

JOGOS DE ALFABETIZAÇÃO

Existem três métodos para alfabetizar:

Método Sintético - Parte do estudo de elementos menores que a palavra.

Método Analítico - Parte do estudo da palavra e de elementos mais significativos. Do conto, frases, palavras, sílabas e letras. Parte do todo para as partes.

Método Misto - É formado por elementos dos métodos Analítico e Sintético.

Método Sintético

Processo Alfabético - Consiste em decorar todo o alfabeto, reconhecer, cada letra isoladamente, reunir as sílabas para formar e ler palavras. Aprendem o alfabeto depois as sílabas, palavras, frases e textos. **Processo Fônico** - Parte dos sons das letras e não do seu nome. Aprende-se o som da letra, sua representação gráfica, depois a sílaba, a palavra, a frase e o conto.

Processo silábico - Representa a fase mais avançada do método sintético. Parte das sílabas, que constituem unidades sonoras. Começa pelas vogais depois vai para sílabas e famílias das sílabas (das sílabas mais fáceis para as mais difíceis).

Método Analítico

Processo de Palavração - Parte da escolha de uma palavra com sílabas simples, que é memorizada pelas crianças e depois partida em sílabas.

Processo de sentencição - Para este processo o fundamental são as frases curtas, que tenham sentido completo e que apresentem uma sequência de dificuldades crescente.

Sequência : FRASE - PALAVRA - SÍLABA - LETRA

Processo de Contos - Pode partir de um dos seguintes recursos:

Um conto de uma cartilha que será adotada.

Um conto curto criado pela professora ou adaptado de uma história do interesse dos alunos.

Um conto criado com as crianças, sobre um assunto do seu interesse.

Método - É porque tem uma sequência, possui alguns passos a serem seguidos.

Importância dos Jogos

Para auxiliar os alunos a fixarem o conteúdo podemos construir jogos, como: memória, trilha, dominó, baralho, entre muitos outros.

Exemplo de dois jogos de alfabetização:

Jogo do Tapa a Tapa



Material: O jogo poderá ser confeccionado com Papel Colorset, folhas de ofício, com letras impressas em maiúsculo e minúsculo, cursivas e script. Para finalizar, deve-se passar papel contact.

Desenvolvimento:

Os alunos devem estar sentados em círculos. Cada aluno receberá um "montinho" de cartas viradas para baixo. E devem ir largando-as uma de cada vez viradas para cima, virando as letras simultaneamente. Ex. A, B, C, D, E. Quando der o acaso de virar a letra que falou, o aluno leva todo o bolo de cartas da mesa.

Segue a ordem dos jogadores, sempre no sentido horário. Ganha quem estiver com mais cartas ao final do jogo.

Jogo da Memória



Material: Este jogo foi confeccionado com Cartolina, com desenhos retirados da Internet e letras, impressos por computador. Por fim, foi passado o papel contact. **Desenvolvimento:** Os alunos devem encontrar os desenhos e juntá-los as letras iniciais de cada figura.

As cartas ficarão distribuídas sobre a mesa e os alunos deverão ir virando-as. Quando achar o par ou seja o desenho correspondente com sua letra inicial, eles ficarão com a cartinha para ser pontuado no fim do jogo.

Ganha o jogo quem fizer mais pares.

IDÉIAS SOBRE ALFABETIZAÇÃO

Dicas e mais dicas:

Use jogos educativos nas suas aulas.

- Desenvolva atividades lúdicas com seus alunos.
- Procure introduzir cada novo conteúdo de forma diferente.
- Mude a disposição das cadeiras e mesas na sala de aula.
- Faça os alunos participarem das aulas.
- Troque de ambiente e dê aula no pátio da escola, por exemplo.
- Explore cartazes, vídeos, filmes.
- Traga jornais e revistas para a sala de aula.

- Aproveite todo o ambiente escolar.
- Crie aulas diferentes e divertidas.
- Elabore situações problemas para os seus alunos resolverem.
- Busque auxílio nos meios de comunicação.
- Troque experiências com os colegas.
- Valorize as opiniões de seus alunos.
- Peça sugestões aos seus alunos quando for preparar suas aulas.
- Faça trabalhos em pequenos grupos ou grupos sucessivos.
- Solicite uma avaliação das suas aulas aos seus alunos.
- Incentive e estimule a aprendizagem dos seus alunos.
- Deixe transparecer que você acredita e valoriza o seu trabalho.

Jogos e atividades - ALFABETIZAÇÃO

Analise cada jogo abaixo e aplique aos alunos de forma a ajudarem a refletirem sobre a escrita e leitura.

1- Jogo dos 7 erros : a profª elabora uma lista de palavras e, em 7 delas, substitui uma letra por outra que não faça parte da palavra. A criança deve localizar essas 7 substituição.

2- Jogo dos 7 erros : a profª elabora uma lista de palavras e, em 7 delas, inverte a ordem de 2 letras (ex: cachorro – cacherro). A criança deve achar esses 7 erros.

3- Jogo dos 7 erros : a profª elabora uma lista de palavras e, em 7 delas, omite uma letra. O aluno deve localizar os 7 erros.

4- Jogo dos 7 erros : a profª elabora uma lista de palavras e, em 7 delas, acrescenta 1 letra que não existe. A criança deve localizar quais são elas.

5- Jogo dos 7 erros: a profª escreve um texto conhecido (musica, parlenda, etc.) e substitui 7 palavras por outras, que não façam parte do texto. O aluno deve achar quais são elas.

6- Jogo dos 7 erros : a profª escreve um texto conhecido (musica, parlenda, etc.) e omite 7 palavras. O aluno deve descobrir quais são elas.

7- Jogo dos 7 erros : a profª escreve um texto conhecido (musica, parlenda, etc.) e inverte a ordem de 7 palavras. O aluno deve localizar essas inversões.

8- Jogo dos 7 erros: a profª escreve um texto conhecido (musica, parlenda, etc.) e acrescenta 7 palavras que não façam parte dele. A criança deve localizar quais são elas.

9- Caça palavras: a profª monta o quadro e dá só uma pista: "Ache 5 nomes de animais" por exemplo.

- 10- Caça palavras:** a profª monta o quadro e escreve, ao lado, as palavras que o aluno deve achar.
- 11- Caça palavras no texto:** a profª dá um texto ao aluno e destaca palavras a serem encontradas por ele, dentro do texto.
- 12- Jogo da memória:** o par deve ser composto pela escrita da mesma palavra nas duas peças, sendo uma em letra bastão, e a outra, cursiva.
- 13- Jogo da memória:** o par deve ser idêntico e, em ambas as peças, deve haver a figura acompanhada do nome.
- 14- Jogo da memória:** o par deve ser composto por uma peça contendo a figura, e a outra, o seu nome.
- 15- Cruzadinha:** A profª monta a cruzadinha convencionalmente, colocando os desenhos para a criança pôr o nome. Mas, para ajudá-las, faz uma tabela com todas as palavras da cruzadinha em ordem aleatória. Assim, a criança consulta a tabela e "descobre" quais são os nomes pelo número de letras, letra inicial, final, etc.
- 16- Cruzadinha:** A profª monta a cruzadinha convencionalmente, colocando os desenhos para a criança pôr o nome. Mas, para ajudá-las, faz um quadro com todos os desenhos e seus respectivos nomes, para que a criança só precise copiá-los, letra a letra.
- 17- Cruzadinha:** A profª monta a cruzadinha convencionalmente, colocando os desenhos para a criança escrever seus nomes.
- 18- Bingo de letras :** as cartelas devem conter letras variadas. Algumas podem conter só letras do tipo bastão; as outras, somente cursivas; e outras, letras dos dois tipos, misturadas.
- 19- Bingo de palavras:** as cartelas devem conter palavras variadas. Algumas podem conter só palavras do tipo bastão; as outras, somente cursivas; e outras, letras dos dois tipos.
- 20- Bingo:** a profª deve eleger uma palavra iniciada por cada letra do alfabeto e distribuí-las, aleatoriamente, entre as cartelas. (+/- 6 palavras por cartela). A profª sorteia a letra e o aluno assinala a palavra sorteada por ela.
- 21- Bingo :** as cartelas devem conter letras variadas. A profª dita palavras e a criança deve procurar, em sua cartela, a inicial da palavra ditada.
- 22- Quebra cabeça de rótulos :** a profª monta quebra cabeças de rótulos e logomarcas conhecidas e, na hora de montar, estimula a criança a pensar sobre a "ordem das letras"
- 23- Dominó de palavras:** em cada parte da peça deve estar uma palavra, com a respectiva ilustração.
- 24- Ache o estranho:** a profª recorta, de revistas, rótulos, logomarcas, embalagens, etc. Agrupa-os por categoria, deixando sempre um "estranho" (ex: 3 alimentos e um produto de limpeza; 4 coisas geladas e 1 quente; 3 marcas começadas por "A" e uma por "J"; 4 marcas com 3 letras e 1 com 10, etc.) Cola cada grupo em uma folha, e pede ao aluno para achar o estranho.
- 25- Procure seu irmão :** os pares devem ser um rótulo ou logomarca conhecidos e, seu respectivo nome, em letra bastão.
- 26- "Procure seu irmão":** os pares devem ser uma figura e sua respectiva inicial.

27) Jogo do alfabeto: Utilize um alfabeto móvel (1 consoante para cada 3 vogais).

Divida a classe em grupo e entregue um jogo de alfabeto para cada um.

Vá dando as tarefas, uma a uma:

- levantar a letra ____
- organizar em ordem alfabética
- o professor fala uma letra e os alunos falam uma palavra que inicie com ela.
- formar frases com a palavra escolhida
- formar palavras com o alfabeto móvel
- contar as letras de cada palavra
- separar as palavras em sílabas
- montar histórias com as palavras formadas
- montar o nome dos colegas da sala
- montar os nomes dos componentes do grupo

28) Pares de Palavras

Objetivo: utilizar palavras do dicionário

Destreza predominante: expressão oral

Desenvolvimento: O professor escolhe algumas palavras e as escreve na lousa dentro de círculos (1 para cada palavra). Dividir a classe em duplas. Cada dupla, uma por vez, dirigir-se-á até a lousa e escolherá um par de palavras formando uma frase com elas. A classe analisará a frase e se acharem que é coerente a dupla ganha 1 ponto e as palavras são apagadas da lousa. O jogo termina quando todas as palavras forem apagadas.

29) Formando palavras

Número de jogadores: 4 por grupo.

Material: 50 cartões diferentes (frente e verso) – modelo abaixo.

Um kit de alfabeto móvel por grupo (com pelo menos oito cópias de cada letra do alfabeto)

Desenvolvimento: Embaralhe os cartões e entregue dez deles para cada grupo; Marque o tempo – 20 minutos – para formarem a palavra com o alfabeto móvel no verso de cada desenho. Ganha o jogo o grupo que primeiro preencher todos os cartões.

Variações:

Classificar (formar conjuntos) de acordo:

- com o desenho da frente dos cartões;
- com o número de letras das palavras constantes dos cartões;
- com o número de sílabas das palavras dos cartões;
- com a letra inicial;

30) Treino de rimas

Várias cartas com figuras de objetos que rimam de três formas diferentes são colocadas diante das crianças. Por exemplo, pode haver três terminações: /lão/, /ta/, /ço/. Cada criança deve então retirar uma carta, dizer o nome da figura e colocá-la numa pilha com outras figuras que tenham a mesma rima. O teste serve para mostrar as palavras que terminam com o mesmo som. Ao separá-las de acordo com o seu final, juntam-se as figuras em três pilhas com palavras de terminações diferentes.

31) Treino de aliterações

Em uma folha com figuras, a criança deve colorir as que comecem com a mesma sílaba de um desenho-modelo (por exemplo, desenho-modelo: casa; desenhos com a mesma sílaba inicial: caminhão, cama, caracol; desenhos com sílabas iniciais diferentes: xícara, galinha, tartaruga). A mesma atividade pode ser depois repetida enfatizando-se a sílaba final das palavras (por exemplo, desenho-modelo: coração; desenhos com o mesmo final: televisão, leão, balão, mão; desenhos com finais diferentes: dado, uva, fogo).

32) Treino de consciência de palavras

Frases com palavras esquisitas, que não existem de verdade, são ditadas para a criança, que deve corrigir a frase. Substitui-se a pseudopalavra por uma palavra correta. Por exemplo, troca-se "Eu tenho cinco fitos em cada mão" por "Eu tenho cinco dedos em cada mão". Nesse jogo, palavras irreais são trocadas por palavras que existem de verdade, deixando a frase com sentido. Mostra-se que, ao criar frases com palavras que não existem, essas não têm significado.

33) Batucando

A professora fala uma palavra e o aluno "bata" na mesa de acordo com o número de sílabas.

34) Adivinha qual palavra é: A professora fala uma palavra (BATATA) e os alunos repetem omitindo a sílaba inicial (TATA) ou a final (BATA)

35) Lá vai a barquinha carregadinha de ...

A professora fala uma sílaba e as crianças escolhem as palavras.

36) Adivinhando a palavra

O professor fala uma palavra omitindo a sílaba final e os alunos devem adivinhar a palavra. (ou a inicial)

37) Quantas sílabas? A professora fala uma palavra e a criança risca no papel de acordo com o número de sílabas (ou faz bolinhas)

38) Descoberta de palavras com o mesmo sentido

Ajude o aluno a perceber que o mesmo significado pode ser representado por mais de uma palavra. Isso é fácil de constatar pela comparação de frases como as que se seguem:

* O médico trata dos doentes

* O doutor trata dos doentes

Forneça, em frases, exemplos do emprego de sinônimos de uso comum como:

* Bonita, bela;

* Malvado, mau;

* Rapaz; moço

* Bebê; neném;

* Saboroso; gostoso

39) Descoberta de palavras com mais de um significado

Com essa atividade, os alunos perceberão que palavras iguais podem ter significados diferentes. Ajude-os a formar frases com as palavras: manga, botão, canela, chato; corredor; pena, peça; etc

40) Respondendo a perguntas engraçadas

Faça-as pensar sobre a existência de homônimos através de brincadeiras ou adivinhações:

* a asa do bule tem penas?

* O pé da mesa usa meia?

* A casa do botão tem telhado?

41) Escrita com música:

1) dividir os alunos em equipes de 4 elementos;

2) distribuir, entre as equipes, uma folha de papel;

3) apresentar às equipes uma música previamente selecionada pelo professor;

4) pedir que o aluno 1 de cada uma das equipes registre, na folha, ao sinal dado pelo professor, suas idéias, sentimentos, emoções apreendidas ao ouvir a música;

5) solicitar-lhe que, findo o seu tempo, passe a folha ao aluno 2, que deverá continuar a tarefa. E assim sucessivamente, até retornar ao aluno 1, que deverá ler o produto final de todo o trabalho para toda a classe.

Observação: a folha de papel deverá circular no sentido horário.

42) Conversa por escrito:

1) dividir a classe em duplas;

2) entregar a cada uma das duplas uma folha de papel;

3) pedir às duplas que iniciem uma conversa entre seus elementos (ou pares), mas por escrito.

Observações:

1) a dupla poderá conversar sobre o que quiser, mas deverá registrar a conversa na folha recebida;

2) a dupla não precisará ler sua conversa à classe; apenas o fará, se estiver disposta a tanto.

Objetivo específico dessa atividade: ensinar a reflexão sobre as diferenças entre a linguagem oral e a escrita.

43) Interpretando por escrito:

1) dividir os alunos em equipes de 4 elementos cada uma;

2) numerá-los de 1 a 4;

3) distribuir, entre as mesmas, pequenas gravuras (se possível de pinturas abstratas);

4) solicitar que cada uma das equipes registre, por escrito, o que entendeu sobre os quadros propostos;

5) ler as interpretações obtidas.

44) Brincando com as cores:

1) dividir a classe em equipes de 4 elementos;

2) numerar os participantes de cada uma;

3) distribuir, entre elas, as cores: atribuir uma cor (vermelho, verde, amarelo, azul, etc.) a cada uma das equipes ou grupos;

4) pedir que cada um dos elementos de cada uma das equipes registre, numa folha de papel que circulará entre os participantes, suas impressões a respeito da cor recebida;

5) solicitar das equipes a leitura das impressões registradas.

Observações: a mesma atividade poderá ser realizada, mas sem a entrega de cores às equipes. Neste caso, cada um dos grupos deverá produzir um pequeno texto sobre uma cor, sem nomeá-la, mas procurando "dar pistas" a respeito da mesma, a fim de que os colegas possam descobri-la. Algumas equipes poderão ler seus textos e, se a cor não for descoberta, o professor poderá organizar uma discussão sobre esse fato, apontando, alguns fatores que talvez tenham dificultado a não identificação. Outra atividade com cores poderá ser a dramatização por meio de gestos, ou mímica, de uma cor escolhida pela(s) equipe(s).

45) Compondo um belo texto-poema:

1) dividir os alunos em equipes ou grupos;

2) indicar a cada uma três substantivos - chave do poema: mar, onda, coqueiro;

3) marcar, no relógio, 10 (dez) minutos para a composição dos poemas;

4) expor, no mural de classe, os textos produzidos pelas equipes.

46) Cinema imaginário:

- 1) dividir a sala em equipes ou grupos;
- 2) apresentar às equipes três ou quatro trechos (curtos) de trilhas sonoras de filmes;
- 3) solicitar que os alunos imaginem cenas cinematográficas referente às trilhas ouvidas;
- 4) interrogar os alunos sobre o que há de semelhante e o que há de diferente nas cenas imaginadas por eles.

"A partir das respostas a essas perguntas, o professor discutirá, com os alunos, o papel do conhecimento prévio e o das experiências pessoais e culturais que compartilhamos, para que possamos compreender textos (verbais, não-verbais, musicados, ...)

47) Criação de um país imaginário:

- 1) dividir os alunos em equipes ou grupos;
- 2) pedir-lhes que produzam um texto, com ou sem ilustração, descrevendo um país imaginário, de criação da equipe;
- 3) solicitar que cada uma dessas leia para as demais o texto produzido por ela;
- 4) afixar, no mural da sala, os textos produzidos pelas equipes.

48) " Se eu fosse ...":

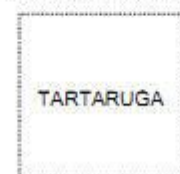
- 1) dividir a classe em equipes ou grupos;
- 2) pedir que cada uma complete as lacunas ou pontilhado com o nome de um objeto, animal, planta, personagem ou personalidade humana que gostaria de ser;
- 3) solicitar que escrevam e/ou desenhem a respeito do que gostariam de ser;
- 4) pedir que exponham suas produções aos colegas;
- 5) sugerir que as coloquem no mural ou varal de classe.

49) Homem e natureza ou homem x ecologia:

- 1) dividir a classe em equipes ou grupos;
- 2) pedir que ouçam as canções "Sobradinho" – Sá e Guarabira (disco 10 anos juntos, BME – RCA, CD ou DVD) e "Passaredo" – Francis Hime e Chico Buarque ("Meus caros amigos" – Philips);
- 3) explicar aos alunos o seguinte: a canção "Sobradinho" trata do rio São Francisco, que nasce na região Sudeste e deságua na região Nordeste do país, e das consequências do represamento dessas águas para a população que vivia nos municípios de Remanso, Casa Nova, Santo Sé, Pilão Arcado... com a construção de uma barragem no salto do Sobradinho. A canção "Passaredo", por sua vez, focaliza a destruição da fauna e o desequilíbrio do ecossistema, provocados pelo homem; 4) solicitar às equipes que comentem, escrevam e/ou desenhem sobre o que compreenderam a respeito de cada uma das canções ouvidas por eles.

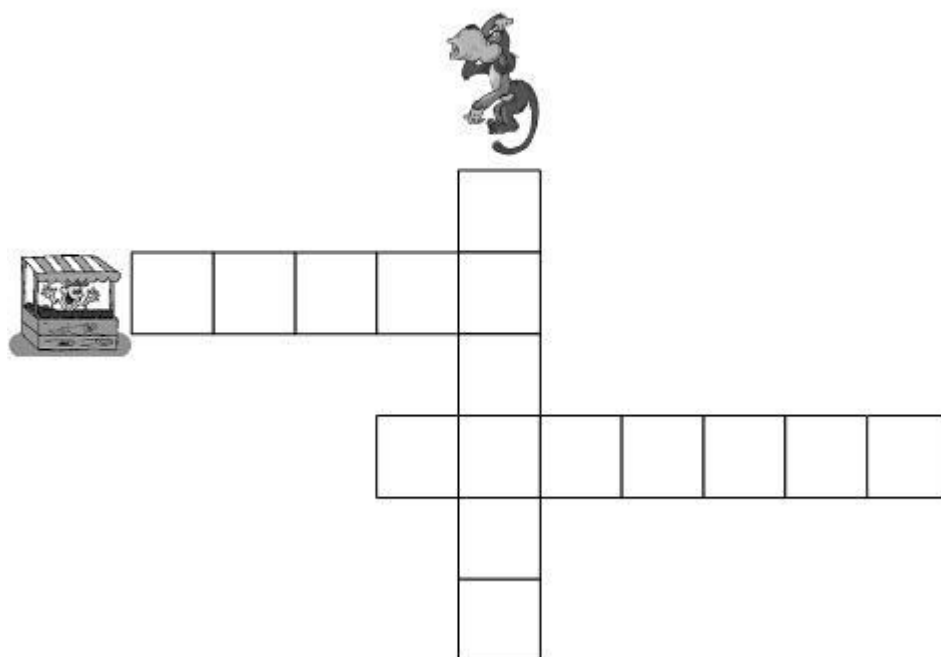
NOME DE ANIMAIS

AJUDE MEL A COLOCAR AS PLACAS NO LUGAR ADEQUADO PARA INDICAR ONDE ESTÃO OS NOVOS ANIMAIS DO ZOOLOGICO. PARA ISSO, RECORTE AS PLACAS ABAIXO E COLOQUE NA FRENTE DE CADA ANIMAL.



NOME: _____ DATA: _____

CRUZADINHA



1	2	3
CAMELO	FESTA	CORNETA
MANECO	FEIRA	CACIQUE
MOLEQUE	LÁPIS	CADEIRA
MACACO	FEIJÃO	CADERNO

VAMOS VER SE VOCÊ DESCOBRE QUAIS SÃO AS PALAVRAS QUE ESTÃO FALTANDO? VEJA AS DICAS:

1. CONTE O NÚMERO DE QUADRADINHOS DA PALAVRA QUE VOCÊ VAI COMPLETAR, ASSIM VOCÊ SABERÁ QUANTAS LETRAS TEM A PALAVRA.

2. LEIA A LISTA DE PALAVRAS COM ESSE NÚMERO DE LETRAS, PARA DESCOBRIR QUAL É A CERTA.

O MACACO FOI A

--	--	--	--	--

NÃO SABIA O QUE COMPRAR

COMPROU UMA

--	--	--	--	--	--	--

PARA A COMADRE SE SENTAR

A COMADRE SE

--	--	--	--	--	--

A CADEIRA ESCORREGOU

COITADA DA COMADRE

FOI PARAR NO

--	--	--	--	--	--	--	--

5	6	7	8
FESTA	SOBROU	CADEIRA	CANTEIRO
FONTE	SENTOU	CASTELO	CORREDOR
FEIRA	CEBOLA	COSTELA	CANTADOR

NOME: _____ DATA: _____

LISTA DE ANIMAIS

VAMOS LIBERTAR OS BICHOS QUE FORAM CAPTURADOS PELOS CAÇADORES? CIRCULE CADA ANIMAL QUE SEU PROFESSOR DITAR, SALVANDO-OS.

ONÇA

TAMANDUÁ

MACACO

JACARÉ

JIBÓIA

AVESTRUZ

TARTARUGA MARINHA

JACARÉ-DE-PAPO-AMARELO

CORUJA

TUBARÃO

GOLFINHO

BALEIA

MINHOCA

MACACO

COBRA

LAGARTO

PAPAGAIO

OVELHA

PERIQUITO

PEIXE-BOI

NOME: _____ DATA: _____

PERSONAGENS DE HISTÓRIA

“ CORRE, CORRE !

PASSA, PASSA !

NADA ME PEGA SOU O BONECO DE MASSA !”

ESSE É UM TRECHO DA HISTÓRIA O BONECO DE MASSA, UMA DAQUELAS QUE NOSSA MASCOTE GOSTA DE OUVIR. ENCONTRE NA LISTA ABAIXO O NOME DAS PERSONAGENS QUE SAÍRAM CORRENDO ATRÁS DELE.

VAQUINHA

VELHINHO

RATA

VELHINHA

CAMELO

BURRO

MENINOS

RAPOSA

MACACOS

NOME: _____ DATA: _____

MEL PEGOU PARTES DO CORPO DE 5 ANIMAIS PARA FAZER UMA RECEITA MALUCA !

ELA DECIDIU MANDAR A RECEITA PARA SUAS AMIGAS. COMO ANDA SEMPRE APRESSADA, ELA PRECISARÁ DA AJUDA DELAS. COMPLETE A RECEITA PARA QUE ELA POSSA ENVIÁ-LA. AS QUANTIDADES FICAM POR SUA CONTA !

SOPA DA FELICIDADE

3 PÉS DE _____



_____ DENTES DE _____



_____ RABOS DE _____



_____ UNHAS DE _____



_____ ASAS DE _____



NOME: _____ DATA: _____

BILHETE

O LOBO, CANSADO DE SOPRAR, RESOLVEU ARMAR UMA CILADA DIFERENTE PARA OS TRÊS PORQUINHOS. MANDOU UM BILHETE PARA ELES, QUE DIZIA:

QUERIDOS PORQUINHOS,

ESTOU CANSADO DE TANTA BRIGA, POR ISSO PENSEI EM FAZER UM BANQUETE EM SINAL DE AMIZADE. SERÁ HOJE, À NOITE, EM MINHA CASA. ESPERO ANSIOSO POR VOCÊS. UM ABRAÇO CALOROSO DE SEU AMIGO

LOBO

OS PORQUINHOS DESCONFIADOS, RESOLVERAM NÃO IR, POIS SENTIRAM QUE HAVIA ALGO DE MUITO ESTRANHO.

COMO SÃO EDUCADOS, PENSARAM EM RESPONDER O BILHETE. AJUDE-OS A ESCREVER EXPLICANDO O MOTIVO DA AUSÊNCIA.

NOME: _____ DATA: _____

POESIA COM ANIMAIS

SAPOS, GATOS, PASSARINHOS, PATOS... ELES APARECEM EM MUITOS POEMAS. ESCOLHA UMA POESIA EM QUE ALGUM DELES APAREÇA E ESCREVA NO ESPAÇO ABAIXO.

[illegible]

ENUMERAÇÃO DE HISTÓRIA

SAPATINHO DE CRISTAL, ABÓBORAS TRANSFORMADAS EM CARRUAGENS, RATINHOS QUE VIRAM CAVALOS... QUE HISTÓRIA É ESSA?

ENCONTRE O TRECHO LIDO PELO PROFESSOR, ENUMERE-O NA ORDEM CORRETA E DEPOIS ESCREVA O NOME DA HISTÓRIA.

	ASSIM, LINDAMENTE VESTIDA, FOI AO PALÁCIO E DANÇOU A NOITE TODA COM O PRÍNCIPE, E TÃO FELIZ QUE SE ESQUECEU DA PROMESSA QUE HAVIA FEITO À SUA FADA-MADRINHA, VOLTAR PARA CASA ANTES DA MEIA-NOITE.
	SUA FADA-MADRINHA LHE MANDOU, PELO PÁSSARO AZUL, UM LINDO VESTIDO E SAPATINHOS DE CRISTAL, PARA QUE ELA TAMBÉM PUDESSE IR À FESTA MAS ELA TERIA DE VOLTAR À SUA CASA ATÉ A MEIA-NOITE, POIS DO CONTRÁRIO SEU VESTIDO DESAPARECERIA.
	QUANDO BATEU MEIA-NOITE, LEMBROU-SE DA PROMESSA E, ENTÃO, SAIU CORRENDO DO PALÁCIO, DEIXANDO CAIR UM DE SEUS SAPATINHOS. O PRÍNCIPE TENTOU ALCANÇÁ-LA PARA SABER QUEM ERA AQUELA LINDA JOVEM COM A QUAL HAVIA DANÇADO.
	NO DIA SEGUINTE, O PRÍNCIPE ORDENOU A TODAS AS JOVENS DO REINO QUE EXPERIMENTASSEM O SAPATINHO PERDIDO, PROMETENDO CASAR-SE COM AQUELA QUE O CALÇASSE BEM. DEPOIS QUE TODAS O EXPERIMENTARAM, O SAPATINHO FOI COLOCADO NO PÉ DA CINDERELA E SERVIU PERFEITAMENTE. POR ISSO, O PRÍNCIPE SE CASOU COM ELA, E FORAM FELIZES PARA SEMPRE.
	CINDERELA VIVA COM SU A MADRASTA, QUE TINHA DUAS FILHAS. ELAS DEBOCHAVAM DE SUAS ROUPAS RASGADAS E REMENDADAS. ELA TRABALHAVA NA COZINHA O DIA INTEIRO, E, POR ISSO ERA CHAMADA DE CINDERELA.
	CINDERELA DAVA COMIDA AOS PASSARINHOS DO BOSQUE, QUE ERAM SEUS AMIGUINHOS. UM DIA ELES LHE CONTARAM QUE O REI DARIA UMA BELA FESTA NO PALÁCIO, COM MUITOS CONVIDADOS.

ADIVINHA

O PROFESSOR LERÁ A ADIVINHA. DEPOIS, RESPONDA JUNTO AOS COLEGAS E PROCURE A RESPOSTA CORRETA.

O QUE É O QUE É ...?

... SEMPRE VEM NA FRENTE, NÃO IMPORTA O CONTEÚDO, CHEGA LOGO, É O PRIMEIRO, FICA POR CIMA DE TUDO.

NOTA

NOME

NOVE

... QUANTO MAIS QUENTE ELE ESTÁ, MAIS FRESCO O DANADO É

ANÃO

PÃO

JOÃO

... NÃO TEM BOCA MAS MASTIGA, COME MUITO E NÃO ENGORDA, CORTA FURA E NUNCA BRIGA ?

TESOURO

BESOURO

TESOURA

QUEM É QUE, PARA FICAR FORTE E PARA CRESCER, NÃO PRECISA FAZER NADA, NEM BEBER E NEM COMER ?

FOCA

FOME

FOGO

PESQUISE E COPIE ABAIXO DUAS ADIVINHAS, PARA LER PARA SEUS COLEGAS. ESCOLHAS SUAS PREFERIDAS.

ENUMERAÇÃO DE HISTÓRIA

ESTA É A FÁBULA "O LEÃO E O RATINHO". ELA FOI ESCRITA FORA DE ORDEM. ENCONTRE O TRECHO LIDO NA ORDEM PELO PROFESSOR E ENUMERE-O NA ORDEM CORRETA.

NISSO APARECEU O RATINHO, E COM SEUS DENTES AFIADOS ROEU AS CORDAS E SOLTOU O LEÃO.

ALGUM TEMPO DEPOIS O LEÃO FICOU PRESO NA REDE DE UNS CAÇADORES. NÃO CONSEGUINDO SE SOLTAR, FAZIA A FLORESTA INTEIRA TREMER COM SEUS URROS DE RAIVA

VIERAM UNS RATINHOS PASSEAR EM CIMA E ELE ACORDOU. TODOS CONSEGUIRAM FUGIR, MENOS UM, QUE O LEÃO PRENDEU DEBAIXO DA PATA.

UM LEÃO, CANSADO DE TANTO CAÇAR, DORMIA ESPICHADO DEBAIXO DA SOMBRA DE UMA ÁRVORE.

TANTO O RATINHO PEDIU E IMPLOROU QUE O LEÃO DESISTIU DE ESMAGÁ-LO E DEIXOU QUE FOSSE EMBORA.

NOME: _____ DATA: _____

CANÇÃO DE NINAR

ESCREVA UMA BONITA CANÇÃO DE NINAR PARA EMBALAR O SONO DA BELA ADORMECIDA.

[illegible]

RECORTE E COLE AS ETIQUETAS

COLA

GIZ

GIZ DE CERA

APONTADOR

LÁPIS

TESOURA

DUREX

BORRACHA

RECORTE E COLE AS ETIQUETAS

COLA

GIZ

GIZ DE CERA

APONTADOR

LÁPIS

TESOURA

DUREX

BORRACHA

NOME: _____ DATA: _____

MÚSICA

ESTA É A LETRA DA MÚSICA “ A BARATA”. CANTEM TODOS JUNTOS E, NO MOMENTO EM QUE O PROFESSOR LEVANTAR A MÃO, PAREM E CIRCULEM A ÚLTIMA PALAVRA CANTADA.

A BARATA

A BARATA DIZ QUE TEM

SETE SAIAS DE FILÓ

É MENTIRA DA BARATA

ELA TEM É UMA SÓ

AH ! HÁ HÁ OH ! HÓ HÓ

ELA TEM É UMA SÓ.

A BARATA DIZ QUE TEM

CARRO, MOTO E AVIÃO

É MENTIRA DA BARATA

ELA TEM É CAMINHÃO.

AH ! HÁ HÁ

OH ! HÓ HÓ

ELA TEM É CAMINHÃO.

A BARATA DIZ QUE TEM

FRANGO, ARROZ E FEIJÃO

É MENTIRA DA BARATA

ELA COME É MACARRÃO.

AH ! HÁ HÁ

OH ! HÓ HÓ

ELA COME É MACARRÃO.

(POPULAR)

NOME: _____ DATA: _____

TÍTULOS DE MÚSICA

MEL ANDA MUITO ESQUECIDA, POR ISSO, PRECISA DE AJUDA. DIGA QUAL É O NOME DA MÚSICA DA QUAL O PROFESSOR CANTARÁ TRECHOS. DEPOIS PROCURE NA LISTA O TÍTULO E LIGUE A MÚSICA; ASSIM ELA NÃO VAI MAIS ESQUECER.

ELE É BRANCO E AMARELO
TEM A CRISTA VERMELHINHA
BATE AS ASAS, LÁ, LÁ
ABRE O BICO, OLÁ, LÁ
ELE FAZ QUIRIQUIQUI

TUTU MARAMBÁ

SÃO JOÃO ESTÁ DORMINDO
NÃO ME OUVE, NÃO
ACORDAI, ACORDAI
ACORDAI, JOÃO

ESCRAVOS DE JÓ

ITORORÓ

NESTA RUA

Ô MARIA, Ô MARIAZINHA
ENTRA NESTA RODA E
DANÇARÁS
SOZINHA

NA LOJA DO MESTRE ANDRÉ

CÔA FUBÁ

O MEU GALINHO

DENTRO DELE
DENTRO DELE
MORA UM ANJO
QUE ROUBOU
QUE ROUBOU
MEU CORAÇÃO.

O CRAVO E A ROSA

CAI, CAI, BALÃO

TEREZINHA DE JESUS

O PRIMEIRO FOI SEU PAI,
O SEGUNDO SEU IRMÃO
O TERCEIRO FOI AQUELE
QUE A TERESA DEU A MÃO

CAPELINHA DE MELÃO

NOME: _____ DATA: _____

ANIMAIS EM EXTINÇÃO

MUITOS ANIMAIS ESTÃO AMEAÇADOS DE EXTINÇÃO. UMA DAS FORMAS DE PRESERVÁ-LOS É CONHECÊ-LOS. O PROFESSOR LERÁ ALGUMAS INFORMAÇÕES SOBRE TRÊS BICHOS DA FAUNA BRASILEIRA. ENCONTRE O NOME DOS ANIMAIS E LIGUE-O AO TEXTO LIDO.

NAS PRAIAS BRASILEIRAS NADAM VÁRIAS ESPÉCIES. OS RIOS DO NORTE DO BRASIL, DA BACIA AMAZÔNICA, ABRIGAM ESPÉCIES MUITO PARTICULARES E GOLFINHOS, COMO O BOTO – VERMELHO E O TUCUXI, AMBOS AMEAÇADOS DE EXTINÇÃO.

BORBOLETA

OVELHA

GATO

TUBARÃO

GOLFINHO

MUITAS CIDADES SÃO LUGARES CINZENTOS, BARULHENTOS E POLUÍDOS. MAS ELAS TAMBÉM SEUS ENCANTOS. UM DOS MAIS COLORIDOS ANIMAIS ALEGRA OS ARES DAS CIDADES, VOANDO E FAZENDO MALABARISMOS.

TAMANDUÁ

SÃO BICHOS INTERESSANTÍSSIMOS. INFELIZMENTE, NÃO SÃO TÃO CONHECIDOS PELAS PESSOAS, QUE ACHAM QUE ELES SÃO ASSASSINOS CRUÉIS E DEVORADORES DE HOMENS. OS ESTUDIOSOS ACREDITAM QUE ELES SURTIRAM HÁ MAIS DE 300 MILHÕES DE ANOS.