Painel de presenças

Quem veio hoje?

Um painel visual para acompanhar a chegada à escola. O educador prepara e organiza o painel; cada criança coloca o seu cartão no bolso correspondente.

PRESENTES **AUSENTES**

Para o educador

No início do dia, convide cada criança a procurar o seu cartão e a colocá-lo em «Presentes». Os cartões que ficarem em «Ausentes» ajudam a visualizar quem não chegou. Atualize o painel quando necessário.

PRESENTES

AUSENTES

1 Preparar



Imprima o painel e os cartões com os nomes ou símbolos das crianças. Recorte e, se desejar, plastifique para reutilizar.

2 Montar



Fixe o painel numa estação acessível às crianças. Crie dois bolsos identificados: «Presentes» e «Ausentes».

3 Usar de manhã



Convide cada criança a encontrar o seu cartão e a colocá-lo em «Presentes». Deixe em «Ausentes» os cartões das crianças que ainda não chegaram.

4 Rever



Quando o grupo estiver reunido, contem juntos os cartões de cada bolso. Atualize a posição dos cartões se alguém chegar mais tarde.

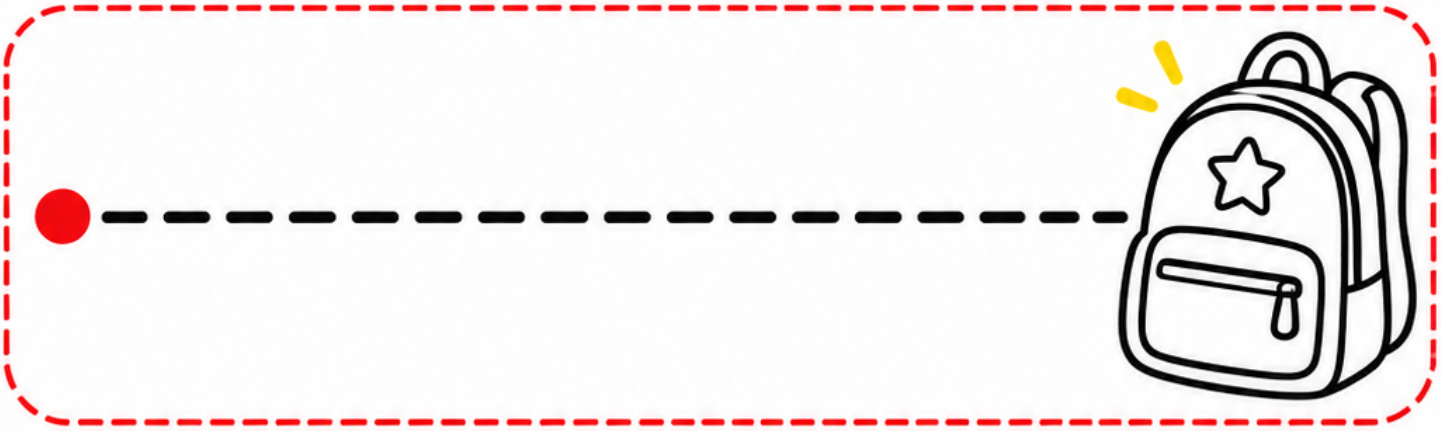
A criança chegou à escola hoje?

- **Sim** → Colocar o cartão no bolso «Presentes».
- **Ainda não chegou ou está ausente** → Deixar o cartão no bolso «Ausentes».

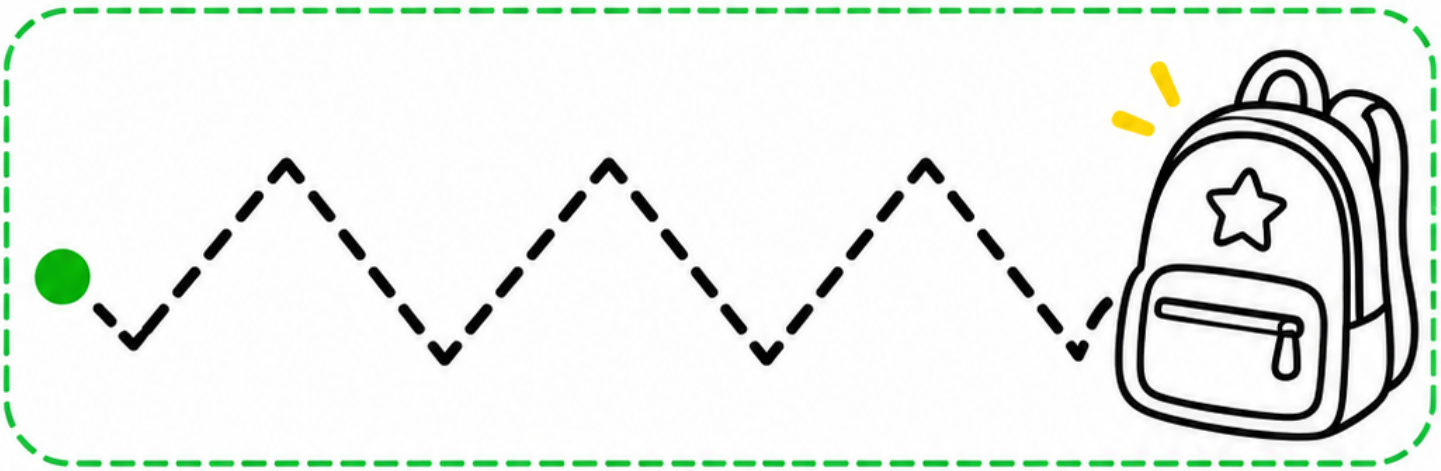
Cartões para recortar — escreva um nome ou desenhe um símbolo em cada cartão

O caminho da mochila

Segue os caminhos com o lápis. Começa no ponto e tenta chegar à mochila sem sair da linha.
Podes colorir a mochila no fim.







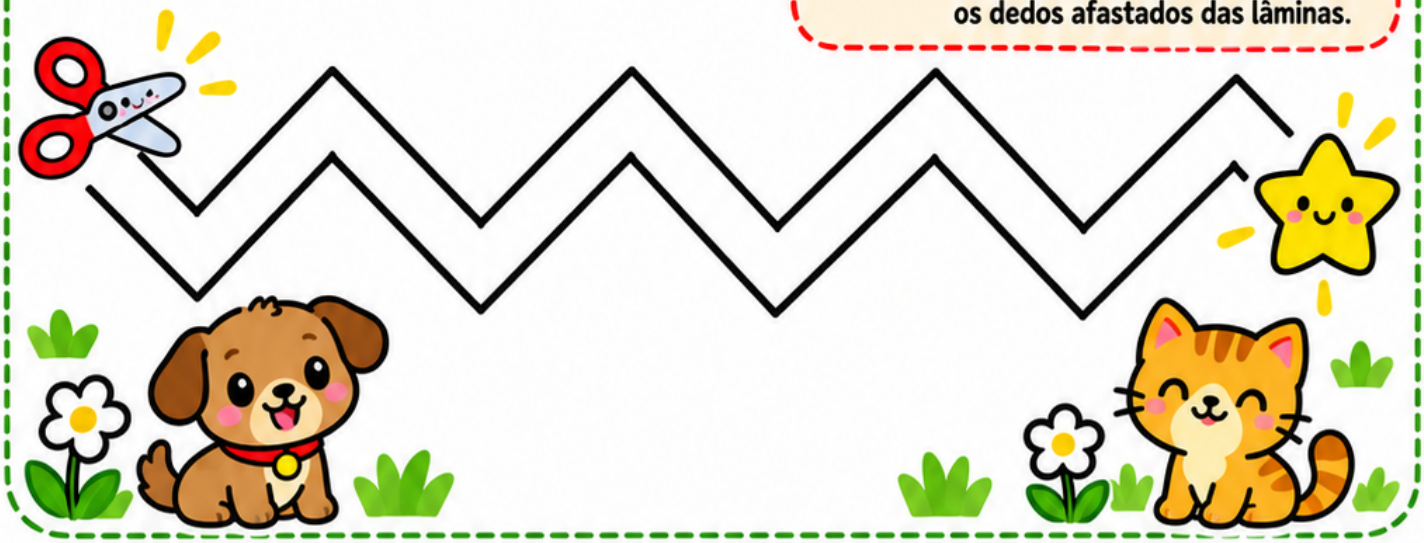
Labirinto de Tesouras: Ziguezague e Espiral

Fita em ziguezague

Segue o caminho com a tesoura. Pára na estriea!

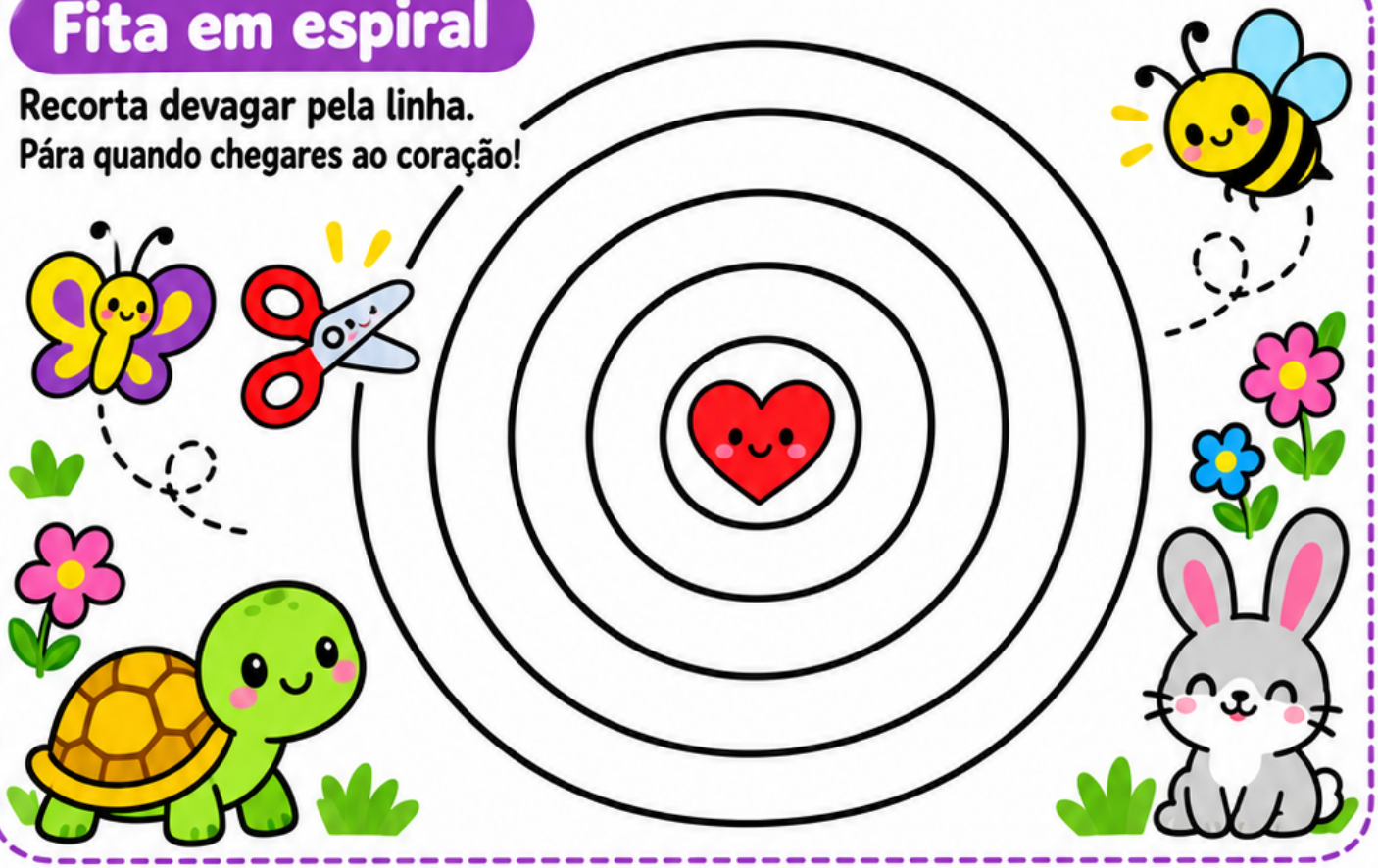
Com um adulto

Usa uma tesoura infantil, sentado e com um adulto por perto. Mantém os dedos afastados das lâminas.



Fita em espiral

Recorta devagar pela linha.
Pára quando chegares ao coração!



Picotar material escolar

Explorar as silhuetas

Segue os pontos à volta de cada figura. Trabalha devagar e pede ajuda sempre que precisares.

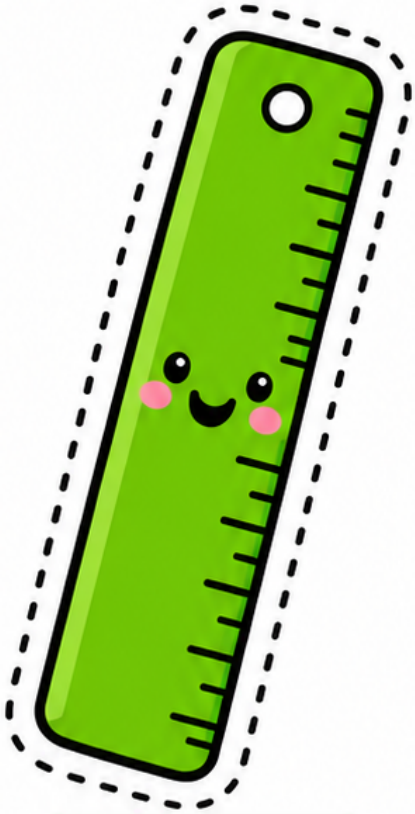
- Caneta de feltro
- Frasco de cola
- Régua



Caneta de feltro



Frasco de cola



Régua

Para o adulto

O adulto prepara e acompanha a atividade. A criança pode picotar com um instrumento adequado à idade, sempre sob supervisão próxima.

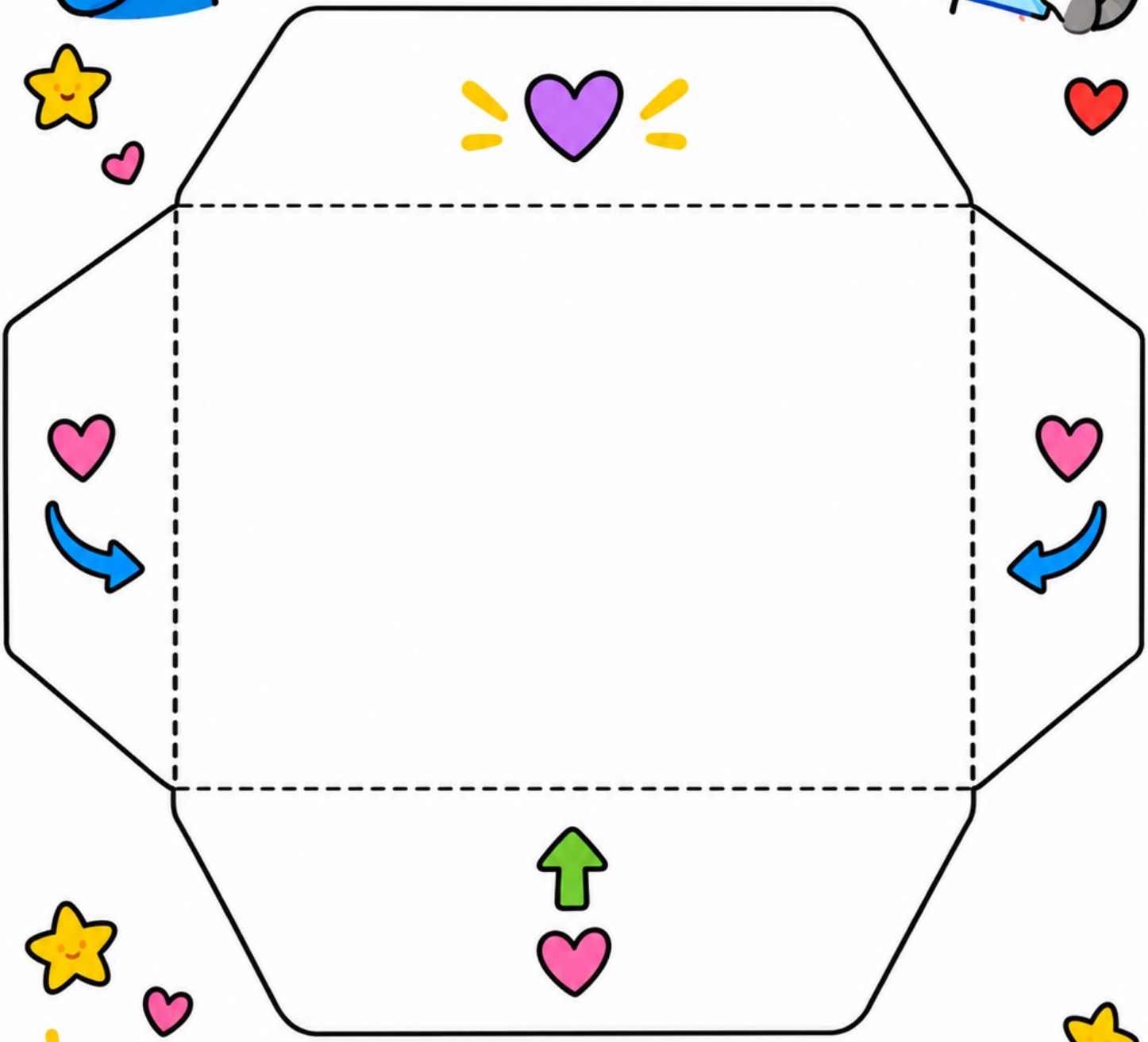
Passos da atividade

1	Preparar	Imprime a ficha. Coloca-a sobre uma base de picotado apropriada e estável.
2	Demonstrar	Mostra como pressionar nos pontos, um de cada vez, mantendo os dedos afastados da ponta.
3	Experimentar	Convida a criança a seguir os pontos à volta de uma figura. Pode fazer pausas ou escolher outra figura.
4	Conversar	Nomeiem os materiais escolares e observem as linhas e formas.



O envelope do correio escolar







Pista de Contagem: 1 a 5

Vamos contar!

Educador ou adulto: prepare a pista e acompanhe a criança. A criança aponta, toca e conta os lápis; depois liga cada conjunto ao algarismo correspondente.

- **Objetivo:** contar objetos de 1 a 5 e relacionar quantidade e algarismo.
- **Materiais:** lápis de cor ou lápis de brincar, cartões com os algarismos de 1 a 5 e esta ficha.
- **Preparação:** coloque os lápis sobre cada caixa, ou desenhe-os. Para uma estação reutilizável, plastifique a ficha e use lápis de brincar; não plastifique se a criança for desenhar ou escrever nela.

Segurança

Use lápis sem ponta ou lápis de brincar. Supervisione a atividade e mantenha materiais pequenos fora do alcance de crianças que os possam levar à boca.

1 Observe a pista

Mostre uma caixa de cada vez. Convide a criança a apontar para os lápis e a contá-los em voz alta.

2 Toque e conte

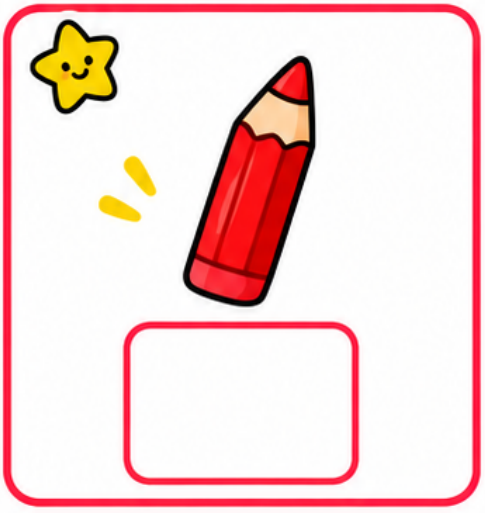
A criança pode tocar ou deslocar cada lápis enquanto conta, dizendo cada número uma só vez.

3 Escolha o algarismo

Peça à criança que escolha ou trace o algarismo que corresponde ao total contado.

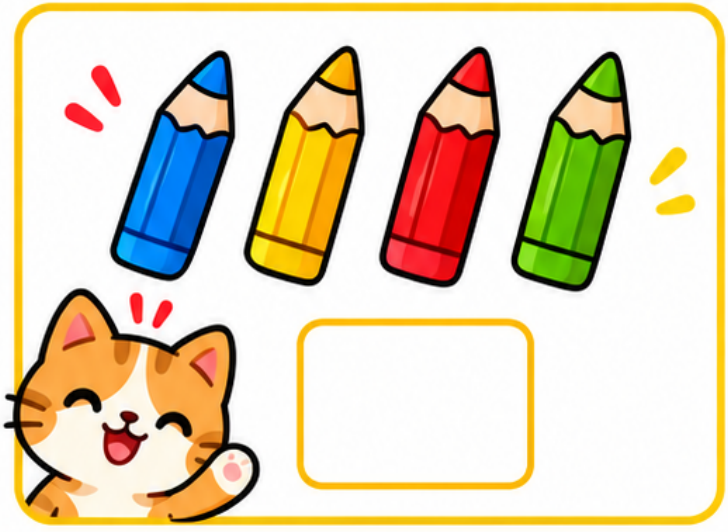
4 Confira em conjunto

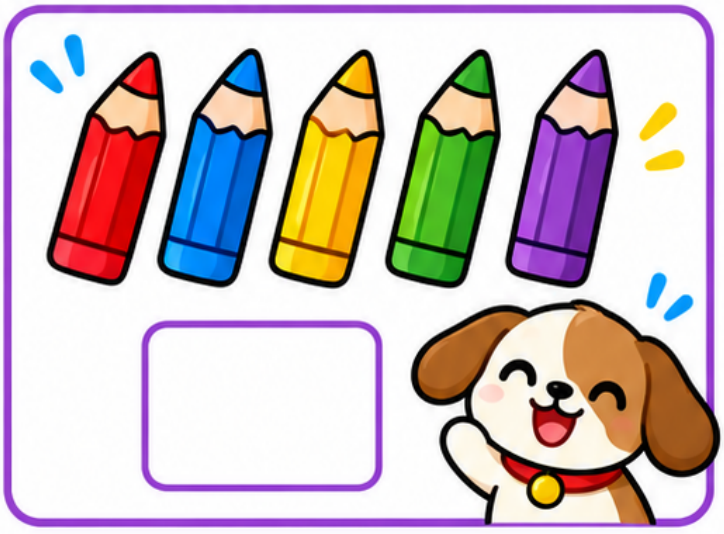
Contem novamente, se necessário. Valorize o esforço e permita que a criança tente de outra forma.













Dominó das Formas

Como jogar



1 Como jogar



Recorta pelas linhas.
Cada peça tem duas metades, com uma forma em cada metade.
Usa as 28 peças para jogar.

Preparar o jogo

Imprime em papel resistente ou plastifica antes de recortar. Se plastificares, arredonda os cantos. Mantém as peças sob supervisão das crianças.



Círculo — relógio



Quadrado — janela



Triângulo — bandeirola



Retângulo — porta

2 Preparar

Recorta as peças e baralha-as viradas para baixo.



3 Distribuir

Com 2 jogadores, distribui 7 peças a cada um.
Com 3 ou 4 jogadores, distribui 5 peças a cada um.
As restantes ficam numa pilha de compra.



4 Começar

Coloca uma peça no centro. À vez, cada jogador junta uma peça que tenha uma forma igual à de uma das extremidades da fila.



5 Comprar ou passar

Se não tiveres uma peça que encaixe, compra uma.
Se já não houver peças para comprar, passa a vez.



6 Terminar

Ganha quem ficar sem peças primeiro.
Se ninguém puder jogar, vence quem tiver menos peças.



Dominó das Formas

Peças 1–7

Conjunto completo — 28 peças

Cada peça é representada por um par de formas. A barra vertical separa as duas metades. Liga formas iguais, em qualquer orientação.

Círculo = relógio; quadrado = janela; triângulo = bandeirola; retângulo = porta.

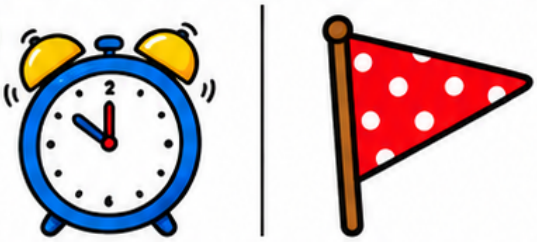
1



2



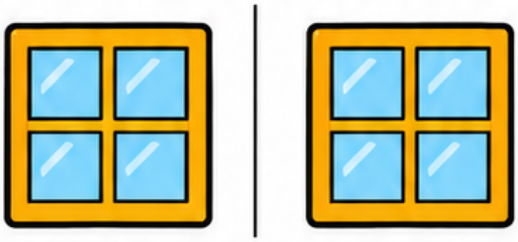
3



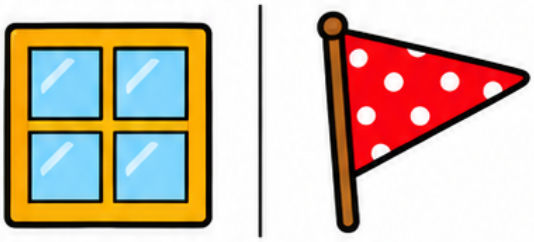
4



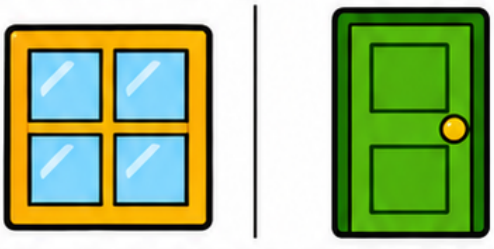
5



6



7

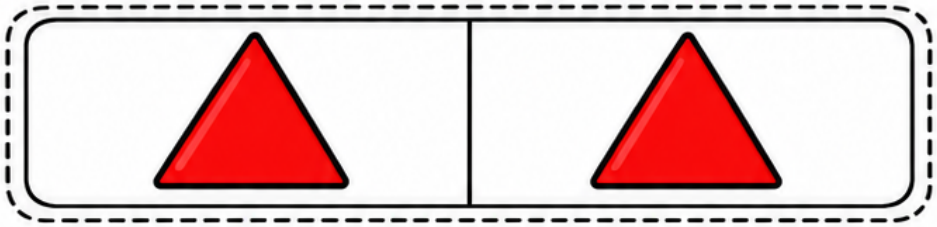


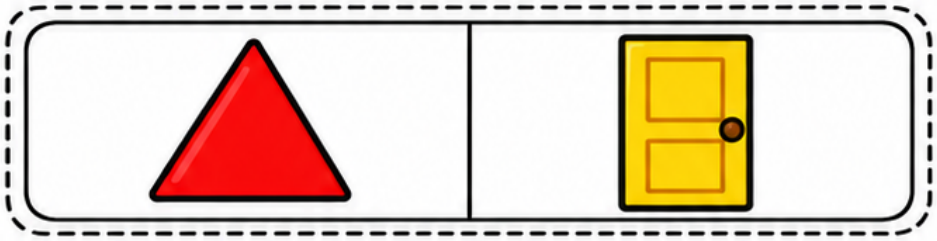


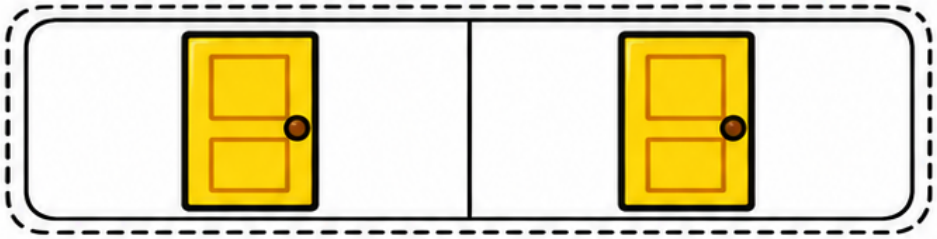
Dominó das Formas –

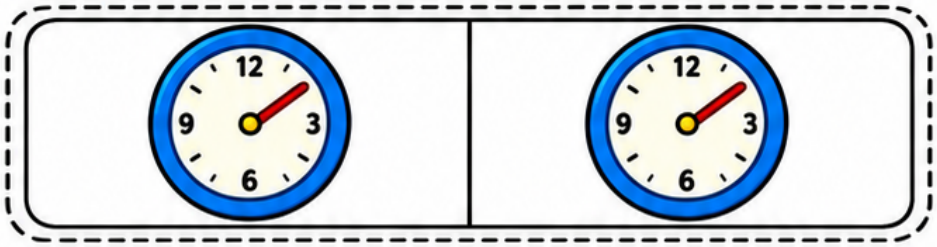
Peças 8–14

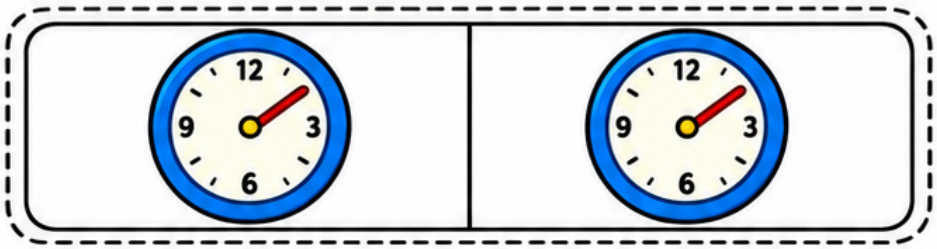


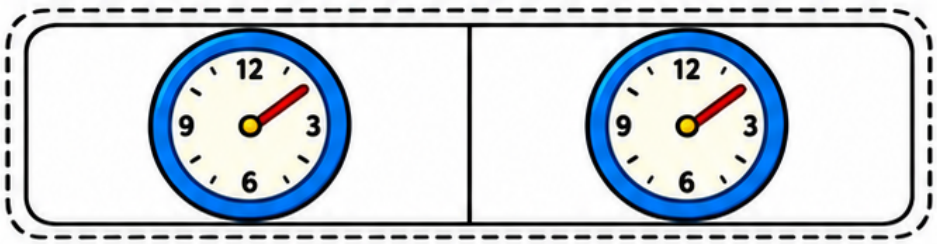


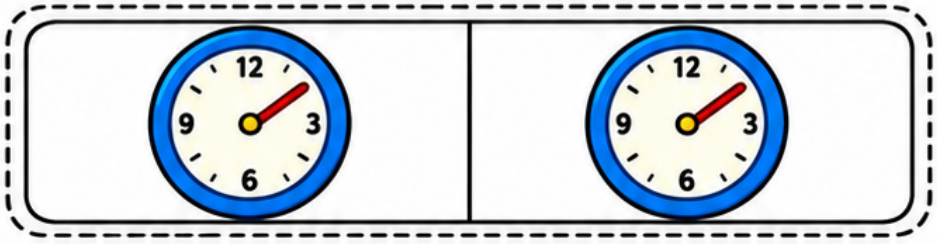










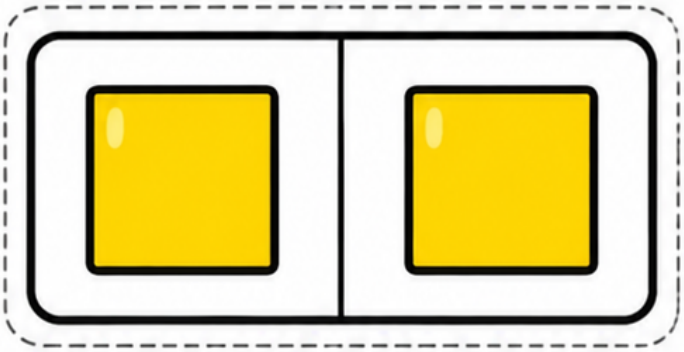


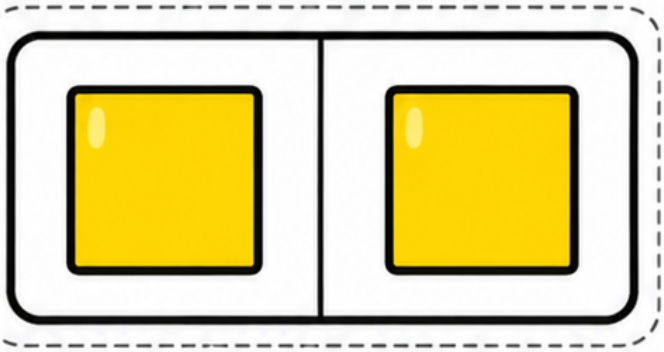
Dominó das Formas — Peças 15–21

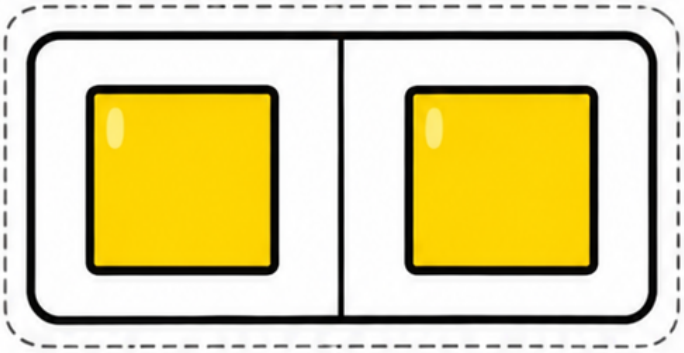
Peças 15–21

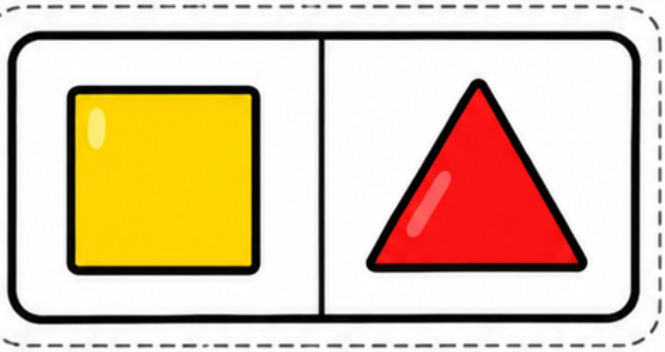


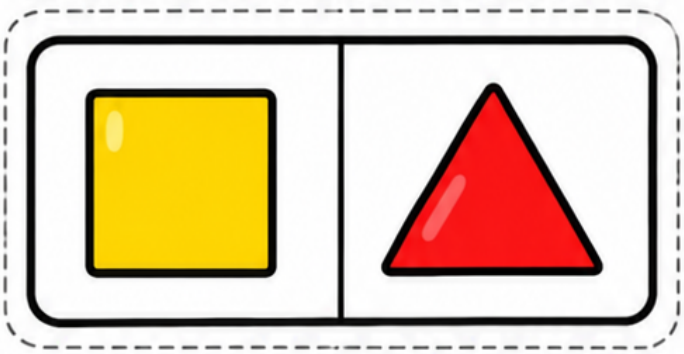


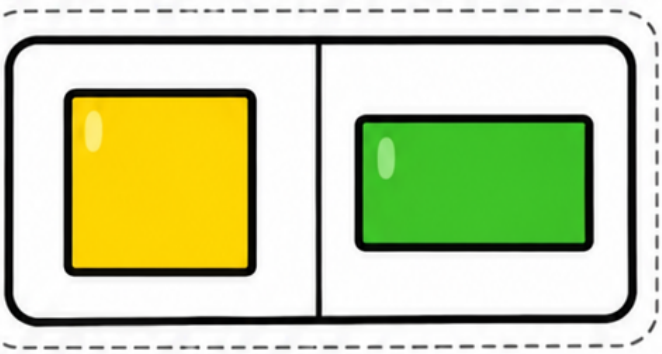


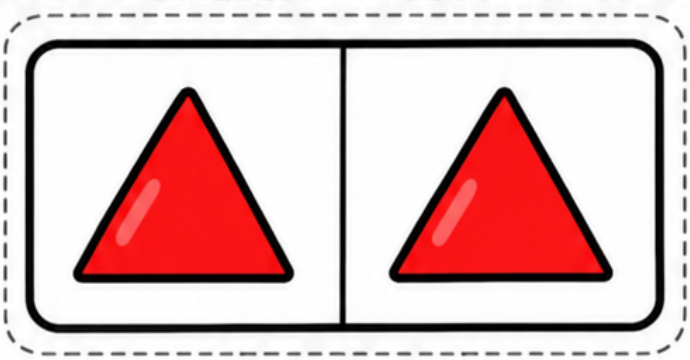










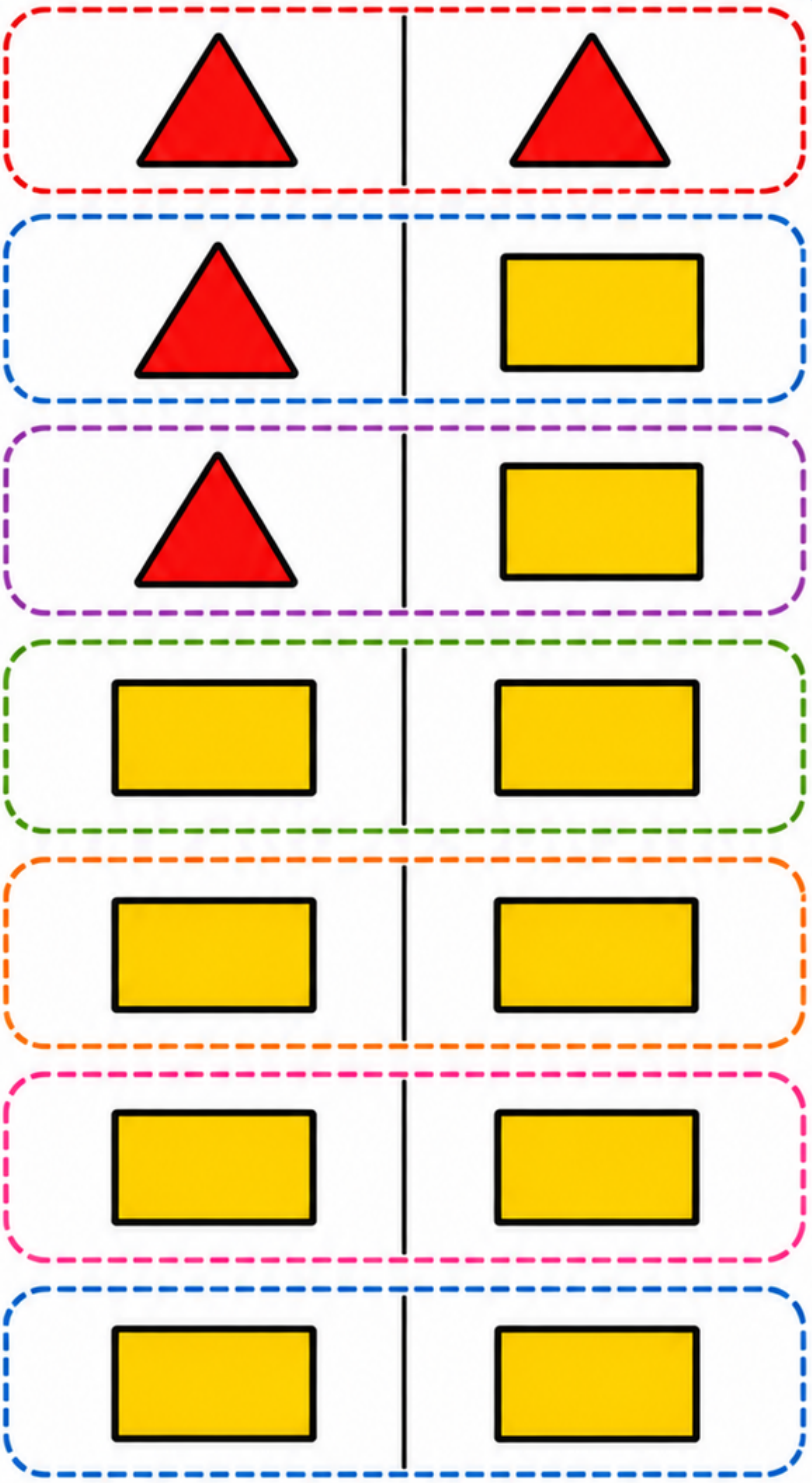






Dominó das Formas

Peças 22–28



O caminho dos botões





Completa a sequência, seguindo o padrão.

Usa lápis de cor ou coloca botões nas casas vazias.

Para o adulto



Mostre o padrão inicial e convide a criança a dizer ou apontar o que vem a seguir. Se necessário, acompanhe cada repetição com o dedo.
Use botões grandes, sob supervisão, e retire-os no fim.

1 Observa

Repara na ordem das cores: azul, amarelo.

2 Continua

Repete a mesma ordem nas casas vazias.

3 Confere

Lê o caminho em voz alta: azul, amarelo, azul, amarelo.



O caminho

Segue o padrão e completa as casas vazias.
Podes pintar cada círculo ou colocar um botão da cor certa.



Olá!

Escolhe a tua saudação

Aponta para o gesto que preferes hoje.
Podes mudar de ideias sempre que quiseres.



Acenar

Escolho dizer olá com a mão.



Bater aqui

Escolho bater na mão, se os dois quisermos.



Fazer um coração com as mãos

Escolho fazer um coração no ar.



Dizer «olá»

Escolho cumprimentar com palavras.



Para o adulto

Coloque os quatro cartões à altura da criança. Convide-a a escolher e respeite a sua decisão. Se não quiser fazer um gesto, pode apenas observar ou entrar sem contacto físico.

Pista de Contagem: 6 a 10

Ajuda os brinquedos a encontrar a caixa certa.
Segue os números por ordem e conta as peças de cada conjunto.

6

6 peças

Conta devagar. Toca ou aponta para cada peça uma vez.



7

7 peças

Conta as peças e confirma o número da caixa.



8

8 peças

Conta uma a uma. No fim, diz quantas peças há.



9

9 peças

Segue a pista até à caixa nove e conta as peças.



10

10 peças

Conta até dez. Verifica se cada peça foi contada uma só vez.



A fruteira da hora do lanche

Prancha de motricidade fina para explorar o picotado de contornos de frutas. Destina-se a crianças em idade pré-escolar, com acompanhamento de um adulto.

A minha fruteira

Segue os pontos das frutas. No fim, com ajuda do adulto, observa o caminho que fizeste.

- MAÇÃ
- PERA
- BANANA



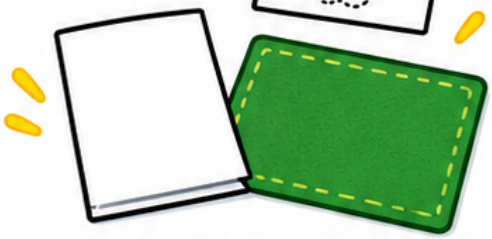


Preparação e acompanhamento



Preparação e segurança

Educador ou adulto responsável: prepare os materiais e acompanhe a atividade de perto. A criança realiza os passos ao seu ritmo.



- Imprima a prancha em papel adequado à punção e coloque-a sobre feltro ou outra base própria para picotar.
- Use uma punção infantil apropriada, em bom estado. Mantenha-a na mão da criança e sob supervisão contínua.
- Organize a mesa para que a folha não escorregue. Deixe espaço livre para apoiar os braços.
- Se a criança se cansar ou ficar desconfortável, faça uma pausa ou termine a atividade.

Acompanhamento próximo

A punção é uma ferramenta pontiaguda. O adulto deve acompanhar cada utilização e guardá-la fora do alcance quando a atividade terminar.

Vamos picotar a fruteira

Criança: escolhe uma fruta e segue o seu contorno pontilhado, um ponto de cada vez.



- Segura a punção com a mão que te for mais confortável.
- Com a outra mão, segura a folha sem a aproximar da ponta da punção.
- Encosta a ponta a um ponto e pressiona com cuidado. Levanta a punção e passa ao ponto seguinte.
- Continua à volta da fruta. Podes parar, descansar e retomar mais tarde.

Cada pessoa tem o seu ritmo

Não é preciso terminar todas as frutas. Valorize a tentativa e o cuidado, sem exigir rapidez ou um resultado perfeito.

Conversa depois da atividade

Adulto: convide a criança a reparar no que fez. A conversa pode ser breve e sem respostas certas ou erradas.



- Que fruta escolheste primeiro?
- Onde foi mais fácil ou mais difícil seguir os pontos?
- Queres tentar outra fruta noutra ocasião?



Fecho

Recolha a punção e os materiais. A criança pode ajudar a arrumar as folhas, com orientação.

Semáforo do Volume de Voz da Sala



Painel de Apoio Visual: Os 3 Níveis de Som

Este marcador visual ajuda todo o grupo a regular a intensidade sonora nas diferentes rotinas e espaços de aprendizagem. Cada cor indica com clareza o volume adequado para o momento atual.

- **Vermelho — Silêncio e Escuta Ativa:** voz desativada para momentos de história coletiva, sesta ou instruções gerais do educador.
- **Amarelo — Voz de Mesa e Trabalho Autónomo:** tom suave e sussurrado para conversas a dois ou em pequenos grupos nos cantinhos.
- **Verde — Voz Livre de Recreio:** tom expressivo e aberto para atividades no pátio exterior, ginásio e jogos ao ar livre.

Dica de Mediação Positiva

Evite repreensões sonoras elevadas. Em vez de pedir silêncio em voz alta, aponte em silêncio para a cor correspondente no semáforo ou mova a mola indicadora.

Montagem Rápida e Aplicação Prática

Siga os passos simples para preparar o recurso e integrá-lo de forma estável na dinâmica da sala de aula.

1. **Recorte e Plastificação**
   Recorte o cartão vertical do semáforo e a seta indicadora pelos contornos destacados. Plastifique ambos os elementos com película transparente para garantir durabilidade ao longo do ano letivo.
2. **Fixação do Ponteiro Móvel**
   Cole a seta indicadora numa mola da roupa de madeira ou utilize velcro adesivo. Desta forma, as crianças e o educador conseguem deslizar o indicador facilmente entre as três zonas coloridas.
3. **Instalação em Ponto Central**
   Fixe o marcador à altura dos olhos das crianças, junto ao quadro da rotina ou na entrada da sala, tornando-o visível e acessível para consulta imediata de todo o grupo.

Como orientar a criança quando o tom de voz ultrapassa o combinado?

Se o ruído subir durante o trabalho em mesas (zona amarela)

Aproxime-se tranquilamente, aponte para a zona amarela do semáforo e modele o tom de voz sussurrado dizendo: "Vamos usar a nossa voz de segredo".

Se o momento for de transição para história ou acolhimento (zona vermelha)

Desloque o ponteiro para o vermelho em frente ao grupo e inicie um gesto lúdico compartilhado (mãos no colo ou dedo indicador suavemente sobre os lábios).

Registo de Observação do Ambiente Sonoro

Utilize os campos abaixo para planear momentos-chave de regulação sonora da turma ou registar adaptações pedagógicas necessárias.

Espaço ou Momento da Rotina com Maior Desafio Sonoro:

_____

Estratégia Combinada com o Grupo para Transição de Volume:

_____

Anotações e Ajustes Pedagógicos para a Semana:

_____



Ficha Prática: O Copo de Papel para Pintura



Preparação e Materiais do Ateliê

Esta atividade desenvolve a **motricidade fina**, a **coordenação bilateral** e a precisão gestual através da técnica clássica de dobragem origami de um copo de papel. O recipiente construído servirá de apoio funcional na mesa de artes plásticas, seja para dosear pequenos elementos, aparar pontas de lápis ou guardar carimbos de dedo.

- **1 folha de papel quadrada** (recortada pelo picotado desta ficha ou papel colorido padrão 15x15 cm)
- Tesoura de pontas redondas para o corte inicial do quadrado guia
- Superfície plana, firme e desimpedida para vincar com os polegares
- Pinturas, tintas de dedos ou pequenos pincéis para estrear o copo no ateliê

Orientações Pedagógicas para Educadores e Famílias

Incentive a criança a passar a polpa do polegar ao longo de cada vinco com firmeza. Vincos bem definidos estruturam a forma tridimensional e reforçam a tonicidade muscular das mãos.



Passo a Passo Guiado de Dobragem

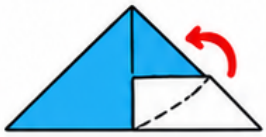
Siga com a criança a ordem numérica das setas direcionais. Cada passo transforma a folha bidimensional até abrir a cavidade do copo.

1 Passo 1: Formar o Triângulo Base



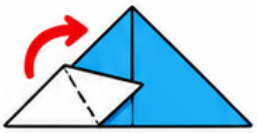
Coloque o quadrado com uma ponta voltada para si (formato de losango). Dobre a ponta inferior exatamente até à ponta superior, vincando a base reta horizontal para formar um triângulo.

2 Passo 2: Dobrar a Ponta Direita na Diagonal



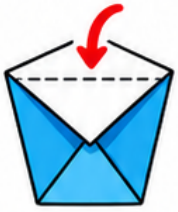
Pegue na ponta inferior direita do triângulo e leve-a transversalmente até ao meio do bordo inclinado esquerdo, criando uma linha horizontal no topo da dobra.

3 Passo 3: Dobrar a Ponta Esquerda em Cruzamento



Pegue na ponta inferior esquerda e cruze-a por cima da dobra anterior, alinhando-a com o bordo direito exterior oposto.

4 Passo 4: Rebater a Primeira Aba Superior



Separe as duas abas triangulares abertas no topo. Dobre a primeira aba para a frente e para baixo, cobrindo as pontas cruzadas para travar o copo.

5 Passo 5: Rebater a Aba Traseira e Abrir



Vire a peça e dobre a segunda aba superior para o lado de trás. Pressione as laterais para o centro de modo a abrir a cavidade cónica do copo.

Quadrado para Recortar

Lista de Verificação de Autonomia Motora

Grelha de observação pedagógica rápida para registar os marcos motores e a autonomia alcançada durante o exercício de dobragem.

- ☐ A criança segura e roda o papel com coordenação bimanual equilibrada
- ☐ Consegue alinhar vértices e arestas antes de aplicar pressão no papel
- ☐ Utiliza os dedos ou a unha com pressão adequada para fixar os vincos
- ☐ Identifica a abertura do recipiente e utiliza-o funcionalmente no ateliê

Nome da Criança: _____

Data da Atividade: _____

Observações do Educador / Nível de Apoio Necessário: _____

A criança sentiu dificuldade em alinhar os vértices nos passos 2 e 3?

Se sim, apresenta assimetria acentuada ao cruzar as pontas:

Marque previamente pequenos pontos coloridos nos bordos laterais (ex.: ponto azul encontra ponto azul) como pistas visuais táteis.

Se não, dobra autonomamente com precisão:

Convide a criança a personalizar o copo com desenhos e carimbos antes de o integrar na mesa de pintura.

Sequência Temporal: Vestir o Casaco e Calçar as Galochas

Preparação da Estação de Autonomia e Vestuário de Chuva

Esta prancha de trabalho promove a autonomia motora funcional e a orientação temporal da criança ao vestir-se para a chuva. Através da identificação e seriação visual de quatro passos essenciais, a criança desenvolve o encadeamento lógico diário de forma lúdica e estruturada.

- Identificação lógica dos passos da rotina de agasalho e calçado.
- Desenvolvimento da motricidade fina e preensão bimanual.
- Consolidação de noções temporais: primeiro, a seguir, depois e no fim.

Sugestão de Montagem e Durabilidade

Recorte os cartões ilustrados da secção inferior, plastifique a prancha e as peças soltas, e aplique velcro adesivo redondo nas caixas numeradas para permitir a utilização repetida em mesas autónomas de acolhimento.

Prancha de Ordenação: A Minha Rotina de Chuva

Posiciona aqui os 4 cartões pela ordem correta em que te preparas para sair num dia de chuva.

- **Espaço 1 (Primeiro):** Visto a camisola quentinha e aconchego o corpo.
- **Espaço 2 (A seguir):** Visto o casaco impermeável e fecho o fecho de correr.
- **Espaço 3 (Depois):** Calço as meias grossas e ajusto os calcanhares.
- **Espaço 4 (No fim):** Calço as galochas de borracha e coloco o carapuço.

1 | 2 | 3 | 4

Passo 1: Aconchegar a Camisola

Verificar se a roupa interior e a camisola estão direitas antes de vestir o casaco grosso.

Passo 2: Vestir o Casaco Impermeável

Enfiar um braço de cada vez nas mangas compridas e subir o fecho de correr até ao pescoço.

Passo 3: Puxar as Meias Grossas

Puxar bem as meias de algodão ou lã para cima, evitando dobras dentro do calçado.

Passo 4: Calçar as Galochas

Calçar a galocha esquerda e a direita nos pés certos e ajustar a bainha das calças por fora.

A criança hesita entre calçar as galochas antes ou depois do casaco?

Tenta calçar as galochas antes de vestir o casaco

Peça à criança para experimentar curvar-se com o casaco volumoso e mostre que calçar as galochas em primeiro lugar dificulta o equilíbrio ao puxar as mangas.

Ordena os cartões na sequência lógica

Convide a criança a verbalizar cada ação em voz alta, descrevendo cores e sensações térmicas de cada peça.

Cartões Destacáveis de Sequência (Recortar)

Quatro cartões táteis para manuseamento direto pela criança, concebidos para correspondência termo a termo.

- **Cartão A:** Menino com camisola de malha a puxar as mangas.
- **Cartão B:** Menino a puxar o fecho de correr do anoraque amarelo.
- **Cartão C:** Menino sentado a esticar as meias compridas.
- **Cartão D:** Menino pronto e equipado com galochas vermelhas e carapuço impermeável.

Aviso de Segurança

A fase de recorte com tesoura deve ser realizada por um adulto ou pela criança sob supervisão direta e atenta de um educador.









Nome da Criança: _____ Data da Atividade: _____

Registo de Autonomia (Conseguiu ordenar de forma independente / Necessitou de mediação): _____

Ficha de Grafomotricidade: Loops e Caracóis

Nome da criança: _____

Data: ____/____/____

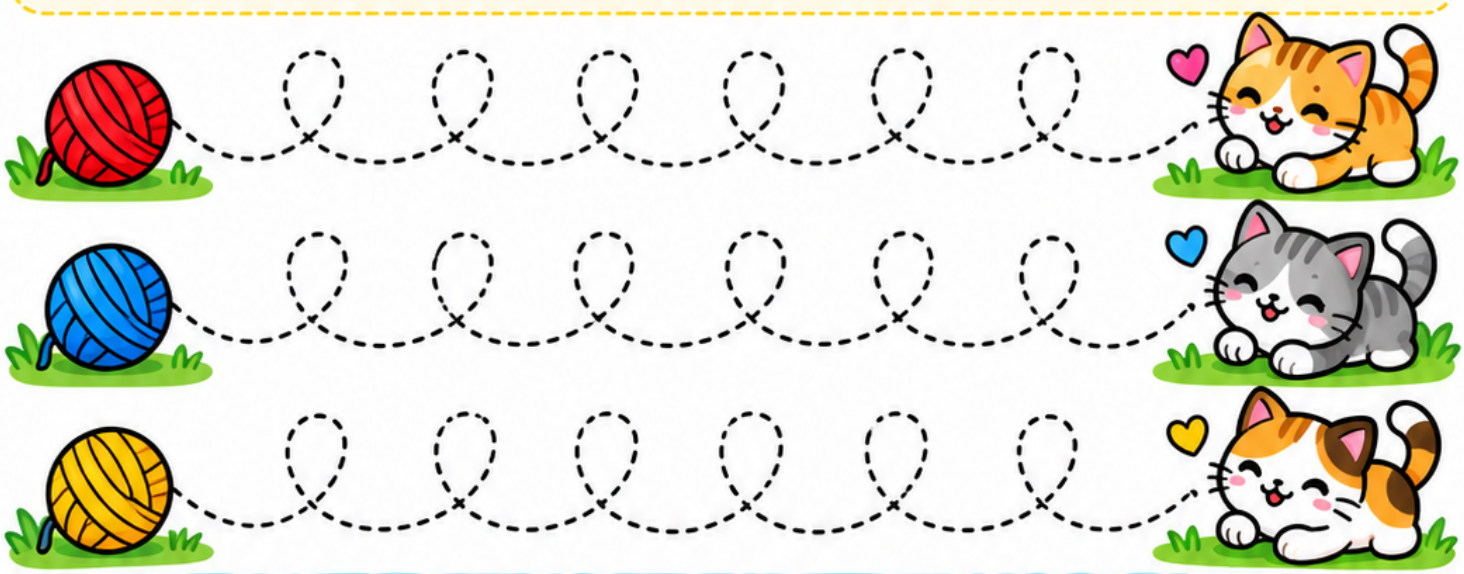
Estação de Grafomotricidade: Circuitos em Espiral e Laçadas

Esta ficha de trabalho desenvolve o controlo motor fino, a flexibilidade do punho e a coordenação olho-mão através de trajetos curvilíneos progressivos. As crianças são convidadas a guiar os novelos de lã até aos gatinhos e a traçar o caminho em espiral das conchas dos caracóis pelo jardim, sem tirar o lápis do papel.

- Estimula a preensão correta do lápis e a rotação fluida do punho.
- Apoia a transição para a escrita de letras cursivas e padrões contínuos.
- Atividade sem recurso a ecrãs, pronta a imprimir, colorir ou plastificar para reutilização.

Conselho Pedagógico

Incentive a criança a passar primeiro o dedo indicador pelo percurso pontilhado antes de utilizar o lápis de cera ou marcador lavável.





Passos da Atividade

1 Exploração Tátil



Percorrer as curvas e laçadas com o dedo indicador no ar ou sobre a folha, sentindo a mudança de direção contínua.

2 Traçado das Laçadas



Seguir os pontos do novelo de lã em direção ao cesto do gatinho com movimentos amplos e circulares.

3 Espiral do Caracol



Conduzir o traço do centro para fora nas conchas em espiral, mantendo a pressão suave no papel.

O que fazer se...?

A criança demonstra tensão excessiva ou interrupção frequente do traço?

Aperto rígido dos dedos e linha trémula



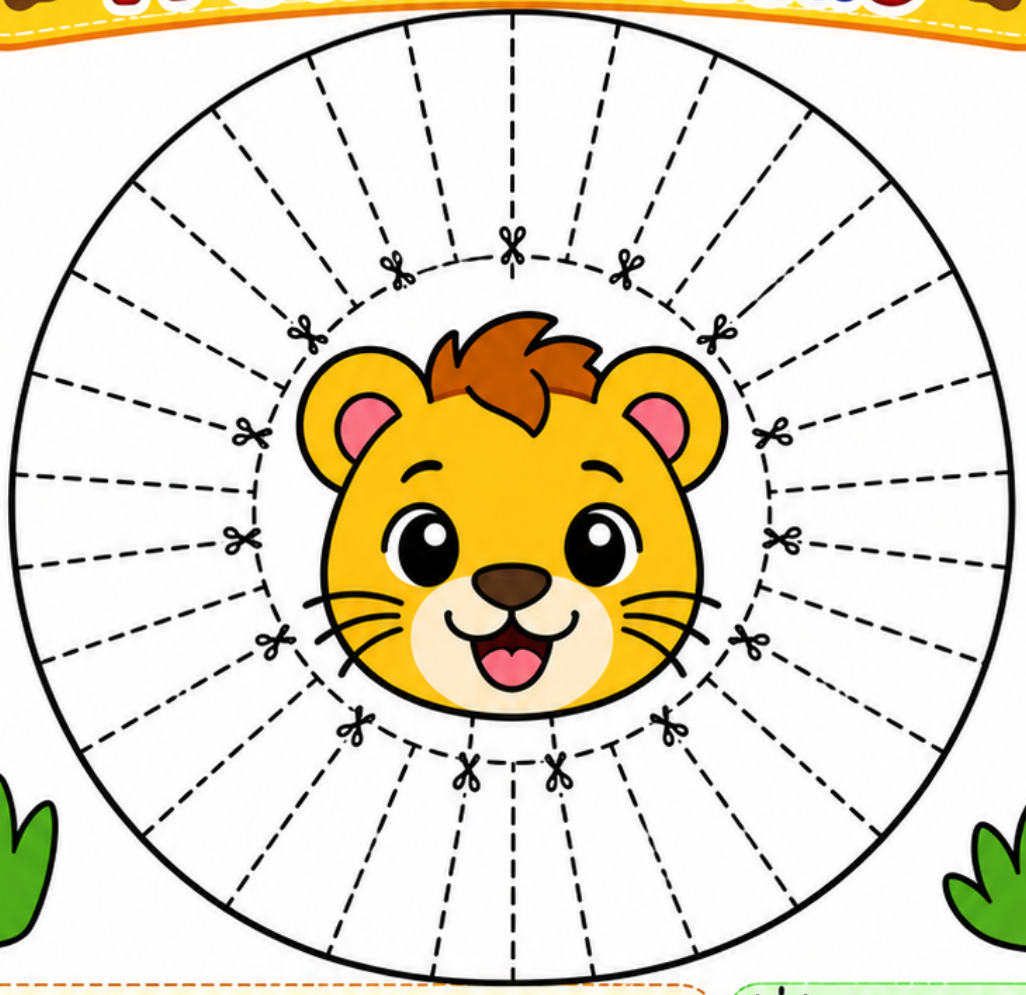
Propor movimentos prévios no quadro com giz grosso ou brincar com plasticina para relaxar os dedos e punho.

Movimento fluido e preensão estável



Avançar para marcadores de ponta fina e incentivar a colorir as figuras no final do percurso.

Ficha de Atividade: A Juba do Leão



Instruções para o Educador e Família

Esta atividade desenvolve a motricidade fina, a coordenação bimanual e o controlo do tónus muscular através do corte com tesoura infantil de pontas redondas. A criança pratica cortes retos ao longo das linhas tracejadas radiais, parando no limite circular para criar a juba tridimensional do leão.

- Preparar tesouras escolares com pontas redondas adaptadas à lateralidade da criança (destra ou esquerdina).
- Incentivar a mão de apoio a segurar e rodar o papel enquanto a mão dominante opera o movimento de abrir e fechar a tesoura.
- Reforçar a paragem obrigatória no círculo pontilhado para manter a cabeça do leão intacta.

Regra de Segurança e Postura

Mantenha o polegar sempre voltado para cima no anel superior da tesoura. Caso a criança sinta fadiga muscular, faça pausas curtas com jogos de abrir e fechar os dedos.

Passo a Passo da Atividade

1 Colorir e Personalizar



Antes de iniciar os cortes, oriente a criança a pintar o rosto e a orla da juba com lápis de cera ou marcadores vibrantes.

2 Recorte Perimetral



Recorte primeiro o contorno exterior do círculo maior que delimita toda a ficha do leão.

3 Corte Guiado das Franjas



Seguindo cada linha tracejada vertical e radial, corte a partir da borda externa em direção ao centro, travando exatamente no círculo interno.

4 Efeito Tridimensional



Dobre ou enrole suavemente as tiras recortadas para a frente para conferir volume e textura à juba do leão.

Como adaptar o exercício ao nível motor da criança?

A criança ainda não domina o fecho completo da tesoura:

Inicie com papel de gramagem superior (120g a 160g) para dar estabilidade e reduza a quantidade de linhas a cortar alternando tiras mais largas.

A criança executa cortes retos com facilidade:

Desafie-a a enrolar as franjas com o auxílio de um lápis cilíndrico para criar caracóis tridimensionais na juba.

Área de Registo e Observação Pedagógica

Registo simples para acompanhamento do progresso psicomotor e coordenação bilateral durante a oficina de acolhimento escolar.

Nome da Criança: _____

Data da Atividade: _____

Pega na tesoura (Polegar para cima / Preensão adequada): _____

Controlo de paragem na linha delimitadora: _____

Observações do educador: _____

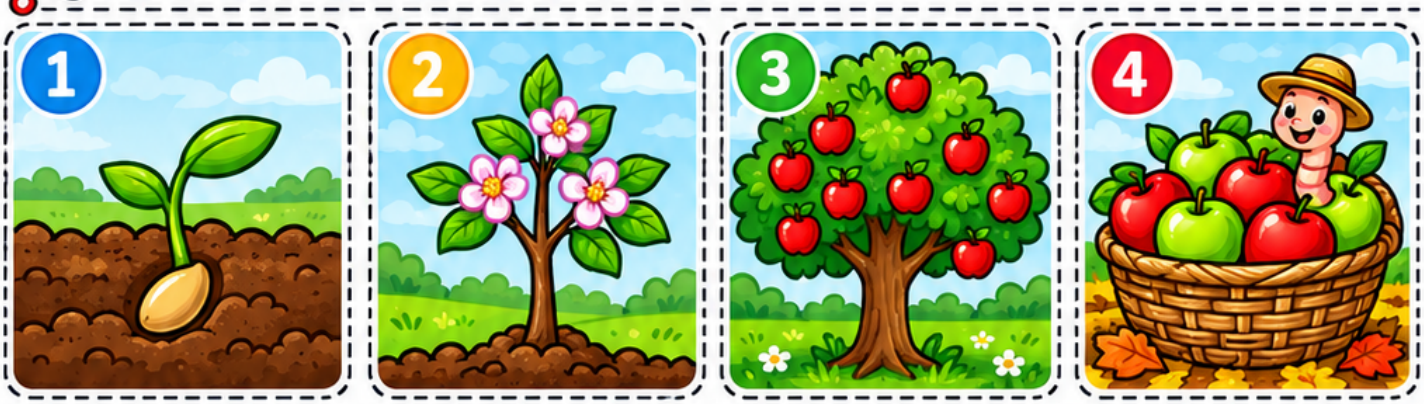
_____

_____

Sequência Temporal: Ciclo de Vida da Macieira e Colheita



Recorta os cartões e coloca-os na ordem correta.



Orientações Pedagógicas para o Educador

Esta atividade desenvolve a estruturação espaciotemporal e a causalidade na educação pré-escolar, associando a observação da natureza ao regresso às aulas e à mudança de estação. O material foi concebido para ser explorado em pequenos grupos ou individualmente num centro de trabalho.

- Estimulação da linguagem oral através da descrição de cada fase de desenvolvimento.
- Treino da motricidade fina no manuseamento, recorte e encaixe dos cartões ilustrados.
- Associação causal entre semente, crescimento, floração, frutificação e colheita coletiva.

Dica de Mediação

Incentive a criança a justificar verbalmente a sua escolha antes de colar ou fixar: pergunte o que acontece antes e o que vem depois.

Passo a Passo da Atividade

Siga os quatro passos estruturados para orientar a realização da sequência cronológica com as crianças:

1. **1. Observação e Diálogo**
   Apresente as quatro ilustrações fora de ordem e convide o grupo a descrever os elementos visíveis em cada uma: a semente na terra, o rebento com flores, a árvore carregada e as maçãs no cesto.
2. **2. Recorte com Autonomia**
   Com tesouras escolares de pontas redondas, as crianças recortam os quatro cartões ao longo das linhas tracejadas pretas, exercitando o controlo motor.
3. **3. Ordenação Cronológica**
   A criança posiciona os cartões na grelha numerada de 1 a 4, ordenando a linha do tempo desde a plantação até à colheita final.
4. **4. Verificação e Partilha**
   Convide a criança a recontar a história completa da macieira por palavras próprias, celebrando a conclusão e a autonomia.

Adaptação ao Ritmo da Criança

Selecione o nível de apoio conforme a faixa etária e o grau de autonomia da criança na sala ou em contexto familiar.

A criança identifica a ordem temporal de forma imediata?

Ainda confunde a ordem intermédia

Fixe previamente o cartão 1 (semente) e o cartão 4 (cesto com fruta), solicitando apenas a ordenação dos dois momentos do meio.

Ordena os quatro passos com facilidade

Peça para desenhar uma ação extra que ocorra após a colheita, como a partilha das maçãs no lanche da turma.

Grelha da Linha do Tempo e Registo

Posicione cada cartão numerado no retângulo correspondente para montar a história visual do ciclo da macieira.

- **Espaço 1:** A semente dorme na terra fofa.
- **Espaço 2:** O rebento cresce com ramos e flores brancas e rosadas.
- **Espaço 3:** A macieira forte enche-se de maçãs maduras.
- **Espaço 4:** A colheita saborosa enche o cesto de outono.

Nota de Conservação

Para reutilização contínua na sala de atividades, plastifique a base e os cartões, aplicando pequenos círculos de velcro.

Nome da criança: _____

Data de realização: _____

Comentários da narrativa oral (anotações do educador):

_____

_____

Treino de Dobragens Simples: O Barco de Papel das Descobertas

Preparação e Materiais do Barco

Esta folha de apoio orienta a criança e o educador na dobragem clássica de um barco de papel, promovendo a motricidade fina, a preensão bimanual e a orientação espacial de forma lúdica e sem recurso a ecrãs.

- 1 folha de papel formato A4 (papel normal de 80g para facilitar a vincagem por mãos pequenas)
- Lápis de cor ou marcadores para personalizar as velas e o casco após a montagem
- Mesa plana, desimpedida e com boa iluminação para vincar as dobras com precisão

Dica de Mediação Pedagógica

Incentive a criança a passar a polpa do polegar ao longo de cada vinco com firmeza para consolidar as dobras antes de avançar para o passo seguinte.

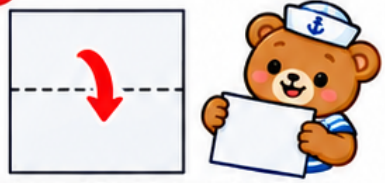
Nome do Pequeno Marinheiro: _____

Data da Atividade: _____

Passo a Passo de Dobragem com Apoio Visual

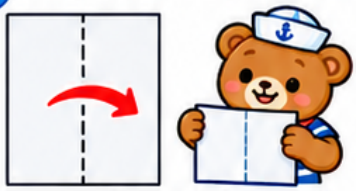
Siga a sequência numérica em conjunto com a criança. As linhas tracejadas e as setas direcionais ajudam a antecipar o movimento de cada dobra.

1 Passo 1: Dobra Base ao Meio



Posicione a folha A4 na vertical. Dobre ao meio unindo a borda superior à borda inferior, criando uma linha de vinco horizontal bem vincada com o dedo.

2 Passo 2: Marcar a Linha Central



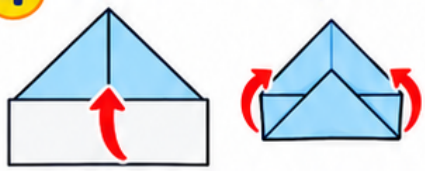
Dobre novamente ao meio da esquerda para a direita apenas para criar uma linha guia vertical ao centro e volte a abrir esta última dobra.

3 Passo 3: Triângulos Superiores (Telhado)



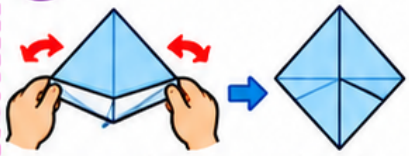
Com a abertura da folha virada para baixo, dobre os cantos superiores esquerdo e direito em direção à linha vertical central, formando um triângulo no topo.

4 Passo 4: Abas Inferiores para Cima



Dobre a tira de papel da frente para cima cobrindo a base do triângulo. Vire a peça ao contrário e repita o movimento com a aba de trás, dobrando as pontinhas soltas para dentro.

5 Passo 5: Do Chapéu ao Losango



Abra a parte de baixo com as duas mãos como se fosse um chapéu de pirata e junte as pontas laterais opostas até aplanar a peça num losango plano.

6 Passo 6: Dobrar as Pontas e Abrir o Barco



Dobre a ponta inferior da frente até à ponta de cima; vire a peça e repita com a ponta de trás. Puxe suavemente as abas superiores para fora até o barco abrir no centro.

A criança encontra resistência física ao puxar as abas do barco no último passo?

Se o papel parecer preso ou prestes a rasgar:

Abra ligeiramente a base oca com o indicador para alargar a estrutura interna antes de puxar as abas superiores para os lados.

Se o papel deslizar suavemente para a forma de barco:

Apoie a base na mesa, achate ligeiramente o fundo para estabilizar a quilha e convide a criança a desenhar a bandeira e as janelas.

Lista de Verificação da Descoberta

Assinale cada conquista motora e lúdica concluída pela criança durante a sessão de dobragem:

- [ ] Identificou a orientação da folha e a margem de abertura
- [ ] Conseguiu vincar as dobras com os próprios polegares
- [ ] Seguiu a sequência visual das setas sem necessidade de ecrãs
- [ ] Personalizou o barco com elementos gráficos originais

Aviso de Segurança e Utilização

Supervisione a atividade para apoiar o corte de eventuais rebarbas de papel e garanta que eventuais testes de flutuação em recipientes com água decorrem sempre sob vigilância de um adulto.

Nome atribuído ao Barco pela Criança: _____

Registo de Observação do Educador/Familiar: _____

Ficha Prática: O Colar de Contas Coloridas

Identificação e Registo de Atividade

Ficha individual de exploração de sequências lógicas de quatro cores para a área de desenvolvimento psicomotor e raciocínio lógico no pré-escolar.

- **Nome da Criança:** _____
- **Data de Realização:** _____
- **Educador / Facilitador:** _____

Instruções Práticas para a Estação de Trabalho

Esta proposta pedagógica estimula a perceção visual, o reconhecimento de regularidades lógicas e o controlo motor fino através da reconstrução de padrões de quatro cores (vermelho, azul, amarelo e verde).

1. Observar detalhadamente o padrão de abertura em cada cordão do colar.
2. Identificar a ordem quaternária: Vermelho, Azul, Amarelo e Verde.
3. Completar as contas em branco recortando e colando os círculos coloridos do rodapé ou pintando com lápis de cor.
4. Verificar a regularidade repetindo em voz alta os nomes das cores sequenciadas.

Dica de Mediação Pedagógica

Incentive a criança a verbalizar a ordem rítmica das quatro cores enquanto manipula as peças. Caso suria hesitação, aponte para o bloco inicial de quatro contas já preenchido.

Passos para a Realização da Atividade

1 Reconhecer a Sequência Base

Aponte com o dedo indicador para a primeira sequência de quatro contas: primeiro o Vermelho, depois o Azul, a seguir o Amarelo e por fim o Verde.

2 Prever a Cor Seguinte

Pergunte à criança qual é a cor que recomeça o ciclo logo a seguir ao círculo verde para consolidar a regra do padrão quaternário.

3 Preenchimento Ativo

A criança recorta e cola a conta correspondente no espaço circular tracejado ou preenche com a cor indicada caso opte por pintura.

Como adaptar o nível de apoio na estação de trabalho?

A criança identifica o padrão com facilidade autónoma

Propor a pintura livre de um quarto cordão criando um padrão quaternário invertido (Verde, Amarelo, Azul, Vermelho).

A criança troca a ordem das contas intermédias

Isolar visualmente com uma tira de cartolina apenas o primeiro bloco de quatro contas para servir de modelo de consulta direta.

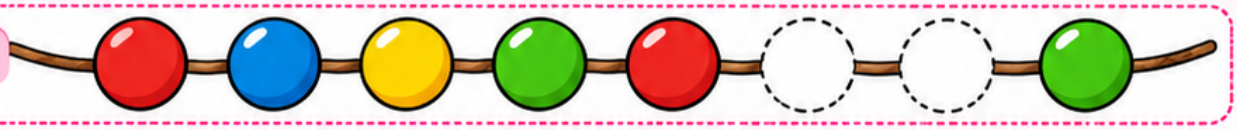
Preparação dos Materiais de Recorte

Se optar pelo método de colagem, recorte previamente a faixa inferior com os círculos coloridos destacados ou faculte tesouras de ponta redonda para treino de preensão e corte orientado.

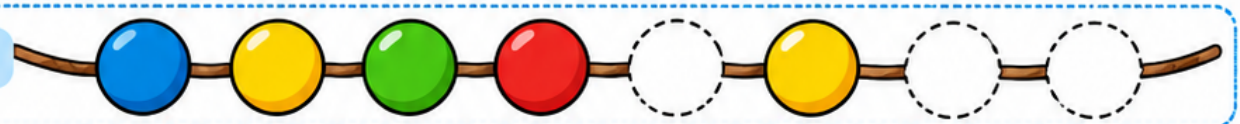
Grelha dos Cordões de Contas

Três desafios de continuidade sequencial para preenchimento. Cada cordão apresenta um padrão regular formado pelas cores Vermelho, Azul, Amarelo e Verde.

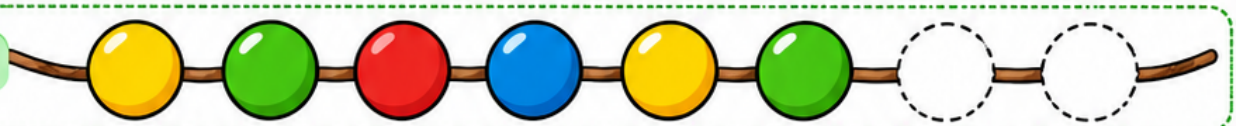
Cordão 1



Cordão 2

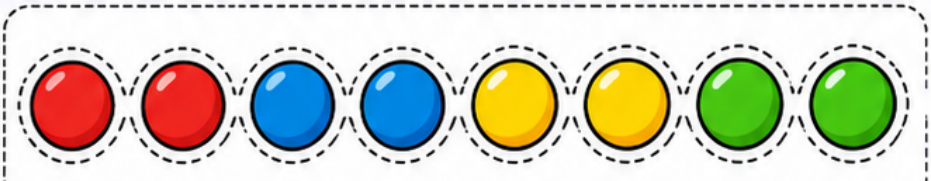


Cordão 3



Banco de Fichas de Recorte e Colagem

Recorte os círculos coloridos abaixo pela linha tracejada exterior para colar nas contas em branco dos cordões de trabalho.



- 2 Círculos Vermelhos
- 2 Círculos Azuis
- 2 Círculos Amarelos
- 2 Círculos Verdes

Autoavaliação da Criança

(Sorriso / Polegar para cima)

Termómetro Visual da Energia Corporal



Como Funciona o Termómetro da Energia

Ao entrar na sala ou ao iniciar uma nova atividade, cada criança observa os três níveis corporais e coloca a sua mola com nome no animal que melhor representa o seu ritmo físico atual.

- **Nível Azul (Caracol sereno):** corpo calmo, passos lentos, vontade de descansar ou ouvir histórias.
- **Nível Verde (Cão alegre):** corpo equilibrado, passos firmes, olhos atentos e pronto para brincar e aprender em equipa.
- **Nível Vermelho (Leopardo veloz):** corpo cheio de velocidade, coração aos saltos, pés que querem correr e saltar sem parar.

Nota para o Educador e Família

Todos os níveis são válidos e bem-vindos. Este recurso pedagógico promove a autoconsciência motora e a autorregulação no acolhimento, sem conotação avaliativa ou diagnóstica.

Termómetro da Sala: Painel de Marcação

Painel vertical para recortar, plastificar e fixar à porta da sala de atividades. Fixa uma mola de roupa de madeira com a fotografia ou o primeiro nome da criança no nível correspondente.

- **ZONA VERMELHA — Leopardo Veloz:** Energia máxima! Preciso de gastar energia com saltos no tapete ou corrida leve no pátio.
- **ZONA VERDE — Cão Alegre:** Energia focada! Estou pronto para os jogos de mesa, puzzles e conversas de roda.
- **ZONA AZUL — Caracol Sereno:** Energia lenta! Preciso de uma respiração calma, água fresca ou um momento na almofada.

Como se move o teu corpo neste momento?

Se sinto o corpo muito acelerado e elétrico (Leopardo)	Se sinto o corpo estável e curioso (Cão)	Se sinto o corpo pesado ou sonolento (Caracol)
Faço três respirações fundas, sacudo os braços e caminho na ponta dos pés até ao tapete.	Sento-me na roda de acolhimento e partilho uma novidade com os colegas.	Bebo um copo com água fresca e fico a folhear um livro acolhedor no cantinho da leitura.

Ficha de Registo Diário do Acolhimento

Registo individual de observação pedagógica para a rotina matinal da semana.

- Marca com uma cruz ou desenha a carinha do animal com que entraste na sala em cada dia.

1 — Passo 1: Sentir
Pára 5 segundos na entrada da sala, pousa a mochila e sente como estão os teus pés e as tuas mãos.

2 — Passo 2: Escolher
Aponta para o Caracol, o Cão ou o Leopardo no painel mural.

3 — Passo 3: Regular
Ajusta o teu movimento à proposta de transição antes de iniciar o grande grupo.

Nome da Criança: _____

Segunda-feira (Animal do dia e atividade escolhida):	_____
Terça-feira (Animal do dia e atividade escolhida):	_____
Quarta-feira (Animal do dia e atividade escolhida):	_____
Quinta-feira (Animal do dia e atividade escolhida):	_____
Sexta-feira (Animal do dia e atividade escolhida):	_____

Prancha de Grafomotricidade: Circuitos de Linhas Quebradas e Castelos

Nome da Criança: _____ **Data de Realização:** ___ / ___ / _____

Identificação e Preparação da Atividade

Esta prancha de grafomotricidade foca-se na consolidação do controlo do lápis através de traçados angulares, ameias de muralhas e ziguezagues contínuos.

- **Material necessário:** lápis de grafite grosso ou marcador de ponta de feltro lavável.
- **Postura recomendada:** pés assentes no chão, costas direitas e mão de apoio a segurar a folha.
- **Objetivo pedagógico:** exercitar a precisão na paragem e mudança súbita de direção do traço.

Dica de Pega do Lápis

Encoraje a preensão em pinça tripé (polegar, indicador e apoio no dedo médio), mantendo o punho relaxado e sem aplicar força excessiva no papel.



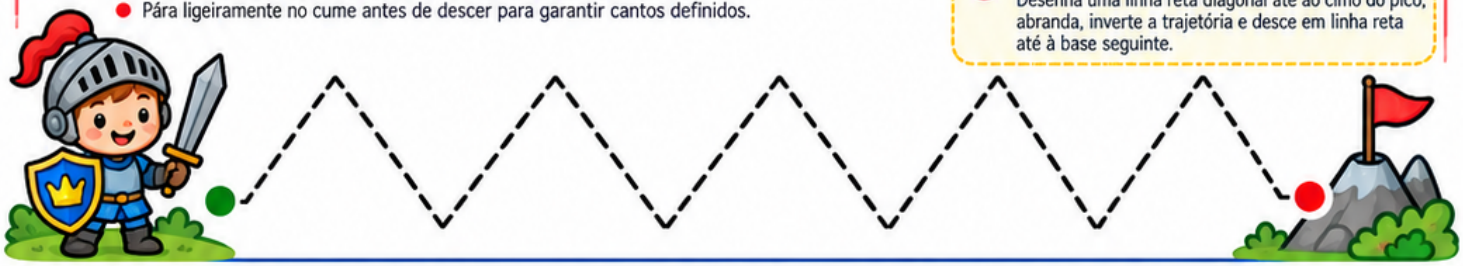
Desafio 1: O Caminho dos Picos da Montanha

Ajuda o pequeno cavaleiro a percorrer a cordilheira pontiaguda. Cobre a linha tracejada com firmeza, sem levantar o lápis da folha entre as pontas afiadas.

- Traçado em ziguezague com ângulos agudos (sobe e desce contínuo).
- Pára ligeiramente no cume antes de descer para garantir cantos definidos.

1 Passo 1: Encontrar o Ponto de Partida
Coloca a ponta do lápis sobre o círculo verde marcado junto à bandeira de início.

2 Passo 2: Movimento Ascendente e Descendente
Desenha uma linha reta diagonal até ao cimo do pico, abranda, inverte a trajetória e desce em linha reta até à base seguinte.



Desafio 2: As Muralhas e Ameias do Castelo

Segue o contorno das ameias da fortaleza. Este circuito exercita ângulos retos perfeitos de noventa graus em subida, linha horizontal e descida.

- Traçado em almena retangular: sobe, avança para a direita, desce e percorre a base.
- Mantém as esquinas bem marcadas em vez de curvas arredondadas.

Apoio ao Educador

Caso a criança tenda a arredondar os cantos, utilize primeiro o dedo indicador para contornar a linha no ar ou diretamente no papel antes de traçar com o marcador.

1 Subida Vertical
Guia o traço de baixo para cima ao longo da linha vertical da torre.

2 Avanço Horizontal
Faz uma paragem breve e desloca a linha horizontalmente para a direita.

3 Descida Vertical
Desce novamente a direito, criando a fresta defensiva da muralha.



Desafio 3: O Labirinto Angular do Portão Real

Conduz o escudo até ao portão do castelo completando o circuito misto que combina ziguezagues estreitos e ameias de muralha de tamanhos variáveis.

- Variação de amplitude: traços longos seguidos de dentes pequenos.
- Treino de coordenação visomotora com ritmo alternado.

A criança demonstra fadiga ou tensão excessiva ao executar as quebras de linha?

Aperto muito rígido ou quebra da ponta do lápis
↓
Fazer uma pausa lúdica abrindo e fechando as mãos (jogo da estrelinha) e passar temporariamente para um marcador grosso ou giz de cera que deslize com menor esforço.

Traço fluido e controlo adequado das paragens angulares
↓
Avançar para a pintura dos elementos ilustrativos (torres e bandeiras) e incentivar o traçado livre de linhas quebradas autónomas no verso da folha.



Grelha de Observação Pedagógica

Espaço reservado ao educador ou encarregado de educação para registar o progresso individual da motricidade fina e preensão.

- Verificação da fluidez motora.
- Ajuste da preensão distal/palmar.
- Respeito pelas mudanças de direção sem arredondamento excessivo.

Tipo de preensão demonstrada (palmar, digital, pinça tripé): _____

Grau de precisão nos vértices (ângulos bem marcados ou arredondados): _____

Observações sobre autonomia e persistência na tarefa: _____

Tapete de Contagem Numérica: Adição Concreta até 10

Guia Pedagógico de Apoio Concreto

Este tapete de contagem foi concebido para apoiar a transição da perceção visual para o cálculo concreto até 10. A atividade combina três registos complementares: a representação digital através dos dedos da mão, a leitura de constelações em dados e o preenchimento de grelhas de dez casas (quadro de 10). Recomenda-se plastificar esta folha para possibilitar o uso com marcadores apagáveis e pequenos manipuláveis (como tampinhas, berlindes ou pompons).

- Apoio à correspondência biunívoca e contagem termo a termo
- Transição do suporte visual com dedos para o enquadramento estruturado na grelha de 10
- Integração lúdica em centros de matemática ou mesas de autonomia

Nota Pedagógica

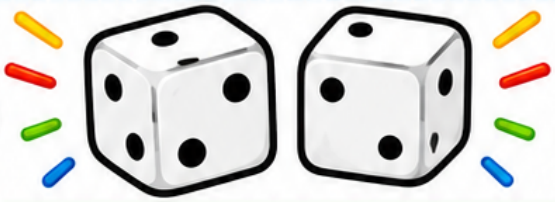
Este recurso destina-se a fins pedagógicos e de desenvolvimento psicomotor de rotina, não constituindo ferramenta de diagnóstico clínico.

Tapete Gráfico: Contagem com Dedos e Dados

Utiliza este espaço como estação de cálculo. Lança os dados ou escolhe duas quantidades com as mãos para construir a tua soma.

1. **Mão Esquerda:** conta de 1 a 5 levantando os dedos correspondentes.
2. **Mão Direita:** adiciona de 1 a 5 para completar o total até 10.
3. **Grelha de Dez Casas:** preenche uma casa por cada unidade somada.





Mão Esquerda

1 a 5

Grelha de Dez Casas (quadro de 10)



Mão Direita

6 a 10

Área de Trabalho e Registo de Adições

Regista aqui os teus cálculos matemáticos com marcador apagável ou fichas manipulativas.

Operação 1: ☐ + ☐ = ☐

Operação 2: ☐ + ☐ = ☐

Operação 3: ☐ + ☐ = ☐

Observações do Educador / Adulto Responsável:

_____

_____

Dica de Mediação

Se a criança tiver dificuldade em associar o símbolo ao valor, incentive-a a pousar objetos físicos diretamente sobre os dedos desenhados.

A criança identifica a quantidade sem precisar de recontar desde o 1?

Sim (subitização ou conservação de quantidade)

Avançar para somas diretas utilizando apenas as faces dos dados e a grelha de 10.

Não (necessita de suporte termo a termo)

Continuar a utilizar a sobreposição física dos dedos da criança sobre as mãos impressas no tapete.

O Alfabeto dos Objetos da Sala

1 Guia Pedagógico de Mediação Fónica

Esta prancha de associação fónica e visual foi desenvolvida para apoiar educadores e famílias na transição e acolhimento escolar. O foco reside na consciência fonológica inicial, relacionando o som e grafema de imprensa (maiúsculo e minúsculo) a objetos concretos e reconhecíveis no ambiente da sala de atividades.

- Pronunciar o som consonântico ou vocálico inicial de forma pausada e express iva antes de nomear o objeto.
- Incentivar o traçado tátil da letra com o dedo indicador sobre a ficha antes do recorte ou plastificação.
- Promover a procura autónoma do objeto correspondente na sala após a identificação visual do cartão.

Dica de Mediação

Evite focar apenas na memorização mecânica do nome da letra; explore ativamente o fonema inicial (por exemplo: /l/ de lápis) para consolidar a consciência fonológica.

2 Cartões de Associação: O Alfabeto da Sala

Conjunto de cartões de emparelhamento fónico e gráfico prontos para recortar, manusear ou colocar em estações de trabalho de linguagem.

Aa	Bb	Cc	Dd	Ee	Ff
					
Afia-lápis	Borracha	Cola	Dicionário	Estojo	Folha
Gg	Ll	Mm	Pp	Qq	Tt
					
Giz	Lápis	Marcador	Pincel	Quadro	Tesoura

1 Preparação dos Cartões



Imprima em papel de gramagem firme (160 g a 200 g), recorte pelas linhas tracejadas externas e plastifique para garantir durabilidade no manuseio diário.

2 Apresentação e Nomeação



Apresente três pares de cada vez em pequenos grupos. Peça à criança para apontar para o objeto, dizer o seu nome e reproduzir o som que ouve no início.

3 Emparelhamento Ativo



Baralhe os cartões de letras e os cartões de ilustrações; oriente o aluno a ligar cada letra maiúscula e minúscula ao objeto escolar certo.

A criança já reconhece intuitivamente a relação som-grafema apresentada?

Ainda confunde sons parecidos ou troca as letras



Reduza o número de cartões para 2 ou 3 pares contrastantes (ex.: A e T) e associe o cartão diretamente ao objeto real pousado na mesa.

Identifica com rapidez e clareza a letra e o objeto correspondente



Desafie a criança a encontrar outros objetos na sala que comecem com o mesmo fonema ou a organizar os cartões por ordem alfabética.

3 Registo de Exploração Individual

Espaço de anotação rápida para o educador ou encarregado de educação acompanhar as descobertas da criança.

Nome da Criança: _____

Data da Atividade: _____

Pares identificados com autonomia: _____

Novos objetos associados na sala: _____

Guia Prático e Cartões de Rotina: Leitura Partilhada

Preparação e Orientações para Educadores e Pais

Estes cartões visuais organizam o momento do conto e da leitura partilhada em pequenos grupos ou em grande grupo no tapete. O suporte visual antecipa comportamentos positivos, reduz a sobrecarga verbal e promove a literacia emergente de forma lúdica e serena.

- Imprima a folha em papel de gramagem superior (120 g a 160 g) ou cole em cartolina.
- Recorte os 4 cartões pelas linhas tracejadas exteriores.
- Plastifique com película transparente para permitir higienização frequente e manipulação segura pelas crianças.
- Disponha os cartões num painel vertical acessível ou num anel de argola móvel junto ao canto da biblioteca da sala.

Dica de Mediação

Antes de abrir a história, aponte para cada pictograma em conjunto com o grupo e verbalize a ação esperada de forma positiva e previsível.

Cartão 1:
Mãos Cuidadosas com o Livro



Seguramos o livro com as duas mãos e viramos as folhas com suavidade pelo canto superior direito, cuidando das histórias com carinho.

- Mãos limpas e secas antes da leitura
- Segurar pela lombada ou pelos dois lados
- Virar uma página de cada vez, sem dobrar as pontas

Cartão 2:
Corpo Tranquilo e Olhos Atentos



Sentamo-nos de forma confortável no chão ou na cadeira, com os olhos orientados para as ilustrações e ouvidos despertos para a narrativa.

- Pernas cruzadas à chinês ou pés assentes no chão
- Mãos pousadas no colo em repouso
- Olhar atento voltado para o mediador e para as imagens

Cartão 3:
Escuta Ativa e Voz de Sussurro



Ouvimos a história sem interromper o fio condutor; guardamos as ideias curiosas para partilhar com o grupo no final da página.

- Voz guardada em silêncio suave enquanto a personagem fala
- Braço levantado suavemente para pedir a palavra
- Escutar com respeito as intervenções dos colegas

Cartão 4:
A Minha Vez de Virar a Página



Em pequenos grupos partilhamos o protagonismo: cada criança tem a sua oportunidade de segurar o livro ou folhear a página seguinte.

- Esperar com calma pela passagem do livro ou pela indicação do educador
- Entregar o livro com gentileza ao colega do lado
- Agradecer e celebrar a história em conjunto

Regulação e Apoio Visual

Se surgir ansiedade para virar a folha, utilize um pequeno marcador tátil ou uma mola de madeira numerada para assinalar a ordem da vez.

Ficha Prática de Grafismo: Labirinto Subterrâneo

O Labirinto das Formigas e Formigueiro

Ajuda a pequena formiga operária a transportar a folha fresca pelo labirinto de galerias subterrâneas até ao centro do formigueiro, sem tocar nas paredes de terra nem sair dos limites do caminho.

- Traça o percurso do início até à câmara central sem levantar o lápis do papel.
- Reduz a velocidade nas curvas apertadas e nas bifurcações estreitas.
- Trava a ponta do lápis imediatamente quando encontrares uma parede de pedra ou um beco sem saída.

Ajuste Distal e Controlo Motor

Oriente a criança a segurar o lápis com a preensão em pinça tripé e a realizar os desvios utilizando pequenos movimentos dos dedos, mantendo o punho e o antebraço apoiados na mesa.





1 Rastreio preliminar a dedo



Percorre primeiro o caminho do formigueiro com a ponta do dedo indicador para reconhecer as curvas e os desvios fechados antes de desenhar.

2 Traçado contínuo com lápis



Utiliza um lápis de grafite ou marcador fino para desenhar a linha pelo meio do trilho, mantendo o traço fluido e sem encostar nas bermas.

3 Desaceleração e paragem controlada



Ao avistar os obstáculos e curvas em cotovelo, desacelera o movimento para ajustar a direção com os dedos e imobilizar a ponta do lápis sem rabiscar fora.

Nome da Criança:

Data de Realização:

Tentativas ou Notas de Observação:

A criança sai com frequência dos limites do caminho estreito?

Se o traço ultrapassar as paredes com frequência ou rapidez excessiva:

Reduza o ritmo da atividade propondo o trajeto em câmara lenta e utilize um marcador mais grosso ou oriente a criança a fazer paragens a cada curva.

Se mantiver o traçado centrado com paragens precisas nas esquinas:

Avance para trajetos mais estreitos ou desafie a criança a realizar o percurso inverso, saindo da câmara central de regresso à superfície.



Prancha de Recorte Prático – Escamas de Peixe

Estação de Recorte: Franjas e Escamas Tridimensionais

Esta folha de atividades foi desenhada para o treino de motricidade fina, controlo bilateral e coordenação óculo-manual através do recorte contínuo. A criança pratica cortes retos e ondulados ao longo das guias pontilhadas para transformar as tiras em franjas flexíveis. Em seguida, as tiras recortadas são sobrepostas num suporte de papel craft ou cartolina para criar a textura tridimensional das escamas de um grande peixe marinho.



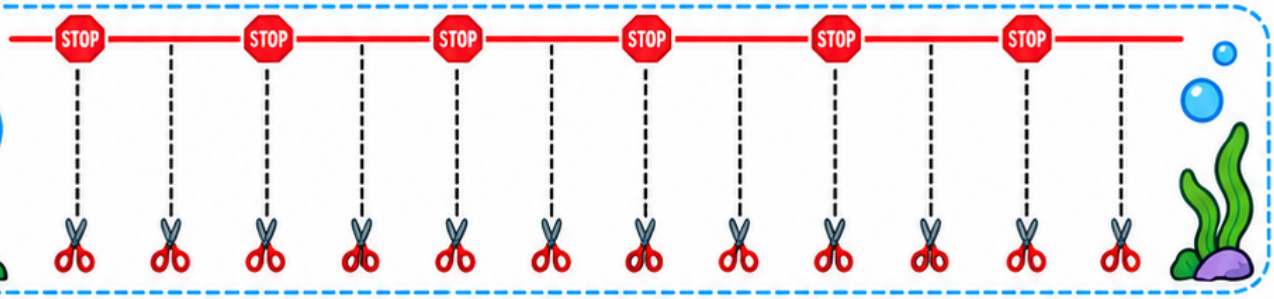
- Desenvolve a preensão correta da tesoura e a força muscular da mão.
- Exercita a regulação da paragem motora junto à linha de paragem vermelha com sinal de stop.
- Promove o trabalho tátil e a criatividade através da colagem em relevo e texturas.

Instrução de Segurança e Pega

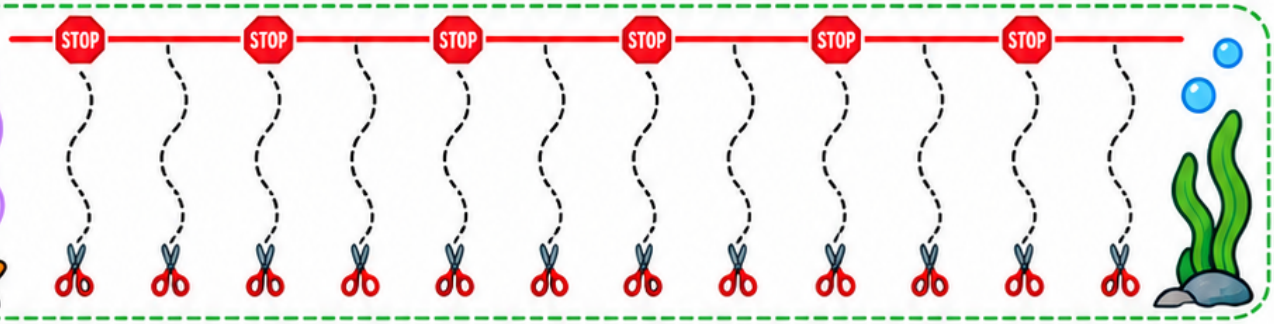


Utilize tesouras escolares com pontas redondas adaptadas à lateralidade da criança (destra ou esquerdina). Lembre a criança de manter o polegar apontado para cima durante todo o movimento de abrir e fechar a tesoura.

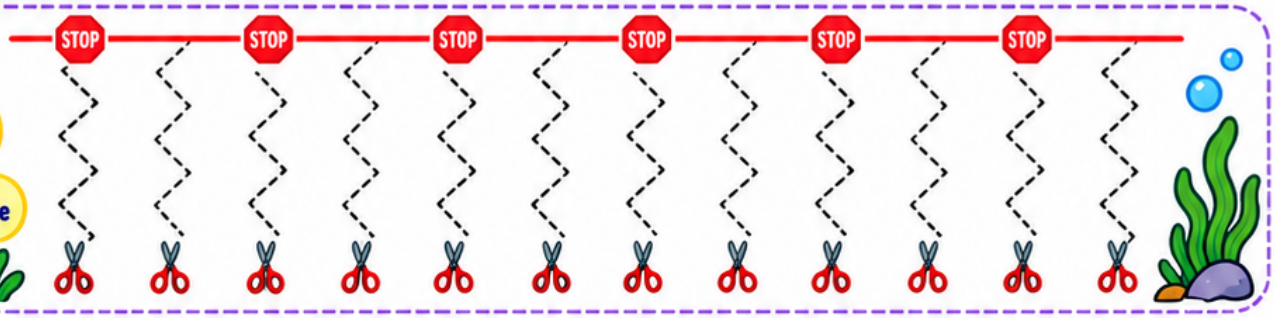
Faixa A – Linhas retas



Faixa B – Linhas onduladas



Faixa C – Linhas em ziguezague



Passo a Passo da Atividade

1. **Colorir e Personalizar**
   Pinte as três faixas de escamas com lápis de cera, marcadores ou aguarelas antes de iniciar o corte.
2. **Recortar as Fraixas Principais**
   Corte pelas linhas exteriores tracejadas grossas para separar as três bandas horizontais de trabalho.
3. **Cortar as Franjas**
   Siga com a tesoura pelas linhas verticais e onduladas a partir da base até à linha de paragem com o círculo vermelho.
4. **Enrolar e Colar**
   Com a ajuda de um lápis, enrole suavemente as pontas das franjas para criar volume e cole-as em camadas escalonadas sobre a base do peixe.

Como adaptar a atividade ao nível de preensão e controlo da criança?

Iniciação ou dificuldade no controlo da lâmina



Comece pela **Faixa A** com linhas retas paralelas mais largas e ofereça apoio manual ligeiro na rotação do papel.

Domínio intermédio e boa paragem motora



Avance para a **Faixa B e Faixa C** com linhas onduladas e em ziguezague, incentivando a criança a parar de forma autónoma antes da barra de segurança.

Campos de Registo

Nome da Criança:

Data de Realização:

Observações do Educador / Registo de Autonomia no Recorte:

Ficha Prática: Borboleta Geométrica Simétrica

Identificação e Registo de Atividade

Ficha individual de perceção visual, orientação espacial e simetria axial bilateral para a transição e acolhimento escolar.

Nome da Criança: _____

Data de Realização: _____

Educador / Grupo: _____

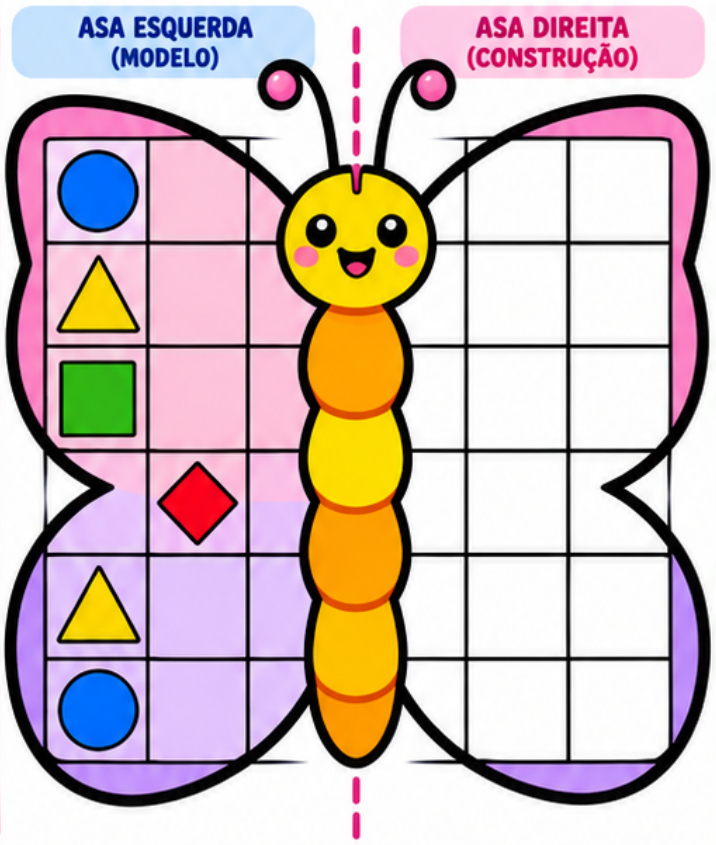
Orientações Pedagógicas para o Educador

Esta atividade desenvolve a estruturação percetivo-visual e o raciocínio geométrico. Ajude a criança a identificar o eixo de simetria (corpo da borboleta) como um espelho antes de reproduzir cada forma na mesma posição da grelha oposta.

Instruções do Desafio de Simetria

Observa a asa esquerda da borboleta desenhada na grelha quadriculada. A asa direita precisa de ficar exatamente igual, como se estivesse a olhar para um espelho!

1. Olha para as formas que já estão desenhadas na asa esquerda (círculos, triângulos, quadrados e losangos).
2. Conta as quadrículas a partir da linha central vertical para descobrir o lugar de cada figura.
3. Desenha ou cola **cada** forma geométrica na quadrícula correspondente do lado direito.
4. Pinta as formas simétricas com as mesmas cores de ambos os lados para concluir o padrão.



Etapas do Desafio

1 Etapa 1: Observação e Contagem

Aponta com o dedo para a forma na asa esquerda e conta quantas casas ela está afastada da linha central.

2 Etapa 2: Localização no Espelho

Conta a mesma quantidade de casas para o lado direito e marca um ponto suave na quadrícula correspondente.

3 Etapa 3: Desenho ou Recorte

Desenha a forma geométrica correspondente (ou utiliza as peças recortáveis da base da página) e cola no sítio certo.

4 Etapa 4: Harmonização de Cores

Verifica se as cores do lado direito coincidem exatamente com o lado esquerdo, completando a simetria da borboleta.

A criança demonstra hesitação na contagem das quadrículas?

Se tiver dificuldade na contagem abstrata:

Coloque um pequeno espelho acrílico sobre o eixo vertical para mostrar o reflexo exato ou utilize blocos lógicos manipuláveis sobre a grelha antes de desenhar.

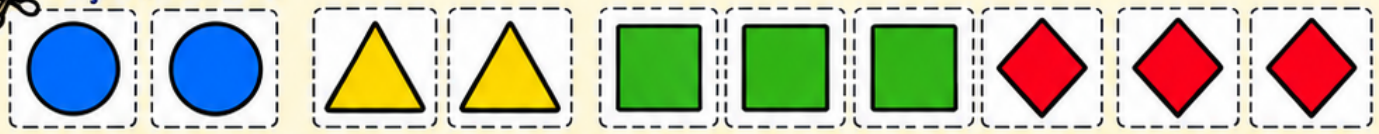
Se identificar prontamente a posição correspondente:

Incentive o traçado autónomo das formas geométricas e o preenchimento de padrões adicionais nas margens das asas.

Nota de Adaptação para Estações de Trabalho

Para reutilização contínua em mesas autónomas, plastifique esta folha e utilize fechos de velcro ou marcadores apagáveis a seco para fixar as figuras geométricas.

Peças de Recorte



Registo e Avaliação da Atividade

Formas identificadas corretamente pela criança (Círculo, Triângulo, Quadrado, Losango): _____

Grau de autonomia na orientação espacial (Autónomo / Com apoio verbal / Com demonstração prática): _____

Observações do educador sobre preensão motora fina e coordenação bilateral: _____

_____

Ficha Prática: Sequência da Horta Pedagógica

Orientações Pedagógicas para o Educador e Família

Esta ficha trabalha a ordenação temporal e a compreensão dos ciclos naturais através de 4 passos fundamentais no cultivo da horta escolar ou doméstica. Indicada para crianças dos 3 aos 6 anos, desenvolve a linguagem oral, o raciocínio cronológico e a consciência ambiental.

- Estimulação da motricidade fina através do recorte e colagem das vinhetas.
- Desenvolvimento do vocabulário relacionado com a natureza, ferramentas e cuidados ecológicos.
- Compreensão de causa-efeito e estrutura narrativa sequencial (início, meio e fim).

Dica de Mediação Ativa

Antes de colar, incentive a criança a descrever verbalmente o que vê em cada cartão e a justificar a ordem escolhida:

"O que fazemos primeiro para a semente crescer?"

Estação de Trabalho: Ordenar os Cartões da Horta

Recorta os 4 cartões ilustrados no fundo da página e cola-os nos espaços numerados abaixo, seguindo a ordem correta dos acontecimentos na horta.

1. Primeiro Passo	2. Segundo Passo	3. Terceiro Passo	4. Quarto Passo
Cola aqui a vinheta que mostra a terra a ser preparada e afofada com a pá.	Cola aqui a vinheta onde se colocam com cuidado as sementes na terra.	Cola aqui a vinheta que representa a rega com o regador cheio de água fresca.	Cola aqui a vinheta com a colheita dos vegetais maduros, saudáveis e prontos a comer.
1	2	3	4

Cartões de Recorte: Ciclo da Horta Pedagógica

Recorta com tesoura de pontas redondas ao longo da linha picotada exterior de cada cartão antes de posicionar na grelha sequencial.

A



Regar suavemente com água limpida usando o regador infantil.

B



Preparar o solo fértil removendo pedrinhas e afofando a terra com a pá.

C



Colher os vegetais coloridos e viçosos para a cesta.

D



Plantar as pequenas sementes nos sulcos do canteiro.

Adaptação para Estação Reutilizável

Para uma estação de aprendizagem duradoura, plastifique a folha de base e os cartões, aplicando pastilha adesiva ou velcro nos espaços numerados.

Nome da Criança: _____

Data da Atividade: _____

Partilha Oral: Que vegetais foram recolhidos na horta?

_____

_____

Prancha de Associação Letra-Objeto: Caça aos Sons da Sala

Nome da Criança: _____ **Data de Realização:** _____

Identificação e Exploração Fonológica

Esta prancha pedagógica destina-se ao desenvolvimento da consciência fonológica em contexto de sala de aula ou em casa. A criança pronuncia o nome de cada objeto escolar ilustrado, isola o fonema inicial e faz a correspondência com a letra maiúscula destacada.

- Identificação auditiva do som da consoante ou vogal inicial de cada termo do vocabulário escolar.
- Associação visual direta entre o grafema maiúsculo e a imagem representativa.
- Treino da motricidade fina através da ligação com lápis de cor ou da sobreposição com molas de madeira e marcadores reutilizáveis.

Orientação Prática

Diga a palavra em voz alta com clareza, prolongando o som inicial (**por exemplo: «Mmm-mochila»**). Evite dizer apenas o nome da letra isolado do seu valor sonoro real.

Grelha de Sons e Objetos da Turma

Observe cada caixa temática. Pronuncie o som em destaque e una com um traço até à ilustração correspondente, ou coloque **uma** mola de roupa colorida sobre a opção correta.

M ○ 

L ○ 

T ○ 

P ○ 

B ○ 

C ○ 

R ○ 

E ○ 

Lista dos Objetos

- **Letra M:** Mochila às riscas com bolsos e fecho.
- **Letra L:** Lápis de carvão pontiagudo com borracha amarela.
- **Letra T:** Tesoura de pontas redondas para papel.
- **Letra P:** Pincel macio com cerdas tingidas de azul.
- **Letra B:** Borracha maleável de duas cores.
- **Letra C:** Caderno pautado com capa ilustrada.
- **Letra R:** Régua milimetrada de vinte centímetros.
- **Letra E:** Estojo escolar com fecho de correr.

Passo a Passo da Atividade

1. **Escuta Ativa**
   O facilitador aponta para a letra da caixa e produz o fonema de suporte com ritmo pausado.
2. **Seleção e Nomeação**
   A criança examina as ilustrações à volta, escolhe o objeto cujo nome partilha o mesmo som de início e repete a palavra inteira.
3. **Marcação Lúdica**
   A criança traça a linha de ligação entre a letra eo objeto com marcador apagável ou coloca uma ficha de contagem sobre a imagem.

O que fazer se...?

A criança hesita entre o som da consoante e a imagem correspondente?

Se houver dúvida sonora:
Segure no objeto real da sala (ex.: régua ou lápis), produza o som inicial enfatizado e convide a criança a sentir o movimento dos lábios.

Se a identificaçãos for imediata:
Peça à criança para procurar outro objeto presente na sala de aula que comece com esse mesmo fonema inicial.

Registo de Desempenho e Observação

Espaço reservado para o educador ou encarregado de educação registar anotações sobre a autonomia auditiva e a facilidade de discriminação grafema-fonema observada durante a dinâmica.

Sons consolidados de forma autónoma pela criança:

.....

.....

Objetos a explorar em sessões posteriores de reforço:

.....

.....

Quadro da Reconciliação:
Resolução Autónoma de Conflitos



O Quadro da Reconciliação:
Painel de Mediação em 4 Passos

Este painel visual orienta as crianças em idade pré-escolar na resolução autónoma e pacífica de pequenos desentendimentos no dia a dia da sala ou em casa. Utiliza uma linguagem visual acessível que permite identificar emoções, comunicar necessidades e restabelecer a harmonia sem recurso a medidas punitivas.

- Apoio visual imediato para regulação emocional e empatia entre pares.
- Promove a autonomia comunicativa e a responsabilização positiva.
- Estrutura sequencial em 4 níveis fáceis de memorizar e apontar.

Nota Pedagógica para Educadores e Famílias

Acompanhe os primeiros diálogos atuando apenas como espelho empático. Deixe que as crianças apontem para os cartões e expressem o que sentem pelas próprias palavras antes de proporem um acordo.

Guia de Mediação Ativa no Espaço da Sala

Antes de intervir diretamente no conflito, observe a capacidade de regulação das crianças no momento e adote a abordagem adequada conforme o nível de agitação.

- Mantenha o tom de voz sereno e posicione-se à altura dos olhos das crianças.
- Evite determinar culpados; centre o diálogo na reparação da relação e na procura de alternativas.

A criança ainda apresenta choro intenso, punhos cerrados ou agitação física extrema?

Sim, a agitação fisiológica impede o diálogo

Permaneça no **Passo 1**. Ofereça um espaço de calma com uma almofada ou garrafa da **calma** até o ritmo cardíaco e respiratório estabilizarem antes de seguir para os passos verbais.

Não, a criança já consegue ouvir e falar pausadamente

Avance diretamente para o **Passo 2** e convide ambas as partes a apontarem para o termómetro e expressarem o sentimento com a frase modelo.

Registo do Cantinho dos Acordos e da Amizade

Espaço de registo rápido para a criança e o educador formalizarem o desfecho da reconciliação com um desenho ou escrita espontânea.

- Espaço para desenhar a solução encontrada pelas crianças (ex.: partilha, revezamento).
- Registo de compromisso positivo para reforçar a cooperação diária.

Dica de Plastificação

Plastifique esta ficha para poder ser utilizada repetidamente com marcadores apagáveis no Cantinho da Calma ou na Mesa da Paz.



Quem participou neste acordo? (Nomes ou desenhos)

_____



Qual foi a solução escolhida pelos dois amigos?

_____

_____



Como nos sentimos agora depois de resolvermos juntos?

_____



Grelha de Padrões Simétricos: A Mandala das Formas Geométricas

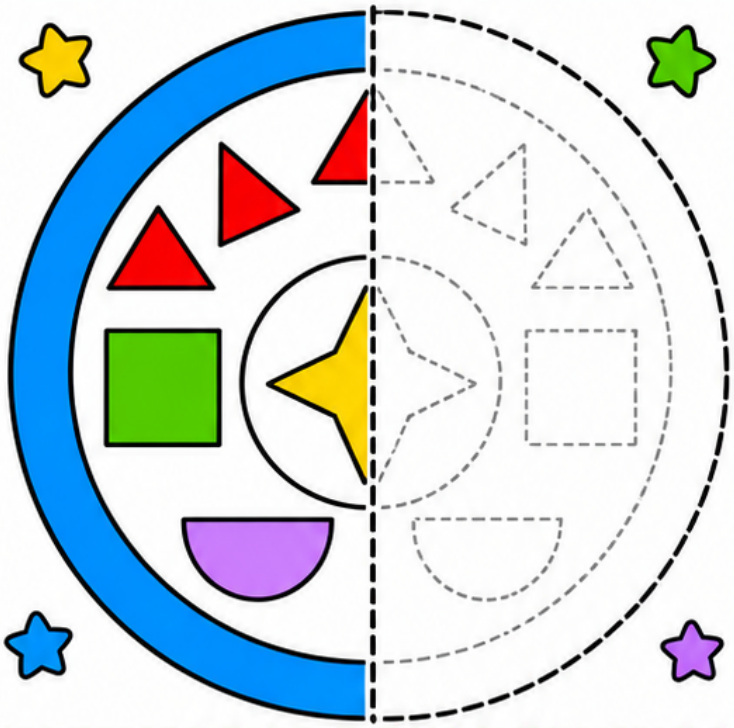
Identificação e Registo de Descoberta

Ficha individual de exploração espacial e geometria lúdica para a transição escolar sem recurso a ecrãs.

- Nome da Criansça:
- Data de Realização:
- Espaço / Sala de Atividades:

Nota Pedagógica

O trabalho com eixos de simetria reflexiva na infância reforça a lateralização, a orientação bidimensional e a coordenação motora fina através da observação e do traçado guiado.



Desafio da Mandala Simétrica

Observa atentamente o lado esquerdo da mandala. No lado direito, cada forma geométrica básica foi omitida para que possas completar o reflexo exato ao longo da linha tracejada central.

1. Traça o contorno do círculo exterior para fechar a roda mágica.
2. Espelha os 3 triângulos superiores apontados para o centro.
3. Desenha os 2 quadrados médios alinhados com o eixo horizontal.
4. Adiciona o meio círculo e a estrela de quatro pontas na base.
5. Pinta as duas metades com cores idênticas para revelar o padrão simétrico completo.

Dica de Exploração

Se a criança tiver dificuldade na correspondência espacial, coloca um pequeno espelho inquebrável sobre o eixo vertical tracejado para visualizar o resultado pretendido antes de desenhar.

Passo a Passo da Atividade

1. **Observar e Apontar**
   Passa o dedo indicador pelas figuras do lado esquerdo enquanto dizes o seu nome: círculo, triângulo e quadrado.
2. **Contar as Posições**
   Verifica a distância de cada forma relativamente à linha pontilhada do meio para desenhar no ponto correspondente.
3. **Traçar a Lápis**
   Desenha as formas em falta no lado direito da grelha circular, mantendo as mesmas dimensões aproximadas.
4. **Colorir em Harmonia**
   Aplica as mesmas cores em cada forma espelhada, celebrando o equilíbrio do desenho.

Como a criança lida com a orientação reflexiva ao traçar?

Desenha a forma na posição correta e espelhada.

Avançar para a pintura detalhada e incentivar a criação de um padrão complementar na orla da mandala.

Inverte a orientação ou hesita na distância ao eixo.

Utilizar blocos de madeira geométricos planos colocados diretamente sobre a ficha antes de usar o lápis.

Lista de Verificação e Conquistas

Registo visual de autonomia e reconhecimento de formas para o educador ou encarregado de educação.

- [ ] Identificou triângulos, círculos e quadrados com clareza.
- [ ] Respeitou o eixo vertical de reflexão sem ultrapassar os limites da grelha.
- [ ] Manteve uma preensão confortável e funcional do instrumento de desenho.
- [ ] Demonstrou persistência, curiosidade e satisfação ao finalizar a mandala.

Observações do Educador / Encarregado de Educação

