

COLÉGIO DE SÃO JOSÉ

# MANUAL DO 1.º ANO

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE IDANHA-A-NOVA

COFINANCIADO POR:



## ÍNDICE

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>3</b>
<b>PLANO ANUAL DE ATIVIDADES .....</b>	<b>7</b>
<b>PROJETOS.....</b>	<b>8</b>
<b>PORTUGUÊS.....</b>	<b>29</b>
<b>MATEMÁTICA .....</b>	<b>53</b>

## INTRODUÇÃO

O 1.º Ano de escolaridade é um ano fulcral. Ao longo deste ano, forma-se o aluno, a sua visão da escola e da sua comunidade. A imagem de si mesmo vai ganhando contornos, enquanto avalia, de forma mais ou menos inconsciente, a sua própria capacidade para aprender, para se relacionar com os outros, para fazer amigos e ser valorizado pelo que é e pelo que faz.

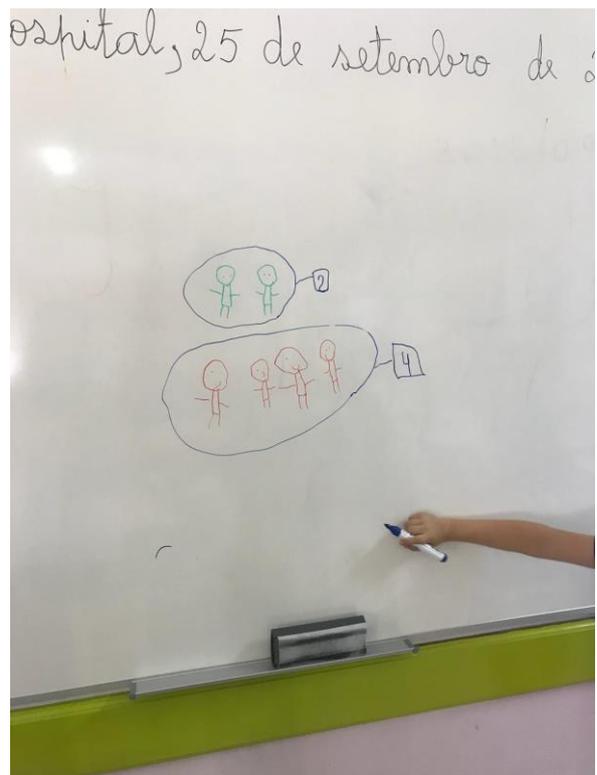
Por tudo isto, a vida na escola deve ser simultaneamente atrativa e desafiadora, acolhedora e segura mas exigente, capaz de responder à natural curiosidade de uma criança desta idade e de a desenvolver. E também de proporcionar bases sólidas a uma vida académica que agora se inicia e que se deseja plena de êxito e de realização pessoal. Por tal razão, as disciplinas instrumentais constituem o corpo essencial das aprendizagens deste ano. No Português, a aquisição da leitura e da escrita irá possibilitar o trabalho com as restantes disciplinas nos anos subsequentes. Na Matemática, os conceitos de número e das primeiras operações serão a base do posterior estudo dessa disciplina e de todas as outras áreas científicas.

O Manual do 1.º Ano procura dar resposta a todas estas inquietações, proporcionando a planificação do trabalho a desenvolver ao longo do ano, de forma a que este seja estimulante e gerador de aprendizagens felizes e consistentes.

Este trabalho vai desenvolver-se por projetos que giram em torno de temas que buscam a sua inspiração nos conteúdos de Estudo do Meio, envolvendo neles as restantes disciplinas e áreas disciplinares.

*Assim, cada projeto integra todas as áreas do currículo, em atividades nucleares e atividades decorrentes.* As primeiras envolvem os

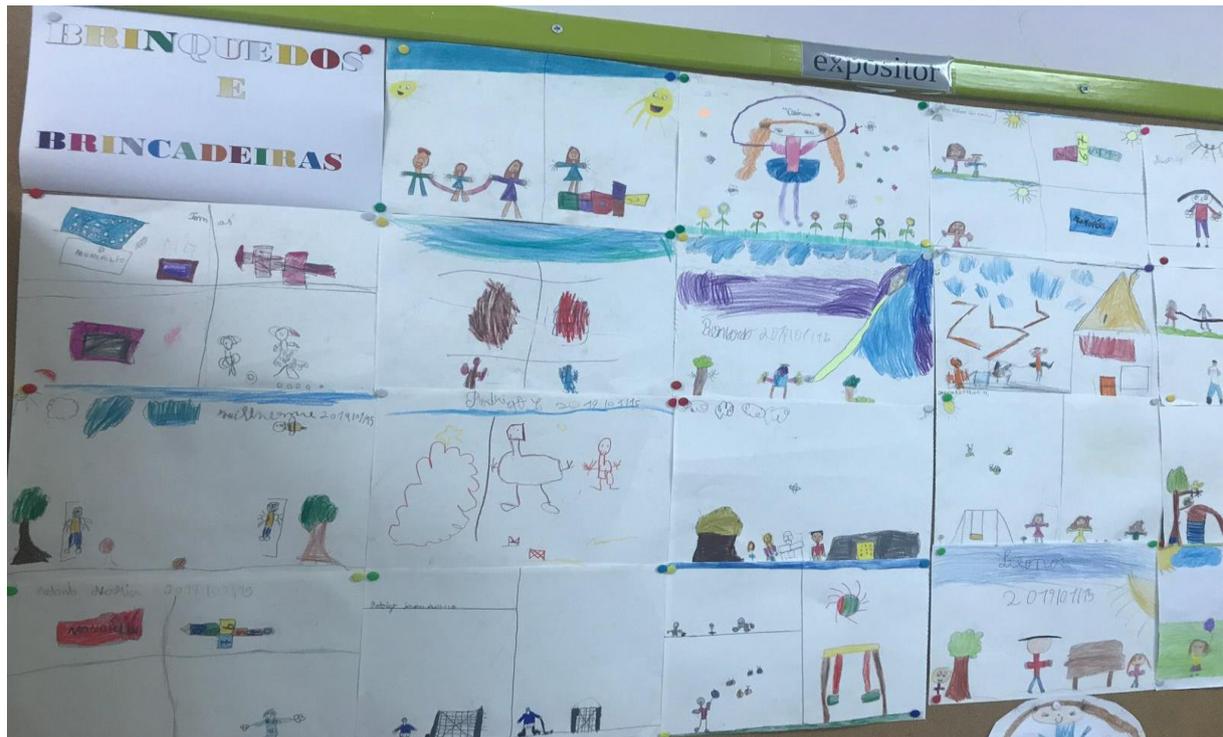
conteúdos de Estudo do Meio e das áreas das Expressões que constituem o núcleo do projeto. As segundas decorrem das anteriores e contemplam os conteúdos de Língua Portuguesa e de Matemática.



*Os diversos projetos desenvolvem-se em três níveis.*

No *Nível 1* pretende-se:

- envolver as crianças no tema a tratar, ajudando-as a tomar consciência do que já sabem sobre ele e do que não sabem e desejam saber.
- os alunos organizam-se, então, em grupos e distribuem entre os grupos tudo o que pretendem conhecer.



No *Nível 2*,

- os diversos grupos desenvolvem, com grande autonomia, o trabalho necessário à descoberta dos conhecimentos pretendidos.
- Começam por planificar as atividades a realizar que levam depois à prática;
- desenvolvem a forma de pesquisa que considerem mais adequada para o fim em vista;
- selecionam e tratam a informação recolhida durante a pesquisa;
- elaboram um produto;
- apresentam à turma os resultados obtidos.



Finalmente, *no Nível 3*, o professor procura envolver o grande grupo num debate, com a finalidade de:

- organizar os conhecimentos adquiridos no nível anterior
- relacionando-os entre si e com outros que já possuem,
- generalizando o que for passível de generalizar, com o objetivo de construírem conceitos ou formularem leis, e construindo mapas conceptuais que permitam uma visão geral sistematizada do corpo de conhecimentos adquirido.



Este manual é o primeiro de quatro, um para cada ano de escolaridade do 1.º Ciclo do Ensino Básico.

*Esperamos que seja útil para todos os que o utilizarem!*

A Equipa do Colégio de S. José

## PLANO ANUAL DE ATIVIDADES

SETEMBRO	OUTUBRO	NOVEMBRO	DEZEMBRO
	PRIMEIROS PASSOS	PROJETO 1 EU E OS OUTROS	CHEGADA DO NATAL
JANEIRO	FEVEREIRO	MARÇO	ABRIL
PROJETO 2 O GRUPO DAS BRINCADEIRAS	PROJETO 3 O GRUPO FAMILIAR		
MAIO	JUNHO	JULHO	
PROJETO 4 A COMUNIDADE ESCOLAR	CONSOLIDAÇÃO DE CONTEÚDOS		

# PROJETOS

**EU E OS OUTROS**

**EU E OS AMIGOS - GRUPO DAS BRINCADEIRAS**

**GRUPO FAMILIAR**

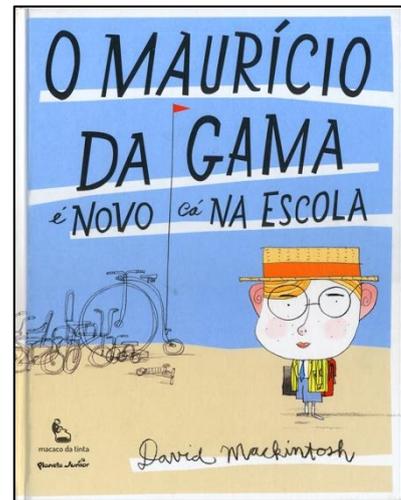
**COMUNIDADE ESCOLAR**

---

## NÍVEL 1

### Lançamento do projeto

O projeto pode iniciar-se com a leitura da história “Maurício da Gama é novo na escola” de David Mackintosh. um livro para aprender a conviver, a fazer amigos e a lidar com a diferença. *“O Maurício da Gama é um tipo ESQUISITO. Chegou agora à nossa escola e é diferente de nós em tudo! A minha mãe diz que eu tenho de ir à festa de anos dele e levar-lhe uma prenda, bolas! Aposto que não me vou divertir nem um bocadinho... Mas afinal o Maurício da Gama vai revelar-se uma bela surpresa!”*



Faz-se uma exploração da história levando as/os alunas/os a refletir sobre a importância dos amigos, de conviver e lidar com a diferença. Pede-se às/aos alunas/os para, oralmente, descreverem o Maurício da gama de acordo com as imagens mostradas ao longo da apresentação da história.

### ATIVIDADES NUCLEARES

De seguida cada aluna/o será desafiada/o a desenhar-se a si próprio, fazendo o seu autorretrato numa folha branca A4. Aquilo que se pretende obter é um retrato a corpo inteiro, mas o/a professor/a não deverá fornecer aa/o aluna/o qualquer indicação sobre o modo de representar a sua figura. Todos eles deverão ser estimulados a fazer essa representação como quiserem de acordo com o que cada educando for capaz de fazer.

As/os alunas/os devem recortar os seus desenhos para serem afixados no quadro. Estes não devem ficar fixos/colados, mas colocados de forma a que se consigam mover para usar noutras atividades. As/os alunas/os são convidados a falarem livremente (informalmente) sobre o seu retrato e sobre os retratos dos colegas.

Esta atividade conduz à elaboração de um painel afixado na sala de aula, com todos os trabalhos das/dos alunas/os. É vantajoso definir um critério (ex. alturas, amigos mais próximos, preenchimento do espaço, ...) que oriente a arrumação dos desenhos no expositor. É, ainda, relevante que este critério seja definido pelos próprias/os alunas/os e sejam,

também eles, a colocar o respetivo desenho no expositor tendo em conta o critério estabelecido. Se a turma for muito grande, podem fazer-se grupos e cada um deles ter o seu painel.

Quando já todos os trabalhos estão afixados no painel, a turma (ou grupo) dá-lhe um título.



## NÍVEL 2

### ATIVIDADES NUCLEARES

No decurso das últimas atividades de NÍVEL 1, as/os alunas/os sentem, normalmente, a necessidade de identificar os autores dos retratos e podem fazê-lo através de números ou nomes. Cada aluna/o faz a etiqueta para o seu desenho e coloca-a junto do mesmo. Concluído o quadro, organizam-se jogos de identificação.



As/os alunas/os observam o painel realizado e tentam agrupá-los segundo outras características que lhes tenham chamado à atenção (ex. retratos sem mãos, sem nariz, sem pescoço, retratos com bocas pintadas de vermelho, retratos com ou sem cor, ...). A/o aluna/o que já pensou num critério é chamado ao quadro para organizar os desenhos segundo o referido critério. No quadro, ele forma o (os) conjunto (s) e a professora escreve a frase que descreve o critério (ex. conjunto dos desenhos que não têm nariz). Deve dar-se oportunidade a todos as/os alunas/os de apresentar um critério que definiu para formar os conjuntos. Quando se considerar oportuno, pede-se às/aos alunas/os que voltem a fazer o seu autorretrato. Estes autorretratos são afixados num segundo painel e as/os alunas/os serão levados a conversarem sobre este trabalho, de modo a poder fazer-se comparações entre o primeiro e o segundo retrato. Importa constatarem se os desenhos sofreram alterações e referi-las.

Num momento seguinte deve levar-se a/o aluna/o a modelar, em barro ou plasticina, um boneco que se pareça com uma pessoa, dar-lhe um nome e designar as partes do corpo que o constituem, com etiquetas de papel, por exemplo. Estas etiquetas são dadas pela professora, já impressas. Os educandos devem perceber que o corpo humano (o todo) é constituído por *peças* (as partes) com nomes específicos e que cada uma delas pode ter várias funções, formas, tamanhos.

Importa também que o/a professor/a promova uma discussão com a turma sobre a importância de se cuidar bem do nosso corpo para o manter saudável (alimentação, higiene, postura corporal, exercício físico, prevenção de acidentes domésticos...).

Nesta altura, podem também fazer-se atividades experimentais com os cinco sentidos. As crianças devem identificar os órgãos dos sentidos e as sensações que lhes podem corresponder. Seguidamente, as/os alunas/os representam, por desenho, numa folha dividida em seis partes, os diferentes órgãos associados aos diferentes sentidos e referem o que gostam de experienciar com cada um deles.



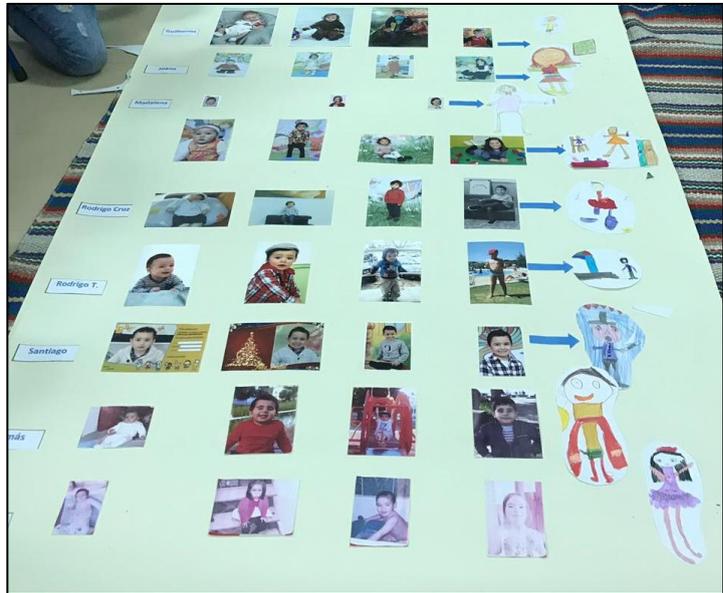
## NÍVEL 3

### ATIVIDADES NUCLEARES

Contorna-se o corpo de uma das crianças, em papel de cenário, e afixa-se numa das paredes da sala. Distribui-se, pelas/os alunas/os, etiquetas com as partes do corpo e cada um deles coloca-as no lugar correspondente.

Junto a este cartaz, podem colocar-se algumas regras (frases/imagens) que representem os cuidados que se deve ter com o corpo.

O/A professor/a pede às/aos alunas/os para trazerem de casa fotografias (máximo 4) referentes a



diferentes idades (fases de crescimento). Depois de observarem as fotografias, organizam, na sua mesa, no quadro ou numa grande roda no chão, as fotografias por ordem temporal (da mais antiga para a mais recente). Cada um mostra à turma a sequência que criou explicando porquê.

As sequências apresentadas são expostas num placard, de seguida, as/os alunas/os são levados a refletir sobre o que mudou no seu corpo desde a primeira à última fotografia e



também sobre aquilo que não mudou.

Estas fotografias devem ter uma legenda com a idade que cada aluna/o tinha naquela altura. Para generalizarem o conhecimento, o/a professor/a distribui revistas e tiras de cartolina para que eles possam recortar pessoas com várias idades (bebés, crianças, jovens, adultos, idosos) e ordená-las. Para finalizar o projeto, o/a professor/a pede às/aos

alunas/os para representarem através de desenho e/ou pintura **“Como teria de ser o teu corpo para fazeres aquilo que mais gostarias de fazer e não podes?”**

## NÍVEL 1

### Lançamento do projeto

O projeto pode iniciar-se com a exploração de uma imagem de um momento de recreio, seguida de uma conversa informal com as/os alunas/os sobre as suas brincadeiras.

### ATIVIDADES NUCLEARES

Pede-se às/aos alunas/os que representem, por meio de desenho, ou pintura, **a ou as** suas brincadeiras preferidas.

Afixam-se os desenhos realizados num local visível, para que cada aluna/o possa falar, livremente, sobre os trabalhos executados (o seu e o dos outros).



## NÍVEL 2

### ATIVIDADES NUCLEARES

No decurso das atividades de NÍVEL 1 e após a observação anárquica (assistemática) das representações, as/os alunas/os, são levados a admitir a necessidade de se proceder a uma observação orientada, a escolher os critérios e a organizar o processo de registo dessas observações.

Nesta altura, procura-se introduzir um novo tipo de registo das observações e operações realizadas, o que poderá dar origem a um conjunto de quadros.

Estes quadros podem ser executados em papel de cenário, e vão sendo construídos à medida que se progride na análise das representações segundo os critérios escolhidos.

As frases que traduzem esses critérios deverão constar nos quadros.

**Nota:** Recorda-se que a coerência do processo ensino-aprendizagem adotado pelo programa “Ensinar é Voar” implica que **seja a/o aluna/o, e não o/a professor/a**, a FAZER, a DIZER, a OBSERVAR.

**Exemplo:**

**1 – Recolha e registo da informação**

*Quadro 1 - De que brincadeiras gostamos mais?*

	jogo da mesca	Exercícios	Maquinhos de diners	fazer de conta	Apalhada	jogar as peças	jogar com cartas	jogos desportivos	jogar com canos	jogar xadrez
Afonso										
António		X								
Barbara										
Bernardo										
David	X				X			X		
Francoise										
gonçalo							X			
mês										
José Guilherme			X							X
Leonor										
Manuel										
Marima										
Martim	X		X						X	
Matias										
Michael										
Patricia										
Samuel										
Santiago	X									
Teia										
Valdemar										

## 2 – Tratamento da informação registada (leitura do quadro)

Deverá ser feita diretamente pelas/os alunas/os, a partir do quadro.

### Exemplo:

- A Joana e a Carla gostam mais de saltar à corda.
- Há 5 meninos que gostam de saltar à corda.
- ...
- As brincadeiras que nós gostamos mais são...

### Outros exemplos:

**Quadro 2 - Com quem gostamos mais de brincar?**

**Quadro 3 - Onde brincamos?**

Para finalizar, as/os alunas/os, em pequenos grupos, tentarão inventar jogos por transformação de jogos conhecidos; por montagem, a partir de dois ou mais jogos diferentes que eles conheçam; por qualquer outro processo.

O/A professor/a regista a descrição, construída pelos grupos a nível oral, dos jogos inventados.

Posteriormente, as/os alunas/os jogarão os jogos, a partir das descrições construídas pelos grupos, testando assim o seu funcionamento.

Se for necessário, as/os alunas/os poderão corrigir ou ajustar as regras.



## NÍVEL 3

### ATIVIDADES NUCLEARES

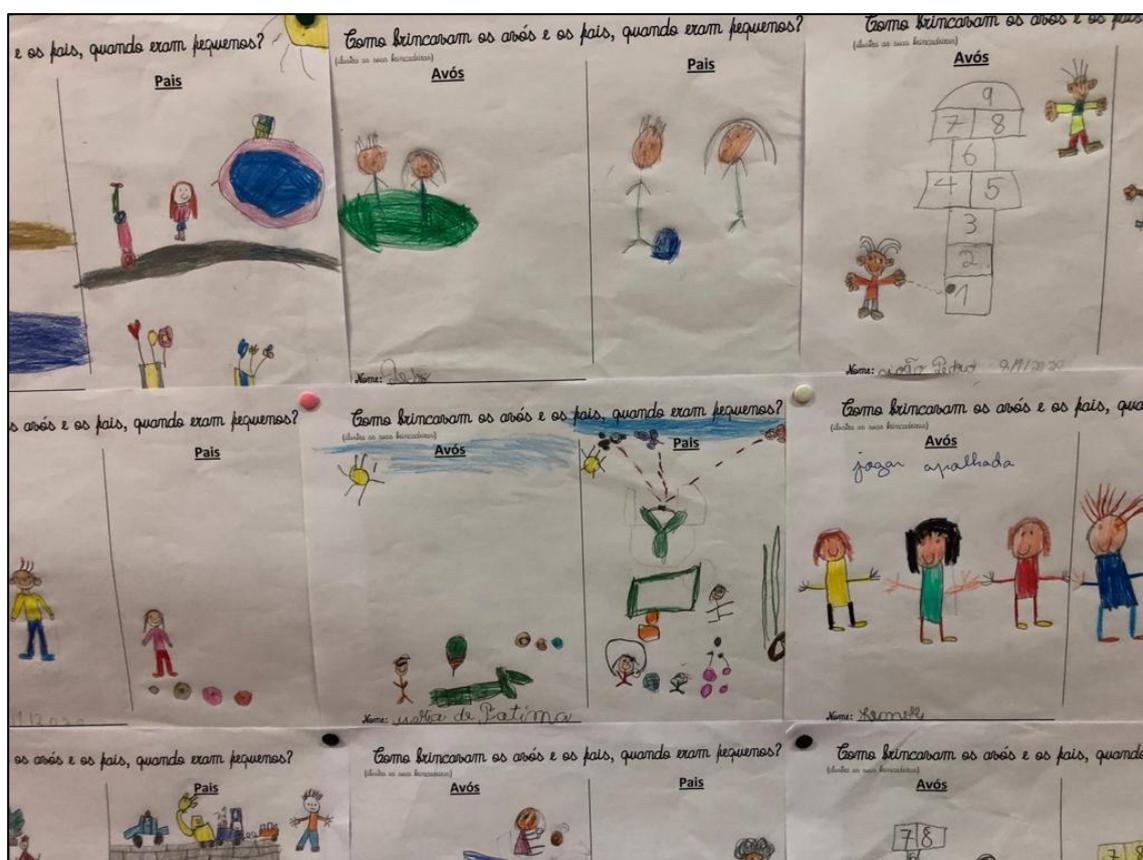
Nesta fase, o/a professor/a incentivará as crianças a imaginar:

- Como brincavam os pais, os avós, quando eram pequenos?
- Onde brincavam?
- Como eram os brinquedos nesse *tempo*?
- Como *brincam* agora os adultos?

Para responder a estas questões, sugere-se que as/os alunas/os recolham informação, junto dos pais e avós, que lhes permita responder às questões levantadas anteriormente.

Todos os dados recolhidos são apresentados à turma e é feita a comparação entre o passado e o presente. Pede-se às/aos alunas/os que recolham brinquedos antigos e organizem uma pequena exposição também com os brinquedos atuais.

Para finalizar o projeto, as/os alunas/os construirão, oralmente, um pequeno texto, que o/a professor/a escreverá no quadro, com os aspetos mais relevantes deste trabalho.



## NÍVEL 1

---

### Lançamento do projeto

O projeto inicia-se com a dramatização, por grupos, de uma família. Cada grupo representa uma família, inventada por eles, numa determinada situação.

No final, de cada representação, conversa-se com as/os alunas/os a fim de verificar se entenderam as representações e se cada grupo conseguiu comunicar o que pretendia.



### ATIVIDADES NUCLEARES

---

Seguidamente, pede-se às/aos alunas/os para representarem, a sua própria família, desenhando-a. Em seguida, as/os alunas/os apresentam, à turma, falando sobre o que desenharam.

## NÍVEL 2

### ATIVIDADES NUCLEARES

---

Posteriormente, as/os alunas/os analisam os retratos e classificam-nos, por exemplo, de acordo com o número de adultos representados, ou pelo número de crianças ou ainda pelo enquadramento da família num determinado espaço. Estas classificações prosseguirão até onde a motivação das/dos alunas/os permitir. Os quadros que vierem a ser organizados devem ter o título que originou a sua composição, tal como foi feito no tema anterior.

Pretende-se que no final, todas as crianças, identifiquem os membros da família representados no seu desenho, associem a linguagem oral às ações realizadas, falando sobre o que se fez, como se fez, porque se fez e para que se fez. Que formem conjuntos, que resolvam situações problemáticas...

No decorrer das atividades anteriores, as/os alunas/os poderão aperceber-se que há dados sobre as famílias que não constam nos desenhos.

**Por exemplo:** O nome comum de cada família, o espaço onde habita (endereço), as tarefas domésticas que cada elemento executa, as respetivas profissões...

Assim que o nome de família for encontrado deverá figurar no respetivo desenho, bem como o seu endereço.

No que respeita às tarefas domésticas, as/os alunas/os devem representá-las, por meio de desenho, em folhas de papel, previamente organizadas, preferencialmente em formato A3.

Seguidamente, as/os alunas/os prosseguirão com a análise dos desenhos realizados, tentando encontrar semelhanças e diferenças.

Os registos dos resultados obtidos poderão ser registados em moldes idênticos aos adotados no registo das *brincadeiras preferidas (Tema 2)*.

Posteriormente as/os alunas/os serão levadas/os a representar traços caracterizadores do conceito **Família**.

Assim, a turma poderá executar um *Placard* verbo-icónico evidenciando alguns traços que definem o conceito família e que se foram destacando ao longo das atividades. Pretende-se que as/os alunas/os constatem, por exemplo, que **uma família** é um grupo constituído por pessoas de duas gerações, nome e residência comuns e tarefas atribuídas aos seus membros com a finalidade do seu bem-estar e sobrevivência.



## NÍVEL 3

### ATIVIDADES NUCLEARES

Nesta fase, o/a professor/a motivará as/os alunas/os a encontrarem diferenças entre as famílias e como, naturalmente, surgirão as mais óbvias, caberá ao/a professor/a orientar, através de diálogo, para que sejam discriminadas as menos óbvias e levar as/os alunas/os a estabelecer:

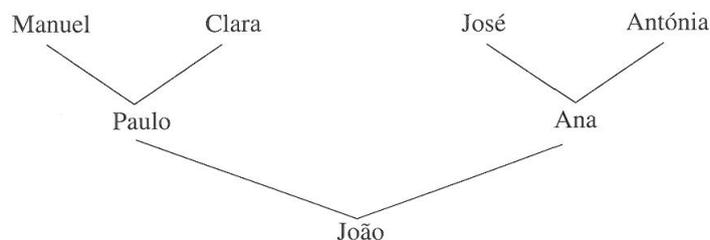
**Relações quantitativas** – por exemplo, as/os alunas/os poderão concluir que, há famílias com mais/menos filhos do que outras, há meninos com muitos/poucos irmãos, há meninos que não têm irmãos...

As informações poderão ser registadas numa tabela e/ou num gráfico:

	0 irmãos	1 irmão	2 irmãos	3 irmãos	...
João					
Maria					
José					
...					

**Relações de parentesco** – as/os alunas/os, no decorrer das atividades de nível 2, irão referir pessoas que embora não vivam com eles, são consideradas da família, por exemplo, avós...

Considerando este aspeto, as/os alunas/os podem construir uma árvore genealógica procedendo depois à sua leitura oral e ao seu registo escrito. Como mostra o exemplo seguinte:



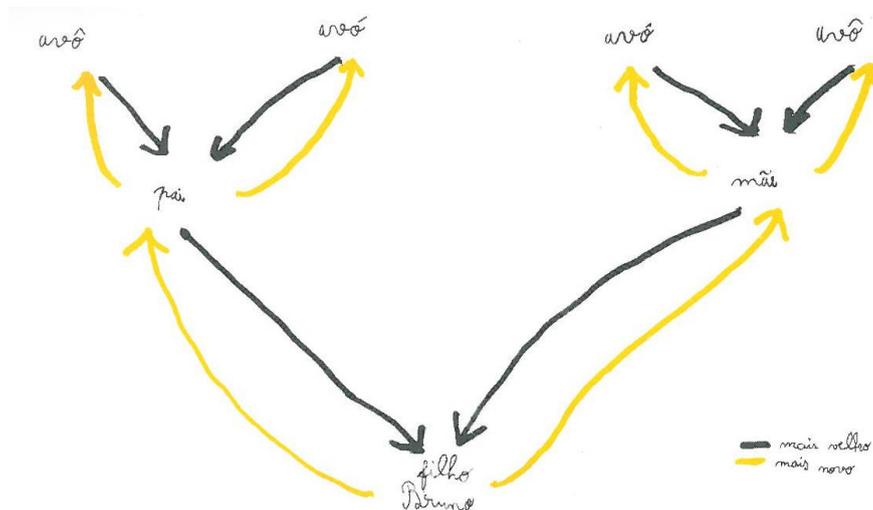
Eu, João, sou filho de Paulo e de Ana.  
 A minha mãe, Ana, é filha de José e de Antónia.  
 O meu pai, Paulo, é filho de Manuel e de Clara.  
 Eu sou neto de Manuel, de Clara, de José e de Antónia.

ou

Eu chamo-me João e sou filho de Paulo e de Ana.  
 Eu chamo-me João e os meus pais chamam-se Paulo e Ana.

**Relações de idade** – as/os alunas/os deverão ser levados a usar expressões como *mais velho do que... mais novo do que...*

Seguidamente fazem o seu registo.



Por EXEMPLO:

— mais novo ...

- - - menos novo ...

AVÔ	NETO
NETO	AVÔ
MÃE	FILHO
FILHO	MÃE
...	

Para finalizar este tema sugere-se que se realize uma dramatização de situações que se passam em famílias. Por exemplo, “A festa de anos da avó” que poderá incluir a recitação de um poema:

### A avó do menino

A Avó vive só  
vive só  
Na casa da avó  
o galo liró  
faz *cocorocó*  
A avó bate pão-de-ló  
e anda um vento t-o-tó  
na cortina de filó

A avó  
vive só  
Mas se o menino  
mas se o neto travessó  
vai a casa da vovó  
os dois jogam dominó  
(Cecília Meireles)

## NÍVEL 1

---

### Lançamento do projeto

O projeto inicia-se com “jogos de papéis”, as/os alunas/os representam, através de jogos *sociodramáticos*, o conceito que têm sobre a sua escola.

No fim, o/a professor/a proporcionará uma conversa com as/os alunas/os a fim de refletir sobre as informações que a turma obteve com os “jogos de papéis”.

**Nota:** Ao participar no jogo sociodramático a criança reproduz tão exatamente quanto possível o mundo que observa e que compreendeu à sua maneira – objetivo principal do nível 1.

### ATIVIDADES NUCLEARES

---

Seguidamente, pede-se às/aos alunas/os para representarem, através de desenho, o conceito que têm sobre a sua escola.

Em grande grupo, falam sobre as suas representações, respeitando e levando a sério cada ponto de vista. Estas discussões devem valorizar a comparação de opiniões, anotações, experiências e perspetivas.

Identificam-se os elementos que, nos desenhos, definem os conceitos pessoais de escola, para serem registados num quadro de dupla entrada, como exemplifica o quadro seguinte.

## NÍVEL 2

### ATIVIDADES NUCLEARES

---

Neste nível o/a professor/a levará as/os alunas/os a:

- Participar na elaboração de um plano que oriente o estudo;
- A executar o plano – Recolher dados, tratar os dados, comunicar os resultados obtidos;
- Especificar o conceito.

#### **Participar na elaboração de um plano**

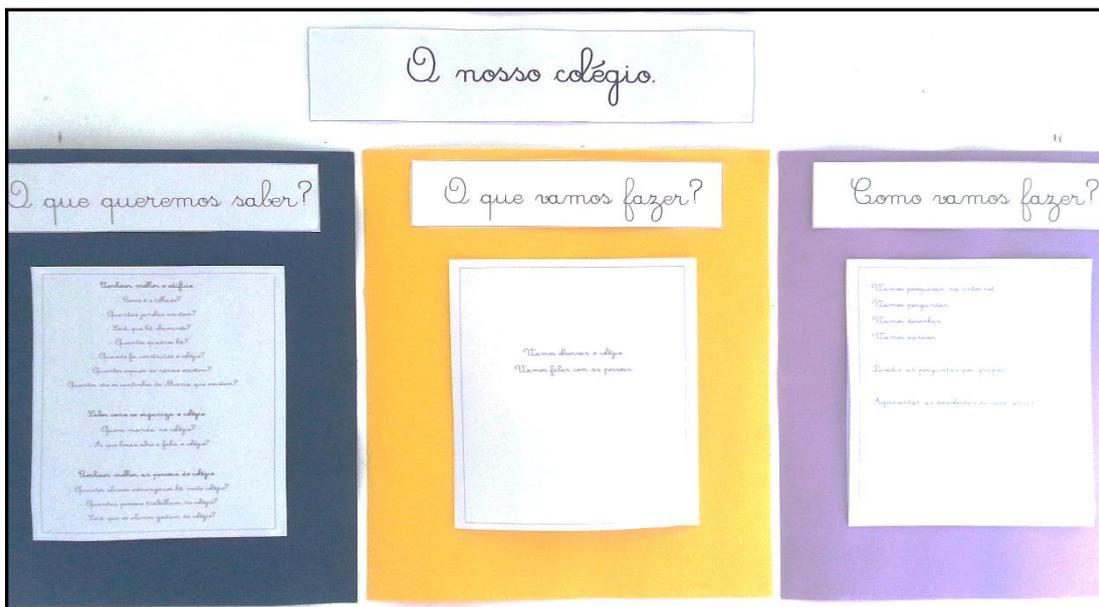
Com a análise do quadro de dupla entrada as/os alunas/os tomarão consciência da existência de conceitos diferentes sobre a escola. Poderão constatar que, por exemplo, alguns aluna/os representaram apenas o edifício escolar, esquecendo as pessoas, ou não referiram o que elas fazem, nem o número de elementos que integra o Grupo Escolar.

Surgirão então questões às quais as/os alunas/os quererão responder. Dá-se início ao projeto de pesquisa que visa responder a essas questões.

**Nota:** “É importante que o/a professor/a não esqueça que, por enquanto, as crianças estão a fazer uma abordagem sincrética do objeto, com tudo o que isso implica de tentativas, de erros, de esforços mais ou menos coroados de êxito. Assim o/a professor/a deverá evitar fazer às crianças coisas que elas serão capazes de fazer sozinhas, depois de algumas tentativas. Os adultos que andam sempre à volta das crianças, prontos a saltar de para-quedas ao primeiro sinal de frustração, podem privá-las de uma aprendizagem valiosa e de oportunidades para adquirirem confiança em si mesmas. Os adultos devem apoiar o processo de resolução de problemas, sem o tomarem em suas mãos. Podem consegui-lo fazendo perguntas, apresentando sugestões, promovendo a interação entre as/os alunas/os.” Hohman, M. (1984).

Em seguida, elabora-se um plano, em grande grupo.

O quadro seguinte serve apenas de exemplo, não devendo ser imposto às/aos alunas/os.



**Nota:** Antes das/os alunas/os darem início às atividades é **INDISPENSÁVEL** que o/a professor/a tome, entre outras, as providências seguintes:

- Falar com os adultos, aos quais as/os alunas/os se vão dirigir, de modo a assegurar-se que serão bem recebidos e que lhes será prestada a devida atenção;
- Escolher os momentos mais adequados para a observação das várias áreas do edifício, tendo em conta os objetivos dessa observação.

### RECOLHA DE DADOS

Para executar o plano é necessário recolher dados, uma vez que as/os alunas/os ainda não dominam as técnicas da leitura e da escrita nem da entrevista, cada aluna/o de cada um dos grupos que vierem a ser formados fixará uma única pergunta, assim, por exemplo, o grupo encarregado de entrevistar a auxiliar de ação educativa destinará um dos seus elementos para lhe perguntar, suponhamos, qual o trabalho que faz na escola e para memorizar, a resposta que lhe for dada.

### TRATAMENTO DOS DADOS

Depois de realizarem uma entrevista ou uma observação, as/os alunas/os em grupo, representarão, à sua maneira, as informações obtidas. Poderão recorrer ao desenho, à pintura, ao recorte e colagem, à elaboração de pequenos textos, etc.

Nesta fase, a ação do/a professor/a é muito importante, pelo apoio que terá de dar às/aos alunas/os, uma vez que, estão a iniciar a aprendizagem de comportamentos exigidos pela organização e execução do trabalho de grupo.

### COMUNICAR OS RESULTADOS OBTIDOS

Depois de todos os dados tratados, cada grupo irá apresentar os materiais que elaborou, poderá afixar em papel de cenário, por exemplo, para servirem de suporte à sua comunicação oral perante a turma.

A comunicação de resultados pode ser organizada como nos mostra o quadro seguinte. No entanto, este quadro constitui apenas um ponto de partida para a conceção e construção de outros quadros mais eficazes do ponto de vista pedagógico, isto é, mais adequados às/aos alunas/os.

## Vamos dizer uns aos outros o que fizemos (comunicação de resultados)

<p>GRUPO (designação: nome, ou número, ou...) NÓS, a Teresa e a Carla falámos com a professora... e ficámos a saber que...</p>	<p>GRUPO (designação: nome, ou número, ou...) NÓS, a Joana e o Ricardo falámos com a empregada... e ficámos a saber que...</p>	<p>GRUPO (designação: nome, ou número, ou...) NÓS, a Isabel e a Susana conversámos com três meninos do quarto ano e ficámos a saber que...</p>
<p>GRUPO (designação: nome, ou número, ou...) NÓS, o João, a Carla e a Luísa observámos as dependências do edifício da escola e ficámos a saber que...</p>		

O/A professor/a deve implicar, nesta tarefa, todos os elementos do grupo para que todos possam participar, mesmo os que têm mais dificuldades.

### Especificar o conceito

Para especificar o conceito poderá utilizar-se a seguinte estratégia.

**Exemplo:**

### O que é uma escola?

<p>① Conjunto de pessoas: -os professores -os alunos -os empregados</p>	<p>② OS PROFESSORES trabalham para...</p>	<p>③ OS ALUNOS trabalham para...</p>
<p>④ AS EMPREGADAS trabalham para...</p>	<p>⑤ Professores, alunos e empregadas trabalham no mesmo EDIFÍCIO</p>	<p>⑥ Explicitar o conceito (possível) de escola (comunidade escolar) em função dos quadros anteriores</p>

## NÍVEL 3

### ATIVIDADES NUCLEARES

Para estabelecer relações de generalidade, as atividades de Nível 2 conduzirão as/os alunas/os a determinar semelhanças e diferenças entre o grupo escolar e o grupo familiar.

**Por exemplo**, eles poderão constatar que, todos os grupos escolares têm um edifício onde trabalham, que todas as famílias têm uma casa onde vivem, que na escola, os professores e as/os alunas/os fazem trabalhos diferentes — uns ensinam, outros aprendem, que também na família, a mãe, o pai e os filhos executam tarefas diferentes, na escola, há regras a que todos têm de obedecer. Podem constatar ainda que todos eles pertencem, simultaneamente, a grupos diferentes — cada um faz parte de uma família (filho), é aluna/o numa escola, é parceiro num grupo de brincadeira, ... E ainda as tarefas que executam na família, como filho, são diferentes (não são as mesmas) das que lhe cabem na escola, coma/o aluna/o, ou como parceiro em qualquer grupo de brincadeira.

Todas as conclusões a que as/os alunas/os chegarem, depois da sua construção oral, serão registadas, em papel cenário ou outro.

As/os alunas/os também devem estabelecer relações quantitativas entre os diferentes grupos que trabalham na escola que a/o aluna/o frequenta.

**Por exemplo:**

Na minha escola há mais aluna/os do que professores.

Na minha escola há menos professores do que aluna/os.

Na minha escola trabalham ..... professores.

Na minha escola trabalham ..... aluna/os.

Para finalizar as/os alunas/os devem ainda estabelecer relações espaciais e temporais.

Descrevendo, icónica e verbalmente, a localização do edifício escolar, através do endereço do edifício e relacionando a *idade* do edifício escolar com a *idade* de outros edifícios das proximidades.

# PORTUGUÊS

---

## OS PRIMEIROS PASSOS

## GUIA PRÁTICO DE IMPLEMENTAÇÃO MÉTODO DAS 28 PALAVRAS

O Método das 28 Palavras baseia-se num conjunto de rotinas orientadas para a consciência silábica já existente na/o aluna/o e que, em condições normais, lhe permite, ainda antes do final do primeiro período, a leitura e compreensão de textos com muitas palavras. Na fase da motivação, aquando da introdução de uma palavra nova, o responsável educativo deve ajudar a/o aluna/o a extrair a palavra em estudo. Esta tarefa permite a exploração de outras atividades baseadas em **rotinas**. Inicialmente, essas palavras deverão ser representadas através de imagens que proporcionam à criança uma primeira leitura global, sempre associada a uma palavra escrita em letra de imprensa e manuscrita.

O Método contextualiza, progressivamente, 28 palavras que são lidas e escritas pela/o aluna/o. Paralelamente, cada palavra é “partida” em sílabas. Com as sílabas de cada palavra vão sendo construídas novas palavras, aumentando assim o seu léxico. Como recurso de aprendizagem e base de planificação, socorremo-nos do manual *O Mundo das Palavras, Português, 1.º ano* da Porto Editora.



## ROTINAS-BASE DO MÉTODO

**Iniciar com uma atividade de motivação:** conto, história, ilustração, notícia, receita, texto informativo, filme, canção, poema, adivinha, lengalenga, trava-língua, obra de arte... e daí retirar a palavra a estudar;

**Realizar uma atividade plástica** ou um **jogo** sobre a palavra;

**Apresentar o cartaz de cada palavra.** Descrever os pormenores do cartaz. Observar as legendas que representam a imagem. Enquanto decorre a exploração da palavra, o cartaz permanece em local de destaque na sala. Concluído o estudo da palavra, o cartaz será integrado num friso mural e realizar-se-ão outras atividades da palavra em estudo;

**Explorar a consciência silábica.** Bater palmas à medida que se enuncia a palavra. Num caderno de garatujas, onde a escrita é informal, a/o aluna/o experimenta a escrita da palavra em estudo, incluindo as maiúsculas das consoantes da palavra. As/os alunas/os imitam o/a professor/a no recorte da palavra em sílabas;

**Treinar a leitura e escrita** da palavra e das sílabas;

**Fazer jogos de combinatórias de sílabas a pares ou individualmente** e formar conjuntos de sílabas que poderão originar palavras e/ou pseudopalavras.

**Repetir o processo** para cada uma das 28 palavras. Será rapidamente observável a mecanização das rotinas que promovem a autonomia e independência pessoais;

**Construir e/ou preencher** quadros silábicos com duas entradas: na vertical, colocar as consoantes; na horizontal, as vogais. Ao preencher o quadro silábico, a/o aluna/o já está a treinar a leitura e a escrita das sílabas;

**Repetir o jogo de combinatórias das sílabas** e descobrir palavras novas. Fazer registos;

**Construir pequenas frases**, explorando o conceito de frase;

**Formar ditongos** com as vogais.

## ORGANIZAÇÃO DO ESPAÇO DE TRABALHO

As paredes do espaço de trabalho devem ser utilizadas para a exposição de trabalhos. A informação vai sendo colocada à disposição da criança quer através dos cartazes das 28 palavras, quer através de quadros silábicos e de outros registos.

Os textos explorados podem ser transformados num livro gigante, organizado em cartolinas coloridas, que, sempre que necessário, será colocado num expositor, no quadro ou na parede e terá como função proporcionar uma leitura recorrente, individual ou coletiva. Será um elemento versátil para o treino da leitura e da escrita, a nível individual, a pares ou em pequeno grupo. Quando se trata de uma turma com aluna/os NEE, o suporte visual da informação relevante é um excelente instrumento de apoio.



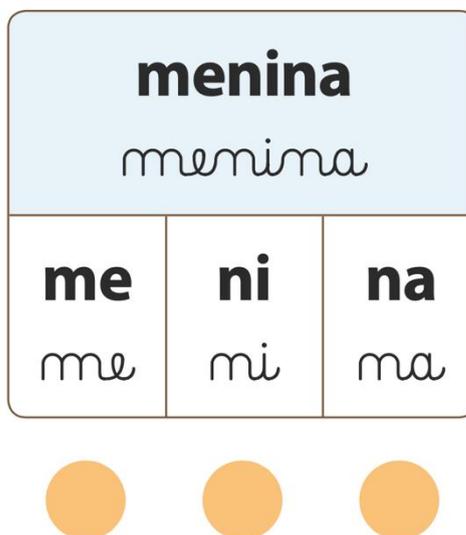
**Cartazes das 28 Palavras**  
Recurso do manual *O Mundo das Palavras*,  
Português, 1.º ano

	a	e	i	o	u
m	ma	me	mi	mo	mu
n	na	ne	ni	no	nu
v	va	ve	vi	vo	vu
d	da	de	di	do	du
s	sa	se	si	so	su
p	pa	pe	pi	po	pu
t	ta	te	ti	to	tu
b	ba	be	bi	bo	bu
l	la	le	li	lo	lu
qu	qua	que	qui	quo	—
c	ca	ce	ci	co	cu
j	ja	je	ji	jo	ju
lh	lha	lhe	lhi	lho	lu
vogal + s	as	es	is	os	us
ch	cha	che	chi	cho	chu
g	ga	ge	gi	go	gu
nh	nha	nhe	nhi	nho	nhu
r	ra	re	ri	ro	ru
f	fa	fe	fi	fo	fu
ç	ça	ce	ci	co	cu
h	ha	he	hi	ho	hu
z	za	ze	zi	zo	zu
x	xa	xe	xi	xo	xu

**Quadro Silábico**  
Recurso do manual *O Mundo das Palavras*,  
Português, 1.º ano

## ATIVIDADES DECORRENTES

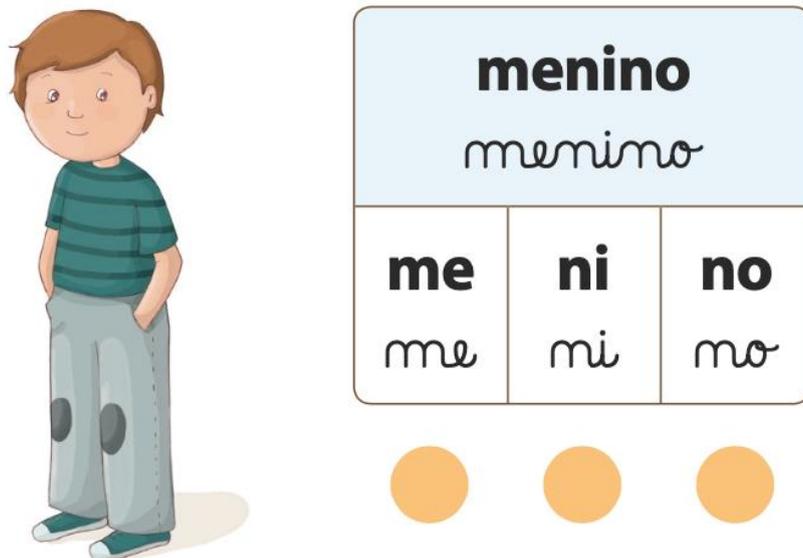
1.º/ 2.º SEMANA



- Explorar oralmente a ilustração com a partilha de ideias e sentimentos e enfatizar a palavra **menina**.
- Apresentar o cartaz da palavra **menina**, fazendo a leitura da imagem e das legendas e a contagem das sílabas com recurso a círculos.
- Identificar letras iguais na palavra **menina**.
- Identificar nos identificadores os nomes iniciados com **M/N**.
- Fazer corresponder as formas maiúsculas e minúsculas das consoantes **m/M; n/N**.
- Identificar as letras **m** e **n** no friso alfabético.
- Imitar a escrita da palavra **menina**, em letra manuscrita.
- Identificar as três sílabas da palavra **menina**.
- Realizar jogos de combinatórias de sílabas individualmente ou a pares, na produção de palavras e/ou pseudopalavras.
- Ler e distinguir palavras de pseudopalavras.
- Combinar sílabas e discriminar os pares de palavras **nina/ mena, nani/nina**.
- Enunciar as palavras **nina** e **menina** e explorar qual das duas é a mais longa.
- Reconhecer a palavra **menina** (revistas, livros).
- Realizar o puzzle da palavra **menina**.

## ATIVIDADES DECORRENTES

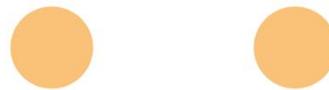
3.º/ 4.º SEMANA



- Explorar oralmente a ilustração com a partilha de ideias e sentimentos e enfatizar a palavra **menino**.
- Reconhecer as letras iguais entre a palavra **menina** e **menino**.
- Reconhecer a diferença entre a palavra **menina** e **menino**.
- Apresentar o cartaz da palavra **menina**, fazendo a leitura da imagem e das legendas e a contagem das sílabas com recurso a círculos.
- Identificar nos identificadores os nomes iniciados com **M/N**.
- Fazer corresponder as formas maiúsculas e minúsculas das consoantes **m/M; n/N**.
- Identificar as letras **m** e **n** no friso alfabético.
- Imitar a escrita da palavra **menino**, em letra manuscrita.
- Identificar as três sílabas da palavra **menino**.
- Realizar jogos de combinações de sílabas individualmente ou a pares, na produção de palavras e/ou pseudopalavras.
- Ler e distinguir palavras de pseudopalavras.
- Combinar sílabas e discriminar os pares de palavras **Nuno/ nome, nino/nina**.
- Enunciar as palavras **menina** e **menino** e reconhecer que ambas têm três sílabas e que a única sílaba diferente é a última.
- Reconhecer a palavra **menino** (revistas, livros).
- Realizar o puzzle da palavra **menino**.

## ATIVIDADES DECORRENTES

### 5.ª SEMANA



- Ouvir o poema sobre a fábula “A Raposa e as Uvas” (em anexo) e expressar ideias e sentimentos sobre a mesma.
- Referir o essencial do texto ouvido e revelar a palavra **uva**.
- Recontar a fábula.
- Compreender o conceito de fábula com exploração da moral.
- Apresentar o cartaz da palavra **uva**, explorando e fazendo a leitura da imagem e das legendas.
- Distinguir *palavra* de *imagem*.
- Identificar palavras iguais, mas com grafia diferente – *impressa* e *manuscrita*.
- Reconhecer a fronteira da palavra.
- Distinguir *letra* de *símbolo*.
- Imitar a escrita da palavra **uva**, em letra manuscrita.
- Identificar as duas sílabas da palavra **uva**.
- Extrair as cinco vogais das palavras **menina, menino, uva**.
- Realizar jogos de combinações de sílabas, também com recurso às vogais como sílabas.
- Ler e registar as descobertas na combinação de sílabas.
- Fazer corresponder as formas maiúsculas e minúsculas da consoante **v/V**.
- Escrever no caderno diário a palavra uva e outras novas palavras (por exemplo: Eva, Ivo, Iva) e treinar a sua leitura e escrita.

- Comparar e utilizar corretamente A/a e O/o, na identificação do género dos nomes e no uso das maiúsculas no início de frases.
- Comparar as palavras menina, menino e uva, para decidir qual das palavras apresentadas é a menos longa e as que são iguais relativamente ao número de sílabas.
- Articular corretamente as vogais.
- Escrever vocabulário já adquirido (sílabas, palavras e/ ou frases) que seja ditado pelo/a professor/a.
- Descobrir palavras a partir dos quadros silábicos.
- Distinguir a simbologia do género feminino e masculino.
- Compreender o conceito de frase.
- Utilizar as vogais na construção de frases.

**Nota:** Após a exploração da palavra uva devem ser extraídas as vogais da palavra. Partindo daí são retiradas as cinco vogais das palavras já estudadas (menina, menino e uva). Nesse momento é feita a exploração da leitura e da escrita das vogais manuscritas minúsculas e maiúsculas.

Quando a/o aluna/o se sentir preparado deve ser iniciada a construção de textos e o treinar da leitura e da escrita dos mesmos no âmbito da decifração articulada com a compreensão.

**ATIVIDADES DECORRENTES**

---

## 6.º SEMANA

- Consolidação do trabalho realizado na 5.ª semana com a palavra “uva”.
- Reconhecer e fazer corresponder as vogais com letra manuscrita à letra impressa, bem como as maiúsculas às minúsculas.
- Identificar as vogais em palavras e praticar a sua escrita.
- Preencher quadros silábicos com as vogais e as consoantes já estudadas.

**Exemplo:**

	a	e	i	o	u
m					
n					
v					

## ATIVIDADES DECORRENTES

---

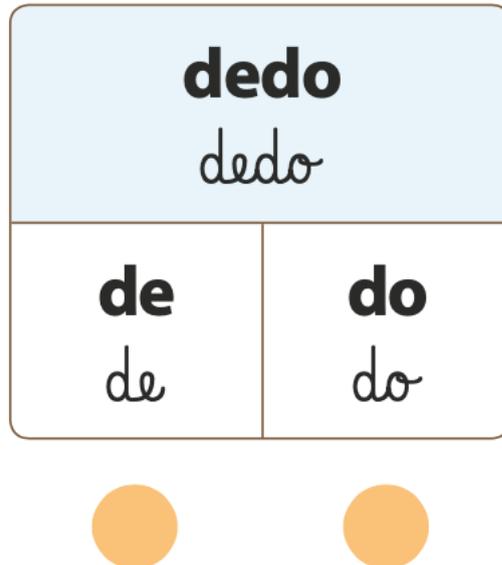
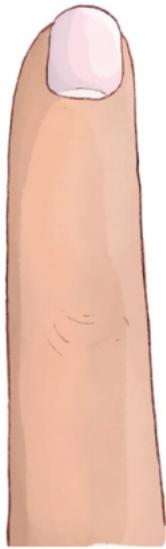
7.º/ 8.º SEMANA



- Iniciar o estudo dos ditongos.
- Pode-se realizar o seguinte jogo:  
Distribui-se uma vogal por cada aluna/o que seja bem visível. O/A professor/a diz um ditongo e as/os alunas/os que têm as vogais correspondentes a esse ditongo juntam-se pela ordem correta.  
Também se pode realizar o inverso, as/os alunas/os juntam-se em pares para os outros que não têm vogais lerem o ditongo formado.
- Registrar os ditongos no caderno.
- Formar novas palavras utilizando os ditongos.
- Identificar os ditongos em palavras.
- Formar frases simples com as palavras já estudadas e outras descobertas pelas/os alunas/os e sua leitura.

## ATIVIDADES DECORRENTES

9.ª SEMANA

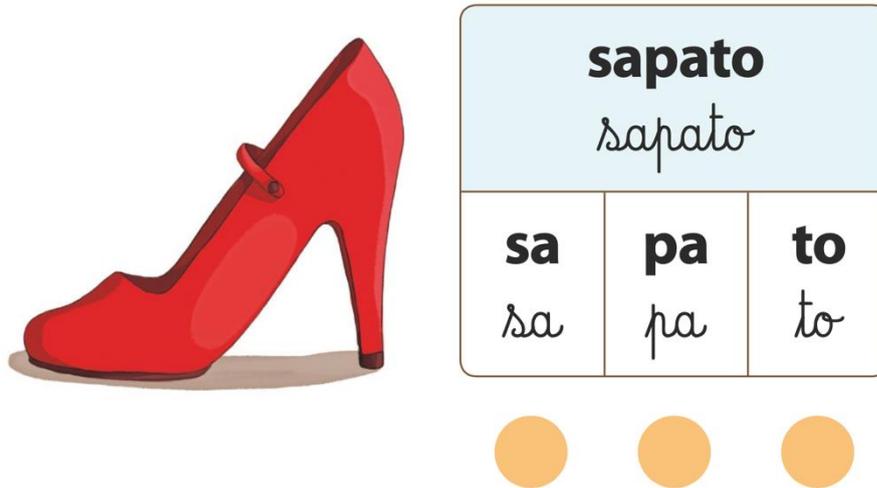


- Ler e interpretar o texto “A minhoca comeu-me o dedo”.
- Recontar oralmente.
- Apresentar o cartaz da palavra **dedo**, explorando e fazendo a leitura da imagem e das legendas.
- Colocar o cartaz em local de destaque.
- Realizar a atividade motivadora da palavra **dedo**.
- Utilizar o caderno de garatujas.
- Distinguir *palavra* de *imagem*.
- Identificar palavras iguais, mas com grafia diferente (impressa e manuscrita).
- Relacionar palavras com comprimentos diferentes – **dedo/dedada**.
- Reconhecer a representação gráfica da fronteira da palavra.
- Identificar letras iguais na palavra **dedo**.
- Explorar, treinando a escrita da maiúscula e minúscula da consoante **d/D**.
- Discriminar pares mínimos: **dedo/dado**; **Dudu/Didi**; **dedo/dada**; **deu/dou**.
- Contar o número de sílabas.
- Escrever o nome próprio copiando do seu identificador.
- Retirar a tira da palavra **dedo** do final do manual.
- Imitar a escrita da palavra **dedo**, em letra manuscrita, no caderno de garatujas.
- Imitar o/a professor/a no corte da palavra em sílabas da tira **dedo**.

- Identificar as duas sílabas, no verso, com o nome ou um código criado pela/o aluna/o.
- Completar o quadro silábico gigante com **d/V**.
- Identificar a letra **d** no friso alfabético.
- Fazer quadros silábicos no caderno e no quadro.
- Realizar jogos de combinações de sílabas individualmente e a pares.
- Ler e registrar as descobertas.
- Contar o número de sílabas em palavras mais e menos longas.
- Sistematizar e consolidar a leitura e a escrita de todo o vocabulário adquirido até ao momento.
- Realizar o *puzzle* da palavra **dedo**.
- Juntar o cartaz da palavra **dedo** ao friso mural.

## ATIVIDADES DECORRENTES

10.º SEMANA



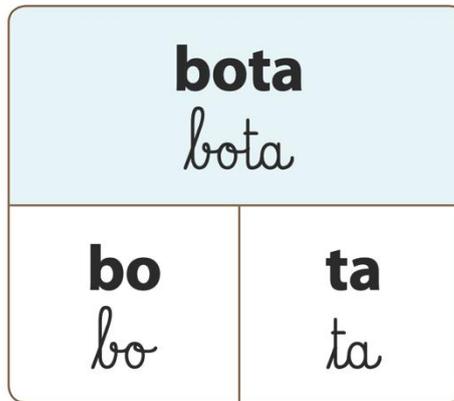
- Ler e monitorizar o conto “A Gata Borracheira”, de Perrault.
- Expressar ideias e sentimentos.
- Referir o essencial do texto ouvido.
- Recontar o conto.
- Destacar do texto palavras desconhecidas.
- Promover o debate: O que têm de especial os sapatos de Joana Vasconcelos?
- Enfatizar a palavra **sapato** ao longo da exploração do conto.
- Apresentar o cartaz da palavra **sapato**, explorando a imagem (o sapato esconde a consoante *s* entre o tacão e a sola, daí a necessidade de um sapato de senhora).
- Realizar a atividade motivadora da palavra **sapato**.
- Utilizar o caderno de garatujas.
- Treinar a leitura e a escrita das sílabas *sa.pa.to* e da palavra **sapato**.
- Observar a palavra dentro da própria palavra sapato: *pato*.
- Explorar a palavra quanto ao número de sílabas.
- Reconhecer a representação gráfica da fronteira da palavra.
- Retirar a tira da palavra **sapato** do final do manual.
- Imitar o/a professor/a no corte da palavra em sílabas da tira **sapato**.
- Identificar as três sílabas com o seu nome, no verso.
- Realizar jogos de combinatórias de sílabas, individualmente ou a pares.

- Completar o quadro silábico gigante com *s/V, p/V, t/V*.
- Explorar o quadro silábico gigante, preenchendo as linhas com as consoantes *s, p, t*: *s/V, p/V, t/V*.
- Identificar, no nome do identificador de cada aluna/o, as consoantes **S, P, T**.
- Identificar as letras *s, p, t* no friso alfabético.
- Procurar palavras novas no quadro silábico.
- Ler e registar as descobertas de palavras e de pseudopalavras.
- Ordenar sílabas e formar palavras.
- Escrever frases substituindo imagens por palavras.
- Ler e copiar sílabas, palavras, frases e textos.
- Legendar imagens.
- Explorar pares mínimos.
- Inventar frases.
- Escrever com correção palavras e textos ditados.
- Identificar e rodear as sílabas que formam a palavra *sa.pa.to* em palavras desconhecidas.
- Memorizar o poema “Conversa”
- Realizar o *puzzle* da palavra **sapato**.
- Juntar o cartaz da palavra **sapato** ao friso mural.

## A CHEGADA DO NATAL

## ATIVIDADES DECORRENTES

11.º SEMANA

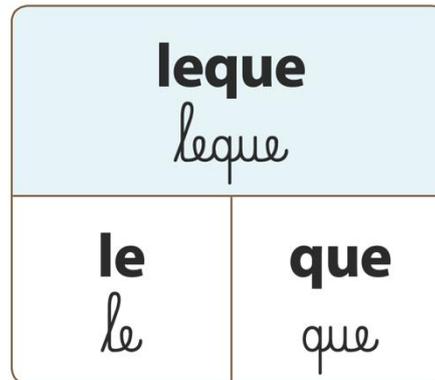


- Ler e monitorizar a compreensão do conto “O Gato das Botas”, de Charles Perrault.
- Expressar ideias e sentimentos.
- Articular com expressão e ritmo.
- Referir o essencial do texto ouvido.
- Promover o debate: Que herança escolherias? O gato foi esperto?
- Enfatizar a palavra **bota** ao longo da exploração do conto.
- Apresentar e explorar o cartaz da palavra **bota**.
- Relacionar a posição da **bota** no cartaz e a semelhança com a consoante impressa **b**. Prestar atenção à questão da lateralidade entre **b** e **d**.
- Identificar a letra **b** no friso alfabético.
- Realizar a atividade motivadora da palavra **bota**.
- Treinar a escrita correta da palavra **bota**, no caderno de garatujas.
- Identificar, entre as palavras **bota/sapato**, qual é a mais longa.
- Retirar a tira da palavra **bota** do final do manual.
- Imitar o/a professor/a na escrita da palavra **bota**.
- Imitar o/a professor/a no corte da palavra em sílabas da tira **bota**.
- Identificar as duas sílabas com o seu nome, no verso.
- Realizar jogos de combinatórias de sílabas.

- Ler e registar as descobertas.
- Completar o quadro silábico gigante com *b/V*.
- Explorar o quadro silábico gigante, preenchendo a linha com a consoante *b*: *b/V*.
- Identificar, no nome do identificador de cada aluna/o, a consoante **B**.
- Procurar palavras novas no quadro silábico.
- Ler e registar as descobertas de palavras e de pseudopalavras.
- Combinar sílabas com os seus pares ou pequenos grupos de aluna/os.
- Fazer corresponder as formas maiúsculas e minúsculas das consoantes adquiridas.
- Escrever no quadro e no caderno diário a palavra **bota** e as novas palavras.
- Discriminar pares mínimos: **bota/bata/Beta; batata/batuta/batota/babete**.
- Treinar diariamente a leitura e escrita.
- Completar palavras com sílabas e textos com lacunas.
- Legendar imagens.
- Preencher quadros silábicos.
- Fazer corresponder as maiúsculas manuscritas das letras *a, b, d, e, i, m, n, o, p, s, t, u, v*.
- Cronometrar leituras.
- Escrever frases sobre imagens.
- Transformar frases no masculino.
- Realizar o *puzzle* da palavra **bota**.

## ATIVIDADES DECORRENTES

12.º SEMANA



- Observar as imagens: as três donas e os seus leques.
- Referir o essencial das imagens.
- Identificar a forma e o grafismo comuns entre um leque aberto, as penas de aves (pavão, pica-pau...) e as folhas de palmeira.
- Enfatizar a palavra **leque** ao longo da exploração.
- Apresentar o cartaz da palavra **leque**, explorando a imagem.
- Realizar a atividade motivadora da palavra **leque**.
- Retirar a tira da palavra **leque** do final do manual.
- Contar o número de sílabas da palavra **leque**.
- Observar o número de letras da segunda sílaba, composta por três letras que se fundem num som.
- Imitar o/a professor/a no corte da palavra em sílabas da tira **leque**.
- Identificar as duas sílabas com o seu nome, no verso.
- Juntá-las a outras sílabas.
- Treinar a escrita da palavra **leque** e das respetivas sílabas no caderno de garatujas.
- Fazer habilidades silábicas: adição, supressão, troca de ordem e substituição de sílabas.
- Manipular as duas sílabas da palavra **leque**, montando e desmontando as representações da palavra. Juntá-las às outras sílabas.
- Completar o quadro silábico gigante com *lV* e *qu+e, qu+i*.

- Explicar que o quadro silábico será completado mais tarde: *qua* e *quo* surgirão com a palavra quadro. Não existe *quu*.
- Identificar as letras **l** e **q** no friso alfabético.
- Informar que as letras *q/u* nunca se podem separar (dígrafo): sempre que se escreve o grafema *q*, é obrigatório juntar-lhe o *u*, porque são namorados e nunca se separam; ou o *q*, por ter a cabeça pesada, necessita do *u*, para o amparar e não cair; ou, ainda, são amigos e andam sempre de mão dada.
- Explorar o quadro silábico gigante.
- Fazer quadros silábicos individualmente, no caderno e no quadro.
- Procurar palavras novas no quadro silábico.
- Realizar jogos de combinações de sílabas.
- Ler e registar as descobertas.
- Identificar os sons que se repetem em palavras ouvidas: **queque, leque, aquele, aquela, pequeno, pequena**.
- Indicar objetos cujos nomes começam pelos fonemas **l** e **q**.
- Ler os quadros silábicos.
- Descobrir a polissemia em palavras como: *vela do barco/vela de cera; lama animal/lama mistura de terra e água*.
- Memorizar o poema “Que lua tão bela!”.
- Dramatizar ou declamar o poema, usando adereços em desenhos: *bola, balão, melão, vela, lua*.
- Realizar o *puzzle* da palavra **leque**.

## ATIVIDADES DECORRENTES

13.º SEMANA

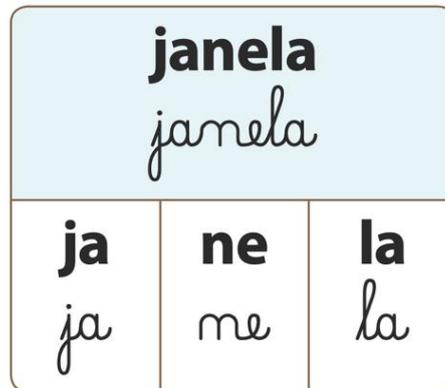


- Observar a ilustração do texto informativo “Cada um na sua casa”.
- Descrever as fotografias. Levar as/os alunas/os a inferirem o tema comum que as liga.
- Escrever no quadro a palavra **casa**. Explorar os diversos significados das palavras em função dos contextos; incluir a forma verbal **casa**, do verbo *casar*.
- Debater o tema das casas, dando a sua opinião.
- Referir o essencial do texto ouvido, destacando a palavra **casa**.
- Apresentar o cartaz da palavra **casa**, explorando e fazendo a leitura da imagem e das legendas.
- Realizar a atividade motivadora da palavra **casa**.
- Escrever a palavra **casa** no caderno das garatujas, imitando o/a professor/a, que a escreve no quadro ao mesmo tempo que verbaliza todos os movimentos da grafia da palavra.
- Retirar a tira da palavra **casa** do final do manual.
- Imitar o/a professor/a no corte da palavra em sílabas da tira **casa**.
- Identificar as duas sílabas com o seu nome, no verso.
- Identificar na turma quem tem a letra **c** no seu nome.
- Indicar objetos cujos nomes começam pelo fonema **c**.
- Operacionalizar a troca das duas sílabas.
- Manipular as duas sílabas e acompanhar o/a professor/a. Há uma inversão de posicionamento de sílabas. Juntá-las às outras sílabas.

- Debater o que acontece ao som do *s* no início das palavras e entre vogais.
- Enfatizar as vogais relacionando com a mudança de som do *s*.
- Completar o quadro silábico gigante com *ca, co, cu*.
- Explicar que *ce, ci* surgirão com a palavra *cenoura*, pois têm um som diferente.
- Explorar: **boca/cabo; maca/cama; cose/seco; ataca/acata; cabo/cano; vaca/vaso; caco/cuco; boneca/caneca; macaco/casaco; caneta/caneca; cabelo/camelo; piloto/político; cálido/cálice; colado/calado.**
- Identificar a letra **c** no friso alfabético.
- Inventar dissílabos, trissílabos e polissílabos bem como pseudopalavras, a partir da leitura do quadro silábico.
- Fazer os respetivos registos no caderno diário.
- Explorar o vocabulário: *único, cuidado, comida, cone, causa, coisa, visita, caso, cotovelo, cotovia, cópia, patético, asa, óculo, química, boca, ileso, acolá, canela, cavalete, ocase, pouco, pipoca, cana, capa, camisola, liso, coitada, cão, cubículo, matemática, coluna, colina, camião, época, valioso, capítulo, academia, aviso, médico, picadela, maionese, capicua, colete, túnica, tucano, coala, televisão, sucata, duvidoso, dedicado, sisudo, comédia, desacato, ocupado, educada, camada, localidade, demasiado, pesadelo, usa, ocupa, cuida, cai, evacua, causa, copia, acaba, come, cola, coloca, toca, cose, cala, pesa, avisa, visita, seca, cava, sacode, deposita.*
- Ler, escrever, inventar, copiar sílabas, palavras, pseudopalavras e textos.
- Realizar o *puzzle* da palavra **casa**.

## ATIVIDADES DECORRENTES

14.º SEMANA



- Ouvir a lengalenga “Da minha janela”, de Lourdes Custódio.
- Explorar a lengalenga realçando a palavra **janela**.
- Apresentar o cartaz da palavra **janela**, explorando e fazendo a leitura da imagem e das legendas.
- Realizar a atividade motivadora da palavra **janela**.
- Escrever a palavra **janela** no caderno das garatujas, imitando o/a professor/a, que a escreve no quadro ao mesmo tempo que verbaliza todos os movimentos da grafia da palavra.
- Retirar a tira da palavra **janela** do final do livro.
- Imitar o/a professor/a no corte da palavra em sílabas da tira **janela**.
- Identificar as três sílabas com o seu nome, no verso.
- Completar o quadro silábico gigante com *j/V*.
- Inventar dissílabos, trissílabos e polissílabos bem como pseudopalavras, a partir da leitura do quadro silábico.
- Realizar jogos de combinatórias de sílabas.
- Ler e registar as palavras descobertas a partir do quadro silábico.
- Identificar na turma quem tem a letra **j** no seu nome.
- Indicar objetos cujos nomes começam pelo fonema **j**.
- Manipular as sílabas. Juntá-las às outras sílabas.
- Fazer a correspondência das formas maiúscula e minúscula das consoantes **j/J**.
- Identificar a letra *j* no friso alfabético.

- Fazer ditados de palavras: **janota, jaqueta, jaula, caju, judoca, jeitosa, Jamaica, Japão, Jaime, Joana.**
- Fazer a revisão da escrita de *n/N* e *l/L*.
- Explorar o vocabulário: *judoca, queijo, queijada, loja, juba, ajuda, cujo, beijo, beijoca, jeito, jeitosa, sujo, desejo, nojo, jipe, aleijado, jiboia, amêijoa, javali, caju, Juliana, Jaime, Júlio(a), José, João, Jaquelina, Japão, Beja, Jamaica, vejo, ajuda, ajeita, viaja.*
- Ler e escrever frases.
- Construir frases.
- Treinar a leitura e escrita da frase: *Da tua janela vê-se tudo.*
- Treinar a leitura do quadro silábico, de palavras, de frases, de textos.
- Escrever um texto, completando a frase: *Da janela da casa do Camilo vejo o...*
- Ouvir e repetir a lengalenga para o processo de memorização.
- Realizar o *puzzle* da palavra **janela**.

## ATIVIDADES DECORRENTES

---

### 15.º SEMANA

De início é essencial que se cumpram todas as indicações do manual, sem saltar passos. A meio do percurso das 28 palavras é natural que a criança comece a não querer repetir as rotinas indicadas pelo manual. A partir desta altura, o/a professor/a deve reajustar a introdução de novas palavras e atividades às suas necessidades. Quando a criança se solta e começa a ler autonomamente tudo o que vê, devemos estimulá-la a que comece a ler pequenos livros. O percurso das restantes palavras deve seguir os fundamentos destas primeiras semanas conforme a organização da aprendizagem da turma.

#### **INDICAÇÕES PARA ATIVIDADES SEGUINTE:**

- Ditado de palavras com as sílabas estudadas;
- Escrita de palavras descobertas pelas crianças (com manuseamento das sílabas ou não) com representação icónica;
- Escrita de pequenas frases com palavras conhecidas da criança;
- Ditado de pequenas frases com representação icónica;
- Mímica de palavras;
- Dramatização de pequenos textos ou histórias do interesse da criança;
- Identificação e reconhecimento da variação da palavra em género diferente (masculino/feminino);
- Identificação e reconhecimento da variação da palavra em número (plural/singular);
- Associação de palavras por sinonímia e antonímia.

## ATIVIDADES DECORRENTES

### PORTUGUÊS

---

#### 16.º SEMANA

Nesta altura, é importante que as/os alunas/os sejam estimuladas/os a iniciar a produção escrita embora seja uma produção simples e acompanhada com imagens.

Apesar das/os alunas/os ainda não terem estudado todas as palavras, muitos já serão capazes de as escrever e o/a professor/a auxiliará a escrita das palavras que as/os alunas/os querem escrever, mas não sabem.

- Escrever pequenos textos, de quatro a cinco frases, a partir de uma imagem ou sequência de imagens e sobre o projeto em estudo.
- Ler os textos/frases para a turma (os que quiserem).
- Prosseguir com o estudo das palavras.

A escrita de pequenos textos deve continuar até ao final deste projeto (final do 1.º ano). Os erros ortográficos são naturais nesta fase da aprendizagem. Só ocasionalmente se deve dar indicação de emenda. O importante de momento é que a criança aprenda a gostar de comunicar por escrito. Se estamos sempre a emendá-la, estamos a passar a mensagem de que não sabe escrever (com a correspondente afetação da autoconfiança), de que escrever é muito difícil e árduo, implicando uma fuga inconsciente dessa atividade.

# MATEMÁTICA

---

## ATIVIDADES DECORRENTES

### 1.º SEMANA

- Aprender a escrever corretamente os primeiros algarismos.

**Nota:** Os algarismos devem ser escritos com movimentos descendentes (de cima para baixo); deve corrigir-se, gentilmente, os algarismos escritos em espelho; até onde deve ir esta aprendizagem, na primeira semana, depende dos conhecimentos que as/os alunas/os trouxeram do Jardim de Infância.

- Realizar contagens com elementos da sala de aula e registá-los numa folha como desejarem.
- Realizar contagens fora da sala de aula, de todos os elementos que encontrarem.
- **Jogo do Lencinho.**

*Desenvolve-se no recreio. As crianças formam uma roda e uma delas vai correndo pelo lado de fora, dizendo:*

*Aqui vai o lenço. Aqui fica o lenço!*

*A certa altura, deixa cair o lenço atrás de um colega, procurando que este não se aperceba do facto. Se não se aperceber, aquele que anda à volta da roda, bate-lhe nas costas quando passa de novo por ele. Se, pelo contrário, descobrir que tem o lenço caído atrás de si, apanha-o e corre atrás daquele que lho deixou, tentando tocar-lhe. Se alguma criança for tocada, vai para o meio da roda: é a pata-choca.*

*Interrompe-se, temporariamente, o jogo e pergunta-se, por exemplo:*

*Quem está dentro da roda? Quem está no interior da roda?*

*Quem está fora da roda? Quem está no exterior da roda?*

*O que é que separa a pata-choca do João?*

*E o jogo continua. Em determinada altura o/a professor/a interrompe o jogo e pede às crianças para abrirem a roda e pergunta:*

*Onde está agora a pata-choca?*

*E o João, onde está?*

*O que é preciso para que a pata-choca fique outra vez dentro (no interior) da roda?*

*E fechando a roda o João fica outra vez fora da roda? (no exterior).*

*O jogo pode continuar...ou não.*

- Realizar contagens com quadradinhos de papel, numerá-los e colá-los no caderno até onde a/o aluna/o quiser.
- Realizar conjuntos com materiais não estruturados.

## ATIVIDADES DECORRENTES

### 2.º SEMANA

- Continuar a aprender a escrever corretamente os algarismos.
- Continuar a organizar conjuntos com materiais não estruturados, representando-os como a/o aluna/o desejar. Escrever o número cardinal do conjunto ao lado da sua representação.
- Continuar as contagens, fazendo o registo dessas contagens, como a/o aluna/o entender.
- Jogo “A Raposa e as Galinhas”.

#### **REPRESENTAÇÃO PELA ACÇÃO**

*No recinto do Jogo, demarcam-se vários círculos que representam capoeiras. Dois ou três aluna/os serão as raposas, enquanto os restantes serão as galinhas. Ao sinal do/a professor/a, as raposas começam a perseguir as galinhas que, para não serem comidas, tentarão refugiar-se nas capoeiras. As/os alunas/os que forem apanhados passarão a fazer o papel da raposa.*

#### **REPRESENTAÇÃO ICÓNICA**

*Pedir às/aos alunas/os que façam um desenho sobre o jogo, representando os animais que entram nele. Depois, as/os alunas/os deverão picotar os animais que desenharam e com eles, fazer um painel/ trabalho de grande grupo.*

*As/os alunas/os poderão ainda modelar galinhas de três tamanhos (gordas, magras, nem muito gordas nem muito magras) e ainda raposas grandes, pequenas e de tamanho médio (nem muito grandes nem muito pequenas). Esses modelos deverão ser guardados para posterior utilização como, por exemplo, na atividade organizar séries ordenadas.*

**Nota:** É possível que alguns alunas/os nunca tenham visto a imagem de uma raposa. Se assim for, pedir-lhes para a desenharem tal como pensam que ela é.

Fazer, no entanto, com que as crianças tenham, mais tarde, a oportunidade de ver a representação de uma raposa pela imagem e levá-las a estabelecer a comparação entre ela e o seu desenho.

Pensamos que este é um exercício com muito interesse, mesmo para aqueles que não estejam nas mesmas condições.

- Formar conjuntos e representá-los através de diagramas de Venn, assinalando numa etiqueta o número de elementos (número cardinal do conjunto).
- Resolver **oralmente**, situações problemáticas, muito simples, que envolvam a adição, com manipulação de materiais (modelo de ação).

**Nota:** 1- Esta atividade deve ser repetida tantas vezes quantas as crianças tiverem necessidade.

2- Os conjuntos devem estar presentes para que as crianças possam manipulá-los.

**Exemplo 1:** Dado um conjunto de duas meninas e outro de dois meninos, quantas crianças são?

**Exemplo 2:** Duas canetas vermelhas e duas canetas azuis, quantas canetas são?

- Manipular as peças dos blocos lógicos, livremente para que as crianças se possam familiarizar com elas.

**Nota:** De início, a caixa com as peças deverá ser posta sobre uma mesa, a certa distância das crianças para que não possam ver o que está dentro dela. Podemos pedir-lhes que adivinhem o conteúdo da caixa, mas sem despende nisto tempo demasiado, fornecendo-lhes indicações de acordo com a necessidade. Depois, entrega-se uma caixa a cada grupo de 4 crianças para que a explorem.

- **Jogo do Cozido.**

*Neste jogo, um aro representa a panela e as peças são os legumes. O/A professor/a diz: Olhem! Vou preparar um cozido. Preciso, primeiro, de uma batata amarela grande. Quem vai buscá-la? Uma criança procura uma peça grande amarela e traz ao/a professor/a para colocar na panela. Ele mexe, prova, faz uma careta e diz: Mmm! É preciso pôr outra coisa. Querem passar-me uma pequena cenoura vermelha? Outra criança passa-lhe uma pequena peça vermelha que é colocada na panela. Ele faz de conta que ainda não está bom: Arranjem algumas grandes cebolas bem redondinhas e, depois, uma cabeça pequena de alho, bem amarela, e assim por diante. Cada vez que o/a professor/a acrescenta uma peça, mexe, prova... e faz a careta, o que é importante. As crianças divertem-se bastante! Enfim, chega o momento em que o cozido está pronto e suspende-se o jogo.*

**Nota:** O/A professor/a poderá, em certa altura do jogo, fazer-se substituir por um

## ATIVIDADES DECORRENTES

---

### 3.º SEMANA

- Continuar a aprender a escrever corretamente os algarismos.
- Continuar a organizar conjuntos com materiais não estruturados, representando-os como a/o aluna/o desejar. Escrever o número cardinal do conjunto ao lado da sua representação. Pedir a algumas crianças que digam qual o critério que utilizaram para fazer o conjunto.
- Continuar as contagens, fazendo o registo dessas contagens, como a/o aluna/o entender.
- Realizar o jogo **“Salta-pocinhas”**, utilizando os blocos lógicos.

*É um jogo para toda a turma ou para um grupo que, mediante uma adaptação, poderá ser jogado por um única/o aluna/o.*

*Damos a uma criança a ordem de levar um pacote à avó que mora do outro lado da cidade (ou da vila, ou da aldeia). Mas, choveu e há poças de água na estrada. É preciso saltá-las. Outras crianças decidirão quais as poças que existem e onde estão situadas. Teremos assim uma poça vermelha, uma poça redonda, etc., e as crianças põem no chão uma peça com o atributo correspondente à poça.*

*O mensageiro pega no pacote, chega à primeira poça, identifica-a, poça vermelha, coloca uma peça que respeite essa designação, pula-a, e continua para a poça seguinte, até chegar ao fim do caminho (casa da avó).*

*Damos então um outro pacote a outro mensageiro, escolhemos novo grupo de crianças, cada uma das quais junta nova peça a uma poça, uma peça vermelha à poça vermelha, uma peça redonda à poça redonda, etc. O segundo mensageiro toma o pacote, alcança a primeira poça, salta-a, continua e no fim do caminho entrega o pacote. Cada novo mensageiro acrescenta uma peça a cada poça e o jogo continua. Ao recomeçar outra sessão do jogo, o/a professor/a motivará a formação de outro tipo de poças introduzindo outros atributos, particularmente os de tamanho e de espessura.*

- Resolver situações problemáticas de adição, muito simples, através da reunião de conjuntos, com manipulação e contagem (modelo de ação).

- Para as crianças que já não precisam de manipular materiais para nos dizerem o resultado do problema, deve pedir-se-lhes para nos mostrarem através de um desenho a forma como pensaram (modelo icónico).

**Nota:** Deve ser dada grande liberdade à criança para fazer o desenho como ela entender. Não é obrigatório o recurso ao diagrama de Venn. Só deixando a máxima espontaneidade à criança, o desenho que ela faz poderá funcionar como uma forma de manuseamento do tipo icónico.

- **Jogo das Escondidas.**

*Formam-se grupos de quatro crianças. Entrega-se a cada grupo uma caixa de blocos lógicos. Cada criança escolhe uma FORMA e tira todas as peças com essa forma, sem distinção de tamanho ou de cor. Como há quatro formas, cada criança de um grupo de quatro terá uma pilha diferente, constituída a partir do universo. Cada uma dessas crianças faz uma construção, servindo-se das peças que lhe couberam.*

*Uma vez prontas as construções, vamos jogar às escondidas.*

*Uma das crianças vira as costas, outro tira-lhe uma peça da construção e esconde-a. O primeiro volta-se de novo e tenta verificar qual a peça que lhe tiraram. Se levaram um quadrado grande, fino e azul e ele afirma que foi um quadrado azul consideraremos certa a afirmação, mas se disser um quadrado, não será suficiente pois todas as suas peças são quadradas. Prosseguiremos assim até que cada criança tenha tido, pelo menos, duas vezes, a ocasião para indicar a peça retirada.*

*Mudemos agora de formas. O mais simples é mudarmos as crianças de lugar, sem deslocar as peças. Elas recomeçam a construir, mas vigiando sempre para que não seja copiado o que foi construído anteriormente. Depois voltam ao jogo de esconder as peças.*

*Estes jogos continuarão, até que todas as crianças tenham lidado com as quatro formas. Para isso, talvez haja necessidade de mais de uma sessão. Se quisermos, poderemos criar um espírito de competição, dando a cada criança um certo número de fichas. Cada vez que uma delas adivinhar corretamente a peça que lhe tiraram, porá uma ficha na sua frente. Se conseguir encontrar um nome melhor para a peça escondida colocará duas fichas. Por exemplo, um quadrado vermelho valerá um ponto, entretanto, um quadrado vermelho grande valerá dois pontos. Contamos uma partida cada vez que as crianças mudam de lugar.*

*Podemos praticar os mesmos jogos, agrupando as peças segundo as cores e, neste caso, apenas serão necessárias três crianças para repartir o universo. Formam-se, portanto, grupos de três crianças. Cada uma delas toma todas as peças da mesma cor e procede às suas construções, após o que, vem o jogo de esconder as peças.*

*Da mesma maneira podemos passar ao atributo tamanho. Nesta situação, parece-nos, é melhor formar equipas de duas crianças integradas em grupos de quatro. Uma equipa toma todas as peças grandes, por exemplo, e faz as construções em cooperação. No jogo da peça escondida, os dois viram as costas e têm que adivinhar, cada um por sua vez, a peça que foi retirada.*

*E, enfim, podemos introduzir o atributo espessura, jogando ainda com pares de crianças.*

## ATIVIDADES DECORRENTES

### 4.º SEMANA

- Resolver situações problemáticas de adição, segundo as indicações da semana anterior (modelo de ação e modelo icónico).
- Representar **simbolicamente** a operação utilizando numerais e o sinal “ + ” (modelo simbólico).

#### **Exemplo:**

*Ontem à tarde, em casa da Paula estavam a brincar dois rapazes e três raparigas. Quantas crianças lá estavam?*

**Nota:** Os conjuntos devem estar presentes e a criança deve poder manipulá-los.

- **Jogo das Estátuas.**

*Num primeiro momento o/a professor/a bate as palmas e as crianças começam a correr. Num segundo tempo, o/a professor/a bate de novo as palmas e as/os alunas/os imobilizam-se em posição de estátua. Numa terceira etapa, e com as crianças imóveis, o/a professor/a pede a cada uma delas que indique que estátuas representa o colega que está ao seu lado direito, ou aquele que está do outro lado; o que se encontra atrás de si e/ou à sua frente. Num outro momento repetir o jogo e as perguntas que se lhe seguem. Pedir depois a alguns aluna/os que mudem de lugar, para o que se indicarão as novas posições que eles deverão ocupar relativamente a outros colegas.*

- Realizar jogos que envolvam a adição.

#### **Exemplo:**

*Formam-se grupos de 5 crianças, aproximadamente.*

**Material:** *um dado, uma folha de papel e um lápis por criança.*

**Descrição do jogo:** *cada criança lança o dado e aponta no seu papel o número saído; o dado dá três vezes a volta, no final do jogo, cada criança calcula a soma dos pontos obtidos para determinar quem ganhou. O processo repete-se várias vezes.*

- Completar sequências numéricas muito simples.

**Exemplo:**



- Contar o número de elementos de muitos conjuntos, mais numerosos do que os contados na semana anterior.

**Exemplo:**

*As folhas de um caderno ou de um livro.*

**Nota:** Quando duas ou mais crianças contam os elementos de um mesmo conjunto, deve comparar, entre si, os resultados obtidos.

## ATIVIDADES DECORRENTES

### 5.º SEMANA

- Resolver situações problemáticas de adição, muito simples:
  - com manipulação de material de contagem (modelo de ação);
  - através de um desenho (modelo icónico);
  - com representação com símbolos matemáticos (modelo simbólico), de acordo com a escolha de cada criança.

**Nota:** A soma deve ser um número baixo que as crianças dominem bem.

- Resolver oralmente situações problemáticas que envolvam a subtração muito simples – **sentido “tirar”**, quando necessário com a manipulação de materiais.
- Começar a representar com desenhos a resolução de problemas de subtrair “tirar”.
- Decompor números, em exercícios de número e ritmo.

#### **Exemplo:**

*Colocar no quadro uma determinada configuração de pontos coloridos.*



*Cada criança deve passar o desenho para o seu papel. Depois, o/a professor/a pergunta “como veem este número de pontos?”*

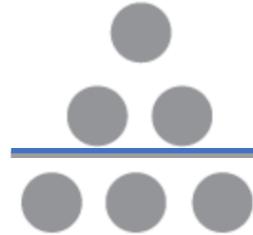
*É possível que apareçam várias formas de os ver. Pede-se à classe que bata as palmas de acordo com as várias formas de ver o número e de cada vez que se batem as palmas de uma determinada maneira, expressa-se simbolicamente a decomposição respetiva.*

Por exemplo, uma criança diz que vê - um, depois dois, depois três. Toda a turma bate as palmas de acordo com essa decomposição, e de seguida, expressam-na por símbolos matemáticos:

$$1 + 2 + 3 = 6$$

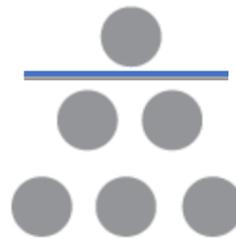
Se outra criança “vir os pontos” de uma outra forma - três e depois três - batem de novo as palmas e escrevem.

$$3 + 3 = 6$$



Poderão ainda “ver” um e depois sete:

$$1 + 5 = 6$$



**Nota:** Estes exercícios atingem objetivos nos domínios da estruturação espacial (desenho da configuração), do ritmo (batimento de palmas) e de decomposição numérica. Repetir o exercício com configurações diferentes.

- Efetuar exercícios do tipo: **“Liga o que representa números iguais”:**

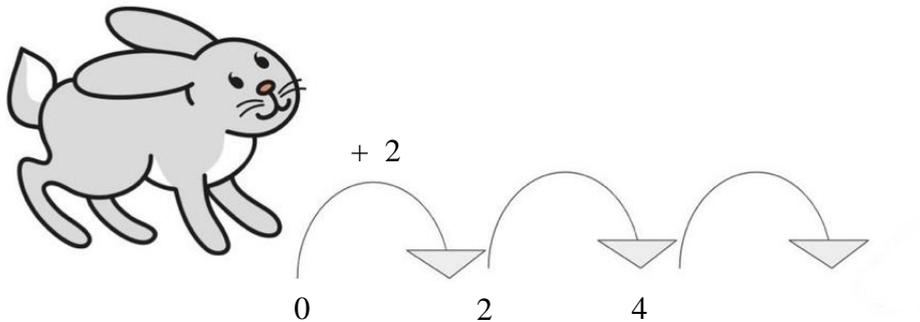
$3 + 5$	8	$6 + 5$	11
$2 + 7$	9	$6 + 6$	12
$6 + 4$	10		

- Efetuar exercícios de cálculos de somas sucessivas adicionando sempre a mesma quantidade (operador aditivo).

**Exemplo:**

“Salto do coelho do 2”

Se um coelho for a correr e der saltos de dois, a partir da toca, representada pelo zero, onde vai ele parar se der um salto? E se der dois saltos? E três?



**Nota:** A criança deve poder prosseguir os cálculos até onde o desejar.

- Jogo dos Detetives.

**REPRESENTAÇÃO PELA AÇÃO**

Dispomos quatro/o aluna/os no chão, destinando-se a cada um deles uma forma. Colocam-se algumas peças em cada um dos aros e à medida que o faz o/a professor/a vai-as nomeando: todos os quadrados vão para um mesmo aro, todos os círculos para outro, todos os triângulos para um terceiro e todos os retângulos para o último aro.

O/A professor/a pega nas caixas das peças e diz:

“Agora vou experimentar colocá-las no aro certo, e se eu me enganar, vocês batem palmas uma vez, para me avisarem.”

Distribui corretamente algumas peças nos aros e, em consequência, ninguém se mexe.

Em seguida, engana-se e possivelmente alguém bate palmas. Então, pede a quem bateu palmas que o informe sobre o que está errado. A criança dirá, por exemplo, “é um triângulo e o/a professor/a colocou-os com os quadrados”. Por vezes, as crianças não saberão explicar bem o que está errado e será preciso ajudá-las, fazendo algumas perguntas.

Um aluna/o, poderá posteriormente, ocupar o lugar o/a professor/a.

O jogo repetir-se-á, oportunamente, utilizando outros atributos.

### **REPRESENTAÇÃO ICÓNICA**

*Levar as crianças a fazer a representação da situação vivida, respeitando, como temos vindo a recomendar, a expressão própria de cada uma delas e criando as condições indispensáveis para que possam utilizar técnicas e materiais a seu gosto.*

### **REPRESENTAÇÃO VERBAL**

*Levar as/os alunas/os a:*

- exporem, numa parede, os trabalhos acima mencionados;*
- falarem, uns com os outros, sobre esses mesmos trabalhos, livremente;*
- fazerem, oralmente, a reconstituição do jogo;*
- recorrerem de novo ao jogo como intuito de esclarecer dúvidas acerca da sua organização, dúvidas que a interação entre as/os alunas/os não deixará de provocar.*

## ATIVIDADES DECORRENTES

---

### 6.º SEMANA

- Resolver situações problemáticas de adição, muito simples, através dos modelos que cada criança conseguir utilizar.
- Resolver situações problemáticas de subtração, muito simples (sentido de “tirar”), segundo as indicações da semana anterior (modelo de ação ou modelo icónico).
- Fazer a representação simbólica utilizando numerais e o sinal “-” (modelo simbólico).
- Efetuar exercícios de número e ritmo segundo as indicações da semana anterior.
- Fazer exercícios orais de cálculo mental.

#### **Exemplo:**

*O/A professor/a mostra 2 dedos de uma mão e 3 da outra e pergunta quantos são dois mais três; depois, mostra 4 dedos de uma mão e 4 dedos da outra e pergunta quantos são quatro mais quatro.*

**Nota:** Estes exercícios são ótimos para estimular o desejo de fazer cálculos mentais.

- Efetuar na reta graduada contagens progressivas de 1 em 1 e de 2 em 2, com o correspondente registo dos números na própria régua.

**Nota:** A primeira vez que se fizer este exercício, ele deve ser realizado num espaço de recreio onde se possa traçar a reta com giz no chão de forma bem visível e os meninos devem saltar para a frente e para trás de 1 em 1 ou de 2 em 2.

- **Jogo da Loja.**

*Distribui-se a cada criança 6 placas, 12 barras e alguns cubinhos. Há uma criança que fica na loja com o material que não foi distribuído.*

*Com as peças distribuídas as crianças vão fazer construções, livremente, segundo a sua imaginação.*

*Se desejarem outras de tipo diferente, por exemplo, mais placas ou mais barras, podem adquiri-las na loja, por troca de igual quantidade. É esta, a regra fundamental do jogo.*

- **Jogo “Os Pássaros e as Árvores”.**

*É um jogo que se desenvolve no recreio.*

*Dividir a classe em dois grupos com igual número de aluna/os: uns serão as árvores e outros, os pássaros. Enquanto as árvores ficam dispersas por todo o campo, de pé com as pernas e braços abertos, os pássaros correm livremente. À voz do/a professor/a – em cima da árvore; à frente da árvore; ao lado da árvore; do outro lado da árvore, os pássaros tomam as posições indicadas.*

*No final de cinco ou seis corridas, trocam-se as posições e após algum tempo de jogo, ou na sua eventual repetição, o/a professor/a far-se-á substituir por um aluna/o.*

**Nota:** Tal como tem vindo a fazer-se, esta situação de jogo poderá ser representada, quer icónica, quer verbalmente.

## ATIVIDADES DECORRENTES

### 7.º SEMANA

- Resolver situações problemáticas de adição, através de modelos que cada criança conseguir utilizar.
- Resolver situações problemáticas de subtração, muito simples (sentido de tirar), segundo as indicações da atividade anterior.
- Introduzir algumas situações de “comparar”.

**Exemplo:** Na festa de anos do Marco estavam 9 rapazes e 6 raparigas.

Havia mais rapazes ou raparigas? Quantos havia a mais?

- Efetuar, na régua numérica contagens progressivas de 1 em 1 e de 2 em 2, de 3 em 3, de 5 em 5, até onde as crianças desejarem (e forem capazes).
- Efetuar exercícios de cálculo mental.

**Exemplo:** Quantos são  $2 + 2$ ?  $3 + 3$ ?  $4 + 4$ ?

**Nota:** Não se devem pedir somas que as crianças não consigam efetuar sem manuseamento.

- Resolver expressões numéricas através de exercícios do tipo.

**Exemplo:** Ligar os números iguais:

$$\begin{array}{r} 7 + 7 \quad . \quad . 30 \\ 12 - 4 \quad . \quad . 14 \\ 20 + 10 \quad . \quad . 8 \end{array}$$

- Representar a Lengalenga “Um, dois, três, quatro”.

### REPRESENTAÇÃO PELA AÇÃO

Ler, ou recitar, a lengalenga acima referida e que se inclui em anexo. Solicitar, depois, as/os alunas/os a procederem à sua dramatização.

### **REPRESENTAÇÃO ICÓNICA**

*Levar as/os alunas/os a MODELAR, em barro e/ou plasticina, os animais referidos neste pequeno texto.*

### **REPRESENTAÇÃO VERBAL**

*Fazer com que as/os alunas/os decorem e recitem a lengalenga, individualmente e/ou em grupos.*

- Jogar o **Jogo da Loja** de acordo com o referido na 6.ª semana.

**Nota:** Dependendo do interesse da turma, este jogo poderá repetir-se mais ou menos vezes.

## ATIVIDADES DECORRENTES

### 8.º SEMANA

- Resolver problemas de adição e problemas de subtração, através de modelos que cada criança conseguir utilizar.

**Nota:** Têm necessidade de manusear (modelo de ação), as crianças que recorrem espontaneamente ao manuseamento e as crianças que, embora não recorrendo espontaneamente a ele, erram na escolha da operação. Nestes casos, devem ser estimuladas a utilizarem objetos para representarem a situação.

- Introduzir algumas situações de subtração – a “completar”.

**Exemplo:**

*A Maria precisa de 8 lápis de cor. Já tem 5.*

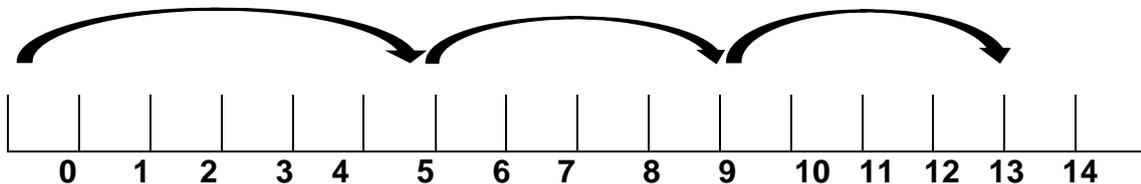
*Quantos lápis lhe faltam?*

- Resolver problemas de adição e problemas de subtração, utilizando a reta numérica como suporte.

**Nota:** A primeira vez, deve novamente levar-se os meninos para um espaço de recreio onde se possa traçar a reta com giz no chão de forma bem visível e os meninos devem saltar para a frente e para trás conforme se trata de uma adição ou de uma subtração.

**Exemplo:**

*O irmão mais velho da Maria deu-lhe 5 rebuçados de laranja, 4 de morango e 4 de limão. Com quantos ficou?*



- Calcular somas através de jogos de dados.

**Nota:** O jogo pode ser idêntico ao proposto para a 4.ª semana, utilizando-se agora dois dados em vez de um.

Jogar o **Jogo da Loja** de acordo com o referido na 6.ª semana.

## ATIVIDADES DECORRENTES

### 9.º SEMANA

- Resolver problemas de adição, problemas de subtração (sentidos de tirar, comparar ou completar), através dos modelos que cada criança conseguir utilizar.

**Nota:** Ao conceber as situações problemáticas que propomos às crianças, devemos utilizar contextos da sua vida, como os exemplos que têm sido dados, ou contextos ligados ao tema do projeto que estão a desenvolver.

**Exemplo:** se o tema é “Eu e os Outros”, um problema poderá ser:

Quantos dedos têm as duas mãos?

ou

Quantos olhos há em 3 meninos?

- Efetuar, na reta numérica, contagens **regressivas** de 1 em 1 e de 2 em 2.
- Utilizar a reta numérica na resolução de problemas.
- Calcular somas e diferenças através de exercícios do tipo:



- Resolver expressões numéricas.

**Exemplo:**

$$6 + 7 + 5 =$$

$$10 - 3 =$$

$$7 + 5 + 5 =$$

$$7 - 3 - 2 =$$

- Calcular somas através de jogos com dois dados.
- Jogar o **Jogo do Banqueiro**.

*Neste jogo utiliza-se o material multibásico (M.A.B.) e um dado.*

*Divide-se a turma em grupos (de 4 elementos) e em cada grupo uma das crianças faz de banqueiro. Todo o material fica inicialmente no banco.*

*O jogo deve começar com 5 rodadas de lançamento se sair 6, possibilidade máxima do dado, além de 6 cubinhos (unidades) a criança ganha também um prémio, uma barra (dezena).*

*No fim, sem registar, as crianças comparam os resultados.*

## ATIVIDADES DECORRENTES

### 10.º SEMANA

- Resolver problemas de adição e problemas de subtração, segundo o(s) modelo(s) que cada criança escolher. No caso da subtração devem criar-se situações de “tirar”, de “comparar” e “completar”.

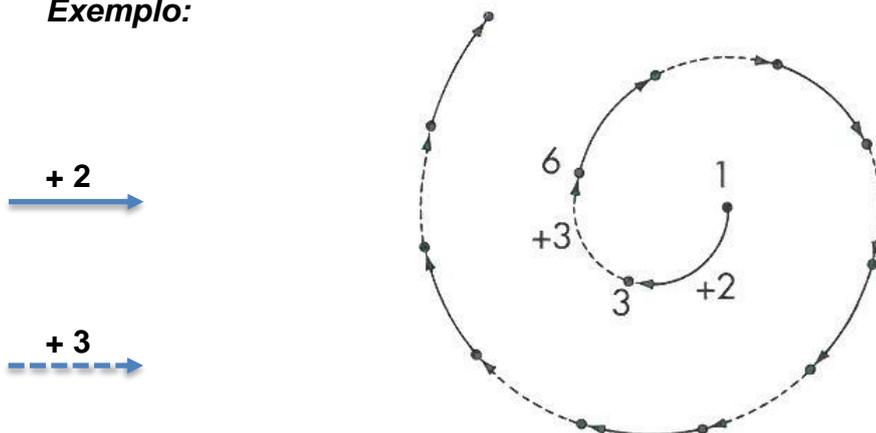
**Nota:** Quando as crianças resolvem situações problemáticas, devem ser estimuladas a que o façam através de caminhos diferentes, o que lhes permite desenvolver o raciocínio e a criatividade. Esses diversos caminhos devem ser expressos por elas, no quadro, depois de todos os seus colegas já terem também resolvido o problema.

Não devem ser apresentados como a forma correta de encontrar a solução, mas como propostas de resolução possíveis que toda a turma deve discutir. Podem inclusivamente, por vezes, ser apresentados caminhos que não são totalmente corretos. Normalmente, as próprias crianças detetam o erro. Quando isso não acontecer, deve o/a professor/a intervir, fazendo as perguntas que achar conveniente para alertar as crianças para a incorreção.

O/A professor/a que, à partida, diz sempre o que está certo e o que está errado, leva as/os alunas/os a demitirem-se de qualquer crítica. Se, pelo contrário, se permitir que sejam as próprias crianças a detetarem os seus erros, consegue-se mantê-las sempre a raciocinar, desenvolvendo simultaneamente a sua capacidade crítica.

- Calcular somas através de diagramas de setas.

#### Exemplo:



- Decompor o número 3, utilizando material de contagem.
- Representar **simbolicamente** essa (de) composição utilizando o sinal “+”.

$$1 + 1 + 1 = 3$$

$$2 + 1 = 3$$

- Fazer a mesma atividade para o número 4.
- Jogar o **Jogo do Banqueiro**.

*No fim cada criança regista os resultados como entender, numa folha quadriculada, escrevendo o nome e o que ganhou.*

## ATIVIDADES DECORRENTES

### 11.º SEMANA

- Resolver problemas de adição e problemas de subtração, através do(s) modelo(s) que cada criança escolher.

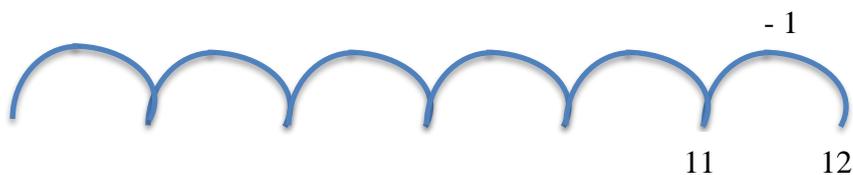
**Nota:** No caso da subtração devem criar-se situações de “tirar”, “comparar” e “completar”.

- Utilizar a reta numérica na resolução de problemas.
- Preencher tábuas de adição e de subtração.

### **Exemplo:**

+	3	5	6	8
4				
6		11		
7				

- Calcular diferenças através de exercícios regressivos de salto do coelho (regresso à toca) – ver 5.ª semana.



- Jogar o **Jogo da Banqueiro**.

## ATIVIDADES DECORRENTES

### 12.º SEMANA

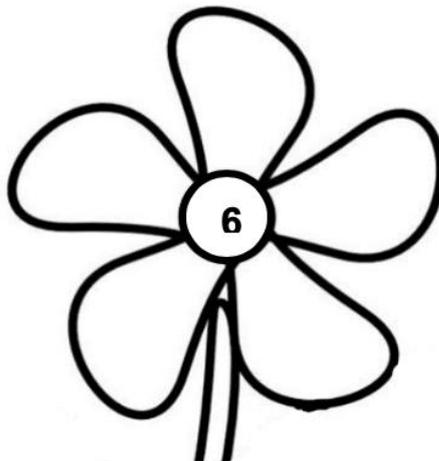
- Resolver problemas que envolvam **simultaneamente** a adição e subtração (sentido “tirar”) através de modelos que cada criança conseguir utilizar.

#### **Exemplo:**

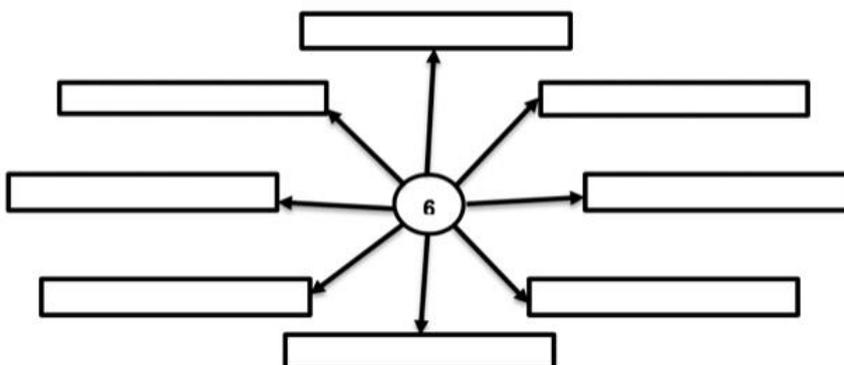
O Luís tinha 5 berlindes. Ganhou 3 num jogo, mas depois perdeu 2.

Com quantos berlindes ficou o Luís?

- Decompor números completando um esquema de um dos tipos seguintes:



Descobrir outras maneiras de escrever o número 6:



**Nota:** As crianças que o desejarem devem utilizar material de concretização.

- Jogar o **jogo do Banqueiro**.

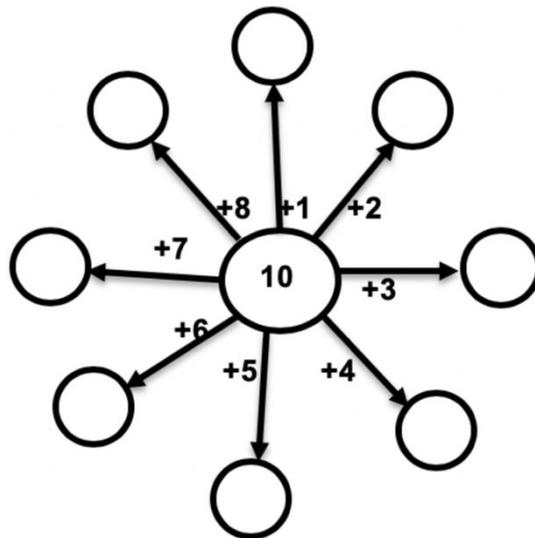
## ATIVIDADES DECORRENTES

### 13.º SEMANA

- Resolver problemas que envolvam **simultaneamente** a adição e subtração (sentido “tirar”) através de modelos que cada criança conseguir utilizar.
- Resolver problemas que envolvam a subtração, sentido “comparar”, através dos modelos que cada criança conseguir utilizar.

**Nota:** Deve estimular-se as crianças para que encontrem vários processos para resolverem cada problema.

- Efetuar cálculos de somas que ajudem a estruturar o sistema de numeração e facilitem o cálculo mental.



- Completar sequências numéricas.
- Jogar o **Jogo do Banqueiro**.

## ATIVIDADES DECORRENTES

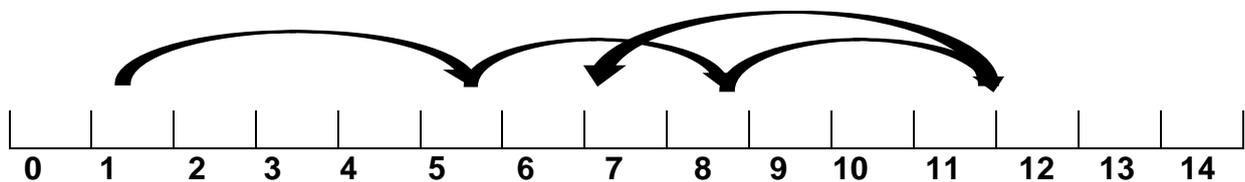
### 14.º SEMANA

- Resolver problemas que envolvam **simultaneamente** a adição e subtração (sentido “tirar”) através de modelos que cada criança conseguir utilizar.
- Aplicar a reta numérica à resolução de problemas.

#### **Exemplo:**

*O irmão mais velho da Maria deu-lhe 5 rebuçados de laranja, 4 de morango e 4 de limão. A Maria comeu 6 rebuçados. Com quantos ficou?*

*Resolução através da reta numérica.*



- Resolver problemas que envolvam a subtração, sentido “comparar”, através dos modelos que cada criança conseguir utilizar (incluindo a reta numérica).
- Jogar o jogo “**Adivinha qual é o sólido**”:

*Joga-se com grupos de duas crianças, sentadas de costas uma para a outra.*

*Cada criança possui uma caixa com sólidos geométricos. Os sólidos das duas caixas devem ser exatamente iguais.*

*Uma das crianças pega num sólido e tenta descrevê-lo pelas propriedades que é capaz de descobrir e verbalizar, sem nomear o seu nome.*

*A outra criança deve escolher da sua caixa o sólido que o seu par descreveu.*

*De início, as caixas só devem conter um **cubo**, um **paralelepípedo** e uma **esfera**.*

*Contornar sobre o papel uma das faces do cubo e uma do paralelepípedo.*

*Identificar quadrado e retângulo.*

- Jogar o **Jogo do Banqueiro**.

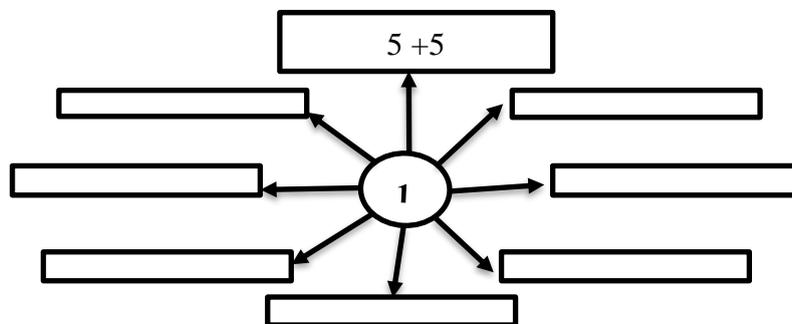
## ATIVIDADES DECORRENTES

### 15.º SEMANA

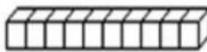
- Resolver problemas que envolvam **simultaneamente** a adição e subtração (sentido “comparar”) através de modelos que cada criança conseguir utilizar.
- Inventar problemas de adição e resolvê-los.
- Resolver problemas que envolvam a subtração, sentido “completar”, através dos modelos que cada criança conseguir utilizar (especialmente a **reta numérica** que é muito útil neste caso).
- Efetuar exercícios de cálculos de somas sucessivas adicionando sempre a mesma quantidade (operador aditivo).

**Exemplo:** Salto do coelho do 3.

- Descobrir outras maneiras de escrever o 10.



- Jogar o **Jogo do Banqueiro**:

Nome		

No fim cada criança regista os resultados numa folha quadriculada e mostra como fizeram esse registo, até chegarem à conclusão que o mais rápido e fácil é utilizar a grelha.

## ATIVIDADES DECORRENTES

### 16.º SEMANA

- Resolver problemas que envolvam a subtração, sentido “completar”, através dos modelos que cada criança conseguir utilizar (especialmente a **reta numérica**).
- Resolver problemas que envolvam **simultaneamente** a adição e subtração através de modelos que cada criança conseguir utilizar.
- Inventar problemas de subtração e resolvê-los.
- Efetuar exercícios de cálculos de somas sucessivas adicionando sempre a mesma quantidade (operador aditivo).

**Exemplo:** Salto do coelho do 5.

- Jogar o jogo **Adivinha qual é o sólido**:

*Jogar com os mesmos sólidos mas acrescentando o cone.*

*Contornar sobre o papel a base do cone. Identificar o círculo e procurar outros círculos na sala, no recreio.*

- Jogar o **Jogo do Banqueiro**, utilizando dois dados.

*Registrar na grelha os ganhos de cada jogador.*

Nome		

## ATIVIDADES DECORRENTES

### 17.º SEMANA

- Resolver problemas que envolvam **simultaneamente** a adição e subtração (tendo em conta os três sentidos, “tirar”, “Comparar” e “Completar”) através de modelos que cada criança conseguir utilizar.
- Inventar problemas de adição e resolvê-los.
- Inventar problemas de subtração e resolvê-los.

**Nota:** O/A professor/a deve indicar se deseja que inventem um problema de adição ou de subtração para melhor ajudar as crianças a construírem os sentidos dessas operações.

- Efetuar exercícios de cálculos de somas sucessivas adicionando sempre a mesma quantidade (operador aditivo).

**Exemplo:** Salto do coelho do 10.

- Utilizando caixas de diversos tipos (caixas de cereais, de medicamentos...), realizar em pequenos grupos as seguintes atividades:

*Desmanchá-las sem recortar as faces;*

*Voltar a montar algumas, colando-as de novo;*

*Colar algumas desmanchadas e abertas em papel de cenário para formar um cartaz;*

*Recortar faces, formar conjuntos de polígonos com o mesmo nome (quadrados, retângulos, ...), colá-los no mesmo cartaz e identificá-los.*

- Jogar o **Jogo do Banqueiro**, utilizando dois dados.

*Registrar na grelha os ganhos de cada jogador.*

## ATIVIDADES DECORRENTES

### 18.º SEMANA

- Resolver problemas que envolvam **simultaneamente** a adição e subtração (tendo em conta os três sentidos, “tirar”, “comparar” e “completar”) através de modelos que cada criança conseguir utilizar.
- Resolver problemas de adição em que as parcelas sejam todas iguais.

**Exemplo:** *Quantas rodas há em 5 bicicletas?*

**Nota:** Não introduzir ainda a multiplicação. As crianças podem usar vários modelos e o modelo simbólico pode ser uma estratégia aditiva.

- Utilizando caixas de diversos tipos (caixas de cereais, de medicamentos...), realizar individualmente as seguintes atividades:

*Desmanchá-las;*

*Recortar as faces;*

*Contornar as faces recortadas, desenhando-as num papel;*

*Identificar as que têm formas semelhantes; pedir a todas as crianças para as colocarem numa mesma caixa (caixa dos quadrados, caixa dos retângulos...).*

- Continuar a resolver expressões numéricas.
- Efetuar exercícios de cálculo mental (oralmente e por escrito).
- Jogar o **Jogo do Banqueiro**, utilizando dois dados.

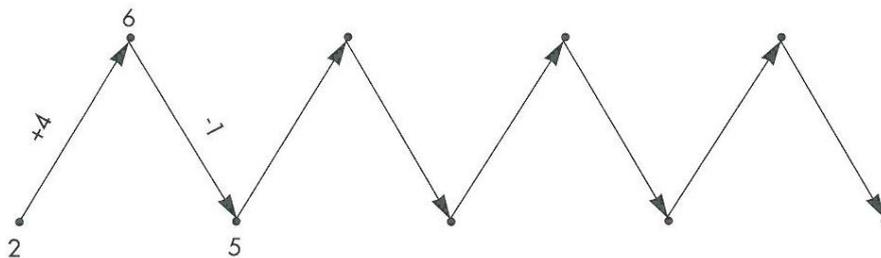
*Registrar na grelha os ganhos de cada jogador.*

## ATIVIDADES DECORRENTES

### 19.º SEMANA

- Resolver problemas que envolvam **simultaneamente** a adição e subtração (tendo em conta os três sentidos, “tirar”, “Comparar” e “Completar”) através de modelos que cada criança conseguir utilizar.
- Resolver problemas de adição em que as parcelas sejam todas iguais, ainda sem recurso à multiplicação.
- Brincar livremente com as peças do Tangram.
- Determinar a posição dos mais diversos objetos relativamente ao próprio corpo.
- Efetuar, na reta numérica, contagens regressivas de 1 em 1, de 2 em 2, registando as contagens, desenhando a reta numérica no papel, até onde as crianças desejarem e forem capazes.
- Calcular somas e subtrações através de diagramas de setas.

#### **Exemplo:**



- Jogar o **Jogo do Banqueiro**, utilizando dois dados.

*Registrar na grelha os ganhos de cada jogador.*

## ATIVIDADES DECORRENTES

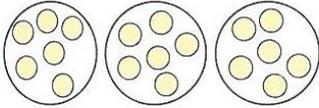
### 20.º SEMANA

- Resolver problemas que envolvam **simultaneamente** a adição e subtração através de modelos que cada criança conseguir utilizar.
- Resolver problemas de adição em que as parcelas sejam todas iguais, por recurso a um modelo aditivo ou a um modelo do tipo “...g...”.

#### **Exemplo:**

O Filipe comprou 3 saquinhos com 6 berlindes cada.

Quantos berlindes comprou o Filipe?



ou  $6 + 6 + 6 = 18$

ou  $(3 \text{ grupos de } 6 = 18)$

ou  $3 \text{ g } 6 = 18$

- Determinar a posição dos mais diversos objetos relativamente ao seu corpo nas mais diversas situações.
- Determinar posições de objetos uns em relação aos outros.
- Efetuar, na reta numérica, contagens regressivas de 2 em 2, de 3 em 3, registando as contagens, desenhando a reta numérica no papel, até onde as crianças desejarem e forem capazes.
- Continuar a efetuar exercícios de *Ligar números iguais* (ver sétima semana).

- Preencher tábuas de adição e subtração.

<b>+</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>8</b>
<b>4</b>				
<b>7</b>		12		
<b>10</b>				

<b>-</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>5</b>				
<b>7</b>				
<b>8</b>				

- Jogar o **Jogo do Banqueiro**, utilizando um dado em forma de icosaédono (com 20 números).

*Registrar na grelha os ganhos de cada jogador.*

## ATIVIDADES DECORRENTES

### 21.º SEMANA

- Resolver problemas que envolvam **simultaneamente** a adição e subtração através de modelos que cada criança conseguir utilizar.
- Resolver problemas de adição com várias parcelas todas iguais, através de um modelo simbólico aditivo ou do tipo *grupo*.
- Expressar na forma *grupos* o número de objetos que se apresentam dispostos em retângulos, sem a preocupação de efetuar o cálculo.

#### **Exemplos:**

*Expressar o número de ovos de uma embalagem na forma 2 g 3 ou 3 g 2;*

*Expressar o número de chocolates de uma caixa na forma de grupos;*

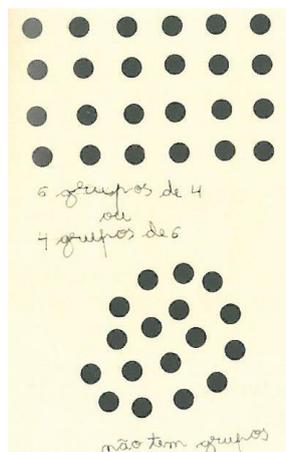
*Expressar o número de vidros de uma janela aos quadradinhos na forma de grupos*

...

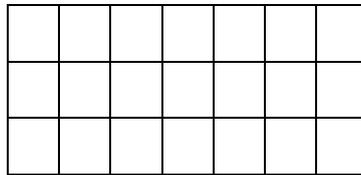
*Dados dois conjuntos de pontos:*



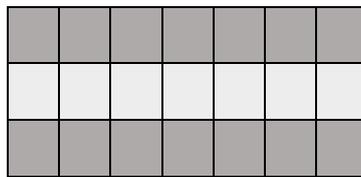
*verificar que só o número cardinal de um dos conjuntos se pode expressar na forma de grupos.*



**Sugestão:** construir três retângulos quadriculados. Um deles não se deve colorir e deve ter escrito no verso 3 grupos de 7 ou 7 grupos de 3.

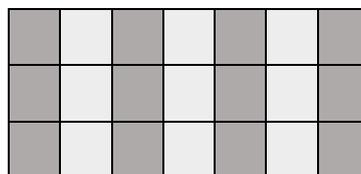


Um dos retângulos deve ser colorido de forma a fazer realçar as linhas.



No verso deve ter escrito 3 grupos de 7

O terceiro retângulo deve ser colorido de forma a fazer realçar as colunas.



No verso deve ter escrito 7 grupos de 3

O verso de cada retângulo só deve ser mostrado depois de cada criança ter expresso na forma grupos o número de quadriculas de cada retângulo.

- Continuar a efetuar exercícios de cálculo mental (oralmente e por escrito).
- Jogar o **jogo do banqueiro**.

Aprender o nome dos grupos das duas primeiras ordens. Registrar, na grelha, os ganhos de cada jogador.

	
D dezenas	U unidades

## ATIVIDADES DECORRENTES

### 22.º SEMANA

- Resolver problemas que envolvam **simultaneamente** a adição e subtração, podendo alguns deles conter dados a mais, através de modelos que cada criança conseguir utilizar. No caso da subtração devem criar-se situações de *tirar, comparar e completar*.
- Resolver problemas de multiplicação.

**Nota:** A multiplicação deve ser apresentada através de uma ou duas situações problemáticas de adição que envolvam bastantes parcelas todas iguais. Deixa-se a criança resolvê-las através da adição, em seguida expõe-se no quadro e explica-se que existe uma nova operação que foi inventada para tornar mais simples a resolução de problemas daquele tipo.

#### **Exemplo:**

*O Luís comprou 12 carteiras de cromos de futebol. Cada carteira traz 3 cromos.*

*Quantos cromos comprou o Luís?*

*As/os alunas/os poderão resolver:*

$$3+3+3+3+3+3+3+3+3+3+3+3= 36 \quad \text{ou} \quad 0 \ 3 \ 6 \ 9 \ 12 \ 15 \ 24 \ 27 \ 30 \ 33 \ 36$$

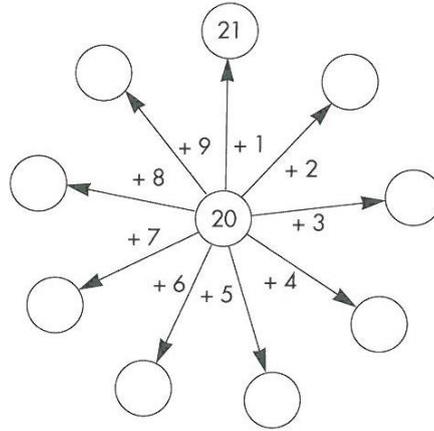
*O/A professor/a apresenta a multiplicação  $12 \times 3 = 36$  (lê-se: 12 vezes o 3 a somar).*

*Habitualmente, as crianças têm tendência a resolver as situações problemáticas de multiplicação através da adição, durante algum tempo. É importante dar total liberdade às crianças para optarem pelo modelo que entenderem, no entanto, deve-se estimular o aparecimento da multiplicação, propondo às crianças a resolução do problema de outras maneiras.*

- Fazer livremente figuras com as peças do Tangram.
- Realizar outras atividades tais como:
  - com duas peças construir um triângulo, um quadrado;
  - com quatro peças construir um retângulo; um triângulo; um quadrado.

- Efetuar cálculos de somas que ajudem a estruturar o sistema de numeração e facilitem o cálculo mental.

*Calcula:*



- Resolver pequenas equações.

**Exemplo:** *Completa:*

2	+		=	5
3	+		=	9
8	+		=	16
14	-		=	10

**Nota:** As primeiras equações só aparecem agora, porque as crianças só podem compreender o raciocínio que elas envolvem quando já se encontram muito seguras dos sentidos das operações correspondentes.

## ATIVIDADES DECORRENTES

### 23.º SEMANA

- Resolver problemas de multiplicação. Através de modelos que cada criança conseguir utilizar.
- Inventar problemas de adição, de subtração e resolvê-los.
- Resolver exercícios com *números amigos*.

**Exemplo:** Liga os números que são amigos.



**Nota:** O termo *números amigos* não pertence à simbologia matemática. Utilizamo-lo apenas para efeitos didáticos.

*Dizem-se amigos os números cuja soma é um número certo de dezenas, isto é, os números cuja soma é 10, 20, ou 30.*

*Os exercícios com números amigos favorecem o cálculo mental.*

- Calcular somas e diferenças.

**Exemplo:**

$20 + 3 =$	$22 - 2 =$
$20 + 5 =$	$25 - 5 =$
$20 + 1 =$	$26 - 6 =$
$20 + 2 =$	$24 - 4 =$
$20 + 4 =$	$28 - 8 =$
$20 + 7 =$	$21 - 1 =$
$20 + 6 =$	$27 - 7 =$
$20 + 8 =$	$23 - 3 =$
$20 + 9 =$	$20 - 10 =$
$20 + 10 =$	$28 - 8 =$

- Brincar livremente com o geoplano.

Representar no geoplano um quadrado. Dividi-lo em dois triângulos iguais.

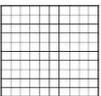
Representar no geoplano um quadrado. Dividi-lo em quatro triângulos iguais.

Realizar outros exercícios do mesmo tipo.

- Jogar o **jogo do Banqueiro**.

*Aprender o nome do grupo da terceira ordem.*

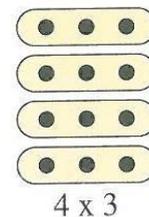
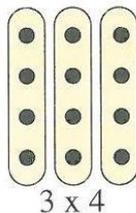
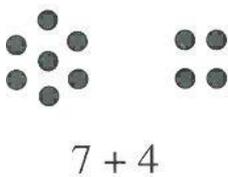
*Registrar, na grelha, os ganhos de cada jogador.*

		
C centenas	D dezenas	U unidades

## ATIVIDADES DECORRENTES

### 24.º SEMANA

- Resolver problemas que envolvam **simultaneamente** a adição e subtração. No caso da subtração devem criar-se situações de *tirar, comparar e completar*. As/os alunas/os devem permanecer livres de optarem por estratégias de ação, icónicas ou simbólicas, na resolução de problemas. Os problemas podem conter **dados a mais ou a menos**. Neste último caso, os dados devem ser simples de encontrar.
- Resolver problemas de multiplicação. Lembra-se de novo a necessidade de deixar à criança toda a liberdade para que ela possa optar por um modelo de ação, icónico, um modelo de adição ou um modelo de multiplicação, ou eventualmente pela utilização de vários modelos.
- Criar também situações de adição que não se possam transformar em situações de multiplicação e notar a diferença entre uma leitura aditiva e uma leitura multiplicativa.



- Identificar os triângulos, os quadrados, os retângulos e os círculos. Pode pedir-se às crianças que façam construções com os blocos lógicos, só com triângulos, só com quadrados, só com retângulos, só com círculos ou com triângulos e círculos. Podem também fazer desenhos do mesmo tipo, com lápis e papel normal e/ou papel de lustrado.
- Jogar o **Jogo do Banqueiro** com dois dados (um normal e outro só com dezenas). Registrar os ganhos na grelha.

## ATIVIDADES DECORRENTES

### 25.º SEMANA

- Resolver problemas de multiplicação. Através de modelos que cada criança conseguir utilizar.
- Resolver problemas “compridos” (de vários passos) que envolvam adições e subtrações.

#### **Exemplo:**

*A Maria, no domingo, foi a casa da Avó lanchar. À despedida, a Avó deu-lhe um caixa de bombons. Quando chegou a casa, a Maria abriu a caixa e viu que tinha 2 filas de 6 bombons cada. Mas a mãe não a deixou comer nenhum porque já tinha comido doces ao lanche.*

*No dia seguinte a mãe disse-lhe que podia levar os bombons de uma fila para a escola, na mochila. Ao intervalo da manhã, ela comeu 3 e deu 2 a uma amiga. No dia seguinte levou a outra fila de bombons. Comeu 4 e deu 1 a outra amiga e não comeu mais nenhum.*

*Quantos bombons tinha a Maria na mochila quando chegou a casa?*

- Preencher tábuas de subtração.

-	3	5	6	8
4				
6		1		
7				

- Efetuar exercícios de contagem, como o que seguidamente se descreve:

*Inicia-se o jogo com a turma toda de pé. As/os alunas/os contam alto, cada criança dizendo um número, em sequência crescente ou decrescente, a partir de um número dado (0, 30, 100, 1000...). Ao chegar a um múltiplo de 10, a/o aluna/o que o deveria dizer, deve substituí-lo por “passo”. Se se esquecer e disser o múltiplo de 10, senta-se e sai do Jogo. O Jogo acaba quando todos se tiverem sentado, exceto a/o aluna/o que ganhar (ou quando já não souberem contar mais).*

- Efetuar oralmente ou por escrito, exercícios de cálculo mental de diferenças muito simples.

**Exemplo:**

$$5 - 4 = \quad ; \quad 8 - 1 = ; \quad 4 - 2 = \quad ; \quad 5 - 1 =$$

- Descobrir muitos números amigos do número 2 e do número 8.
- Escrever numerais na grelha:

Dada uma determinada quantidade de material de M.A.B., escrever o correspondente numeral na grelha.

Dado um numeral escrito na grelha colocar o material correspondente.

Representar esse mesmo número no ábaco.

## ATIVIDADES DECORRENTES

### 26.º SEMANA

- Resolver problemas “compridos” (de vários passos) que envolvam adições e subtrações.
- Resolver problemas de multiplicação, através de processos que incluam estratégias de ação, icônicas e/ou simbólicas.
- Transformar expressões aditivas (de parcelas todas iguais) em expressões multiplicativas.

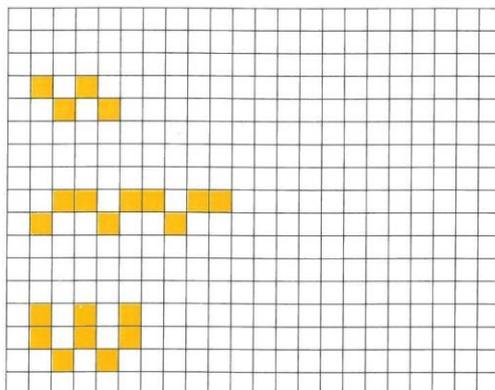
#### **Exemplo:**

$$3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 5 \times 3$$

$$7 + 7 + 7 + 7 = 4 \times 7$$

...

- Descobrir muitos números amigos do número 4 e do número 6.
- Separar todos os triângulos do tangram.
- Representar no geoplano vários triângulos com formas diferentes.
- Desenhar em papel pontado os triângulos representados no geoplano. Pintar os interiores desses triângulos.
- Continuar padrões.



- Jogar o Jogo do Banqueiro com dois dados. Registrar.

## ATIVIDADES DECORRENTES

---

### 27.º SEMANA

- Resolver problemas “compridos” (de vários passos) que envolvam adições e subtrações.
- Resolver problemas de multiplicação.
- Descobrir muitos números amigos do número 3 e do número 7.
- Resolver equações.

#### **Exemplo:**

$$\begin{array}{r} \square + 8 = 20 \\ 11 + \square = 15 \\ \square - 3 = 10 \\ 16 + \square = 22 \\ \square - 5 = 2 \end{array}$$

- Efetuar oralmente exercícios de cálculo mental de **somas e subtrações**.

#### **Exemplo:**

$10 + 10 =$	$10 + 3 =$
$10 + 10 + 10 =$	$10 + 7 =$
$10 + 10 + 10 + 10 =$	$20 + 4 =$
...	$30 + 6 =$
$20 + 20 =$	...
...	
$12 - 2 =$	$20 - 10 =$
$18 - 8 =$	$30 - 10 =$
$21 - 1 =$	$30 - 20 =$
...	...
$8 - 4 =$	$6 - 3 = \dots$

- Escrever numerais na grelha:

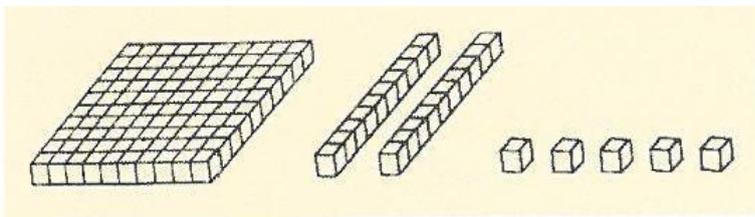
Dada uma determinada quantidade de material de M.A.B., escrever o correspondente numeral na grelha.

Dado um numeral escrito na grelha colocar o material correspondente.

Representar esse mesmo número no ábaco.

**Exemplo:**

*Mostrar às crianças*



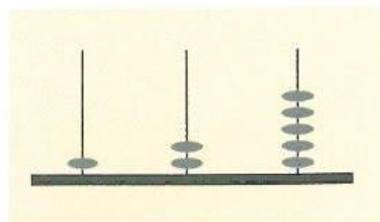
As crianças devem escrever

		
1	2	5

ou

C	D	U
1	2	5

e representar no ábaco



*Inversamente, dado um numeral escrito numa grelha*

C	D	U
3	0	4

*As crianças devem colocar o material correspondente e/ou representar no ábaco.*

- Construir gráficos materiais.

**Exemplo:** Representar o número de rapazes e o número de raparigas que há na turma, enfiando botões ou missangas em dois fios, um para os rapazes e outro para as raparigas. De seguida, penduram-se os dois fios num pau e compara-se o número de rapazes e de raparigas.

