

Primeiros anos Mix

LäraMera Program AB e Leripa AB

Pedagogia:
Gráficos:
Programação:
Musica:

Ann Truedsson, Professora
Kristina Grundström, Ilustradora
Richard Hultgren, Programador
Erik Truedsson, Thomas Sahlin

Guia Educacional



Conteúdo

| | |
|--|-----------|
| MENU PRINCIPAL – PRIMEIROS ANOS MIX | 4 |
| URSINHO MIX..... | 4 |
| Ordena os objetos | 4 |
| Cria a tua | 5 |
| Veste o ursinho..... | 5 |
| Dominó do ursinho..... | 5 |
| Ordena os objetos – Sala de brincar | 6 |
| Ordena os objetos- Floresta..... | 6 |
| Ordena os objetos – Cozinha..... | 6 |
| Cria a tua – Casa..... | 7 |
| Cria a tua – Sala de estar | 7 |
| Crie a sua – Cidade..... | 7 |
| Crie a sua – Cozinha..... | 7 |
| Vista o seu ursinho | 8 |
| Dominó do Ursinho..... | 8 |
| CRIAR MIX..... | 9 |
| Pertencem juntos | 9 |
| O que não pertence | 9 |
| Tornar as imagens iguais..... | 9 |
| Quem está aí? | 10 |
| Raspar..... | 10 |
| Livro de Colorir..... | 10 |
| Pertencem juntos | 10 |
| Pertencem juntos | 10 |
| O que não pertence | 11 |
| Tornar as imagens iguais..... | 11 |
| Quem está aí? | 11 |
| Raspar..... | 11 |
| Livro de Colorir..... | 12 |
| Puzzle | 12 |
| Memória | 12 |
| Menu das crianças na Memória..... | 12 |
| NÚMEROS MIX..... | 13 |
| Pressiona um número | 13 |
| Quantos são? | 13 |
| Abre os caixotes | 13 |
| Corrida de carros | 13 |
| Conta e pinta..... | 14 |
| Ponto a Ponto | 14 |
| Terra do gelo | 14 |
| Pressiona um número | 14 |
| Quantos são? | 14 |
| Abre os caixotes | 15 |

| | |
|--|-----------|
| Corrida de carros | 15 |
| Conta e pinta..... | 15 |
| Ponto a ponto..... | 15 |
| Terra do gelo | 16 |
| Quantos são? | 16 |
| Lagarta..... | 16 |
| LETRAS MIX..... | 17 |
| Alfabeto | 18 |
| Comboio de Letras | 18 |
| Árvore Puzzle..... | 18 |
| Cartas..... | 18 |
| Escrever | 18 |
| Labirinto de palavras | 18 |
| A letra que falta | 18 |
| Letra inicial | 18 |
| Letra escondida | 18 |
| Alfabeto | 19 |
| Comboio de letras..... | 19 |
| Árvore Puzzle..... | 19 |
| Cartas..... | 19 |
| Labirinto de letras..... | 20 |
| Dita a palavra | 20 |
| A letra que falta..... | 20 |
| Letra Inicial | 20 |
| Letra escondida | 21 |
| PALAVRA MIX..... | 22 |
| Ordem Alfabética | 22 |
| Palavras cruzadas | 23 |
| Adivinha a palavra | 23 |
| Dita a palavra | 23 |
| Ouve e repete..... | 23 |
| Procura as palavras..... | 23 |
| Qual a palavra?..... | 23 |
| Seleciona a palavra correta..... | 23 |
| Ordem alfabética | 24 |
| Palavras cruzadas | 24 |
| Adivinha a palavra | 24 |
| Dita a palavra | 24 |
| Ouve e repete..... | 25 |
| Procura de palavras | 25 |
| Qual a palavra?..... | 25 |
| Livro de Pintar | 26 |
| Fazer um pequeno filme..... | 28 |
| Níveis | 28 |
| NOTA: Pode imprimir algumas atividades e fazê-las manualmente: | 30 |

Menu principal – Primeiros anos Mix

No menu principal estão disponíveis 5 tipos de atividades diferentes.



E cada Mix contém 9 atividades diferentes.

Ursinho Mix

Menu:



No Ursinho Mix as crianças têm a oportunidade de:

- Adquirir conceitos, fazer ligações e descobrir novas formas de compreender o mundo que os rodeia.
- Desenvolver as suas capacidades criativas e a capacidade de converter os seus pensamentos e experiências em muitas formas de expressão.
- Desenvolver a linguagem, vocabulário e conceitos.

Ordena os objetos

Ordenar e categorizar reforça a capacidade da criança de observar as imagens e de ver os seus detalhes. Contribuindo para o desenvolvimento do vocabulário, da memória de curto prazo e da atenção visual, promovendo uma estrutura à vida diária.

A compreensão da criança vai ser desenvolvida através das diferentes atividades onde podem ordenar, categorizar, organizar e comparar. Um número de objetos pertencentes a diferentes categorias, como flores, pássaros, mobília, brinquedos, etc., é apresentado. A criança terá assim de arrastar os objetos para os caixotes correto, aprendendo o conceito importante de categorização, muito importante para um bom desenvolvimento de linguagem.

Cria a tua...

Nestas atividades a criança pode construir e decorar 4 cenários estimulantes. Podem decorar a casa e o jardim, construir uma cidade, decorar a sala ou a cozinha com móveis. Aprendendo a observar cores, tamanhos, direções e posições, e aprender os conceitos de “à frente” e “atrás”, “em baixo” e “em cima” e muito mais. A criança desenvolve a sua criatividade e imaginação através da exploração, experienciarão, fazendo ligações e praticando perspetiva (distância e tamanho) ou resolvendo problemas.

Cada secção apresenta imagens e animações que podem ser utilizadas, incluindo ursinhos que fazem variadas atividades. Em cada categoria de imagem existem diferentes opções. Se carregar mais de que uma vez aparecer-lhe-á várias opções. Por exemplo, diferentes atividades como, cozinhar almondegas, cozer, regar plantas, varrer, comer, beber, etc.

Ao carregar no radio no canto superior direito a criança poderá ouvir música enquanto explora e constrói o cenário. A música pode ser ligada ou desligada. Existem várias músicas que pode ouvir.

Carregando no botão vermelho do stop irá voltar ao menu para escolher um novo cenário.

Experimente imprimir as várias imagens que foram criadas pela criança. Deixe-os mostrar e contar o que fizeram, aos seus pares, professores e familiares, descrevendo os seus pensamentos enquanto criaram as imagens e até contar uma história sobre a imagem.


Veste o ursinho

Esta atividade desenvolve as habilidades criativas da criança através da descoberta, construção e experienciarão. O programa cria uma interatividade entre a criança e o computador, visto a criança facilmente entender o que deve fazer para resolver o problema através da causa-efeito. Enquanto trabalha sozinha a criança é encorajada a tornar-se independente e a acreditar nas suas capacidades. Quando as crianças trabalham em pares, têm a possibilidade de explorar juntos e de partilhar experiências em conjunto. Estas ações levam a um aumento da capacidade comunicativa e de relacionamento interpessoal.

Dominó do ursinho

No Dominó do Ursinho a criança constrói uma linha de carruagens de comboio usando o princípio do dominó. A criança aprende a detetar padrões, ligações e

compreender sequências. Tendo assim, oportunidade de explorar formas, comparar objetos, igualar objetos e organizá-los. Estas atividades reforçam a atenção visual e pensamento por categorias.

| | |
|---|--|
|  <p>A ilustração mostra uma sala de brincar com um tapete amarelo, paredes rosa e um céu azul com um sol vermelho. Há uma escada verde com um ursinho, uma cadeira azul, uma mesa azul com uma flor, e vários brinquedos como blocos e um brinquedo de montar. Abaixo da cena, há uma barra de ícones com um ursinho e cinco estrelas.</p> | <p>Ordena os objetos – Sala de brincar</p> <p>"Ordena os objetos" apresenta vários objetos que pertencem a diferentes categorias.</p> <p>Na sala de brincar, a criança, pode separar a mobília, roupa e brinquedos, aprendendo o importante conceito básico de categorização.</p> <p>Sendo este importante para um bom desenvolvimento da linguagem.</p> <p>Nível 1: duas categorias e seis itens para separar.</p> <p>Nível 2: duas categorias e nove itens para separar.</p> <p>Nível 3: três categorias e nove itens para separar.</p> |
|  <p>A ilustração mostra uma floresta com árvores verdes, um céu azul com um sol vermelho e um rio. Há três cestos de madeira com ícones de animais. Abaixo da cena, há uma barra de ícones com um ursinho e cinco estrelas.</p> | <p>Ordena os objetos- Floresta</p> <p>Aqui encontra categorias como pássaros, plantas e animais.</p> <p>Nível 1: duas categorias e seis itens para separar.</p> <p>Nível 2: duas categorias e nove itens para separar.</p> <p>Nível 3: três categorias e nove itens para separar.</p> |
|  <p>A ilustração mostra uma cozinha com armários amarelos, uma piaça, um fogão e um forno. Há uma cadeira azul com um ursinho e dois cestos de lixo, um azul e um vermelho. Abaixo da cena, há uma barra de ícones com um ursinho e cinco estrelas.</p> | <p>Ordena os objetos – Cozinha</p> <p>Aqui encontra categorias como comida, utensílios e vegetais.</p> <p>Nível 1: duas categorias e seis itens para separar.</p> <p>Nível 2: duas categorias e nove itens para separar.</p> <p>Nível 3: três categorias e nove itens para separar.</p> |



Cria a tua – Casa

Nesta atividade a criança pode colocar objetos dentro e fora da casa. Quando os ursinhos ou outros objetos são colocados pelo cenário, eles ficam animados.

Carregue no radio para ouvir música, Esta pode estar ligada ou desligada e tem várias músicas para ouvir.



Cria a tua – Sala de estar

Nesta atividade a criança pode colocar mobílias e outros objetos na sala de estar. Quando os ursinhos ou outros objetos são colocados pelo cenário, eles ficam animados. Comente o que os ursinhos estão a fazer!



Crie a sua – Cidade

Nesta atividade a criança pode colocar casas, carros e mais itens de rua. Carregue na seta ao pé dos objetos para os mudar. Todas as imagens podem estar viradas para dois sentidos.



Crie a sua – Cozinha

Nesta atividade a criança pode colocar mobílias e outros objetos na de cozinha, assim como os ursinhos a fazer várias atividades. Quando os ursinhos ou outros objetos são colocados pelo cenário, eles ficam animados.

Pratique os conceitos de “em cima/em baixo” ou “ao lado/ à frente/ atrás”, etc.



Vista o seu ursinho

Existem dois ursinhos, um menino e uma menina, que podem ser vestidos com várias roupas e acessórios.

A criança pode escolher, além das roupas, a imagem de fundo. Uma boa maneira de ensinar a criança quais as peças de roupa apropriadas para as diferentes estações do ano e locais.

As imagens podem ser impressas.



Dominó do Ursinho

Coloca as carruagens no comboio. Neste exercício, existem diferentes tipos de dominós.

Nível 1: corresponder cor e imagem.

Nível 2: corresponder imagens e diferentes tipos de fruta.

Nível 3: corresponder letras e números.

Criar Mix



Criar Mix

No Criar Mix a criança tem a oportunidade de:

- Desenvolver as suas capacidades criativas e a capacidade de convergir os seus pensamentos e experiências através do brincar e da arte;
- Desenvolver interesses em imagens, sons e diferentes tipos de média e a sua capacidade de utilizar, interpretar e discutir estas áreas.

Pertencem juntos

Neste exercício a criança vai aprender a relacionar os objetos inteiros e as suas partes, estabelecer ligações, emparelhar objetos, completar desenhos e tomar atenção aos detalhes de forma a compor a imagem. Quando a criança compõe as partes num todo, esta vai ouvir a palavra, que vai dar o reforço para ajudar o desenvolvimento da linguagem.

O que não pertence

Nesta atividade os objetos estão categorizados por ordem para ajudar a criança a identificar que objetos não estão associados com os outros objetos. O exercício envolve categorização de objetos por discriminação visual.

Tornar as imagens iguais

Aqui a criança deve utilizar os objetos disponíveis para duplicar a imagem. Esta atividade requer da parte da criança uma observação atenta e discriminativa para perceber que partes da figura estão em falta e onde devem ser colocados.

Quem está aí?

Esta atividade é sobre a descoberta e experiência. Carregue ou pressione para fazer com que algo aconteça. Tem um elemento de surpresa – “O que acontece quando eu carrego? Também reforça o conceito de causa efeito devido à criança controlar o processo.

Raspar

Permite à criança revelar a imagem de recompense através do clique ou arrastar do rato, promovendo as capacidades oculomotoras.

Livro de Colorir

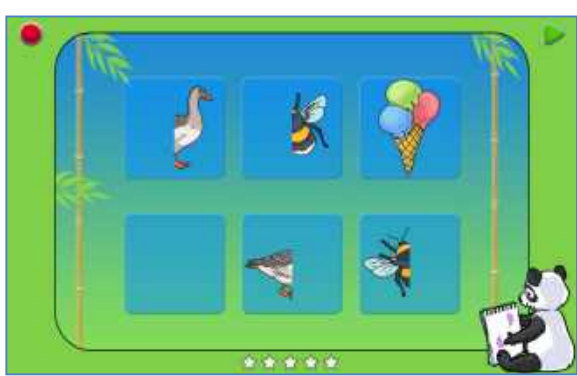
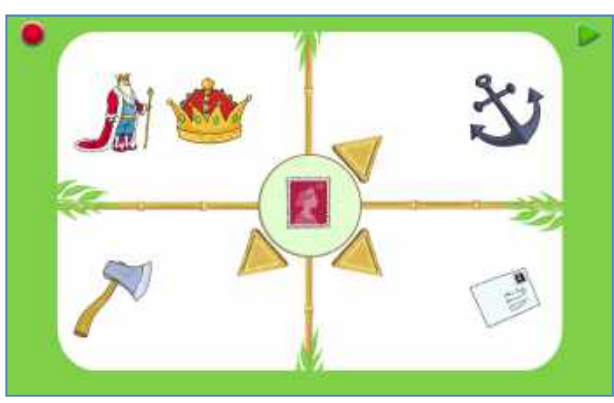
Esta atividade encoraja a criatividade da criança. A criança pode criar pequenos vídeos/histórias usando vários tipos de média como áudio, vídeo, pintar e desenhar. As imagens promovem uma boa base para o treino conceptual em várias áreas e desenvolve a comunicação ao descrever as imagens.

Puzzles

Esta atividade desenvolve a capacidade de ver e identificar através da observação, identificação e exploração, e de completar padrões e identificar a relação entre as imagens. Encoraja o raciocínio lógico e o resolver problemas.

Memória

Treino de memória, reconhecimento de propriedades e identificação de imagens e conceitos.

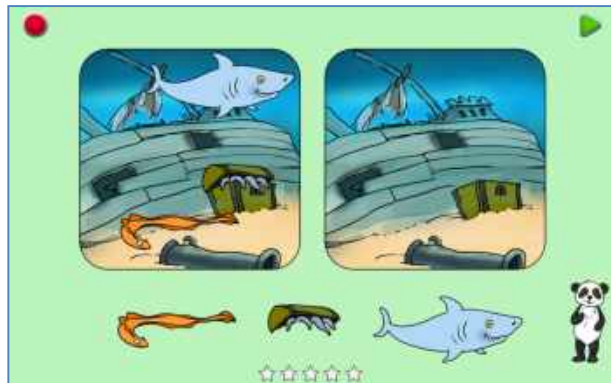
| | |
|---|---|
|  | <p>Pertencem juntos</p> <p>Duas imagens pertencem juntas. Arrasta uma imagem de cima para a fila de baixo. Quando a imagem estiver completa o nome da imagem é dito.</p> <p>Nível 1: 2 imagens Nível 2: 3 imagens Nível 3: 4 imagens</p> |
|  | <p>Pertencem juntos</p> <p>Iguala os objetos</p> <p>Nível 1: iguala a silhueta com a imagem correta.</p> <p>Nível 2: iguala objetos por conceito. Ex: aranha e teia de aranha.</p> <p>Nível 3: iguala letras maiúsculas com as minúsculas.</p> |



O que não pertence

Um número de objetos categorizados e um que não pertence são mostrados. Existem várias categorias como animais, flores, veículos, etc... Para cada resposta certa a criança ganha uma estrela de ouro e a mascote dá-lhe os parabéns.

Nível 1: 4 objetos
 Nível 2: 6 objetos
 Nível 3: 8 objetos



Tornar as imagens iguais

2 imagens são mostradas. Vários detalhes são removidos de uma das imagens. A criança deve olhar para a original e colocar os objetos em falta na outra imagem para torná-las iguais.

Nível 1: 2 objetos em falta
 Nível 2: 3 – 4 objetos em falta
 Nível 3: 6 – 7 objetos em falta

Esta atividade treina a atenção visual.



Quem está aí?

Exercício de causa efeito. Carregue e algo acontece. Atividade ideal para uma boa base de comunicação entre professor e criança. Várias ações acontecem em diferentes cenários.



Raspar

Ao movimentar o rato sobre a imagem vai desaparecendo a parte preta e a imagem começa a aparecer por debaixo.

Quando estiver completamente visível ficará animada. Este exercício é uma boa base de comunicação entre professor e criança.

Números Mix



Números Mix

No Números Mix a criança tem a oportunidade de:

- Desenvolver a sua percepção de tempo e espaço, formas, localização, ordem numérica, conceito numérico (entre 1 a 9);
- Desenvolver a capacidade de percepção, expressão, exploração e a utilização de conceitos matemáticos e relação entre conceitos.

Pressiona um número

A criança ouve o nome dos objetos no singular e no plural, aprendendo os números. Também se pratica a linguagem na forma de gramática básica. Isto ajuda a criança a descobrir o sistema numérico e a contar objetos.

Quantos são?

Esta atividade é sobre a contagem de objetos e a capacidade de corresponder o número ao número de objetos.

Abre os caixotes

Conta e encontra o número correto. Abre gradualmente os caixotes contando os números.

Corrida de carros

Acompanha os carros e evita que eles choquem na barreira através da correspondência entre os seus números e os números da pista.

Conta e pinta

Completa os problemas de adição e subtração para visualizar a imagem. Treino do reconhecimento dos números, operações e cálculos básicos.

Ponto a Ponto

Reconhece e ordena os números para completar a imagem.

Terra do gelo

Conta o número de objetos e estes serão contados em forma de animação.

Contar

Completa as adições e subtrações básicas usando objetos e operações matemáticas.

Lagarta

Ouve e segue as instruções para construïres a Lagarta.

| | |
|---|--|
|  | <p>Pressiona um número</p> <p>Pressiona um número na linha e o programa irá contar o número de objetos. Neste exemplo 4 objetos serão contados e irá ouvir-se “quatro bolas”.</p> |
|  | <p>Quantos são?</p> <p>Nesta atividade a criança deverá encontrar o número correto para o número de objetos que aparecem no ecrã. Quando acertar o programa dirá o número e o objeto ex.: quatro flores”.</p> |

| | |
|---|--|
|  | <p>Abre os caixotes</p> <p>Ao contra os pontos, a criança deverá encontrar o número correspondente em baixo para abrir o caixote surpresa.</p> |
|  | <p>Corrida de carros</p> <p>Nesta atividade a criança aprenderá a reconhecer os números presentes nos carros e deverá encontrar o mesmo número em baixo. Quando acertar a barreira abrir-se-á e o carro já poderá passar. Se escolher o número errado ou for muito lenta a escolher a barreira fecha-se e o carro embate nesta. Quantas mais acertar mais rápido os carros vão andar.</p> |
|  | <p>Conta e pinta</p> <p>Acertar nas respostas dos cálculos irá originar que a imagem ficará gradualmente colorida e completa.</p> <p>Tem 3 níveis de dificuldade: Nível 1: apenas pontos Nível 2 e 3: números</p> |
|  | <p>Ponto a ponto</p> <p>Aprende as sequências dos números. Carrega de ponto a ponto com os números de forma a completar a imagem.</p> <p>Nível 1: 4 - 8 pontos Nível 2: 9-14 pontos Nível 3: até 20 pontos</p> |



Terra do gelo

Pratica a contar até 9. Focas e pinguins saltam para dentro e fora da água por ordem para ajudar a aprender a contar.



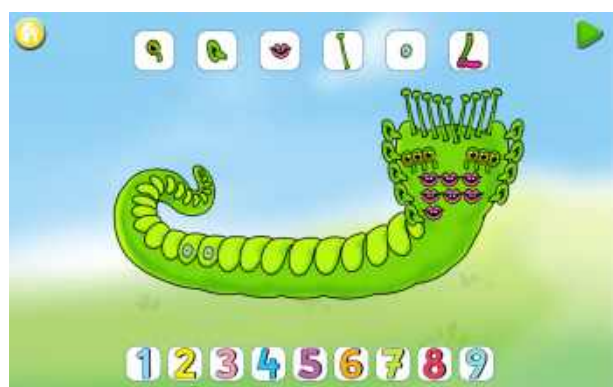
Quanto são?

Pratica a adição e subtração com objetos.

Nível 1: somar até 5

Nível 2: somar até 9

Nível 3: somar e subtrair até 9.



Lagarta

Ouve e segue as instruções.

A voz vai dizer à criança o número em que deve carregar e depois qual as partes do corpo da lagarta que deve obter. Ex: 3 orelhas.

Quando a imagem está completa a lagarta movimenta-se e ouve-se uma música.

Letras Mix



Letras Mix

Neste segmento a criança pode:

- Desenvolver interesses na linguagem escrita e na compreensão de símbolos e a sua função comunicativa;
- Desenvolver o seu vocabulário, conceitos e a sua capacidade de brincar com as palavras.

As Letras Mix ensinam ao reconhecimento das letras de uma forma divertida. O programa promove o despertar linguístico através do conhecimento das letras, como soam e como se usam para soletrar as palavras. O objetivo é ensinar todas as letras do alfabeto de uma forma simples e divertida, encorajando a criança a ler e a escrever.

O Letras Mix é composto por 9 atividades diferentes. São baseadas em diferentes vocabulários para serem adaptados ao conhecimento de cada criança. Pode trabalhar com letras maiúsculas ou minúsculas em todos os exercícios. Pode escolher ouvir os sons das letras ou os nomes. Pode controlar com um ecrã tátil, rato, teclado ou um ou dois manípulos.

Perfis

Perfis individuais podem ser criados para cada criança. O perfil irá gravar todas as preferências selecionadas no menu. Para usar as preferências guardadas, ligue-se usando o seu perfil. O programa já tem alguns perfis exemplo incluídos.

A dificuldade dos níveis nas Letras Mix vai aumentando progressivamente.

Alfabeto

Nesta atividade pode aprender sobre as letras, identificá-las, trabalhar com o nome das letras e explorar o sistema alfabético.

Comboio de Letras

Aqui pode aprender sobre as letras, identificá-las, trabalhar com as letras e perceber como a junção das letras formam palavras, juntar as imagens as palavras e praticar soletrar.

Árvore Puzzle

Nesta atividade pode aprender sobre letras, aprender a identifica-las e juntar as letras maiúsculas as minúsculas.

Cartas

Aqui pode exercitar a memória. Associar o nome das letras a letra correta e à sua forma.

Escrever

Aqui a criança pode olhar para a imagem e a palavra escrita em pontos. Podem selecionar as letras correspondentes da lista em baixo para soletrar a palavra.

Labirinto de palavras

No Labirinto a criança deve reconhecer e identificar a letra, e seguir as letras iguais pelo labirinto. Podem ser utilizadas letras maiúsculas e minúsculas.

A letra que falta

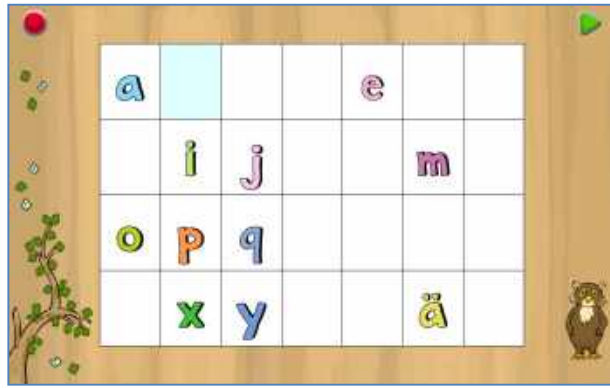
Aqui a criança aprende as letras e palavras e aprende a identificar o som da letra inicial. A primeira letra da palavra está desaparecida e deve selecionar a letra correta das apresentadas em baixo.

Letra inicial

Este exercício permite à criança explorar as letras. Este exercício permite à criança explorar as letras que são apresentadas. Carregue numa letra e na palavra que começa com essa letra é apresentada e ouvida.

Letra escondida

A criança soletra a palavra encontrando as letras por ordem que estão escondidas.



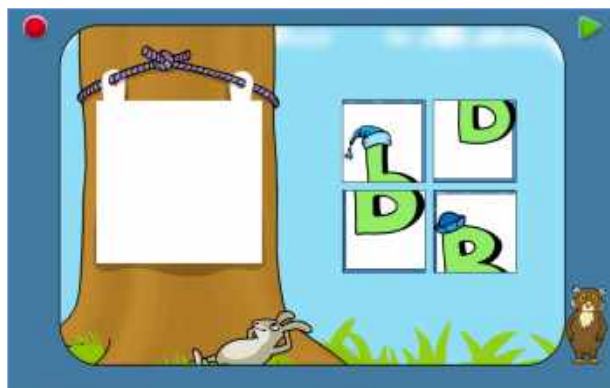
Alfabeto

Coloca as letras que faltam. Escolhe entre letras Maiúsculas e minúsculas. Quanto mais difícil o nível mais letras estarão em falta.



Comboio de letras

Será mostrada uma imagem ao lado dos espaços para colocar as letras. A criança carrega nas letras em baixo para soletrar a palavra letra a letra. Assim que a palavra está completa a criança ouve novamente a palavra e as letras que sobram vão ser levadas pelo comboio. O mocho dá instruções e os parabéns quando acertam na palavra certa.



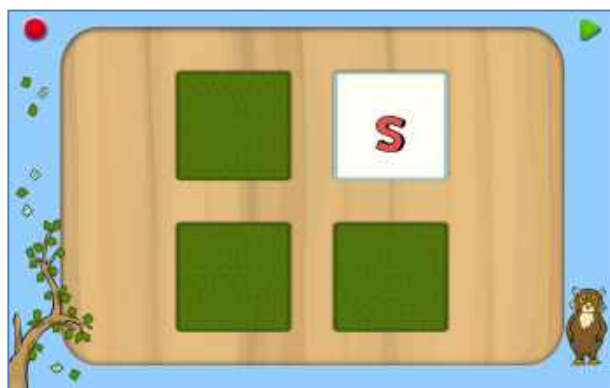
Árvore Puzzle

Nesta atividade terá de fazer um puzzle de letras ou palavras. Pode escolher entre os vários níveis:

Nível 1: 4 peças

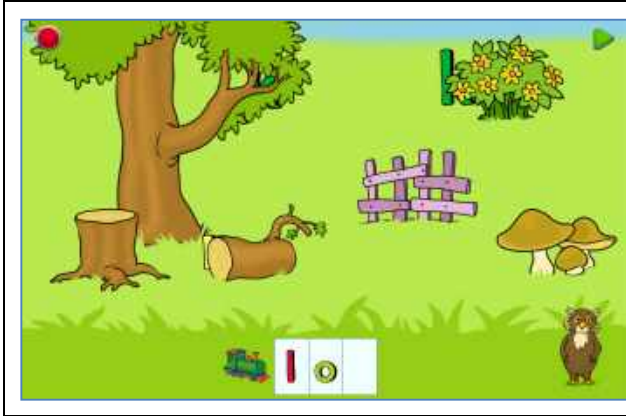
Nível 2: 6 peças

Nível 3: 8 peças



Cartas

As letras são mostradas, ouvidas e depois são escondidas. A criança tem de encontrar as letras que ouviu. Ideal para o treino da memória ao mesmo tempo que treina as letras.

**Letra escondida**

A palavra é ouvida e a imagem é mostrada. Para ajudar a criança o coelhinho dá instruções e reforços positivos.

Palavra Mix



Palavra Mix

Na palavra Mix a criança tem a oportunidade de:

- Desenvolver um interesse pela linguagem escrita e a compreensão de símbolos e a sua função comunicativa;
- Desenvolver um interesse através de rimas, identificação de sons, símbolos e letras;
- Praticar completar palavras;
- Ordenar letras e palavras alfabeticamente;
- Completar diferentes tipos de cruzadismos;
- Realizar exercícios de ouvir e ler.

Memória de Palavras

Nesta atividade as crianças têm de relacionar as palavras escritas com as imagens, que irá estimular atividades futuras de leitura e de escrita. Treinam também a memória de trabalho tentando lembrarem-se das palavras e objetos que lhes são mostrados.

Selecionar a palavra correta

Exercício de leitura na forma de palavras em imagens em que a criança tem de emparelhar as imagens com a palavra escrita. Ao carregar na imagem o programa vai dizer à criança qual a palavra que esta tem de procurar.

Ordem Alfabética

Coloque as letras em ordem alfabética. A parte relevante do alfabeto é colocada na zona inferior do ecrã para fornecer assistência.

Palavras cruzadas

A criança pode selecionar as letras na zona inferior do ecrã que são fornecidas como pistas, ou escrever no teclado para completar as palavras cruzadas.

Adivinha a palavra

O jogo da forca! Adivinha a palavra e escolhe as letras na parte inferior do ecrã para completares a palavra.

Dita a palavra

Uma palavra é ouvida e a respetiva imagem é mostrada. Escolhe as letras da seleção na zona inferior do ecrã para soletrar a palavra.

Ouve e repete

Ouve a palavra e encontra-a nas palavras que aparecem. Gradualmente a imagem é mostrada.

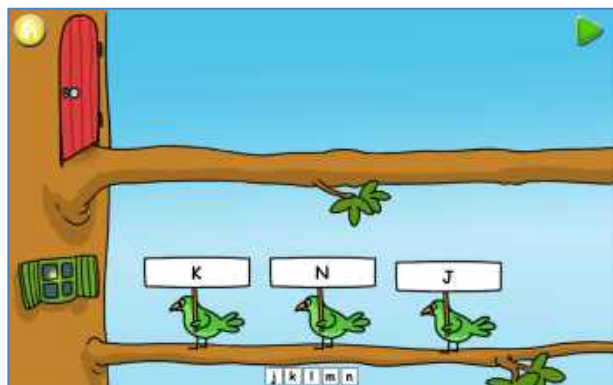
Procura as palavras

A criança usa palavra e imagens para encontrar e identificar palavras escritas numa sopa de letras. Esta atividade reforça o vocabulário, a compreensão das palavras escritas e do som das letras.

Qual a palavra?

A palavra é mostrada e a criança deverá corresponder a palavra à imagem correspondente.

| | |
|---|--|
|  | <p>Memória de palavras</p> <p>A criança joga um jogo de memória com palavras e imagens. As palavras são ditadas:</p> <p>Nível 1: 8 cartões Nível 2: 12 cartões Nível 3: 16 cartões</p> |
|  | <p>Seleciona a palavra correta</p> <p>Imagem com opções de palavras correspondentes. Encontra a palavra correta.</p> <p>Nível 1: 2 palavras Nível 2: 3 palavras Nível 3: 6 palavras</p> |



Ordem alfabética

Esta atividade é indicada para crianças que estão num nível mais avançado de leitura e reconhecimento de letras.

No nível 1 as letras são apresentadas por ordem alfabética. Nos níveis seguintes as letras estão misturadas.



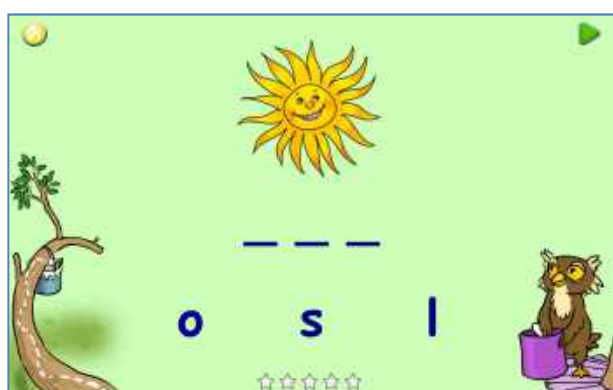
Palavras cruzadas

Carregue na imagem e oiça o que representa. Carregue nas letras no ecrã para completar as palavras.



Adivinha a palavra

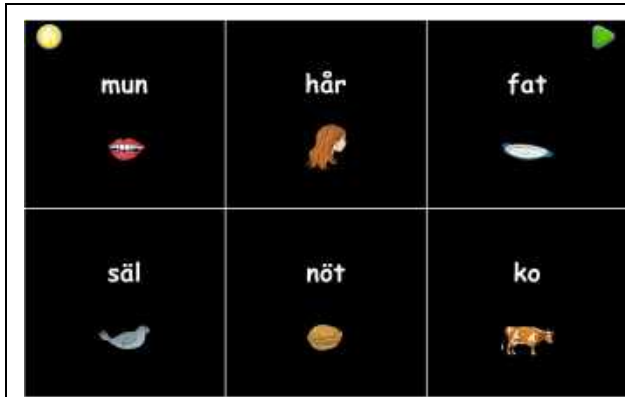
Esta atividade do “jogo da força” onde a criança terá de escolher as letras para formar a palavra. No nível 1 é dada uma pista através de uma imagem.



Dita a palavra

Carrega nas palavras para soletrar a palavra.

No nível 1 aparecem apenas as letras que formam a palavra. Nos seguintes níveis aparecem letras extra.



Ouve e repete

Nesta atividade a criança ouve a palavra e terá de encontrar a palavra correspondente. Para cada palavra será revelada uma imagem.



Procura de palavras

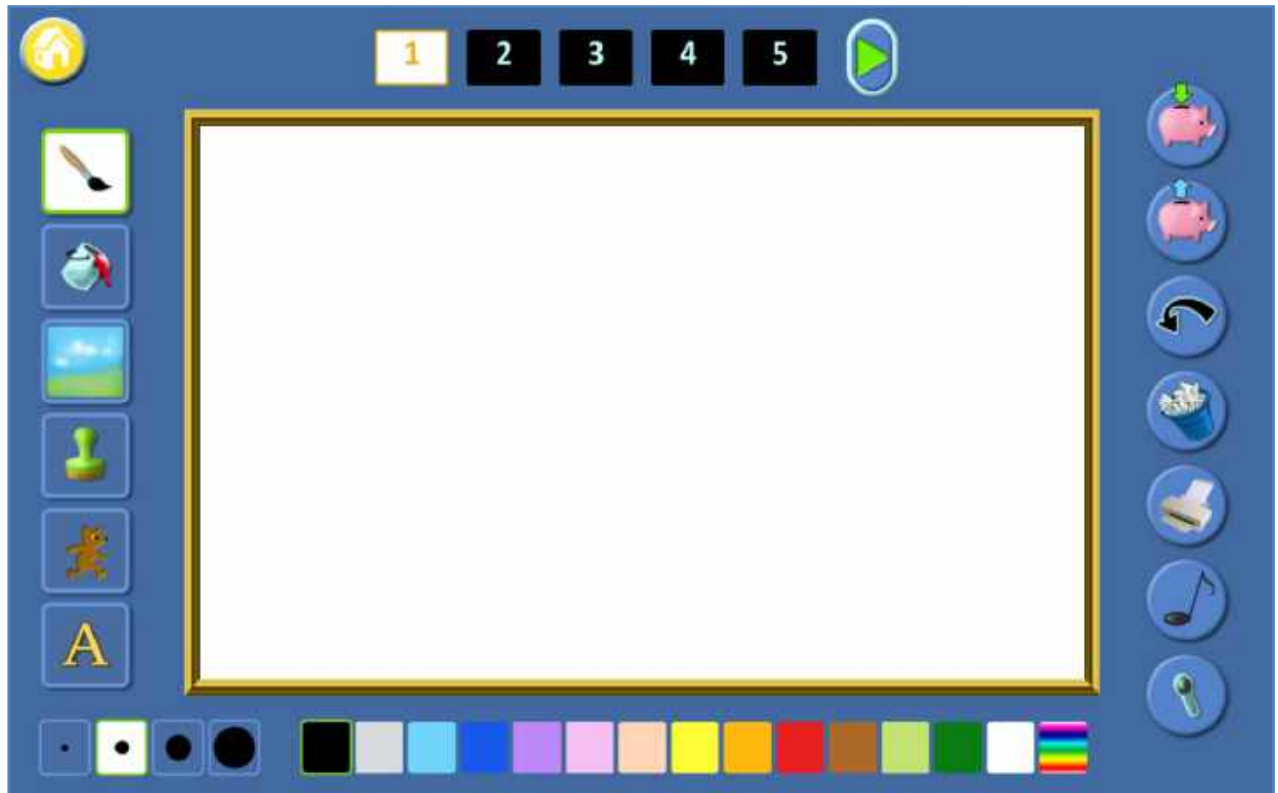
Encontra as palavras e iguala as imagens mostradas em baixo. Quando as palavras são encontradas, a imagem correspondente desaparece.



Qual a palavra?




A criança, nesta atividade, pratica a leitura. Seleciona a imagem correspondente à palavra. Ouve a palavra carregando sobre a mesma.

Livro de Pintar



| | |
|---|--|
|  | <p>Pincel Pinte livremente sobre a superfície. O tamanho é selecionado em baixo, assim como as cores.</p> |
|  | <p>Preencher Carregue no ícone para preencher a área com a cor desejada.</p> |
|  | <p>Carregue neste item para selecionar o fundo da imagem. Pode escolher as suas próprias fotos, escolha “carimbo” e escolha no computador as suas imagens.</p> |
|  | <p>Carregue neste ícone para selecionar os diferentes carimbos. Escolha entre: animais, comida, cadeiras, plantas, etc.</p>  |

| | |
|--|--|
|   | <p>Carregando no ícone do computador para carimbos, pode descarregar imagens das suas pastas. Também pode utilizar fotos.</p> <p>A pasta Imagens está instalada no diretório da aplicação.</p> |
|  | <p>Carimbos animados com som.</p> |
|  | <p>Escrever palavras ou frases para colocar numa imagem.</p> |
|  | <p>Escolher o tamanho do pincel ou carimbo.</p> |
|  | <p>Pintar com várias cores ao mesmo tempo.</p> |
|  | <p>Guardar imagem</p> |
|  | <p>Abrir imagem Já tem algumas imagens estão disponíveis.</p> |
|  | <p>Anular (5 passos)</p> |
|  | <p>Apagar</p> |

| | |
|---|-----------------------------|
|  | Imprimir |
|  | Escolher som para a imagem |
|  | Gravar um som para a imagem |

Fazer um pequeno filme



Para fazer um pequeno filme deverá:

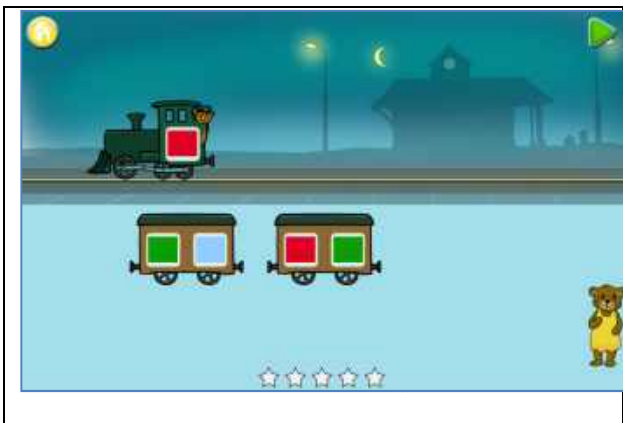
1. Selecionar 1 (o primeiro plano) e criar imagens e carimbos.
2. Selecionar 2 e continuar a criar.
3. Repetir para cada página.
4. Iniciar o filme carregando na seta verde.
5. Guardar o filme carregando no porquinho e dar-lhe um nome.
6. Para abrir o filme, ir ao porquinho para abrir.

Alguns exemplos estão disponíveis nessa pasta.

Níveis

É importante adaptar o nível das atividades à capacidade da criança. Exemplos:

Nível 1



Nível 3



5

1 2 3 4 5 6 7 8 9

5

4+2=

1 2 3 4 5 6 7 8 9

6

_OT _ÖT

_OL _UB

S R T N

☆☆☆☆☆

6

van_e mö_sa k_rta _anna

_ärta pan_a pen_a ga_fel

d t t a k s f n

☆☆☆☆☆

7

RÄV

7

8

E L V

g h i j k l m n o p q r s t u v

8

måne öra tomat

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v x y z å ä ö

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| ÅL  | LÅS  | ROS  | BRO  | SKÅL  | SLOTT  |
| RAM  | LÖK  | VAS  | KNUT  | HÄST  | GLAS  |
| | | | KVAST  | RATT  | KATT  |
| | | | HATT  | KRANS  | MUGG  |

NOTA: Pode imprimir algumas atividades e fazê-las manualmente:

- Ursinho Mix: Construir a cidade, redecorar a sala, e vestir o ursinho.
- Números Mix: Ponto a ponto
- Criar Mix: Livro de pintar, Puzzle
- Letras Mix: Alfabeto, qual a letra em falta, escrever nas letras em pontos.
- Palavras Mix: palavras cruzadas