

# Ferramenta de Leitura Read4Succeed

versão A1/A2 e versão B1+

Joana Batalha & Ana Madeira

Iva Pires (coord.)



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS  
CARDOSO LOPES



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Authors: Joana Batalha & Ana Madeira; Coordination: Iva Pires; Illustration: Brígida Machado  
Editor: Universidade Nova de Lisboa - FCSH  
ISBN: 978-972-9347-50-4

## **Read4Succeed**

**Improving migrant, refugee and from deprived neighborhood children reading skills through an Animal Assisted Reading program**

**HORIZONTAL:** Supporting individuals in acquiring and developing basic skills and key competences

**HORIZONTAL:** Social inclusion

**SCHOOL EDUCATION:** Tackling early school leaving and disadvantage

Project start date 01-09-2019

Project end date 31-12-2022

Project duration 42 months

Project 2019-1-PT01-KA201-061410

# Índice

<b>Introdução</b> .....	5
<b>1ª Parte: Versão A1/A2</b> .....	6
<b>Tarefas e estímulos</b> .....	7
Tarefa 1.....	7
Tarefa 2.....	8
Tarefa 3.....	10
Tarefa 4.....	10
<b>Aplicação</b> .....	12
Tarefa 1.....	12
Tarefa 2.....	13
Tarefa 3.....	15
Tarefa 4.....	17
<b>Classificação</b> .....	18
<b>2ª Parte: Versão B1+</b> .....	19
<b>Tarefas e estímulos</b> .....	20
Tarefa 1.....	20
Tarefa 2.....	22
Tarefa 3.....	24
Tarefa 4.....	24
<b>Aplicação</b> .....	26
Tarefa 1.....	27
Tarefa 2.....	28
Tarefa 3.....	29
Tarefa 4.....	32
<b>Classificação</b> .....	33

## Introdução

Esta publicação contém o manual e os materiais de teste da Ferramenta de Leitura (FL) Read4Succeed, uma ferramenta de avaliação de leitura construída em português e adaptada a três outras línguas (espanhol, italiano, holandês) no âmbito do projeto Erasmus+ *Read4Succeed: Melhoria das competências de leitura de migrantes, refugiados e crianças de bairros desfavorecidos através de um programa de Leitura Assistida por Animais* (2019-1-PT01-KA201-061410).

A FL Read4Succeed foi concebida para crianças com idades entre os 7-10 anos cuja primeira língua não é a língua do país de acolhimento e compreende duas versões: uma versão destinada a crianças num nível elementar (A1/A2 do *Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas*) e outra versão destinada a crianças num nível intermédio ou superior (B1+). O nível de proficiência das crianças pode ser determinado através da administração do Teste de Colocação em Nível Read4Succeed.

A FL avalia diferentes componentes de leitura num total de 4 tarefas para cada versão. A estrutura global da FL é apresentada no Quadro 1.

<b>Versão A1/A2</b>	<b>Versão B1+</b>
<b>Tarefa 1</b> Identificação de palavras	<b>Tarefa 1</b> Identificação de palavras
<b>Tarefa 2</b> Compreensão de frases	<b>Tarefa 2</b> Compreensão de frases
<b>Tarefa 3</b> Fluência de leitura	<b>Tarefa 3</b> Fluência de leitura
<b>Tarefa 4</b> Compreensão de texto	<b>Tarefa 4</b> Compreensão de texto

Quadro 1: Estrutura da Ferramenta de Leitura

A Ferramenta de Leitura contém os seguintes materiais para cada versão:

- Manual;
- Apresentação em suporte digital;
- Folha de registo;
- Folha de cálculo.

**Versão A1/A2**

# Tarefas e estímulos

## Tarefa 1 - Identificação de palavras

### 1. Objetivo

Avaliar a capacidade de identificar palavras e pseudopalavras escritas.

### 2. Descrição

Esta tarefa contém 24 itens correspondentes a 24 estímulos escritos para serem lidos em voz alta: 16 palavras e 8 pseudopalavras<sup>1</sup>. Dado que esta versão se destina a alunos A1/A2, todas as palavras e pseudopalavras escolhidas para esta tarefa são palavras com ortografia regular<sup>2</sup>. Os estímulos foram controlados quanto a dois outros critérios: extensão silábica e estrutura silábica das palavras e pseudopalavras selecionadas para a tarefa.

Metade das palavras e das pseudopalavras tem duas sílabas, enquanto a outra metade é constituída por palavras e pseudopalavras com três sílabas.

As palavras e as pseudopalavras apresentam uma estrutura silábica simples (CV ou CVC) ou complexa (CCV). Das 8 palavras de duas sílabas e das 4 pseudopalavras de duas sílabas, metade tem uma estrutura silábica simples, e a outra metade tem uma estrutura complexa. Das 8 palavras de três sílabas e das 4 pseudopalavras de três sílabas, metade tem uma estrutura silábica simples, e a outra metade tem uma estrutura complexa.

Todas as palavras selecionadas para esta tarefa são nomes e são palavras adequadas aos níveis A1/A2. A ordem de apresentação das palavras e pseudopalavras é aleatória.

---

<sup>1</sup> Entendemos pseudopalavra como uma sequência de sons/letras que poderia ser uma palavra real em termos da sua estrutura fonológica/ortográfica, mas que não ocorre na língua.

<sup>2</sup> Regularidade/irregularidade refere-se à forma como as letras e os sons estão associados num sistema ortográfico. As palavras regulares têm relações diretas entre grafemas e fonemas. Na FL portuguesa: (i) todas as palavras e pseudopalavras regulares têm o mesmo número de letras e sons; (ii) as letras que representam consoantes correspondem apenas a um único som, quer em termos absolutos (por exemplo, <f> representa apenas [f]), quer em contextos altamente previsíveis (por exemplo <c> representa apenas [k] quando seguido de <a, o, u>); (iii) como a maioria das letras que representa vogais pode estar associada a mais do que um som, foram incluídas apenas vogais orais, a maioria delas ocorrendo em contextos previsíveis.

### 3. Lista de itens

O Quadro 2 apresenta as palavras e pseudopalavras escritas da versão portuguesa.

Ortografia	# Sílabas	Estrutura silábica	Palavras	Pseudopalavras
Regular	2	Simples (CV + CVC)	luva fada filme barco	voba balno
		Complexa (CCV)	livro pedra clube bloco	mupre flida
	3	Simples (CV + CVC)	panela batata perfume malvado	duvila virtala
		Complexa (CCV)	cabrito palavra planeta teclado	tripafo lublito

Quadro 2: Lista de palavras utilizadas na Tarefa 1 (Versão A1/A2)

## Tarefa 2 - Compreensão de frases

### 1. Objetivo

Avaliar a capacidade de compreender frases escritas.

### 2. Descrição

Esta é uma tarefa de seleção de imagens e contém 8 itens. Os estímulos são 8 frases escritas. Cada frase é lida pela criança e associada a uma de três imagens: uma imagem corresponde à frase alvo e as outras duas imagens são distratoras. No caso das orações temporais adverbiais, a criança será convidada a escolher a imagem que corresponde à ação que ocorreu primeiro. A ordem de apresentação das imagens é aleatória em todos os itens.

Nesta tarefa são avaliados quatro tipos de estruturas sintáticas, que se espera que sejam conhecidas pelos alunos de A1/A2:

1) Frases ativas:

- 2 frases ativas (sujeito + verbo + objeto), por exemplo, “O elefante está a sujar o macaco”;

2) Estruturas coordenadas:

- 2 estruturas coordenadas nas quais o sujeito é coordenado com “e”, por exemplo, “O cão e o gato estão a molhar os ratos”;

3) Orações relativas:

- 2 orações relativas em que o sujeito está a ser pronominalizado, por exemplo, “Escolhe o coelho que está a apanhar o gato”;
- 2 orações relativas em que o objeto está a ser pronominalizado, por exemplo, “Escolhe o bailarino que o cantor está a cumprimentar”.

4) Orações temporais adverbiais:

- 2 orações adverbiais temporais com “antes de” em que a subordinada ocorre após a oração principal, por exemplo, “O professor leu o livro antes de abrir a janela”.

Nas frases ativas, estruturas coordenadas e orações relativas, a ação é sempre reversível, e o verbo principal é usado na forma progressiva. Todos os verbos são transitivos.

### 3. Lista de itens

O Quadro 3 apresenta as frases escritas da versão portuguesa.

Tipo de estrutura sintática	Frase
Ativa	A princesa está a abraçar a fada.
	O elefante está a sujar o macaco.
Coordenada	O cão e o gato estão a molhar os ratos.
	O cavalo e o porco estão a empurrar os bois.
Relativa	Escolhe o coelho que está a apanhar o gato.
	Escolhe a menina que está a acordar a mãe.
Temporal adverbial	O professor leu o livro antes de abrir a janela.
	O menino fez a cama antes de tomar banho.

Quadro 3: Lista de frases utilizadas na Tarefa 2 (Versão A1/A2)

## Tarefa 3 - Fluência de leitura

### 1. Objetivo

Avaliar a capacidade de ler fluentemente um texto narrativo.

### 2. Descrição

A criança é convidada a ler um texto em voz alta. O texto a ler é o texto utilizado na Tarefa 4.

## Tarefa 4 - Compreensão de texto

### 1. Objetivo

Avaliar a capacidade de compreender um texto narrativo.

### 2. Descrição

Esta é uma tarefa de escolha múltipla e contém 4 itens, com 3 opções cada um, testando a compreensão literal de um pequeno texto narrativo. Tanto o texto como os itens são apresentados por escrito. A criança lê o texto silenciosamente e depois completa a tarefa.

O texto da versão portuguesa tem 164 palavras, incluindo o título. De modo a adequar-se o texto ao nível A1/A2, foram observados alguns critérios: (a) o vocabulário é adequado ao nível A1/A2 e pertence a domínios com os quais se espera que a criança esteja familiarizada; (b) as frases são curtas, e na sua maioria simples ou coordenadas; as estruturas complexas incluídas são orações completivas (infinitivas ou introduzidas por 'que'), orações relativas em que o sujeito é pronominalizado, orações temporais (introduzidas por 'quando') e orações finais (introduzidas por 'para'); (c) a maior parte da informação é apresentada explicitamente.

O texto é apresentado abaixo.

### O cão que sonhava viajar

Era uma vez um cão que se chamava Xico. Ele vivia feliz com um menino, o Jaime, e os dois brincavam muito.

O Xico tinha o sonho de viajar pelo mundo e conhecer outros lugares. Um dia, ele teve uma ideia:

– Vou à estação, compro um bilhete e apanho um comboio para outra cidade.

Na estação, quando o Xico chegou à bilheteira, descobriu que não tinha dinheiro suficiente para comprar o bilhete. O cão voltou para casa muito triste, mas logo começou a pensar noutra ideia:

– Com uma bicicleta, posso ir a qualquer lado. Vou aprender a andar de bicicleta! – disse o Xico.

Mas depressa percebeu que andar de bicicleta não é fácil para cães e ficou ainda mais triste.

Nessa altura, o Jaime decidiu ajudar o Xico e disse-lhe:

– Podemos viajar de muitas maneiras. Senta-te aqui.

Então o Jaime abriu um livro, começou a ler uma história e os dois viajaram na sua imaginação para um lugar distante.

[164 palavras]

### 3. Lista de itens

Os itens utilizados para verificar a compreensão do texto são apresentados no Quadro 4.

- O Xico sonhava
- a) conhecer outros lugares.
  - b) ficar na mesma cidade.
  - c) voltar para casa.
- O Xico não comprou um bilhete porque
- a) pensou noutra ideia.
  - b) a bilheteira estava fechada.
  - c) tinha pouco dinheiro.
- O Xico percebeu que
- a) é fácil andar de bicicleta.
  - b) podemos viajar através de histórias.
  - c) o Jaime não o queria ajudar.
- A ideia de ler uma história foi
- a) do Xico.
  - b) do Jaime.
  - c) dos dois.

Quadro 4: Lista de itens utilizados na Tarefa 3 (Versão A1/A2)

## Aplicação

Esta secção contém instruções para a aplicação da FL Read4Succeed - Versão A1/A2. A ferramenta pode ser aplicada por professores, terapeutas da fala, psicólogos, membros das equipas READ ou outros profissionais.

A ferramenta é de aplicação individual e deve ser ministrada num ambiente tranquilo e confortável.

Os estímulos devem ser apresentados no ecrã de um computador, utilizando a apresentação em suporte digital. Sempre que tal não seja possível, os estímulos podem ser impressos, desde que as características gráficas originais dos materiais (por exemplo, número de páginas, cores das imagens, e outros detalhes) sejam mantidas.

A ferramenta foi concebida para ser aplicada presencialmente e, portanto, os procedimentos de aplicação terão de ser adaptados se tal não for possível. Em particular, as instruções dadas à criança devem ser ajustadas de acordo com as condições em que o teste é ministrado. Por exemplo, na tarefa de seleção de imagens (Tarefa 2), se a ferramenta estiver a ser aplicada presencialmente, a criança poderá ser instruída a apontar para as imagens; no caso de a aplicação não ser presencial, a instrução deverá ser para selecionar ou indicar as imagens relevantes.

Durante a aplicação das tarefas, o avaliador atribui a cada item um código (A, B, C ou N) com base nos descritores de desempenho fornecidos para cada tarefa. O avaliador deve registar os códigos na folha de registo. Estes códigos devem então ser transferidos para a folha de cálculo a fim de se obter as classificações. Como alternativa, os códigos podem ser registados diretamente na folha de cálculo. Neste caso, recomenda-se que os códigos sejam registados na por outra pessoa que não o avaliador.

### Tarefa 1 - Identificação de palavras

#### 1. A tarefa

O objetivo da tarefa é avaliar a capacidade de identificar palavras e pseudopalavras escritas. Esta tarefa contém um total de 24 itens correspondentes a 24 estímulos escritos (16 palavras e 8 pseudopalavras) que a criança será convidada a ler em voz alta.

## **2. Procedimentos**

O avaliador começa por explicar a tarefa à criança: “Vou mostrar-te uma lista de palavras. Algumas delas são palavras reais e outras são palavras inventadas. Tens de ler as palavras em voz alta”. Antes de começar, o avaliador deve certificar-se de que a criança compreendeu as instruções.

O avaliador mostra à criança a primeira palavra. Se a criança não ler a palavra corretamente, o avaliador não deve fornecer quaisquer correções. Assim que a criança tiver lido a palavra, o avaliador passa para a seguinte, quer a palavra tenha sido lida corretamente ou não. Recomenda-se que a criança receba reforço positivo ao longo da tarefa (por exemplo, o avaliador pode acenar com a cabeça, sorrir ou usar expressões como “Muito bem”).

O avaliador não deve permitir que a criança demore demasiado tempo com cada item. Se a criança não conseguir ler a palavra ou pseudopalavra, ou mostrar dificuldades visíveis na sua leitura, o avaliador deve prosseguir.

Na folha de registo, o avaliador regista o código correspondente ao desempenho da criança: A, se a criança ler a palavra ou pseudopalavra corretamente e sem esforço; B, se a criança ler a palavra ou pseudopalavra corretamente, mas com esforço e hesitações; C, se a criança não for capaz de ler a palavra ou pseudopalavra corretamente; ou N, se a criança não responder. A leitura é considerada correta se a criança não comete quaisquer erros, mesmo que possa mostrar dificuldades na leitura da palavra (por exemplo, hesitando ou lendo sílaba por sílaba). Se a criança lê uma palavra ou pseudopalavra incorretamente e depois corrige-a, a leitura deve ser considerada correta.

Os erros podem incluir substituições de palavras, sílabas ou segmentos; inserções, omissões ou reordenação de sílabas ou segmentos; colocação errada do acento da palavra.

A informação relevante (relativa ao tipo de erros cometidos pela criança e outras características da sua leitura) deve ser registada no campo "observações".

## **Tarefa 2 - Compreensão de frases**

### **1. A tarefa**

O objetivo da tarefa é avaliar a capacidade de compreender frases escritas correspondentes a diferentes tipos de estruturas sintáticas, nomeadamente frases ativas simples com sujeito simples ou coordenado, orações relativas e frases complexas contendo uma oração adverbial

temporal introduzida por "antes de" com a ordem oração principal/oração subordinada. Esta é uma tarefa de seleção de imagens e contém um total de 8 itens.

## **2. Procedimentos**

Esta tarefa deve ser aplicada em três etapas. Cada grupo de itens requer que a criança selecione uma imagem, mas as instruções dadas à criança são ligeiramente diferentes em cada etapa:

- 1) Itens 25-28: O avaliador começa por explicar a tarefa à criança: “Vou mostrar-te três imagens e uma frase. Tens de ler a frase em silêncio e indicar a imagem certa”. Antes de começar, o avaliador deve certificar-se de que a criança compreendeu as instruções.
- 2) Itens 29-30: O avaliador diz à criança: “Agora vou mostrar-te três imagens e uma frase. Tens de ler a frase em silêncio e fazer o que é dito na frase.” Antes de começar, o avaliador deve certificar-se de que a criança compreendeu as instruções.
- 3) Itens 31-32: O avaliador diz à criança: “Agora vou mostrar-te três imagens e uma frase. Lê a frase em silêncio. Quero saber o que aconteceu primeiro. Tens de indicar a imagem certa”. Antes de começar, o avaliador deve certificar-se de que a criança compreendeu as instruções.

Assim que a criança tiver selecionado uma imagem, o avaliador passa ao item seguinte, quer a imagem selecionada seja a que corresponde à estrutura alvo ou não. Recomenda-se que a criança receba reforço positivo ao longo da tarefa (por exemplo, o avaliador pode acenar com a cabeça, sorrir ou usar expressões como “Muito bem”).

O avaliador não deve permitir que a criança demore demasiado tempo com cada item. Se a criança não selecionar uma imagem, o avaliador deve tentar compreender se a criança leu a frase e, em caso afirmativo, se precisa de mais tempo para completar a tarefa. Se, depois de ter tido mais tempo para ler a frase, a criança ainda não conseguir identificar a imagem correspondente à estrutura alvo, o avaliador deve avançar para o próximo item.

Na folha de registo, o avaliador regista qual a imagem selecionada pela criança (A, B ou C) ou se nenhuma imagem foi selecionada (N). As informações relevantes devem ser registadas no campo "observações".

## Tarefa 3 - Fluência de leitura

### 1. Objetivo

O objetivo da tarefa é avaliar a capacidade de ler um texto narrativo com fluência. A criança será convidada a ler um texto em voz alta.

### 2. Procedimentos

O avaliador começa por explicar a tarefa à criança: “Vais ler um texto em voz alta. Começa com o título. Lê o melhor que poderes. Se não conseguires ler uma palavra, não te preocupes. Eu ajudo-te.”

Antes de começar, o avaliador deve certificar-se de que a criança compreendeu as instruções. Recomenda-se que esta tarefa seja gravada em áudio/vídeo. Se não for possível, é fundamental que seja utilizado um cronómetro para contar o tempo total usado pela criança para ler o texto completo, incluindo o título.

O avaliador mostra à criança o texto e a criança começa a ler. Se a criança demonstrar dificuldades visíveis ou demorar demasiado tempo a ler uma determinada parte do texto, o avaliador deve ajudá-la (por exemplo, a ler uma palavra), para que a criança possa prosseguir com a leitura. O avaliador não deve interromper se a criança ler uma palavra incorretamente, ou se saltar ou repetir uma palavra ou várias palavras. Recomenda-se que a criança receba reforço positivo ao longo da tarefa.

Se o avaliador observar que a criança demonstra dificuldades mais graves na leitura do texto, não deve prosseguir com a tarefa. No entanto, o desempenho da criança pode ser avaliado se a criança tiver lido pelo menos durante um minuto.

Na folha de registo, o avaliador regista o número de palavras que a criança lê corretamente, subtraindo as palavras incorretas do número total de palavras. Isto deve ser feito para cada linha individual na tabela fornecida. Ver o exemplo abaixo, em que o número de palavras corretas é registado a negrito.

	#palavras	#palavras corretas
<b>O cão que sonhava viajar</b>	5	<b>5</b>
Era uma vez um cão que se chamava Xico. Ele vivia feliz com um	14	<b>12</b>

A leitura é considerada correta se a criança não cometer qualquer erro, mesmo que possa mostrar dificuldades na leitura de uma palavra (por exemplo, hesitando ou lendo-a sílaba a sílaba). As disfluências prosódicas (tais como entoação, ritmo, pausas) não devem ser consideradas, mas devem ser registradas no campo "observações".

Se a criança lê uma palavra incorretamente e depois corrige-a, a leitura deve ser considerada correta.

Apenas um erro deve ser contado por palavra. Os erros cometidos pela criança incluem substituições, inserções, omissões ou reordenamento de palavras completas, sílabas ou segmentos, assim como a colocação incorreta do acento da palavra. Se uma palavra for repetida, conta como uma só palavra. Todas as palavras em que o avaliador tem de ajudar a criança a ler são contadas como incorretas.

Se a criança omitir uma sequência do texto (partes de uma frase, uma frase inteira, uma ou mais linhas), as palavras omitidas não devem ser contadas como palavras corretas.

No final, o avaliador regista o número total de palavras que foram lidas corretamente pela criança e o tempo total de leitura em segundos. A fluência da leitura é calculada dividindo o número total de palavras corretas pelo tempo total de leitura, medido em segundos, e multiplicando o resultado por 60. Isto produz o número total de palavras corretas lidas por minuto. A fórmula é a seguinte:

$$(\text{Número total de palavras corretas} / \text{tempo total de leitura (em segundos)}) \times 60$$

Na folha de registo, o avaliador regista o código correspondente ao desempenho da criança: A, se a criança ler em média 65 palavras corretas ou mais por minuto; B, se a criança ler em média entre 64 e 50 palavras corretas por minuto; C, se a criança ler em média menos de 50 palavras corretas por minuto; N, se a criança não responder ou não for capaz de ler durante pelo menos um minuto.

As informações relevantes (relativas ao tipo de erros cometidos pela criança e outras características do seu desempenho de leitura) devem ser registradas no campo "observações".

É aconselhável que a tarefa seja aplicada por mais do que uma pessoa se o desempenho da criança não estiver a ser gravado. Neste caso, uma pessoa pode apoiar a criança enquanto lê o texto, enquanto outra preenche a folha de registo. No entanto, se a tarefa for gravada, apenas o avaliador precisa de estar presente e, neste caso, deve preencher a folha de registo mais tarde, depois de ouvir a gravação.

## Tarefa 4 - Compreensão de texto

### 1. A tarefa

O objetivo da tarefa é avaliar a capacidade de compreensão de um texto narrativo. Esta é uma tarefa de escolha múltipla e contém um total de 4 itens com 3 opções cada um, avaliando-se a compreensão literal do texto lido.

### 2. Procedimentos

Antes de iniciar a tarefa, é dada a seguinte instrução à criança: “Agora vais ler o texto novamente, mas, desta vez, em silêncio. Depois terás de ler as perguntas também em silêncio e escolher a resposta certa. Não te preocupes se não se lembrares das respostas, porque podes voltar ao texto. Avisa-me se necessitares de ver o texto novamente”. Antes de começar, o avaliador deve certificar-se de que a criança compreendeu as instruções.

A criança começa por ler o texto silenciosamente, sem limite de tempo. Quando a criança indicar que acabou de ler o texto, o avaliador mostra-lhe o primeiro item, que a criança deve ler em silêncio. O avaliador deve então perguntar à criança se ela gostaria de voltar ao texto. Deve ser dada apenas uma oportunidade à criança para verificar o texto. Assim que a criança tiver selecionado uma opção, o avaliador passa ao item seguinte, independentemente de a opção selecionada corresponder à opção correta ou não. Se a criança não selecionar qualquer opção, o avaliador não deve permitir que a criança demore demasiado tempo no item e deve prosseguir para o item seguinte. Recomenda-se que a criança receba reforço positivo ao longo da tarefa (por exemplo, o avaliador pode acenar com a cabeça, sorrir ou usar expressões como “Muito bem”).

O procedimento é repetido para os outros três itens.

Na folha de registo, o avaliador regista a opção selecionada pela criança (A, B ou C) ou se nenhuma opção é selecionada (N). Informação relevante, por exemplo, se a criança teve de verificar novamente o texto ou se mostrou dificuldades na seleção da opção correta, deve ser registada no campo "observações".

## Classificação

A pontuação total do teste é de 96 pontos. A pontuação máxima para cada tarefa é de 24 pontos.

O quadro abaixo fornece uma visão geral da pontuação disponível para cada tarefa da FL.

Tarefas	Itens	Pontos	Total
<b>Tarefa 1</b> Identificação de palavras	1-24	24	96
<b>Tarefa 2</b> Compreensão de frases	25-32	24	
<b>Tarefa 3</b> Fluência de leitura	33	24	
<b>Tarefa 4</b> Compreensão de texto	34-37	24	

Quadro 5: Visão geral da pontuação

A fim de se obter as pontuações, os códigos atribuídos a cada item durante a aplicação do teste devem ser transferidos da folha de registo para a folha de cálculo ou podem ser inseridos diretamente na folha de cálculo.

Os códigos são inseridos escolhendo uma opção da lista pendente de cada célula da folha de cálculo "Códigos FL". Os códigos são A, B, C ou N. Quando a folha de cálculo "Códigos FL" é preenchida para todas as tarefas e itens, a folha de cálculo "Pontuação FL" é automaticamente preenchida.

Os códigos correspondem a diferentes pontos: a cada item da tarefa 1 é atribuído 1 ponto com os códigos A ou B; a cada item da tarefa 2 são atribuídos 3 pontos com o código correspondente à imagem certa; na tarefa 3, são atribuídos 24, 16, 8 ou 0 pontos com os códigos A, B, C e N respetivamente; a cada item da tarefa 4 são atribuídos 6 pontos com o código correspondente à opção certa.

Na folha de cálculo "Pontuação FL", a coluna "Subtotal" mostra a pontuação de cada tarefa, num total de 24 pontos, enquanto a coluna "Total" apresenta o resultado de todas as tarefas da FL, num total de 96 pontos.

**Versão B1+**

### Tarefa 1 - Identificação de palavras

#### 1. Objetivo

Avaliar a capacidade de identificar palavras e pseudopalavras escritas.

#### 2. Descrição

Esta tarefa contém 48 itens correspondentes a 48 estímulos escritos para serem lidos em voz alta: 32 palavras escritas e 16 pseudopalavras<sup>3</sup>.

Os estímulos estão organizados em dois grupos: 16 palavras e 8 pseudopalavras que apresentam ortografia regular (são os mesmos estímulos utilizados na versão A1/A2); 16 palavras e 8 pseudopalavras com ortografia irregular<sup>4</sup>.

Os estímulos foram controlados quanto a dois outros critérios: extensão silábica e estrutura silábica das palavras e pseudopalavras selecionadas para a tarefa.

Em cada grupo (ortografia regular vs. ortografia irregular), metade das palavras e das pseudopalavras tem duas sílabas, enquanto a outra metade é constituída por palavras e pseudopalavras com três sílabas.

As palavras e as pseudopalavras apresentam ou uma estrutura silábica simples (CV ou CVC) ou complexa (CCV). Das 8 palavras de duas sílabas e das 4 pseudopalavras de duas sílabas de cada grupo (ortografia regular vs. ortografia irregular), metade tem uma estrutura silábica simples, e a outra metade tem uma estrutura complexa. Das 8 palavras de três sílabas e das 4 pseudopalavras de três sílabas de cada grupo (ortografia regular vs. ortografia irregular), metade tem uma estrutura silábica simples, e a outra metade tem uma estrutura complexa.

Todas as palavras selecionadas para esta tarefa são nomes e são palavras adequadas aos níveis B1+. A ordem de apresentação das palavras e pseudopalavras é aleatória.

---

<sup>3</sup> Entendemos pseudopalavra como uma sequência de sons/letras que poderia ser uma palavra real em termos da sua estrutura fonológica/ortográfica, mas que não ocorre na língua.

<sup>4</sup> Regularidade/irregularidade refere-se à forma como as letras e os sons estão associados num sistema ortográfico. As palavras irregulares não têm relações diretas entre grafemas e fonemas. Na FL portuguesa: (i) palavras e pseudopalavras irregulares não têm o mesmo número de letras e sons, frequentemente porque duas letras representam um único som (por exemplo <ch> representa [ʃ]); (ii) as letras que representam consoantes podem não corresponder a um único som em termos absolutos (<s> pode representar [s], [z], [ʃ] e [ʒ]) ou podem ocorrer em contextos em que o som associado pode não ser previsível (por exemplo <ç> e <ss> representar [s] em posição medial); (iii) foram incluídas tanto vogais orais como nasais (muitas vezes representadas por duas letras).

### 3. Lista de itens

O Quadro 6 apresenta as palavras e pseudopalavras escritas da versão portuguesa.

Ortografia	# Sílabas	Estrutura silábica	Palavras	Pseudopalavras
Regular	2	Simple (CV + CVC)	luva fada filme barco	voba balno
		Complexa (CCV)	livro pedra clube bloco	mupre flida
	3	Simple (CV + CVC)	panela batata perfume malvado	duvila virtala
		Complexa (CCV)	cabrito palavra planeta teclado	tripafo lublito
Irregular	2	Simple (CV + CVC)	gancho rolha cesto parque	guinha xalse
		Complexa (CCV)	bruxa classe sogra templo	cluncha quipro
	3	Simple (CV + CVC)	desenho borracha sardinha salsicha	gicompe caspisso
		Complexa (CCV)	preguiça travessa blusinha flamingo	grasilho cimplacho

Quadro 6: Lista de palavras utilizadas na Tarefa 1 (Versão B1+)

## Tarefa 2 - Compreensão de frases

### 1. Objetivo

Avaliar a capacidade de compreender frases escritas.

### 2. Descrição

Esta é uma tarefa seleção de imagens e contém 16 itens. Os estímulos são 16 frases escritas, 8 das quais são utilizadas na versão A1/A2. Cada frase é lida pela criança e associada a uma de três imagens: uma imagem corresponde à frase alvo e as outras duas imagens são distratoras. No caso das orações temporais adverbiais, a criança será convidada a escolher a imagem que corresponde à ação que ocorreu primeiro. A ordem de apresentação das imagens é aleatória em todos os itens.

Nesta tarefa são avaliados cinco tipos de estruturas sintáticas, que se espera que sejam conhecidas pelos alunos de B1+:

#### 1) Frases ativas:

- 2 frases ativas (sujeito + verbo + objeto), por exemplo, “O elefante está a sujar o macaco”;

#### 2) Frases passivas:

- 2 frases passivas com complemento de agente da passiva, por exemplo, “A ovelha está a ser lambida pela vaca”;

#### 3) Estruturas coordenadas:

- 2 estruturas coordenadas nas quais o sujeito é coordenado com “e”, por exemplo, “O cão e o gato estão a molhar os ratos”;
- 2 estruturas coordenadas nas quais duas orações com verbos intransitivos são coordenadas com “e”, por exemplo, “O macaco está a saltar e o tigre está a correr”;

#### 4) Orações relativas:

- 2 orações relativas em que o sujeito está a ser pronominalizado, por exemplo, “Escolhe o coelho que está a apanhar o gato”;

#### 5) Orações temporais adverbiais:

- 2 orações adverbiais temporais com “antes de” em que a subordinada ocorre após a oração principal, por exemplo, “O professor leu o livro antes de abrir a janela”;
- 2 orações adverbiais temporais com “antes de”, em que a subordinada ocorre antes da oração principal, por exemplo, “Antes de puxar a mangueira, o bombeiro ligou a sirene”.

Nas frases ativas, passivas, estruturas coordenadas e orações relativas, a ação é sempre reversível, e o verbo principal é usado na forma progressiva. Todos os verbos são transitivos, exceto nas estruturas coordenadas com coordenação de orações.

### 3. Lista de itens

O Quadro 7 apresenta as frases escritas da versão portuguesa.

Tipo de estrutura sintática	Frase
Ativa	A princesa está a abraçar a fada.
	O elefante está a sujar o macaco.
Passiva	A mãe está a ser fotografada pela menina.
	A ovelha está a ser lambida pela vaca.
Coordenada	O cão e o gato estão a molhar os ratos.
	O cavalo e o porco estão a empurrar os bois.
	O macaco está a saltar e o tigre está a correr.
	O pinguim está a andar e o pato está a nadar.
Relativa	Escolhe o coelho que está a apanhar o gato.
	Escolhe a menina que está a acordar a mãe.
	Escolhe a bailarina que a cantora está a cumprimentar.
	Escolhe o ladrão que o polícia está a filmar.
Temporal adverbial	O professor leu o livro antes de abrir a janela.
	O menino fez a cama antes de tomar banho.
	Antes de soprar o balão, o palhaço tocou violino.
	Antes de puxar a mangueira, o bombeiro ligou a sirene.

Quadro 7: Lista de frases utilizadas na Tarefa 2 (Versão B1+)

## Tarefa 3 - Fluência de leitura

### 1. Objetivo

Avaliar a capacidade de ler fluentemente um texto narrativo.

### 2. Descrição

A criança é convidada a ler um texto em voz alta. O texto a ler é o texto utilizado na Tarefa 4.

## Tarefa 4 - Compreensão de texto

### 1. Objetivo

Avaliar a capacidade de compreensão de um texto narrativo.

### 2. Descrição

Esta tarefa é de escolha múltipla e contém 8 itens, com 3 opções cada um, testando a compreensão literal e inferencial de um pequeno texto narrativo. A primeira metade do texto e os 4 primeiros itens de escolha múltipla são os utilizados na versão A1/A2.

Tanto o texto como os itens são apresentados por escrito. A criança lê o texto silenciosamente e depois completa a tarefa.

O texto da versão portuguesa tem 320 palavras, incluindo o título. De modo a adequar-se o texto ao nível B1+, foram observados alguns critérios: (a) o vocabulário é adequado ao nível B1+ de proficiência e pertence a domínios com os quais se espera que as crianças estejam familiarizadas; (b) algumas das frases são simples ou coordenadas, mas existem também estruturas e formas mais complexas, que se espera que as crianças com maior proficiência dominem: em comparação com o texto usado na versão A1/A2, usa-se um conjunto mais diversificado de orações subordinadas (por exemplo, consecutivas, condicionais), uma maior variedade de conectores (por exemplo, condicionais introduzidas por "se" e "desde que"), e formas verbais mais complexas (por exemplo, conjuntivo, condicional, infinitivo pessoal); (c) a informação é apresentada tanto explícita como implicitamente.

O texto completo é apresentado abaixo.

### O cão que sonhava viajar

Era uma vez um cão que se chamava Xico. Ele vivia feliz com um menino, o Jaime, e os dois brincavam muito.

O Xico tinha o sonho de viajar pelo mundo e conhecer outros lugares. Um dia, ele teve uma ideia:

– Vou à estação, compro um bilhete e apanho um comboio para outra cidade.

Na estação, quando o Xico chegou à bilheteira, descobriu que não tinha dinheiro suficiente para comprar o bilhete. O cão voltou para casa muito triste, mas logo começou a pensar noutra ideia:

– Com uma bicicleta, posso ir a qualquer lado. Vou aprender a andar de bicicleta! – disse o Xico.

Mas depressa percebeu que andar de bicicleta não é fácil para cães e ficou ainda mais triste.

Nessa altura, o Jaime decidiu ajudar o Xico e disse-lhe:

– Podemos viajar de muitas maneiras. Senta-te aqui.

Então o Jaime abriu um livro, começou a ler uma história e os dois viajaram na sua imaginação para um lugar distante.

[164 palavras]

O Xico gostou tanto de ler com o Jaime que também quis aprender a ler.

– Jaime, posso ir contigo à escola?

O Jaime nem hesitou e, depois de falar com o seu professor, levou o Xico para a sala de aula. Não foi preciso muito tempo para que ele comesse a ler as primeiras palavras e depois os primeiros livros.

Porém, o melhor momento ainda estava por chegar.

– Anda, Xico, vou mostrar-te um lugar muito especial – disse-lhe o Jaime, um dia, levando-o a conhecer a biblioteca.

– Se eu pudesse, ficaria a viver aqui para sempre! – disse o Xico, entusiasmado, ao ver as estantes cheias de livros.

– Podes levar livros para casa desde que cuides bem deles – explicou o Jaime.

Nesse dia, muito animado, o Xico convidou os cães da sua rua para o ouvirem ler.

E a partir de então, o Xico e os amigos puderam viajar por todo o mundo sem nunca sair da cidade.

[156 palavras]

### 3. Lista de itens

Os itens utilizados para verificar a compreensão do texto são apresentados no Quadro 8.

- O Xico sonhava
- conhecer outros lugares.
  - ficar na mesma cidade.
  - voltar para casa.

<p>O Xico não comprou um bilhete porque</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) pensou noutra ideia.</li> <li>b) a bilheteira estava fechada.</li> <li>c) tinha pouco dinheiro.</li> </ul> <p>O Xico percebeu que</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) é fácil andar de bicicleta.</li> <li>b) podemos viajar através de histórias.</li> <li>c) o Jaime não o queria ajudar.</li> </ul> <p>A ideia de ler uma história foi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) do Xico.</li> <li>b) do Jaime.</li> <li>c) dos dois.</li> </ul>
<p>O Xico quis aprender a ler,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) porque detestou ler com o Jaime.</li> <li>b) mas precisou de muito tempo.</li> <li>c) por isso pediu para ir à escola.</li> </ul> <p>Antes de levar o Xico para a aula, o Jaime</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) ficou com dúvidas.</li> <li>b) falou com o professor.</li> <li>c) levou-o à biblioteca.</li> </ul> <p>Quando mostrou a biblioteca ao Xico, o Jaime disse que</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) queria ficar a viver lá para sempre.</li> <li>b) os livros ficavam na biblioteca.</li> <li>c) era preciso cuidar dos livros.</li> </ul> <p>O Xico</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) continuou a ler livros com os amigos.</li> <li>b) nunca mais terá ido à biblioteca.</li> <li>c) mudou-se para outra cidade.</li> </ul>

Quadro 8: Lista de itens utilizados na Tarefa 3 (Versão B1+)

## Aplicação

Esta secção contém instruções para a aplicação da FL Read4Succeed - Versão B1+. A ferramenta pode ser aplicada por professores, terapeutas da fala, psicólogos, membros das equipas READ ou outros profissionais.

A ferramenta é de aplicação individual e deve ser ministrada num ambiente tranquilo e confortável.

Os estímulos devem ser apresentados no ecrã de um computador, utilizando a apresentação em suporte digital. Sempre que tal não seja possível, os estímulos podem ser impressos, desde que as características gráficas originais dos materiais (por exemplo, número de páginas, cores das imagens, e outros detalhes) sejam mantidas.

A ferramenta foi concebida para ser aplicada presencialmente e, portanto, os procedimentos de aplicação terão de ser adaptados se tal não for possível. Em particular, as instruções dadas à criança devem ser ajustadas de acordo com as condições em que o teste é ministrado. Por exemplo, na tarefa de seleção de imagens (Tarefa 2), se a ferramenta estiver a ser aplicada presencialmente, a criança poderá ser instruída a apontar para as imagens; no caso de a aplicação não ser presencial, a instrução deverá ser para selecionar ou indicar as imagens relevantes.

Durante a aplicação das tarefas, o avaliador atribui a cada item um código (A, B, C ou N) com base nos descritores de desempenho fornecidos para cada tarefa. O avaliador deve registar os códigos na folha de registo. Estes códigos devem então ser transferidos para a folha de cálculo a fim de se obter as classificações. Como alternativa, os códigos podem ser registados diretamente na folha de cálculo. Neste caso, recomenda-se que os códigos sejam registados na por outra pessoa que não o avaliador.

## **Tarefa 1 - Identificação de palavras**

### **1. A tarefa**

O objetivo da tarefa é avaliar a capacidade de identificar palavras e pseudopalavras escritas. Esta tarefa contém um total de 48 itens correspondentes a 48 estímulos escritos (32 palavras e 16 pseudopalavras) que a criança será convidada a ler em voz alta.

### **2. Procedimentos**

O avaliador começa por explicar a tarefa à criança: “Vou mostrar-te uma lista de palavras. Algumas delas são palavras reais e outras são palavras inventadas. Tens de ler as palavras em voz alta”. Antes de começar, o avaliador deve certificar-se de que a criança compreendeu as instruções.

O avaliador mostra à criança a primeira palavra. Se a criança não ler a palavra corretamente, o avaliador não deve fornecer quaisquer correções. Assim que a criança tiver lido a palavra, o avaliador passa para a seguinte, quer a palavra tenha sido lida corretamente ou não. Recomenda-se que a criança receba reforço positivo ao longo da tarefa (por exemplo, o avaliador pode acenar com a cabeça, sorrir ou usar expressões como “Muito bem”).

O avaliador não deve permitir que a criança demore demasiado tempo com cada item. Se a criança não conseguir ler a palavra ou pseudopalavra, ou mostrar dificuldades visíveis na sua leitura, o avaliador deve prosseguir.

Na folha de registo, o avaliador regista o código correspondente ao desempenho da criança: A, se a criança ler a palavra ou pseudopalavra corretamente e sem esforço; B, se a criança ler a palavra ou pseudopalavra corretamente, mas com esforço e hesitações; C, se a criança não for capaz de ler a palavra ou pseudopalavra corretamente; ou N, se a criança não responder. A leitura é considerada correta se a criança não comete quaisquer erros, mesmo que possa mostrar dificuldades na leitura da palavra (por exemplo, hesitando ou lendo sílaba por sílaba). Se a criança lê uma palavra ou pseudopalavra incorretamente e depois corrige-a, a leitura deve ser considerada correta.

Os erros podem incluir substituições de palavras, sílabas ou segmentos; inserções, omissões ou reordenação de sílabas ou segmentos; colocação errada do acento da palavra.

A informação relevante (relativa ao tipo de erros cometidos pela criança e outras características da sua leitura) deve ser registada no campo "observações".

## **Tarefa 2 - Compreensão de frases**

### **1. A tarefa**

O objetivo da tarefa é avaliar a capacidade de compreender frases escritas correspondentes a diferentes tipos de estruturas sintáticas, nomeadamente frases ativas, frases passivas, estruturas coordenadas (coordenação de sujeito e de oração), orações relativas e frases complexas contendo uma oração adverbial temporal introduzida por "antes de" com a ordem oração principal/oração subordinada e oração subordinada/oração principal. Esta é uma tarefa de seleção de imagens e contém um total de 16 itens.

### **2. Procedimentos**

Esta tarefa deve ser aplicada em três etapas. Cada grupo de itens requer que a criança selecione uma imagem, mas as instruções dadas à criança são ligeiramente diferentes em cada etapa:

- 1) Itens 49-56: O avaliador começa por explicar a tarefa à criança: “Vou mostrar-te três imagens e uma frase. Tens de ler a frase em silêncio e indicar a imagem certa”. Antes de começar, o avaliador deve certificar-se de que a criança compreendeu as instruções.
- 2) Itens 57-60: O avaliador diz à criança: “Agora vou mostrar-te três imagens e uma frase. Tens de ler a frase em silêncio e fazer o que é dito na frase.” Antes de começar, o avaliador deve certificar-se de que a criança compreendeu as instruções.
- 3) Itens 61-64: O avaliador diz à criança: “Agora vou mostrar-te três imagens e uma frase. Lê a frase em silêncio. Quero saber o que aconteceu primeiro. Tens de indicar a imagem certa”. Antes de começar, o avaliador deve certificar-se de que a criança compreendeu as instruções.

Assim que a criança tiver selecionado uma imagem, o avaliador passa ao item seguinte, quer a imagem selecionada seja a que corresponde à estrutura alvo ou não. Recomenda-se que a criança receba reforço positivo ao longo da tarefa (por exemplo, o avaliador pode acenar com a cabeça, sorrir ou usar expressões como “Muito bem”).

O avaliador não deve permitir que a criança demore demasiado tempo com cada item. Se a criança não selecionar uma imagem, o avaliador deve tentar compreender se a criança leu a frase e, em caso afirmativo, se precisa de mais tempo para completar a tarefa. Se, depois de ter tido mais tempo para ler a frase, a criança ainda não conseguir identificar a imagem correspondente à estrutura alvo, o avaliador deve avançar para o próximo item.

Na folha de registo, o avaliador regista qual a imagem selecionada pela criança (A, B ou C) ou se nenhuma imagem foi selecionada (N). As informações relevantes devem ser registadas no campo "observações".

## **Tarefa 3 - Fluência de leitura**

### **1. Objetivo**

O objetivo da tarefa é avaliar a capacidade de ler um texto narrativo com fluência. A criança será convidada a ler um texto em voz alta.

## 2. Procedimentos

O avaliador começa por explicar a tarefa à criança: “Vais ler um texto em voz alta. Começa com o título. Lê o melhor que puderes. Se não conseguires ler uma palavra, não te preocupes. Eu ajudo-te.”

Antes de começar, o avaliador deve certificar-se de que a criança compreendeu as instruções. Recomenda-se que esta tarefa seja gravada em áudio/vídeo. Se não for possível, é fundamental que seja utilizado um cronómetro para contar o tempo total usado pela criança para ler o texto completo, incluindo o título.

O avaliador mostra à criança o texto e a criança começa a ler. Se a criança demonstrar dificuldades visíveis ou demorar demasiado tempo a ler uma determinada parte do texto, o avaliador deve ajudá-la (por exemplo, a ler uma palavra), para que a criança possa prosseguir com a leitura. O avaliador não deve interromper se a criança ler uma palavra incorretamente, ou se saltar ou repetir uma palavra ou várias palavras. Recomenda-se que a criança receba reforço positivo ao longo da tarefa.

Se o avaliador observar que a criança demonstra dificuldades mais graves na leitura do texto, não deve prosseguir com a tarefa. No entanto, o desempenho da criança pode ser avaliado se a criança tiver lido pelo menos durante um minuto.

Na folha de registo, o avaliador regista o número de palavras que a criança lê corretamente, subtraindo as palavras incorretas do número total de palavras. Isto deve ser feito para cada linha individual na tabela fornecida. Ver o exemplo abaixo, onde o número de palavras corretas é registado a negrito.

	#palavras	#palavras corretas
<b>O cão que sonhava viajar</b>	5	<b>5</b>
Era uma vez um cão que se chamava Xico. Ele vivia feliz com um	14	<b>12</b>

A leitura é considerada correta se a criança não cometer qualquer erro, mesmo que possa mostrar dificuldades na leitura de uma palavra (por exemplo, hesitando ou lendo-a sílaba a sílaba). As disfluências prosódicas (tais como entoação, ritmo, pausas) não devem ser consideradas, mas devem ser registadas no campo "observações".

Se a criança lê uma palavra incorretamente e depois corrige-a, a leitura deve ser considerada correta.

Apenas um erro deve ser contado por palavra. Os erros cometidos pela criança incluem substituições, inserções, omissões ou reordenamento de palavras completas, sílabas ou segmentos, assim como a colocação incorreta do acento da palavra. Se uma palavra for repetida, conta como uma só palavra. Todas as palavras em que o avaliador tem de ajudar a criança a ler são contadas como incorretas.

Se a criança omitir uma sequência do texto (partes de uma frase, uma frase inteira, uma ou mais linhas), as palavras omitidas não devem ser contadas como palavras corretas.

No final, o avaliador regista o número total de palavras que foram lidas corretamente pela criança e o tempo total de leitura em segundos. A fluência da leitura é calculada dividindo o número total de palavras corretas pelo tempo total de leitura, medido em segundos, e multiplicando o resultado por 60. Isto produz o número total de palavras corretas lidas por minuto. A fórmula é a seguinte:

$$(\text{Número total de palavras corretas} / \text{tempo total de leitura (em segundos)}) \times 60$$

Na folha de registo, o avaliador regista o código correspondente ao desempenho da criança: A, se a criança ler em média 80 palavras corretas ou mais por minuto; B, se a criança ler em média entre 65 e 79 palavras corretas por minuto; C, se a criança ler em média menos de 65 palavras corretas por minuto; N, se a criança não responder ou não for capaz de ler durante pelo menos um minuto.

As informações relevantes (relativas ao tipo de erros cometidos pela criança e outras características do seu desempenho de leitura) devem ser registadas no campo "observações". É aconselhável que a tarefa seja aplicada por mais do que uma pessoa se o desempenho da criança não estiver a ser gravado. Neste caso, uma pessoa pode apoiar a criança enquanto lê o texto, enquanto outra preenche a folha de registo. No entanto, se a tarefa for gravada, apenas o avaliador precisa de estar presente e, neste caso, deve preencher a folha de registo mais tarde, depois de ouvir a gravação.

## Tarefa 4 - Compreensão de texto

### 1. A tarefa

O objetivo da tarefa é avaliar a capacidade de compreensão de um texto narrativo. Esta é uma tarefa de escolha múltipla e contém um total de 8 itens com 3 opções cada um, avaliando-se a compreensão literal e inferencial do texto lido.

### 2. Procedimentos

Antes de iniciar a tarefa, é dada a seguinte instrução à criança: “Agora vais ler o texto novamente, mas, desta vez, em silêncio. Depois terás de ler as perguntas também em silêncio e escolher a resposta certa. Não te preocupes se não se lembrares das respostas, porque podes voltar ao texto. Avisa-me se necessitares de ver o texto novamente”. Antes de começar, o avaliador deve certificar-se de que a criança compreendeu as instruções.

Antes de começar, o avaliador deve certificar-se de que a criança compreendeu as instruções. A criança começa por ler o texto silenciosamente, sem limite de tempo. Quando a criança indicar que acabou de ler o texto, o avaliador mostra-lhe o primeiro item, que a criança deve ler em silêncio. O avaliador deve então perguntar à criança se ela gostaria de voltar ao texto. Deve ser dada apenas uma oportunidade à criança para verificar o texto. Assim que a criança tiver selecionado uma opção, o avaliador passa ao item seguinte, independentemente de a opção selecionada corresponder à opção correta ou não. Se a criança não selecionar qualquer opção, o avaliador não deve permitir que a criança demore demasiado tempo no item e deve prosseguir para o item seguinte. Recomenda-se que a criança receba reforço positivo ao longo da tarefa (por exemplo, o avaliador pode acenar com a cabeça, sorrir ou usar expressões como “Muito bem”). O procedimento é repetido para os outros sete itens.

Na folha de registo, o avaliador regista a opção selecionada pela criança (A, B ou C) ou se nenhuma opção é selecionada (N). Informação relevante, por exemplo, se a criança teve de verificar novamente o texto ou se mostrou dificuldades na seleção da opção correta, deve ser registada no campo "observações".

## Classificação

A pontuação total do teste é de 96 pontos. A pontuação máxima para tarefa é de 24 pontos. O quadro abaixo fornece uma visão geral da pontuação disponível para cada tarefa da FL.

Tarefas	Itens	Pontos	Total
<b>Tarefa 1</b> Identificação de palavras	1-48	24	96
<b>Tarefa 2</b> Compreensão de frases	49-64	24	
<b>Tarefa 3</b> Fluência de leitura	65	24	
<b>Tarefa 4</b> Compreensão de texto	66-73	24	

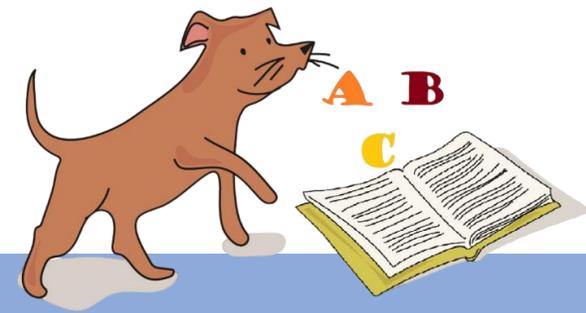
Quadro 9: Visão geral da pontuação

A fim de se obter as pontuações, os códigos atribuídos a cada item durante a aplicação do teste devem ser transferidos da folha de registo para a folha de cálculo ou podem ser inseridos diretamente na folha de cálculo.

Os códigos são inseridos escolhendo uma opção da lista pendente de cada célula da folha de cálculo "Códigos FL". Os códigos são A, B, C ou N. Quando a folha de cálculo "Códigos FL" é preenchida para todas as tarefas e itens, a folha de cálculo "Pontuação FL" é automaticamente preenchida.

Os códigos correspondem a diferentes pontos: a cada item da tarefa 1 é atribuído 0,5 pontos com os códigos A ou B; a cada item da tarefa 2 são atribuídos 1,5 pontos com o código correspondente à imagem certa; na tarefa 3, são atribuídos 24, 16, 8 ou 0 pontos com os códigos A, B, C e N respetivamente; a cada item da tarefa 4 são atribuídos 3 pontos com o código correspondente à opção certa.

Na folha de cálculo "Pontuação FL", a coluna "Subtotal" mostra a pontuação de cada tarefa, num total de 24 pontos, enquanto a coluna "Total" apresenta o resultado de todas as tarefas da FL, num total de 96 pontos.



# Ferramenta de Leitura Read4Succeed versão A1/A2

Read4Succeed: Improving migrant, refugee and from deprived neighborhood children reading skills through an Animal Assisted Reading program

# Tarefa 1

**1**

**fada**

2

**pedra**

**3**

**batata**

4

**voba**

5

**filme**

6

**teclado**

7

luva

8

**mupre**

9

**clube**

10

**perfume**

**lublito**

**barco**

**tripafo**

**livro**

**planeta**

**duvila**

**bloco**

**panela**

**virtala**

**palavra**

**flida**

**malvado**

**balno**

**cabrito**

# Tarefa 2

A princesa está a abraçar a fada.



A

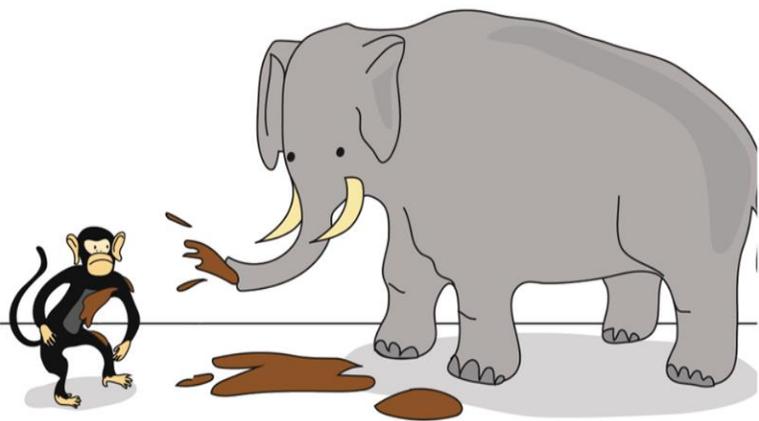


B



C

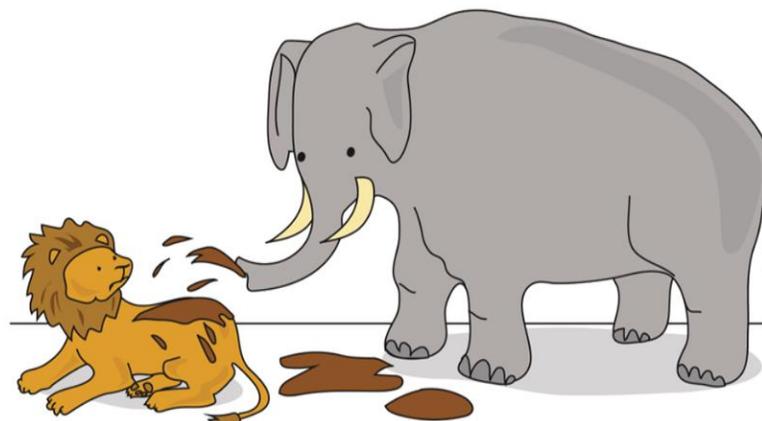
O elefante está a sujar o macaco.



A



B



C

O cão e o gato estão a molhar os ratos.



A

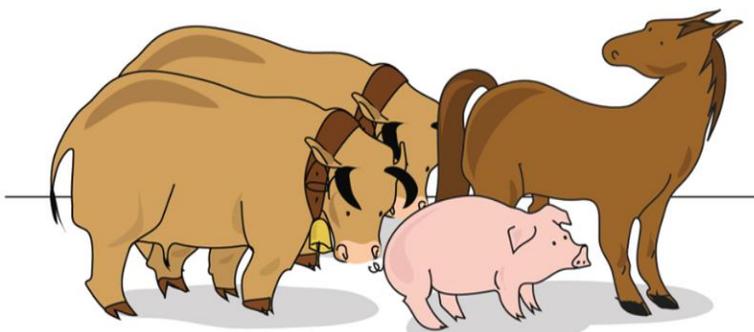


B

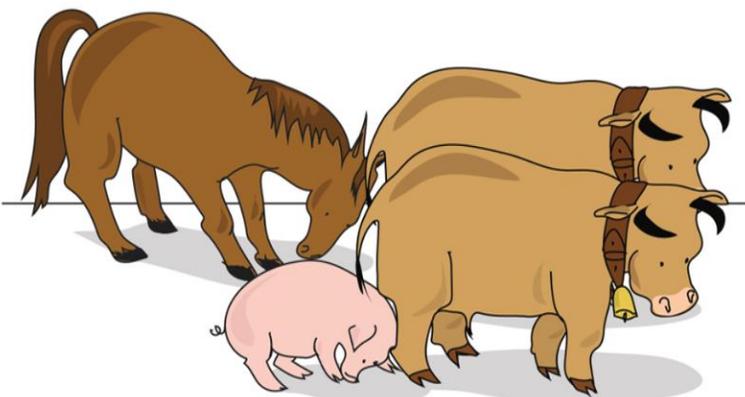


C

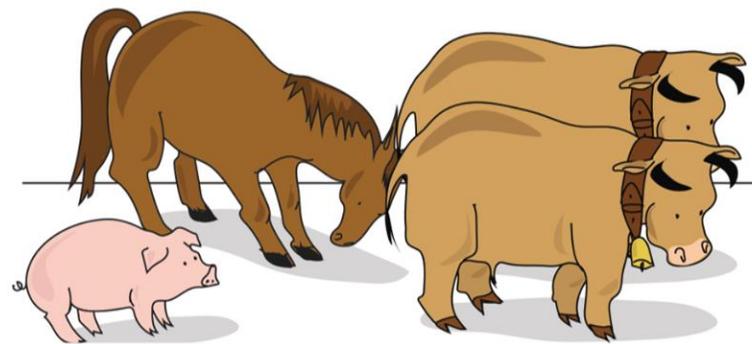
O cavalo e o porco estão a empurrar os bois.



A



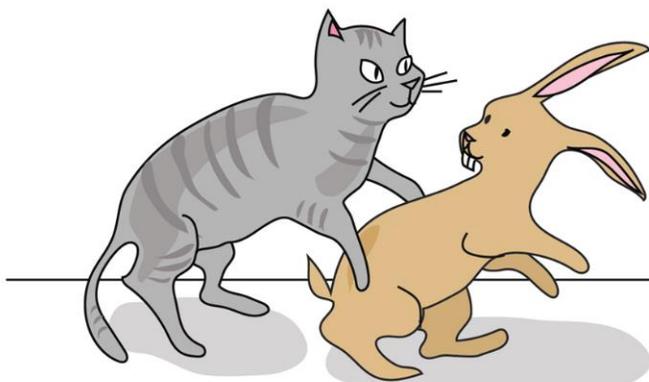
B



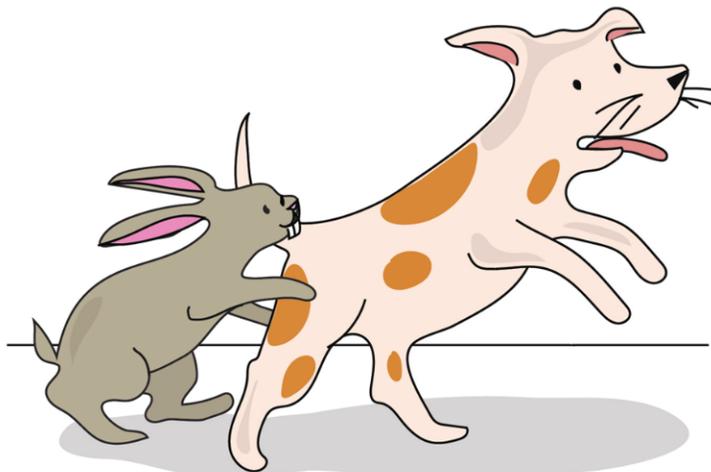
C

29

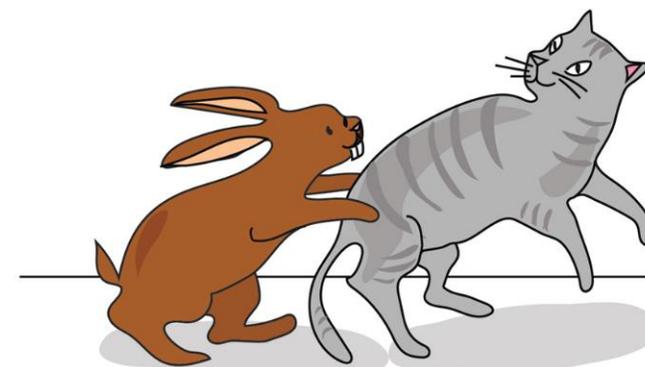
Escolhe o coelho que está a apanhar o gato.



A



B



C

30

Escolhe a menina que está a acordar a mãe.



A



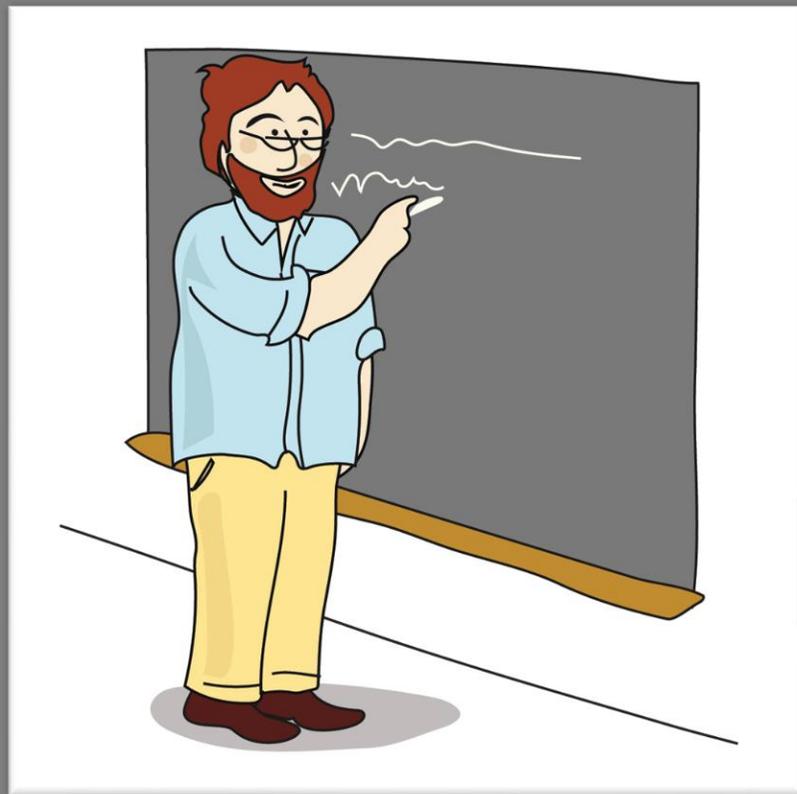
B



C

31

O professor leu o livro antes de abrir a janela.



A



B



C

O menino fez a cama antes de tomar banho.



A



B



C

# Tarefa 3

## O cão que sonhava viajar

Era uma vez um cão que se chamava Xico. Ele vivia feliz com um menino, o Jaime, e os dois brincavam muito.

O Xico tinha o sonho de viajar pelo mundo e conhecer outros lugares. Um dia, ele teve uma ideia:

– Vou à estação, compro um bilhete e apanho um comboio para outra cidade.

Na estação, quando o Xico chegou à bilheteira, descobriu que não tinha dinheiro suficiente para comprar o bilhete. O cão voltou para casa muito triste, mas logo começou a pensar noutra ideia:

– Com uma bicicleta, posso ir a qualquer lado. Vou aprender a andar de bicicleta! – disse o Xico.

Mas depressa percebeu que andar de bicicleta não é fácil para cães e ficou ainda mais triste.

Nessa altura, o Jaime decidiu ajudar o Xico e disse-lhe:

– Podemos viajar de muitas maneiras. Senta-te aqui.

Então o Jaime abriu um livro, começou a ler uma história e os dois viajaram na sua imaginação para um lugar distante.

# Tarefa 4

## O cão que sonhava viajar

Era uma vez um cão que se chamava Xico. Ele vivia feliz com um menino, o Jaime, e os dois brincavam muito.

O Xico tinha o sonho de viajar pelo mundo e conhecer outros lugares. Um dia, ele teve uma ideia:

– Vou à estação, compro um bilhete e apanho um comboio para outra cidade.

Na estação, quando o Xico chegou à bilheteira, descobriu que não tinha dinheiro suficiente para comprar o bilhete. O cão voltou para casa muito triste, mas logo começou a pensar noutra ideia:

– Com uma bicicleta, posso ir a qualquer lado. Vou aprender a andar de bicicleta! – disse o Xico.

Mas depressa percebeu que andar de bicicleta não é fácil para cães e ficou ainda mais triste.

Nessa altura, o Jaime decidiu ajudar o Xico e disse-lhe:

– Podemos viajar de muitas maneiras. Senta-te aqui.

Então o Jaime abriu um livro, começou a ler uma história e os dois viajaram na sua imaginação para um lugar distante.

### O Xico sonhava

**A**

conhecer outros lugares.

**B**

ficar na mesma cidade.

**C**

voltar para casa.

**O Xico não comprou um bilhete porque**

**A**

pensou noutra ideia.

**B**

a bilheteira estava fechada.

**C**

tinha pouco dinheiro.

**O Xico percebeu que**

**A**

é fácil andar de bicicleta.

**B**

podemos viajar através de histórias.

**C**

o Jaime não o queria ajudar.

**A ideia de ter uma história foi**

**A**

do Xico.

**B**

do Jaime.

**C**

dos dois.

## Tarefa 1

### DESCRITORES DE DESEMPENHO:

- A. A criança lê a palavra ou pseudopalavra corretamente e sem esforço.
- B. A criança lê a palavra ou pseudopalavra corretamente, mas com esforço e hesitações.
- C. A criança não consegue ler a palavra corretamente.
- N. A criança não responde.

#	Item	Código	Observações
1	fada	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
2	pedra	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
3	batata	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
4	voba	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
5	filme	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
6	teclado	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
7	luva	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
8	mupre	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
9	clube	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
10	perfume	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
11	lublito	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
12	barco	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
13	tripafo	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
14	livro	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
15	planeta	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
16	duvila	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
17	bloco	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
18	panela	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
19	virtala	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
20	palavra	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
21	flida	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	

## Folha de registo

22	malvado	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
23	balno	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
24	cabrito	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	

## Tarefa 2

### DESCRITORES DE DESEMPENHO:

- A. A criança seleciona a imagem A.
- B. A criança seleciona a imagem B.
- C. A criança seleciona a imagem C.
- N. A criança não responde.

#	Item	Código				Observações
25	A princesa está a abraçar a fada.	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
26	O elefante está a sujar o macaco.	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
27	O cão e o gato estão a molhar os ratos.	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
28	O cavalo e o porco estão a empurrar os bois.	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
29	Escolhe o coelho que está a apanhar o gato.	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
30	Escolhe a menina que está a acordar a mãe.	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
31	O professor leu o livro antes de abrir a janela.	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
32	O menino fez a cama antes de tomar banho.	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	

## Tarefa 3

### DESCRITORES DE DESEMPENHO:

- A. A criança lê 65 ou mais palavras corretas por minuto.
- B. A criança lê entre 64 e 50 palavras corretas por minuto.
- C. A criança lê menos de 50 palavras corretas por minuto.
- N. A criança não responde ou não é capaz de ler durante pelo menos um minuto.

#	Item	Código	Observações
33	<i>Ver tabela abaixo</i>	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	

	# palavras	# palavras corretas
<b>O cão que sonhava viajar</b>	5	
Era uma vez um cão que se chamava Xico. Ele vivia feliz com um	14	
menino, o Jaime, e os dois brincavam muito.	8	
O Xico tinha o sonho de viajar pelo mundo e conhecer outros lugares.	13	
Um dia, ele teve uma ideia:	6	
– Vou à estação, compro um bilhete e apanho um comboio para outra	12	
cidade.	1	
Na estação, quando o Xico chegou à bilheteira, descobriu que não	11	
tinha dinheiro suficiente para comprar o bilhete. O cão voltou para	11	
casa muito triste, mas logo começou a pensar noutra ideia:	10	
– Com uma bicicleta, posso ir a qualquer lado. Vou aprender a andar	12	
de bicicleta! –disse o Xico.	5	
Mas depressa percebeu que andar de bicicleta não é fácil para cães e	13	
ficou ainda mais triste.	4	
Nessa altura, o Jaime decidiu ajudar o Xico e disse-lhe:	10	
– Podemos viajar de muitas maneiras. Senta-te aqui.	7	
Então o Jaime abriu um livro, começou a ler uma história e os dois	14	
viajaram na sua imaginação para um lugar distante.	8	

Total de palavras lidas corretamente (0-164)	
Tempo de leitura (em segundos)	

## Tarefa 4

### DESCRITORES DE DESEMPENHO:

- A. A criança seleciona a opção A.
- B. A criança seleciona a opção B.
- C. A criança seleciona a opção C.
- N. A criança não responde.

#	Item	Código	Observações
34	O Xico sonhava a) conhecer outros lugares. b) ficar na mesma cidade. c) voltar para casa.	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
35	O Xico não comprou um bilhete porque a) pensou noutra ideia. b) a bilheteira estava fechada. c) tinha pouco dinheiro.	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
36	O Xico percebeu que a) é fácil andar de bicicleta. b) podemos viajar através de histórias. c) o Jaime não o queria ajudar.	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
37	A ideia de ler uma história foi a) do Xico. b) do Jaime. c) dos dois.	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	

# Ferramenta de Leitura Read4Succeed - Versão A1/A2

## Folha de cálculo

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK	AL	
1	<b>N.º do</b>	<b>Tarefa 1</b>														<b>Tarefa 2</b>								<b>Tarefa 3</b>			<b>Tarefa 4</b>												
2	<b>aluno</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	
3	1																																						
4	2																																						
5	3																																						
6	4																																						
7	5																																						
8	6																																						
9	7																																						
10	8																																						
11	9																																						
12	10																																						
13	11																																						
14	12																																						
15	13																																						
16	14																																						
17	15																																						
18	16																																						
19	17																																						
20	18																																						
21	19																																						
22	20																																						
23																																							
24																																							
25																																							
26																																							
27																																							





# Ferramenta de Leitura Read4Succeed versão B1+

Read4Succeed: Improving migrant, refugee and from deprived neighborhood children reading skills through an Animal Assisted Reading program

# Tarefa 1

**1**

**fada**

2

**pedra**

**3**

**batata**

4

**voba**

5

**filme**

6

**teclado**

7

luva

8

**mupre**

9

**clube**

10

perfume

**lublito**

**barco**

**tripafo**

**livro**

**planeta**

**duvila**

**bloco**

**panela**

**virtala**

**palavra**

**flida**

**malvado**

**balno**

**cabrito**

**sogra**

**templo**

**guinha**

**preguiça**

**rolha**

**xalse**

**sardinha**

**travessa**

**cimplacho**

**bruxa**

**gicompe**

**salsicha**

**parque**

**grasilho**

**borracha**

**flamingo**

**caspisso**

**gancho**

**desenho**

**cluncha**

**blusinha**

**cesto**

**quipro**

**classe**

# Tarefa 2

A princesa está a abraçar a fada.



A

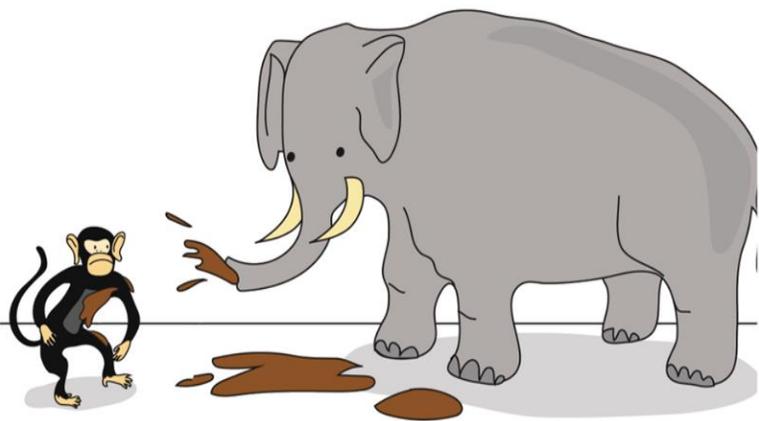


B



C

O elefante está a sujar o macaco.



A

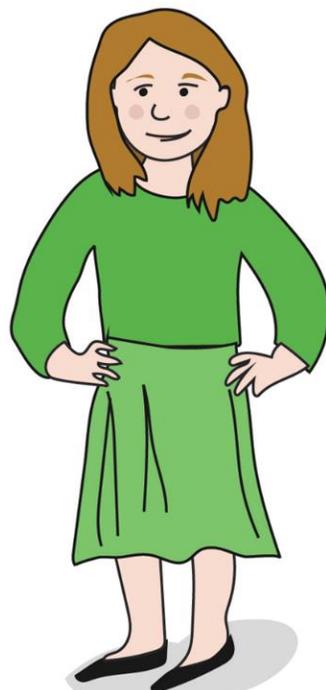
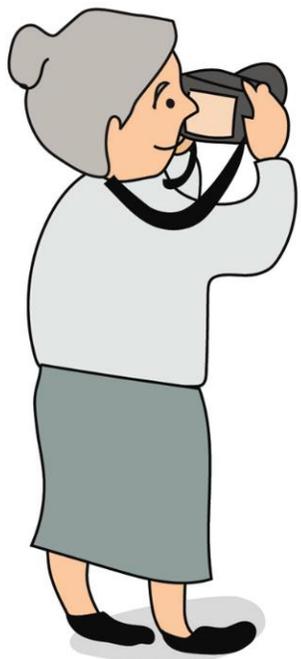
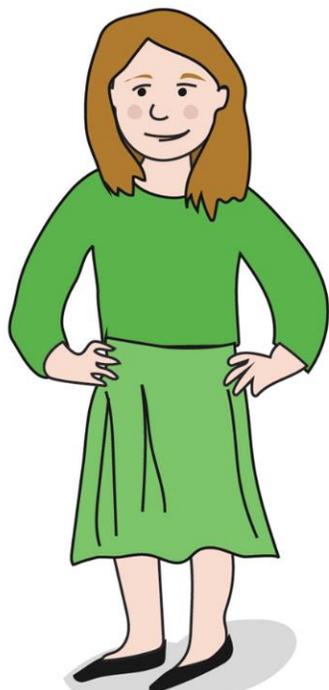


B



C

A mãe está a ser fotografada pela menina.

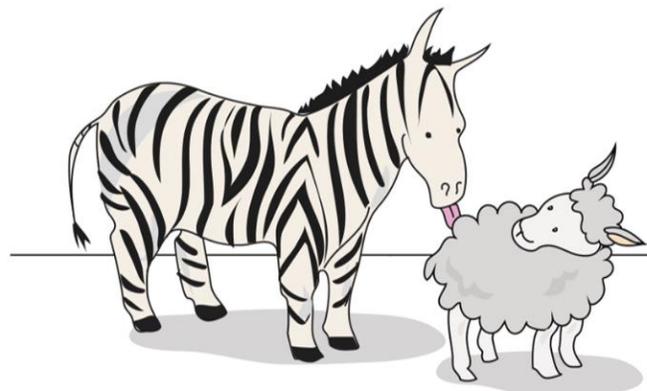


A

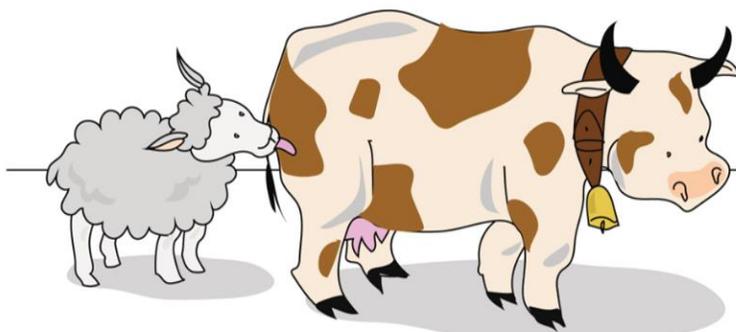
B

C

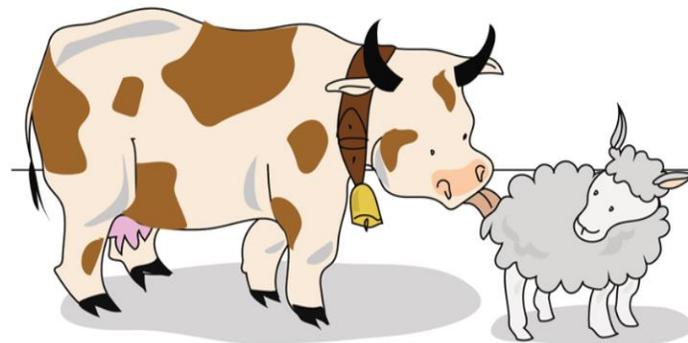
A ovelha está a ser lambida pela vaca.



A



B



C

O cão e o gato estão a molhar os ratos.



A

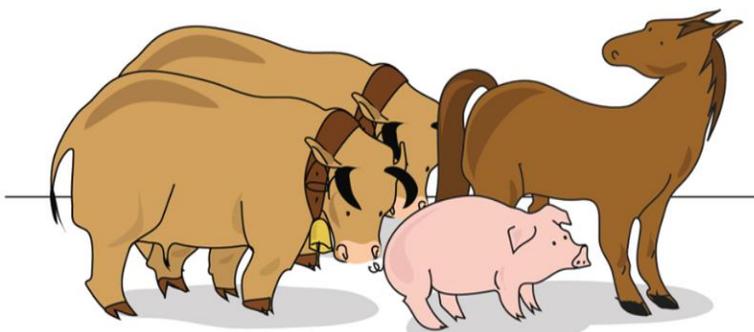


B

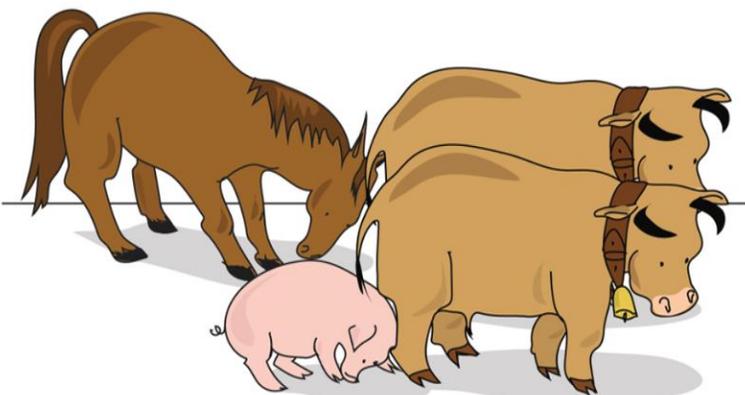


C

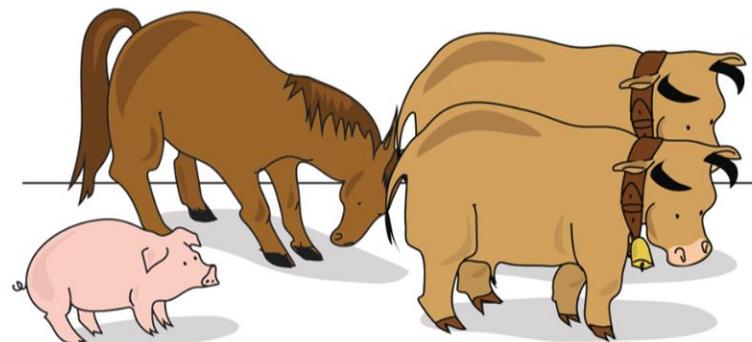
O cavalo e o porco estão a empurrar os bois.



A

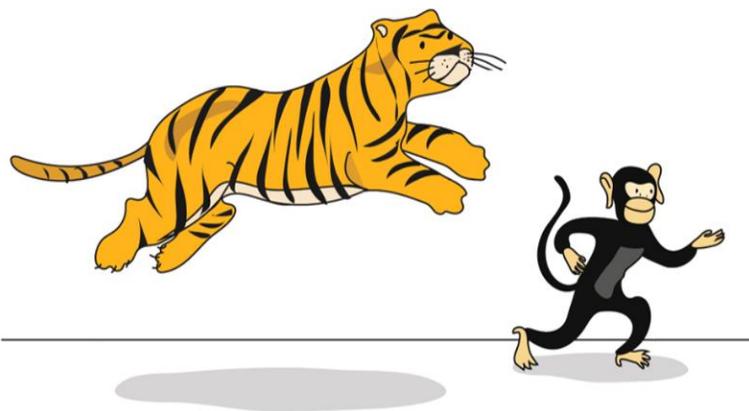


B

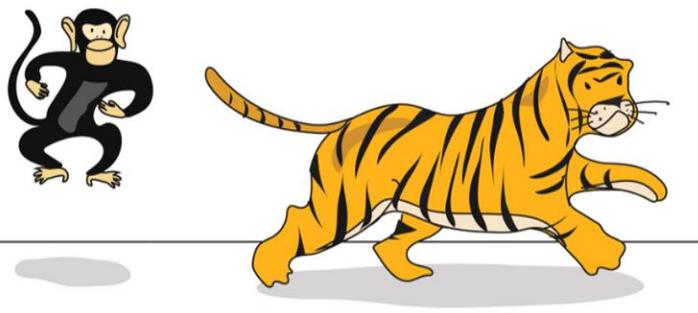


C

O macaco está a saltar e o tigre está a correr.



A



B



C

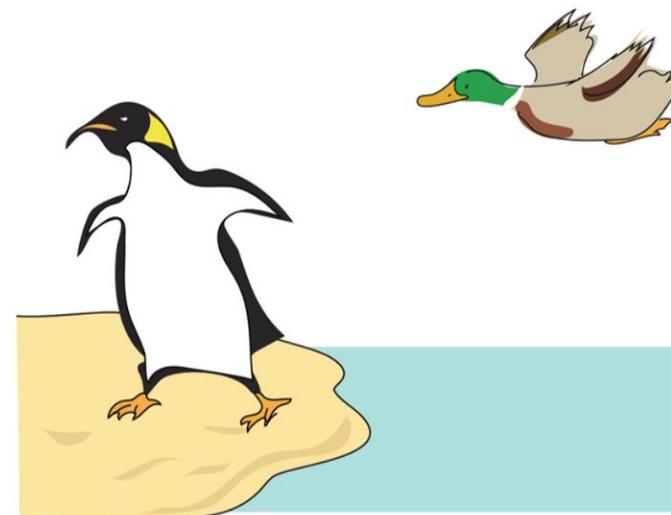
O pinguim está a andar e o pato está a nadar.



A



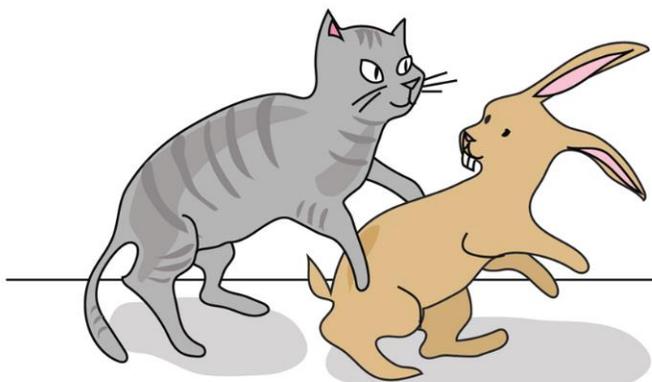
B



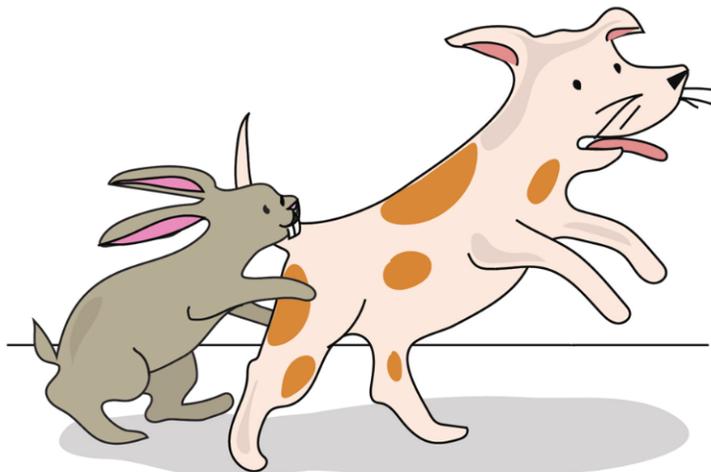
C

57

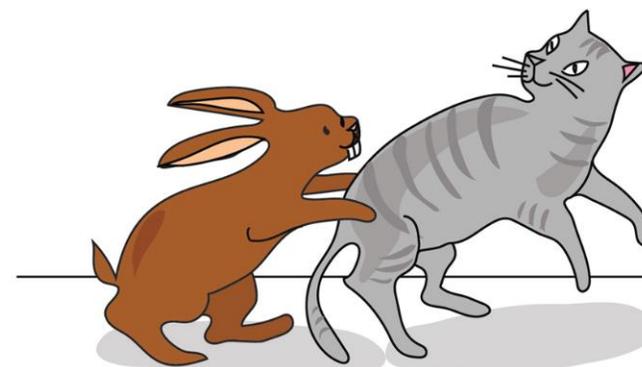
Escolhe o coelho que está a apanhar o gato.



A



B



C

58

Escolhe a menina que está a acordar a mãe.



A



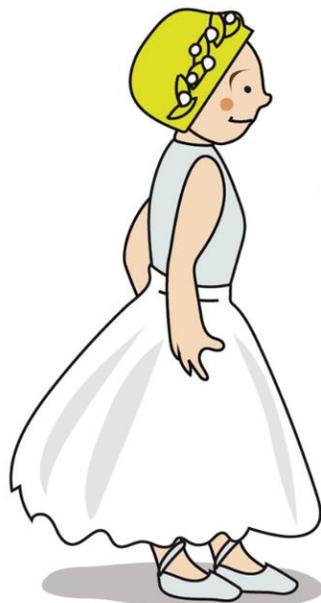
B



C

59

Escolhe a bailarina que a cantora está a cumprimentar.



A

B

C

Escolhe o ladrão que o polícia está a filmar.



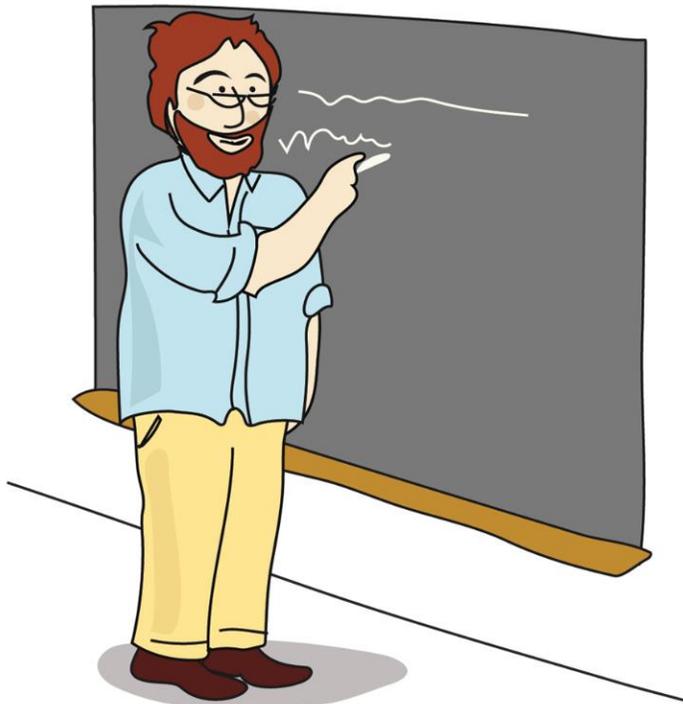
A

B

C

61

O professor leu o livro antes de abrir a janela.



A



B



C

O menino fez a cama antes de tomar banho.



A



B



C

Antes de soprar o balão, o palhaço tocou o violino.



A



B



C

Antes de puxar a mangueira, o bombeiro ligou a sirene.



A



B



C

# Tarefa 3

## O cão que sonhava viajar

Era uma vez um cão que se chamava Xico. Ele vivia feliz com um menino, o Jaime, e os dois brincavam muito.

O Xico tinha o sonho de viajar pelo mundo e conhecer outros lugares. Um dia, ele teve uma ideia:

– Vou à estação, compro um bilhete e apanho um comboio para outra cidade.

Na estação, quando o Xico chegou à bilheteira, descobriu que não tinha dinheiro suficiente para comprar o bilhete. O cão voltou para casa muito triste, mas logo começou a pensar noutra ideia:

– Com uma bicicleta, posso ir a qualquer lado. Vou aprender a andar de bicicleta! – disse o Xico.

Mas depressa percebeu que andar de bicicleta não é fácil para cães e ficou ainda mais triste.

Nessa altura, o Jaime decidiu ajudar o Xico e disse-lhe:

– Podemos viajar de muitas maneiras. Senta-te aqui.

Então o Jaime abriu um livro, começou a ler uma história e os dois viajaram na sua imaginação para um lugar distante.

O Xico gostou tanto de ler com o Jaime que também quis aprender a ler.

– Jaime, posso ir contigo à escola?

O Jaime nem hesitou e, depois de falar com o seu professor, levou o Xico para a sala de aula. Não foi preciso muito tempo para que ele começasse a ler as primeiras palavras e depois os primeiros livros.

Porém, o melhor momento ainda estava por chegar.

– Anda, Xico, vou mostrar-te um lugar muito especial – disse-lhe o Jaime, um dia, levando-o a conhecer a biblioteca.

– Se eu pudesse, ficaria a viver aqui para sempre! – disse o Xico, entusiasmado, ao ver as estantes cheias de livros.

– Podes levar livros para casa desde que cuides bem deles – explicou o Jaime.

Nesse dia, muito animado, o Xico convidou os cães da sua rua para o ouvirem ler.

E a partir de então, o Xico e os amigos puderam viajar por todo o mundo sem nunca sair da cidade.

# Tarefa 4

## O cão que sonhava viajar

Era uma vez um cão que se chamava Xico. Ele vivia feliz com um menino, o Jaime, e os dois brincavam muito.

O Xico tinha o sonho de viajar pelo mundo e conhecer outros lugares. Um dia, ele teve uma ideia:

– Vou à estação, compro um bilhete e apanho um comboio para outra cidade.

Na estação, quando o Xico chegou à bilheteira, descobriu que não tinha dinheiro suficiente para comprar o bilhete. O cão voltou para casa muito triste, mas logo começou a pensar noutra ideia:

– Com uma bicicleta, posso ir a qualquer lado. Vou aprender a andar de bicicleta! – disse o Xico.

Mas depressa percebeu que andar de bicicleta não é fácil para cães e ficou ainda mais triste.

Nessa altura, o Jaime decidiu ajudar o Xico e disse-lhe:

– Podemos viajar de muitas maneiras. Senta-te aqui.

Então o Jaime abriu um livro, começou a ler uma história e os dois viajaram na sua imaginação para um lugar distante.

O Xico gostou tanto de ler com o Jaime que também quis aprender a ler.

– Jaime, posso ir contigo à escola?

O Jaime nem hesitou e, depois de falar com o seu professor, levou o Xico para a sala de aula. Não foi preciso muito tempo para que ele começasse a ler as primeiras palavras e depois os primeiros livros.

Porém, o melhor momento ainda estava por chegar.

– Anda, Xico, vou mostrar-te um lugar muito especial – disse-lhe o Jaime, um dia, levando-o a conhecer a biblioteca.

– Se eu pudesse, ficaria a viver aqui para sempre! – disse o Xico, entusiasmado, ao ver as estantes cheias de livros.

– Podes levar livros para casa desde que cuides bem deles – explicou o Jaime.

Nesse dia, muito animado, o Xico convidou os cães da sua rua para o ouvirem ler.

E a partir de então, o Xico e os amigos puderam viajar por todo o mundo sem nunca sair da cidade.

**O Xico sonhava****A**

conhecer outros lugares.

**B**

ficar na mesma cidade.

**C**

voltar para casa.

**O Xico não comprou um bilhete porque**

**A**

pensou noutra ideia.

**B**

a bilheteira estava fechada.

**C**

tinha pouco dinheiro.

**O Xico percebeu que**

**A**

é fácil andar de bicicleta.

**B**

podemos viajar através de histórias.

**C**

o Jaime não o queria ajudar.

**A ideia de ter uma história foi**

**A**

do Xico.

**B**

do Jaime.

**C**

dos dois.

### O Xico quis aprender a ler

**A**

porque detestou ler com o Jaime.

**B**

mas precisou de muito tempo.

**C**

por isso pediu para ir à escola.

**Antes de levar o Xico para a aula, o Jaime**

**A**

ficou com dúvidas.

**B**

falou com o professor.

**C**

levou-o à biblioteca.

**Quando mostrou a biblioteca ao Xico, o Jaime disse que**

**A**

queria ficar a viver lá para sempre.

**B**

os livros ficavam na biblioteca.

**C**

era preciso cuidar dos livros.

**O Xico****A**

continuou a ler livros com os amigos.

**B**

nunca mais terá ido à biblioteca.

**C**

mudou-se para outra cidade.

# Tarefa 1

## DESCRITORES DE DESEMPENHO:

- A. A criança lê a palavra ou pseudopalavra corretamente e sem esforço.
- B. A criança lê a palavra ou pseudopalavra corretamente, mas com esforço e hesitações.
- C. A criança não consegue ler a palavra corretamente.
- N. A criança não responde.

#	Item	Código	Observações
1	fada	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
2	pedra	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
3	batata	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
4	voba	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
5	filme	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
6	teclado	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
7	luva	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
8	mupre	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
9	clube	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
10	perfume	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
11	lublito	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
12	barco	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
13	tripafo	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
14	livro	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
15	planeta	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
16	duvila	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
17	bloco	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
18	panela	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
19	virtala	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
20	palavra	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
21	flida	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
22	malvado	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	

## Folha de registo

---

23	balno	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
24	cabrito	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
25	sogra	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
26	templo	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
27	guinha	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
28	preguiça	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
29	rolha	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
30	xalse	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
31	sardinha	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
32	travessa	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
33	cimplacho	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
34	bruxa	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
35	gicompe	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
36	salsicha	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
37	parque	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
38	grasilho	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
39	borracha	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
40	flamingo	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
41	caspisso	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
42	gancho	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
43	desenho	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
44	cluncha	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
45	blusinha	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
46	cesto	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
47	quipro	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	
48	classe	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	N <input type="checkbox"/>	

## Tarefa 2

### DESCRITORES DE DESEMPENHO:

- A. A criança seleciona a imagem A.
- B. A criança seleciona a imagem B.
- C. A criança seleciona a imagem C.
- N. A criança não responde.

#	Item	Código	Observações
49	A princesa está a abraçar a fada.	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
50	O elefante está a sujar o macaco.	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
51	A mãe está a ser fotografada pela menina.	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
52	A ovelha está a ser lambida pela vaca.	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
53	O cão e o gato estão a molhar os ratos.	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
54	O cavalo e o porco estão a empurrar os bois.	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
55	O macaco está a saltar e o tigre está a correr.	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
56	O pinguim está a andar e o pato está a nadar.	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
57	Escolhe o coelho que está a apanhar o gato.	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
58	Escolhe a menina que está a acordar a mãe.	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
59	Escolhe a bailarina que a cantora está a cumprimentar.	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
60	Escolhe o ladrão que o polícia está a filmar.	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
61	O professor leu o livro antes de abrir a janela.	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
62	O menino fez a cama antes de tomar banho.	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
63	Antes de soprar o balão, o palhaço tocou violino.	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
64	Antes de puxar a mangueira, o bombeiro ligou a sirene.	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	

## Tarefa 3

### DESCRIPTORIOS DE DESEMPENHO:

- A. A criança lê 80 ou mais palavras corretas por minuto.
- B. A criança lê entre 79 e 65 palavras corretas por minuto.
- C. A criança lê menos de 65 palavras corretas por minuto.
- N. A criança não responde ou não é capaz de ler durante pelo menos um minuto.

#	Item	Código	Observações
65	<i>Ver tabela abaixo</i>	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	

	# palavras	# palavras corretas
<b>O cão que sonhava viajar</b>	5	
Era uma vez um cão que se chamava Xico. Ele vivia feliz com um menino, o Jaime, e os dois brincavam muito.	14	
O Xico tinha o sonho de viajar pelo mundo e conhecer outros lugares.	8	
Um dia, ele teve uma ideia:	13	
– Vou à estação, compro um bilhete e apanho um comboio para outra cidade.	6	
Na estação, quando o Xico chegou à bilheteira, descobriu que não tinha dinheiro suficiente para comprar o bilhete. O cão voltou para casa muito triste, mas logo começou a pensar noutra ideia:	12	
– Com uma bicicleta, posso ir a qualquer lado. Vou aprender a andar de bicicleta! – disse o Xico.	1	
Mas depressa percebeu que andar de bicicleta não é fácil para cães e ficou ainda mais triste.	11	
Nessa altura, o Jaime decidiu ajudar o Xico e disse-lhe:	11	
– Podemos viajar de muitas maneiras. Senta-te aqui.	10	
Então o Jaime abriu um livro, começou a ler uma história e os dois viajaram na sua imaginação para um lugar distante.	7	
O Xico gostou tanto de ler com o Jaime que também quis aprender a ler.	14	
– Jaime, posso ir contigo à escola?	1	
O Jaime nem hesitou e, depois de falar com o seu professor, levou o Xico para a sala de aula. Não foi preciso muito tempo para que ele	6	
	14	
	14	

Folha de registo

começasse a ler as primeiras palavras e depois os primeiros livros.	11	
Porém, o melhor momento ainda estava por chegar.	8	
– Anda, Xico, vou mostrar-te um lugar muito especial – disse-lhe o	10	
Jaime, um dia, levando-o a conhecer a biblioteca.	8	
– Se eu pudesse, ficaria a viver aqui para sempre! – disse o Xico,	12	
entusiasmado, ao ver as estantes cheias de livros.	8	
– Podes levar livros para casa desde que cuides bem deles – explicou	11	
o Jaime.	2	
Nesse dia, muito animado, o Xico convidou os cães da sua rua para o	14	
ouvirem ler.	2	
E a partir de então, o Xico e os amigos puderam viajar por todo o	15	
mundo sem nunca sair da cidade.	6	

Total de palavras lidas corretamente (0-320)	
Tempo de leitura (em segundos)	

## Tarefa 4

### DESCRITORES DE DESEMPENHO:

- A. A criança seleciona a opção A.
- B. A criança seleciona a opção B.
- C. A criança seleciona a opção C.
- N. A criança não responde.

#	Item	Código	Observações
66	O Xico sonhava a) conhecer outros lugares. b) ficar na mesma cidade. c) voltar para casa.	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
67	O Xico não comprou um bilhete porque a) pensou noutra ideia. b) a bilheteira estava fechada. c) tinha pouco dinheiro.	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	

## Folha de registo

68	O Xico percebeu que a) é fácil andar de bicicleta. b) podemos viajar através de histórias. c) o Jaime não o queria ajudar.	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
69	A ideia de ler uma história foi a) do Xico. b) do Jaime. c) dos dois.	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
70	O Xico quis aprender a ler, a) porque detestou ler com o Jaime. b) mas precisou de muito tempo. c) por isso pediu para ir à escola.	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
71	Antes de levar o Xico para a aula, o Jaime a) ficou com dúvidas. b) falou com o professor. c) levou-o à biblioteca.	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
72	Quando mostrou a biblioteca ao Xico, o Jaime disse que a) queria ficar a viver lá para sempre. b) os livros ficavam na biblioteca. c) era preciso cuidar dos livros.	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	
73	O Xico a) continuou a ler livros com os amigos. b) nunca mais terá ido à biblioteca. c) mudou-se para outra cidade.	A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/>	







