os sons das palavrinhas!

### Atividade

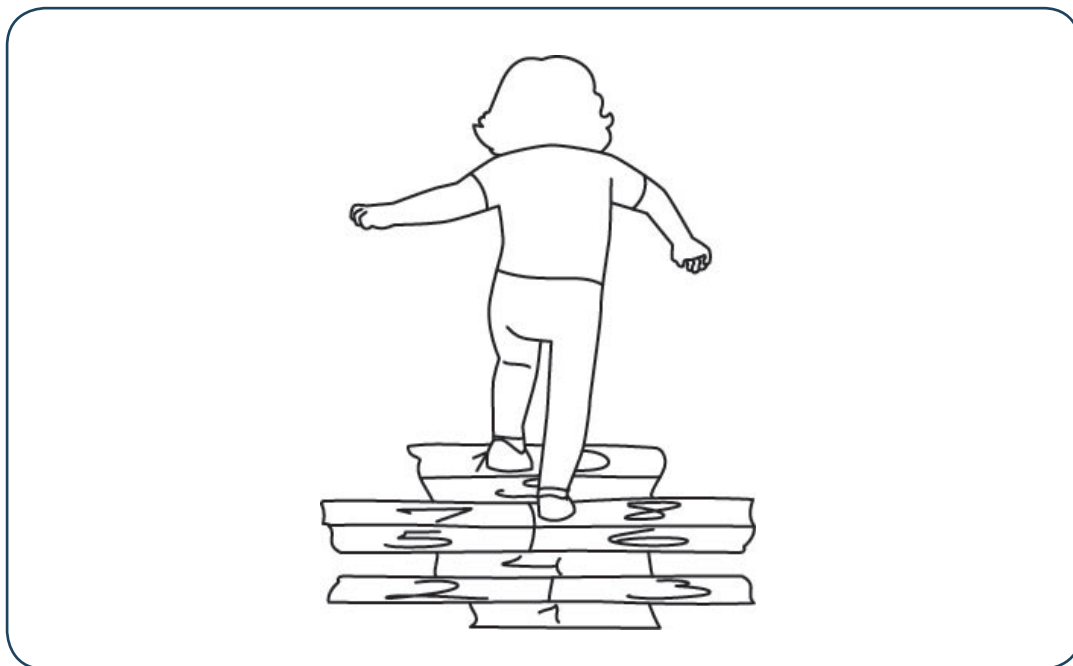
As crianças segmentarão uma palavra em sons e pularão, na amarelinha, o número de quadrados correspondentes.

1. Selecione cartões de figura cujos nomes as crianças já conseguem segmentar.
2. Empilhe os cartões virados para baixo e desenhe uma amarelinha no chão.
3. Chame duas crianças. Uma delas puxa um cartão do topo da pilha, nomeia a figura, segmenta a palavra e conta o número de sons. Por exemplo, "Café, [c] [a] [f] [é]. São quatro sons!"
4. A segunda criança repete a segmentação e pula na amarelinha o número correspondente.
5. Inverta os papéis das crianças.
6. Repita a brincadeira com outras duplas, até que todos os cartões tenham sido utilizados.



AO.08.02

APRENDENDO A OUVIR





AO.08.03

APRENDENDO A OUVIR

## Segmentação de sons

**Atividade:****Jogue o dado**

### Objetivos

Identificar quantos sons compõem uma palavra.

### Materiais

- Dado com figuras

### Ideia para contextualização

Para cada som, escreva um traço! Será que vamos acertar quantos sons a palavra tem?

### Atividade

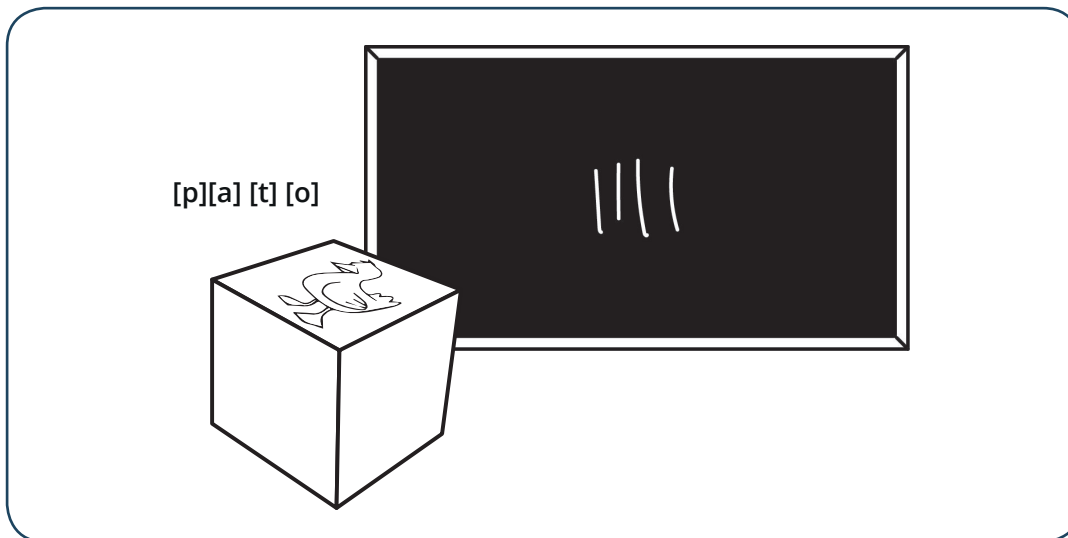
As crianças farão um traço, a cada som da palavra sorteada no dado de figuras.

1. Mostre o dado para as crianças, fale o nome de cada figura e peça que elas repitam.
2. Jogue o dado. Diga o nome da figura sorteada, escrevendo no quadro um traço, a cada som que você pronunciar. Ao final, conte os traços.
3. Escolha um estudante, para jogar o dado e então dizer o nome da figura sorteada.
4. Peça à turma que, em coro, repita a palavra e que, no caderno, faça um traço para cada som pronunciado.
5. Escolha outra criança e repita a atividade, até que todas as figuras do dado tenham sido trabalhadas.



AO.08.03

APRENDENDO A OUVIR



### Adaptações

- Saltar com um pé, a cada som da palavra.

### Anexos

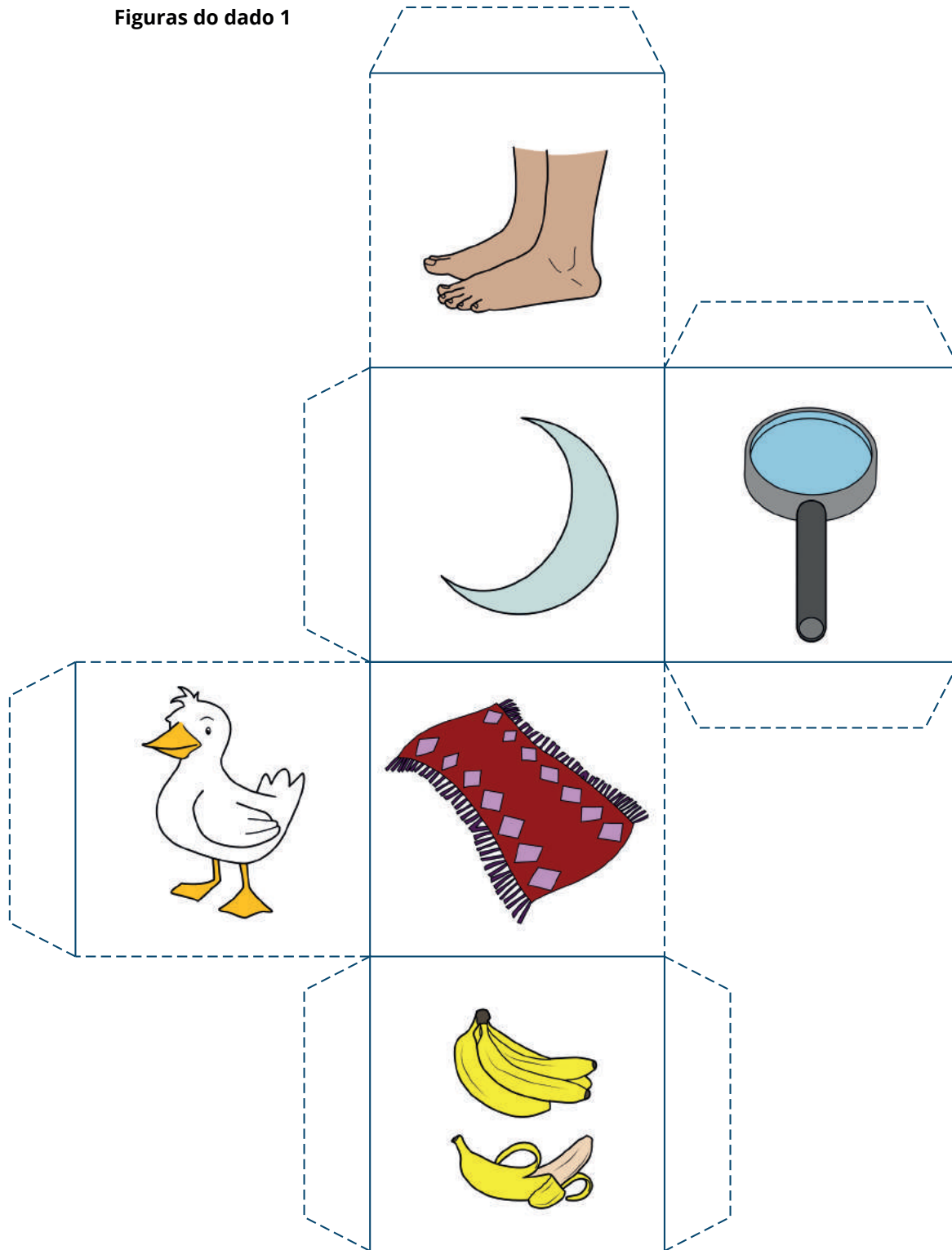
Figuras do dado 1	Figuras do dado 2
pé	rã
lua	uva
pato	foca
lupa	gato
tapete	touro
banana	boneca



AO.08.03

APRENDENDO A OUVIR

Figuras do dado 1

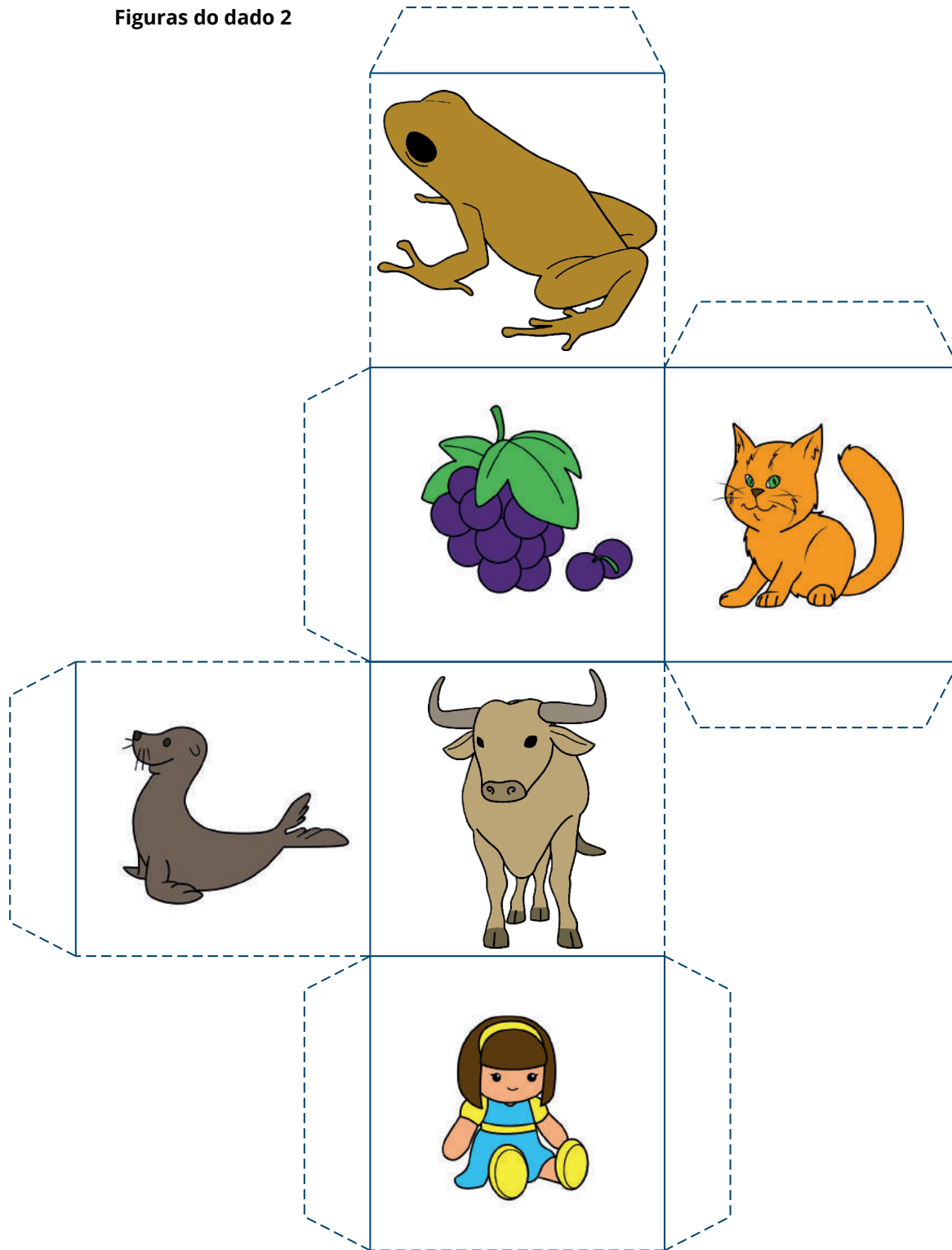




AO.08.03

APRENDENDO A OUVIR

Figuras do dado 2







AO.09.01

APRENDENDO A OUVIR

## Substituição de sons

**Atividade:****Troca de nomes**

### Objetivos

Manipular som inicial, medial ou final das palavras.

### Materiais

- Fichas, uma para cada criança
- Ficha do professor
- Lápis

### Ideia para contextualização

Para ir à escola, vestimos a camisa do uniforme, a calça e o calçado, certo? Se substituirmos a calça pela bermuda de educação física, já mudamos o visual e até a atividade! Com as palavras é parecido. Vamos também substituir sons e formar outras palavras?

### Atividade

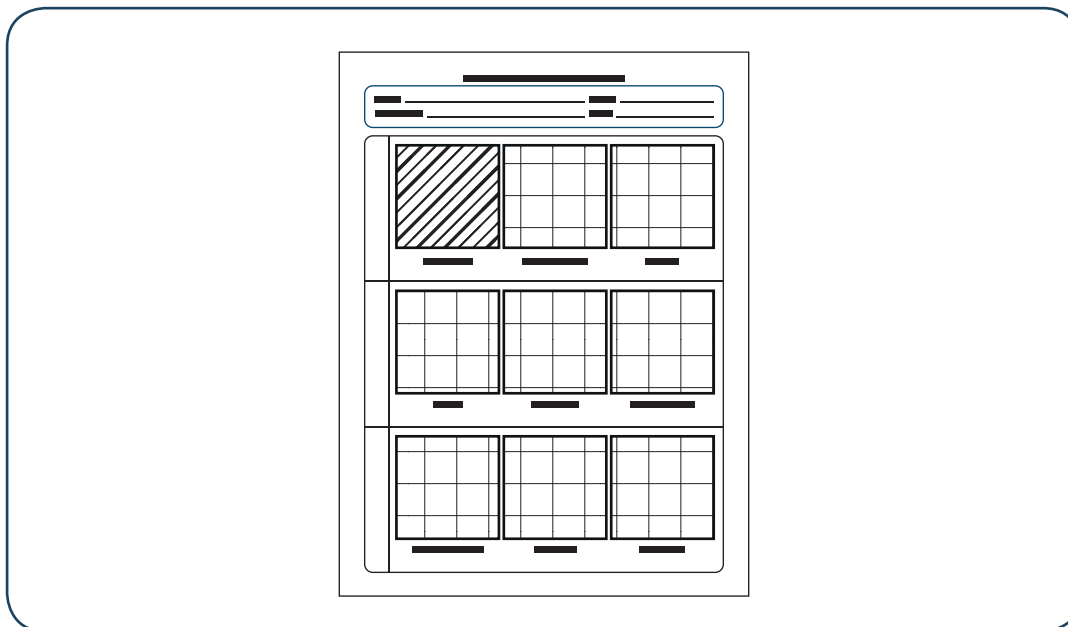
As crianças substituem um som da palavra, com base nas instruções do professor.

1. Entregue a cada aluno uma ficha.
2. Diga a primeira palavra da ficha do professor, e a turma repete em coro. Por exemplo, "bolha".
3. Instrua as crianças a substituírem um som por outro. Por exemplo, [b] por [f].
4. Elas dizem, então, a nova palavra. Por exemplo, "folha".
5. Na própria ficha, cada criança liga, com o lápis, as figuras das duas palavras. Por exemplo, com uma linha, ligam-se bolha e folha.
6. Repita o procedimento para as demais palavras da ficha do professor.



AO.09.01

APRENDENDO A OUVIR



### Adaptações

- Produza mais fichas, focadas num som específico de acordo com a necessidade.

### Anexos

Sugestão 1 - Fonema inicial

Ficha do professor

Nº	Palavra	Instrução	Resultado
1	<b>b</b> olha	Substitua o <b>[b]</b> pelo <b>[f]</b> .	<b>f</b> olha
2	<b>p</b> alco	Substitua o <b>[p]</b> pelo <b>[t]</b> .	<b>t</b> alco
3	<b>b</b> ula	Substitua o <b>[b]</b> pelo <b>[m]</b> .	<b>m</b> ula
4	<b>ch</b> uva	Substitua o <b>[ch]</b> pelo <b>[l]</b> .	l <u>uva</u>
5	<b>n</b> ado	Substitua o <b>[n]</b> pelo <b>[d]</b> .	<b>d</b> ado
6	<b>p</b> ata	Substitua o <b>[p]</b> pelo <b>[g]</b> .	<b>g</b> ata
7	<b>n</b> ave	Substitua o <b>[n]</b> pelo <b>[ch]</b> .	<b>ch</b> ave
8	<b>s</b> ola	Substitua o <b>[s]</b> pelo <b>[b]</b> .	<b>b</b> ola
9	<b>ch</b> apéu	Substitua o <b>[ch]</b> pelo <b>[p]</b> .	<b>p</b> apel
10	<b>á</b> gua	Substitua o primeiro <b>[á]</b> pelo <b>[é]</b> .	<b>é</b> gua



AO.09.01

APRENDENDO A OUVIR

## Sugestão 2 - Fonema medial

## Ficha do professor

Nº	Palavra	Instrução	Resultado
1	banjo	Substitua o [j] pelo [nh].	banho
2	foca	Substitua o [o] pelo [a].	faca
3	mapa	Substitua o [p] pelo [l].	mala
4	gado	Substitua o [d] pelo [t].	gato
5	casa	Substitua o [s] pelo [p].	capa
6	osso	Substitua o [ss] pelo [v].	ovo
7	carro	Substitua o [rr] pelo [b].	cabo
8	torrada	Substitua o [rr] pelo [m].	tomada
9	mico	Substitua o [c] pelo [lh].	milho
10	careta	Substitua o [r] pelo [n].	caneta

## Sugestão 3 - Fonema final

## Ficha do professor

Nº	Palavra	Instrução	Resultado
1	bolsa	Substitua o [a] pelo [o].	bolso
2	mãe	Substitua o [e] pelo [o].	mão
3	pasto	Substitua o [o] pelo [a].	pasto
4	rim	Substitua o [im] pelo [ã].	rã
5	coelho	Substitua o último [o] pelo [a].	coelha
6	quadra	Substitua o último [a] pelo [o].	quadro
7	mau	Substitua o [u] pelo [r].	mar
8	lua	Substitua o [a] pelo [z].	luz
9	bula	Substitua o [a] pelo [e].	bule
10	pio	Substitua o [o] pelo [a].	pia



AO.09.01

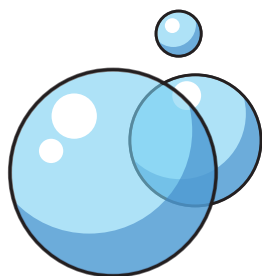
APRENDENDO A OUVIR

Ficha do aluno 1 – Atividade: Troca de nomes

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

Professor(a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

1



Bolha

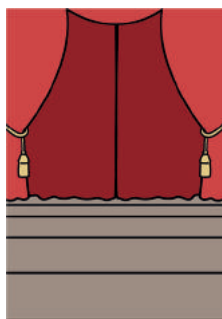


Folha

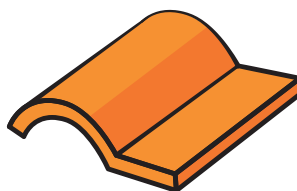


Fogo

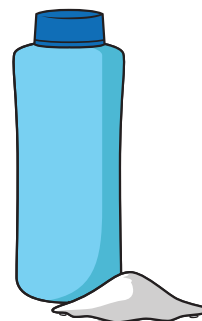
2



Palco

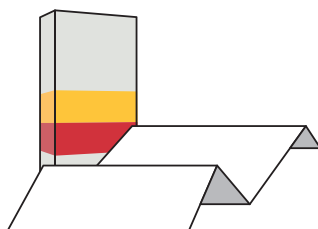


Telha

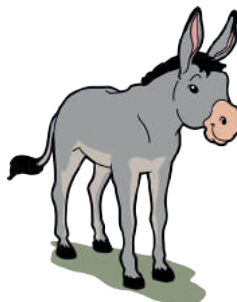


Talco

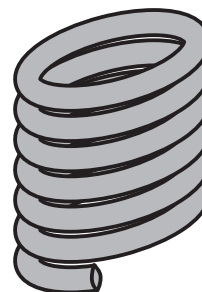
3



Bula



Mula



Mola




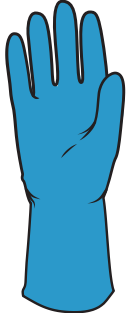
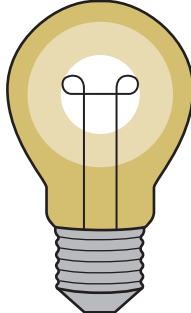

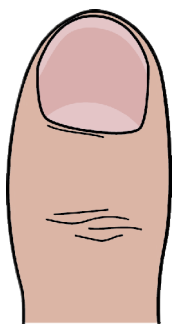
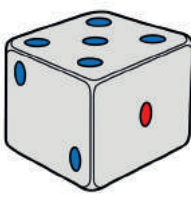
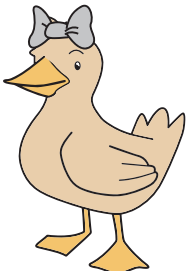

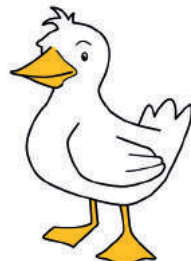
AO.09.01

APRENDENDO A OUVIR

Ficha do aluno 1 – Atividade: Troca de nomes

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

Professor(a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

4	 Chuva	 Luva	 Lâmpada
5	 Nado	 Dedo	 Dado
6	 Pata	 Gata	 Pato



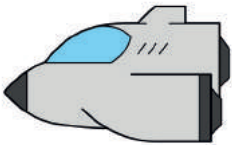
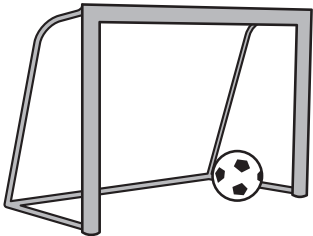







AO.09.01

APRENDENDO A OUVIR

Ficha do aluno 1 - Atividade: Troca de nomes

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

Professor(a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

7			
	Nave	Trave	Chave
8			
	Sola	Bala	Bola
9			
	Chapéu	Anel	Papel



AO.09.01

APRENDENDO A OUVIR

Ficha do aluno 1 – Atividade: Troca de nomes

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

Professor(a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

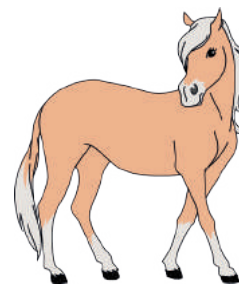
10



Água



Ilha



Égua



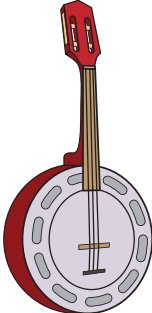








AO.09.01

APRENDENDO A OUVIR

Ficha do aluno 2 - Atividade: Troca de nomes

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

Professor(a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

1	 <p>Banjo</p>	 <p>Anjo</p>	 <p>Banho</p>
2	 <p>Foca</p>	 <p>Faca</p>	 <p>Fogo</p>
3	 <p>Mapa</p>	 <p>Mala</p>	 <p>Mato</p>





AO.09.01

APRENDENDO A OUVIR

Ficha do aluno 2 - Atividade: Troca de nomes

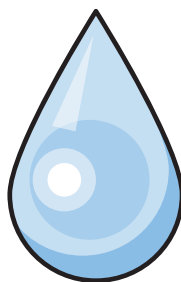
Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

Professor(a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

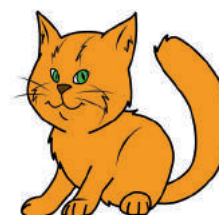
4



Gado



Gota



Gato

5



Casa

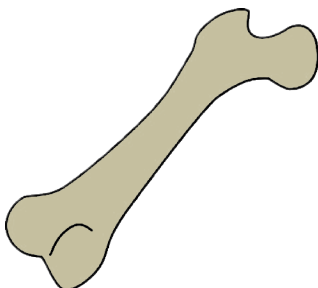


Capa



Corda

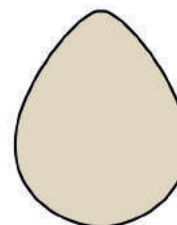
6



Osso



Poço



Ovo



AO.09.01

APRENDENDO A OUVIR

Ficha do aluno 2 - Atividade: Troca de nomes

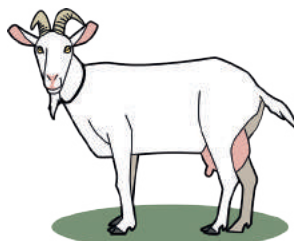
Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

Professor(a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

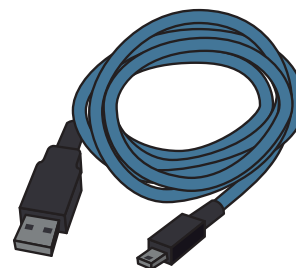
7



Carro

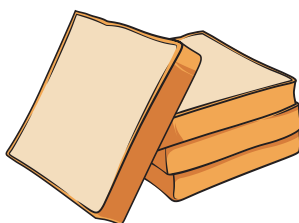


Cabra



Cabo

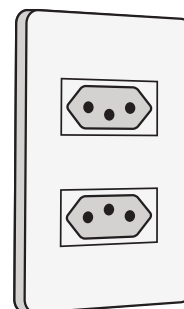
8



Torrada

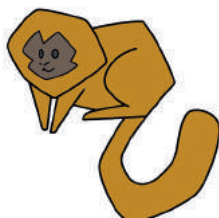


Torre



Tomada

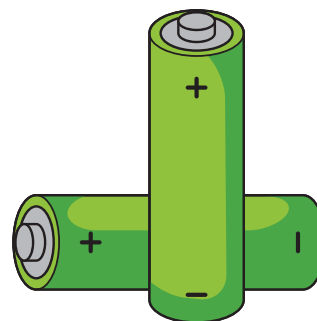
9



Mico



Milho



Pilha



AO.09.01

APRENDENDO A OUVIR

Ficha do aluno 2 - Atividade: Troca de nomes

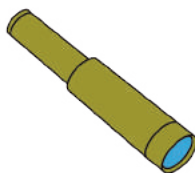
Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

Professor(a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

10



Careta



Luneta



Caneta



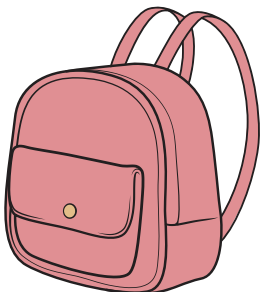
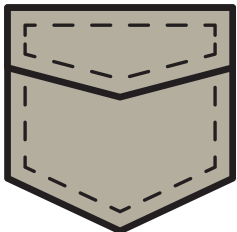
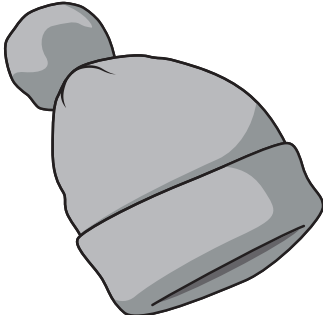


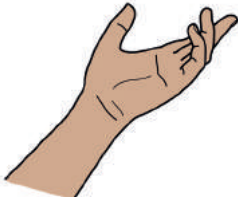


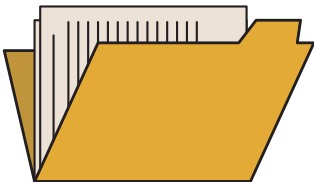
AO.09.01

APRENDENDO A OUVIR

Ficha do aluno 3 – Atividade: Troca de nomes

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

Professor(a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

1	 <b>Bolsa</b>	 <b>Bolso</b>	 <b>Touca</b>
2	 <b>Mãe</b>	 <b>Pão</b>	 <b>Mão</b>
3	 <b>Pasto</b>	 <b>Poste</b>	 <b>Pasta</b>



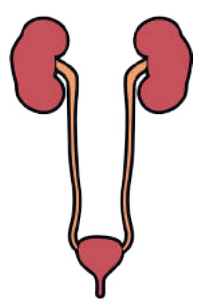

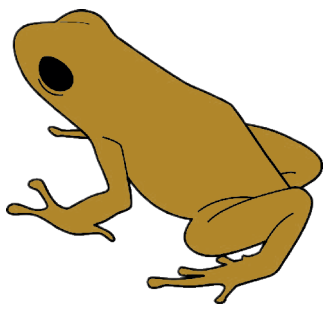

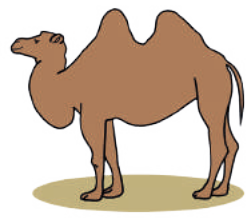

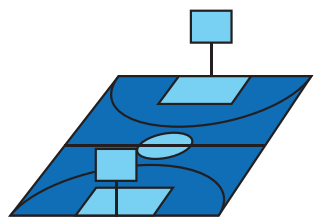
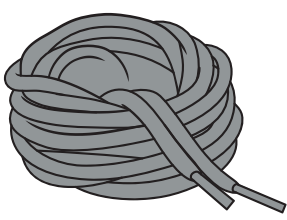
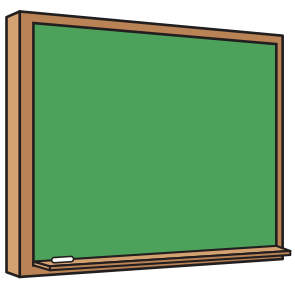
AO.09.01

APRENDENDO A OUVIR

Ficha do aluno 3 – Atividade: Troca de nomes

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

Professor(a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

4	 <p>Rim</p>	 <p>Rei</p>	 <p>Rã</p>
5	 <p>Coelho</p>	 <p>Camelo</p>	 <p>Coelha</p>
6	 <p>Quadra</p>	 <p>Cadarço</p>	 <p>Quadro</p>





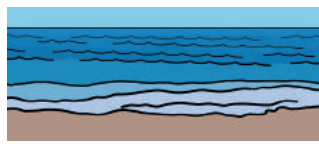

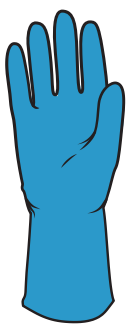

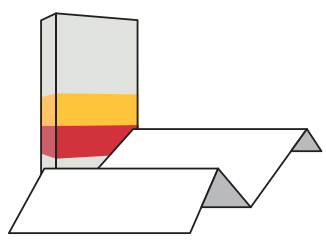

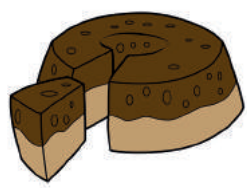
AO.09.01

APRENDENDO A OUVIR

Ficha do aluno 3 – Atividade: Troca de nomes

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

Professor(a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

7	 <p>Mau</p>	 <p>Mel</p>	 <p>Mar</p>
8	 <p>Lua</p>	 <p>Luva</p>	 <p>Luz</p>
9	 <p>Bula</p>	 <p>Bule</p>	 <p>Bolo</p>



AO.09.01

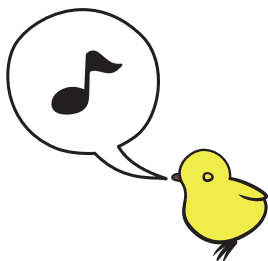
APRENDENDO A OUVIR

Ficha do aluno 3 - Atividade: Troca de nomes

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

Professor(a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

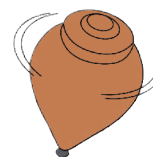
10



Pio



Pia



Piã



AO.09.02

APRENDENDO A OUVIR

## Substituição de sons

**Atividade:****Criando palavras malucas**

### Objetivos

Substituir som inicial, para criar uma pseudopalavra.

### Materiais

- Lista de palavras

### Ideia para contextualização

As palavras vão para um baile à fantasia! Elas precisam da nossa ajuda para se fantasiarem de palavras malucas. Vamos ajudar?

### Atividade

As crianças trocarão o som inicial e criarão pseudopalavras.

1. Fale a primeira palavra da lista. Por exemplo, “boneca”.
2. As crianças, em coro, pronunciam duas vezes o som inicial da palavra e, a cada vez, batem as mãos nas pernas. Então, batem palmas uma vez e falam a palavra. Por exemplo: “[b] [b] boneca”.
3. Instrua a turma a substituir o primeiro som por outro. Por exemplo: “Substitua o [b] pelo [f]”.
4. As crianças refazem as batidas, falando o novo som duas vezes e a pseudopalavra. Por exemplo: “[f] [f] foneca”.
5. Repita a brincadeira com as demais palavras da lista.





AO.09.02

APRENDENDO A OUVIR

[b] [b] boneca



[f] [f] foneca



### Adaptações

- Varie os gestos corporais. Por exemplo: pular duas vezes e bater na barriga; levantar duas vezes os braços e pular; etc.

### Anexos

#### Sugestão 1

Nº	Palavra	Instrução	Resultado
1	vela	Substitua o [v] pelo [l].	lela
2	bola	Substitua o [b] pelo [j].	joia
3	dado	Substitua o [d] pelo [p].	pado
4	pena	Substitua o [p] pelo [d].	dena
5	nave	Substitua o [n] pelo [s].	tave
6	pão	Substitua o [p] pelo [f].	fão
7	tatu	Substitua o [t] pelo [z].	zatu
8	casa	Substitua o [c] pelo [nh].	nhasa
9	gato	Substitua o [g] pelo [v].	vato
10	rato	Substitua o [r] pelo [lh].	lhato



AO.09.02

APRENDENDO A OUVIR

## Sugestão 2

Nº	Palavra	Instrução	Resultado
1	<b>m</b> ala	Substitua o [m] pelo [lh].	<b>lh</b> ala
2	<b>j</b> arra	Substitua o [j] pelo [r].	<b>r</b> arra
3	<b>l</b> ata	Substitua o [l] pelo [s].	<b>s</b> ata
4	<b>s</b> apo	Substitua o [s] pelo [dj].	<b>dj</b> apo
5	<b>t</b> eto	Substitua o [t] pelo [j].	<b>j</b> eto
6	<b>v</b> ila	Substitua o [v] pelo [b].	<b>b</b> ila
7	<b>f</b> oca	Substitua o [f] pelo [g].	<b>g</b> oca
8	<b>ch</b> eque	Substitua o [ch] pelo [n].	<b>n</b> eque
9	<b>z</b> ebra	Substitua o [z] pelo [tch].	<b>tch</b> ebra
10	<b>qu</b> eijo	Substitua o [qu] pelo [d].	<b>d</b> eijo

## Sugestão 3

Nº	Palavra	Instrução	Resultado
1	<b>x</b> adrez	Substitua o [x] pelo [c].	<b>c</b> adrez
2	<b>m</b> amão	Substitua o [m] pelo [z].	<b>z</b> amão
3	<b>n</b> avio	Substitua o [n] pelo [ch].	<b>ch</b> avio
4	<b>p</b> orta	Substitua o [p] pelo [d].	<b>d</b> orta
5	<b>v</b> erde	Substitua o [v] pelo [nh].	<b>nh</b> erde
6	<b>r</b> ádio	Substitua o [r] pelo [m].	<b>m</b> ádio
7	<b>c</b> enoura	Substitua o [c] pelo [l].	<b>l</b> enoura
8	<b>c</b> anoa	Substitua o [c] pelo [j].	<b>j</b> anoa
9	<b>d</b> ominó	Substitua o [d] pelo [r].	<b>r</b> ominó
10	<b>f</b> amília	Substitua o [f] pelo [b].	<b>b</b> amília



CA.01.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

## Nomeação de letras

**Atividade:****Pega letras**

### Objetivos

Identificar a imagem da letra, a partir do nome correspondente.

### Materiais

- 26 cartões, cada um com uma letra do alfabeto

### Ideia para contextualização

A biblioteca de Alexandria está em chamas! Muitos livros estão em perigo! Salvem as letras!

### Atividade

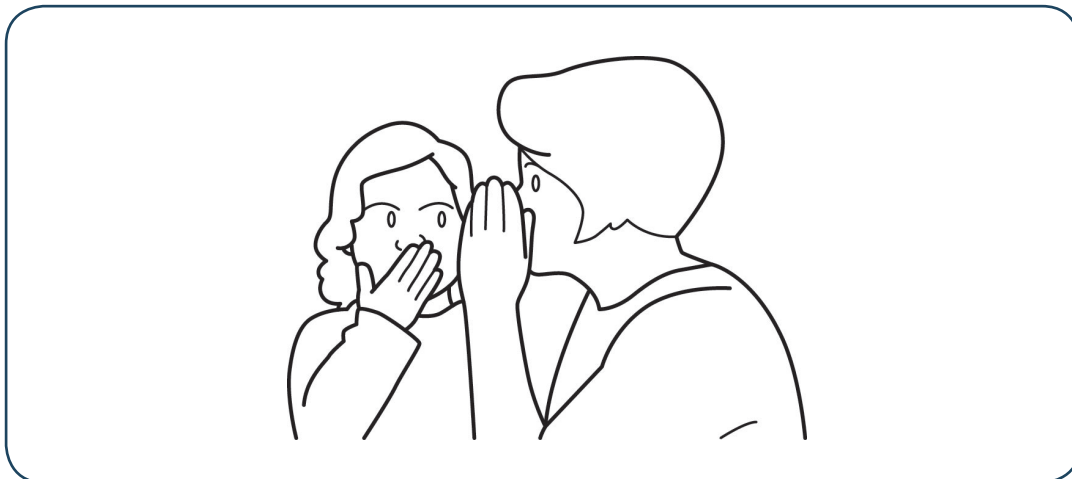
As crianças vão correr e pegar um cartão de letras. Ao retornarem, dirão uma palavra.

1. De um lado da sala, espalhe sobre uma mesa os 26 cartões, virados para cima.
2. Convide duas crianças para se posicionarem do outro lado da sala, distantes alguns passos da mesa.
3. Diga a cada criança uma letra diferente. Após você dizer "Já", elas correm até a mesa, procuram a respectiva letra e voltam à posição inicial. Então, dizem uma palavra que começa com a letra encontrada.
4. Confirme as respostas.
5. Repita a brincadeira com outra dupla, até que toda a turma tenha participado. Sugere-se que cada criança participe da atividade 2 vezes.



CA.01.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO



### Adaptações

- Peça que as crianças retornem, numa perna, à posição inicial.
- Diga a cada criança 3 letras. Após o “já”, a dupla faz três viagens, uma por letra. Ao retornar, cada criança diz três palavras, iniciadas em cada letra encontrada.

A

B



CA.01.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

C

D

E

F



CA.01.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

G

H

I

J



CA.01.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**K**

**L**

**M**

**N**



CA.01.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

O

P

Q

R





CA.01.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

S

T

U

V



CA.01.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

W

X

Y

Z



CA.01.02

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

## Nomeação de letras

**Atividade:****Grupos alfabéticos**

### Objetivos

Ordenar as letras do alfabeto.

### Materiais

- Cartões, vários para cada letra

### Ideia para contextualização

Na sala de um paleontólogo desaparecido, foram encontrados ossos de um grande e pesado dinossauro herbívoro que habitou o Brasil há muitos milênios: um amazonsauro! O paleontólogo ligou corretamente os ossos e os identificou por letras, na ordem alfabética. Mas o esqueleto foi achado todo desmontado. Quem conseguirá restaurar o amazonsauro?

### Atividade

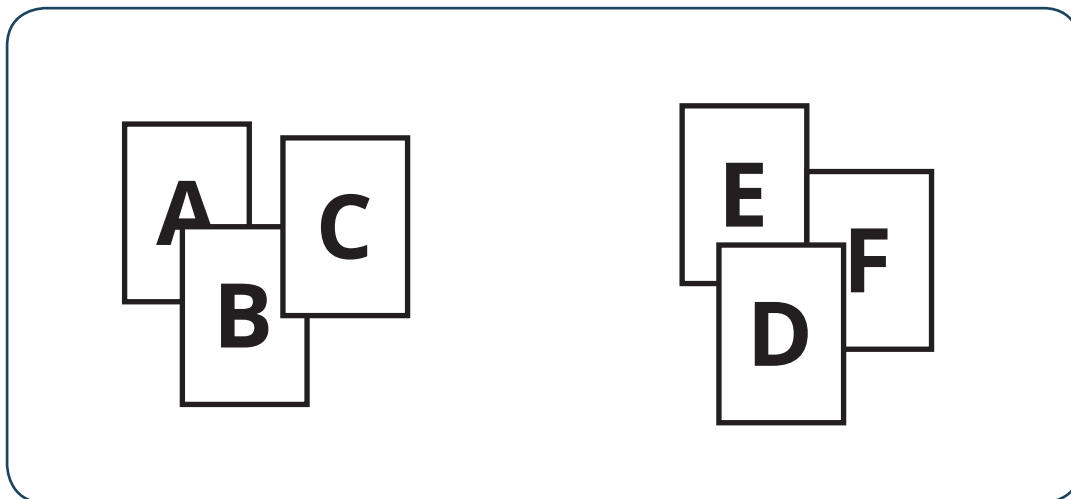
As crianças vão organizar, de maneira colaborativa, as letras em ordem alfabética.

1. Separe a turma em grupos de até seis crianças. Por exemplo, para uma turma de 26 alunos, separe 4 grupos de 6, e 1 grupo de 2 — isto é, 5 grupos.
2. Para cada grupo, prepare 6 cartões, cada cartão com uma letra adjacente do alfabeto. Por exemplo, para cada um dos 5 grupos, prepare 6 cartões: A, B, C, D, E, F.
3. De 3 a 6 metros de cada grupo, posicione os respectivos cartões, virados para baixo.
4. Diga “já”. Cada grupo se deslocará, e cada criança pegará um cartão — ou mais de um, se o grupo não for inteiro.
5. Então, cada grupo enfileira-se, na ordem alfabética dos cartões. Ao acabarem, as crianças do grupo levantam um braço.
6. Verifique quem terminou. Vence o grupo que se posicionar primeiro na ordem alfabética.



CA.01.02

CONHECIMENTO ALFABÉTICO



### Adaptações

- Use mais ou menos letras. O número de letras adjacentes deverá ser igual ao número de crianças de um grupo — desconsidere o grupo não inteiro, se houver. Para cada grupo, prepare um conjunto idêntico de cartões. Por exemplo, para usar 8 letras adjacentes, G, H, I, J, K, L, M, N, faça grupos de 8 alunos; se a turma tiver 26 alunos, serão 3 grupos de 8 crianças, e 1 grupo de 2, isto é, 4 grupos; portanto, imprima as 8 letras 4 vezes.
- Quando as crianças estiverem com bom domínio da sequência alfabética, escolha letras aleatórias, ou seja, não necessariamente adjacentes no alfabeto. Por exemplo, A, D, H, I, M, X.

### Anexos



CA.01.02

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

A

B

C

D



CA.01.02

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

E

F

G

H



CA.01.02

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

I

J

K

L



CA.01.02

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

M

N

O

P





CA.01.02

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

Q

R

S

T



CA.01.02

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

U

V

W

X



CA.01.02

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

Y

Z



CA.02.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

## Relação letra-som

**Atividade:**
**O jogo do som das letras**

### Objetivos

Reconhecer, com velocidade e precisão, a relação letra-som.

### Materiais

- 26 cartões, cada um com uma letra do alfabeto
- Dois cartões, um SIM, outro NÃO
- Ficha, uma para cada dupla
- Cronômetro

### Ideia para contextualização

Estamos num programa de auditório e temos que terminar a tarefa o mais rápido possível. Será que conseguiremos bater o recorde?

### Atividade

As crianças identificarão as letras e os respectivos sons, em uma atividade cronometrada.

1. Embaralhe os cartões de letras e os empilhe virados para baixo. Coloque os cartões SIM e NÃO lado a lado, virados para cima. Posicione o cronômetro ao centro.
2. Convide uma dupla. A primeira criança dispara o cronômetro para um minuto, então puxa um cartão de letra. Em seguida, diz o som correspondente. Por exemplo, puxa o cartão M e diz “[m]”.
3. A segunda criança diz então o nome da letra. Por exemplo, “Letra eme”.
4. Se a resposta estiver correta, a primeira criança coloca o cartão junto ao SIM. Do contrário, junto ao NÃO.
5. Em seguida, a primeira criança puxa outro cartão, e a dupla repete o processo, su-



CA.02.01

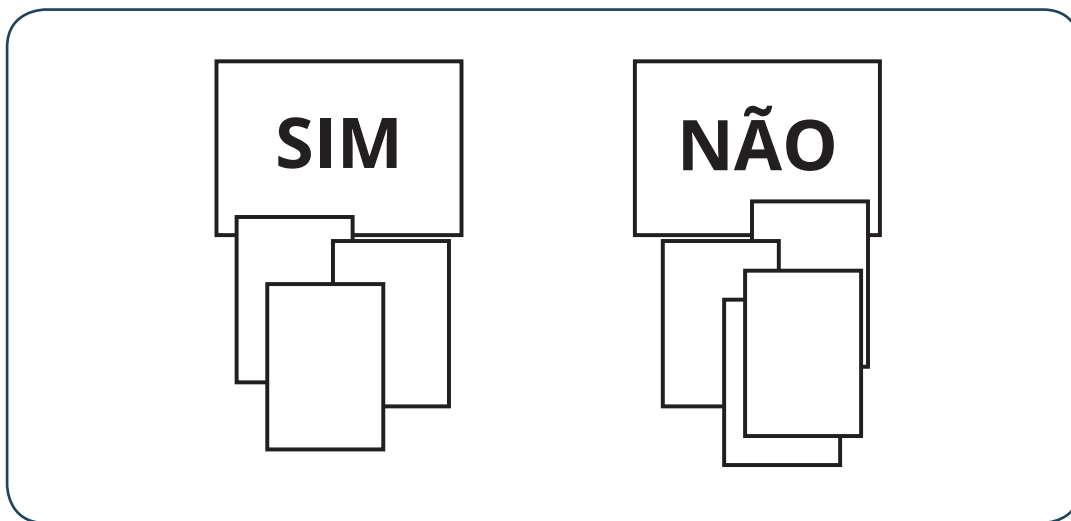
## CONHECIMENTO ALFABÉTICO

cessivamente, até que o cronômetro termine.

6. Após o minuto, as crianças contam os cartões das pilhas SIM e NÃO, e anotam, na ficha, a respectiva quantidade.

7. Juntas, as crianças devem dizer o nome e o som das letras da pilha NÃO.

8. Troque os papéis e repita a atividade, tentando aumentar a velocidade e a precisão, até que todos os cartões estejam junto ao SIM.



### Adaptações

- Faça a atividade sem um cronômetro.
- Use apenas as letras apresentadas em sala de aula.
- Combine letras maiúsculas e minúsculas.
- Além do nome da letra, a criança deve dizer uma palavra que comece com aquela letra. Por exemplo, “Letra tê de tartaruga”.

### Anexos



CA.02.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

Nome:						Data:		
Professor(a):						Turma:		
1ª Rodada			2ª Rodada			3ª Rodada		
SIM	NÃO	Quantidade	SIM	NÃO	Quantidade	SIM	NÃO	Quantidade
		1			1			1
		2			2			2
		3			3			3
		4			4			4
		5			5			5
		6			6			6
		7			7			7
		8			8			8
		9			9			9
		10			10			10
		11			11			11
		12			12			12
		13			13			13
		14			14			14
		15			15			15
		16			16			16
		17			17			17
		18			18			18
		19			19			19
		20			20			20
		21			21			21
		22			22			22
		23			23			23
		24			24			24
		25			25			25
		26			26			26



CA.02.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

A

B

C

D



CA.02.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

E

F

G

H





CA.02.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

I

J

K

L



CA.02.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

M

N

O

P



CA.02.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

Q

R

S

T



CA.02.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

U

V

W

X



CA.02.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

Y

Z



CA.02.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**SIM**

**NÃO**



CA.02.02

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

## Relação letra-som

**Atividade:****Combinando sons e letras**

### Objetivos

Reconhecer os sons das letras.

### Materiais

- 23 cartões, cada um com uma figura cujo som inicial corresponde a uma letra do alfabeto — sem K, W, Y
- 23 cartões, cada um com uma letra do alfabeto — sem K, W, Y
- Fita adesiva

### Ideia para contextualização

Vocês conhecem o jogo da memória? Já brincaram em dupla? Vamos ver como é?

### Atividade

As crianças relacionarão o som inicial da palavra a uma letra, enquanto brincam de jogo da memória.

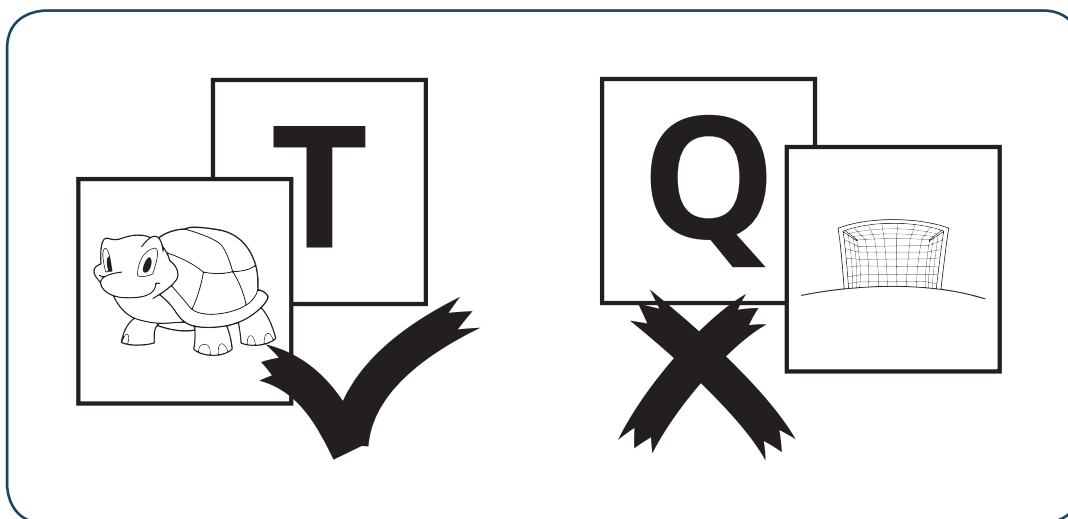
1. Escolha de 8 a 12 figuras, bem como as letras correspondentes.
2. Embaralhe separadamente as figuras e as letras. Grude-as separadamente no quadro, sem revelá-las.
3. Chame uma dupla. Uma criança pega uma letra, mostra à turma o cartão e diz, em voz alta, o nome da letra. Por exemplo, puxa o cartão T, mostra-o e diz: “Letra tê”.
4. Então, a outra criança puxa uma figura, mostra à turma o cartão, diz o nome da figura e repete o som inicial. Por exemplo, puxa o cartão da tartaruga, mostra-o e diz: “Tartaruga, [t]”. Então, verifica se o som inicial combina com a letra.
5. Se combinar, retire do jogo os dois cartões. Do contrário, retorne-os às posições originais.
6. Reveze os papéis entre as crianças.



CA.02.02

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

7. Chame outra dupla e repita o procedimento, sucessivamente, até que todos os cartões tenham sido retirados.



### Adaptações

- Utilize mais figuras e letras.

### Anexos

Sugestões de cartões

anel	bicicleta	casa	dardo
escova	faca	gol	hipopótamo
ioiô	janela	lápiz	máscara
nave	olho	parafuso	queijo
relógio	sapato	torneira	unha
vela	xarope	zebra	





CA.02.02

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

A

B

C

D

E

F



CA.02.02

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

G

H

I

J

K

L



CA.02.02

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

M

N

O

P

Q

R



CA.02.02

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

S

T

U

V

W

X



CA.02.02

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

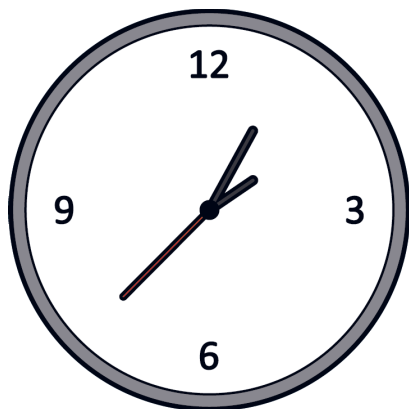
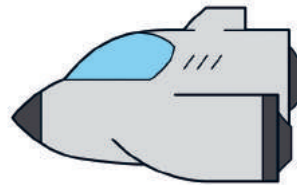
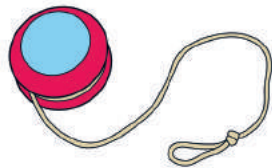
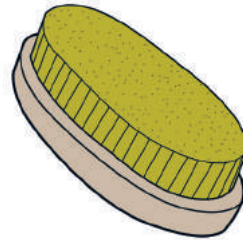
Y

Z



CA.02.02

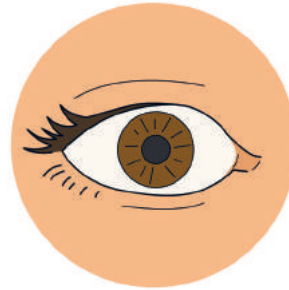
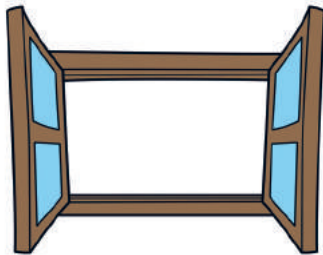
CONHECIMENTO ALFABÉTICO





CA.02.02

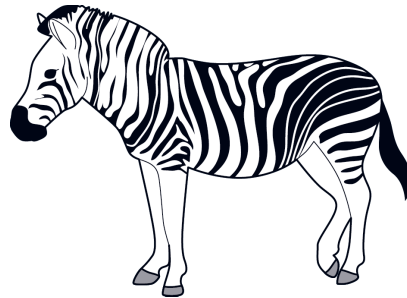
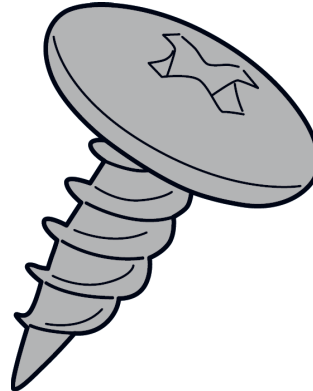
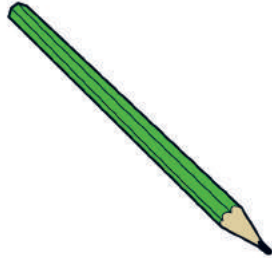
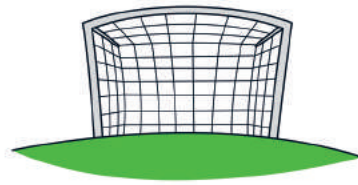
CONHECIMENTO ALFABÉTICO





CA.02.02

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

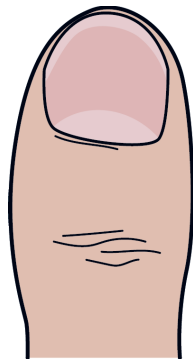
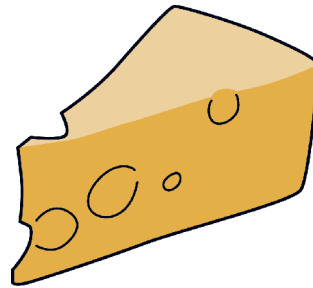
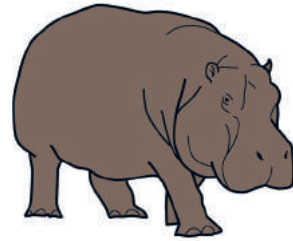






CA.02.02

CONHECIMENTO ALFABÉTICO





CA.03.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

## Regras de ortografia

**Atividade:****Letras mutáveis**

### Objetivos

Ler palavras com relação letra-som irregular.

### Materiais

- Cartões, cada um com uma palavra
- Dados

### Ideia para contextualização

Algumas letras são malucas e têm mais de um som. Vamos ver quantas palavras com letras malucas vocês conhecem?

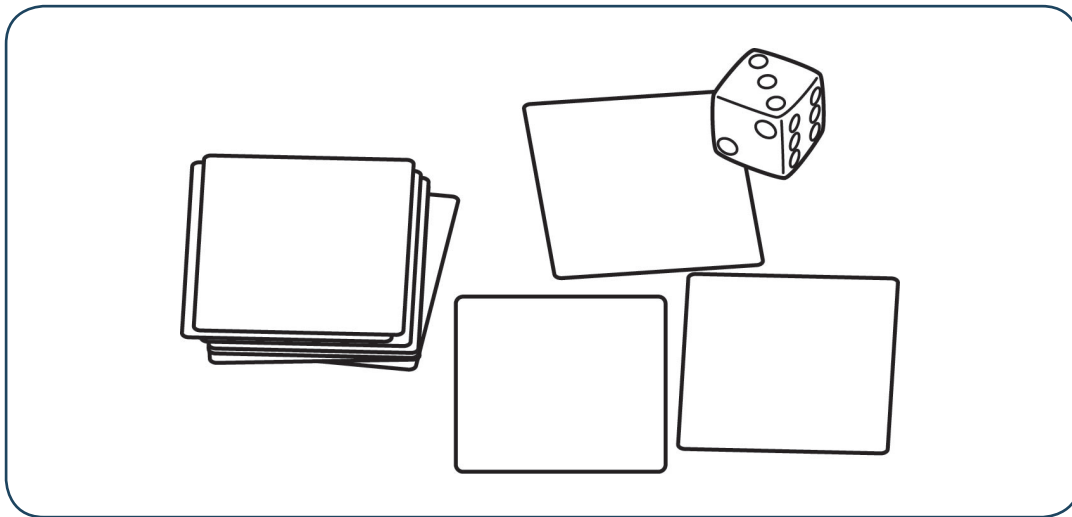
### Atividade

1. Confeccione cartões, cada um com uma palavra já ensinada que tenha relação letra-som irregular. Por exemplo, para a letra E, as palavras BELA e CABELO, ou para R, RATO e CARO.
2. Coloque os cartões virados para baixo em uma mesa. Divida a turma em duas equipes. Chame uma criança de cada equipe para sortear o dado e ler as palavras.
3. As duas sorteiam o dado e a aquela que tirar o número maior começa selecionando tantos cartões quanto o número sorteado.
4. A criança deverá ler as palavras dos cartões, e seu grupo ganha um ponto por palavra lida corretamente. Se houver palavras lidas incorretamente, a outra criança as lerá, para, acertando, pontuar para o seu grupo.
5. Chame sucessivamente outra dupla, alternando os papéis, até os cartões acabarem ou todas as crianças participarem.



CA.03.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO



### Adaptações

- Peça às crianças que formem uma frase para cada palavra selecionada.



CA.04.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

## Leitura de palavras

**Atividade:** Separando nas latas

### Objetivos

Identificar os diferentes sons vocálicos de uma letra.

### Materiais

- Dez cartões, cada um com uma palavra
- Duas latas, cada uma com uma palavra colada à frente

### Ideia para contextualização

Após um dia de brincadeiras, as palavras querem voltar para casa e ficar com suas famílias. Palavras com uma letra de mesmo som são da mesma família e devem voltar para a mesma lata, para descansar e brincar mais amanhã.

### Atividade

As crianças organizarão as palavras, pelo som vocálico de uma letra.

1. Coloque as duas latas numa superfície plana. Embaralhe os cartões e os empilhe, virados para baixo.
2. Chame uma criança. Ela escolhe um cartão, o lê em voz alta e diz o som da primeira vogal. Por exemplo, escolhe o cartão com a palavra “céu” e diz: “céu, [é]”.
3. A criança lê a palavra em cada lata e diz o som da primeira vogal. Por exemplo, “mel, [é]” e “meu, [ê]”.
4. A criança coloca, então, o cartão na lata de som vocálico correspondente. Por exemplo, o cartão “céu” vai na lata “mel”.
5. Chame outra criança, sucessivamente, até que todos os cartões estejam nas respectivas latas.



CA.04.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**Adaptações**

- Registre as palavras em papel.
- Use outros cartões e cole nas latas outras palavras.
- Peça que as crianças peguem mais de um cartão, a cada vez.

**Anexo**

Grupo 1		Grupo 2	
A oral	A nasal	E aberto	E fechado
<b>amor</b>	<b>campo</b>	<b>fé</b>	<b>beijo</b>
sapo	rã	café	três
fila	santo	neta	meio
bela	bamboo	bela	ler
mala	anjo	tela	você
faca	lã	sela	meu

Grupo 3		Grupo 4	
E fechado	E nasal	I oral	I nasal
<b>ele</b>	<b>vento</b>	<b>lima</b>	<b>sim</b>
teia	lento	viva	ímpar
bebê	tempo	figo	cinto
leite	sento	pia	injo
buguê	lenta	lista	lindo
mesa	empada	rio	pintar

Grupo 5		Grupo 6	
O aberto	O fechado	O fechado	O nasal
<b>cola</b>	<b>pôr</b>	<b>bolha</b>	<b>pomba</b>
mola	bolo	rolha	ponta
bola	vovô	rodo	põe
bota	louco	osso	bomba
chora	robô	moça	ontem
sola	todo	touro	tonto



CA.04.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

Grupo 7	
U oral	U nasal
uva	umbigo
última	mundo
baú	bumbo
susto	fundo

Grupo 7	
U oral	U nasal
bule	untar
lupa	atum



CA.04.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**Grupo 1** - A oral

amor

sapo

fila

bela

mala

faca



CA.04.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**Grupo 1** - A nasal

campo

rã

santo

bamboo

anjo

lã





CA.04.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**Grupo 2** - E aberto

fé

café

neta

bela

tela

sela



CA.04.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**Grupo 2** - E fechado

beijo

três

meio

ler

você

meu



CA.04.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**Grupo 3** - E fechado

ele

teia

bebê

leite

buquê

mesa



CA.04.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**Grupo 3** - E nasal

vento

lento

tempo

sento

lenta

empada



CA.04.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**Grupo 4** - l oral

lima

viva

figo

pia

lista

rio



CA.04.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**Grupo 4** - I nasal

sim

ímpar

cinto

finjo

lindo

pintar



CA.04.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**Grupo 5** - O aberto

cola

mola

bola

bota

chora

sola



CA.04.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**Grupo 5** - O fechado

pôr

bolo

vovô

louco

robô

todo





CA.04.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**Grupo 6** - O fechado

bolha

rolha

rodo

osso

moça

touro



CA.04.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**Grupo 6** - O nasal

pomba

ponta

põe

bomba

ontem

tonto



CA.04.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**Grupo 7** - U oral

uva

última

baú

susto

bule

lupa



CA.04.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**Grupo 7** - U nasal

umbigo

mundo

bumbo

fundo

untar

atum



CA.04.02

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

## Leitura de palavras

**Atividade:**
**Palavras reais ou fantásticas**

### Objetivos

Unir sons, para formar novas palavras.

### Materiais

- Cartões, cada um com uma palavra sem a letra inicial
- Tiras de papel, cada uma com dez letras
- Fichas, uma para cada criança
- Lápis

### Ideia para contextualização

Estamos numa fantástica ilha e encontramos um condão mágico, que cria palavras em português, mas também no idioma das fadas. Vamos registrar tudo no nosso diário de viagem: as nossas palavras, vamos escrevê-las na coluna da esquerda; e as palavras das fadas, na coluna da direita.

### Atividade

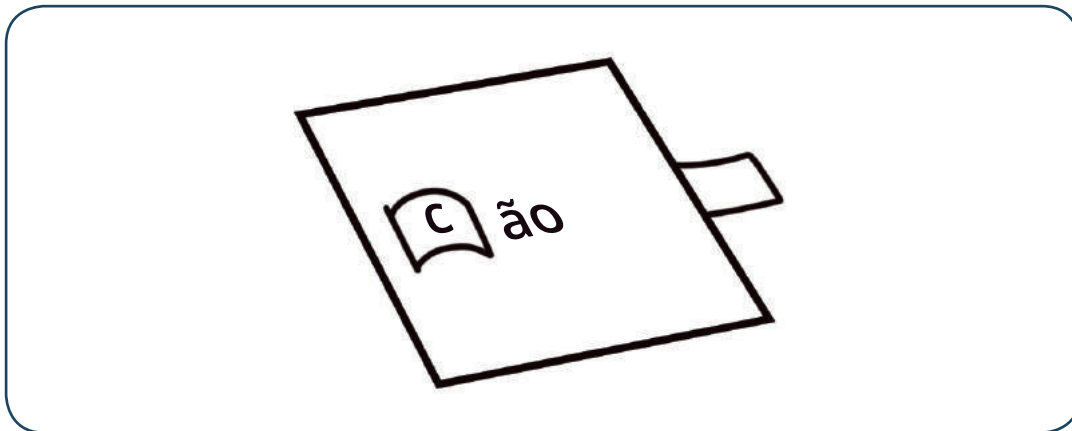
As crianças unirão sons, para formar palavras.

1. Dê para cada criança um cartão, uma tira e uma ficha.
2. A criança lê, em voz alta, as letras do cartão. Por exemplo, “[ão]”.
3. A criança passa, então, a tira com letras pela janela do cartão, para formar diferentes palavras. Por exemplo, passa a primeira letra, C. A criança deve então falar o som da tira, os sons do cartão e, em seguida, a palavra completa. Por exemplo, “[c], [ão], cão!”
4. As crianças determinam se a palavra é real ou fantástica, e a anota na ficha, na coluna correspondente. Por exemplo, anotam “cão” na coluna da esquerda.
5. Prossiga com a letra seguinte da tira, até que todas as palavras sejam anotadas.



CA.04.02

CONHECIMENTO ALFABÉTICO



### Adaptações

- Utilize mais cartões e tiras de letras.

Cartão	Tira correspondente
ão	c m l d ch f z p t g
ata	b c d z f t l g p ch
ula	d b m t g ch r p s n
ilho	f b m t j n z x p g u
eira	c f b ch z qu m t p l
olha	p c r b d f l m n j



CA.04.02

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

Nome:		Data:	
Professor(a):		Turma:	
Palavras	Quantidade	Pseudopalavras	Quantidade
	1		1
	2		2
	3		3
	4		4
	5		5
	6		6
	7		7
	8		8
	9		9
	10		10
	11		11
	12		12
	13		13
	14		14
	15		15



CA.04.02

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>ata</p>	<p>ãõ</p>
<p>c m l d ch f z p t g</p>	<p>b c d z f t l g p ch</p>





CA.04.02

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

—	—
	ula
—	—
	ilho

d	b	m	t	g	ch	r	p	s	n
f	b	m	t	j	n	z	x	p	gu



CA.04.02

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

—   eira
—   olha

c f b ch z qu m t p l

p c r b d f l m n j



CA.05.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

## Leitura de palavras com sinais ortográficos

**Atividade:****Circule as palavras**

### Objetivos

Reconhecer acentos e til.

### Materiais

- Ficha com pares de palavras diferenciadas apenas por acento ou til
- Lápis de cor

### Ideia para contextualização

Algumas palavras são bastante parecidas entre si. Será que vamos conseguir descobrir as pequenas diferenças?

### Atividade

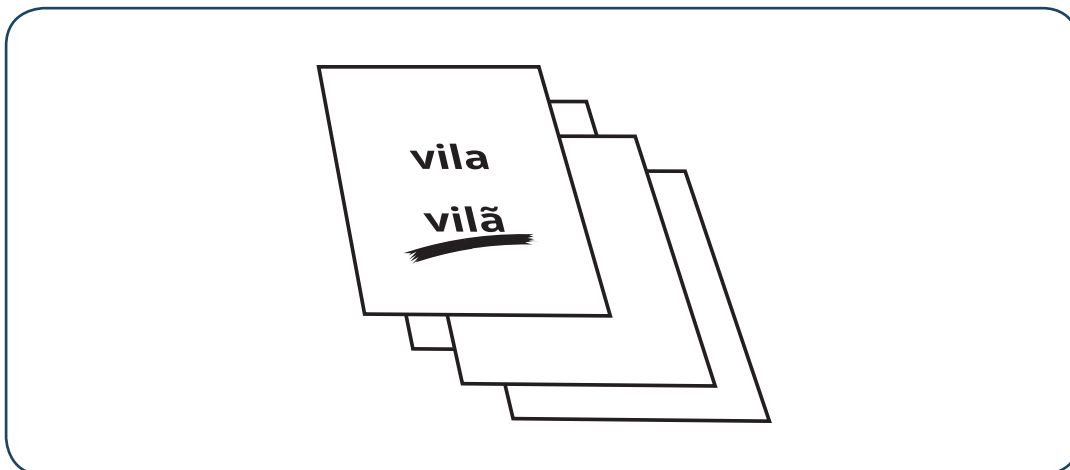
As crianças vão circular as palavras, de acordo com a pronúncia da professora.

1. Distribua uma ficha para cada criança.
2. No primeiro exercício da ficha, diga uma das duas palavras e uma cor. Por exemplo, entre “vila” e “vilã”, diga “vilã” e “verde”, e as crianças deverão circular, em verde, a palavra “vilã”. Em seguida, você poderá dizer “vila” e “vermelho”.
3. Corrija no quadro as palavras e siga para o próximo exercício, sequencialmente, até concluir a ficha.



CA.05.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO



### Adaptações

- Faça, no verso da ficha, a atividade “Ditado dos sinais gráficos”.

### Anexos

Sugestões de palavras

N.º	Palavras	
1	vila	vilã
2	lã	lá
3	âncora	ancora
4	crista	cristã
5	lâmina	lamina
6	tanta	tantã
7	cirurgia	cirurgiã
8	médico	medico
9	saia	saía
10	vivência	vicencia



CA.05.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**vila**

**vilã**

**lã**

**lá**

**âncora**

**ancora**

**crista**

**cristã**



CA.05.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**lâmina**

**tanta**

**lamina**

**tantã**

**cirurgia**

**médico**

**cirurgiã**

**medico**



CA.05.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**saia**

**saía**

**vivência**

**vivencia**

Ficha do aluno - Circule as palavras

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_  
 Professor(a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

vila	vilã
lã	lá
âncora	ancora
crista	cristã
lâmina	lamina
tanta	tantã
cirurgia	cirurgiã
médico	medico
saia	saía
vivência	vivencia





CA.05.02

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

## Leitura de palavras com sinais ortográficos

**Atividade:****Ditado dos sinais gráficos**

### Objetivos

Acentuar corretamente as palavras pronunciadas.

### Materiais

- Lista com pares de palavras diferenciadas apenas por acento ou til.
- Ficha com os mesmos pares de palavras, mas sem acento ou til; uma ficha para cada criança.

### Ideia para contextualização

Vocês perceberam que o grampo da vovó, o chapéu do vovô e a cobrinha mudam os sons e os significados das palavras? Temos um jogo chamado “Acerte no sinal”! Vamos jogar e descobrir como é legal colocar o sinal certo na palavra?

### Atividade

A turma vai acentuar as palavras, conforme o professor as pronuncia.

1. Entregue para cada criança uma ficha.
2. Tenha em mãos a lista de palavras.
3. Pronuncie as duas primeiras palavras da lista. Por exemplo, “sábia” e “sabiá”.
4. Na ficha, as crianças deverão acentuar corretamente as palavras ditas, na mesma ordem. Por exemplo, na ficha, as palavras “sabia, sabia” deverão ser acentuadas “sábia” e “sabiá”.
5. Corrija no quadro as palavras e siga para os próximos exercícios, sequencialmente, até concluir a ficha.

### Adaptações

- Faça, no verso da ficha, a atividade “Circule as palavras”.



CA.05.02

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**Anexos**

Sugestões de palavras

N.º	Palavras	
1	sábia	sabiá
2	fá	fã
3	tâmara	Tamara
4	camelô	camelo
5	metro	metrô
6	domino	dominó
7	público	publico
8	manhã	manha
9	porem	porém
10	influência	influencia

Ficha do aluno - Ditado dos sinais gráficos

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

Professor(a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

sabia

sabia

fa

fa

tamara

Tamara

camelo

camelo

metro

metro

domino

domino

publico

publico

manha

manha

porem

porem

influencia

influencia



CA.06.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

## Leitura de frases

**Atividade:**

**Organize as palavras**

### Objetivos

Juntar palavras, para formar uma frase.

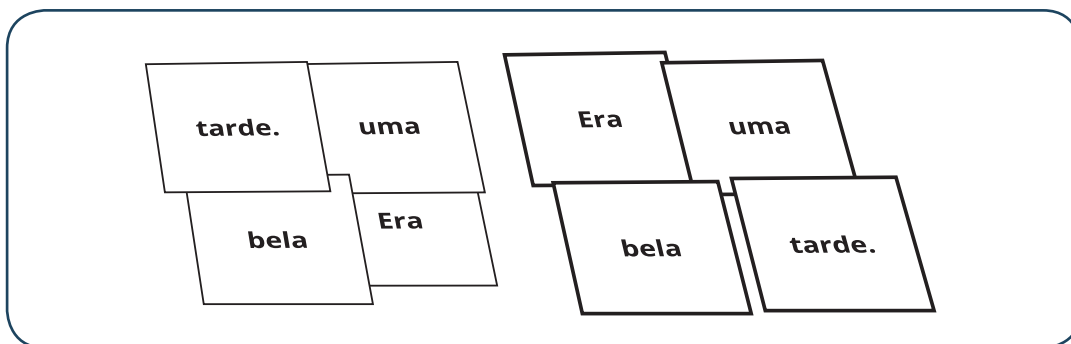
### Materiais

- Cartões, cada um com uma palavra
- Lista de frases

### Atividade

Com cartões, as crianças formarão frases.

1. Separe os cartões que compõem uma frase. Por exemplo, os cartões "Era", "uma", "bela" e "tarde."
2. Leia para as crianças a palavra de cada cartão, em ordem aleatória. Por exemplo, "bela", "uma", "Era" e "tarde."
3. Em seguida, forme a frase com os cartões e a leia em voz alta. Por exemplo, "Era uma bela tarde."
4. Cada criança deverá, então, receber os cartões de uma frase, ler as palavras e ordená-las corretamente.
5. Selecione alguns alunos, para que leiam suas frases para a turma.





CA.06.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

### Adaptações

- Em vez de distribuir cartões para toda a turma, chame uma criança por vez. Ou divida a turma em trios e entregue a cada grupo uma frase.
- Adapte a atividade para a brincadeira da força — em vez de letras de uma palavra, utilize palavras de uma frase, empregando os cartões.

### Anexos

Sugestões de frases

1	Era	uma	bela	tarde.				
2	O	hóspede	trabalhou	com	afinco.			
3	Nadou	durante	todo	o	dia!			
4	A	bruxa	derrubou	o	príncipe?			
5	A	índia	amava	o	corajoso	rapaz.		
6	Mudou	-se	para	uma	bela	hospedaria.		
7	Ferimentos	afastaram	o	guerreiro	dos	combates.		
8	Em	uma	manhã	perfumada,	caminhei	pelas	cerejeiras.	
9	O	patriarca	ficou	alguns	segundos	a	pensar.	
10	A	pata	Sofia	construiu	seu	ninho	de	gravetos.



CA.06.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**Era**

**uma**

**bela**

**tarde.**

**O**

**hóspede**



CA.06.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**trabalhou**

**com**

**afinco.**

**Nadou**

**durante**



CA.06.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**todo**

**o**

**dia!**

**A**

**bruxa**





CA.06.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

derrubou

o

príncipe?

A

Índia



CA.06.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**amava**

**o**

**corajoso**

**rapaz.**

**Mudou**

**-se**



CA.06.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**para**

**uma**

**bela**

**hospedaria.**

**Ferimentos**

**afastaram**



CA.06.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**o**

**guerreiro**

**dos**

**combates.**

**Em**

**uma**



CA.06.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**manhã**

**perfumada,**

**caminhei**

**pelas**

**cerejeiras.**



CA.06.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**O**

**patriarca**

**ficou**

**alguns**

**segundos**

**a**



CA.06.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**pensar.**

**A**

**pata**

**Sofia**

**construiu**



CA.06.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

**seu**

**ninho**

**de**

**gravetos.**





CA.06.02

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

## Leitura de frases

**Atividade:****Corrida das frases**

### Objetivos

Ler frases.

### Materiais

- Cartões, cada um com uma frase
- Cronômetro

### Ideia para contextualização

Trabalhar em grupo pode ser divertido e desafiador. Para ganhar o troféu, o grupo todo deverá torcer para cada colega!

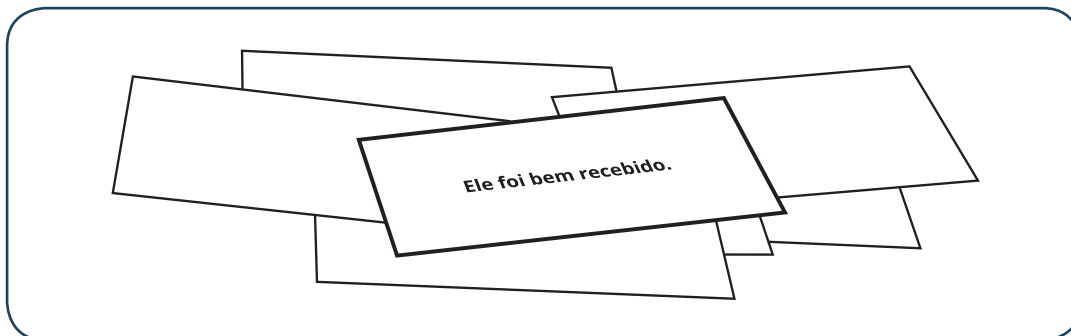
### Atividade

1. Posicione quatro ou cinco crianças em uma fila.
2. Em uma mesa, distante de três a cinco metros da primeira criança, empilhe os cartões de frase.
3. Inicie o cronômetro para dois minutos e diga “já”. A primeira criança deve correr, pegar um cartão, lê-lo em voz alta e deixá-lo sobre a mesa; então, volta, bate na mão da próxima criança e vai para o fim da fila. A próxima criança deve fazer o mesmo procedimento. E assim sucessivamente.
4. Conte quantas frases a equipe conseguiu ler corretamente e anote a quantidade.
5. Embaralhe todos os cartões, empilhe-os novamente na mesa e chame outro grupo, sucessivamente, até que todos tenham participado.
6. Ao final, o grupo com mais frases corretas vence a brincadeira.



CA.06.02

CONHECIMENTO ALFABÉTICO



### Adaptações

- Retire as frases de histórias que as crianças ouviram.

### Anexos

Sugestões de cartões

Ele foi bem recebido.
Quanta beleza!
O rei está chegando!
Escutou uma voz familiar.
O garoto se pôs a caminhar.
Levaram o rapaz para a floresta.
Ofereceram torradas e café.
Ele sempre usava uma peruca?
O senhor concordou e partiu.
O dia estava quente e seco.
A senhora colocou batatas no fogo.
Vocês são caridosos e ótimas pessoas!
O jovem se levantou e começou a andar.
O pato acordou com um grande alvoroço.
A vontade do guerreiro foi atendida?
O guerreiro e a princesa se casaram.
Apertou a campainha e pediu abrigo.
O homem utilizou o derradeiro pedido.



CA.07.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

## Criação de palavras

**Atividade:**

**Fábrica de palavras**

### Objetivos

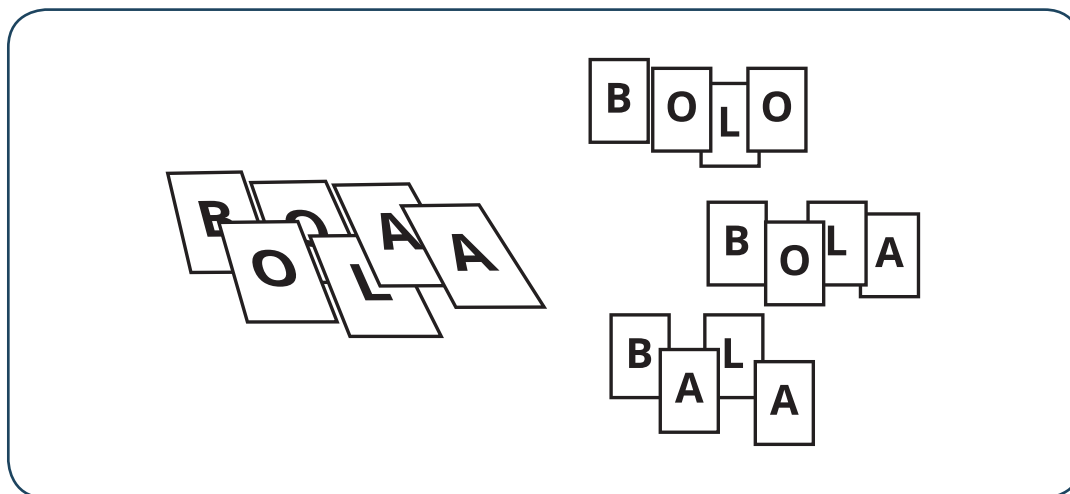
Formar e reformar palavras.

### Materiais

- 26 cartões, cada um com uma letra do alfabeto, impressos seis vezes.

### Atividade

1. Na sala, prepare três estações. Em cada uma, deixe dois alfabetos em cartões.
2. Posicione um aluno em cada estação. Eles deverão formar uma palavra com as letras disponíveis.
3. Quando todos terminarem, cada um lê, em voz alta, a respectiva palavra. Verifique as escritas e as pronúncias.
4. Em seguida, as crianças trocam de estação. Então, adicionam, removem ou trocam uma letra do colega, para formar uma palavra diferente.
5. Quando as crianças passarem por todas as estações, convide outro grupo para brincar, sucessivamente, até que toda a turma tenha participado.





CA.07.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

### Adaptações

- Solicite que as crianças se desloquem entre as estações, pulando em um pé só.
- Solicite trocar 2 letras. Por exemplo, **bolo** vira **bala**, **coco** vira **boca**.
- Solicite trocar 3 letras. Por exemplo, **macaco** vira **buraco**, **casado** vira **melado**.

### Anexo



CA.07.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

A

B

C

D



CA.07.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

E

F

G

H



CA.07.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

I

J

K

L



CA.07.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

M

N

O

P





CA.07.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

Q

R

S

T



CA.07.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

U

V

W

X



CA.07.01

CONHECIMENTO ALFABÉTICO

Y

Z



FL.01.01

FLUÊNCIA

## Leitura com expressão clara

**Atividade:****Oficina do leitor**

### Objetivos

Ler com expressão adequada.

### Materiais

- Folhas, cada uma com uma fábula diferente; uma folha para cada grupo.

### Ideia para contextualização

Vamos participar de um festival de corais, mas um pouco diferente: são corais de fábulas. O maestro entregou a cada coral uma “partitura”, a ser lida com expressividade. Precisamos ensaiar a leitura, para a apresentação pública!

### Atividade

1. Forme grupos de três ou quatro crianças. Entregue para cada grupo uma fábula diferente.
2. Em voz alta, cada criança lê para o grupo o texto. Depois, todos leem em coral.
3. Por fim, em coral, cada grupo lê para a turma o respectivo texto.

### Adaptações

- Utilize diferentes gêneros textuais, como poemas, parlendas e notícias. Explique às crianças a expressão adequada a cada gênero.
- Peça que as crianças leiam, com expressões diferentes, o mesmo texto. Por exemplo, ora com alegria, ora com tristeza, ora com severidade, ora com docilidade.

**Anexos****A Cegonha e a Raposa**

A Raposa convidou sua amiga Cegonha para almoçar. Preparou um banquete, tudo bem molinho, como uma sopa. Porém, serviu as refeições sobre a pedra.

A ave tentou se alimentar, mas, como tinha um bico longo, machucou-se e voltou faminta para sua moradia.

Em outra oportunidade, a Cegonha convidou a Raposa para a merenda. Quitutes gostosos foram elaborados com carinho e servidos em vasilhas estreitas e longas.

A Raposa fez várias tentativas, mas seu focinho não alcançou a comida. Desta vez, foi ela que voltou esfomeada para casa.

**As Árvores e o Machado**

No canto de um celeiro, havia um machado sem cabo. As árvores viram o instrumento triste e decidiram dar-lhe a madeira necessária para fazer a haste.

Pouco depois, um lenhador apanhou o machado e começou a destruir todo o bosque.

Em apuros, uma árvore disse a outra:

— Tudo culpa nossa! Não deveríamos ter presenteado a ferramenta...

**O Galo e a Pérola**

Um Galo ciscava no quintal, procurando algo gostoso para comer. Revirou uma pedra e encontrou uma pérola. Então, pensou:

— Se isto fosse uma semente ou uma deliciosa minhoca, eu poderia comer.

Deixou aquele tesouro de lado e continuou sua busca por alimento.



### O Carvalho e o Caniço

O Carvalho vistoso, para ser imitado, aconselhou o Caniço a não se curvar perante a passagem do vento ou de qualquer brisa.

O Caniço respondeu:

— Você é robusto, pode ficar firme.

Um furacão passou e arrancou do chão o Carvalho, com raízes e tudo. Mas o Caniço, que se contorcia, resistiu.

### O Corvo e o Jarro

Em um dia ensolarado, o Corvo avistou um jarro. Pousou e colocou o bico dentro do recipiente, ao constatar que havia sobrado um pouco de água no fundo. Tentou bebê-la, alongando o pescoço, mas não conseguiu.

Sedento, imaginou uma forma de alcançar o precioso líquido: coletou várias pedrinhas e as jogou dentro do jarro. Com alegria, percebeu que a água subiu até a borda.

O Corvo, então, matou a sede e alçou voo.

### O Leão e o Mosquito

O Leão ia de um lugar a outro e balançava a juba, mas o Mosquito não parava de incomodá-lo. Além das ferroadas, o zum-zum-zum parecia não ter fim. O inseto, para piorar a situação, provocou a fera:

— Eu não tenho medo do rei da selva!

Mal acabou de falar, iniciou um voo rasante e picou o focinho do grande animal, que, indignado, deu mordidas no ar. No desespero, o felino passou a se machucar com as próprias garras.

O pernilongo intensificou os ataques com o seu zum-zum-zum... O Leão urrou e, exausto, rendeu-se.

O Mosquito foi embora, dizendo a todos que havia derrotado o mais temível predador da floresta. Porém o orgulhoso, distraído com a glória, acabou preso em uma teia de aranha.



FL.01.01

FLUÊNCIA

### A Rã e o Touro

Uma Rã boiava na lagoa, quando avistou um Touro. Tomada pela inveja, resolveu que iria se encher de ar para ficar do tamanho daquele belo animal.

Depois de inspirar algumas vezes, perguntou às amigas se havia atingido as dimensões do Touro. Elas riram e responderam que não.

A Rã tornou a inspirar sem parar. Seu corpo foi crescendo, crescendo, inchando, inchando, até explodir. Bum!

### A Formiga e a Pomba

A Formiga tentou atravessar o rio em cima de um galho flutuante. Tudo corria bem, mas uma forte correnteza naufragou sua embarcação.

Porém, uma Pomba, ao ver aquela aflição, lançou uma folha para a pobrezinha, que conseguiu navegar, até alcançar a margem.

Já com as seis patas em solo firme, a pequenina percebeu que um Caçador estava prestes a capturar a Pomba.

Imediatamente, a Formiga convocou suas companheiras. E o pequeno exército atacou os pés do homem, que fugiu aflito, cheio de picadas.

A Pomba voou agradecida:

— Querida amiga, muito obrigada!



FL.02.01

FLUÊNCIA

## Leitura compartilhada

**Atividade:****Show de leitura**

### Objetivos

Ler em jogral.

### Materiais

- Folhas, cada uma com um conto de fadas, em três ou quatro cópias.

### Ideia para contextualização

Vamos apresentar um jogral para o rei e para a princesa, no palácio. Toda a corte estará presente para nos prestigiar.

### Atividade

As crianças vão ler para a turma um texto em jogral.

1. Selecione três ou quatro crianças, para se posicionarem à frente da turma. Entregue para cada criança do grupo uma cópia de um conto de fadas.
2. Designe o que cada criança lerá. Por exemplo, uma frase ou um parágrafo.
3. Escolha uma criança para começar e peça que as demais do grupo continuem sequencialmente a leitura.
4. Ao final, convide a turma para bater palmas para os apresentadores.
5. Chame outro grupo e repita a atividade, sucessivamente, até que toda a turma tenha participado.

### Adaptações

- Uma criança pode ser o narrador, e as demais, os personagens. O narrador pode ser também o coro.
- Faça a atividade com outros tipos e gêneros textuais, como notícias, poemas e biografias. Por exemplo, cada criança lê um verso ou uma estrofe de um poema.





FL.02.01

FLUÊNCIA

**Anexos**

Sugestão: utilizar as obras da *Coleção Conta pra Mim*:

Contos de fadas

1. A luz azul
2. A princesa e a ervilha
3. A água da vida
4. Branca de Neve
5. Chapeuzinho Vermelho
6. Cinderela
7. João e Maria
8. João e o pé de feijão
9. João Magrelo
10. O alfaiate valente
11. O flautista de Hamelin
12. O Gato de Botas
13. O jovem gigante
14. O patinho feio
15. O pobre e o rico
16. O pássaro encantado
17. O rei e a flauta
18. Os músicos de Bremen
19. Os três porquinhos
20. Rapunzel



FL.02.01

FLUÊNCIA

Contos tradicionais brasileiros

1. A lenda da vitória-régia
2. Curupira
3. João-de-barro

Poemas

1. O pássaro cativo, Olavo Bilac
2. Voz dos animais, Francisca Júlia e Júlio César da Silva

Informativos

1. Cobras
2. Micróbios
3. Água

Biografias

1. Anna Nery
2. Carlos Chagas
3. Irmãos Rebouças
4. Padre Landell



FL.03.01

FLUÊNCIA

## Leitura com parceiro

**Atividade:** Vamos juntos!

### Objetivos

Ler, com entonação, frases declarativas, interrogativas, exclamativas e imperativas.

### Materiais

- Cartões, cada um com uma frase, as mesmas frases para cada dupla.

### Ideia para contextualização

Teremos um trabalho de parceria. Vamos ler com nossos amigos!

### Atividade

Em pares, as crianças lerão frases umas para as outras, observando a entonação.

1. Divida a turma em duplas. Entregue para cada dupla cartões com frases.
2. Nas duplas, uma criança pega um cartão e o lê em voz alta.
3. A outra criança lê o mesmo cartão, e as duas discutem se leram corretamente, com a mesma entonação.
4. A dupla inverte a ordem de leitura, no próximo cartão. E assim sucessivamente, até que todos tenham sido utilizados.
5. Ao final, mostre para a turma a entonação de cada frase.

### Adaptações

- As duas crianças leem ao mesmo tempo.
- Utilize frases mais longas.



FL.03.01

FLUÊNCIA

**Anexos**

Sugestões de cartões

O cão estava deitado no chão.
Por que está tão triste?
Ufa! Obrigada!
Escapei, para não parar na panela!
O galo gostou da ideia.
Existe alguém mais bela do que eu?
Fuja e não volte!
Avistou uma pequena casa.
Um lenhador apanhou o machado.
O que aconteceu?
Vovó, que olhos grandes você tem!
Quando vamos ao parque?



FL.03.01

FLUÊNCIA

**O cão estava deitado no chão.**

**Por que está tão triste?**

**Ufa! Obrigada!**

**Escapei, para não pararna panela!**



FL.03.01

FLUÊNCIA

**O galo gostou da ideia.**

**Existe alguém mais bela do que eu?**

**Fuja e não volte!**

**Avistou uma pequena casa.**



FL.03.01

FLUÊNCIA

**Um lenhador apanhou o machado.**

**O que aconteceu?**

**Vovó, que olhos grandes você tem!**

**Quando vamos ao parque?**



FL.03.02

FLUÊNCIA

## Leitura com parceiro

**Atividade:****Adivinhe a pontuação**

### Objetivos

Identificar as pontuações.

### Materiais

- Cartões, cada um com uma frase, os mesmos cartões para cada dupla
- Dois cartões para cada dupla, um SIM outro NÃO

### Ideia para contextualização

Três amigos não entenderam a aula de pontuação. E estão estudando juntos para a prova, mas a matéria errada! O Curioso só pergunta, o Descontrolado só exclama, e o Sabichão só declara. Quem diz o quê? Vamos ajudá-los com a matéria?

### Atividade

Em duplas, uma criança lerá uma frase, e a outra deverá identificar a pontuação utilizada.

1. Divida a turma em duplas. Para cada dupla, empilhe cartões de frases virados para baixo e posicione os cartões de SIM e NÃO virados para cima.
2. Nas duplas, uma criança seleciona um cartão de frase e o lê em voz alta. A outra criança deve dizer a pontuação: ponto-final, ponto de interrogação ou ponto de exclamação.
3. Se a resposta estiver correta, o cartão vai para a pilha do SIM; do contrário, para a pilha do NÃO.
4. A dupla inverte os papéis, com o próximo cartão. E assim sucessivamente, até que todos tenham sido utilizados.
5. Ao final, verifique os acertos e os erros. Então, explicita para a turma a pontuação de cada frase.





FL.03.02

FLUÊNCIA

**Adaptações**

- Peça que os alunos leiam em pontuação diferente da indicada no cartão, para que o colega a adivinhe. Por exemplo, em vez de perguntar: “Temos muito tempo?”, afirmar: “Temos muito tempo.”

**Anexos**

Sugestões de frases

O galo ciscava no quintal.
Para onde vai, meu caro?
Estou com fome, muita fome!
Ele sempre usava uma peruca.
Vá pelo caminho das flores, menina!
O que faz aqui, criança pequenina?
Belo vestido!
João ficou bem triste.
Vai estudar?
Galinha, bote os ovos de ouro!
Vamos perder pontos!
O meu chapéu tem três pontas.



FL.03.02

FLUÊNCIA

**O galo ciscava no quintal.**

**Para onde vai, meu caro?**

**Estou com fome, muita fome!**

**Ele sempre usava uma peruca.**



FL.03.02

FLUÊNCIA

**Vá pelo caminho das flores, menina!**

**O que faz aqui, criança pequenina?**

**Belo vestido!**

**João ficou bem triste.**



FL.03.02

FLUÊNCIA

**Vai estudar?**

**Galinha, bote os ovos de ouro!**

**Vamos perder pontos!**

**O meu chapéu tem três pontas.**



FL.04.01

FLUÊNCIA

## Leitura independente

**Atividade:****Leitura veloz**

### Objetivos

Aumentar a velocidade e a precisão, ao ler frases.

### Materiais

- Cartões, cada um com uma frase, as mesmas 18 frases para cada dupla
- Fichas, uma para cada criança
- Cartões SIM e NÃO para cada dupla
- Cronômetro
- Lápis

### Ideia para contextualização

Prove que você é o corredor mais rápido e mais preciso do circuito: leia com velocidade quantas frases você conseguir em 1 minuto!

### Atividade

As crianças lerão frases, em tempo cronometrado.

1. Divida a turma em duplas. Entregue a cada dupla 18 cartões de frases, mais 2 cartões, um SIM e outro NÃO. Entregue também a cada criança uma ficha.
2. As duplas empilham os cartões de frase virados para baixo e dispõem, lado a lado, os cartões SIM e NÃO virados para cima.
3. Cronometre um minuto. Nesse tempo, em cada dupla, o mais rápido possível, uma criança puxa um cartão, e a outra criança o lê, em voz alta. Se todas as palavras forem lidas corretamente, a criança ouvinte coloca o cartão na pilha do SIM. Se ao menos uma palavra for lida incorretamente, coloca-o na pilha do NÃO. Sem trocar as funções, as crianças repetem o procedimento, até o minuto terminar.
4. Quando o minuto acabar, avise a turma.
5. Então, em cada dupla, a criança que leu conta o número de cartões na pilha do SIM



FL.04.01

FLUÊNCIA

e o registra na própria ficha. Em seguida, cada dupla lê, em conjunto, as frases a pilha do NÃO.

6. Sem mudar de grupo, as crianças trocam as funções e repetem a atividade, em novo minuto cronometrado.

7. Repita as cronometragens, de modo que cada criança leia ao menos três vezes. Antes de cada leitura, incentive a turma a melhorar os resultados.

### Adaptações

- Em vez de entregar fichas e cartões SIM e NÃO, peça que cada criança os copie do quadro.
- Utilize outras frases.
- Em vez de frases, peça que os alunos registrem na tabela quantas palavras corretas foram lidas.

### Anexos

Sugestões de frases

Vou para a escola.	O sabiá sabe assobiar.
Tadeu tem dois gatos.	Ana é esperta.
Nina gosta de nadar.	Gostei do jogo!
Nós temos um amigo.	A casa estava em ordem.
Está na hora de almoçar!	A menina correu muito.
Este é meu cachorro	Você vai ao baile?
Juca foi jogar bola.	Acenda a luz, por favor.
Boa noite, mamãe.	Quando vamos chegar?
Leia para mim, por favor?	Era uma vez um gato.
Quantos anos você tem?	A mesa é pequena.
Olhe um vagalume!	Minha cama está arrumada!
O Curupira cantou.	Onde tem uma caneta?
A festa estava linda!	O céu está lindo!
A porta estava aberta.	Vou esperar a mamãe.
Maria acordou feliz.	Felipe está alegre.
O gato é pequeno.	O cachorro latiu alto.
Agora vou ler uma história.	Meu caderno está completo.
A rainha ficou furiosa.	Estou com sede!



FL.04.01

FLUÊNCIA

**Vou para a escola.**

**O sabiá sabe assobiar.**

**Tadeu tem dois gatos.**

**Ana é esperta.**

**Nina gosta de nadar.**

**Gostei do jogo!**



FL.04.01

FLUÊNCIA

**Nós temos um amigo.**

**A casa estava em ordem.**

**Está na hora de almoçar!**

**A menina correu muito.**

**Este é meu cachorro.**

**Você vai ao baile?**





FL.04.01

FLUÊNCIA

**Juca foi jogar bola.**

**Acenda a luz, por favor.**

**Boa noite, mamãe.**

**Quando vamos chegar?**

**Leia para mim, por favor?**

**Era uma vez um gato.**



FL.04.01

FLUÊNCIA

**Quantos anos você tem?**

**A mesa é pequena.**

**Olhe um vagalume!**

**Minha cama está arrumada!**

**O Curupira cantou.**

**Onde tem uma caneta?**



FL.04.01

FLUÊNCIA

**A festa estava linda!**

**O céu está lindo!**

**A porta estava aberta.**

**Vou esperar a mamãe.**

**Maria acordou feliz.**

**Felipe está alegre.**



FL.04.01

FLUÊNCIA

**O gato é pequeno.**

**O cachorro latiu alto.**

**Agora vou ler uma história. Meu caderno está completo.**

**A rainha ficou furiosa.**

**Estou com sede!**



FL.04.01

FLUÊNCIA

**SIM**

**NÃO**



FL.04.01

FLUÊNCIA

Tentativa	Frases por minuto
1ª	
2ª	
3ª	
4ª	
5ª	



VO.01.01

VOCABULÁRIO

## Detalhando frases

**Atividade:** Espião

### Objetivos

Descrever um objeto, para que os colegas o adivinhem.

### Materiais

- Objetos de sala de aula, como brinquedos, blocos, giz etc.

### Ideia para contextualização

Vamos brincar de espião? Um espião descobre informações secretas e especiais. Vamos espiar e descobrir objetos misteriosos?

### Atividade

Os colegas adivinharão qual objeto uma criança descreve.

1. Em uma superfície plana, coloque de seis a dez objetos.
2. Secretamente, uma criança escolhe um objeto. E dá uma dica, para que os colegas o adivinhem. Por exemplo: "Eu espio algo vermelho!" ou "Eu espio algo que podemos abrir!"
3. A criança continua dando dicas, até que o objeto seja corretamente nomeado pelo restante da turma.
4. Chame outra criança e reinicie a brincadeira. A atividade termina quando todos os objetos forem nomeados.

### Adaptações

- Aumente a quantidade de objetos.
- Permita que a criança escolha livremente um objeto da sala.
- Chame uma dupla, em vez de uma única criança.



VO.01.02

VOCABULÁRIO

## Detalhando frases

**Atividade:** Quem é?

### Objetivos

Descrever uma figura, para que os colegas a adivinhem.

### Materiais

- Cartões, cada um com uma figura

### Ideia para contextualização

Vamos brincar de adivinhar? Nesta brincadeira, você não poderá dizer a figura, apenas o que ela faz, ou como ela é, e seus colegas terão de adivinhá-la.

### Atividade

Os colegas adivinharão o que uma criança descreve.

1. Em uma superfície plana, empilhe os cartões, virados para baixo.
2. Um aluno puxa um cartão e descreve a figura, mas sem dizer o nome dela. Por exemplo, puxa o cartão do sapo e diz: "Isso pula!", "Isso coaxa!" ou "Isso pode ser verde!"
3. As outras crianças se revezam na tentativa de acertar o nome da figura.
4. A criança que acertar é a próxima a escolher um cartão.
5. Continue até que todas as crianças tenham participado pelo menos uma vez, e todas as figuras tenham sido descritas.

### Adaptações

- Elabore e utilize outros cartões de figuras.

### Anexos





VO.01.02

VOCABULÁRIO



sapo



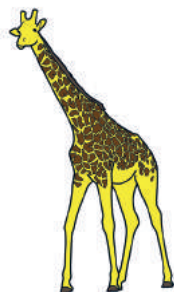
palhaço



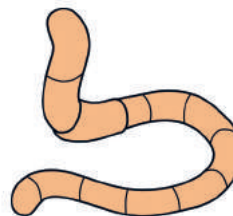
bombeiro



meia



girafa



minhoca

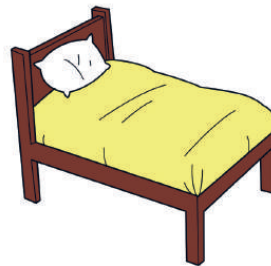


VO.01.02

VOCABULÁRIO



professor



cama



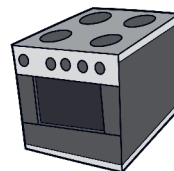
polvo



onibus



sapato



fogão

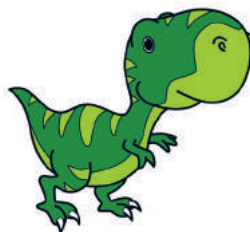


VO.01.02

VOCABULÁRIO



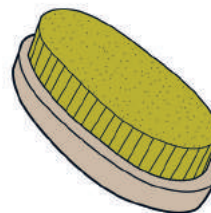
arco-íris



dinossauro



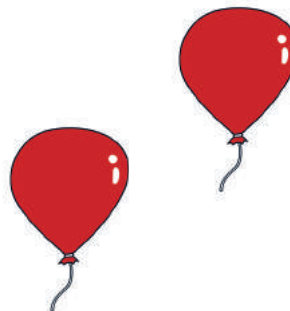
escola



escova



bola

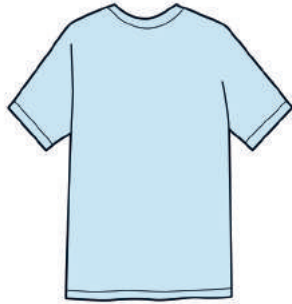


balões



VO.01.02

VOCABULÁRIO



camiseta



xícara



VO.02.01

VOCABULÁRIO

## Identificação de categorias conceituais

**Atividade:** Descreva!

### Objetivos

Criar uma frase de ação, para descrever uma figura.

### Materiais

- Cartões, cada um com uma figura
- Quatro caixas pequenas, cada uma com a figura de um lugar

### Ideia para contextualização

Estamos visitando lugares bem divertidos e diferentes, mas alguém pregou uma peça e bagunçou tudo! Vamos ter de devolver cada coisa para seu devido lugar!

### Atividade

As crianças vão criar uma frase de ação, para descrever uma figura.

1. Coloque em uma mesa as quatro caixas. Empilhe os cartões, virados para baixo.
2. Uma criança puxa um cartão e diz a caixa correspondente. Por exemplo, puxa o cartão do macaco e diz: "O macaco vai para a selva."
3. A criança diz uma frase sobre a figura. Por exemplo: "O macaco balança na árvore."
4. A criança, então, coloca o cartão na caixa correspondente. Por exemplo, o cartão do macaco é colocado na caixa da selva.
5. Chame outra criança e reinicie a brincadeira. Continue até que todos os cartões estejam nas respectivas caixas.

### Adaptações

- Elabore e utilize outros cartões de Chame uma dupla, em vez de uma única criança. Os colegas podem se ajudar ou dizer acontecimentos seguidos. Por exemplo,



VO.02.01

## VOCABULÁRIO

uma criança diz: “O macaco balança na árvore”, e a outra: “O macaco, então, vai se encontrar com o amigo.” figuras.

- Adicione mais cartões de figura.
- Em vez de frases, peça mímicas. Mostre quatro, cinco ou seis cartões. Uma criança faz a mímica, e as demais tentam adivinhar a ação e o cartão correspondente. Por exemplo, uma criança finge rugir, e as demais dizem: “É o leão rugindo?”

## Anexos

Localizações
selva
fazenda
oceano
escola

Cartões de figuras			
macaco	porco	submarino	ônibus
leão	cavalo	peixe	giz de cera
elefante	vaca	barco	crianças
cobra	estábulo	tubarão	livro



VO.02.01

VOCABULÁRIO



selva



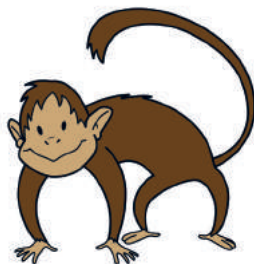
fazenda



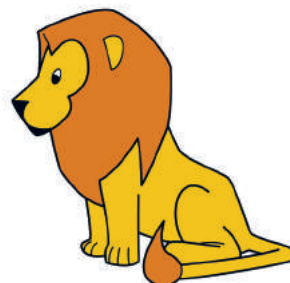
oceano



escola



macaco

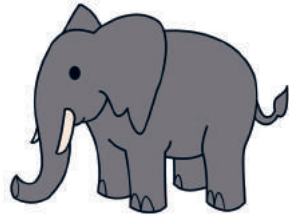


leão

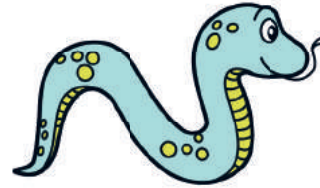


VO.02.01

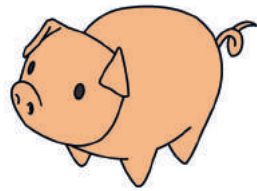
VOCABULÁRIO



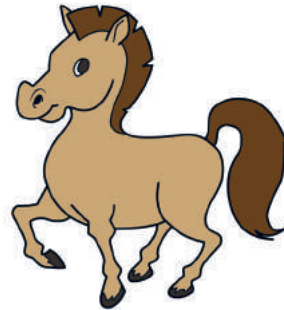
elefante



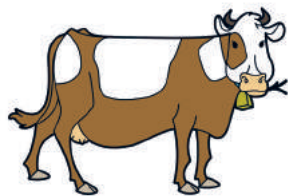
cobra



porco



cavalo



vaca



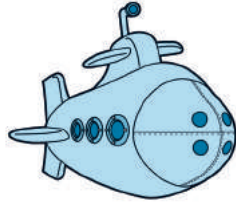
estábulo



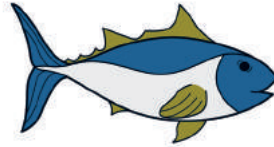


VO.02.01

VOCABULÁRIO



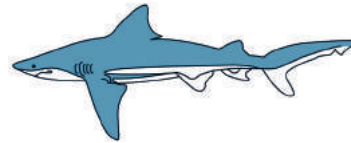
submarino



peixe



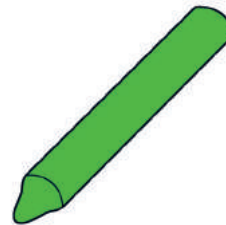
barco



tubarão



ônibus



giz de cera

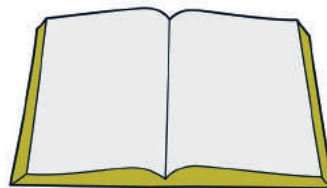


VO.02.01

VOCABULÁRIO



crianças



livro



VO.02.02

VOCABULÁRIO

## Identificação de categorias conceituais

**Atividade:** Jogo das profissões

### Objetivos

Associar objetos a profissões.

### Materiais

- Cartões, cada um com uma profissão
- Cartões, cada um com um objeto

### Ideia para contextualização

O que você quer ser quando crescer? Vamos descobrir quais instrumentos são importantes para as profissões.

### Atividade

Utilizando cartões, as crianças vão associar objetos a profissões.

1. Em uma superfície plana, espalhe, lado a lado, os cartões de profissão, virados para cima. Empilhe os cartões de objeto, virados para baixo.
2. Uma criança puxa da pilha um cartão, diz o nome do objeto e coloca o cartão junto à profissão correspondente. Por exemplo, puxa um cartão, diz “flauta” e o coloca junto ao cartão do músico.
3. Chame outra criança e refaça a brincadeira. Continue até que todos os objetos tenham sido associados às respectivas profissões.

### Adaptações

- Adicione mais cartões de profissão.
- Uma criança pode encenar um objeto, para que os colegas adivinhem a profissão correspondente.
- Ensine sobre as profissões.
- Use objetos reais, em vez de cartões.



VO.02.02

VOCABULÁRIO

**Anexo**

Sugestões de cartões

**Cartões de profissão**

médico
bombeiro
construtor
músico
cozinheiro

**Cartões de objeto**

estetoscópio	extintor de incêndio	serrote	violão	panela
remédio	mangueira	martelo	piano	colher
seringa	hidrante	chave inglesa	violino	fogão
termômetro	caminhão de bombeiro	chave de fenda	flauta	rolo



VO.02.02

VOCABULÁRIO



médico



bombeiro



construtor



músico



cozinheiro



estetoscópio

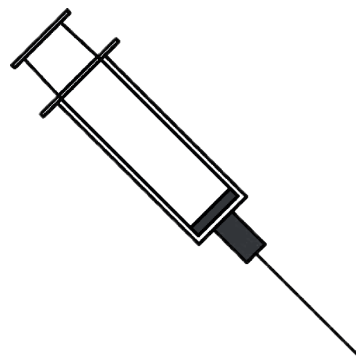


VO.02.02

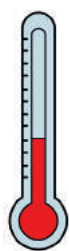
VOCABULÁRIO



remédio



seringa



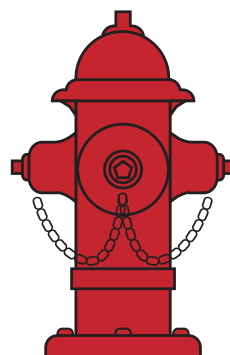
termômetro



extintor de incêndio



mangueira



hidrante

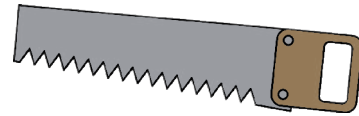


VO.02.02

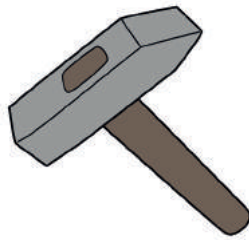
VOCABULÁRIO



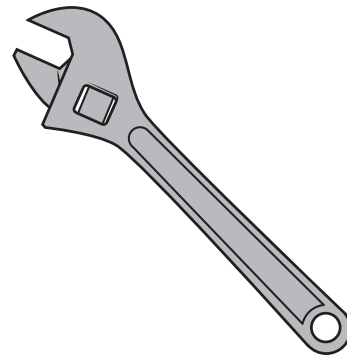
caminhão de bombeiro



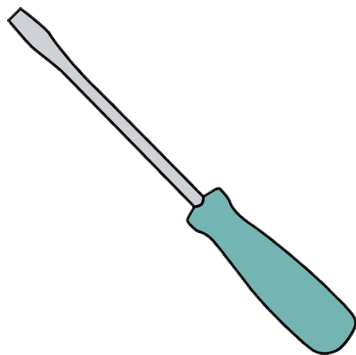
serrote



martelo



chave inglesa



chave de fenda



violão



VO.02.02

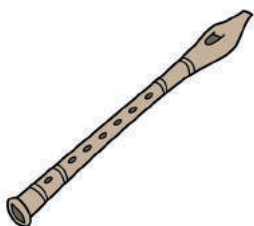
VOCABULÁRIO



piano



violino



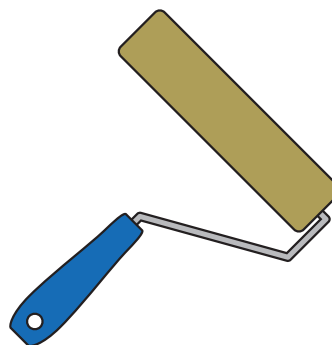
flauta



panela



colher



rolo





VO.03.01

VOCABULÁRIO

## Novo vocabulário

**Atividade:****Encontre o sinônimo**

### Objetivos

Identificar sinônimos.

### Materiais

- Cartões, cada um com uma figura

### Ideia para contextualização

No ano de 2121, astronautas podem viajar em uma máquina do tempo. Mas, por segurança, nunca vão sozinhos, somente em dupla. Na ida e na volta, a nave somente é ativada pelo reconhecimento de duas vozes, com a seguinte senha: cada astronauta diz um sinônimo, para nomear a figura no painel. Para qual época vocês viajariam?

### Atividade

As crianças dirão um sinônimo de uma palavra.

1. Empilhe os cartões, virados para baixo.
2. Chame uma dupla. Uma criança puxa um cartão e nomeia a figura. Por exemplo, "pular".
3. A outra criança diz um sinônimo da palavra. Por exemplo, "saltar".
4. A primeira criança diz os dois sinônimos. Pelos exemplos, "pular, saltar".
5. As crianças invertem os papéis e reiniciam a brincadeira.
6. Chame outra dupla. Continue, sucessivamente, até que todos os cartões tenham sido utilizados.



VO.03.01

VOCABULÁRIO



### Adaptações

- Crie novos cartões.
- Divida a turma em duplas, para brincarem simultaneamente. Entregue a cada dupla os mesmos cartões.
- Nas duplas, cada criança pode inventar uma frase contendo um dos sinônimos. Por exemplo, "O sapo pula" e "O sapo salta".
- Trabalhe primeiro os cartões de objeto (nos anexos: presente, casa e carro). Em seguida, passe para os cartões de ação (pular e questionar). Por fim, utilize os cartões de característica (cansado, sujo, alegre, triste e calmo).

### Anexos

Sugestões de cartões

Nº	Figura do cartão	Sinônimo
1	casa	lar
2	carro	automóvel
3	presente	lembrança
4	pular	saltar
5	questionar	perguntar
6	cansado	exausto
7	sujo	imundo
8	alegre	feliz, contente
9	triste	chateado
10	calmo	Tranquilo



VO.03.01

VOCABULÁRIO



casa



carro



presente



pular



questionar



cansado



VO.03.01

VOCABULÁRIO



sujo



alegre



triste



calmo



VO.03.02

VOCABULÁRIO

## Novo vocabulário

**Atividade:****Encontre o antônimo**

### Objetivos

Identificar antônimos.

### Materiais

- Cartões grandes, cada um com uma figura
- Cartões pequenos correspondentes, cada um com um antônimo

### Ideia para contextualização

O casamento do príncipe começou. Os convidados são muito exigentes: “Está quente!”, diz a condessa; “Está doce!”, diz o marquês. Misturando os contrários, é possível ser moderado e cortês com todos.

### Atividade

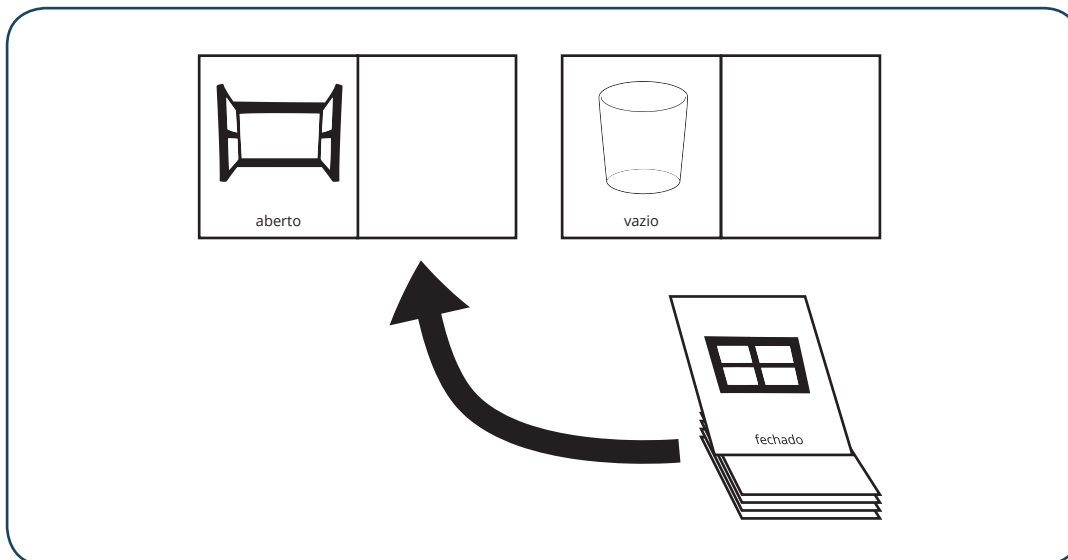
Utilizando cartões, as crianças identificarão antônimos.

1. Em uma superfície plana, espalhe os cartões grandes, virados para cima. Empilhe os cartões pequenos, virados para baixo.
2. Chame uma dupla. Uma criança puxa um cartão pequeno e diz a figura. Por exemplo, “aberto”.
3. A outra criança põe o cartão pequeno sobre o grande correspondente, formando uma antonímia. Por exemplo, põe o cartão “aberto” sobre o “fechado”.
4. A primeira criança diz os dois antônimos. Pelos exemplos, “aberto, fechado”.
5. Retire os dois cartões. As crianças invertem os papéis e reiniciam a brincadeira.
6. Chame outra dupla. Continue, sucessivamente, até que todos os cartões tenham sido utilizados.



VO.03.02

VOCABULÁRIO



### Adaptações

- Faça mais cartões grandes e pequenos.
- Divida a turma em duplas, para brincarem simultaneamente. Entregue a cada dupla os mesmos cartões.
- Trabalhe com grupos maiores. Cada criança do grupo pega um cartão pequeno. Uma criança revela um cartão grande. Quem tiver o cartão pequeno correspondente deverá colocá-lo sobre o grande. Então, todos juntos dizem os dois antônimos. As crianças se revezam, até que todas tenham revelado o cartão grande, ou até que todos os cartões tenham sido utilizados.

### Anexos

Sugestões de cartões

Nº	Cartões grandes	Cartões pequenos
1	aberto	fechado
2	quente	frio
3	em cima	embaixo
4	feliz	triste
5	acordado	dormindo
6	cheio	vazio
7	grande	pequeno



VO.03.02

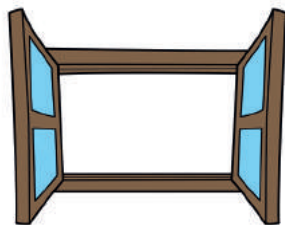
## VOCABULÁRIO

Nº	Cartões grandes	Cartões pequenos
8	doce	amargo
9	limpo	sujo
10	calmo	nervoso



VO.03.02

VOCABULÁRIO



aberto



quente



em cima





VO.03.02

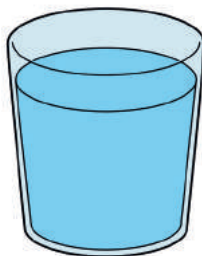
VOCABULÁRIO



feliz



acordado

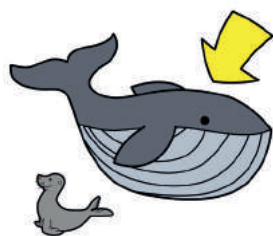


cheio



VO.03.02

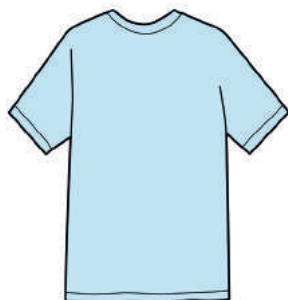
VOCABULÁRIO



grande



doce



limpo

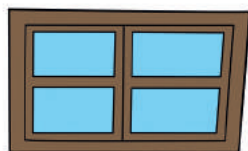


VO.03.02

VOCABULÁRIO



calmo



fechado



frio



embaixo



triste

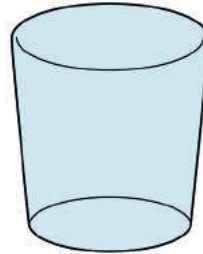


VO.03.02

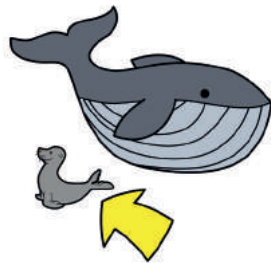
VOCABULÁRIO



dormindo



vazio



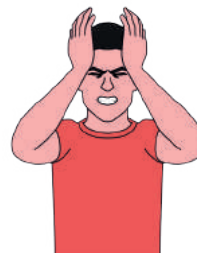
pequeno



amargo



sujo



nervoso



VO.03.03

VOCABULÁRIO

## Novo vocabulário

**Atividade:****Mapa do tesouro**

### Objetivos

Encontrar significados relacionados.

### Materiais

- Uma ficha por aluno (mapa semântico)
- Lápis

### Ideia para contextualização

Somos piratas. Nossa missão é esconder um tesouro. Para que ninguém o encontre, vamos fazer um mapa de palavras!

### Atividade

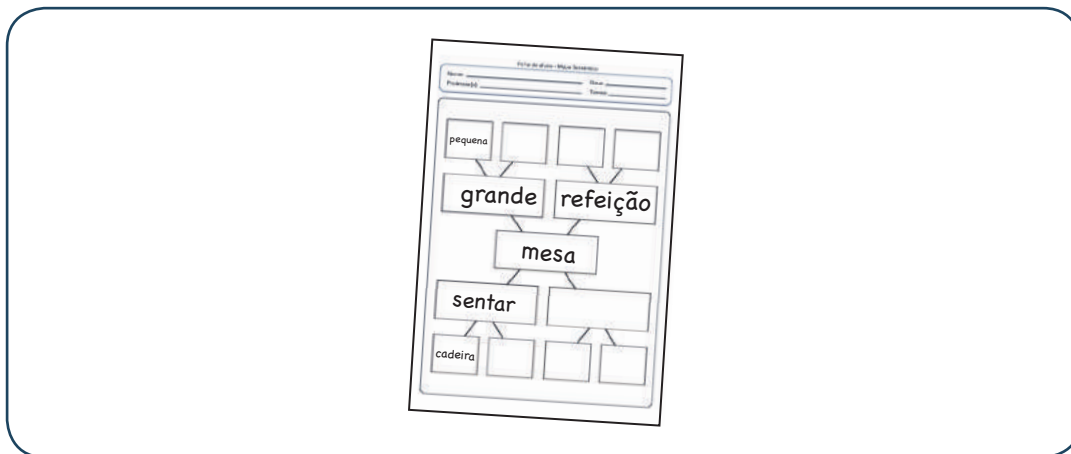
As crianças relacionarão várias palavras, em um mapa semântico.

1. Distribua para cada criança uma ficha.
2. Diga uma palavra conhecida. As crianças a escreverão no campo central da ficha. Por exemplo, "tubarão".
3. Pergunte algo sobre a palavra. Em um campo adjacente ao central, as crianças escreverão a resposta. Por exemplo, pergunte "Onde o tubarão vive?", e, em um campo adjacente a "tubarão", as crianças escrevem "mar".
4. Então, nos dois campos seguintes, as crianças escreverão palavras relacionadas à resposta. Por exemplo, nos dois campos seguintes à resposta "mar", escreverão respectivamente "sal" e "onda".
5. Repita o procedimento, até completar a ficha.



VO.03.03

VOCABULÁRIO

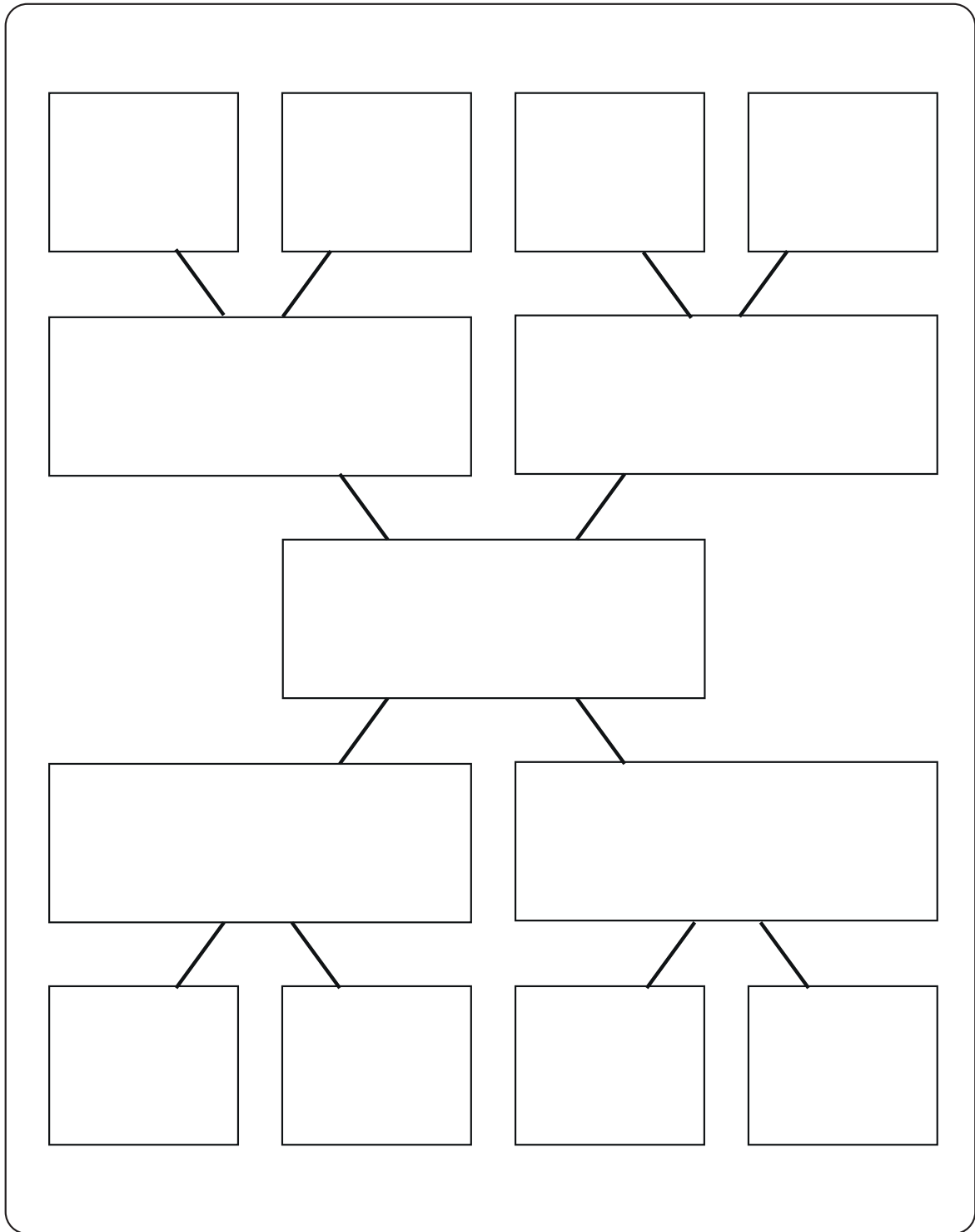


### Adaptações

- Crie fichas com mais campos. Inclua outras categorias e perguntas.
- Elabore um mapa semântico no chão da sala, utilizando cartolina e barbante.
- Caso as crianças ainda não saibam ler e escrever, utilize figuras, em vez de palavras. As crianças observam a figura principal e procuram, em revistas ou jornais, figuras relacionadas.

Ficha do aluno - Mapa Semântico

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_  
Professor(a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_





VO.04.01

VOCABULÁRIO

## Completando frases

**Atividade:**
**Mistura de palavras**

### Objetivos

Formar frases.

### Materiais

- Cartões, cada um com o início, meio ou fim de uma frase
- Uma ficha para cada aluno
- Lápis

### Ideia para contextualização

Você já viu como funciona o liquidificador da mamãe? Ela coloca algumas frutas dentro dele, bate-as durante algum tempo e as transforma em deliciosos sucos. Muito bem. Agora, vamos utilizar um “liquidificador” diferente. Sabe como? Colocando palavras dentro dele, para produzirmos frases “deliciosas”! É isso mesmo! Mas cuidado! Do mesmo jeito que algumas frutas não geram um suco saboroso, também algumas palavras não formam uma frase com sentido. Quais “sabores” de frase produziremos?

### Atividade

As crianças ordenarão palavras, para formar uma frase.

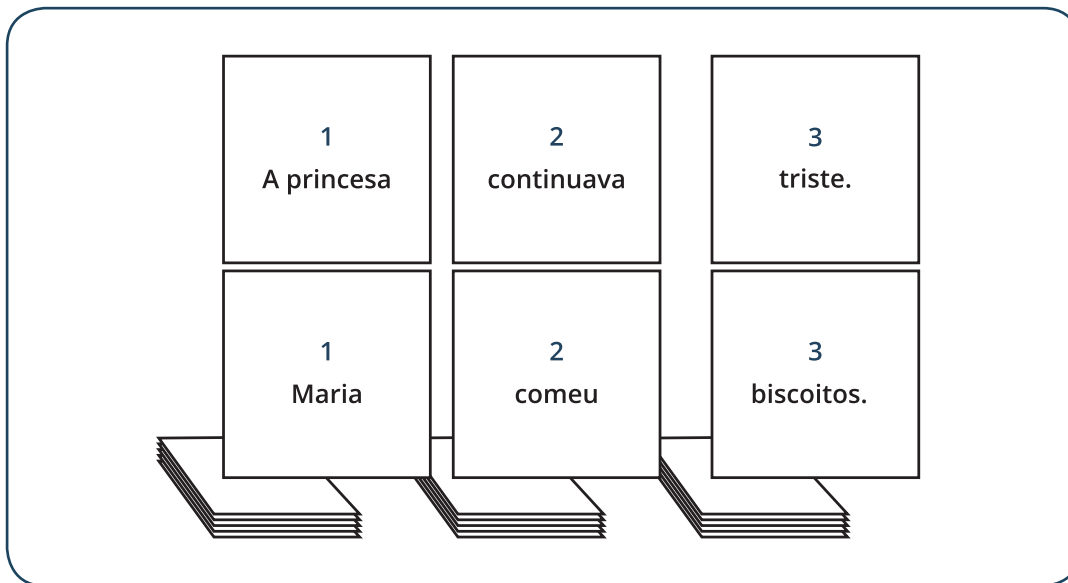
1. Embaralhe separadamente os três grupos de cartão, correspondentes às três partes da frase. Em ordem, empilhe-os, virados para baixo. Entregue para cada criança uma ficha.
2. Chame uma criança. Ela pega um cartão de cada pilha, ordena-os e lê, em voz alta, a frase formada. Por exemplo, “A princesa”, “ficou”, “admirados.”
3. Na ficha, todos anotam a frase. Então, marcam “V”, se a frase é adequada, ou “X”, se inadequada. Por exemplo, anotam “A princesa ficou admirados” e marcam “X”.
4. Chame outra criança e repita a brincadeira, sucessivamente, até que todas as frases tenham sido registradas.





VO.04.01

VOCABULÁRIO



### Adaptações

- Faça outros cartões, para formar novas frases.
- Em vez de fichas, peça que os alunos escrevam no caderno.

### Anexos

Sugestões de frases

A princesa	continuava	triste.
Maria	comeu	biscoitos.
Os garotos	brincavam	no parquinho.
O rapaz	encontrou	um gigante.
Todos	ficaram	admirados.
João	ficou	bem triste.
O homenzarrão	pegou	uma pedra.
O alfaiate	passou	geleia no pão.
O rei	voltou	ao palácio.
Pássaros famintos	comeram	minhocas no jardim.
Sapos verdes	pulavam gentilmente	na grama.
Eles	enfrentavam	tempos difíceis.



VO.04.01

VOCABULÁRIO

1

A princesa

2

continuava

3

triste.

1

Maria

2

comeu



VO.04.01

VOCABULÁRIO

3

biscoitos.

1

Os garotos

2

brincavam

3

no parquinho.



VO.04.01

VOCABULÁRIO

1

O rapaz

2

encontrou

3

um gigante.

1

Todos

2

ficaram



VO.04.01

VOCABULÁRIO

3

admirados.

1

João

2

ficou

3

bem triste.



VO.04.01

VOCABULÁRIO

1

O homenzarrão

2

pegou

3

uma pedra.

1

O alfaiate

2

passou



VO.04.01

VOCABULÁRIO

3

geleia no pão.

1

O rei

2

voltou

3

ao palácio.



VO.04.01

VOCABULÁRIO

1

**Pássaros  
famintos**

2

**comeram**

3

**minhocas  
no jardim.**

1

**Sapos verdes**

2

**pulavam  
gentilmente**





VO.04.01

VOCABULÁRIO

3  
na grama.

1  
Eles

2  
enfrentavam

3  
tempos difíceis.



VO.04.01

VOCABULÁRIO

Ficha do aluno – Atividade: Mistura de palavras

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

Professor(a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

Nº	Frase	Adequada?
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		



VO.05.01

VOCABULÁRIO

## Utilização do contexto para compreender palavras

**Atividade:**
**O que significa?**

### Objetivos

Substituir palavras, sem alterar o sentido da frase.

### Materiais

- Uma ficha por aluno
- Gabarito

### Atividade

As crianças vão identificar a opção que substitui o trecho de uma frase.

1. Entregue para cada criança uma ficha.
2. Em cada frase, as crianças circulam a opção que melhor substitui a palavra ou a expressão sublinhada. Por exemplo, na frase “Após uma corrida, João fica exausto”, circulam a opção “muito cansado”.
3. Estabeleça um tempo, para que as crianças terminem a ficha.
4. Corrija a atividade.

### Anexo

#### Gabarito

#### Atividade 1:

1. b) esperto;
2. c) acordam;
3. a) papagaio;
4. a) atou;
5. a) selva;

#### Atividade 2:

1. b) inteligente;
2. c) feliz;
3. a) são estudiosos;
4. c) seus cachorros;
5. a) comemorações;



VO.05.01

## VOCABULÁRIO

6. c) o buraco;

7. b) palácio;

8. a) do barco;

9. a) o pasto.

6. a) pulando;

7. b) calcular;

8. a) rápida;

9. a) muito cansado.







VO.05.02

VOCABULÁRIO

## Utilização do contexto para compreender palavras

**Atividade:****Caça-palavras dos significados**

### Objetivos

Substituir palavras, sem alterar o sentido da frase.

### Materiais

- Uma ficha por aluno
- Gabarito

### Ideia para contextualização

Vamos fazer um caça-palavras dos significados? Para tanto, precisamos saber qual é o significado da palavra ou da expressão sublinhada na frase.

### Atividade

As crianças vão resolver um caça-palavras. Cada palavra encontrada substituirá o trecho de uma frase.

1. Entregue para cada criança uma ficha.
2. As crianças resolvem o caça-palavras. Por exemplo, encontram a palavra “dedicado”, entre outras.
3. As crianças reescrevem as frases, substituindo cada trecho sublinhado por uma palavra encontrada no caça-palavras. Por exemplo, reescrevem a frase “O aluno é esforçado”, substituindo “esforçado” por “dedicado”, ficando “O aluno é dedicado”.
4. Estabeleça um tempo, para que as crianças terminem a ficha.
5. Corrija a atividade.

Ficha do aluno 1 – Atividade: Caça-palavras do significado

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

Professor(a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

**Circule 8 palavras, na horizontal ou na vertical.**

N	N	N	N	H	T	T	A	S	M	A	R	E	T	F	P	T	P
O	S	A	M	A	U	B	S	O	F	N	Y	P	D	T	H	S	C
A	I	T	D	S	P	E	B	A	R	R	I	G	U	D	O	Y	R
Y	A	P	A	I	H	Z	L	L	I	N	T	T	T	F	T	L	I
H	M	T	N	T	A	N	D	A	N	D	O	Y	O	H	V	I	
E	T	E	A	H	D	D	S	I	S	A	U	M	A	P	Y	P	S
U	H	M	H	C	A	E	D	E	D	I	C	A	D	O	L	H	H
H	M	E	H	U	T	S	U	A	D	U	A	R	I	C	N	B	N
C	O	I	B	L	I	I	C	U	I	S	M	H	E	O	N	R	A
S	R	Y	D	H	N	R	T	H	N	E	P	I	N	Y	W	N	C
C	E	V	E	L	O	Z	M	E	N	T	E	H	S	R	T	F	N
A	H	L	S	M	M	A	O	T	A	D	Ã	M	R	E	T	E	A

**Reescreva as frases abaixo, substituindo o trecho sublinhado por uma palavra do caça-palavras.**

1	O cachorro é <u>pançudo</u> .
	_____
2	Aquele ladrão é muito <u>cruel</u> .
	_____
3	Ele gosta de <u>beber</u> suco.
	_____
4	A água está <u>gelada</u> .
	_____



Ficha do aluno 1 - Atividade: Caça-palavras do significado

5	Joana é a <u>vencedora</u> .
6	Os leões correm <u>rapidamente</u> .
7	João foi para a escola <u>caminhando</u> .
8	O aluno é <u>esforçado</u> .

Ficha do aluno 1 – Atividade: Caça-palavras do significado

## Gabarito

Circule 8 palavras, na horizontal ou na vertical.

N	N	N	N	H	T	T	A	S	M	A	R	E	T	F	P	T	P
O	S	A	<u>M</u>	<u>A</u>	<u>U</u>	B	S	O	F	N	Y	P	D	T	H	S	C
A	I	T	D	S	P	E	<u>B</u>	<u>A</u>	<u>R</u>	<u>R</u>	<u>I</u>	<u>G</u>	<u>U</u>	<u>D</u>	<u>O</u>	Y	R
Y	A	P	A	I	H	Z	L	L	I	N	T	<u>T</u>	T	F	T	L	I
H	M	T	N	T	T	<u>A</u>	<u>N</u>	<u>D</u>	<u>A</u>	<u>N</u>	<u>D</u>	<u>O</u>	Y	O	H	V	I
E	T	E	A	H	D	D	S	I	S	A	U	M	A	P	Y	P	S
U	H	M	H	C	A	E	<u>D</u>	<u>E</u>	<u>D</u>	<u>I</u>	<u>C</u>	<u>A</u>	<u>D</u>	<u>O</u>	L	H	H
H	M	E	H	U	T	S	U	A	D	U	A	<u>R</u>	I	C	N	B	N
C	O	I	B	L	I	I	C	U	I	S	M	H	E	O	N	R	A
S	R	Y	D	H	N	R	T	H	N	E	P	I	N	Y	W	N	C
C	E	<u>V</u>	<u>E</u>	<u>L</u>	<u>O</u>	<u>Z</u>	<u>M</u>	<u>E</u>	<u>N</u>	<u>T</u>	<u>E</u>	H	S	R	T	F	N
A	H	L	S	M	M	A	O	T	A	D	<u>Ã</u>	M	R	E	T	E	A

Reescreva as frases abaixo, substituindo o trecho sublinhado por uma palavra do caça-palavras.

1	O cachorro é <u>pançudo</u> .
	O cachorro é <b>barrigudo</b>
2	Aquele ladrão é muito <u>cruel</u>
	Aquele ladrão é muito <b>mau</b>
3	Ele gosta de <u>beber</u> suco.
	Ele gosta de <b>tomar</b> suco.
4	A água está <u>gelada</u> .
	A água está <b>fria</b> .

Ficha do aluno 1 – Atividade: Caça-palavras do significado

---

ana é a vencedora.

---

ana é a **campeã**.

---

s leões correm rapidamente.

---

s leões correm **velozmente**.

---

ão foi para a escola caminhando.

---

ão foi para a escola **andando**.

---

aluno é esforçado.

---

aluno é **dedicado**.

---

Ficha do aluno 2 – Atividade: Caça-palavras do significado

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

Professor(a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

Circule 8 palavras, na horizontal ou na vertical.

O	P	D	H	A	A	S	T	N	I	O	C	V	A	M	O	E	T
I	Y	E	G	N	E	A	H	U	A	N	H	W	E	H	U	U	N
F	G	S	G	S	T	D	T	A	T	Y	A	T	T	E	D	E	E
T	B	A	S	D	R	N	K	S	E	R	E	T	W	L	I	W	S
E	N	S	T	E	O	C	E	D	T	Á	C	E	A	E	E	A	E
A	T	T	L	E	O	G	V	E	H	P	L	A	N	H	H	I	E
T	I	R	E	C	R	E	I	O	C	I	E	K	E	E	E	L	I
G	R	A	P	T	O	I	S	R	E	D	N	P	S	B	W	U	O
G	B	D	I	F	U	R	I	O	S	O	T	T	P	W	L	M	C
T	B	O	N	I	T	A	A	C	A	B	A	D	A	E	R	E	C
I	T	S	E	S	A	L	D	P	A	S	T	A	Y	I	N	F	E
A	H	C	I	F	S	R	F	E	E	B	U	W	M	S	C	E	I

Reescreva as frases abaixo, substituindo o trecho sublinhado por uma palavra do caça-palavras.

1	No meio da tarde, a escola faz o <u>intervalo</u> .
	_____
2	Ele pegou a <u>maleta</u> de cima da mesa.
	_____
3	A tartaruga é <u>vagarosa</u> .
	_____
4	O cavalo é <u>veloz</u> .
	_____

Ficha do aluno 2 - Atividade: Caça-palavras do significado

5	A obra está <u>finalizada</u> .
6	A flor do jardim é <u>bela</u> .
7	Pateta é <u>atrapalhado</u> .
8	César está <u>com muita raiva</u> .

Ficha do aluno 2 – Atividade: Caça-palavras do significado

## Gabarito

Circule 8 palavras, na horizontal ou na vertical.



Reescreva as frases abaixo, substituindo o trecho sublinhado por uma palavra do caça-palavras.

1	No meio da tarde, a escola faz o <u>intervalo</u> .
	No meio da tarde, a escola faz o <b>recreio</b> .
2	Ele pegou a <u>maleta</u> de cima da mesa.
	Ele pegou a <b>pasta</b> de cima da mesa.
3	A tartaruga é <u>vagarosa</u> .
	A tartaruga é <b>lenta</b> .
4	O cavalo é <u>veloz</u> .
	O cavalo é <b>rápido</b> .

Ficha do aluno 2 - Atividade: Caça-palavras do significado

5	A obra está <u>finalizada</u> .
	A obra está <b>acabada</b> .
6	A flor do jardim é <u>bela</u> .
	A flor do jardim é <b>bonita</b> .
7	Pateta é <u>atrapalhado</u> .
	Pateta é <b>desastrado</b> .
8	César está <u>com muita raiva</u> .
	César está <b>furioso</b> .



CO.01.01

COMPREENSÃO

## Recontagem de histórias e expressão oral

**Atividade:** Um conto na escola, repete quem está com a bola

### Objetivos

Recontar a história lida pelo professor.

### Materiais

- Histórias curtas
- Bola

### Ideia para contextualização

Esta é uma brincadeira que vai nos ajudar a recontar uma história. A bola representa um objeto mágico! E a criança que segura esse objeto no momento de recontar a história consegue se lembrar de tudo.

### Atividade

Quando o professor disser “Um conto na escola, repete quem está com a bola”, a criança que estiver com a bola na mão irá recontar a história lida pelo professor.

1. Selecione os textos.
2. Peça que as crianças formem um círculo e sentem-se no chão.
3. Explique a elas que irão brincar de “Batata-quente”. Só que, em vez de cantar uma parlenda, terão de prestar atenção em uma história.
4. No fim da história ou de um parágrafo, faça uma pausa e diga: “Um conto na escola, repete quem está com a bola!”. A criança que estiver com a bola na mão terá de recontar a história/parágrafo que acabou de ouvir.

### Adaptações

- Na repetição da história, peça que as crianças formem filas e passem a bola para o amigo de trás, por baixo da perna.
- Utilize uma história mais longa e explique que as crianças deverão recontar cada trecho de maneira progressiva. Por exemplo, a primeira criança irá recontar o pri-





CO.01.01

COMPREENSÃO

meiro trecho; a segunda, o primeiro e o segundo; a terceira, o primeiro, o segundo e o terceiro; e a última, a história inteira.

- Peça que as crianças escrevam a história lida pela professora ou façam um desenho sobre a história.
- Após a leitura, recapitule a sequência de fatos ou os trechos mais importantes da história, a fim de chamar a atenção das crianças para todos os detalhes.



CO.02.01

COMPREENSÃO

## Identificação de elementos da história

**Atividade:****Cubo de perguntas da história**

### Objetivos

Identificar elementos da história.

### Materiais

- Texto narrativo
- Cubo de perguntas
- Ficha do aluno
- Lápis

### Atividade

As crianças lançarão o cubo de perguntas para identificar elementos da história.

1. Leia uma história para as crianças.
2. Entregue a ficha do aluno para cada criança e leia as perguntas em voz alta.
3. Peça que uma criança jogue o cubo, a fim de que uma pergunta seja sorteada.
4. Leia a pergunta em voz alta. Em seguida, converse com as crianças sobre a questão.
5. Peça que as crianças identifiquem a pergunta em suas respectivas fichas, escrevendo a resposta ou fazendo uma ilustração.
6. Continue até que a ficha do aluno seja totalmente preenchida.

### Adaptações

- Peça que as crianças leiam a história.
- Repita esta atividade utilizando outros textos.
- Os alunos podem criar seu próprio cubo, a partir de um modelo de dobradura planejada de um dado em branco.

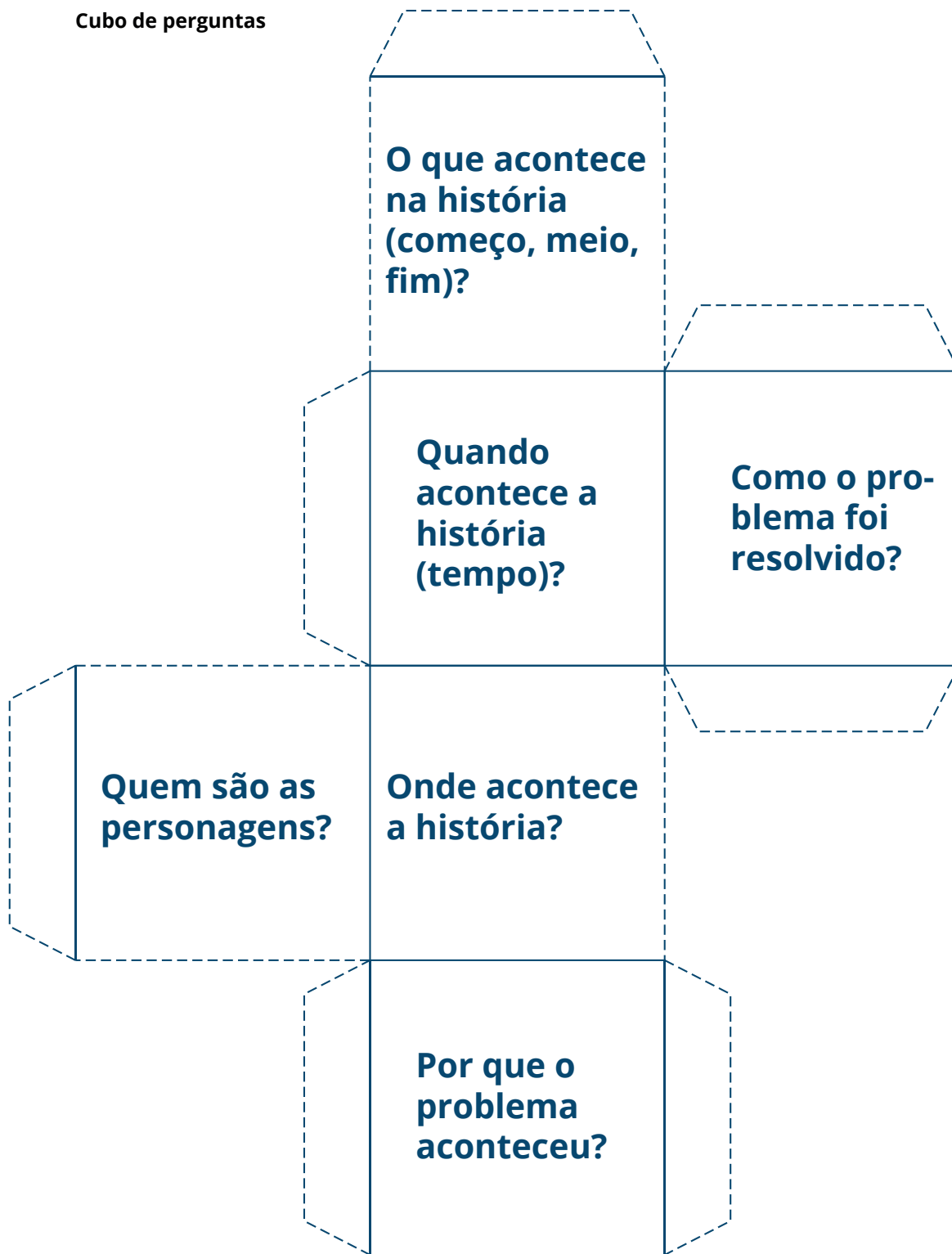
### Anexos



CO.02.01

COMPREENSÃO

Cubo de perguntas



Ficha do aluno - Cubo de perguntas da história

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_  
 Professor(a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

Título: \_\_\_\_\_  
 Autor: \_\_\_\_\_

<p>1. Onde acontece a história?</p>	
<p>2. O que acontece na história (começo, meio, fim)?</p>	
<p>3. Como o problema foi resolvido?</p>	
<p>4. Quem são os personagens?</p>	
<p>5. Por que o problema aconteceu?</p>	
<p>6. Quando acontece a história (tempo)?</p>	



CO.02.02

COMPREENSÃO

## Identificação de elementos da história

**Atividade:****Gramática da História**

### Objetivos

Identificar elementos da história.

### Materiais

- Texto narrativo
- Ficha do aluno
- Lápis

### Ideia para contextualização

Tijolos são utilizados na construção de casas e prédios, por exemplo. Fazendo uma analogia, as histórias também são construídas por vários “tijolos”, como o cenário, as personagens, o problema, os eventos importantes e a solução encontrada. Como bons construtores, vamos montar nossas histórias com esses “tijolos”. Só precisamos saber onde eles estão e colocá-los no lugar certo. Detalhe: a nossa imaginação é o cimento!

### Atividade

As crianças registram elementos da história usando um organizador gráfico de gramática da história.

1. Leia um texto narrativo para as crianças. Converse sobre os elementos da história.
2. Entregue a ficha do aluno para as crianças e peça a elas que escrevam o título e o nome do autor da história.
3. Leia cada um dos títulos da ficha de todos os alunos, identificando o cenário, a personagem, o problema, os eventos importantes e a solução encontrada. Com as crianças, escreva sentenças descritivas simples em cada uma das seções presentes nas fichas dos alunos ou peça que façam uma ilustração.
4. Continue até que as fichas de todos os alunos sejam completamente preenchidas.



CO.02.02

COMPREENSÃO

### Adaptações

- Leia outra história e registre seus elementos.

### Anexos

Ficha do aluno

Título: \_\_\_\_\_

Autor: \_\_\_\_\_

Cenário

Personagens

Problema

Eventos importantes

Solução



CO.02.03

COMPREENSÃO

## Identificação de elementos da história

**Atividade:** Organizando a sequência da história

### Objetivos

Organizar os eventos da história em sequência.

### Materiais

- Texto narrativo
- Ficha do aluno
- Lápis

### Ideia para contextualização

Um cientista muito engenhoso inventou uma máquina de viagem no tempo. Depois de tantas idas e vindas do passado para o futuro, ele já não consegue mais distinguir o que acontece antes do quê. Você precisa ajudá-lo a restabelecer seus sentidos, ensinando-lhe a ordenar eventos de uma história. Depois de bem treinado, ele poderá levar você para um passeio no futuro!

### Atividade

As crianças escrevem os principais eventos de uma história em ordem sequencial, usando um organizador gráfico.

1. Leia em voz alta o texto para as crianças, ou peça que elas o leiam.
2. Converse com as crianças sobre o que aconteceu na história.
3. Entregue a ficha do aluno para as crianças e peça a elas que escrevam o título e o nome do autor da história.
4. Leia cada um dos títulos da ficha de todos os alunos, identificando os eventos que acontecem no começo, no meio e no fim da história. Com as crianças, escreva sentenças descritivas simples em cada uma das seções presentes nas fichas dos alunos ou peça que façam uma ilustração.



CO.02.03

COMPREENSÃO

5. Continue até que as fichas de todos os alunos sejam completamente preenchidas.

#### Adaptações

- Pedir que as crianças escrevam uma história sobre a sequência lógica investigada.



Ficha do aluno - Organizando a sequência da história

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_  
 Professor(a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

Título: \_\_\_\_\_  
 Autor: \_\_\_\_\_

<p><b>Começo</b></p> <p>(O que aconteceu primeiro?)</p>	
<p><b>Meio</b></p> <p>(O que aconteceu em seguida?)</p>	
<p><b>Fim</b></p> <p>(O que aconteceu por último?)</p>	



CO.03.01

COMPREENSÃO

## Identificação da ideia principal

**Atividade:****O fotógrafo maluco**

### Objetivos

Compreender frases.

### Materiais

- Cartões de figura
- Cartões de frase

### Ideia para contextualização

Um fotógrafo maluco misturou todas as fotos! Misturou também as descrições delas! Vamos ajudá-lo a colocar tudo isso em ordem?

### Atividade

As crianças combinarão frases e figuras.

1. Empilhe as figuras, viradas para cima. Ao lado, empilhe as frases, viradas para baixo.
2. Uma criança pega uma frase e lê em voz alta. Caso a criança ainda não saiba ler, leia para ela.
3. Em seguida, a criança escolhe a figura correspondente à frase lida e junta ambos os cartões.
4. Chame outra criança e continue a brincadeira, sucessivamente, até que todos os cartões sejam combinados.



CO.03.01

COMPREENSÃO



O menino anda de bicicleta.

### Adaptações

- Produza outros cartões, a partir da mídia impressa ou da internet.
- Utilize frases mais complexas.
- Use várias frases para cada figura.

### Anexos

O menino anda de bicicleta.
As crianças brincam de ciranda.
O cozinheiro está fazendo um bolo de chocolate.
O rapaz abriu o guarda-chuva, pois começou a chover.
O menino sentia muito frio.
O pedreiro construirá uma bela casa.



CO.03.01

COMPREENSÃO



O menino anda de bicicleta.



As crianças brincam de ciranda.



O cozinheiro está fazendo um bolo de chocolate.



CO.03.01

COMPREENSÃO



O rapaz abriu o guarda-chuva, pois começou a chover.



O menino sentia muito frio.



O pedreiro construirá uma bela casa.



CO.03.02

COMPREENSÃO

## Identificação da ideia principal

**Atividade:****Resumindo**

### Objetivos

Resumir um texto.

### Materiais

- Texto  
*Escolha um texto que seja compatível com o nível de leitura dos alunos. Caso algum aluno ainda não saiba ler, leia o texto para ele.*
- Uma ficha para cada criança
- Lápis

### Ideia para contextualização

Ao descrever a vitória do seu time de futebol, você geralmente destaca os principais momentos da partida, como os gols, as melhores jogadas, os pênaltis, etc. Você consegue fazer o mesmo ao contar uma história para alguém?

### Atividade

As crianças registrarão as ideias principais e os detalhes de um texto e, em seguida, o resumirão.

1. Entregue para cada criança uma ficha.
2. Leia com as crianças um texto. Converse sobre o texto e destaque as principais ideias de cada parágrafo.
3. Releia o primeiro parágrafo do texto, explorando com os alunos suas principais ideias. A seguir, peça que cada aluno as registrem em suas respectivas fichas. Caso alguma criança ainda não saiba escrever, encoraje-a a fazer, na ficha, uma ilustração que corresponda às ideias exploradas.
4. Faça o mesmo com os demais parágrafos.
5. Revise com as crianças as informações registradas e escreva na lousa um resumo do texto.



CO.03.02

COMPREENSÃO

### Adaptações

- Ilustre o resumo escrito.

Ficha do aluno - Atividade: Resumindo

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_  
Professor(a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

Título: \_\_\_\_\_  
Autor: \_\_\_\_\_

**1º Parágrafo**

**Ideia Principal:**

---

---

---

---

**Detalhes:**

---

---

---

---

---

---

**2º Parágrafo**

**Ideia Principal:**

---



Ficha do aluno - Atividade: Resumindo

---

---

---

**Detalhes:**

---

---

---

---

---

---

---

**3º Parágrafo**

**Ideia Principal:**

---

---

---

---

**Detalhes:**

---

---

---

---

Ficha do aluno - Atividade: Resumindo

---

---

---

**Resumo do texto**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# Água

**Ricardo Moreira Figueiredo Filho**

Adaptado de: [http://alfabetizacao.mec.gov.br/images/conta-para-mim/livros/versao\\_digital/agua\\_informativo\\_versao\\_digital.pdf](http://alfabetizacao.mec.gov.br/images/conta-para-mim/livros/versao_digital/agua_informativo_versao_digital.pdf)

Na natureza, a água é encontrada em três formas diferentes: líquida, como na água que você bebe; vapor, como naquela fumacinha que sai da chaleira; e sólida, como no gelo do congelador.

A água fica mudando o tempo todo. É o ciclo da água. Se está líquida, a água pode, evaporando, viajar dos mares, do solo, dos rios, das plantas e de outros organismos para o céu, onde forma nuvens! Depois, retorna como chuva, granizo ou neve. A água também fica sólida, congelada em regiões bem frias. Mas, quando o calor chega, volta à forma líquida. E torna a evaporar.

A água dos rios ajuda até na produção de energia elétrica. Chamamos isso de energia hidrelétrica. Primeiro são feitos estudos para avaliar o volume e a correnteza de um determinado rio. Em seguida, são construídas barragens de concreto, para criar uma represa. A água acumulada, então, flui e move as hélices de uma turbina. Isso gera a energia elétrica, que chega, enfim, por cabos metálicos, às residências. No Brasil, a maior parte da eletricidade é produzida a partir da água.

# Micróbios

**Ricardo Moreira Figueiredo Filho**

*Adaptado de: [http://alfabetizacao.mec.gov.br/images/conta-para-mim/livros/versao\\_digital/microbios\\_informativo\\_versao\\_digital.pdf](http://alfabetizacao.mec.gov.br/images/conta-para-mim/livros/versao_digital/microbios_informativo_versao_digital.pdf)*

As sujeirinhas incluem seres muito pequenos, tão pequenos que só podem ser vistos por meio de um microscópio. São pequeniníssimos. Por isso eles se chamam “micróbios”.

Justamente por serem tão miudinhos, eles entram no nosso corpo, podendo causar muitas doenças. Doenças graves, gravíssimas! Mas não precisa ficar com faniquito. Os cientistas pesquisam esses seres microscópicos há muitos e muitos anos. Existem remédios para muitas dessas doenças.

A saúde depende de coisas simples do dia a dia: beber água filtrada, lavar os alimentos, lavar as mãos... Por isso, é importante lavar as mãos várias vezes ao dia: antes das refeições; depois de ir ao banheiro; antes de comer uma fruta; ao chegar da rua; depois de andar de bicicleta, de jogar bola...

## Cobras

**Ricardo Moreira Figueiredo Filho**

Adaptado de: [http://alfabetizacao.mec.gov.br/images/conta-para-mim/livros/versao\\_digital/cobras\\_informativo\\_versao\\_digital.pdf](http://alfabetizacao.mec.gov.br/images/conta-para-mim/livros/versao_digital/cobras_informativo_versao_digital.pdf)

Em primeiro lugar, eu gostaria de fazer uma diferenciação entre as cobras peçonhentas e as venenosas. Todas as cobras produzem veneno. Porém, apenas algumas possuem peçonhas ou dentes com orifícios, para injetar o veneno. São dentes parecidos com canudinhos, que conduzem o veneno. É assim que as cobras o injetam no momento da mordida.

A melhor forma de saber se uma cobra é peçonhenta é sair correndo! As cobras são muito traiçoeiras! E tem mais! No caso delas, tamanho não é documento. Geralmente, a concentração de veneno é maior nos filhotes do que nos adultos.

Se alguém for picado por uma cobra, o melhor a fazer é levar imediatamente essa pessoa a um hospital mais próximo. Durante o caminho até o hospital, procure manter o paciente deitado, para evitar, ao máximo, que a circulação do sangue aumente e, assim, o veneno se espalhe.

## Gabarito – Texto: Água

Título: *Água*  
Autor: *Ricardo Moreira Figueiredo Filho*

### 1º Parágrafo

**Ideia Principal:**

*A água é encontrada em três formas diferentes: líquida, vapor e sólida.*

**Detalhes:**

*A forma líquida é como a água que você bebe.  
O vapor é como aquela fumacinha que sai da chaleira.  
E a forma sólida é como o gelo do congelador.*

### 2º Parágrafo

**Ideia Principal:**

*A água fica mudando de forma o tempo todo, no ciclo da água.*

**Detalhes:**

*Se está líquida, a água pode, evaporando, viajar dos mares, do solo, dos rios, das plantas e de outros organismos para o céu, onde forma nuvens! Depois, retorna como chuva, granizo ou neve. A água também fica sólida, congelada em regiões bem frias. Mas, quando o calor chega, volta à forma líquida. E torna a evaporar.*

### 3º Parágrafo

**Ideia Principal:**

*A água dos rios ajuda na produção de energia hidrelétrica.*

**Detalhes:**

*Primeiro são feitos estudos para avaliar o volume e a correnteza de um determinado rio. Em seguida, são construídas barragens de concreto, para criar uma represa. A água acumulada, então, flui e move as hélices de uma turbina. Isso gera a energia elétrica, que chega, enfim, por cabos metálicos, às residências.  
No Brasil, a maior parte da eletricidade é produzida a partir da água.*

## Gabarito – Texto: Água

### Resumo do texto

*A água é encontrada em três formas diferentes: líquida, vapor e sólida. Mas fica mudando de forma o tempo todo, no ciclo da água. A água dos rios ajuda na produção de energia hidrelétrica.*

## Gabarito – Texto: Micróbios

Título: *Micróbios*  
Autor: *Ricardo Moreira Figueiredo Filho*

### 1º Parágrafo

**Ideia Principal:**

*As sujeirinhas incluem os micróbios.*

**Detalhes:**

*Alguns seres são tão pequenos que só podem ser vistos por meio de um microscópio. Por serem pequeniníssimos, chamam-se “micróbios”.*

### 2º Parágrafo

**Ideia Principal:**

*Por serem miudinhos, os micróbios entram no nosso corpo, podendo causar muitas doenças.*

**Detalhes:**

*As doenças causadas pelos micróbios podem ser graves. Mas não precisa ficar com faniquito. Os cientistas pesquisam esses seres microscópicos há muitos anos. Existem remédios para muitas dessas doenças.*

### 3º Parágrafo

**Ideia Principal:**

*A saúde depende de coisas simples do dia a dia: beber água filtrada, lavar os alimentos, lavar as mãos...*

**Detalhes:**

*É importante lavar as mãos várias vezes ao dia: antes das refeições; depois de ir ao banheiro; antes de comer uma fruta; ao chegar da rua; depois de andar de bicicleta, de jogar bola...*



## Gabarito - Texto: Micróbios

### Resumo do texto

*As sujeirinhas incluem os micróbios. Por serem miudinhos, os micróbios entram no nosso corpo, podendo causar muitas doenças. Por isso, a saúde depende de coisas simples do dia a dia: beber água filtrada, lavar os alimentos, lavar as mãos...*

## Gabarito – Texto: Cobras

Título: *Cobras*  
Autor: *Ricardo Moreira Figueiredo Filho*

### 1º Parágrafo

**Ideia Principal:**

*Todas as cobras possuem veneno, mas apenas algumas possuem peçonha.*

**Detalhes:**

*Há diferença entre as cobras peçonhentas e as venenosas. Peçonhas são dentes com orifícios parecidos com canudinhos, que conduzem o veneno. É assim que as cobras o injetam, no momento da mordida.*

### 2º Parágrafo

**Ideia Principal:**

*A melhor forma de saber se uma cobra é peçonhenta ou muito venenosa é sair correndo!*

**Detalhes:**

*As cobras são muito traiçoeiras! No caso delas, tamanho não é documento. Geralmente, a concentração de veneno é maior nos filhotes do que nos adultos.*

### 3º Parágrafo

**Ideia Principal:**

*Se alguém for picado por uma cobra, o melhor a fazer é levá-lo imediatamente, deitado, a um hospital mais próximo.*

**Detalhes:**

*Durante o caminho até o hospital, procure manter o paciente deitado, para evitar, ao máximo, que a circulação do sangue aumente e, assim, o veneno se espalhe.*

## Gabarito – Texto: Cobras

### Resumo do texto

*Todas as cobras possuem veneno, mas apenas algumas possuem peçonha. A melhor forma de saber se uma cobra é peçonhenta ou muito venenosa é sair correndo! Se alguém for picado por uma cobra, o melhor a fazer é levá-lo imediatamente, deitado, a um hospital mais próximo.*



CO.04.01

COMPREENSÃO

## Perguntas sobre o texto

**Atividade:****Brincadeira do repórter**

### Objetivos

Responder a perguntas objetivas sobre um texto.

### Materiais

- Três textos curtos diferentes
- Ficha de perguntas e respostas

### Ideia para contextualização

Vamos brincar de repórter? Cada criança terá de entrevistar três amigos. Depois, deve dizer quantos entrevistados contaram a mesma história.

### Atividade

As crianças entrevistarão e responderão sobre um texto.

1. Entregue para cada criança um texto curto e uma ficha de perguntas e respostas.
2. As crianças leem o texto recebido.
3. Cada criança entrevista três amigos, utilizando as perguntas da ficha, onde também anota as respostas.
4. Escolha alguns alunos para que contem como foram as entrevistas, de qual história eles gostaram mais etc.

### Adaptações

- Forme duplas. Uma criança faz perguntas para descobrir a história do colega. E, com base nas respostas, reconta a história.

### Anexos

Ficha do aluno - Atividade: Brincando de repórter

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_  
 Professor(a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

<b>Nome do repórter:</b>				
<b>Entrevistado</b>	<b>Perguntas sobre a história</b>			
	Quem?	O quê?	Onde?	Quando?
	1º	2º	3º	
	1º	2º	3º	



CO.04.01

COMPREENSÃO

**Textos curtos. Grupo 1**

Guto é um coelho. Ele mora com a mamãe coelha e come cenoura todos os dias.

Totó é um cachorro. Ele é muito sapeca. Quando chove, corre e brinca na lama.

Lulu é uma gata que vive na casa da vovó. Quando está com fome, Lulu bebe leite.

**Textos curtos. Grupo 2**

Lucas tem um gato muito fofo. O nome dele é Bolota. Bolota corre e brinca. Quando está com fome, ele mia para Lucas. Depois de comer, dorme em sua cama.

Ricardo tem muitos amigos e gosta de jogar futebol. Ele joga bola com os seus amigos todos os dias. Quando faz um gol, fica muito feliz, abraçando seus amigos.

Ana viu um rato na cozinha e ficou assustada. O rato entrou por um buraco da porta, pois queria pegar a comida. Quando o rato viu Ana, fugiu pelo buraco da porta.



CO.05.01

COMPREENSÃO

## Identificação de gêneros e estruturas de texto

**Atividade:** Classificação em ficção e não-ficção

### Objetivos

Identificar textos de *ficção* e *não-ficção*.

### Materiais

- Livros de *ficção* e *não-ficção* compatíveis com o nível de leitura das crianças
- Cartões com títulos de livros
- Lápis

### Ideia para contextualização

Você já consegue entender a diferença entre histórias reais e histórias imaginadas. Chamamos as histórias reais de *não-ficção* e as histórias imaginadas de *ficção*.

Ajude-me a classificar as histórias como *ficção* ou *não-ficção*.

### Atividade

As crianças irão organizar os títulos das histórias nas categorias *ficção* e *não-ficção*.

1. Divida a lousa em duas partes: a primeira intitulada *Ficção* e a segunda, *Não-Ficção*. Coloque os cartões dos títulos e os livros em cima de uma mesa.
2. Revezando-se, as crianças escolhem um livro, leem seu título, folheiam o livro e avaliam-no, determinando se é de *ficção* ou *não-ficção*.
3. Liste todos os títulos dos livros na lousa, à medida que as crianças classificam as obras.

### Adaptações

- Acrescente outros livros.



CO.06.01

COMPREENSÃO

## Identificação de detalhes

**Atividade:** Descreva a personagem

### Objetivos

Descrever uma personagem.

### Materiais

- Texto narrativo
- Uma ficha para cada criança

### Ideia para contextualização

Você está em uma ilha isolada, habitada por personagens de diferentes histórias. Em uma ilha vizinha, uma pessoa se comunica com você, por meio de mensagens engarrafadas. Ela está avaliando se deve ou não se mudar para a sua ilha. E precisa saber como são as personagens que moram com você. Ajude-a, enviando-lhe um desenho ou um texto que descreva as características das personagens de sua ilha.

### Atividade

As crianças descreverão uma personagem, usando um organizador gráfico.

1. Entregue para cada criança uma ficha.
2. Leia um texto narrativo e converse com as crianças sobre as personagens. Na ficha, as crianças escrevem o título do texto e o nome do autor, nos campos correspondentes.
3. Escolha uma personagem. No centro da ficha, as crianças desenharam a personagem e escrevem o nome dela.
4. Nos demais campos, as crianças escrevem as características e as ações da personagem.
5. Auxilie a turma, até que todas as fichas estejam completamente preenchidas.





CO.06.01

COMPREENSÃO

### Adaptações

- Utilize outro tipo de organizador gráfico.
- Compare personagens de histórias diferentes.

Ficha do aluno - Atividade: Descreva a personagem

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_  
Professor(a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

**Título:**

**Autor:**

Personagem



PE.01.01

PRODUÇÃO DE TEXTO

## Escrita emergente

**Atividade:****Pega-pulgas**

### Objetivos

Aperfeiçoar a coordenação motora fina.

### Materiais

- Ficha do aluno
- Tampinhas de garrafa *pet*
- Pregadores de roupa

### Ideia para contextualização

Vamos tirar as pulgas dos animais!

### Atividade

As crianças pegarão “pulgas” (tampinhas de garrafa *pet*) com pregadores de roupa, a fim de estimular o desenvolvimento da motricidade fina.

1. Entregue a ficha do aluno e as tampinhas de garrafa *pet*.
2. Peça que as crianças posicionem sobre a imagem as tampinhas, com a boca voltada para cima.
3. Demonstre com um pregador de roupa como elas terão de pegar as “pulgas”.
4. Entregue os pregadores e inicie a atividade.

### Adaptações

- Após repetir a atividade algumas vezes, encoraje as crianças a colorir o animal.
- Para aumentar o desafio, cole com fita crepe as tampinhas sobre a imagem do animal.

Ficha do aluno - Pega-Pulgas 1

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

Professor(a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_



Ficha do aluno - Pega-Pulgas 2

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

Professor(a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_





PE.01.02

PRODUÇÃO DE TEXTO

## Escrita emergente

**Atividade:****Colar de canudos**

### Objetivos

Aperfeiçoar a coordenação motora fina.

### Materiais

- 50 cm de fio de barbante
- Canudos cortados em pedaços de 1 cm

### Atividade

As crianças passarão um fio de barbante pelos canudos, a fim de estimular o desenvolvimento da motricidade fina.

1. Demonstre para as crianças como passar um fio de barbante pelos pedaços de canudos.
2. Entregue os pedaços de canudos e um fio de barbante para cada criança. A seguir, encoraje-as a imitar a demonstração.

### Adaptações

- Construir com as crianças um “telefone sem fio”, utilizando copo plástico e barbante.
- Colocar palitos nos furos de uma lata.
- Colar tampinhas de garrafa *pet* dentro de círculos pequenos, desenhados em uma folha de papel.
- Preencher formas geométricas ou letras com algodão, barbante, feijões ou lantejoulas.
- Contornar, com os dedos, letras ou formas geométricas em alto-relevo. Aumente o desafio da atividade, encorajando as crianças a utilizarem vendas, para que também tentem adivinhar qual é a letra ou a forma geométrica contornada.



PE.02.01

PRODUÇÃO DE TEXTO

## Escrita de letras

**Atividade:****Escrevendo meu nome**

### Objetivos

Escrever o próprio nome.

### Materiais

- Materiais sensoriais, como areia, massa de modelar, palitos de picolé ou de dente, argila, giz, cola colorida, tinta, *glitter*, lantejoulas, fita de cetim
- Folha de papel em branco
- Marcadores apagáveis e borrachas
- Tinta e pincéis
- Utensílios para escrever e rabiscar
- Cartões com o nome das crianças

### Ideia para contextualização

Vamos escrever o nosso nome de uma maneira muito divertida!

### Atividade

As crianças escreverão o próprio nome, usando uma variedade de materiais.

1. Entregue cartões com o nome das crianças e uma folha de papel em branco para cada uma delas.
2. Disponibilize materiais sensoriais para as crianças.
3. Cada criança vai copiar, em uma folha de papel em branco, seu próprio nome, utilizando algum dos materiais disponibilizados.



PE.02.01

PRODUÇÃO DE TEXTO

### Adaptações

- Com tinta relevo ou cola colorida, escreva o nome das crianças em cartões, para que elas o tracem com os próprios dedos.
- Entregue para a criança uma folha com a primeira letra de seu nome, a fim de que ela o complete, escrevendo as demais letras.
- Adicione o último sobrenome das crianças nos cartões.
- Encoraje as crianças a trocarem seus cartões, para que também possam escrever o nome de seus colegas.





PE.03.01

PRODUÇÃO DE TEXTO

## Escrita de palavras

**Atividade:****Escrevendo minha lista de compras**

### Objetivos

Escrever uma lista de compras.

### Materiais

- Lista de palavras
- Ficha do aluno
- Panfletos de propaganda de supermercado

### Ideia para contextualização

Vamos fazer compras? Para ganhar tempo, precisamos escrever uma lista do que compraremos no supermercado.

### Atividade

As crianças copiarão palavras para fazer uma lista de compras.

1. Organize o ambiente com os materiais, posicionando os panfletos de propaganda de supermercado e a lista de palavras, permitindo que as crianças consultem esses materiais a fim de preencher suas fichas.
2. Entregue a ficha do aluno.
3. As crianças deverão usar os panfletos e a lista de palavras para selecionar os itens que desejam comprar.
4. Em suas fichas, as crianças copiam as palavras dos panfletos ou da lista de palavras.
5. Concluída a ficha, a criança a compartilha com o grupo.

### Adaptações

- Peça que as crianças elaborem uma lista de palavras em ordem alfabética.
- Disponibilize cartões com os nomes e as fotografias das crianças, de modo que cada uma faça sua lista de convidados para uma festa de aniversário.

Ficha do aluno - Escrevendo minha lista de compras

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

Professor(a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

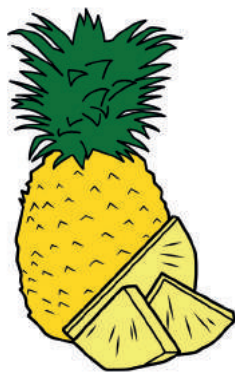
01		
02		
03		
04		
05		
06		
07		
08		
09		
10		
11		
12		
13		
14		
15		



PE.03.01

PRODUÇÃO DE TEXTO

**A**



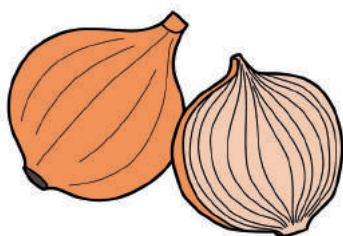
abacaxi

**B**



berinjela

**C**



cebola

**D**



damasco



PE.03.01

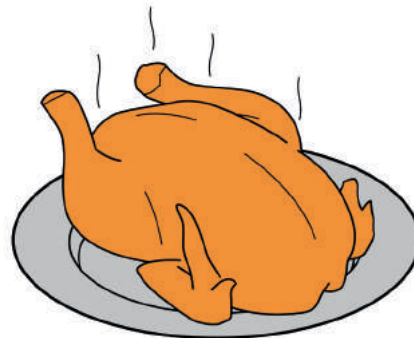
PRODUÇÃO DE TEXTO

**E**



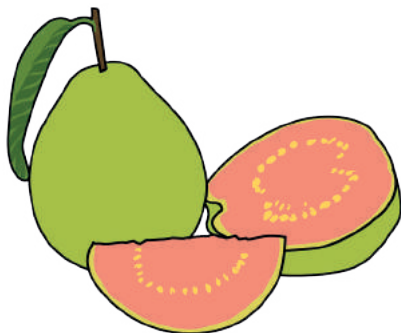
espaguete

**F**



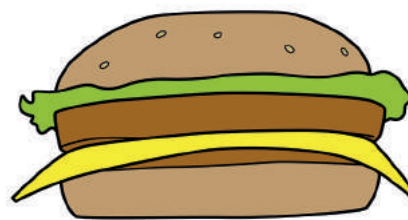
frango

**G**



goiaba

**H**



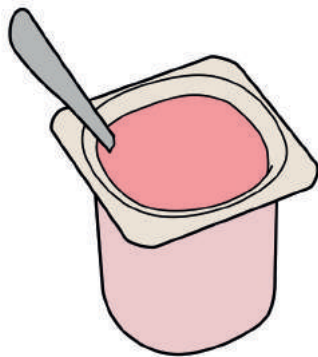
hambúrguer



PE.03.01

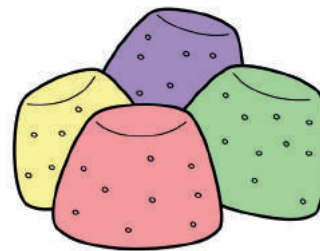
PRODUÇÃO DE TEXTO

I



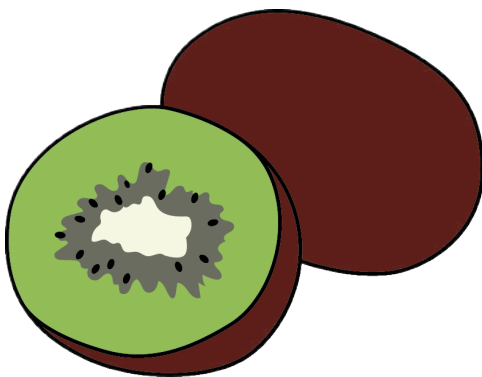
iogurte

J



jujuba

K



kiwi

L



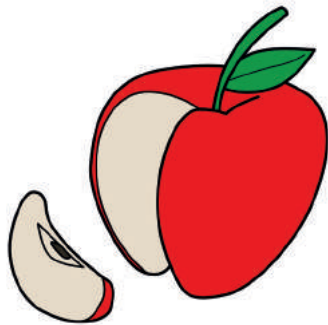
leite



PE.03.01

PRODUÇÃO DE TEXTO

**M**



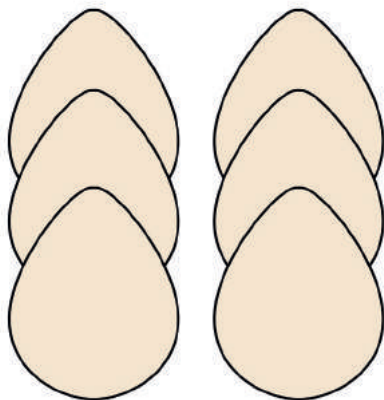
maçã

**N**



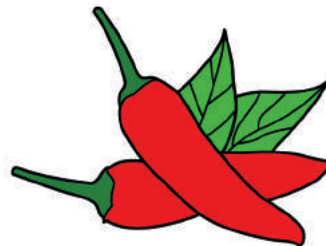
nozes

**O**



ovos

**P**



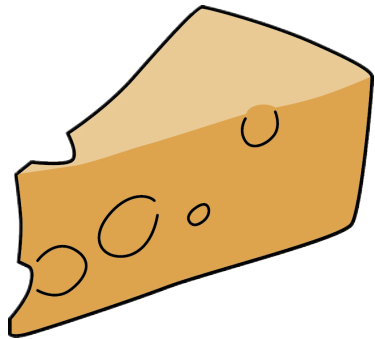
pimenta



PE.03.01

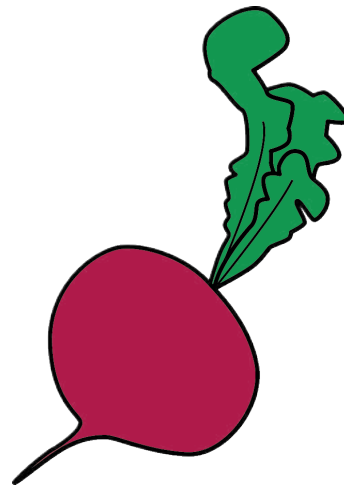
PRODUÇÃO DE TEXTO

Q



queijo

R



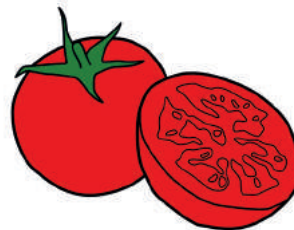
rabanete

S



sorvete

T



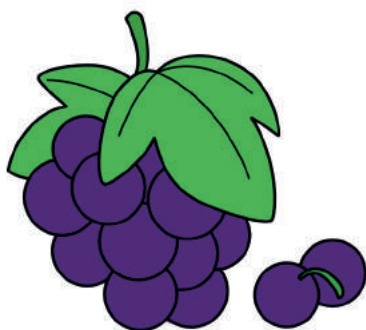
tomate



PE.03.01

PRODUÇÃO DE TEXTO

U



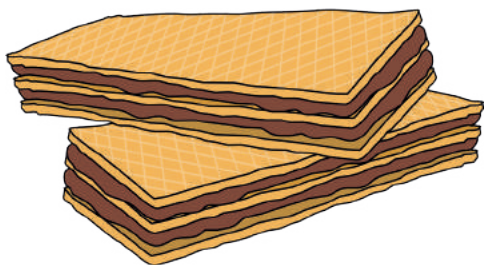
uva

V



vegetais

W



wafer

X



xarope





PE.03.01

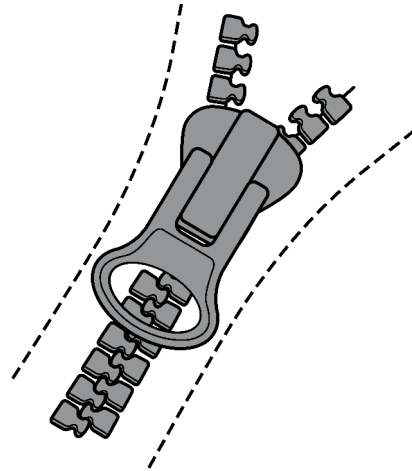
PRODUÇÃO DE TEXTO

Y



yakissoba

Z



zíper



PE.03.02

PRODUÇÃO DE TEXTO

## Escrita de palavras

**Atividade:**
**Consertando as palavras**

### Objetivos

Formar, ler e escrever palavras ou pseudopalavras.

### Materiais

- Cartões, cada um com uma letra
- Uma ficha para cada aluno

### Ideia para contextualização

O rei quer convidar as palavras de seu reino para uma festa. Porém, um monstro malvado as quebrou em pedaços bem pequenos. Agora, precisamos resgatá-las! Para isso, vamos unir as letras novamente, anotando as palavras na lista de convidados do rei. Mas é preciso tomar muito cuidado com os penetras, isto é, aquelas palavras que não existem!

### Atividade

As crianças usarão cartões para formar palavras.

1. Sobre uma mesa, empilhe as consoantes e, ao lado, as vogais, ambas voltadas para baixo.
2. Entregue para cada aluno uma ficha.
3. Uma criança retira dois cartões de cada pilha e os dispõe na seguinte ordem: consoante, vogal, consoante, vogal, de modo a formar preferencialmente uma palavra com sentido.
4. Na ficha, as crianças então registram a palavra formada, na coluna correspondente: "Palavras com sentido" ou "Palavras sem sentido".
5. Coloque os cartões abaixo das respectivas pilhas e chame outra criança. Continue a brincadeira, sucessivamente, até que pelo menos dez palavras sejam registradas.



PE.03.02

PRODUÇÃO DE TEXTO

### Adaptações

- Troque os cartões, para transformar pseudopalavras em palavras.
- Adicione cartões com dígrafos.



**a**

**b**

**c**

**d**

**e**

**f**

**g**

**h**

**i**

**j**

**k**

**l**

**m**

**n**

**o**

**p**

**q**

**r**

**s**

**t**

**u**

**v**

**w**

**x**



y

z



PE.03.03

PRODUÇÃO DE TEXTO

## Escrita de palavras

**Atividade:**
**Bingo dos dígrafos**

### Objetivos

Identificar dígrafos vocálicos e consonantais.

### Materiais

- Cartelas de bingo, com dígrafos consonantais ou vocálicos
- Cartões, cada um com uma figura e com a palavra correspondente
- Feijões para marcar as cartelas

### Ideia para contextualização

Já sabemos que as letras representam sons. Mas você sabia que alguns sons são representados por duas letras? A isso damos o nome de “dígrafo”. Por exemplo, “ss” representa o som [s], e “ch” representa o [x]. Vamos completar nossas cartelas? Quando as completarmos, falaremos “bingo”!

### Atividade

As crianças identificarão dígrafos vocálicos ou consonantais, em um jogo de bingo.

1. Apresente para as crianças os cartões, dizendo cada palavra e destacando o dígrafo.
2. Empilhe os cartões, virados para baixo.
3. Entregue para cada criança oito feijões e uma cartela de bingo. Então, pergunte qual é o som de cada dígrafo.
4. O professor ou uma criança seleciona um cartão, diz a palavra e identifica o dígrafo.
5. Se, na cartela, uma criança tiver o dígrafo sorteado, marca-o com um feijão.
6. Separe o cartão sorteado e continue o bingo. O jogo termina quando uma criança completar toda a cartela e disser “bingo!”



PE.03.03

PRODUÇÃO DE TEXTO



### Adaptações

- Comece pelos dígrafos vocálicos.
- Use novas figuras e cartelas de bingo, para trabalhar outras relações entre letras e sons.
- Faça um ditado com as palavras sorteadas.
- Peça que as crianças escrevam no caderno as palavras do jogo.

### Anexos

chuva	palhaço
banheira	carro
pássaro	crescer
desça	excesso
guitarra	queijo
chorar	milho
sonho	barraca
osso	nascer
águia	quiabo
ambulância	anta
empada	entrada
limpo	tinta
ombro	onça
umbigo	undo
tambor	anjo



PE.03.03

## PRODUÇÃO DE TEXTO

envelope	tempo
índio	pomba
onda	atum



PE.03.03

PRODUÇÃO DE TEXTO



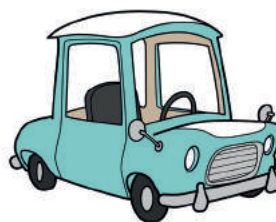
chuva



palhaço



banheira



carro



pássaro



crescer



PE.03.03

PRODUÇÃO DE TEXTO



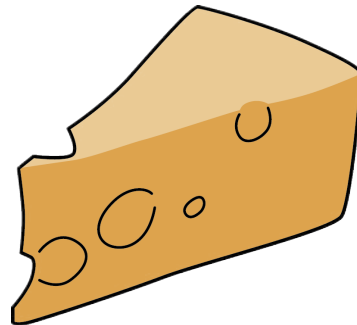
desça



excesso



guitarra



queijo



chorar



milho

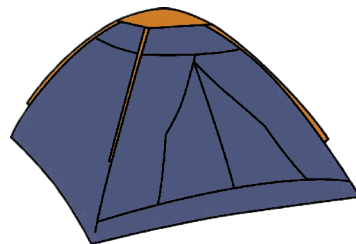


PE.03.03

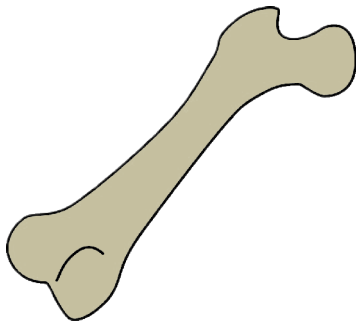
PRODUÇÃO DE TEXTO



sonho



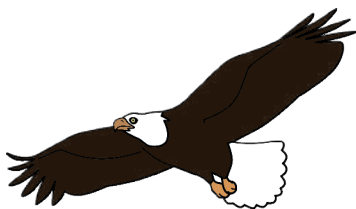
barraca



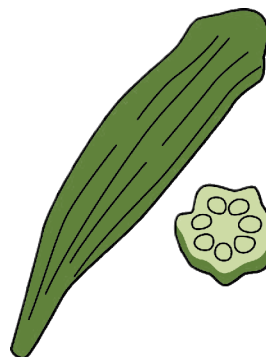
osso



nascer



águia



quiabo

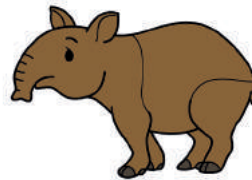


PE.03.03

PRODUÇÃO DE TEXTO



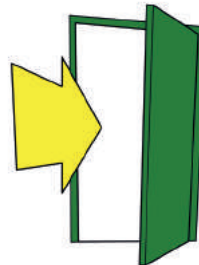
ambulância



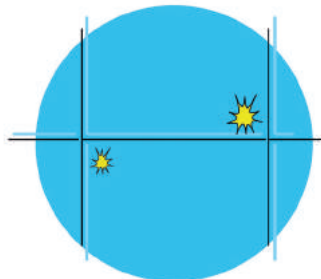
anta



empada



entrada



limpo



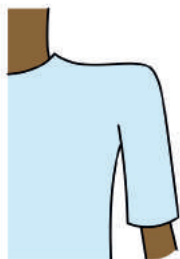
tinta





PE.03.03

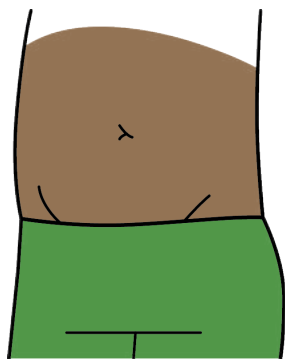
PRODUÇÃO DE TEXTO



ombro



onça



umbigo



mundo



tambor

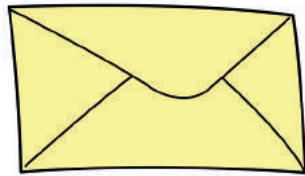


anjo

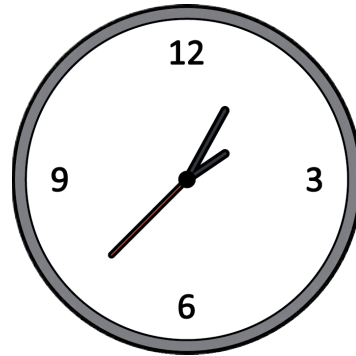


PE.03.03

PRODUÇÃO DE TEXTO



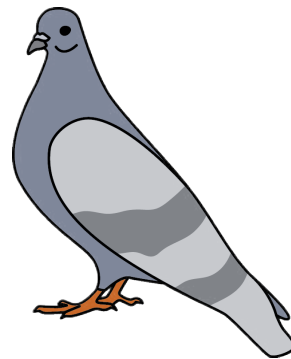
envelope



tempo



índio



pomba



onda



atum



PE.03.03

PRODUÇÃO DE TEXTO

CH

RR

NH

GU

*Tempo de  
Aprender*

SS

LH

QU

SS  
Ç



PE.03.03

PRODUÇÃO DE TEXTO

SC

CH

LH

QU

*Tempo de  
Aprender*

SC

SS

GU

XS



PE.03.03

PRODUÇÃO DE TEXTO

XÇ  
Ç

CH

GU

SS

*Tempo de  
Aprender*

XÇ

LH

NH

RR



PE.03.03

PRODUÇÃO DE TEXTO

RR

SC

QU

GU

*Tempo de  
Aprender*

LH

CH

XC

NH



PE.03.03

PRODUÇÃO DE TEXTO

AMI

IN

OM

ON

*Tempo de  
Aprender*

EM

EN

UM

IM



PE.03.03

PRODUÇÃO DE TEXTO

UN

AN

EN

IN

*Tempo de  
Aprender*

OM

UM

IM

EM





PE.03.03

PRODUÇÃO DE TEXTO

EM

UM

OM

UN

*Tempo de  
Aprender*

IM

AN

ON

IN



PE.03.03

PRODUÇÃO DE TEXTO

ON

IN

UN

AM

*Tempo de  
Aprender*

IM

EN

AN

UN



PE.04.01

PRODUÇÃO DE TEXTO

## Ditado de palavras

**Atividade:****Ditado estourado**

### Objetivos

Escrever sob ditado palavras e frases curtas e soletrar palavras.

### Materiais

- Balões/bexigas
- Palavras ou frases escritas em pedaços de papel em branco

### Ideia para contextualização

Dentro dos balões, há pedaços de papel com palavras e frases. Vamos brincar com o que está escrito neles?

### Atividade de ditado

1. Encha os balões e coloque dentro de cada um pequenos papéis com palavras ou frases.
2. Uma criança de cada vez estoura um balão, pega o papel, lê e dita a palavra ou a frase para toda a turma.
3. As outras crianças escrevem no caderno aquilo que foi ditado.

### Adaptações

- Os papéis com palavras ou frases podem ser inseridos em uma caixinha, para que sejam sorteados. Cada criança pega um papel, lê e dita ou soletra a palavra ou a frase sorteada.
- Utilize palavras ou frases com conteúdos já trabalhados em sala de aula.



PE.05.01

PRODUÇÃO DE TEXTO

## Escrita compartilhada

**Atividade:** Trenzinho de histórias

### Objetivos

Combinar diferentes frases, para formar um texto.

### Materiais

- Cartões, cada um com uma figura

### Ideia para contextualização

Vamos subir no trenzinho das histórias? O trem é um meio de transporte, andava sobre trilhos e pode nos levar para muitos lugares incríveis. Para entrar no trenzinho das histórias, é preciso dizer para o maquinista três frases, que correspondem aos vagões!

### Atividade

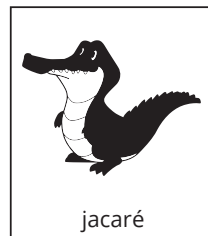
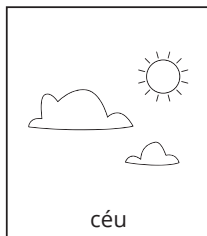
As crianças dirão e escreverão frases, a partir de figuras.

1. Disponha os cartões de figura virados para cima.
2. Uma criança escolhe três cartões e diz uma frase para cada um, formando uma sequência narrativa. Por exemplo, "Eu acordei. E aprontei-me para ir à escola. Então, peguei um ônibus para chegar ao meu destino".
3. Escreva na lousa a narração dita.
4. Chame sucessivamente outras crianças, que repetem a brincadeira, continuando a história.
5. Após os cartões terminarem, as crianças copiam da lousa o texto final.



PE.05.01

PRODUÇÃO DE TEXTO



Apanhei meu anzol e minha vara, pois o céu estava lindo para uma boa pesca. Quando cheguei no lago, encontrei um grande jacaré.

### Adaptações

- Inicie a história e peça que os alunos continuem.

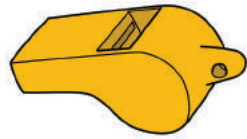
### Anexos

apito	anzol
banco	caixa
camaleão	céu
dinossauro	fazenda
fogueira	jacaré
submarino	pipoca

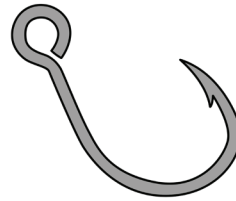


PE.05.01

PRODUÇÃO DE TEXTO



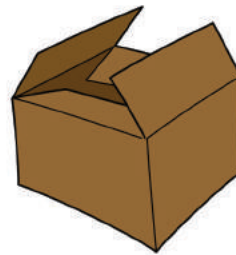
apito



anzol



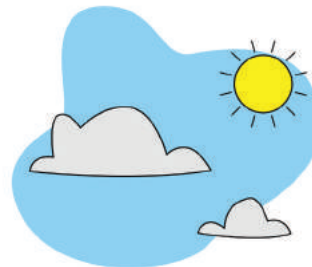
banco



caixa



camaleão



céu



PE.05.01

PRODUÇÃO DE TEXTO



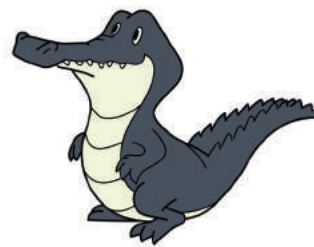
dinossauro



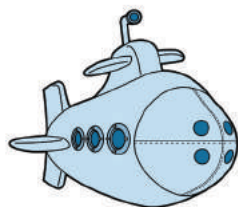
fazenda



fogueira



jacaré



submarino



pipoca



PE.05.02

PRODUÇÃO DE TEXTO

## Escrita compartilhada

**Atividade:****Descreva a brincadeira**

### Objetivos

Descrever uma brincadeira realizada.

### Materiais

- Uma ficha para cada criança

### Ideia para contextualização

Os antigos costumavam dizer que, lembrar os episódios ocorridos ao longo do dia, melhora a nossa memória, tornando-nos mais inteligentes. Quem quer ser mais inteligente? Então, vamos brincar e, depois, descrever tudo que zemos durante a brincadeira?

### Atividade

As crianças vão descrever uma brincadeira.

1. Faça, com a turma, uma atividade ou uma brincadeira.
2. Depois, converse com as crianças sobre o que fizeram. Anote na lousa as principais informações.
3. Por fim, escreva com a turma um texto, aproveitando as informações dadas.

### Adaptações

- Peça que os alunos descrevam outra ação educativa realizada na escola.
- Em vez de um texto descritivo, peça um texto instrucional (isto é, um passo a passo da atividade).







PE.06.01

PRODUÇÃO DE TEXTO

## Oficina do escritor

**Atividade:**
**Fábrica de frases**

### Objetivos

Elaborar frases com sentido.

### Materiais

- Três cartões: "PERSONAGEM", "AÇÃO" e "LUGAR"
- Cartões correspondentes, cada um com uma palavra

### Ideia para contextualização

Estamos em uma fábrica de frases! Para construir frases com sentido, os fabricantes reúnem diversas pecinhas diferentes, chamadas palavras. Vamos construir algumas frases?

### Atividade

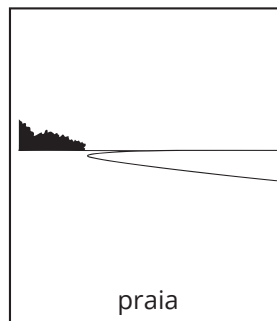
As crianças vão elaborar frases, a partir de palavras selecionadas.

1. Posicione, em sequência, os cartões "PERSONAGEM", "AÇÃO" e "LUGAR". Correspondentemente, empilhe os três grupos de cartão de palavra.
2. Em cada pilha, uma criança seleciona um cartão e lê a palavra sorteada. Por exemplo, lê "Maria", "dormir" e "praia".
3. A criança diz uma frase com essas três palavras, adicionando, quando necessário, a preposição e/ou o artigo. Se não houver sentido, a criança substitui um cartão ou completa livremente a frase. Por exemplo, diz "Maria dorme na praia".
4. No caderno, as crianças escrevem a frase dita.
5. Deixe à parte os cartões utilizados. E chame sucessivamente outras crianças para brincar, até que ao menos cinco frases sejam registradas.
6. Ao final, a turma lê as frases.



PE.06.01

PRODUÇÃO DE TEXTO



Maria dormiu na praia.

### Adaptações

- Crie e utilize outros cartões.

### Anexos

crianças	homem
cachorro	menina
bebê	correr
dormir	cantar
pular	ler
selva	praia
escola	fazenda
loja	PERSONAGEM
AÇÃO	LUGAR



PE.06.01

PRODUÇÃO DE TEXTO



crianças



homem



cachorro



menina



bebê



correr



PE.06.01

PRODUÇÃO DE TEXTO



dormir



cantar



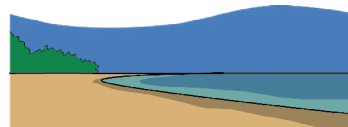
pular



ler



selva



praia



PE.06.01

PRODUÇÃO DE TEXTO



escola



fazenda



loja

PERSONAGEM

AÇÃO

LUGAR



PE.06.02

PRODUÇÃO DE TEXTO

## Oficina do escritor

**Atividade:****Criação de histórias**

### Objetivos

Escrever um texto curto com começo, meio e fim.

### Materiais

- Uma ficha para cada aluno

### Ideia para contextualização

Vocês gostam de gibis? Vamos transcrever uma história em quadrinhos!

### Materiais

1. Divida a lousa em três partes iguais. Entregue para cada criança uma ficha com três imagens.
2. Junto com as crianças observe as imagens, perguntando “Quem?”, “O que aconteceu?”, “Quando?” e “Onde?” e escreva na lousa algumas respostas, de modo a formar um parágrafo para cada imagem.
3. Explícite para a turma a grafia correta, sobretudo: a letra maiúscula no início de frase; o recuo do parágrafo; e o ponto final, o ponto de interrogação ou o ponto de exclamação no fim de frase.
4. A partir do modelo, as crianças escrevem na ficha uma história própria.



PE.06.02

PRODUÇÃO DE TEXTO

Ficha do aluno 3 - Atividade: Criação de histórias

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_  
Professor(s): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

Título: \_\_\_\_\_

1ª		
2ª		
3ª		

### Adaptações

- Acrescente mais uma imagem à ficha.
- Peça que as crianças desenhem a história.

### Anexos





PE.06.02




PRODUÇÃO DE TEXTO

Ficha do aluno 1 – Atividade: Criação de histórias

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

Professor(a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

Título: \_\_\_\_\_

1º		
2º		
3º		



PE.06.02


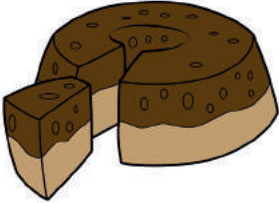

PRODUÇÃO DE TEXTO

Ficha do aluno 2 – Atividade: Criação de histórias

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

Professor(a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

Título: \_\_\_\_\_

1º		
2º		
3º		



PE.06.02

PRODUÇÃO DE TEXTO

Ficha do aluno 3 – Atividade: Criação de histórias

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

Professor(a): \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

Título: \_\_\_\_\_

1º		
2º		
3º		



PE.07.01

PRODUÇÃO DE TEXTO

## Escrita independente

**Atividade:****Era uma vez...**

### Objetivos

Escrever um texto curto com os elementos da história: cenário, personagens, ações e desfecho.

### Materiais

- Ficha do aluno

### Atividade

1. Selecione um tema
2. Converse com as crianças sobre o tema, explorando os elementos da história: cenário (onde e quando), personagens (quem), ações (o que aconteceu) e o desfecho da história. Tente expandir as respostas das crianças, adicionando informações.
3. Divida a lousa em quatro partes, conforme os elementos da história, e anote as informações obtidas durante a conversa. Destaque os elementos de conexão entre as frases.
4. Peça que as crianças escrevam o texto em suas respectivas fichas. Elas podem utilizar os elementos da conversa, bem como criar os seus próprios elementos.
5. Pergunte se alguma criança gostaria de ler seu texto para a turma.



# Bibliografia

AJURIAGUERRA, Julian. AUZIAS Marguerite, COUMES F., DENNER Anne, LAVONDES-MONOD V., PERRON Roger, STAMBACK Marie, L'écriture de l'enfant. **L'évolution de l'écriture et ses difficultés**, 1979.

ARAÚJO, Maria Vanderléia Matos; MARTELETO, Márcia Regina Fumagalli; SCHOEN-FERREIRA, Teresa Helena. Avaliação do vocabulário receptivo de crianças pré-escolares. **Estudos de Psicologia (Campinas)**, v. 27, n. 2, p. 169-176, 2010.

BEE, Helen. **A criança em desenvolvimento**. trad. Maria Adriana Veríssimo Veronese. 9ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2003.

BERK, Laura E. **Desarrollo del niño y del adolescente**. 4ª ed. Madrid: Prentice-Hall Iberia, 2001.

BIGOZZI, Lucia et al. Reading fluency as a predictor of school outcomes across grades 4-9. **Frontiers in psychology**, v. 8, p. 200, 2017.

BRASIL. Decreto nº 9.765, de 11 de abril de 2019. Institui a Política Nacional de Alfabetização. Diário Oficial da União, seção 1- extra, página 15, edição: 70-A, 11 abr. 2019.

BRASIL. Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014. Aprova o Plano Nacional de Educação – PNE e dá outras providências. Diário Oficial da União, seção 1, 26 jun. 2014.

BRASIL, Ministério da Educação/Secretaria de alfabetização. PNA - Política Nacional de Alfabetização. Brasília: MEC, 2019.

BRASIL. Resolução CNE/CP nº 2, de 22 de dezembro de 2017. Institui e orienta a implantação da Base Nacional Comum Curricular, a ser respeitada obrigatoriamente ao longo das etapas e respectivas modalidades no âmbito da Educação Básica. Diário Oficial da União, seção 1, 22 dez. 2017.

CAPOVILLA, Alessandra Gotuzo Seabra; GUTSCHOW, Cláudia Regina Danelon; CAPOVILLA, Fernando César. Habilidades cognitivas que predizem competência de leitura e escrita. **Psicologia: teoria e prática**, v. 6, n. 2, p. 13-26, 2004.

CARDOSO-MARTINS, Cláudia. A consciência fonológica e a aprendizagem inicial da leitura e da escrita. **Cadernos de pesquisa**, n. 76, p. 41-49, 1991.

CASTRO, Danielle Andrade Silva; BARRERA, Sylvia Domingos. The contribution of emergent literacy skills for early reading and writing achievement. **Trends in Psychology**, v. 27, n. 2, p. 509-522, 2019.

CUTTING, Laurie E. et al. Effects of fluency, oral language, and executive function on reading comprehension performance. **Annals of dyslexia**, v. 59, n. 1, p. 34-54, 2009.

DIAS, Natalia Martins; SEABRA, Alessandra Gotuzo. School performance at the end of

elementary school: Contributions of intelligence, language, and executive functions. **Estudos de Psicologia (Campinas)**, v. 34, n. 2, p. 315-326, 2017.

DURYEA, Teresa K. et al. Emergent literacy including language development. **UpToDate, Rose, BD (Ed), UpToDate, Waltham**, 2010.

Elhassan, Z., Crewther, S. G., & Bavin, E. L. (2017). The contribution of phonological awareness to reading fluency and its individual sub-skills in readers aged 9-to 12-years. **Frontiers in Psychology**, 8, 533.

FERREIRA, Teresa Helena Schoen. O vocabulário das crianças piora após entrada na escola.

FRANÇA, Marcio Pezzini et al. Aquisição da linguagem oral: relação e risco para a linguagem escrita. **Arquivos de Neuro-Psiquiatria**, v. 62, n. 2B, p. 469-472, 2004.

Gillon, G., McNeill, B., Scott, A., Denston, A., Wilson, L., Carson, K., & Macfarlane, A. H. (2019). A better start to literacy learning: findings from a teacher-implemented intervention in children's first year at school. **Reading and Writing**, 32(8), 1989–2012.

GODARD, L. Troubles du langage écrit chez les enfants: dyslexie. **Fréquences**, v. 18, n. 4, p. 12-6, 2007.

GODOY, Dalva. Por que ensinar as relações grafema-fonema?. **Revista Psicopedagogia**, v. 25, n. 77, p. 109-119, 2008.

GRAHAM, Steve et al. A meta-analysis of writing instruction for students in the elementary grades. **Journal of educational psychology**, v. 104, n. 4, p. 879, 2012.

GRAHAM, Steve et al. How do primary grade teachers teach handwriting? A national survey. **Reading and writing**, v. 21, n. 1, p. 49-69, 2008.

INEP. **Avaliação Nacional da Alfabetização (ANA)**: documento básico. Brasília: Inep, 2013.

INEP. **Brasil no PISA 2015**: análises e reflexões sobre o desempenho dos estudantes brasileiros. Brasília: Inep/MEC, 2016a.

INEP. **Plano Nacional de Educação PNE 2014-2024**: linha de base. Brasília: Inep, 2015c.

JENKINS, Joseph R. et al. Sources of individual differences in reading comprehension and reading fluency. **Journal of educational psychology**, v. 95, n. 4, p. 719, 2003.

KLEIN, Angela I., RISSE, Sarah, ENGBERT, Ralf, & PEREIRA, Vera W. (2015). O processamento da anáfora pronominal em crianças com transtorno de déficit de atenção e hiperatividade e em crianças disléxicas: um estudo através da análise dos movimentos oculares. *Letras de Hoje*, 59(1), 2015.

Marilyn Jager Adams et. Al. **Consciência fonológica em crianças pequenas**. Tradução: Roberto Cataldo Costa. Adaptação, supervisão e revisão técnica: Regina Ritter Lamprecht e Adriana Corrêa Costa – Porto Alegre, 2006.

MARTINS, Maíra Anelli; CAPELLINI, Simone Aparecida. Relação entre fluência de leitura oral e compreensão de leitura. In: **CoDAS**. Sociedade Brasileira de Fonoaudiologia, 2019.

MORAIS, José. **Alfabetizar para a democracia**. Penso Editora, 2014.

MORETTI, Thaís Cristina da Freiria; KUROISHI, Rita Cristina Sadako; MANDRÁ, Patrícia Pupin. Vocabulary of preschool children with typical language development and socioeducational variables. In: **CoDAS**. Sociedade Brasileira de Fonoaudiologia, 2017.

NALOM, Ana Flávia de Oliveira; SOARES, Aparecido José Couto; CÁRNIO, Maria Sílvia. A relevância do vocabulário receptivo na compreensão leitora. In: **CoDAS**. Sociedade Brasileira de Fonoaudiologia, 2015. p. 333-338.

NATIONAL READING PANEL. **Teaching children to read: an evidence-based assessment of the scientific research literature on reading and its implications for reading instruction**. Washington: National Institute of Child Health and Human Development, 2000.

OLIVEIRA, João Batista Araujo e. **ABC do alfabetizador**. Brasília: Instituto Alfa e Beto, 2008.

PERFETTI, Charles A.; TAN, Li-Hai. Write to read: the brain's universal reading and writing network. **Trends in cognitive sciences**, v. 17, n. 2, p. 56-57, 2013.

RUPLEY, William H.; BLAIR, Timothy R.; NICHOLS, William D. Effective reading instruction for struggling readers: The role of direct/explicit teaching. **Reading & Writing Quarterly**, v. 25, n. 2-3, p. 125-138, 2009.

SAVAGE, John F. **Aprender a ler e a escrever a partir da fônica: um programa abrangente de ensino**. Tradução Cynthia Beatrice Costa; revisão técnica: Adriana Corrêa Costa 4ª edição. Porto Alegre : AMGH, 2015.

SANDERS, Sara et al. A meta-analysis of self-regulated strategy development reading interventions to improve the reading comprehension of students with disabilities. **Reading & Writing Quarterly**, v. 35, n. 4, p. 339-353, 2019.

SANTOS, Maria Thereza Mazorra dos; BEFI-LOPES, Debora Maria. Vocabulário, consciência fonológica e nomeação rápida: contribuições para a ortografia e elaboração escrita. **Jornal da Sociedade Brasileira de Fonoaudiologia**, v. 24, n. 3, p. 269-275, 2012.

SCLIAR-CABRAL, Leonor. Sistema Scliar de alfabetização: fundamentos. **Florianópolis: Lili**, 2013.

SILVA, Josiane Toledo Ferreira; BONAMINO, Alicia Maria de Catalano. A escrita na avaliação da alfabetização em larga escala. Rio de Janeiro, 2013, 136p. Tese de Doutorado – Departamento de Educação, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

SILVA, Macarena; CAIN, Kate. The relations between lower and higher level comprehension skills and their role in prediction of early reading comprehension. **Journal of Educational Psychology**, v. 107, n. 2, p. 321, 2015.



SUGGATE, Sebastian et al. From infancy to adolescence: The longitudinal links between vocabulary, early literacy skills, oral narrative, and reading comprehension. **Cognitive Development**, v. 47, p. 82-95, 2018.

VERHOEVEN, Ludo; VAN LEEUWE, Jan. Prediction of the development of reading comprehension: A longitudinal study. **Applied Cognitive Psychology: The Official Journal of the Society for Applied Research in Memory and Cognition**, v. 22, n. 3, p. 407-423, 2008.

WOLF, Beverly; ABBOTT, Robert D.; BERNINGER, Virginia W. Effective beginning handwriting instruction: multi-modal, consistent format for 2 years, and linked to spelling and composing. **Reading and writing**, v. 30, n. 2, p. 299-317, 2017.

ZESIGER, Pascal et al. The influence of syllabic structure in handwriting and typing production. **Les Cahiers de l'ICP. Rapport de recherche**, n. 4, p. 77-87, 1995.

