



# SABERES NA REDE

— APRENDENDO COM O TEMPO —

**FUNDAMENTAL**  
**1º ANO**



**EDUCANDO**

**Prefeito**

Gustavo Henric Costa

**Secretário Municipal de Educação**

Alex Viterale

**Subsecretária Municipal de Educação**

Fábia Costa

**Diretora do Departamento de Orientações Educacionais e Pedagógicas**

Solange Turgante Adamoli

**Divisão Técnica de Currículo e Análise de Materiais Pedagógicos**

Ana Paula Reis Felix Pires

Ana Paula Lucio Souto Ferreira

Camila Zentner Tesche

Eduardo Augusto Ribeiro Ramiro

Gláucia Antonovicz Lopes

Janaína Juvêncio Leal Dias

Jessica Blasques da Silva

Priscila Bispo de Lacerda

Talita Cerqueira Brito

Thatiane Oliveira Coutinho Melguinha

Thiago Adonai Araujo Alves

**Diagramação**

Jessica Blasques da Silva

Talita Cerqueira Brito

Thiago Adonai Araujo Alves

**Elaboração das propostas**

Talita Cerqueira Brito

**Criação dos personagens, roteiros (HQ's) e ilustrações**

Thiago Adonai Araujo Alves

**SECRETARIA DE EDUCAÇÃO**

Rua Claudino Barbosa, 313 - Macedo - Guarulhos/SP

CEP 07113-040 - TEL.: 2475-7300

<http://portaleducacao.guarulhos.sp.gov.br>

# APRESENTAÇÃO

Às educadoras e aos educadores da rede municipal de educação de Guarulhos,

Em 2023, entregamos com grande alegria a primeira edição da coleção **Saberes na Rede**, um material inédito elaborado pela equipe técnica da Secretaria Municipal de Educação de Guarulhos, por meio do Departamento de Orientações Educacionais e Pedagógicas (DOEP), com base na Proposta Curricular Quadro de Saberes Necessários – QSN (Guarulhos, 2019) para a Educação Infantil, o Ensino Fundamental e a Educação de Jovens e Adultos – EJA.

Agora, com enorme satisfação, entregamos a segunda edição da coleção que, desde o seu lançamento, tem recebido diversos elogios em nossa rede.

Sob a temática “Aprendendo com o Tempo”, buscamos abordar a relação deste *novo tempo* – tão acelerado e calculado por todos nós junto às crianças – e a forma do aprender. Será que os pequenos estão se relacionando com o tempo da mesma maneira que nos relacionamos durante a nossa infância? Será que estamos conseguindo transmitir o real sentido e valor da passagem e vivência do tempo? O tempo de brincar, o tempo de aprender, o tempo de observar, o tempo de se gastar e, o mais que necessário, tempo longe das telas?

Pois bem, são essas questões que buscamos refletir, discutir, e orientar através deste novo material, mais uma vez elaborado pelos educadores da rede municipal que compõem a Divisão Técnica de Currículo e Análise de Materiais Pedagógicos que, além de escreverem as orientações e propostas, participaram da sua edição e revisão, bem como da criação dos personagens, do projeto gráfico, da diagramação e outras ilustrações. Um trabalho pensado e desenvolvido por educadores para educadores.

Nessa perspectiva, considera-se, neste material, as reflexões acerca da relação, interpretação e condução do tempo e do desenvolvimento das crianças, bem como o modo como o tempo marca e perpassa as experiências e as vivências dos educandos nas escolas. Partimos assim dessa temática, de modo a apresentar proposições que auxiliem o trabalho docente como um todo.

Vocês, educadoras e educadores, exercem um papel essencial neste trabalho, já que serão mediadores de todo o processo, adequando as propostas à realidade da turma e indo além, à medida que contemplam os interesses dos educandos, seus conhecimentos prévios e a cultura local.

Por fim, desejamos que a coleção Saberes na Rede – Aprendendo com o Tempo fortaleça os Projetos Político-Pedagógicos das escolas, contribua para novas reflexões, aprendizagens e desenvolvimento de todos.

Sem perder tempo, seguimos juntos!

# SUMÁRIO



CONECTADOS

10



AMIZADE

28



CADÊ?

60



COMO ERA ANTES

76



TUDO LEVA TEMPO

96



NO JARDIM

112

# FIQUE DE OLHO

HORA DO PAPO

CONVERSE COM OS COLEGAS SOBRE O ASSUNTO ABORDADO.

VOCE SABIA?

DESCUBRA ALGUMAS CURIOSIDADES SOBRE O ASSUNTO.

VAMOS PENSAR

REFLITA SOBRE ASSUNTOS IMPORTANTES PARA VOCÊ E PARA O MUNDO.

INDO ALÉM

CONHEÇA OUTRAS REFERÊNCIAS.

AGORA É A SUA VEZ

COLOQUE EM PRÁTICA O QUE VOCÊ APRENDEU COM OS SEUS ESTUDOS.

VAMOS DESCOBRIR

FAÇA PESQUISAS, LEIA CURIOSIDADES E APROFUNDE SEUS CONHECIMENTOS.

PROGRAMA SABERES EM CASA GUARULHOS

CANTE, CRIE, OUÇA HISTÓRIAS E CURIOSIDADES ASSISTINDO AOS PROGRAMAS.

VAMOS BRINCAR

BRINQUE.

# CONHECENDO A TURMA DO SABERES!

OLÁ, AMIGUINHOS!

PROVAVELMENTE VOCÊS JÁ OUVIRAM ALGUMA HISTÓRIA SOBRE BRINQUEDOS QUE GANHAM VIDA E COMEÇAM A FALAR ASSIM QUE OS SEUS DONOS SAEM DE PERTO, CERTO?

BOM, A VERDADE É QUE TODO BRINQUEDO GANHA VIDA ATRAVÉS DA IMAGINAÇÃO DAS CRIANÇAS!

UM ROBÔ, UMA BONECA, UM CARRINHO, UMA PETECA, UMA CAIXA DE PAPELÃO, UMA MEIA OU ATÉ MESMO UM BOTÃO! TUDO PODE SE TRANSFORMAR E SERVIR PARA BRINCAR COMO A CRIANÇA QUISE IMAGINAR!

EU MESMO, SOU UM BRINQUEDO FEITO DE ROLINHO DE PAPEL COM BRAÇOS DE CORDÕES, MINHA ROUPA DE PEDACINHO DE PANO E MEU CHAPÉU DE FUNIL DE ALUMÍNIO, ALÉM DA MINHA BARBA E CABELOS FEITOS DE ALGODÃO!

EU ME CHAMO RETORMAGO, SOU UM MAGO DO MUNDO DOS BRINQUEDOS E POSSO TRANSFORMAR QUALQUER OBJETO E MATERIAL REUTILIZÁVEL EM BRINQUEDO, DESDE QUE AS CRIANÇAS ME AJUDEM COM A SUA IMAGINAÇÃO!

E AQUI EM GUARULHOS, NOSSA AMADA CIDADE, ESTAMOS CERCADOS DE LUGARES MARAVILHOSOS QUE SERVIRAM DE INSPIRAÇÃO PARA A CRIAÇÃO DE BRINQUEDOS INCRÍVEIS QUE VOCÊS CONHECERÃO NAS PRÓXIMAS PÁGINAS!

BRINQUEDOS DE DIFERENTES TIPOS E FORMATOS QUE IRÃO GUIÁ-LOS NESSA DIVERTIDA JORNADA DE CONHECIMENTO E APRENDIZAGEM, MOSTRANDO QUE BRINCAR E APRENDER TEM TUDO A VER!

SEJAM BEM-VINDOS AO UNIVERSO DA TURMA DO SABERES NA REDE!



DO FAMOSO **AEROPORTO INTERNACIONAL DE GUARULHOS** TEMOS O ROBÔ ULTRAMODERNO QUE PODE SE TRANSFORMAR NUM AVIÃO: O AIR GRU! ELE É DIVERTIDO, UM POUCO ATRAPALHADO E ADORA FALAR SOBRE TECNOLOGIA!



NO **BOSQUE MAIA** ENCONTRAMOS TINUNKIÃ, UMA DIVERTIDA BONECA INDÍGENA QUE ESTÁ SEMPRE JUNTO DO SEU MELHOR AMIGO, UM BONECO FEITO DE GRAVETOS E OUTRAS MATÉRIAS-PRIMAS NATURAIS, CHAMADO CARINHOSAMENTE DE TOQUINHO! ELES ADORAM ESSA ÁREA VERDE DA CIDADE E SE DIVERTEM COM A TARTA, UMA BONECA EM FORMA DE TARTARUGA QUE ADORA PRATICAR TODOS OS TIPOS DE ESPORTES!



JÁ NO FAMOSO **ZOOLOGICO DA CIDADE**, TEMOS BRINQUEDOS INCRÍVEIS E IGUALMENTE DIVERTIDOS:



**DJ MACA ADORA ESTUDAR SOBRE INSTRUMENTOS E GÊNEROS MÚSICAIS, E SABE TUDO SOBRE AS DIFERENTES CULTURAS.**



**CAPIMARA É UMA BONECA CURIOSA E TALENTOSA QUE ENXERGA ARTE EM TUDO!**



**URUBUBU É UM DÓCIL E EXTREMAMENTE HIGIÊNICO URUBU DE PELÚCIA QUE ADORA FAZER NOVOS AMIGOS!**



**LEON É UMA PELÚCIA EM FORMA DE CHAVEIRO QUE ADORA VIAJAR EM BUSCA DE CONHECIMENTO, AVENTURA E DIVERSÃO!**

E NAS ESCOLAS TAMBÉM ENCONTRAMOS BRINQUEDOS BEM DIFERENTES E DIVERTIDOS! O DR. ABACATE É UM BRINQUEDO EM FORMA DE "JOÃO BOBO", MAS QUE DE BOBO NÃO TEM NADA! ELE POSSUI UM ENORME CONHECIMENTO SOBRE SAÚDE, PRINCIPALMENTE NO QUE SE REFERE À ALIMENTAÇÃO DAS CRIANÇAS! JÁ SLINDA É UMA DIVERTIDA, AGITADA E CURIOSA SLIME QUE ADORA CIÊNCIAS! E TAMBÉM TEMOS O PRÍNCIPE DOMINI, UMA EXUBERANTE PEÇA DE DOMINÓ QUE SE PORTA COMO UM REI POR SABER TUDO E MAIS UM POUCO SOBRE MATEMÁTICA, JOGOS E GINCANAS!



**A SEGUIR:  
VAMOS CONHECER  
NOVOS AMIGOS!**



# APRENDENDO COM O TEMPO

OS BRINQUEDOS DA TURMA SABERES NA REDE ESTÃO APRENDENDO A LIDAR COM SMART: UM CONVENCIDO E INGÊNUO SMARTPHONE QUE ESTÁ CADA VEZ MAIS PRESENTE NO COTIDIANO DAS CRIANÇAS, DISTRAINDO A ATENÇÃO DOS PEQUENOS E FAZENDO COM QUE SE DISTANCIEM DAS BRINCADEIRAS, DOS BRINQUEDOS E ATÉ MESMO DOS ESTUDOS, TOMANDO ASSIM ALGO PRECIOSO DA INFÂNCIA DE TODOS: O TEMPO!



E POR FALAR EM TEMPO, HORINHA E AMPULHÍNIO FORMAM UMA DUPLA DE "AGENTES DO TEMPO" QUE OBEDECE AOS TEMPOS GOVERNANTES: O SÁBIO TEMPO REI E A SOBERANA ERA.



EU ME CHAMO TEMPO REI E SURGI ASSIM QUE OS HUMANOS COMEÇARAM A COMPREENDER E CALCULAR O TEMPO ATRAVÉS DO DIA E DA NOITE, DAS ESTAÇÕES CLIMÁTICAS, E ATÉ NOS DIAS ATUAIS POR MEIO DE OBJETOS COMO RELÓGIOS, CRONÔMETROS E OUTROS...



EU ME CHAMO ERA, ESTOU AQUI DESDE O SURGIMENTO DA PRIMEIRA FORMA DE VIDA NA TERRA E SOU RESPONSÁVEL PELO TEMPO NATURAL DA VIDA!

EU SOU O AGENTE AMPULHÍNIO!



E EU SOU A AGENTE HORINHA!

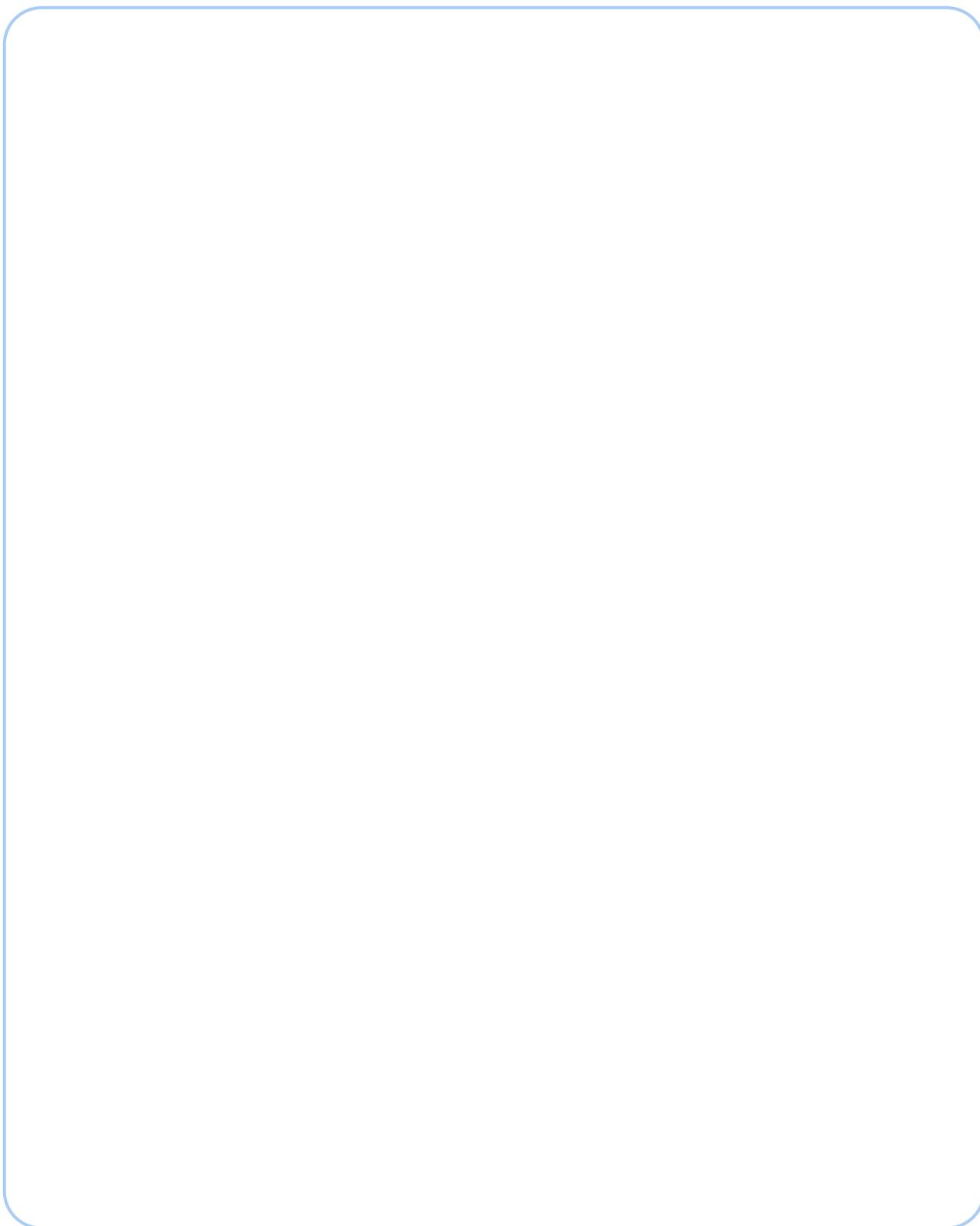


GRAÇAS A TECNOLOGIA DE SMART, AS CRIANÇAS ESTÃO SE RELACIONANDO COM O TEMPO DE FORMA ACELERADA, DESFOCADA E ANSIOSA. SABENDO DESSA AMEAÇA, HORINHA E AMPULHÍNIO BUSCAM A AJUDA DA TURMA DO SABERES NA REDE PARA JUNTOS EMBARCAREM NUMA JORNADA DE DESCOBERTAS E VIVÊNCIAS A FIM DE EDUCAR SMART E TRANSMITIR PARA TODAS AS CRIANÇAS O VERDADEIRO VALOR DO TEMPO!



COMO PODE PERCEBER, NESTE MATERIAL FALAREMOS MUITO SOBRE O TEMPO! PENSE SOBRE O SEU DIA: COMO VOCÊ UTILIZA O TEMPO ANTES E DEPOIS DO PERÍODO EM QUE ESTÁ NA ESCOLA?

O QUE VOCÊ FAZ DURANTE O DIA? DESENHE E DEPOIS MOSTRE AOS SEUS COLEGAS.

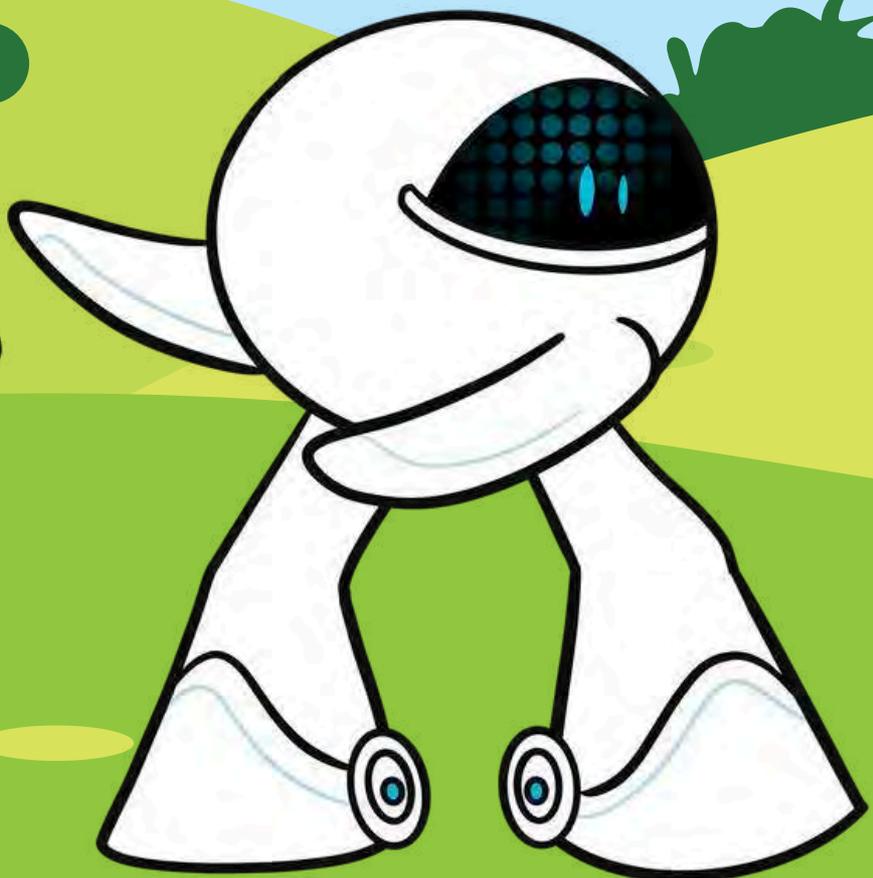




# CONECTADOS

AIR GRU TEM UM NOVO AMIGO.  
UM SMARTPHONE DE ÚLTIMA GERAÇÃO EM QUE É POSSÍVEL:

- JOGAR GAMES INCRÍVEIS;
- ASSISTIR A FILMES E VÍDEOS;
- REGISTRAR MOMENTOS COM FOTOS;
- E OUVIR MÚSICAS.





COM TANTAS FUNÇÕES QUE O SMART OFERECE, AIR GRU JÁ NÃO PASSA TANTO TEMPO COM SEUS OUTROS AMIGOS BRINQUEDOS.



**OLÁ! TUDO BEM?  
EU SOU O AIR GRU!  
ESTOU MUITO EMPOLGADO  
PARA APRESENTAR UM  
AMIGÃO PARA VOCÊ.**

**OI!  
EU SOU O SMART.**

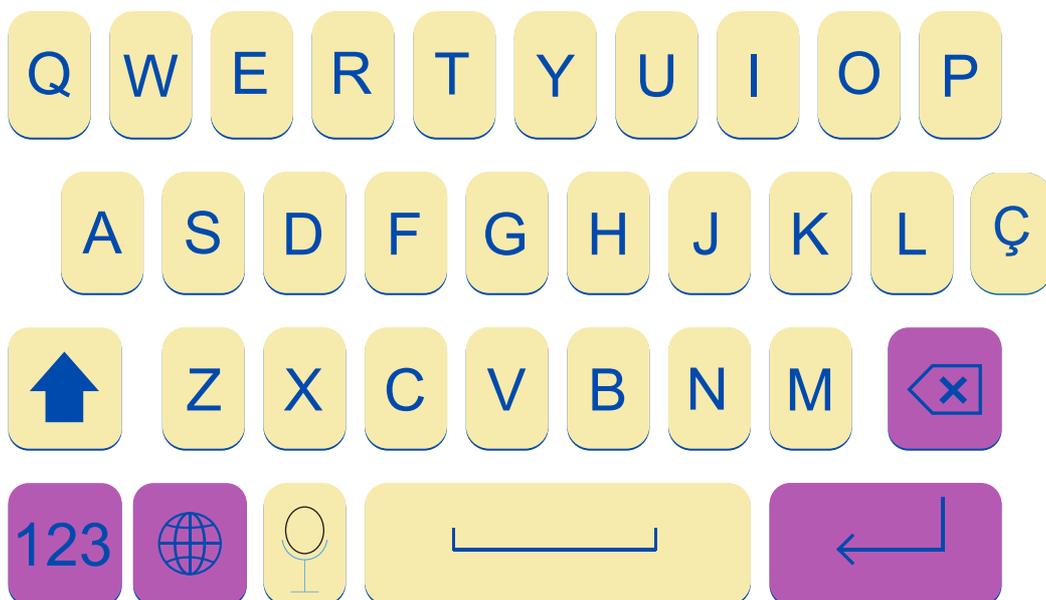


**E VOCÊ? QUAL É O SEU NOME?**

## NOME E AUTORRETRATO

RECORTE A PLAQUINHA E AS LETRAS MÓVEIS QUE ESTÃO NAS PÁGINAS 135, 137 E 139. DEPOIS, FORME E COLE O SEU NOME NA PLACA. ESSA PLACA PODERÁ FICAR NA SUA MESA PARA CONSULTÁ-LA SEMPRE QUE PRECISAR.

DIGITE NO TECLADO O SEU NOME E O NOME DE UM AMIGO.  
DEPOIS ESCREVA-OS NA TELA.



## ANEXO

ESCOLHA UM DOS EMOJIS QUE ESTÃO NA PÁGINA 141. RECORTE-O E COLE AO LADO DO SEU NOME. DEPOIS VOCÊ PODERÁ UTILIZAR OS OUTROS EMOJIS COMO ADESIVOS E COLÁ-LOS ONDE DESEJAR.

# PARE UM POUCO PARA:

## SE OLHAR

OBSERVE NO ESPELHO A COR DOS SEUS CABELOS, DA SUA PELE, DOS SEUS OLHOS E O FORMATO DO SEU ROSTINHO.

SEU PROFESSOR IRÁ PROPOR UMA EXPERIÊNCIA COM O ESPELHO. DEPOIS, FAÇA UM DESENHO DA PARTE QUE VOCÊ MAIS GOSTOU DA EXPERIÊNCIA.



## HORA DO PAPO

### VOCÊ E O SMARTPHONE

VOCÊ UTILIZA O SMARTPHONE? QUANTO TEMPO VOCÊ PASSA COM ELE; SE NÃO O UTILIZA, EXPLIQUE AOS SEUS COLEGAS OS MOTIVOS.

OBSERVE A TELA DO *SMARTPHONE* DO AIR GRU E PINTE COM A COR INDICADA:

DATA



HORÁRIO



LANTERNA



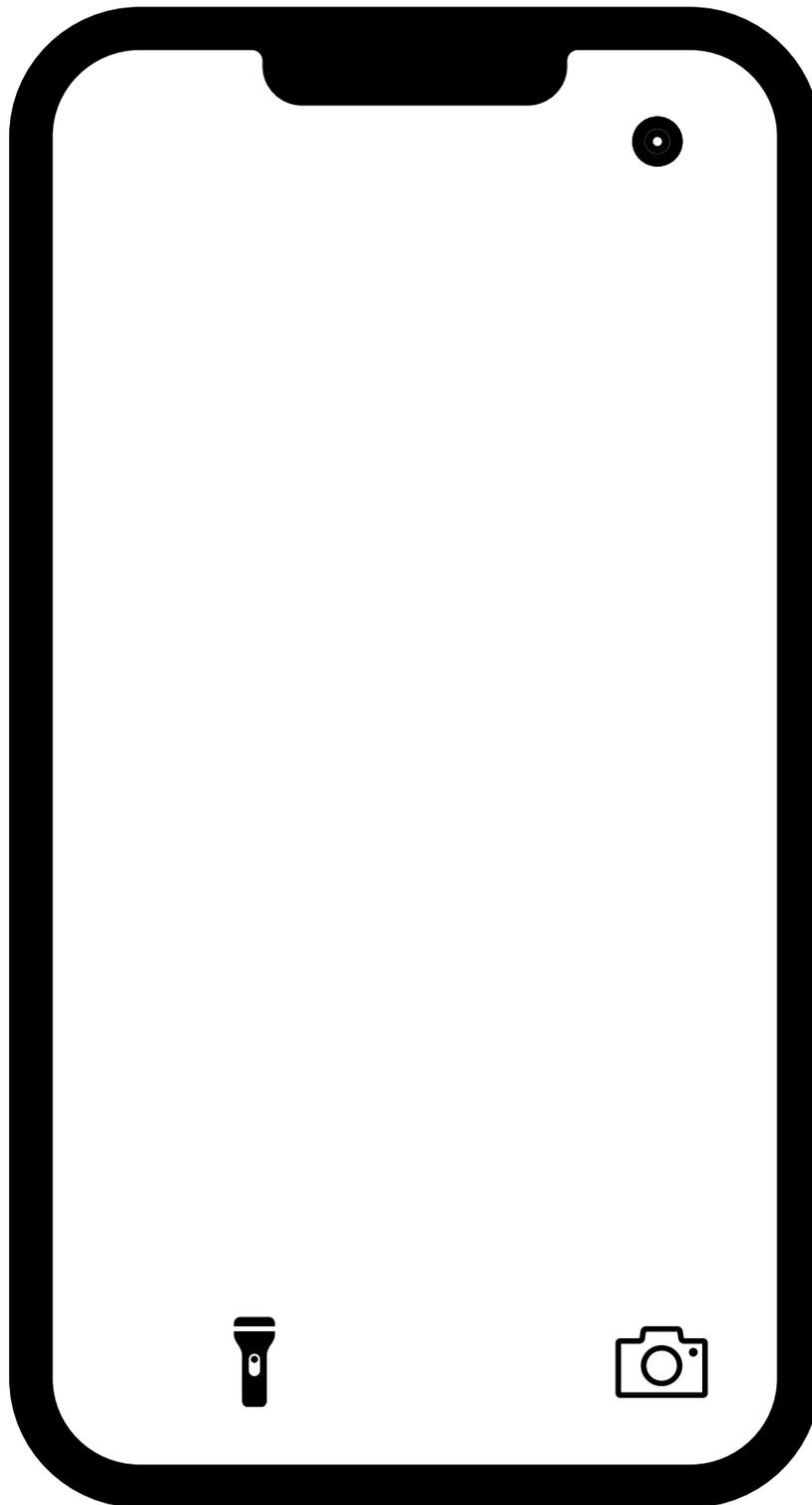
CÂMERA



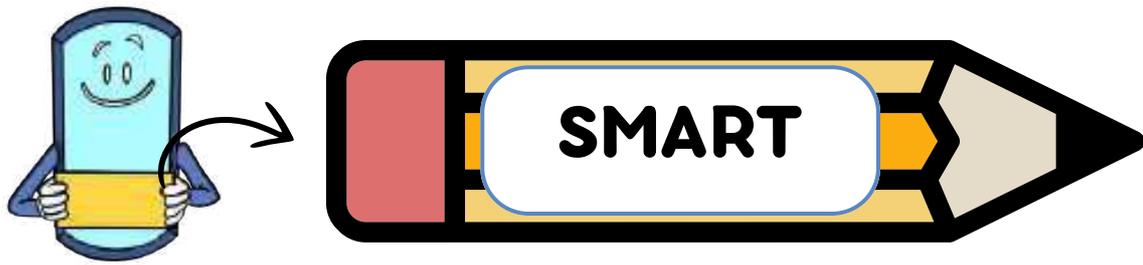
## AGORA É A SUA VEZ

APÓS A OBSERVAÇÃO DAS SUAS CARACTERÍSTICAS NO ESPELHO, VAMOS BRINCAR DE TIRAR UMA *SELF*?

NO ESPAÇO ABAIXO, FAÇA SEU AUTORRETRATO COMO SE ESTIVESSE TIRANDO UMA *SELF* NO CELULAR.



AGORA, PEGUE A PLACA DO SEU NOME E COMPARE COM A DO SMART.



ESCREVA SEU NOME NO ESPAÇO ABAIXO:

A large, empty, rounded rectangular box with a pink border, intended for writing a name.

COMPARE AS LETRAS DO SEU NOME COM AS LETRAS DO NOME SMART.  
PINTE AS LETRAS QUE SE REPETEM EM AMBOS OS NOMES.  
DEPOIS, FAÇA O MESMO COM A PLACA DE UM COLEGA.

## O SEU NOME É IMPORTANTE!

A cartoon character with a white body and a large black eye is pointing to a Brazilian Federal Government ID card. The card has a green border and a yellow and blue sunburst background. It contains the following information:

**REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL**  
**GOVERNO FEDERAL**  
Unidade da Federação  
Secretaria de Segurança da Unidade da Federação

NOME:	<b>AIR GRU</b>	SEXO:	<b>M</b>
REGISTRO GERAL-CPF:	<b>100.010.001-00</b>	NACIONALIDADE:	<b>BRASILEIRA</b>
DATA DE NASCIMENTO:	<b>01/01/2023</b>	DATA DE VALIDADE:	<b>30/12/2025</b>
NATALIDADE:	<b>SÃO PAULO</b>		

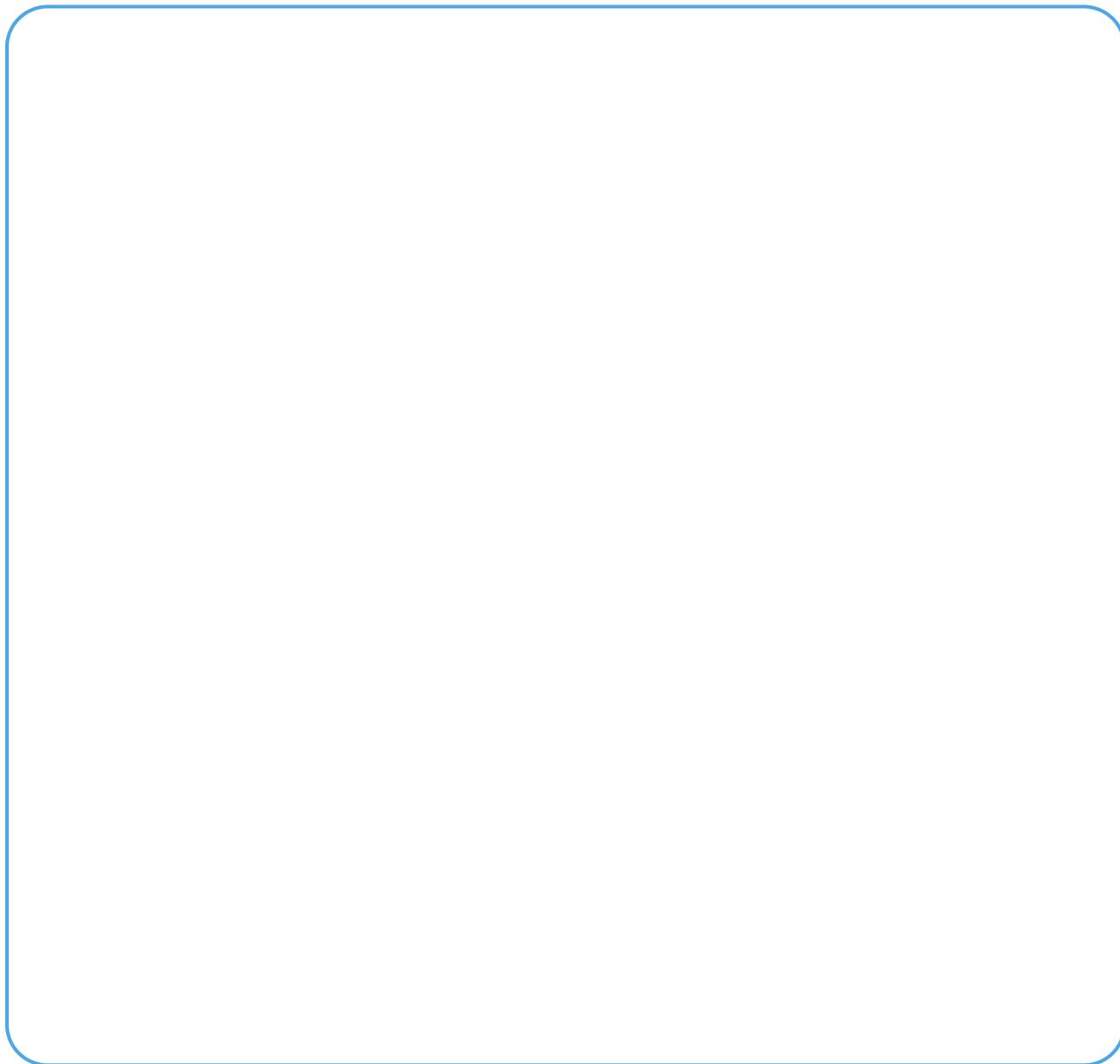
**AIR GRU**  
ASSINATURA DO TITULAR

Arte: Talita Brito/ Ilustração: Air Gru: Thiago Adonai

### VOCÊ SABIA?

O NOME FAZ PARTE DA IDENTIDADE DE UMA PESSOA.  
ESTÁ PRESENTE EM DOCUMENTOS COMO A CERTIDÃO DE  
NASCIMENTO E A CARTEIRA DE IDENTIDADE (RG).

COLE ABAIXO A LISTA DE NOMES DAS CRIANÇAS DA SUA TURMA QUE SERÁ ENTREGUE PELO PROFESSOR.



OBSERVE A LISTA E:

PINTE DE  O SEU NOME;

PINTE DE  O NOME DE OUTRAS CRIANÇAS QUE COMEÇEM COM A MESMA LETRA DO SEU;

PINTE DE  O NOME DA CRIANÇA QUE TEM MAIS LETRAS;

PINTE DE  O NOME DA CRIANÇA QUE TEM MENOS LETRAS.



ACESSEI A LISTA DE CONTATOS DO SMART E ALGUNS DELES FORAM APAGADOS.

## ANEXO

RECORTE OS NOMES QUE ESTÃO NA PÁGINA 143 E COLE NA LISTA DE CONTATOS ABAIXO EM ORDEM ALFABÉTICA.



## CORPO E BRINCADEIRAS

O NOME TAMBÉM É UMA MANEIRA DE IDENTIFICAR PRODUÇÕES ARTÍSTICAS.



Fonte: <https://artsandculture.google.com/asset/boys-playing/OgFnhweQifHulg?hl=pt-br>

**ARTISTA:** CANDIDO PORTINARI  
**TÍTULO:** MENINOS BRINCANDO  
**ANO:** 1955

NO ESPAÇO, ESCREVA O NOME DO BRINQUEDO QUE APARECE NA OBRA.

### ANEXO

#### **VOCÊ GOSTA DE QUEBRA-CABEÇA?**

NA PÁGINA 143 HÁ UM QUEBRA-CABEÇA DA OBRA “MENINOS BRINCANDO” PARA RECORTAR E MONTAR. CONVIDE ALGUÉM PARA PASSAR ESSE TEMPO COM VOCÊ.

**OBSERVE A OBRA:**



Fonte: <http://www.obraprimaestudio.com.br/pd-c5eb5-icaro.html?ct=&p=1&s=1>

**ARTISTA:** HENRI MATISSE

**TÍTULO:** ÍCARO

**ANO:** 1943

ESCREVA O NOME DO QUE REPRESENTA O ELEMENTO VERMELHO NA OBRA.

**ANEXO**

RECORTE OS PAPÉIS QUE ESTÃO NA PÁGINA 145 PARA COMPOR UMA IMAGEM INSPIRANDO-SE NA OBRA “ÍCARO”.



A OBRA DE MATISSE RETRATA O PERSONAGEM DA MITOLOGIA GREGA ÍCARO. CONFIRA A HISTÓRIA NO PROGRAMA “ALÉM DAS LETRAS”.



APRECIE AS OBRAS E FAÇA UM X NA QUE VOCÊ MAIS GOSTOU.



EXPERIMENTE FAZER OS MOVIMENTOS CORPORAIS EXPRESSOS NAS OBRAS.

QUAIS OUTRAS BRINCADEIRAS COM O CORPO VOCÊ CONHECE? MOSTRE AOS SEUS COLEGAS. DEPOIS, FAÇA UM DESENHO PARA REPRESENTAR A BRINCADEIRA DE QUE VOCÊ MAIS GOSTOU. POR FIM, ESCREVA UMA LEGENDA PARA IDENTIFICAR SEU DESENHO.

**BRINCADEIRA:** \_\_\_\_\_

**SEU NOME:** \_\_\_\_\_

AS FIGURAS NAS OBRAS DE CANDIDO PORTINARI E HENRI MATISSE, APRESENTAM MOVIMENTOS CORPORAIS.

OBSERVE A FOTOGRAFIA ABAIXO:



Fonte: Canva

HOMENS FAZENDO MOVIMENTOS DE UMA LUTA.

### HORA DO PAPO

O QUE VOCÊ SABE SOBRE ESSA LUTA?

CONVERSE COM SEU PROFESSOR E COM SEUS COLEGAS.

QUAIS SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS VOCÊ VÊ ENTRE A FOTOGRAFIA E AS OBRAS APRESENTADAS ANTERIORMENTE?

APÓS CONVERSAR COM SEU PROFESSOR E COLEGAS, ESCREVA O NOME DA LUTA QUE APRESENTA OS MOVIMENTOS EXPRESSOS NA FOTOGRAFIA.

## AGORA É A SUA VEZ

REFLITA SOBRE OUTROS MOVIMENTOS QUE VOCÊ GOSTA DE FAZER COM SEU CORPO E FAÇA UM DESENHO.

TÍTULO: \_\_\_\_\_

SEU NOME: \_\_\_\_\_

# PARE UM POUCO PARA:

## CONTORNAR A SUA MÃO

VOCÊ SABIA QUE O TEMPO PASSA E VOCÊ CRESCE?

QUE TAL FAZERMOS UM EXPERIMENTO?

PEGUE UM LÁPIS DA COR DE SUA PREFERÊNCIA E CONTORNE A SUA MÃO NO ESPAÇO ABAIXO.

DATA:     /    /    

APÓS ALGUNS MESES RETOMAREMOS ESSA ATIVIDADE E FAREMOS ALGUMAS OBERVAÇÕES.

# PASSATEMPO



PASSEI TANTO TEMPO BRINCANDO COM O SMART  
QUE NÃO SEI ONDE ESTÃO OS MEUS AMIGOS. VOCÊ  
PODERIA ENCONTRÁ-LOS?



ESCREVA O NOME DOS PERSONAGENS QUE VOCÊ ENCONTROU:

1. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

6. \_\_\_\_\_

SERÁ QUE A TURMINHA DO SABERES ESTÁ BRINCANDO COM O SMART DE ESCONDE-ESCONDE?

### AGORA É A SUA VEZ

CONVERSE COM O SEU PROFESSOR E COLEGAS PARA DECIDIREM AS REGRAS DO ESCONDE-ESCONDE, COMO POR EXEMPLO:

- ATÉ QUE NÚMERO A PESSOA QUE IRÁ ENCONTRAR PRECISARÁ CONTAR DE OLHOS FECHADOS? ATÉ 20? ATÉ 30?
- EM QUAIS ESPAÇOS DA ESCOLA VOCÊS PODERÃO SE ESCONDER?
- O QUE ACONTECERÁ COM A CRIANÇA QUE FOR ENCONTRADA?

### VAMOS BRINCAR

#### VOCÊ CONHECE ESSAS BRINCADEIRAS?

JUNTAMENTE COM A TURMA E COM O PROFESSOR, LEIAM E DECIDAM QUAIS BRINCADEIRAS E DIAS IRÃO BRINCAR. DEPOIS DA BRINCADEIRA REALIZADA, MARQUE COM UM DESENHO DE EMOJI SE GOSTOU OU NÃO DA BRINCADEIRA.

BRINCADEIRAS	 GOSTEI	 NÃO GOSTEI	 GOSTEI MAS NEM TANTO
PEGA-PEGA			
QUEIMADA			
AMARELINHA			

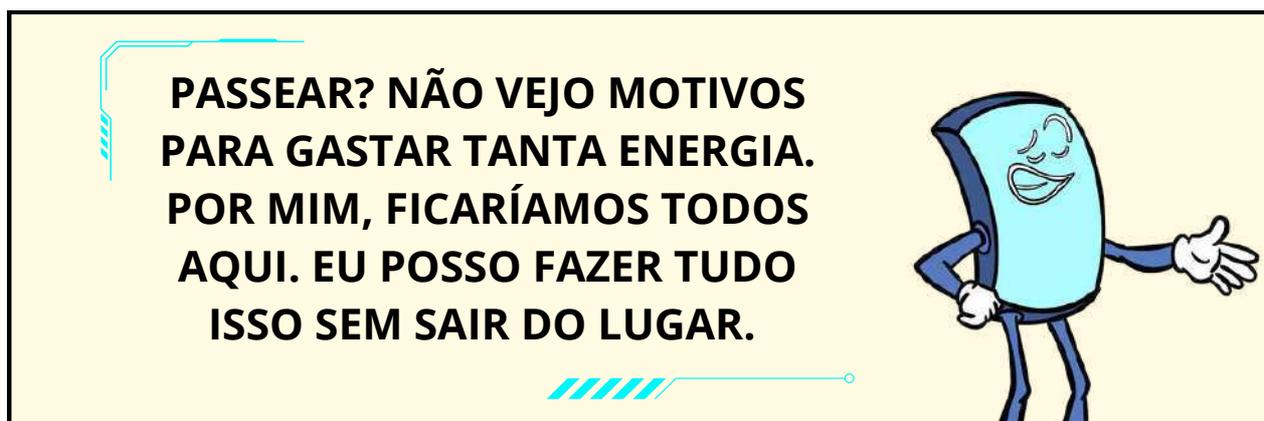
NOS ESPAÇOS EM BRANCO DA COLUNA “**BRINCADEIRAS**” ESCREVA OUTRAS BRINCADEIRAS QUE VOCÊ E A SUA TURMA QUEIRAM BRINCAR.



AIR GRU PERCEBEU QUE SEUS AMIGOS ESTÃO SENTINDO A SUA FALTA, POR ISSO, TEVE UMA IDEIA: FAZER UM PASSEIO COM TODA A TURMA.



O QUE ELE NÃO CONTAVA É QUE O SMARTPHONE SE PERDERIA E FICARIA SEM CONEXÃO COM A INTERNET, PORÉM, UMA AGENTE DO TEMPO, A HORINHA, IRÁ AJUDÁ-LO A ENCONTRAR A TURMA.



FAÇA UM DESENHO COM UMA SUGESTÃO DE PASSEIO PARA A TURMA DO SABERES. PARA ONDE ELES PODERIAM IR?

# **PARE UM POUCO PARA:**

## **BRINCAR**

**A TURMA DO SABERES ESTÁ APROVEITANDO O TEMPO PARA BRINCAR. QUE TAL ENSINAR UMA BRINCADEIRA AOS COLEGAS DA SUA TURMA? DEPOIS DE TROCAR ESSAS EXPERIÊNCIAS COM SEUS COLEGAS, REGISTRE POR MEIO DE DESENHOS E ESCREVA A BRINCADEIRA DE QUE VOCÊ MAIS GOSTOU.**

## O RELÓGIO

VAMOS COMEÇAR O NOSSO PASSEIO, O TEMPO ESTÁ PASSANDO.



EU NÃO QUERO PASSEAR E TAMBÉM NÃO VOU MARCAR O TEMPO DO PASSEIO PARA VOCÊS.



NÓS PODEMOS USAR UM RELÓGIO PARA ISSO!

LEIA COM SEU PROFESSOR E COLEGAS O POEMA "O RELÓGIO" DE VINÍCIUS DE MORAES.

### O RELÓGIO

PASSA, TEMPO, TIC-TAC  
TIC-TAC, PASSA, HORA  
CHEGA LOGO, TIC-TAC  
TIC-TAC, E VAI-TE EMBORA  
PASSA, TEMPO  
BEM DEPRESSA  
NÃO ATRASA  
NÃO DEMORA  
QUE JÁ ESTOU  
MUITO CANSADO  
JÁ PERDI  
TODA A ALEGRIA  
DE FAZER  
MEU TIC-TAC  
DIA E NOITE  
NOITE E DIA  
TIC-TAC  
TIC-TAC  
TIC-TAC...



<https://www.viniciusdemoraes.com.br/pt-br/poesia/poesias-avulsas/o-relogio>

TIC TAC  
TIC TAC TIC  
TIC



VENHA APRECIAR ESSE POEMA!



OBSERVE A ROTINA DA SUA TURMA:

QUAL A HORA DA ENTRADA?

QUAL A HORA DA SAÍDA?

PROCURE RELÓGIOS PELA ESCOLA:

QUANTOS RELÓGIOS  
VOCÊ ENCONTROU?



Imagem: Canva

ESCREVA OS NOMES DOS LOCAIS EM QUE VOCÊ ENCONTROU OS RELÓGIOS. SE PREFERIR, DESENHE OS RELÓGIOS ENCONTRADOS:

# **PARE UM POUCO PARA:**

## **OBSERVAR**

VÁ COM A SUA TURMA E COM SEU PROFESSOR PARA A ÁREA EXTERNA DA ESCOLA. RESPIRE FUNDO... DEITE DE BARRIGA PARA CIMA E OBSERVE O CÉU. ESTÁ CLARO OU ESCURO? E AS NUVENS? COMO ESTÃO? DESENHE ALGO QUE CHAMOU A SUA ATENÇÃO AO OBSERVAR O CÉU.



## PASSEANDO COM A TINUNKIÃ

### BRINQUEDOS



AMIGOS! AQUI, NA  
FLORESTA, PODEMOS  
NOS DIVERTIR MUITO!



VOCÊ SABE QUE BRINQUEDO É A TINUNKIÃ?

PINTE A ALTERNATIVA CORRETA:

**BOLA**

**BONECA**

**BILBOQUÊ**

ESCREVA O NOME DE UM BRINQUEDO COMO A TINUNKIÃ QUE SEJA UM DOS SEUS PREFERIDOS.

VOCÊ CONHECE A CANTIGA “MINHA BONECA DE LATA”?

PROGRAMA  
**SABERES**  
EM CASA  
GUARULHOS



VENHA APRECIAR  
ESSA CANÇÃO!



### MINHA BONECA DE LATA

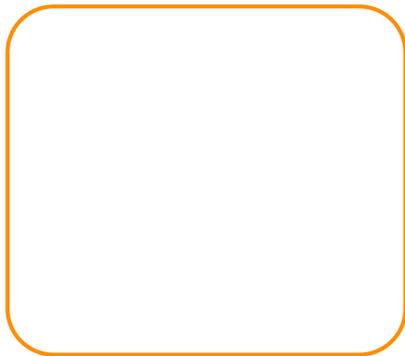
MINHA BONECA DE LATA  
BATEU A CABEÇA NO CHÃO  
LEVOU MAIS DE UMA HORA  
PRA FAZER A ARRUMAÇÃO  
DESAMASSA AQUI  
PRA FICAR BOA

<https://www.lettras.mus.br/eliana/964815/>

LEIA SOZINHO AS PALAVRAS ABAIXO E DEPOIS DESENHE O QUE LEU NOS ESPAÇOS CORRESPONDENTES:



**LATA**



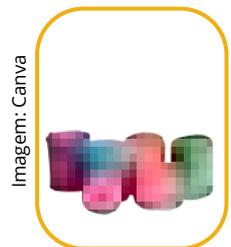
**BONECA**



**CABEÇA**

QUE TAL FAZER UMA BONECA COM MATERIAIS QUE VOCÊ TEM À SUA DISPOSIÇÃO?

VEJA OS MATERIAIS SUGERIDOS E LIGUE-OS AOS SEUS RESPECTIVOS NOMES, UTILIZANDO LÁPIS DE COR:



MASSINHA

GRAVATA

PAPELÃO

TELHA

TECIDO

PALITO

GRAVETO

PASTELZÃO

### VOCÊ SABIA?

FALANDO EM BONECAS, VOCÊ CONHECE A *ABAYOMI*? É UMA BONECA FEITA COM TECIDOS POR MEIO DE AMARRAÇÕES. SEU PROFESSOR CONTARÁ UM POUCO MAIS SOBRE ELA.



Ilustração: Thiago Adonai

## ANEXO

RECORTE AS PARTES DA BONECA EMÍLIA QUE ESTÃO NA PÁGINA 147 E MONTE-A NO ESPAÇO A SEGUIR. DEPOIS RECORTE AS PALAVRAS QUE IDENTIFICAM AS PARTES DO CORPO E COLE-AS NO LUGAR CORRESPONDENTE.

## VOCÊ SABIA?

VOCÊ CONHECE A BONECA EMÍLIA?  
É UMA FAMOSA BONECA CRIADA POR MONTEIRO LOBATO. ELA FOI UMA DAS PERSONAGENS DO SÍTIO DO PICAPAU AMARELO.

ESCREVA OS NOMES DOS BRINQUEDOS ABAIXO E ACRESCENTE MAIS QUATRO QUE VOCÊ GOSTA DE BRINCAR.

Imagem: Canva 	
Imagem: Canva 	
Imagem: Canva 	
Imagem: Canva 	
Imagem: Canva 	

# VAMOS TRANSFORMAR AS PALAVRAS?

PREENCHA O ESPAÇO PARA FORMAR O NOME DA IMAGEM CORRESPONDENTE:

Imagem: Canva

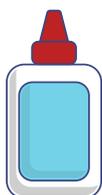


**B**

**OLA**

BOLA

Imagem: Canva



**OLA**

Imagem: Canva



**OLA**

Imagem: Canva



**R**

**ATO**

RATO

Imagem: Canva



**ATO**

Imagem: Canva



**ATO**

# PARE UM POUCO PARA:

## DANÇAR E OBSERVAR A NATUREZA



<https://www.youtube.com/watch?v=YEgFSJoB0j8>

OUÇA A CANÇÃO "TINUNKIÂ" DO MÚSICO PAULO BI E DANCE NO RITMO DA MÚSICA.

### VAMOS DESCOBRIR

EXPLORE A NATUREZA! RECORTE AS TIRAS COLORIDAS NA PÁGINA 147 E PROCURE ELEMENTOS DA NATUREZA QUE TENHAM A MESMA COR.

DESENHE OS ELEMENTOS QUE VOCÊ ENCONTROU.

A large, empty rounded rectangle with a blue border, intended for drawing the elements found in nature.



## PASSEANDO COM O URUBUBU

### BRINCAR COM PALAVRAS

AGORA IREMOS PASSEAR  
VOANDO!  
VOAR SEM AVIÃO,  
MAS COM A IMAGINAÇÃO!



EU GOSTO DE FICAR  
NAS ÁRVORES! ATÉ  
CONSTRUI UMA CASA  
EM UMA DELAS.



IMAGINE COMO SERIA A CASA DO URUBUBU E DESENHE-A.

SE NÓS OBSERVARMOS BEM DE PERTO, VAMOS VER QUE DENTRO DE ALGUMAS PALAVRAS HÁ OUTRAS PALAVRAS. QUER EXPERIMENTAR?

OBSERVE O NOME DO URUBUBU.

# URUBUBU

DESCUBRA E ESCREVA AS PALAVRAS QUE ESTÃO DENTRO DAS PALAVRAS INDICADAS. DEPOIS DESENHE O QUE VOCÊ DESCOBRIU.

Imagem: Canva



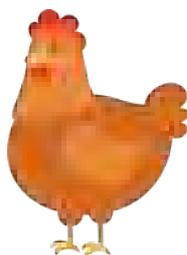
SAPATO

Imagem: Canva



GIRASSOL

Imagem: Canva



GALINHA



VENHA CONFERIR OUTROS DESAFIOS DE "PALAVRAS DENTRO DE PALAVRAS"



<https://youtu.be/-q08D5IH0gs?si=E-ZBpTIm82gyShW->

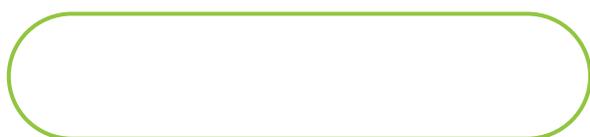
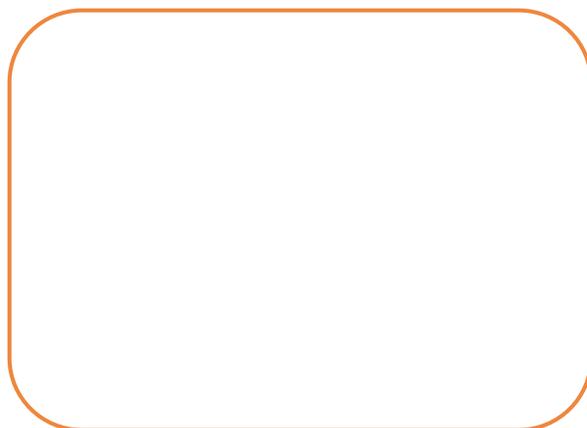
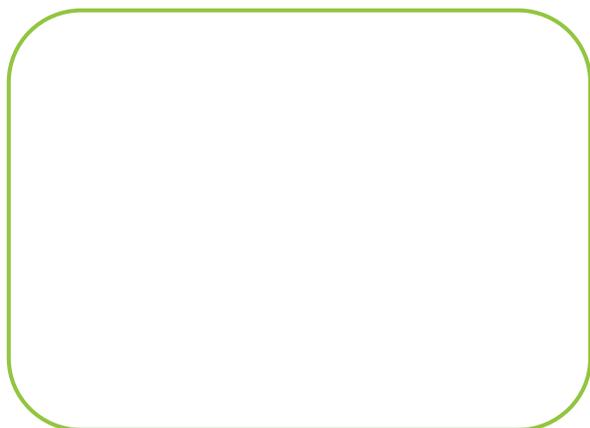
# DESAFIO

ESTA PALAVRA TEM DUAS PALAVRAS DENTRO DELA.  
ESCREVA AS PALAVRAS QUE VOCÊ ENCONTROU E DEPOIS DESENHE-AS:



Imagem: Canva

## CAMALEÃO



### HORA DO PAPO

CONVERSE COM O SEU PROFESSOR E COLEGAS SOBRE A EXPRESSÃO  
POPULAR ABAIXO:

**"AS HORAS PASSAM  
VOANDO!"**



**CUCO!  
CUCO!**



**QUEM É VOCÊ? UM PÁSSARO  
DENTRO DE UM RELÓGIO? A  
SUA CASA PARECE COM A  
MINHA.**



**SOU O RELÓGIO CUCO E VIM  
LEMBRAR QUE O PASSEIO  
PRECISA CONTINUAR, MAS ANTES  
UMA CANÇÃO VOU ENSINAR.**

CONFIRA UM RELÓGIO CUCO EM FUNCIONAMENTO E APROVEITE  
PARA CONHECER A CANÇÃO DO CUCO!

RELÓGIO CUCO



CANÇÃO



Imagem: Canva

## CUCO

DA NORUEGA DISTANTE  
VEIO ESSA CANÇÃO  
CANTE O CUCO UMA VEZ  
PRESTE BEM ATENÇÃO!  
TIRIAAAAAA OA TIRIA OA CUCO  
TIRIAAAAAA OA TIRIA OA CUCO



Ilustração: Thiago Adonai

# **PARE UM POUCO PARA:**

## **FAZER UMA CABANINHA**

ASSIM COMO O URUBUBU CONSTRUIU UMA CASINHA NA ÁRVORE, VOCÊ PODE CONSTRUIR UMA CABANINHA.

COM UM LENÇOL, CADEIRAS, BARBANTE E PREGADORES DE ROUPA, É POSSÍVEL MONTAR UMA CABANA BEM LEGAL.

DENTRO DA CABANA, VOCÊ PODE BRINCAR COM UMA LANTERNA, ALÉM DE DESCANSAR, LER, OUVIR HISTÓRIAS, CANTAR E SE DIVERTIR!

DESENHE O MOMENTO DESSA EXPERIÊNCIA DE QUE VOCÊ MAIS GOSTOU.





## BRINCADEIRAS COM A TARTA

### PARLENHAS, CANÇÕES E POEMAS

PARA PASSEAR COM MAIS VELOCIDADE,  
VAMOS DE MOTOCICLETA?  
OPS... LEMBREI QUE AINDA SOU CRIANÇA,  
ENTÃO VAMOS DE BICICLETA.



SEU PROFESSOR IRÁ PROPOR UM DIVERTIDO E DIFERENTE PASSEIO DE BICICLETA.



Fonte: <https://tribarte.blogspot.com/2012/08/gustavo-rosa.html>

**ARTISTA:** GUSTAVO ROSA  
**TÍTULO:** SEM TÍTULO  
**ANO:** 1978

ESCREVA OS NOMES DOS OBJETOS A SEGUIR:

Imagem: Canva



Imagem: Canva



Imagem: Canva



FAÇA UM DESENHO SEU OU DE UM AMIGO BRINCANDO COM O OBJETO PREFERIDO.

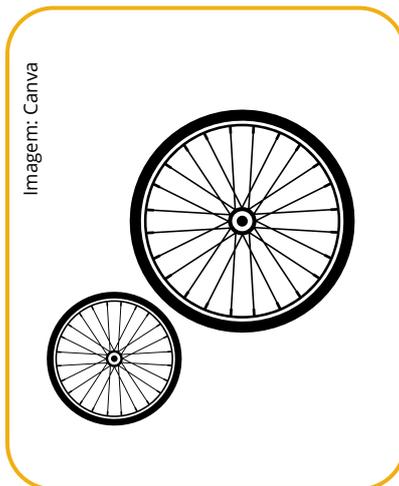
A large empty rounded rectangle with a blue border, intended for drawing a child or friend playing with their favorite object.

## A BICICLETA TOQUINHO

B-I-C-I-C-L-E-T-A  
SOU SUA AMIGA BICICLETA.  
SOU EU QUE TE LEVO PELOS PARQUES A CORRER,  
TE AJUDO A CRESCER E EM DUAS RODAS DESLIZAR.  
EM CIMA DE MIM O MUNDO FICA À SUA MERCÊ  
VOCÊ RODA EM MIM E O MUNDO EMBAIXO DE VOCÊ.  
CORPO AO VENTO, PENSAMENTO SOLTO PELO AR,  
PRA ISSO ACONTECER BASTA VOCÊ ME PEDALAR.



PINTE, NO TRECHO DA MÚSICA, OS NOMES DOS DESENHOS ABAIXO:



**TOQUINHO**, NOME ARTÍSTICO DE ANTONIO PECCI FILHO ORB, NASCEU EM SÃO PAULO, NO DIA 6 DE JULHO DE 1946. É UM CANTOR, ARRANJADOR, COMPOSITOR E VIOLONISTA BRASILEIRO. O APELIDO TOQUINHO FOI DADO POR SUA MÃE, E, JÁ AOS QUATORZE ANOS, ELE COMEÇOU A TER AULAS DE VIOLÃO COM PAULINHO NOGUEIRA.

Fonte: <http://www.toquinho.com.br/album/toquinho-e-suas-cancoes-preferidas-disco-1/>

OBSERVE A TIRINHA E LIGUE AS IMAGENS AO DIÁLOGO EM QUE APARECE A PALAVRA CORRESPONDENTE:



VAMOS CONTINUAR A LIGAR? AGORA, LIGUE AS PALAVRAS QUE RIMAM:

Imagem: Canva



PICOLÉ

Imagem: Canva



SACI

Imagem: Canva



GIBI

Imagem: Canva



CAFÉ

Imagem: Canva



BICICLETA

Imagem: Canva



MADRINHA

Imagem: Canva



FIGURINHA

Imagem: Canva



ATLETA

OBSERVE AS OBRAS DE GUSTAVO ROSA:



Fonte: <https://gustavorosa.org.br/obras/>

O QUE VOCÊ SENTIU AO VER AS OBRAS?

FAÇA UM DESENHO COM O MESMO TEMA E DEPOIS ASSINE COM O SEU NOME.

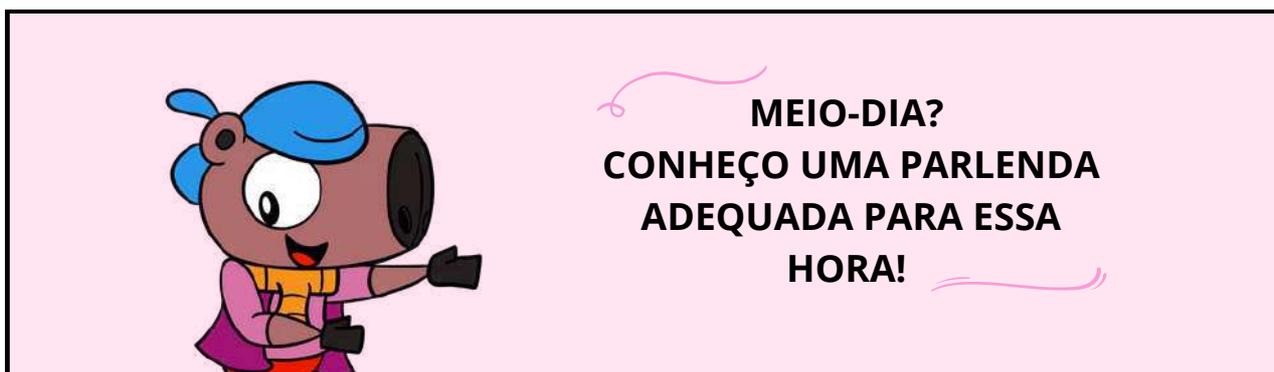
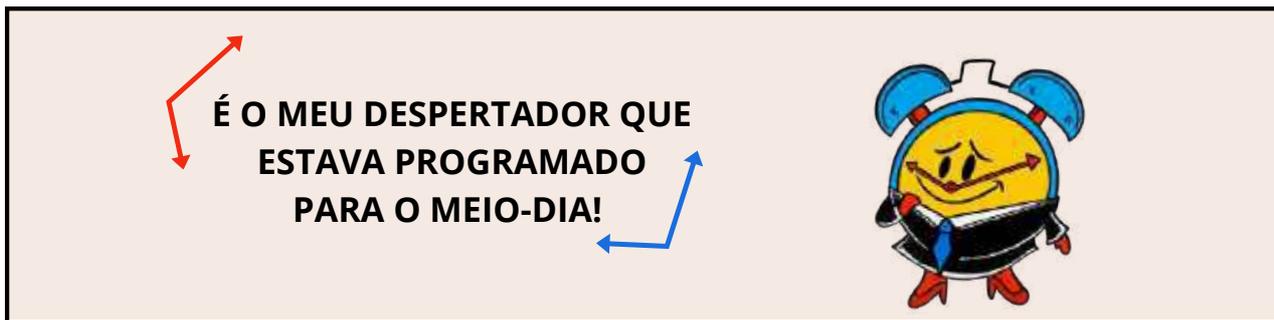
**TÍTULO DO DESENHO:** \_\_\_\_\_

**SEU NOME:** \_\_\_\_\_

**INDO ALÉM**

CONHEÇA OUTRAS OBRAS DO ARTISTA GUSTAVO ROSA.





## CONHEÇA A PARLENDA MEIO-DIA



Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=w\\_yN\\_U9rEs&list=PL9Afd2a5oM1PpQ-T0gKMByhq52XjZ\\_vk2&index=61](https://www.youtube.com/watch?v=w_yN_U9rEs&list=PL9Afd2a5oM1PpQ-T0gKMByhq52XjZ_vk2&index=61)

MEIO-DIA  
MACACO ASSOBIÁ  
PANELA NO FOGO  
BARRIGA VAZIA



Imagem: Canva



## PASSEANDO COM A CAPIMARA

### TRAVA-LÍNGUAS, LITERATURA E OBRAS DE ARTE

OLÁ, PESSOA ILUSTRE! ESTAVA POR  
AQUI, AGUARDANDO A SUA CHEGADA.



AO REFLETIR SOBRE O TEMPO, ENCONTREI UM TRAVA-LÍNGUAS DA TRADIÇÃO ORAL.

“O TEMPO PERGUNTOU PARA O TEMPO  
QUANTO TEMPO O TEMPO TEM.  
O TEMPO RESPONDEU PARA O TEMPO,  
QUE O TEMPO TEM O TEMPO QUE O TEMPO TEM”.

### AGORA É A SUA VEZ

**PROFIRA** AS PALAVRAS DESSE TRAVA-LÍNGUAS, DEPOIS DESAFIE ALGUÉM.

DESCOBRIR O SIGNIFICADO DE NOVAS PALAVRAS AMPLIA O SEU VOCABULÁRIO!

UTILIZE O DICIONÁRIO PARA CONHECER A PALAVRA: **PROFERIR**.

APROVEITE E BUSQUE OUTRAS PALAVRAS POUCO UTILIZADAS PARA DESCOBRIR O SIGNIFICADO DELAS OU A FORMA CORRETA DE ESCREVÊ-LAS.



ESTAVA APRECIANDO MINHA  
ESTANTE DE LIVROS E UM DELES  
CHAMOU A MINHA ATENÇÃO:



Imagem: Canva



Imagem: Canva

OBSERVE A CAPA E PINTE O NOME DA PERSONAGEM PRINCIPAL DO LIVRO.

ALCE

ALINE

ALICE

### HORA DO PAPO

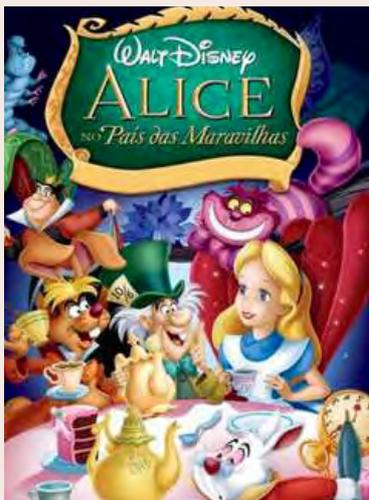
VOCÊ CONHECE ESSA HISTÓRIA?  
CONVERSE COM O SEU PROFESSOR E COM SEUS COLEGAS.

### VOCÊ SABIA?

O COELHO DA HISTÓRIA ESTÁ SEMPRE  
PREOCUPADO COM O TEMPO!



Ilustração: Thiago Adonai



## ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS

AINDA GAROTINHA, ALICE KINGSLEIGH VISITOU UM LUGAR MÁGICO PELA PRIMEIRA VEZ E NÃO TINHA MAIS LEMBRANÇAS SOBRE O LOCAL A NÃO SER EM SEUS SONHOS. EM UMA FESTA DA NOBREZA, A JOVEM VÊ UM COELHO BRANCO. ALICE O SEGUE E CAI EM UM BURACO, INDO PARAR EM UM MUNDO ESTRANHO: O PAÍS DAS MARAVILHAS.

LÁ, ELA REENCONTRA PERSONAGENS QUE ESTAVAM GUARDADOS EM SUA MEMÓRIA ATRAVÉS DOS SONHOS.

LEIA E ENCONTRE AS PALAVRAS QUE CORRESPONDEM AS IMAGENS. DEPOIS PINTE-AS COM AS CORES INDICADAS.

Imagem: Canva



Imagem: Canva



Imagem: Canva



Imagem: Canva



Imagem: Canva



ALFACE

COUVE

GRATO

LARGA

CHAVEIRO

LATA D'ÁGUA

ALICE

CARPINTEIRO

JOELHO

GALO

GATO

LAGARTA

ALCE

CHAPELEIRO

COELHO

MARAVILHA

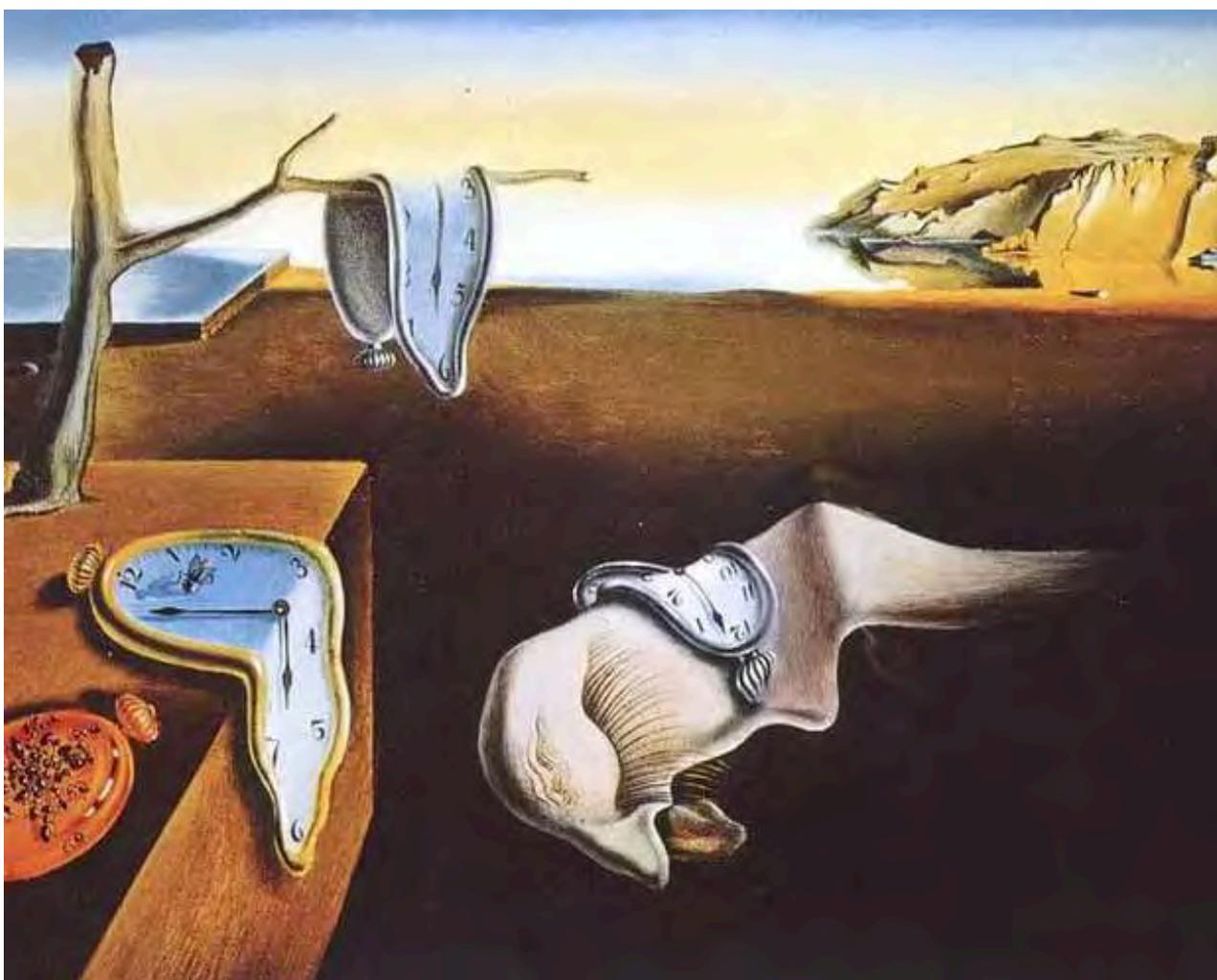


**CORRA, CORRA! O  
TEMPO DESSE  
PASSEIO ESTÁ  
ACABANDO!**



**ACALME-SE, COELHO!  
AINDA TEMOS UM  
POUCO DE TEMPO.**

Fonte: <https://klublir.com/pta/coelho-branco-disney-alice-no-pa%C3%ADs-das-maravilhas>



Knbumachenkova/Shutterstock.com

**ARTISTA:** SALVADOR DALÍ  
**TÍTULO:** A PERSISTÊNCIA DA MEMÓRIA  
**ANO:** 1931

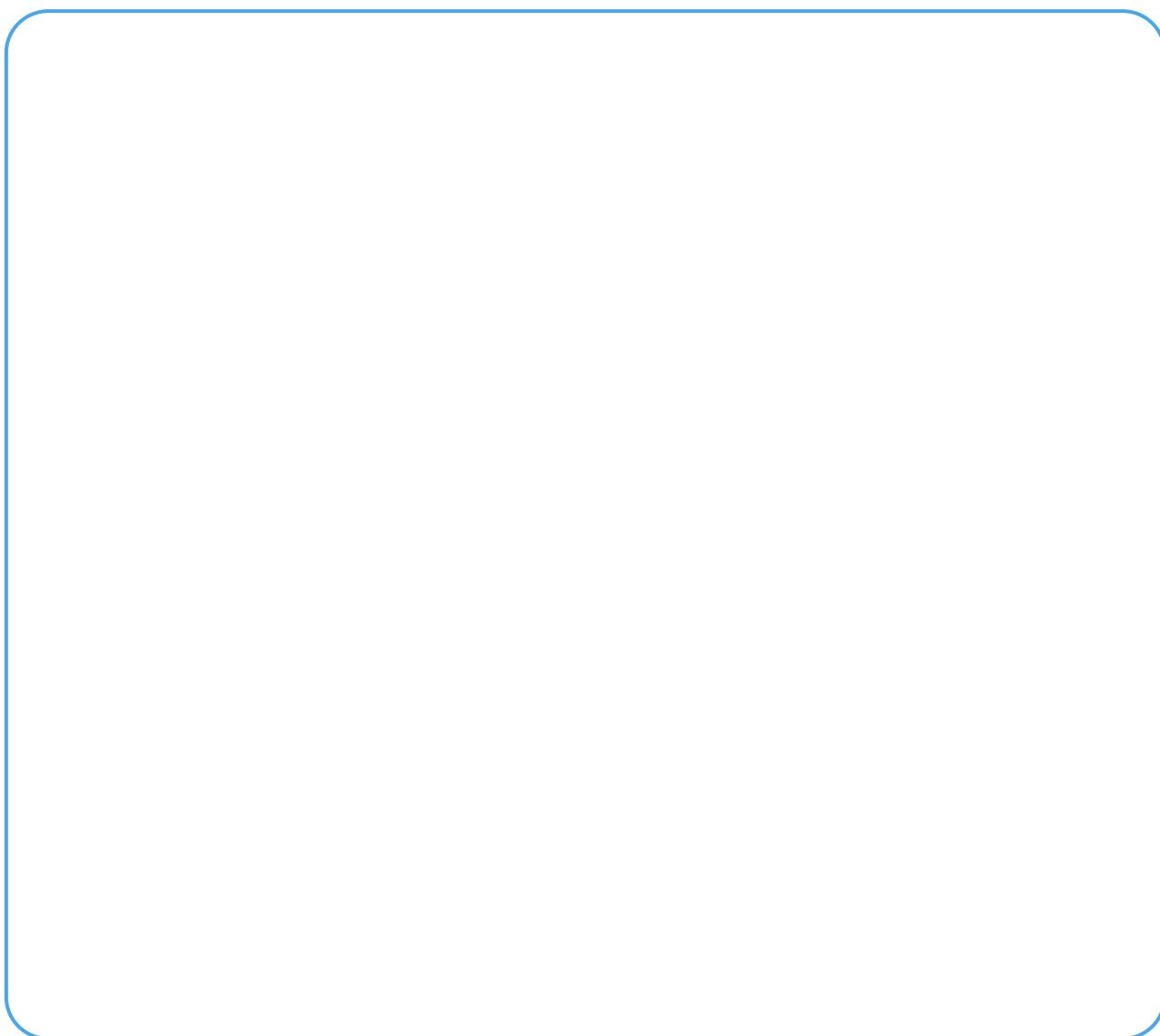
## VAMOS PENSAR

PARA VOCÊ, O QUE A OBRA "A PERSISTÊNCIA DA MEMÓRIA" DE SALVADOR DALÍ TRANSMITE?

SALVADOR DALÍ PINTOU RELÓGIOS DIFERENTES.

INSPIRADOS NESSA OBRA, QUE TAL CRIAR UM RELÓGIO?

DESENHE UM RELÓGIO DIFERENTE NO ESPAÇO ABAIXO, DÊ UM TÍTULO AO SEU DESENHO E ASSINE -O.



TÍTULO: \_\_\_\_\_

SEU NOME: \_\_\_\_\_

# PASSATEMPO

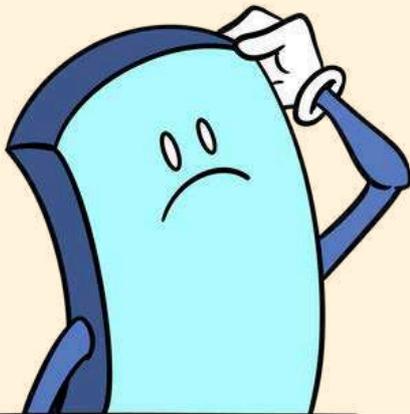
## JOGO DOS 4 ERROS



Imagem: Canva

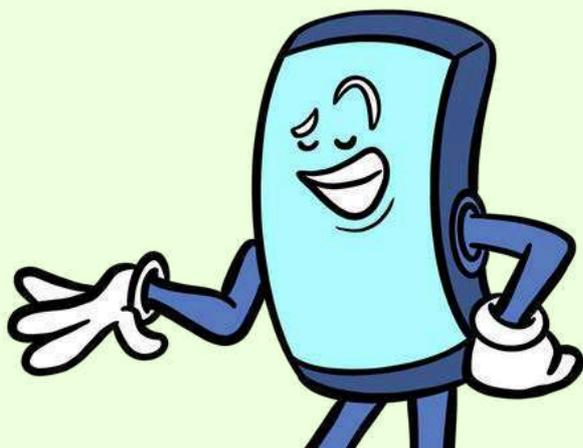


Imagem: Canva



**ELES NÃO ESTÃO COM  
NENHUM *SMARTPHONE*...  
NÃO TEM NINGUÉM QUE  
POSSA ME USAR PARA  
ENVIAR UMA MENSAGEM.**

**EU VOU TE AJUDAR!  
AJUSTANDO OS  
PONTEIROS, PODEMOS  
CHEGAR ATÉ ELES NA  
HORA MARCADA. BASTA  
ESPERAR.**



**ESPERAR? HUMPF...  
QUE GAROTA CHATA.  
NÃO TENHO A  
MÍNIMA PACIÊNCIA  
PARA ESPERAR.**

UNIDADE 3



# CADÊ?





ENQUANTO OS PERSONAGENS PASSEAVAM...  
NÃO REPARARAM QUE O SMART HAVIA DESAPARECIDO.



## PASSEANDO COM O RETORMAGO

### TUDO VIRA BRINQUEDO

COMO UM BOM MAGO, SOU MESTRE EM TRANSFORMAR RECURSOS SIMPLES EM COISAS MUITO DIVERTIDAS! TUDO FEITO COMO UM PASSE DE MÁGICA.



LIGUE OS MATERIAIS ÀS PARTES QUE COMPÕEM O RETORMAGO:

ALMOFADÃO

ROLO DE PASTEL

TELHADO

BALÃO

TECELAGEM

COR

CORRIMÃO

ALAGADO

CORAÇÃO

CORDÃO

ALGODÃO

TECIDO

ROLO DE PINCEL

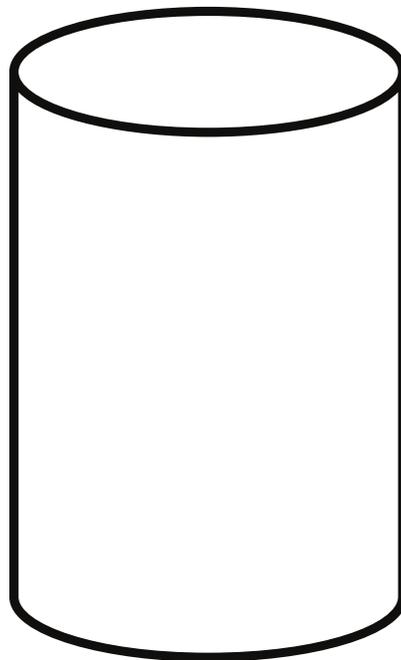
ROLO DE PAPEL



FUNIL

## AGORA É A SUA VEZ

CONSTRUA SEU PRÓPRIO RETORMAGO, MAS ANTES, FAÇA UM ESBOÇO DE COMO ELE FICARÁ NO CILINDRO DESENHADO ABAIXO.  
PENSE NOS MATERIAIS QUE IRÁ UTILIZAR E ONDE OS UTILIZARÁ.  
COLOCAR AS SUAS IDEIAS NO PAPEL VAI AJUDAR NESSA CONSTRUÇÃO.



ESCREVA OS MATERIAIS QUE VOCÊ UTILIZOU OU PRETENDE UTILIZAR.

## HISTÓRIAS SEM PALAVRAS

FALANDO EM TRANSFORMAÇÃO, VAMOS LER A HISTÓRIA "A BRUXINHA ZUZU E O GATO MIÚ", ESCRITA POR EVA FURNARI:



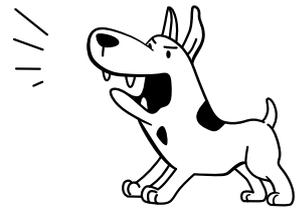
LEIA A HISTÓRIA E DEPOIS CONVERSE COM OS SEUS COLEGAS SOBRE AS SUAS IMPRESSÕES.



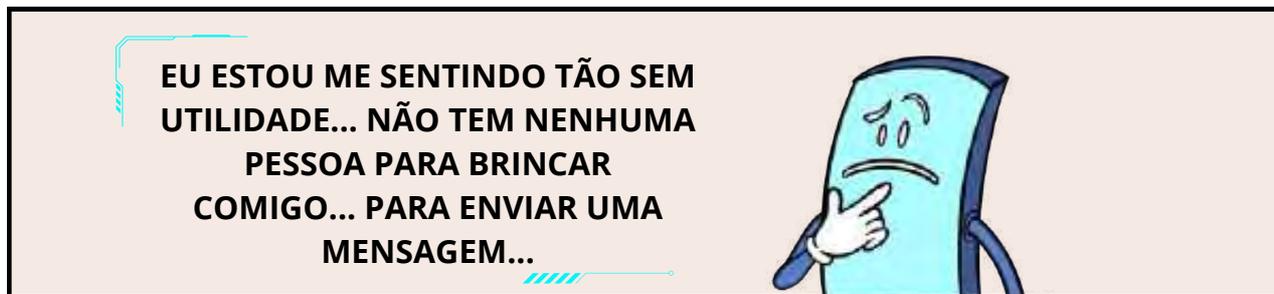
VOCÊ REPAROU QUE ESSA HISTÓRIA NÃO TEM BALÕES DE FALA? A ÚNICA PARTE ESCRITA É O TÍTULO.

## AGORA É A SUA VEZ

SEGUINDO O ENREDO DE TRANSFORMAÇÃO APRESENTADO NAS HISTÓRIAS LIDAS ANTERIORMENTE, IMAGINE O FINAL DA HISTÓRIA A SEGUIR. NO QUE O RETORMAGO TRANSFORMOU O CACHORRO? LEMBRE-SE DE NÃO UTILIZAR PALAVRAS, EXCETO PARA O TÍTULO.



ENQUANTO ISSO, EM ALGUM LUGAR...

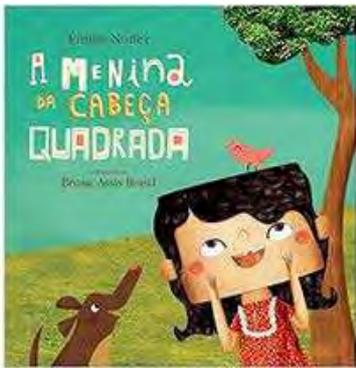


## HORA DO PAPO

O QUE VOCÊ FAZ PARA SE DIVERTIR? CONVERSE COM SEUS COLEGAS PARA DESCOBRIR COMO ELES SE DIVERTEM.

ESCREVA AS RESPOSTAS QUE MAIS LHE CHAMARAM ATENÇÃO.

QUANDO QUISER, RETORNE A ESSA PÁGINA E RELEMBRE COMO SEUS COLEGAS SE DIVERTEM, ESCOLHA UMA E DIVIRTA-SE!



“A MENINA DA CABEÇA QUADRADA”, DE EMÍLIA NUÑES, CONTA A HISTÓRIA DE UMA GAROTA QUE, DE TANTO USAR O CELULAR, FICOU COM A CABEÇA QUADRADA. PARA SOLUCIONAR ESSE PROBLEMA, A AVÓ DA GAROTA PROPÔS QUE ELA FIZESSE COISAS BEM REDONDINHAS.

ESCREVA O NOME DOS OBJETOS:

ANDAR DE



BRINCAR DE



BRINCAR DE



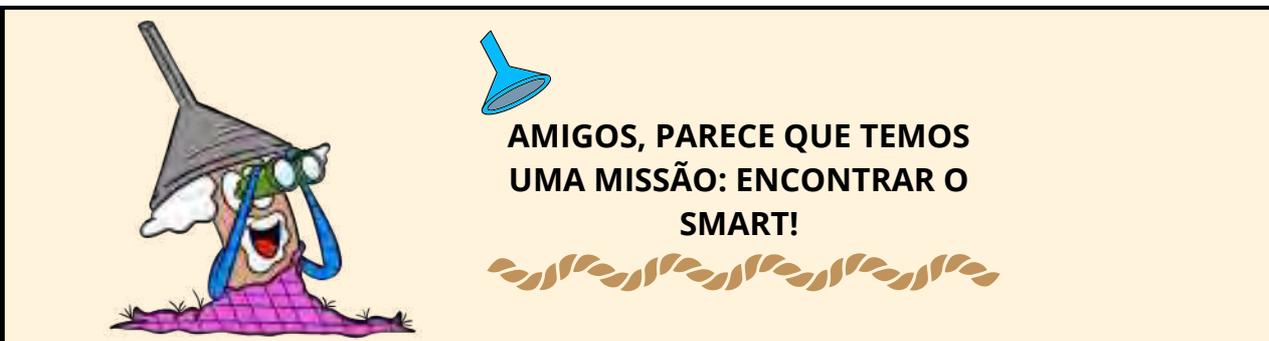
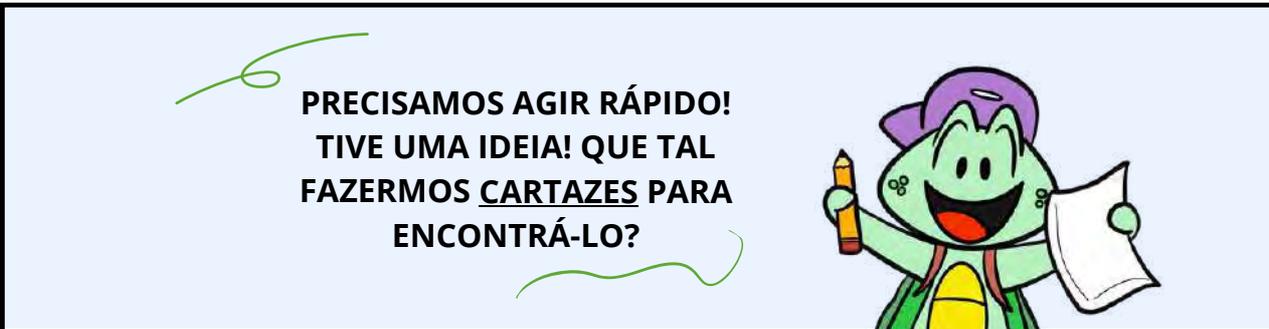
JOGAR



## VAMOS BRINCAR

BRINQUE E DESENHE UMA BRINCADEIRA “BEM REDONDINHA”.

DO QUE VOCÊ BRINCOU?



NOS FILMES, AS MISSÕES TÊM UM NOME. QUE NOME VOCÊ DARÁ A ESTA MISSÃO?

Empty rounded rectangular box for writing the mission name.



VAMOS AJUDAR OS BRINQUEDOS A ENCONTRAREM O SMART? PARA ISSO OS BRINQUEDOS PODEM ESPALHAR CARTAZES PELOS CAMINHOS.

FAÇA UMA LISTA DOS MATERIAIS NECESSÁRIOS PARA FAZER UM CARTAZ:

---

---

---

---

---

---

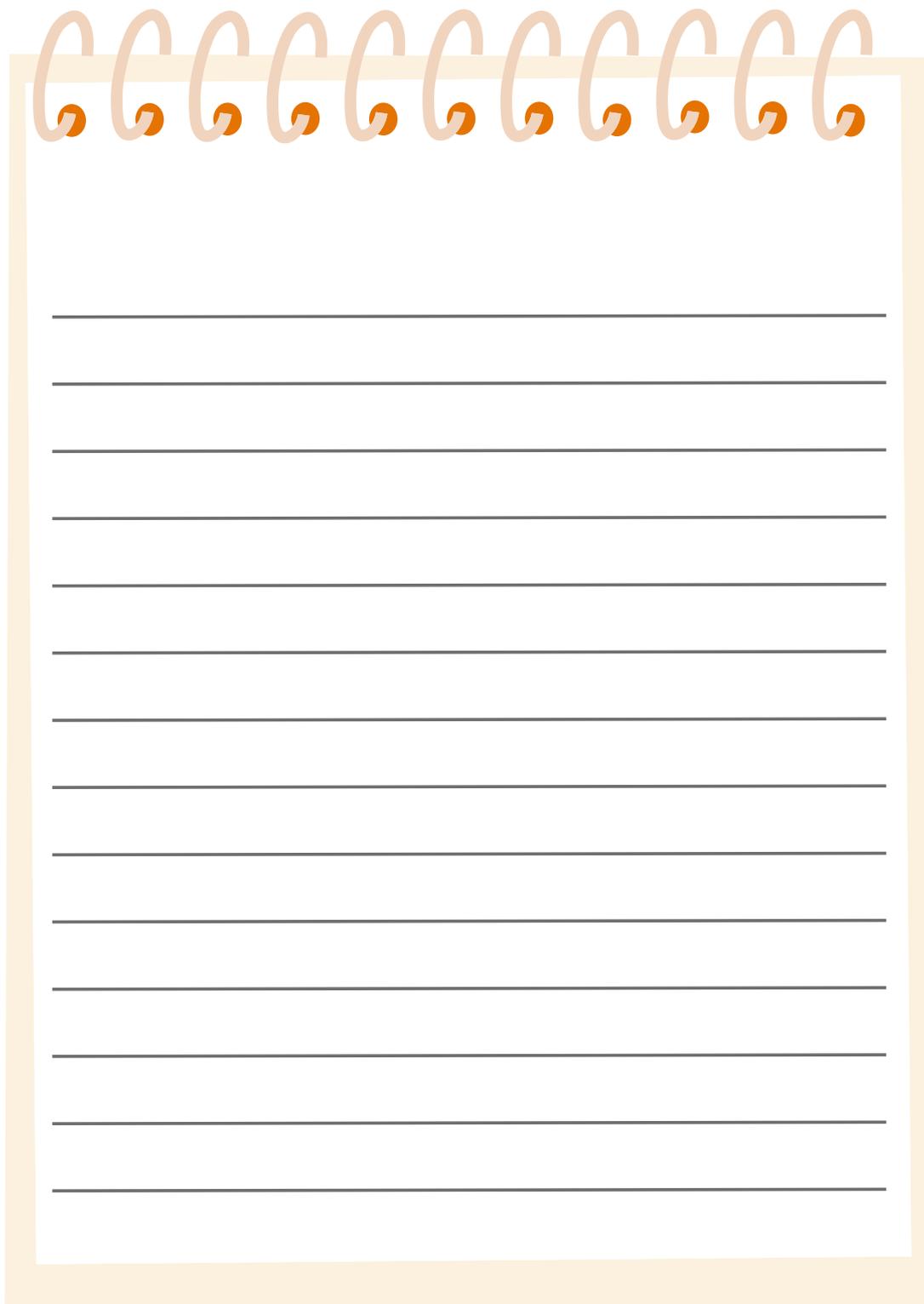
---

---

## HORA DO PAPO

CONVERSE COM O SEU PROFESSOR E COM SEUS COLEGAS SOBRE O QUE VOCÊS ESCREVERÃO NO CARTAZ.

UTILIZE O ESPAÇO ABAIXO PARA FAZER SUAS ANOTAÇÕES:

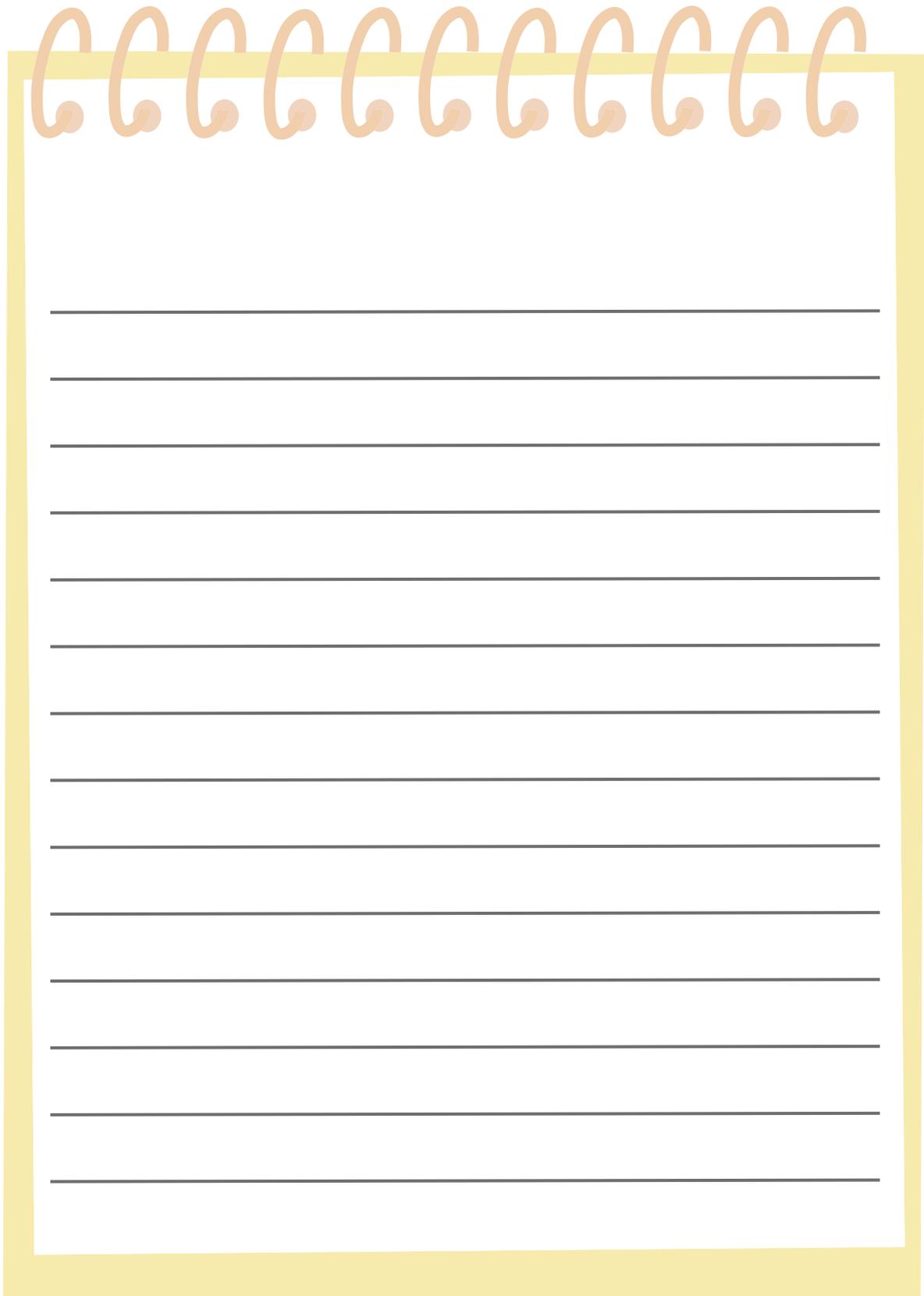


A large rectangular area with a light beige border, designed to look like a spiral notebook. At the top, there are ten brown spiral rings. Below the rings, there are 15 horizontal black lines for writing.

# CARTAZ



ESCREVA UMA LISTA DE LUGARES EM QUE VOCÊ E SEUS COLEGAS IRÃO COLAR OS CARTAZES.



A spiral-bound notebook page with a yellow cover and a brown spiral binding at the top. The page is ruled with horizontal lines for writing.

# PASSATEMPO

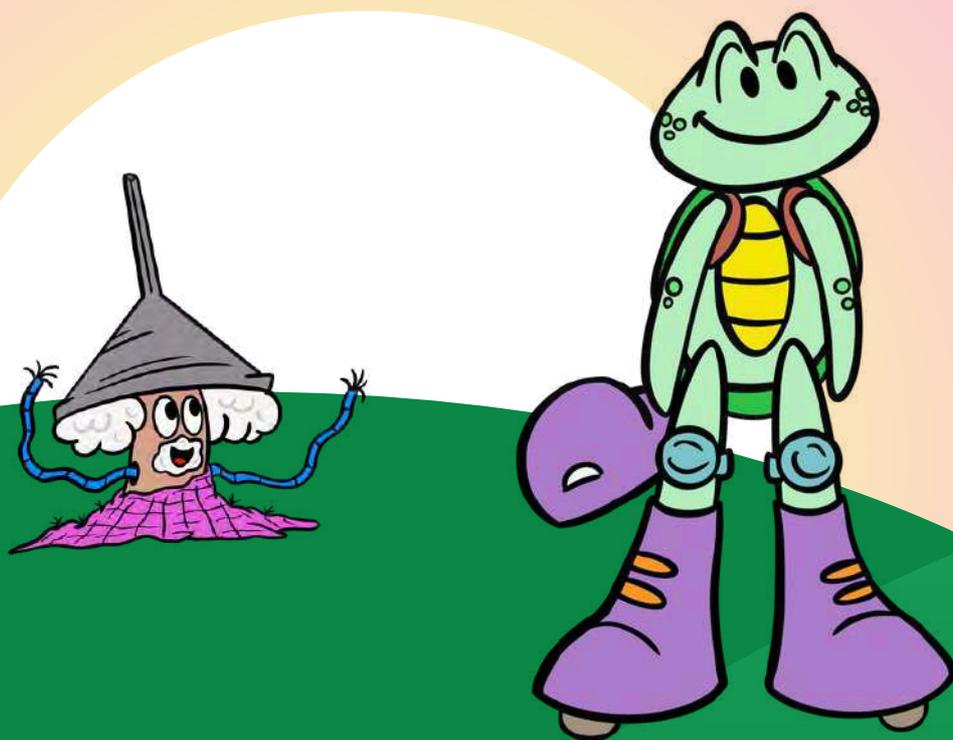
## JOGO DAS DUPLAS

OBSERVE QUE NAS MÃOS DOS BRINQUEDOS HÁ ALGUNS OBJETOS. LIGUE AS DUPLAS QUE ESTÃO COM OBJETOS QUE COMBINEM.



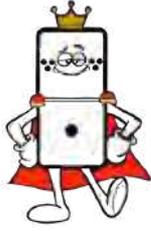


# COMO ERA ANTES



OS BRINQUEDOS ESTÃO SENTINDO A FALTA DO CONTROLE DO TEMPO. O AGENTE DO TEMPO, AMPULHÍNIO, SURGE PARA MOSTRAR COMO AS COISAS ERAM ANTES DO SMARTPHONE E DO RELÓGIO.

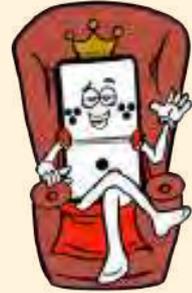




## PASSEANDO COM O DOMINI

### VOCÊ E OS NÚMEROS

**A MATEMÁTICA NÃO FALHA. OS NÚMEROS NÃO MENTEM. EU VOU AJUDAR A PROCURAR O SMART! HÁ UMA GRANDE PROBABILIDADE DE O ENCONTRARMOS.**



QUAL É A SUA IDADE?

QUAL A DATA EM QUE VOCÊ COMPLETA MAIS UM ANO DE VIDA?

PREENCHA OS QUADROS ABAIXO COM A IDADE E O NOME DE 3 AMIGOS DA SUA TURMA:

# DESAFIO



TARTA TEM 9 ANOS.

URUBUBU TEM 8 ANOS.

TINUNKIÃ TEM 1 ANO A MAIS DO QUE A TARTA.

CAPIMARA TEM 2 ANOS A MENOS DO QUE O URUBUBU.

LIGUE CADA PERSONAGEM À IDADE CORRESPONDENTE:



10



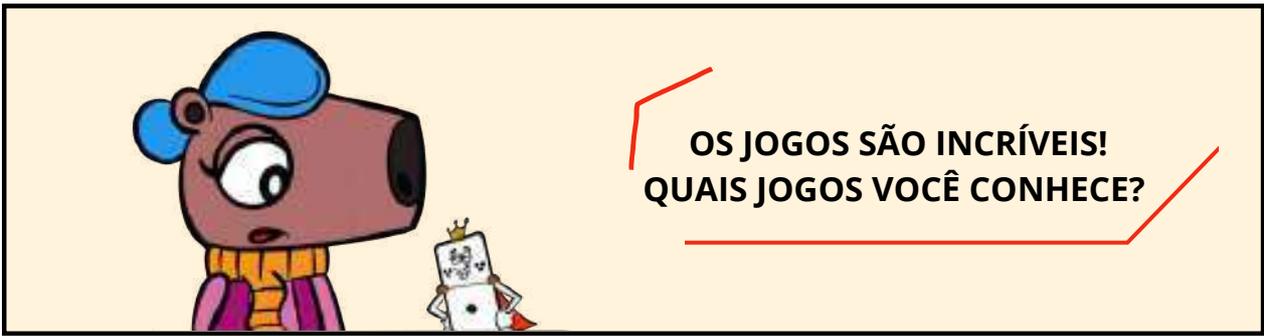
8



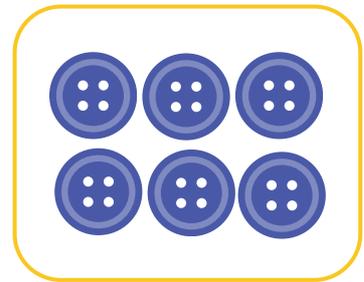
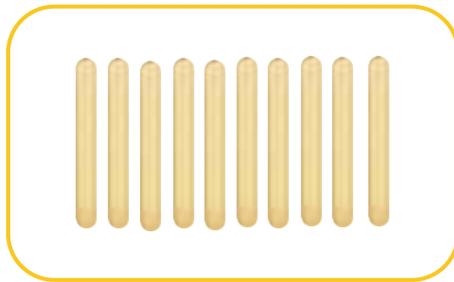
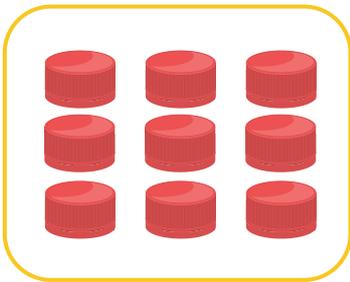
6



9



OS OBJETOS AJUDAM NA CONTAGEM.  
 CONTE A QUANTIDADE DE OBJETOS EM CADA GRUPO E ANOTE  
 O NUMERAL CORRESPONDENTE.






PINTE A QUANTIDADE DE QUADRADOS CORRESPONDENTES À  
 QUANTIDADE DE OBJETOS:

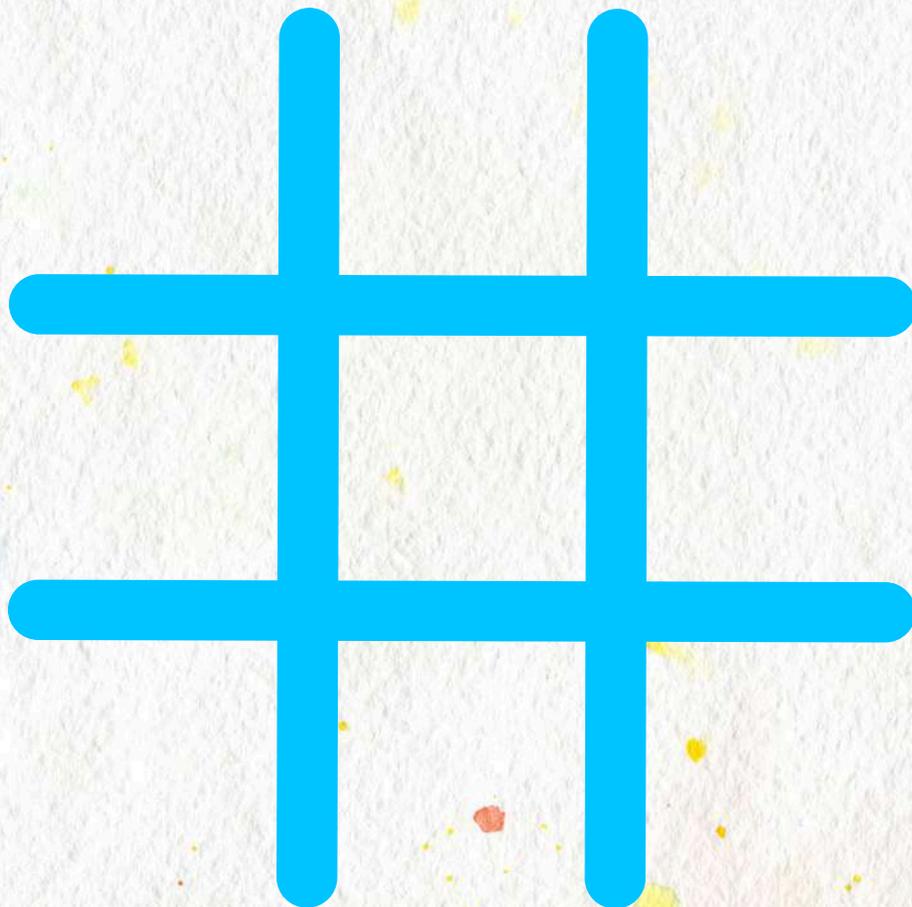
         


# PARE UM POUCO PARA:

## JOGAR

### ANEXO

RECORTE AS FICHAS COM OS PERSONAGENS DOMINI, CAPIMARA, TARTA E TINUNKIÃ QUE ESTÃO NA PÁGINA 157 PARA BRINCAR COM O JOGO DA VELHA. ESCOLHA UM COLEGA PARA JOGAR COM VOCÊ. ESCOLHAM OS PERSONAGENS E DEFINAM COMO OS PONTOS SERÃO MARCADOS.



SEU NOME:

PONTOS

AMIGO(A):

PONTOS

## AS HORAS

### VOCÊ SABE COMO FUNCIONA A HORINHA?

A HORINHA É UM RELÓGIO ANALÓGICO.

NESTE RELÓGIO, MARCAMOS AS HORAS, OS MINUTOS E OS SEGUNDOS:

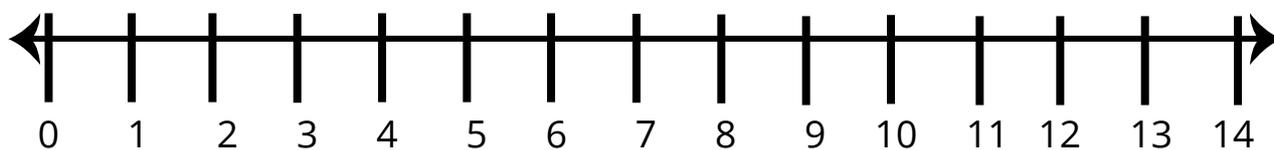


OBSERVE A IMAGEM DE UM RELÓGIO E COMPARE-O COM A HORINHA:



O QUE VOCÊ PERCEBEU DE DIFERENTE ENTRE A HORINHA E O RELÓGIO?

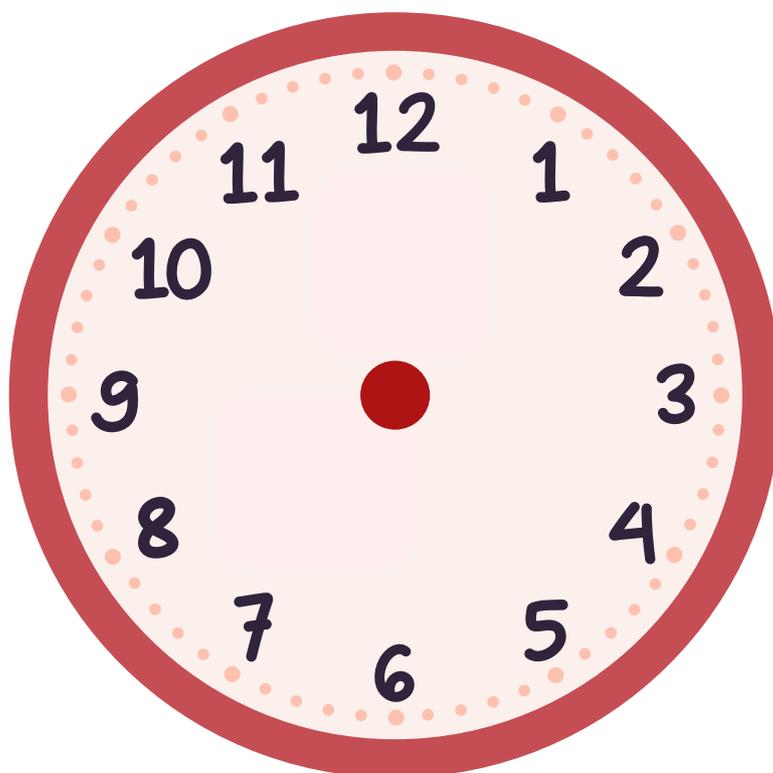
PINTE, NA RETA NUMÉRICA ABAIXO, OS NÚMEROS QUE APARECEM NO RELÓGIO.



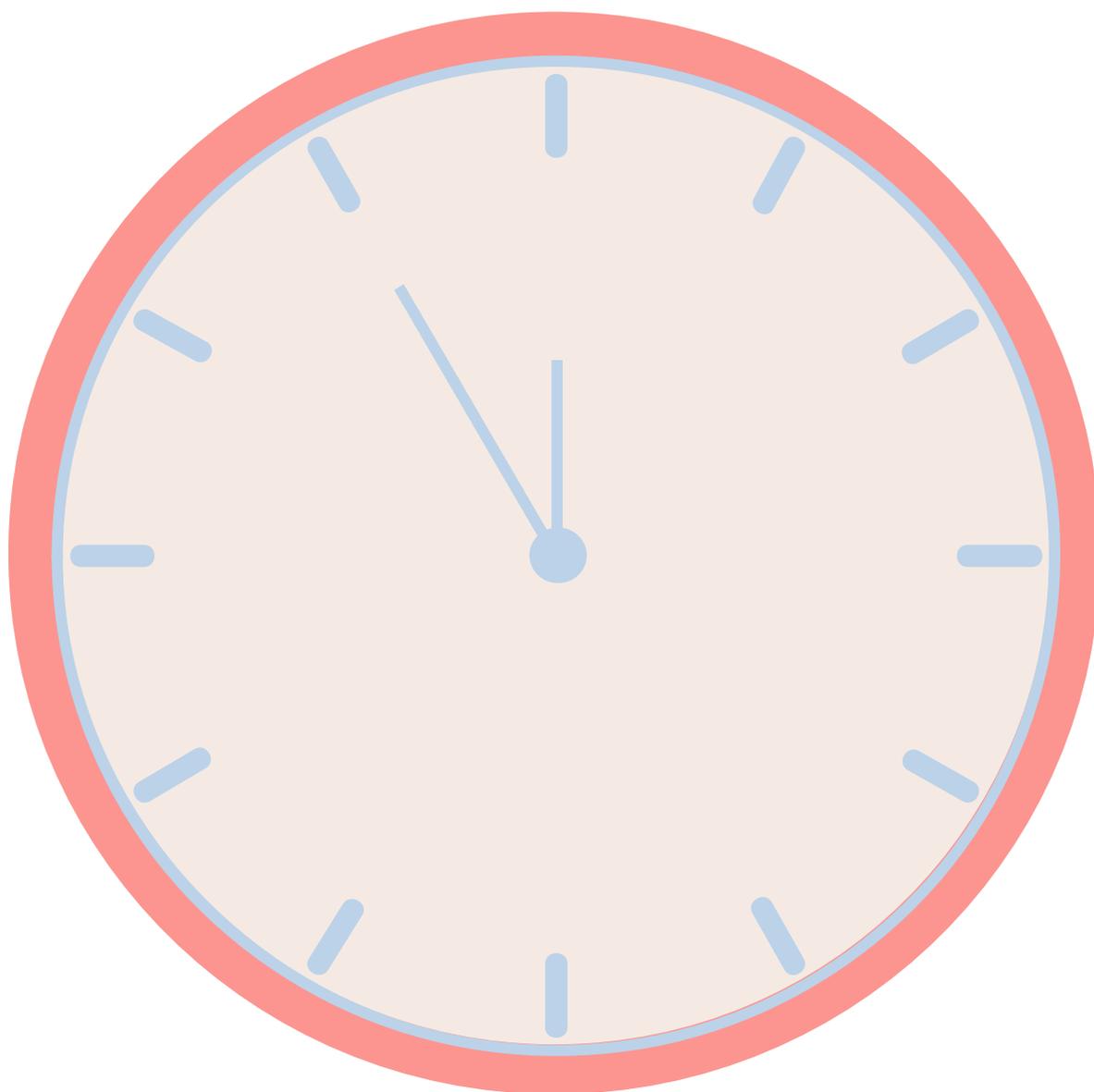
ATÉ QUE NÚMERO VOCÊ MARCOU?

**AGORA É A SUA VEZ**

MARQUE NO RELÓGIO O HORÁRIO DA ENTRADA NA ESCOLA.



COLOQUE OS NÚMEROS NO RELÓGIO.



VAMOS VER AS HORAS.

PINTE A QUANTIDADE DE HORAS QUE SE PASSARAM DESDE ÀS 12H.



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12

# **PAUSE UM POUCO PARA:**

## **OBSERVAR**

**OBSERVE A ÁREA EXTERNA DA SUA ESCOLA NESTE EXATO MOMENTO.**

**PERGUNTE PARA O SEU PROFESSOR QUE HORAS SÃO.**

**FAÇA UMA ILUSTRAÇÃO INSPIRADA NO QUE VOCÊ OBSERVOU.**

## ROTINA DA SUA TURMA

QUAL A HORA EM QUE VOCÊ FAZ O QUE MAIS GOSTA NA ESCOLA?  
FAÇA UM DESENHO DESSE MOMENTO:



QUAL A HORA  
DA ENTRADA?

:

QUAL A HORA  
DA REFEIÇÃO?

:

QUAL A HORA  
DA SAÍDA?

:

COMO É A SUA ROTINA DIÁRIA?

DESENHE E ESCREVA, EM CADA QUADRO, UMA ATIVIDADE QUE VOCÊ FAZ EM CADA PERÍODO DO DIA:

**MANHÃ**

**TARDE**

**NOITE**

ACOMPANHE A LEITURA:

### **BRINCAR NA RUA**

TARDE?

O DIA DURA MENOS QUE UM DIA.  
O CORPO AINDA NÃO PAROU DE BRINCAR  
E JÁ ESTÃO CHAMANDO DA JANELA:  
É TARDE.

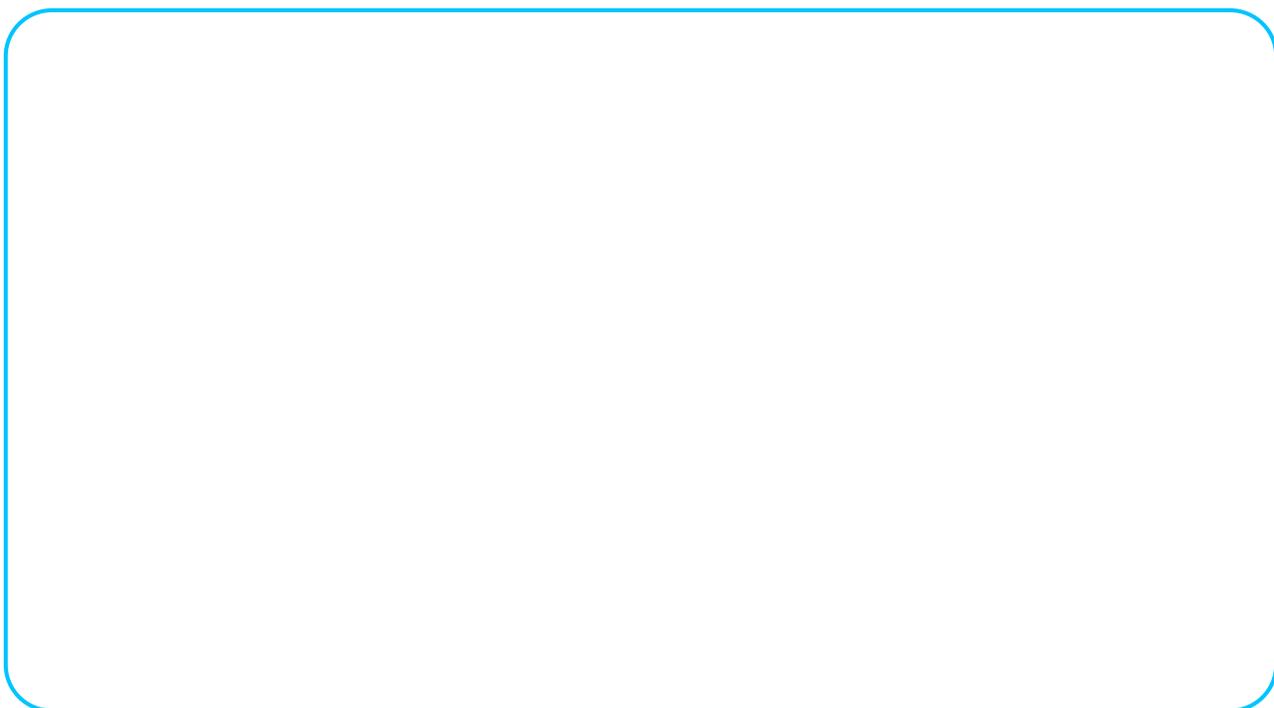
OUÇO SEMPRE ESTE SOM: É TARDE, TARDE.  
A NOITE CHEGA DE MANHÃ?  
SÓ EXISTE A NOITE E SEU SERENO?

O MUNDO NÃO É MAIS, DEPOIS DAS CINCO?  
É TARDE.  
A SOMBRA ME PROÍBE.  
AMANHÃ, MESMA COISA.  
SEMPRE TARDE ANTES DE SER TARDE.

CARLOS DRUMMOND DE ANDRADE

<https://www.educclub.com.br/carlos-drummond-de-andrade-poemas-para-criancas/>

FAÇA UMA ILUSTRAÇÃO PARA O POEMA:



## CONHEÇA A CANÇÃO “TUMBALACATUMBA”:

### TUMBALACATUMBA

QUANDO O RELÓGIO BATE À UMA  
TODAS AS CAVEIRAS SAEM DA TUMBA

TUMBALACATUMBA TUMBA TÁ  
TUMBALACATUMBA TUMBA TÁ

QUANDO O RELÓGIO BATE ÀS DUAS  
TODAS AS CAVEIRAS PINTAM AS UNHAS

TUMBALACATUMBA TUMBA TÁ  
TUMBALACATUMBA TUMBA TÁ

QUANDO O RELÓGIO BATE ÀS TRÊS  
TODAS AS CAVEIRAS IMITAM CHINÊS

TUMBALACATUMBA TUMBA TÁ  
TUMBALACATUMBA TUMBA TÁ

QUANDO O RELÓGIO BATE ÀS QUATRO  
TODAS AS CAVEIRAS TIRAM RETRATO

TUMBALACATUMBA TUMBA TÁ  
TUMBALACATUMBA TUMBA TÁ

QUANDO O RELÓGIO BATE ÀS CINCO  
TODAS AS CAVEIRAS APERTAM O CINTO

TUMBALACATUMBA TUMBA TÁ  
TUMBALACATUMBA TUMBA TÁ

QUANDO O RELÓGIO BATE ÀS SEIS  
TODAS AS CAVEIRAS JOGAM XADREZ

TUMBALACATUMBA TUMBA TÁ  
TUMBALACATUMBA TUMBA TÁ



Ilustração: Thiago Adonai

## OUÇA A CANTIGA: TUMBALACATUMBA



Imagens: Canva

RETORNE A PÁGINA ANTERIOR E CIRCULE AS PALAVRAS QUE REPRESENTAM AS IMAGENS ABAIXO. DEPOIS ESCREVA O NOME DELAS NOS ESPAÇOS:

Imagem: Canva




Imagem: Canva




Imagem: Canva




Imagem: Canva




Imagem: Canva




Imagem: Canva




Imagem: Canva



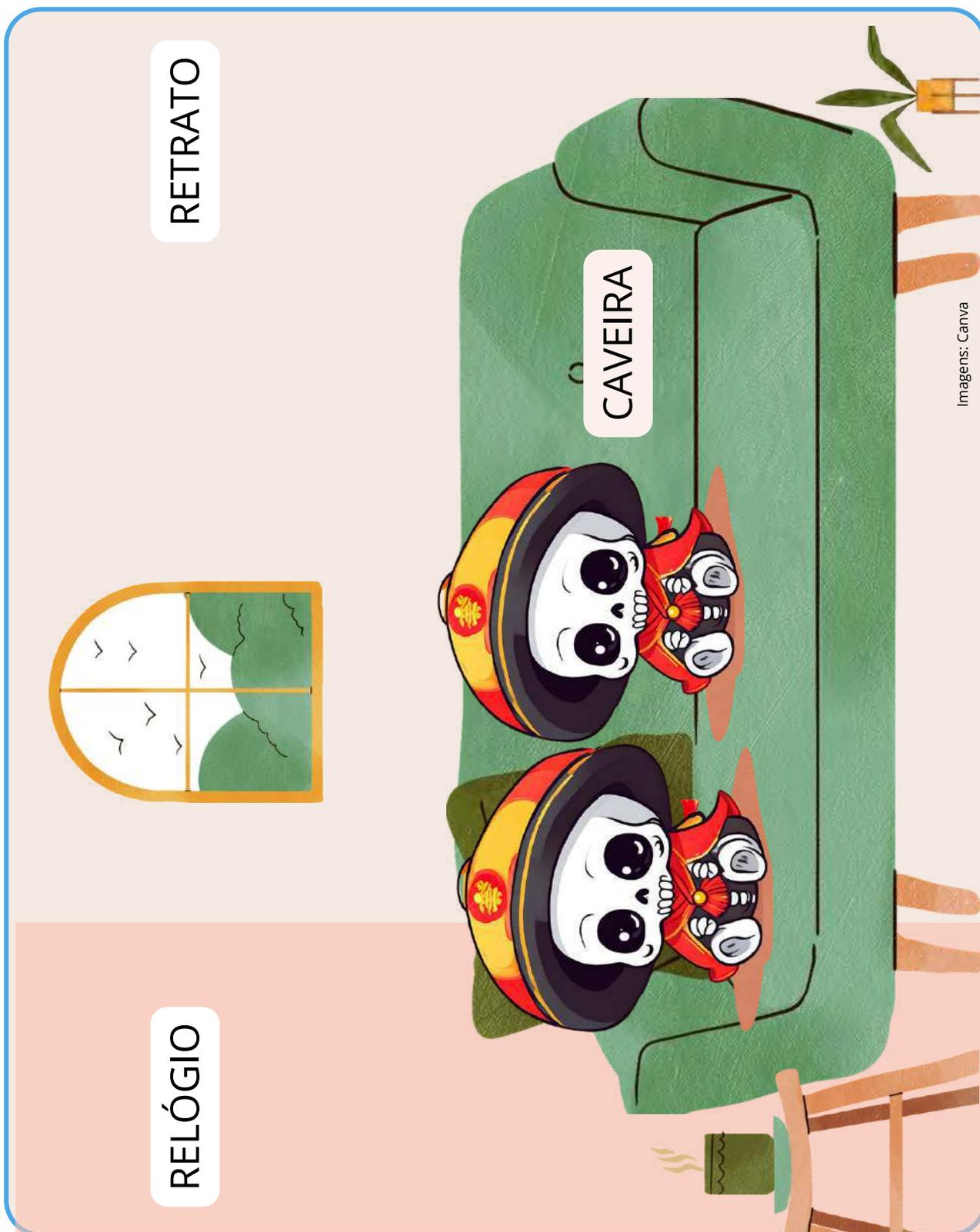

Imagem: Canva



## VAMOS MONTAR UMA CENA?

### ANEXO

RECORTE AS FIGURAS QUE ESTÃO NA PÁGINA 151 E COLE NO LUGAR INDICADO PARA COMPOR A CENA.



VOCÊ CONHECE A PARLENDAS "1, 2 FEIJÃO COM ARROZ"?

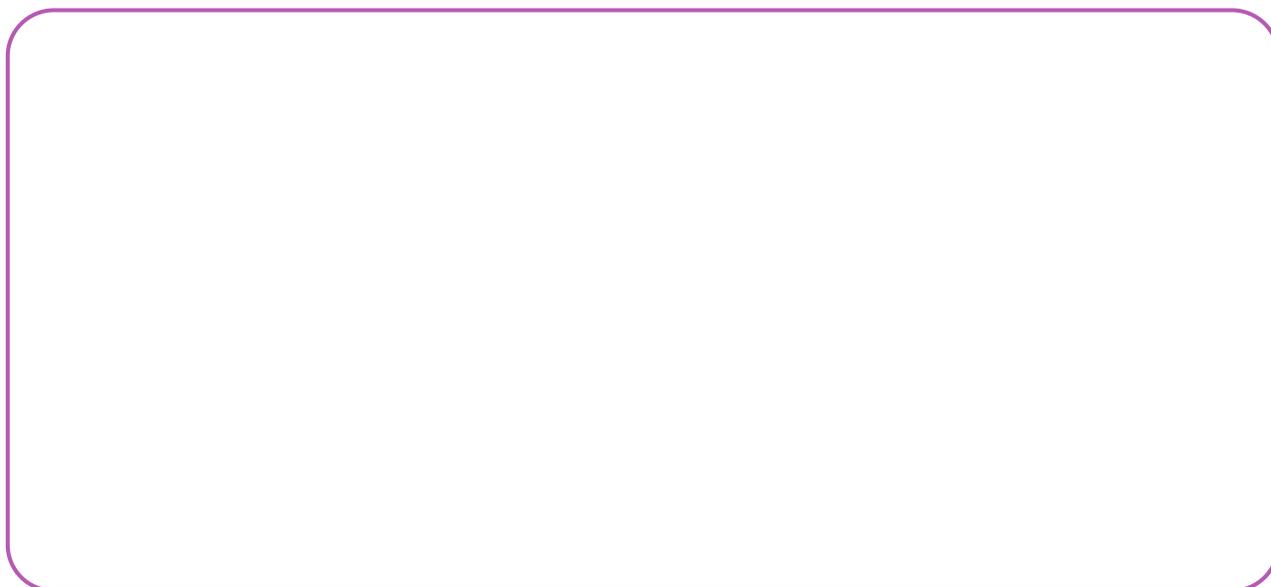
1,2 FEIJÃO COM ARROZ  
3,4 FEIJÃO NO PRATO  
5,6 MOLHO INGLÊS  
7,8 COMER BISCOITO  
9,10 COMER PASTÉIS



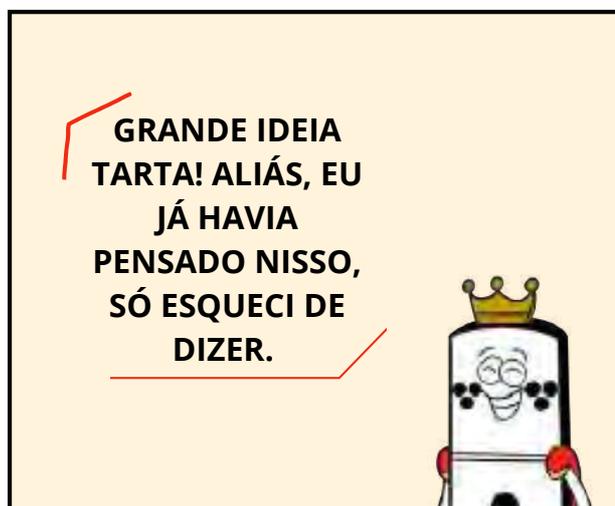
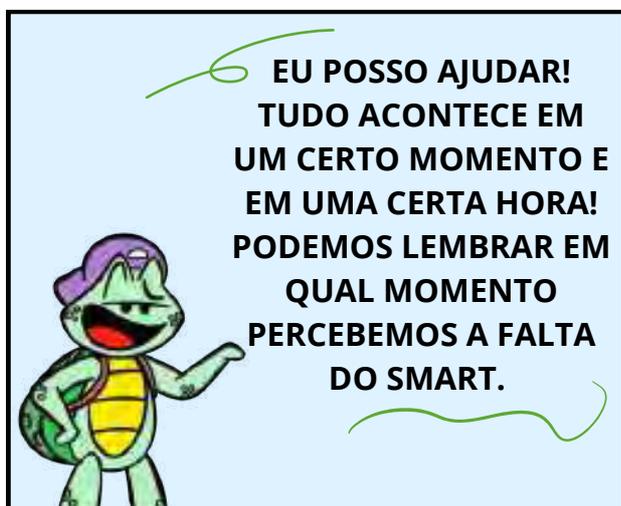
**OUÇA ESTA PARLENDAS  
CONOSCO!**



RECITE A PARLENDAS COM SEUS COLEGAS E DEPOIS ILUSTRE-A:



A HORA ESTÁ PASSANDO, E AINDA NÃO ENCONTRAMOS O SMART...



**OLÁ, CAROS AMIGOS! A AGENTE DO TEMPO, HORINHA, ME ACIONOU PARA VIR ATÉ AQUI.**



**QUEM É VOCÊ?**



**EU SOU O AMPULHÍNIO. UM OBJETO QUE MARCA O TEMPO!**



**ONDE ESTÃO OS SEUS NÚMEROS?**



**BOA PERGUNTA, MEU CARO! EU MARCO O TEMPO DE OUTRA FORMA.**



**EM UMA DAS MINHAS PARTES, HÁ AREIA, NA OUTRA NÃO. QUANDO EU SOU VIRADO DE PONTA CABEÇA, A AREIA QUE ESTÁ EM CIMA DESCE PARA A PARTE DE BAIXO, ASSIM PASSA-SE UM CERTO TEMPO.**

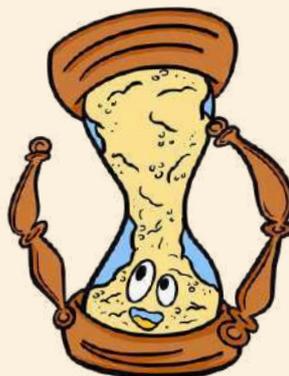


Imagem: Canva

## HORA DO PAPO

CONVERSE COM SEU PROFESSOR E COM OS COLEGAS SOBRE OS MARCADORES DE TEMPO QUE VOCÊS CONHECEM.

LIGUE CADA MARCADOR DE TEMPO AOS SEUS RESPECTIVOS NOMES. DEPOIS PINTE DE  OS OBJETOS QUE VOCÊ CONHECE E DE  OS OBJETOS QUE VOCÊ NÃO CONHECE.



RELÓGIO DE PULSO DIGITAL



RELÓGIO ANALÓGICO DE PAREDE



RELÓGIO DE SOL



RELÓGIO DE PULSO ANALÓGICO

## VOCÊ SABIA?

GUARULHOS POSSUI O MONUMENTO "RELÓGIO DE SOL". O MONUMENTO FOI CONSTRUÍDO PARA MARCAR A INAUGURAÇÃO DA ATUAL RODOVIA AYRTON SENNA, ENTÃO DENOMINADA DE RODOVIA DOS TRABALHADORES, EM 11 DE MAIO DE 1982.

Fonte: <https://artesgru.com/monumento-relogio-de-sol/>

# TUDO LEVA TEMPO

CANSADO DA CONVERSA COM A HORINHA, SMART QUER TOMAR O SEU LUGAR DE AGENTE DO TEMPO. POR ISSO PROCURA O TEMPO REI PARA EXIGIR O SEU POSTO.





O TEMPO REI ENSINA QUE TODAS AS TRANSFORMAÇÕES LEVAM TEMPO E QUE, PARA SE TORNAR UM AGENTE, É NECESSÁRIO SER PACIENTE.



## OBSERVANDO OS NÚMEROS

### NÚMEROS AO SEU REDOR



**OLÁ! EU SOU O TEMPO REI.  
TUDO O QUE VOCÊ VÊ, EU JÁ VI.  
CONHEÇO O INÍCIO DA  
HUMANIDADE.**



COM A AJUDA DO SEU PROFESSOR, ANOTE ALGUNS NÚMEROS QUE CERTAMENTE FAZEM PARTE DO SEU COTIDIANO.

NÚMERO DO SEU CALÇADO: \_\_\_\_\_

NÚMERO DO TELEFONE DA SUA ESCOLA: \_\_\_\_\_

NÚMERO DO ENDEREÇO DA SUA ESCOLA: \_\_\_\_\_

NÚMERO DA SUA SALA DE AULA: \_\_\_\_\_

QUANTIDADE DE CRIANÇAS DA SUA TURMA: \_\_\_\_\_

QUANTIDADE DE BRINQUEDOS DO PARQUE: \_\_\_\_\_

# PARE UM POUCO PARA:

## MEDIR O SEU TAMANHO

VAMOS OBSEVAR O SEU TAMANHO COM A FITA MÉTRICA. PEÇA PARA O SEU PROFESSOR FAZER A MEDIÇÃO DA SUA ALTURA.

QUAL É A SUA ALTURA ATUAL? \_\_\_\_\_

UTILIZE OS QUADROS PARA ACOMPANHAR O SEU TAMANHO NO DECORRER DO ANO.



Imagem: Canva

## O CALENDÁRIO

PREENCHA O CALENDÁRIO ABAIXO DE ACORDO COM AS ORIENTAÇÕES DO SEU PROFESSOR:

MÊS:		ANO:				
DOMINGO	SEGUNDA-FEIRA	TERÇA-FEIRA	QUARTA-FEIRA	QUINTA-FEIRA	SEXTA-FEIRA	SÁBADO

### AGORA RESPONDA:

EM QUE ANO ESTAMOS?

QUAL O ÚLTIMO DIA DO MÊS?

QUANTOS SÁBADOS TEM ESSE MÊS?

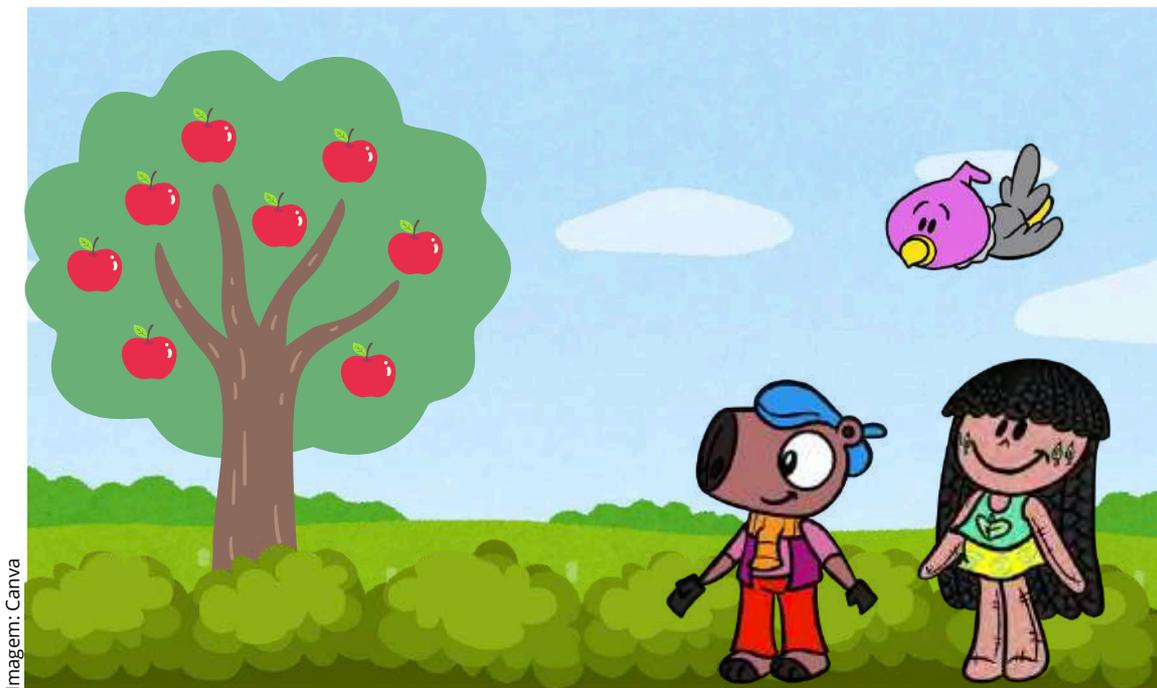
### PINTE:

DE  OS DIAS EM QUE VOCÊ IRÁ AO PARQUE;

DE  OS DIAS EM QUE NÃO HAVERÁ AULA;

DE  O(S) DIA(S) EM QUE ALGUÉM DA TURMA COMPLETARÁ MAIS UM ANO DE VIDA.

OS BRINQUEDOS CONTINUAM A PROCURAR O SMART, MAS TODA ESSA BUSCA DEIXOU A GALERA COM FOME.  
NO MEIO DO CAMINHO, ENCONTRARAM UMA MACIEIRA.



QUANTAS MAÇÃS HÁ NA MACIEIRA?

QUANTOS BRINQUEDOS HÁ NA CENA?

HÁ MAÇÃS SUFICIENTES PARA QUE CADA UM COMA UMA?

SE CADA PERSONAGEM QUISER COMER 2 MAÇÃS, TERÁ MAÇÃS PARA TODOS?

QUANTAS MAÇÃS SOBRARIAM?

COM O SUMIÇO DO SMART, URUBUBU LEMBROU-SE DE UMA AMIGA PATINHA QUE CONSEGUIU ENCONTRAR OS SEUS FILHOTES QUE HAVIAM DESAPARECIDO. VAMOS ILUSTRAR A CANTIGA? EM CADA QUADRO ABAIXO, DESENHE A QUANTIDADE DE PATINHOS INDICADA.

## CINCO PATINHOS EM: "O PASSEIO"

5 PATINHOS FORAM PASSEAR, ALÉM DAS MONTANHAS PARA BRINCAR.

A MAMÃE GRITOU:



Imagem: Canva

QUÁ!  
QUÁ!  
QUÁ!  
QUÁ

MAS SÓ 4 PATINHOS VOLTARAM DE LÁ.

4 PATINHOS FORAM PASSEAR, ALÉM DAS MONTANHAS PARA BRINCAR.

A MAMÃE GRITOU:

QUÁ!  
QUÁ!  
QUÁ!  
QUÁ

Imagem: Canva



MAS SÓ **3** PATINHOS VOLTARAM DE LÁ.

**3** PATINHOS FORAM PASSEAR, ALÉM DAS MONTANHAS PARA BRINCAR.

A MAMÃE GRITOU:

QUÁ!  
QUÁ!  
QUÁ!  
QUÁ

Imagem: Canva



MAS SÓ **2** PATINHOS VOLTARAM DE LÁ.

**2** PATINHOS FORAM PASSEAR, ALÉM DAS MONTANHAS PARA BRINCAR.

A MAMÃE GRITOU:

Imagem: Canva



QUÁ!  
QUÁ!  
QUÁ!  
QUÁ

MAS SÓ **1** PATINHO VOLTOU DE LÁ.

**1** PATINHO FOI PASSEAR, ALÉM DAS MONTANHAS PARA BRINCAR.

A MAMÃE GRITOU:

Imagem: Canva

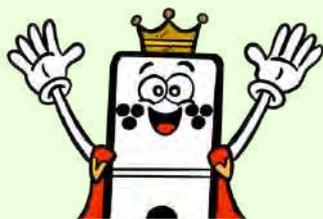


QUÁ!  
QUÁ!  
QUÁ!  
QUÁ

MAS **NENHUM** PATINHO VOLTOU DE LÁ.

A MAMÃE PATINHA FOI PROCURAR, ALÉM DAS MONTANHAS, NA BEIRA DO MAR.  
A MAMÃE GRITOU: QUÁ, QUÁ, QUÁ, QUÁ! E OS **5** PATINHOS VOLTARAM DE LÁ.

**FIM!**



QUE ALEGRIA! A MAMÃE PATINHA ENCONTROU OS SEUS FILHOTES! SERÁ QUE O SMART ESTÁ ALÉM DAS MONTANHAS? NO JARDIM? PARA CHEGAR ATÉ LÁ, É NECESSÁRIO PASSAR POR ALGUNS DESAFIOS.

PARA CHEGARMOS, PRECISAMOS CAMINHAR PELO VALE DOS NUMERAIS. PARA ISSO, COMPLETE O QUADRO ABAIXO COM OS NUMERAIS QUE ESTÃO FALTANDO.



Imagem: Canva

### VALE DOS NUMERAIS

1		3	4	
6	7		9	
	12			15
		18		20

### O MISTÉRIO DA PONTE

AGORA, IREMOS PASSAR PELA PONTE COMPLETANDO OS ESPAÇOS COM OS NUMERAIS CORRETOS! SERÁ QUE VOCÊ CONSEGUE DESVENDAR O SEGREDO?

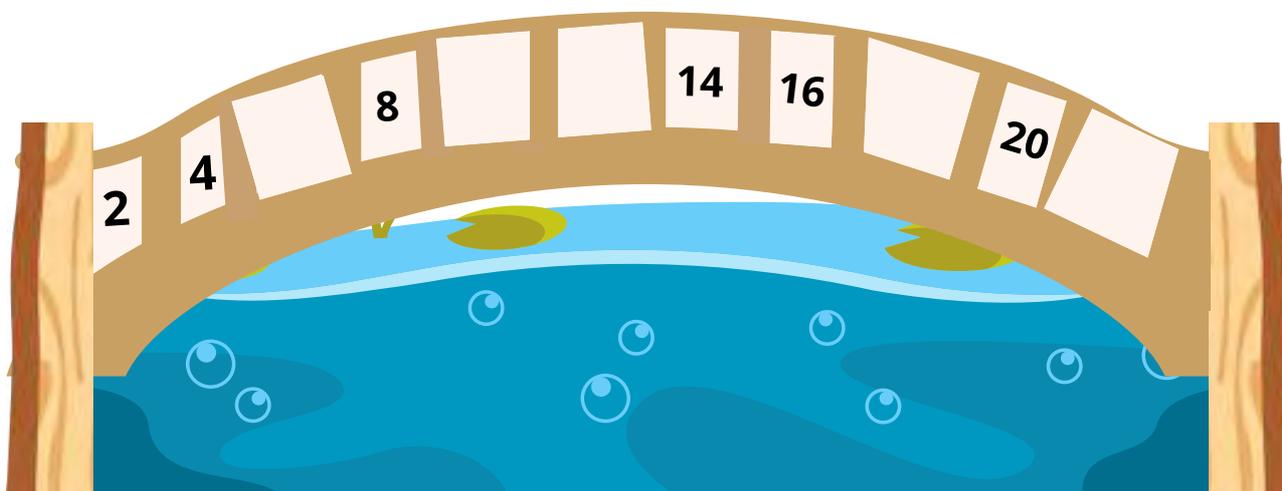


Imagem: Canva

## ESCALADA

PARECE QUE OS DESAFIOS ESTÃO AUMENTANDO!

AGORA PRECISAMOS ESCALAR UM MURO. É NECESSÁRIO PREENCHER COM OS NUMERAIS QUE ESTÃO FALTANDO. VOCÊ PERCEBEU QUAL É A REGRA PARA PREENCHER CORRETAMENTE?

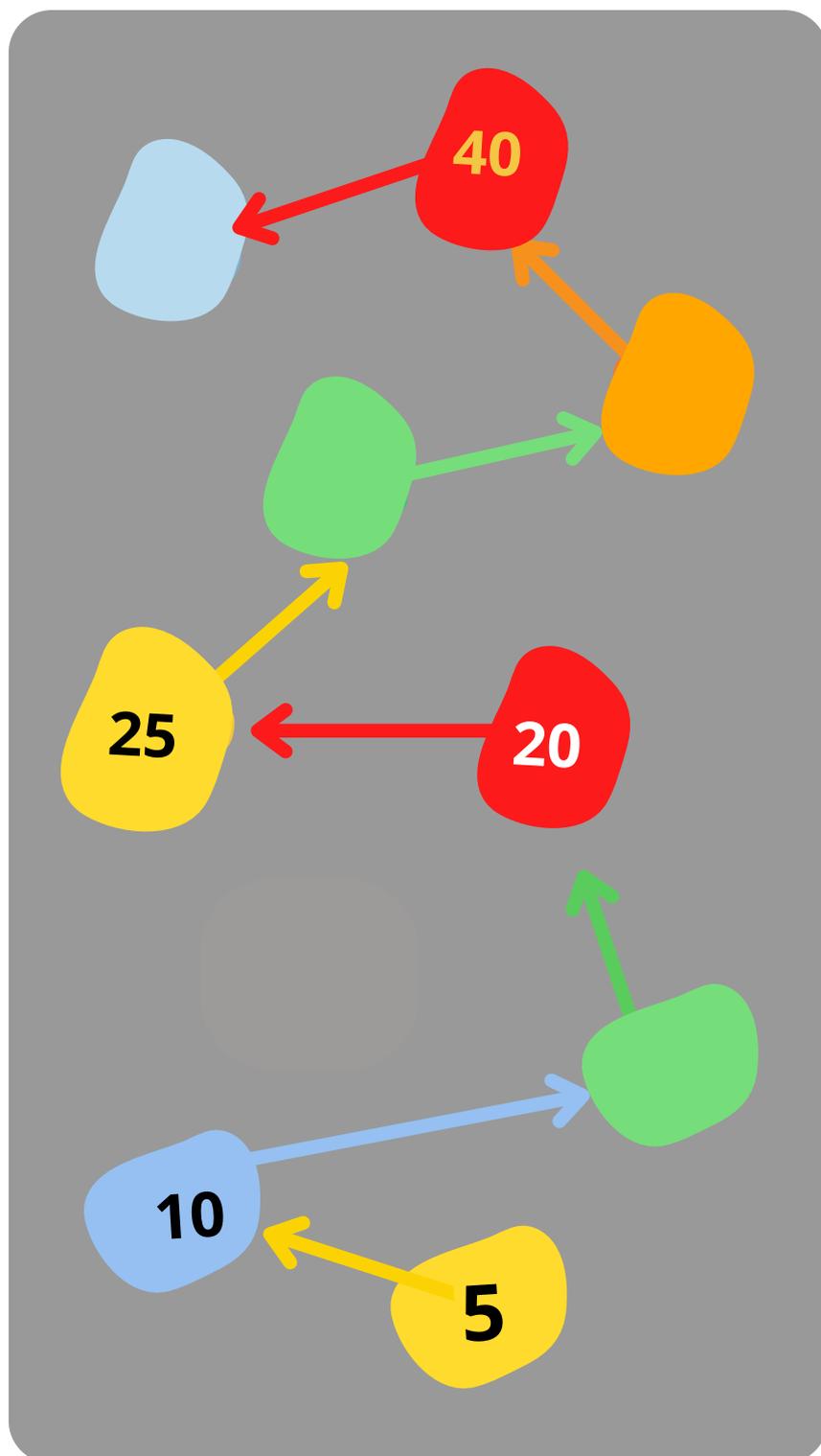


Imagem: Canva

VAMOS REVER OS NOSSOS DESAFIOS ATÉ AQUI:

**VALE DOS NUMERAIS:** CONTANDO DE 1 EM 1 ATÉ 20


**PONTE:** CONTANDO DE 2 EM 2 ATÉ 24


**ESCALADA:** CONTANDO DE 5 EM 5 ATÉ 50

				50

BATEU UMA FOME NA TURMINHA, A GRANDE SORTE FOI QUE, NO CAMINHO EM DIREÇÃO AO JARDIM, A TURMA ENCONTROU MAIS ÁRVORES FRUTÍFERAS!

LEIA E PINTE O NOME CORRETO DA ÁRVORE:



MARCENEIRA

MACIEIRA

MANGUEIRA



BANANEIRA

BARQUEIRO

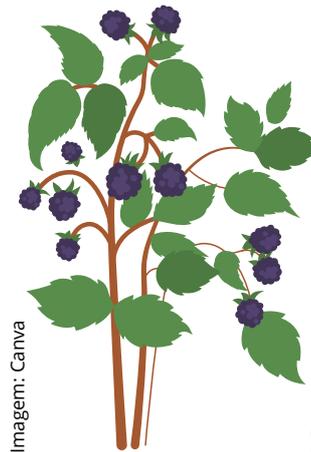
BALANÇA



MAMÃOZEIRO

MAMÃO

MAMOEIRO



AMOREIRA

AMOR

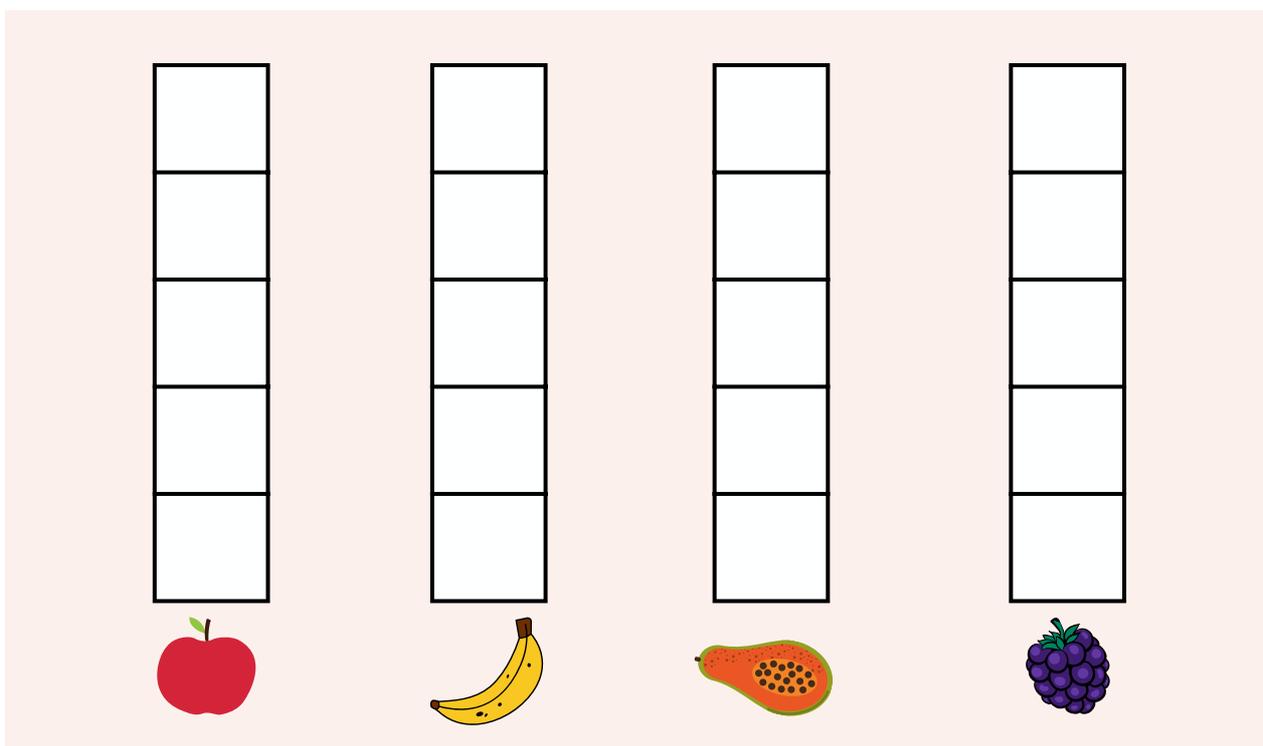
ARMÁRIO

TINUNKIÂ, TARTA E URUBUBU GOSTAM DE AMORA.  
DOMINI E CAPIMARA PREFEREM MAÇÃ.  
RETORMAGO E AIR GRU ADORAM BANANA.

## HORA DO PAPO

VOCÊ SABE O QUE É UM GRÁFICO?

CONVERSE COM A TURMA E COM O SEU PROFESSOR.



- QUANTOS PERSONAGENS PREFEREM MAÇÃ? \_\_\_\_\_
- QUANTOS PERSONAGENS PREFEREM BANANA? \_\_\_\_\_
- QUANTOS PERSONAGENS PREFEREM MAMÃO? \_\_\_\_\_
- QUANTOS PERSONAGENS PREFEREM AMORA? \_\_\_\_\_

QUAL A SUA FRUTA FAVORITA?

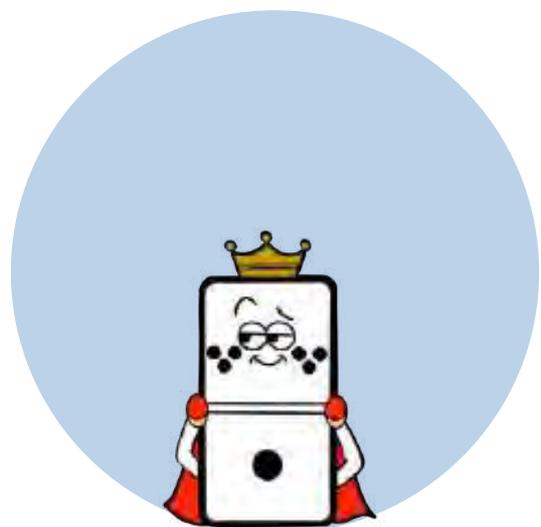
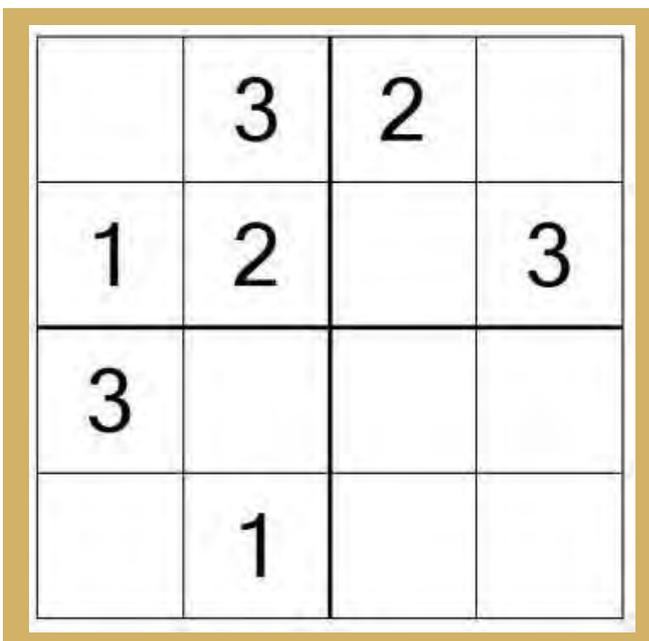
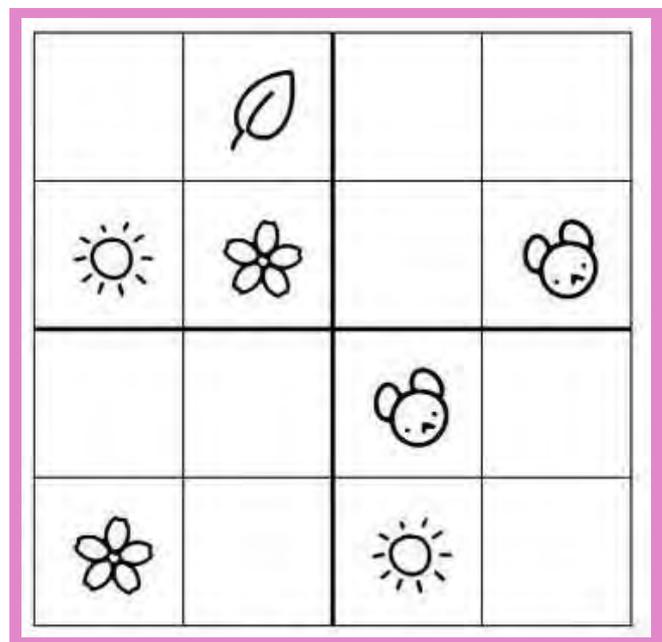
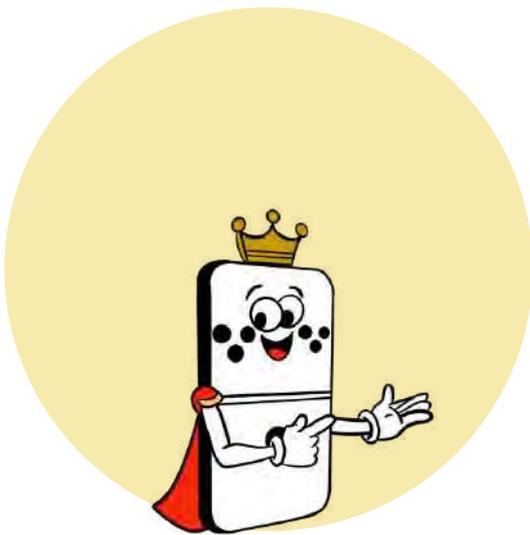
DESENHE E DEPOIS ESCREVA.

A large, empty rounded rectangle with a thin orange border, intended for the student to draw their favorite fruit and write their name.

# SUDOKU

SUDOKU É UM JOGO DE RACIOCÍNIO E DE LÓGICA. O OBJETIVO DO JOGO É COMPLETAR TODOS OS QUADRADOS UTILIZANDO NUMERAIS DE 1 A 9. PARA COMPLETÁ-LOS, BASTA SEGUIR A REGRA:

NÃO PODE HAVER NUMERAIS OU FIGURAS REPETIDAS NAS LINHAS HORIZONTAIS E NAS LINHAS VERTICAIS, ASSIM COMO NOS QUADRADOS DELIMITADOS POR LINHAS EM NEGRITO.



# PASSATEMPO

COM O LÁPIS VERMELHO, INDIQUE O CAMINHO **MAIS CURTO** PARA CHEGAR ATÉ A ÁRVORE. USE O LÁPIS AZUL PARA O CAMINHO **MAIS LONGO**.





# NO JARDIM



FINALMENTE, A TURMA ENCONTROU O SMART. PARA SURPRESA DE TODOS, ELE ESTÁ SEM BATERIA, MAS ISSO NÃO IMPEDE QUE OS BRINQUEDOS SE DIVIRTAM!





# NO JARDIM COM SLINDA

## EXPERIÊNCIAS



**OLÁ!  
EU SOU A SLINDA, UMA SLIME!  
A CIÊNCIA ME FASCINA!**



**EU SOU MALEÁVEL. TENHO  
SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS COM A  
MASSINHA E COM A ARGILA.**

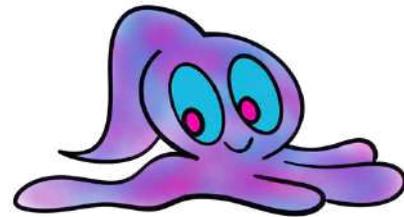


Imagem: Canva



Imagem: Canva



Imagem: Canva



## AGORA É A SUA VEZ

EXPERIMENTE MANUSEAR E CRIAR FIGURAS E FORMAS COM MASSINHA OU COM ARGILA. DEPOIS, MOSTRE AOS SEUS COLEGAS.

ESCREVA O QUE VOCÊ CRIOU:

# DESAFIO

OBSERVE A ESCULTURA E DEPOIS CONVERSE COM SEUS COLEGAS SOBRE O QUE VOCÊ SENTIU.



Fonte: Instagram/azumamakoto

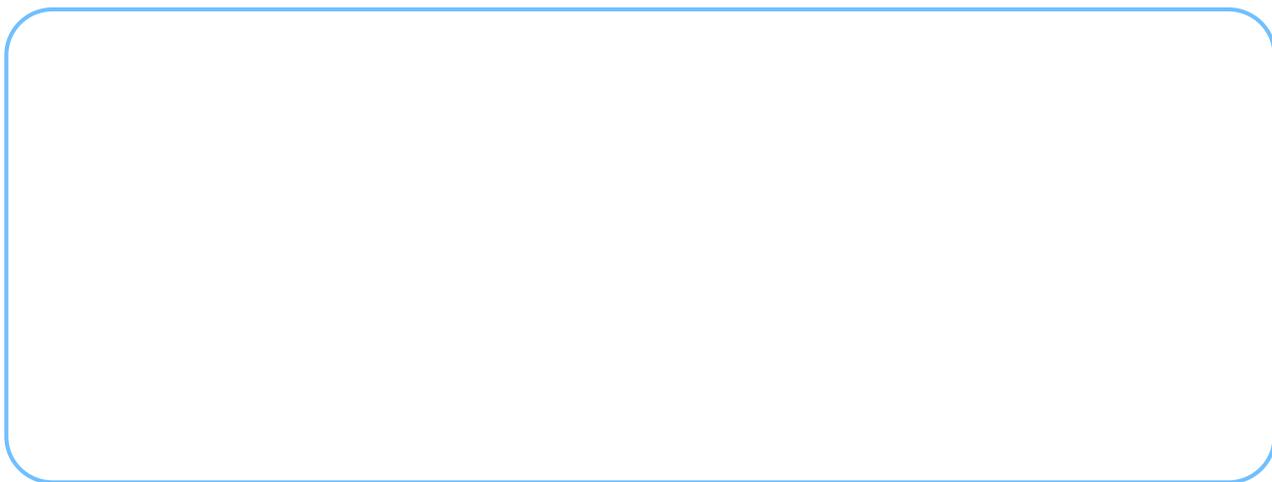
**ARTISTA:** AZUMA MAKOTO  
**TÍTULO:** FROZEN FLOWERS  
**ANO:** 2023

DEPOIS DE OBSERVAR A ESCULTURA, RESPONDA:

NA SUA OPINIÃO, O QUE É A ESCULTURA DA PÁGINA ANTERIOR?



DO QUE ELA É FEITA?



COMO VOCÊ IMAGINA QUE ELA FOI FEITA?





VAMOS OBSERVAR MAIS DE PERTO.



Fonte: Instagram/azumamakoto

COM BASE NAS ANÁLISES, A SUA HIPÓTESE SE COMPROVOU?

**SIM**

**NÃO**

O QUE VOCÊ ESTÁ VENDO NAS IMAGENS? ESCREVA.

### HORA DO PAPO

CONVERSE COM OS SEUS COLEGAS E REFLITA: QUAIS MATERIAIS FORAM UTILIZADOS NA CONSTRUÇÃO DESSA ESCULTURA?

A OBRA DO ARTISTA AZUMA MAKOTO FOI REALIZADA POR MEIO DE VÁRIOS PROCESSOS. O ARTISTA, CONHECENDO QUAL SERIA O ESTADO DA ÁGUA SUBMETIDA A BAIXAS TEMPERATURAS, UNIU ARTE E CIÊNCIA PARA FAZER A ESCULTURA QUE CONTOU COM UMA ESTRUTURA DE FERRO, DE ARRANJOS COM FLORES, DE ÁGUA E DE TEMPO.

Imagem: Canva



Imagem: Canva



Imagem: Canva



Imagens: Instagram/azumamakoto

ASSISTA À CONSTRUÇÃO DA ESCULTURA:



<https://youtu.be/pPIQukwoc9w?feature=shared>

AZUMA MAKOTO CONTOU COM O ESFRIAMENTO DA ÁGUA. A NOSSA EXPERIÊNCIA PROPÕE O CONGELAMENTO E O DESCONGELAMENTO DA ÁGUA.



Imagem: Canva

OBSERVE A IMAGEM ACIMA E REFLITA.

QUAL A SUA HIPÓTESE SOBRE COMO FOI FEITA ESSA EXPERIÊNCIA?  
QUAIS ELEMENTOS FORAM UTILIZADOS PARA REALIZAR O EXPERIMENTO?

## AGORA É A SUA VEZ

EM GRUPO OU COM TODA A TURMA, CONVERSE COM O SEU PROFESSOR E REALIZE A EXPERIÊNCIA.

### **VOCÊ IRÁ PRECISAR DE:**

- FLORES E FOLHAS QUE ENCONTRAR PELO CHÃO;
- RECIPIENTE PLÁSTICO;
- ÁGUA;
- FREEZER OU CONGELADOR.

COMPARE ESSA LISTA COM A QUE VOCÊ ESCREVEU.

### **MÃO NA MASSA:**

COLOQUE A ÁGUA, AS FLORES E AS FOLHAS NO RECIPIENTE.

LEVE AO FREEZER OU CONGELADOR PARA ESFRIAR.

SEU PROFESSOR IRÁ MARCAR O HORÁRIO EM QUE INICIOU O EXPERIMENTO E OS HORÁRIOS DE VERIFICAÇÃO DO ESTADO DA ÁGUA (LÍQUIDO OU SÓLIDO).

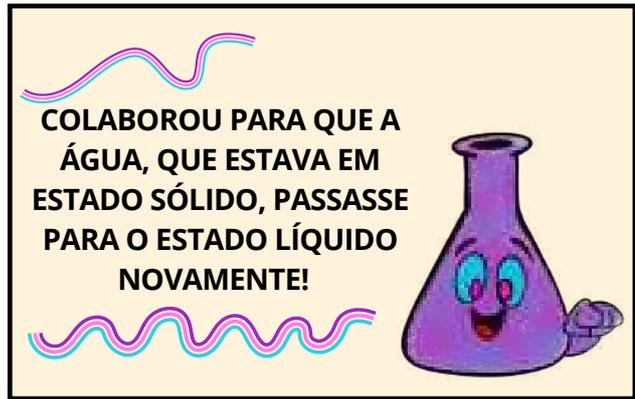
RELATE COMO FOI A EXPERIÊNCIA.

1. DEPOIS DE FEITO O BLOCO DE GELO COM FLORES E FOLHAS, LEVE-O PARA UM LOCAL COM SOL E REFLITA: O QUE ACONTECERÁ COM O GELO?

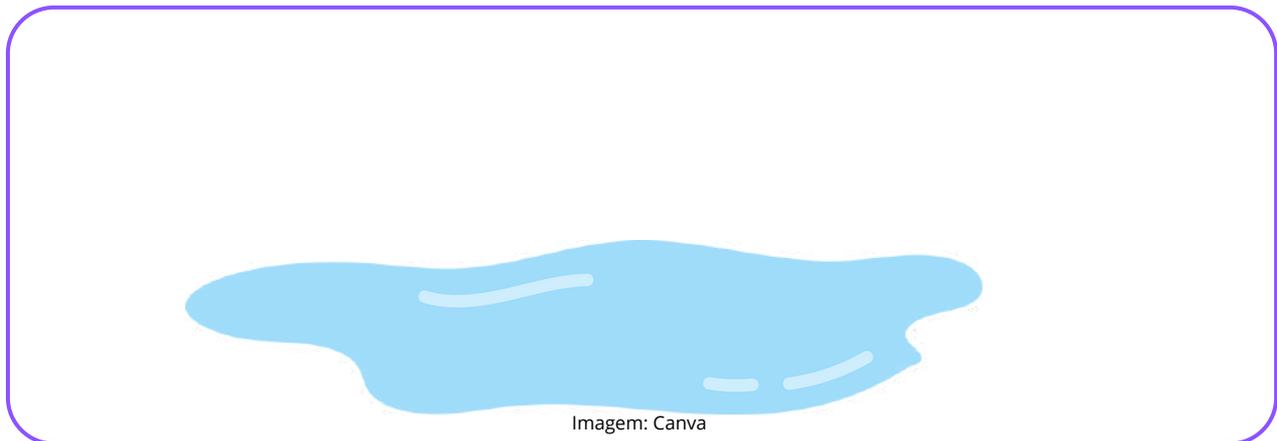
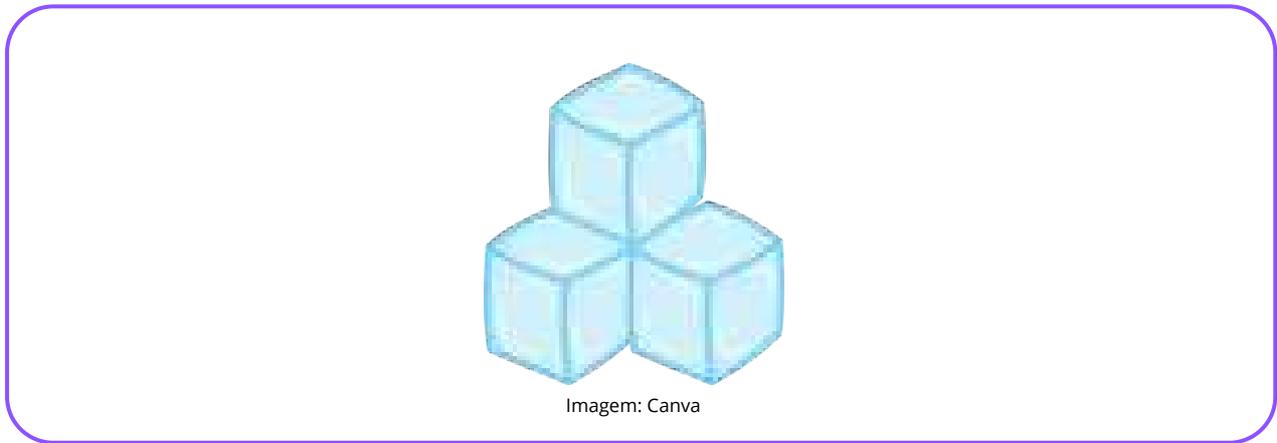
2. O QUE VOCÊ OBSERVOU? ESCREVA E DEPOIS DESENHE UMA PARTE DO PROCESSO OBSERVADO.

### HORA DO PAPO

AGORA COMPARE A SUA EXPERIÊNCIA COM A ESCULTURA DE AZUMA MAKATO. COMPARTILHE COM SEUS COLEGAS E/OU FAMILIARES O QUE VOCÊ ENCONTROU DE PARECIDO E DE DIFERENTE!



DESENHE, NO SEGUNDO RETÂNGULO, O QUE PODE TER OCORRIDO PARA QUE O GELO DERRETESSE.





EI, AMIGOS!  
ESTOU  
ENXERGANDO O  
SMART!



AMIGO,  
ESTAMOS AQUI!



OLÁ, TURMA!  
EU ESTOU TÃO  
FELIZ POR  
REENCONTRÁ-LOS

A HORINHA ME FEZ  
COMPANHIA TODO  
ESSE TEMPO.



EU ESTOU QUASE SEM  
BATERIA... NÃO VOU  
CONSEGUIR DIVERTIR VOCÊS...



NÃO QUEREMOS QUE  
VOCÊ NOS  
ENTRETENHA...  
QUEREMOS QUE VOCÊ  
SE DIVIRTA  
CONOSCO...

# **PARE UM POUCO PARA:**

## **VOLTAR NO TEMPO**

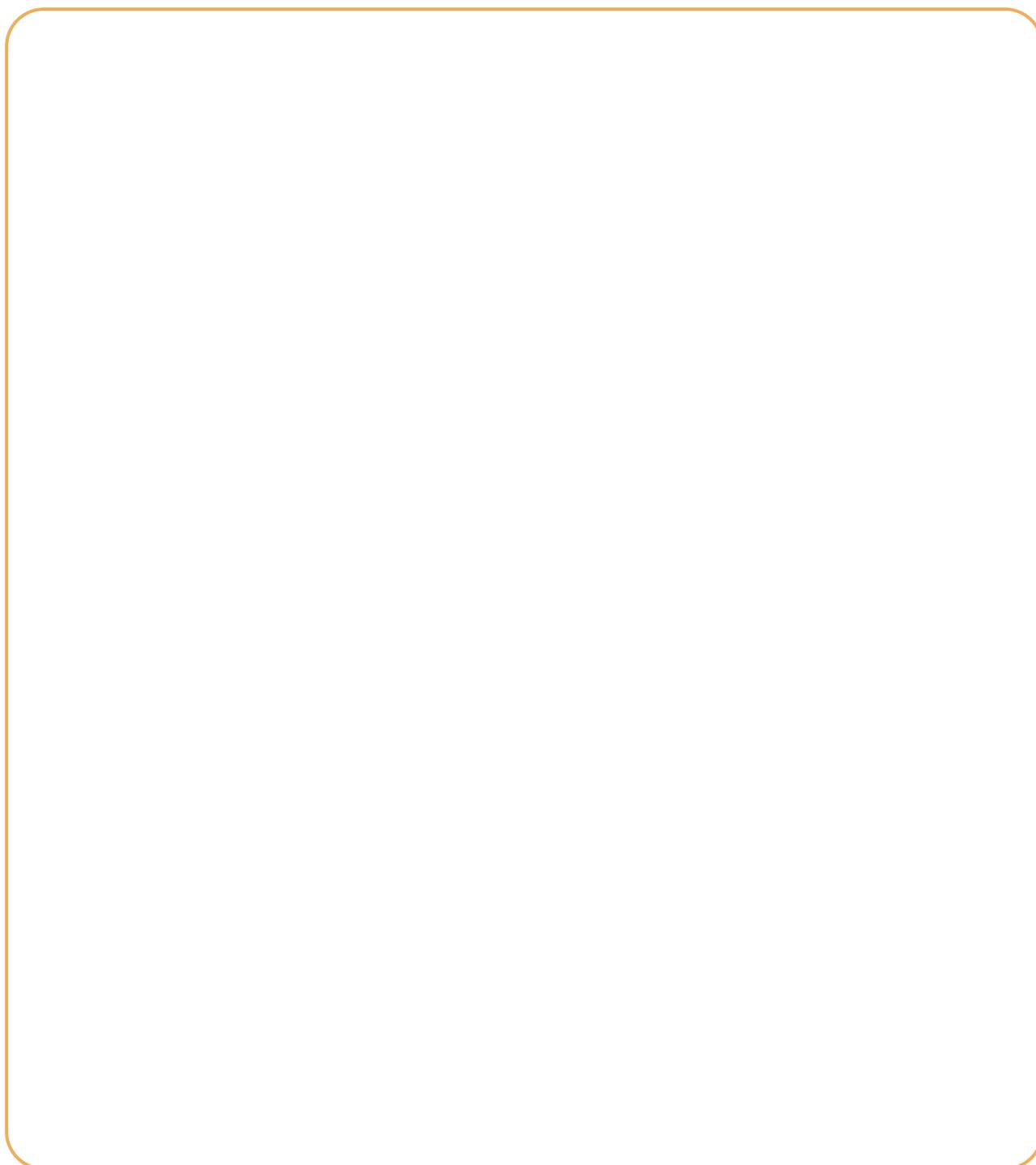
RETORNE A PÁGINA 25 E VEJA O CONTORNO DA SUA MÃO NO INÍCIO DO ANO. AGORA, COLOQUE A SUA MÃO EM CIMA DO DESENHO E CONTORNE COM UM LÁPIS DE OUTRA COR.

OBSERVE AS MUDANÇAS QUE OCORRERAM COM O TEMPO.

DESENHE COMO VOCÊ ESTÁ ATUALMENTE E, QUANDO QUISER, REVISITE ESSE MATERIAL PARA OBSERVAR AS MUDANÇAS DO TEMPO SOBRE VOCÊ.

## CHEGAMOS AO FINAL DA NOSSA HISTÓRIA!

MUITAS AVENTURAS E MUITAS APRENDIZAGENS CERTAMENTE OCORRERAM ATÉ AQUI, OUTRAS AINDA ESTÃO POR VIR!  
NO ESPAÇO ABAIXO, ESCREVA PARA UM COLEGA OU PARA O SEU PROFESSOR O QUE VOCÊ MAIS GOSTOU DE APRENDER ESSE ANO, SE PREFERIR, FAÇA UM DESENHO!



## TEMPO DE BRINCAR

O QUE É QUE É O TEMPO?  
NÃO TEM FORMA, NÃO TEM COR  
NÃO É PERFUME OU ALIMENTO  
CORRE E FOGE FEITO O VENTO  
QUANDO VEJO, JÁ PASSOU.

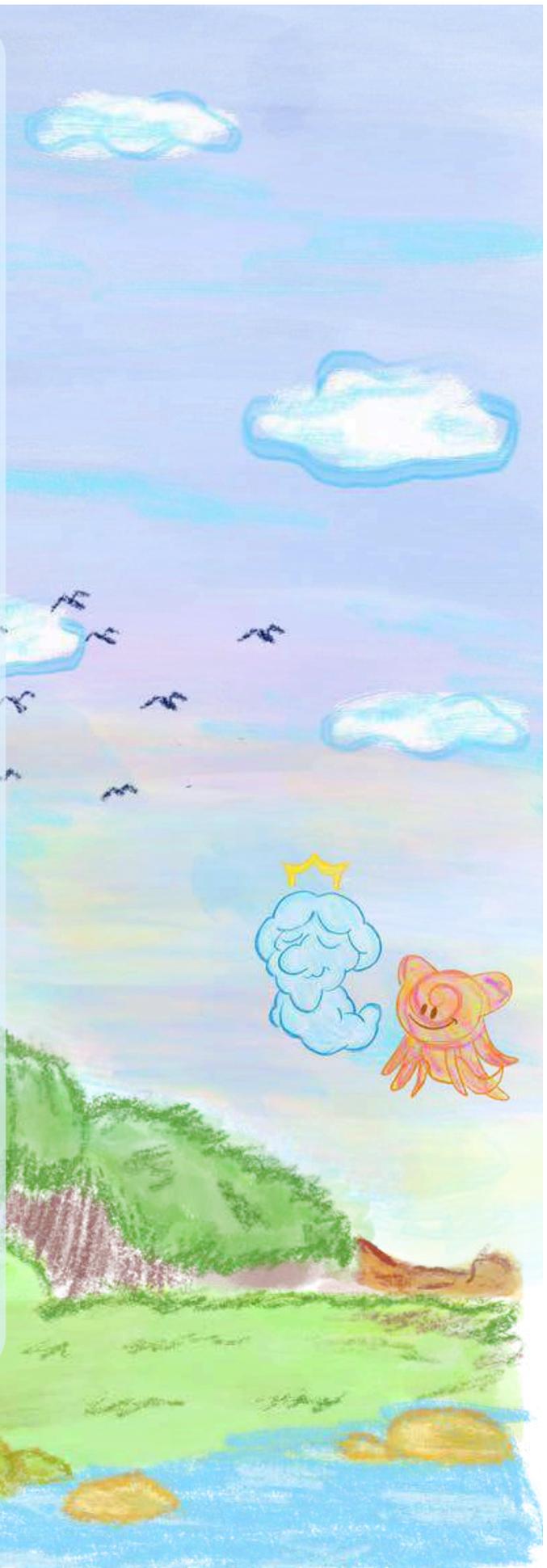
O QUE É QUE É O TEMPO?  
NASCE À NOITE OU DE MANHÃ?  
ATÉ HOJE EU NÃO ENTENDO  
COMO O GALO, SEM RELÓGIO  
FAZ DO HOJE O AMANHÃ.

O QUE É QUE É O TEMPO?  
É TEIMOSO E FAZ PIRRAÇA  
SÓ RECLAMA QUANDO EU LEMBRO  
ESGOTA SEMPRE QUE EU TENTO  
ALGO QUE ME SATISFAÇA.

AFINAL, EXISTE O TEMPO?  
QUEM É QUE FOI QUE O INVENTOU?  
DEVE SER UM DESATENTO:  
TRANCOU COM A CHAVE DENTRO  
O GUIA, E LÁ FICOU

MAS AGORA JÁ É TEMPO  
DE EU REVELAR UM SEGREDO  
QUE TE SIRVA DE ALENTO:  
AQUELE QUE FEZ O TEMPO  
NOS DEU O MELHOR BRINQUEDO.

TAYNNÃ SANTOS





# ANOTAÇÕES

# ANOTAÇÕES

# ANEXOS

# ORIENTAÇÕES PARA O JOGO DO MICO



Ilustração: Thiago Adonai

## **ORGANIZANDO O JOGO:**

1. PREPAREM O BARALHO.
2. FORMEM GRUPOS DE DOIS A QUATRO INTEGRANTES.
3. ESCOLHAM UM JOGADOR PARA EMBARALHAR AS CARTAS DE TODOS OS JOGADORES.

## **OBJETIVO:**

BAIXAR O MAIOR NÚMERO DE PARES E NÃO TERMINAR COM O MICO NAS MÃOS.

## **INÍCIO DO JOGO:**

AS CARTAS SERÃO EMBARALHADAS E DISTRIBUÍDAS EM SENTIDO HORÁRIO. UMA OU MAIS PESSOAS PODERÃO RECEBER UMA CARTA A MENOS QUE AS DEMAIS. ANTES DE INICIAR O JOGO, CADA PARTICIPANTE DEVERÁ COLOCAR À SUA FRENTE OS PARES JÁ FORMADOS. O MAIS NOVO COMEÇA.

## **COMO JOGAR:**

O PRIMEIRO JOGADOR DEVERÁ PEGAR UMA DAS CARTAS NA MÃO DE QUEM ESTIVER À SUA ESQUERDA, SEM OLHAR A FIGURA. QUANDO FORMAR ALGUM PAR, O JOGADOR DEVERÁ COLOCÁ-LO À SUA FRENTE. O JOGO CONTINUARÁ COM CADA JOGADOR RETIRANDO UMA CARTA POR VEZ DE QUEM ESTIVER À ESQUERDA.

## **TÉRMINO DO JOGO:**

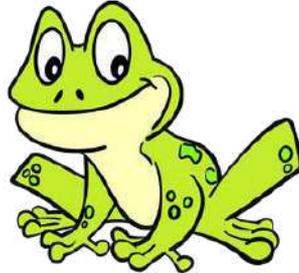
O JOGO TERMINARÁ QUANDO SOBRAR APENAS O MICO COM UM DOS JOGADORES. QUEM CONSEGUIR FORMAR O MAIOR NÚMERO DE PARES SERÁ O VENCEDOR.

# JOGO DO MICO

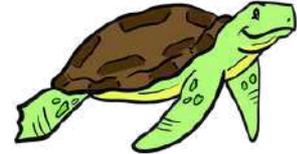
**SAPA**



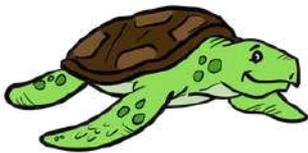
**SAPO**



**TARTARUGA  
FÊMEA**



**TARTARUGA  
MACHO**



**URUBU  
FÊMEA**



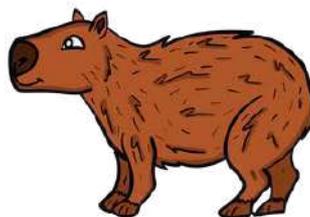
**URUBU  
MACHO**



**CAPIVARA  
MACHO**



**CAPIVARA  
FÊMEA**



**GATA**





# JOGO DO MICO

**GATO**



**LEÃO**



**LEOA**



**CACHORRO**



**CACHORRA**



**MICO**



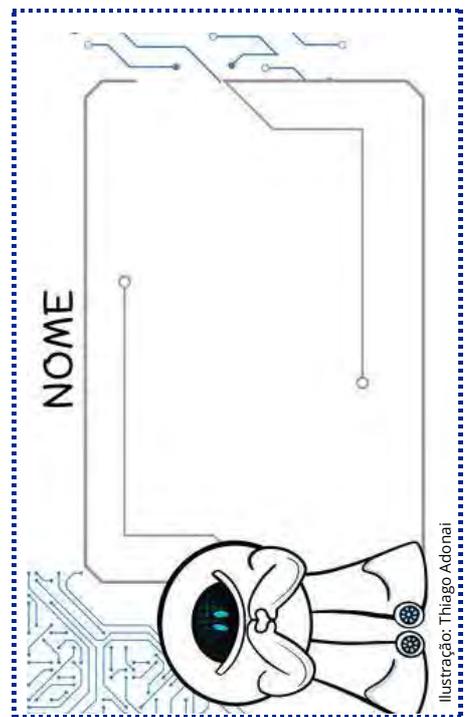
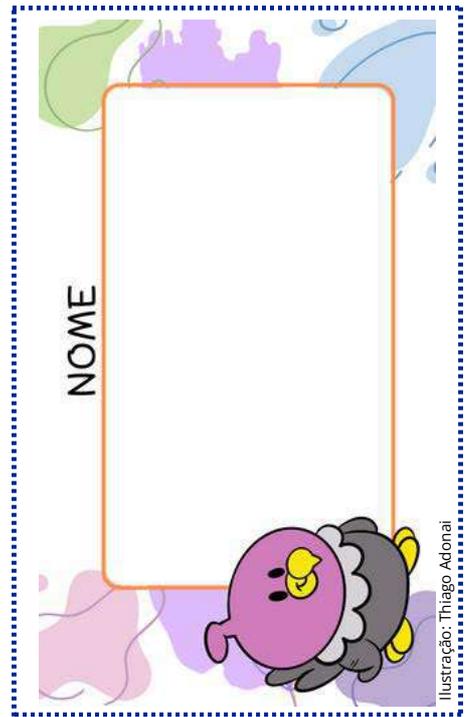
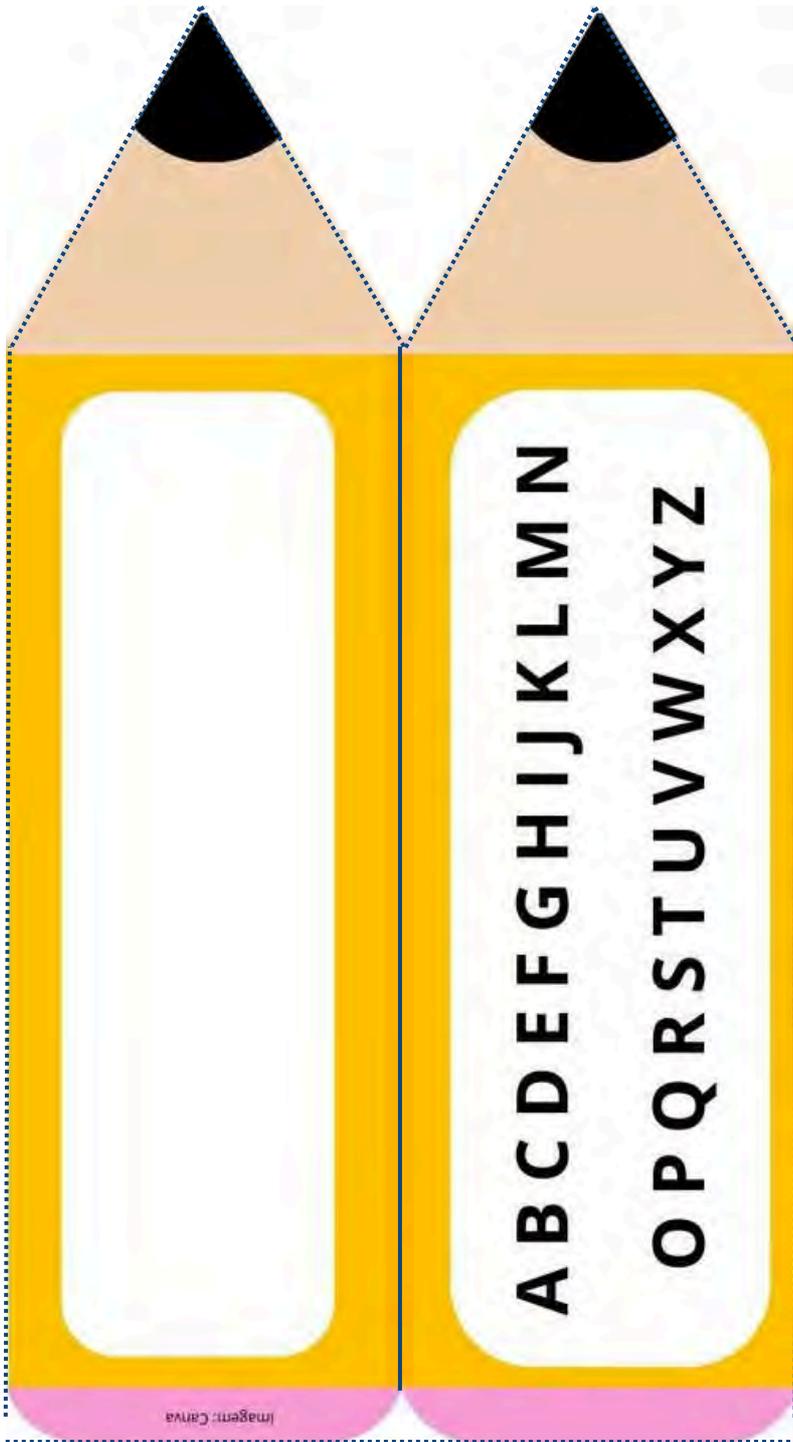
---

---

**CRIE AS SUAS CARTINHAS**

DESENHE UM ANIMAL EM  
UMA CARTA E SEU PAR NA  
OUTRA. LEMBRE-SE DE  
ESCREVER O NOME DELES.







<b>B</b>	<b>B</b>	<b>B</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>C</b>
<b>Ç</b>	<b>D</b>	<b>D</b>	<b>D</b>	<b>F</b>	<b>F</b>
<b>G</b>	<b>G</b>	<b>H</b>	<b>H</b>	<b>J</b>	<b>J</b>
<b>J</b>	<b>K</b>	<b>K</b>	<b>L</b>	<b>L</b>	<b>M</b>
<b>M</b>	<b>N</b>	<b>N</b>	<b>N</b>	<b>P</b>	<b>P</b>
<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>	<b>R</b>	<b>S</b>
<b>S</b>	<b>T</b>	<b>T</b>	<b>T</b>	<b>V</b>	<b>V</b>
<b>V</b>	<b>W</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>Z</b>

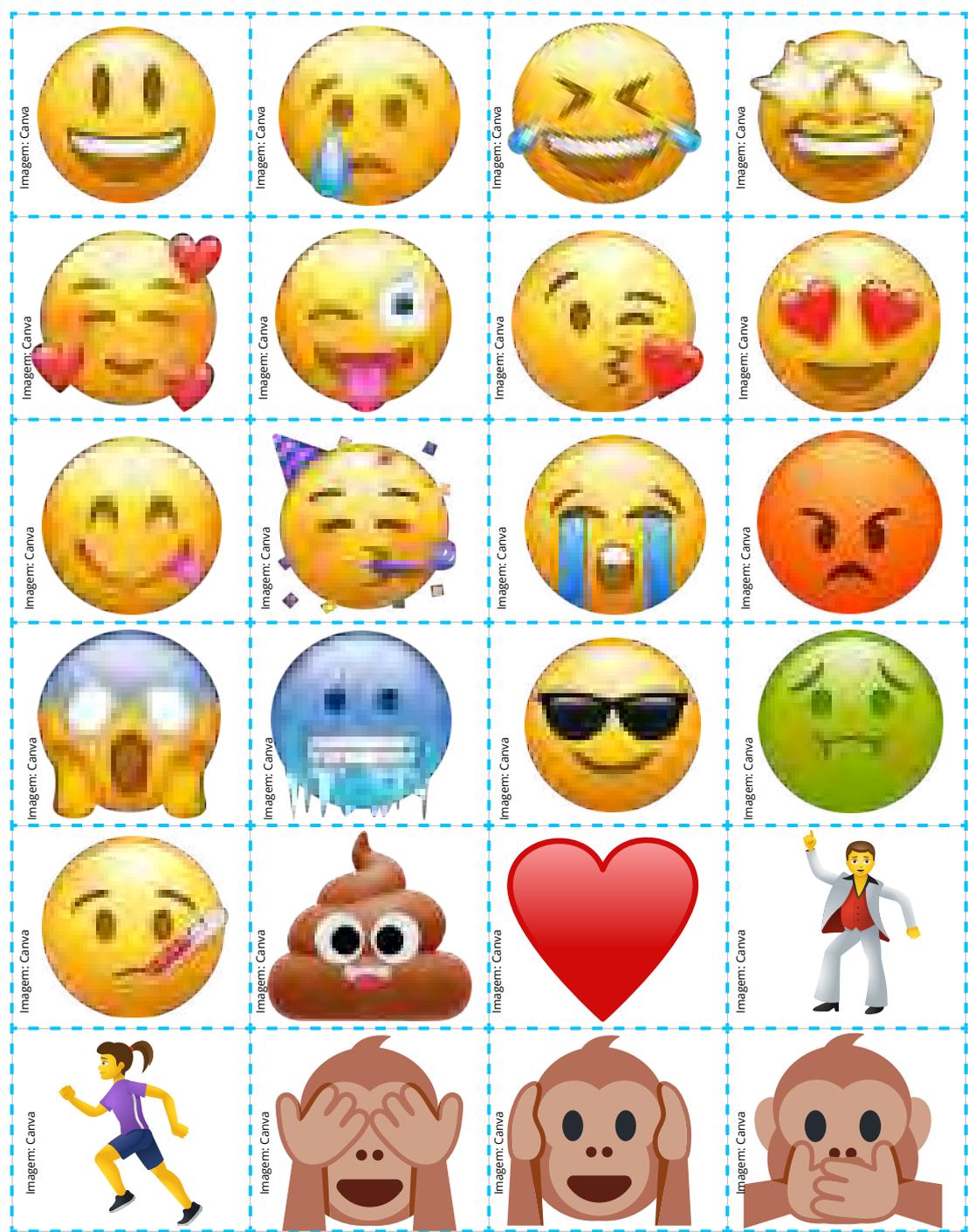


<b>A</b>	<b>A</b>	<b>Ã</b>	<b>Á</b>	<b>Á</b>	<b>Á</b>
<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>É</b>	<b>É</b>	<b>É</b>
<b>I</b>	<b>I</b>	<b>I</b>	<b>Í</b>	<b>Í</b>	<b>Í</b>
<b>A</b>	<b>A</b>	<b>Ó</b>	<b>Ó</b>	<b>Ô</b>	<b>Ô</b>
<b>U</b>	<b>U</b>	<b>U</b>	<b>Ú</b>	<b>Ú</b>	<b>Ú</b>
<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>0</b>	<b>+</b>
<b>+</b>	<b>=</b>	<b>=</b>	<b>:</b>	<b>-</b>	<b>-</b>



APÓS RECORTAR E REALIZAR A ATIVIDADE, DESCARTE OS RESÍDUOS DE PAPEL.

LEMBRE-SE DE QUE O PAPEL É UM RESÍDUO RECICLÁVEL, PORTANTO PODE SER ENCAMINHADO PARA A COLETA SELETIVA.







Fonte: <https://www.wikiart.org/pt/candido-portinari/meninos-brincando-1955>

**DANILO**

**BEBETO**

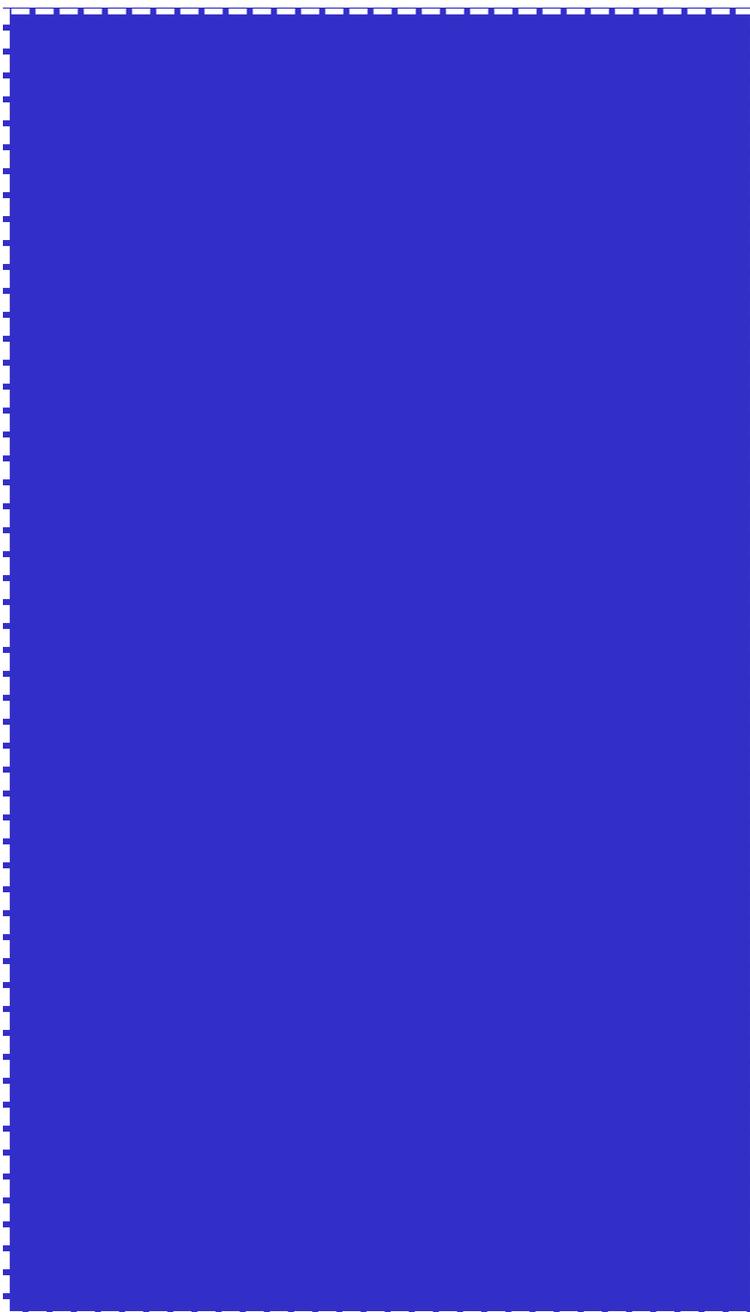
**ELISA**

**ANA**

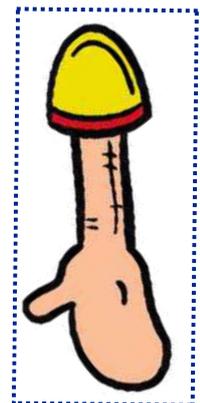
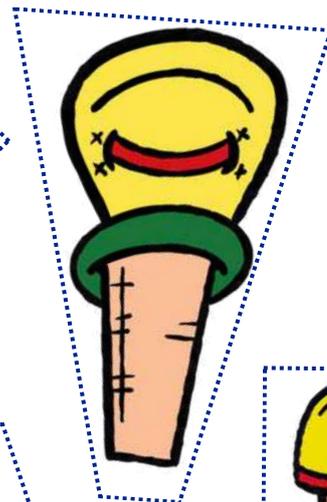
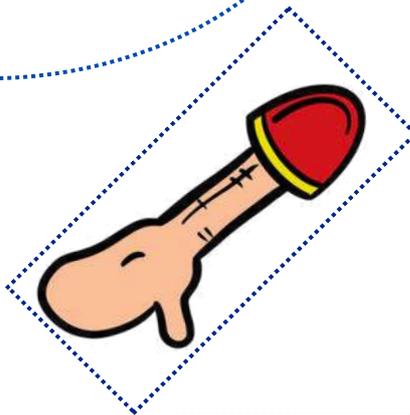
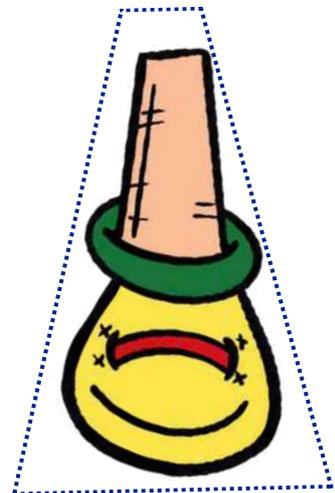
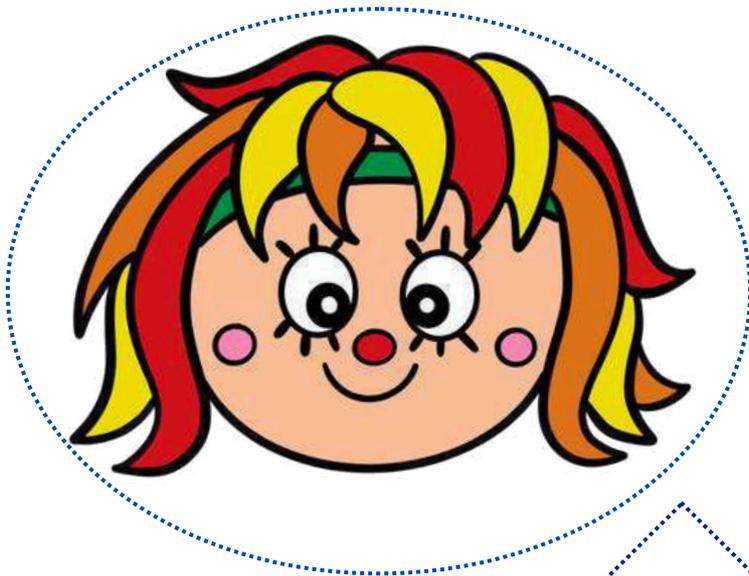
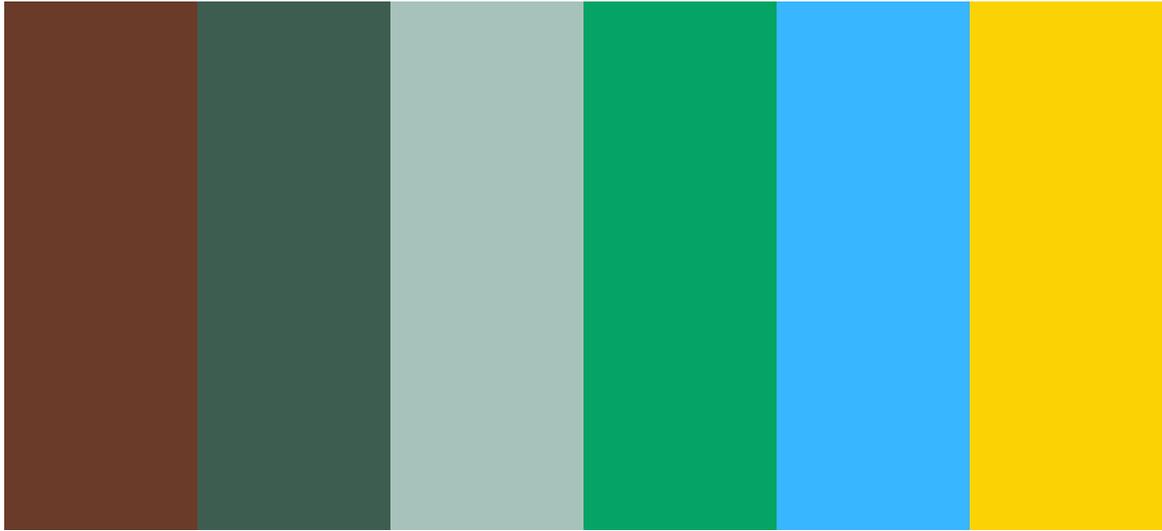
**CECÍLIA**



RECORTAR







BRAÇO
PERNA
BRAÇO
PERNA
CABEÇA
TRONCO

Ilustração: Thiago Adonai



QUE ADORMECEU A ROSA ASSIM  
BEM ASSIM, BEM ASSIM  
QUE ADORMECEU A ROSA ASSIM  
BEM ASSIM

E O TEMPO PASSOU A CORRER  
A CORRER, A CORRER  
E O TEMPO PASSOU A CORRER  
A CORRER

E UM DIA VEIO UMA BRUXA MÁ  
MUITO MÁ, MUITO MÁ  
UM DIA VEIO UMA BRUXA MÁ  
MUITO MÁ

VIVIA ALEGRE EM SEU LAR  
EM SEU LAR, EM SEU LAR  
VIVIA ALEGRE EM SEU LAR  
EM SEU LAR

A LINDA ROSA JUVENIL  
JUVENIL, JUVENIL  
A LINDA ROSA JUVENIL  
JUVENIL

BATEMOS PALMAS PARA O REI  
PARA O REI, PARA O REI  
BATEMOS PALMAS PARA O REI  
PARA O REI

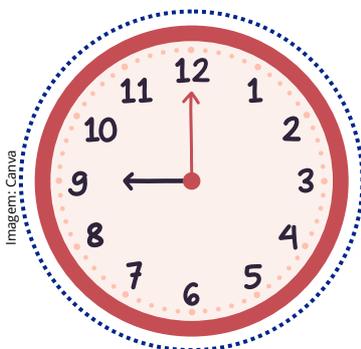
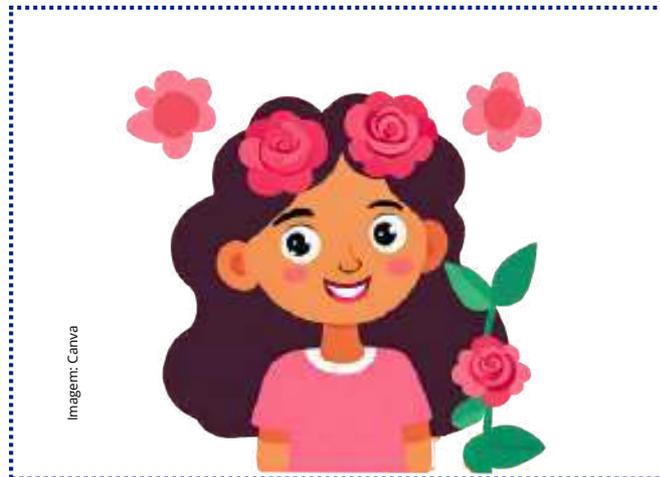
E O MATO CRESCEU AO REDOR  
AO REDOR, AO REDOR  
E O MATO CRESCEU AO REDOR  
AO REDOR



QUE DESPERTOU A ROSA ASSIM  
BEM ASSIM, BEM ASSIM  
QUE DESPERTOU A ROSA ASSIM  
BEM ASSIM

E UM DIA VEIO UM BELO REI  
BELO REI, BELO REI  
E UM DIA VEIO UM BELO REI  
BELO REI

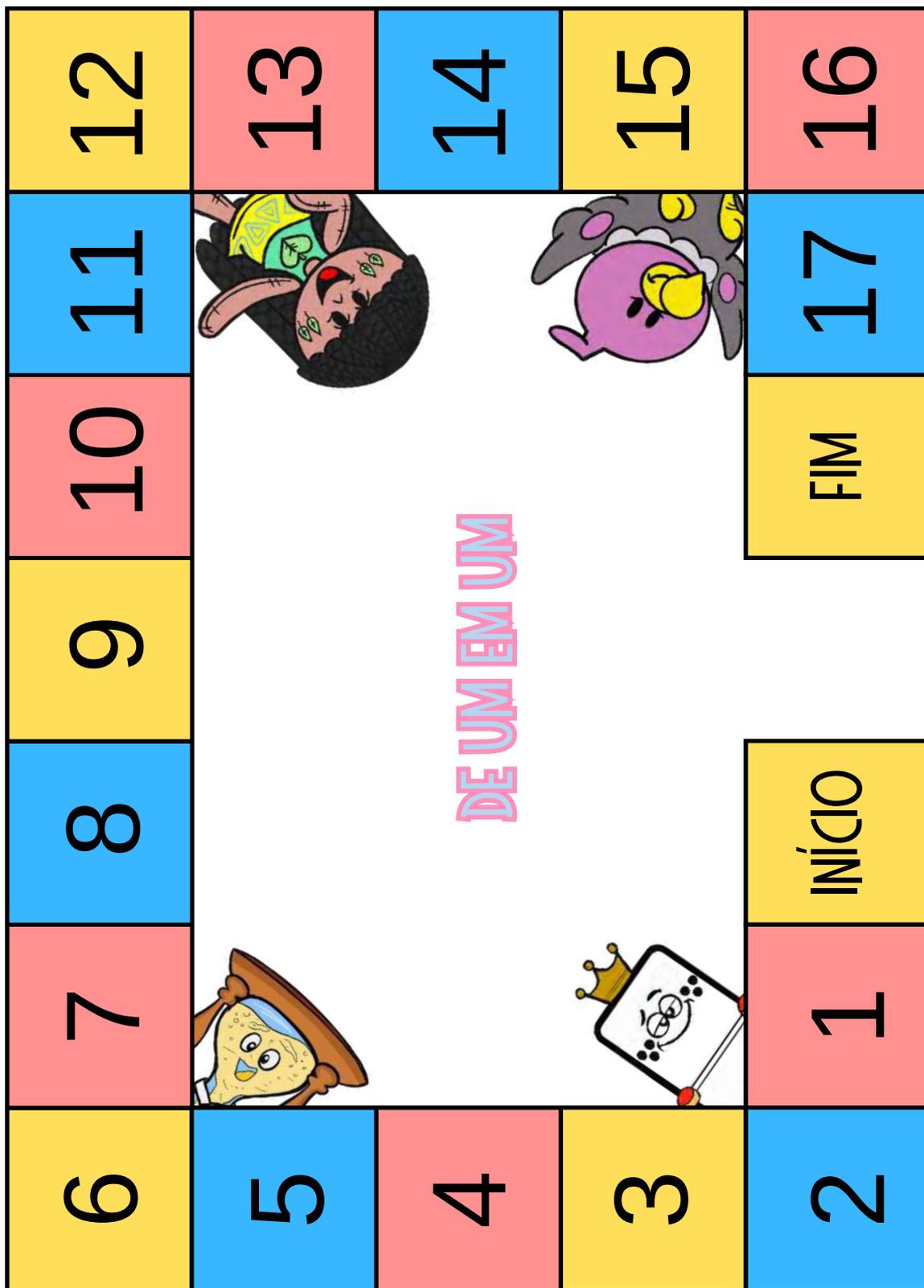
### A LINDA ROSA JUVENIL





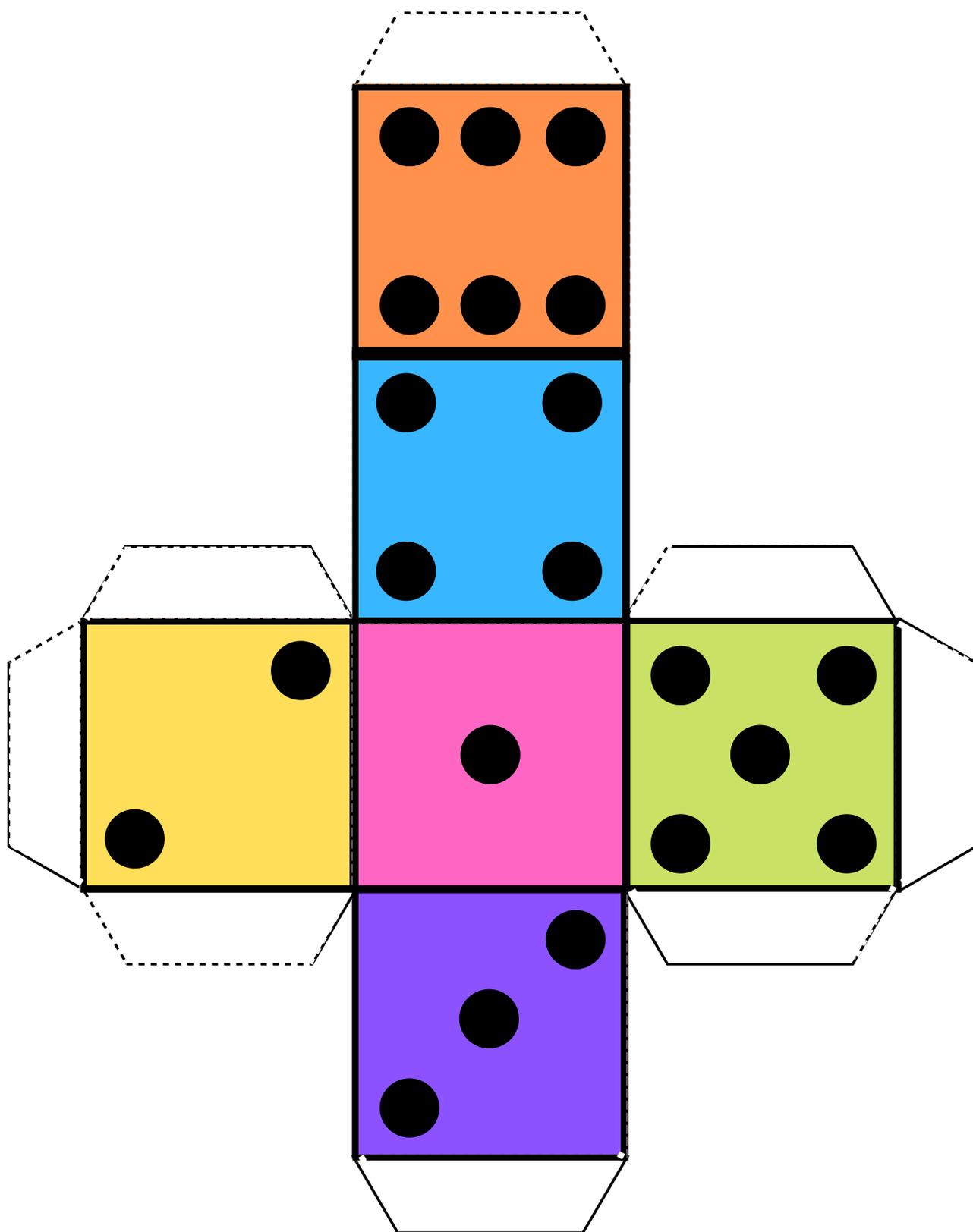
APÓS RECORTAR E REALIZAR A ATIVIDADE, DESCARTE OS RESÍDUOS DE PAPEL.

LEMBRE-SE DE QUE O PAPEL É UM RESÍDUO RECICLÁVEL, PORTANTO PODE SER ENCAMINHADO PARA A COLETA SELETIVA.





APÓS RECORTAR E REALIZAR A ATIVIDADE, DESCARTE OS RESÍDUOS DE PAPEL.  
LEMBRE-SE DE QUE O PAPEL É UM RESÍDUO RECICLÁVEL, PORTANTO PODE SER ENCAMINHADO PARA A COLETA SELETIVA.





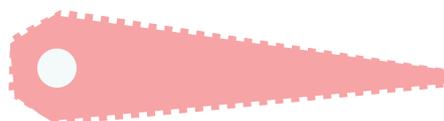
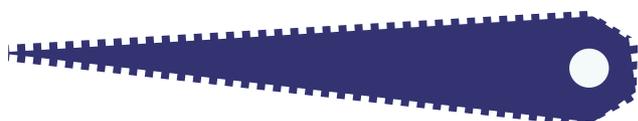
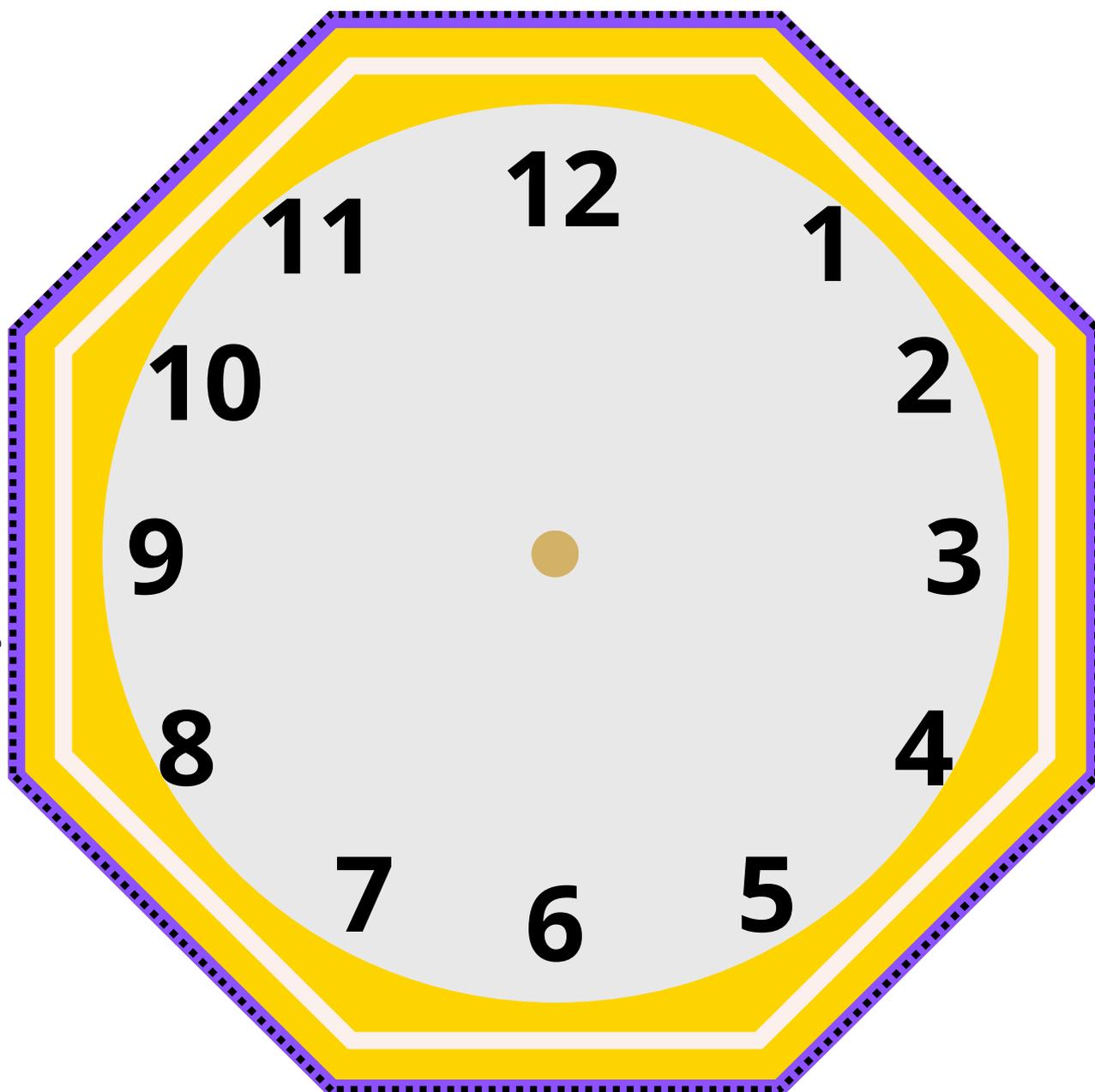




APÓS RECORTAR E REALIZAR A ATIVIDADE, DESCARTE OS RESÍDUOS DE PAPEL.

LEMBRE-SE DE QUE O PAPEL É UM RESÍDUO RECICLÁVEL, PORTANTO PODE SER ENCAMINHADO PARA A COLETA SELETIVA.

Imagem: Canva





# JOGO DE RIMAS TRINCA MÁGICA

**NÚMERO DE JOGADORES:** 4 JOGADORES OU GRUPOS.

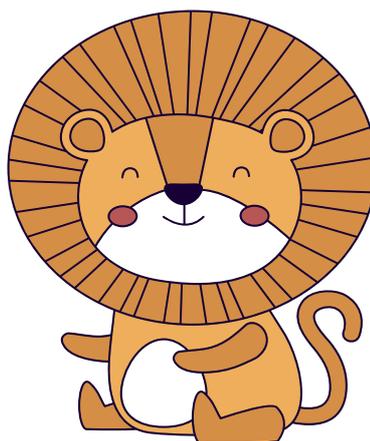
**OBJETIVO DO JOGO:** GANHA QUEM FORMAR UMA TRINCA DE CARTAS CONTENDO FIGURAS DE PALAVRAS QUE RIMAM.

**MATERIAIS:** 24 CARTAS COM FIGURAS (8 TRINCAS DE CARTAS CONTENDO FIGURAS DE PALAVRAS QUE RIMAM).

**REGRAS:**

- CADA JOGADOR RECEBE 3 CARTAS, E O RESTANTE DELAS FICA EM UM "MONTE" NO CENTRO DA MESA, COM A FACE VOLTADA PARA BAIXO.
- DECIDE-SE QUEM IRÁ COMEÇAR A PARTIDA POR MEIO DE LANÇAMENTO DE DADOS OU "ZERINHO OU UM".
- O PRIMEIRO JOGADOR INICIA, PEGANDO UMA CARTA E DESCARTANDO OUTRA.
- O JOGADOR SEGUINTE DECIDE SE PEGA A CARTA DO MONTE OU A CARTA DEIXADA PELO JOGADOR ANTERIOR. NO CASO DE FAZER ESSA ÚLTIMA OPÇÃO, SÓ PODERÁ RETIRAR A ÚLTIMA CARTA JOGADA NO MONTE E NÃO AS QUE ESTIVEREM ABAIXO DELA, NO MONTE.
- O JOGO PROSEGUE ATÉ QUE UM DOS JOGADORES FAÇA UMA TRINCA COM 3 CARTAS DE FIGURAS, CUJOS NOMES RIMEM.

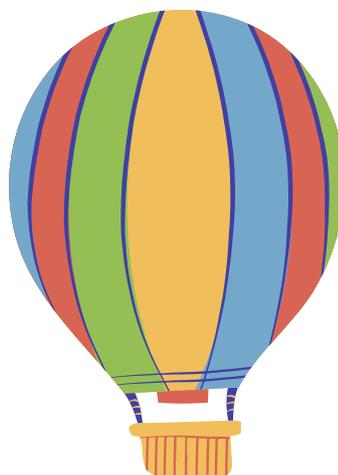
**TRINCA  
MÁGICA**



Fonte: Canva

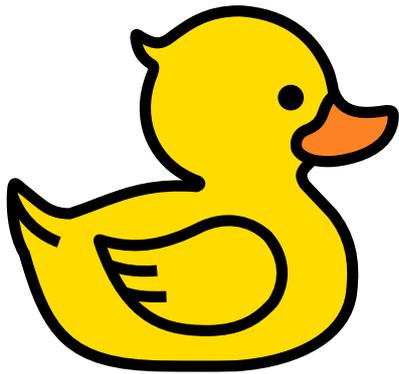


Fonte: Canva



Fonte: Canva

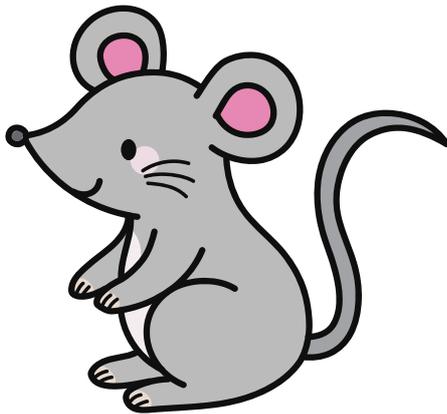




Fonte: Canva



Fonte: Canva



Fonte: Canva



Fonte: Canva



Fonte: Canva

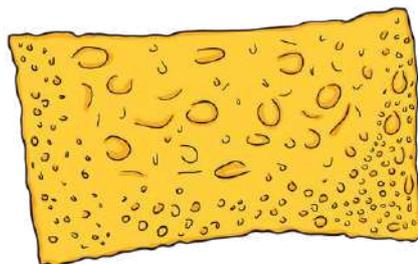
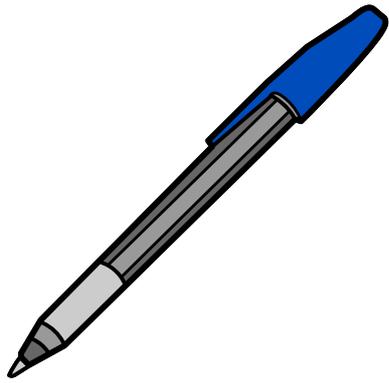
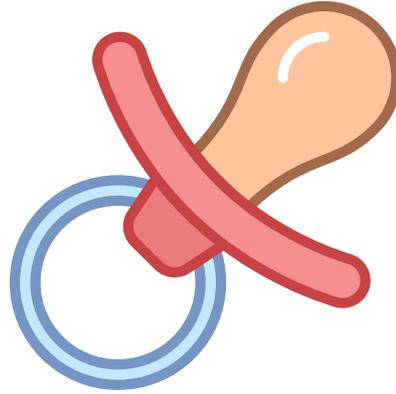


Ilustração : Thiago Adonai





Fonte: Canva



Fonte: Canva



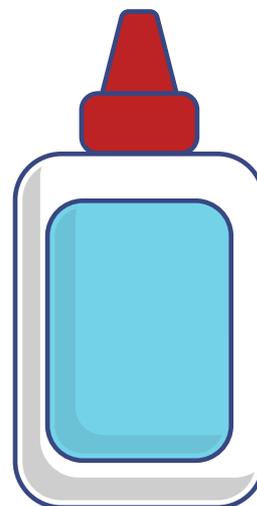
Fonte: Canva



Fonte: Canva



Fonte: Canva



Fonte: Canva





Fonte: Canva



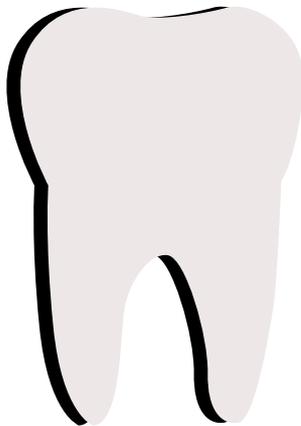
Fonte: Canva



Fonte: Canva



Fonte: Canva



Fonte: Canva



Fonte: Canva



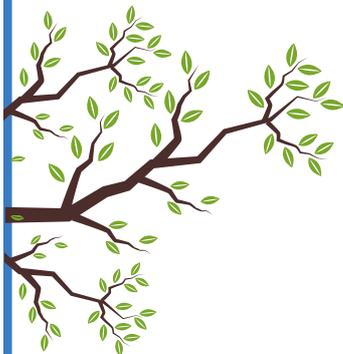
# JOGO DA MEMÓRIA

## PALAVRA DENTRO DE PALAVRA



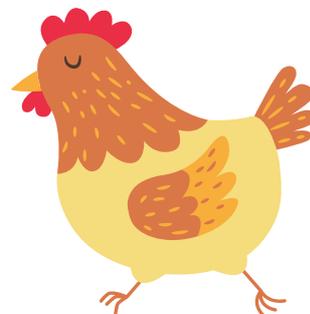
**LAMPIÃO**

Fonte: Canva



**GALHO**

Fonte: Canva



**GALINHA**

Fonte: Canva



**LIMÃO**

Fonte: Canva



**REPOLHO**

Fonte: Canva



**CASA**

Fonte: Canva



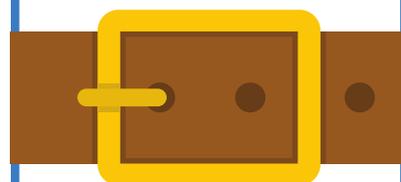
**SAPATO**

Fonte: Canva



**TUCANO**

Fonte: Canva

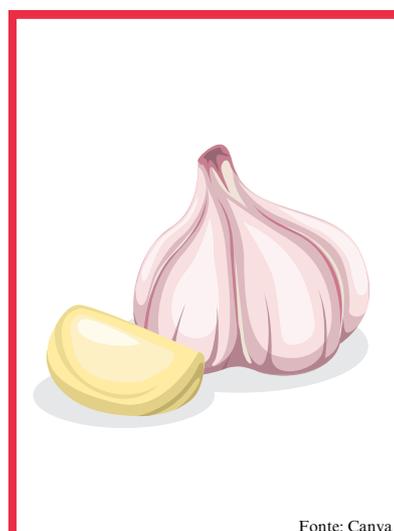
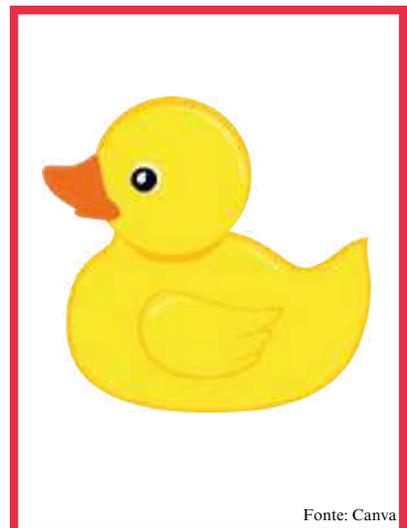
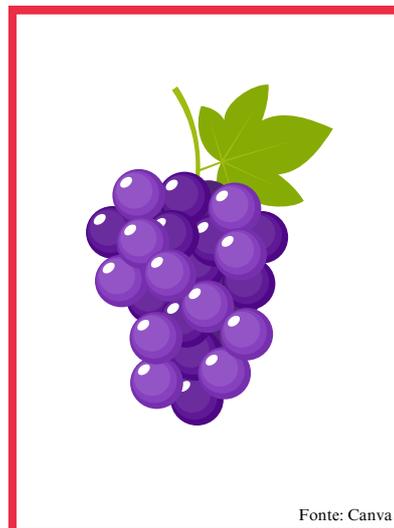
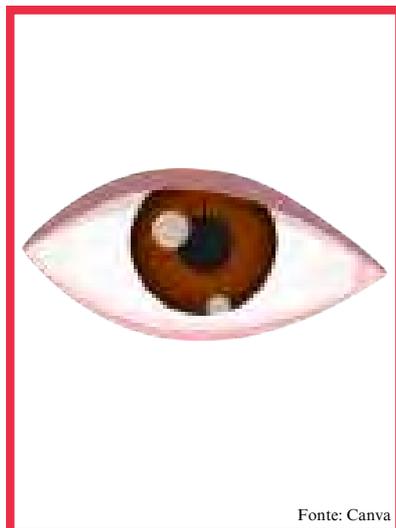
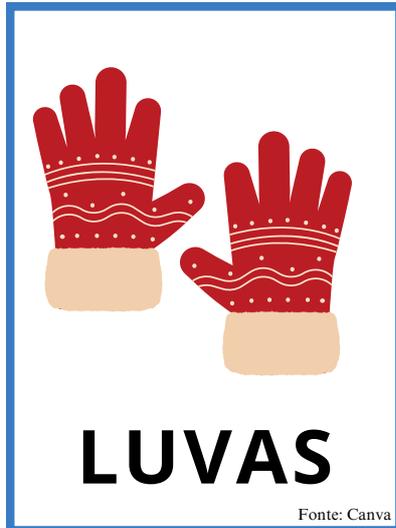


**FIVELA**

Fonte: Canva

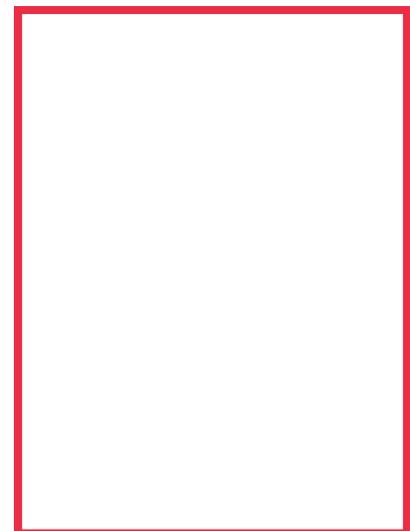
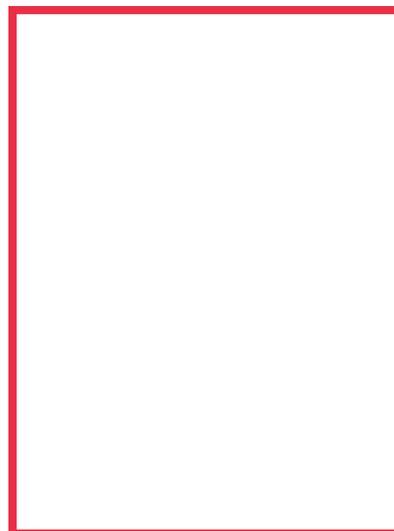
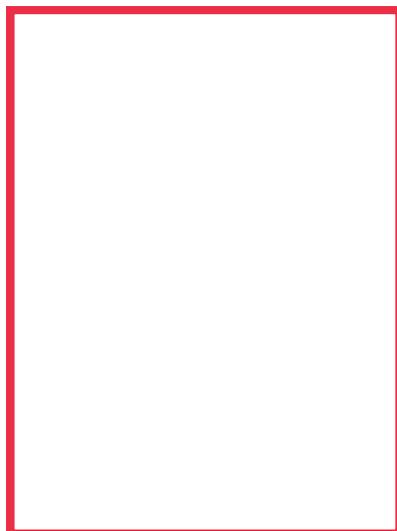
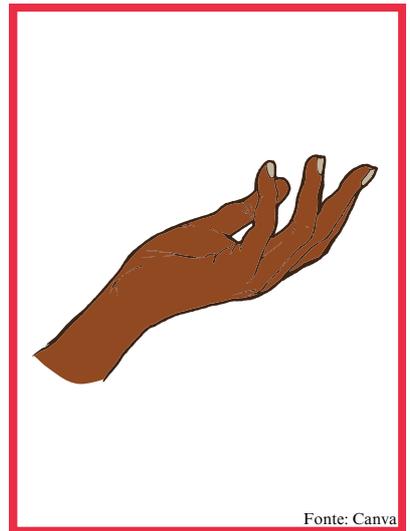
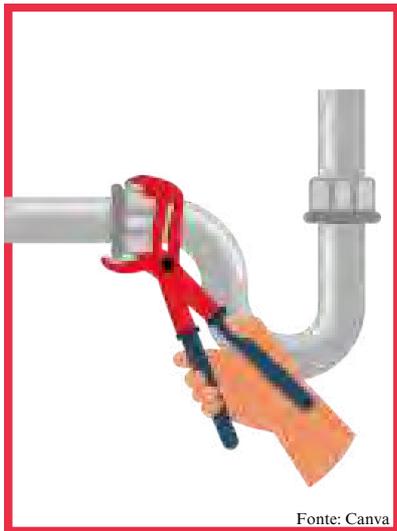
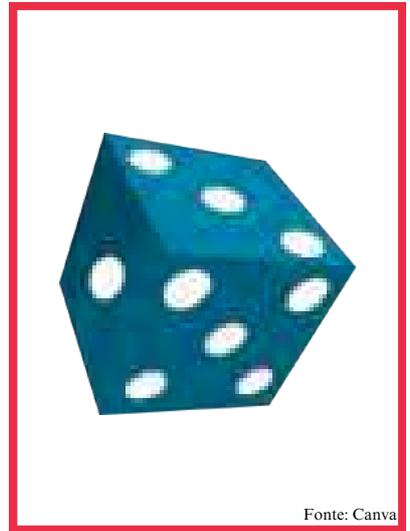
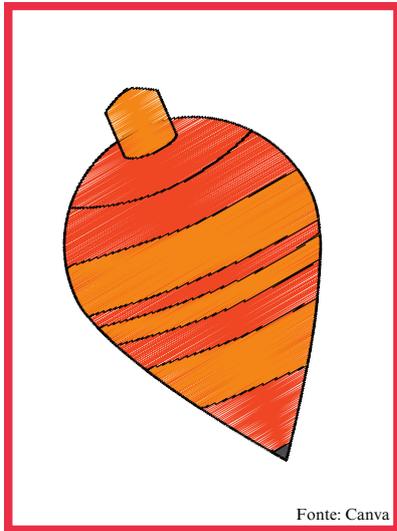


APÓS RECORTAR E REALIZAR A ATIVIDADE, DESCARTE OS RESÍDUOS DE PAPEL.  
LEMBRE-SE DE QUE O PAPEL É UM RESÍDUO RECICLÁVEL, PORTANTO PODE SER ENCAMINHADO PARA  
A COLETA SELETIVA.





APÓS RECORTAR E REALIZAR A ATIVIDADE, DESCARTE OS RESÍDUOS DE PAPEL.  
LEMBRE-SE DE QUE O PAPEL É UM RESÍDUO RECICLÁVEL, PORTANTO PODE SER ENCAMINHADO PARA  
A COLETA SELETIVA.





# BATALHA DE PALAVRAS

## 2 JOGADORES

AS FICHAS DEVEM SER DISTRIBUÍDAS IGUALMENTE ENTRE OS DOIS JOGADORES. ELES AS ORGANIZAM DE FORMA QUE FIQUEM COM AS FACES VIRADAS PARA BAIXO, UMA EM CIMA DA OUTRA, FORMANDO UM MONTE.

- O PRIMEIRO JOGADOR DESVIRA A PRIMEIRA FICHA DE SEU MONTINHO AO MESMO TEMPO EM QUE O SEU ADVERSÁRIO TAMBÉM DESVIRA UMA FICHA DO MONTINHO DELE.

- O JOGADOR QUE DESVIRAR A FICHA CUJA PALAVRA CONTIVER MAIOR QUANTIDADE DE SÍLABAS GANHA A SUA FICHA E A FICHA DESVIRADA POR SEU ADVERSÁRIO.

- SE DUAS PALAVRAS COINCIDIREM QUANTO AO NÚMERO DE SÍLABAS, CADA JOGADOR DEVE DESVIRAR MAIS UMA FICHA DO SEU MONTINHO ATÉ QUE HAJA UMA DIFERENÇA QUANTO AO NÚMERO DE SÍLABAS. NESSE CASO, O JOGADOR QUE DESVIRAR A FICHA CUJA PALAVRA TIVER MAIOR NÚMERO DE SÍLABAS LEVA TODAS AS FICHAS DESVIRADAS NA JOGADA.

- O VENCEDOR SERÁ QUEM, AO FINAL DO JOGO, CONSEGUIR FICAR COM O MAIOR NÚMERO DE FICHAS.

## RECORTE PARA JOGAR

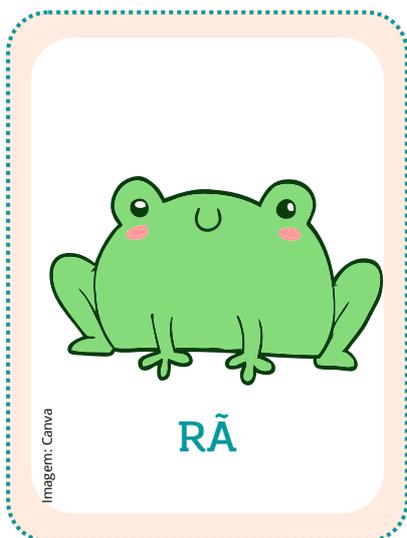






Imagem: Canva

**DUENDE**



Imagem: Canva

**BRUXA**



Imagem: Canva

**TORRE**



Imagem: Canva

**CARRUAGEM**



Imagem: Canva

**CACHORRO**

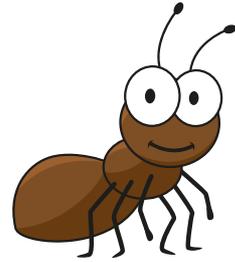


Imagem: Canva

**FORMIGA**



Imagem: Canva

**DINOSSAURO**



Imagem: Canva

**CAVALEIRO**



Imagem: Canva

**RAINHA**





Imagem: Canva

**REI**



Imagem: Canva

**CAVALO**



Imagem: Canva

**PRINCESA**



Imagem: Canva

**FADA**



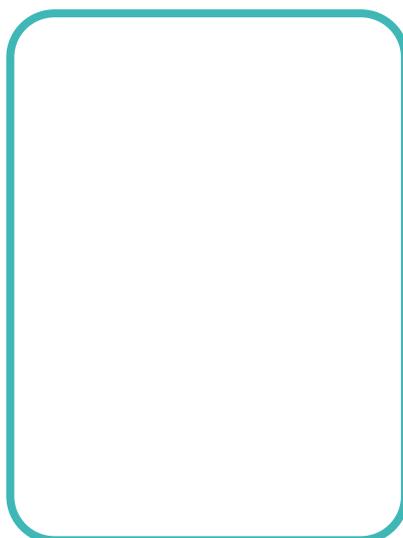
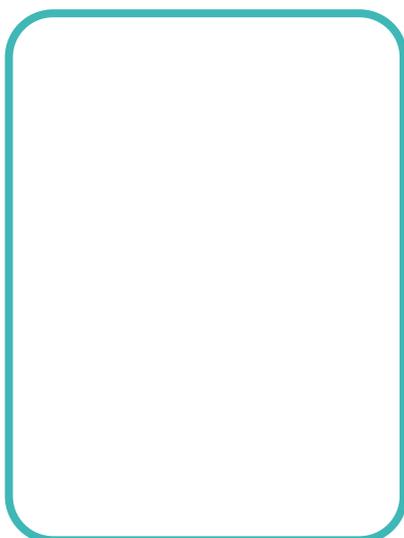
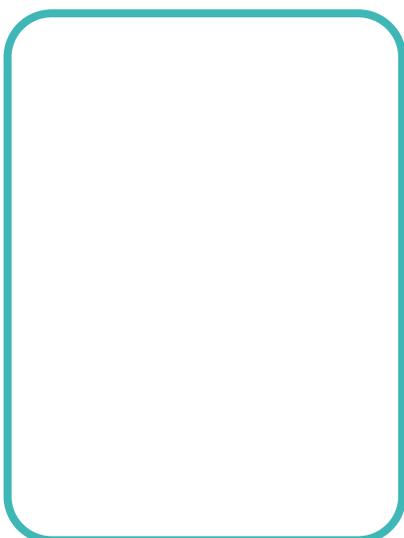
Imagem: Canva

**CASTELO**



Imagem: Canva

**DRAGÃO**



ELABORE OUTRAS CARTAS PARA O JOGO. ELAS DEVEM TER UMA IMAGEM E A ESCRITA DA PALAVRA CORRESPONDENTE.



# TANGRAM

RECORTE AS PEÇAS E DIVIRTA-SE COM O TANGRAM. DEPOIS RECORTE AS CARTAS QUE ESTÃO NAS PÁGINAS A SEGUIR E MONTE AS IMAGENS DE ACORDO COM A CARTA QUE ESCOLHER.

DICA: VOCÊ PODE DESAFIAR ALGUÉM A MONTAR A IMAGEM DE UMA CARTA OU MONTAREM JUNTOS.

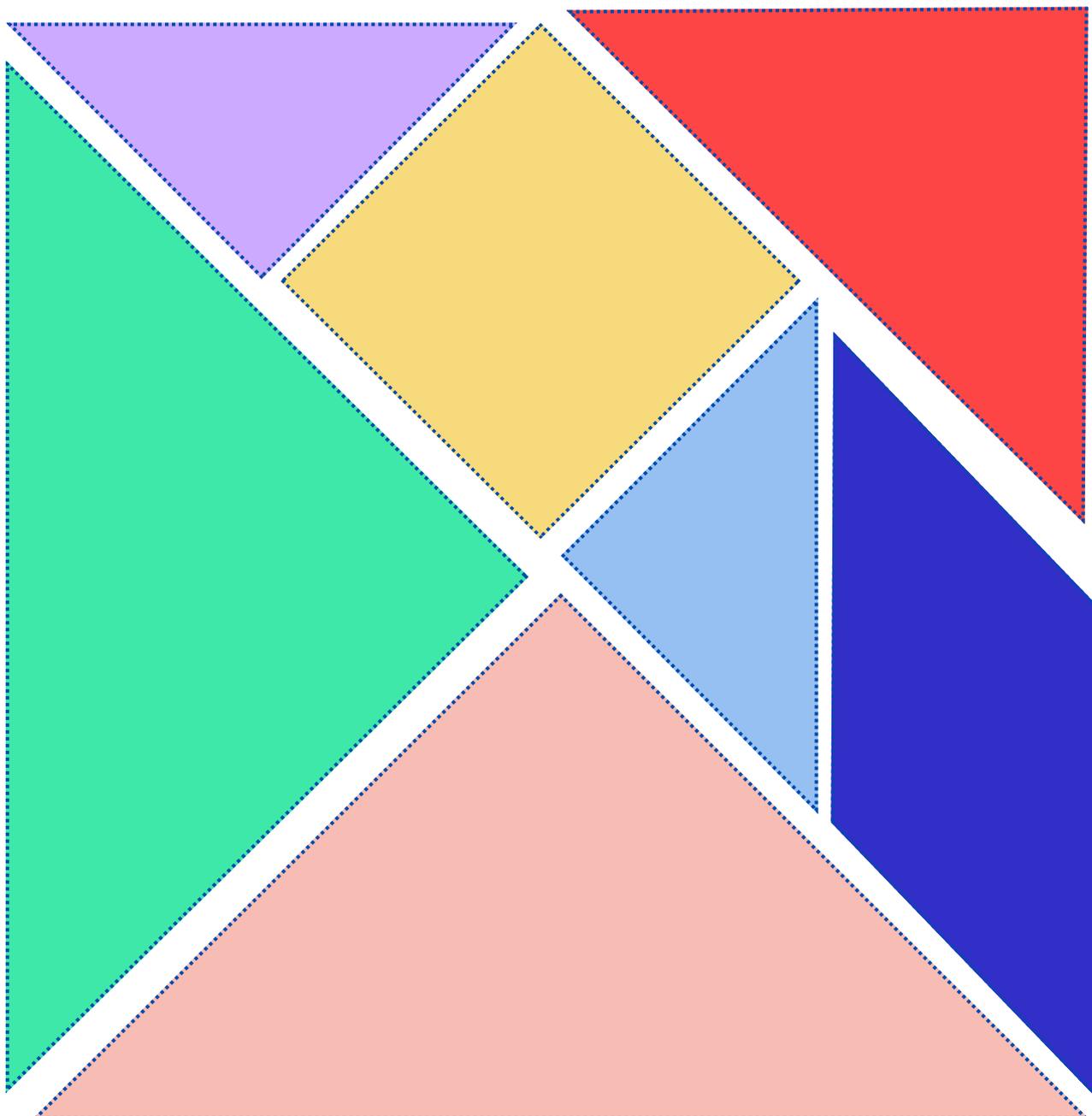
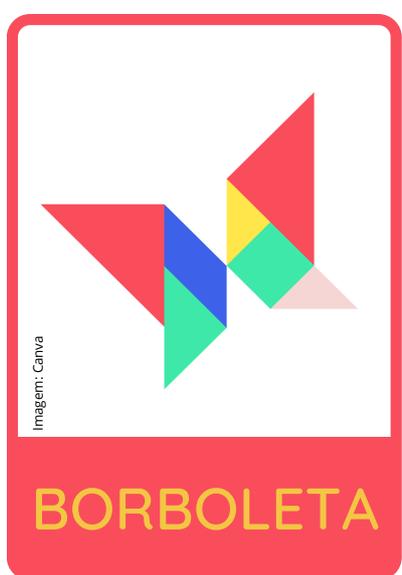
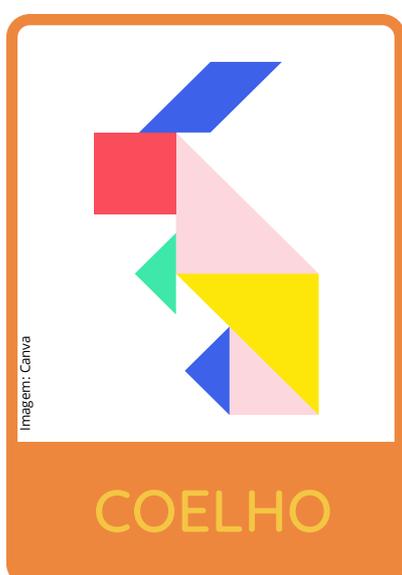
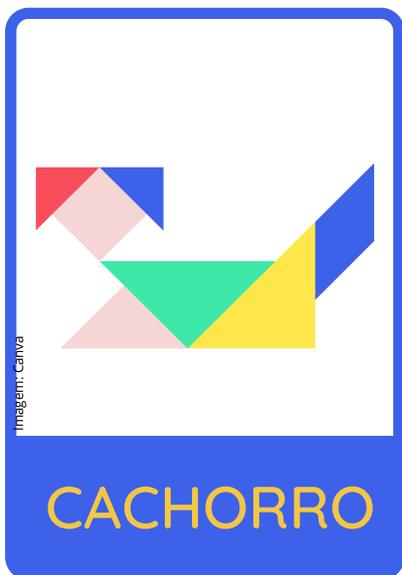
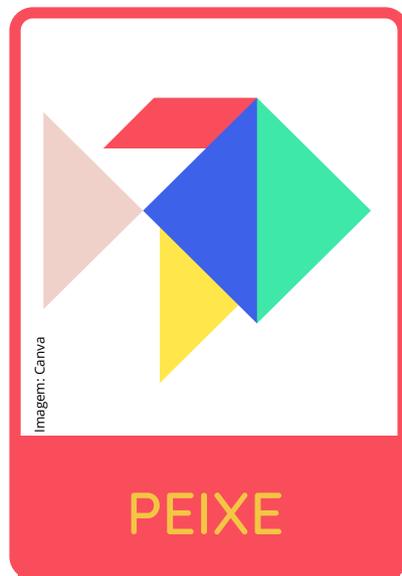
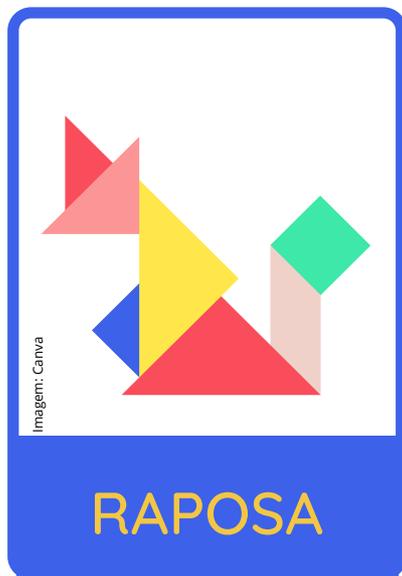
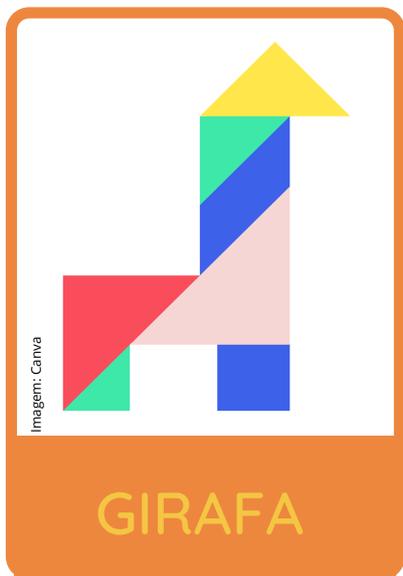
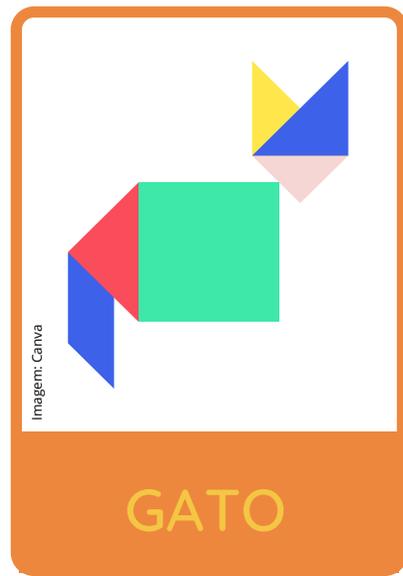
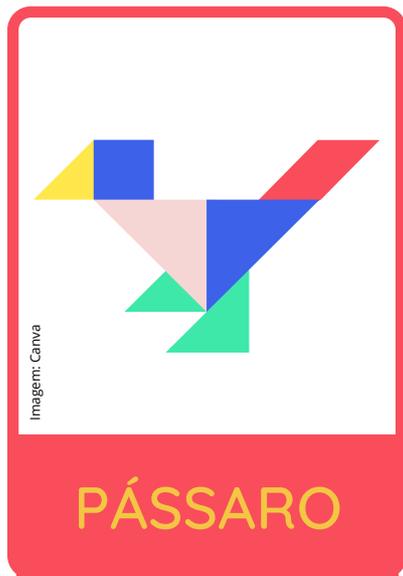
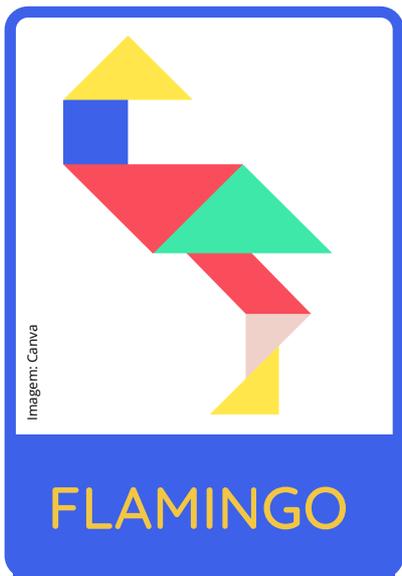


Imagem: Canva

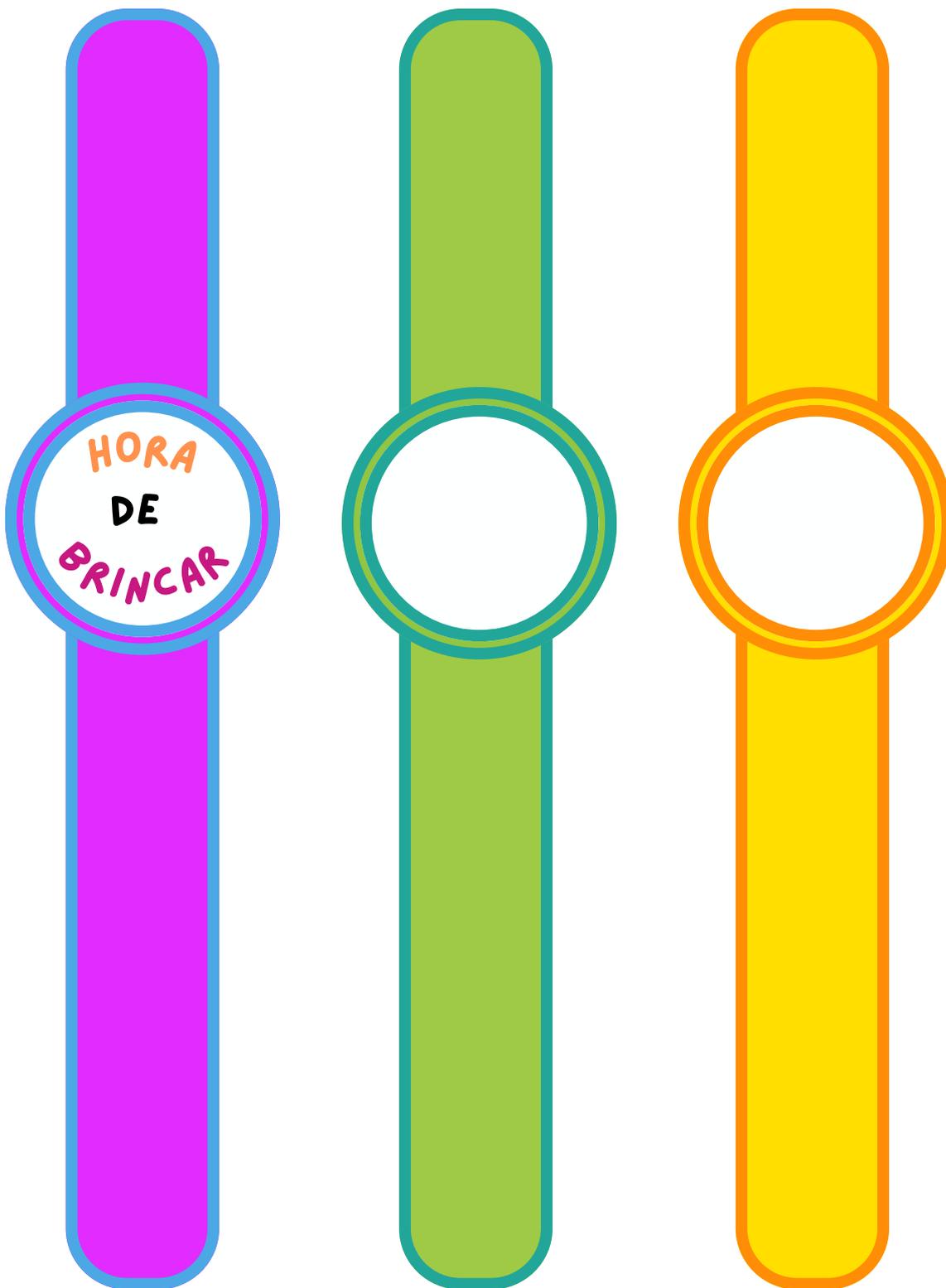






## RELÓGIOS PARA CRIAR E BRINCAR

Imagem: Canva



OS RELÓGIOS ACIMA SÃO PARA VOCÊ BRINCAR E CRIAR! VOCÊ PODE CUSTOMIZAR COM UM DESENHO, COM NUMERAIS, COM A LETRA DO SEU NOME, COM O SEU NOME, OU SEJA, COMO QUISER! DEPOIS RECORTE E COLOQUE NO SEU PULSO. PEÇA PARA O PROFESSOR TE AJUDAR NESSA TAREFA, UNINDO E COLANDO AS EXTREMIDADES COM FITA CREPE.



### **Divisão Técnica de Comunicação Educacional**

Colaboração: Ana Paula O. A. Santos, Anna Solano, Carla Maio, Camila Rhodes, Catharina Araujo, Danielle Chaves, Diego Alves, Eduardo Calabria, Gezer Amorim, Maira Kami, Mateus Barboza, Rodolfo Santana, Talita Siebra e William Ferreira.



CIDADE DE  
**GUARULHOS**