



**QSN**  
QUADRO DE  
SABERES  
NECESSÁRIOS



# SABERES NA REDE

— APRENDENDO COM O TEMPO —

**FUNDAMENTAL**  
**2º ANO**



**EDUCANDO**

Gustavo Henric Costa

**Prefeito**

Alex Viterale

**Secretário de Educação**

Fábia Costa

**Subsecretária de Educação**

Solange Turgante Adamoli

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

### **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

Janaina 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:**

Solange Turgante Adamoli

#### **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



COMO CHEGAMOS ATÉ  
AQUI?

07



BRINCADEIRAS QUE O  
TEMPO NÃO APAGA

43



OLHANDO DAQUI ATÉ  
O FUTURO

83

# FIQUE DE OLHO

Hora do papo

CONVERSE COM OS COLEGAS SOBRE O ASSUNTO ABORDADO.

Você sabia?

CONHEÇA AS INFORMAÇÕES RELEVANTES 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 PAÑO 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 NESTA 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!**

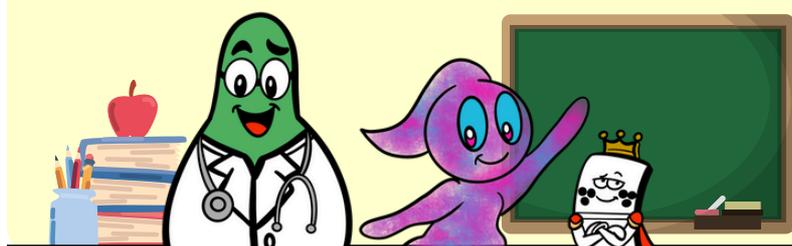


**URUBUBU É UM DÓCIL E EXTREMAMENTE HIGIÊNICO URUBU DE PELÚCIA QUE ADORA FAZER NOVOS AMIGOS!**



**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!

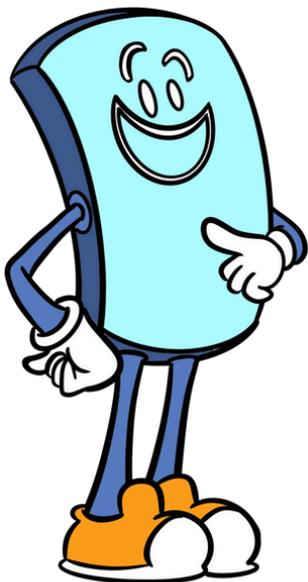


GRAÇAS À TECNOLOGIA DE SMART, AS CRIANÇAS ESTÃO SE RELACIONANDO COM O TEMPO DE FORMA ACELERADA, DESFOCADA E ANSIOSA. SABENDO DESSA AMEAÇA, HORINHA E AMPULHÍNIO BUSCAM A AJUDA DA TURMA DO SABERES NA REDE PARA JUNTOS EMBARCAREM NUMA JORNADA DE DESCOBERTAS E VIVÊNCIAS A FIM DE EDUCAR SMART E TRANSMITIR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





## COMO CHEGAMOS ATÉ AQUI?



**OLÁ, EU SOU O SMART!**  
COMIGO VOCÊ PODE PRATICAR VÁRIAS  
AÇÕES DE MODO MAIS RÁPIDO, COMO:



**BRINCAR**



**SABER O DIA E  
AS HORAS**



**COMUNICAR-SE  
COM QUEM ESTÁ  
LONGE**



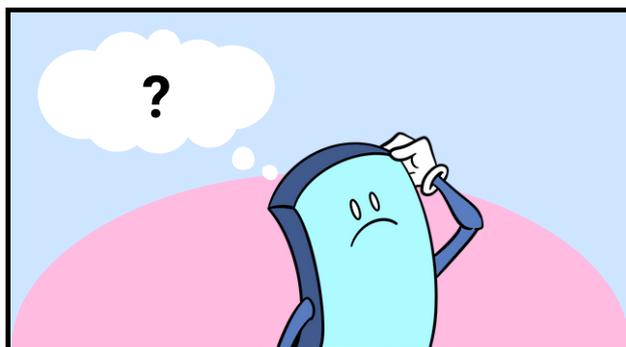
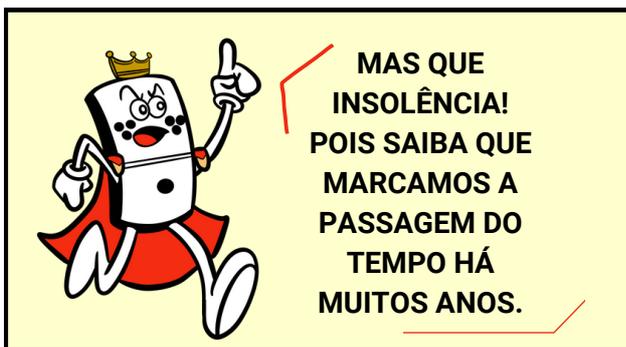
**SABER  
CHEGAR AOS  
LUGARES QUE  
DESEJA**



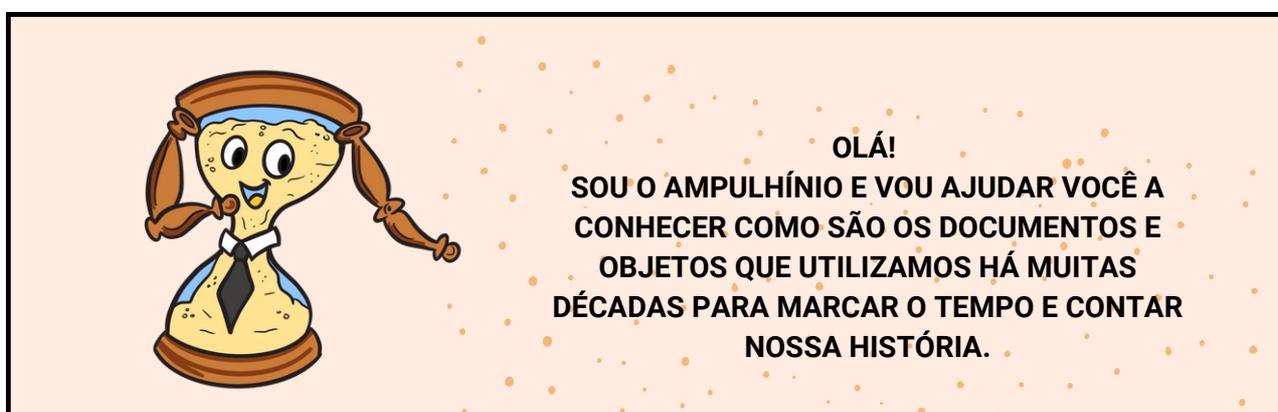
**ENTRE TANTAS OUTRAS!  
EU SOU PARCEIRO DO  
RAIO.**



Imagens: Canva



[...] A ERA CHAMOU AMPULHÍNIO, O AGENTE DO TEMPO, PARA AJUDAR A SABER SE APENAS NOS DIAS ATUAIS É QUE TEMOS NOSSOS REGISTROS NO CELULAR.



## DOCUMENTOS DE IDENTIFICAÇÃO

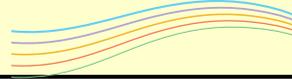
TODOS NÓS TEMOS DOCUMENTOS DE IDENTIFICAÇÃO. AO NASCERMOS, NOSSA FAMÍLIA FAZ O REGISTRO DE NASCIMENTO NO CARTÓRIO CIVIL. ESSE REGISTRO CHAMA-SE **CERTIDÃO DE NASCIMENTO**. DEPOIS TEMOS A **CARTEIRA DE IDENTIFICAÇÃO NACIONAL (CIN)** CONHECIDO COMO **RG (REGISTRO GERAL)** QUE, COMUMENTE, CHAMAMOS DE CARTEIRA DE IDENTIDADE. ALÉM DESSES DOCUMENTOS, TEMOS TAMBÉM O **CPF (CADASTRO DE PESSOA FÍSICA)**, **TÍTULO DE ELEITOR**, **CNH (CARTEIRA NACIONAL DE HABILITAÇÃO)**. CADA UM DESSES DOCUMENTOS TEM UMA FUNÇÃO DIFERENTE.



Imagem: Canva



ANTES DE OBSERVAR A SUA  
CERTIDÃO DE NASCIMENTO, QUE  
TAL UM POUCO DE MÚSICA?



## GENTE TEM SOBRENOME

## TOQUINHO



TODAS AS COISAS TÊM NOME  
CASA, JANELA E JARDIM  
COISAS NÃO TÊM SOBRENOME  
MAS A GENTE SIM

TODAS AS FLORES TÊM NOME  
ROSA, CAMÉLIA E JASMIM  
FLORES NÃO TÊM SOBRENOME  
MAS A GENTE SIM

O JÔ É SOARES, CAETANO É VELOSO  
O ARY FOI BARROSO TAMBÉM  
ENTRE OS QUE SÃO JORGE  
TEM UM JORGE AMADO  
E UM OUTRO QUE É O JORGE BEN  
QUEM TEM APELIDO

TOM ZÉ, TIRIRICA, TOQUINHO E FAFÁ DE BELÉM  
TEM SEMPRE UM NOME E DEPOIS DO NOME  
TEM SOBRENOME TAMBÉM

TUDO BRINQUEDO TEM NOME  
BOLA, BONECA E PATINS  
BRINQUEDOS NÃO TÊM SOBRENOME  
MAS A GENTE SIM

COISAS GOSTOSAS TÊM NOME  
BOLO, MINGAU E PUDIM  
DOCES NÃO TÊM SOBRENOME  
MAS A GENTE SIM

RENATO É ARAGÃO, O QUE FAZ CONFUSÃO  
CARLITOS É O CHARLES CHAPLIN  
E TEM O VINÍCIUS, QUE ERA DE MORAES  
E O TOM BRASILEIRO É JOBIM  
QUEM TEM APELIDO, GANSO, DENTINHO, XUXA  
PELÉ E HE-MAN

TEM SEMPRE UM NOME E DEPOIS DO NOME  
TEM SOBRENOME TAMBÉM



RELEIA A LETRA DA MÚSICA E DEPOIS SEPRE OS NOMES DAS COISAS E DAS PESSOAS, ESCRREVENDO NOS QUADROS ABAIXO.

COISAS	PESSOAS

ESCOLHA UMA DAS PESSOAS QUE APARECEM NA LETRA DA MÚSICA E PESQUISE SUA **BIOGRAFIA**.

NO ESPAÇO ABAIXO, ESCRVA UMA INFORMAÇÃO QUE ACHOU INTERESSANTE SOBRE A BIOGRAFIA QUE VOCÊ PESQUISOU, COMO POR EXEMPLO, LOCAL DE NASCIMENTO, IDADE, PROFISSÃO, HÁBITOS, PRODUÇÕES ARTÍSTICAS, ETC.

PESQUISEI A BIOGRAFIA DE \_\_\_\_\_

ACHEI INTERESSANTE:

---

---

---

---

---

---

---

COMO VIMOS, A BIOGRAFIA CONTA UM POUCO SOBRE A HISTÓRIA DE VIDA DE UMA PERSONALIDADE IMPORTANTE.

MAS VOCÊ SABIA QUE TAMBÉM PODEMOS SABER MAIS SOBRE ALGUÉM ANALISANDO SEUS DOCUMENTOS PESSOAIS? É POR MEIO DELES QUE PODEMOS CONHECER AS INFORMAÇÕES QUE IDENTIFICAM UMA PESSOA. JÁ APRENDEMOS QUE UM DOS DOCUMENTOS MAIS IMPORTANTES QUE TEMOS É CHAMADO DE CERTIDÃO DE NASCIMENTO. VOCÊ JÁ LEU A SUA?

PEÇA A AJUDA DE UM DOS SEUS RESPONSÁVEIS OU DO SEU PROFESSOR PARA LER A SUA CERTIDÃO DE NASCIMENTO E PREENCHA AS INFORMAÇÕES SOLICITADAS ABAIXO SOBRE A SUA HISTÓRIA DE VIDA:

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

SOBRENOME: \_\_\_\_\_

DATA DE NASCIMENTO: \_\_\_\_\_

HORÁRIO DE NASCIMENTO: \_\_\_\_\_

NATURALIDADE: \_\_\_\_\_

EXPLIQUE COM SUAS PALAVRAS O QUE VOCÊ ENTENDEU SOBRE A INFORMAÇÃO “NATURALIDADE”:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



AGORA QUE VOCÊ JÁ APRENDEU MAIS SOBRE A IMPORTÂNCIA DOS DOCUMENTOS PESSOAIS, AJUDE O AIR GRU A CONSULTAR SEUS DOCUMENTOS E COMPREENDER MELHOR AS INFORMAÇÕES QUE ELES APRESENTAM.

LEIA A BIOGRAFIA DO PERSONAGEM E PREENCHA A SUA CERTIDÃO DE NASCIMENTO DE ACORDO COM O TEXTO.



## AIR GRU – MUITO MAIS DO QUE UM ROBÔ

O DESTEMIDO AIR GRU É UM ROBÔ ULTRAMODERNO QUE PODE SE TRANSFORMAR EM UM AVIÃO, POR ISSO, ALÉM DE SER MUITO CORAJOSO E VIVER NAS ALTURAS, NUNCA PERDE A VONTADE DE CONHECER LUGARES NOVOS. O PERSONAGEM DA TURMA DO SABERES NA REDE É NATURAL DA CIDADE DE GUARULHOS, UM DOS MAIORES MUNICÍPIOS DO ESTADO DE SÃO PAULO. AIR GRU É BRASILEIRO E FOI INVENTADO ÀS 9H45 DO DIA 22 DE JANEIRO DE 2023, SENDO ESTA CONSIDERADA A SUA “DATA DE NASCIMENTO”. ATUALMENTE, A RESIDÊNCIA DESTE SIMPÁTICO ROBÔ É O AEROPORTO INTERNACIONAL DE GUARULHOS, MAS ELE GOSTA MESMO É DE VIVER POR AÍ, VIAJANDO PELO MUNDO AFORA.

  
Fonte: /pt.m.wikipedia.org

**CERTIDÃO DE NASCIMENTO**

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

**SOBRENOME:** \_\_\_\_\_

**DATA DE NASCIMENTO:** \_\_\_\_\_

**HORÁRIO DE NASCIMENTO:** \_\_\_\_\_

**NATALIDADE:** \_\_\_\_\_

VOCÊ JÁ SABE UM POUCO MAIS SOBRE A BIOGRAFIA DO AIR GRU, AGORA OBSERVE O CALENDÁRIO **DO ANO EM QUE ELE FOI INVENTADO**.

- PREENCHA AS INFORMAÇÕES QUE FALTAM: ANO E NOME DOS MESES;
- LOCALIZE A DATA EM QUE AIR GRU FOI CRIADO E CIRCULE COM UM LÁPIS COLORIDO;

ANALISE O CALENDÁRIO E DESCUBRA:

EM QUE DIA DA SEMANA AIR GRU FOI CRIADO? \_\_\_\_\_

ANO: \_\_\_\_\_

D	S	T	Q	Q	S	S
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				

D	S	T	Q	Q	S	S
			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				

D	S	T	Q	Q	S	S
			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	

D	S	T	Q	Q	S	S
						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						

D	S	T	Q	Q	S	S
	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			

D	S	T	Q	Q	S	S
					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

D	S	T	Q	Q	S	S
						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					

D	S	T	Q	Q	S	S
		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		

D	S	T	Q	Q	S	S
					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

D	S	T	Q	Q	S	S
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				

D	S	T	Q	Q	S	S
			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		

D	S	T	Q	Q	S	S
					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						

## A DATA DE NASCIMENTO DE ANA

ANA NASCEU NO DIA 7 DE MARÇO. OBSERVE COMO ELA ESCREVEU A DATA DE SEU ANIVERSÁRIO.

DIA	MÊS
7	3

Hora  
do papo

CONVERSE COM SEUS COLEGAS:  
POR QUE ANA ESCREVEU O NÚMERO 3 PARA INDICAR O  
MÊS DE SEU ANIVERSÁRIO?

COMPLETE O QUADRO ABAIXO PARA SABER O NÚMERO QUE CORRESPONDE A CADA MÊS DO ANO:

JANEIRO	1
FEVEREIRO	2
MARÇO	3
ABRIL	
MAIO	
JUNHO	
JULHO	
AGOSTO	
SETEMBRO	
OUTUBRO	
NOVEMBRO	
DEZEMBRO	

QUAL NÚMERO INDICA O MÊS DO SEU ANIVERSÁRIO?

## O CALENDÁRIO

PREENCHA O CALENDÁRIO OBSERVANDO EM QUE DIA DA SEMANA COMEÇA ESTE MÊS:

MÊS: \_\_\_\_\_

ANO: \_\_\_\_\_

DOMINGO	SEGUNDA- FEIRA	TERÇA- FEIRA	QUARTA- FEIRA	QUINTA- FEIRA	SEXTA- FEIRA	SÁBADO

ANOTE UM EVENTO IMPORTANTE DESTE MÊS:



PINTE AS SEGUNDAS-FEIRAS DE AZUL		QUAL O DIA DO MÊS QUE CORRESPONDE À PRIMEIRA SEGUNDA-FEIRA?	
PINTE OS SÁBADOS DE AMARELO		ESCREVA A QUANTIDADE DE SÁBADOS DESTE MÊS:	
PINTE OS DOMINGOS DE VERDE		ESCREVA A QUANTIDADE DE DOMINGOS DESTE MÊS:	
PINTE DE VERMELHO OS FERIADOS DESTE MÊS (SE HOUVER).		QUANTOS DIAS DE AULA TEREMOS NESTE MÊS?	

Vamos  
descobrir

VOCÊ SABIA QUE NEM SEMPRE O SER HUMANO UTILIZOU O CALENDÁRIO PARA MARCAR A PASSAGEM DO TEMPO? QUE TAL FAZER UMA PESQUISA E DESCOBRIR COMO SE FAZIA ISSO ANTES DO CALENDÁRIO SER INVENTADO?

POR MEIO DA PESQUISA, VOCÊ E SEUS COLEGAS DEVEM TER PERCEBIDO QUE AINDA HOJE EXISTEM MUITAS MANEIRAS DE REGISTRAR A PASSAGEM DO TEMPO.

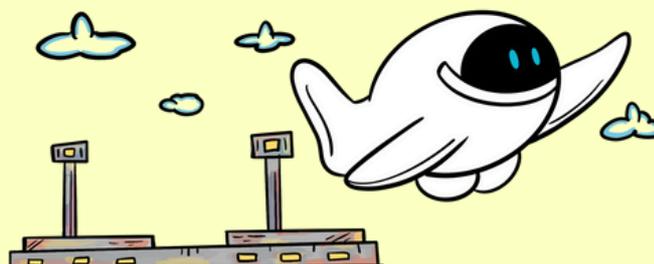
MARQUE UM "X" NOS RECURSOS QUE VOCÊ MAIS UTILIZA EM SEU DIA A DIA PARA REGISTRAR A PASSAGEM DO TEMPO:

- ( ) ÁLBUM DE FOTOGRAFIAS;
- ( ) CALENDÁRIO;
- ( ) DIÁRIO PESSOAL;
- ( ) OUTROS: \_\_\_\_\_

UMA OUTRA MANEIRA MUITO INTERESSANTE DE REGISTRAR A PASSAGEM DO TEMPO E OS FATOS IMPORTANTES DAS NOSSAS VIDAS É CONSTRUINDO UMA LINHA DO TEMPO. VOCÊ SABE O QUE É ISSO? OBSERVE A LINHA DO TEMPO DE AIR GRU E CONVERSE COM SEUS COLEGAS E PROFESSORES. SE NECESSÁRIO, PESQUISEM OUTROS EXEMPLOS DE LINHAS DO TEMPO NA INTERNET.

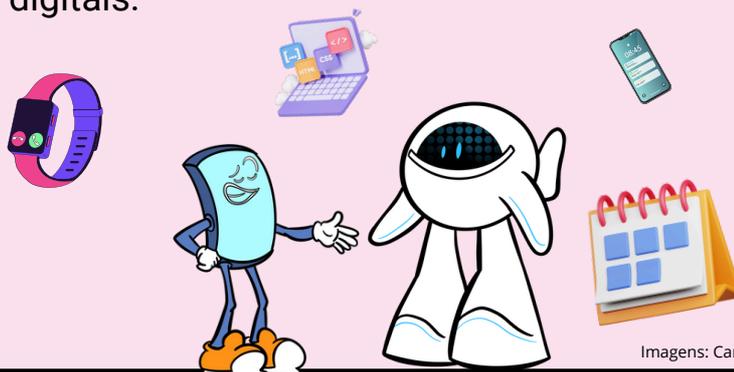
**NASCIMENTO**  
**ANO: 2023**

Fui inventado no dia 22 de janeiro de 2023, na cidade de Guarulhos. Posso dizer que meu “nascimento” aconteceu em uma moderna fábrica de robôs da cidade. Nesse ano também conheci meus grandes amigos da Turma Saberes na Rede, juntos, vivemos uma grande aventura e viajamos bastante.



**ANO: 2024**

Em 2024, nossa Turma conheceu o Smart e começamos um novo aprendizado: o estudo do tempo. Neste ano, graças ao Smart, aprendi muito sobre as tecnologias digitais.



Imagens: Canva

ANO: 2025

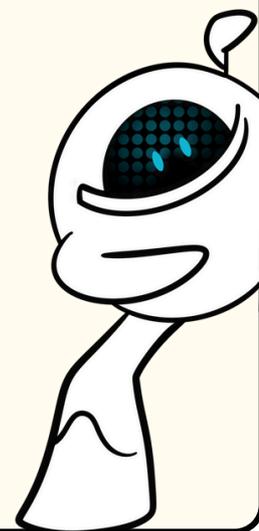
Chegamos às escolas da prefeitura de Guarulhos, as crianças do 2º ano vão nos ajudar em mais uma incrível missão.

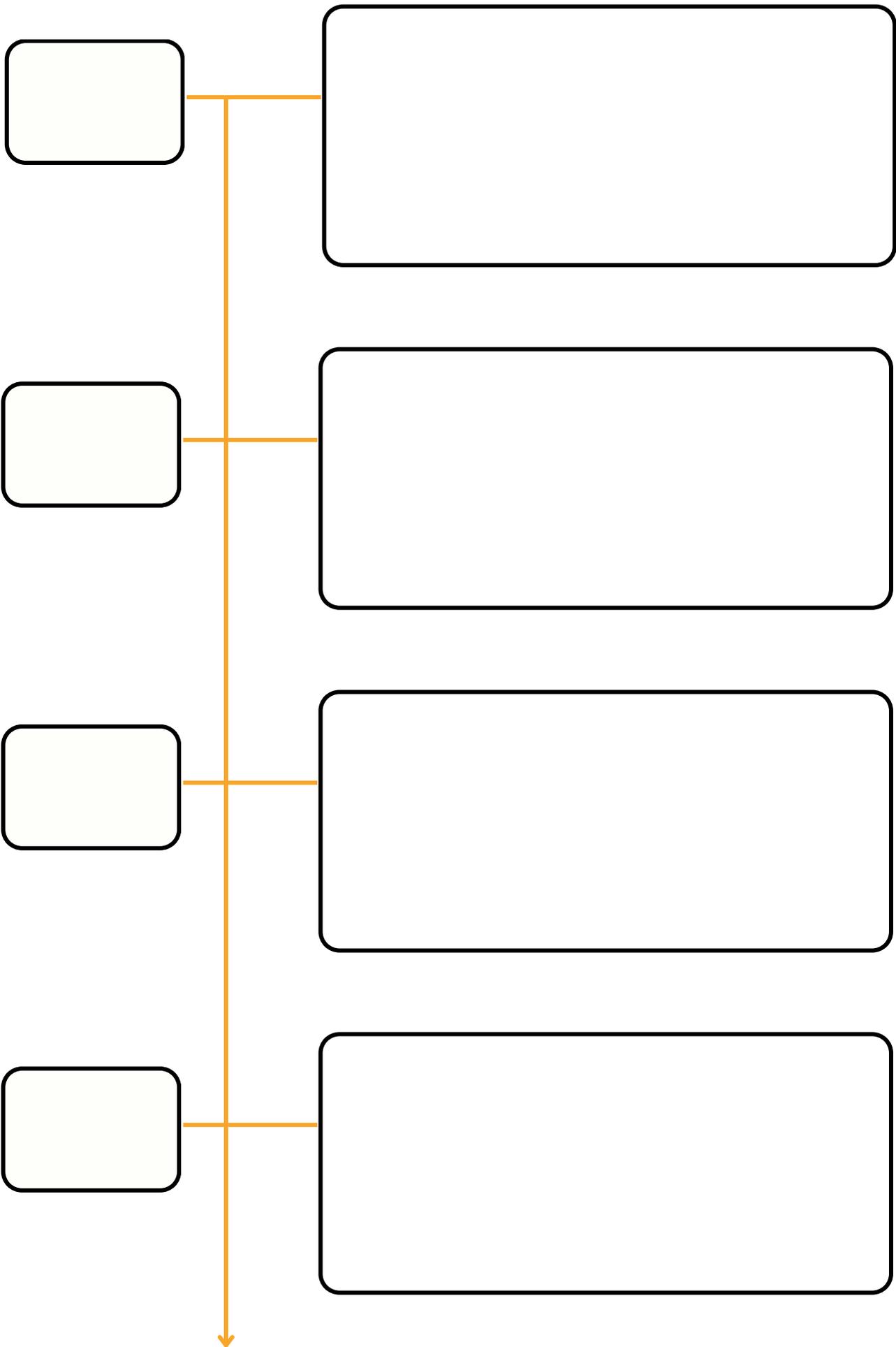


AGORA, CONSTRUA A SUA PRÓPRIA LINHA DO TEMPO DE ACORDO COM AS INFORMAÇÕES SOLICITADAS ABAIXO.

PARA CADA MARCO HISTÓRICO, ESCREVA ALGO QUE CONSIDERA IMPORTANTE E, SE DESEJAR, ILUSTRE COM UM DESENHO. SIGA AS ORIENTAÇÕES DE SEU PROFESSOR:

- ANO DE NASCIMENTO;
- ANO EM QUE INGRESSOU NA ESCOLA ONDE ESTUDA ATUALMENTE;
- ANO EM QUE CONHECEU UM(A) AMIGO(A) ESPECIAL PARA VOCÊ;
- ANO ATUAL.





## DIÁRIO PESSOAL

OUTRA FORMA DE REGISTRAR O QUE ACONTECE COM A GENTE É ESCRREVENDO UM **DIÁRIO PESSOAL**. COMO O PRÓPRIO NOME DIZ, A PESSOA ESCRVE TODOS OS DIAS (DIARIAMENTE) SOBRE OS ACONTECIMENTOS DA SUA ROTINA.

O DIÁRIO PESSOAL É COMO UM GRANDE AMIGO OU ALGUÉM DE CONFIANÇA, COM QUEM PODEMOS CONVERSAR SOBRE NOSSOS SENTIMENTOS, PENSAMENTOS, IDEIAS, ETC. POR SER PESSOAL, TAMBÉM PODEMOS DECIDIR SE VAMOS OU NÃO COMPARTILHAR COM OUTRAS PESSOAS.

**VAMOS FAZER UM DIÁRIO?**

**PARA COMEÇAR SEU DIÁRIO PESSOAL:**

1º ESCOLHA UM CADERNO;

2º DECORE A CAPA DO SEU CADERNO. VOCÊ PODE ESCOLHER PAPÉIS VARIADOS, FOTOS, FAZER DESENHOS, COLAGEM, *LETTERING* E OUTRAS PRODUÇÕES ARTÍSTICAS.

3º IDENTIFIQUE O DIÁRIO COM SEU NOME COMPLETO.

NA **PRIMEIRA PÁGINA** DO SEU DIÁRIO, VOCÊ DEVE SE APRESENTAR, ESCRREVENDO:

- DATA;
- SEU NOME;
- COMO VOCÊ É;
- QUANTOS ANOS VOCÊ TEM;
- EM QUE DIA FAZ ANIVERSÁRIO;
- O QUE VOCÊ MAIS GOSTA DE FAZER;
- QUAIS SÃO SUAS COMIDAS PREFERIDAS;
- E TUDO QUE ACHAR INTERESSANTE SOBRE VOCÊ.

<input type="radio"/>	NOME	-----
<input type="radio"/>		-----

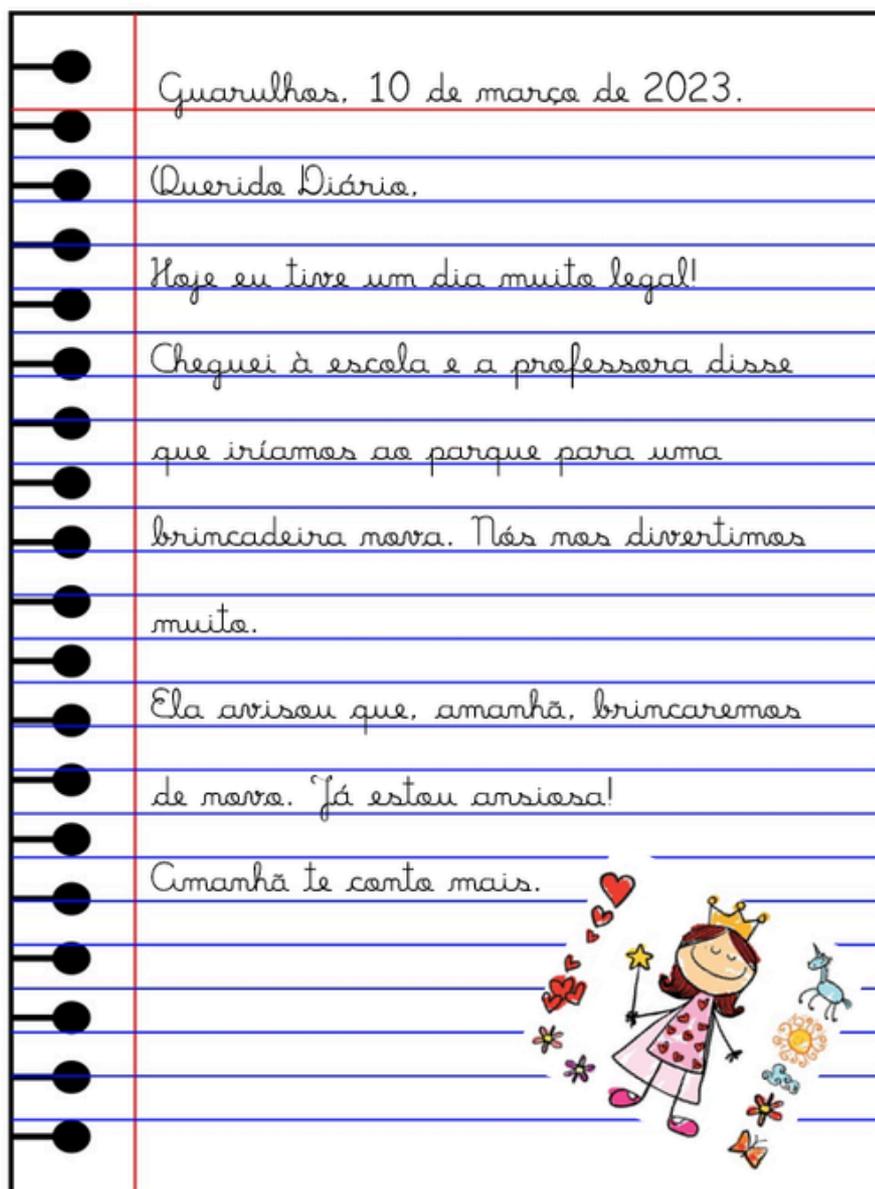
### ATENÇÃO!

DURANTE O USO DESTA MATERIAL, FAREMOS ALGUMAS SUGESTÕES DE ESCRITA EM SEU DIÁRIO PESSOAL, MAS, LEMBRE-SE, VOCÊ NÃO PRECISA ESCRIVER APENAS O QUE FOI SOLICITADO, O DIÁRIO É SEU, ENTÃO SINTA-SE LIVRE PARA ESCRIVER O QUE QUISER!



## COMEÇANDO A ESCREVER:

OBSERVE O EXEMPLO:



**NO SEU DIÁRIO, ALÉM DE REGISTRAR ACONTECIMENTOS DO SEU DIA, VOCÊ TAMBÉM PODE ESCREVER UMA IDEIA QUE TEVE, EXPRESSAR SEUS SENTIMENTOS COM DESENHOS, TRAÇOS OU PALAVRAS E MUITO MAIS.**



CONTINUANDO, VAMOS RETOMAR A LEITURA DA MÚSICA “GENTE TEM SOBRENOME”. MAS, AGORA, IREMOS ESTUDAR ALGUMAS PALAVRAS. OBSERVE O QUADRO ABAIXO COM AS PALAVRAS RETIRADAS DO TEXTO.

<b>ROSA</b> <b>RENATO</b>	<b>BARROSO</b>	<b>JARDIM</b> <b>JORGE</b> <b>CARLITOS</b> <b>CHARLES</b>	<b>OUTRO</b> <b>SEMPRE</b> <b>BRINQUEDO</b> <b>BRASILEIRO</b>	<b>FLORES</b> <b>SOARES</b> <b>ARY</b> <b>TIRIRICA</b>
------------------------------	----------------	--	--	---

AS PALAVRAS DESTACADAS FORAM AGRUPADAS DE ACORDO COM A POSIÇÃO DA LETRA **R**. NO ESPAÇO INDICADO, ESCREVA UMA REGRA PARA O USO DO **R**.

### REGRAS

--	--	--	--	--

ESCREVA OUTRAS PALAVRAS COM A MESMA REGRA.

### EXEMPLOS

--	--	--	--	--

# BRINCANDO COM AS PARLENDAS

COMPLETE A CRUZADINHA:

1							
2							
3							
4							
5							

REI, CAPITÃO  
SOLDADO, LADRÃO  
MOÇA BONITA  
DO MEU CORAÇÃO



Imagens: Canva

- |         |         |     |        |          |
|---------|---------|-----|--------|----------|
| CAROÇO  | CORAÇÃO | RIO | PORTA  | LATÃO    |
| CABOCLO | COLORAU | RUA | PRONTA | LADRÃO   |
| CARROÇA | CORPO   | REI | PRATO  | LENTIDÃO |



## HORA DE ESCREVER NO DIÁRIO PESSOAL:

Você brincou com muitas parlendas?

Qual você mais gostou?

Tem alguma parlenda que você aprendeu com sua família?

COMPLETE AS PALAVRAS COM R OU RR:

BU\_\_\_\_O

\_\_\_\_IO

\_\_\_\_EDE

A\_\_\_\_ANHA

AMA\_\_\_\_ELO

GUE\_\_\_\_A

SO\_\_\_\_ISO

CACHO\_\_\_\_O

\_\_\_\_ATO

\_\_\_\_AIO

TE\_\_\_\_ÍVEL

CADEI\_\_\_\_A

\_\_\_\_ODO

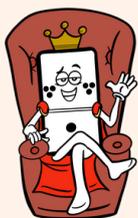
\_\_\_\_ÁPIDO

TE\_\_\_\_A

VAMOS APROFUNDAR NOSSOS CONHECIMENTOS SOBRE A ESCRITA DAS PALAVRAS?

Você sabia?

VOCÊ SABIA QUE PODEMOS TRANSFORMAR PALAVRAS UTILIZANDO OS SUFIXOS **-ESA** E **-EZA** ?



**REALEZA**



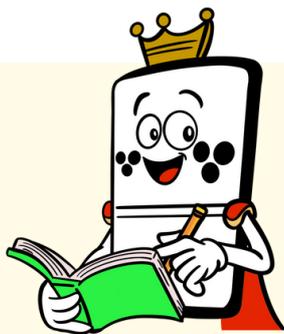
**NATUREZA**



**SOBREMESA**

PARA AJUDAR, VOCÊ PODE CONSULTAR OS QUADROS NA PÁGINA SEGUINTE SEMPRE QUE TIVER DÚVIDA.

# -EZA -ESA



PALAVRAS COM EZA	PALAVRAS COM ESA
BELEZA	DESPESA
CERTEZA	EMPRESA
DELICADEZA	PRESO/PRESA
ESTRANHEZA	REPRESA
FIRMEZA	BURGUESA
FRAQUEZA	CAMPONESA
FORTALEZA	SIAMESA
FRIEZA	PRINCESA
GENTILEZA	DUQUESA
LINDEZA	MARQUESA
MAGREZA	BARONESA
NOBREZA	CALABRESA
POBREZA	CAMARONESA
REALEZA	CHINESA
RIQUEZA	CONGOLESA
TRISTEZA	MESA
ALTEZA	FRANCESA
LIMPEZA	SOBREMESA
IMPUREZA	INGLESA
MOLEZA	JAPONESA
PROFUNDEZA	LIBANESA
GRANDEZA	FRAMBOESA
NATUREZA	PORTUGUESA
ESPERTEZA	SURPRESA
DUREZA	DEFESA

ENCONTRE AS 10 PALAVRAS ESCONDIDAS NO CAÇA-PALAVRAS:

A	L	T	E	Z	A	D	K	C	M	N
Y	P	R	I	N	C	E	S	A	W	B
F	R	I	E	Z	A	F	W	L	G	H
X	P	S	T	P	R	E	S	A	J	K
F	F	T	P	R	D	S	X	B	D	Q
Y	L	E	V	E	Z	A	Z	R	I	W
N	M	Z	Y	C	H	I	N	E	S	A
F	R	A	Q	U	E	Z	A	S	Y	Z
E	R	T	Y	U	I	O	P	A	A	D

ESCREVA AS PALAVRAS CORRESPONDENTES AOS DESENHOS USANDO OS SUFIXOS **-ESA** OU **-EZA**:



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

ESCOLHA UMA PALAVRA DO CAÇA-PALAVRAS, ESCREVA UMA FRASE E ILUSTRE-A COM UM DESENHO.

PALAVRA: \_\_\_\_\_

FRASE: \_\_\_\_\_

DESENHO

## DOCUMENTOS DE IDENTIFICAÇÃO



VERBETE É UM TEXTO ESCRITO, DE CARÁTER INFORMATIVO, DESTINADO A EXPLICAR UM CONCEITO SEGUNDO PADRÕES DESCRITIVOS SISTEMÁTICOS, DETERMINADOS PELA OBRA DE REFERÊNCIA; É USADO EM DICIONÁRIOS OU EM ENCICLOPÉDIAS.

Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Verbetes> (editado)

### VEJA OS EXEMPLOS:

**REI:** SUBSTANTIVO MASCULINO.

MONARCA; AQUELE QUE DETÉM O PODER SOBERANO EM UM REINO.

**RUA:** SUBSTANTIVO FEMININO.

VIA PÚBLICA URBANA, REPLETA DE CASAS, PRÉDIOS, MUROS OU JARDINS.

**CASA:** SUBSTANTIVO FEMININO.

CONSTRUÇÃO DE PEDRAS, DE TIJOLOS OU FEITA COM OUTROS MATERIAIS; LOCAL USADO PARA MORAR, COM DISTINTOS FORMATOS OU TAMANHOS, NORMALMENTE, TÉRREO OU COM DOIS ANDARES.

Fonte: <https://www.dicio.com.br/>

ESCREVA O QUE VOCÊ COMPREENDEU SOBRE O QUE SÃO **VERBETES**:

## VERBETE ILUSTRADO:

LEIA OS VERBETES E DESENHE O QUE VOCÊ ENTENDEU:

### ÁRVORE

PLANTA LENHOSA COM CAULE OU TRONCO FIXO NO SOLO COM RAÍZES, DESPIDO NA BASE. CARREGADO DE GALHOS E FOLHAS NA PARTE SUPERIOR.

### ROSA

FLOR DA ROSEIRA, GÊNERO TIPO DAS ROSÁCEAS, MUITO ODORÍFERA E COM CORES DIVERSAS (AMARELA, BRANCA, VERMELHA). HÁ INÚMERAS VARIEDADES.

### CRAVO

FLOR AROMÁTICA, GERALMENTE, VERMELHA OU BRANCA. AS PÉTALAS POSSUEM RECORTES EM SUAS BORDAS.



HÁ PESSOAS QUE BRINCAM COM AS PALAVRAS E CRIAM VERBETES DE SUA PRÓPRIA IMAGINAÇÃO. LEIA OS EXEMPLOS ABAIXO, QUE FORAM RETIRADOS DO LIVRO “SE EU TIVESSE MEU PRÓPRIO DICIONÁRIO” DE NIVALDO BRITO:

### ALUNA

DIAMANTE VIVO DESPERTANDO PARA BRILHAR.  
OBSERVAÇÃO: EXIGE SABER, ZELO E AMOR AO LAPIDAR.

### SONHO

FILME SEM GRAVAÇÃO EXIBIDO UNICAMENTE DENTRO.

### TROVÕES

FOGOS DE ARTIFÍCIO DE DEUS QUANDO AS NUVENS GRITAM.

Agora é  
a sua vez

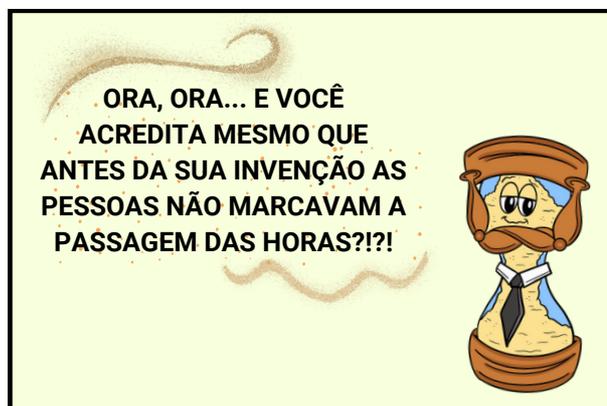
EM GRUPOS, ESCOLHAM DUAS PALAVRAS E INVENTEM UM VERBETE PARA CADA UMA DELAS. DEPOIS, LEIAM PARA SEUS COLEGAS.



## HORA DE ESCREVER NO DIÁRIO PESSOAL:

Agora que você já sabe o que é um verbete, escolha uma palavra de que você goste muito e crie um verbete.

Depois, conte para o seu Diário, por que você gosta tanto dessa palavra.



ACOMPANHE A HISTÓRIA QUE EU VOU CONTAR PARA VOCÊ:

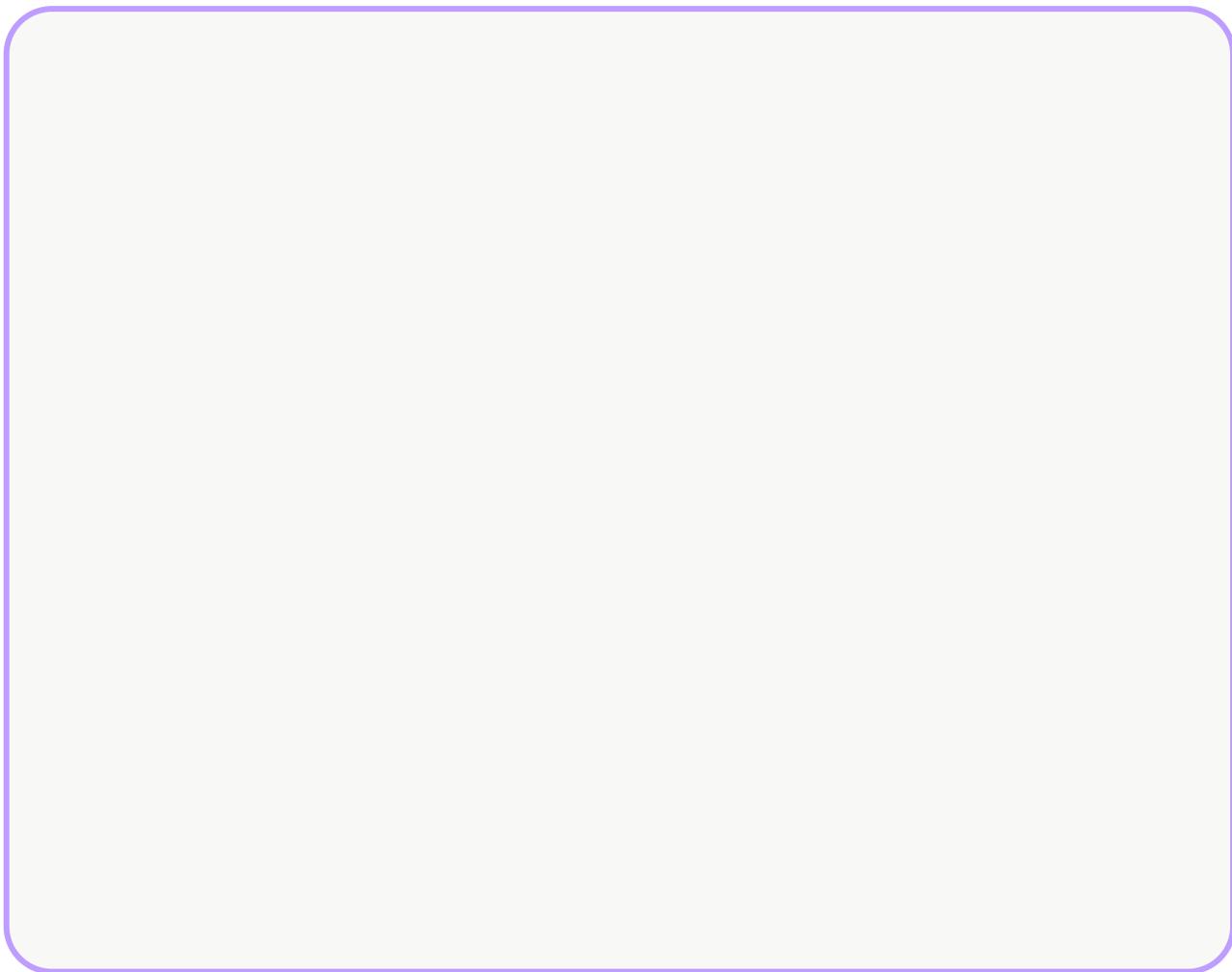
EM UMA ÉPOCA MUITO... MUITO... MUITO DISTANTE, EM QUE AS PESSOAS VIVIAM EM VILAREJOS ISOLADOS DE TUDO, HAVIA UM FAZENDEIRO QUE CULTIVAVA SUA HORTA.

ELE PRECISAVA ACORDAR, LEVANTAR-SE, TOMAR SEU CAFÉ DA MANHÃ, IR À HORTA, PARAR PARA ALMOÇAR, CONTINUAR A TRABALHAR, RETORNAR PARA SUA CASA, TOMAR BANHO, JANTAR E IR DORMIR.

NESSA ÉPOCA, NÃO EXISTIA NENHUM INSTRUMENTO QUE MARCAVA A PASSAGEM DAS HORAS DO DIA.

ENTÃO, COMO ELE SABIA QUANDO REALIZAR CADA UMA DAS TAREFAS DIÁRIAS?

UTILIZE O ESPAÇO ABAIXO PARA DESENHAR E/OU ESCREVER COMO VOCÊ ACREDITA QUE O FAZENDEIRO MARCAVA AS HORAS:







## UM POUCO DE HISTÓRIA

AS MEDIDAS DE TEMPO SURGIRAM PARA ATENDER ÀS DIVERSAS NECESSIDADES DOS SERES HUMANOS, COMO COMPREENDER O PERÍODO DE TEMPO ENTRE O CULTIVO E A COLHEITA OU, ATÉ MESMO, O MOMENTO EM QUE O SOL SE PÕE. **A PRIMEIRA REFERÊNCIA PARA CONTROLE DO TEMPO FOI O SOL.** ASSIM, OS PRIMEIROS RELÓGIOS CONTROLAVAM O TEMPO DE ACORDO COM A POSIÇÃO DA TERRA EM RELAÇÃO À PRINCIPAL ESTRELA DO SISTEMA SOLAR.

ATUALMENTE, MEDIR O TEMPO CONTINUA SENDO UMA TAREFA IMPORTANTE E, POR ISSO, SURGIRAM **RELÓGIOS ANALÓGICOS E CALENDÁRIOS.** EXISTEM VÁRIAS UNIDADES DE MEDIDA DE TEMPO, COMO HORA, MINUTO, SEGUNDO, SEMANA, DIA, ANO, DÉCADA, SÉCULO, ENTRE OUTRAS.

OBSERVE AS IMAGENS ABAIXO E CIRCULE QUAIS TIPOS DE RELÓGIO VOCÊ JÁ VIU.



Imagens: Canva

ESCOLHA UM DIA DA SEMANA E REGISTRE, POR MEIO DE DESENHOS E ESCRITA, O QUE VOCÊ FAZ **NA ESCOLA** NESSE DIA. LEMBRE-SE DE ESCREVER OS HORÁRIOS DE CADA ATIVIDADE:

HORÁRIO	ATIVIDADE	DESENHO/DESCRIÇÃO
	ENTRADA	



Já percebeu como o tempo passa?

Para você, passa rápida ou devagar?

E para as pessoas ao seu redor?

Vamos  
brincar

EM RODA, UMA CRIANÇA FICA DO LADO DE DENTRO E ALGUMAS DO LADO DE FORA. AS CRIANÇAS RODANDO VÃO CANTANDO:

“VAMOS PASSEAR NA FLORESTA  
ENQUANTO SEU LOBO NÃO VEM.  
'SEU LOBO ESTÁ PRONTO?’

A CRIANÇA QUE ESTÁ DENTRO DA RODA  
RESPONDE:

‘NÃO, ESTÁ ACORDANDO.’”

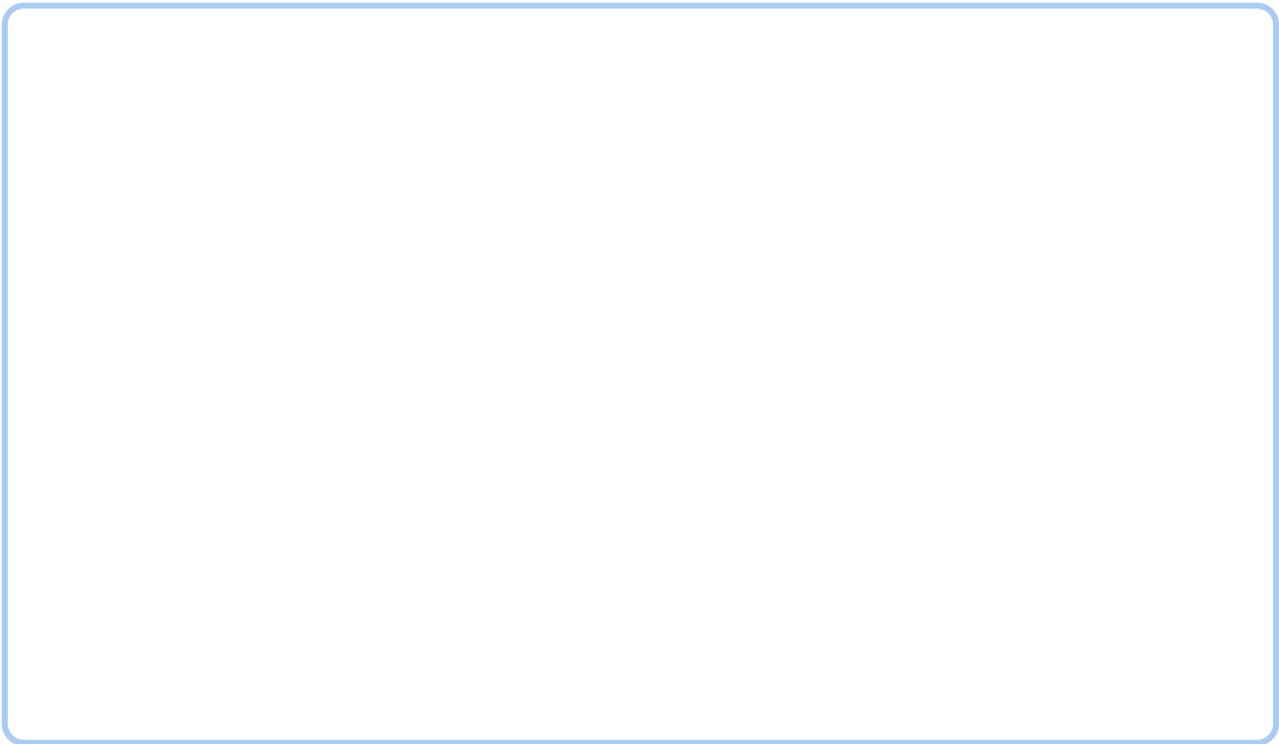


E VAI SEGUINDO COM O LOBO:

- ESCOVANDO DENTES;
- LAVANDO O ROSTO;
- COLOCANDO ROUPA;
- CALÇANDO OS SAPATOS...

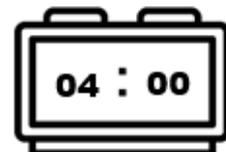
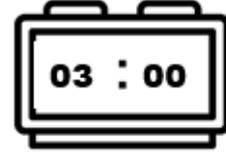
E MUITAS OUTRAS AÇÕES, ATÉ QUE DECIDE RESPONDER: “SIM”.  
ENTÃO A RODA SE ABRE PARA PEGAR AS CRIANÇAS QUE ESTÃO  
DO LADO DE FORA.

DESENHE UMA DAS AÇÕES DO LOBO DURANTE A BRINCADEIRA, DEPOIS ESCREVA UMA LEGENDA PARA A IMAGEM.



VOCÊ JÁ PERCEBEU QUE, ATUALMENTE, TEMOS EM USO OS RELÓGIOS ANALÓGICOS E OS DIGITAIS?

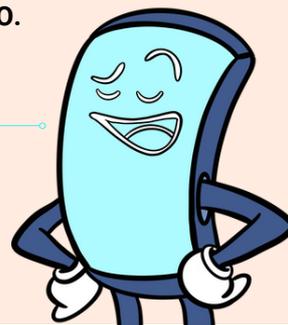
LIGUE OS RELÓGIOS QUE APRESENTAM O MESMO HORÁRIO:





SMART, VOCÊ SABIA QUE A PASSAGEM DO TEMPO SEMPRE PROVOCOU MUITAS REFLEXÕES? O TEMPO INSPIROU MUITAS CRIAÇÕES ARTÍSTICAS NA MÚSICA, NA LITERATURA E NAS ARTES VISUAIS.

NÃO ACREDITO.  
SÓ VENDO  
PARA CRER!



## 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...

RIO DE JANEIRO, 1970  
VINÍCIUS DE MORAES

OUÇA A MÚSICA "A DANÇA DAS HORAS" DA ÓPERA LA GIOCONDA.

"A DANÇA DAS HORAS" (1876) DE PONCHIELLI.

ALMICARE PONCHIELLI É UM COMPOSITOR ITALIANO (1834-1886).



A yellow rounded rectangle containing a QR code on the left, a cartoon character with blue hair, a crown, and headphones in the center, and musical notes on the right. Below the QR code is a blue speech bubble. At the bottom of the rectangle is a URL: <https://www.youtube.com/watch?v=rtu9a8h4oME&t=48s>



SALVADOR DALÍ  
A PERSISTÊNCIA DA MEMÓRIA  
1931  
ÓLEO SOBRE TELA

Fome: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:A\\_Persist%C3%Aancia\\_da\\_Mem%C3%B3ria.jpg#/media/Ficheiro:A\\_Persist%C3%Aancia\\_da\\_Mem%C3%B3ria.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:A_Persist%C3%Aancia_da_Mem%C3%B3ria.jpg#/media/Ficheiro:A_Persist%C3%Aancia_da_Mem%C3%B3ria.jpg)

Agora é  
a sua vez

O QUE ACHOU DAS OBRAS? QUAL DELAS MAIS GOSTOU?

- POEMA: "O RELÓGIO" ( VINÍCIUS DE MORAES);
- MÚSICA: "DANÇA DAS HORAS" ( ALMICARE PONCHIELLI);
- PINTURA: "PERSISTÊNCIA DA MEMÓRIA" (SALVADOR DALÍ).

QUE TAL CRIAR SUA PRÓPRIA OBRA DE ARTE COM O TEMA "A PASSAGEM DO TEMPO" INSPIRAD**A** POR ESSES ARTISTAS? VOCÊ PODE FAZER UM DESENHO, UMA PINTURA OU UM POEMA NO ESPAÇO ABAIXO.

Vamos  
brincar

PARA ENCERRAR ESTA UNIDADE, VAMOS BRINCAR COM OS NOSSOS NOMES.

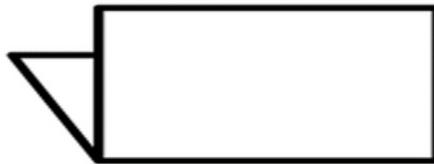
**LEIA E SIGA AS INSTRUÇÕES.**

**MATERIAIS:**

- 1 FOLHA DE PAPEL SULFITE
- LÁPIS PRETO
- TESOURA
- LÁPIS COLORIDOS

**COMO FAZER:**

1. PEGUE A FOLHA DE SULFITE E DOBRE-A AO MEIO NO COMPRIMENTO:



2. ESCREVA SEU NOME COM LETRA CURSIVA USANDO A DOBRA DA FOLHA COMO LINHA DE BASE PARA SUA ESCRITA. VEJA O EXEMPLO:



3. EM SEGUIDA, CONTORNE SEU NOME COM O LÁPIS DE ESCREVER E RECORTE EM CIMA DESSA LINHA QUE VOCÊ FEZ:







## HORA DE ESCREVER NO DIÁRIO PESSOAL:

Como ficou sua personagem?

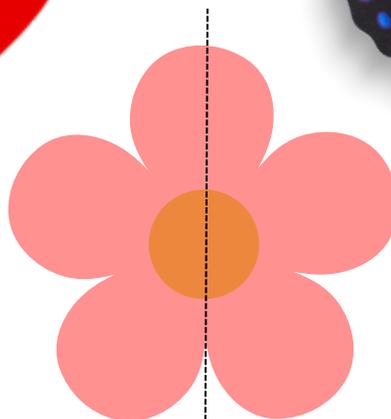
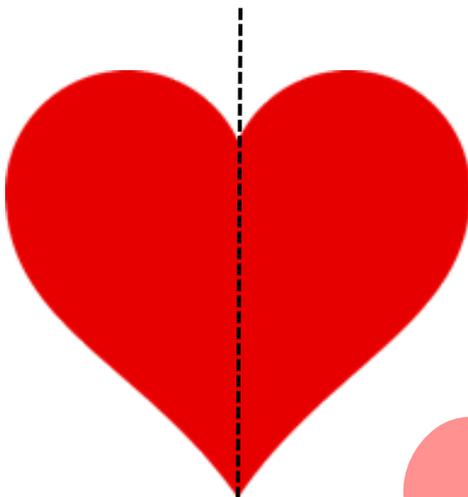
Qual nome você deu? O que você criou com ele?

Seu diário merece saber!



PODEMOS DIZER QUE **SIMETRIA** É A CARACTERÍSTICA DE OBJETOS E SERES VIVOS, CUJAS PARTES CORRESPONDEM UMA À OUTRA.

VEJA ESTES EXEMPLOS:



Agora é  
a sua vez

OBSERVE O QUE EXISTE AO SEU REDOR. VOCÊ CONSEGUE IDENTIFICAR OBJETOS, PLANTAS, ANIMAIS QUE APRESENTAM SIMETRIA NA SUA FORMA? DESENHE ABAIXO O QUE VOCÊ ENCONTROU:

## UNIDADE 2



# BRINCADEIRAS QUE O TEMPO NÃO APAGA



VOCÊS VIRAM ESSE VIZINHO NOVO QUE CHEGOU AO NOSSO BAIRRO? ELE DISSE QUE SE NÃO FOSSE ELE, AS CRIANÇAS NÃO SABERIAM E NÃO FARIAM NADA... SERÁ?

Hora do papo

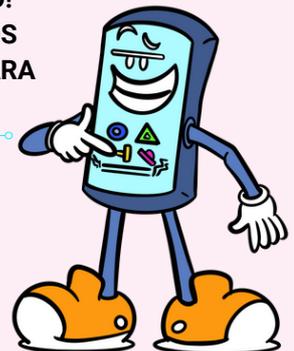
CONVERSE COM SEUS AMIGOS SOBRE:

- OS EQUIPAMENTOS E UTENSÍLIOS QUE TEMOS ATUALMENTE EM NOSSAS CASAS, ESCOLA E OUTROS LUGARES, COMO TELEFONES, TELEVISORES, ETC. SEMPRE EXISTIRAM?
- CONVERSE COM ADULTOS DE DIFERENTES IDADES, PERGUNTE COMO COSTUMAVAM SER OS OBJETOS ELÉTRICOS E ELETRÔNICOS QUE EXISTIAM QUANDO ERAM CRIANÇAS. PERGUNTE TAMBÉM COMO GOSTAVAM DE SE DIVERTIR: QUAIS ERAM OS BRINQUEDOS QUE TINHAM E AS BRINCADEIRAS QUE FAZIAM?

...E AÍ SMART? VOCÊ PERCEBEU QUE A HUMANIDADE FAZ DIVERSOS REGISTROS HÁ MUITO, MUITO TEMPO?



SIM, PERCEBI, MAS BRINCAR, SÓ COMIGO! VOCÊ JÁ VIU QUANTOS JOGOS EU OFEREÇO PARA A DIVERSÃO?





COM A AJUDA DO PROFESSOR, DE FORMA COLETIVA, VOCÊ E SUA TURMA FARÃO UMA LISTA COM TODAS AS BRINCADEIRAS QUE CONHECEM E QUE **NÃO** PRECISAM DO USO DO CELULAR.

FAÇAM UMA VOTAÇÃO PARA CONHECER AS BRINCADEIRAS PREFERIDAS DA TURMA.

PREENCHA O QUADRO ABAIXO CONSIDERANDO OS DADOS DAS **BRINCADEIRAS MAIS VOTADAS:**

POSIÇÃO	NOME DA BRINCADEIRA	QUANTIDADE DE VOTOS
1º		
2º		
3º		
4º		
5º		

ANALISE O QUADRO E RESPONDA:

QUANTOS VOTOS A BRINCADEIRA PREFERIDA DA TURMA OBTEVE?

---

QUAL A DIFERENÇA ENTRE A BRINCADEIRA MAIS VOTADA E A MENOS VOTADA?

QUAL O NOME DA TERCEIRA BRINCADEIRA MAIS VOTADA?

---

QUANTOS VOTOS FALTARAM PARA A SEGUNDA COLOCADA CHEGAR À PRIMEIRA POSIÇÃO?

HÁ ALGUMA BRINCADEIRA QUE VOCÊ NÃO CONHECIA? QUAL?

---

---

---

---

---

---

---

HOUVE EMPATE EM ALGUMA SITUAÇÃO? EM QUAIS BRINCADEIRAS?

---

---

---

---

---

---

---



## HORA DE ESCREVER NO DIÁRIO PESSOAL:

Aproveite as conversas sobre as brincadeiras e escreva no seu Diário se você aprendeu alguma brincadeira que não conhecia e sobre a que você achou das brincadeiras que não fazer.

**A BRINCADEIRA DO DIA É:**

Vamos  
brincar

APÓS TER BRINCADO COM SUA TURMA, DESENHE, NO ESPAÇO ABAIXO, O MOMENTO DA BRINCADEIRA DE QUE VOCÊ MAIS GOSTOU.



3º

OS JOGADORES MANTÊM AS MÃOS JUNTAS, PALMA COM PALMA.



4º

O PASSADOR ESCONDE O ANEL ENTRE SUAS MÃOS.



5º

PASSA SUAS MÃOS UNIDAS ENTRE AS MÃOS DOS JOGADORES.



6º

O PASSADOR DEIXA O ANEL CAIR NAS MÃOS DE UM DOS JOGADORES, SEM QUE OS DEMAIS PERCEBAM.



7º

DEPOIS DE PASSAR SUAS MÃOS ENTRE AS MÃOS DE TODOS OS JOGADORES, O PASSADOR ESCOLHE UM DELES E PERGUNTA: "COM QUEM ESTÁ O ANEL?"



8º

SE O JOGADOR ACERTAR COM QUEM ESTÁ O ANEL, TORNAR-SE-Á O NOVO PASSADOR. CASO ERRE, O PASSADOR DEVE LHE DAR UM DESAFIO PARA SER CUMPRIDO.



A BRINCADEIRA SEGUE ATÉ QUE TODOS TENHAM SIDO "PASSADORES" OU O TEMPO SE ESGOTE.

### FAÇA O QUE SE PEDE:

1. PINTE DE AMARELO O QUADRO QUE MOSTRA COMO DEVEMOS ORGANIZAR A TURMA.
2. PINTE DE VERDE OS QUADROS QUE EXPLICAM O QUE O PASSADOR DEVE FAZER.
3. ESCREVA TRÊS DESAFIOS QUE VOCÊ DARIA PARA QUEM ERRASSE:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### HORA DE ESCREVER NO DIÁRIO PESSOAL:



Escreva sobre as brincadeiras que sua turma fez.  
Onde brincaram? Quem brincou?  
Como começou? Como terminou?





ALÉM DAS BRINCADEIRAS, PODEMOS BRINCAR COM JOGOS.  
VOCÊ CONHECE O JOGO PEGA-VARETAS?



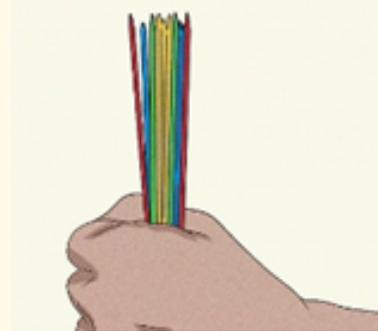
1º

Defina quantos jogadores participarão da jogada e selecione os palitos.



2º

Um dos jogadores segura todos os palitos com uma das mãos e solta de uma única vez.



3º

Cada jogador, na sua vez, deve tentar pegar o maior número de palitos que conseguir, um por vez, sem mexer os demais.



4º

O jogador passa a vez quando mexer em um dos palitos.



Imagens: <https://pt.wikihow.com/Logar-o-Pega-Varetas>

5º

Quando os palitos terminarem, cada jogador faz a contagem dos seus pontos. Vence aquele que obtiver a maior pontuação:  
Cada vareta possui uma pontuação conforme sua cor:

 5 PONTOS

 10 PONTOS

 15 PONTOS

 20 PONTOS

 50 PONTOS

Para não se perder na pontuação, você deve anotar os nomes dos participantes e as pontuações obtidas em cada rodada do jogo.

## CONFECCIONANDO SEU PRÓPRIO “PEGA-VARETAS”

Você vai precisar de **31 palitos** de churrasco. Eles serão as varetas coloridas, pinte-os de acordo com a quantidade indicada:



RETOME O QUADRO DA PONTUAÇÃO DO JOGO **PEGA-VARETAS** E RESPONDA AO DESAFIO:

JOGADOR	VARETAS	PONTUAÇÃO
1		
2		
3		
4		

QUAL JOGADOR TEM A MAIOR QUANTIDADE DE VARETAS?

QUAL JOGADOR OBTEVE MAIOR PONTUAÇÃO?

QUAL JOGADOR OBTEVE MENOR PONTUAÇÃO?

QUAL A DIFERENÇA ENTRE A MAIOR PONTUAÇÃO E A MENOR PONTUAÇÃO?

**A BRINCADEIRA DO DIA É:**

Vamos  
brincar

APÓS TER BRINCADO COM SUA TURMA, DESENHE NO ESPAÇO ABAIXO  
UMA PARTE DA BRINCADEIRA.



Vamos  
brincar

VOCÊ CONHECE O JOGO DA VELHA? VAMOS JOGAR?

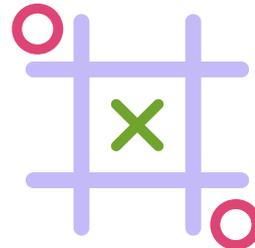
### MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- LÁPIS
- FOLHA DE PAPEL

**NÚMERO DE JOGADORES: 2**

### COMO JOGAR:

CADA JOGADOR ESCOLHE UM SÍMBOLO (QUE PODE SER UM "X" OU "CÍRCULO") E MARCA UMA ÚNICA VEZ NO ESPAÇO DE LIVRE ESCOLHA. VENCE AQUELE QUE "FECHAR" UMA LINHA PRIMEIRO, QUE PODERÁ SER NA HORIZONTAL, VERTICAL OU DIAGONAL.



MARQUE NO QUADRO O VENCEDOR DE CADA JOGADA. USE O SÍMBOLO OU PINTE O QUADRO CORRESPONDENTE PARA A MARCAÇÃO.

JOGADA	NOME DO JOGADOR 1	NOME DO JOGADOR 2
1		
2		
3		
4		
5		

QUEM VENCEU MAIS VEZES?



## HORA DE ESCREVER NO DIÁRIO PESSOAL:



Registre no seu Diário sobre a criação de seu jogo.

Foi fácil? Que nome você deu para ele?

Já testou com as pessoas da sua família?

LEIA O POEMA ABAIXO:

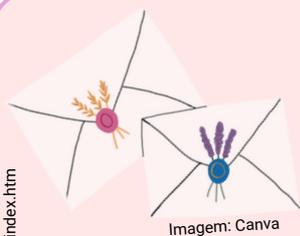


Imagem: Canva

### CONVITE

JOSÉ PAULO PAES

POESIA É... BRINCAR COM AS PALAVRAS  
COMO SE BRINCA COM BOLA,  
PAPAGAIO, PIÃO.  
SÓ QUE BOLA, PAPAGAIO, PIÃO  
DE TANTO BRINCAR SE GASTAM.  
AS PALAVRAS NÃO:  
QUANTO MAIS SE BRINCA COM ELAS,  
MAIS NOVAS FICAM.  
COMO A ÁGUA DO RIO  
QUE É ÁGUA SEMPRE NOVA.  
COMO CADA DIA QUE É SEMPRE UM NOVO DIA.  
VAMOS BRINCAR DE POESIA?

Fonte: [https://www.escrevendofuturo.org.br/caderno\\_virtual/introducao\\_ao\\_genero\\_poema/index.htm](https://www.escrevendofuturo.org.br/caderno_virtual/introducao_ao_genero_poema/index.htm)

VOCÊ JÁ OBSERVOU QUE EXISTEM ESPAÇOS ENTRE AS PALAVRAS?  
VEJA O VERSO DO POEMA ACIMA:

COMO ■ SE ■ BRINCA ■ COM ■ BOLA,

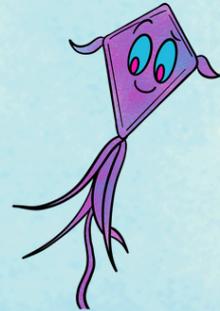
Agora é  
a sua vez

PINTE OS ESPAÇOS ENTRE AS PALAVRAS DOS VERSOS  
ABAIXO:

PAPAGAIO, PIÃO.

SÓ QUE BOLA, PAPAGAIO, PIÃO

DE TANTO BRINCAR SE GASTAM.



LEIA O TRECHO A SEGUIR. QUANTAS PALAVRAS EXISTEM EM CADA  
VERSO?

AS PALAVRAS NÃO:

QUANTO MAIS SE BRINCA COM ELAS,

MAIS NOVAS FICAM.

Vamos  
brincar

O POEMA CITA TRÊS BRINCADEIRAS, COM QUAIS DELAS  
VOCÊ JÁ BRINCOU? ESCREVA NO ESPAÇO ABAIXO.

---

---

---

---

---

---

---

OBSERVE A OBRA DO ARTISTA VISUAL:

Militão dos Santos 



Fonte: <https://militaodosantos.com/galeria/>

MILITÃO DOS SANTOS  
BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

ESCREVA BRINCADEIRAS QUE VOCÊ CONSEGUE IDENTIFICAR NA  
OBRA APRESENTADA:

---

---

---

---

---

---

---

---

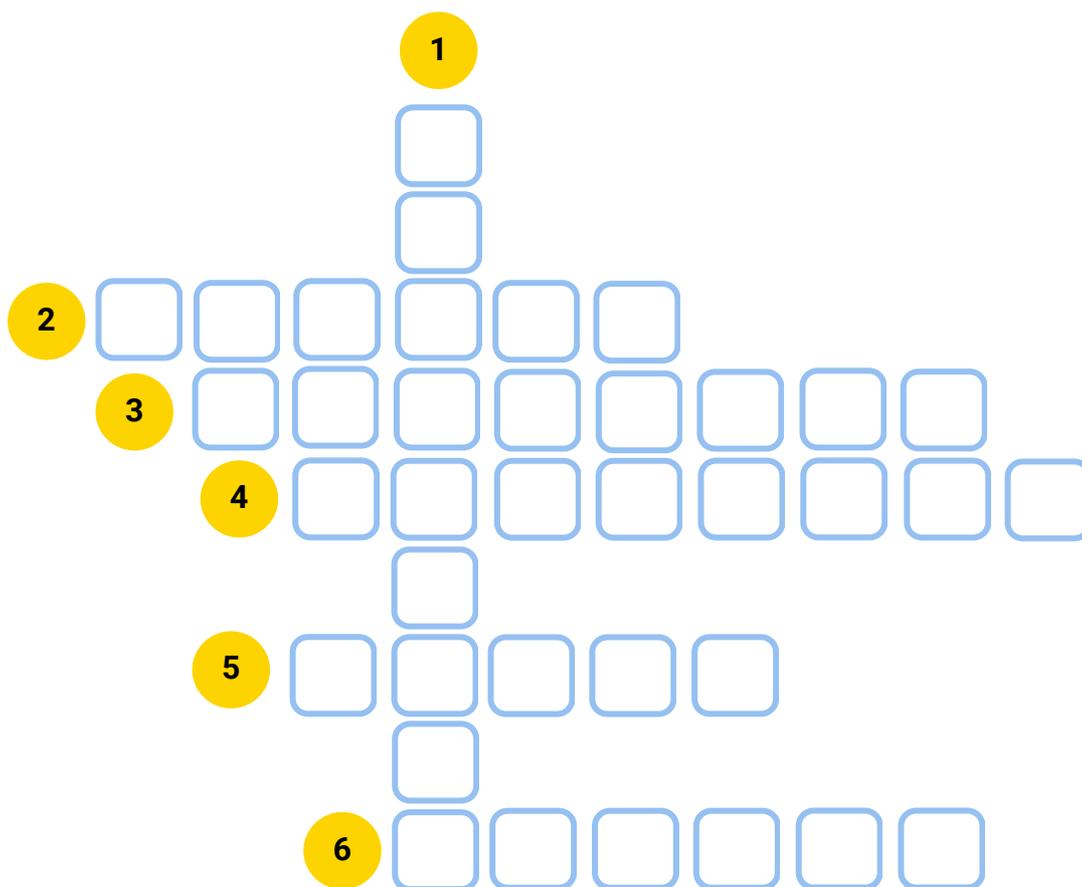


LEIA AS PALAVRAS:

## PALAVRAS INICIADAS COM X OU CH:

<b>X</b>	<b>CH</b>
XADREZ	CHALÉ
XALE	CHAMAR
XAMPU	CHAMEGO
XARÁ	CHATEADO
XAROPE	CHARCO
XAVECO	CHEIO
XEQUE-MATE	CHUCHU
XILOFONE	CHUTE
XENOFOBIA	CHOCOLATE
XODÓ	CHORO
XERETA	CHUVA
XIXI	CHARME
XÍCARA	CHAPÉU
XINGAR	CHAVE
XAVANTE	CHOQUE
XEXÉU	CHAMADA

COMPLETE A CRUZADINHA:



CHOCOLATE

CHOCANTE

CHOCADO



CHALEIRA

XARÁ

XAROPE



CAXAMBU

CACHORRO

CAIXOTE



BOLICHE

BOLACHAS

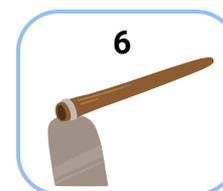
BOCHECHAS



CACHO

CAIXA

CAIXOTE



ENCHENTE

ENXUGO

ENXADA

Agora é  
a sua vez

Pesquise outras palavras escritas com a letra X, ou com CH e escreva-as no quadro correspondente:

X

CH

ESCOLHA ALGUMAS DESSAS PALAVRAS E DESENHE-AS NOS QUADROS ABAIXO:

X

CH

LEIA O POEMA:

## **A CHÁCARA DO CHICO BOLACHA**

Cecília Meireles

Na chácara do Chico Bolacha  
o que se procura  
nunca se acha!

Quando chove muito,  
O Chico brinca de barco,  
porque a chácara vira charco.

Quando não chove nada,  
Chico trabalha com a enxada  
e logo se machuca  
e fica de mão inchada.

Por isso, com o Chico Bolacha,  
o que se procura  
nunca se acha.

Dizem que a chácara do Chico  
só tem mesmo chuchu  
e um cachorrinho coxo  
que se chama Caxambu.

Outras coisas, ninguém procura,  
porque não acha.  
Coitado do Chico Bolacha!

Fonte: [https://www.efuturo.com.br/imprime\\_texto.php?cdPoesia=14322](https://www.efuturo.com.br/imprime_texto.php?cdPoesia=14322)

Marque um **X** no quadradinho que indica a resposta certa:

1 Quando chove na chácara do Chico Bolacha, ele:

Usa guarda-chuva.

Brinca de barco.

Se abriga em casa.

2 Quando não chove, Chico trabalha com a enxada e:

Logo se machuca e fica com a mão inchada.

Planta todas as sementes.

Brinca e se esborracha.

3 Dizem que a chácara do Chico Bolacha só tem:

Bolacha e barco.

Bichos e verduras.

Chuchu e um cachorrinho coxo.

Pinte, no poema, as palavras que escrevemos com **X** de **AZUL** e de **VERMELHO** as palavras que escrevemos com **CH**.

Procure no dicionário o significado das palavras abaixo. Escreva o que você compreendeu:

**CHARCO:**

---

---

**COXO:**

---

---

---

## VAMOS JOGAR BOLICHE?

### MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- DEZ PINOS (OU GARRAFAS PETS);
- UMA BOLA.

### NÚMERO DE JOGADORES: 2

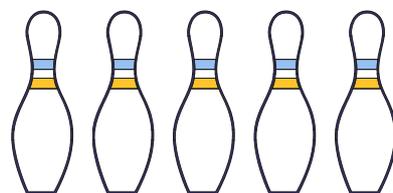
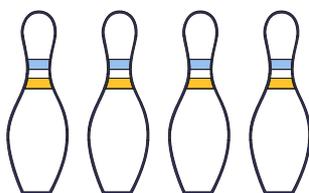
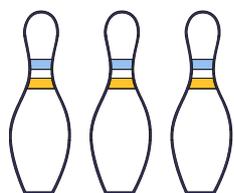
### COMO JOGAR:

ORGANIZE OS PINOS. UM POR VEZ!

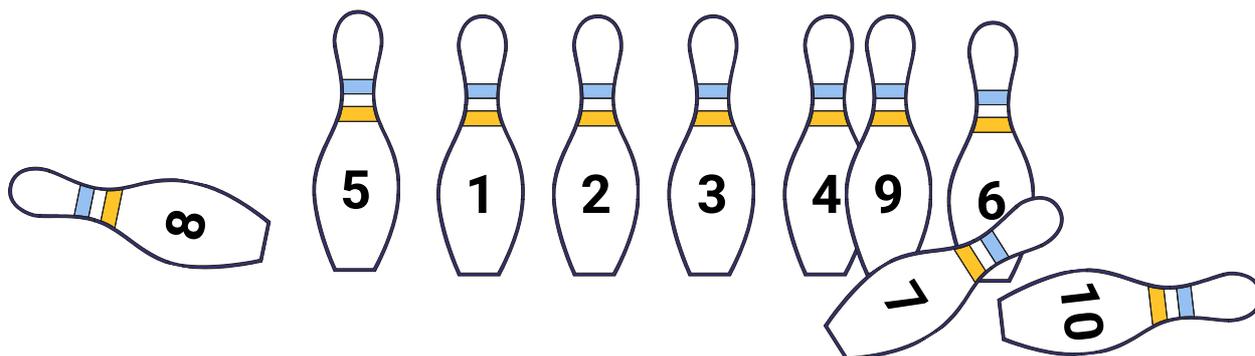
CADA JOGADOR DEVE JOGAR A BOLA NA DIREÇÃO DOS PINOS PARA DERRUBÁ-LOS.

VENCE AQUELE QUE DERRUBAR MAIS PINOS.

Sabendo que um jogo de boliche possui **10** pinos, observe os pinos que permaneceram em pé e calcule quantos pinos foram derrubados.



Agora os pinos foram numerados, sendo que cada numeral representa o valor de pontos. Veja:





Derrubei **8, 7 e o 10.**

$$8 + 7 + 10 = \underline{\quad}$$

MARQUEI \_\_\_\_\_ PONTOS.

RODADA	JOGADOR 1	JOGADOR 2
		_____
	PONTOS	PONTOS
	TOTAL	TOTAL



### HORA DE ESCREVER NO DIÁRIO PESSOAL:

Escreva sobre sua experiência com as brincadeiras que você tem tido até aqui. Diga para o seu diário de qual você mais gostou e a de que menos gostou. Lembre-se de contar como tudo aconteceu.

OBSERVE AS OBRAS DE RICARDO FERRARI:



Foto: Tina Carvalhães

**Brincando de Carrinho (2013)**



Fonte: <https://www.catalogodasartes.com.br/obra/PcUJueU/>

**Jogando Futebol (2008)**



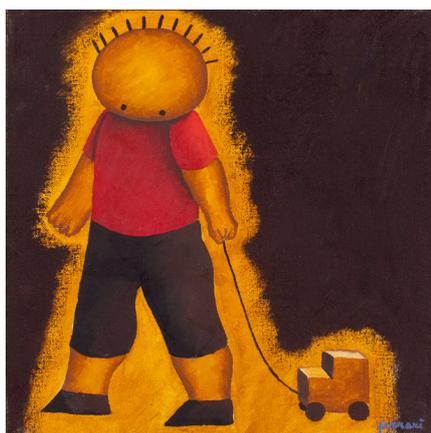
Foto: Tina Carvalhães

**Menino no pneu (2013)**



Fonte: <https://www.catalogodasartes.com.br/obra/PcUJueU/>

**Brincadeira de Criança (2015)**



Fonte: Facebook Ricardo Ferrari

**Carrinho de madeira (2015)**



Foto: Tina Carvalhães

**Brincando com argola (2013)**

**Hora do papo**

Após a observação das obras, converse com seu professor e com seus colegas sobre o que os brinquedos retratados pelo artista têm em comum.



## CANTIGA DE RODA:

### CIRANDA, CIRANDINHA

Ciranda, cirandinha  
Vamos todos cirandar!  
Vamos dar a meia volta  
Volta e meia vamos dar

O anel que tu me destes  
Era vidro e se quebrou  
O amor que tu me tinhas  
Era pouco e se acabou

Por isso, \_\_\_\_\_ (FALE O NOME DE UM COLEGA)  
Entre dentro desta roda  
Diga um verso bem bonito  
Diga adeus e vá-se embora



RICARDO FERRARI  
CIRANDA  
2005  
ÓLEO SOBRE TELA

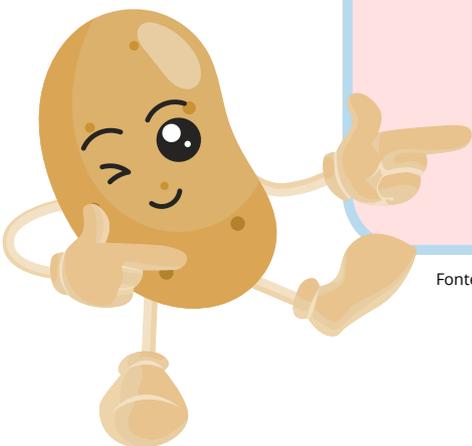
Fonte: <https://www.catalogodasartes.com.br/obra/zBzPt/>

Fonte: <https://www.letras.mus.br/cantigas-populares/983988/>

Para brincar de cantigas de roda, você precisa conhecer alguns VERSOS. Veja um exemplo:

BATATINHA QUANDO NASCE,  
ESPALHA A RAMA PELO CHÃO,  
MENININHA QUANDO DORME,  
PÕE A MÃO NO CORAÇÃO.

Imagem: Canva



Fonte: <https://super.abril.com.br/coluna/oraculo/batatinha-quando-nasce-esparrama-pelo-chao-quem-criou-esses-versos>

Pergunte aos adultos mais próximos se alguém sabe alguma cantiga para te ensinar e escreva no espaço abaixo:

**Nome de quem te ensinou a cantiga:** \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

Nas obras do artista Ricardo Ferrari, vimos várias brincadeiras. Você se lembrou de alguma outra brincadeira que não está retratada nas obras? Se sim, convide seu professor e seus colegas para brincarem. Não se esqueça de registrá-la a seguir:

Vamos  
brincar

**A BRINCADEIRA DO DIA É:**

---

Retrate a brincadeira no espaço a seguir:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## HORA DE ESCREVER NO DIÁRIO PESSOAL:

Você gostou das obras de Ricardo Ferrari?  
Escreva o que você achou das obras de arte em que  
são retratadas brincadeiras de criança.  
Você pode fazer um desenho para ilustrar  
seus pensamentos! Seu Diário vai adorar!

Leia as palavras abaixo em voz alta:

**CRESCER**

**ÂNSIA**

**SAPO**

**EXCETO**

**DESÇA**

**PÁSSARO**

**AÇÚCAR**



O que essas palavras têm em comum?

---

---

---

---

---

---

Pesquise outras palavras que escrevemos da mesma forma que as indicadas em cada quadro e anote.

<b>CRE</b> SCE	Â <b>NS</b> IA	<b>EX</b> CETO
<b>DES</b> ÇA	<b>PÁ</b> SSARO	<b>AÇ</b> ÚCAR

Você encontrou alguma palavra que comece com SS?

E com Ç?

Com XC?

Ou com SC?

**Vamos descobrir**

Qual é a semelhança entre essas palavras?

---

---

Agora, escreva palavras que começam com a letra S:

---

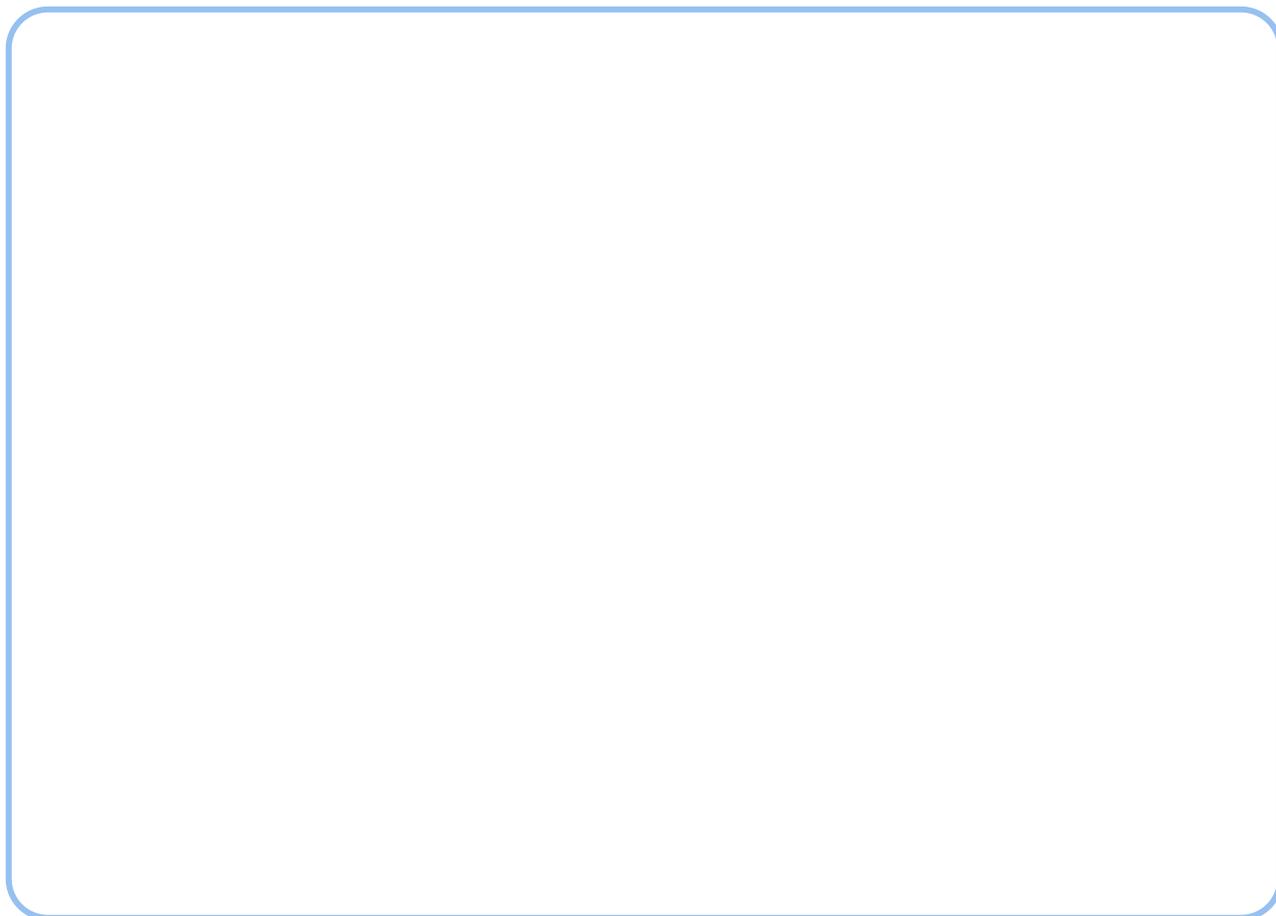
---

---

## TRABALHANDO COM RODAS

Observe novamente as obras de Ricardo Ferrari na página 70.

Tente se lembrar de outros objetos, móveis e meios de transporte que tenham semelhanças com as formas circulares que aparecem nas pinturas. Registre-os no espaço a seguir por meio de desenho(s) com legenda(s):



Agora, observe novamente a obra de Ricardo Ferrari da página 71. Procure na sua escola objetos que tenham a mesma forma das rodas da bicicleta retratada na obra.

Escreva uma lista com os nomes dos objetos encontrados.

---

---

---

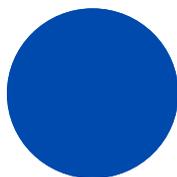
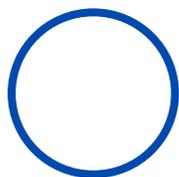
---

---

---

---

Observe se as imagens a seguir correspondem à forma do objeto ou ao móvel que você identificou na sua escola. Dessa forma, segundo os exemplos abaixo, organize os nomes que você anotou anteriormente de acordo com a figura correspondente.



ANEL

PRATO

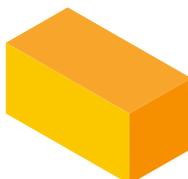
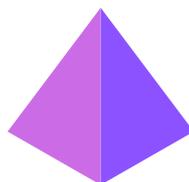
GLOBO TERRESTRE

Apesar das imagens mostrarem formas redondas, elas têm nomes diferentes:

		
circunferência	círculo	esfera

Mudando de figura, passemos para as formas que apresentam **RETAS**.  
Desenhe abaixo objetos que são formados por retas:

Pesquise e escreva os nomes das figuras e das formas geométricas abaixo:



Pesquise, na *internet*, com o apoio do professor, construções que apresentam a forma dos sólidos geométricos acima. Depois da pesquisa, desenhe-os no quadro a seguir:

## EU E MINHAS BRINCADEIRAS

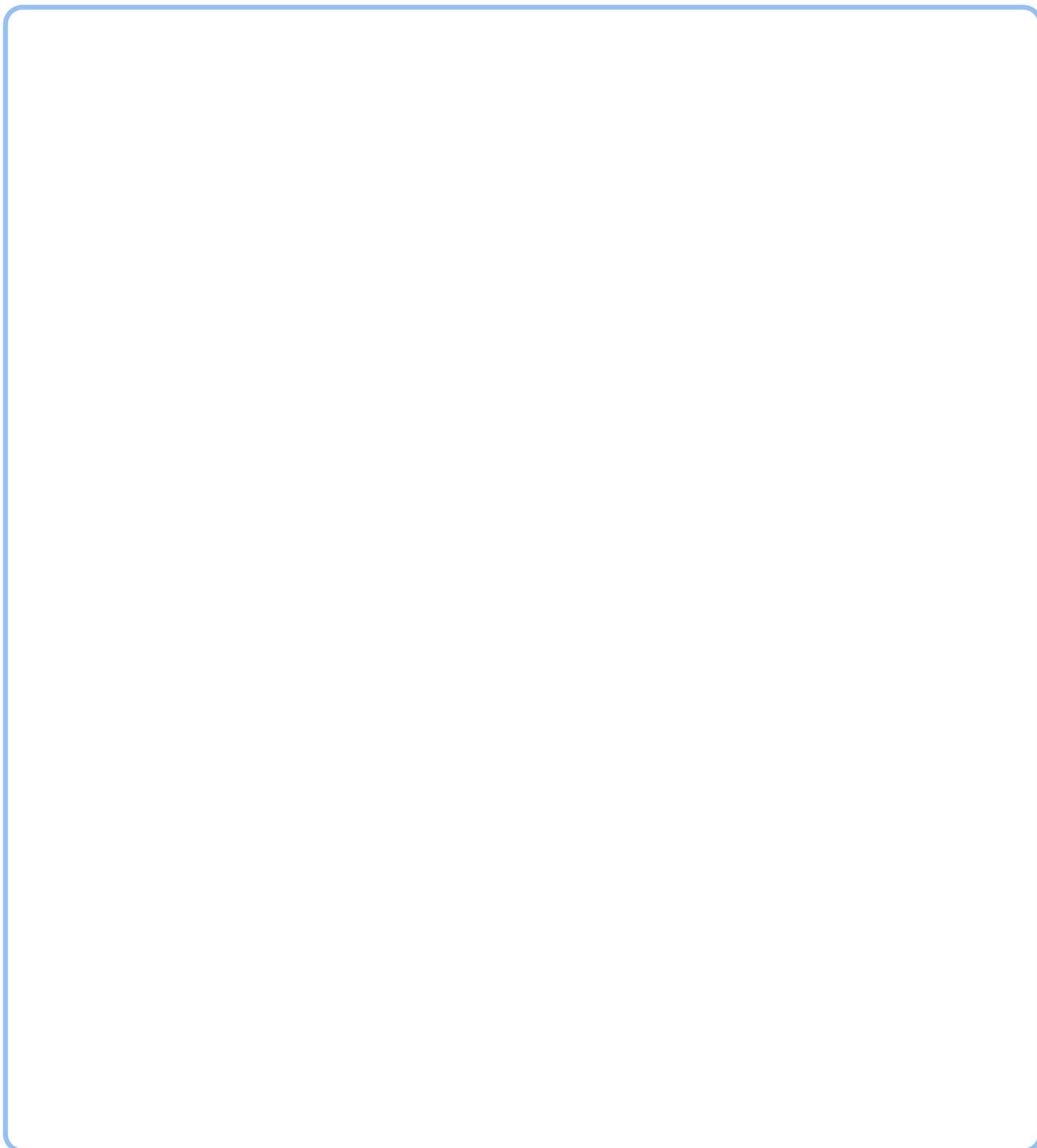
Onde você brinca?

---

---

---

Desenhe esses lugares no espaço a seguir:



Quais são seus brinquedos preferidos?

Desenhe e escreva os nomes deles:

Você já assistiu ao desenho animado *Toy Story*?

### SINOPSE

O aniversário de Andy está chegando, e os brinquedos estão nervosos. Afinal de contas, eles temem que um novo brinquedo possa substituí-los. Liderados por Woody, um caubói que é também o brinquedo predileto de Andy, eles montam uma escuta que lhes permite saber dos presentes ganhos. Entre eles, está Buzz Lightyear, o boneco de um patrulheiro espacial, que logo passa a receber mais atenção do garoto. Isso, aos poucos, gera ciúmes em Woody, que tenta fazer com que ele caia atrás da cama. Só que o plano dá errado, e Buzz cai pela janela. É o início da aventura de Woody, que precisa resgatar Buzz também para limpar sua barra com os outros brinquedos.



Fonte: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-14264/>





## CONSTRUINDO BONECOS



### Proposta 1

#### Confecção de bonecos com gravetos:

1. Colete gravetos de tamanhos variados (pode ser na escola ou em outro lugar), mas lembre-se de coletar os que estão caídos no chão;
2. Com barbantes, lãs e fitas adesivas, amarre os gravetos até formar seu boneco.
3. Dê-lhe um nome.

<https://portaleducacao.guarulhos.sp.gov.br/siseduc/portal/exibir/arquivo/9828/inline/>

### Proposta 2

#### Confecção de bonecas *Abayomis*:

- Colete retalhos de tecidos de cores variadas.
- Escolha o tecido que servirá como corpo e dê nós para formar sua boneca.
- Escolha o tecido que será sua vestimenta e amarre na boneca.
- Dê-lhe um nome.



Você  
sabia?

### Você conhece a verdadeira história das bonecas *Abayomis*?

Uma versão distorcida da origem das bonecas circula com o enredo de que as *Abayomis* tinham sido criadas e confeccionadas em navios negreiros por mães que tentavam alegrar seus filhos durante as duras viagens.

No entanto, diferentemente disso, a verdadeira história nos mostra que as bonecas são uma criação da brasileira Waldilena Serra Martins, a Lena. A artista maranhense ressalta que as bonecas surgiram a partir da busca constante por uma identidade.

Para conhecer um pouco mais sobre essa arte, acesse a entrevista realizada com a criadora das bonecas *Abayomis*. Utilize o QR Code."



Para saber  
mais acesse

### Proposta 3

Construção de bonecos com materiais recicláveis.



- Colete potes, garrafas PET, tampas, barbantes, fitas adesivas.
- Observe os materiais disponíveis e construa um boneco.
- Dê-lhe um nome.



### HORA DE ESCREVER NO DIÁRIO PESSOAL:

Nessa! Você gostou de fazer seu próprio brinquedo?  
O que você achou dessa experiência?  
Seu Diário vai adorar saber sobre seu brinquedo,  
o nome dele e como foi feito! Conte tudo para ele!



## OLHANDO DAQUI ATÉ O FUTURO

Como você viu nas unidades anteriores, temos os agentes do tempo! Nesta unidade, convidamos **você** para ser o agente do tempo futuro.

Para isso, você irá contar com a ajuda dos demais brinquedos: Smart, Ampulhínio e Horinha. Além, é claro, da turma do Saberes na Rede.

Para nos tornarmos agentes do futuro, é preciso observar o presente e compreender o passado. Para realizar nossas ações, vamos ter como apoio os ODS!



Vamos estudar dois desses Objetivos:



Para saber mais  
acesse



**Leia a entrevista abaixo:**

## Entrevista com Eva Furnari

Eva Furnari é escritora e ilustradora ítalo-brasileira. Há quase 35 anos, dedica-se à literatura infantojuvenil e tem mais de 60 livros publicados. Em 2014, a autora foi convidada pelo Sesc de Ribeirão Preto para participar do projeto “Tirando de Letra” e, a partir daí, foi criada uma exposição inspirada em suas obras. Intitulada “Otrapalhação”, a mostra interativa percorre diversas cidades do Estado de São Paulo.



**Eva Furnari**

### **É na sala de aula que formamos os futuros leitores?**

É também; eu acho que a família tem uma grande importância na formação. Mas, atualmente, quem está conduzindo essa questão é mais a escola.

### **Como o livro pode auxiliar no aprendizado dos alunos?**

Eu acho que, hoje em dia, as crianças estão mais estimuladas, são mais ativas. A escola mudou muito. Naquele tempo, que era mais conservadora, as crianças conseguiam ficar sentadas em sala de aula por cinco horas. Hoje, em tempos de mais liberdade, democracia, elas são mais livres e soltas, é diferente. O ensino está modificando, ele tem que ser mais dinâmico, para prender a atenção dessas crianças. E a literatura é um dos recursos que os professores têm. O aprendizado está em uma história, em uma animação, e é um recurso que envolve as crianças. Os livros são muito usados e são muito importantes, porque ajudam o professor a prender a atenção das crianças. A literatura infantil faz parte do ensino hoje tanto na parte cognitiva (leitura, escrita), como para tratar sobre assuntos de relações humanas, sentimentos, dificuldades, conflitos, questões emocionais ou de comportamento. Os professores acabam colocando essas histórias como um começo ou estímulo para discutir alguns assuntos, ou até trocar ideias a respeito. A literatura infantil hoje está diretamente ligada ao ensino das escolas. [...]

### **Você acha que os livros estão perdendo espaço para a tecnologia?**

A gente não conhece uma resposta. Porque as histórias, o conteúdo, pode ser que mudem. Mas sempre vai haver escritores, ilustradores e leitores. A gente esquece que livro é um objeto sofisticado, que foi construído ao longo de milênios. A tecnologia do livro é altíssima – a espessura e o tamanho da folha, das letras, tudo é pensado para que você consiga ler. A gente não sabe o que vai acontecer. Eu acho que não vai acabar o livro de papel. Vai ter gente que gosta mais da tela e tem gente que gosta mais de papel. Para a criança, de certa maneira, é um material interessante. Ele fica como se fosse “o meu brinquedo”, ele tem vida própria, mais do que a tela. O livro é um objeto afetivo. Eu, pelo menos, sou superapegada! (risos) Ele não acaba, mas vai dividir. E não vejo problema nisso.



Para ler a entrevista completa, acesse: [http://www.escoladeformacao.sp.gov.br/portais/Portals/84/docs/Eva\\_Furnari\\_Otrapalhaca.pdf](http://www.escoladeformacao.sp.gov.br/portais/Portals/84/docs/Eva_Furnari_Otrapalhaca.pdf)

1. Pinte de **amarelo** a pergunta que você considerou mais importante.
2. **Circule** as palavras que você não conhece.
3. Escreva as palavras que você circulou nos quadros, depois procure os seus significados no dicionário e escreva o que você entendeu nas linhas correspondentes:

Palavra:


Palavra:

Palavra:

Palavra:

Palavra:





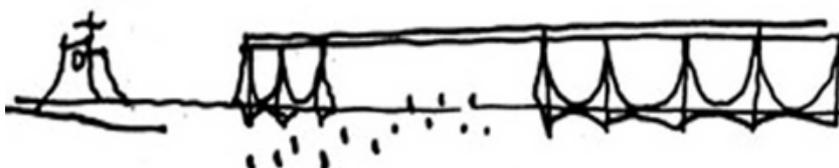
## Para isso, você deve seguir algumas regras:

1. Forme um grupo com mais três colegas;
2. Andem pela escola prestando atenção em tudo que virem e/ou ouvirem;
3. Escolham um dos espaços da escola. Parem, olhem de vários ângulos, de vários pontos de vista. Como vocês estão em um grupo de quatro pessoas, podem observar de quatro lados diferentes;
4. Cada um deverá fazer seu próprio desenho de observação;
5. Sentem-se e observem o que desenharam. Conversem sobre o que viram;
6. Tem algo que vocês fariam nesse espaço para mudá-lo? Conversem e escrevam o que vocês fariam;
7. Desenhem um *croqui* para representar como você gostaria que este espaço fosse organizado.



Desenhe quando estiverem observando o espaço. Procure destacar as características que mais chamaram a sua atenção.

Veja o desenho e a foto abaixo:



Você tem duas fontes de informações sobre a **Qualidade de Educação** na sua escola:

1. Entrevista;
2. Observação dos espaços da escola.

Vamos comparar as propostas apresentadas? Escreva cada uma no espaço indicado:

### Entrevista

---

---

---

---

---

---

---

---

### Observação

---

---

---

---

---

---

---

---

Para finalizar, analisem as propostas e escolham a melhor delas para encaminhar à gestão da sua escola.



Você consegui defender seu ponto de vista na escolha da proposta.

**CONSEGUI**  
OU  
**CONSEGUIU?**

Vamos  
pensar

se o som das letras L e U no final das palavras é igual, por que na escrita é diferente?

Isso acontece devido à etimologia (história/ origem das palavras). Além disso, há regras ortográficas, para que as palavras sejam escritas a partir de um padrão. Por exemplo, quando uma palavra demonstra uma **ação**, um **estado** ou um **fenômeno da natureza** recebe o nome de **verbo**. Quando essa ação descreve algo que aconteceu no passado e é praticada por uma outra pessoa, por exemplo “ele/ela”, usamos a letra “U” no final. Isso é uma regra.

Choveu muito ontem à tarde.

Amanheceu às 6:00 horas hoje.

Ana brincou de bola com a Bruna.

Enzo comeu bolo de chocolate.

Valentina quebrou o zíper da mochila.



Agora é  
a sua vez

Olhe as imagens e escreva uma legenda contando o que aconteceu. Use, em suas legendas, os verbos que estão escritos a seguir no tempo passado:

chutar

jogar

dançar

pintar



---

---

---

---

---

---

---

---



---

---

---

---

---

---

---

---



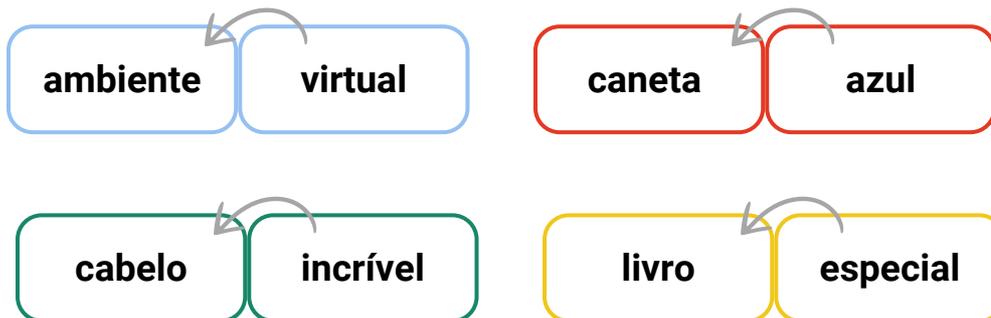
Imagens: SME/GRU

Além de ações, as palavras também são usadas para nomear tudo o que existe em nosso **universo**.

Por exemplo:



Outras palavras ajudam a dar características a esses nomes:



Observe que essas palavras, no final, são escritas com a letra “L” e são pronunciadas com o som de /U/.

Vamos ler juntos, em voz alta, as palavras abaixo?

**Gentil**

**legal**

**animal**

**fácil**

**mural**

**social**

**anel**

**farol**

**papel**

**real**

**pincel**

**natural**



**mal**

**painel**



Separe as palavras acima nos  
espaços abaixo de acordo com as  
suas características:



**NOMES EM GERAL**

**CARACTERÍSTICAS**

Em duplas, forme duas frases usando as palavras dos quadros.

---

---

---

---

---

---

Hora  
do papo

Compartilhe com a turma o que vocês escreveram!



Objetivo de Desenvolvimento Sustentável

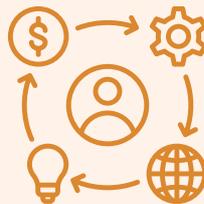
# 15

## Vida terrestre

Proteger, restaurar e promover o uso sustentável dos ecossistemas terrestres, gerir de forma sustentável as florestas, combater a desertificação, travar e reverter a degradação dos solos e travar a perda da biodiversidade



Para podermos investigar o ODS 15, precisamos saber o que são ecossistemas. Em duplas, acessem os QR Codes:



Você e seu colega devem ler o que é ecossistema e anotar o que consideram importante.



**DICA:** NÃO É PARA COPIAR TUDO O QUE ESTÁ ESCRITO NAS MATÉRIAS, APENAS ENCONTREM PALAVRAS QUE AJUDEM VOCÊS A ENTENDEREM O QUE É UM ECOSISTEMA.

Você e seu colega encontraram palavras que definem o que é um **ecossistema**? Anote abaixo as palavras encontradas:

---

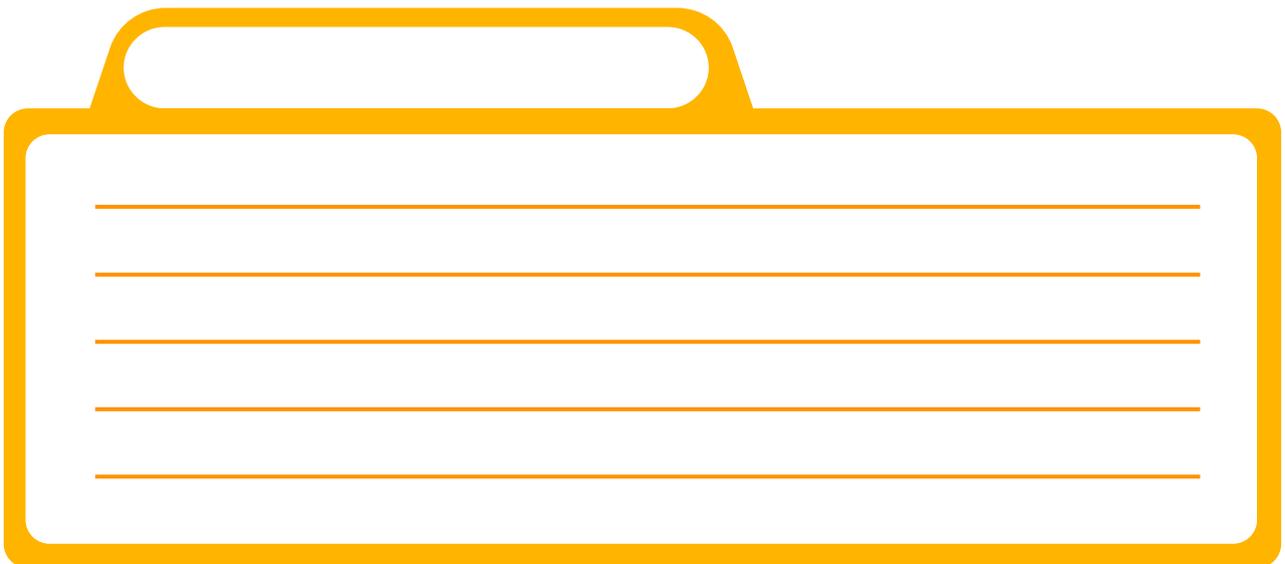
---

---

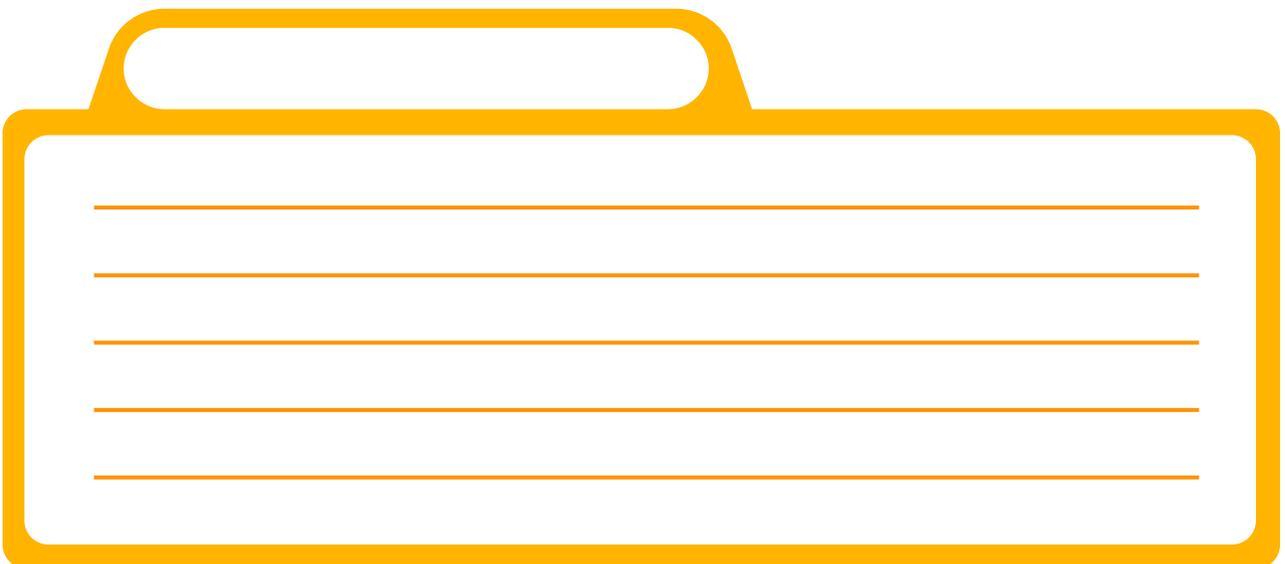
Nossa primeira observação será o ecossistema da escola.  
Anote tudo o que encontrar no espaço abaixo. Escreva a categoria na aba e,  
nas linhas, o que você encontrou:



A yellow folder tab with a handle at the top. The main body of the tab is a rounded rectangle containing five horizontal lines for writing.



A yellow folder tab with a handle at the top. The main body of the tab is a rounded rectangle containing five horizontal lines for writing.



A yellow folder tab with a handle at the top. The main body of the tab is a rounded rectangle containing five horizontal lines for writing.

Hora  
do papo

Em uma roda de conversa, discuta com seu professor e com seus colegas como esses elementos se relacionam nesse espaço. Represente a conclusão a que chegaram por meio de um desenho:

Você já percebeu como os elementos da natureza são diversos? Por exemplo, se dissermos **árvore**, cada um lembrará de uma árvore em especial, ou seja, todas são **árvore**, mas cada uma tem seu jeito.

**ÁRVORE**

**árvore**

*árvore*

Leia as palavras de cada coluna e ligue apenas as que forem correspondentes:

FORMIGA ●

barata ●

Borboleta ●

● Abelha

● Borboleta

● minhoca



Assim como existem árvores de diferentes formatos, existem outras formas de traçar uma mesma letra.



Observe os traços da letra cursiva e da letra de imprensa, maiúsculas e minúsculas.

### LETRAS MAIÚSCULAS

<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>J</b>
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J

<b>K</b>	<b>L</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>O</b>	<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>
k	l	m	n	o	p	q	r	s	t

<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>Z</b>
u	v	w	x	y	z

### LETRAS MINÚSCULAS

<b>a</b>	<b>b</b>	<b>c</b>	<b>d</b>	<b>e</b>	<b>f</b>	<b>g</b>	<b>h</b>	<b>i</b>	<b>j</b>
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j

<b>k</b>	<b>l</b>	<b>m</b>	<b>n</b>	<b>o</b>	<b>p</b>	<b>q</b>	<b>r</b>	<b>s</b>	<b>t</b>
k	l	m	n	o	p	q	r	s	t

<b>u</b>	<b>v</b>	<b>w</b>	<b>x</b>	<b>y</b>	<b>z</b>
u	v	w	x	y	z



letra imprensa



letra cursiva

## O CÂNTICO DA TERRA

[...]

EU SOU A TERRA, EU SOU A VIDA.  
DO MEU BARRO PRIMEIRO VEIO O HOMEM.  
DE MIM VEIO A MULHER E VEIO O AMOR.  
VEIO A ÁRVORE, VEIO A FONTE.  
VEM O FRUTO E VEM A FLOR.

[...]



Fonte: <https://gilvander.org.br/site/%EF%BB%BFpoema-o-cantico-da-terra-de-cora-coralina/>

Hora  
do papo

Leia um trecho do poema de Cora Coralina, converse com seus colegas sobre o que você entendeu e sobre suas dúvidas. Ilustre, no espaço a seguir, o poema da forma como você o visualizou:

Agora é  
a sua vez

Vamos escrever alguns versos do poema de Cora Coralina em letra cursiva?



Cursivo é qualquer estilo de escrita manual criado para a agilidade na escrita.

Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Escrita\\_%C3%A0\\_m%C3%A3o](https://pt.wikipedia.org/wiki/Escrita_%C3%A0_m%C3%A3o)

## O CÂNTICO DA TERRA

O cântico da terra

Veio a árvore, veio a fonte.

Vem o fruto e vem a flor.

**HORA DE ESCREVER NO DIÁRIO PESSOAL:**



Que tal contar para seu Diário como está sendo sua experiência com a letra cursiva?

**Ufa! Até que enfim chegou a minha  
vez!  
Atenção para orientações.**



Chegou a hora de investigar o caminho do seu local de vivência até a escola. Comece desenhando o percurso que você faz todos os dias. Caso queira, registre com fotos.

Atenção, lembre-se de desenhar os pontos de referência:

A large, empty rectangular box with a thin orange border, intended for drawing the route and reference points.

## HORA DA INVESTIGAÇÃO

Depois que você desenhou o mapa de seu local de vivência até a escola, peça para um adulto te acompanhar para ajudar a fazer o registro fotográfico dos elementos que compõem o ecossistema do seu percurso.

Para isso, utilize o celular. O professor irá indicar como você irá encaminhar as fotos.

Enquanto as fotos que a turma tirou são organizadas, que tal exercitarmos a localização de pessoas e de objetos nos espaços? Mas antes...



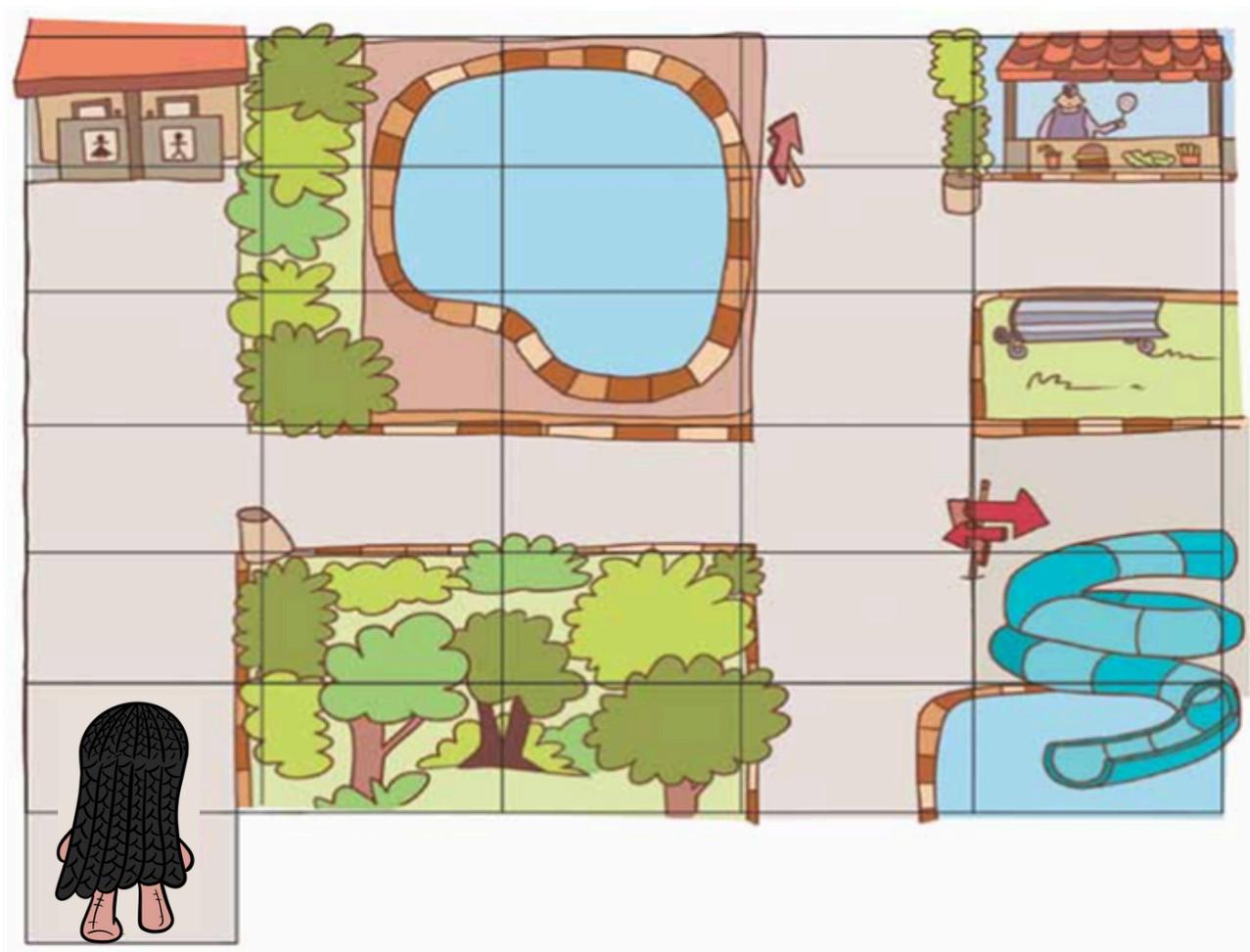
## HORA DE ESCREVER NO DIÁRIO PESSOAL:

*Escreva em seu Diário o que você viu no percurso do seu local de vivência até a sua escola. Você viu algo que ainda não tinha prestado atenção?*

Se preferir, desene:

Enquanto as fotos que a turma tirou vão sendo organizadas, que tal exercitarmos a localização de pessoas e objetos nos espaços?

Tinunkiã foi ao parque passear.



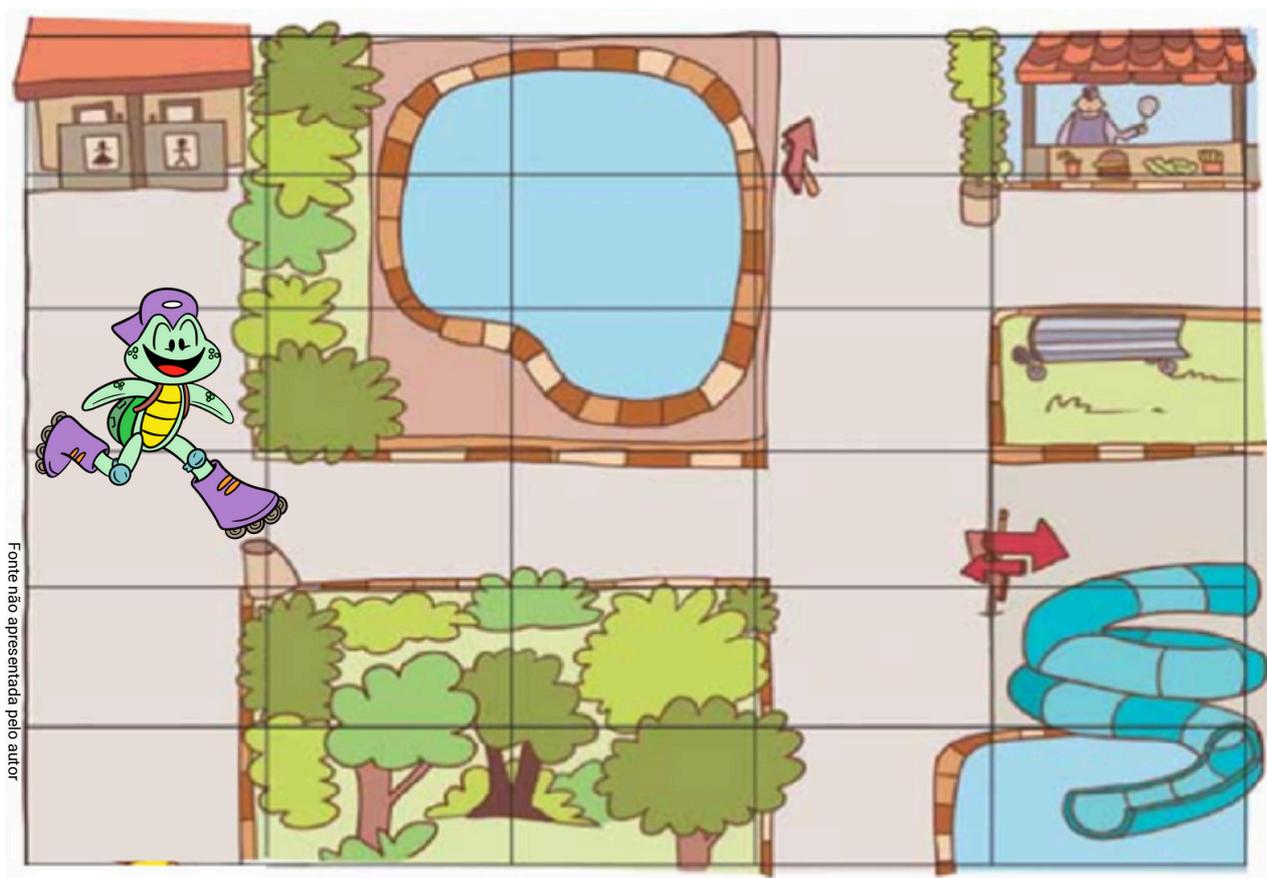
Fonte não apresentada pelo autor

Siga as orientações e descubra aonde Tinunkiã foi:

- Tinunkiã está no 1º retângulo. Ela andou 3 retângulos para cima;
- Virou à direita;
- Andou 3 retângulos para frente. Depois, virou à esquerda;
- Andou 2 retângulos para frente. Na sequência, virou à direita;
- Depois, andou 1 retângulo para frente.

Escreva abaixo onde Tinunkiã chegou:

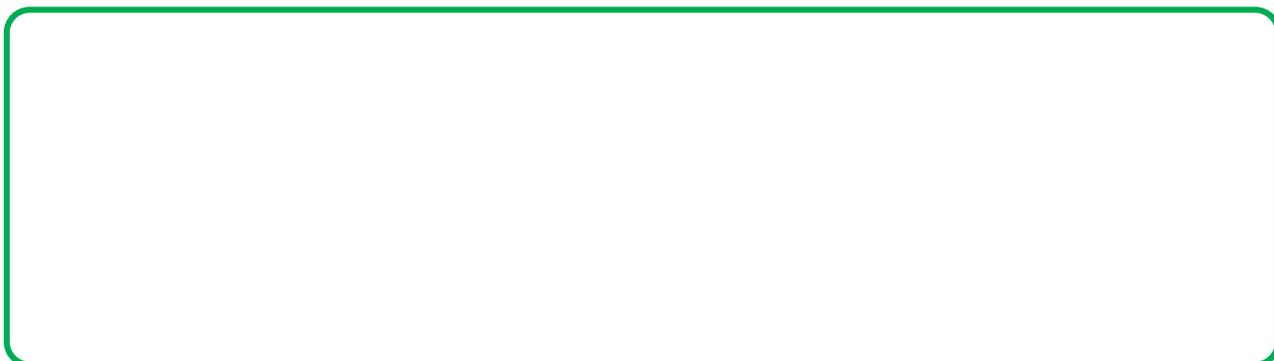
Em seu caminho pelo parque, ela encontrou a Tarta andando por lá:



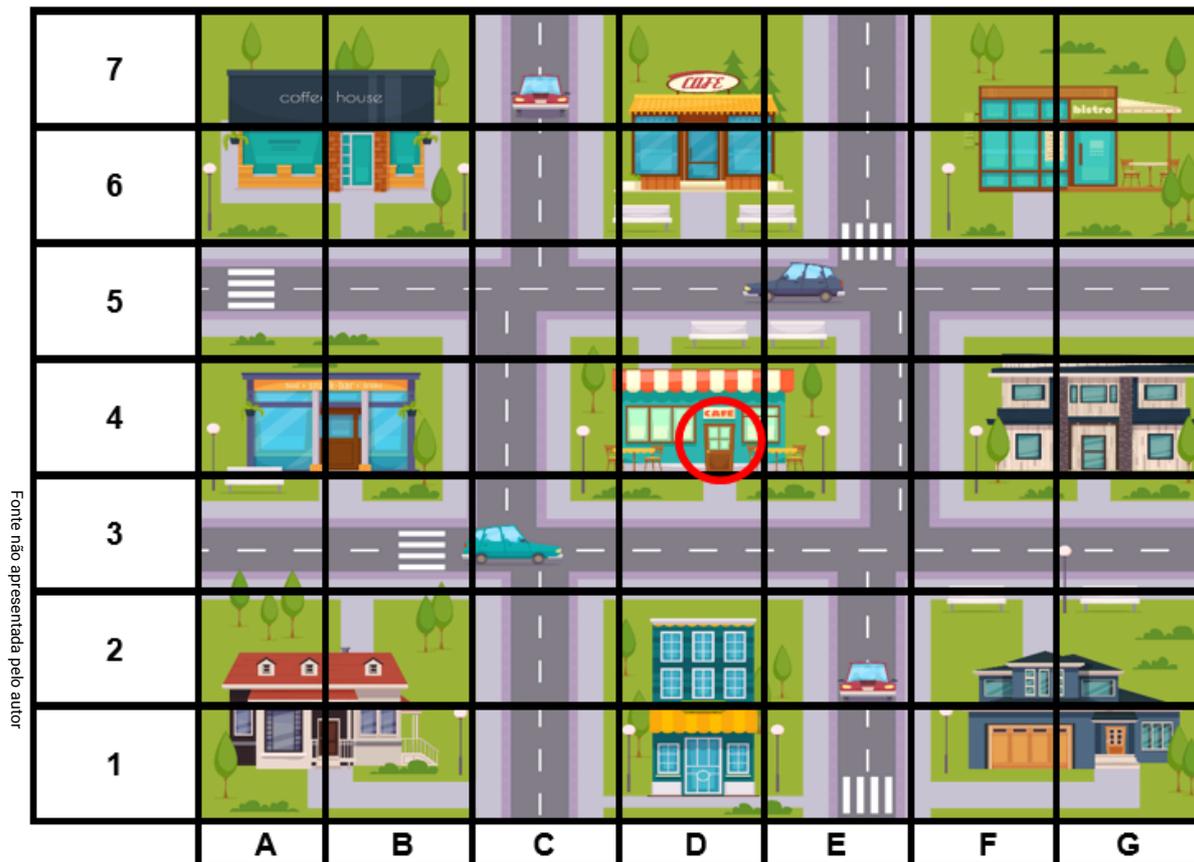
Siga os passos da Tarta e verifique aonde ela foi:

- Avance 3 retângulos à frente;
- Vire à esquerda;
- Suba 2 retângulos;
- Vire à direita;
- Avance 1 retângulo;
- Vire à direita;
- Desça 1 retângulo.

Tarta chegou ao:



Vamos observar o mapa:



Fonte não apresentada pelo autor

O mapa acima foi organizado em uma malha quadriculada com números e com letras. Eles servem para indicar a localização de algo. Veja o exemplo:

<b>POSIÇÃO D4</b>	porta de entrada do café 
-----------------------	---



Observe o desenho e escreva a posição em que se encontra:



Fonte não apresentada pelo autor

## INDO AO MERCADO

No bairro em que você vive, tem algum mercado? Escreva uma lista de compras. Você deve separar os itens entre **alimentos**, **materiais de higiene pessoal e limpeza**.

ALIMENTOS	HIGIENE PESSOAL	LIMPEZA

Traga para a escola um folheto de anúncio dos produtos existentes no mercado. Selecione os itens que você colocou na sua lista e que estão no folheto. Recorte-os e cole-os nos espaços abaixo:

ALIMENTOS

## HIGIENE PESSOAL

## LIMPEZA

Some os valores de cada tipo de itens do mercado e escreva quanto você gastaria:

**ALIMENTOS**

**HIGIENE PESSOAL**

**LIMPEZA**

Se você tivesse R\$ 20,00 o que conseguiria comprar?

Sobraria troco? Quanto?

Se você fosse comprar tudo que colocou na sua lista de compras, quanto você precisaria ter para pagar a conta?



Fonte: <https://www.bcb.gov.br/dinheirobrasileiro/segunda-familia-moedas.html>

Observe as moedas acima:

Quantas moedas de 50 centavos são necessárias para termos 1 real?

Quantas moedas de 25 centavos são necessárias para termos 1 real?

Quantas moedas de 10 centavos são necessárias para termos 1 real?

Quantas moedas de 5 centavos são necessárias para termos 1 real?

Vamos conhecer as cédulas?



Fonte: <https://www.bcb.gov.br/cedulasemoedas/cedulas>

Retome o valor que você precisaria ter para pagar suas compras. Quais cédulas você poderia usar para pagar a conta? Desenhe-as no quadro a seguir:



Imagens: Canva

Se você gastasse 60 reais, quantas notas de 10 reais você precisaria para pagar essa conta?

E se gastasse 110 reais?

Observe os produtos do folheto abaixo:

 Alho à granel cada 100g <b>1,68</b>	 Tomate Salada kg <b>2,99</b>	 Cebola Nacional kg <b>2,98</b>	 Ovos Caipira c/10un <b>3,95</b>
 Abóbora Cabotia kg <b>1,69</b>	 Chuchu kg <b>1,38</b>	 Pimentão Verde kg <b>2,98</b>	 Brocolis Japonês unidade <b>2,89</b>
 Repolho Verde kg <b>1,19</b>	 Mandioca congelada IN NATURE 600g <b>2,29</b>	 Limão Tahiti kg <b>1,98</b>	 Batata Doce kg <b>1,39</b>
 Laranja Pera Rio kg <b>1,38</b>	 Melância kg <b>0,98</b>	 Banana Prata kg <b>1,98</b>	 Morango bandeja 250g <b>3,95</b>
 Tangerina Morgot kg <b>2,48</b>	 Manga Palmer kg <b>3,98</b>	 Uva Rosada bandeja 500g <b>3,95</b> Unidade	 Maçã Argentina kg <b>5,98</b>

Fonte não apresentada pelo autor

Vamos imaginar que você vai fazer compras. Escolha 4 produtos do folheto acima, anote os nomes e os preços nos espaços a seguir:

PRODUTO

PREÇO

Quanto você gastará em sua compra?

Para pagar a compra, você terá uma nota de



Você receberá troco?

**SIM**

**NÃO**

Fonte: <https://www.bcb.gov.br/novasnotas/nota-50-reais.html>

Voltemos para nosso mapa do entorno da escola. Junto com sua turma, faça uma leitura das fotos que vocês trouxeram.

**Agora é  
a sua vez**

Seguindo as orientações do seu professor, converse com seus colegas sobre as perguntas abaixo:

- Vocês reconheceram todos os lugares retratados nas imagens?
- O que mais chamou a atenção? Por quê?
- Vocês já tinham observado com atenção a aparência da escola vista por fora? Descobriram algo que não tinham reparado antes? O quê?
- Há algum aspecto que poderia ser diferente? Qual?







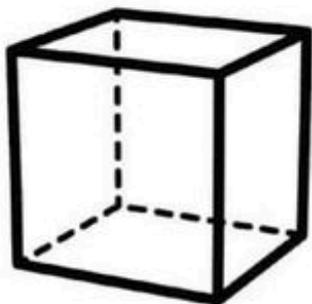
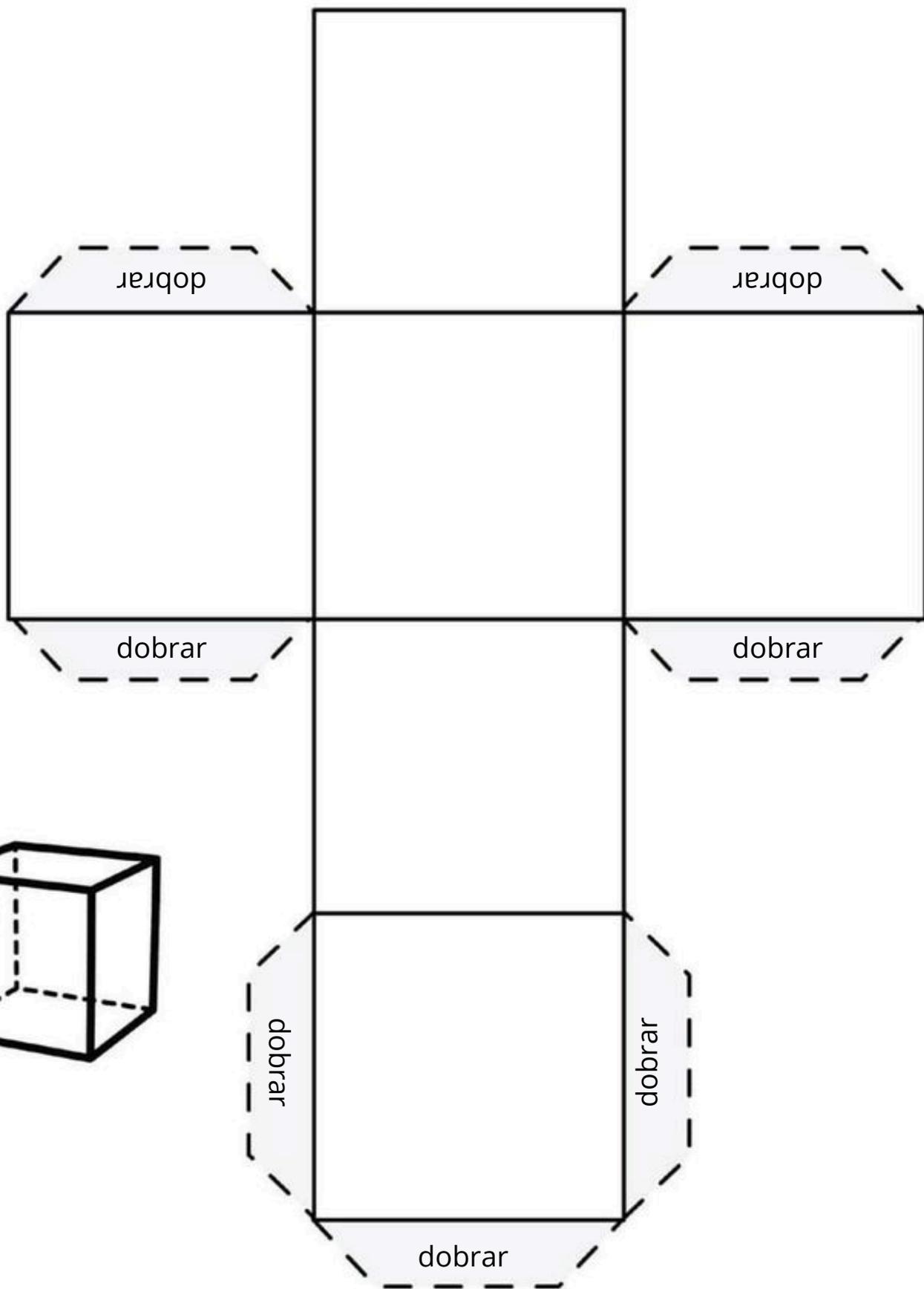
# ANEXOS

CRACHÁ (recorte antes de escrever o nome da criança para que, ao dobrar, formando o crachá de mesa, esse não fique de ponta cabeça).

<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>J</b>	<b>K</b>	<b>L</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>O</b>	<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>Z</b>		
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		
á	â	ã	ä	å	æ	ç	ê	ë	é	í	î	ï	ï	ï	ï	ï	ï	ï	ï	ï	ï	ï	ï	ï	ï	ï	ï

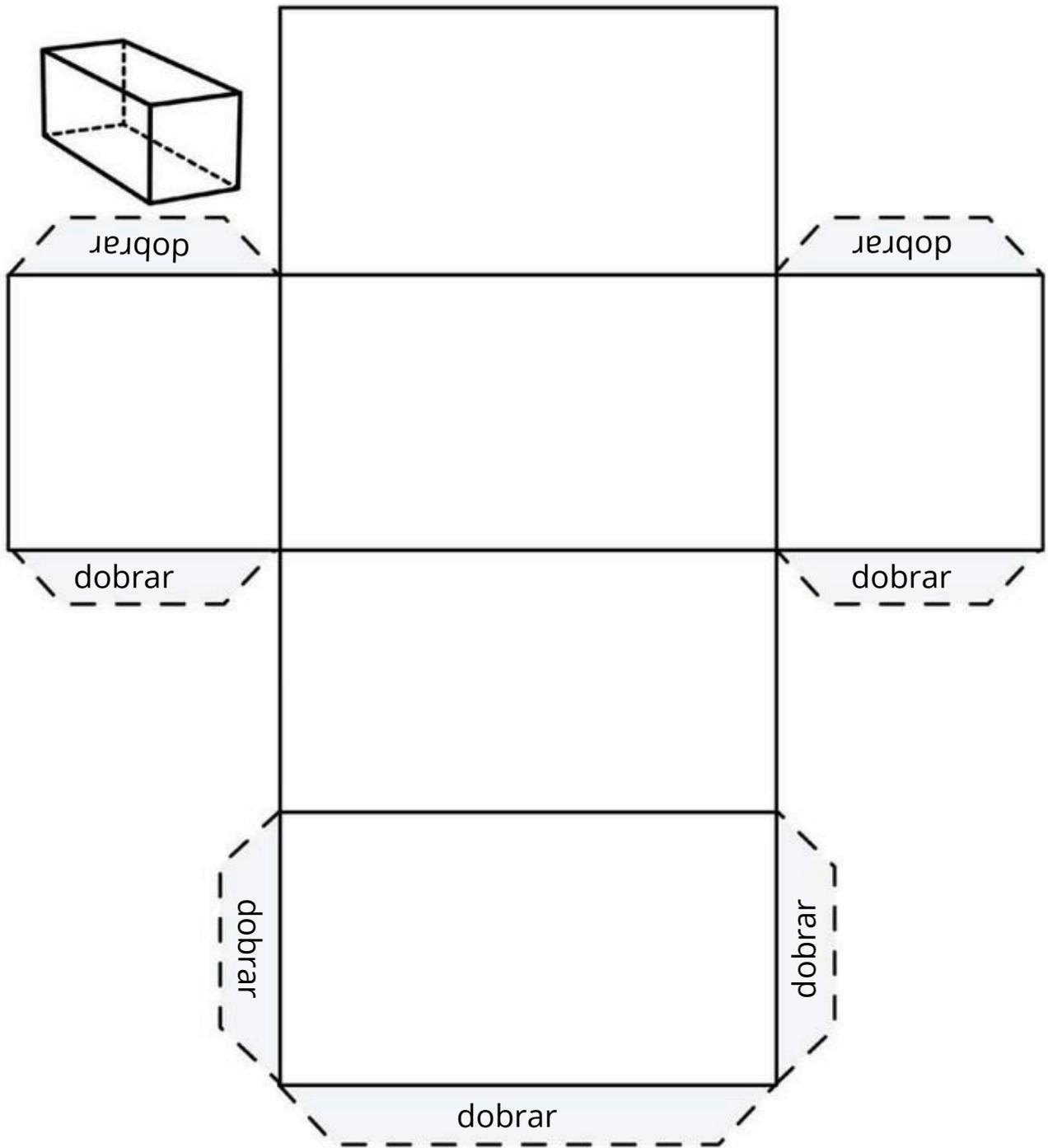


Recortar



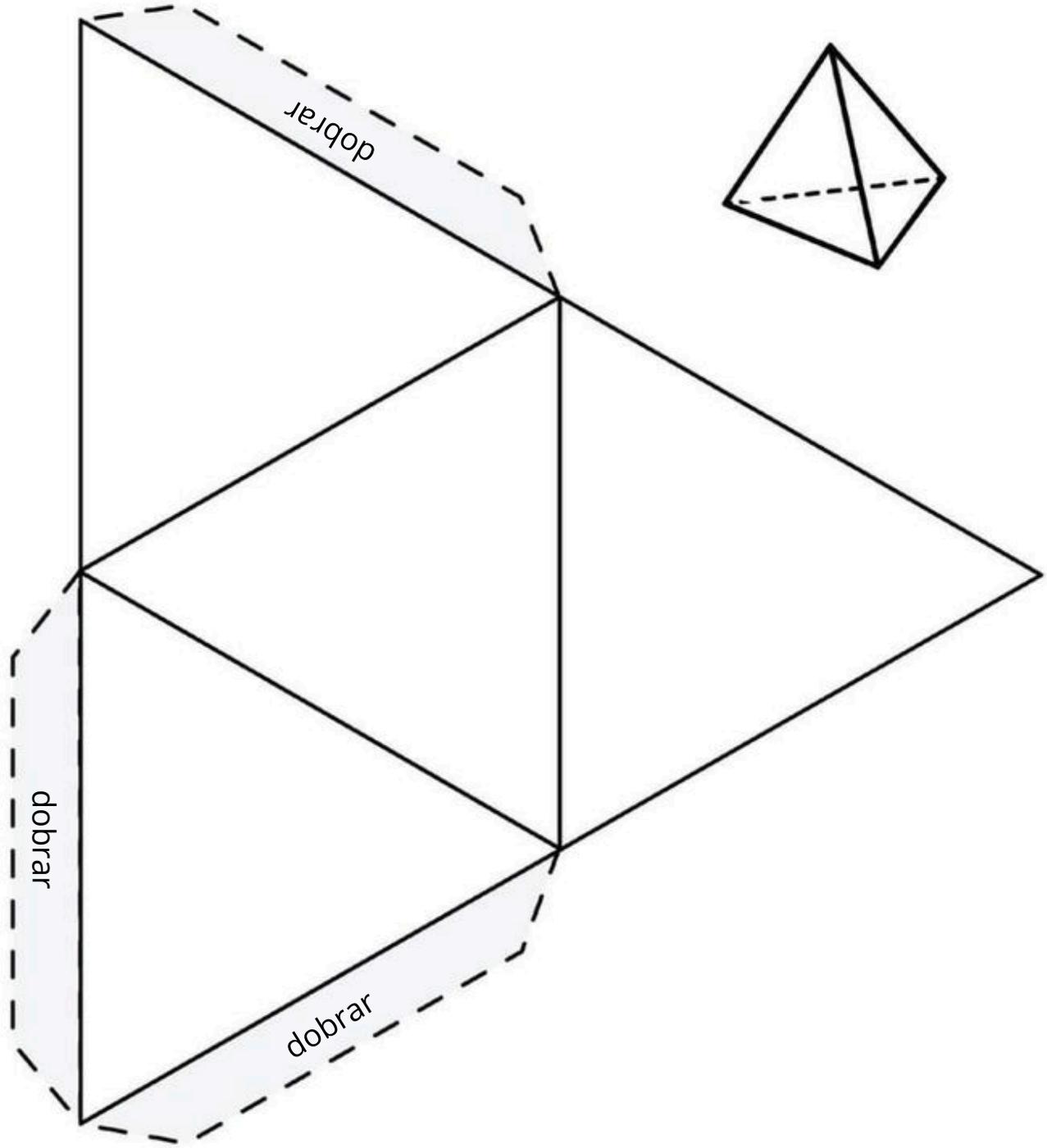
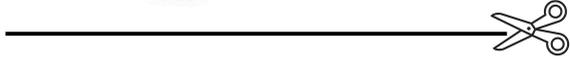


Recortar





Recortar





## Tabuleiro Jogo da Velha




## Jogo da memória de letra cursiva



rate



cadeira



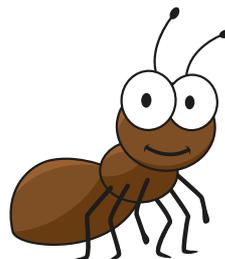
torre



carruagem



cachorro



formiga



dinossauro



cavaleiro



rainha





**RATO**



**CADEIRA**



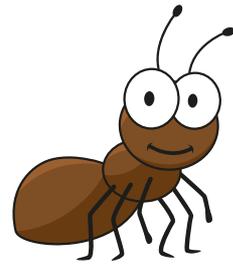
**TORRE**



**CARRUAGEM**



**CACHORRO**



**FORMIGA**



**DINOSSAURO**

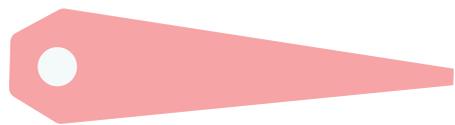
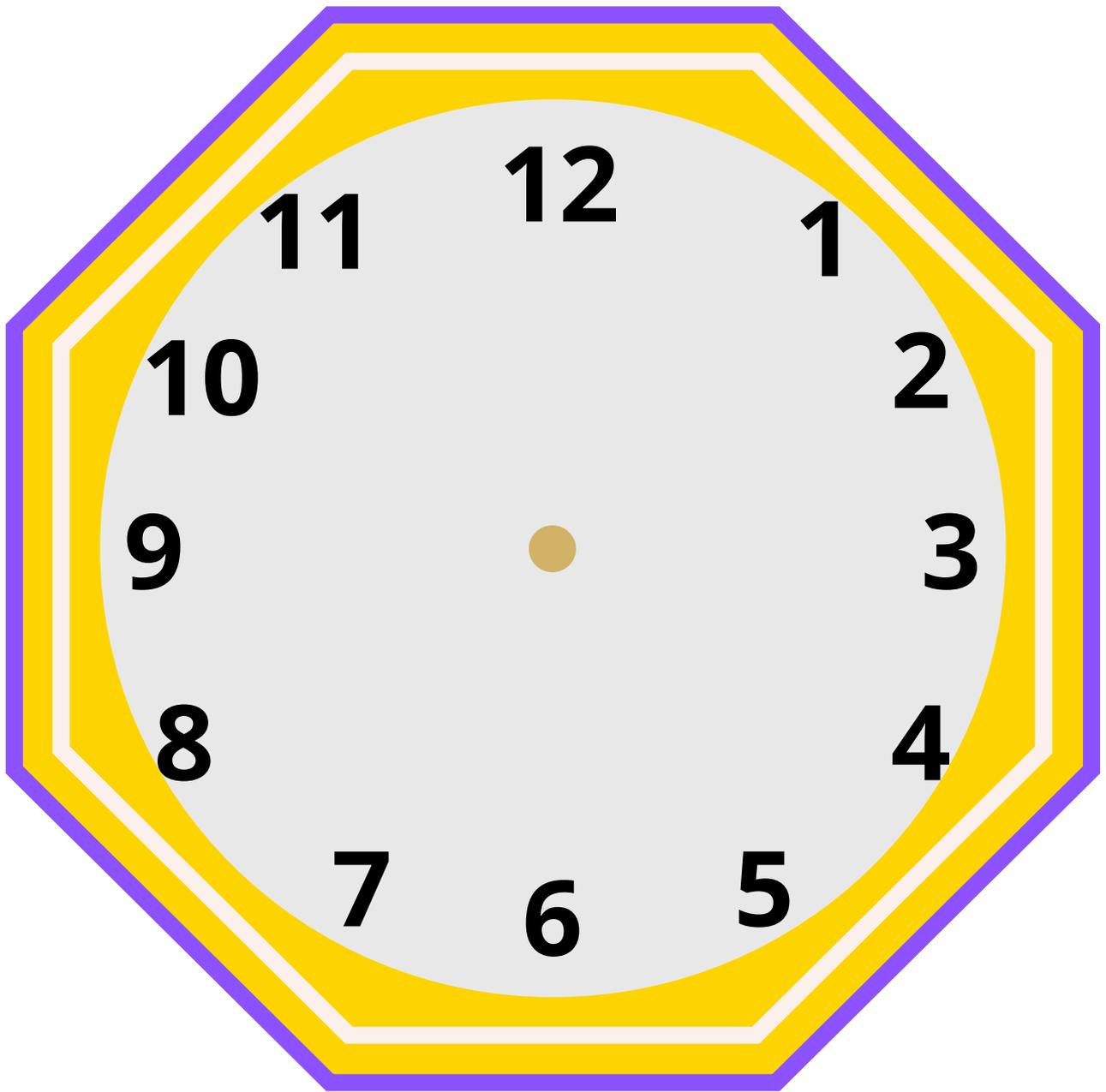


**CAVALEIRO**



**RAINHA**







<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>



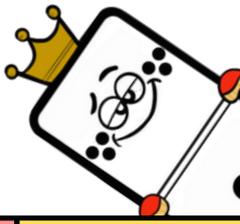
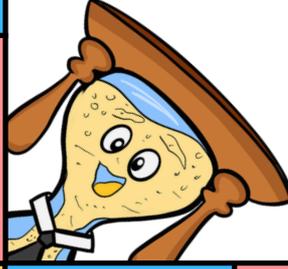
<b>A</b>	<b>A</b>	<b>Ã</b>	<b>Á</b>	<b>Á</b>	<b>Á</b>
<b>E</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>É</b>	<b>É</b>	<b>É</b>
<b>I</b>	<b>I</b>	<b>I</b>	<b>Í</b>	<b>Í</b>	<b>Í</b>
<b>A</b>	<b>A</b>	<b>Ó</b>	<b>Ó</b>	<b>Ô</b>	<b>Ô</b>
<b>U</b>	<b>U</b>	<b>U</b>	<b>Ú</b>	<b>Ú</b>	<b>Ú</b>
<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</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>



<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>

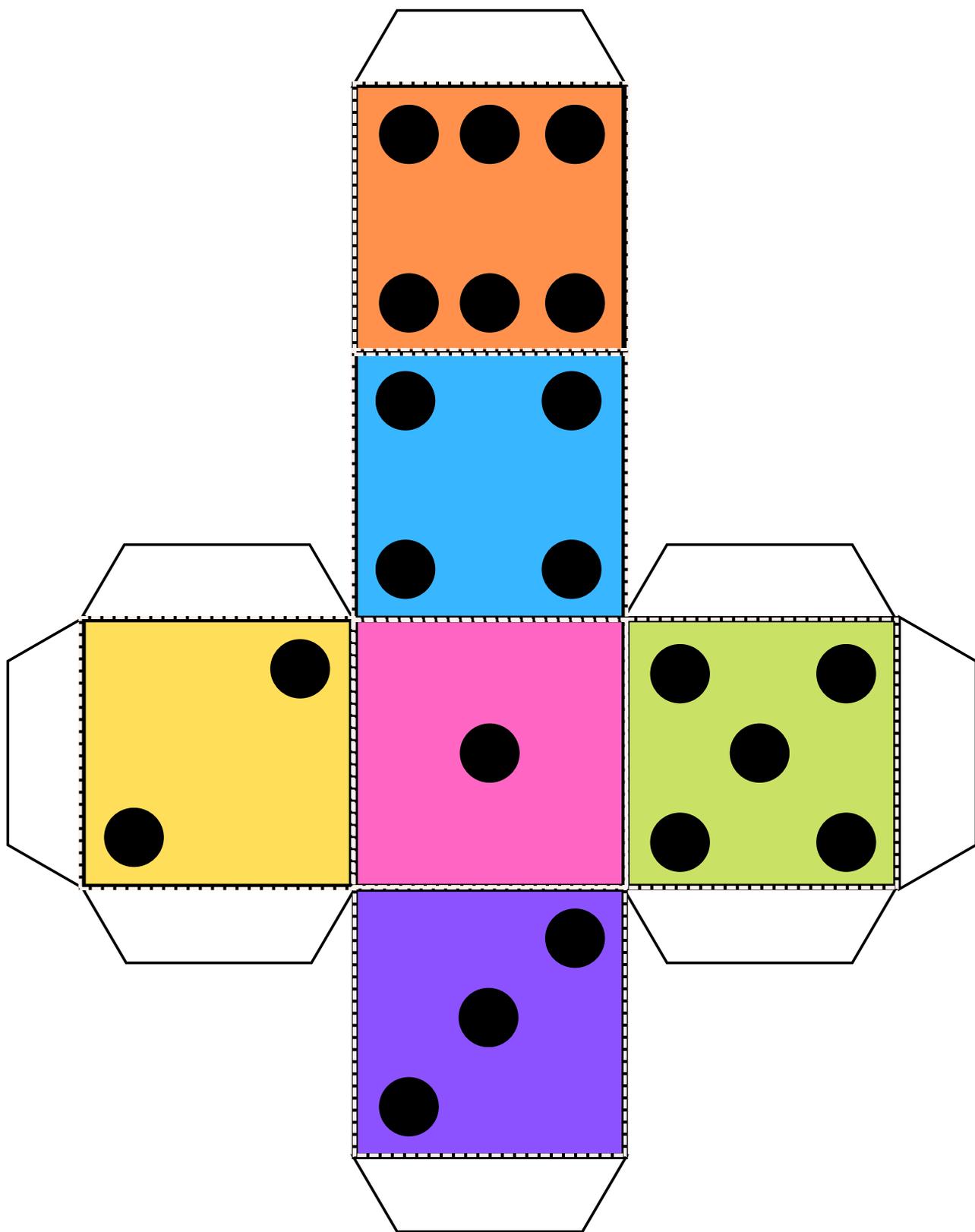


12	14	16	18	20	22	24
10	14	16	18	20	22	26
8	10	12	14	16	18	20
6	8	10	12	14	16	18
4	6	8	10	12	14	16
2	4	6	8	10	12	14
INÍCIO	2	4	6	8	10	12
32	34	FIM	34	30	28	26



DEZEMBRO 2





—  
RECORTE AS LINHAS  
RETAS.

- - -  
DOBRE AS LINHAS  
PONTILHADAS.



# JOGO DE RIMAS TRINCA MÁGICA

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

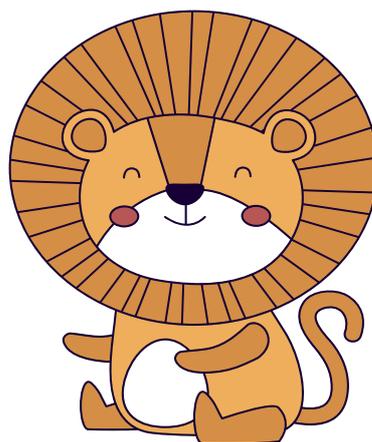
**OBJETIVO DO JOGO:** GANHA QUEM FORMAR UMA TRINCA DE CARTAS CONTENDO FIGURAS DE PALAVRAS QUE RIMAM.

**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, EM VEZ DAS 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.

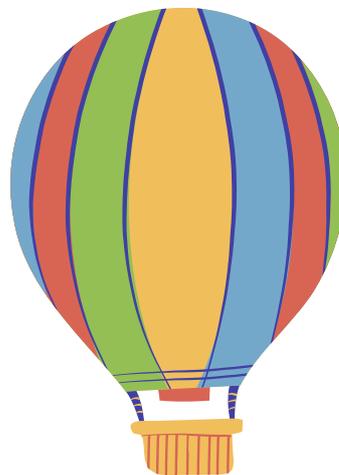
**TRINCA  
MÁGICA**



Fonte: Canva

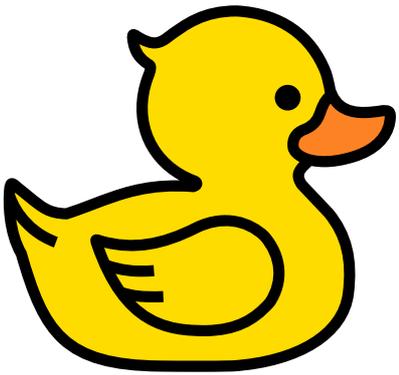


Fonte: Canva



Fonte: Canva





Fonte: Canva



Fonte: Canva



Fonte: Canva



Fonte: Canva



Fonte: Canva

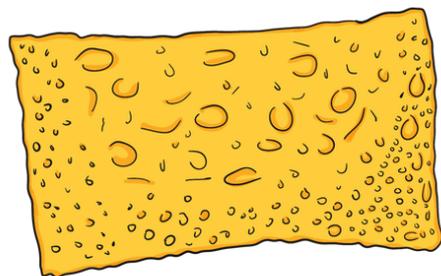


Ilustração : Thiago Adonai

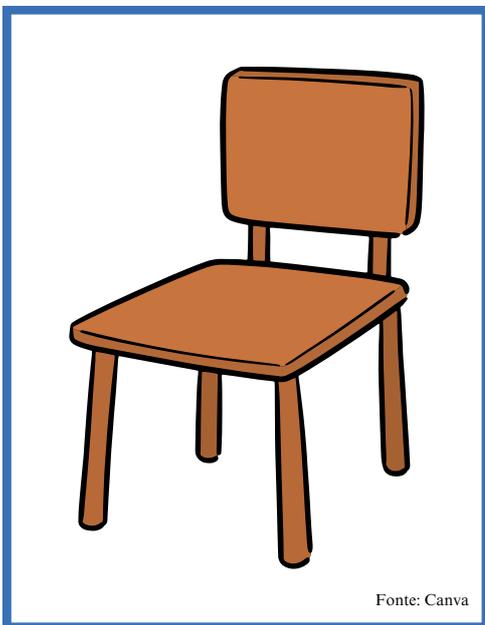




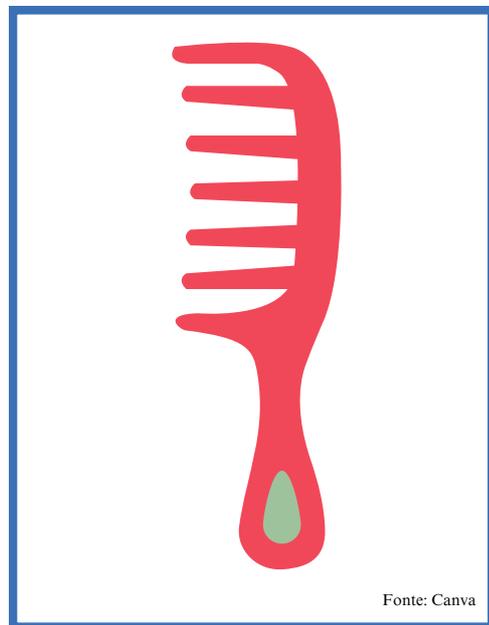
Fonte: Canva



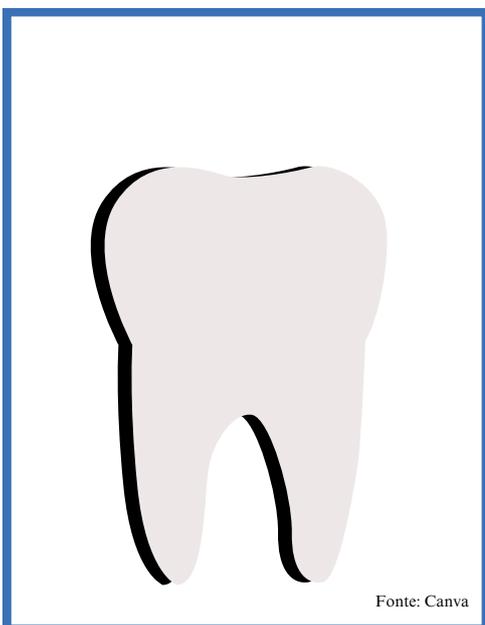
Fonte: Canva



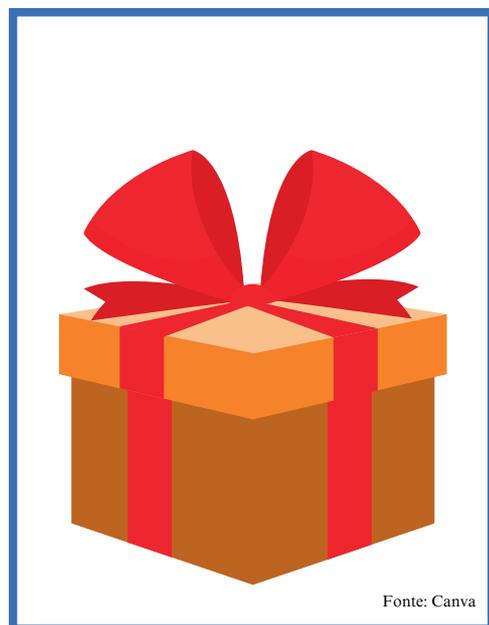
Fonte: Canva



Fonte: Canva



Fonte: Canva



Fonte: Canva



# ORIENTAÇÕES PARA O JOGO DO MICO

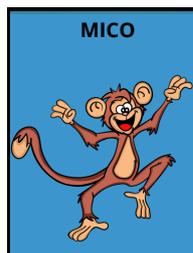
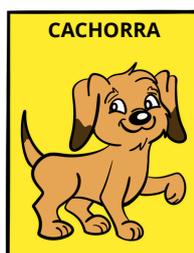


Ilustração: Thiago Adonai

## **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.

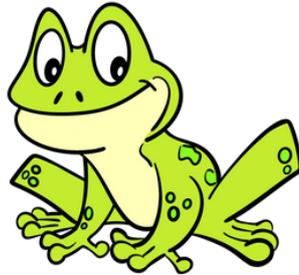


# JOGO DO MICO

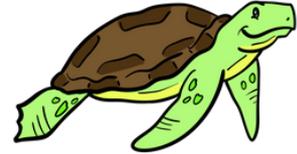
**SAPA**



**SAPO**



**TARTARUGA  
FÊMEA**



**TARTARUGA  
MACHO**



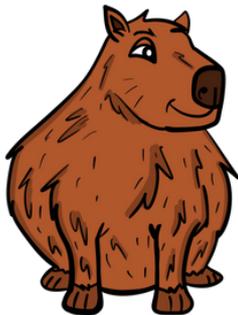
**URUBU  
FÊMEA**



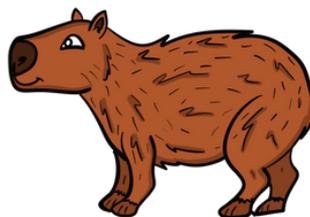
**URUBU  
MACHO**



**CAPIVARA  
MACHO**



**CAPIVARA  
FÊMEA**



**GATA**





# JOGO DO MICO

**GATO**



**LEÃO**



**LEOA**



**CACHORRO**



**CACHORRA**



**MICO**



---

---

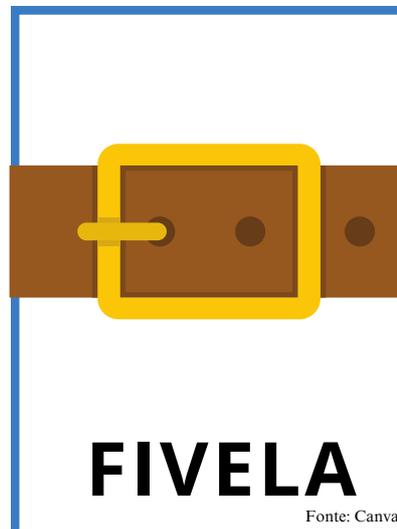
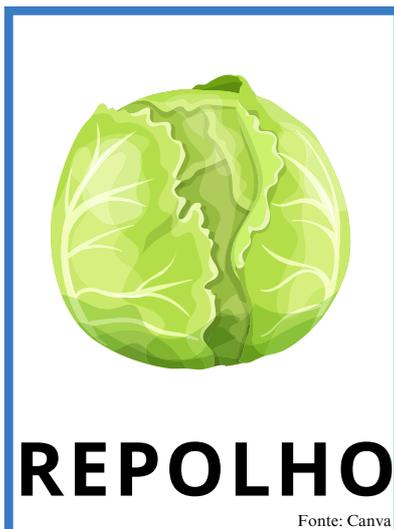
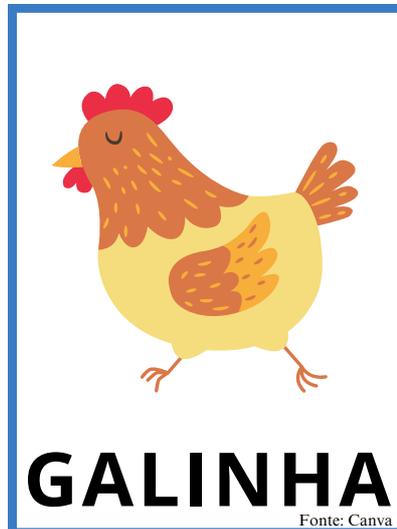
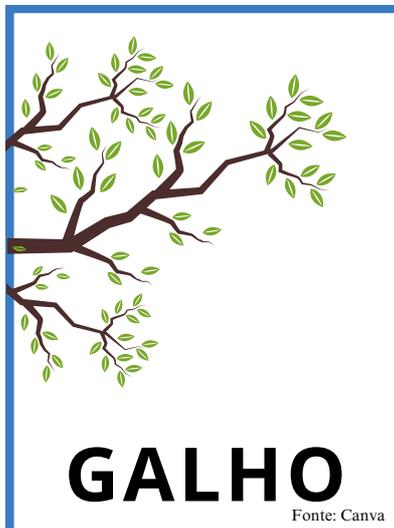
**CRIE AS SUAS CARTINHAS**

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



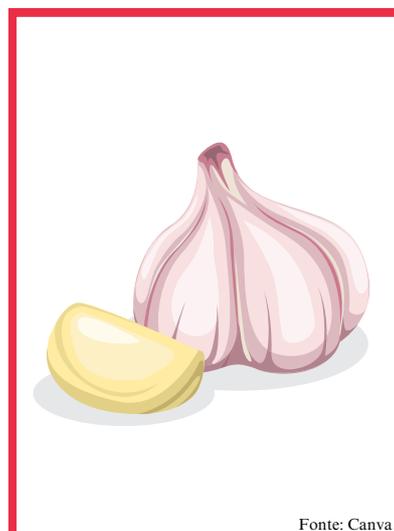
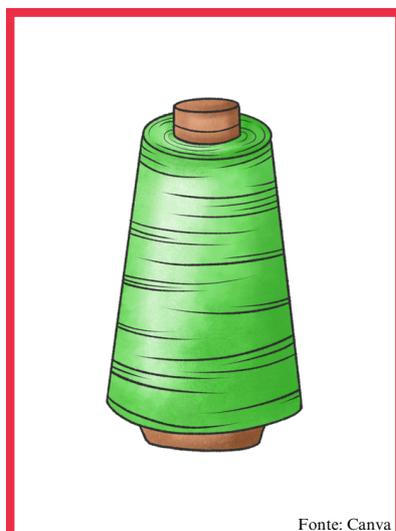
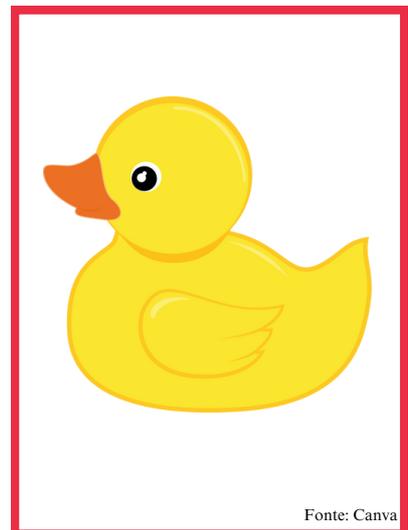
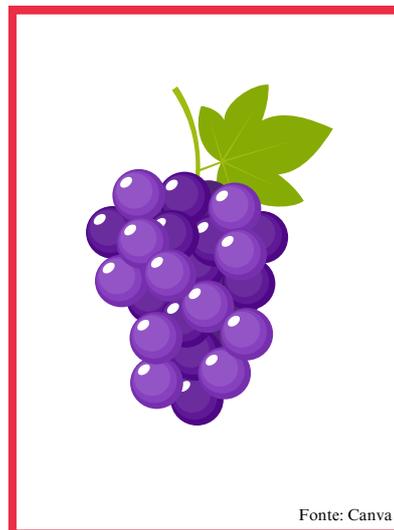
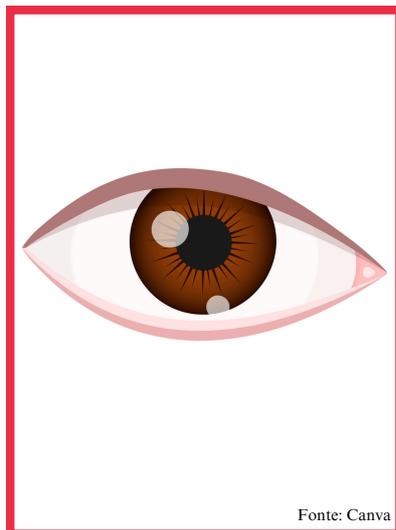
# JOGO DA MEMÓRIA

## PALAVRA DENTRO DE PALAVRA



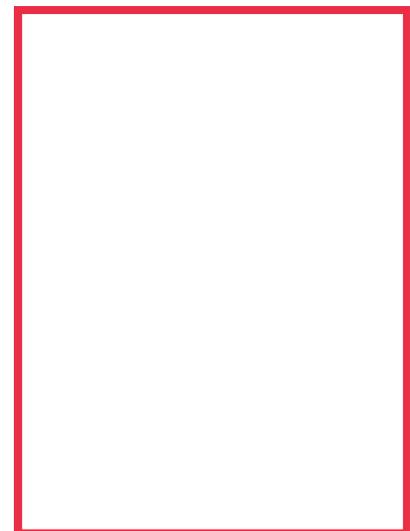
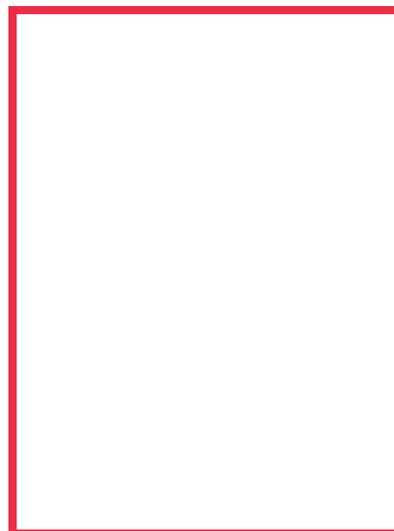
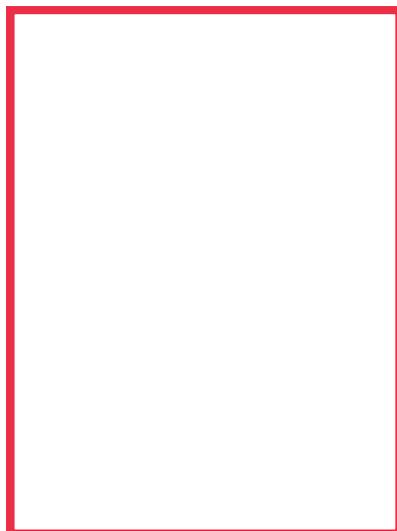
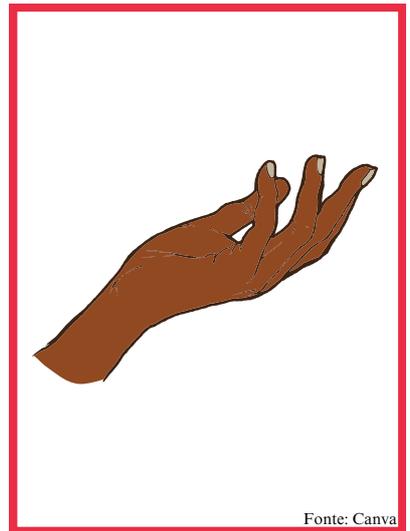
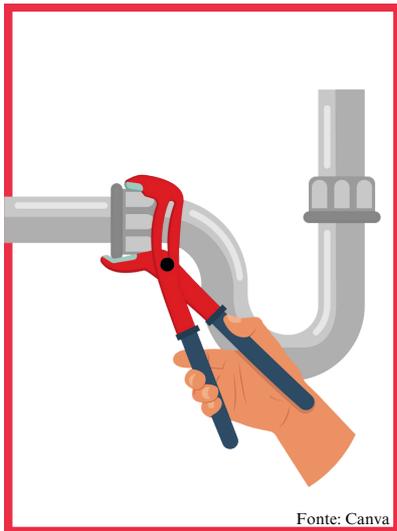
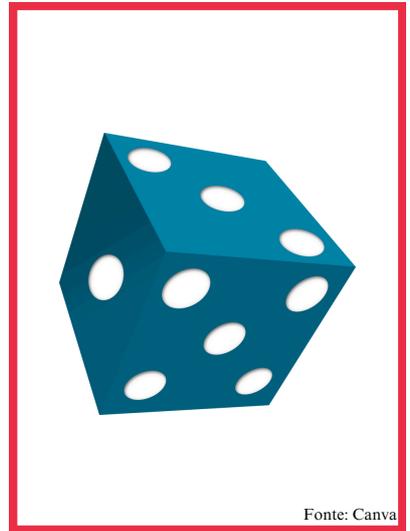
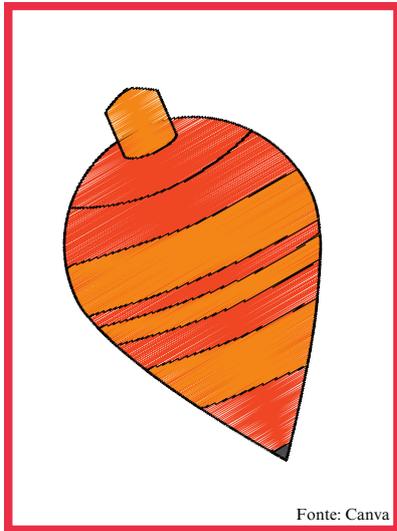


APÓS RECORTAR E REALIZAR A ATIVIDADE, DESCARTE OS RESÍDUOS DE PAPEL.  
LEMBRE-SE DE QUE O PAPEL É UM RESÍDUO RECICLÁVEL, PORTANTO PODE SER ENCAMINHADO PARA  
A COLETA SELETIVA.





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.

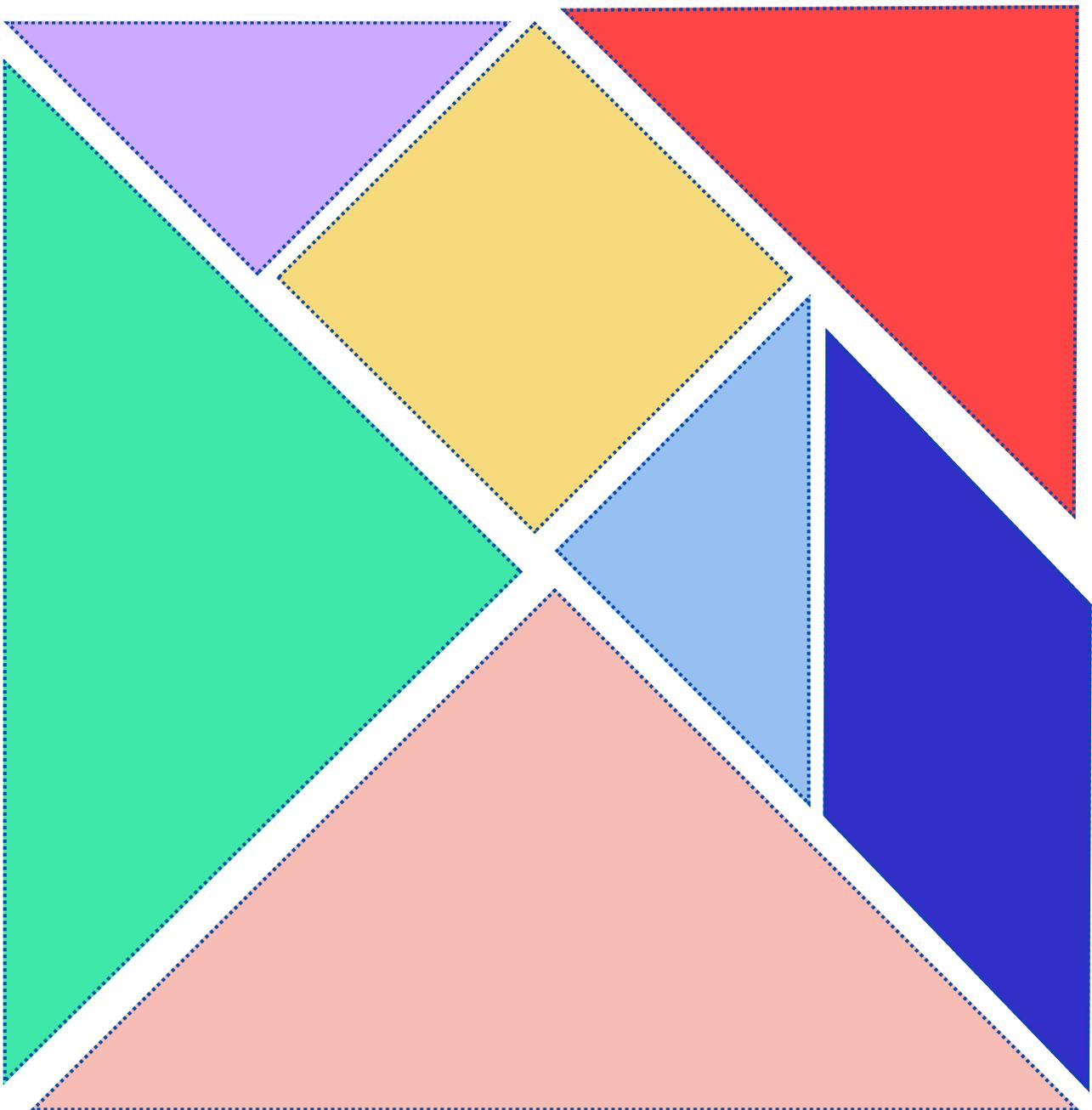




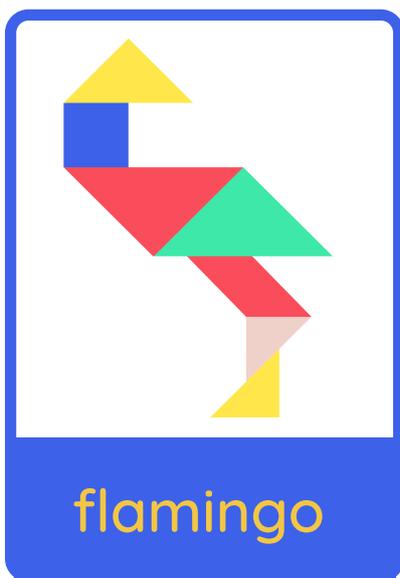
# Tangram

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.

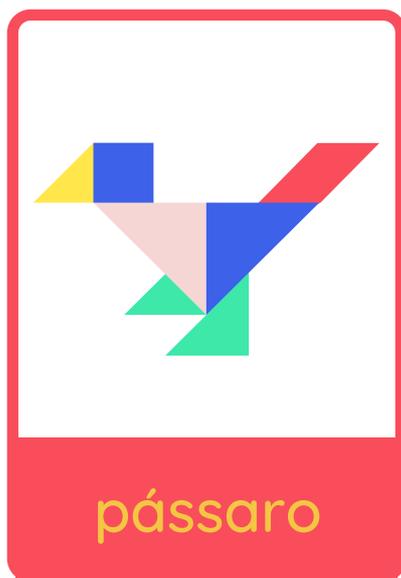
DICA: VOCÊ PODE DESAFIAR ALGUÉM A MONTAR UM CARTA OU MONTAREM JUNTOS.



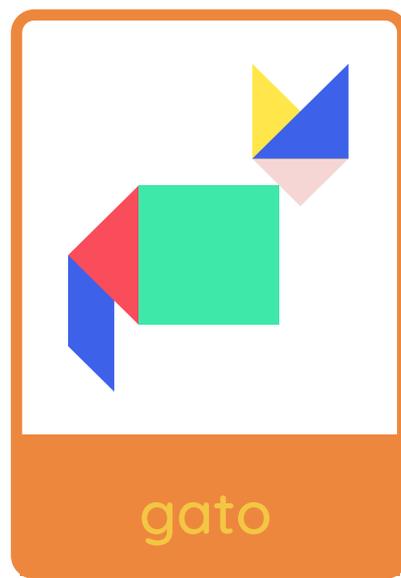




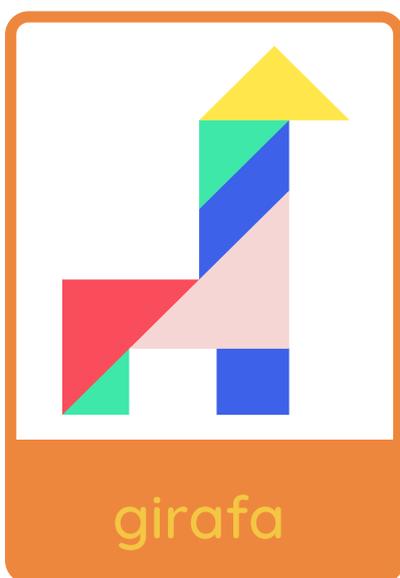
flamingo



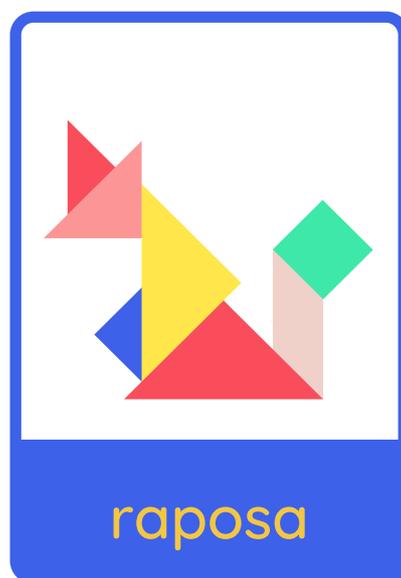
pássaro



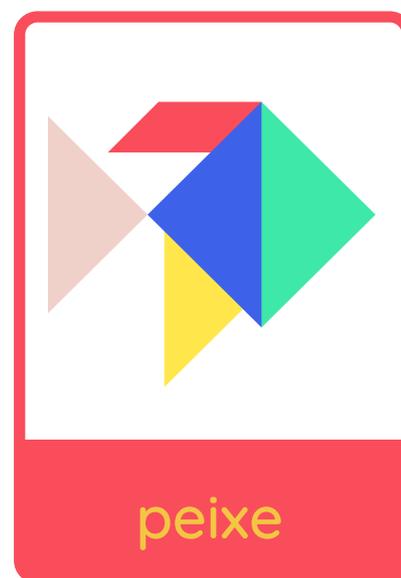
gato



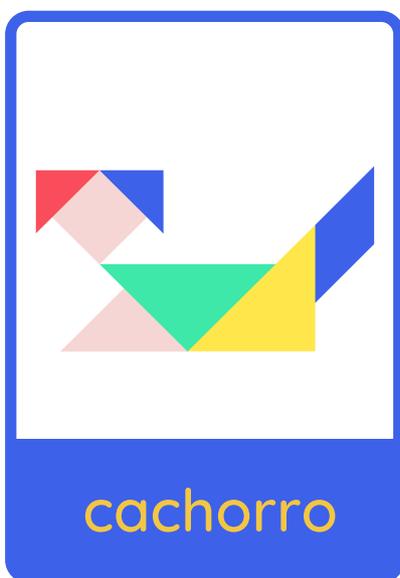
girafa



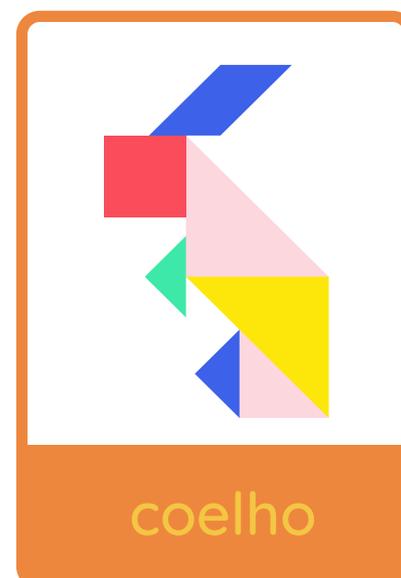
raposa



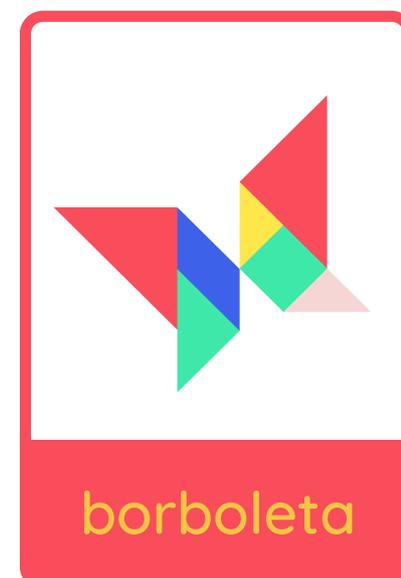
peixe



cachorro



coelho



borboleta



# ADEDONHA

Nome	Alimento	Cor	Animal	Lugar	Total

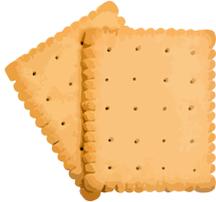
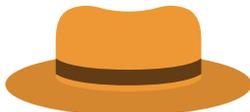
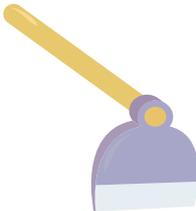


# ADEDONHA

Nome	Alimento	Cor	Animal	Lugar	Total



# DOMINÓ X E CH

	<b>BOLACHAS</b>			<b>CAIXA</b>
	<b>CHAPÉU</b>			<b>XÍCARA</b>
	<b>CHUVA</b>			<b>AMEIXAS</b>
	<b>CHAVE</b>			<b>MEXERICA</b>
	<b>ENXADA</b>			<b>XADREZ</b>



## DESENHO E PALAVRA

Cada jogador será o desenhista e, na sua vez, tentará passar à sua equipe uma palavra ou expressão. É proibido falar, escrever letras, números e/ou fazer gestos ou mímicas. Os únicos instrumentos que você terá à disposição são um lápis e um papel para desenhar e esboçar a palavra que está na carta sorteada.

**CASA**

**ASA**

**PÁSSARO**

**TESOURA**

**OSSO**

**CASACO**



**SORVETE**

**DINOSSAURO**

**GIRASSOL**

**VASSOURA**

**VASO**

**MESA**

**TESOURO**

**SINO**



# BINGO


# BINGO




# BINGO


# BINGO






# ANOTAÇÕES



**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**