CONTO CONTIGO
PROGRAMA DE LITERACIA FAMILIAR

1

Plano de sessão
"Quando eu nasci"

MOMENTO 1 (20 MINUTOS)
Acolhimento

Acolhimento das famílias e breve apresentação do Programa.

Registo do nome de todos os participantes em etiquetas brancas, que serão coladas no peito de cada um (as crianças podem escrever o seu nome com a ajuda do familiar que as acompanha ou autonomamente; poderão também escrever o nome do familiar ou observá-lo na escrita).

Canção de boas- vindas.

O animador inicia a conversa com as crianças sobre o cesto das "coisas escritas", explorando alguns dos suportes de escrita que este contém: embalagem de cereais; envelope; panfleto do supermercado... Esta exploração parte de questões como: "Sabem o que isto é? Será que está aqui alguma coisa escrita? O que estará aqui escrito? Conhecem alguma destas letras?". Em seguida, o animador convida as famílias a trazerem de casa algo que tenha uma mensagem escrita para ficar no cesto na sessão seguinte. Por fim, dá a cada criança um caderno A4 de folhas lisas e brancas e explica para que serve.

MOMENTO 2 (15 MINUTOS)
Leitura e exploração da história

Título "Quando eu nasci" de Isabel Minhós Martins, ilustração de Madalena Matoso, Planeta Tangerina.

Pistas para exploração da história Este livro é sobre a grande aventura do nascimento e da descoberta de si, dos outros e do mundo. Tem como tema central a identidade. Antes de iniciar a leitura da história, o animador pode ler o título "Quando eu nasci" e perguntar às crianças de que tratará o livro. Depois da leitura da história, o animador pode colocar questões relacionadas com a história e que vão permitir a

cada criança descobrir mais sobre si própria e sobre os outros: "Quando nasceste? Onde nasceste? Como eras quando nasceste? Desde que nasceste, onde é que os teus pés já te levaram? Quem já conheceste? Que amigos já fizeste? Que histórias já ouviste? Que sabores já experimentaste? De qual gostas mais? De qual gostas menos? Que cheiros já sentiste? De que cheiros gostas mais? De que cheiros gostas menos? Que animais já viste? E onde? O que já aprendeste? Sobre o que queres aprender mais? Onde nasceu a tua mãe? E o teu pai? E a tua avó? E o teu avô?".

Em vez de questões colocadas oralmente, o animador pode recorrer a uma dinâmica que propicia maior interação: estas questões são escritas num papel e colocam-se todos os papéis em cima da mesa ou dentro de um saco. À vez, cada criança retira uma das perguntas o adulto que a acompanha lê-a. Em seguida, crianças e adultos conversam a partir das questões que saíram, descobrindo os percursos individuais e, nestes, semelhanças e diferenças.

Todos os animais são gerados na barriga da mãe? Como nascem as aves? E os peixes? E os répteis? Poderá mostrar fotografias que ilustrem o nascimento destes animais.

O animador encontra mais pistas para exploração da história em: http://www.planetatangerina.com/sites/default/files/prop_qd_nasci.pdf.

Materiais necessários

- Livro "Quando eu nasci".
- Papéis com questões.

MOMENTO 3 (10MINUTOS)

Jogos sonoros

Objetivo do jogo Promover a consciência silábica, através de uma atividade de análise silábica.

Número de jogadores 2 a 8.

Dinâmica Colocam-se os objetos dentro do saco. À vez, cada criança retira um sem olhar e tenta adivinhar pelo tato de que objeto se trata (o animador pode identificar previamente os objetos à medida que os coloca no saco). Quando a criança identifica o objeto pede-se-lhe que diga os "bocadinhos" (sílabas) do nome desse objeto, batendo palmas à medida que os vai dizendo. No fim, pergunta-se quantos "bocadinhos" tem a palavra. Consoante o número de sílabas, a criança irá colocar esse objeto na caixa/cesto que tenha inscrito o número 1, 2, 3 ou 4.

Materiais necessários

- Saco com os seguintes objetos: flor; giz; sal; pá; número seis; pau; pedra; mola; cubo; anel; copo; carro; cadeira; pulseira; escova; esponja; moeda; palhinha; borracha; parafuso; iogurte; cadeado; rebuçado; elástico; plasticina. Cestos, caixas ou círculos em cartolina.

MOMENTO 4 (5 MINUTOS)

Atividades de escrita

Objetivos Favorecer: a descoberta das funções e suportes da linguagem escrita; a descoberta do princípio alfabético, através de atividades de escrita que levem a criança a estabelecer relações entre o oral e o escrito; o conhecimento do nome e dos sons das letras; o desenvolvimento da consciência fonológica.

Dinâmica "Quando nascemos, dão-nos um nome. Quem escolheu o teu nome? Sabes o teu nome completo? Quando nascemos, nascemos numa terra, num país, num continente. Sabes em que sítio nasceste? E onde moras agora?". A partir destas questões, o animador propõe às crianças que, com a ajuda das famílias, escrevam o seu nome completo e a morada atual num envelope. Em seguida, pede-se a cada família que escreva uma mensagem (que não revelará) dirigida à criança numa folha, que colocará dentro do envelope. Também poderá ser um desenho. As crianças poderão, por seu lado, preparar também uma mensagem para colocar no envelope. A criança receberá o envelope na caixa de correio de casa com a mensagem surpresa que irá descobrir!

Materiais necessários

- Envelopes com selo.
- Folhas, esferográficas e canetas ou lápis de cor.

MOMENTO 5 (10 MINUTOS)

Conversa com as famílias: Conto Contigo em casa

Sugestões: Em casa, as famílias poderão ilustrar uma cartolina ou criar um pequeno álbum a partir da conversa que surgiu após a leitura da história. Neste álbum, as crianças podem desenhar imagens de si próprios enquanto bebés, de sítios onde já foram, da casa onde moram, da família, dos amigos, do seu animal de estimação e, com a ajuda dos pais, legendar estas imagens. Idealmente, na sessão seguinte, as crianças trazem esta cartolina ilustrada para partilhar com o grupo. Poderão também partilhar as suas fotografias de bebé, objetos preferidos ou algo que seja especial e que gostassem de trazer para a sessão.

Se as famílias tiverem acesso à internet, poderão pesquisar com as crianças como se dá o nascimento e o ciclo de vida de animais de diferentes espécies, por exemplo, o cão, o cavalo marinho, a foca, a baleia, a sardinha, a pomba... As crianças terão oportunidade de escrever no computador, no campo da "pesquisa" ou de observar os adultos a fazerem-no. Em alternativa, as famílias poderão fazer esta pesquisa na biblioteca municipal, em livros temáticos, enciclopédias ou na internet.

Aquando da leitura de uma história, os pais poderão solicitar a ajuda das crianças na identificação de letras que conheçam, por exemplo, no título. Poderão também pedir-lhes que façam a análise silábica de algumas das palavras da história, dando continuidade ao exercício realizado nos jogos sonoros.

Quando a carta chegar a casa, os pais poderão aproveitar para falar com as crianças sobre outras cartas e informações que cheguem pelo correio: faturas, panfletos publicitários, revistas...

CONTO CONTIGO
PROGRAMA DE LITERACIA FAMILIAR

Plano de sessão
"Quando a mãe era pequena"

2

MOMENTO 1 (20 MINUTOS)
Acolhimento

Acolhimento das famílias (escolha de livros para ler em casa ou leitura a pares enquanto não chegam todas as famílias).

Registo do nome de cada um em etiquetas e canção de boas vindas.

Conversa sobre as atividades realizadas durante a semana: "Quem trouxe coisas escritas para o nosso cesto? Quem quer partilhar fotografias de mensagens escritas em que tenha reparado em casa ou na rua? Que livros de histórias leram durante a semana? Alguém quer mostrar algum registo que tenha feito no seu caderno?".

MOMENTO 2 (15 MINUTOS)
Leitura e exploração da história

Título "Quando a mãe era pequena" de Joana Cabral, ilustração de Margarida Teixeira.

Pistas para exploração da história "Quando a mãe era pequena" fala-nos de como era diferente a vida de uma mãe quando era da idade da filha a quem costuma contar histórias. As diferenças são, sobretudo, sobre a forma de comunicar: não havia telemóveis, havia telefones onde nada aparecia escrito; não havia computadores, havia máquinas de escrever; não havia internet e, quando se queria saber alguma coisa, procurava-se nas enciclopédias; não havia correio eletrónico, escreviam-se cartas e postais... Mas uma coisa não mudou: as mães e os pais continuam a ler/ contar histórias aos filhos. Este livro oferece uma grande diversidade e riqueza de oportunidades para explorar as funções da leitura e da escrita e para descobrir e falar sobre diferentes portadores de texto: "O que encontramos numa enciclopédia? Que outros tipos de livros conhecem? (mostrar livros com diferentes tipos de texto), Como pesquisamos na internet? Alguma vez pesquisaram alguma coisa num computador? O que são os correios? Alguma vez viste o que chega à tua caixa de correio? A quem poderias escrever um postal? Como é que as pessoas sabiam o caminho de sua casa para uma cidade distante? Alguma vez viram um mapa? Já repararam nas placas com os nomes das cidades? As ruas têm nomes? Como se sabiam os números de telefone das pessoas?". E, pensando no que não mudou: "Quais eram as histórias preferidas dos pais? Eram histórias escritas ou contadas? Se eram histórias escritas, existem em livro? Será que ele existe na biblioteca?".

Se possível, mostrar às crianças objetos de outros tempos: uma máquina fotográfica, uma máquina de escrever, um álbum com fotografias a preto e branco, um jornal antigo; um postal antigo, um telefone antigo, um disco de vinil, uma lista telefónica, etc.

Materiais necessários

- Livro "Quando a mãe era pequena".
- Livros de poesia, enciclopédias ilustradas, livros de culinária, livros temáticos (plantas, pintores...).
- Objetos de antigamente.

MOMENTO 3 (10 MINUTOS)
Jogos sonoros

Objetivo do jogo Promover a consciência silábica, através de uma atividade de análise silábica.

Número de jogadores 2 a 8.

Dinâmica Colocam-se os cartões empilhados com as imagens voltadas para baixo. Cada criança retira um cartão, nomeia a imagem e bate uma palminha enquanto diz cada uma das sílabas da palavra. Em seguida, a criança diz quantas sílabas tem a palavra e coloca a imagem na coluna da cartolina que está identificada com esse número; por exemplo, a imagem de "disco" irá para a coluna com o número 2.

Materiais necessários

- 16 cartões com imagens das seguintes palavras: telefone; telemóvel; televisão; agenda; computador; livro; enciclopédia; bicicleta; fotografia; mercearia; postal; carta; estrada; automóvel; disco; relógio.
- Cartolina com colunas sinalizadas de 1 a 5.
- Afixador dos cartões na cartolina.

MOMENTO 4 (5 MINUTOS)
Atividades de escrita

Objetivos Favorecer: a descoberta das funções e suportes da linguagem escrita; a descoberta do princípio alfabético, através de atividades de escrita que levem a criança a estabelecer relações entre o oral e o escrito; o conhecimento do nome e sons das letras; o desenvolvimento da consciência fonológica.

Dinâmica Quando a mãe e o pai eram pequenos, muitas coisas eram diferentes. Contudo, há algo que se mantém: as crianças continuam a gostar de ouvir histórias. Nesta atividade, as crianças e os pais vão conversar sobre as suas histórias preferidas. Qual era a história preferida da mãe quando era pequena? Qual é a história preferida da criança? O animador escreve os "títulos da história" numa cartolina ou em papel cenário. Em seguida, pede se às crianças que ilustrem uma dessas história e que escrevam o título da história a acompanhar a ilustração. No final, convidam-se as famílias a procurarem numa biblioteca essas histórias (mesmo que sejam histórias de tradição oral poderão estar já em suporte escrito).
Em alternativa, os pais podem escrever com os filhos um postal para enviar a alguém especial.

Materiais necessários

- Papel, lápis e canetas para desenhar, escrever e colorir.
- Cartolina ou papel cenário.
- Postais e selos de correio nacional

MOMENTO 5 (10 MINUTOS)
Conversa com as famílias: Conto Contigo em casa

Sugestões Em casa, as crianças com os pais poderão pesquisar um tema na internet e, na biblioteca, pesquisar o mesmo tema numa enciclopédia. Em família, poderão ver fotografias da mãe, do pai ou dos avós quando eram pequenos e falar sobre as diferenças entre esse tempo e o atual, voltando aos temas abordados no livro. Quem quiser pode trazer essas fotografias para partilhar na sessão seguinte. Ao colo da mãe ou do pai ou de outro membro da família, as crianças podem ouvir a leitura de uma história como a menina do livro: pode ser a história preferida da mãe ou do pai quando eram pequeninos e, se esta história não estiver escrita, que tal desenhá-la e pedir aos pais que a escrevam com as crianças? Em alternativa, os pais podem contar a sua história começando por "quando eu era pequeno...".

CONTO CONTIGO
PROGRAMA DE LITERACIA FAMILIAR

Plano de sessão
"Era uma vez um cão"

3

MOMENTO 1 (20 MINUTOS)
Acolhimento

Acolhimento das famílias (escolha de livros para ler em casa ou a par, enquanto não chegam todas as famílias).

Registo do nome de cada um em etiquetas e canção de boas vindas.

MOMENTO 2 (15 MINUTOS)
Leitura e exploração da história

Título "Era uma vez um cão" de Adélia Carvalho, ilustração de João Vaz de Carvalho, Tcharan.

Pistas para exploração da história Este livro, escrito em verso e com muito sentido de humor, começa com um pedido de uma criança para que o pai lhe conte uma história. Mas não uma história qualquer, só a do cão. Acontece que o pai não sabe a história do cão e vai contando a de muitos outros animais até que, finalmente, juntando todas estas histórias, o pai tem uma para contar sobre o cão.

O animador começa por explorar a capa do livro, questionando as crianças ela. Sobre o que será esta história? Qual será o título? Que nome terá este cão? Quem tem um cão? Como se chama ele? "Que nome dariam a um cão que fosse vosso?"

Que animais têm/conhecem? Quantas patas tem um cão? E um peru? E uma serpente? E um jacaré? E uma formiga?

Após a leitura da história, o animador pode conversar com as famílias sobre a leitura de histórias em casa. Quem é que pede que lhe leiam histórias? Ou contem ao ouvido? Conhecem alguma outra história sobre um cão?

Materiais necessários

- Livro "Era uma vez um cão".

MOMENTO 3 (10 MINUTOS)

Jogos sonoros

Objetivo do jogo Promover a consciência silábica, através de uma atividade de deteção de palavras que rimem.

Número de jogadores 2 a 8.

Dinâmica O animador prepara um jogo de memória com cartões com imagens do livro cujos nomes rimem. Cada criança vira dois cartões, colocados sobre a mesa com a face para baixo, nomeia as imagens e verifica se os seus nomes rimam. Se sim, ganha e retira o par. Em seguida, dá a vez a outra criança. Cada criança deverá ter a oportunidade de jogar, no mínimo, duas vezes.

Materiais necessários

- Cartões com as imagens de: 1) jacaré / pé; 2) leão / cão; 3) galinha / sardinha; 4) vaca / faca; 5) rato / gato; 6) elefante / gigante; 7) ovelha / orelha 8) carneiro / carteiro; 9) hiena / pena; 10) girafa / garrafa 11) dragão / sardão; 12) formiga / barriga; 13) serpente / dente; 14) galo / cavalo; 15) andorinha / joaninha; 16/ baleia / meia.

MOMENTO 4 (5 MINUTOS)

Atividades de escrita

Objetivos Favorecer: a descoberta de funções e suportes da linguagem escrita; a descoberta do princípio alfabético, através de atividades de escrita que levem a criança a estabelecer relações entre o oral e o escrito; o conhecimento do nome e sons das letras; o desenvolvimento da consciência fonológica.

Dinâmica O animador mostra às crianças outros livros de poesia ou lengalengas com rimas. Em seguida, mostra-lhes imagens de outros animais e pede-lhes que procurem fazer versos que rimem, dando continuidade à história. O animador vai colando as imagens dos animais numa cartolina e escrevendo à frente das crianças e com a ajuda delas os versos que forem criando "Era uma vez um piolho… " ou "Era uma vez uma cegonha…", podendo as crianças completar com "… que era zarolho", "…que tinha vergonha"… Na sessão seguinte, entrega por escrito a cada família o registo desses versos que, por si só, constituem uma pequena história e que poderão ser colados no caderno das crianças.

Materiais necessários

- Cartolina ou papel de cenário
- Imagens de animais.
- Canetas.
- Bostik

MOMENTO 5 (10 MINUTOS)

Conversa com as famílias: Conto Contigo em casa

Sugestões Em casa, as famílias poderão mostrar às crianças livros de poesia e conversar com elas sobre as diferenças (gráficas e, por vezes, fónicas) entre um poema e um texto em prosa. O animador entrega a cada família uma lengalenga que será colada no caderno das crianças e ilustrada por elas em casa. Poderá sugerir ainda que descubram outras lengalengas ou poesias que rimem e que as partilhem na próxima sessão.

A criança apreciará também uma atividade de descoberta de palavras que rimem: os pais poderão dizer um nome de um objeto e pedir às crianças que digam outro que rime com ele ou deixar que as crianças recortem imagens de revistas ou panfletos publicitários cujos nomes rimem.

CONTO CONTIGO
PROGRAMA DE LITERACIA FAMILIAR

Plano de sessão
"Orelhas de borboleta"

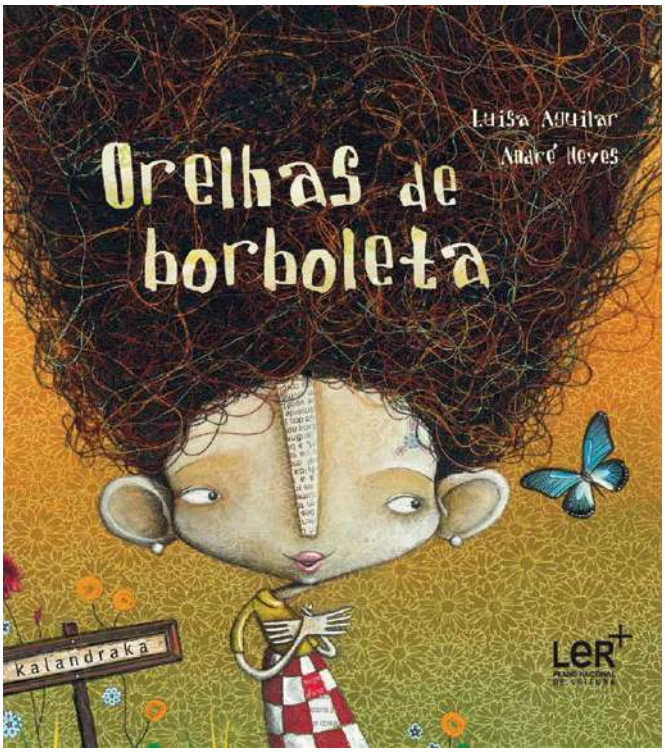
4

MOMENTO 1 (20 MINUTOS)
Acolhimento

Acolhimento das famílias (escolha de livros para ler em casa ou leitura a pares enquanto não chegam todas as famílias).

Registo do nome de cada um em etiquetas e canção de boas vindas.

Conversa sobre as atividades realizadas durante a semana a partir das propostas da sessão anterior. Em seguida, o animador continua a conversa a partir das seguintes questões: "Quem trouxe coisas escritas para o nosso cesto? Quem quer partilhar fotografas de escritos em que tenha reparado em casa ou na rua? Que livros de histórias leram durante a semana? Alguém quer mostrar algum registo que tenha feito no seu caderno?".



MOMENTO 2 (15 MINUTOS)
Leitura e exploração da história

Título "Orelhas de Borboleta" de Luisa Aguilar, ilustração de André Neves, Kalandraka.

Pistas para exploração da história "Ter as orelhas grandes, o cabelo rebelde, ser alto ou baixo, magro ou rechonchudo... Até a mais insignificante característica pode ser motivo de troça.". A história permite-nos falar sobre as nossas diferenças: cor do cabelo, caracóis, sinais, tamanho do nariz... e como tudo isso nos pode tornar únicos. Todos temos uma identidade própria e, por vezes, as nossas caraterísticas permitem que nos realizemos e até que nos destaquemos em determinadas atividades, desportos, artes.... Previamente à leitura, o animador conversa com as famílias sobre a capa do livro: "O que observam? De que tratará o livro? Que título dariam a esta história pela observação da capa? Ao longo da leitura, o animador poderá usar adereços que realçarão partes da história, como toalha aos quadrador, meia rota, livro de capa usada...

Depois da leitura, apresenta-se a cada criança, à vez, uma caixa com tampa que contém um "tesouro". O fundo da caixa é um espelho e, no momento em que a criança olhar para o "tesouro", verá a sua própria imagem refletida: esse é o "tesouro", pois cada um de nós é único e irrepetível. Depois de todas terem visto a sua imagem, começa-se uma conversa sobre o "tesouro" de cada um: "O que viram? Que tesouro encontraram? Viram alguma coisa em que nunca tivessem

reparado?". O animador estimula a conversa em torno das características que as crianças identificam em si próprias, valorizando a especificidade de cada criança. Chama a atenção para as personagens da Mara e da mãe e pergunta que características semelhantes encontram nas duas. A partir desta conversa, pede-se às crianças que descubram, com o familiar que as acompanha, alguma característica física ou psicológica comum. O animador deve referir que não precisamos de ter laços de sangue para nos assemelharmos física e psicologicamente. Posteriormente, solicita se que façam o seu autorretrato e, no fim, cada criança escreve com a ajuda de um adulto algo que se relacione com as suas características psicológicas, de personalidade...

Materiais necessários

- Livro "Orelhas de Borboleta".
- Adereços que possam enriquecer a história: esfregão de palha de aço, peças de xadrez, meia rota, toalha aos quadrados, sapatos velhos...

MOMENTO 3 (10 MINUTOS)
Jogos sonoros

Objetivo do jogo Promover a consciência silábica, através de uma atividade de deteção da sílaba inicial comum a duas palavras.

Número de jogadores 2 a 8.

Dinâmica Constrói-se um relógio de sons: uma base em cartolina com o formato de mostrador de relógio e dois ponteiros móveis. Neste relógio, colocam-se pares de imagens cujos nomes tenham sílabas iniciais que soem da mesma forma. As imagens que formam os pares não devem ser colocadas lado a lado. Pede-se a cada criança que, à vez, gire os ponteiros de modo a que estes apontem para as imagens que formam par. Cada criança deve jogar, no mínimo, duas vezes. Para não dificultar a tarefa de seleção de imagens, o animador deverá contruir mais do que um relógio de sons ou uma base em que os cartões com as imagens possam ser retirados e dar lugar a uma outra série.

Materiais necessários

- 16 cartões com imagens das seguintes palavras: 1) orelhas / ovo; 2) cabeça /cabelo; 3) palha / pássaros; 4) toalha / tomate; 5) mesa / medo; 6) sapatos / sacola; 7) mala / massa; 8) mochila / morangos; 9) asa / ave; 10) pedra / pé; 11) bico / bicicleta; 12) nariz / navio; 13) árvore /arca; 14) lua / luvas; 15) carteira / cartão; 16) gazela / galinha.
- Base em cartolina com o formato de um mostrador de relógio e ponteiros móveis.
- Material para afixar os cartões no relógio (bostik ou velcro).

MOMENTO 4 (5 MINUTOS)
Atividades de escrita

Objetivos Favorecer: a descoberta das funções e suportes da linguagem escrita; a descoberta do princípio alfabético, através de atividades de escrita que levem a criança a estabelecer relações entre o oral e o escrito; o conhecimento do nome e sons das letras; o desenvolvimento da consciência fonológica.

Dinâmica O animador propõe às crianças que olhem de novo para a capa do livro e que imaginem um outro título para esta história. Com a ajuda das crianças, o animador escreve o título numa cartolina. No final da sessão, enquanto conversa com as famílias, pede às crianças que ilustrem a cartolina de acordo com a história e com o novo título.

Materiais necessários

- Cartolina
- Canetas de cor

MOMENTO 5 (10 MINUTOS)
Conversa com as famílias: Conto Contigo em casa

Sugestões O que é que gostamos mais em cada um de nós? Em casa, os pais podem escrever um bilhete aos filhos com uma mensagem sobre algo que apreciem muito neles. Com a ajuda de um adulto, a criança poderá também escrever um bilhete para alguém da família com uma mensagem igualmente positiva sobre algo de que gostem muito nessa pessoa ou de fazer com essa pessoa.

As famílias poderão ainda escrever um bilhete imaginário à Mara com uma mensagem positiva.

CONTO CONTIGO
PROGRAMA DE LITERACIA FAMILIAR

Plano de sessão
"O meu vizinho é um cão"

5

MOMENTO 1 (20 MINUTOS)
Acolhimento

Acolhimento das famílias (escolha de livros para ler em casa ou a par, enquanto não chegam todas as famílias).

Registo do nome de cada um em etiquetas e canção de boas vindas.

Conversa sobre as atividades realizadas durante a semana a partir das propostas da sessão anterior. Em seguida, o animador continua a conversa a partir das seguintes questões: "Quem trouxe coisas escritas para o nosso cesto? Quem quer partilhar fotografias de escritos em que tenha reparado em casa ou na rua? Que livros de histórias leram durante a semana? Alguém quer mostrar algum registo que tenha feito no seu caderno?".

MOMENTO 2 (15 MINUTOS)
Leitura e exploração da história

Título "O meu vizinho é um cão" de Isabel Minhós Martins, ilustração de Madalena Matoso, Planeta Tangerina.

Pistas para exploração da história Este livro foca o tema da identidade, diversidade e acolhimento dos outros através do tema das relações de vizinhança. Permite às crianças um olhar sobre quem são, quem é a sua família, onde habitam, quem são os seus vizinhos, quem pertence ao seu bairro, à sua comunidade e como se relacionam uns com os outros. Antes da leitura da história, será interessante explorar o que é um vizinho. Há o vizinho da casa ao lado, do andar de cima, o vizinho da carteira da escola... O animador pode conversar com as crianças sobre quem são os seus vizinhos, como se chamam, o que fazem, onde se costumam encontrar, que línguas falam...

Materiais necessários

- Livro "O meu vizinho é um cão".

MOMENTO 3 (10 MINUTOS)

Jogos sonoros

Objetivo do jogo Promover a consciência silábica, através de uma atividade de deteção de sílabas iniciais comuns a duas palavras.

Número de jogadores 2 a 8.

Dinâmica A cada criança são apresentadas três imagens. As crianças terão de detetar as sílabas iniciais das palavras relativas às imagens. O som da sílaba inicial de duas dessas palavras é o mesmo e contrasta com o som da sílaba inicial da terceira palavra. Quando a criança identifica um par, coloca as imagens lado a lado, nas janelas dos andares de um prédio desenhado numa cartolina, a lembrar a temática do livro. Cada criança deverá ter oportunidade de jogar duas vezes. A ordem pela qual as imagens são colocadas à frente da criança deve ir mudando, isto é, nem sempre as imagens cujos nomes começam pela mesma sílaba devem vir seguidas.

Materiais necessários

- Cartões com as imagens de: 1) vidro / viola / casa; 2) casa / camião / roda; 3) varanda / vassoura / jornal; 4) pelo / pera / ossos; 5) ossos / olhos / coleira; 6) cachimbo / cabide / mesa; 7) saxofone / saco / chaves; 8) elefantes / elástico / nariz; 9) estendal / escadas / cão; 10) janelas / jacaré / caixa; 11) prédio / prego / tromba; 12) mala / mapa / nariz; 13) girafa / girassol / elefante; 14) família / farinha / avião; 15) sala /saco / mochila; 16) cobertor/ coração / faca.

MOMENTO 4 (5 MINUTOS)

Atividades de escrita

Objetivos Favorecer: a descoberta de funções e suportes da linguagem escrita; a descoberta do princípio alfabético, através de atividades de escrita que levem a criança a estabelecer relações entre o oral e o escrito; o conhecimento do nome e sons das letras; o desenvolvimento da consciência fonológica.

Dinâmica Todos nós moramos num local com nome, seja beco, rua, praça, avenida... O animador explora um mapa com as crianças ("O que é? Para que serve? O que terá escrito?") e convida as famílias a encontrarem com as crianças o nome da sua rua. O o animador poderá começar por situar Portugal num mapa mundia e/ou outros países de referência para as famílias. Em seguida, situar no mapa de Portugal a localidade em que se encontram e, finalmente, no mapa da localidade, as moradas de casa e a morada do local onde decorre a sessão.". Por fim, o animador pede às crianças que inventem um nome para a rua onde vive a personagem da história lida. Com a ajuda de todos, o animador escreve numa cartolina o nome dessa rua.

Materiais necessários

- Cartolina.
- Canetas.
- 1 ou 2 mapas da localidade em que decorre o Programa.
- 1 mapa de Portugal.
- 1 mapa do mundo.

MOMENTO 5 (10 MINUTOS)

Conversa com as famílias: Conto Contigo em casa

Sugestões Em casa, as crianças poderão desenhar o seu prédio ou a sua casa e pensar nos vizinhos, os mais próximos e os mais afastados (o vizinho do lado, o da frente, o do outro lado da rua, o que tem uma mercearia, por exemplo). Em seguida, as crianças e os pais conversam sobre o que sabem sobre os seus vizinhos, desenham os que conhecem e escrevem os seus nomes.

O comércio e os serviços locais são também vizinhança e o animador pode incentivar as famílias a registarem o nome do que há próximo das suas casas: a mercearia ou o supermercado, a lavandaria, os correios, o hospital, a escola... Com o telemóvel, os pais poderão fotografar o nome de alguns dos estabelecimentos próximos de casa, conversar com a criança sobre esses registos e partilhá-los na sessão seguinte.

6

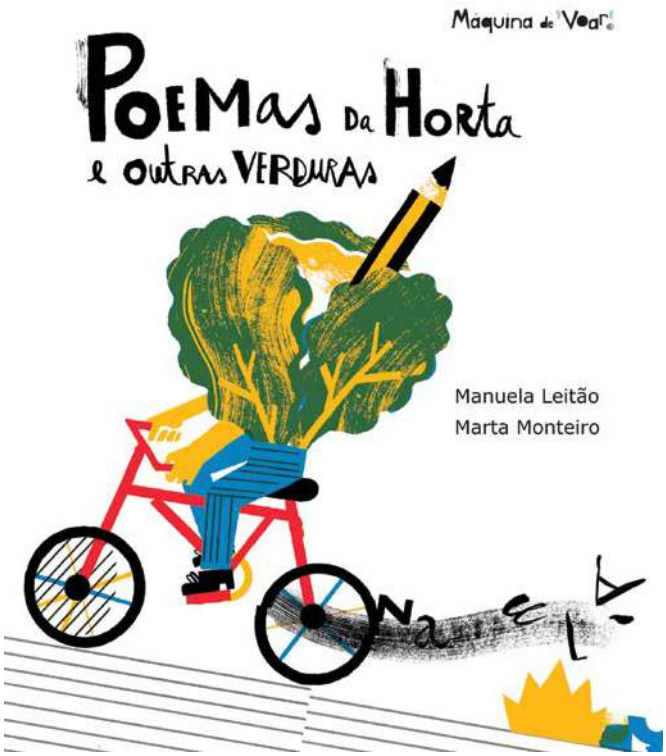
Plano de sessão
"Poemas da horta e outras verduras"

MOMENTO 1 (20 MINUTOS)
Acolhimento

Acolhimento das famílias (escolha de livros para ler em casa ou a par, enquanto não chegam todas as famílias).

Registo do nome de cada um em etiquetas e canção de boas-vindas.

Conversa sobre as atividades realizadas durante a semana a partir das propostas da sessão anterior. Em seguida, o animador continua a conversa a partir das seguintes questões: "Quem trouxe coisas escritas para o nosso cesto? Quem quer partilhar fotografias de escritos em que tenha reparado em casa ou na rua? Que livros de histórias leram durante a semana? Alguém quer mostrar algum registo que tenha feito no seu caderno?".



MOMENTO 2 (15 MINUTOS)
Leitura e exploração da história

Título "Poemas da horta e outras verduras" de Manuela Leitão e ilustração de Marta Monteiro, Máquina de Voar.

Pistas para exploração da história Trata-se de um livro de poemas divertidos cujo mote são os legumes da horta e outras verduras. Cada poema conta, a rimar, uma pequena história sobre uma verdura. Antes da leitura da história, o animador conversa com as crianças sobre os livros de poemas e pergunta-lhes quais serão as diferenças entre um livro de poesia e outro livro que não é de poesia. As poesias têm sempre rima? Podemos fazer uma poesia sobre qualquer coisa? Quem é que já fez um poema? Em seguida, o animador lê o título do livro e pergunta às crianças se já descobriram sobre o que falam os poemas que irão escutar. Que legumes conhecem? Quais os seus preferidos? Depois desta breve conversa, o animador pede a cada criança que retire (sem olhar) uma imagem de um saco e que depois a identifique. No saco, deverão estar tantas imagens quantas as crianças presentes na sessão. Cada imagem corresponde a um dos legumes tratados no livro. À medida que as crianças retiram a imagem e a identificam, o animador vai registando os seus nomes numa cartolina. Em seguida, lerá os poemas sobre esses legumes. Em vez de imagens, o animador poderá optar por levar legumes reais ou artificiais (plástico, pano...). Nesse caso, sempre que sair um legume, poderão falar sobre a sua cor, textura e sabor.

Materiais necessários

- Livro "Poemas da Horta e outras verduras.
- Cartolina.
- Cartões com imagens de legumes e verduras presentes nos poemas ou legumes verdadeiros ou artificiais.

MOMENTO 3 (10 MINUTOS)
Jogos sonoros

Objetivo do jogo Promover a consciência silábica, através de uma atividade de manipulação silábica (adição de sílabas).

Número de jogadores 2 a 8.

Dinâmica O animador coloca cartões com imagens de legumes numa panela. Cada criança deverá, à vez, retirar dois cartões e identificar as imagens. Por exemplo, cenoura, batata. O animador pergunta à criança: "Qual é o primeiro bocadinho da palavra "cenoura? Ouve com atenção Ce...noura. É "ce" muito bem. Se tu juntares o bocadinho "ce" a batata o que é que fica? Cebatata!". Cada criança deverá ter a oportunidade de "jogar, pelo menos, uma vez.

Materiais necessários

- Panela.
- Cartões com as seguintes imagens: abóbora; ervilha; couve; nabo; cenoura; tomate; batata; cebola; alface.

MOMENTO 4 (5 MINUTOS)
Atividades de escrita

Objetivos Favorecer: a descoberta de funções e suportes da linguagem escrita; a descoberta do princípio alfabético, através de atividades de escrita que levem a criança a estabelecer relações entre o oral e o escrito; o conhecimento do nome e sons das letras; o desenvolvimento da consciência fonológica.

Dinâmica O animador convida as crianças a escreverem uma receita. Como será que se faz uma sopa? Que ingredientes leva? Com a ajuda dos pais, as crianças identificam os ingredientes que as sopas podem levar, fazendo uma lista de compras que o animador vai registando numa cartolina. À medida que as crianças vão identificando ingredientes, o animador deverá colar à frente do seu registo uma imagem de cada um deles (previamente preparada). Na sessão seguinte, o animador poderá colar a lista de compras nos cadernos das crianças e elas poderão ilustrá-la com a ajuda dos pais.

Materiais necessários

- Cartolina.
- Canetas.

MOMENTO 5 (10 MINUTOS)
Conversa com as famílias: Conto Contigo em casa

Sugestões: Em casa, as famílias poderão ver com as crianças livros e revistas com receitas de culinária. Os pais poderão chamar a atenção das crianças para a lista de ingredientes e para a descrição das receitas. Em conjunto, poderão escolher uma receita e fazer uma lista de compras com os ingredientes necessários. Juntos, poderão fazer essas compras e conferir os preços de cada um dos produtos no talão de compras. Em seguida, poderão fazer a receita. No final, a criança poderá colar a lista de compras ou o talão no seu caderno, ilustrar os ingredientes e o resultado final da receita e partilhá-los numa sessão seguinte.

CONTO CONTIGO
PROGRAMA DE LITERACIA FAMILIAR

Plano de sessão
"Os pais não sabem, mas eu explico"

7

MOMENTO 1 (20 MINUTOS)
Acolhimento

Acolhimento das famílias (escolha de livros para ler em casa ou a par, enquanto não chegam todas as famílias).

Registo do nome de cada um em etiquetas e canção de boas vindas.

Conversa sobre as atividades realizadas durante a semana a partir das propostas da sessão anterior. Em seguida, o animador continua a conversa a partir das seguintes questões: "Quem trouxe coisas escritas para o nosso cesto? Quem quer partilhar fotografias de escritos em que tenha reparado em casa ou na rua? Que livros de histórias leram durante a semana? Alguém quer mostrar algum registo que tenha feito no seu caderno?".

MOMENTO 2 (15 MINUTOS)
Leitura e exploração da história

Título "Os pais não sabem, mas eu explico" de Maria João Lopes, ilustração de Teresa Cortez, Máquina de Voar.

Pistas para exploração da história Trata-se de um livro sobre uma criança curiosa (como são todas), que faz perguntas a que os pais não sabem responder de forma satisfatória. Porque é que as estrelas não caem do céu? Porque é que o meu gato nunca está triste?... O animador lê o título da história e conversa com as crianças sobre ele. O que quererá dizer? Sobre o que será a história? O que é que os pais não saberão? As crianças sabem coisas que os adultos não sabem? No final da leitura, o animador conversa com as crianças sobre a história e pergunta-lhes se se recordam das perguntas do menino. Regista duas numa cartolina e pergunta às crianças se concordam com as respostas ou se têm outras ideias. Que outras perguntas gostariam de fazer aos pais? Na atividade de escrita, com a ajuda das crianças, o animador escreverá essas perguntas. Por fim, o animador pergunta às crianças como poderão encontrar respostas para as suas questões? Perguntando aos pais, avós, professores, vizinhos? Pesquisando na internet? Através da leitura de livros? Que tipo de livros? O animador mostra e explora brevemente o que é uma enciclopédia ilustrada, dirigida ao público infantojuvenil.

Materiais necessários

- Livro "Os pais não sabem, mas eu explico".
- Cartolina.
- Caneta.

MOMENTO 3 (10 MINUTOS)
Jogos sonoros

Objetivo do jogo Promover a consciência silábica, através de uma atividade de manipulação silábica (supressão de sílabas).

Número de jogadores 2 a 8.

Dinâmica O animador constrói dois dados (com cerca de 8 cm) e coloca uma imagem em cada face. À vez, cada criança lança o dado e nomeia a imagem que lhe saiu. Nessa altura, o animador pergunta à criança qual o primeiro "bocadinho" dessa palavra. Por exemplo, se sair a imagem do relógio o animador pergunta: "Qual o primeiro bocadinho de relógio? É o bocadinho "re", muito bem. Se eu tirar o bocadinho "re" à palavra relógio o que é que fica?". Cada criança deverá ter a oportunidade de lançar o dado duas vezes. Se saírem imagens repetidas, poderá lançar de novo ou repetir o exercício.

Materiais necessários

- 2 dados com imagens de: 1) rádio; 2) planeta; 3) gato; 4) foguetão; 5) óculos; 6) janela; 7) lua; 8) lápis; 9) cama; 10) lágrima; 11) menina; 12) avó.

MOMENTO 4 (5 MINUTOS)
Atividades de escrita

Objetivos Favorecer: a descoberta de funções e suportes da linguagem escrita; a descoberta do princípio alfabético, através de atividades de escrita que levem a criança a estabelecer relações entre o oral e o escrito; o conhecimento do nome e sons das letras; o desenvolvimento da consciência fonológica.

Dinâmica O animador recupera o tema do livro. Que perguntas gostariam as crianças de fazer aos pais? Com a ajuda das crianças o animador regista-as em tiras de papel, de modo a que todas as crianças possam ver esse registo e participar, sugerindo como se escreve. No final, cada criança escolhe uma pergunta para levar para casa e tentar descobrir uma resposta, em conversa com os pais. A resposta não tem de ser a certa, pode ser a que a imaginação da criança ditar. Caso queiram procurar outras respostas, as crianças poderão pesquisar na internet com a ajuda dos pais.

Materiais necessários

- Tiras de papel.
- Canetas.

MOMENTO 5 (10 MINUTOS)
Conversa com as famílias: Conto Contigo em casa

Sugestões Em casa, os pais poderão procurar com a criança respostas para as perguntas que foram colocadas durante a sessão. Poderão utilizar a internet e também enciclopédias e livros temáticos.

8

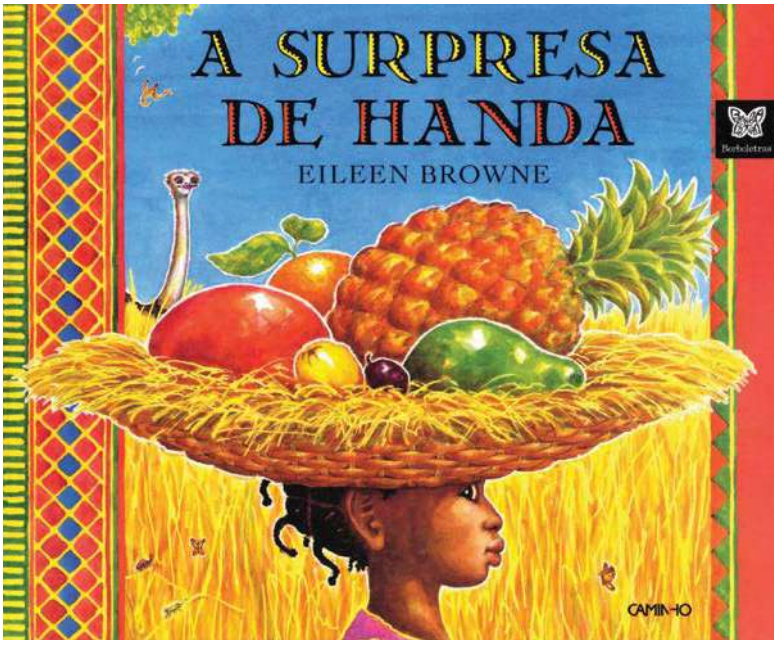
Plano de sessão
"A surpresa de Handa"

MOMENTO 1 (20 MINUTOS)
Acolhimento

Acolhimento das famílias (escolha de livros para ler em casa ou a par, enquanto não chegam todas as famílias).

Registo do nome de cada um em etiquetas e canção de boas vindas.

Conversa sobre as atividades realizadas durante a semana a partir das propostas da sessão anterior. Em seguida, o animador continua a conversa a partir das seguintes questões: "Quem trouxe coisas escritas para o nosso cesto? Quem quer partilhar fotografias de escritos em que tenha reparado em casa ou na rua? Que livros de histórias leram durante a semana? Alguém quer mostrar algum registo que tenha feito no seu caderno?".



MOMENTO 2 (15 MINUTOS)
Leitura e exploração da história

Título "A surpresa de Handa" de Eileen Browne, Caminho.

Pistas para exploração da história A Handa coloca no cesto sete frutas deliciosas para fazer uma surpresa à sua amiga Akeyo. Mas, no caminho, a Handa passa por muitos animais e as frutas vão desaparecendo... Quando chega junto da amiga e lhe mostra o cesto, quem tem uma grande surpresa é a Handa! Antes da leitura da história, colocam-se num saco os frutos que aparecem na história e pede-se às crianças que, à vez, retirem (sem ver; pode usar-se uma venda) um fruto do saco e tentem adivinhar que fruto é, usando o tato e o olfato. Cada criança deverá ter oportunidade de retirar um fruto. Depois de todos os frutos terem sido descobertos, o animador escreve o nome de cada um com a ajuda das crianças. No final da sessão, as crianças podem comer uma bela salada de fruta, usando outro sentido, o paladar!

Materiais necessários:

- Livro "A surpresa de Handa".

MOMENTO 3 (10 MINUTOS)

Jogos sonoros

Objetivo do jogo Promover a consciência silábica, através de uma atividade de manipulação silábica (supressão silábica).

Número de jogadores 2 a 8.

Dinâmica Tal como os animais roubavam frutos do cesto da Handa também as crianças vão "roubar" os primeiros bocadinhos das palavras e ver o que sobra. Dá-se a cada criança duas cartas com imagens e colocam-se outros tantos na mesa. Cada um destes cartões deverá ter uma imagem cujo nome, se retirada a primeira sílaba, dará origem a outro nome. Por exemplo, se retirarmos "fi" a fivela, obteremos vela. Cada criança, à vez, mostra uma das suas cartas, retira a sílaba inicial do nome e verifica o que sobra. Em seguida, retira da mesa o cartão com a imagem correspondente ao nome que sobrou. O animador diz a uma criança: "É a tua vez de mostrar uma carta. Que imagem tens? É uma fivela. Qual é o primeiro bocadinho da palavra fivela? É fi, muito bem. Se retirares esse bocadinho, o que é que sobra? Vela, muito bem! Encontras na mesa a carta com a imagem da vela? É essa mesma, podes tirar! Então descobrimos que dentro da palavra fivela existe a palavra vela".

Materiais necessários

- Cartas com as imagens de: 1) fivela / vela; 2) sapato / pato; 3) capote / pote; 4) escola / cola; 5) galinha /linha; 6) tucano /cano; 7) soldado / dado; 8) piolho / olho; 9) serpente / pente; 10) jiboia / boia; 11) limão / mão; 12) argola / gola; 13) fatia / tia; 14) luar / ar; 15) lampião / pião; 16) abraço / braço.

MOMENTO 4 (5 MINUTOS)

Atividades de escrita

Objetivos Favorecer: a descoberta de funções e suportes da linguagem escrita; a descoberta do princípio alfabético, através de atividades de escrita que levem a criança a estabelecer relações entre o oral e o escrito; o conhecimento do nome e sons das letras; o desenvolvimento da consciência fonológica.

Dinâmica O animador leva vários panfletos de supermercado que contenham imagens de fruta e legumes. Com a ajuda dos pais, as crianças deverão recriar um folheto publicitário de uma frutaria. Para isso, recortam do folheto todas as imagens de fruta e de legumes acompanhadas dos respetivos nomes. Em seguida, colam-nas numa folha A3 e podem desenhar outros frutos e legumes, registando os seus nomes. Por fim, as crianças são convidadas a inventar um nome para a sua frutaria e a escrevê-lo no topo da folha. Esta atividade também pode ser realizada usando uma folha dada a cada criança no início da sessão.

Materiais necessários

- Folhetos de supermercado com imagens de fruta e legumes (um para cada criança).
- Tesouras e tubos de cola.
- Papel A3 /cadernos das crianças.

MOMENTO 5 (10 MINUTOS)

Conversa com as famílias: Conto Contigo em casa

Sugestões: Uma ida ao supermercado ou à mercearia permite à criança contactar com vários suportes de linguagem escrita e diferente tipo de mensagens: lista de compras; placas com os nomes dos peixes; rótulos das embalagens; nome das secções do supermercado; nome dos diferentes tipos de pão; talão das compras, folhetos publicitários... Propõe-se aos pais que, numa próxima ida ao supermercado, levem a criança a reparar na informação escrita que a rodeia e questionando-a sobre o que estará escrito em algumas embalagens de produtos que costumem comprar, apontando para a placa da peixaria / do talho e perguntando à criança o que julga que lá estará escrito, mostrando a lista de compras (feita em casa) e verificando com a criança o que já foi comprado e o que ainda falta...

CONTO CONTIGO
PROGRAMA DE LITERACIA FAMILIAR

Plano de sessão
Ovelhinha dá-me lã

9

Acolhimento

Acolhimento das famílias. Registo do nome de cada criança em etiquetas e canção de boas vindas. Conversa sobre as atividades realizadas durante a semana a partir das propostas da sessão anterior. Em seguida, o animador continua a conversa a partir das seguintes questões: "Quem trouxe coisas escritas para o nosso cesto? Quem quer partilhar fotografias de escritos em que tenha reparado em casa ou na rua? Que livros de histórias leram durante a semana? Alguém quer mostrar algum registo que tenha feito no seu caderno?

Leitura e exploração de uma história

Esta é uma história sobre as diferentes peças de vestuário que podem ser feitas a partir da lã da ovelha. Uma história rimada de estrutura encadeada, repetitiva e acumulativa.

Com esta história podemos explorar diferentes peças de vestuário, bem como as estações do ano, neste caso, o Inverno. Ou podemos, simplesmente perguntar, no final da história, quem tem alguma coisa para dizer, dando espaço a que as crianças possam interagir em torno da mesma.

Nota importante: se as crianças fizerem perguntas, o animador não deve responder de imediato, mas devolver as questões ao grupo, de forma a estimular as interações.

Título: Ovelhinha dá-me lã
Autora: Isabel Minhós Martins
Ilustradora: Yara Kono
Edição: Kalandraka

Jogos sonoros

Objetivo do jogo
Promover a consciência fonológica através de uma atividade de deteção de palavras que rimam.

Dinâmica
Num placar colocado na parede colam-se 8 imagens da história: ovelhinha, cachecol, casaco, lã, meias, mão, pescoço, orelhas.

Numa primeira ronda
Cada criança deve retirar de um saco uma imagem, nomeá-la e identificar no placar a imagem correspondente à palavra que rima com a que ela tem na mão.

Materiais necessários
Placar ou, em alternativa, uma cartolina ou folha de flipchart, as imagens da história (ovelhinha, cachecol, casaco, lã, meias, mão, pescoço, orelhas), fita cola de dupla face, um saco de cor escura e as imagens dos objetos cujos nomes rimam com as palavras da história (cozinha, caracol, macaco, maçã, baleias, pão, poço, ovelhas).

Numa segunda ronda
O animador retoma algumas imagens do placar (ou painel), por exemplo, ovelhinha e cozinha e pede às crianças para dizerem os seus nomes, escrevendo à frente delas e por baixo dos referidos objetos. A seguir, pede para as crianças dizerem outra(s) palavras que rimem com as que foram escritas, pedindo pontualmente o apoio do grupo na identificação de alguma letra. Esta dinâmica não deve ser realizada mais do que três vezes e todas as crianças deverão ter oportunidade de sugerir palavras que rimem com as enunciadas pelo animador. Quando uma palavra proposta é discrepante, em lugar de dizer que não serve, deve devolver-se a pergunta ao grupo: "Será que soa da mesma maneira? O que acham?"

Exemplo 1: para o conjunto de palavras que rimam com ovelhinha, podemos dar pistas para se lembrarem de palavras como: minha, linha, plantinha, farinha, carrinha, adivinha, avozinha, escrivaninha, ...

Exemplo 2: para o conjunto de palavras que rimam com cachecol, podemos dar pistas para se lembrarem de palavras como: sol, anzol, mole, farol, lençol, girassol, rouxinol, futebol,...

Exemplo 3: para o conjunto de palavras que rimam com casaco, podemos dar pistas para se lembrarem de palavras como: saco, fraco, tabaco, buraco, polaco, caco, velhaco,...

Materiais: não se aplica

Atividade de escrita

Objetivo

Favorecer a descoberta de regularidades nos sons das palavras e na escrita.

Dinâmica
Escrita de uma lengalenga

O animador propõe às crianças e às famílias a escrita de uma lengalenga que elas já saibam. Em alternativa, pode partir-se das palavras que rimam para se construir, em conjunto, uma lengalenga.

A escrita da lengalenga deve ser feita num suporte que permita a todo o grupo ver o animador escrever.

Depois da lengalenga escrita o animador pode pedir às crianças para identificarem algum tipo de descobertas, como por exemplo, bocadinhos de palavras iguais.

Finalmente, deve fotografar e fotocopiar a lengalenga para que todos a possam levar para casa, ilustrá-la e fazer outras descobertas.

Materiais: *flipchart*, canetas, fotocopiadora

Conversa com as famílias

Sugerir às famílias que procurem na biblioteca livros de lengalengas, que escrevam no caderno do Conto Contigo aquela que a família gostou mais e ilustrem, para a partilhar na sessão seguinte com o grupo.

10

Plano de sessão
Uma história

Título: Uma história
Autora/ilustradora: Marianna Coppo
Edição: Kalandraka

Acolhimento

Acolhimento das famílias. Registo do nome de cada um em etiquetas e canção de boas vindas. Conversa sobre as atividades realizadas durante a semana a partir das propostas da sessão anterior. Em seguida, o animador continua a conversa a partir das seguintes questões: "Quem trouxe coisas escritas para o nosso cesto? Quem quer partilhar fotografias de escritos em que tenha reparado em casa ou na rua? Que livros de histórias leram durante a semana? Alguém quer mostrar algum registo que tenha feito no seu caderno?

Leitura e exploração da história

As personagens deste livro estão à espera que a história aconteça mas nada se passa, ou será que eles não estão atentos?

Uma história maioritariamente composta por imagens com certeza vai fazer com que as crianças interpelem a narrativa à medida que esta for sendo contada.

Tendo em conta as características deste livro, o animador deverá deixar que as crianças interajam entre elas e com a história, de forma a que progressivamente se vá co-construindo a narrativa.

Atividade de escrita

Contrariamente ao que acontece em outras sessões do Conto Contigo, o momento da atividade de escrita apresenta-se primeiro que os jogos sonoros. Isto deve-se ao facto de o livro terminar com um desafio que interpela as crianças a contarem elas próprias a história: "Era uma vez uma página em branco.."

O animador deve convidar as crianças a contarem a história. Ele deverá escrever na frente de todo o grupo, deixando que as crianças vão interagindo com essa escrita (descoberta de palavras iguais, de bocadinhos iguais e/ou de letras).

Depois de escrito, o texto deve ser fotografado e fotocopiado para cada família de modo a ser utilizado no momento da conversa com as famílias.

Jogos sonoros

Objetivo
Favorecer a consciência fonológica através de uma tarefa de análise silábica.

Dinâmica:
O animador deve ler em voz alta o texto construído pelo grupo e salientar palavras rodeando-as, pedindo às crianças que identifiquem quantas sílabas tem e escrevendo ao lado da palavra o número correspondente.

Depois de identificado o número de sílabas o animador pode questionar as crianças se conhecem palavras com mais sílabas, e outras com menos. O animador deve ir escrevendo as palavras que as crianças dizem e fazer com elas a divisão silábica.

Conversa com as famílias

O animador deve dar a cada família um exemplar do texto construído pelo grupo e sugerir que em casa se façam descobertas à volta dele.

Por exemplo: Descobrem alguma palavra ou bocadinhos de palavras? Já viram escrito noutros sítios esta palavra? Onde? Que outras palavras conhecem que rimam com...? Nesta palavra que letras conhecem? Que outras palavras conhecem que começam pela mesma letra?

Estas são algumas sugestões, mas é sempre importante deixar as crianças explorarem o texto e perceber que descobertas fazem antes de as questionar.

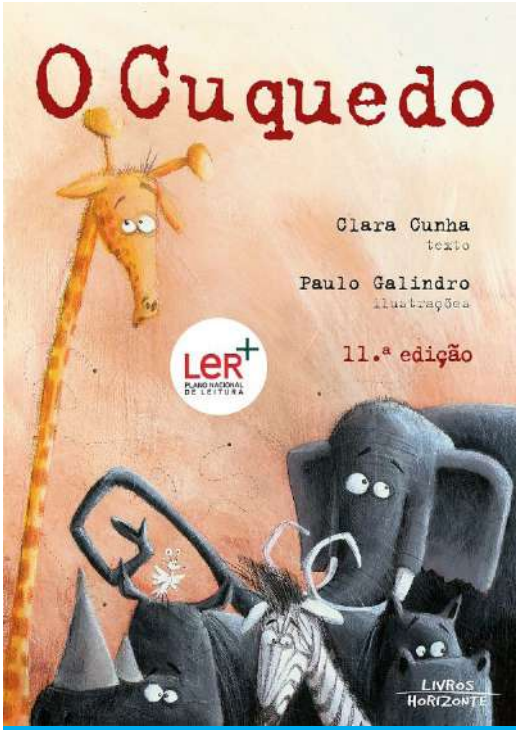
Pode-se ainda sugerir a construção de um livrinho com esta história, dando-lhe continuidade e criando as ilustrações, uma capa com o título, autor e ilustrador.

CONTO CONTIGO
PROGRAMA DE LITERACIA FAMILIAR

Plano de sessão
O cuquedo

11

Título: O Cuquedo
Autora: Clara Cunha
Ilustrador: Paulo Galindro
Edição: Livros Horizonte



Acolhimento

Acolhimento das famílias. Registo do nome de cada criança em etiquetas e canção de boas vindas. Conversa sobre as atividades realizadas durante a semana a partir das propostas da sessão anterior. Em seguida, o animador continua a conversa a partir das seguintes questões: "Quem trouxe coisas escritas para o nosso cesto? Quem quer partilhar fotografias de escritos em que tenha reparado em casa ou na rua? Que livros de histórias leram durante a semana? Alguém quer mostrar algum registo que tenha feito no seu caderno?

Leitura e exploração de uma história

Esta é uma história muito apreciada pelas crianças. Trata-se de uma narrativa divertida, escrita em jeito de lengalenga, cheia de suspense, que trata do medo do desconhecido, de como o medo torna tudo assustador e do poder dos boatos.

Depois da leitura da história o animador pode estimular as crianças ao seu reconto.

Jogos sonoros

Objetivo do jogo
Promover a consciência fonológica (consciência silábica) através de uma atividade de deteção da sílaba inicial comum a duas palavras.

Dinâmica
O objetivo do jogo é não terminar com a carta do Cuquedo na mão.

Antes de começar a jogar, o animador identifica com as crianças os nomes de todos os animais do jogo. Baralham-se bem e distribuem-se todas as cartas (65) pelos jogadores, o que dará 8 cartas para 7 jogadores e 9 cartas para um. Os jogadores veem se, no seu jogo, podem formar pares de imagens cujos nomes tenham a mesma sílaba inicial. Se sim, colocam-nas à sua frente, com a face/imagem do animal para cima. Quando já não lhes for possível formar mais pares de cartas segundo o critério atrás referido, o jogo prossegue com as cartas remanescentes com que cada jogador ficou, jogando-se no sentido dos ponteiros do relógio.

De seguida, um jogador tira uma carta ao acaso do jogo da criança que está do seu lado esquerdo. Verifica se forma um par com alguma das cartas que tem. Se o conseguir retira esse par e coloca-o à sua frente com a face descoberta. Se não fizer par fica com a carta. Depois é a vez do seu vizinho da direita lhe retirar uma carta a si e assim sucessivamente.

Todas as cartas formam par menos a do Cuquedo. O objetivo, para além de fazer pares, é passar a carta do Cuquedo.

Para a criança que fica com a carta do Cuquedo não ficar triste, o animador pode fazer par com uma carta surpresa que terá consigo com a imagem de um cuco. Assim todos ganham.

A ajuda dos pais é fundamental para apoiar as crianças na identificação dos animais e na identificação da sílaba inicial dos seus nomes.

Materiais: 32 pares de cartas com imagens dos seguintes animais para associar em função da sílaba inicial: 1) hipopótamo / hiena; 2) baleia /babuíno 3) besouro /bezerro 4) alce / alpaca 5) gato / galo 6) anta / andorinha 7/ castor / cascavel 8) aranha /avestruz 9) bacalhau/barata 10) búfalo / burro 11) camelo / caracol 12) coruja / coelho 13) esquilo /estrela-do-mar 14) jacaré/javali 15) lagarta /lagosta 16) leão /leopardo 17) panda / pantera 18) pato / papa-formigas 19) raposa / ratazana 20) cabra /cágado 21) escaravelho / escorpião 22) galinha / gafanhoto 23) gibão/girafa 24) grilo/grifo 25) lince/linguado 26)macaco /mamute 27)minhoca /milhafre 28) mula/ musaranho 29) papagaio /pavão 30) pelicano/periquito 31) touro / toupeira 32) piolho/pica-pau

1 carta com a imagem do Cuquedo.

Atividade de escrita

Objetivo
Favorecer a descoberta de regularidades nos sons das palavras e na escrita.

Dinâmica
Quem é o Cuquedo de quem todos têm medo?

O animador propõe às crianças que elaborem em conjunto, em papel de cenário, um Bilhete de Identidade do Cuquedo, após explorarem a informação que vem no seu próprio BI.

O animador deverá escrever na frente de todo o grupo, deixando que as crianças vão interagindo com essa escrita (descoberta de palavras iguais, de bocadinhos iguais e/ou de letras).

Depois de escrito, o texto deve ser fotografado e fotocopiado para cada família de modo a ser utilizado no momento da conversa com as famílias.

Materiais: papel de Cenário / Imagem do Cuquedo em formato grande (em alternativa a uma imagem as crianças poderão desenhar o Cuquedo)

Conversa com as famílias

Sugerir às famílias que procurem na biblioteca outros livros da série do Cuquedo.

CONTO CONTIGO
PROGRAMA DE LITERACIA FAMILIAR

12

Plano de sessão
O alfabeto nojento

Título: O alfabeto nojento ou as aventuras de um rapaz que gosta de fazer asneiras
Autor: David Machado
Ilustrador: David Pintor
Edição: Caminho

Acolhimento

Acolhimento das famílias. Registo do nome de cada criança em etiquetas e canção de boas vindas. Conversa sobre as atividades realizadas durante a semana a partir das propostas da sessão anterior. Em seguida, o animador continua a conversa a partir das seguintes questões: "Quem trouxe coisas escritas para o nosso cesto? Quem quer partilhar fotografias de escritos em que tenha reparado em casa ou na rua? Que livros de histórias leram durante a semana? Alguém quer mostrar algum registo que tenha feito no seu caderno?

Leitura e exploração de uma história

O Henrique é um menino que tem uma traquinice para cada letra do alfabeto. Se a letra "A" é para o arroto que deu na bochecha da tia em vez de um beijinho, o "T" é da tinta azul que despejou nos bolsos do roupão do avô e o "Z", claro está, só pode ser da zanga que há em casa do Henrique todos os dias por causa das asneiras que ele faz.

Uma história que vai arrancar gargalhadas aos mais novos e divertir, sem dúvida, os crescidos. Um livro que propõe a descoberta do nome das letras de uma forma divertida.

Jogos sonoros

Objetivo do jogo
Promover a consciência fonológica (consciência silábica) através de uma atividade de manipulação silábica (supressão da sílaba inicial).

Dinâmica
O Henrique não quer que descubram as traquinices que andou a fazer. Assim, decidiu que ia tirar a primeira sílaba/bocadinho das palavras que aparecem a vermelho na história para que quem ler a história não perceba as asneiras que ele fez. Nesta atividade vamos ajudar o Henrique! Assim, se "A" é do "arroto que o Henrique deu na bochecha da tia em vez de um beijinho" o que ficaria se tirássemos o primeiro bocadinho da palavra "arroto"?

O animador mostra a uma criança a imagem que acompanha o texto para a letra "A" e pede-lhe que divida a palavra "arroto" em bocadinhos, isto é, que bata palmas enquanto diz as sílabas. Em seguida, pede-lhe que diga novamente o primeiro bocadinho da palavra, neste caso, "A" e que diga o que sobra se tirássemos esse bocadinho. Convém que o animador dê alguns exemplos antes de começarem a jogar para que todas as crianças percebam a atividade.

Materiais: imagens do livro (cada letra do alfabeto tem uma imagem associada).

Atividade de escrita

Objetivo
Favorecer a descoberta de regularidades nos sons das palavras e na escrita.

Dinâmica
E se, em grupo, escrevêssemos uma nova história em que inventássemos boas ações para o Henrique?

Para que assim seja, o animador escreve entre 6 a 12 letras do alfabeto (em letra maiúscula) numa tira de papel de cenário e com as crianças e os pais acrescenta, seguindo a forma do livro, 6 a 12 novas ações. Por exemplo, "A" é "do abraço que deu à sua mãe antes de ir para a escola".

Materiais: papel de cenário / caneta.

Conversa com as famílias

Sugerir às famílias que registem no caderno das crianças o conjunto das frases elaboradas pelo grupo e que em casa encontrem frases para as restantes letras.

13

Plano de sessão
A casa da mosca fosca

Título: A casa da Mosca Fosca
Autora: Eva Mejuto
Ilustrador: Sergio Mora
Edição: Kalandraka

Acolhimento

Acolhimento das famílias. Registo do nome de cada criança em etiquetas e canção de boas vindas. Conversa sobre as atividades realizadas durante a semana a partir das propostas da sessão anterior. Em seguida, o animador continua a conversa a partir das seguintes questões: "Quem trouxe coisas escritas para o nosso cesto? Quem quer partilhar fotografias de escritos em que tenha reparado em casa ou na rua? Que livros de histórias leram durante a semana? Alguém quer mostrar algum registo que tenha feito no seu caderno?

Leitura e exploração de uma história

«A casa da Mosca Fosca» é uma adaptação de um conto popular russo. As diferentes personagens introduzem os leitores num atraente jogo de números e tamanhos, rimas, repetições e ritmos, que são elementos próprios da tradição oral. Trata-se de um conto acumulativo que apresenta uma galeria de personagens que convidam ao jogo fonético.

O ilustrador Sergio Mora cria animais delirantes, com personalidade própria, repletos de humor e expressividade. Um conto para ler e contar, que cresce em intensidade a cada página até culminar num final surpreendente.

Jogos sonoros

Objetivo do jogo

Promover a consciência fonológica (consciência intrassilábica) através de uma atividade de identificação de palavras que rimam.

Dinâmica

Após a leitura são identificadas todas as personagens. À medida que vão sendo enunciadas pelas crianças são afixadas as suas imagens: Mosca Fosca, Escaravelho Carquelho, Morcego Ralego, Sapo Larapo, Coruja Rabuja, Raposa Tramosa, Lobo Rebobo e o Urso Lambeiro. Posteriormente, o animador afixa imagens que correspondam às palavras: vermelho, sossego, trapo, suja, gulosa, globo, inteiro, rosca. As crianças são convidadas a identificar a palavra que rima com o nome de cada personagem. Convidar as crianças a produzirem outras palavras que rimem com os nomes das personagens - o animador deverá ter em atenção de que algumas rimas são pouco frequentes no português europeu (aparelho, coelho, concelho, conselho, joelho, espelho, emprego, aconchego, guardanapo, papo, farrapo, garatuja, maruja, fuja, enferruja, fabulosa, cautelosa, carinhosa, graciosa, bobo, carteiro, padeiro, sorrateiro).

Num segundo momento, o animador pede às crianças que prestem atenção ao que o adulto vai dizer e lê uma estrofe do texto enfatizando as rimas. De seguida, pede à criança que complete as frases com palavras que rimam. Por exemplo, "Podia dormir na cama e ficar muito quentinha, podia receber amigos e preparar doces na ---" e "Farta de zunir, de dar voltas sem parar, decidiu fazer uma casa para--".

Materiais: imagens das personagens da história. Imagens que representem as palavras vermelho, sossego, trapo, suja, gulosa, globo, inteiro, rosca.

Atividade de escrita

Objetivo

Favorecer a descoberta de regularidades nos sons das palavras e na escrita.

Dinâmica

E se, em grupo, escrevêssemos uma palavra que rima com o nome de cada criança?

O animador começa por escrever o nome das crianças solicitando-lhe que lhe indiquem as letras com que se escreve. Posteriormente, identifica-se uma palavra que rime com o nome de cada criança. O animador escreve essas palavras soletrando-as à medida que escreve cada letra.

Materiais: papel de Cenário / Caneta.

Conversa com as famílias

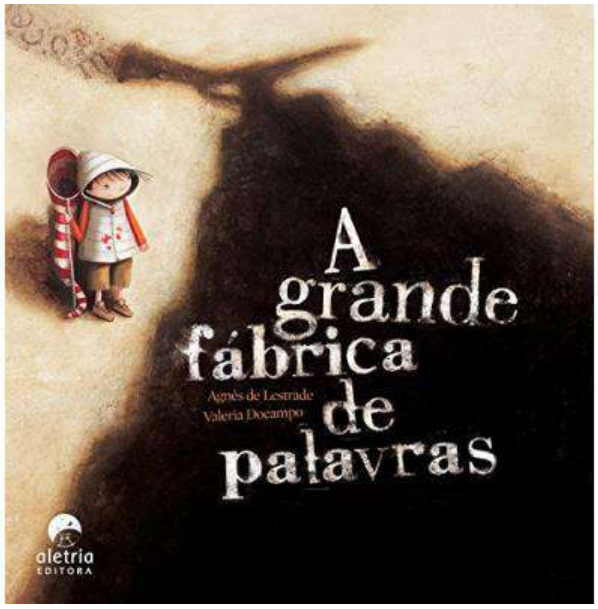
Sugerir às famílias que registem no caderno das crianças o conjunto dos pares de rimas elaborados pelo grupo e que em casa escrevam outras rimas para os nomes do pai, da mãe e/ou outras que a criança identifique.

CONTO CONTIGO
PROGRAMA DE LITERACIA FAMILIAR

Plano de sessão
A grande fábrica de palavras

14

Título: A grande fábrica de palavras
Autora: Agnès de Lestrade
Ilustrador: Valeria Docampo
Edição: Paleta das Letras



Acolhimento

Acolhimento das famílias. Registo do nome de cada criança em etiquetas e canção de boas vindas. Conversa sobre as atividades realizadas durante a semana a partir das propostas da sessão anterior. Em seguida, o animador continua a conversa a partir das seguintes questões: "Quem trouxe coisas escritas para o nosso cesto? Quem quer partilhar fotografias de escritos em que tenha reparado em casa ou na rua? Que livros de histórias leram durante a semana? Alguém quer mostrar algum registo que tenha feito no seu caderno?

Leitura e exploração de uma história

"A grande fábrica das palavras" é uma história que desperta a imaginação e faz voar. É uma parábola, através da qual a autora nos ensina o valor das palavras, como devemos usá-las com circunspeção e nos momentos adequados. Passa-se num país onde as palavras eram o bem mais precioso, produzidas numa fábrica gigantesca. Vendiam-se nas lojas, eram expostas nas montras e os pobres quase não falavam, porque não as podiam comprar. Talvez nos saldos, mas só havia as que ninguém tinha querido comprar, palavras sem interesse. Por isso, os que não tinham dinheiro rebuscavam os caixotes do lixo à procura de palavras deitadas fora e as crianças tentavam apanhar as que voavam levadas pelo vento.

É neste ambiente que um menino pobre tenta competir com um menino filho de pai rico, pela atenção da sua amada. Uma história emocionante, educativa e que evidencia o valor das palavras.

Jogos sonoros

Objetivo do jogo

Promover a consciência fonológica (silábica) através de uma atividade de manipulação silábica (supressão da sílaba final).

Dinâmica

A grande fábrica das palavras avariou e as palavras estão a ser fabricadas sem o bocadinho final. O animador exemplifica com uma das palavras do Felipe, por exemplo com a palavra "cadeira". Coloca a imagem de uma cadeira no placar e dasafia as crianças e perceberem como ficaria se fosse produzida após a avaria da fábrica. Identifica os "bocadinhos" da palavra e depois profere-a sem a última sílaba (cadei). De seguida, desafia as crianças a fazerem o mesmo para as palavras que nomeiam as imagens que vai apresentar, como por exemplo: dado, caixa, pato, chave, bolacha, girafa, tomate, telhado, caracol, chávena, ananás, girassol, sofá, ladrão. Convém que o animador dê alguns exemplos antes de começarem a atividade para que todas as crianças a percebam.

Materiais: imagens das palavras selecionadas pelo animador.

Atividade de escrita

Objetivo

Favorecer a descoberta de regularidades nos sons das palavras e na escrita.

Dinâmica

E se nós fossemos uma equipa especial que vai arranjar algumas das palavras incompletas que a fábrica produziu?

O animador mostra algumas imagens, por exemplo uma banana, e refere que a fábrica produziu "bana" escrevendo como legenda da imagem. A seguir, solicita às crianças que identifiquem a sílaba em falta e refiram as letras que são necessárias para a escrever. O animador deve selecionar palavras cuja última sílaba seja de estrutura consoante/vogal.

Materiais: papel de cenário / caneta / imagens das palavras selecionadas pelo animador.

Conversa com as famílias

Sugerir às famílias que em casa, recorrendo a revistas ou folhetos de publicidade, recortem sílabas para com elas formarem algumas palavras ao juntar os "bocadinhos".