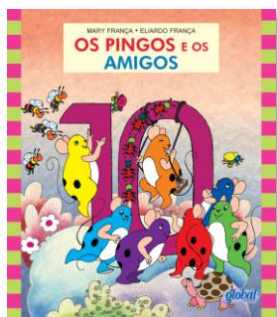


Os Pingos e os Amigos



Autores: Mary e Eliardo França

Ilustrações: Eliardo França

Faixa Etária: A partir de 3 anos

Formato: 19x22 cm

Os sete pingos pequeninos, com sua cor própria e seu jeito especial de ser, mostram ao pequeno leitor que sabem contar. Sobem em árvore, vasculham a terra, os campos e contam bezerros, os tatus, as pipas, as formigas, as lagartas, os passarinhos, os sapos, os porquinhos, os gatos, as borboletas e as joaninhas.

Contam e recontam. São 9 joaninhas. São nove borboletas. São nove... - Ah!Que pena! - Fala pingo - de lua. - Falta pouco. Falta uma. Então é preciso 10? Dez bichos bem animados para formar um conjunto musical?

Uma leitura divertida, cheia de descobertas em que a criança pode aprender a contar brincando.

Parte 1: pré-leitura – atividades anteriores à leitura

Objetivos: levantar hipóteses sobre a obra

1. Mary França e Eliardo França criaram os sete pingos pequeninos. Com estes personagens, os autores inventaram várias histórias. A que você vai conhecer chama-se *Os pingos e os amigos*. Use seus conhecimentos e sua imaginação e responda:
 - a. Nesta história, quem você imagina serem os amigos dos Pingos?
 - b. Que outra história os autores podem ter criado com os pingos? Uma pista *Os pingos e as* _____.

Parte 2: leitura descoberta – atividades durante a leitura

Objetivo: resgatar a leitura do aluno

1. Para contar até 10, os Pingos foram contando os vários animais que encontravam. No entanto, por duas vezes eles contaram outras coisas e não animais. Quais foram essas coisas? Em que números?
2. Para contar o dez, os Pingos utilizaram um conhecimento matemático. Qual?
3. Quantos animais os Pingos contaram no total?
4. Agora imagine os Pingos contando frutas. Crie o texto e as ilustrações.

Parte 3: pós-leitura – atividades após a leitura

Objetivo: ampliar o repertório cultural do aluno

1. Pesquise para conhecer os autores e seus outros livros.
2. Confeccione, com sucata, os sete pingos. Observe as ilustrações e crie outras.
3. Saiba mais sobre os animais da história. Monte um jogo da memória.
4. Conte os objetos da sala de aula.

Regina Maria Braga | Assessora Pedagógica | reginabraga@globaleditora.com.br