

Jogar a Recordar

Atividade 1 – Instruções

Objetivo Geral:

Promover a capacidade de evocação de informação, utilizando a linguagem.

Objetivo Específico:

Evocar detalhes relativos a uma história explorada anteriormente.

Dinamização:

1. Perguntar à criança: “Lembraste da história *O Piolho Sabe Que?*”, “O que te lembras?”.
2. Deixar que a criança reconte o que se lembra da história.
3. Dizer à criança: “Vamos então ver outra vez o vídeo do livro, para depois fazermos um jogo!” e rever a visualização da leitura do livro.
4. Dizer à criança: “Agora que já vimos o vídeo com muita atenção, vamos fazer um jogo! Eu vou ler umas frases e tu tens de dizer se é verdadeiro ou falso!”.
5. Ler a primeira frase à criança e perguntar: “Achas que é verdadeiro ou falso?”.
6. Proporcionar tempo à criança para que possa apresentar uma resposta.
7. Deixar que a criança selecione a resposta certa, desenhando o símbolo “✓” dentro do quadrado correspondente (ver tabelas de respostas abaixo).
8. Ajudar criança, sempre que se debater com dificuldades, para manter a motivação.
9. Repetir a tarefa para todas as perguntas/frases.
10. Congratular a criança pelo seu empenho e ... divertir-se!

Materiais:

- Vídeo do livro “*O Piolho Sabe Que?*”
- Lápis de carvão

Tabela de respostas

1) → Falso	4) → Verdadeiro	7) → Falso
2) → Falso	5) → Falso	8) → Falso
3) → Verdadeiro	6) → Falso	9) → Verdadeiro

Jogar e Recontar

Atividade 1

1)

O Piolho sabe que as ovelhas são pretas.

Verdadeiro



Falso



2)

O Piolho sabe que os ursos têm cabelo.

Verdadeiro



Falso



3)

O Piolho sabe que os cães fazem cocó.

Verdadeiro



Falso



Jogar e Recontar

Atividade 1

4)

O Piolho sabe que os pavões têm grandes plumas.

Verdadeiro



Falso



5)

O Piolho sabe que os camelos só têm uma bossa.

Verdadeiro



Falso



6)

O Piolho sabe que as joaninhas têm cristas.

Verdadeiro



Falso



Jogar e Recontar

Atividade 1

7)

O Piolho sabe que as girafas têm o nariz comprido.

Verdadeiro



Falso



8)

O Piolho sabe que os peixes têm penas.

Verdadeiro



Falso



9)

O Piolho sabe que os pássaros voam no céu.

Verdadeiro



Falso



Manipulação silábica

Atividade 2 – Instruções

Objetivo Geral:

Promover o desenvolvimento da consciência fonológica, ao nível da consciência silábica.

Objetivo Específico:

Criar palavras através da manipulação de sílabas.

Dinamização:

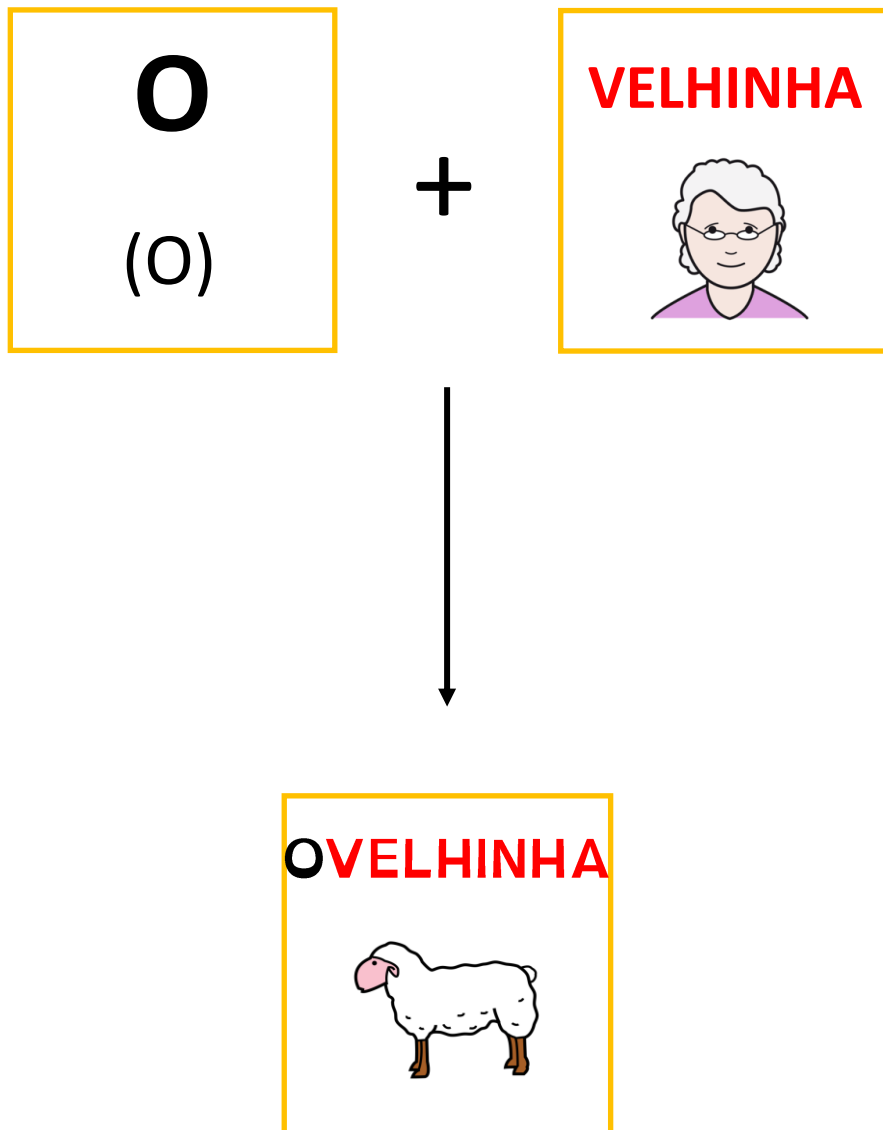
1. Realizar a atividade após visualização da leitura do livro.
2. Apresentar o exemplo da atividade à criança, dizendo: “Olha, se juntarmos o som *O* à palavra *VELHINHA*, criamos a palavra *OVELHINHA*!”
3. Realizar a atividade com a criança dizendo: “Aqui, temos a sílaba *SA* mais a palavra *PATO*, se juntarmos as duas, que palavra é que aparece?”
4. Ajudar a criança, sempre que se debater com dificuldades, para manter a motivação. O adulto pode prolongar os sons para ajudar a criança: “*SAAA ... PATO*, fica a palavra ...”.
5. Pedir à criança para nomear a nova palavra.
6. Pedir à criança para, com um lápis, ligar as sílabas da coluna da esquerda à nova palavra formada, da coluna da direita (ver folha de respostas).
7. Congratular a criança pelo seu empenho e ... divertir-se!

Materiais:

- Vídeo do livro “*O Piolho Sabe Que*”
- Lápis de carvão

Manipulação Silábica

Atividade 2 - Exemplo



Manipulação Silábica

Atividade 2

SA

(SA)

+

PATO



•

SOLDADO



•

PI

(PI)

+

OLHO



•

ESCAMA



•

SOL



+

DADO



•

PÁSSARO



•

ES

(Es)

+

CAMA



•

SAPATO



•

PÁ



+

SSARO

(SSARO)

•

PIOLHO



•

Manipulação Silábica

Atividade 2 – Folha de Respostas

SA (SA)	+	PATO 		SOLDADO 
PI (PI)	+	OLHO 		ESCAMA 
SOL 	+	DADO 		PÁSSARO 
ES (Es)	+	CAMA 		SAPATO 
PÁ 	+	SSARO (SSARO)		PIOLHO 

Diagram showing the correct syllable rearrangement for each word:

- SA + PATO → SOLDADO
- PI + OLHO → PIOLHO
- SOL + DADO → SOLDADO
- ES + CAMA → ESCAMA
- PÁ + SSARO → PÁSSARO

Grafismo

Atividade 3 – Instruções

Objetivo Geral:

Promover o desenvolvimento da praxia fina.

Objetivo Específico:

Desenvolver a grafomotricidade.

Dinamização:

1. Realizar a atividade após rever o vídeo da leitura do livro.
2. Colocar o dedo indicador sobre a bolinha vermelha e percorrer o tracejado.
3. Realizar novamente a tarefa, traçando o percurso com um lápis e incentivando a uma preensão correta do mesmo (ver imagem abaixo).
4. Congratular a criança pelo seu empenho e ... divertir-se!

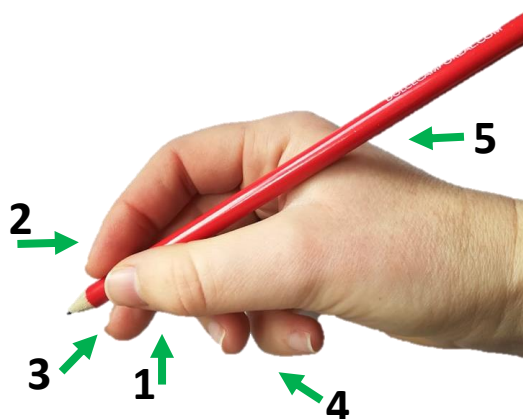
Materiais:

- Vídeo do livro “O Piolho Sabe Que”
- Lápis de carvão e/ou lápis de cor

Nota: pode utilizar diferentes cores para as diferentes tarefas.

Para uma correta preensão do lápis, ver figura abaixo:

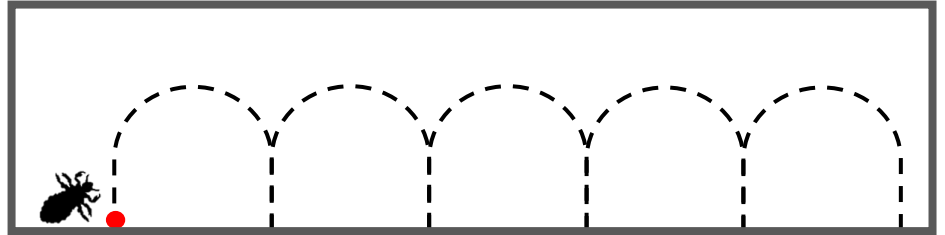
1. O polegar está dobrado;
2. O indicador aponta para o bico;
3. O grande segura de lado;
4. Os outros dedos estão a “descansar”;
5. O topo do lápis mantém-se encostado à mão.



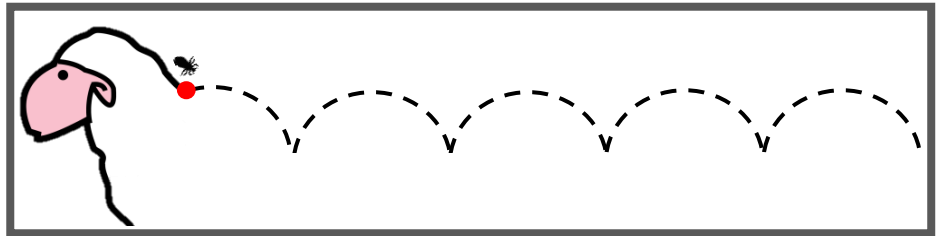
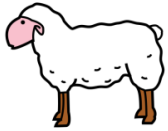
Grafismo

Atividade 3

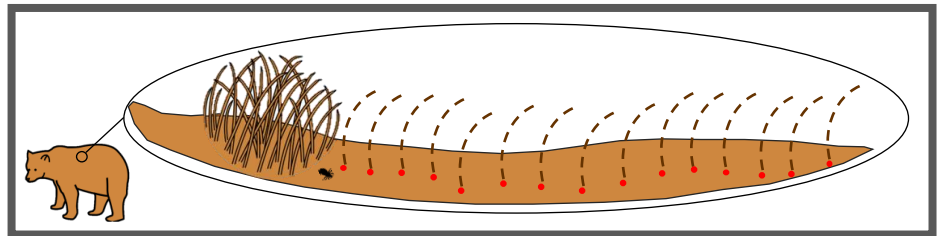
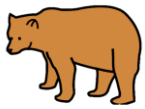
Piolho



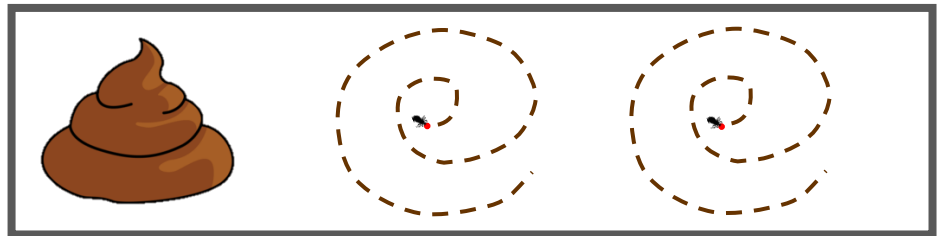
Ovelha



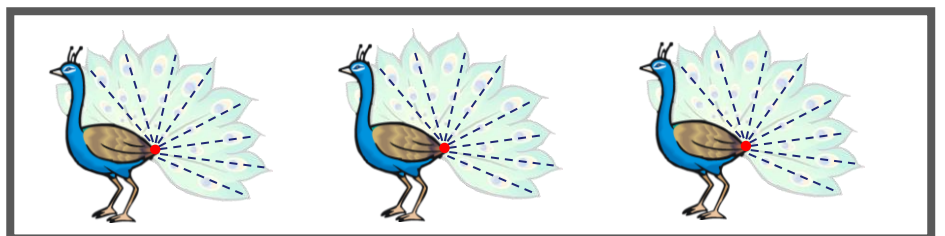
Urso



Cão



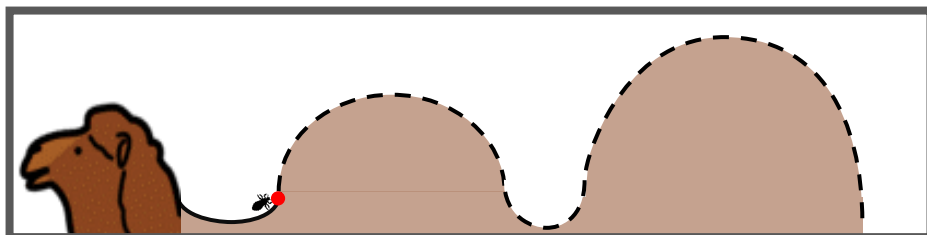
Pavão



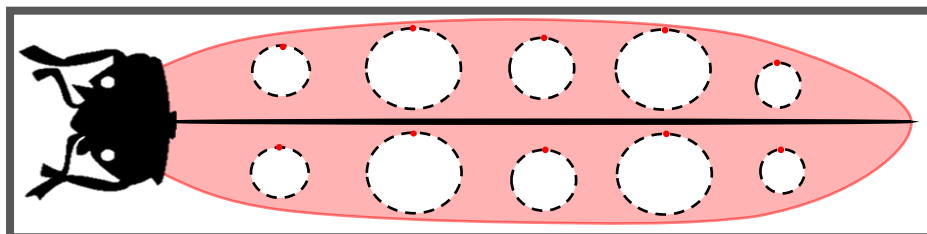
Grafismo

Atividade 3

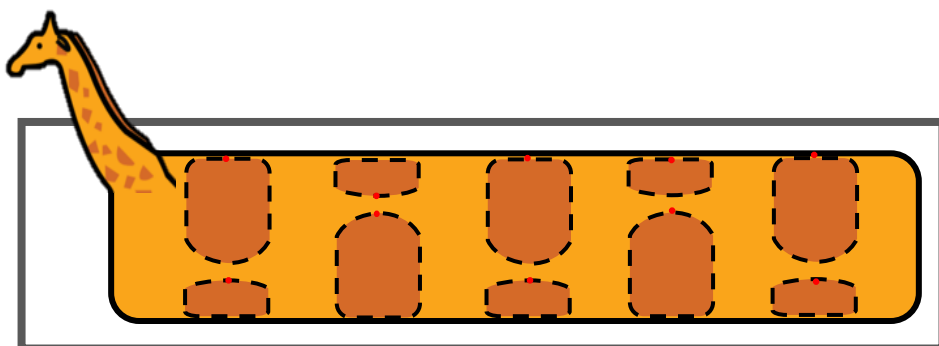
Camelo



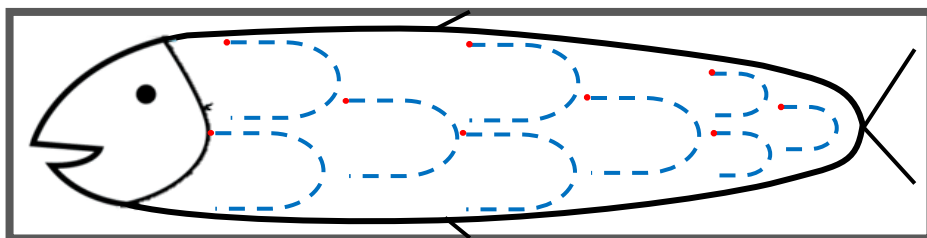
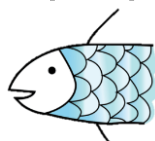
Joaninha



Girafa



Peixe



Pássaro

