

REPÚBLICA DEMOCRÁTICA  DE SÃO TOMÉ E PRÍNCIPE
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, JUVENTUDE E DESPORTO

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

1ª CLASSE

**Cooperação entre o Ministério da Educação, Juventude e Desporto
e Fundação Calouste Gulbenkian**

Concepção e Elaboração : Escola Superior de Educação
Instituto Politécnico de Santarém

Coordenação do Projecto Maria João Cardona

Língua Portuguesa	Fátima Galveias Ana Fonseca
Matemática	Maria José Pagarete
Meio Físico e Social	George Camacho Maria de Jesus Bento Pedro Reis
Expressão Plástica	Jean Campiche
Expressão Dramática	Célia Barroca
Expressão Musical	Margarida Togtema
Expressão Motora	António Mesquita Guimarães
Formação e Desenvolvimento Curricular	Ramiro Marques

Colaboração das equipas técnicas

**Gabinete de Planeamento e Inovação Educativa
Direcção do Ensino Básico
Escola de Formação de Professores e Educadores
Inspecção da Educação.**

Capa
Pedro Campiche
Ilustrações
Teresa Cavalheiro,
Pedro Campiche
Jean Campiche

Impressão e acabamento
Europress-Distribuidores de Publicações, Lda.

© Ministério da Educação, Juventude e Desporto
da República Democrática de São Tomé e Príncipe

Concepção e Impressão no âmbito do Projecto de Apoio ao Sector Social (PASS) com
financiamento da Associação Internacional para o Desenvolvimento (IDA) do Banco Mundial



LÍNGUA PORTUGUESA

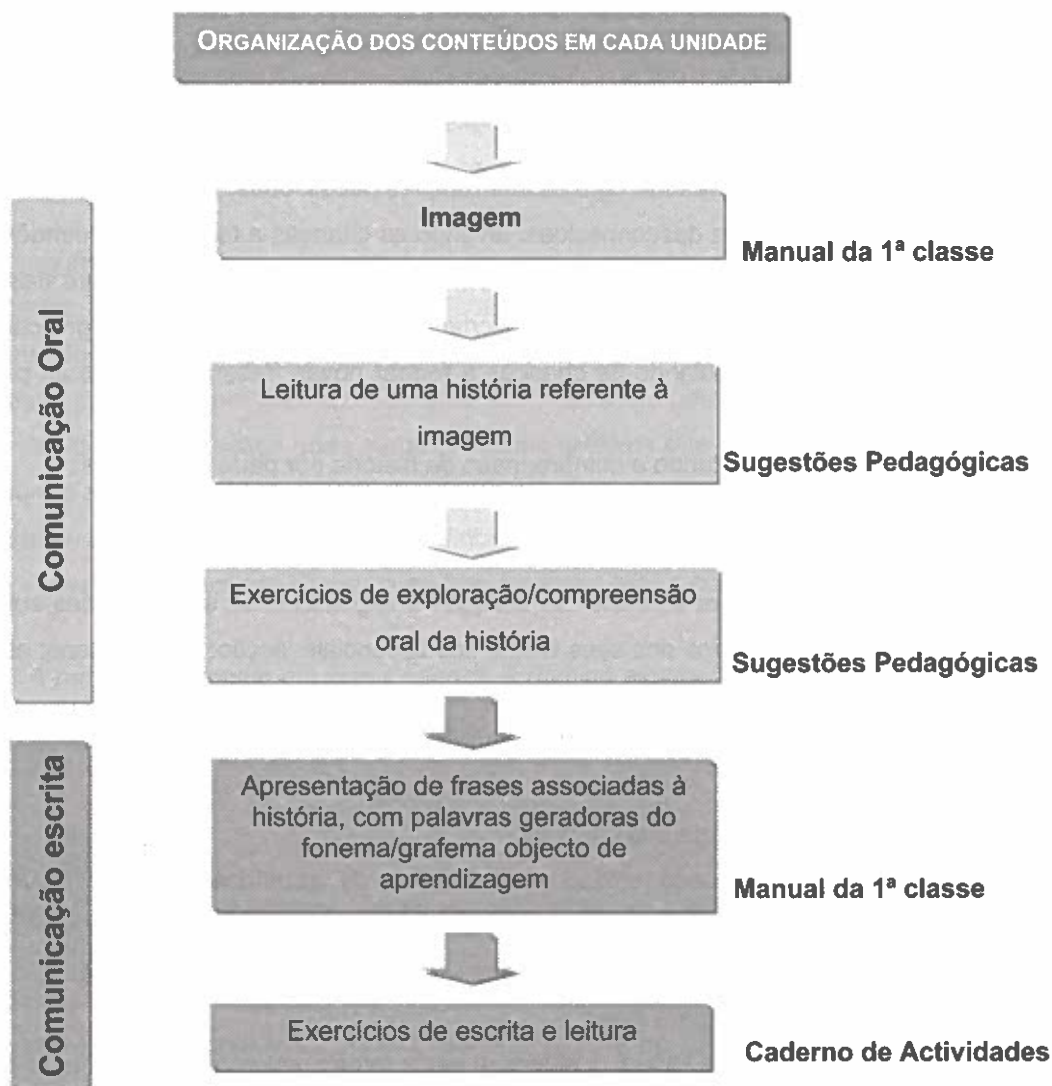
ORIENTAÇÕES GERAIS

PARA O TRABALHO A DESENVOLVER A PARTIR DO MANUAL DA 1ª CLASSE LÍNGUA PORTUGUESA

O manual está organizado em torno de 13 unidades, cujos temas são os propostos para a área de Meio Físico e Social. As unidades têm uma estrutura semelhante entre si, pretendendo-se promover um sistema de aprendizagem da leitura e da escrita baseado nos seguintes passos:

- Observação de uma imagem que ilustra uma história;
- Leitura e exploração oral da história, visando a sua compreensão;
- Prática da leitura e da escrita de frases extraídas ou associadas à história, com palavras geradoras que contêm o fonema/grafema que se vai trabalhar;
- Exercícios de escrita e leitura.

É com base nesta estrutura que se organizam os três livros propostos: as sugestões pedagógicas; o manual da 1ª classe e o caderno de actividades.



ESQUEMA 1

De acordo com o esquema n.º 1 os procedimentos a seguir serão os seguintes:

Expressão e Compreensão Oral

1. Exploração da imagem do **manual da 1ª classe** que ilustra a história escrita nas **Sugestões Pedagógicas**.

1.1. Estimular a criança a descrever a imagem, nomeando os elementos que a constituem, referindo quem aparece, o que faz e onde está, levando-a a dizer em voz alta frases simples relacionadas com a imagem.

1.2. Colocar questões que levem a criança a imaginar e a antecipar o desenrolar da história, como forma de ajudar à compreensão da mesma.

2. Leitura expressiva, pelo professor, da história correspondente. De referir que a leitura da história poderá e deverá ser feita por partes, ao longo de vários dias, de forma a despertar o interesse das crianças pela mesma e para que haja uma maior compreensão do seu conteúdo, uma vez que, cada vez que é retomada a sua leitura, deverá ser efectuado um reconto do que já foi lido anteriormente.

2.1. Fazer uma segunda leitura, com as interrupções necessárias, com vista a:

- Clarificar as palavras desconhecidas, levando as crianças a tentar compreendê-las (i) a partir do contexto em que tais palavras surgem na história; (ii) inserindo-as em frases referentes aos contextos e vivências das próprias crianças; (iii) explicitando o seu significado, formando, em seguida, e estimulando as crianças a formar novas frases, utilizando as palavras novas que vão aprendendo.
- Ir avaliando e fomentando a compreensão da história por parte dos alunos.

3. Exploração oral da história

3.1. Fazer perguntas para estimular as crianças a exprimirem as suas opiniões sobre a história, colocando questões acerca dos seus elementos essenciais: acção; personagens; espaço; tempo; sequência da narrativa, etc.

Exemplo: - De que personagem gostaram mais? Porquê? O que acham do final da história? Etc...

4. Reconto da história por parte das crianças.

Na primeira página de cada unidade do **caderno de actividades**, surgem questões com o objectivo de aprofundar/avaliar a compreensão que as crianças têm de cada história. Para tal:

- O professor irá lendo cada um dos enunciados, à medida que as crianças vão respondendo ao que lhes é pedido para fazer;
- No final, o professor levará o alunos a recontarem oralmente a história, a partir quer da imagem que a ilustra quer dos dados recolhidos no decurso do processo de exploração e compreensão da mesma.

Leitura e Escrita

1. Iniciação/Apresentação dos fonemas/grafemas que vão sendo introduzidos

No **manual da 1ª classe**, na página seguinte à da imagem que ilustra a história, surge uma frase ilustrada, extraída ou associada à referida história. Em cada frase, é destacada a sublinhado uma palavra que contém o fonema/grafema. Esta surge, depois, isolada, para poder ser explorada, oralmente e por escrito (no quadro, por exemplo): procede-se à sua divisão silábica e, finalmente, destaca-se o fonema/grafema associado a essa mesma palavra e que vai ser objecto de trabalho e aprendizagem por parte dos alunos. Assim, o professor deverá actuar da seguinte forma:

Num primeiro momento

- Escrever a frase no quadro e fazer a leitura pausada da mesma, pronunciando cada palavra;
- Fazer com que os alunos repitam, fazendo a leitura da frase no seu livro, apontando com o dedo cada palavra;
- Escrever a frase no quadro com as palavras desordenadas e levar as crianças a descobrir por que ordem deverão aparecer as palavras / expressões para que a frase tenha sentido, tendo, inicialmente, o modelo do seu livro como exemplo; repetir, posteriormente, sem o modelo.

Num segundo momento

- Escrever no quadro apenas a palavra que aparece sublinhada e fazer a sua leitura por sílabas, efectuando um batimento para cada uma das sílabas. Os alunos repetem.
- Efectuar jogos orais em que, fazendo a divisão silábica da palavra, apenas se pronuncia em voz alta uma das sílabas – a sílaba onde surge o fonema/grafema que se pretende trabalhar e fazer aprender - , sendo as outras pronunciadas em tom muito baixo.
- Escrever a palavra no quadro, com as sílabas desordenadas e levar as crianças a descobrir por que ordem deverão aparecer as sílabas para que a palavra esteja correctamente escrita.

Nota: A partir do momento em que a criança já domine alguns movimentos do grafismo, este trabalho de ordenação de frases e sílabas das palavras deverá ser efectuado pelos alunos no caderno.

Num terceiro momento

- Escrever no quadro a palavra e a sua divisão silábica, sublinhando/ destacando a sílaba onde está o fonema/grafema que se pretende trabalhar e associar àquela palavra;
- Após destacar a sílaba pretendida, o professor escreve apenas a letra. De cada vez que se apresenta um novo fonema/grafema, convém desenhar a letra no quadro nas grafias maiúscula e minúscula; de imprensa e manuscrita, explicando a diferença entre elas e em que situações são utilizadas. As letras deverão ser desenhadas em tamanho grande e com setas que indiquem a direcção do traço.

Posteriormente, deve pedir-se às crianças que passem por cima do traçado da letra para que interiorizem a direcção correcta.

- As crianças poderão, ainda, treinar o desenho das letras, utilizando a terra no pátio da escola para o fazer ou uma caixa com areia.

- No caderno diário, os alunos poderão desenhar as letras, treinando o grafismo das mesmas.

Num quarto momento

- A actividade com a letra isolada apenas interessa para que a criança domine o seu grafismo, uma vez que o processo de aprendizagem da leitura e escrita apenas se torna significativo para a criança se entenderem os sons tal como são pronunciados, ou seja, a consoante associada à vogal:

Ex: pa, pe, pi, po, pu e assim sucessivamente para cada consoante e caso de leitura.

Assim, no final da apresentação do grafismo da letra, deve voltar a destacar-se a sílaba da palavra geradora em que aparece o fonema/grafema e associá-lo às vogais:

Ex: "A primeira sílaba de papel é pa com um a."

E se for com um e, como se lê? Pé*

E se for com um i, como se lê? Pi

E se for com um o, como se lê? Pó*

E se for com um u, como se lê? Pu"

Nota: *De referir que, para que as crianças entendam que em algumas palavras as vogais são pronunciadas de forma diferente, se deverão arranjar estratégias lúdicas, como por exemplo: "O e e o o são letras muito marotas e às vezes mentem um bocadinho: o e lê-se como i e o o como u. Muitas vezes tanto o a como e ficam cansadas e lêem-se com um som mais fraquinho".

E se for com um a fraquinho? E se for com um o mentiroso? E se for com um e mentiroso? E se for com um e fraquinho?

Num quinto momento

Procede-se de seguida à construção de quadros silábicos (no quadro e no caderno), em que aparece a palavra geradora com a sílaba destacada a sublinhado onde aparece o grafema/fonema e as sílabas:

Ex: Papel – pa – pe – pi – po – pu

Sempre que necessário, quer para a leitura, quer para escrita, o professor deve recorrer e fazer com os alunos recorram aos quadros silábicos para que as crianças adquiram uma consciência linguística através da composição e decomposição de sons, bem como da associação palavra/imagem.

Estes quadros silábicos são o suporte para que se escrevam e leiam novas palavras. Por exemplo para escrever a palavra pato:

- dividir a palavra pato em sílabas (oralmente). pa – to

- questionar os alunos relativamente aos sons que ouvem. (Ex: pa é a sílaba de que palavra com um a "forte"? E to é a sílaba de que palavra com um o "mentiroso")

- Levar os alunos a procurar, nos quadros silábicos das palavras geradoras, quais as sílabas correspondentes aos sons e a formarem e escreverem palavras, recorrendo e combinando as diversas sílabas.

2. Algumas especificidades

2.1. Vogais

- Após efectuar o trabalho de exploração da frase, tal como é descrito nas referidas orientações, fazer a divisão silábica da palavra geradora (oralmente e por escrito) no quadro;
- Pronunciar de forma mais destacada a sílaba onde se encontra a vogal, para que a criança entenda que o som que se ouve com maior clareza é a vogal;
- Escrever no quadro a vogal. Ex:

ár – vo – re
↓
a

- Incentivar as crianças para que digam palavras onde se encontre a vogal, nomeadamente o nome dos colegas, ou que indiquem a vogal em palavras (escritas no quadro, em rótulos, em cartazes, ...).

2.2. Ditongos

- Para uma melhor compreensão dos ditongos, apela-se à sua decomposição e composição, ou seja, quais as vogais que se ouvem/vêm.
- Os ditongos serão trabalhados ao longo de todo o processo de aprendizagem da leitura e da escrita, pelo que não é necessário que a sua exploração inicial seja muito aprofundada e sistematizada.

2.3 Fonemas C e G

- Ao trabalhar os grafemas/fonemas da forma proposta, irão aparecer, antecipadamente, estes dois casos de leitura.
- O professor deve, pois, explicar a diferença de leitura destas letras junto de um E ou I, podendo dar exemplos com palavras conhecidas das crianças, referindo que, mais tarde, irão aprender melhor esta diferença.

3. Desenvolvimento/Sistematização

- No **caderno de actividades**, os alunos poderão efectuar exercícios de leitura e escrita relacionados com as sílabas, fonemas e grafemas que aprenderam.
- No **manual da 1ª classe**, o professor deverá solicitar aos alunos que descubram onde se encontram os grafemas/fonemas e sílabas exploradas nas palavras ilustradas que aparecem após a decomposição de cada palavra geradora. Também poderá escrever essas palavras no quadro, solicitando aos alunos que (i) apontem no livro onde encontram as palavras

correspondentes; (ii) que se desloquem ao quadro para sublinhar o grafema/fonema e/ou a sílaba explorada.

- O professor estimulará os alunos a encontrar e procurar palavras com os sons e os grafemas das letras que vão sendo trabalhadas (nos nomes das crianças e dos colegas; em palavras escritas em jornais e boletins informativos; em gravuras; em cartazes; em embalagens ou rótulos, etc.), identificando-as e desenhando-as.
- O professor poderá escrever palavras no quadro em que falem as sílabas exploradas, solicitando aos alunos que descubram qual a que completa a palavra.
- Da mesma forma, o professor poderá escrever frases desordenadas no quadro, ou a que faltam palavras, para que os alunos as ordenem (no quadro ou no caderno) ou escrevam a(s) palavra(s) que faltam.
- Poderá ainda aproveitar os pequenos textos que são apresentados no **livro do aluno**, não só para que os alunos os leiam (em voz alta e em silêncio) e copiem para o seu caderno, mas também para os escrever no quadro com as frases em desordem, para que os alunos as ordenem, ou para proceder da forma como foi descrito no ponto anterior.
- Para fomentar a escrita de frases, o professor poderá escrever algumas palavras no quadro, solicitando de seguida que, com essas palavras, as crianças construam frases.
- Poderá, igualmente, recorrer a canções, lengalengas ou rimas, com o objectivo de promover a sistematização dos fonemas/grafemas que vão sendo trabalhados.
- São, igualmente do agrado das crianças, a realização de jogos orais em que elas são incentivadas a descobrir palavras com as sílabas exploradas, escrevendo-as de seguida.

Outras sugestões a considerar

- Todas as imagens (quer do manual da 1ª classe quer do caderno de actividades) deverão servir para promover o desenvolvimento do vocabulário, uma vez que podem ser motivadoras para a construção de novas palavras, frases e textos. Essas novas descobertas devem ser registadas no caderno.

- Os professores deverão desenvolver outras actividades e procedimentos, de acordo com a realidade da sua turma, uma vez que os procedimentos apresentados são apenas linhas orientadoras.

- Nesta fase do início da escolarização é fundamental que o processo de aprendizagem da leitura e da escrita se efectue em simultâneo.

- O professor não deve inibir a escrita de palavras com grafemas/fonemas ainda não explorados, assim como não deve punir sempre que a criança escreva com erro; procede à sua correcção, mas elogiando a tentativa da criança para a escrita.

- A leitura de frases e palavras deve ser feita simultaneamente em letra de imprensa e manuscrita, para que as crianças tenham facilidade em fazê-las corresponder.

- Para que o professor possa ter mais disponibilidade para ajudar os alunos que manifestam algumas dificuldades, poderá aproveitar os pequenos textos do **manual da 1ª classe**, orientando os alunos com mais facilidade a realizarem trabalho a pares: enquanto um lê e dita, o outro escreve; corrigem a escrita a partir do texto impresso e, em seguida, trocam de posição.

UNIDADE UM – A FAMÍLIA (HISTÓRIA 1)**As cinco vogais**

Era uma vez cinco irmãs, todas diferentes, mas muito brincalhonas.

A mais velha, que se chamava A e era a mais ajuizada, andava sempre a dar a mão às suas irmãs. A segunda mais velha chamava-se E e, muito vaidosa, gostava de andar sempre a fazer laçarotes. A irmã do meio, de seu nome I, era tão magrinha que até causava dó. Uma das outras cinco irmãs chamava-se O e, contrariamente à do meio, era gordinha, toda redondinha, pois era muito gulosa. A mais nova das cinco irmãs, que se chamava U, era a mais irrequieta e gostava de pregar sustos a toda a gente.

As cinco irmãs eram muito amigas e andavam sempre juntas, a brincar e cantar bem alto:

“Somos cinco irmãs,

A família das vogais.

Somos as cinco letras

Que se empregam mais.”

Ao ouvirem aquela cantilena, todos os animais do mato saíam das suas casas e espreitavam entre as folhas das árvores, espantados com tamanha barulheira.

Um dia, as cinco irmãs andavam a brincar às escondidas e cantavam:

- A, E, I, O, U, quem fica a apanhar és tu!

O A escondeu-se numa árvore toda enfeitada de flores, o E por entre a erva verde e fresca, o I nadou até à pequena ilha em frente à praia, o O escondeu-se nos óculos do Sr. Manuel que andava a tratar do milho e o U saltou para o búzio que estava na praia.

Então apareceu o João que acabava de chegar da escola.

- A,E,I,O,U! – cantava ele, a chamar as vogais – Estão escondidas?

Então o João, que é esperto, descobriu onde elas se tinham escondido. Subiu à árvore e apanhou o A. Apalpou a erva e lá estava o E. Nadou até à ilha e encontrou o I a tomar banhos de sol. Chegou-se ao Sr. Manuel, que estava a descansar, e tirou-lhe o O dos óculos. E, por fim, apanhou o búzio da praia e tirou o U, depois de ouvir o som do mar.

- Ah! Vogais marotas que vos apanhei...- exclamou o menino.

E dito isto, o João meteu as vogais entre as folhas de um livro. As letras ficaram muito caladinhas, na escuridão da mochila, mas mal o João voltou a abrir o livro, eis que elas começaram a cantar:

“Somos cinco irmãs,

A família das vogais.

Somos as cinco letras

Que se empregam mais.”

Hoje, saltam de página em página, formam grandes carreiros, juntas com outras letras de outra família, e contam maravilhosas histórias que o João não se cansa de ler.

Luísa Ducla Soares

História das cinco vogais (adaptado)
Ed. Afrontamento

UNIDADE UM – FRASES E PALAVRAS ASSOCIADAS À HISTÓRIA “As cinco vogais”

FRASES	PALAVRAS GERADORAS	LETRAS
O A escondeu-se na <u>árvore</u> .	árvore	A
O E ficou no meio da <u>erva</u> .	erva	E
O I nadou até à <u>ilha</u> .	ilha	I
O O saltou para os <u>óculos</u> .	óculos	O
O U escondeu-se no <u>búzio</u> .	búzio	U

Proceder de acordo com os passos sugeridos nas ORIENTAÇÕES GERAIS PARA O TRABALHO A DESENVOLVER A PARTIR DO MANUAL DE LÍNGUA PORTUGUESA, na parte dedicada à **LEITURA e Escrita**.

Sugestão de Rimas para as vogais:**A, a, a**

*Eu sou uma letrinha
Toda redondinha
E com caudinha*

Olha quem vem acolá! A, A

É o menino Zézé! E, E

Foi a casa da Mimi! I, I

Foi buscar o pão-de-ló! Ó, Ó

Para a prima Jujú! U, U

Lourdes Andrade
In *Canto as Palavras* (adaptado)
Ed. ASA

E, e, e

*Sou um lacinho
Para enfeitar
O teu vestidinho*

I, i, i

*Eu sou delgadinho
Na minha cabeça
Tenho um chapéuzinho*

O, o, o

*Eu sou redondinho
Para eu fechar
Tenho um nozinho*

U, u, u

*Sempre a assobiar
O vento sopra
Para me assustar*

Lourdes Andrade
In *Canto as Palavras* (adaptado)
Ed. ASA

O casamento do burro Tadeu (HISTÓRIA 2)

Numa pequena quinta vivia um jovem burro que se chamava Tadeu. [...]

Um dia, Tadeu [...] conheceu a Zaida, uma burrica simpática que vivia numa quinta vizinha. Os dois burricos apaixonaram-se e, desde aquele dia, começaram a planear o seu casamento.

- Zaida – dizia Tadeu – vamos fazer uma linda festa. Convidamos todos os nossos amigos: o touro, a vaca, o cão, a raposa Ruiva e muitos mais animais.

Sim, era muito bonito fazer todos aqueles planos, mas o problema era que Tadeu e Zaida eram muito pobres. Não tinham onde fazer a festa, nem sequer podiam mandar fazer os fatos para o casamento e, muito menos, podiam convidar tantos amigos. Por isso os burricos estavam muito tristes e preocupados.

Na quinta, vivia também um papagaio que se chamava Tagarela e era muito tagarela: voava, voava e falava com toda a gente. Por isso, sabia sempre tudo o que se passava nas redondezas.

Uma tarde, o papagaio viu atracado no porto um barco de piratas. Quando se aproximou voando sobre o barco, ouviu o que um pirata dizia:

- Segundo este mapa, o tesouro está enterrado junto a uma grande rocha.

O papagaio não pensou duas vezes: voou rapidamente sobre os piratas, tirou-lhes o mapa e fugiu com ele no bico. Os malvados piratas começaram a gritar, a correr e a saltar... mas não conseguiram recuperar o mapa.

O papagaio chegou à quinta com o mapa debaixo da asa, chamou o touro e o cão e explicou-lhes:

- Vejam este mapa. Se encontrarmos o tesouro escondido, Tadeu e Zaida poderão casar-se. Querem vir comigo?

- Sim, vamos ajudar-te – responderam eles.

Na manhã seguinte, os três animais saíram da quinta em segredo e dirigiram-se para o porto. Pelo caminho, juntaram-se a eles outros animais amigos: o boi, os sardões, a raposa Ruiva, os pequenos leões e o ouriço. Os piratas tinham deixado o barco vazio, porque tinham saído em busca do ouro. Os animais subiram para o barco, puseram-no a trabalhar e partiram, ajudados pelo peixe voador e pelo carapau... até à ilha do tesouro! [...]

Finalmente, os animais chegaram a uma linda ilha cheia de palmeiras. Mas, onde estaria o tesouro? Todos se puseram a procurar por aqui e por acolá, até que o boi encontrou a grande rocha. E começaram a cavar no local até que encontraram um baú.

Quando abriram o tesouro, deram saltos de alegria. Lá dentro havia muito ouro.

-Lupi! Podemos organizar uma grande festa para o Tadeu e para a Zaida!

Havia muito que fazer; por isso repartiram-se as tarefas. Uns trataram dos fatos, outros do banquete, outros das prendas... e, enquanto isso, o papagaio foi de barco buscar os noivos. [...]

Quando o barco chegou à ilha, os dois burricos tiveram uma grande surpresa. Ali estavam todos os seus amigos na praia. E parecia que ia haver uma festa, pois toda a ilha estava enfeitada com grinaldas, balões e flores. Foi no meio de todo aquele manto de flores que se celebrou o casamento. Houve um banquete com muita fruta: romã, papaia, e fruta-pão. Houve baile ao som da flauta e muitas diversões que duraram vários dias.

Todos os animais decidiram ir viver para aquela ilha e puseram-lhe o nome de Ilha do Tagarela [...].

UNIDADE UM – FRASES E PALAVRAS ASSOCIADAS À HISTÓRIA

“O casamento do burro Tadeu”

FRASES	PALAVRAS GERADORAS	DITONGOS
O <u>Tadeu</u> amava a <u>Zaida</u> .	Tadeu Zaida	EU AI
O papagaio <u>fugiu</u> com o mapa.	fugiu	IU
O <u>peixe</u> e o <u>carapau</u> levaram o barco.	peixe carapau	EI AU
O <u>boi</u> encontrou o <u>tesouro</u> .	boi tesouro	OI OU
A <u>Ruiva</u> pendurou os <u>balões</u> .	Ruiva balões	UI ÕE
Na festa havia fruta – <u>pão</u> .	pão	ÃO
A festa durou até de <u>manhã</u> .	manhã	Ã
A burrica foi uma boa <u>mãe</u> .	mãe	ÃE

Proceder de acordo com os passos sugeridos nas ORIENTAÇÕES GERAIS PARA O TRABALHO A DESENVOLVER A PARTIR DO MANUAL DE LÍNGUA PORTUGUESA, na parte dedicada à **Leitura e Escrita**.

Sugestão de Rimas para os ditongos:

Au, au, au, este gato é mau!

Ei, ei, ei, é o gato do rei!

Iu, iu, iu, olha o que ele viu!

Ã, ã, ã, hoje de manhã!

Õe, ãe, ãe, o ovo a galinha (o) põe!

Eu, eu, eu, dá-me o que é meu!

Ou, ou, ou, o meu dedo picou!

Ai, ai, ai, olha que o ovo cai!

Ãe, ãe, ãe, minha boa mãe!

Oi, oi, oi, olha o que dói!

Ão, ão, ão o dedo da minha mão!

Ui, ui, ui, porque é que lá fui?

Ana Fonseca e Fátima Galveias

UNIDADE DOIS (A ESCOLA) – TEXTO ASSOCIADO**A Borracha Cansada**

Era uma vez uma borracha que quase deixou, por assim dizer, de apagar. Ela que dantes apagava tão bem!

Risco de lápis, risco de tinta, nada lhe escapava. E agora aquele cansaço, sem quê nem porquê. De que seria? A borracha foi ao médico.

Na sala de espera do consultório, estava também um lápis com soluços, que só desenhava linhas tracejadas. Veio depois, de maca, uma régua, que tinha perdido os centímetros e, também muito doente, uma caixa de lápis de cor, descorados.

Quando o médico, depois de muito se ter feito esperar, finalmente chegou, quem primeiro atendeu foi a caixa de lápis de cor, porque já tinham consulta marcada, há que tempos. Receitou-lhes vitaminas e ares de praia. Veriam que voltavam a ganhar cores, como dantes. E que fizessem exercício e que pintassem, primeiro pouco e leve e depois com mais força. Era muito despachado este médico.

À régua sem centímetros deu-lhe de receita o lápis com soluços. Estavam um para o outro. O lápis com soluços de certeza que iria marcar os centímetros da régua e ela, por sua vez, lhe ensinaria a desenhar a direito.

Sobrava a borracha que já pouco apagava.

- Mas a senhora apagou imenso, ao que sei. – disse-lhe o médico – Uma vida inteira a apagar, cansa qualquer um.

- Não aprendi a fazer outra coisa... - respondeu-lhe muito queixosa a borracha.

- Pois agora descanse, porque está com um esgotamento. Precisa de férias. – recomendou-lhe o médico – A senhora está num risco muito grande.

- Risco grande? – perguntou a borracha, espantada – O que era isso, dantes, para mim...

- Resguarde-se. É um aviso. Senão apaga-se de vez.

Que horror! Para que tal não aconteça repousa agora na minha mesa, a ver passar os riscos que eu vou traçando no papel. E para que não perca o treino, lá lhe consinto que apague um pontinho aqui, um pontinho ali. Vão ver que, qualquer dia, já está boa, outra vez.

António Torrado
A Borracha Cansada in *Da rua do contador para a rua do ouvidor*
Ed. ASA

UNIDADE DOIS – FRASES E PALAVRAS ASSOCIADAS À HISTÓRIA

FRASES	PALAVRAS-CHAVE	LETRAS
A borracha apagou os riscos do <u>papel</u> .	papel	P
A borracha marcou a consulta pelo <u>telefone</u> .	telefone	T
Os <u>lápiz</u> da caixa estavam sem cor.	lápiz	L

Proceder de acordo com os passos sugeridos nas ORIENTAÇÕES GERAIS PARA O TRABALHO A DESENVOLVER A PARTIR DO MANUAL DE LÍNGUA PORTUGUESA, na parte dedicada à **Leitura e Escrita**.

UNIDADE TRÊS (A LOCALIDADE) – TEXTO ASSOCIADO**Que medo!**

Nessa noite de lua nova, mais escura que carvão, o Manuel, que vinha de casa dos avós, trazia a lanterna acesa.

E a luz ia incidindo nas pedras e nos buracos do carreirinho que, entre os campos ia dar à sua casa.

De repente, a lanterna deixou de iluminar e o Manuel fechou os olhos por breves instantes para se habituar à escuridão. E continuou a caminhada agarrado a um pau, a fazer as vezes de bengala.

Não se preocupou muito, porque sabia o caminho de cor. Para dizer a verdade, conhecia-o tão bem como as próprias mãos.

O silêncio do campo era tão grande que ele até conseguia ouvir lá ao fundo a água da ribeira a correr!

De repente, numa curva apertada do caminho, o Manuel estremeceu. Perto de si qualquer coisa se mexia e deixava escapar um som esquisito.

- Que será? Que será? – pensou.

E, cheio de medo, começou a correr com todas as forças que tinha. Com a atrapalhão tropeçou e caiu muitas vezes.

Chegou a casa e não conseguia falar.

- Que aconteceu, rapaz? – perguntou o pai.

- Ai que ele está mais branco que a cal!... – admirou-se a mãe.

- Ali...ali...ali... - gaguejou o Manuel.

- Fala devagarinho!

Devagar, muito devagarinho, o Manuel contou tudo.

- Anda comigo, rapaz! Vamos tirar as dúvidas! – disse o pai.

Puseram uma pilha nova na lanterna e meteram-se a caminho.

Quando chegaram à curva, o pai do Manuel apontou o foco de luz da lanterna para o local de onde vinha o barulho.

E o Manuel riu-se.

Era um simples saco de plástico que, levado pelo vento, estava preso numa árvore.

Foi remédio eficaz. A partir dessa noite o Manuel nunca mais teve medo à noite.

António Mota
Que Medo in Abada de Histórias
Ed. Gailivro

UNIDADE TRÊS – FRASES E PALAVRAS ASSOCIADAS À HISTÓRIA

FRASES	PALAVRAS-CHAVE	LETRAS
O <u>Manuel</u> conhecia o caminho.	Manuel	M
O Manuel não tinha medo durante o <u>dia</u> .	dia	D
O Manuel foi a <u>casa</u> dos avós.	casa	C

Proceder de acordo com os passos sugeridos nas ORIENTAÇÕES GERAIS PARA O TRABALHO A DESENVOLVER A PARTIR DO MANUAL DE LÍNGUA PORTUGUESA, na parte dedicada à **Leitura e Escrita**.

UNIDADE QUATRO (HABITAÇÃO) – TEXTO ASSOCIADO**Os Três Porquinhos**

Era uma vez três porquinhos que eram irmãos. O mais velho, que se chamava Nicolau, era o mais ajuizado e os outros dois só pensavam em brincar e tocar viola.

Um dia, resolveram construir as suas casas, uma para cada um, numa zona muito bonita da floresta, onde corria uma ribeira. Nicolau, muito sensato, disse:

- Não se esqueçam que aqui perto vive o lobo mau. Temos que construir as nossas casas à prova de lobo!

Mas os outros dois irmãos não deram nenhuma importância à recomendação de Nicolau. O porquinho mais novo meteu mãos à obra e, rapidamente, fez uma cabana de palha. Olhou para ela e, orgulhoso do seu trabalho, foi brincar e tocar viola. O irmão do meio, que também não gostava muito de trabalhar, mas que sempre tinha um pouco mais de juízo que o mais novo, resolveu construir uma casa de madeira. Não era lá muito resistente, mas isso era um pormenor que não preocupava o porquinho. Satisfeito com o seu trabalho, que demorou um pouco mais a fazer do que a cabana de palha, foi imediatamente ter com o irmãozito mais novo para ir brincar e dançar ao som da música que tocavam na viola.

- Ei! Anda brincar e dançar! – diziam os dois porquinhos para o irmão mais velho.

Mas Nicolau nem os ouvia. Ajuizado como era, queria uma casa sólida e resistente. Sabia que quando menos esperasse o lobo mau podia aparecer a fazer das suas e não queria ser apanhado desprevenido. Por isso trabalhava sem parar, construindo uma casa de cimento e tijolos, com duas janelas e uma bonita chaminé.

Entretanto, escondido entre as árvores, o lobo mau espreitava os três porquinhos, enquanto lhe crescia água na boca ao ver aquele rico almoço à mão de semear. Esperando pelo melhor momento, o lobo saltou atrás dos porquinhos, que fugiram a sete pés para se esconderem nas suas casas.

O lobo correu atrás do porquinho mais novo e, soprando com muita força, deitou a cabana de palha abaixo. Aflito, o porquinho fugiu para a casinha de madeira do seu irmão. Furioso, o lobo perseguiu-o e, soprando, também fez a casa de madeira ir pelo ar. Os dois porquinhos, cheios de medo, correram para a casa do irmão mais velho. Aqui, os três porquinhos sentiam-se seguros, porque a casa era muito sólida, pois era de tijolo.

Com toda a sua raiva o lobo soprou, forçou as janelas, bateu na porta, mas nada conseguiu, pois a casa era mesmo firme e resistente. Percebendo que não iria conseguir derrubar aquela casa, o lobo resolveu subir ao telhado e descer pela chaminé. Mas havia um panelão ao lume com água a ferver e o lobo mau foi cair mesmo dentro dele. Todo queimado, o lobo deu um grito de dor e subiu pela chaminé, tão rápido como um foguete, fugindo em direcção ao interior da floresta.

O lobo nunca mais foi visto. Os três porquinhos passaram a viver juntos na casa do Nicolau e os dois mais novos passaram a respeitar o que o mais velho lhes dizia.

UNIDADE QUATRO – FRASES E PALAVRAS ASSOCIADAS À HISTÓRIA

FRASES	PALAVRAS-CHAVE	LETRAS
Os porquinhos tocavam <u>viola</u> .	viola	V
<u>Nicolau</u> tinha muito juízo.	Nicolau	N
Os porquinhos moravam junto à <u>ribeira</u> .	ribeira	R

Proceder de acordo com os passos sugeridos nas ORIENTAÇÕES GERAIS PARA O TRABALHO A DESENVOLVER A PARTIR DO MANUAL DE LÍNGUA PORTUGUESA, na parte dedicada à **Leitura e Escrita**.

UNIDADE CINCO (ACTIVIDADES ECONÓMICAS) – TEXTO ASSOCIADO**A Menina do Mar**

Era uma vez uma casa branca voltada para o mar. [...] Nessa casa morava um rapazito que passava os dias a brincar na praia. [...]

Um dia, após um enorme temporal, o rapaz foi brincar para as rochas. [...] De repente, aconteceu uma coisa extraordinária: ouviu uma gargalhada muito esquisita.[...]. Com muito cuidado, para não fazer barulho, levantou-se e pôs-se a espreitar escondido entre duas pedras.

E viu um grande polvo a rir, um caranguejo a rir, um peixe a rir e uma menina muito pequenina, que devia medir um palmo de altura, a rir também. Os quatro nadavam e riam. [...] O rapaz, louco de curiosidade, não conseguiu ficar quieto mais tempo. Deu um salto e agarrou a menina.

- Ai,ai,ai! – gritava ela.

O polvo, o caranguejo e o peixe tinham desaparecido, muito assustados, num abrir e fechar de olhos. [...]

- Não grites, não chores, não te assustes. – dizia o rapaz - Eu não te faço mal nenhum. [...] Só quero que me contes quem tu és. [...]

Então a menina parou de gritar, limpou as lágrimas, penteou e alisou os cabelos e disse:

- Vamos sentar-nos os dois naquele rochedo e eu conto-te tudo. [...]

Sentaram-se os dois, um em frente ao outro, e a menina contou:

- Eu sou uma menina do mar. Chamo-me Menina do Mar e não tenho outro nome. Não sei onde nasci. Uma gaivota trouxe-me no bico para esta praia. Pôs-me numa rocha na maré vazia e o polvo, o caranguejo e o peixe tomaram conta de mim. Vivemos os quatro numa gruta muito bonita. O polvo arruma a casa, alisa a areia, vai buscar comida. É de nós todos o que trabalha mais, porque tem muitos braços. O caranguejo é o cozinheiro. Faz caldo verde com limos, [...] salada de algas, sopa de tartaruga e muitas outras receitas. É um grande cozinheiro. [...] O caranguejo é também o costureiro dos meus vestidos [...] e é também ele que faz os meus colares de búzios e pérolas. O peixe não faz nada porque não tem mãos, nem braços [...]. Só tem barbatanas que servem só para nadar. Mas é o meu melhor amigo. Como não tem braços nunca me põe de castigo. É com ele que eu brinco. Quando a maré está vazia brincamos nas rochas, quando a maré está alta damos passeios no fundo do mar. Tu nunca foste ao fundo do mar e não sabes como lá é tudo tão bonito. Há florestas de algas, [...] flores que parecem animais e animais que parecem flores. [...] Tu és da terra e se fosses ao fundo do mar morrias afogado. Mas eu sou uma menina do mar. Posso respirar dentro da água como os peixes e posso respirar fora da água como os homens. [...] E agora que já te contei a minha história leva-me outra vez para o pé dos meus amigos que devem estar afitíssimos.

O rapaz pegou na Menina do Mar com muito cuidado na palma da mão e levou-a outra vez para o sítio de onde a tinha trazido. O polvo, o caranguejo e o peixe estavam os três a chorar abraçados.

- Estou aqui! – gritou a Menina do Mar.

[...]

UNIDADE CINCO – FRASES E PALAVRAS ASSOCIADAS À HISTÓRIA

FRASES	PALAVRAS-CHAVE	LETRAS
A <u>gaivota</u> não vivia com a menina.	gaivota	G
A gaivota trouxe a menina no <u>bico</u> .	bico	B
A casa tinha uma <u>janela</u> .	janela	J

Proceder de acordo com os passos sugeridos nas ORIENTAÇÕES GERAIS PARA O TRABALHO A DESENVOLVER A PARTIR DO MANUAL DE LÍNGUA PORTUGUESA, na parte dedicada à **Leitura e Escrita**.

UNIDADE SEIS (TRANSPORTES E COMUNICAÇÕES) – TEXTO ASSOCIADO**Quando os cães deixaram de falar**

Sam Fali e Sum Fléflé eram um casal que habitava num luchan distante, perdido na floresta.

Sum Fléflé foi um dia à caça acompanhado pelo cãozinho fiel, o Loló, e levou a sua zagaia nova.

Muita carga apanharam nesse dia. A carga era bem pesada. Como transportá-la de uma só vez?

- Se eu tivesse uma camioneta.... – lamentou-se Sum Fléflé em voz alta – Mas nem sequer uma mota eu consegui ainda comprar...

Tantos quilómetros a percorrer, subir ladeira, descer ladeira. Destino, é vida do homem. Sum Fléflé sentou-se numa pedra a meditar. Nisto, Loló agita a cauda e diz em surdina:

- Sum Fléflé, Sum Fléflé, eu ajudo você, se você guardar segredo. Cale a sua boca pi-pi... e não diga nada a ninguém.

- Segredo Loló? Porquê?

- Se Sam Fali sabe que eu carrego, meu trabalho de carregador nunca vai acabar.

- Bom, Loló, descansa que eu calo a minha boca.

- Não diga também que eu sei falar língua de gente – acrescentou, preocupado, Loló.

- Está descansado, companheiro...

O que é certo é que a carga chegou a casa toda de uma só vez, enquanto Sam Fali lavava no ribeiro mais perto a roupa da família.

Quando chegou a casa, interpelou o companheiro:

- Fléflé, como é que você conseguiu trazer tanta carga? Quem o ajudou?

- Eu sozinho.

Fali, incrédula, insistiu sempre.

- Eu sozinho – era a resposta lacónica do amigo fiel.

Fali insistiu, voltou a insistir e ameaçou arrumar a carga e voltar para casa da mãe.

Sum Fléflé, atrapalhado, coçava a cabeça, pensava que a solidão na floresta era difícil...

Acabou por declarar:

- Nosso cão Loló ajudou o dono.

Loló ouviu, gemeu, gemeu, gemeu, deu duas voltas ao quintal e foi-se deitar nas cinzas da lareira.

Desde essa altura, nenhum cão, nem sequer os seus descendentes, voltaram a falar.

Quando os Cães deixaram de falar

in *Contos Tradicionais Santomenses*

Direcção Nacional da Cultura da

República Democrática de São Tomé e Príncipe

UNIDADE SEIS – FRASES E PALAVRAS ASSOCIADAS À HISTÓRIA

FRASES	PALAVRAS GERADORAS	LETRAS
Sam Fali lavou a roupa da família.	<u>família</u>	F
Sum Fléflé foi à caça.	<u>Sum</u> Fléflé	S
A zagaia do Sum Fléflé era nova.	<u>zagaia</u>	Z

Proceder de acordo com os passos sugeridos nas ORIENTAÇÕES GERAIS PARA O TRABALHO A DESENVOLVER A PARTIR DO MANUAL DE LÍNGUA PORTUGUESA, na parte dedicada à **Leitura e Escrita**.

UNIDADE SETE (EXPERIÊNCIAS COM MATERIAIS) – TEXTO ASSOCIADO**A Panela de ferro e a panela de barro**

Era uma vez uma panela de ferro, muito escura e muito forte. Gostava dela a cozinheira Helena que, depois de nela fazer os cozinhados que muito bem entendia, a esfregava com muita força até ela ficar limpa e luzidia.

Havia, porém, naquela cozinha, uma outra panela, avermelhada, meio desengonçada. Era brilhante por dentro e baça por fora. Era uma bonita panela de barro.

A cozinheira Helena, de vez em quando pegava nela e fazia dentro dela cozinhados muito saborosos, como calulu ou azêgoa. Mas no fim, quando chegava a hora de a lavar, não a esfregava com muita força, como fazia com a panela de ferro. Tinha medo de a partir, pois esta era muito mais frágil do que a outra!

Ora, um dia em que a cozinheira precisara das duas panelas, elas acabaram por se ver, uma ao lado da outra, em cima da bancada, já muito lavadinhas a escorrer! E disse a panela de ferro: [...]

- Não te sentes farta de estar sempre aqui nesta cozinha?! Anda daí! Vamos dar um passeio as duas, de braço dado... bem... quer dizer, de asa dada... queres?

A panela de barro disse a medo:

-Eu adorava ir contigo, mas sou tão delicada que se escorrego, se esbarro numa pedra ou em qualquer coisa dura do caminho, logo ficarei esmigalhada! Acho melhor não sair daqui! Vai tu, que tens a pele dura!

A panela de ferro sorriu do medo da sua prima panela de barro e exclamou:

- Parece impossível! Nunca julguei que fosses tão medrosa! Mas olha, podes vir passear comigo, sem receio, pois se houver qualquer perigo, eu, como sou forte, sirvo-te de escudo, está bem?

Com tanta simpatia, a panela de barro comoveu-se e lá foi. Lá seguiram as duas, lado a lado, a passear muito contentes. De repente, apareceu-lhes pela frente um caminho muito pequenino. Como as duas panelas seguiam lado a lado, para a mais forte proteger a mais fraca, o que aconteceu?! Tocaram uma na outra, tropeçaram, com uma certa violência... E, mal se tocam, logo a panela de barro, coitada, se desfez em mil pedaços!

Maria Alberta Meneres
(com adaptação dos pratos gastronómicos)
A panela de ferro e a panela de barro
in *100 Histórias de Todos os Tempos*
Ed. ASA

UNIDADE SETE – FRASES E PALAVRAS ASSOCIADAS À HISTÓRIA

FRASES	PALAVRAS GERADORAS	LETRAS
A panela de barro foi para o lixo.	<u>lixo</u>	X
A Helena lavou as panelas.	<u>Helena</u>	H
O calulu tem quiabo.	<u>quiabo</u>	Q

Proceder de acordo com os passos sugeridos nas ORIENTAÇÕES GERAIS PARA O TRABALHO A DESENVOLVER A PARTIR DO MANUAL DE LÍNGUA PORTUGUESA, na parte dedicada à **Leitura e Escrita**.

UNIDADE OITO (ALIMENTAÇÃO) – TEXTO ASSOCIADO**O passarinho e o sapo**

Conta-se que em tempos idos, o passarinho e o sapo eram grandes amigos. Um dia, resolveram ir procurar emprego. Andaram, andaram [...] e foram de casa em casa. [...] Por sorte, encontraram um fazendeiro, [...] que lhes disse:

- Estava mesmo a precisar de alguém para cultivar as minhas terras, que ficam junto do rio.

Depois de terem conversado muito, o fazendeiro propôs:

- Dar-vos-ei todas as refeições. Mas ao almoço, quem trabalhar mais terá direito a comer carne e quem trabalhar menos só terá direito a comer feijão.

Os dois responderam em coro:

- Estamos de acordo.

No dia seguinte, o fazendeiro foi mostrar-lhes a terra onde eles iriam trabalhar. E o sapo exclamou:

- Que maravilha!

O passarinho, por sua vez, disse:

- Esta terra deve ser boa para o cultivo.

E o fazendeiro disse:

- Podem começar a trabalhar amanhã mesmo.

No dia seguinte, lá foram eles com as suas enxadas, catanas e outros instrumentos, prontos para começar a trabalhar. Enquanto o passarinho trabalhava, o sapo brincava no rio. Era sempre assim e, quando tocava para a hora do almoço, o sapo esfregava-se todo na terra e ficava muito mais sujo e com um ar muito cansado, como se tivesse estado a trabalhar imenso. O passarinho, como era tolerante, não dizia nada ao patrão. E quando serviam o almoço, o patrão perguntava:

- Quem trabalhou mais hoje?

- Fui eu – respondia o passarinho.

E o sapo respondia de imediato:

- Estás a mentir. Como pode ser? Dizes que trabalhaste muito mas nem sujo estás. Isto é pura mentira, quem trabalhou mais fui eu, basta ver como estou.

O fazendeiro dava carne ao sapo [...] e ao pobre passarinho dava feijão. Ele não se zangava nem se queixava. Para ele estava tudo bem.

Até que um dia, depois de terem almoçado, o sapo, enquanto se banhava, pôs-se a fazer troça do amigo. E este revoltado com tal atitude, resolveu contar ao patrão toda a verdade.

O patrão ficou furioso mas quando tentou agarrar o sapo, este deu um pulo para dentro do rio e pôs-se a dizer:

- Vocês são mesmo burros! Davam-me carne e eu só me banhava, sem nunca ter trabalhado.

O sapo deu um mergulho e desapareceu. O passarinho passou a viver e a trabalhar com o fazendeiro e viveram em pleno entendimento.

Margarida Pereira-Müller
O passarinho e o sapo
in *Contos e Lendas do Mundo*
Ed. Civilização

UNIDADE OITO – FRASES E PALAVRAS ASSOCIADAS À HISTÓRIA

FRASES	PALAVRAS GERADORAS	CASOS DE LEITURA
O fazendeiro era bom patrão.	fazende <u>iro</u>	R (entre vogais)
O sapo sujava-se na terra.	terr <u>a</u>	RR
Os amigos andaram de casa em casa.	cas <u>a</u>	S (entre vogais)
O passarinho comia feijão.	passar <u>inho</u>	SS
O passarinho viveu muito feliz.	fel <u>iz</u>	AZ
Eu ouvi a história do passarinho e do sapo.	h <u>istória</u>	AS

Proceder de acordo com os passos sugeridos nas ORIENTAÇÕES GERAIS PARA O TRABALHO A DESENVOLVER A PARTIR DO MANUAL DE LÍNGUA PORTUGUESA, na parte dedicada à **Leitura e Escrita**.

UNIDADE NOVE (SAÚDE E SEGURANÇA) – TEXTO ASSOCIADO

A história de uma mulher e os seus três filhos

Havia uma senhora que tinha três filhos: um chamava-se Cabeça Grande, outro Pé Fininho e outro chamava-se Barriga Grande. **Os três irmãos eram muito amigos e andavam sempre juntos.**

Um dia, não houve escola e os meninos combinaram ir jogar à bola para o campo de futebol com os seus amigos. Mas, como estava muito sol e fazia muito calor, o jogo foi cancelado e decidiram ir todos brincar para junto de ribeira e tomar banho na sua água fresca.

- Tenham muito cuidado! – avisou a mãe dos 3 irmãos – Brinquem junto à margem, na zona mais baixa, por causa da corrente da água. O dia é para brincadeiras, não para preocupações!

Quando iam andando pela estrada fora, para ir ter com os seus amigos à ribeira, encontraram uma coleira grande. **Olharam uns para os outros e logo perceberam que tinham vontade de trepar e tirar cola. Afinal, tal como a mãe tinha dito, o dia era para brincar!**

O Barriga Grande disse:

- Eu é que vou trepar.

Mas seguidamente fez um reparo:

- Se eu subir, a minha barriga pode rebentar.

O Cabeça Grande também disse:

- Se eu subir, a minha cabeça pode pegar.

Chegou a vez do Pé Fininho que também diz:

- Se eu subir, o meu pé pode ficar entalado.

Como alguém entre eles devia trepar a coleira, o Barriga Grande decidiu trepar a coleira, da qual tirou muita cola. Após isto e tendo chegado a vez de descer, o Barriga Grande ficou preso no cimo da coleira.

Aflitos, olharam uns para os outros e o Barriga Grande exclamou:

- Agora é que vai ser bonito! Afinal o dia deixou de ser para brincadeiras e passou a ser de preocupação... Como é que eu agora vou sair daqui?!

*A história de uma mulher e os seus 3 filhos
in Contos Infantis (adaptado)
Direcção Nacional da Cultura da
República Democrática de São Tomé e Príncipe*

UNIDADE NOVE – FRASES E PALAVRAS ASSOCIADAS À HISTÓRIA

FRASES	PALAVRAS GERADORAS	CASOS DE LEITURA
O menino decidiu subir à coleira.	subir	AR
Naquele dia estava muito sol.	<u>sol</u>	AL
O jogo era no campo de futebol.	<u>campo</u>	AN / AM
Naquele dia não havia vento.	<u>vento</u>	

UNIDADE DEZ (OS SERES VIVOS E O MEIO AMBIENTE) – TEXTO ASSOCIADO

Enche a Galinha o Papo

Sei de uma galinha que tinha três filhos.

A galinha que tinha três filhos achou um grão de milho. Primeiro pensou: “Vou comê-lo”. Depois pensou melhor: “Não, não vou comê-lo. Vou dá-lo aos meus filhos”. Depois pensou e voltou a pensar: “Não posso dividir um grão de milho pelos três bicos. Melhor será comê-lo eu”.

Ia a engolir o grão de milho, mas demorou-se ainda mais um bocadinho, a pensar: “Não está certo que coma eu o grão de milho. Vou antes dá-lo ao meu querido mais velho”. E chamou o pinto mais velho.

Quando o viu, pinto pançudo, já a puxar para frango, voltou atrás com a ideia e pensou assim: “Este está quase criado. Vou antes dá-lo ao meu querido mais novo”. E chamou o pinto mais novo.

Quando o viu, pinto miúdo ainda, voltou atrás com a ideia e pensou assim: “Este é muito novinho. Se comesse o grão de milho podia engasgar-se. Vou antes dá-lo ao meu querido do meio.” E chamou o pinto do meio.

Quando o viu, ao lado dos irmãos, pinto miúdo, mas gorducho, voltou atrás com a ideia e pensou assim: “Se os outros dois me vêem a dar só a ele o grão de milho, são capazes de amuar. Afinal que hei-de eu fazer ao grão de milho?”

Cansada de tanto pensar para trás e para diante, a galinha resolveu arrumar a sua preocupação, arrumando o grão de milho. Fez uma cova na terra, meteu-o lá dentro e tapou a cova. Depois foi ter com os filhos.

Nunca mais se lembrou do grão de milho guardado na terra.

Passou tempo. Choveu, fez sol, os dias correram uns atrás dos outros e os pintos deixaram de ser pintos. Transformaram-se em galinhas. Nada os distinguia da mãe, embora, para ela, continuassem a ser os seus pintainhos.

Andavam eles (ou elas...) à procura de comida, quando, no sítio onde a galinha mãe se tinha esquecido do grão de milho, deram com uma grande maçaroca, caída da haste de uma cana de milho. Que rica descoberta!

As quatro galinhas começaram a comer até se fartarem. No fim do almoço, a galinha mãe disse para as filhas:

- Acontece cada coisa... Como teria vindo aqui parar todo este milho?

Ela não sabia...E vocês sabem?

António Torrado
Enche a galinha o papo
in *Da rua do contador para a rua do ouvidor*
Ed. ASA

UNIDADE DEZ – FRASES E PALAVRAS ASSOCIADAS À HISTÓRIA

FRASES	PALAVRAS GERADORAS	CASOS DE LEITURA
A galinha encontrou um grão de milho.	<u>milho</u>	LH
A galinha guardou o grão na terra.	<u>galinha</u>	NH
A chuva ajudou o milho a crescer.	<u>chuva</u>	CH

Proceder de acordo com os passos sugeridos nas ORIENTAÇÕES GERAIS PARA O TRABALHO A DESENVOLVER A PARTIR DO MANUAL DE LÍNGUA PORTUGUESA, na parte dedicada à **Leitura e Escrita**.

UNIDADE ONZE (CORPO HUMANO) – TEXTO ASSOCIADO

Lágrimas de crocodilo

O crocodilo estava com uma grande dor de dentes. Quem lhe acudia?

Dentista, na selva não há. Podia procurá-lo na cidade mais próxima, mas quem lhe garantia que, depois, o deixavam voltar ao rio [...]?

Os gemidos do crocodilo metiam dó.

Um passarito saltitante aproximou-se, mas não muito, e perguntou-lhe:

– O dente que dói é incisivo, canino ou molar?

O crocodilo não sabia.

– É cá para trás, na queixada – respondeu ele.

– Então é molar e deve estar furado - concluiu o esperto passarinho.

Muito se admirou o crocodilo com a sabedoria do passarinho. E, numa voz de sofrimento, perguntou-lhe se ele não se importava de tratá-lo. O passarinho saltitou, hesitante. Outros passarinhos da família, que andavam por perto, avisaram-no:

– Vê lá no que te metes. O crocodilo pode não ser de confiança...

Mas o passarinho, que tinha bom coração, decidiu arriscar.

– Abre bem a boca – disse ele ao crocodilo.

Saltitando entre os dentes do crocodilo, [...] o passarinho deu com o dente furado. Era, realmente, um dos últimos, já no escuro da boca enorme do crocodilo. Com muita eficiência, o passarinho brocou, limpou e tapou o buraco do dente magoado. Só lhe faltava diploma para dentista a sério.

– Abre mais a boca, para eu sair a voar.

Mais o crocodilo a fechava...

Cá fora, os outros passarinhos piaram de susto.

– Tratei-te. Quero sair – exigiu o passarinho e a vozinha dele ecoou na boca cavernosa do crocodilo.

– Palita-me e limpa-me o resto da dentadura – pediu o crocodilo, entre dentes.

Caiu-lhe uma lágrima do olho esquerdo e outra, a seguir, do direito.

– Lágrimas de crocodilo – piaram os passarinhos em bando. - Velhaco. Patife. Hipócrita.

Mas, afinal, estas eram as lágrimas sinceras. O crocodilo sentia-se aliviado e agradecido.

Quando o passarinho, depois de ter feito uma limpeza geral aos dentes do crocodilo, foi recebido como um herói.

E, daí em diante, todos os passarinhos saltitantes da beira-rio passaram a frequentar as queixadas dos crocodilos, à procura de restos de comida. [...]

António Torrado
Lágrimas de crocodilo
www.históriadodia.pt APENA - APDD

UNIDADE ONZE – FRASES E PALAVRAS ASSOCIADAS À HISTÓRIA

FRASES	PALAVRAS GERADORAS	CASOS DE LEITURA
O passarinho tinha bom coração.	cora <u>ç</u> ão	Ç
Na cidade havia um dentista.	<u>c</u> idade	CE / CI
O crocodilo chamava-se Guilherme.	<u>G</u> uilherme	GE / Gi
O passarinho chamava-se Eugénio.	Eug <u>ê</u> nio	GUE / GUI

Proceder de acordo com os passos sugeridos nas ORIENTAÇÕES GERAIS PARA O TRABALHO A DESENVOLVER A PARTIR DO MANUAL DE LÍNGUA PORTUGUESA, na parte dedicada à **Leitura e Escrita**

UNIDADE DOZE (TERRA NO ESPAÇO) – TEXTO ASSOCIADO

Do mar até ao céu

▪ Era uma vez uma estrela-do-mar que queria ser estrela do céu. Mas como havia de lá chegar?

- Ajuda-me polvo que tens os braços tão compridos – pediu a estrela-do-mar.

O polvo desdobrou os tentáculos, pegou na estrela e levou-a do fundo do mar até ao cimo das ondas.

Já não faltava tanto!

Por ali voava um pássaro com as asas a rasar as ondas.

- Ajuda-me tu passarinho, a chegar até às nuvens – pediu a estrela-do-mar.

O pássaro fez-lhe a vontade. Levou-a no bico até ao cimo das nuvens e pousou-a devagarinho.

Nessa noite, a estrela-do-mar, de feliz que estava, brilhou como as estrelas do céu.

Mas, na manhã seguinte começou a chover.

A estrela-do-mar, que estava pendurada na nuvem, desequilibrou-se e caiu com os pingos de chuva.

E sabem onde foi cair?

Foi cair no fundo do mar, mesmo no sítio onde esta viagem tinha começado. Que grande aventura!

A estrela ainda ouviu o polvo a dizer:

- Vê-la de volta, menina estrela, é um prazer...

Mas a estrela-do-mar estava tão cansada que não ouviu mais nada. E adormeceu.

Mafalda de Azevedo
Do mar até o Céu
in *Vá de Roda* – Língua Portuguesa 2º ano
Edições Nova Gaia

UNIDADE DOZE – FRASES E PALAVRAS ASSOCIADAS À HISTÓRIA

FRASES	PALAVRAS GERADORAS	CASOS DE LEITURA
A estrela subiu até ao céu.	est <u>re</u> las	BR/CR/DR/FR/GR/PR/ /TR
No fundo do mar há <u>f</u> lores.	<u>f</u> lores	BL/CL/DL/FL/GL/PL

Proceder de acordo com os passos sugeridos nas ORIENTAÇÕES GERAIS PARA O TRABALHO A DESENVOLVER A PARTIR DO MANUAL DE LÍNGUA PORTUGUESA, na parte dedicada à **Leitura e Escrita**

UNIDADE TREZE (O TERRITÓRIO) – TEXTO ASSOCIADO

A Ambição das Luas

Do seu casamento com o Sol, teve a Lua várias filhas, qual delas a mais bela [...]. Mas o que tinham de valor, também tinham de ambição. Eram belas e brancas como a mãe e luminosas como o pai: sabiam tocar música e não acreditavam que alguém pudesse ser melhor do que elas.

Um dia, quando ensaiavam uma peça musical, [...] passou por elas um cometa [...] e desassossejou-as com estas palavras:

- Vocês têm talentos de mais para passarem o resto das vossas vidas à sombra de uma mãe, pálida e triste, que ainda por cima está a envelhecer. Juntem-se e ocupem o vosso lugar no céu. Com a ajuda do Sol podem controlar a vida na Terra e ser adoradas pelos homens, que tudo farão para vos agradar. Nada há-de faltar-vos.

Cegas pela ambição, puseram de lado os instrumentos de música e escolheram a mais atrevida para impor condições à pobre Lua, que se cansava para lhes dar a melhor educação possível e uma vida sem preocupações.

- Mãe, chegou a altura de nos dares o teu lugar no céu. Estás velha e cansada e nós, que somos jovens, podemos encher o céu de música e fantasia.

A Lua ouviu em silêncio aquilo que as filhas tinham para lhe dizer e, sem mostrar a sua mágoa por ter sido vítima de tamanha ingratidão, respondeu-lhes com a serenidade branca do luar:

- Minhas filhas, ainda está distante o dia em que deixarei o lugar que ocupo. A noite precisa de mim para se iluminar. O Sol, vosso pai, precisa de mim para velar enquanto ele dorme. Portanto, não é ainda tempo de me retirar. [...]

E acrescentou, sempre no mesmo tom calmo:

- Não sei de onde vos veio tão estranha ideia, mas acredito que foi fruto do muito tempo que passam aqui no céu, sem qualquer ocupação. Acho pois, que é chegada a altura de vos dar uma ocupação. Vou mandá-las para a Terra, para o meio dos oceanos, para servirem de porto de abrigo aos navegadores que andam tempos sem fim até encontrar terra que os abrigue. Quando aprenderem esta lição, poderão voltar. Mas levará muito tempo até que isso aconteça, pois as verdadeiras lições levam muito tempo até serem aprendidas. [...]

Sem terem outro remédio que não fosse o de cumprirem a vontade da Lua, partiram para a Terra e ocuparam os seus lugares nos vários oceanos.

E foi assim que, no meio dos vários mares que existem no nosso planeta, nasceram as ilhas.

José Jorge Letria
(com adaptação de algum vocabulário)
A ambição das luas in Lendas do Mar
Ed. Terramar

UNIDADE TREZE – FRASES E PALAVRAS ASSOCIADAS À HISTÓRIA

FRASES	PALAVRAS GERADORAS	CASOS DE LEITURA
A Lua aproximou-se das filhas e falou com elas.	aproximou-se	VALORES DO X

Proceder de acordo com os passos sugeridos nas ORIENTAÇÕES GERAIS PARA O TRABALHO A
DESENVOLVER A PARTIR DO MANUAL DE LÍNGUA PORTUGUESA, na parte dedicada à **Leitura e Escrita**

1907

A large, dark purple speech bubble with a white outline, pointing downwards and to the left. Inside the bubble, the word "MATEMÁTICA" is written in a bold, white, sans-serif font with a black outline.

MATEMÁTICA

1_ A FAMÍLIA

Apresentação. Os alunos observam a imagem do manual e descrevem-na. Verificam que são meninas. Por baixo de cada uma delas aparece uma palavra que é o nome respectivo.

A tarefa a executar pelos alunos é cobrir com o dedo indicador o nome de cada uma das meninas. Em seguida, no caderno de actividades, pegam no lápis e cobrem cada um dos nomes, a ponteados, tornando-os perfeitamente visíveis. O professor deve chamar a atenção para a primeira letra de cada um dos nomes, que são as 5 vogais que estão a aprender em Língua Portuguesa.

Depois, pintam o desenho no caderno de actividades, com cores à sua vontade, não devendo reproduzir a imagem do manual.

Os alunos observam a imagem do manual, descrevem-na e verificam que são meninos. O professor deve lembrar as vogais e o conceito de família. Os alunos cobrem, no caderno de actividades, as letras dos nomes dos meninos tornando-as visíveis, treinando o grafismo e desenvolvendo a motricidade. Pintam, a gosto, o desenho. Marcam com ☐ a menina mais alta. Marcam com ☐ o menino mais baixo.

Posteriormente, os alunos encontram no manual uma situação de jogo entre os dois grupos de crianças.

Devem falar sobre o jogo, descrever a imagem, prever quem vai vencer, se a equipa das meninas ou a dos meninos. De seguida, exploram no jogo as noções: à direita, à esquerda, à frente, atrás, entre, interior, exterior, fronteira, em cima, por baixo.

No caderno de actividades:

- Pintar de vermelho o fato da criança que está em cima da árvore.
- Pintar de azul o fato da criança que está por baixo da árvore.
- Pintar de amarelo o cabelo da criança que está à frente da árvore.
- Pintar de amarelo o cabelo da criança que está na fila entre o Ivo e a Ester.
- Pintar de azul a camisola da criança que se vê na fila à esquerda do Ulisses.
- Pintar de amarelo o cabelo da criança que se vê na fila à direita do Octávio.
- Pintar de castanho o cabelo da criança que está no interior das linhas do jogo.
- Pintar de laranja o fato de uma criança que esteja no exterior das linhas do jogo.
- Pintar de vermelho a saia da menina que está com um pé na fronteira da linha do jogo.
- Pintar de azul o vestido da criança que está na fila atrás da Aida.
- Recortar e colar no rectângulo em branco os cartões com as meninas da maior para a menor.

No caderno de actividades:

Cada aluno deve colocar a mão esquerda, com os dedos afastados, sobre o papel e desenhar o contorno da sua mão.

Em seguida, observam as figuras do manual e no caderno de actividades:

Marcam com ☒ o objecto que o Alberto segura na mão direita.

Marcam com ☐ a perna esquerda de cada um dos meninos.

Voltam ao manual e identificam quais são os desenhos da mão direita e quais são os da mão esquerda.

No caderno de actividades, os alunos vão:

Pintar, de azul, as mãos esquerdas, tendo em atenção as unhas e o polegar.

Marcar com ☒ a unha do polegar da mão esquerda.

Marcar com ☐ os polegares das mãos direitas representadas no desenho.

Os alunos observam a figura do manual e descrevem-na. Podem referir que o colar era o prémio para a equipa vencedora do jogo. Ganharam as meninas. Os meninos foram colocar-lhes os colares, mas um rebentou. Observam o desenho de uma linha fechada e de uma linha aberta.

No caderno de actividades, os alunos pintam de azul as linhas fechadas. Para consolidar estes conceitos os alunos têm duas situações descritas no manual e no caderno de actividades onde vão traçar, no 1º caso, uma linha fechada que deixe todos os búzios no seu interior, partindo e acabando no mesmo ponto; no 2º caso, uma linha aberta, partindo de um ponto, passando pelos barcos e não terminando onde começou.

O professor deve explorar com os alunos as várias situações de interior, exterior e fronteira apresentadas no manual e pedir-lhes que, no caderno de actividades, vão:

Marcar com ☒ as figuras em que a • pode sair.

Pintar de vermelho a região interior à linha.

Desenhar uma • na fronteira da linha.

Desenhar uma ☒ na região exterior à linha.

Pintar uma bola amarela no corpo dos peixes que estão no interior da linha amarela e uma bola azul no corpo dos que estão no interior da linha azul.

O professor deve comentar o resultado com os alunos, explorando a situação do corpo de um peixe ter pintadas uma bola azul e uma amarela, pois esse peixe está tanto no interior de uma linha como no interior da outra.

Por fim, marcam com ☒ as figuras de cada coluna em que o ponto está situado como o do desenho cujo fundo é amarelo.

Voltam ao manual onde observam, na representação do jogo da macaca, as posições do Alberto, do Edgar e do Octávio e vão pintar, no caderno de actividades, as marcas junto das crianças, com a cor da que lhe corresponde no desenho, sabendo que a do Alberto está na fronteira, a do Octávio no interior e a do Edgar no exterior do desenho.

Completam, em seguida, o desenho relativo à situação de jogo das meninas em que a marca da Aida está no interior, a da Ester no exterior e a da Isabel na fronteira do desenho.

O professor conta que no final do jogo as duas equipas de crianças foram lanchar. Uns beberam sumo, outros comeram côco, outros ananás. Os alunos observam as figuras do manual, onde estão representadas situações de comparação das grandezas, massa e capacidade, que o professor ajuda a compreender.

No caderno de actividades vão:

Marcar com ☒ o copo que tem menos sumo.

Marcar com ☐ o fruto que pesa o mesmo que o côco.

Marcar com ☒ o fruto mais leve.

2_A ESCOLA

As crianças observam o esquema do manual, onde estão representados caminhos para ir de casa à escola.

No caderno de actividades devem:

Marcar, com setas, o percurso que a Aida pode seguir para ir de casa à escola, a pé.

Marcar, com setas, um percurso a seguir pelo táxi que o Ulisses tem de apanhar para se deslocar da escola para o lugar onde vive.

Os alunos observam no manual a diferença entre direcção e sentido de um deslocamento e no caderno de actividades vão desenhar setas, indicando o sentido de deslocamento de cada uma das viaturas.

O professor deve aproveitar para explorar a noção de sentido, referindo às crianças que há dois, $\rightarrow$ e $\leftarrow$, e a noção de direcção, dizendo que para cada direcção podemos considerar dois sentidos e simular com elas percursos casa $\rightarrow$ escola e escola $\rightarrow$ casa para perceberem que a direcção é uma, o sentido é que pode variar.

No rectângulo em branco, os alunos desenharam, no plano, a sala de aulas e marcam a secretária do professor e as carteiras. O professor deve incentivar as crianças a desenharem o caminho da porta da sala de aulas à carteira onde se sentam.

Voltam ao manual e observam como se faz a marcação do sentido de um percurso.

No caderno de actividades vão:

1. Partir dos pontos azuis e percorrer as linhas com o dedo.

Marcar com setas o percurso seguido, num e noutro caso.

Marcar com ☒ o sinal correspondente ao percurso seguido em cada um dos casos.

2. Marcar com setas os percursos a partir dos pontos amarelos, de acordo com o sentido indicado pela seta.

Por último, observam no manual uma situação com vários percursos e vão marcar, inicialmente com o dedo, o caminho mais curto que o automóvel deve seguir para chegar ao consultório do médico e desenhá-lo no caderno de actividades. Depois marcam, a lápis, em cada um dos labirintos desenhados no caderno de actividades, um dos caminhos que liga a entrada a uma saída.

3_A LOCALIDADE

Os alunos observam no manual duas imagens de uma localidade. Na 1ª aparece uma escola e na 2ª um hospital.

O professor deve aproveitar para recordar, oralmente, o caminho que cada aluno faz de casa para a escola e as precauções a tomar com o trânsito.

Como tarefa, as crianças recortam os sinais de trânsito que aparecem na folha do caderno de actividades e colam os adequados, nas figuras, nos locais apropriados.

Voltam ao manual e observam os bonecos construídos pela Olinda e pelo Ulisses, usando formas geométricas. O professor deve construir um boneco usando os modelos de sólidos geométricos, fazendo a distinção entre 3 dimensões (espaço) e 2 dimensões (plano).

No caderno de actividades os alunos devem:

Inicialmente, seguir com o dedo o percurso da linha referente a cada menino, dizendo como irão ficar os bonecos coloridos e pintá-los.

Depois, desenhar as linhas e setas que seleccionam as peças para construir cada um dos bonecos da 2ª imagem.

Em seguida, os alunos observam no manual representações de várias formas geométricas.

No caderno de actividades vão:

1. Marcar com  os triângulos.
2. Pintar de castanho o quadrado que está à esquerda do verde.

Pintar de azul o quadrado que está entre o vermelho e o verde.

Pintar de amarelo o quadrado que está à direita do vermelho.
3. Pintar os bonecos usando apenas duas cores, à escolha, de forma a ficaram todos diferentes.
4. Recortar os cartões com as figuras e colá-los nos respectivos lugares.

Por fim, as crianças observam no manual representações de quadrados e triângulos, grandes e pequenos e distinguem uns dos outros, com a ajuda do professor.

No caderno de actividades vão:

1. Marcar com ☒ os quadrados pequenos.
2. Marcar com ☒ os triângulos grandes.
3. Marcar com ☒ a forma, o tamanho e a cor de cada figura do quadro.
4. Marcar com ☒ a peça em que a Ester está a pensar.

4_A HABITAÇÃO

Os alunos observam no manual o desenho da casa e da cerca com os porquinhos.

No caderno de actividades:

Marcam com ☒ os porquinhos que estão no interior da cerca.

Recortam as tiras que estão no fundo da folha e fazem montes por alturas, comparando-os.

Observam no manual a ordenação dos lápis do menor para o maior.

No caderno de actividades contornam, com o lápis, a forma de uma peça de cada monte, no espaço reservado para o efeito, ordenando-as primeiro da maior para a mais pequena.

Conhecem os nomes das formas das peças usadas na construção da casa.

Voltam à 1ª folha, colam as peças e pintam a casa. O professor deve repetir o nome das formas geométricas das peças usadas para construir a casa.

Em seguida, o professor deve chamar a atenção para o desenho da cerca que se encontra no manual e referir que tem tábuas de 3 tamanhos diferentes. Por fim, pede aos alunos para continuarem o desenho no caderno de actividades, mantendo a sequência das formas, e para o pintarem, mantendo a sequência das cores.

Como exercício pintam de amarelo o telhado da casa mais alta e de laranja os telhados das duas casas mais baixas.

5_AS ACTIVIDADES ECONÓMICAS

Os alunos, juntamente com o professor, observam a imagem do manual e conversam sobre o que lá está representado. É possível falar de marés, distinguir maré cheia de maré vazia e observar conjuntos de elementos com características comuns. No desenho, identificam conjuntos de pirogas, o grupo de mulheres que vende o peixe, que formam o conjunto das peixeiras e os homens que vão à pesca nos barcos e que formam o grupo dos pescadores.

No caderno de actividades vão:

Rodear com uma linha fechada o grupo das peixeiras.

Rodear com uma linha fechada o grupo de pirogas.

Voltam ao manual, observam a figura e no caderno de actividades ligam com uma linha cada pessoa a um dos objectos que utiliza na sua profissão. O professor deve explorar com os alunos o nome da forma dos buracos da rede que o pescador do desenho está a utilizar.

Os alunos verificam nos desenhos do manual situações de muito e de pouco.

Partindo da figura do manual, onde estão representados os vendedores de colares, as crianças comparam o número de colares de um rapaz com o número de colares do outro e verificam que um tem muito menos colares do que o outro, logo, tem poucos colares.

No caderno de actividades, completam a sequência das peças dos colares.

No manual aparece exemplificada uma situação de mais do que, que os alunos devem compreender com a ajuda do professor.

Depois, no caderno de actividades vão:

Desenhar tantas casotas como cães.

Verificar se há menos macacos do que bananas, ligando cada macaco a uma banana.

Marcar com ☒ o conjunto que tem menos elementos.

Representar, no rectângulo vazio, um conjunto de formas todas iguais, com mais elementos do que tem o conjunto apresentado ao lado.

6 _ TRANSPORTES E COMUNICAÇÕES

A partir da figura do manual o professor faz uma conversa com as crianças perguntando qual o caminho dos Correios até ao Palácio do Presidente da República, para desenvolver a noção de longe e de perto.

Os alunos desenharam no caderno de actividades um caminho para ir dos Correios para o Palácio.

O professor deve:

Perguntar se sabem em que dias da semana é que os Correios estão abertos.

Estabelecer a diferença entre os dias úteis e sábado e domingo, relacionando com as actividades económicas.

Perguntar qual o dia da semana em que há mais jogos de futebol na televisão. É no domingo. Fazer a distinção entre esse dia e os outros, sabendo que a semana tem 7 dias.

A seguir, os alunos vão observar o desenho do manual e no caderno de actividades:

Marcar com ☐ um dos adeptos, que estão fora das linhas de jogo.

Marcar com ☒ a figura que corresponde à forma do campo de futebol.

O professor refere que:

Antes do jogo, os jogadores vestem o equipamento e depois despem-no.

Em seguida, pede para os alunos verificarem se no desenho do caderno de actividades há tantas camisolas como jogadores e desenharem e pintarem um balão por cada jogador.

Os alunos consultam de novo o manual e verificam que o número de elementos de cada um dos conjuntos representados está identificado por uma etiqueta, do tipo peça de dominó. As crianças devem começar a familiarizar-se com diferentes formas de representar quantidades. O professor deve informar o nome dos algarismos e estabelecer a diferença entre numeral e número.

Como tarefa os alunos vão:

Recortar as peças no fundo da folha do caderno de actividades e colar no quadro adequado às quantidades representadas.

Ligar cada conjunto representado no caderno de actividades à etiqueta adequada à quantidade representada.

7_EXPERIÊNCIAS COM MATERIAIS

Os alunos observam a imagem do manual onde estão representados conjuntos e partes desses conjuntos (subconjuntos) e o professor comenta com eles essas representações e o que significam.

No caderno de actividades os alunos:

1. Contornam com uma linha fechada o conjunto das figuras azuis.
2. Contornam com uma linha fechada o conjunto das figuras pequenas.
3. Contornam com uma linha fechada o conjunto dos triângulos amarelos. O professor deve dizer que se trata de um conjunto singular, pois é formado por um só elemento.
4. Contornam com uma linha preta o conjunto dos círculos azuis. O professor deve comentar que estão a considerar parte de um conjunto de elementos e que a essa parte se dá o nome de subconjunto.

Depois, os alunos identificam subconjuntos do conjunto B, marcando com ☒ cada um deles.

Com 7 formas geométricas constrói-se um quadrado como o representado no manual e apenas com duas dessas peças forma-se um triângulo. O professor deve mostrar às crianças um *Tangram* e realizar a construção do quadrado na sala.

Os alunos recortam as peças que estão no fundo da folha do caderno de actividades e constroem três quadrados, todos diferentes, utilizando apenas algumas dessas peças. No rectângulo em branco desenharam essas três figuras, contornando-as com o lápis.

Verificam que os conjuntos das peças com que construíram cada uma das figuras são subconjuntos do conjunto das peças do quadrado formado com as 7 peças.

Com as sete peças do *Tangram* é possível construir muitas figuras. No manual os alunos podem ver duas delas.

8_A ALIMENTAÇÃO

Os alunos observam os desenhos do manual e recordam a representação do número de elementos de cada um dos conjuntos. O professor deve informá-los de que o conceito de número é um conceito abstracto. Está associado à imagem mental que se tem de uma determinada quantidade, concretizada na representação que dela se faz através dos numerais, que podem ser símbolos ou palavras. Refere também que a qualquer representação de um número (uma quantidade) dá-se o nome de numeral e dá exemplos de numerais.

No caderno de actividades os alunos ligam cada conjunto à etiqueta respectiva e desenharam no interior das linhas fechadas elementos de acordo com o número que aparece nas etiquetas.

O professor deve incentivar os alunos a completarem as representações dos números um, dois, três, desenhando-os no quadro e pedindo-lhes que os cubram no caderno de actividades, primeiro com o dedo, para se habituarem ao grafismo e depois com o lápis, tendo em conta o sentido do traçado de cada um deles.

Em seguida, completam as peças de dominó de acordo com o exemplo e preenchem cada etiqueta com o número de elementos do conjunto respectivo.

Para treinarem a motricidade fina associada ao grafismo os alunos completam as sequências numéricas iniciadas no caderno de actividades.

Em seguida, observam o conjunto de lápis e borrachas desenhados no caderno de actividades e preenchem o quadro de acordo com as quantidades de cada objecto.

9_SAÚDE E SEGURANÇA

Os alunos observam as representações que estão no manual e descrevem o que vêem.

Exemplo:

No caderno de actividades:

1. Marcam com ☒ os conjuntos de quatro elementos.
2. Contornam o numeral correspondente a cada uma das situações desenhadas.
3. Desenharam, no interior das linhas fechadas, elementos que tenham a ver com situações da área da saúde, de acordo com as etiquetas já preenchidas.
4. Completam as peças do dominó, de acordo com as quantidades representadas.
5. Agrupam as bolas quatro a quatro e preenchem o primeiro quadrado com o número de grupos formados e o segundo com o número de bolas que ficaram de fora, ou que sobraram.

O professor desenha no quadro o 4 e explica como devem fazê-lo no caderno de actividades, chamando a atenção para as setas que indicam o sentido do traçado.

No caderno de actividades, os alunos:

1. Cobrem com o lápis os desenhos do quatro.
2. Identificam num conjunto de figuras as que têm a mesma forma, contornando-as, e desenharam para cada conjunto as etiquetas com o número de elementos.

As crianças observam a representação que está no manual e descrevem o que vêem.

No caderno de actividades:

1. Marcam com ☒ os conjuntos de cinco elementos.
2. Contornam o numeral correspondente a cada uma das situações desenhadas.
3. Desenharam, no interior das linhas fechadas, elementos que tenham a ver com produtos alimentares, de acordo com as etiquetas já preenchidas.
4. Completam as peças do dominó, de acordo com as quantidades representadas.
5. Agrupam as peras cinco a cinco e preenchem o primeiro quadrado com o número de grupos formados e o segundo com o número de peras que ficaram de fora, ou que sobraram.

O professor desenha no quadro o 5 e explica como devem proceder para o desenhar no caderno de actividades, chamando a atenção para as setas que indicam o sentido do traçado. Em seguida, no caderno de actividades, cobrem com o lápis os desenhos do cinco.

As crianças observam o quadro, onde estão registadas as guloseimas que cada menino comeu, e preenchem a linha do fundo do quadro com o número de guloseimas de cada tipo.

10_OS SERES VIVOS E O MEIO AMBIENTE

Os alunos observam a situação representada no manual e discutem com o professor os conceitos de figura maior e figura menor, relativamente às alturas das crianças.

No caderno de actividades vão:

- Ordenar as galinhas da maior para a mais pequena, preenchendo os quadrados com os símbolos correspondentes.
- Pintar de amarelo o milho das duas maçarocas maiores
- Desenhar os elementos, tendo em conta que cada conjunto tem menos um elemento do que o anterior e preencher as etiquetas.

O professor explica que o conjunto que não tem qualquer elemento é o conjunto vazio e que se representa por uma linha fechada sem desenhos no seu interior. Os alunos aprendem que na etiqueta vai aparecer o símbolo zero, que representa a não existência de elementos no conjunto.

No caderno de actividades os alunos contam e registam no quadro o número de figuras de cada tipo.

Em seguida, observam as situações do manual e preenchem as etiquetas dos desenhos do caderno de actividades.

O professor ajuda os alunos a compreenderem as situações representadas no manual para comparar quantidades e comenta com eles os desenhos dos símbolos, que resultam das relações existentes entre as alturas das barras utilizadas para representar essas quantidades.

No caderno de actividades, as crianças preenchem as etiquetas relativas aos conjuntos representados, desenharam as barras relativas a cada uma das quantidades e colocam os sinais adequados à comparação dessas mesmas quantidades.

Os alunos observam o desenho do manual, onde estão representadas setas que ligam uma série de números do menor para o maior.

No caderno de actividades ligam, com setas, os números do maior para o menor.

O professor explica o conceito de numeral ordinal como o numeral que indica a ordem de um elemento numa dada sequência. No manual aparecem vários exemplos de uso dos numerais ordinais para representar situações de ordenação.

Para consolidação do conceito de ordinal, os alunos observam o esquema da corrida desenhada no manual e preenchem, no caderno de actividades, os lugares do *podium* com os cartões com os nomes dos ciclistas que ficaram nos três primeiros lugares.

Ainda no caderno de actividades observam a figura com as casas e pintam de amarelo a quarta casa à direita do candeeiro.

No manual está representada uma situação de junção de quantidades e a representação numérica dessa reunião na forma de soma de dois números.

Após terem compreendido a representação de quantidades e interiorizado que da junção de duas quantidades resulta sempre uma quantidade de valor superior a qualquer das duas iniciais, vão preencher no caderno de actividades vários exemplos de adições.

O professor aproveita para introduzir a palavra “adição”, dizer que se trata de uma operação e qual o símbolo que a representa (+). Informa ainda que o resultado dessa operação se designa por soma.

Explora também a forma como se representa a operação, traduzindo essa representação da forma $\square + \square = \square$, ou seja, fazendo a “indicação da operação”.

11_CORPO HUMANO

Os alunos observam os desenhos do manual onde estão representadas situações que permitem materializar a quantidade seis, por adição de mais uma unidade à quantidade imediatamente antes.

No caderno de actividades:

- Cobrem com lápis os desenhos do seis
- Desenham elementos (pássaros) de acordo com o número de cada etiqueta.
- Preenchem a indicação da operação com os valores respectivos.
- Marcam com X os conjuntos com o mesmo número de elementos.

Em seguida, observam o agrupamento representado no desenho do manual e discutem com o professor a forma como foi feito esse agrupamento e o aparecimento de resto, porque já não era possível agrupar as peças de acordo com a regra definida para esta situação. No caderno de actividades fazem o agrupamento dos ovos 6 a 6 e representam o resultado desse agrupamento.

Para consolidação dos conhecimentos as crianças completam no caderno de actividades:

- espaços com números de acordo com os desenhos
- várias igualdades, onde a quantidade representada está traduzida pelo numeral respectivo e o resultado da adição é sempre seis.

Em seguida os alunos contornam, na listagem de números representados no caderno de actividades, os números maiores do que o primeiro da linha respectiva.

Completam a tabela relativa à operação adição e ligam vários números por ordem.

No manual e no caderno de actividades apresentam-se situações idênticas às já descritas, mas agora para a compreensão do sete, do oito e do nove, bem como actividades para consolidação desses conceitos, cuja realização pelos alunos deve ser acompanhada pelo professor, explicando as situações apresentadas, suscitando dúvidas e pondo questões, para que eles as tentem resolver em grupo.

Um dos conjuntos representados no manual é o de modelos de sólidos geométricos.

O professor deve aproveitar a utilização deste material para distinguir entre sólidos redondos e não redondos, ou seja, os modelos que rolam e os que não rolam sobre a secretária e ajudar os alunos a reconhecerem, nas faces dos modelos, figuras geométricas planas já suas

conhecidas e das quais devem dizer o nome. As crianças que manifestarem alguma dificuldade na identificação das formas devem colocar os sólidos reais, existentes na sala de aula, sobre uma folha de papel e contornar as formas das faces planas.

12_TERRA NO ESPAÇO

Os alunos, no caderno de actividades, desenharam pintas nas pedras do dominó, de modo que cada peça valha mais um ponto do que a anterior e registam no ☐ o número de pintas de cada pedra.

Na última pedra vão obter dez pontos. O professor deve dizer-lhes que essa quantidade se designa por dez ou dezena. Para melhor entenderem este conceito consultam o manual onde estão desenvolvidas abordagens sobre o assunto.

Em seguida, contornam dez estrelas do mar, de um conjunto de várias apresentado no caderno, e desenharam os elementos que faltam no outro conjunto representado para obterem dez.

Agrupam conjuntos de polvos, dez a dez, e registam o nº de grupos e o nº de polvos que sobram no quadro apropriado.

O professor deve conversar com os alunos sobre a nova representação que apareceu para as quantidades, lembrando que a dezena é constituída por um grupo de dez elementos e onde não sobraram quaisquer elementos. Daí a sua representação, 10, ser um numeral com dois algarismos onde o 1 representa o grupo de dez peças e o zero o número de peças que sobraram, que neste caso foi zero.

Em seguida, é introduzida a representação das quantidades, utilizando o quadro onde se registam as dezenas e as unidades, tornando, assim, de fácil compreensão pelos alunos a escrita do dez como uma dezena e zero unidades.

Para consolidação do conceito de dez os alunos têm no caderno de actividades várias propostas de trabalho que devem realizar:

- Completar as igualdades de acordo com o número de bolas pintadas em cada situação.
- Ligar as etiquetas aos valores correspondentes.
- Completar a série.

Após terem adquirido a noção de dezena, o professor deve conversar com as crianças acerca dos sítios onde elas sabem que aparecem estas representações ou onde se aplicam.

Entre outros sítios aparecem nas ruas, na numeração das portas das casas.

No caderno de actividades os alunos numeram as portas das casas de uma dada rua.

Pode também utilizar-se a escrita sequencial de 1 a 10 para representar a ordem em que os alunos formam no pátio da escola para entrarem na sala de aulas, sendo os lugares que ocupam designados por primeiro, segundo, terceiro, ... décimo.

No caderno de actividades os alunos preenchem uma situação de ordenação.

Em seguida o professor explora com os alunos como é que eles pensam que se irá representar uma quantidade superior a dez. Como exemplo aparece concretizada no manual a situação de 1 grupo de dez elementos mais 2 elementos sobrantes. Após alguma conversa com os alunos o professor regista no quadro o número 12, escreve uma dezena e duas unidades, e diz que esta quantidade também se designa por dúzia. Aproveita ainda para falar com eles das situações do dia-a-dia que eles conhecem onde se usa o conceito de dúzia.

Na sequência destas conversas o professor deve apresentar exemplos de situações onde ocorrem vários agrupamentos de 10 unidades, para que os alunos comecem a habituar-se a representar quantidades por numerais com dois algarismos e a concretizar essas situações aprendendo como se faz a leitura dos números.

Por fim, o professor deve explorar situações com quantidades superiores a dez, podendo ir aumentando os valores até à meia centena, dado que o conceito de número superior a dez já estará, nesta altura, interiorizado pela maioria das crianças.

No manual as crianças podem ver a representação de uma quantidade superior a duas dezenas. Para consolidação do conceito de mais do que uma dezena os alunos resolvem duas situações propostas no caderno de actividades.

13_O TERRITÓRIO

Os alunos analisam a situação descrita no manual onde de um conjunto de seis envelopes retirámos dois e ficámos com quatro. Estão perante uma situação de subtracção que deve ser explorada pelo professor, apresentando à turma diversas situações em que de uma quantidade é retirada uma outra menor ficando com uma quantidade inferior à inicial.

No caderno de actividades apresentam-se várias situações de subtracção que os alunos devem completar. O professor deve aproveitar para explorar o cálculo mental dos alunos, solicitando que lhe digam o resultado das subtracções antes de completarem as igualdades.

Em seguida, o professor, através de diálogo com as crianças, aborda situações de compras, em que elas têm de conhecer as moedas e as notas em uso no país.

No caderno de actividades resolvem a situação proposta, aproveitando para ver notas e moedas que o professor mostra e distingue umas das outras e que estão representadas no manual.

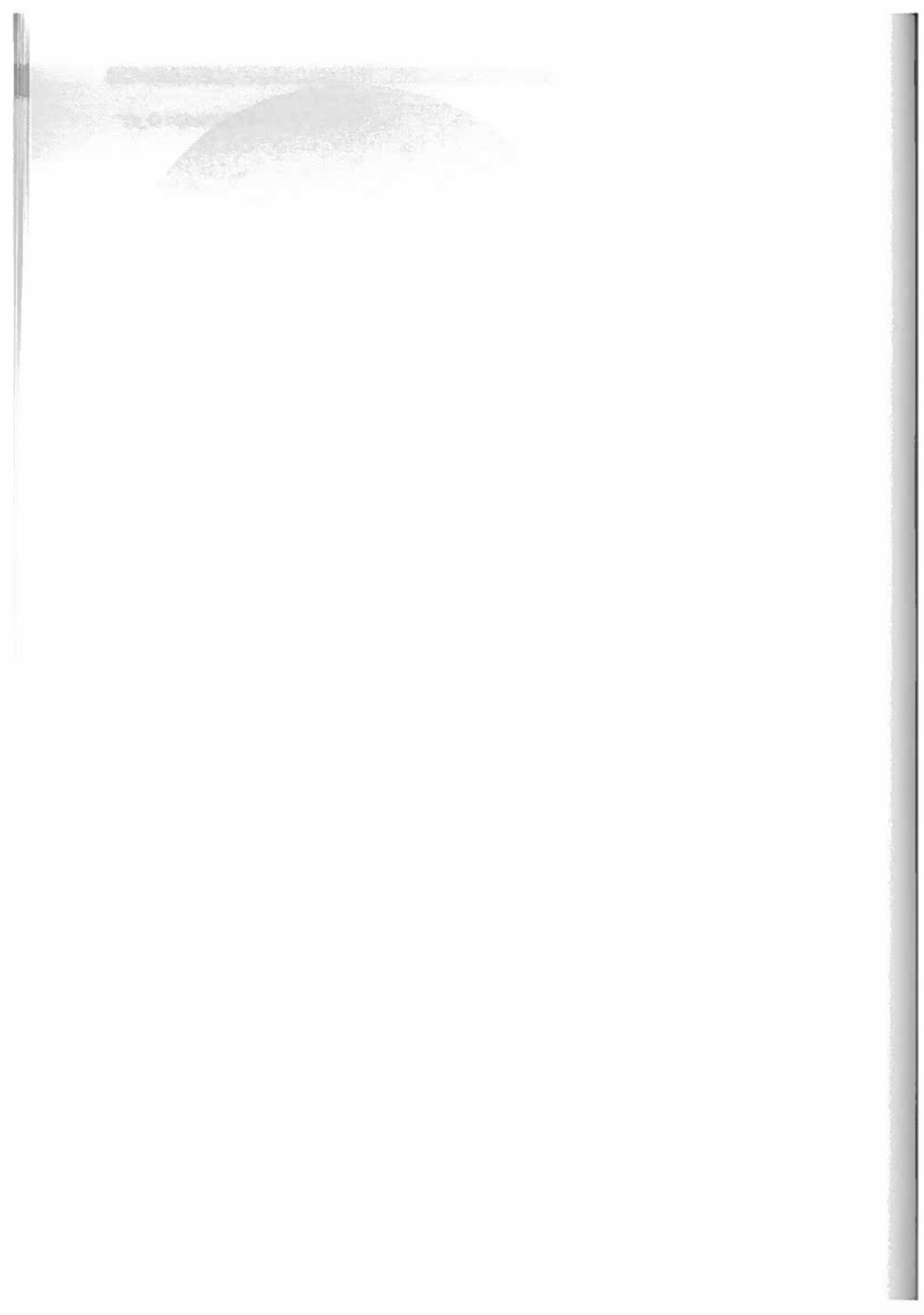
É altura também para o professor lhes mostrar um relógio ou o desenho de um em tamanho grande e verificarem que as horas são marcadas no mostrador com os ponteiros. Aproveitar a situação para explorar as noções de ontem, hoje, amanhã, muito tempo, pouco tempo, antes e depois, através dos exemplos do manual e do caderno de actividades, no caso de o professor não ter à sua disposição modelos de relógios para manusearem.

A actividade 11, proposta no caderno de actividades, ajuda as crianças na construção do conceito de distância e a conhecerem a forma como ela se pode medir, usando unidades de escolha livre.

O professor deve estimular os alunos para que realizem várias medições do mesmo objecto, com diferentes unidades de medida, e critiquem os valores obtidos como resultado dessas medições.

No manual aparece descrita uma situação de medição de um objecto, recorrendo a mais do que uma unidade de medida.

**MEIO FÍSICO
E SOCIAL**



1_A FAMÍLIA

A família constitui o primeiro grupo social em que a criança se integra e que lhe presta cuidados fundamentais quer em termos fisiológicos quer afectivos. Será muito importante permitir a cada aluno que fale da sua família estimulando o respeito por todos. Poderá conduzir esse diálogo colocando questões como:

- Quem faz parte da tua família mais próxima? (A que vive com o aluno)
- Quantas pessoas a constituem?
- Quantos irmãos tens? Quem é o mais velho?
- Os pais da tua mãe o que são a ti? E os do teu pai?
- Os irmãos do teu pai o que são a ti? E os da tua mãe?
- Que outras famílias conheces?
- Quantas pessoas têm?
- Quem faz parte dessas famílias?

No caderno de actividades deverá ir colocando questões sobre o que os alunos estão a desenhar de forma a incentivá-los a falarem sobre a sua família e a assumirem com orgulho a sua pertença sóciofamiliar.

O diálogo sobre as actividades que os membros da família desenvolvem dentro e fora de casa deve levar os alunos a reconhecerem e a valorizarem o contributo que cada um dá para o bem-estar colectivo.

Actividade 1. Se existir a possibilidade de se fazerem recortes de jornais, revistas, folhetos, etc, poderão aproveitar-se esses materiais para fazer composições gráficas, em pequeno grupo ou em grande grupo, de corte e colagem sobre a composição das famílias e as actividades que desenvolvem.

Actividade 2. Dialogar com as crianças sobre jogos e brincadeiras que gostem de realizar e porquê. Realçar que na família podem existir gostos diferentes e incentivar o respeito pelas opções de cada um.

2_A ESCOLA

A escola representa um contexto de aprendizagem e de relacionamento entre todos os que nela trabalham. É fundamental permitir à criança, que começa a frequentar este espaço, o conhecimento das diferentes dependências que o constituem, respectivas funções e pessoas que nele trabalham. Poderá ser organizada uma visita às diferentes dependências, cabendo ao professor mostrá-las aos alunos, explicar a sua finalidade, apresentar os respectivos funcionários e o trabalho que realizam. Ao mesmo tempo poderão ser transmitidas algumas regras de trabalho e de convivência que sejam adequadas e necessárias a um bom funcionamento, ao respeito entre todos e à preservação dos espaços escolares.

A imagem do manual poderá ser explorada após esta visita, chamando a atenção para semelhanças e diferenças relativamente à sua própria escola. Poderá pedir aos alunos que descrevam a escola que vêem na imagem, ajudando-os nessa descrição:

- Onde se localiza a escola?
- Como é o edifício?
- Com que materiais é construída?
- Quantas janelas e portas tem?
- Tem alpendre?
- Quantas salas de aula tem?
- Que materiais existem nas salas de aula?
- Tem recreio?
- Que outros espaços dispõe? Para que servem?
- Como é estudar na tua escola?
- Para aprendermos para onde vamos? E para brincarmos?
- Que pessoas podemos encontrar na escola? O que fazem?
- Como nos devemos relacionar com as outras pessoas?
- Que regras temos de respeitar na sala de aula? No recreio? Nos outros espaços da escola?

No caderno de actividades será necessário ir explicando, gradualmente, aos alunos as tarefas que têm de realizar. Assim:

- Identificar os vários materiais levando as crianças a seleccionarem os que devem colocar na mochila.
- No desenho da escola deverá acompanhar os alunos nessa tarefa colocando questões sobre o que está a desenhar e escrevendo, ao lado, legendas como por exemplo: porta, janela, sala, recreio...

- Antes de o aluno estabelecer as ligações (actividade 3), deverá explorar oralmente a imagem identificando os seus elementos de modo a facilitar a tarefa de ligação que o aluno deverá realizar sozinho. Quando verificar enganos levar o aluno a justificar a sua opção.

Actividade 1.Existindo materiais de desperdício utilizáveis, poderá construir-se colectivamente uma maqueta da sala ou da escola e desenhar a respectiva planta, procurando que o aluno vá identificando os espaços na planta através da sua correspondência com os mesmos espaços na maqueta. Assim, ele irá aprendendo a estabelecer correspondências entre as várias formas de representação da realidade.

Actividade 2.Para que os alunos aprendam a reconhecer a existência de leis que resultam de compromissos colectivos e que zelam pelo bem-estar da comunidade, poderá ser realizada uma discussão sobre as regras de convivência e de trabalho entre todos os elementos da comunidade escolar seguida da elaboração de um pequeno regulamento ilustrado da turma ou da escola, que possa ser afixado. Este regulamento poderá ir sendo completado, a partir de situações de aula que forem acontecendo, e ser mobilizado sempre que o aluno não cumprir determinada regra.

3_A LOCALIDADE

A localidade de residência dos estudantes é um espaço privilegiado de aprendizagens. É aí que eles observam e aprendem a identificar e a valorizar cada um dos elementos do meio. É também na sua localidade que os alunos vão fazendo as suas experiências e descobertas quer relativamente ao espaço físico-natural quer relativamente à comunidade que nela habita. Desde o primeiro ano de escolaridade que se deve incentivar e orientar os alunos nessas descobertas, levando-os a identificar os elementos naturais e sócio-económicos existentes, a descrevê-los, a compreender a sua importância e as suas interações. Este percurso pode ser orientado através de questões:

- Como se chama a tua localidade?
- Onde se localiza? Perto do rio? Num terreno plano? Junto ao mar? Dentro da floresta?
- O que podemos encontrar nela?
- Gostas de viver nela?
- Quem vive lá?
- O que faz?
- Que plantas e animais existem? Quais as que servem para nos alimentarmos? E as outras para que servem?
- Que percurso faço para ir para a escola?
- Como venho para a escola e com quem venho?

Para além da exploração das imagens do manual, procurando que o aluno vá construindo perspectivas de conjunto complementadas com perspectivas mais pormenorizadas, o aluno deverá, no seu caderno de actividades expressar através de um desenho a percepção que ele tem da sua realidade. Este desenho permite ao professor tomar consciência dos espaços ou pontos de referência mais significativos para cada aluno, o que, de algum modo, retrata parte das suas vivências.

Por forma a alargar os horizontes dos alunos, é importante que ele confronte a realidade da sua localidade com a de outras localidades reais e ou imaginárias; daí, nas actividades do manual, se procurar que ele observe e descreva espaços, pessoas e actividades que possam ser diferentes das que ele tem na sua localidade. O professor deverá orientá-lo questionando-o sempre relativamente às suas escolhas e ajudando-o a preencher os espaços em branco.

A construção do conceito de territorialidade e o conhecimento das diferentes formas de representação dos espaços é um processo que deve ser iniciado logo no princípio da escolaridade; daí o trabalho sobre croquis/esboços (como por exemplo, nas actividades 2 e 4, do manual), onde o aluno, orientado pelo professor, deve traçar itinerários, justificando as suas opções, e ir adquirindo um sentido de representação das distâncias (o que está mais perto ou mais distante).

Se houver possibilidade de fazer alguma saída com os alunos fora da sala de aula, por exemplo, quando se deslocam para actividades desportivas ou outras, dar-lhes algumas pistas de observação que depois sejam exploradas pelo professor na aula seguinte.

4_A HABITAÇÃO

A habitação é um espaço de referência importante na vida dos alunos, é lá que ele vivência muitas das suas experiências mais significativas, que desenvolve alguns dos mais importantes valores de referência na construção da sua personalidade e também é lá que ele constrói muitos dos conhecimentos e competências essenciais à sua vida. Saber descrever a sua casa, compreender a sua organização e a sua funcionalidade e reconhecer a existência de normas de convivência entre os que nela habitam é fundamental para saber descrever e situar-se relativamente a outros espaços como, por exemplo, a escola.

A partir das imagens do manual podem explorar-se, oralmente, os vários tipos de casas, a sua localização, os materiais de que são construídas e semelhanças e diferenças relativamente às casas dos alunos, as mais recentes e as mais antigas. Este processo pode ser orientado através de questões como:

- Onde se localiza a tua casa?
- Como é viver nela?
- O que existe à volta dela?
- Como é a casa?
- Como está dividida?
- Com que materiais foi construída?
- O que é necessário para a manter em bom estado de conservação?
- Quem habita na casa?
- O que cada um faz em casa?
- O que podemos fazer dentro de casa?
- O que fazemos fora de casa, nos terrenos à sua volta?
- Porque é que estas casas são diferentes?
- Quais destas casas são mais antigas? Como sabes distinguir as casas mais antigas das mais modernas?

No caderno de actividades orientar os alunos no desenho da sua própria casa, colocando questões que permitam a identificação de diferentes espaços. Poderá também escrever, no desenho do aluno, legendas curtas: casa do Tomé, quarto, horta, latrina,...

Explorar oralmente as imagens, chamando a atenção para as funcionalidades de cada divisão, de modo a permitir ao aluno uma representação adequada das mesmas.

Explorar também as imagens em que vários elementos da família representam várias tarefas, em casa e em espaços próximos desta, de modo a que os alunos possam estabelecer relações entre os espaços dentro e fora de casa com suas funções. É importante chamar a

atenção para cuidados de higiene na casa e atitudes de colaboração entre os elementos da família.

Actividade 1. Se houver possibilidade de utilizar recortes de revistas, folhetos, etc, pode-se construir, em conjunto, um poster com vários tipos de casas ou utilizar para o efeito desenhos elaborados pelos alunos.

Actividade 2. Leve o aluno a representar em desenho o espaço da casa de que mais gosta, discutindo com ele os motivos da sua escolha. Alargue esta discussão ao grande grupo para realçar semelhanças e diferenças. Pode até elaborar um esquema-síntese em que coloque os nomes das crianças e suas opções. Quando for a mesma, os nomes dos vários alunos ficam juntos para se poder ver quanto preferem o quarto, o quintal...

5_AS ACTIVIDADES ECONÓMICAS

As actividades sociais bem como as económicas têm em vista a satisfação de necessidades pessoais e/ou colectivas de forma a assegurar uma melhoria da nossa qualidade de vida. As sociedades, ao longo do seu processo de desenvolvimento, procuram não só satisfazer necessidades básicas, como a alimentação e a saúde, como também vão criando necessidades novas como, por exemplo, as actividades de lazer. Uma outra característica do processo de desenvolvimento socio-económico é a crescente interdependência entre as várias actividades profissionais, tornando cada uma das pessoas mais especialista mas também mais dependente dos outros quer para o fornecimento de materiais quer para o apoio em determinados serviços.

Todas as actividades profissionais comportam riscos e é necessário que cada um dos profissionais e todos aqueles que directamente com eles trabalham ou que necessitam dos seus bens ou serviços estejam conscientes desses riscos. Em algumas profissões, como por exemplo, nas que estão directamente relacionadas com a alimentação, o risco não é apenas para o profissional mas adquire uma dimensão de risco para a saúde pública, podendo ter um efeito prejudicial num grupo alargado de pessoas.

O debate sobre estas problemáticas pode partir da exploração das imagens do manual:

- Que actividades profissionais identificas nesta imagem?
- Que actividades profissionais desenvolvem as pessoas da tua família?
- Que outras actividades profissionais existem na tua comunidade?
- Que necessidade pessoais tu tens? E que necessidades tem a tua família?
- Quem satisfaz essas necessidades?
- Onde podemos encontrar essas pessoas a trabalhar?
- O que é que elas precisam para satisfazer as suas necessidades? Quem as pode ajudar?
- Observa-as a trabalhar, que riscos correm?

No caderno de actividades, procura-se que o aluno, através de exemplos do seu dia-a-dia, tome consciência da importância das várias actividades profissionais para o funcionamento da sociedade. O professor deve ajudá-lo a distinguir entre o que é verdadeiramente essencial à sobrevivência e o que pode ser considerado supérfluo.

O sentido de interdependência profissional é essencial para a compreensão não só dos processos de produção e de consumo das sociedades contemporâneas como para que o aluno vá progressivamente criando um sentimento de utilidade e de participação social, qualquer que

seja a sua vocação (segunda actividade). A partir das propostas da imagem, o professor poderá ir alargando a teia de interdependências em função da realidade da sua comunidade escolar.

A sensibilização para os riscos que cada actividade profissional comporta, quer para o profissional quer para o conjunto da comunidade, é essencial para evitar situações graves mesmo ao nível do domínio público. A partir dos exemplos da terceira actividade proposta, o professor deverá interrogar os alunos sobre outras situações procurando que eles expressem as suas percepções de existência ou não de risco para que, caso a percepção esteja errada, o professor possa, em conjunto com a turma, discuti-la.

Actividade 1. Através de desenhos elaborados pelos alunos, sobre as profissões que gostariam de ter em adultos, o professor pode construir um poster na sala e confrontar essa realidade imaginada com a situação actual e falar sobre as profissões que podem vir a desaparecer e as que virão a ganhar maior importância.

Actividade 2. Se tiver oportunidade, o professor pode convidar alguns profissionais da comunidade (pais, irmãos, vizinhos, etc.) a virem à escola falar sobre as suas profissões e para os receber, o professor pode preparar com os alunos um inquérito com questões que os alunos gostassem de lhe colocar.

6 OS TRANSPORTES E AS COMUNICAÇÕES

O desenvolvimento sócio-económico tem vindo a caracterizar-se por uma mobilidade crescente de pessoas e de bens. As deslocações são cada vez mais distantes e procuram ser também cada vez mais rápidas. Os alunos, quer por vivência própria quer por informação passada nomeadamente através da televisão, vão tendo um conhecimento crescente sobre os diferentes meios de transporte, as suas necessidades operacionais, as suas potencialidades e limitações. Para além dos transportes, que asseguram a mobilidade de pessoas e bens, as sociedades contemporâneas também se caracterizam por uma importância crescente da troca de informações nomeadamente através dos meios de comunicação social. A abordagem destas temáticas pelo professor na sala de aula pode ser desenvolvida em torno das seguintes questões:

- Que tipos de transporte existem na comunidade?
- Qual o mais comum?
- Em que situações se utilizam uns e outros?
- Quais as vantagens de cada um?
- Quais as desvantagens?
- Que vias de comunicação requerem?
- Que fontes de energia utilizam?
- Qual o seu impacto para o ambiente?
- Que infra-estruturas de apoio logístico requerem?
- Que meios de comunicação existem?
- Que diferenças existem entre eles? (ler; ouvir, ver; falar)
- Em que situações os utilizas?

No caderno de actividades, a primeira e segunda actividades procuram que o aluno identifique os meios de transporte mais frequentes na sua localidade e que compreenda a complementaridade existente entre eles através quer das respectivas utilizações quer das condições de operacionalização. A compreensão dessa complementaridade é importante para ir percebendo as respectivas vantagens e desvantagens de cada meio de transporte em função do custo, dos requisitos de utilização, da comodidade e segurança, da distância, tendo em conta quer o transporte de pessoas quer o transporte de bens. O professor deverá ajudar os alunos a preencherem os espaços em branco, criando as respectivas legendas

O conhecimento e valorização dos diferentes meios de comunicação é o objectivo da terceira e da quarta actividades. É importante que o aluno conheça estes meios mas também que se interesse por eles e que sinta que eles também podem ter o seu contributo. O convite para que o aluno faça um desenho para um jornal vem exactamente nesse sentido.

Actividade 1. Havendo oportunidade, o professor poderá construir um poster para afixar na sala sobre os meios de transporte, recorrendo a recortes de jornais, de revistas ou a folhetos. Se houver materiais de reutilização para construir com os alunos uma maquete da localidade, poderão ser marcados os itinerários utilizados pelos transportes colectivos que servem a localidade (autocarro, táxi, barco de cabotagem se houver).

Actividade 2. Sempre que houver oportunidade, deverão comentar-se notícias recentemente divulgadas pela televisão, pela rádio ou pelos jornais de forma a que os alunos vão percebendo a importância social dos mesmos. A construção de um jornal de parede da sala de aula, com base nos desenhos dos alunos, pode ser um bom princípio para a partilha de informação e para o culto do gosto pela crítica e pelo debate de ideias.

7 EXPERIÊNCIAS COM MATERIAIS E OBJECTOS DE USO CORRENTE

A curiosidade infantil pelos materiais e objectos de uso corrente deve ser estimulada e os alunos encorajados a descobrir as suas características e propriedades através da observação e da realização de experiências simples.

O professor poderá iniciar este tema através da exploração das imagens do manual. Para tal começará por ler a legenda da figura: “Vivemos rodeados de materiais e objectos. Hoje, vamos estudar as características e a utilidade de alguns deles.” De seguida, poderá colocar as seguintes perguntas a diversos alunos (desta forma, pretende-se valorizar os conhecimentos prévios dos alunos):

- São capazes de identificar alguns dos materiais e dos objectos das fotografias? Quais?
- Para que servem? Em que são utilizados?
- Conhecem algumas das suas características?

As propostas incluídas no caderno de actividades deverão ser acompanhadas de actividades concretas que permitam aos alunos associar os objectos ou materiais às respectivas propriedades. O professor poderá pedir aos alunos para trazerem para a escola objectos e materiais diversos (frutos, legumes, conchas, rochas, sementes, tampas de garrafas, garrafas de vidro, latas, sal, café, açúcar, água, madeira, barro, botões, areia, papel, pregos, tecidos, arame, plásticos, etc.) com que serão realizadas actividades para identificação de diferentes formas, cores, cheiros, paladares, texturas.

Finalmente, deverá ser discutida a utilidade dos diferentes materiais e objectos tendo por base as características identificadas e os conhecimentos prévios dos alunos.

Como complemento/aprofundamento poderão ser realizadas as seguintes actividades:

Actividade 1. “Caça ao tesouro”

Esta actividade utiliza frascos ou garrafas de gargalo largo (recipientes fáceis de juntar) para o desenvolvimento de capacidades como, por exemplo, a observação, a classificação e a previsão.

- Encha metade do frasco com sementes pequenas (por exemplo, arroz). De seguida, introduza no frasco vários objectos de pequenas dimensões como, por exemplo, parafuso, berlinde, borracha, botão, clip, moeda, carga, boneco de plástico, concha, búzio, amendoim, etc. Finalmente, deite mais sementes mas com o cuidado de deixarem espaço suficiente para que as sementes e os objectos se desloquem dentro do frasco. Feche o frasco e cole a tampa para impedir que as crianças o abram. Conserve uma lista dos objectos que introduziram no frasco.

- Desafie as crianças a encontrarem o maior número de objectos dentro do frasco (sem o abrir).
- Peça às crianças para escreverem o nome de cada objecto e para contarem tudo o que souberem sobre cada um deles (cor, função, proveniência, constituição...).

Actividade 2. Instrumentos musicais

Com esta actividade pretende-se que as crianças realizem várias experiências de identificação e produção de sons.

Envolve os alunos numa investigação sobre os instrumentos musicais utilizados por diferentes culturas, actuais ou não, e do significado da música para cada uma delas. Os alunos poderão construir modelos dos instrumentos das diferentes culturas, utilizando materiais de uso corrente. De seguida, analisem os sons produzidos pelos diferentes instrumentos produzidos e investiguem as razões de ser das diferenças detectadas.

8_A ALIMENTAÇÃO

A escola desempenha um papel importante na educação alimentar da população: a) alertando as crianças para a relação directa entre alimentação (completa e equilibrada) e saúde; b) informando as crianças acerca das características nutritivas dos diferentes alimentos; c) promovendo hábitos alimentares saudáveis; e d) envolvendo as crianças na realização de campanhas de informação da população.

O início desta temática deverá ser efectuado através da exploração das imagens e respectiva legenda: "Para poderem viver e crescer, todos os seres vivos (tanto plantas como animais) precisam de alimentos". Comecem por identificar os seres vivos das imagens e discutir a respectiva alimentação. Questionem os alunos acerca do porquê da necessidade dos seres vivos se alimentarem.

As propostas 1, 2 e 3 do caderno de actividades pretendem servir de base à discussão dos diferentes hábitos alimentares.

A actividade 4 destina-se à discussão de aspectos da alimentação humana, nomeadamente: a) a relação entre a alimentação variada e equilibrada e a saúde; e b) a necessidade de se lavarem os alimentos que se consomem crus.

A actividade 5 pretende explorar as características de alguns alimentos (por exemplo, frutas e legumes). Mais uma vez, é necessário que as crianças tenham contacto directo com os alimentos em causa de forma a poderem investigar livremente as suas propriedades.

Actividade 1 – Peça às crianças para pensarem no seu alimento preferido e nas razões da sua preferência (sabor, cheiro, forma, textura, cor, etc.). De seguida, proponha a mesma actividade mas relativamente a um alimento de que não gostem. Discutam as razões que levam as pessoas a gostar ou não de alguns alimentos.

Actividade 2 – Peça aos alunos para fazerem uma lista das diferentes formas como os alimentos são preparados (crus, cozidos, assados, grelhados, secos, salgados, em compota, em conserva, com especiarias). Discuta as vantagens de determinadas formas de preparação dos alimentos tendo em conta o seu sabor, a sua conservação, o seu valor nutritivo e a eliminação de micróbios e parasitas.

Actividade 3 – Envolver as crianças na elaboração de uma lista dos nomes dos frutos e dos vegetais que se produzem em São Tomé e Príncipe.

Actividade 4 – Faça o seguinte jogo: Peça a uma das crianças para descrever um fruto ou vegetal (com base nas suas características) e a outra para tentar identificar o seu nome. Proponha este jogo com todo o tipo de alimentos.

9_A SAÚDE E A SEGURANÇA

Diariamente, as crianças são confrontadas com situações potencialmente perigosas tanto em casa como na rua. A escola deve desempenhar um papel importante na prevenção de acidentes: a) alertando as crianças para os perigos que podem correr nos diferentes contextos por onde se movimentam; b) promovendo atitudes responsáveis de prevenção de acidentes em casa, na escola (nomeadamente, enquanto brincam), na praia e na rua (enquanto peões); e c) desenvolvendo campanhas de informação e prevenção desses mesmos acidentes.

Esta temática poderá ser iniciada com a exploração das imagens do manual e a leitura da respectiva legenda ("Tanto em casa como na rua existem várias situações perigosas que deves evitar"). Discuta com os alunos quais as imagens correspondentes a situações potencialmente perigosas:

- Quais as imagens correspondentes a situações perigosas?
- Que perigos correm as crianças?

Peça às crianças para referirem diferentes tipos de acidentes que tenham acontecido a amigos seus. De seguida, envolva as crianças na discussão das causas destes acidentes e de formas de os evitar.

As propostas do caderno de actividades pretendem envolver as crianças: a) na identificação de possíveis causas de acidentes em casa, na rua e durante as brincadeiras; e b) na discussão de formas de os evitar.

Exemplifique alguns comportamentos das crianças no recreio que podem ser perigosos e conduzir a acidentes na escola (por exemplo, empurrar os colegas nas escadas e passar rasteiras). Peça às crianças para indicarem outras situações perigosas. Escreva todos os comportamentos indicados no quadro. De seguida, discutam formas de evitar as diferentes causas de acidentes na escola.

As actividades que se seguem destinam-se a reforçar a discussão da origem e prevenção de acidentes que podem ocorrer em casa (nomeadamente incêndios), na escola e durante brincadeiras na água.

Actividade 1 – As crianças, divididas em grupos, deverão identificar cinco situações potencialmente perigosas que ameaçam a segurança nas suas casas. De seguida, deverão pensar num conjunto de regras que contribuam para a prevenção dessas situações. Discutam as diferentes regras propostas por cada grupo e construam uma lista com as 10 regras de

segurança mais importantes propostas pelo conjunto das crianças. Cada grupo deverá ilustrar uma lista com desenhos. Estas listas poderão ser afixadas em diversos locais da escola.

Actividade 2 – As crianças deverão identificar as potenciais causas de incêndio nas suas casas, propor formas de evitar esses riscos de incêndio e discutir as acções mais apropriadas perante cada uma das situações.

Actividade 3 – As crianças deverão identificar as potenciais causas de acidente enquanto se brinca na água (num tanque, nos ribeiros ou no mar), propor formas de evitar esses acidentes e discutir as acções mais apropriadas perante cada uma das situações. Não se esqueçam de discutir os perigos que podem resultar, por exemplo, das correntes, das mudanças bruscas de profundidade, da existência de rochas ou outros objectos debaixo de água e do banho em locais poluídos ou infestados de mosquitos.

10_OS SERES VIVOS E O AMBIENTE

A curiosidade infantil pelos seres vivos e pelo ambiente em geral deve ser estimulada e os alunos encorajados a levantar questões e a procurar respostas para elas através da observação e da realização de experiências simples. A grande diversidade de seres vivos existentes em São Tomé e Príncipe constitui um óptimo recurso para o estudo das diferentes formas de vida e da sua relação com o ambiente em que vivem. Este estudo deverá ser feito através do contacto directo com os diferentes ambientes.

O professor deverá iniciar a exploração deste tema, convidando as crianças a identificarem as plantas e os animais das fotografias incluídas no manual.

- Conseguem identificar alguma das plantas representadas? Qual o seu nome? Onde vivem as plantas?

- Conseguem identificar algum dos animais representados? Qual o seu nome? Onde vivem estes alunos?

Os nomes serão escritos no quadro e copiados para o livro (ao lado das fotografias) ou para o caderno.

O professor poderá propor um jogo em que cada aluno terá que descrever aos colegas as características de um dos seres vivos identificados nas fotografias (planta ou animal), até que eles adivinhem o seu nome.

As propostas 1 e 2 do caderno de actividades pretendem envolver os alunos na discussão de características de plantas e animais de São Tomé e Príncipe.

A actividade 3 permite a discussão dos nomes e, eventualmente, da função dos diferentes órgãos de uma planta com flor.

A actividade 4 explora as transformações que diferentes seres vivos sofrem ao longo da sua vida. O ideal seria que muitas destas transformações pudessem ser observadas directamente pelas crianças através da observação periódica de um galinheiro, de locais onde existam rãs ou de uma sementeira de feijão.

As propostas que se seguem consistem em actividades de observação directa de seres vivos em diferentes ambientes. Cada escola, consoante a zona em que se localiza (e os recursos naturais existentes), deverá explorar um dos ambientes em causa (jardins/hortas, florestas ou poças de água das rochas da praia).

Construir um Jardim ou uma Horta

Os jardins e as hortas podem ser integrados no currículo escolar com o objectivo de promoverem a educação científica e ambiental das crianças. O planeamento, a construção e a manutenção de um jardim/horta permitem uma aprendizagem activa e o desenvolvimento de um conjunto diversificado e articulado de conhecimentos (sobre nutrição humana, formas de reprodução das plantas e factores do ambiente que condicionam a vida das plantas – por exemplo, temperatura, humidade, luminosidade, tipo de solo), de capacidades (de observação, classificação, previsão, planeamento e realização de experiências, trabalho colaborativo, comunicação, entre outras) e de atitudes relativamente ao ambiente e ao trabalho em grupo. Um projecto desta natureza constitui um pretexto para o estabelecimento de intercâmbios extremamente interessantes com familiares das crianças que possuam conhecimentos e recursos diversos sobre jardinagem ou agricultura. Mesmo que a escola não disponha de uma área exterior adequada, os professores podem optar por construir pequenos jardins/hortas na sala de aula utilizando alguns vasos colocados estrategicamente perto de uma janela.

Apresentam-se, de seguida, algumas sugestões de actividades que poderão ser realizadas à volta da escola ou em simples vasos.

Actividade 1 – Recolha diferentes sementes, bolbos ou tubérculos que possam ser utilizados para a construção do jardim ou da horta. Os pais das crianças poderão colaborar no fornecimento de alguns destes materiais e na disponibilização dos seus conhecimentos sobre agricultura. Envolver as crianças no planeamento, construção e manutenção deste espaço.

Actividade 2 – Efectuem actividades de classificação com diferentes tipos de sementes, bolbos e tubérculos. Introduzam diferentes sementes na terra e convidem as crianças a preverem as transformações que aquelas irão sofrer. Observem o crescimento das diferentes plantas e efectuem medições e registos das transformações observadas.

Actividade 3 – Observem as diferentes plantas do jardim ou da horta (por exemplo, vegetais, plantas com flor, árvores...) e discutam as suas semelhanças e diferenças. Cada criança poderá escolher uma planta favorita e desenhar o maior número de pormenores dessa planta. Posteriormente, cada uma delas deverá descrever as características da sua planta preferida aos colegas.

Actividade 4 – Identifiquem as diferentes estruturas das plantas (raiz, caule, folhas, flores, sementes e frutos) e discutam as respectivas funções.

Actividade 5 – Discutam os factores ambientais que poderão afectar a germinação das sementes (luminosidade, humidade, tipo de solo). Investiguem a importância desses factores introduzindo sementes da mesma planta em 6 recipientes iguais (três cheios de terra e três cheios de areia). Coloquem dois recipientes (um com terra e outro com areia) em diferentes situações: a) às escuras com água; b) à luz com água; e d) à luz sem água. Discutam os resultados obtidos.

Actividade 6 – “Adoptem” uma planta que não esteja em muito boas condições (eventualmente, murcha) e peçam às crianças para sugerirem formas de melhorar o seu estado. Ponham em prática as sugestões discutidas. Registem as alterações observadas através de desenhos.

Investigar Florestas

As inúmeras maravilhas naturais das florestas não param de nos surpreender: os odores das árvores e das flores silvestres; os sons das folhas agitadas pelo vento e os cantos das aves; as cores das flores, das folhas e dos animais; a actividade incessante dos insectos; as pegadas dos mamíferos; o padrão extremamente elaborado das cascas das árvores...

As florestas incluem as plantas de maiores dimensões do nosso planeta – as árvores. As suas formas, odores e cores são muito variadas. Os seus troncos, raízes e folhas abrigam e alimentam miríades de seres vivos numa azáfama incessante.

O poder de deslumbramento exercido pelas florestas pode desencadear um conjunto extremamente variado de actividades de investigação e de descoberta do mundo natural.

Actividade 1 – Convide as crianças a observarem folhas, ramos, casca das árvores, raízes e flores. Não se esqueçam de desenhar e de discutir o que observarem.

Actividade 2 – Forneça uma grande variedade de folhas e peça às crianças para as agruparem de acordo com as suas características. Discutam os critérios de classificação utilizados pelas crianças.

Actividade 3 – A partir de um conjunto de folhas, peça às crianças para as disporem da mais pequena para a maior.

Actividade 4 – Investiguem um formigueiro e os trilhos das formigas. Observem os alimentos transportados pelas formigas e meçam o comprimento dos trilhos utilizando

diferentes unidades de medida: palmos, pés, passos... Não se esqueçam de discutir as diferentes observações efectuadas.

Actividade 5 – Realize esta actividade fora da escola, num local onde as crianças possam deitar-se no chão (eventualmente, sobre rectângulos de plástico). As crianças, deitadas de costas para o chão, deverão explorar o ambiente que as rodeia utilizando os seus olhos, ouvidos, nariz e mãos. Poderão: a) sentir o chão em que estão deitados; b) ver o céu, as nuvens, o sol, as aves, as copas das árvores; c) ouvir os sons produzidos pelo vento e pelos animais; d) cheirar e tentar identificar os odores que chegam ao local.

Actividade 6 – As crianças poderão representar uma ave a voar, uma semente a germinar, uma árvore a crescer.

11_O CORPO HUMANO

Qualquer cidadão deve ter conhecimentos acerca da constituição e do funcionamento do corpo humano, bem como dos factores que afectam o seu crescimento e desenvolvimento. Estes conhecimentos são indispensáveis à compreensão de inúmeras situações da nossa vida e à definição de hábitos de vida saudáveis.

Este tema poderá ser iniciado através da exploração das imagens do manual. Para tal, o professor começará por ler a legenda da figura: “Todos nós, pelo facto de sermos seres humanos, temos semelhanças com os nossos amigos. No entanto, também temos várias características pessoais que nos tornam únicos. Vamos descobrir algumas destas características?” De seguida, poderá fazer as seguintes perguntas a diversos alunos:

- Quais as semelhanças físicas entre todos os alunos desta turma?
- E quais as diferenças?

Com estas perguntas pretende-se explorar os conhecimentos prévios dos alunos sobre os diferentes órgãos do corpo humano.

De seguida, com o objectivo de discutir os nomes e a localização de diferentes partes do corpo humano, peça às crianças para responderem às seguintes perguntas:

- Onde ficam os olhos? E as orelhas? E o cabelo?
- Em que parte do corpo fica a barriga? E o peito?
- Onde ficam os joelhos? E os cotovelos?
- Como se chamam os membros superiores? E os inferiores?
- A que membros pertencem as mãos? E os pés?

O caderno de actividades permitirá o registo destes termos e a discussão das funções de alguns órgãos do corpo humano.

Posteriormente, realize exercícios variados para o desenvolvimento de noções de lateralidade, pedindo às crianças para, por exemplo:

- Mostrarem o braço direito e, de seguida, o esquerdo;
- Baterem com a mão esquerda na mesa;
- Tocarem com a mão direita na ponta do nariz;
- Tocarem com a mão esquerda na orelha esquerda e, de seguida, na orelha direita;
- Piscarem o olho direito.

As actividades que se seguem poderão ser utilizadas para aprofundamento do tema (caso exista tempo para tal):

Actividade 1 – Seleccione algumas crianças com características bem diferenciadas e peça a outras crianças para, através da observação e comparação, explicarem as diferenças entre eles.

Actividade 2 – Peça às crianças para fazerem agrupamentos de colegas segundo determinadas características: tamanho, idade, cor dos olhos, etc.

Actividade 3 – Faça o seguinte jogo: Peça a uma das crianças para descrever uma parte do corpo (com base nas suas características) e a outra para tentar identificar o seu nome.

Actividade 4 – Peça às crianças para dizerem à turma todas as diferentes utilizações que fizeram das mãos desde o início do dia. As crianças deverão também referir todas as vezes que lavaram as mãos (nomeadamente, antes e depois das refeições). Use esta actividade para discutir a adequação dos hábitos de higiene das mãos do conjunto da turma.

12_A TERRA NO ESPAÇO

É importante que, desde o início da escolaridade primária, os alunos sejam incentivados a observar fenómenos que estejam relacionados com o facto da Terra ser um dos planetas do Sistema Solar. Esta observação deve começar pelos fenómenos que mais afectam o dia-a-dia das pessoas, por exemplo, os estados de tempo e a alternância do dia e da noite.

A alteração dos estados de tempo é uma consequência directa das dinâmicas da atmosfera e que implica variações da temperatura, da humidade, da pressão atmosférica, da intensidade e direcção do vento, em função nomeadamente das trocas de energia que se processam entre a superfície terrestre e a atmosfera e dos movimentos de rotação e de translação da Terra. Aquelas alterações são vividas quotidianamente e os alunos devem ser incentivados a observá-las criteriosamente, a registá-las e a tomarem consciência das suas implicações para o dia-a-dia das populações.

A sucessão do dia e da noite e o movimento diurno aparente do Sol são fenómenos planetários que podem começar a ser estudados desde as idades mais jovens. Estes fenómenos são uma consequência directa do movimento de rotação da Terra e têm implicações não só no bioritmo dos seres vivos com também nas próprias dinâmicas sócio-económicas das populações. Os alunos devem ser orientados na observação sistemática destes fenómenos e também incentivados a discutirem as suas consequências. O professor pode promover o debate, quer a partir da observação directa do que se passa no exterior da sala de aula quer com base nas imagens do manual, através das seguintes questões:

- Que tempo faz hoje?
 - Qual a temperatura? (Calor/frio)
 - Está húmido ou seco?
 - Existem muitas ou poucas nuvens?
 - O vento é forte ou fraco?
 - O vento sopra de que direcção?
 - Como estava o tempo ontem?
 - Durante os últimos dias tem aquecido ou arrefecido?
 - Durante os últimos dias tem chovido muito ou pouco?
 - Estamos num período do ano que é mais seco ou mais húmido?
-
- De que lado nasce o Sol?
 - De que lado se põe o Sol?
 - Ao meio-dia em que direcção está o Sol?

- Quando o Sol desaparece para onde vai?
- Quando o Sol nasce de onde vem?
- Durante a noite é mais frio ou mais quente do que durante o dia?
- O que fazem as pessoas durante o dia?
- O que fazem as pessoas durante a noite?

A observação dos fenómenos meteorológicos que ocorrem no dia-a-dia e a exploração das imagens do manual devem ser complementadas com registos que permitam, por um lado, tomar consciência dos aspectos essenciais e, por outro lado, compreender a sua evolução em determinados períodos de tempo. No Caderno de Actividades do aluno, a actividade 1 propõe que o aluno crie os seus próprios símbolos para representar cada um dos estados de tempo e que depois o utilize no registo diário que deverá fazer na tabela proposta na actividade 2. Com este registo, ele tomará consciência não só da duração média de cada estado de tempo como também da sequência das alterações que vão ocorrendo. Na actividade 3, procura-se que o aluno tome consciência, através de pequenos comportamentos do dia-a-dia, das implicações das mudanças dos estados de tempo. É importante que o aluno vá compreendendo que o Homem vive em permanente interdependência com o meio físico envolvente e que devemos sempre ter em conta a possibilidade, mesmo que remota, da ocorrência de situações extremas ou raras (actividade 4) e das situações de risco por forma a minimizarmos as consequências negativas e os prejuízos (actividade 5).

A sucessão do dia e da noite e o movimento diurno aparente do Sol, como consequência do movimento de rotação da Terra, são fenómenos naturais de fácil observação e registo. De tão banais que são, os alunos, por vezes, nunca se questionaram sobre eles e as suas consequências; cabe por isso ao professor orientá-los nesse questionamento, quer a partir das imagens como as do manual ou do caderno de actividades, onde a observação atenta das sombras permite constatar o movimento diurno aparente do Sol (actividade 6), quer a partir da observação sistemática das sombras no pátio da escola, por exemplo. A sucessão do dia e da noite tem também consequências evidentes ao nível das actividades desenvolvidas pelos alunos e das dinâmicas socio-económicas das populações (actividades 7 e 8). O professor deve orientar o aluno na tomada de consciência dessas mudanças e nas razões que as justificam.

Actividade 1 – A observação, a descrição, a classificação e o registo dos estados de tempo ao longo do ano pode ser um bom exercício colectivo, utilizando tabelas com símbolos desenhados pelos alunos. Este exercício permite aos alunos tomarem consciência dos estados de tempo característicos de cada estação do ano.

Actividade 2 – Se a escola dispuser de instrumentos de medida, poderá ler-se no termómetro as temperaturas e no pluviómetro a precipitação e registar numa tabela e num

gráfico, por forma a que se possa verificar as variações ocorridas ao longo de um determinado período de tempo. Idêntico exercício pode ser feito para as variações da nebulosidade.

Actividade 3 - Construir um catavento e registar as orientações (utilizando os pontos cardeais por forma a que os alunos se vão familiarizando com este sistema de orientação) e também as intensidades do vento. Os registos podem ser feitos numa tabela com a utilização de setas de diferentes tamanhos que simbolizem as diferentes intensidades do vento e colocadas no sentido dos pontos cardeais ou colaterais.

Actividade 4 - Marcar no pátio da escola a direcção do nascer e do pôr do Sol e a trajectória da sombra de um pau espetado no solo e determinar o momento em que é meio dia solar.

Actividade 5 - Discutir a regularidade da sucessão do dia e da noite com base na demonstração do movimento de rotação da Terra, fazendo a sua demonstração através da utilização de uma bola giratória e de uma lanterna, que simula a incidência dos raios solares.

Actividade 6 – Construir um poster com as actividades desenvolvidas durante o dia e outro com as actividades desenvolvidas durante a noite, com imagens recortadas a partir de jornais e revistas.

13_O TERRITÓRIO

O estudo das características físicas do território, nomeadamente da sua morfologia e das rochas existentes, deve iniciar-se logo nos primeiros anos de escolaridade. O aluno deve ser orientado na descoberta das especificidades do território, começando pelo da sua região, e descobrindo as semelhanças e diferenças relativamente a outros territórios por forma a ir tomando consciência das potencialidades, limitações e riscos que ele oferece. As dinâmicas naturais obedecem a ciclos geológicos que têm uma temporalidade muito diferente da temporalidade histórica - mil anos na vida da Terra é muito pouco tempo enquanto que ao longo da história representa 10 séculos durante os quais ocorrem transformações tremendas nas sociedades -, evidentemente que os alunos nestas idades não são capazes de diferenciar estas duas escalas temporais mas podem aperceber-se da existência de ciclos diferentes.

Um dos elementos mais importantes no estudo das características físicas do território é a sua constituição litológica (composição rochosa). As rochas condicionam não só a morfologia como também a natureza dos solos e, muitas vezes, são um importante recurso económico para determinadas regiões. Uma introdução ao estudo das rochas é acessível à grande maioria dos alunos destas idades, desde que devidamente orientados pelo professor na descoberta de algumas das suas propriedades e aplicações, nomeadamente através de questões como:

- De que cor são estas rochas?
- Qual é a mais dura?
- Qual a que brilha mais?
- Qual a que tem mais diversidade de elementos constituintes?
- Qual é a mais áspera?
- Qual é a que apresenta maior porosidade?
- Qual é a que é constituída por partículas mais finas?
- Onde podemos encontrar estas rochas?
- O que podemos fazer com elas?

- Como é o relevo na área envolvente da escola: é plano? existem declives? existe alguma montanha? existem vales?
- Existe alguma lagoa? onde se situa? de onde vem a água? a água da lagoa não desaparece?
- Onde existem as praias mais próximas? Têm areia ou calhaus? Estão ladeadas de falésias ou encontram-se num terreno aberto?
- Que outros tipos de costa conheces? Alta e escarpada? Baixa e arenosa?
- Conheces alguma parte da costa que entre no mar?
- Conheces alguma parte da costa em formato de concha?

Um primeiro passo no estudo das rochas é a sua observação e a identificação dos locais onde ela ocorre (actividade 1 do caderno de actividades). Seguidamente o professor deve conduzir o aluno na descoberta de algumas das suas propriedades. As rochas têm composições mineralógicas muito diferentes e propriedades muito distintas, por isso, o aluno deve observá-las de uma forma sistemática registando o resultado dessas observações numa tabela (actividade 2). Esta sistematização permite comparar as rochas e iniciar assim um processo de classificação que conduzirá a que, daqui a alguns anos de escolaridade, o aluno venha a perceber melhor as diferenças entre as rochas sedimentares, as metamórficas e as ígneas. Considerando a importância económica que as rochas podem ter é também importante que o aluno observe as suas possíveis utilizações (actividade 3).

O estudo da morfologia do território pode iniciar-se pedindo ao aluno que faça um desenho de uma paisagem da sua região (actividade 4). Naturalmente que aparecerão traços de formas de relevo que são mais significativos para o aluno, os quais devem ser explorados pelo professor questionando-o sobre algumas características desse relevo (por exemplo, declives e formas). É importante que o aluno se aperceba das semelhanças e diferenças entre o relevo da sua região e outras formas de relevo de regiões distantes, para que aos poucos vá construindo algumas ideias sobre a diversidade morfológica e litológica existente a nível do planeta (actividade 5). Considerando que o relevo sofre alterações ao longo dos anos, embora obedecendo a dinâmicas com temporalidades bastante distintas, é importante que, desde logo, o aluno tome consciência desses processos de mudança, a partir da observação de fenómenos mais correntes como o desmoronamento de uma falésia ou o deslizamento de uma encosta (actividade 6). Assim, o aluno apercebe-se que o relevo está sujeito a um processo evolutivo.

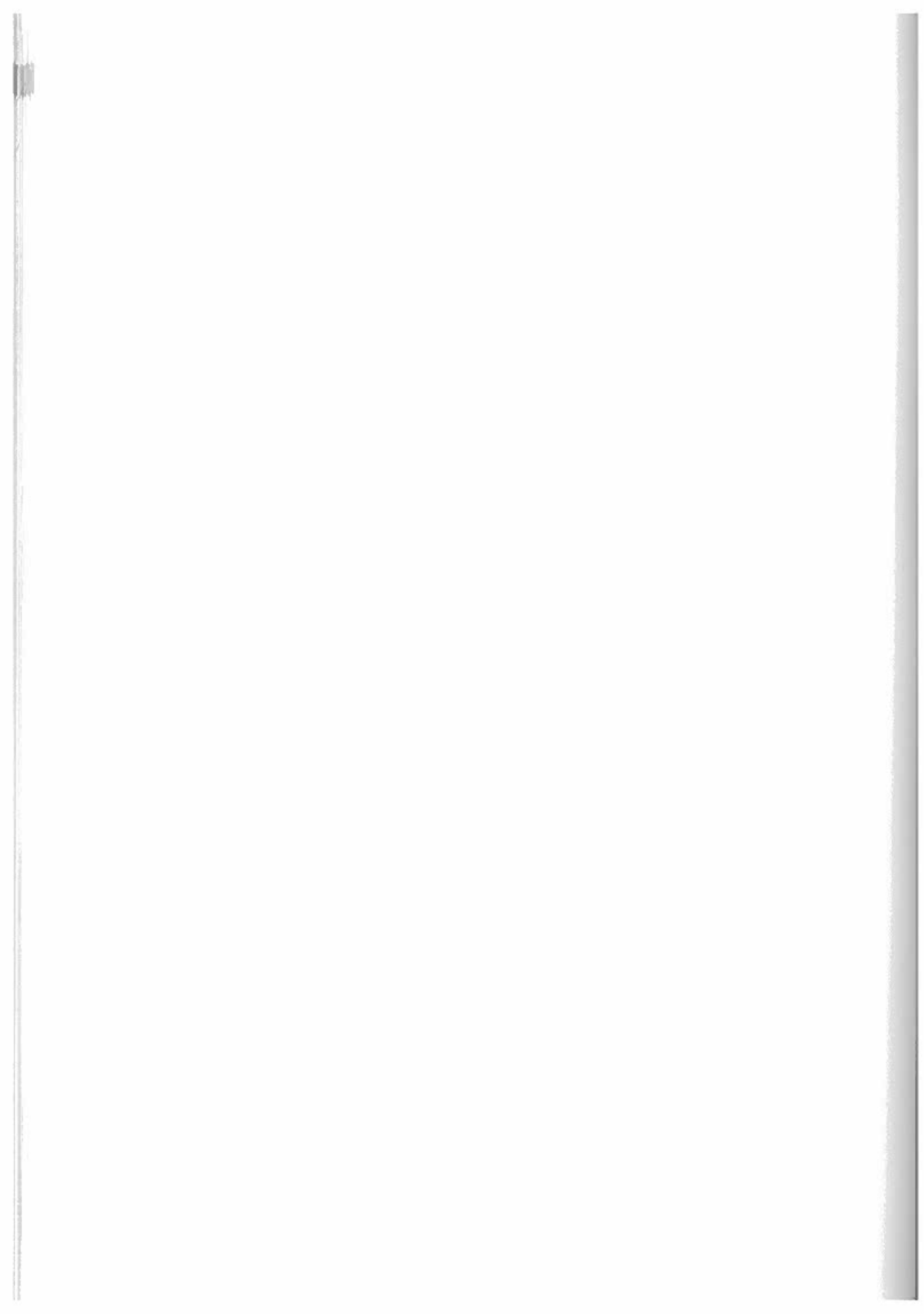
Outras actividades possíveis, dependendo dos recursos de cada escola são:

Actividade 1 - Fazer experiências sobre o grau de porosidade das rochas sedimentares, colocando sobre peneiras diferentes areia, argila e calhaus pequenos e fazendo passar água para que os alunos observem em qual das peneiras a água passa mais depressa.

Actividade 2 - Fazer jogos tácteis para a identificação das rochas, colocando fragmentos rochosos diferentes em sacos opacos e pedindo aos alunos que os identifiquem pelo tacto.

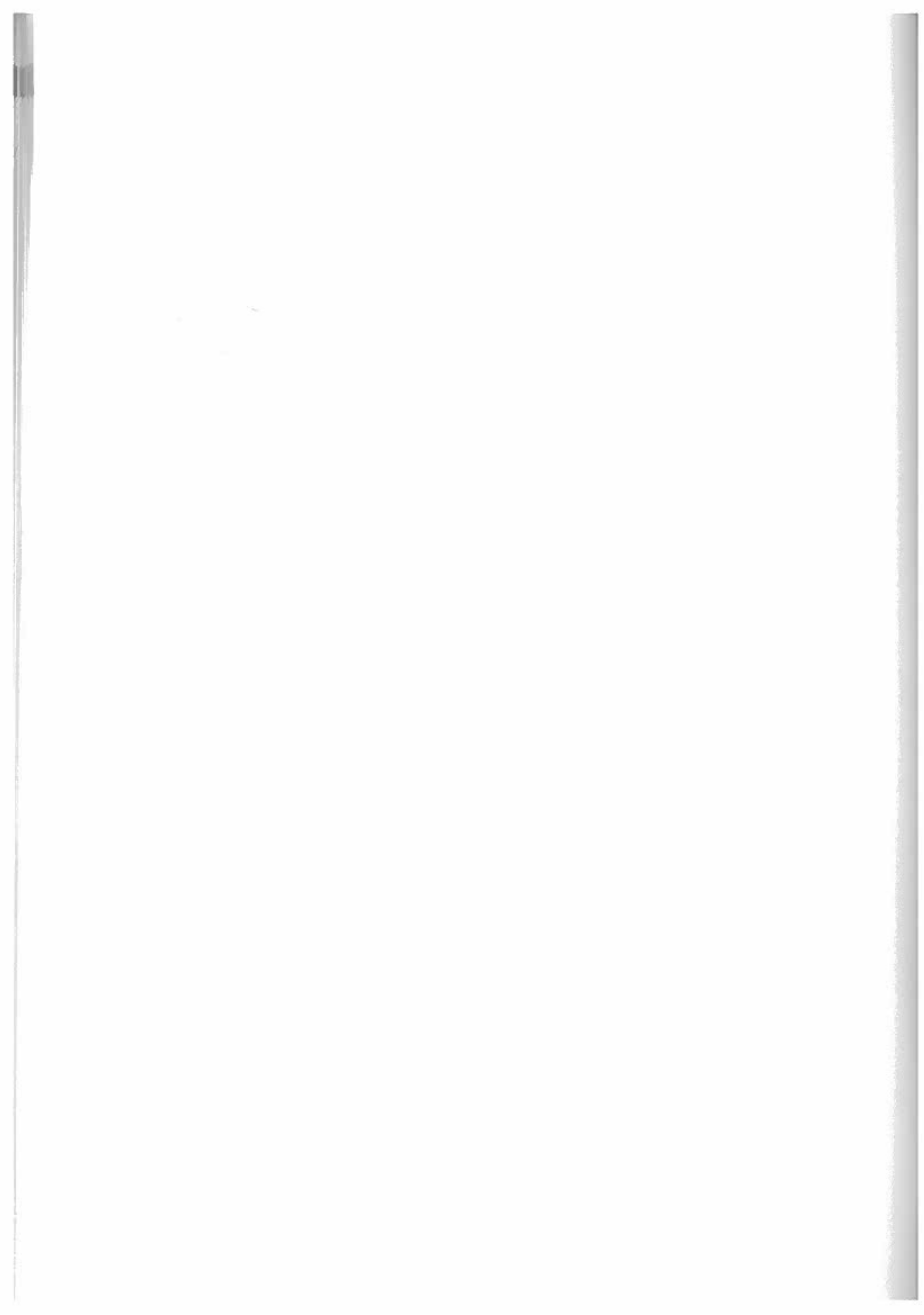
Actividade 3 - Ordenar as rochas com base em diferentes critérios: cor; dureza; brilho; diversidade de elementos constituintes; aspereza; porosidade;

Actividade 4 - Observar, descrever e desenhar diferentes formas litorais existentes localmente ou na região; observar, descrever e desenhar uma lagoa.





EXPRESSION PLÁSTICA



ORIENTAÇÕES GERAIS PARA O TRABALHO A DESENVOLVER NO ÂMBITO DA EXPRESSÃO PLÁSTICA

1. Introdução

O objectivo da **expressão plástica**, que é transversal a todas as áreas da aprendizagem e da escolaridade, é permitir às crianças, na 1ª e na 2ª classes, exprimir-se, **de uma forma livre**, através das suas representações do mundo envolvente, libertando a sua personalidade e a afectividade (que, como sabemos, se articulam com a capacidade de aprendizagem).

É preciso ter em conta que o desenho e as representações gráficas e plásticas se integram nas **diferentes fases de desenvolvimento psicológico** (motor, intelectual e afectivo) das crianças.

Quando dizemos que se trata de uma expressão **livre**, isto significa que não deve haver indicações obrigatórias da parte do professor (como deve ser o desenho, dar um modelo para copiar, etc.), mas sim incentivar a criança a manifestar espontaneamente o modo como se vê a si própria, às pessoas que a rodeiam e ao mundo que conhece ou imagina.

Por tudo isto, ao contrário das outras expressões, não há, na expressão plástica, “exercícios” programados e obrigatórios pois trata-se de uma actividade que se inclui nas propostas das outras disciplinas, seguindo a ordem das unidades.

A **expressão plástica** deve estar sempre presente e, como foi dito, incluída nas outras áreas, de acordo com a ordem das unidades. Com efeito, é um dos melhores meios para conhecer cada criança, as suas vivências e preocupações, sonhos e realidades, desenvolvendo, ao mesmo tempo, a sua imaginação e criatividade. É importante não esquecer que as propostas de actividades de expressão plástica devem evoluir, em cada classe e em cada ano, em função do desenvolvimento e da aprendizagem das crianças.

2. Temas

A **Família**, como primeiro tema, permite-nos concretizar a representação humana (tema central de toda a expressão), já que no Estudo do Meio é pedido aos alunos que representem a sua família; será então esse o momento ideal para o fazer.

No entanto, temos que ter em conta que não vamos obter, da parte das crianças, uma representação fotográfica da realidade, mas sim uma representação subjectiva dos seus familiares. **Essa representação, de tipo afectivo**, pode, por exemplo, levar a criança a desenhar as pessoas com tamanhos que não estão de acordo com a nossa realidade objectiva mas sim de acordo com a importância afectiva de cada um; quanto mais perto do coração, tanto maior... (o que é exactamente o contrário do que é pedido na matemática). Não fiquem surpreendidos se, no início, por exemplo, a cabeça ou o rosto da mãe tiver 5 vezes o tamanho do corpo (ou vice-versa).

A **Escola**, tema muito rico, permite, por exemplo, pedir às crianças que escolham e desenhem o seu sítio preferido na escola; é importante que, depois, o professor fale com cada um ou com todos juntos para saber o porquê das escolhas que fizeram.

A **Localidade**, que normalmente não está muito afastada da escola, é outro tema, com lugares e com pessoas, a explorar. É a ocasião ideal para saber o que os alunos vêem na aldeia ou na cidade, através da sua representação.

A **Habitação** é um tema muito pessoal. A representação do quotidiano, na sua própria casa, é muitas vezes reveladora do modo como a criança vive as ligações e as contradições

(aspectos positivos e negativos) entre a escola e a família, permitindo compreender melhor algumas atitudes dos alunos.

Com efeito, o que as crianças vivem fora da escola, e de modo muito diferente uns dos outros, pode ser assim apreendido pelo professor.

As **Actividades Económicas** são um bom pretexto para pedir desenhos sobre o que o aluno quer fazer mais tarde, uma vez jovem adulto. Nestes casos, podemos pedir que completem os desenhos com elementos característicos das profissões representadas.

Os **Transportes e as Comunicações** permitem desenvolver a imaginação: onde se pode ir de bicicleta? E de camioneta? E de avião? E com um foguetão??

As **Experiências com materiais** induzem a experimentação de várias técnicas de desenhar ou pintar. Depois do lápis, é importante desenhar com os dedos passados no carvão, ou com um pão de terra do recreio, ou de outras maneiras acessíveis. Será sempre um bom exercício de imaginação e de experimentação importante para o conhecimento e para o desenvolvimento das crianças.

A **Alimentação**, que está presente em praticamente todas as áreas, permite representar, em desenho, os alimentos: "o que eu como", "o que gostaria de comer", "o que já vi comer", "o que se come noutros sítios", etc., etc., permitindo ao professor obter muitos elementos adicionais para explorar o tema.

O **corpo humano**, tema comum a todas as áreas, é, por excelência, a representação de si próprio: "como sou", "como gostaria de ser", "outros meninos diferentes", etc., etc. Estas são algumas propostas cuja exploração e análise podem ser muito ricas para compreender as crianças, para alargar os seus horizontes e para concluir que somos "todos diferentes, todos iguais".

A diversidade das pessoas não pode ser base de valorizações particulares ou de estereótipos mas a base da compreensão da própria diversidade do mundo real.

Evidentemente, a exploração do desenho tem que ter em conta a idade das crianças e, na 1ª classe, tem que ser simples, lúdica mas séria.

A **terra no espaço**, é um tema que inclui a terra, o céu, as estrelas visíveis e outros corpos celestes e deve incluir todos os conhecimentos das próprias comunidades, da informação que circula (através da TV, por exemplo) e dos saberes das disciplinas. Este tema permite representações gráficas muito criativas.

O **território (casas, árvores, estradas, caminhos, terra e mar, animais, etc.)**, por fim, é o **tema-síntese** dos lugares em que vivemos, das suas características e do modo como são sentidas; nas suas diversas dimensões, este tema poderá ter uma exploração gráfica associada à evolução das crianças segundo os anos de escolaridade, segundo as experiências que vão vivendo e segundo as suas aprendizagens.

Nota quanto aos materiais

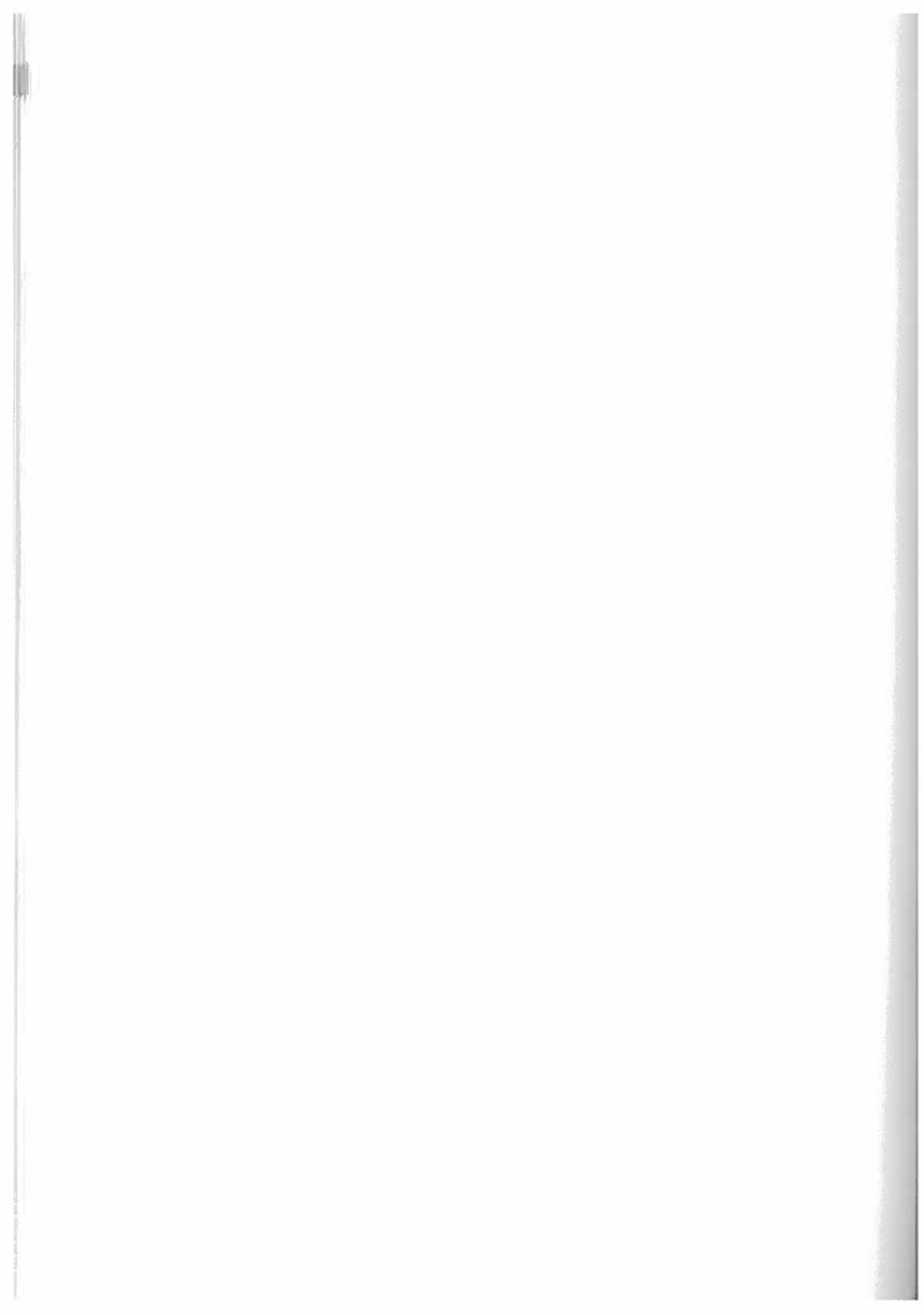
A expressão plástica pode utilizar materiais simples e correntes, ao alcance de todos, tal como, evidentemente, materiais escolares mais variados.

A mão é um dos "pincéis" naturais, iniciais, muito importante. O carvão e o barro também permitem explorações gráficas muito úteis.

O professor deve sempre ter em conta os materiais disponíveis, mais ou menos "nobres" do ponto de vista da tradição escolar.



EXPRESSÃO DRAMÁTICA



ORIENTAÇÕES GERAIS PARA O TRABALHO A DESENVOLVER NO ÂMBITO DA EXPRESSÃO DRAMÁTICA - DANÇA

Introdução

As actividades de expressão dramática e de dança têm como principais objectivos possibilitar às crianças a satisfação das suas necessidades de expressão, de criação e de comunicação, num tempo lúdico de boa disposição e descontração.

Sem preocupações de perfeição artística, visam desenvolver as capacidades motoras, as capacidades criativas, as destrezas rítmicas, as relações interpessoais, a auto-estima e a confiança, as necessidades de comunicação e expressão e a educação estética.

A Expressão Dramática, a *Arte do faz-de-conta* – permite a expressão pelo movimento, pela acção e pela palavra e compreende jogos de aquecimento e descontração, jogos de auto-apresentação, jogos de imitação, jogos de mímica, jogos dramáticos ou improvisações, e dramatizações.

Com a expressão dramática pretende-se desenvolver nas crianças o prazer de improvisar, de interpretar e de comunicar pelo movimento, pela acção e pela palavra, de forma criativa.

A Dança, a *Arte do corpo* – permite a expressão pelo movimento e tem como elementos o **corpo**, o **espaço**, a **energia** e a **relação**. O nosso **corpo** tem uma presença no **espaço**, e ao ocupar um espaço, produz uma **postura**.

Ao movimentar-se no espaço usa **energia** e estabelece uma **relação** consigo próprio, com os outros e ainda com objectos e ambientes.

Com a dança pretende-se desenvolver na criança o gosto de dançar, ou seja o prazer da execução livre e expressiva de movimentos sem utilidade imediata aparente, mas apenas pelo prazer de os executar e pelas suas características expressivas e criativas, descobrindo as possibilidades de flexibilidade, força, velocidade, agilidade, coordenação e ritmo do seu corpo.

1- Objectivos gerais

- Procurar que as crianças usem adequadamente a linguagem dramática e a dança para se expressar.
- Conduzir as crianças a descobrir o movimento e a recriá-lo.
- Propiciar um clima lúdico e dinâmico conducente à quebra de inibições e resistências.
- Propor actividades intelectuais, artísticas e motoras que envolvam esforço, persistência, iniciativa e criatividade.

- Permitir que as crianças realizem actividades de forma autónoma, responsável e criativa.
- Estimular a tomada de decisões rápidas e adequadas à tarefa proposta.
- Estimular a reflexão criativa.
- Promover a diversidade de referências promovendo a construção do gosto pessoal.
- Propor actividades que permitam que as crianças se relacionem e comuniquem umas com as outras
- Incentivar as crianças a observar, escutar e apreciar o desempenho umas das outras.
- Permitir que as crianças comuniquem, discutam e defendam as suas ideias e descobertas próprias.
- Incentivar à participação em actividades interpessoais e de grupo.
- Promover o respeito pelas regras estabelecidas e adequadas a cada actividade.
- Estimular a adaptação a diferentes grupos de trabalho.
- Incentivar a responsabilização individual no seio do grupo.
- Transmitir a noção de respeito pelo trabalho dos outros.
- Favorecer o reconhecimento da identidade cultural das sociedades.
- Estimular o respeito pela diversidade cultural.
- Promover a valorização das práticas performativas como arte.
- Estimular a apreciação e valorização crítica de diferentes linguagens artísticas, estilos e origens culturais.
- Incentivar a pesquisa vivencial ou documental como estímulo para a produção criativa.
- Proporcionar a exploração de conteúdos e temas de aprendizagem articulados com outras áreas curriculares.
- Propiciar às crianças momentos de avaliação das tarefas realizadas, estimulando a reflexão individual e colectiva, escrita e oral, como forma de desenvolvimento de um discurso próprio.

2- Aspectos metodológicos

- Adequar os exercícios e jogos ao espaço e ao material existente, no caso de este ser necessário.
- Adequar os exercícios e jogos ao grupo de crianças com o qual se vai trabalhar.
- Explicar claramente o que se pretende que façam e certificar-se de que todas as crianças escutaram e compreenderam.
- Respeitar o ritmo de cada criança e de cada grupo de crianças, procurando dar por terminado um exercício ou jogo no tempo certo não deixando desmotivar a actividade.
- Colaborar de início em alguns exercícios e jogos, como referência, se as crianças mostrarem dificuldade em encontrar respostas, deixando depois que as crianças encontrem as soluções para realizar as tarefas propostas, permitindo-lhes criar a sua própria autonomia.

- Dividir os projectos de trabalho em tarefas a desenvolver em pequenos grupos.

Outros aspectos a ter em conta:

- Repetir os jogos ou exercícios que as crianças solicitem.
- Propor repetir um exercício quando não correr bem e as crianças concordarem.
- Quando um grupo não conseguir realizar o que foi pedido não dramatizar e ajudar no exercício seguinte ou ajudar fazendo propostas juntamente com as crianças dos outros grupos (Ex: um grupo não consegue ter ideias ou pegar numa das ideias para representar *o mar com o movimento dos seus corpos em conjunto*), ajudar pedindo a colaboração de todas as outras crianças que vão dando ideias ao grupo e indicações.
- Os registos das aulas, desenhos, fotografias, etc devem ser guardados pelo professor ou nas pastas dos alunos

Fases da aula:

1- Preparação fisiológica para a actividade

- Iniciar com exercícios e jogos de aquecimento e descontração (de activação cardiopulmonar e mobilização articular), propondo às crianças uma série de jogos que solicitem uma mobilização corporal, conduzam a uma concentração psicológica e mobilizem as articulações.

2- Corpo da sessão

- Propor actividades que permitam o desenvolvimento do tema central da aula, com promoção da criatividade, apreciação, crítica, e reformulação caso seja necessário.

3- Retorno à calma

Terminar com exercícios respiratórios e de relaxação.

A inclusão desta fase na aula depende muito do grupo de crianças com quem se trabalha, das actividades realizadas anteriormente, da disposição das crianças no momento.

4- Avaliação

Sentadas no chão, em roda, as crianças são convidadas a falar sobre tudo o que experimentaram na aula.

- Permitir que as crianças realizem actividades de forma autónoma, responsável e criativa.
- Estimular a tomada de decisões rápidas e adequadas à tarefa proposta.
- Estimular a reflexão criativa.
- Promover a diversidade de referências promovendo a construção do gosto pessoal.
- Propor actividades que permitam que as crianças se relacionem e comuniquem umas com as outras
- Incentivar as crianças a observar, escutar e apreciar o desempenho umas das outras.
- Permitir que as crianças comuniquem, discutam e defendam as suas ideias e descobertas próprias.
- Incentivar à participação em actividades interpessoais e de grupo.
- Promover o respeito pelas regras estabelecidas e adequadas a cada actividade.
- Estimular a adaptação a diferentes grupos de trabalho.
- Incentivar a responsabilização individual no seio do grupo.
- Transmitir a noção de respeito pelo trabalho dos outros.
- Favorecer o reconhecimento da identidade cultural das sociedades.
- Estimular o respeito pela diversidade cultural.
- Promover a valorização das práticas performativas como arte.
- Estimular a apreciação e valorização crítica de diferentes linguagens artísticas, estilos e origens culturais.
- Incentivar a pesquisa vivencial ou documental como estímulo para a produção criativa.
- Proporcionar a exploração de conteúdos e temas de aprendizagem articulados com outras áreas curriculares.
- Propiciar às crianças momentos de avaliação das tarefas realizadas, estimulando a reflexão individual e colectiva, escrita e oral, como forma de desenvolvimento de um discurso próprio.

2- Aspectos metodológicos

- Adequar os exercícios e jogos ao espaço e ao material existente, no caso de este ser necessário.
- Adequar os exercícios e jogos ao grupo de crianças com o qual se vai trabalhar.
- Explicar claramente o que se pretende que façam e certificar-se de que todas as crianças escutaram e compreenderam.
- Respeitar o ritmo de cada criança e de cada grupo de crianças, procurando dar por terminado um exercício ou jogo no tempo certo não deixando desmotivar a actividade.
- Colaborar de início em alguns exercícios e jogos, como referência, se as crianças mostrarem dificuldade em encontrar respostas, deixando depois que as crianças encontrem as soluções para realizar as tarefas propostas, permitindo-lhes criar a sua própria autonomia.

- Dividir os projectos de trabalho em tarefas a desenvolver em pequenos grupos.

Outros aspectos a ter em conta:

- Repetir os jogos ou exercícios que as crianças solicitem.
- Propor repetir um exercício quando não correr bem e as crianças concordarem.
- Quando um grupo não conseguir realizar o que foi pedido não dramatizar e ajudar no exercício seguinte ou ajudar fazendo propostas juntamente com as crianças dos outros grupos (Ex: um grupo não consegue ter ideias ou pegar numa das ideias para representar *o mar com o movimento dos seus corpos em conjunto*), ajudar pedindo a colaboração de todas as outras crianças que vão dando ideias ao grupo e indicações.
- Os registos das aulas, desenhos, fotografias, etc devem ser guardados pelo professor ou nas pastas dos alunos

Fases da aula:

1- Preparação fisiológica para a actividade

- Iniciar com exercícios e jogos de aquecimento e descontração (de activação cardiopulmonar e mobilização articular), propondo às crianças uma série de jogos que solicitem uma mobilização corporal, conduzam a uma concentração psicológica e mobilizem as articulações.

2- Corpo da sessão

- Propor actividades que permitam o desenvolvimento do tema central da aula, com promoção da criatividade, apreciação, crítica, e reformulação caso seja necessário.

3- Retorno à calma

Terminar com exercícios respiratórios e de relaxação.

A inclusão desta fase na aula depende muito do grupo de crianças com quem se trabalha, das actividades realizadas anteriormente, da disposição das crianças no momento.

4- Avaliação

Sentadas no chão, em roda, as crianças são convidadas a falar sobre tudo o que experimentaram na aula.

Nota introdutória

As sessões são estruturadas a partir de um tema seguindo os domínios do Meio Físico e Social

Sessão 1:

Tema: **A FAMÍLIA**

Objectivos:

Melhorar o domínio corporal

Vivenciar o corpo e a sensibilidade

Utilizar a linguagem corporal para expressar ideias

Resolver criativamente situações propostas

Cooperar com os outros em actividades de grupo

1 - Postura

Levar as crianças a tomar consciência da ocupação do espaço pelo seu corpo e da necessidade de uma postura correcta – alongamento da coluna, apoios.

2 - Partes do corpo

Solicitar que ao som de música movimentem de cada vez uma das diferentes partes do corpo: pés, pernas, nádegas, pélvis, cintura, ombros, braços, mãos, pulsos, cabeça.

3 - Posições

Solicitar que ao som de música experimentem as posições que o professor for dizendo: parado, sentado, deitado, levantado, de joelhos, de cócoras.

4 - O nome das vogais

Dividem-se as crianças em grupos e a cada grupo é dado um papel com uma vogal escrita. Os grupos sentam-se no chão, cada um na sua roda. Quando o professor disser o nome de uma vogal levantam-se todos os grupos que tiverem essa vogal, e dizem alto o nome da sua vogal. Depois voltam a sentar-se.

5 - Vogal, palavra, e movimento

O professor pede às crianças que associem a cada vogal uma palavra e a cada palavra um movimento e escreve no quadro as sugestões das crianças. Quando o professor disser o nome de uma vogal, as crianças de pé e espalhadas pela sala, dizem a palavra correspondente e executam o movimento.

Exemplos: **A** - água – fazem movimentos de nadar.

E - ervilha – fazem um movimento redondo e pequenino com as mãos.

I - ilha – levantam os braços para o ar e abrem-nos como se fossem os ramos de uma palmeira.

O - óculos – desenharam dois círculos com os dedos em volta dos olhos.

6 - O A escondeu-se na árvore

O professor vai dizendo frases que os alunos mimam fazendo ao mesmo tempo um som correspondente. Os gestos e os sons podem ser primeiro sugeridos pelo professor e depois sugeridos pelas crianças.

Exemplos: *O A escondeu-se na árvore* – todos fingem que se escondem em algum lugar – fazendo o som *schiiiiiiiiuuuuu*.

O E ficou no meio da erva - todos se movimentam agachados fingindo afastar a erva com as mãos e fazendo o som *chap chap chap*.

O I nadou até à ilha – todos fazem movimentos de nadar fazendo o som *plof plof plof plof*.

O O saltou para os óculos – todos dão dois saltos, um para cada lado, fazendo os sons *catrapum catrapum*.

O U escondeu-se no búzio – todos fingem que se escondem fazendo o som *uuuuu. Uuuuu*.

7 - A forma das vogais

1 - Em pequenos grupos, cada grupo representa com os corpos em conjunto, e com a ajuda do professor, uma vogal de cada vez.

2 - Sempre que o professor disser o nome de uma vogal, todos os grupos ao mesmo tempo, e o mais rapidamente possível, formam com os corpos em conjunto a vogal referida. O professor só passa para outra vogal quando todos os grupos estiverem na forma da vogal.

8 - As vogais descansam

Deitados no chão em roda levantam uma perna ou um braço alternadamente, não muito alto, e deixam-no cair até ficar novamente em repouso ao escutarem o nome de uma vogal, enquanto o professor vai dizendo: - o **A** descansa (levantam um braço), o **E** descansa (levantam o outro braço), o **I** descansa (levantam uma perna) o **O** descansa (levantam a outra perna), o **U** descansa (levantam as pernas e os braços ao mesmo tempo). O exercício é repetido algumas vezes, até as crianças estarem descontraídas.

9 - Sentados em roda

Falam do que fizeram. Do que gostaram, do que não gostaram, etc.

Sessão 2

Tema: A FAMÍLIA

Objectivos:

Melhorar o domínio corporal

Desenvolver o domínio respiratório

Desenvolver a oralidade

Coordenar os movimentos com a música

Utilizar a linguagem corporal e vocal para expressar ideias

Cooperar com os outros em actividades de grupo

1 - Postura

De pé em roda, lembrar a postura correcta.

2 - A Respiração

2.1-De pé em roda tomar consciência dos movimentos de inspiração e de expiração, inspirando pelo nariz e expirando pela boca.

2.2-Cheirar uma flor

O professor pede que as crianças imaginem que têm uma flor na sua frente, dizendo cada um qual a flor que escolheu. Depois imaginam que aspiram o perfume dessa flor inspirando pelo nariz, e depois sopram a flor devagarinho, expirando pela boca. Repetem o exercício três vezes.

3 - Movimento livre

Ao som de música movimentam-se pela sala livremente (no início o professor pode dar o exemplo para afastar inibições).

4 - Movimentos básicos locomotores

Executam os movimentos que o professor for dizendo: andar, correr, marchar, saltar, rodopiar. Repetem algumas vezes.

5 - Os Espelhos

De pé espalhados pela sala diante do professor. O professor faz movimentos lentos e as crianças imitam como se fossem a sua imagem num espelho.

6 - Os animais de que eu gosto

6.1-O professor pede às crianças que digam nomes de animais de que gostam e vai escrevendo os nomes no quadro ou num painel.

6.2-O professor vai dizendo os nomes dos animais preferidos e as crianças vão imitando o andar e a fala de cada um desses animais. Entre cada nome de animal o professor bate as palmas ficando as crianças paradas em estátua. Quando disser novo nome as crianças começam novamente a movimentar-se.

7 - A família dos animais

7.1-O professor pede às crianças que formem pequenos grupos e se sentem no chão.

7.2-O professor pede que digam outros nomes de animais que conheçam mesmo que não sejam os seus preferidos.

7.3-Cada grupo escolhe uma família de animais que vai representar pela forma de se comportar, tendo cada um deles um nome inventado começado por uma das vogais (ex: família elefante – o pai elefante é o Arará, a mãe elefante é a Eva, os filhos são o Lopi e o Otário, e o avô é o UU.).

7.4-Cada grupo na sua vez se apresenta aos outros grupos, dizendo cada elemento a personagem da família que representa e o seu nome. Depois movimentam-se imitando o comportamento dos animais que representam. Os outros tentam descobrir de que família de animais se trata.

8 - A dança dos animais

Ao som de música as crianças dançam com se fossem os animais que o professor vai referindo e que as crianças conhecem – “Os ursos dançam”, “dançam os macacos”, “as girafas dançam”, dançam as borboletas”, “os elefantes dançam”, “dançam os cangurus”, etc. O professor deve procurar referir animais que sugiram movimentos contrários: pesados - leves, etc.. O professor pode também bater as palmas entre cada animal como sinal para as crianças ficarem em estátua, para que se possam organizar melhor e passar ao próximo animal.

O professor poderá usar música gravada, ou utilizar instrumentos de percussão escolhidos pelas crianças para cada um dos animais.

9 - Os animais dormem

Deitados no chão fingem que dormem como os animais que o professor for dizendo, com a respiração ou o ressonar de cada um deles: “o elefante dorme”, “a formiga dorme”, “a tartaruga dorme”, “o pirilampo dorme”, “o gato dorme”, “dormem todos os animais”.

10 - Vamos falar do que fizemos

Sentados no chão, em roda, falam do que fizeram.

Sessão 3

Tema: **A FAMÍLIA**

Objectivos:

Vivenciar o corpo e a sensibilidade

Fortalecer a autoestima a integração no grupo

Melhorar o domínio corporal

Mimar gestos do quotidiano

Desenvolver a oralidade

Cooperar com os outros em actividades interpessoais

Explorar capacidades de improvisação

Organizar de forma criativa elementos das suas vivências pessoais

Integrar diferentes áreas de expressão e comunicação

Introdução:

O professor pede às crianças que vão dizendo coisas que gostam de fazer e escreve o que as crianças forem dizendo

Ex: comer, lavar as mãos, dormir, dançar, soprar, sentar-me, dizer adeus, etc.

1 - O que eu gosto de fazer

Ao som de música as crianças vão mimando o que disseram que gostam de fazer, à medida que o professor for dizendo: - *Eu gosto de comer!*; - *Eu gosto de lavar as mãos!* etc..

2 - Apresentação com bola

Dividem-se as crianças em grupos de dez. Cada grupo faz uma roda e a cada grupo é dada uma bola. Em cada roda as crianças atiram a bola umas às outras dizendo o seu próprio nome.

3 - As pessoas da família

Sentadas no chão as crianças são solicitadas a dizer como se designam as pessoas da família. O professor vai escrevendo o que forem dizendo e acrescentando algumas pessoas da família de que as crianças não se lembrem – mãe, filho, neta, tia, etc..

4 - Netos ao centro

4.1-Dividem-se as crianças em grupos de personagens da família (avós, filhos, primos, etc.).

4.2-Ao som de música todos se movimentam pelo espaço. O professor bate palmas e diz por exemplo - *Netos ao centro!*. Todos os *netos* correm para o centro e se abraçam. Ou, - *Avós ao pé da porta!*. Todos os *avós* correm para a porta e se abraçam, etc..

5 - Foto de família

Cada grupo forma a sua família distribuindo as personagens pelos elementos do grupo e atribuindo um nome a cada uma delas – o pai é o Afonso, a avó é a Maria, etc.. Depois o grupo

escolhe uma situação em que tirou uma fotografia de família e coloca-se em pose como se estivesse na fotografia. Cada grupo mostra em seguida a sua *fotografia falante* pois cada elemento da família na sua pose fotográfica, muito quieto, se apresenta dizendo o seu próprio nome. O professor deve ajudar os grupos a escolher a sua pose fotográfica caso os grupos apresentem dificuldades nessa tarefa.

6 - O que faz a família

Formam-se grupos de personagens da família, o grupo dos avós, o grupo dos netos, etc.. Sentam-se todos no chão espalhados pelo espaço. O professor diz de cada vez o nome de um grupo e uma tarefa e todos os que pertencem a esse grupo se levantam e no mesmo lugar executam por mímica essa tarefa.

EX: - *Os pais pescam!* – Todos os que são *pais* se levantam e fingem que estão a pescar). Depois voltam a sentar-se e o professor diz o nome de um novo grupo e indica uma nova tarefa.

7 - Grupos de personagens da família

Divide-se o grupo de crianças em grupos mais pequenos. Cada grupo escolhe o grupo de personagens da família que quer representar: o grupo dos pais, o grupo das mães, o grupo dos filhos, o grupo dos tios, etc..

Cada grupo escolhe uma actividade que o seu grupo de personagens realiza e que vai mostrar em mímica.

Ex: as filhas saltam à corda, ou os pais jogam futebol, etc.

Depois um grupo de cada vez executa a actividade escolhida, e os outros tentam descobrir de que grupo de personagens se trata e qual a sua actividade.

8 - Eu e a minha família

Cada criança desenha numa folha de papel, contornando, uma das suas mãos. Depois a partir da sua mão faz o seu próprio retrato, desenhando a boca, os olhos, o nariz, o cabelo, etc., e à sua volta desenha os elementos da família que quiser. Em seguida, todos sentados em roda, um de cada vez mostra o seu desenho apresentando a família que desenhou. Este último exercício é possível quando o grupo de crianças não é muito grande. Quando o grupo é muito grande a apresentação das famílias pode ser feita em grupos de quatro ou cinco crianças.

Os desenhos são depois recolhidos e guardados pelo professor ou pelas crianças.

Sessão 4

Tema: **A FAMÍLIA**

Objectivos:

Vivenciar o corpo e a sensibilidade

Melhorar o domínio corporal

Desenvolver a oralidade

Desenvolver o imaginário

Iniciar o movimento em tempo certo

Cooperar com os outros em actividades interpessoais

Explorar capacidades de improvisação

Organizar de forma criativa elementos das suas vivências pessoais

1- Partes do corpo associadas

1.1-Solicitar que ao som de música movimentem de cada vez uma das diferentes partes do corpo: pés, pernas, nádegas, pélvis, cintura, ombros, braços, mãos, pulsos, cabeça.

1.2-Solicitar que movimentem de cada vez duas partes do corpo ao mesmo tempo – pés e braços, cabeça e nádegas, pernas e ombros, etc..

2 - Atravessar a sala

Com música, pede-se às crianças para atravessarem a sala fingindo que o fazem da forma que o professor disser –aos saltos, ao pé coxinho, abrindo e fechando os braços, levantando e baixando os braços, levantando os joelhos, atirando os calcanhares para trás, com os braços esticados um para a frente e outro para trás, rodopiando devagar, recuando, avançando.

3 - A casinha do canguru

Formam-se grupos de três. Dois fazem a casinha dando as mãos, o terceiro é o canguru (ou outro animal que as crianças escolham), que se encontra dentro da casinha. Deverá haver sempre pelo menos um canguru sem casinha. Sempre que o professor bater palmas os cangurus saem da sua casinha e saltam pela sala ao som de música. Ao som de novas palmas os cangurus correm a procurar uma qualquer casinha ficando sempre pelo menos um canguru sem casinha.

O jogo repete até que todos os que fizeram de porta tenham sido também cangurus.

4 - Os animais fazem coisas

1.1-Sentados no chão recordam os animais que entram na historia do *Casamento do Burro Tadeu* e dos sentimentos e acções que gostariam de lhes associar – os burricos estão tristes, os burricos estão preocupados, estão alegres, o papagaio voa, o cão ladra, etc..

1.1-Com música mimam o que o professor for dizendo papagaio voava, o papagaio falava muito, os piratas gritavam, corriam e saltavam, o touro o cão e o papagaio caminharam em segredo, o carapau, o peixe voador e os outros animais partiram de barco, todos saltaram do

barco, todos procuraram, todos encontraram, todos deram saltos de alegria, todos preparam a festa: uns fazem os fatos, outros fazem a comida, outros levam as prendas, e todos dançaram em danças de roda.

5 - A música no casamento

A preparação da orquestra. As crianças escolhem cada uma um instrumento musical e agrupam-se por instrumentos. Ao som de música gravada, sentadas no chão, fingem que tocam os instrumentos seguindo as indicações do professor-maestro que com as mãos indica qual o grupo ou grupos de instrumentos que tocam de cada vez, fazendo-os parar ou recomeçar, tocar com mais ou menos força, mais depressa ou mais devagar.

6 - O nosso casamento

Dividem-se as crianças em grupos e cada grupo vai preparar a sua cerimónia de casamento, decidindo quem são as personagens e o que têm que fazer durante a cerimónia (noivos, padrinhos, familiares, amigos, etc.). Depois cada grupo mostra a sua cerimónia e os outros grupos assistem aplaudindo.

7 - A fotografia do casamento

Sentados no chão com uma folha de papel e lápis coloridos cada criança desenha a fotografia do casamento que quiser.

Sentados em roda cada criança mostra o seu desenho dizendo o que quiser.

Sessão 5

Tema: **A ESCOLA**

Objectivos:

Descontrair-se

Utilizar a linguagem corporal para se expressar

Participar em situações de comunicação oral

Mimar situações do quotidiano

Desenvolver a atenção

Desenvolver a memória visual

Desenvolver a concentração

Desenvolver a capacidade de imitação

Experimentar as possibilidades sonoras dos objectos

1 - Chuva a caminho da Escola

O professor diz: - A caminho da escola! - E todos passeiam pela sala ao som de uma canção (cantada pelas crianças, cantada pelo professor ou gravada), com se fossem muito contentes a caminho da escola. Quando o professor bater as palmas e disser - *Chuva!* – correm todos para junto das paredes para se protegerem da chuva colocando as mãos na cabeça, fingindo abrir os chapéus de chuva, etc. Depois o professor volta a dizer – *A caminho da escola!* Voltam a caminhar descontraindo. O jogo repete várias vezes.

2 - O que eu faço antes de ir para a escola

Pede-se às crianças que digam aquilo que fazem desde que acordam até chegar à escola. Ex: levantam-se, lavam-se, penteiam-se, tomam o pequeno almoço, etc. Escreve-se no quadro. Deitam-se todos no chão como se dormissem.

O professor vai dizendo: levantar, lavar-se, pentear-se, comer, etc., e as crianças vão mimando o que for dito.

3 - As árvores a caminho da escola

Sentam-se no chão. O professor pergunta o que costumam encontrar no caminho para a escola e vai escrevendo no quadro.

Ex: árvores, casas, um cão, crianças pequenas, pessoas grandes, etc..

Ao som de música suave e lenta deslocam-se pela sala. As crianças, tentam representar com o corpo as coisas que forem ditas pelo professor.

Ex: - *Casas!* - levantam os braços e fazem a forma de um telhado.

- *Cão!* - abanam o rabo e imitam o ladrar.

- *Pessoas grandes!* - caminham nos bicos dos pés, etc..

4 - O que eu faço na escola

Pede-se às crianças que digam coisas que fazem na escola dentro da sala de aula (escrevem, apagam, lêem, etc.) e no recreio (saltam, comem, jogam à bola, etc.) e vai-se escrevendo no quadro.

Formam-se pequenos grupos. Cada grupo combina duas coisas, uma que faz na sala de aula e outra que faz no recreio e que vai mimar.

Ex: escrever e saltar ou jogar à bola e ler, saltar à corda e apagar, escrever no quadro e jogar ao elástico, etc.

Colocam-se dois grupos de cada vez diante de todos os outros grupos. Um grupo mima o que combinou e o outro grupo imita dizendo o que está a fazer dentro da sala e no recreio. Depois trocam. O jogo acaba quando todos os grupos tiverem mimado as suas acções e imitado outro grupo.

5 - Os sons da sala de aula

As crianças deitam-se no chão de olhos fechados. O professor produz sons ao longo da sala.

Ex: faz um traço com o giz no quadro, bate com na porta, bate no vidro da janela, passa com a mão na parede, etc. As crianças tentam perceber de que sons se trata. No final abrem os olhos e vão experimentar reproduzir os sons que escutaram.

6 - Vamos falar do que fizemos

Sentam-se em roda no chão e com a ajuda do professor falam de tudo aquilo de que se lembram ter realizado na aula de expressão dramática.

Sessão 6

Tema: **LOCALIDADE**

Objectivos:

Desenvolver a expressão corporal

Desenvolver a capacidade de mimar

Trabalhar o espaço e a sua organização

Recriar o espaço circundante

Desenvolver a linguagem oral

Desenvolver a linguagem gestual

Assumir personagens

Relacionar-se com os outros

Escutar e respeitar as ideias dos outros

Introdução:

Pergunta-se às crianças os nomes das suas terras e vão-se escrevendo os nomes das terras no quadro.

Depois pergunta-se quais os espaços existentes nas suas terras de que gostam mais. Ex: a sua própria casa, o mar, o mercado, a escola, o rio, o jardim, etc., e em seguida o que é que as pessoas fazem em cada um desses espaços.

1 - Os espaços de que eu gosto mais

Todas as crianças espalhadas pela sala, mimam ao som de música as coisas que as pessoas fazem nos diferentes espaços que referiram e que vão sendo ditos:

Ex: - *No jardim!* (brincam)

- *No mar!* (tomam banho)

- *No mercado!* (vendem e fazem compras); etc.

- *No rio!*

- *Na escola!*

2 - A minha terra

Organiza-se em conjunto o espaço da sala como se fosse uma terra, decidindo onde fica o mercado, a igreja, o rio, a farmácia, o posto médico, etc., colocando em cada espaço um elemento representativo (objectos criados pelas crianças, trazidos pelo professor, objectos existentes na escola, etc.). Convidam-se as crianças a passear pela "terra" e a realizar acções conforme os diferentes locais onde se encontrem deixando que se organizem livremente.

Ex: quando estão no mercado uns vendem e outros compram, perguntam os preços dos produtos, no posto médico tratam os doentes, etc.

3 - O que eu gosto de fazer

Agrupam-se as crianças por aquilo que preferirem fazer nos diferentes espaços da sua terra.

Ex: arrumar a casa, ir a uma cerimónia na igreja, ir ao mercado às compras, etc.

Cada grupo ocupa um espaço na sala e combina qual o seu espaço e as acções que vai realizar.

Ex: o grupo está em casa a brincar; o grupo está no rio a lavar a roupa; etc.

Um grupo de cada vez mostra o que escolheu. Os outros grupos tentam descobrir qual é o espaço e o que estão a fazer.

4 - Um símbolo da minha terra

Cada criança faz o desenho de qualquer coisa que exista na sua terra. No final todas as crianças sentadas no chão em roda mostram os seus desenhos explicando ao grupo o que fizeram.

Sessão 7

Tema: **HABITAÇÃO**

Objectivos:

Descontrair-se e relaxar

Desenvolver o domínio respiratório

Desenvolver os recursos expressivos da voz

Desenvolver a concentração

Organizar o espaço

Desenvolver a linguagem oral e corporal

Escutar e respeitar as ideias dos outros

Expressar e defender argumentos

Assumir personagens predeterminadas

Expressar sentimentos e ideias

1 - O sopro do lobo

Espalhados pela sala de pé inspiram e expiram três vezes normalmente. Depois inspiram muito ar com se fossem o lobo a tomar fôlego e sopram todo o ar com muita força.

2 - O uivar do lobo

Pede-se às crianças que experimentem sons que possam ser o uivar do lobo. Depois inspiram e produzem o som que escolheram.

Ex: Aaaaauuuuuu.

Em seguida organizam-se em grupos e cada grupo cria um som para o seu lobo. Cada grupo mostra o seu som na sua vez, enquanto as crianças dos outros grupos fecham os olhos e escutam.

Em seguida dois ou três grupos fazem os seus sons diferentes, em conjunto, enquanto os outros escutam de olhos fechados.

Finalmente todos os grupos ao mesmo tempo fazem os seus sons de olhos fechados como se fossem uma matilha de lobos com uivares diferentes.

3 - O grunhir dos porquinhos

Repete-se o exercício anterior mas agora criando sons que possam ser o grunhir dos porquinhos.

4 - Os três porquinhos e o lobo mau

O professor desenha círculos no chão que são as casinhas dos três porquinhos.

Uma criança faz de lobo mau uivando, as outras são os porquinhos que correm pelo campo grunhindo. O lobo corre atrás dos porquinhos que para lhe escaparem se refugiam em casa,

dentro dos círculos. Quando o lobo apanha um porquinho fora de casa trocam de papéis, o lobo passa a porquinho, o porquinho passa a lobo, e o jogo continua.

5 - Os três porquinhos estão em casa

O professor pede às crianças que descrevam como estão divididas as casinhas dos três porquinhos, e vai escrevendo no quadro.

Ex: cozinha, quarto, etc.

Depois pergunta o que fazem habitualmente em cada divisão da casa. Ex: na cozinha preparam as refeições, põem a mesa, lavam a loiça, no quintal regam as plantas, etc. Depois espalham-se pela sala e sempre que ouvirem o nome de uma divisão mimam as acções que se fazem nessa divisão. Ex: - *No quarto!* – fingem que estão deitados e a dormir. – *Na cozinha!* – fingem que lavam a loiça ou que mexem a panela, etc., deixando que cada criança faça o que entender.

6 - Dramatização da história Os três porquinhos

Dividem-se em grupos e sentam-se. Cada grupo conta um bocadinho da história e o professor vai escrevendo os tópicos no quadro.

Ex: 1- Os três porquinhos andavam a brincar. 2- Apareceu o lobo mau, etc.

Cada grupo prepara a dramatização da história seguindo os tópicos e distribuindo os papéis pelas personagens da história: uma criança faz de lobo mau, outra faz de porquinho que constrói a casa de palha, outra de porquinho que constrói a casa de madeira, outra de porquinho que constrói a casa de tijolo e as restantes crianças fazem as diferentes casinhas onde os porquinhos se refugiam.

Deixa-se que cada grupo organize a sua dramatização e mostre aos outros grupos. Pode sempre repetir-se alterando a distribuição das tarefas para que as crianças possam experimentar os papéis que quiserem.

7 - Relaxação final

Deitados no chão em roda, de olhos fechados e de mãos dadas, respiram inspirando e expirando calmamente como se fossem os porquinhos a dormir seguros na sua casinha bonita e perfumada.

8 – A minha casa preferida

Distribuem-se folhas de papel e lápis de cor e pede-se às crianças que desenhem a sua casa preferida.

Com a ajuda do professor assinam o seu desenho e depois expõem todos os desenhos na parede ou no chão, ordenando-os pelas cores semelhantes, pelo tamanho das casas ou por outras características evidentes. Finalmente todos visitam a exposição observando os desenhos de todos.

Sessão 8

Tema: **ACTIVIDADES ECONÓMICAS**

Objectivos:

- Desenvolver o domínio corporal
- Desenvolver a capacidade de mimar
- Desenvolver a expressão oral
- Explorar diferentes direcções no espaço
- Desenvolver a capacidade de imitação
- Desenvolver a capacidade de observação
- Cooperar com os outros em actividades de grupo

Introdução:

O professor pergunta às crianças qual a profissão que gostariam de ter e depois pede que se lembrem das profissões de pessoas que conheçam, escrevendo no quadro.

Ex: vendedeira de fruta, médica, motorista, cabeleireira, professora, pescador, enfermeiro, costureira, etc. Em seguida pergunta em que local se exerce cada uma das profissões escritas.

Ex: vendedeira de fruta: no mercado; médico: no hospital, etc.

1 - Os pescadores

O professor traça uma linha no chão e as crianças colocam-se em fila sobre a linha imaginando que são pescadores que estão dentro do barco. À frente têm o mar e atrás têm a terra. Quando o professor disser – *Ao mar!* Dão um salto para a frente, quando disser – *No barco!* Ficam em cima da linha, balançando, quando disser – *Em terra!* Dão um salto para trás. Se o professor repetir o sítio onde se encontram não se mexem. O jogo repete várias vezes.

2 - Pescadores e motoristas

Seleccionam três profissões como por exemplo pescadores, motoristas e vendedoras de peixe. Espalham-se pela sala e mimam a actividade que o professor for dizendo.

Ex: *os pescadores puxam as redes!* – As crianças mimam o puxar das redes. Quando o professor disser – *À direita!* – Puxam do lado direito, quando disser – *À esquerda!* – Puxam do lado esquerdo. O professor vai alternando a direita e a esquerda fazendo o mesmo depois com as outras profissões: o motorista conduz para a direita ou conduz para a esquerda, a vendedora caminha de cesto à cabeça ora para a direita ora para a esquerda.

3 – O padeiro amassa o pão

Dividem-se em pequenos grupos. Cada grupo escolhe uma profissão e uma acção própria dessa profissão.

Ex: padeiro: amassa o pão; costureira: cose à máquina; jogador de futebol: faz lances com a bola, etc.

Cada grupo acrescenta ainda à sua acção uma frase que diga quem é e o que faz. Ex: *-Eu sou jogador de futebol faço lances com a bola.*

Um grupo de cada vez apresenta a sua acção dizendo a frase ao mesmo tempo.

Depois cada grupo imita a acção e a frase de outro grupo, combinando previamente.

4 – Profissões de mãos dadas

Sentam-se no chão de mãos dadas. Uma primeira criança refere uma profissão que tenha sido falada na aula e pressiona a mão da criança que está ao seu lado direito. Esta por sua vez refere outra profissão de que se lembre e pressiona a mão da criança ao seu lado direito e assim sucessivamente até todas terem jogado. Pode repetir-se a volta se as crianças quiserem e podem repetir-se profissões já ditas por outras crianças.

Sessão 9

Tema: TRANSPORTES E COMUNICAÇÕES

Objectivos:

- Vivenciar o corpo e a sensibilidade
- Experimentar movimentos amplos
- Explorar diferentes níveis e direcções no espaço
- Experimentar movimentos a pares
- Experimentar movimentos em pequeno grupo
- Desenvolver a imaginação
- Desenvolver a concentração
- Desenvolver a expressão oral

Introdução:

Recordar o texto *Quando os cães deixaram de falar*, da unidade seis da Língua Portuguesa, e perguntar às crianças onde habitavam Sam Fali e Sum Fléflé (num luchan perdido na floresta), e em seguida quais os meios de transporte referidos por Sum Fléflé (camioneta e mota).

1 - Dança na floresta

Sugere-se às crianças que se imaginem a caminhar na floresta a caminho do luchan de Sam Fali e Sum Fléflé, afastando a vegetação com os braços em movimentos lentos e abertos, ao som de música suave, ora em cima ora em baixo, explorando o espaço, ora para a direita ora para a esquerda, até chegarem a uma clareira na floresta, e aí, com música mais dinâmica e com mais espaço, movimentar todo o corpo livremente felizes por se encontrarem num espaço amplo.

2 - A camioneta de Sum Fléflé

Realizando os sonhos de Sum Fléflé, as crianças formam dois grupos e cada grupo procura com a ajuda do professor fazer com os corpos em conjunto uma camioneta de carga.

3 - Os meios de transporte que eu conheço

Sentam-se no chão e recordam outros meios de transporte que poderiam ser úteis a Sum Fléflé e outros que conhecem.

Ex: mota, bicicleta, barco, automóvel, avião, autocarro, foguetão, skate, patins, cavalo, elefante, carroça, etc.

O professor vai escrevendo no quadro.

As crianças levantam-se e deslocam-se pela sala como se fossem o meio de transporte ou fossem transportados pelo meio de transporte que o professor for sugerindo.

Ex: - *De avião*; - *De bicicleta*; - *A cavalo*; etc.

Entre cada meio de transporte o professor bate palmas e as crianças ficam estáticas até nova ordem.

4 - A dança dos aviões

Lembrando que alguns meios de transporte são usados de forma artística como é o caso dos aviões que fazem acrobacias e verdadeiras danças no ar, o professor sugere às crianças que ao som de música dançam como se fossem aviões no ar, abrindo os braços, subindo e descendo e procurando ocupar todo o espaço da sala. Depois pede-se que dançam a pares sem tocarem nas asas um do outro.

Pode pedir-se depois que experimentem também dançar com se tivessem patins ou de outras formas sugeridas pelas crianças experimentando primeiro individualmente, em seguida a pares, e finalmente em pequeno grupo.

5 - Como eu gostaria de voar

Pede-se às crianças que pensem e digam como gostariam de poder deslocar-se pelo ar.

Ex: num foguetão, num tapete voador, em cima de um falcão, num papagaio de papel, etc.

Cada criança escolhe a sua forma favorita. Depois sentam-se de pernas cruzadas, fecham os olhos e imaginam que estão a voar da forma que escolheram descrevendo o que vão vendo cá em baixo na terra, falando todos ao mesmo tempo.

Ex: casas, um rio, um ninho, meninos a brincar, o pai e a mãe, etc.

6 - O que eu vi enquanto voava

Cada um faz um desenho a partir do que se lembra que viu no *seu voo* imaginário. Depois sentados em roda, um de cada vez, mostra o seu desenho e diz as coisas que estão nele representadas.

Sessão 10

Tema: **MATERIAIS E SUAS APLICAÇÕES EM SOCIEDADE**

Objectivos:

Desenvolver a criatividade

Desenvolver a capacidade de expressão

Desenvolver a capacidade de representação do real

Experimentar diferentes percepções do espaço

Experimentar a confiança no par e em si próprio

Oferecer confiança aos outros

Desenvolver a capacidade de estar em grupo

Desenvolver a imaginação

Compreender as mensagens expressivas dos outros

Introdução:

O professor pede às crianças, uns dias antes, para trazerem três ou quatro materiais diferentes, não muito grandes.

Ex: pedras, paus, conchas, folhas, trapos, papéis, latas, tampas de garrafas, etc.

1 - Bola com picos

De pé em roda atiram a bola uns aos outros reagindo à bola que for sendo sugerida.

Ex: *-Bola muito quente! - Bola muito pesada! – Bola muito suja!- Bola com picos! – Bola pegajosa! Etc.*

Antes de passar de uma *bola* a outra *bola*, deve procurar-se que todas as crianças atirem a bola. Pode pedir-se às crianças que sugiram elas próprias novas propriedades para a bola.

2 - Panela de ferro panela de barro

As crianças formam pares e cada par decide quem é primeiro a panela de barro e a panela de ferro. As duas *panelas* combinam então dar um passeio pela sala até um determinado sítio, por exemplo até ao quadro ou até à porta. Mas como a panela de barro tem medo de bater em qualquer coisa e quebrar-se vai ser conduzida pela panela de ferro que é mais forte. A panela de barro fecha os olhos e deixa-se conduzir. A panela de ferro de olhos abertos conduz a sua companheira com o maior cuidado para ela não bater em nada, até ao local combinado. Depois trocam e repetem.

3 - Para que serve?

Sentam-se no chão em roda e colocam na sua frente os materiais que trouxeram. Um de cada vez pega num dos seus materiais e diz: *- Isto serve para:* (por exemplo: (pedra) partir caroços; (búzio) escutar o mar). As outras crianças mimam a acção.

4 - As qualidades dos objectos

Juntam-se todos os materiais no centro, verifica-se que materiais existem e escreve-se o nome de cada um num papelinho. As crianças dividem-se em grupos e cada grupo tira à sorte um papelinho. Depois cada grupo atribui duas qualidades ao seu material e representa como quiser essas qualidades.

Ex: *Os búzios são duros e coloridos.* A dureza é representada pelo grupo batendo com os punhos nas cabeças, e o colorido é representado exibindo as cores das roupas ou fazendo riscos de cores numa folha de papel. Os outros grupos tentam descobrir de que se trata.

5 - Construção e improvisação

Cada grupo reúne os materiais do seu papelinho e constrói algo com eles.

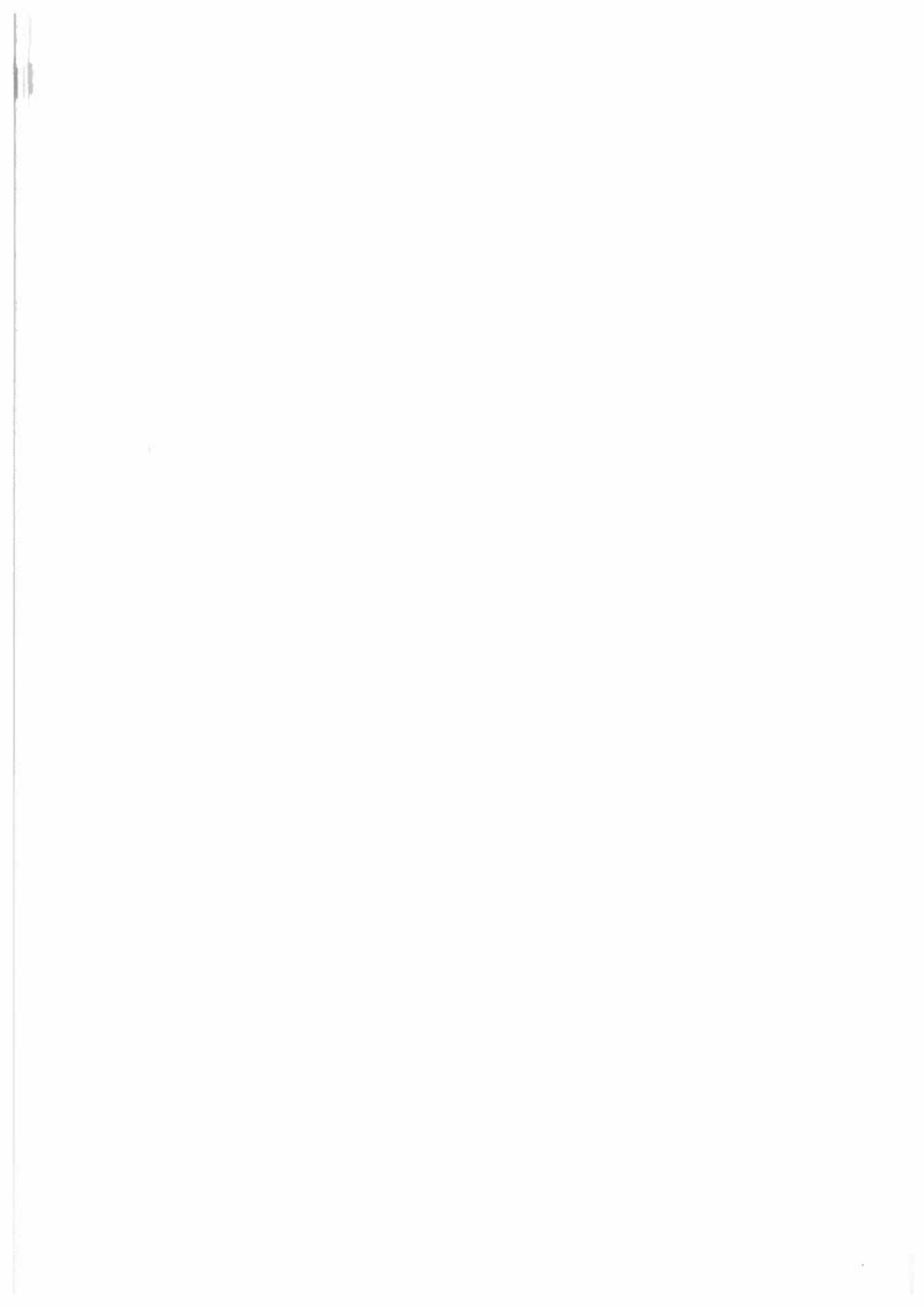
Ex: com pauzinhos faz no chão o desenho de uma casa; com pedras constrói uma montanha; com búzios desenha um colar no chão; com tampas de garrafas faz uma estrada, etc., dando largas à sua imaginação.

Em seguida cada grupo prepara uma cena que tenha a ver com aquilo que construiu.

Ex: a partir do colar de búzios, uma cena de piratas que descobrem um tesouro, etc.

6 - Vamos falar do que fizemos

Incentivam-se as crianças, sentados no chão em roda, a falar do que fizeram, das dificuldades, das descobertas, etc..





EXPRESSION MUSICAL



ORIENTAÇÕES GERAIS PARA O TRABALHO A DESENVOLVER NO ÂMBITO DA EXPRESSÃO MUSICAL

Para a dinamização das aulas de Expressão Musical propõe-se uma estrutura organizada em sete momentos (numa sequência de carácter relativamente rígido), que permite e facilita a abordagem dos diferentes domínios do programa e respectivos conteúdos, no respeito por princípios fundamentais em educação musical, como sejam a dimensão predominantemente prática das actividades a desenvolver, a vivência corporal da música e, em particular, do ritmo, a diversificação das actividades a desenvolver ao longo de uma sessão, mas numa lógica de articulação permanente, etc.

No quadro que se segue é apresentada essa estrutura e enunciados os objectivos prosseguidos por cada um dos momentos propostos, objectivos esses que coincidirão, necessariamente, com os objectivos enunciados no programa.

Chama-se ainda a atenção para a possibilidade de diferentes momentos desta estrutura concorrerem para a prossecução de um mesmo objectivo. Daí que, no referido quadro, um mesmo objectivo possa aparecer em momentos diferentes.

MOMENTOS	OBJECTIVOS
Trabalho vocal	• Valorizar a voz como instrumento de expressão e comunicação • Explorar e desenvolver as potencialidades sonoras e expressivas da voz • Desenvolver técnicas vocais simples
Trabalho melódico	• Aprender a escutar • Desenvolver a discriminação e sensibilidade auditivas • Desenvolver a capacidade de classificar, relacionar e organizar o que se ouve • Desenvolver competências auditivas ao nível melódico
Jogos corporais	• Conhecer e valorizar o património musical regional, nacional e internacional • Desenvolver competências auditivas aos níveis melódico e rítmico • Desenvolver a capacidade de classificar, relacionar e organizar o que se ouve • Desenvolver a motricidade fina com vista ao manuseamento de instrumentos musicais progressivamente mais complexos • Explorar e valorizar o corpo como instrumento musical de possibilidades múltiplas • Compreender e manusear os instrumentos como prolongamento do corpo
Trabalho rítmico	• Aprender a escutar • Desenvolver a discriminação e sensibilidade auditivas • Desenvolver a capacidade de classificar, relacionar e organizar o que se ouve • Desenvolver competências auditivas ao nível rítmico

Notação *	• Criar e utilizar gestos capazes de representar o som nas suas várias dimensões • Criar códigos e formas diferenciadas de representação gráfica do som • Utilizar e apropriar-se de diferentes códigos que sirvam de suporte às práticas e às produções musicais • Conhecer os elementos essenciais da música e as regras da sua organização • Utilizar terminologia e vocabulário adequados
Criatividade*	• Apelar às capacidades expressivas e criativas das crianças • Desenvolver a capacidade de imaginar, construir e relacionar sons • Estimular a improvisação e composição musicais, quer individualmente, quer em grupo
Prática musical de conjunto	• Desenvolver competências auditivas aos níveis melódico, rítmico e harmónico • Desenvolver a capacidade de apreciação crítica das produções musicais • Desenvolver hábitos de escuta no respeito pelas produções individuais e colectivas • Estimular a improvisação e composição musicais, quer individualmente, quer em grupo • Experimentar diferentes tipos de instrumentos • Desenvolver uma prática musical efectiva – quer vocal, quer instrumental • Conhecer e valorizar o património musical regional, nacional e internacional

*Importa ainda referir que os dois momentos a que chamámos **Notação** e **Criatividade** não têm um lugar fixo na estrutura proposta, uma vez que podem aparecer no contexto de qualquer um dos outros momentos, mas não tendo, obviamente, que aparecer em todos eles numa mesma sessão. Assim, se numa sessão a **Notação** aparecer associada ao **Trabalho melódico**, na sessão seguinte deverá aparecer associada, por exemplo, ao **Trabalho rítmico**. A mesma lógica se aplica à **Criatividade**.

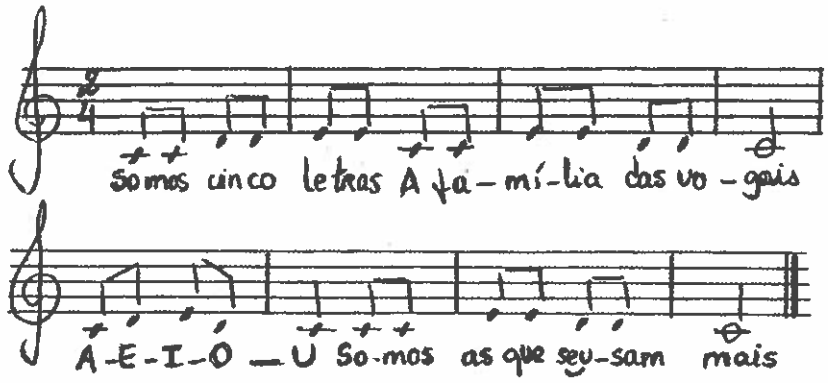
SESSÃO 1 – A FAMÍLIA

MOMENTOS	SUGESTÕES DE ACTIVIDADES
Trabalho vocal	<u>As cinco vogais: A E I O U</u> 1. Inspirar profundamente e, ao expirar, dizer (com um som prolongado) cada uma das vogais. O exercício faz-se 5 vezes, tantas quantas as vogais. 2. Dizer as 5 vogais de forma interrogativa, exclamativa, afirmativa, etc. 3. Dizer as 5 vogais de forma ligada e depois aos “soluços”. 4. Dizer as 5 vogais fazendo variar a intensidade. 5. Dizer as 5 vogais fazendo variar a duração de cada uma. 6. Entoar - sobre um mesmo som - as 5 vogais. Repetir o exercício sobre um som de altura diferente.
Trabalho melódico	1. Utilizar 1 ou mais vogais para a reprodução de pequenos fragmentos melódicos, ou seja, para a entoação de conjuntos de 3 ou 4 sons de alturas diferentes. 2. Entoar sons isolados de alturas diferentes – que as crianças devem repetir – para chamar a atenção para a distinção entre sons graves (“grossos”) e agudos (“finos”). Demonstrada a diferença, entoar outros sons e pedir às crianças que os classifiquem, de acordo com a distinção mencionada. 3. Encontrar uma forma de representar com o corpo sons de alturas diferentes. Exemplo: Mão na testa = som muito agudo (muito fininho) Mão na barriga = som médio Mão nos joelhos = som grave (grosso) Feito este trabalho, pede-se às crianças que produzam sons em função do lugar (testa, barriga ou joelhos) assinalado pelo(a) prof.
Jogos corporais	1. Pedir às crianças que, sem sair do mesmo sítio, executem o movimento de “marchar”, de forma a ouvir claramente o som dos pés a bater no chão. Sugere-se que todas as crianças iniciem o movimento com o mesmo pé (esquerdo). 2. Associar a este movimento alternado dos pés a articulação das vogais, fazendo coincidir cada uma delas com o batimento do pé no chão. Posteriormente, sugerir que em cada batimento sejam feitas 2 articulações da mesma vogal. No 1º caso:  No 2º caso: 
Trabalho rítmico	1. Executar, com palmas, pequenos fragmentos rítmicos de 3 ou 4 sons que as crianças terão que repetir. 2. Utilizando a voz, articular conjuntos de 2 sons de durações diferentes. Às crianças será pedida a repetição de cada um desses conjuntos.

Notação *	O trabalho de "notação" foi feito no ponto 3 do Trabalho melódico .
Criatividade*	O trabalho de "criatividade" será feito na Prática musical de conjunto , ao pedir-se às crianças que inventem movimentos para acompanhar a canção.
Prática musical de conjunto	Canção "As vogais" Somos cinco letras A família das vogais A E I O U Somos as que se usam mais. <u>A canção deve ser trabalhada da seguinte forma:</u> 1º o(a) prof. diz a 1ª frase e as crianças repetem, aproveitando para esclarecer o significado de alguma(s) palavra(s) desconhecida(s) 2º o(a) prof. diz essa mesma frase de formas diferentes (interrogativa, exclamativa, em segredo, aos soluços, etc), devendo as crianças repetir cada uma delas 3º o(a) prof. "brinca" com as palavras que compõem a frase, repetindo, por exemplo, aquela que seja mais difícil de articular, ou mudando a ordem por que aparecem na frase 4º o(a) prof. volta a dizer a frase de forma correcta, juntando-lhe o ritmo correspondente (Este procedimento é repetido para cada frase que compõe a canção) 5º trabalhadas todas as frases individualmente, o(a) prof. diz a canção na sua totalidade, já com o ritmo correspondente, e as crianças repetem 6º o(a) prof. junta o elemento melódico, cantando a canção 2 ou 3 vezes, devendo as crianças ouvir (sem cantar ao mesmo tempo) 7º todos em conjunto, cantam a canção 2 ou 3 vezes No caso desta canção, em concreto, e como forma de terminar a aula de expressão musical, pede-se às crianças que inventem movimentos que a ilustrem. (vd. partitura na sessão nº2)

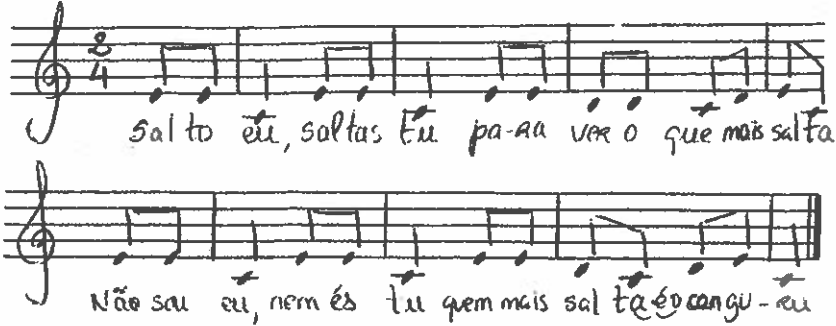
SESSÃO 2 – A FAMÍLIA

MOMENTOS	SUGESTÕES DE ACTIVIDADES
Trabalho vocal	- Retomando as vogais, vão-se trabalhar as seguintes frases: A já cá está. E veio a pé? I está ali! O foi ver a avó? U olha o canguru! - o(a) prof. articula cada uma das frases respeitando o sinal de pontuação da cada uma delas. As crianças repetem - o(a) prof. articula as diferentes frases respeitando o seu carácter expressivo, mas fazendo variar a intensidade. As crianças repetem - diz-se toda a sequência (sem interrupções) tentando respeitar o carácter expressivo de cada uma das frases - entoam-se as cinco frases, atribuindo a cada uma delas um som diferente. O som deve variar, de frase para frase, em função da altura. - Utilizando a sílaba "NU", o prof. vai produzir sons isolados de alturas e durações diferentes que as crianças devem repetir (um por um). (Sugere-se que se prolongue o som "Nnnn", para facilitar a colocação).
Trabalho melódico	- Com a mesma sílaba "NU", o(a) prof vai entoar fragmentos melódicos de 3 ou 4 sons que as crianças devem repetir - O(A) prof. pede a 2 ou 3 crianças que, cada uma por sua vez, executem uma sequência melódica para que os colegas e o(a) prof. repitam - Retomando os sons graves ("grossos") e os sons agudos ("finos") e a forma encontrada na aula anterior para os representar através do corpo, o(a) prof. volta a fazer o mesmo tipo de exercício, mas tentando fazer sequências de, pelo menos, 3 sons, sem haver interrupções.
Jogos corporais	- Pede-se às crianças que assentem o cotovelo direito sobre a mão esquerda e que balancem o braço de um lado para o outro simulando o movimento de um pêndulo (de um relógio). Todos devem começar para o mesmo lado. Organizado este movimento, pedir que contem 1 – 2 e, seguidamente, pedir que contem 1 e 2 e 1 e 2 e..... e assim sucessivamente (para efectuarem a divisão da pulsação em duas partes iguais). - O(A) prof. relembra a canção trabalhada na aula anterior e pede às crianças que a cantem também. Depois, enquanto cantam todos a canção, o(a) prof. executa movimentos corporais que marcam a pulsação e pede aos alunos que os façam também ao mesmo tempo, como se fossem o seu espelho.
Trabalho rítmico	- Utilizando a voz, as palmas e batimentos com as mãos nas pernas (coxas), o prof. faz pequenas sequências rítmicas (de 3, 4 ou, no máximo, 5 sons) que as crianças repetem. - Com a voz, o prof. produz sons (isolados) com durações diferentes e chama a atenção das crianças para essa diferença, introduzindo e explicando a distinção entre sons longos e sons curtos. - Recorrendo ao corpo, vão-se encontrar formas de representar sons com diferentes durações.

	Exemplo: <u>Som muito curto</u> = movimento de tocar com o dedo indicador na ponta do nariz <u>Som curto</u> = movimento de percorrer com a ponta do dedo indicador de uma mão, o dedo indicador da outra mão <u>Som longo</u> = movimento de percorrer com a ponta do dedo indicador de uma mão o espaço que vai do cotovelo à ponta dos dedos da outra mão <u>Som muito longo</u> = movimento de percorrer com a ponta do dedo indicador de uma mão o espaço que vai do ombro à ponta dos dedos da outra mão Feito este trabalho, o (a) prof. pede às crianças que produzam sons em função do movimento que for efectuado.
Notação *	O trabalho de "notação" foi feito no ponto 3 quer do Trabalho melódico quer do Trabalho rítmico .
Criatividade*	O trabalho de "criatividade" foi feito, a nível individual, no ponto 2 do Trabalho melódico .
Prática musical de conjunto	Canção "As Vogais"  Como a canção foi relembrada a propósito dos Jogos corporais, vamos cantá-la novamente para acabar a aula, mas pedindo às crianças que, recorrendo aos batimentos corporais realizados no Trabalho rítmico (no ponto 1) inventem um acompanhamento rítmico para a canção.

SESSÃO 3 – A FAMÍLIA

MOMENTOS	SUGESTÕES DE ACTIVIDADES
Trabalho vocal	1. Pede-se às crianças que encham os pulmões de ar e que depois o deitem fora a) de 1 só vez, de forma continuada b) em 2 vezes c) de 1 só vez, de forma muito rápida d) em 4 vezes, etc 2. Inspirar e, ao expirar, articular as 5 vogais sobre um mesmo som ligado, precedidas da consoante “N” (“Nnnnn”) Nnna, Nnne, Nnni, Nnno, Nnnu O exercício deve ser feito 3 vezes, sendo que o 3 sons utilizados deverão ter alturas diferentes. 3. Vocalizo 1: utiliza a sílaba “NU”, que deverá ser pronunciada como “Nnnnnu”. Pede-se às crianças que coloquem os dedos indicador e médio de ambas as mãos sobre o osso do nariz, de forma a sentirem a ressonância provocada pela entoação do som “Nnnnn”. Este exercício deve ser feito 2 vezes sobre 2 sons de alturas diferentes, mas não muito distantes.
Trabalho melódico	1. Utilizando a sílaba “NU”, o prof. faz 2 ou 3 sequências melódicas de 4 ou 5 sons que as crianças devem repetir, devendo a actividade desenvolver-se da seguinte forma: a) O (a) prof. faz 1 ou 2 vezes a 1ª sequência e as alunos ouvem b) os alunos repetem essa sequência e o (a) prof. ouve c) alunos e professor(a), repetem a sequência melódica efectuada, representando com a mão o movimento (ascendente, descendente ou contínuo) da respectiva linha melódica. Este procedimento é válido para todas as sequências. 2. Utilizando a forma já encontrada para, através do corpo, representar sons graves e agudos, o prof. executa uma sequência de 2 ou 3 movimentos, pedindo aos alunos que produzam uma ilustração sonora possível para esses mesmos movimentos.
Jogos corporais	Com um tambor, ou qualquer outro instrumento de percussão (ou qualquer outro objecto capaz de produzir um som relativamente forte), o prof. marca a pulsação e pede às crianças que executem determinados movimentos corporais, de forma a marcarem também a pulsação. Exemplo: a) Saltitar b) Apontar para a barriga c) Fazer com a mão (com o dedo indicador espetado) o gesto usado normalmente para dizer “não”. Depois de terem experimentado todos esses movimentos, o (a) prof. pede que efectuem aquele que, a cada momento, for pedido. O objectivo é fazer com que as crianças reajam rapidamente à mudança do movimento sem, no entanto, perder o sentido da pulsação.

Trabalho rítmico	Utilizando a forma encontrada na aula anterior para, através do corpo, representar sons longos e curtos, o (a) prof. executa uma sequência de 2 ou 3 movimentos, pedindo aos alunos que produzam uma ilustração sonora possível para esses mesmos movimentos.
Notação *	O trabalho de "notação" foi feito no ponto 2, quer do Trabalho melódico , quer do Trabalho rítmico .
Criatividade*	O trabalho de "criatividade" será feito, colectivamente, na Prática musical de conjunto , quando as crianças inventarem movimentos para acompanhar a canção.
Prática musical de conjunto	Canção "O Canguru" Salto eu, saltas tu Para ver o que mais salta Não sou eu, nem és tu Quem mais salta é o canguru.  1. A canção deve ser trabalhada da forma indicada na sessão nº1. 2. Sabida a canção, o prof. faz movimentos que as crianças imitam "em espelho", enquanto cantam todos a canção.

SESSÃO 4 – A FAMÍLIA

MOMENTOS	SUGESTÕES DE ACTIVIDADES
Trabalho vocal	- Exercícios para descontração dos músculos faciais - massajar as faces lentamente - simular o movimento de “mascar” - simular o barulho de uma mota (“brrrum”) - exclamar “ah!!”, com muito espanto, deixando “cair” o maxilar inferior Lengalenga: A mãezinha leva já A Leva leite com café E Para a merenda da Lili I Que está em casa da avó O A brincar com a Lulu U - dizer a lengalenga lentamente, de forma a articular muito bem as palavras e exagerando nos movimentos da boca - depois de memorizada, dizê-la com uma intensidade fraca - repeti-la com uma intensidade forte - dizê-la novamente começando com uma intensidade muito fraca e acabando com uma intensidade muito forte, e vice-versa - entoá-la sobre um som de altura constante - entoá-la oscilando entre 2 sons de alturas diferentes
Trabalho melódico	- Utilizando as sílabas “Na”, “Ne”, “Ni”, “No” e “Nu”, o(a) prof. faz sequências melódicas de 5 sons cada, seguindo o procedimento indicado na aula anterior. - Com a mesma géstica utilizada na aula anterior (alínea c) do procedimento referido) para representar o movimento da linha melódica, o(a) prof. entoia um som, ao qual fará corresponder uma determinada posição da mão. A partir desse som e dessa posição (de referência) vai, de forma lenta, deslocar a mão para cima e para baixo, pedindo aos alunos que, simultaneamente, produzam sons que acompanhem esses movimentos.
Jogos corporais	- O(A) prof. vai propor sequências de 4 tempos. - Conta 1, 2, 3, 4 e pede aos alunos que façam corresponder determinados movimentos a cada um dos tempos Exemplo: 1 - bater com os pés no chão 2 - bater com as mãos nas pernas (coxas) 3 - bater palmas (uma vez) 4 - pôr as mãos na cabeça - Depois de estarem “automatizados”, o(a) prof. pede aos alunos que, enquanto fazem estes movimentos, procedam também, em voz alta, à contagem dos tempos (1, 2, 3, 4). - Seguidamente, pede que contem os tempos mentalmente, só dizendo em voz alta um deles (só o 1º, depois só o 2º e assim sucessivamente). - Repetir o exercício anterior, mas pedindo que digam em voz alta dois tempos, fazendo diversas combinações (o 1º e o 3º; o 2º e o 3º, etc).

Trabalho rítmico	1. Recorrendo a batimentos corporais diversificados (palmas, pés no chão, mãos nas pernas ou outros), o (a) prof. realiza pequenas sequências rítmicas que os alunos deverão reproduzir. 2. Com um tambor, ou qualquer outro instrumento de percussão (ou qualquer outro objecto capaz de produzir um som relativamente forte), o (a) prof. marca a pulsação e pede às crianças que, seguindo essa mesma pulsação, e utilizando todos os batimentos corporais que quiserem, façam uma improvisação rítmica.
Notação *	O trabalho de “notação” foi feito no ponto 2 do Trabalho melódico .
Criatividade*	O trabalho de “criatividade” foi feito no ponto 2 do Trabalho rítmico de forma colectiva.
Prática musical de conjunto	Canção “O Canguru” 1. A canção deve ser relembrada. 2. Seguidamente, pede-se às crianças que a cantem, ao mesmo tempo que fazem os movimentos corporais trabalhados nos Jogos corporais.

SESSÃO 5 – A ESCOLA

MOMENTOS	SUGESTÕES DE ACTIVIDADES
Trabalho vocal	“Pato, patinho, patola pega na sacola para ir à escola” a) dizer a frase de forma, exclamativa, interrogativa, alegre, etc b) dizer a frase fazendo variar a intensidade c) entoar a frase 2 vezes (sobre 1 som agudo e 1 grave)
Trabalho melódico	Utilizando a sílaba “Nu”, o(a) prof. entoa pequenas frases melódicas (de 4/5 sons) que as crianças repetem (conforme indicado na sessão nº 3). Sugere-se que algumas dessas frases sejam fragmentos da canção que vai ser trabalhada no final da aula (mas, obviamente, sem o texto)
Jogos corporais	Com um tambor, ou qualquer outro instrumento de percussão (ou qualquer outro objecto capaz de produzir um som relativamente forte), o(a) prof. marca a pulsação e pede às crianças que executem determinados movimentos corporais, de forma a marcarem também a pulsação. Exemplo: a) Alternar entre um pé e outro, simulando um pato a andar b) “Bater as asas” c) Bater palmas, com as mãos à frente da boca, simulando o bico de um pato. Depois de terem experimentado todos esses movimentos, o(a) prof. combina com as crianças uma forma de representar graficamente (no quadro) cada um desses movimentos. Em seguida pede que efectuem aquele que, a cada momento, ele(a) apontar. O objectivo é fazer com que as crianças reajam rapidamente à mudança do movimento sem, no entanto, perder o sentido da pulsação.
Trabalho rítmico	Recorrendo aos movimentos utilizados na actividade anterior, o(a) prof. realiza pequenas frases rítmicas (com ou sem som, no caso do movimento de bater as asas) que os alunos deverão reproduzir. Este exercício pretende apelar não só à memória auditiva, mas também à memória visual, que terá de funcionar, necessariamente, associada ao sentido da pulsação.
Notação *	O trabalho de “notação” foi feito nos Jogos corporais .
Criatividade*	O trabalho de “criatividade” será feito na Prática musical de conjunto , de forma colectiva.
Prática musical de conjunto	Canção “Os Patinhos” A correr, a saltar A saltar, a correr Os patinhos vão nadar Os patinhos vão beber  A COR-RER, a sal-tar Os pa-ti-nhos vão na-dar A sal-tar, a COR-RER Os pa-ti-nhos vão be-beer 1. A canção deve ser trabalhada da forma já indicada. 2. Sabida a canção, pedir às crianças que inventem gestos para a acompanhar.

SESSÃO 6 – A ESCOLA

MOMENTOS	SUGESTÕES DE ACTIVIDADES
Trabalho vocal	- Exercícios de respiração para melhorar a gestão do ar (vd. sessão nº3) Vocalizo 1 (vd. sessão nº3)
Trabalho melódico	- O(A) prof. entoa sons soltos e pede às crianças que os classifiquem em função da sua altura (graves / agudos) - O(A) prof. entoa pequenas frases melódicas acompanhadas do movimento da mão (que deve acompanhar o movimento da linha melódica) e pede às crianças que as repitam, fazendo igualmente o gesto.
Jogos corporais	O(A) prof. relembra a canção trabalhada na aula anterior e pede às crianças que a cantem também. Depois, enquanto cantam todos a canção, o (a) prof. executa movimentos corporais que marcam a pulsação e pede aos alunos que os façam também ao mesmo tempo, como se fossem o seu espelho.
Trabalho rítmico	Utilizando traços horizontais de comprimentos diferentes, o prof. Escreve no quadro 2 sequências de 4/5 traços Exemplo: a) _____ b) — _____ Seguidamente pede aos alunos que leiam essas sequências, atribuindo um som a cada traço, mas distinguindo a duração de cada um dos sons em função do comprimento do traço respectivo.
Notação *	Foi feita na actividade anterior.
Criatividade*	Será feita na Prática musical de conjunto
Prática musical de conjunto	Retomando a canção “Os Patinhos”, pede-se às crianças que se movimentem livremente, enquanto a cantam em conjunto.

SESSÃO 7 – A LOCALIDADE

MOMENTOS	SUGESTÕES DE ACTIVIDADES
Trabalho vocal	Vamos pensar nalguns animais e nas suas “vozes”: a vaca faz “mmmm”; a cabra faz “méééé”; o galo faz “cócorócócó”; a galinha faz “cácará cá” e o cuco faz “cucu”. Depois de todos terem experimentado estas “vozes” dos animais, o(a) prof. sugere que façam um concerto: <u>o concerto dos animais</u> Ao ouvir o sino (“diinnng” feito pelo(a) prof.) todos vão, em simultâneo, brincar com as suas vozes, imitando os animais acima referidos. Ao ouvir novamente o sino (“diinnng”) todos se calam. Repete-se o jogo 1 ou 2 vezes.
Trabalho melódico	- Depois de lembrar as diferentes “vozes” dos animais referidos, o(a) prof. pede às crianças para as compararem. Quais são as mais agudas? E as mais graves? - Utilizando as “vozes” de 2/3 desses animais, o(a) prof. entoia 2 / 3 frases melódicas e pede às crianças para as repetirem.
Jogos corporais	- Pede-se às crianças que balancem o corpo de um lado para o outro, marcando a pulsação com o bater dos pés no chão. - Depois de uns breves momentos a fazer este movimento, para sentir bem a pulsação, o(a) prof. pede às crianças que brinquem com a “voz” da ovelha e com a “voz” do cuco, da seguinte forma: - com o bater de cada pé no chão dizem “méééé” - com o bater de cada pé no chão dizem “cu-cu” - com o bater do pé direito no chão dizem “méééé” e com o bater do esquerdo dizem “cu-cu” e vice-versa
Trabalho rítmico	- O(A) prof., batendo com os pés no chão, faz uma pequena frase rítmica que as crianças deverão repetir. Faz uma nova frase, mas desta vez recorrendo às palmas. - O(A) prof., escreve no quadro 2 sequências rítmicas de 4 tempos cada e pede às crianças que as leiam, enquanto fazem o movimento de oscilação trabalhado nos Jogos corporais. Exemplo: ∞ --- ∞ --- sendo que ∞ = “cucu” e --- = “méééé” --- ∞ ∞ --- NB. Todos devem começar com o mesmo pé e cada uma das frases implica 4 batimentos (2 de cada pé, mas alternados)
Notação *	Foi feita no Trabalho rítmico .
Criatividade*	Foi feita no Trabalho vocal .
Prática musical de conjunto	Canção “O Pinto desobediente” A canção deve ser trabalhada da forma já indicada. (vd. a partitura da canção na sessão nº 8)

SESSÃO 8 – A LOCALIDADE

MOMENTOS	SUGESTÕES DE ACTIVIDADES
Trabalho vocal	- Exercício de descontração: inspirar profundamente subindo os ombros e deixá-los cair ao mesmo tempo que se expira todo o ar de uma só vez. Repetir o exercício 1 ou 2 vezes. - Quais são os sons que ouvimos no local onde moramos? Depois de identificados e exemplificados pelas crianças que queiram dar o seu contributo, o(a) prof. selecciona 5 ou 6 sons que vai explorar do ponto de vista da intensidade. Vai fazê-los com uma intensidade forte, fraca, em crescendo, em diminuendo... e as crianças repetem.
Trabalho melódico	- O(A) prof. entoa pequenas frases melódicas acompanhadas do movimento da mão (que deve acompanhar o movimento da linha melódica) e pede às crianças que as repitam, fazendo igualmente o gesto. - Prof. e alunos combinam a forma de representar graficamente 4 dos sons trabalhados no Trabalho vocal. No quadro, o(a) prof. escreve 2 ou 3 frases com diferentes combinações desses sons e, todos em conjunto, procedem à sua leitura.
Jogos corporais	Enquanto o(a) prof. canta a canção trabalhada na aula anterior, com o objectivo de a relembrar, as crianças marcam a pulsação, alternando dois movimentos: palmas e bater com as mãos nas coxas.
Trabalho rítmico	O(A) prof., escreve no quadro 2 sequências rítmicas de 4 tempos cada e pede às crianças que as leiam. Exemplo: a) o o O o sendo que: o = som fraco = mãos nas coxas b) O o o O O = som forte = palmas
Notação *	Foi feita no Trabalho melódico e no Trabalho rítmico .
Criatividade*	Será trabalhada na Prática musical de conjunto .
Prática musical de conjunto	Canção “O Pinto desobediente”  Pede-se às crianças que, de forma livre, improvisem um acompanhamento rítmico para a canção.

SESSÃO 9 – HABITAÇÃO

MOMENTOS	SUGESTÕES DE ACTIVIDADES
Trabalho vocal	Vocalizo 1 (vd. sessão nº3) - Simular com a voz: - o som do vento a soprar (vvvvvvv) - o barulho de uma mota a andar (vvrrrumm) Depois de todos terem experimentado estes sons vamos fazer variar a intensidade, dando a imagem do vento que sopra de mansinho ou que sopra com muita força; da mota que está a aquecer o motor antes da partida ou que está em crescente aceleração durante a corrida, etc.
Trabalho melódico	Utilizando a sílaba "NU", o prof. faz 2 ou 3 sequências melódicas de 4 ou 5 sons que as crianças devem repetir
Jogos corporais	- Uma vez espalhadas pela sala, pede-se às crianças que levanten os braços, e que imaginem que são uma árvore. O(A) prof. (utilizando o som "vvvvvvv") vai simular o soprar do vento, e os ramos das "árvores" vão dançar em função da "canção do vento". - Depois de terem dançado ao som da "canção do vento", o(a) prof. sugere que as "árvores" dancem ao som de uma canção ou de uma melodia (que poderá ser música gravada ou entoada pelo(a) prof.)
Trabalho rítmico	Na sequência do trabalho realizado na aula anterior, o(a) prof., escreve no quadro 2 sequências rítmicas de 6 tempos cada e pede às crianças que as leiam. Exemplo: a) o o O o O O sendo que: o = som fraco = vento b) O o o O O o O = som forte = mota
Notação *	Foi feita no Trabalho rítmico .
Criatividade*	Foi trabalhada nos Jogos corporais .
Prática musical de conjunto	Canção "Casas..."

SESSÃO 10 – HABITAÇÃO

MOMENTOS	SUGESTÕES DE ACTIVIDADES		
Trabalho vocal	Inspirar e, ao expirar, articular as 5 vogais sobre um mesmo som ligado, precedidas da consoante “N” (“Nnnnn”) Nnna, Nnne, Nnni, Nnno, Nnnu O exercício deve ser feito 3 vezes, sendo que o 3 sons utilizados deverão ter alturas diferente		
Trabalho melódico	1. Utilizando as sílabas acima referidas, o(a) prof. entoia 2 sons com alturas e/ou intensidades diferentes para que os alunos os comparem e classifiquem. Exemplos: - o 1º agudo; o 2º grave / o 1º forte; o 2º fraco - o 1º grave e fraco; o 2º agudo e forte 2. Com a sílaba “Nu” o(a) prof. entoia a 1ª frase da canção estudada na aula anterior e pede às crianças que a repitam. Repete o procedimento para as restantes frases.		
Jogos corporais	1. Pedir às crianças que, de pé, ponham os braços no ar e os balancem ao som da canção “Casas...”, que o(a) prof. canta. 2. Enquanto o(a) prof. canta a canção, as crianças executam a seguinte sequência de movimentos, para marcar a pulsação: 1º juntar as mãos, com os braços esticados acima da cabeça 2º pousar as mãos sobre a cabeça 3º pousar as mãos sobre os ombros 4º tocar com as mãos na parte lateral das coxas NB. Para acompanhar toda a canção esta sequência terá de ser executada 4 vezes.		
Trabalho rítmico	1. Utilizando os movimentos executados nos Jogos corporais , o(a) prof. faz 2 ou 3 sequências (de 4 tempos cada) que os alunos repetem (a ordem dos movimentos é arbitrário). 2. O(A) prof. articula 2 sons de durações diferentes e pede a 1 criança que vá ao quadro representá-los. Repete-se o exercício mais 1 ou 2 vezes.		
Notação *	Foi feita no Trabalho rítmico .		
Criatividade*	Será trabalhada na Prática musical de conjunto .		
Prática musical de conjunto	Texto “As casas dos animais” <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> ‘Stá no ninho o passarinho O cão dorme na casota </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> Vive o peixe lá no mar E os ratos estão na toca </td> </tr> </table> Depois de trabalhado e decorado o texto, pede-se às crianças que o encaixem na melodia da canção que aprenderam na aula anterior. Feito este trabalho, pede-se a 1 criança que, em frente do restante grupo, faça gestos para mimar a canção, os quais deverão ser imitados pelos restantes colegas.	‘Stá no ninho o passarinho O cão dorme na casota	Vive o peixe lá no mar E os ratos estão na toca
‘Stá no ninho o passarinho O cão dorme na casota	Vive o peixe lá no mar E os ratos estão na toca		

SESSÃO 11 – ACTIVIDADES ECONÓMICAS

MOMENTOS	SUGESTÕES DE ACTIVIDADES
Trabalho vocal	- Vamos brincar com a voz, imitando sons associados a algumas profissões. Exemplos: grrrgrrr da serra do carpinteiro piimmpiimm do martelo do serralheiro, etc - Pede-se a 1 criança que, com alguns dos sons identificados, faça uma sequência sonora que os colegas terão de repetir.
Trabalho melódico	- O(A) prof. entoa 1 pequena frase melódica (de 4 ou 5 sons) que as crianças repetem. Volta a fazer mais 1 ou 2. - Escrevem-se no quadro 2 sequências gráficas que ilustrem sons de alturas diferentes. Pede-se às crianças que, em conjunto, façam uma leitura possível dessas sequências. Exemplo: a)  b) 
Jogos corporais	Com um tambor, ou qualquer outro instrumento de percussão (ou qualquer outro objecto capaz de produzir um som relativamente forte), o(a) prof. marca a pulsação e pede às crianças que, de forma a marcarem também a pulsação, executem gestos associados a diferentes profissões. Exemplos: Carpinteiro a serrar, lavadeira a esfregar, costureira a coser, jardineiro a cavar...
Trabalho rítmico	Com palmas, o(a) prof. vai executar 2 ou 3 pequenas frases rítmicas que as crianças terão de repetir. Depois de terem repetido uma por uma pede-se-lhes que as tentem executar todas seguidas.
Notação *	Foi abordada no Trabalho melódico
Criatividade*	Foi abordada no Trabalho vocal e será também trabalhada na Prática musical de conjunto
Prática musical de conjunto	Canção “Sra. D. Anica”  Venha ver: a) as lavadeiras c) as costureiras e) as cozinheiras b) os jardineiros d) os carpinteiros f) os sapateiros NB. Podem-se referir outras profissões, adequando-lhes gestos. Uma vez decorada a canção, pede-se aos alunos que ilustrem gestualmente as profissões nela referidas

SESSÃO 12 – ACTIVIDADES ECONÓMICAS

MOMENTOS	SUGESTÕES DE ACTIVIDADES
Trabalho vocal	1. “O gato branco gosta de brincar. O gato branco brinca no jardim” a) dizer as frases lentamente e articular muito bem as palavras b) dizer as frases de forma exclamativa, interrogativa, alegre... c) dizer as frases fazendo variar a intensidade d) entoar as 2 frases (a 1ª sobre 1 som agudo e a 2ª sobre 1 som grave e vice-versa) 2. Vocalizo 1 (vd. sessão nº3)
Trabalho melódico	Na sequência do que foi feito na aula anterior, mas desta vez com recurso à gística, pede-se às crianças que entoem sons de alturas diferentes, consoante o gesto feito pelo(a) prof.. (vd o ponto 3 do Trabalho melódico da sessão nº 1. Convém acrescentar, agora, 1 som intermédio entre o <u>muito agudo</u> e o <u>médio</u>. Ex: Mão no peito = <u>som agudo</u>.
Jogos corporais	Enquanto o(a) prof. marca a pulsação (de forma audível) vai pedindo a várias crianças (uma de cada vez) que, respeitando também a marcação da pulsação, façam gestos alusivos a uma profissão. Os colegas terão de adivinhar de que profissão se trata.
Trabalho rítmico	Utilizando 2 batimentos corporais diferentes de forma alternada (Ex: palmas e batimento dos pés no chão ou palmas e batimento com as mãos nas coxas) o(a) prof. faz pequenas frases rítmicas que as crianças repetirão. Devem ser feitas 2 ou 3 frases diferentes.
Notação *	Apareceu no Trabalho melódico .
Criatividade*	Apareceu no Jogos corporais .
Prática musical de conjunto	Canção “Natal Africano”  Uma vez que esta 12ª sessão deverá ter lugar por altura do Natal, deixamos aqui 1 canção alusiva a esta quadra festiva.

SESSÃO 13 –TRANSPORTES E COMUNICAÇÕES

MOMENTOS	SUGESTÕES DE ACTIVIDADES
Trabalho vocal	- Exercícios de respiração (vd. sessões anteriores) Vocalizo 2: utiliza as sílabas “Na” e “Nu”, sendo que o som da sílaba “Na” é mais grave do da sílaba “Nu”. O(A) prof. entoa, assim, 2 sons – o 1º mais grave do que o 2º. Depois de ouvirem 2 vezes, as crianças repetirão. Repete-se o exercício com 2 novos sons, mas obedecendo à mesma lógica.
Trabalho melódico	O(A) prof. entoa uma sequência de 3 sons – que poderão ter todos alturas diferentes, todos a mesma altura, ou 2 deles terem a mesma altura. Depois de ter entoado 3 vezes a sequência em causa, pede-se a uma criança que, através da géstica utilizada na aula anterior a propósito deste mesmo momento, represente o que ouviu. Pergunta-se às outras crianças se concordam com a representação feita pelo(a) colega e, seguidamente, todos entoam a sequência melódica, acompanhando-a da localização corporal dos sons em função da sua altura. Repete-se o exercício.
Jogos corporais	Vamos fazer um comboio! Organizadas em fila, as crianças (à excepção da 1ª) colocam as mãos sobre os ombros do(a) colega. Com 1 tambor, batendo palmas ou de qualquer outra forma audível, o(a) prof. marca a pulsação e o “comboio” deve andar todo a essa velocidade. A cada batida deverá corresponder um passo. Quando o “comboio” estiver em marcha, o(a) prof. acelera ou atrasa a pulsação (mas mantendo depois a regularidade do batimento) e o “comboio” terá de adequar a velocidade do seu andamento à batida da pulsação.
Trabalho rítmico	Utilizando os movimentos sugeridos no ponto 3 do Trabalho rítmico da sessão nº 2 para representar sons de durações diferentes, e depois de as lembrar às crianças, o(a) prof., em silêncio, faz uma sequência de movimentos que as crianças memorizam. Para tal, deve ser repetida 1 ou 2 vezes. Seguidamente pede-se-lhes que façam uma ilustração sonora para essa sequência. Repete-se o exercício (com uma sequência diferente).
Notação *	Teve lugar no Trabalho melódico e no Trabalho rítmico .
Criatividade*	Será trabalhada na Prática musical de conjunto , sob a forma gestual.
Prática musical de conjunto	Canção “O barquinho” Depois de aprendida a canção, pede-se às crianças que, sentadas nas suas cadeiras, movimentem o tronco, de forma a acompanhar o ritmo da canção.

SESSÃO 14 –TRANSPORTES E COMUNICAÇÕES

MOMENTOS	SUGESTÕES DE ACTIVIDADES
Trabalho vocal	Vamos brincar com a voz, imitando os sons de alguns meios de transporte. Exemplos: a) a buzina da bicicleta = trim,trim b) a buzina do automóvel = póóóó,póóóó c) a buzina do camião = booomm,booomm d) o apito do barco a sair do porto = uuuuuuuuuuuuuu
Trabalho melódico	O(A) prof. entoia 2 vezes a canção estudada na aula anterior. Da 1ª vez, as crianças limitam-se a escutar; da 2ª é-lhes pedido que, com o movimento da mão, acompanhem o movimento da respectiva linha melódica (vd. sessão nº3 – Trabalho melódico – ponto 1, alínea c)).
Jogos corporais	De pé, mas sem sair do mesmo lugar, vamos “marchar”, fazendo acompanhar o batimento de cada pé no chão com o som “tchuc”, como se de um velho comboio se tratasse. Também aqui, à semelhança da aula anterior, vamos fazer variar o andamento, ora acelerando, ora atrasando a pulsação.
Trabalho rítmico	1. Retomando os sons identificados para alguns meios de transporte no Trabalho vocal, vamos classificá-los quanto à sua duração: trim da bicicleta = som muito curto póóóó do automóvel = som curto booomm do camião = som longo uuuuuuuuuuuu do barco a sair = som muito longo 2. Escreve-se no quadro a seguinte sequência: _ _ _ _ _ A quais desses sons poderão corresponder estes traços? Vamos experimentar fazer.
Notação *	Foi feita no Trabalho melódico e no Trabalho rítmico .
Criatividade*	Aconteceu no Trabalho vocal .
Prática musical de conjunto	Vamos cantar a canção aprendida na aula anterior.

SESSÃO 15 – EXPERIÊNCIAS COM MATERIAIS

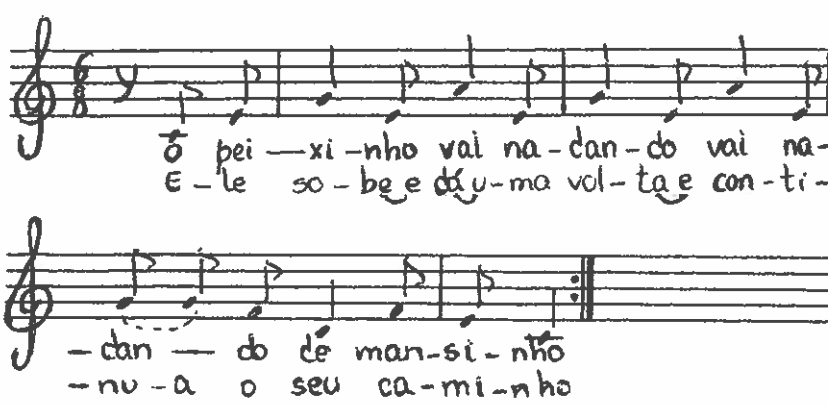
As 2 próximas sessões serão diferentes do habitual. Vamos aproveitar a temática do Meio Físico e Social para explorar as potencialidades sonoras dos diferentes materiais.

Alguns dias antes desta sessão deve ser pedido às crianças que recolham o maior número possível de materiais (paus, pedras de diferentes tamanhos, conchas, sementes, latas vazias, caricas, garrafas de plástico de diferentes tamanhos, côcos, etc), para trazer para a escola no dia da aula de música.

MOMENTOS	SUGESTÕES DE ACTIVIDADES
Levantamento dos materiais recolhidos pelos alunos	1. Em cima de uma mesa (ou mais) vamos colocar todos os materiais recolhidos pelas crianças. 2. Seguidamente vamos agrupá-los em função do tipo de material de que são feitos (metal, madeira, plástico, etc), aproveitando também para distinguir os que são naturais dos que são fabricados pelo ser humano.
Trabalho auditivo	1. Vamos agora experimentar o som que esses materiais produzem e vamos verificar se dentro de cada uma das famílias de materiais (madeiras / metais, etc) os sons (timbres) são semelhantes ou diferentes. 2. Seguidamente vamos tentar perceber se os vários sons produzidos pelos diferentes materiais têm diferentes alturas. Podemos encontrar sons agudos e sons graves? 3. Depois de feito este trabalho, o(a) prof. pega numa garrafa de plástico com tampa, na qual vai bater com um pequeno pau. Seguidamente, tira a tampa da garrafa e volta a bater com o mesmo pau. O que é que aconteceu ao som? Sem a tampa ficou mais grave!
Construção de instrumentos	1. Chegou a altura de combinar (e transformar) os diferentes objectos, de forma a “transformá-los” em instrumentos musicais. É importante salientar que com um mesmo objecto é possível construir instrumentos com uma sonoridade completamente diferente. Aqui ficam alguns exemplos. <u>Com latas vazias:</u> a) enchê-las com conchas esmagadas de forma grosseira; b) enchê-las com pedras; c) enchê-las com sementes de palma; d) duas latas a bater uma contra a outra; e) um pau a bater numa lata, etc. <u>Com garrafas de plástico:</u> a) enchê-las com diferentes materiais, à semelhança do que foi referido para as latas; b) percuti-las com um pau; c) friccioná-las com um pau (faz o efeito de um reco-reco); d) atar pelo gargalo duas garrafas (do mesmo tamanho), uma com tampa e outra não. Com um pau, bater alternadamente nas garrafas (faz o efeito de um bloco de dois tons), etc. <u>Com caricas:</u> (exige a ajuda de adultos) a) depois de dobradas, são colocadas dentro de latas ou garrafas vazias; b) fazer um furo ao meio (com um prego) e fazê-las passar por um fio grosso ou arame, cujas pontas terão de ser unidas, para que as caricas não caiam. Para cada instrumento são necessárias, pelo menos, 20 caricas.

	<u>Com pedras e conchas:</u> a) percutir 2 pedras ou 2 conchas uma contra a outra; b) inseri-las dentro de cocos, garrafas ou latas vazias.
Prática musical de conjunto	Após a construção dos instrumentos deve ser dada a possibilidade às crianças de, de uma forma livre, explorarem e experimentarem a sonoridade dos diferentes instrumentos.

SESSÃO 16 – EXPERIÊNCIAS COM MATERIAIS

MOMENTOS	SUGESTÕES DE ACTIVIDADES
Trabalho auditivo	Vamos retomar os instrumentos construídos na aula anterior. 1. Deixar as crianças explorar de forma livre os diferentes instrumentos, os quais devem rodar, de forma a que cada criança possa experimentar 2 ou 3 instrumentos diferentes. 2. Cada criança tem agora um instrumento. Vamos agora comparar os sons, pedindo a 2 ou 3 crianças que, separadamente, toquem o seu instrumento. Qual é o som mais agudo? E o mais grave? E qual foi o mais forte? E o mais fraco? Este exercício deve ser repetido com variadas combinações de instrumentos.
Prática musical de conjunto	Canção “O Peixinho”  Depois de aprendida a canção, pede-se às crianças que improvisem um acompanhamento instrumental para a mesma.

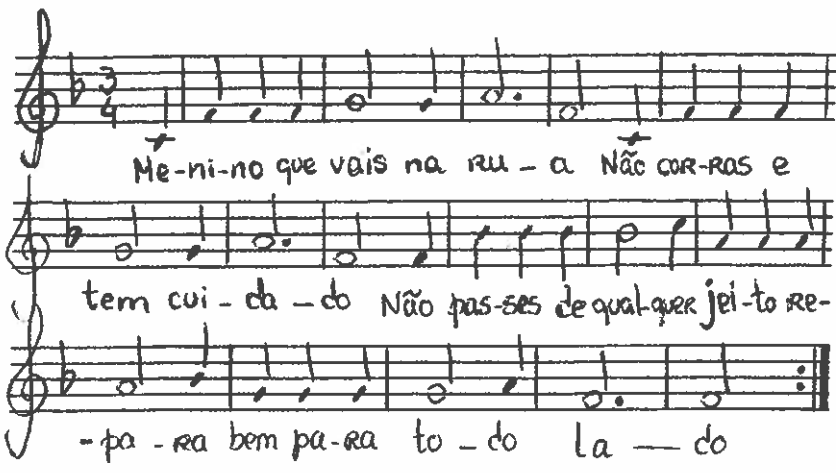
SESSÃO 17 – ALIMENTAÇÃO

MOMENTOS	SUGESTÕES DE ACTIVIDADES
Trabalho vocal	1. Exercícios de respiração: inspirar, tentando não levantar os ombros e concentrar o ar na zona da “barriga”. Depois deitá-lo fora em várias vezes (3,4,5) ou de uma vez só (de repente ou de forma continuada), articulando o som “sssa”. 2. Vocalizo 2 (vd. sessão nº 13)
Trabalho melódico	1. Utilizando o som “sssa”, o(a) prof. entoia fragmentos melódicos para as crianças repetirem. 2. Pede-se a 2 ou 3 crianças que, cada uma de sua vez, invente uma pequena frase melódica (utilizando o mesmo som “sssa”) para os colegas repetirem.
Jogos corporais	Vamos fazer o jogo do espelho: de pé, de frente para as crianças, (que estão igualmente de pé) o(a) prof. vai executar movimentos vários que elas terão de imitar, imediatamente, como se fossem o espelho do(a) prof. Como, para além do desenvolvimento da coordenação, o objectivo é trabalhar a pulsação, esses movimentos devem ser regulares (do ponto de vista temporal).
Trabalho rítmico	Distribuem-se os instrumentos pelas crianças, de forma a todas terem 1. Com palmas, o(a) prof. executa pequenas sequências rítmicas que as crianças reproduzem com os instrumentos.
Notação *	Será trabalhada na Prática musical de conjunto associada à intensidade.
Criatividade*	Tem lugar, de forma individual, no Trabalho melódico e, de forma colectiva, na Prática musical de conjunto .
Prática musical de conjunto	O Jogo do “Maestro” Cada criança tem consigo um instrumento (dos construídos nas aulas anteriores). Vamos agora aproveitar este jogo para trabalhar a intensidade do som. Vamos acertar as regras do jogo: O(A) prof. é o maestro e as suas mãos vão dirigir a orquestra. Quando as mãos estão em cima da mesa não há som. À medida que elas vão subindo, afastando-se da mesa, o som vai-se tornando progressivamente mais forte. Para testar a atenção dos músicos, o maestro deve colocar as mãos sobre a mesa com alguma regularidade. Se houver silêncio imediato, significa que os músicos estavam atentos.

SESSÃO 18 – ALIMENTAÇÃO

MOMENTOS	SUGESTÕES DE ACTIVIDADES
Trabalho vocal	1. Exercícios de respiração: repetir o exercício da última aula, mas substituir o som “sssa” pelo “zzza”. 2. “Comi peixe cozido com batata assada e pus azeite na salada” (trabalhar da forma indicada na sessão nº12)
Trabalho melódico	Repete-se aqui o trabalho feito na aula anterior, trocando apenas o som “sssa” pelo “zzza”.
Jogos corporais	Com 1 ou mais instrumentos musicais (ou com batimentos corporais), o(a) prof. vai improvisar e pede às crianças que se movimentem livremente ao som dos ritmos produzidos.
Trabalho rítmico	1. <u>Leituras rítmicas</u> . Pedir às crianças que produzam uma ilustração sonora para as representações gráficas que se seguem: a) _ _ _ _ _ b) _ _ _ _ _ 2. O(A) prof. faz uma sequência de 4 sons (com durações diferentes) e pede a uma criança que a vá representar ao quadro.
Notação *	Foi feita no Trabalho rítmico .
Criatividade*	Apareceu nos Jogos corporais e aparecerá também na Prática musical de conjunto .
Prática musical de conjunto	Quero correr e saltar Mas também quero aprender Forças eu vou precisar Bons alimentos vou qu’rer Depois de trabalhado e decorado o texto, vamos lançar um desafio: vamos, em conjunto, inventar uma música para ele.

SESSÃO 19 – SAÚDE E SEGURANÇA

MOMENTOS	SUGESTÕES DE ACTIVIDADES
Trabalho vocal	Vocalizo 3: utiliza as sílabas Na , No e Nu todas seguidas. A sílaba Na corresponde ao som mais grave e a sílaba Nu ao mais agudo. Na sílaba No ficará o som intermédio. A passagem de 1 som ao outro deve ser feita de forma ligada, sem cortes. Faz-se mais 1 ou 2 vezes, utilizando outros sons, mas mantendo a mesma lógica.
Trabalho melódico	1. Com as sílabas Na , No ou Nu , vão-se entoar pequenas frases melódicas, que as crianças repetem depois de terem ouvido 2 ou 3 vezes cada 1 delas. O movimento da mão deve acompanhar o movimento da linha melódica, quer quando o, (a) prof. faz, quer quando os alunos repetem. Algumas dessas frases melódicas devem ser excertos da canção a trabalhar no fim da aula. 2. Pedir a 1 criança que invente 1 frase para os colegas repetirem.
Jogos corporais	Vamos criar uma pequena coreografia (em 4 tempos): Posição inicial: de pé com os pés juntos 1º tempo – pé direito dá 1 passo para a direita 2º tempo – pé esquerdo junta-se ao pé direito 3º tempo – pé esquerdo dá 1 passo para a esquerda 4º tempo – pé direito junta-se ao pé esquerdo Repete-se várias vezes esta sequência, até ficar "automatizada". Seguidamente, pede-se às crianças que no 2º e no 4º tempos acompanhem o movimento dos pés com 1 batimento com as mãos (palmas).
Trabalho rítmico	Recorrendo a batimentos corporais, o(a) prof. executa pequenas sequências rítmicas para as crianças repetirem.
Notação *	Sob a forma gestual, apareceu no Trabalho melódico .
Criatividade*	Teve lugar, a nível individual, no Trabalho melódico .
Prática musical de conjunto	Canção "Menino que vais na rua"  Me-ni-no que vais na ru - a Não cor-ras e tem cui - da - do Não pas-ses de qual-quer jei-to re - - pa - ra bem pa-ra to - do la - do

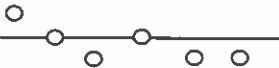
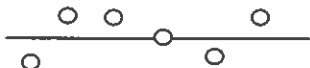
SESSÃO 20 – SAÚDE E SEGURANÇA

MOMENTOS	SUGESTÕES DE ACTIVIDADES
Trabalho vocal	1. Os alunos vão baloiçar os braços – para a frente e para trás, alternadamente – enquanto inspiram e expiram tranquilamente. 2. Os carros da polícia, as ambulâncias, ou os carros de bombeiros quando vão com pressa fazem um barulho muito forte: são as sirenes. O(A) prof. dá alguns exemplos e depois sugere às crianças que brinquem com a voz, imitando e criando vários toques de sirenes.
Trabalho melódico	1. Utilizando as mesmas sílabas da sessão anterior, o(a) prof. entoa sequências melódicas para as crianças repetirem. 2. Vamos atribuir um significado sonoro às seguintes sequências: a) o O o O O o (temos sons com altura constante mas com intensidades diferentes) b) o o o O o (temos sons com alturas e intensidades diferentes)
Jogos corporais	Para trabalhar a pulsação (que o(a) prof. está a marcar de forma continuada), vamos fazer uma série de movimentos corporais - que vão sendo sugeridos pelo(a) prof. - e que devem coincidir com a pulsação. Exemplo: a) virar a cabeça para um lado e para o outro (como se deve fazer antes de atravessar uma estrada); b) acenar com uma mão de cada vez; c) acenar com as duas mãos simultaneamente, ora para o mesmo lado, ora cruzando-as.
Trabalho rítmico	Vão ser distribuídos os instrumentos pelas crianças, de forma a estarem agrupados por famílias (madeiras, metais, pedras / conchas, plásticos, tambores). O ideal é que haja, pelo menos, 3 famílias diferentes. Vamos então ler a seguinte sequência: Exemplo: Δ ☆ Δ ☆ ☆ Δ ☆ Sendo que: Δ = família dos metais = família das pedras / conchas ☆ = família dos plásticos Cada grupo tocará no momento que corresponder à família de instrumentos que representa.
Notação *	Aconteceu no Trabalho melódico e Trabalho rítmico .
Criatividade*	Vai ter lugar na Prática musical de conjunto .
Prática musical de conjunto	Vamos cantar a canção trabalhada na última aula, mas acompanhada pelos instrumentos.

SESSÃO 21 – OS SERES VIVOS E O AMBIENTE

MOMENTOS	SUGESTÕES DE ACTIVIDADES
Trabalho vocal	1. Vamos sacudir as mãos, acompanhando cada uma das “sacudidelas” com um sopro enérgico, utilizando o som “fffff”. 2. Vocalizo 3 (vd. sessão n° 19)
Trabalho melódico	1. Sentados e com os olhos fechados vamos escutar! Que sons podemos ouvir? Quais são os da sala de aula e quais são os da rua? De todos esses sons, quais são graves? E agudos? Quais são fortes? E fracos? 2. Feito este trabalho, o(a) prof. escolhe 2 dos sons identificados pelas crianças (Ex.: “piu” do pássaro ou o “vruumm” da mota) e com eles entoa pequenas sequências melódicas que as crianças repetirão.
Jogos corporais	À semelhança do que foi feito na sessão n° 9, com as crianças de pé, pede-se-lhes que fechem os olhos e que levantem os braços, como se estes fossem os ramos das árvores. O(A) prof. vai simular o vento que sopra (“fffff”) – com + ou – força – e os “ramos” vão baloiçar de acordo com a força do vento. Depois, igualmente de olhos fechados, e com os braços abertos para os lados, vamos imaginar que somos 1 barco à deriva em alto mar. O(A) prof. simula o movimento do mar (“chh”), a que os “barcos” terão de se adaptar.
Trabalho rítmico	Os sons que nós ouvimos à nossa volta também não são todos iguais quanto à sua duração. Uns são + longos e outros + curtos. Como é que classificamos...? Ex.: “piu” do passarinho; “mmmm” da vaca; “vrommmmm” da mota que passa ou o “tchooc” da pedra a cair na água? Tendo em conta a géstica referida, na sessão n° 2 (ponto 3 do Trabalho rítmico), em qual dos referidos movimentos é que se encaixa cada 1 destes sons?
Notação *	Apareceu no Trabalho rítmico .
Criatividade*	Apareceu nos Jogos corporais .
Prática musical de conjunto	Canção “Conchas conchinhas”  Con-chas con-chi-nhas conchas do mar con-chas con- chi-nhas p'ra eu a-pa-nhar. Vêm - de lon-ge vêm - nas on - das, fi-cam na a - rei - a a bri-lhar...

SESSÃO 22 – OS SERES VIVOS E O AMBIENTE

MOMENTOS	SUGESTÕES DE ACTIVIDADES
Trabalho vocal	Lembram-se dos sons que ouvimos e identificámos na última aula? Vamos brincar com a voz, reproduzindo-os. E que tal um concerto? Todos ao mesmo tempo, vamos improvisar, utilizando livremente todos os sons que nos rodeiam. Mas atenção! Está lá o “maestro” que vai dirigir o concerto, fazendo variar a intensidade do som (vd. sessão nº17 – Prática musical de conjunto)
Trabalho melódico	1. O(A) prof. entoia 2 ou 3 sequências melódicas que as crianças repetem. 2. No Trabalho vocal lembrámos os sons identificados pelos alunos na aula anterior. Vamos agora escolher 3: <u>1 agudo</u>; <u>1 médio</u> e <u>1 grave</u>. Recorrendo a esses 3 sons distintos quanto à altura, vamos ler as sequências seguintes: a)  b) 
Jogos corporais	Em pares, frente a frente, as crianças vão contar 1..2, 1..2, ..., ao mesmo tempo que batem com as palmas das mãos nas palmas das mãos do(a) colega (quando dizem 1) e batem palmas uma vez, individualmente (quando dizem 2). A articulação do 1 e do 2 deve, na medida do possível, acontecer exactamente ao mesmo tempo que os batimentos corporais respectivos e devem ser regulares, já que se pretende que correspondam à marcação da pulsação. Deve-se dar algum tempo, para que todas as crianças consigam “automatizar” esta sequência de movimentos.
Trabalho rítmico	Dos sons que nos rodeiam, vamos lembrar alguns dos que falámos na última aula. Tendo em conta a duração de cada um deles, quais seriam aqueles que poderiam encaixar na representação gráfica que se segue? — — — — — Vamos então lê-la, atribuindo a cada traço o respectivo som, tendo em atenção o comprimento (duração) de cada um.
Notação *	Foi feita no Trabalho melódico .
Criatividade*	Esteve presente no Trabalho vocal .
Prática musical de conjunto	Vamos lembrar a canção que aprendemos na aula passada e, feito esse trabalho, vamos retomar os pares do Jogos corporais para acompanhar a canção com os batimentos aí efectuados.

SESSÃO 23 – CORPO HUMANO

MOMENTOS	SUGESTÕES DE ACTIVIDADES
Trabalho vocal	1. Exercícios de respiração: vamos inspirar, ao mesmo tempo que subimos os ombros o máximo que pudermos. Durante breves segundos vamos sustentar o ar e manter os ombros ao lado do pescoço. Depois, de uma vez só, deitamos o ar todo fora e deixamos cair os ombros. Repete-se o exercício. 2. Vocalizo 2. (vd. sessão nº 13)
Trabalho melódico	O(A) prof. entoa pequenas frases melódicas – utilizando a sílaba “Nu” – e as crianças repetem. Algumas dessas frases podem ser excertos da canção a trabalhar no fim da aula, o que facilitará a aprendizagem da mesma.
Jogos corporais	De pé, os alunos executam o movimento de marchar, ao som do tambor (palmas, ou outro qualquer instrumento ou objecto capaz de produzir um som forte) que o(a) prof. percute. Subitamente, o(a) prof. deixa de marcar a pulsação e diz o nome de uma parte do corpo. Tão rápido quanto possível, as crianças têm que colocar as mãos na parte do corpo mencionada. Repete-se várias vezes.
Trabalho rítmico	1. Utilizando diferentes batimentos corporais, o(a) prof. faz pequenas sequências rítmicas que as crianças repetem. 2. As crianças estão a marcar a pulsação batendo com uma mão na mesa. No quadro o(a) prof. escreveu 2 sinais: um que representa <u>silêncio</u> e outro que representa <u>som</u>. Se o(a) prof. estiver a apontar para o que representa o silêncio, as crianças mantêm-se caladas enquanto marcam a pulsação. Se apontar para o outro, acompanham a marcação da pulsação com a articulação do som “TA”.
Notação *	Teve lugar a propósito do Trabalho rítmico .
Criatividade*	Será trabalhada na Prática musical de conjunto .
Prática musical de conjunto	Canção “A chuva cai, cai”  A chuva cai: a) na cabeça b) nos joelhos c) nas pestanas Depois de sabida a canção sugere-se aos alunos que inventem gestos que a ilustrem.

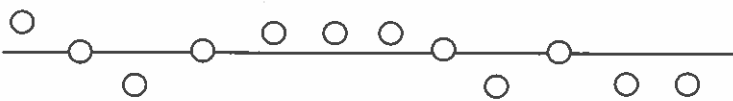
SESSÃO 24 – CORPO HUMANO

MOMENTOS	SUGESTÕES DE ACTIVIDADES
Trabalho vocal	1. Exercícios de respiração: vamos inspirar o máximo de ar que conseguirmos, mas não podemos subir os ombros. Todo o ar tem que ir para a “barriga” para encher o “balão” que aí temos. Quando o “balão” estiver bem cheio, vamos fingir que somos uma abelha e vamos fazer o som ZZZZZZ, quer de forma continuada, quer de forma interrompida, para sentirmos um músculo muito importante para o funcionamento da nossa voz: <u>o diafragma</u>. 2. Lengalenga “Os dedos”: Dedo mindinho / Seu vizinho / Pai de todos / Fura bolos / Mata piolhos • dizer lentamente e articular muito bem as palavras • dizer de forma, exclamativa, interrogativa, alegre, aos soluços... • dizer fazendo variar a intensidade • entoar utilizando sons de alturas diferentes
Trabalho melódico	O(A) prof. pede a uma criança que entoe um fragmento melódico para os colegas repetirem. Faz o mesmo pedido a, pelo menos, mais 4 outras crianças.
Jogos corporais	Vamos utilizar 3 níveis corporais, repetindo várias vezes a mesma sequência. 1º = bater com as mãos nas coxas 2º = palmas 3º = bater com as mãos nas bochechas Automatizada a sequência, vamos variar o número de batimentos que fazemos em cada nível. Começa por ser só 1, depois serão 2, depois 3 e, finalmente, 4.
Trabalho rítmico	Escrevem-se no quadro 3 sequências, que utilizam 3 sinais gráficos diferentes. A cada um dos sinais corresponde um batimento corporal diferente. Esclarecidas as correspondências, pede-se às crianças que efectuem as leituras. O(A) prof. deve marcar a pulsação, para que todos os alunos executem a leitura ao mesmo tempo. Exemplo: a) ☺ ≈ ☺ ≈ Π Π Sendo que: ≈ = palmas b) Π ≈ Π ☺ ☺ ≈ Π = bater com as mãos nas coxas c) ≈ ☺ ☺ Π ≈ Π ☺ = bater com as mãos nas bochechas
Notação *	Foi feita no momento anterior.
Criatividade*	Foi feita, de forma individual, no Trabalho melódico .
Prática musical de conjunto	Vamos cantar a canção que aprendemos na última aula, mas vamos tentar encontrar outras partes do nosso corpo, que também tenham 3 sílabas. Ex.: bochechas, barriga, orelhas, etc.

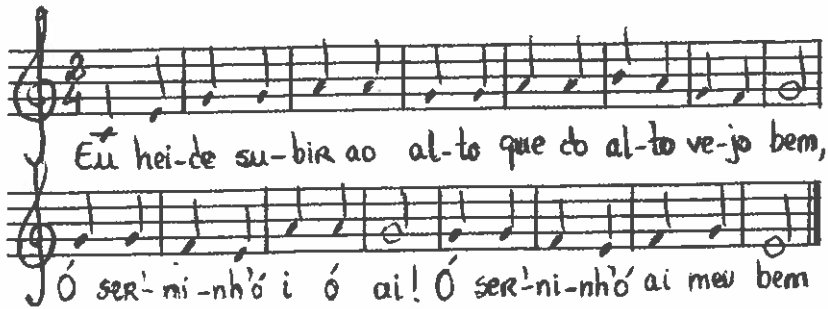
SESSÃO 25 – TERRA NO ESPAÇO

MOMENTOS	SUGESTÕES DE ACTIVIDADES
Trabalho vocal	Queremos conversar com umas pessoas de outro planeta, mas como não falamos a mesma língua, vamos tentar conversar utilizando apenas a sílaba "blá". Com ela, exclusivamente, temos que ser capazes de fazer perguntas, dizer segredos, mostrarmo-nos muito espantados, etc, etc.
Trabalho melódico	Depois de tanto conversar, queremos ensinar-lhes uma canção. Utilizando somente a sílaba "blá", o(a) prof. entoia pequenas frases melódicas que as crianças (que são os visitantes do outro planeta) deverão repetir, para aprender a dita canção. Importa relembrar que algumas destas frases melódicas deverão ser extraídas da canção a trabalhar no final da aula.
Jogos corporais	Queremos brincar com os nossos novos amigos, mas como é difícil comunicar através da linguagem oral, vamos fazer jogos corporais. Uma criança faz uma sequência de 4 batimentos (ou de 4 movimentos corporais) e todos repetem. E assim sucessivamente... NB. Antes de serem as crianças, o(a) prof. deve dar um exemplo.
Trabalho rítmico	Como a língua não é a mesma, vamos combinar um código que todos entendam (retomamos o da aula anterior): ≈ = palmas Π = bater com as mãos nas coxas ☺ = bater com as mãos nas bochechas <u>Todos em conjunto vamos então ler:</u> ☺ ≈ Π Π ☺ ☺ ≈ ≈
Notação *	Apareceu no Trabalho rítmico .
Criatividade*	Foi trabalhada nos Jogos corporais .
Prática musical de conjunto	Canção "Brilha, brilha, estrelinha" 

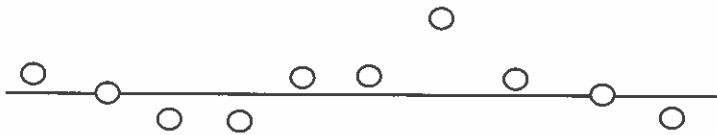
SESSÃO 26 – TERRA NO ESPAÇO

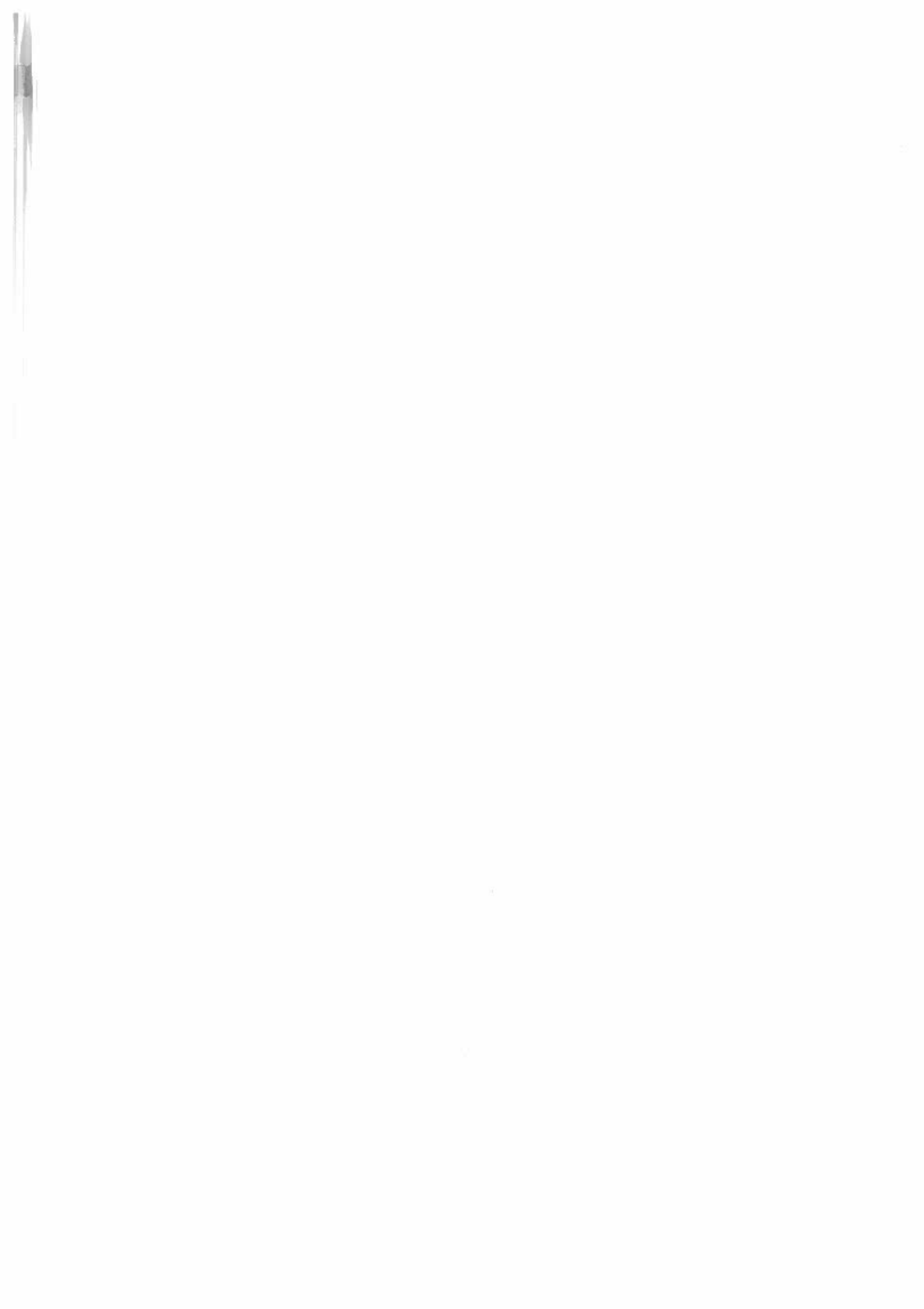
MOMENTOS	SUGESTÕES DE ACTIVIDADES
Trabalho vocal	Vocalizo 3 (vd. sessão n° 19)
Trabalho melódico	Utilizando a lógica da altura dos sons do Vocalizo 3, as crianças vão ler a seguinte sequência:  Nu No Na
Jogos corporais	Enquanto o(a) prof. canta a canção trabalhada na aula anterior, uma criança, de pé e em frente ao restante grupo, faz gestos que os(as) colegas imitam, como se do seu espelho se tratasse. NB. Os gestos devem respeitar a pulsação.
Trabalho rítmico	Distribuídos os instrumentos pelas crianças (de forma a que todas tenham um) vamos repetir as frases rítmicas feitas pelo(a) prof.. Mas atenção à intensidade! Exemplos: na 1ª a intensidade é muito fraca do início até ao fim; na 2ª começa muito forte e acaba muito fraca na 3ª será toda forte, etc.
Notação *	Teve lugar no Trabalho melódico .
Criatividade*	Foi feita, a nível individual, nos Jogos corporais .
Prática musical de conjunto	Vamos cantar novamente a canção aprendida na aula anterior, e depois, com os instrumentos, vamos inventar (de forma completamente livre) um acompanhamento rítmico para a tornar mais rica e engraçada

SESSÃO 27 – O TERRITÓRIO

MOMENTOS	SUGESTÕES DE ACTIVIDADES
Trabalho vocal	1. Exercícios de respiração (vd. sessões anteriores onde foram feitos estes exercícios) 2. Vocalizo 3 (vd. sessão n° 19)
Trabalho melódico	O(A) prof. entoa frases melódicas que as crianças repetirão. Sugerem-se as sílabas “Na”, “No” e/ou “Nu”.
Jogos corporais	As crianças, de pé, estão a oscilar entre um pé e o outro. Vamos tentar que todas acertem esse movimento. No quadro estão os símbolos ☺ ≈ Π. Em função daquele que o(a) prof. aponta, as crianças têm que fazer o batimento respectivo sem, contudo, deixarem de fazer o movimento de oscilação entre um pé e outro. NB. O batimento (☺ ou ≈ ou Π) deve coincidir sempre com a batida do pé no chão. (vd. sessões n°s 24 e 25)
Trabalho rítmico	Vamos atribuir uma expressão sonora às representações gráficas que se seguem: a) ☺ ≈ ≈ ≈ Π ☺ b) _ _ _ _ _
Notação *	Apareceu a propósito dos Jogos corporais e do Trabalho rítmico .
Criatividade*	Terá lugar na Prática musical de conjunto .
Prática musical de conjunto	Canção “Eu hei-de subir ao alto”  Eu hei-de su-bir ao al-to que do al-to ve-jo bem, Ó ser'-ni-nh'ó i ó ai! Ó ser'-ni-nh'ó ai meu bem Uma vez decorada a canção, pede-se às crianças que inventem gestos para a mimar, enquanto a cantam mais uma vez.

SESSÃO 28 – O TERRITÓRIO

MOMENTOS	SUGESTÕES DE ACTIVIDADES
Trabalho vocal	1. A nossa voz permite-nos fazer uma grande variedade de sons. Ao longo das aulas de música imitámos vozes de animais, sirenes, sons da natureza, ruídos de motores, etc. Sob a orientação do “maestro”, que vai gerir a intensidade do som (vd. sessões n.ºs 17 e 22) vamos, com a voz, simular diferentes ambientes. Exemplos: Jardim zoológico, corrida de carros, tempestade, etc. 2. Vocalizo 3.
Trabalho melódico	<u>Leitura melódica:</u> À 1ª vista, sem qualquer trabalho de preparação, pede-se às crianças que façam corresponder 1 som a cada uma das “bolinhas”, chamando apenas a atenção para o facto de elas não estarem todas à mesma altura. 
Jogos corporais	Divide-se a turma em 2 grupos. Um grupo canta uma canção conhecida de todos, para que o outro grupo se movimente livremente ao som dessa canção. Depois trocam de funções.
Trabalho rítmico	<u>Improvisação livre:</u> Batendo com a mão na mesa ou com um pau no chão (ou de qualquer outra forma audível), o(a) prof. marca a pulsação e pede às crianças para, respeitando essa pulsação e recorrendo a batimentos corporais diversificados, fazerem uma improvisação rítmica (colectiva).
Notação *	Teve lugar no Trabalho melódico .
Criatividade*	Apareceu associada ao Trabalho vocal e aos Jogos corporais .
Prática musical de conjunto	Vamos retomar a canção aprendida na aula anterior, mas vamos acompanhá-la da coreografia trabalhada na sessão n.º 19 (nos Jogos corporais)





EXPRESSÃO MOTORA

ÁREA DA EXPRESSÃO MOTORA

Introdução

A sugestão de actividades apresentadas neste Manual na área de Expressão Motora tem como pressuposto um Programa cujos objectivos se apresentam em termos de competências motoras a realizar por todos os alunos, no final de cada ano de escolaridade (do 1º ao 4º anos). Não obstante se sistematizarem em seis Domínios Obrigatórios, *Perícia e Manipulação*, *Deslocamentos e Equilíbrios*, *Ginástica*, *Jogos*, *Actividades Rítmicas e Expressivas* e *Percursos na Natureza*, o manual dará maior ênfase, nesta fase de desenvolvimento do Sistema Educativo, ao Domínio *Jogos e Actividades Rítmicas e Expressivas* dadas as condições materiais actualmente existentes nas escolas de S. Tomé e Príncipe.

Decidiu-se apresentar, desde já, sugestões de actividades nos Domínios, *Perícia e Manipulação*, *Deslocamentos e Equilíbrios* e *Ginástica*, não obstante se reconhecer que apenas poderão ser realizadas numa segunda fase de implantação dos Programas.

O domínio, *Percursos na Natureza*, requer uma formação específica dos professores, pelo que será objecto de tratamento futuro.

Cronograma dos Conteúdos da Expressão Motora

Os pré-requisitos para a aprendizagem da *Ginástica*, que tem lugar no 3º e 4º anos, resultam das experiências realizadas nos Domínios *Perícia e Manipulação* e *Deslocamentos e Equilíbrios*. Por isso estes domínios formam uma unidade coerente entre si.

Os restantes Domínios devem ser realizados em cada um dos primeiros 4 anos de escolaridade.

DOMÍNIOS TEMÁTICOS OBRIGATÓRIOS	1º Ano	2º Ano	3º Ano	4º Ano
Perícia e Manipulação	X	X		
Deslocamentos e Equilíbrios	X	X		
Deslocamentos e Equilíbrios / Ginástica			X	X
Jogos	X	X	X	X
Actividades Rítmicas e Expressivas/ Dança	X	X	X	X
Percursos na Natureza	X	X	X	X

SUGESTÃO DE ACTIVIDADES EM CADA DOMÍNIO E POR ANO DE ESCOLARIDADE

Estrutura e Princípios Gerais aplicáveis aos 4 anos de Escolaridade

Para adequarmos a sessão de Educação Física às características das crianças, teremos de propor uma estrutura que contemple 3 momentos ou etapas:

- Um primeiro momento, relativamente intenso, baseado em formas organizativas simples com actividades de baixo nível de complexidade.
- Um segundo momento destinado à prática de Jogos.
- Um terceiro momento ou etapa final composto pela prática de uma a duas Danças (Actividades Rítmicas e Expressivas).

Nota: A proposta de Sessão de Educação Física parte dos seguintes pressupostos: Que o tempo dedicado à sessão é de 45 minutos. Que existe algum destes materiais móveis (Arcos, Cordas, Bolas, Fitas, Raquetas). Caso a escola não os possua a sessão será organizada em 2 Momentos (Jogos e Actividades Rítmicas e Expressivas).

1º Momento: *Exploração Livre de Materiais Móveis.* É o momento para realizar actividades dos Domínios *Perícia e Manipulação* e *Deslocamentos e Equilíbrios*. No caso do 3º e 4º anos de escolaridade este Domínio assume a designação de *Ginástica*. Por isso as actividades a incluir neste Momento são, também, as que se propõem neste Domínio.

Este 1º momento não deve ser confundido com Activação Geral (vulgarmente designado por Aquecimento), devendo, em vez disso, ser considerado como primeira etapa da sessão.

Os materiais a utilizar serão: Bolas, de preferência com tamanhos, cores e texturas diversas, Fitas (usadas na Ginástica Rítmica), Arcos, Cordas, Balões, Raquetas entre outros.

A metodologia a seguir neste Momento da sessão deve permitir amplos graus de liberdade a cada criança com recurso à exploração livre destes materiais móveis acompanhadas, sempre que possível, por um fundo musical adequado. O professor deve deslocar-se por todo o espaço da sala em que a sessão está a decorrer, dando ao aluno a iniciativa de agir, recorrendo a uma metodologia, com características de Descoberta Guiada, intervindo de quatro modos distintos mas complementares:

- 1º. Observar e entrar apenas em comunicação não verbal conjugando a mímica, a direccionalidade do olhar, o contacto físico e os distanciamentos, as atitudes, os trajectos divergentes e convergentes.
- 2º. Observar e imitar exactamente o desempenho da criança;
- 3º. Observar e sugerir algumas variações à actividade;
- 4º. Observar e sugerir uma actividade diferente.

2º Momento: A seguir a este momento de exploração livre, deverá ocorrer uma segunda etapa destinada a *Jogos*. Conforme o tempo disponível, assim se realizarão um ou dois Jogos.

Neste caso, a escolha deve recair sobre um Jogo mais simples e outro mais complexo, ou um Jogo que os alunos já dominem bem, e outro que ainda esteja na fase de iniciação.

3º Momento: É o momento de finalizar a aula com uma Dança / Roda Cantada. Mas adiante apresentam-se algumas sugestões no domínio Actividades Rítmicas e Expressivas. Para além de proporcionarem o desenvolvimento expressivo e rítmico, estas actividades têm um efeito calmante nos alunos, permitindo criar um clima propício à transição para os outros momentos curriculares.

1 e 2ºano

Domínio: PERÍCIA E MANIPULAÇÃO

COM BOLAS

Formação: Individual

1. LANÇAR uma bola em precisão a um alvo fixo, por baixo e por cima com cada uma e ambas as mãos.
2. LANÇAR uma bola em distância com a “mão melhor” (a mão mais forte) e com as duas mãos, para além de uma marca.
3. LANÇAR para cima (no plano vertical) uma bola e RECEBE-LA com as duas mãos acima da cabeça (o mais alto possível) e perto do solo (o mais baixo possível).
4. PASSAR a bola a um companheiro com as duas mãos (passe “picado” a “pingar” ou de “peito”) consoante a sua posição e ou deslocamento. RECEBER a bola com as duas mãos, parada e em deslocamento.
5. LANÇAR uma bola em precisão a um alvo móvel, por baixo e por cima, com cada uma e ambas as mãos.
6. RECEBER a bola com as duas mãos, após lançamento à parede, evitando que caia ou toque outra parte do corpo.
7. DRIBLAR com cada uma das mãos, em deslocamento, controlando a bola para manter a direcção desejada.
8. PONTAPEAR a bola em precisão a um alvo, com um e outro pé, dando continuidade ao movimento da perna e mantendo o equilíbrio.
9. PONTAPEAR a bola em distância, para além de uma zona/marca com um e outro pé, dando continuidade ao movimento da perna e mantendo o equilíbrio.
10. Fazer TOQUES DE SUSTENTAÇÃO de uma bola leve ou “balão” com os membros superiores e a cabeça, posicionando-se no ponto de queda da bola.
11. Manter uma bola de espuma no ar, de forma controlada, com TOQUES de RAQUETE com e sem ressalto da bola no chão.

Formação: Em concurso e a pares:

12. CABECEAR uma bola leve ou balão (lançado por um companheiro a pingar), posicionando-se num ponto de queda da bola para a agarrar a seguir com o mínimo de deslocamento.
13. Impulsionar uma bola leve para a frente e para cima, posicionando-a para a BATER com a outra mão, acima do plano da cabeça, numa direcção determinada.
14. DRIBLAR "alto e baixo", com a mão esquerda e direita, em deslocamento, sem perder o controlo da bola.
15. CONDUZIR a bola dentro dos limites duma zona definida, mantendo-a próximo dos pés.
16. RECEBER a bola, controlando-a com o pé direito ou esquerdo e PASSÁ-LA colocando-a ao alcance do companheiro.
17. Fazer TOQUES DE SUSTENTAÇÃO para o companheiro com as mãos, antebraços e ou cabeça posicionando-se no ponto de queda da bola, para a devolver.
18. Fazer TOQUES DE SUSTENTAÇÃO de uma bola leve, com uma e outra das faces de uma raquete a alturas variadas, com e sem ressalto da bola no chão, parado e em deslocamento.
19. ROLAR A BOLA sobre diferentes superfícies do corpo, controlando o seu movimento pelo ajustamento dos segmentos corporais.

COM ARCOS

20. RODAR o arco no solo, segundo o eixo vertical, saltando para dentro dele antes que finalize a sua rotação.
21. Em concurso individual ou estafeta, ROLAR O ARCO com pequenos toques à esquerda e à direita, controlando a trajectória pretendida.
22. LANÇAR o arco na vertical e RECEBÊ-LO com as duas mãos.
23. LANÇAR E RECEBER O ARCO na vertical, com cada uma das mãos, evitando que toque no solo.
24. LANÇAR O ARCO para a frente, no solo, fazendo-o voltar para trás, seguido de salto para que o arco passe por entre as suas pernas, agarrando-o atrás do corpo com uma das mãos.

25. RODAR O ARCO à volta do corpo, (Ula Up) mantendo o movimento por ondulações do corpo.
26. PASSAR por dentro de um arco e rolar no chão, sem o derrubar.

COM CORDAS

27. SALTAR à corda no lugar e em progressão para várias direcções, com coordenação global e fluidez de movimentos.
28. SALTAR À CORDA em corrida e no local (a pés juntos e pé-coxinho) com coordenação e fluidez de movimentos.
29. SALTAR À CORDA cruzando e afastando os braços com coordenação e fluidez de movimentos
30. SALTAR À CORDA, movimentada pelos companheiros, entrando e saindo sem lhe tocar.

Domínio: DESLOCAMENTOS E EQUILÍBRIOS

Nota: Algumas das actividades sugeridas neste domínio só poderão ser realizadas em locais em que o piso seja adequado.

1. ROLAR sobre si próprio em posições diferentes, nas principais direcções e nos dois sentidos.
2. Fazer CAMBALHOTA à frente no colchão terminando a pés juntos, mantendo a mesma direcção durante o enrolamento.
3. SUBIR para um plano superior (mesa ou plinto) apoiando as mãos e elevando a bacia, para apoiar um dos joelhos, mantendo os braços em extensão.
4. Realizar SALTOS de "coelho" no solo, com amplitudes variadas, evitando o avanço dos ombros no momento do apoio das mãos.
5. SUSPENDER E BALANÇAR numa barra, saindo em equilíbrio.
6. DESLOCAR-SE EM SUSPENSÃO, lateral e frontalmente, de uma à outra extremidade da barra, com pega alternada.
7. DESLOCAR-SE para a frente, para os lados e para trás, sobre superfícies reduzidas e elevadas, mantendo o equilíbrio.
8. Deitado em posição ventral e dorsal, SUBIR E DESCER, pela tracção dos braços um banco sueco ou tábua inclinada.
9. SALTAR de um plano superior realizando, durante o voo, uma figura à sua escolha ou voltas, com recepção em pé e equilibrada.
10. SALTAR em comprimento, após curta corrida de balanço e chamada a um pé numa zona elevada, com recepção a pés juntos num colchão ou caixa de saltos.
11. SALTAR em altura para tocar num objecto suspenso, após curta corrida de balanço e chamada a pés juntos e a um pé, com recepção equilibrada.
12. SALTAR sobre obstáculos de alturas e comprimentos variados, com chamada a um pé e a "pés juntos," com recepção equilibrada no solo. Os obstáculos podem ser, varas de madeira, cordas ou elásticos.
13. TRANSPOR obstáculos sucessivos (barreiras) em corrida, colocados a distâncias regulares, sem acentuadas mudanças de velocidade.
14. SALTAR de um plano superior, com recepção equilibrada no solo (colchão).

ESTAFETAS

1º, 2º, 3º e 4º ANOS

As Estafetas são encadeamentos de habilidades motoras do Domínio Deslocamentos e Equilíbrios. Apresentam-se sob a forma de Jogos e realizam-se em grupos que não devem exceder o número de 10 elementos. Pode apelar-se à competição entre grupos, desde que todos os alunos participem nas actividades. A competição deve ser fomentada como mais um factor de motivação, devendo ser dispensada nos casos em que não seja necessária.

Forma de organização adoptada: Os alunos estão constituídos em 2 ou mais equipas, dispostos em coluna, isto é, uns atrás dos outros (fila indiana). As equipas estão suficientemente afastadas umas das outras, ficando o primeiro de cada, atrás de uma mesma linha comum.

1 - Corrida de estafetas simples (corrida contornando uma marca).

Em várias filas.

Ao sinal de início, os primeiros de cada equipa deslocam-se o mais rapidamente possível até à marca balizadora, contornam esta e regressam à fila fazendo a transmissão ao parceiro seguinte.

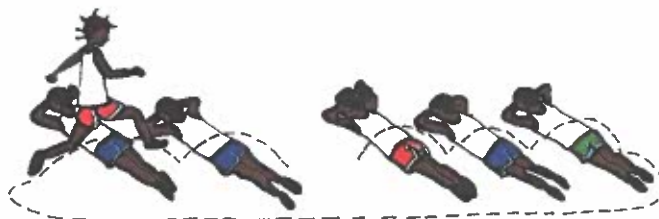
Nota: Este tipo de estafeta pode ter diversas variantes combinando variadas formas de deslocação: Saltitar a um pé, saltar a pés juntos, gatinhar, saltos de rã, correr de costas, correr a pares de mãos dadas, etc.

2. Estafeta - Saltar os adversários

As equipas estão em coluna mas cada jogador está deitado de barriga para baixo.

Ao sinal, o primeiro de cada coluna levanta-se, corre e salta por cima de cada companheiro até transpor o último, regressando por fora para tocar o parceiro seguinte e deitar-se no lugar que ocupava anteriormente.

O segundo, bem como os restantes, assim que tocados, levantam-se e realizam o percurso vindo dar a volta sempre pelo primeiro, reiniciando a sequência de corrida de saltos até ao seu lugar inicial.

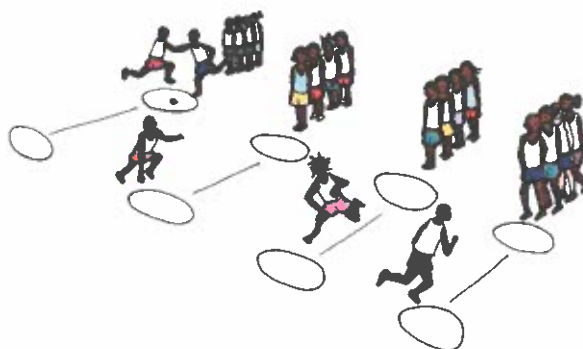


3. Estafetas com Objectos - Levar ou Trazer

À frente de cada equipa estão no chão 2 arcos (ou círculos traçados) um na linha de partida e outro no lugar da marca balizada.

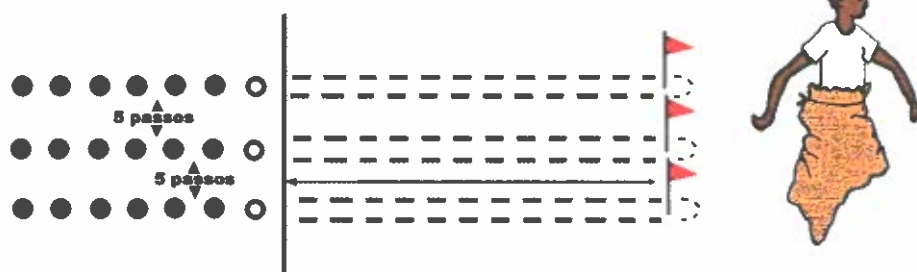
Dentro do arco de cada equipa está um pequeno objecto (pedra, pau, pano, pedaço de madeira, etc.).

Ao sinal, o primeiro de cada equipa apanha o objecto, corre em frente para ir colocá-lo dentro do arco respectivo e regressa à fila; o parceiro seguinte após o toque no ombro corre a ir buscar o objecto, retira-o de dentro do arco e regressa para o colocar no arco da linha de partida; o seguinte, após ser tocado, apanha o objecto e vai colocá-lo no arco em frente, etc..



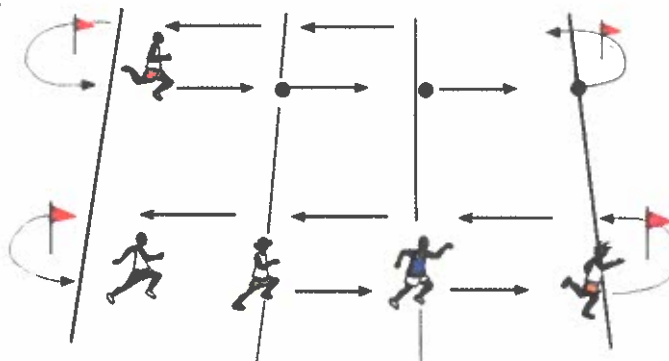
4. Corrida de Sacos

O primeiro de cada equipa tem um saco grande na mão. Ao sinal enfia as pernas dentro do saco e segura-o com as duas mãos à altura da cintura indo de seguida, aos saltos, contornar a marca balizadora para voltar a fazer a passagem ao companheiro seguinte.



5. Corrida de Estafetas com Testemunho

Os alunos de cada equipa entram na corrida seguindo a ordem definida, efectuam o seu percurso com testemunho na mão esquerda e transmitem-no (ou recebem-no) em movimento e com segurança na mão direita.



Domínio: JOGOS

Participar em jogos, ajustando a sua iniciativa própria e qualidades motoras à situação de jogo e seu objectivo, realizando habilidades básicas e acções técnico-tácticas fundamentais, com oportunidade e correcção de movimentos

Cooperar com os companheiros procurando realizar as acções favoráveis ao cumprimento das regras e do objectivo do jogo. Tratar os colegas de equipa e os adversários com igual cordialidade e respeito, evitando acções que ponham em risco a sua integridade física.

1º e 2º 3º e 4º ANOS

RABO DE RAPOSA

DESCRIÇÃO E OBJECTIVO DO JOGO

Num espaço amplo e limitado, os alunos com uma fita, lenço ou corda entalado nos calções ou calças ("rabo de raposa") tentam "roubar" o maior número possível de rabos de raposa aos colegas, tentando evitar que lhe roubem o seu.



REGRAS

- Os jogadores deslocam-se livremente pelo espaço de jogo;
- Ao sinal de início do jogo, cada jogador, utilizando as mãos, tenta tirar o lenço ou fita dos outros jogadores;
- Não é permitido o contacto físico (é proibido agarrarem-se);
- Não é permitido agarrar a fita, corda ou lenço, para impedir que esta seja "roubada";
- O jogador que ficar sem o seu "rabo-de-raposa" acumula pontos negativos;
- O jogo termina quando todos os jogadores tiverem perdido os seus "rabos de raposa" ou restar apenas um jogador com rabo-de-raposa, que é considerado vencedor;
- Pode ser definido tempo de jogo, sendo considerado vencedor o que conseguiu "roubar" mais "rabos de raposa".

Nota: Em vez de roubar os rabos de raposa com as mãos podem utilizar-se os pés, pisando a corda ou fita dos outros jogadores. Neste caso, a fita ou corda deve ser comprida, até ao chão.

Pode-se jogar também entre duas equipas (distinguidas com coletes ou fitas de cores diferentes), vencendo a equipa que conseguir ficar com mais "rabos de raposa".

RODA DO LENÇO

DESCRIÇÃO E OBJECTIVO DO JOGO

Os alunos dispõem-se de mãos dadas formando uma roda, ficando um deles de fora na posse de um lenço ou de uma fita.

O que está de fora corre à volta da roda cantando uma lengalenga (por ex. aqui vai o lenço, aqui fica o lenço), e deixa cair o lenço atrás de um qualquer. Este, se der por isso, apanha-o corre atrás do outro, tentando-lhe bater com o lenço nas costas antes que ele chegue ao lugar vazio na roda, que era o de perseguidor.

REGRAS

- Se o perseguidor conseguir tocar o perseguido, este passa a perseguidor;
- Se não o conseguir, continuará e coloca o lenço atrás de um outro, etc.;
- O aluno da roda que não der conta de ter o lenço no chão atrás de si, e for tocado pelo outro que entretanto der a volta a correr, passa a perseguidor.



O GATO E O RATO

DESCRIÇÃO E OBJECTIVO DO JOGO

Os jogadores, com excepção de dois deles, dispõem-se em círculo de mãos dadas, escolhendo-se um para "gato" e outro para "rato" de entre os dois jogadores que estão de fora. O "rato" é colocado no centro do círculo e o "gato" de fora do mesmo. O "gato" tenta apanhar o "rato".



REGRAS

- Os jogadores que formam o círculo facilitam a fuga do "rato" e dificultam a passagem do "gato" em perseguição, (baixando os braços ou aproximando-se fechando o círculo);
- Sempre que o "gato" consiga passar para dentro do círculo uma parte do corpo, é obrigatório dar-lhe "passagem";
- Quando o "gato" conseguir tocar o "rato", escolhem-se novos jogadores para estas funções.

CAÇAR EM FILEIRAS (MÃOS DADAS)

DESCRIÇÃO E OBJECTIVO DO JOGO

Num espaço amplo e limitado, de um grupo de alunos, escolhe-se um que é o "caçador", o qual inicia o jogo com as mãos dadas, a fim de perseguir os outros, que fogem.

Os que forem tocados, isto é "caçados", passam a ser "caçadores" dando as mãos, formando assim uma linha que não deve ser partida, pelo que as mãos têm que estar sempre dadas.

REGRAS

- Se algum dos perseguidos for tocado sem que os caçadores tenham as mãos dadas em linha, esse toque fica sem efeito.
- Ganha quem não tiver sido caçado.

Variante do Jogo: Quando a fila de caçadores for composta por oito elementos divide-se em duas filas de quatro. Passa a haver duas filas de caçadores que se subdividem no momento em que atingirem o número de oito elementos.



A RODA

DESCRIÇÃO E OBJECTIVO DO JOGO

Os jogadores de uma equipa tentam atravessar a roda sem serem apanhados. Um deles faz de condutor do jogo.

- 1 Escolhe-se um condutor do jogo; os restantes constituem duas equipas e uma delas forma uma roda, dando as mãos com os braços levantados.
- 2 Ao sinal do condutor, a outra equipa começa a atravessar a roda, entrando e saindo por baixo dos braços dos que a formam.
- 3 Quando o condutor diz "para baixo", os que formam a roda baixam os braços, apanhando os que estão dentro dela. Estes jogadores juntam-se à roda.
- 4 A roda é cada vez maior e, por isso mais difícil de atravessar. Quando todos tiverem sido apanhados, as equipas mudam de papéis.

Variantes:

Em vez de haver um "condutor" os jogadores que estão a formar a roda aproximam-se do centro sem largar as mãos e combinam entre todos um número (por exemplo 6). Caminham novamente para trás até formar novamente a roda, levantam os braços e começam a contar pausadamente. Nesse momento os jogadores que estão fora começam a entrar e a sair da

roda. Quando a contagem atingir o número combinado (neste caso 6) todos baixam os braços e quem estiver dentro da roda fica apanhado e junta-se aos colegas que formam a roda. Voltam a combinar novo número do mesmo modo e inicia-se a contagem. O jogo termina quando todos tiverem sido apanhados. Nesse caso as equipas mudam de papéis.

BARRA DO LENÇO

DESCRIÇÃO E OBJECTIVO DO JOGO

Duas equipas com o mesmo número de jogadores e identificados com números, colocam-se atrás da linha de fundo do seu campo. (ver figura)

Um jogador ou o professor equidistante das duas equipas, com um lenço na mão, grita um número à sua escolha. Os respectivos jogadores (de cada uma das equipas) correm para tirar o lenço e fugir com ele para o campo adversário ou para o seu, evitando ser tocado pelo jogador da outra equipa, marcando assim pontos para a sua equipa.

REGRAS

- Se o aluno com lenço conseguir ultrapassar a linha do adversário sem ser tocado ganha dois pontos; se fugir para o seu campo ganha apenas um ponto;
- Se o jogador conseguir tocar o que tirou o lenço antes deste alcançar um dos campos, a sua equipa ganha um ponto;
- Quem tem o lenço pode chamar sucessivamente vários números se os jogadores chamados não conseguirem roubar o lenço após algum tempo;
- À voz de "água" nenhum jogador se pode mexer e se o fizer a sua equipa perderá dois pontos;
- À voz de "fogo", correm todos os jogadores das duas equipas tentando alcançar o objectivo do jogo;
- É proibido agarrar ou envolver com os braços o adversário directo, mesmo sem contacto, impedindo assim que este agarre o lenço sem ser tocado ("fazer asas");
- Ganha a equipa que conseguir mais pontos no tempo definido para o jogo.

Variante do Jogo: Cada grupo pode combinar novos números para os jogadores por forma a confundir a outra equipa.



REI MANDA

DESCRIÇÃO E OBJECTIVO DO JOGO

Os jogadores cumprem correctamente as ordens do jogador designado como "rei" e precedidas da voz: "O REI MANDA".

REGRAS

- O professor vai substituindo o Rei por outros jogadores que podem ser escolhidos por razões diversas, como por exemplo: Alunos que são aceites pelos outros como líderes. Um aluno que precisa de desempenhar uma tarefa de destaque, como forma de resolver problemas de timidez ou de auto estima.

Nota: Deve ter-se em conta que a tarefa de Rei, é sempre uma posição de afirmação face ao grupo o de o seu desempenho é sempre uma motivação tanto para quem a desempenha como para os que estão em posição de obedecer, ambicionando passar à posição de Rei. Este jogo pode ser jogado com objectos portáteis sendo as ordens a executar habilidades de perícia manipulação com bolas, cordas, raquetas, arcos, etc..



UM, DOIS, TRÊS, MACAQUINHO DO CHINÊS

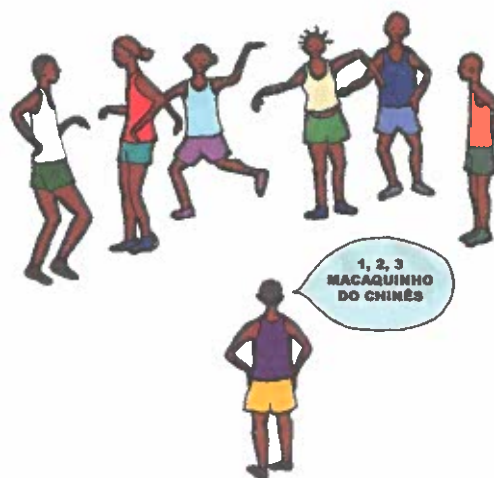
DESCRIÇÃO E OBJECTIVO DO JOGO

Um aluno previamente designado coloca-se no extremo do recinto, de costas para os outros jogadores e diz: "1,2,3, Macaquinho do Chinês", enquanto que os restantes se movimentam para a frente o mais rápido possível. Quando termina a frase vira-se e vê se descobre algum jogador em movimento. Os jogadores tentam chegar ao extremo do recinto do jogo, sem serem vistos em movimento por esse jogador.

REGRAS

- Os jogadores que forem apanhados em movimento voltam ao início (onde começaram o jogo);
- O jogo prossegue até que um jogador consiga alcançar a linha onde se encontra o aluno que diz "1, 2, 3, Macaquinho do Chinês";
- O jogador que o conseguir, passa a desempenhar essas funções, sendo considerado vencedor;

- Podem definir-se formas diferentes de deslocamento e progressão para alcançar o extremo do recinto (ex.: pé coxinho, quadrupedia, etc.).



FUGA PARA AS CASAS

DESCRIÇÃO E OBJECTIVO DO JOGO

Em redor do círculo central de um campo estão colocados arcos em igual número ao dos jogadores.

Os jogadores correm em todas as direcções sem entrar nos círculos. A um sinal acompanhado da voz de “Um”, dirigem-se rapidamente para os círculos ficando um jogador dentro de cada círculo. Repete-se a jogada variando as vozes conforme se pretendem grupos 2, 3, ou mais elementos.

REGRAS

- Enquanto correm os jogadores não podem entrar nos círculos;

Nota: O número de elementos a formar pode ser anunciado com recurso à voz ou a cartões onde esteja escrito o número pretendido. Por vezes sobram jogadores que não permitem formar um grupo. Este facto deve ser aproveitado pelo professor para chamar a atenção dos alunos de que se trata do “Resto” de uma divisão. Quando estiverem a trabalhar o conteúdo “Matemática”, este jogo pode ser aproveitado para introduzir as noções de “Conjunto”, “Subtracção” e “Divisão”.

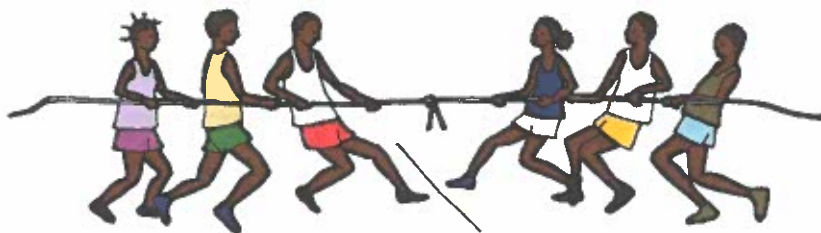
TRACÇÃO À CORDA

DESCRIÇÃO E OBJECTIVO DO JOGO

Duas equipas colocam-se de cada lado de uma linha ou zona traçada no chão (ver figura), agarrando cada metade da corda. Cada equipa tenta puxar a equipa contrária, fazendo com que esta ultrapasse a linha ou zona marcada no solo.

REGRAS

- Vence a equipa que conseguir que, pelo menos, um jogador da outra equipa passe a linha ou zona definida.



«STOP COM BOLA»

DESCRIÇÃO E OBJECTIVO DO JOGO

O jogo inicia-se com os alunos a correrem livremente pelo recinto do jogo. O professor atira a bola ao ar e o jogador que a conseguir apanhar grita "stop". Todos os outros, têm que se imobilizar de imediato.

O jogador que gritou "stop" tenta acertar com a bola em qualquer um dos jogadores.

REGRAS

- O jogador com bola só pode dar um passo (dois apoios) com a bola na mão para se aproximar dos companheiros e tentar acertar com a bola num deles;
- O jogador alvo não se pode deslocar do sítio onde se encontra para se esquivar;
- Podem limitar-se as zonas do corpo em que os jogadores podem ser atingidos;
- O jogador alvo pode apanhar a bola sem a deixar cair e sem se deslocar do local onde se encontra. Neste caso não é considerado "morto" e o jogo prossegue com a voz de "stop" deste jogador;
- Assim que a bola tocar no chão, qualquer aluno a pode agarrar e o jogo continua com a voz de "stop" desse jogador.



JOGO DA MACACA

DESCRIÇÃO E OBJECTIVO DO JOGO

Os alunos dispõem-se em fila em frente à "macaca" - (figura desenhada no chão conforme indicação abaixo), cada um com a sua malha na mão (pedra, pedaço de tijolo, etc.).

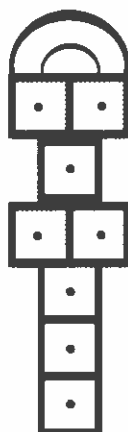
Um aluno, de cada vez, atira a malha para a primeira casa e percorre todas as casas excepto aquela em que a malha se encontra, saltitando a um pé (pé coxinho) (casas singulares) ou a dois pés (casas pares) (um em cada casa).

No percurso de regresso, agarra a malha e leva-a até ao fim, sem a deixar cair e sem pisar nenhum risco, (variante; fazer deslocar a malha através das várias casas pontapeando-a levemente com o pé coxinho).

Na vez seguinte, atira a malha para a próxima casa e assim sucessivamente, até percorrer todas as casas.

REGRAS

- O jogador que pisar algum risco ou cuja malha caia fora da casa que pretende, perde a sua vez. Quando jogar outra vez, envia a malha para a mesma casa;
- Pode jogar-se variando o tipo de apoios para percorrer as casas (pé coxinho esquerdo ou direito, pés juntos, etc.).



JOGO DE PASSES

DESCRIÇÃO E OBJECTIVO DO JOGO

Duas equipas com uma bola num espaço limitado. Os jogadores de uma equipa (O) tentam fazer 10 passes consecutivos entre si, somando pontos, sem que a bola seja interceptada pelos jogadores da outra equipa (X), ou perdida por mau passe ou má recepção.

REGRAS

- As equipas (X e O) podem deslocar-se por todo o espaço de jogo.
- A bola é jogada com as mãos;
- Por cada dez passes consecutivos que consiga fazer, a equipa marca um ponto. Quando a equipa marca ponto, a bola é reposta em jogo no centro do campo, pertencendo a bola à equipa que sofreu ponto;
- O jogador em posse da bola só pode fazer dois apoios com a bola na mão (o drible é interdito)

- O contacto físico entre jogadores não é permitido;
- Não é permitido a qualquer jogador tirar a bola das mãos do adversário;
- O jogador com bola, ou a bola, não podem sair dos limites do campo. A bola é reposta em jogo (após ter saído das linhas limites do campo) no local onde saiu, pela equipa contrária à que a tocou em último lugar;
- Sempre que uma equipa perde a posse da bola, por intercepção da equipa contrária, "mau passe" ou "má recepção", a contagem de passes é anulada e a equipa passa à situação de defesa;
- Qualquer infracção às regras, intencional ou não, é sancionada com a marcação de uma falta e o jogo recomeça com posse da bola da equipa contrária à que cometeu a falta no local da infracção;
- A duração do jogo é determinada por tempo ou número de pontos previamente estabelecido.



DOMÍNIO 5**ACTIVIDADES RÍTMICAS E EXPRESSIVAS**

- **Combinar deslocamentos, movimentos não locomotores e equilíbrios adequados à expressão de motivos ou temas combinados com os colegas e professor, de acordo com a estrutura rítmica e melodia de composições musicais**

O trabalho a realizar neste capítulo não se deve limitar a estas sugestões de Rodas Cantadas. São apenas exemplos que o professor pode ter como referência. Para além destas, outras devem ser realizadas com os alunos, integradas no último momento da sessão de Educação Física, ou tratadas de forma isolada.

CARANGUEJO NÃO É PEIXE**Letra:**

Caranguejo não é peixe,
Caranguejo peixe é!

Caranguejo não é peixe,
Quando anda na maré!

Roda, Roda, Roda,
Pé, Pé, Pé

(bater palmas três vezes)
Caranguejo peixe é!

Movimento:

A dança começa com os alunos em Roda, de mãos dadas, movendo-se em círculo para a direita enquanto cantam: (Caranguejo não é peixe, Caranguejo peixe é!). Neste momento invertem o sentido do movimento movendo-se, sempre de mãos dadas, para a esquerda, enquanto cantam: (Caranguejo não é peixe, Quando anda na maré!)

Nesta altura deixam de estar de mãos dadas e, cantando (“Roda, Roda, Roda”), rodam sobre si mesmos para a esquerda, até darem uma volta completa. Param e batem os pés, alternadamente, três vezes, enquanto cantam: (“Pé, Pé, Pé”).

RODA RODA RODA RODA RODA

Letra:

A bater o pé,

ai olé, ai olé.

A bater a mão,

Plim, plim, plão, Plim, plim, plão.

Roda, Roda, Roda, Roda, Roda

Bate o pé.

Gira, gira, gira, gira, gira,

Bate a mão.

Movimento:

Alunos em roda. No mesmo local batem os pés, alternadamente (marchar), ao ritmo de: ("A bater o pé, ai olé, ai olé."). Param e batem as mãos enquanto cantam: ("A bater a mão, Plim, plim, plão, Plim, plim, plão.").

De seguida rodam em torno de si mesmos para a esquerda enquanto cantam ("Roda, Roda, Roda, Roda, Roda"), param e batem os pés enquanto cantam ("bate o pé").

Voltam a rodar sobre si mesmos, agora para a direita, ao ritmo de ("Gira, gira, gira, gira, gira"). Param e batem as palmas ao ritmo de ("Bate a mão").

YIENKA

Letra: Assim se dança Yenca

Assim se dança yenca

Esquerda, esquerda

Direita, direita

Frente, trás

Um, dois, três

Esquerda, esquerda

Direita, direita

Frente, trás

Um, dois, três.

Movimento: Alunos espalhados pelo espaço disponível, à mesma distância uns dos outros e virados para o professor. A dança começa com dois passos laterais para a esquerda e dois para a direita, enquanto cantam ("Assim se dança Yenca, Assim se dança Yenca").

Param e saltitam duas vezes sobre a perna esquerda e duas sobre a direita, enquanto cantam ("esquerda, esquerda, direita, direita"). Sem pausa dão um salto para a frente a pés juntos e outro para trás cantando ("frente, trás") e voltam à posição inicial, batendo as palmas três vezes, enquanto cantam ("um, dois, três").

Repete esta parte: "Esquerda, esquerda, direita, direita, frente, trás, um dois três"

BARCA

Letra:

1ª Parte

A barca virou, deixá-la virar

Por causa da Maria que não soube remar.

A barca virou, deixá-la virar

Por causa do João que não soube remar.

A barca virou, deixá-la virar

Por causa da Gualberta que não soube remar.

(vai repetindo sempre incluindo, a cada vez, o nome de uma das crianças que estão a jogar.)

2ª Parte

Se eu fosse peixinho e soubesse nadar

Tirava a Gualberta do fundo do mar

Se eu fosse peixinho e soubesse nadar

Tirava o João do fundo do mar

Se eu fosse peixinho e soubesse nadar

Tirava a Maria do fundo do mar

Movimento: Esta dança deve ser praticada em grupos de 10 alunos no máximo. Os alunos iniciam a dança em fila, de mãos dadas, de lado uns para outros. Em nenhum momento da dança as mãos se podem separar.

1ª Parte: O aluno de uma das extremidades dirige-se para os dois alunos da outra extremidade, e passa por baixo dos seus braços, levando todos os restantes alunos a fazer o

mesmo. Depois de todos terem executado este movimento, o resultado é o segundo aluno da fila ficar de braços cruzados e sempre de mãos dadas ("A barca fica virada"). Esta acção é realizada enquanto cantam: ("A barca virou, deixá-la virar, Por causa da Maria que não soube remar"). Neste caso Maria é o nome do segundo aluno da fila que irá ficar de braços cruzados. Esta acção repete-se tantas vezes quanto os alunos que compõem a fila, e a letra da canção é a mesma, variando apenas o nome do aluno (o 2º, 3º, 4º etc). No final, todos os alunos, com excepção do primeiro, ficam de braços cruzados e de mãos dadas.

2ª Parte: Neste momento a letra da canção é: ("Se eu fosse peixinho e soubesse nadar, Tirava a Gualberta do fundo do mar"). Enquanto a cantam, os alunos realizam o movimento da 1ª Parte, mas em sentido inverso. O último da fila passa por debaixo dos braços do penúltimo e antepenúltimo. Com esta acção estes deixam de estar de braços cruzados ("são tirados do fundo do mar"). A acção repete-se variando apenas o nome do aluno que vai ser liberto. No final todos os alunos voltam a ficar como estavam no início: Em fila, de mãos dadas, de lado uns para os outros.

Índice

- Área da Língua Portuguesa..... pág. 3
- Área da Matemática pág. 39
- Área do Meio Físico e Social..... pág. 61
- Área das Expressões
- Expressão Plástica pág. 91
- Expressão Dramática pág. 95
- Expressão Musical pág. 121
- Expressão Motora pág. 159

Cooperação entre

REPÚBLICA DEMOCRÁTICA  DE SÃO TOMÉ E PRÍNCIPE
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, JUVENTUDE E DESPORTO

e



FUNDAÇÃO CALOUSTE GULBENKIAN

