



brincar,
aprender e
compartilhar
maternal

ANDRÉA PEREIRA DE SOUZA
ELISABETE URIZZI
NEUSA BOLANHO

Educação Infantil

maternal

brincar, aprender e compartilhar

ANDRÉA PEREIRA DE SOUZA

Graduada em Letras e Pedagogia, mestre em Políticas Públicas; pós-graduada em Educação Infantil e Linguística Aplicada ao Ensino de Línguas. Professora Universitária por mais de vinte anos. Diretora de escola aposentada com atuação como Diretora de Departamentos Pedagógico e Educação Especial e Secretária de Educação de rede municipal de ensino.

ELISABETE URIZZI

Professora de Educação Infantil aposentada na rede municipal de Mogi das Cruzes e professora de Literatura Infantil no Ensino Superior. Participou do Programa de Alfabetização Solidária, em São Tomé e Príncipe (África). Autora de diversos livros literários e didáticos, dentre os quais a Coleção *Primeiras Letras com a Turma da Mônica*.

NEUSA BOLANHO

Pedagoga, mestre em Educação (História e Filosofia da Educação) e doutoranda em Educação e Currículo. Professora universitária por mais de trinta anos, tendo atuado, ainda, como coordenadora de curso de Pedagogia.

boreal

© Boreal Edições, 2025.

Edição Daniella Barroso
Projeto gráfico e capa Aline Martins | Sem Serifa
Imagem da capa Freepik

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Laura Emilia da Silva Siqueira CRB 8-8127)

Souza, Andréa Pereira de.
Brincar, aprender e compartilhar: educação infantil - maternal /
Andréa Pereira de Souza, Elisabete Urizzi, Neusa Bolanho. 1ª ed.
São Paulo: Boreal Edições, 2025.
134 p.; il.; foto; 42 x 29,7 cm.

ISBN 978-65-83738-53-0

1. Educação infantil 2. Educação infantil: maternal 3. Educação:
desenvolvimento infantil

I. Souza, Andréa Pereira de II. Urizzi, Elisabete Jacques III.
Bolanho, Neusa.

CDU 373.29

CDU 372.21

Índices para catálogo sistemático:

1. Educação infantil
 2. Educação infantil: maternal
 3. Educação: desenvolvimento infantil
- 372.21

ALUNA, ALUNO,

Você sabia que brincar é muito mais do que se divertir? Quando você brinca, aprende tantas coisas legais! Ao empilhar blocos, descobre como as torres podem ficar altas e fortes. Jogando com bolas, entende que elas rolam e pulam. E quando faz de conta que é médico, astronauta ou chef, aprende como essas pessoas trabalham e cuidam de você.

Brincar te ensina a contar, a dividir seus brinquedos com os amigos e a criar mundos inteiros usando apenas sua imaginação. Além disso, ao brincar, você aprende a entender seus sentimentos e a se comunicar melhor.

Este livro está cheio de brincadeiras e atividades que vão te ajudar a aprender enquanto se diverte. Vamos embarcar juntos nessa aventura de descobertas e sorrisos! Lembre-se, cada página é uma nova chance de aprender brincando. Vamos começar?

Vamos juntos!





CONHECER E COMPARTILHAR

OLÁ, CRIANÇA! QUE ALEGRIA SERÁ
ESTAR COM VOCÊ DURANTE ESTE ANO,
ACOMPANHANDO SEU DESENVOLVIMENTO
E PARTICIPANDO DA SUAS DESCOBERTAS!
FAREMOS COISAS INCRÍVEIS JUNTOS
E VAMOS NOS DIVERTIR BASTANTE.

FICHA 1

NOME:

TURMA:

VAMOS APRESENTAR NOSSOS NOMES?

QUEM QUISER SABER MEU NOME
DÊ UMA VOLTA NO JARDIM.
O MEU NOME ESTÁ ESCRITO
NUMA FOLHA DE JASMIM.

CULTURA POPULAR



FREEMITHLOE/ISTOCK

- 1 CONTE PARA A TURMA E O(A)
PROFESSOR(A): **QUAL É O SEU NOME?**

Campos de experiência: O eu, o outro e o nós; Escuta, fala, pensamento e imaginação

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: conviver, participar, explorar, expressar, conhecer-se

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EO01) Demonstrar atitudes de cuidado e solidariedade na interação com crianças e adultos.

(EI02EO02) Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.

(EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender.

(EI02EF07) Manusear diferentes portadores textuais, demonstrando reconhecer seus usos sociais.

(EI02EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.

FICHA 2

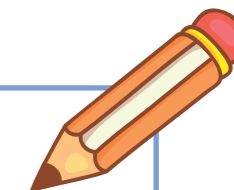
NOME:

TURMA:

QUAL É O SEU TAMANHO?

EU SOU DO TAMANHO DO MUNDO,
SOU MAIOR DO QUE UM GIGANTE.
BEM, NA VERDADE EU SOU MESMO
DO TAMANHO DESTE BARBANTE.

- 1 O(A) PROFESSOR(A) VAI MEDIR VOCÊ COM UM BARBANTE.
- 2 COLE O BARBANTE NO ESPAÇO AO LADO.



Campos de experiência: O eu, o outro e o nós ; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: conviver, participar, explorar, expressar, conhecer-se

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EO03) Compartilhar os objetos e os espaços com crianças da mesma faixa etária e adultos.

(EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender.

(EI02EO05) Perceber que as pessoas têm características físicas diferentes, respeitando essas diferenças.

(EI02ET01) Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho).

(EI02ET05) Classificar objetos, considerando determinado atributo (tamanho, peso, cor, forma etc.)

FICHA 3

NOME:

TURMA:

COMO SÃO SUAS MÃOS?

COM MINHAS MÃOS ACENO PARA AS PESSOAS,
DESENHO AS COISAS MAIS BELAS,
FAÇO UM CARINHO EM QUEM AMO,
FAÇO MUITAS COISAS COM ELAS!

1 FAÇA O CONTORNO DAS SUAS MÃOS USANDO UM LÁPIS.

MÃO ESQUERDA

MÃO DIREITA

Campos de experiência: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EO03) Compartilhar os objetos e os espaços com crianças da mesma faixa etária e adultos.

(EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender.

(EI02EO05) Perceber que as pessoas têm características físicas diferentes, respeitando essas diferenças.

(EI02CG01) Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura no cuidado de si e nos jogos e brincadeiras.

FICHA 4

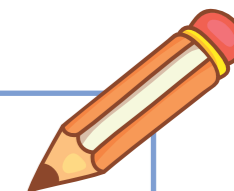
NOME:

TURMA:

NOSSAS PEGADAS

AS PEGADAS FICAM NO CHÃO,
AO LONGO DO MEU CAMINHO.
HÁ MUITAS PEGADAS COM A MINHA,
POIS NUNCA ANDO SOZINHO.

- 1 FAÇA A IMPRESSÃO DA SUA PEGADA COM TINTA GUACHE.



Campos de experiência: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender.

(EI02EO05) Perceber que as pessoas têm características físicas diferentes, respeitando essas diferenças.

(EI02EO06) Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras.

(EI02CG02) Deslocar seu corpo no espaço, orientando-se por noções como em frente, atrás, no alto, embaixo, dentro, fora etc., ao se envolver em brincadeiras e atividades de diferentes naturezas.

(EI02CG03) Explorar formas de deslocamento no espaço (pular, saltar, dançar), combinando movimentos e seguindo orientações.

FICHA 5

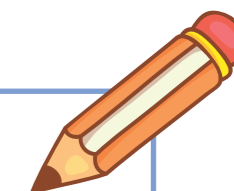
NOME:

TURMA:

OS REGISTROS DAS PESSOAS AMADAS

EXISTEM ALGUMAS COISAS
QUE FAZEMOS QUESTÃO DE GUARDAR,
UMAS AO ALCANCE DA MÃO
E OUTRAS NO CORAÇÃO.

- 1 COLE UMA FOTOGRAFIA OU DESENHE NO QUADRO ALGUÉM DE QUEM VOCÊ GOSTA MUITO!



A large, empty rectangular box with a blue border, intended for pasting a photograph or drawing of someone loved.

Campos de experiência: O eu, o outro e o nós; Traços, sons, cores e formas; Espaço, tempos, quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02E001) Demonstrar atitudes de cuidado e solidariedade na interação com crianças e adultos.

(EI02E002) Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.

(EI02EF06) Criar e contar histórias oralmente, com base em imagens ou temas sugeridos.

(EI02EF07) Manusear diferentes portadores textuais, demonstrando reconhecer seus usos sociais.

FICHA 6

NOME:

TURMA:

POR QUE TEMOS O NOME QUE TEMOS?

O(A) PROFESSOR(A) VAI LER UM POEMA PARA A TURMA.

NOME DA GENTE

POR QUE EU ME CHAMO ISSO
E NÃO ME CHAMO AQUILO?
POR QUE É QUE O JACARÉ
NÃO SE CHAMA CROCODILO?

EU NÃO GOSTO
DO MEU NOME,
NÃO FUI EU
QUEM ESCOLHEU.

EU NÃO SEI
POR QUE SE METEM
COM UM NOME
QUE É SÓ MEU!

O NENÊ
QUE VAI NASCER
VAI CHAMAR
COMO O PADRINHO,
VAI CHAMAR COMO O VOVÔ,
MAS NINGUÉM
VAI PERGUNTAR





O QUE PENSA
O COITADINHO.

FOI MEU PAI QUEM DECIDIU
QUE O MEU NOME FOSSE AQUELE.
ISSO SÓ SERIA JUSTO
SE EU ESCOLHESSE
O NOME DELE!

QUANDO EU TIVER UM FILHO,
NÃO VOU POR NOME NENHUM.
QUANDO ELE FOR BEM GRANDE,
ELE QUE PROCURE UM!

PEDRO BANDEIRA. **CAVALGANDO O ARCO-ÍRIS**. EDITORA MODERNA. 2009, P. 12.

VAMOS CONVERSAR?

-  QUAL É O TÍTULO DO POEMA QUE O(A) PROFESSOR(A) LEU?
-  QUEM ESCOLHEU O SEU NOME?
-  VOCÊ GOSTA DO NOME QUE TEM?
-  JÁ CONHECEU ALGUÉM COM NOME IGUAL AO SEU?

QUEM ESCREVEU O POEMA?

PEDRO BANDEIRA DE LUNA FILHO NASCEU EM SANTOS (SÃO PAULO), NO DIA 9 DE MARÇO DE 1942. FILHO DE PEDRO BANDEIRA DE LUNA E DE HILDA VICTOR DOS SANTOS.

PEDRO BANDEIRA É CASADO COM LIA E TEM TRÊS FILHOS: RODRIGO, MAURÍCIO E MARCELO. ELE TEM CINCO NETOS: MELISSA, MICHELLE, BEATRIZ, JÚLIA E ÉRICO.

Campos de experiência: O eu, o outro e o nós; Escuta, fala, pensamento e imaginação.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EO01) Demonstrar atitudes de cuidado e solidariedade na interação com crianças e adultos.

(EI02EO02) Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.

(EI02EF07) Manusear diferentes portadores textuais, demonstrando reconhecer seus usos sociais.

(EI02EF08) Manipular textos e participar de situações de escuta para ampliar seu contato com diferentes gêneros textuais (parlendas, histórias de aventura, tirinhas, cartazes de sala, cardápios, notícias etc.).

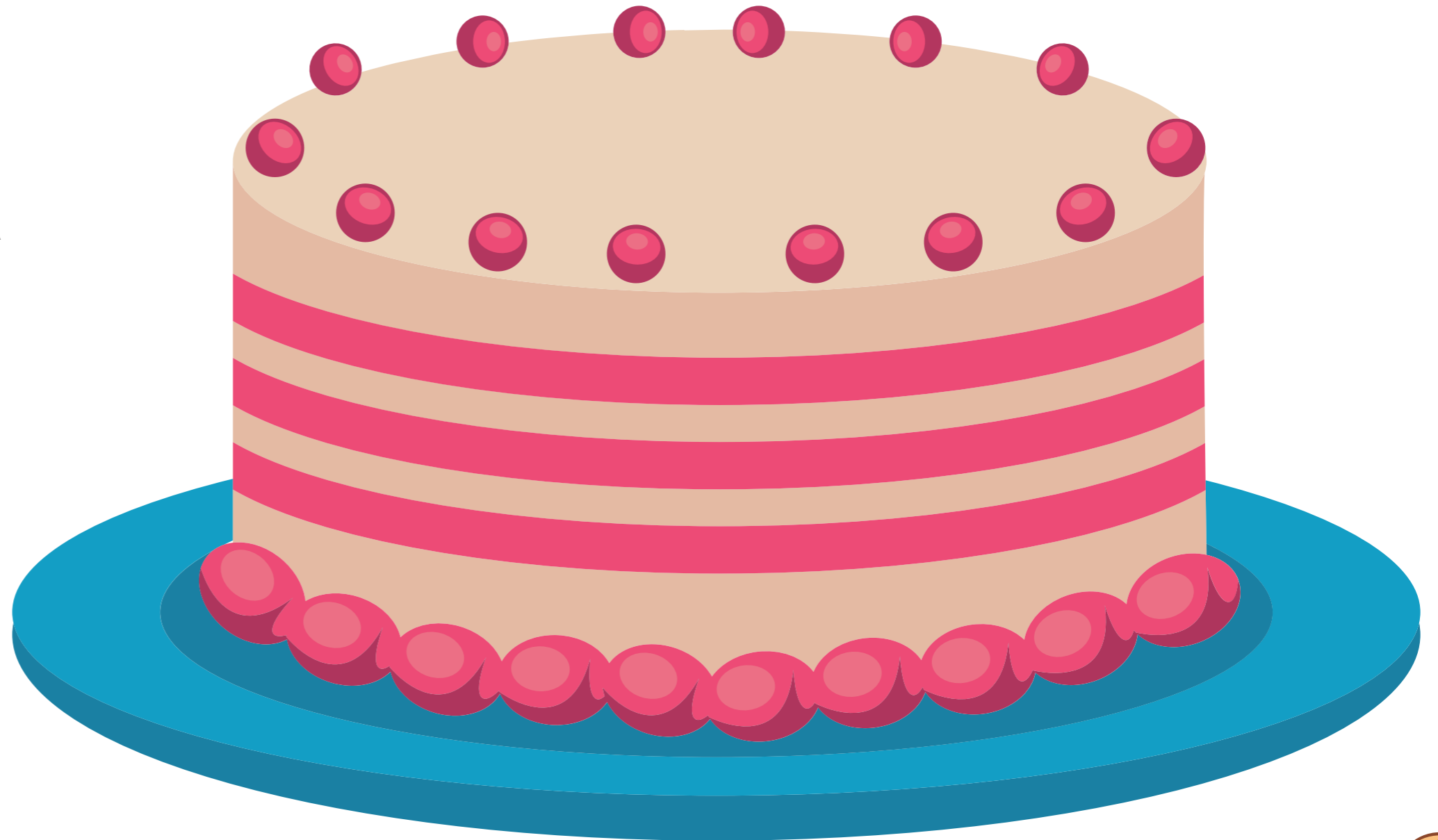
NOME:

TURMA:

QUANDO É SEU ANIVERSÁRIO?

PEDRO BANDEIRA FAZ ANIVERSÁRIO NO DIA 9 DE MARÇO. QUANDO CHEGA O DIA 9 DE MARÇO, ELE SOMA MAIS UM ANO A SUA IDADE.

- 1 E VOCÊ SABE QUANDO É SEU ANIVERSÁRIO? CONTE PARA A TURMA.
- 2 PEGUE OS ADESIVOS DE VELINHAS DA PÁGINA 127 E COLE NO BOLO A QUANTIDADE DE VELINHAS IGUAL À SUA IDADE HOJE.



Campos de experiência: O eu, o outro e o nós; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaço, tempos, quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02E001) Demonstrar atitudes de cuidado e solidariedade na interação com crianças e adultos.

(EI02E006) Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras.

(EI02EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.

(EI02ET06) Utilizar conceitos básicos de tempo (agora, antes, durante, depois, ontem, hoje, amanhã, lento, rápido, depressa, devagar).

FICHA 8

NOME:

TURMA:

QUEM É O JACARÉ?

NO POEMA DO PEDRO BANDEIRA, APARECE UM PERSONAGEM BEM CONHECIDO. VAMOS RELEMBRAR:

POR QUE EU ME CHAMO ISSO
E NÃO ME CHAMO AQUILO?
POR QUE É QUE O JACARÉ
NÃO SE CHAMA CROCODILO?

PEDRO BANDEIRA. **CAVALGANDO O ARCO-ÍRIS**. EDITORA MODERNA. 2009, P. 12.

- 1 QUAL DESTES ANIMAIS É O JACARÉ?
- 2 CIRCULE A FOTOGRAFIA QUE MOSTRA O JACARÉ.



- 3  QUEM CONSEGUE IMITAR ESSES ANIMAIS?

Campos de experiência: O eu, o outro e o nós; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaço, tempos, quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender.

(EI02EF01) Dialogar com crianças e adultos, expressando seus desejos, necessidades, sentimentos e opiniões.

(EI02ET03) Compartilhar, com outras crianças, situações de cuidado de plantas e animais nos espaços da instituição e fora dela.

(EI02ET03) Compartilhar, com outras crianças, situações de cuidado de plantas e animais nos espaços da instituição e fora dela.

FICHA 9

NOME: TURMA:

COM QUEM VOCÊ MAIS SE PARECE?

1 RESPONDA, PINTANDO O QUADRINHO DA COR QUE QUISER.

MÃE

IRMÃ

AVÓ

PAI

IRMÃO

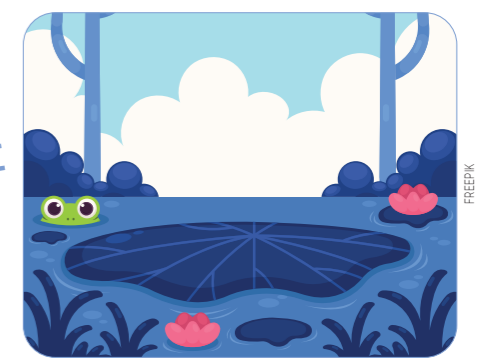
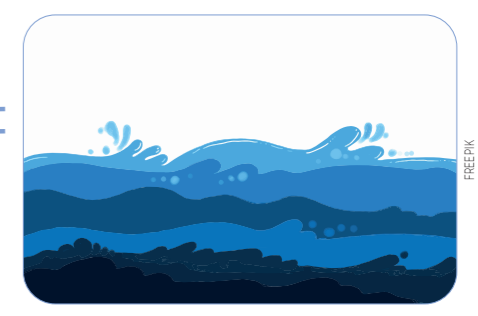
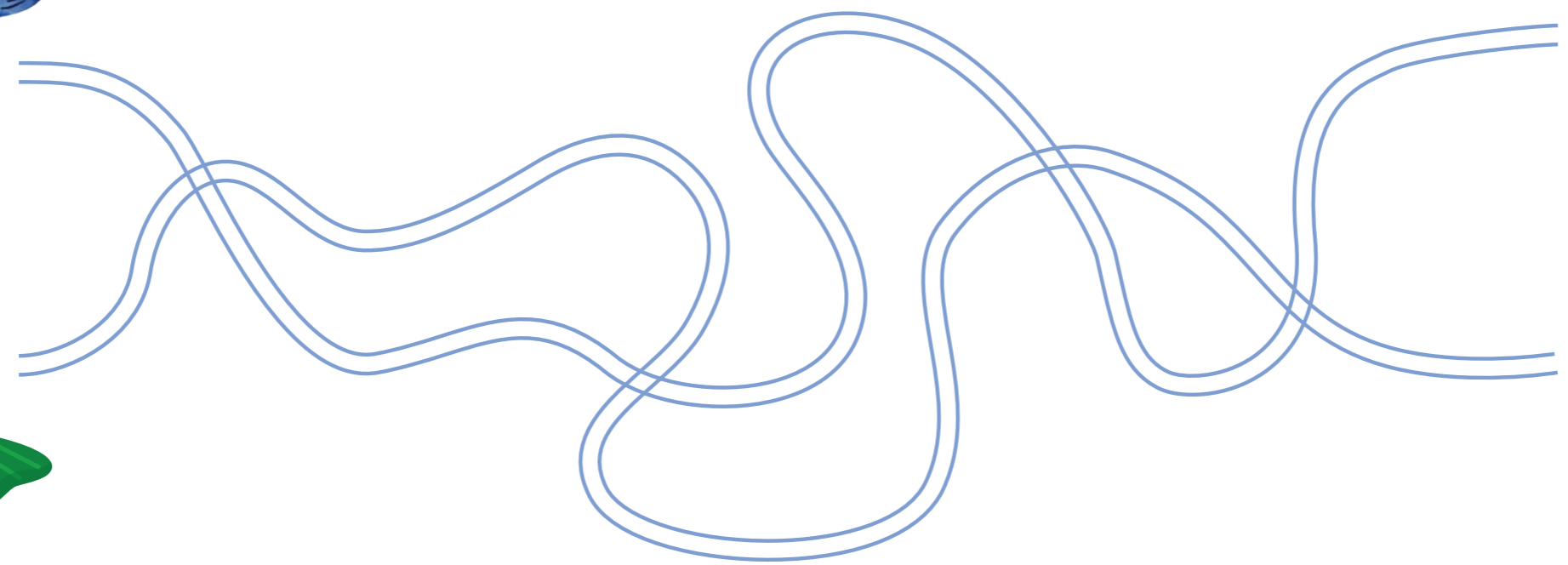
AVÔ

2 ESTES FILHOTES TAMBÉM SE PARECEM COM SEUS PAIS. LIGUE CADA ANIMAL AO SEU FILHOTE.



VAMOS DESCOBRIR ONDE ESSES ANIMAIS VIVEM?

3 RISQUE O CAMINHO DE CADA UM DELES COM UM GIZ DE CERA DE COR DIFERENTE.



Campos de experiência: O eu, o outro e o nós; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Tempos, espaços quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.

(EI02EO05) Perceber que as pessoas têm características físicas diferentes, respeitando essas diferenças.

(EI02ET01) Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho).

(EI02ET05) Classificar objetos, considerando determinado atributo (tamanho, peso, cor, forma etc.).

FICHA 10

NOME:

TURMA:

E VOCÊ, ONDE MORA?

- 1 PEÇA A UM ADULTO DA FAMÍLIA PARA ESCREVER SEU ENDEREÇO NO ESPAÇO A SEGUIR.

.....

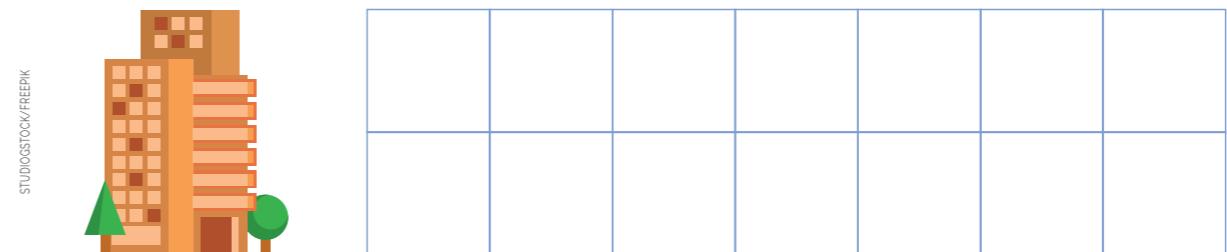
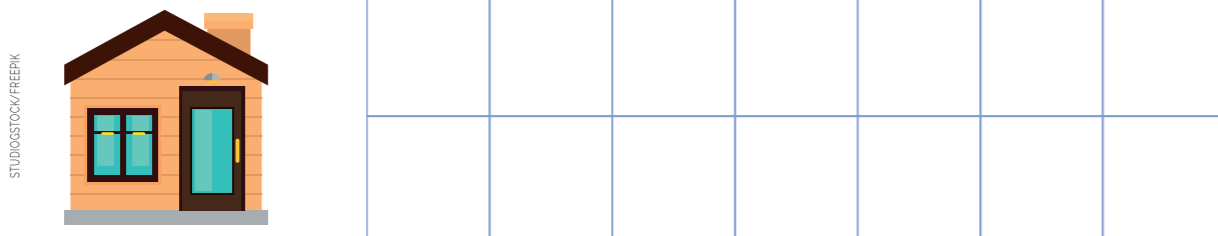
.....

.....

- 2  CONTE PARA A TURMA: QUEM SÃO AS PESSOAS QUE MORAM COM VOCÊ?

VAMOS FAZER UMA PESQUISA!

- 3 CADA CRIANÇA DIRÁ SE MORA EM CASA OU APARTAMENTO. QUANDO ALGUÉM DISSER QUE MORA EM CASA, TODOS VÃO COLORIR UM QUADRADINHO AO LADO DA CASA. QUANDO DISSER QUE MORA EM APARTAMENTO, VÃO COLORIR UM QUADRADINHO AO LADO DO APARTAMENTO.



- 4 AGORA CONTE COM O(A) PROFESSOR(A): ONDE TEM MAIS QUADRADINHOS COLORIDOS? OS ALUNOS DA SUA TURMA VIVEM MAIS EM CASA OU APARTAMENTO?

Campos de experiência: O eu, o outro e o nós; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaço, tempos, quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender.

(EI02EF06) Criar e contar histórias oralmente, com base em imagens ou temas sugeridos.

(EI02ET04) Identificar relações espaciais (dentro e fora, em cima, embaixo, acima, abaixo, entre e do lado) e temporais (antes, durante e depois).

(EI02ET06) Utilizar conceitos básicos de tempo (agora, antes, durante, depois, ontem, hoje, amanhã, lento, rápido, depressa, devagar).

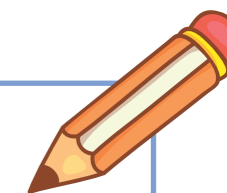
NOME:

TURMA:

VAMOS OUVIR UMA PARLENDA?

A CASINHA DA VOVÓ
CERCADINHA DE CIPÓ
O CAFÉ ESTÁ DEMORANDO
COM CERTEZA NÃO TEM PÓ.

- 1 DESAFIO: O (A) PROFESSOR (A) VAI DIVIDIR A TURMA EM GRUPOS E CADA GRUPO DE CRIANÇAS FALA UM VERSO DA PARLENDA.
- 2 DESENHE A CASINHA DA VOVÓ.



Campos de experiência: O eu, o outro e o nós; Escuta, fala, pensamento e imaginação.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EO06) Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras.

(EI02EF03) Demonstrar interesse e atenção ao ouvir a leitura de histórias e outros textos, diferenciando escrita de ilustrações, e acompanhando, com orientação do adulto-leitor, a direção da leitura (de cima para baixo, da esquerda para a direita).

(EI02EF08) Manipular textos e participar de situações de escuta para ampliar seu contato com diferentes gêneros textuais (parlendas, histórias de aventura, tirinhas, cartazes de sala, cardápios, notícias etc.).

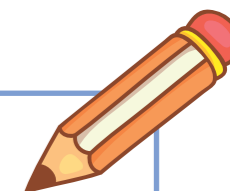
(EI02EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.

NOME:

TURMA:

QUE TAL CONSTRUIR A CASINHA DA VOVÓ?

- 1 MONTE A ESTRUTURA DA CASINHA DA VOVÓ COM PALITOS DE SORVETE.
- 2 DESENHE AS OUTRAS PARTES DA CASINHA.



A large, empty rectangular box with rounded corners and a blue border, intended for drawing the house structure.

Campos de experiência: O eu, o outro e o nós; Traços, sons, cores e formas; Espaço, tempos, quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EO03) Compartilhar os objetos e os espaços com crianças da mesma faixa etária e adultos.

(EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender.

(EI02EO06) Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras.

(EI02TS02) Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.

FICHA 13

NOME:

TURMA:

DE ONDE VEM O CAFÉ?

- 1 LIGUE O PACOTE DE CAFÉ ATÉ A PLANTA DE ONDE COLHEMOS O CAFÉ.



- 2 O CAFÉ É UMA FRUTA. VOCÊ CONHECE AS OUTRAS FRUTAS ABAIXO? DIGA OS NOMES!



- 3 QUAL É A SUA FRUTA PREFERIDA?

O QUE RIMA COM CAFÉ?

- 4 CIRCULE.



Campos de experiência: Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaço, tempos, quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02TS02) Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.

(EI02ET01) Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho).

(EI02EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.

(EI02EF06) Criar e contar histórias oralmente, com base em imagens ou temas sugeridos.








(EI02ET03) Compartilhar, com outras crianças, situações de cuidado de plantas e animais nos espaços da instituição e fora dela.

FICHA 14

NOME:

TURMA:

VAMOS CONVERSAR SOBRE SEU NASCIMENTO?

-  COMO É SEU NOME COMPLETO?
-  QUAL É O NOME DA CIDADE ONDE VOCÊ NASCEU?
-  QUAL É A SUA IDADE?
-  COMO SE CHAMAM OS SEUS RESPONSÁVEIS?
-  CITE ALGUMAS COISAS QUE VOCÊ FAZIA QUANDO ERA BEBÊ.
-  CONTE ALGUMAS COISAS QUE VOCÊ JÁ SABE FAZER.
-  QUANDO CRESCER, O QUE MAIS GOSTARIA DE FAZER?

- 1 PEÇA AJUDA A UM ADULTO DA SUA FAMÍLIA PARA PREENCHER O SEU CRACHÁ. DEPOIS, RECORTE E DOBRE-O AO MEIO.



NOME:

COLE AQUI UMA FOTO 3X4

NESTA FOTO, EU ESTOU COM ANOS

RESPONSÁVEIS POR MIM:

.....

.....

.....

.....

.....

FREEMK

Campos de experiência: O eu, o outro e o nós; Escuta, fala, pensamento e imaginação.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02E001) Demonstrar atitudes de cuidado e solidariedade na interação com crianças e adultos.

(EI02E002) Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.

(EI02EF08) Manipular textos e participar de situações de escuta para ampliar seu contato com diferentes gêneros textuais (parlendas, histórias de aventura, tirinhas, cartazes de sala, cardápios, notícias etc.).

(EI02EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.

NOME:





TURMA:

VAMOS CONVERSAR SOBRE A ESCOLA?

1 O(A) PROFESSOR(A) VAI LER UM POEMA PARA A TURMA.

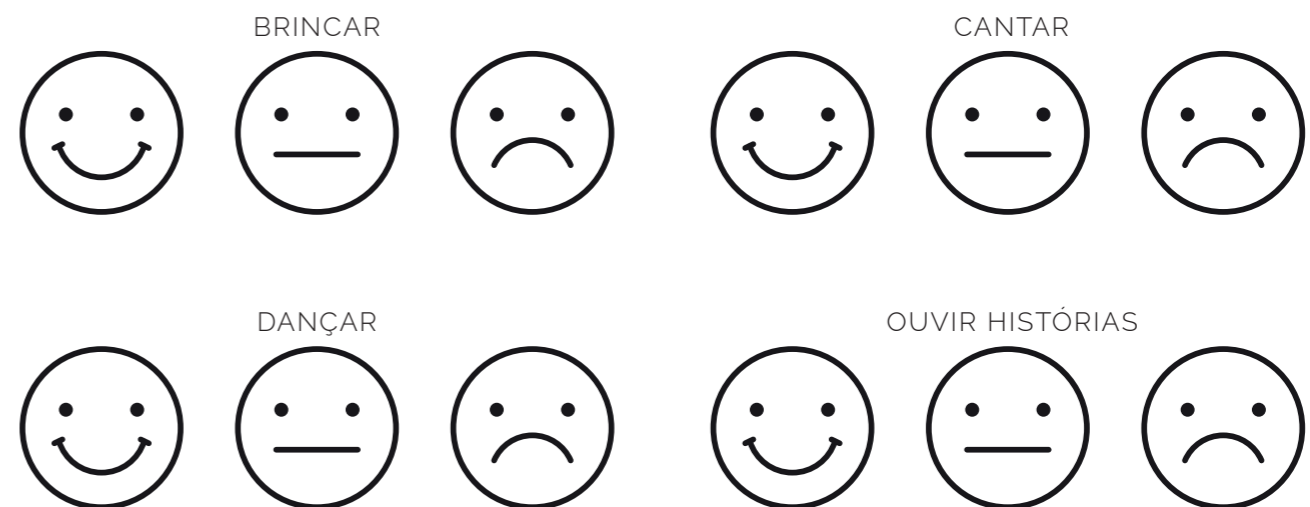
UMA ESCOLA FELIZ

A ESCOLA EM QUE ESTUDO
É ALEGRE E DIVERTIDA.
NELA APRENDO MIL COISAS
QUE ME ACOMPANHARÃO PELA VIDA.
TEM RODA DE HISTÓRIAS,
CONVERSAS, BRINCADEIRAS E CANTIGAS.
COISAS QUE COMPARTILHO
COM AMIGOS E AMIGAS.
APRENDO A ESCREVER MEU NOME
COM LÁPIS OU COM GIZ.
A ESCOLA É UM LUGAR
ONDE ME SINTO FELIZ.

-  QUAL É O NOME DA SUA ESCOLA?
-  QUANTAS CRIANÇAS ESTUDAM EM SUA TURMA?
-  QUANTOS SÃO MENINOS E QUANTAS SÃO MENINAS?
-  EM QUE LUGAR DA ESCOLA VOCÊ MAIS GOSTA DE FICAR?

O QUE VOCÊ GOSTA DE FAZER NA ESCOLA?

2 O(A) PROFESSOR(A) VAI LER PARA VOCÊ CADA SITUAÇÃO. ENTÃO, VOCÊ PINTA A CARINHA DE ACORDO COM A LEGENDA.



Campos de experiência: Escuta, fala, pensamento e imaginação; Traços, sons, cores e formas; Espaço, tempos, quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EF08) Manipular textos e participar de situações de escuta para ampliar seu contato com diferentes gêneros textuais (parlendas, histórias de aventura, tirinhas, cartazes de sala, cardápios, notícias etc.).

(EI02EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.

(EI02TS02) Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.

(EI02ET01) Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho).

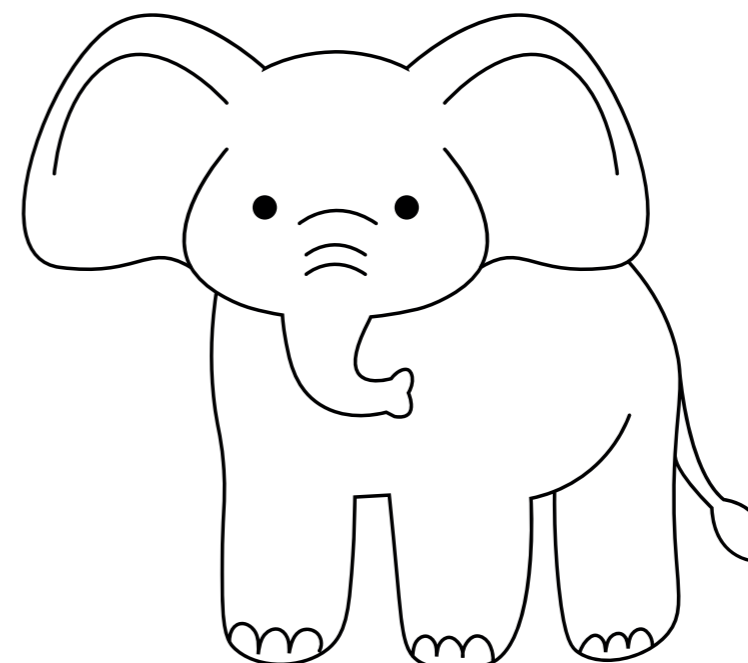
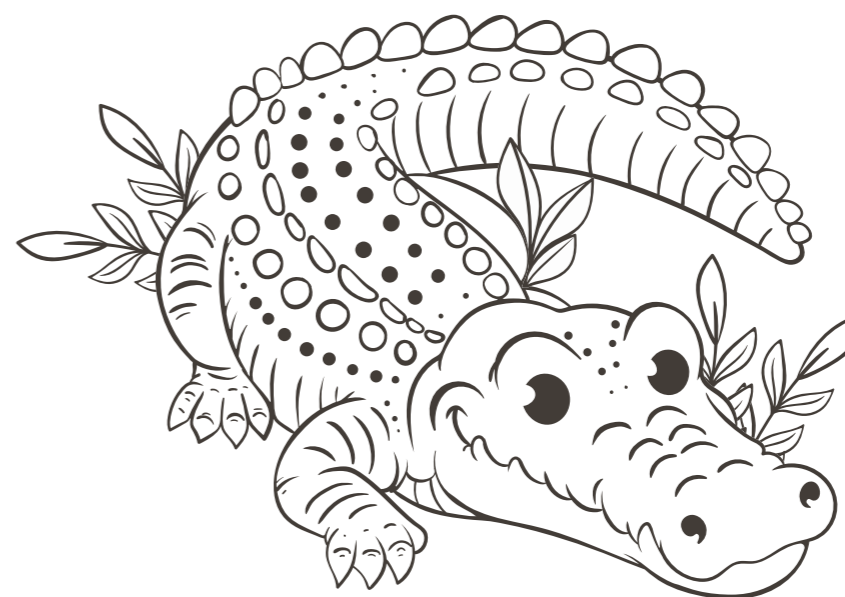
NOME: TURMA:

A ESCOLA

1 ESCREVA COM MASSINHA DE MODELAR A PRIMEIRA LETRA DE

ESCOLA

2 PINTE O ANIMAL CUJO NOME TAMBÉM COMEÇA COM E.



FREEMK

FREEMK

Campos de experiência: Traços, sons, cores e formas; Escuta; fala, pensamento e Imaginação.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02TS02) Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.

(EI02EF07) Manusear diferentes portadores textuais, demonstrando reconhecer seus usos sociais.

(EI02EF08) Manipular textos e participar de situações de escuta para ampliar seu contato com diferentes gêneros textuais (parlendas, histórias de aventura, tirinhas, cartazes de sala, cardápios, notícias etc.).

(EI02EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.

NOME:

TURMA:

O QUE TEM NO CAMINHO PARA A ESCOLA?

1 QUANDO VOCÊ VAI PARA A ESCOLA, O QUE ENCONTRA NO CAMINHO?



PADARIA



SUPERMERCADO



IGREJA



ÁRVORE

2 CONTE PARA A TURMA: O QUE MAIS VOCÊ VÊ NO CAMINHO PARA A ESCOLA?

3 SIGA COM O DEDO E DEPOIS RISQUE O CAMINHO MAIS CURTO PARA ANDRÉ CHEGAR À SUA ESCOLA?



Campos de experiência: Espaço, tempos, quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02ET01) Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho).

(EI02ET04) Identificar relações espaciais (dentro e fora, em cima, embaixo, acima, abaixo, entre e do lado) e temporais (antes, durante e depois).


(EI02ET06) Utilizar conceitos básicos de tempo (agora, antes, durante, depois, ontem, hoje, amanhã, lento, rápido, depressa, devagar).

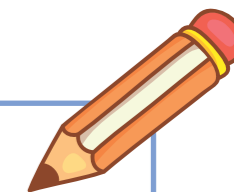
(EI02ET08) Registrar com números a quantidade de crianças (meninas e meninos, presentes e ausentes) e a quantidade de objetos da mesma natureza (bonecas, bolas, livros etc.).

NOME:

TURMA:

O QUE TEM NA ESCOLA?

- 1 VAMOS VISITAR OS ESPAÇOS DA ESCOLA ONDE HAJA PLANTAS (ÁRVORES, VASOS, CANTEIROS, HORTAS).
- 2 DESENHE ALGO QUE VOCÊ ENCONTROU NESSES LUGARES E QUE ACHOU BONITO.
- 3  CONTE PARA A TURMA: O QUE VOCÊ DESENHOU?



A large empty rectangular box with a blue border, intended for drawing and writing.

Campos de experiência: Traços, sons, cores e formas; Espaço, tempos, quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02TS02) Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.

(EI02ET03) Compartilhar, com outras crianças, situações de cuidado de plantas e animais nos espaços da instituição e fora dela.

(EI02ET05) Classificar objetos, considerando determinado atributo (tamanho, peso, cor, forma etc.).

(EI02ET06) Utilizar conceitos básicos de tempo (agora, antes, durante, depois, ontem, hoje, amanhã, lento, rápido, depressa, devagar).

FICHA 19

NOME:

TURMA:

VAMOS FAZER O DECALQUE DE UMA FOLHA SECA?

MATERIAL



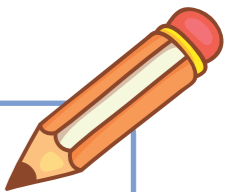
- UMA FOLHA SECA, QUE VOCÊ PODE PEGAR NO CHÃO, EMBAIXO DE UMA ÁRVORE DA ESCOLA, DA SUA CASA OU OUTRO LUGAR QUE QUEIRA;



- GIZ DE CERA

COMO FAZER

- 1 COLOQUE A FOLHA SECA NA PÁGINA SEGUINTE, DENTRO DO RETÂNGULO.
- 2 PASSE UM GIZ DE CERA NESTA PÁGINA, COBRINDO TODO O RETÂNGULO.



Campos de experiência: Traços, sons, cores e formas; Escuta; fala, pensamento e Imaginação.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

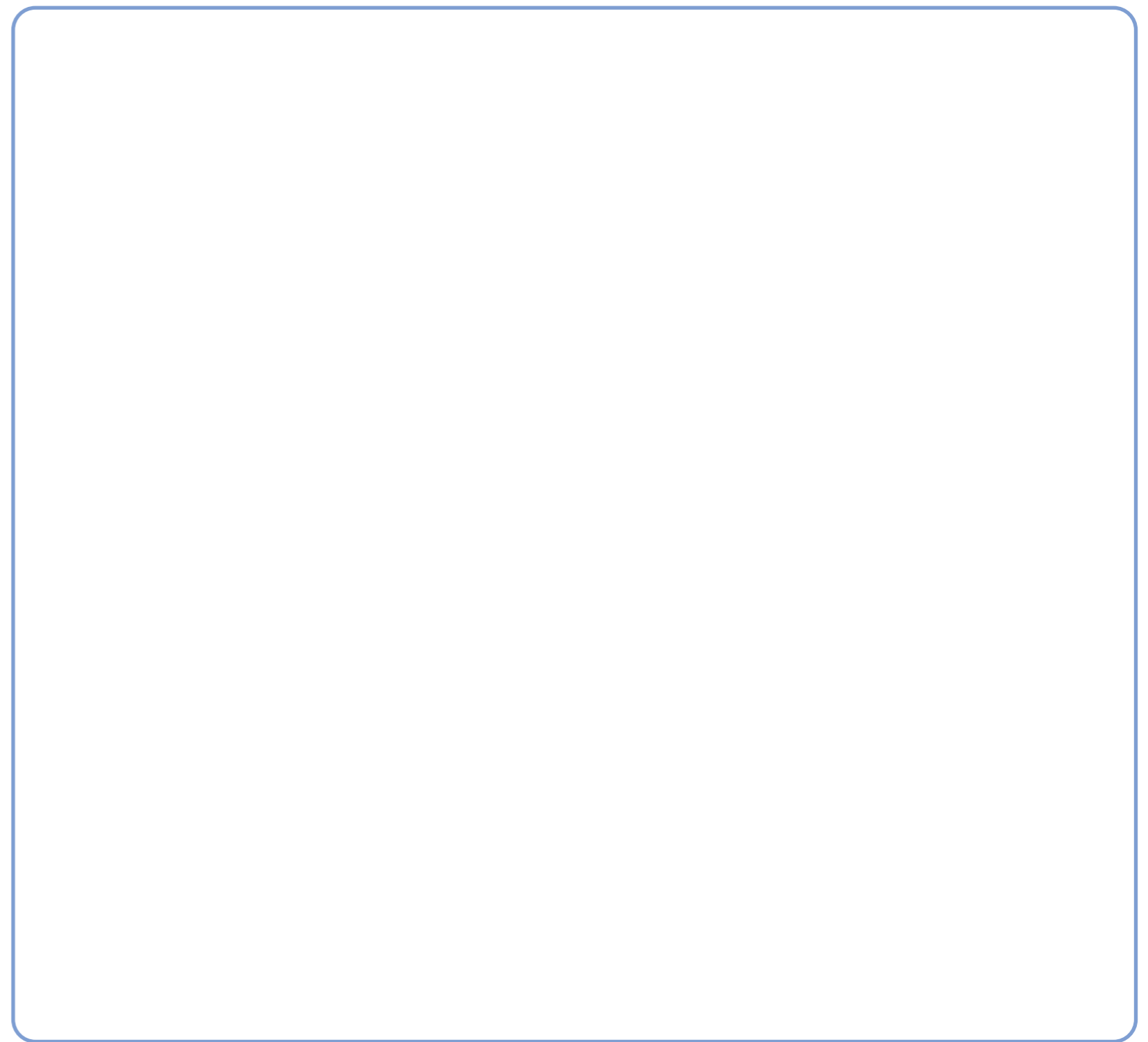
(EI02TS02) Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.

(EI02EF07) Manusear diferentes portadores textuais, demonstrando reconhecer seus usos sociais.

(EI02EF08) Manipular textos e participar de situações de escuta para ampliar seu contato com diferentes gêneros textuais (parlendas, histórias de aventura, tirinhas, cartazes de sala, cardápios, notícias etc.).

(EI02EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.

COLOQUE A FOLHA SECA DENTRO DO RETÂNGULO. VOCÊ PODE
USAR UMA FITA ADESIVA PARA PRENDER A FOLHA NA PÁGINA.







AMIGOS DE TODAS AS HORAS




DIZEM QUE CÃES E GATOS SÃO
INIMIGOS DE FATO, MAS EXISTEM
GATOS AMIGOS DE CÃES E
CÃES QUE ADORAM GATOS.

FICHA 1

NOME:

TURMA:

VAMOS CONVERSAR?

-  VOCÊ TEM OU JÁ TEVE UM CÃO OU UM GATO?
-  POR QUE CÃES ABANAM O RABO?
-  O QUE SÃO LATIDOS E MIADOS?

TER UM AMIGO CÃO OU UM AMIGO GATO É MUITO BOM, MAS EXIGE CUIDADOS!

VAMOS LER UM CARTAZ

1 O(A) PROFESSOR(A) VAI LER OS ITENS ABAIXO E VOCÊ VAI FAZER UM X NO **SIM** OU NO **NÃO**.

- O MÉDICO QUE CUIDA DE CÃES E GATOS CHAMA VETERINÁRIO?

 SIM **NÃO**

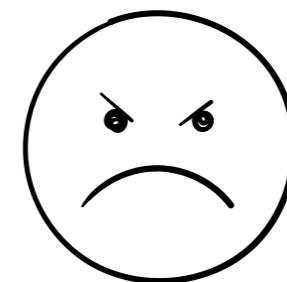
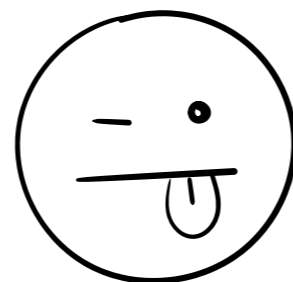
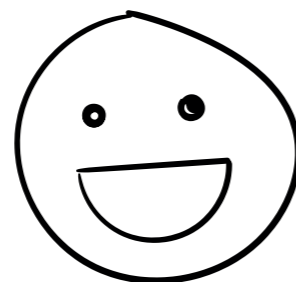
- CÃES E GATOS SÃO INIMIGOS DAS CRIANÇAS?

 SIM **NÃO**

- CÃES E GATOS DEVEM SER ABANDONADOS NA RUA?

 SIM **NÃO**

2 A VACINA DO CARTAZ PREVINE CONTRA UMA DOENÇA CHAMADA RAIVA. PINTE A CARINHA QUE TAMBÉM DEMONSTRA RAIVA.



Campos de experiência: O eu o outro e o nós; Escuta, fala, pensamento e imaginação.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender.

(EI02EO05) Perceber que as pessoas têm características físicas diferentes, respeitando essas diferenças.

(EI02EF01) Dialogar com crianças e adultos, expressando seus desejos, necessidades, sentimentos e opiniões.

(EI02EF07) Manusear diferentes portadores textuais, demonstrando reconhecer seus usos sociais.

FICHA 2

NOME:

TURMA:

VAMOS LER UMA ANEDOTINHA

TEM GATO DENTRO DA CAIXA

- AMIGO, QUANTOS GATOS VOCÊ CONSEGUE COLOCAR DENTRO DE UMA CAIXA VAZIA?
- NÃO SEI. QUANTOS?
- APENAS UM, PORQUE DEPOIS DE COLOCÁ-LO DENTRO DA CAIXA, ELA NÃO ESTARÁ MAIS VAZIA!

9 PIADAS DE GATO PARA RIR SEM MODERAÇÃO, ESCRITO POR JULIA MONSORES. **SELEÇÕES**, 28 JUN. 2021.



1 OBSERVE A CENA E DEPOIS RESPONDA:



- QUANTOS GATOS ESTÃO DENTRO DA CAIXA?
- QUANTOS GATOS ESTÃO FORA DA CAIXA?

2 QUAL CAIXA TEM MAIS GATOS?



Campos de experiência: Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaço, tempos, quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EF07) Manusear diferentes portadores textuais, demonstrando reconhecer seus usos sociais.

(EI02EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.

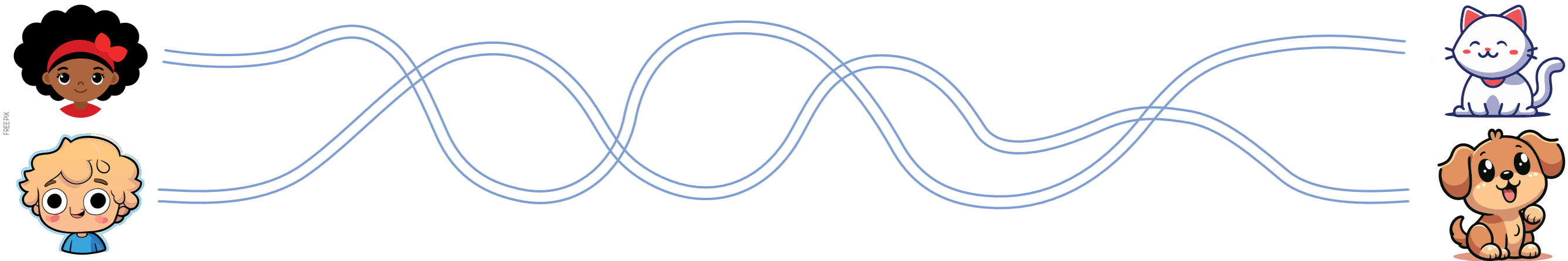
(EI02ET07) Contar oralmente objetos, pessoas, livros etc., em contextos diversos.

(EI02ET08) Registrar com números a quantidade de crianças (meninas e meninos, presentes e ausentes) e a quantidade de objetos da mesma natureza (bonecas, bolas, livros etc.).

FICHA 3

NOME: TURMA:

1 RISQUE COM UM LÁPIS O CAMINHO E AJUDE CADA CRIANÇA A ENCONTRAR SEU ANIMALZINHO DE ESTIMAÇÃO.



2 CIRCULE OS ANIMAIS QUE RIMAM COM GATO.



3 CIRCULE OS ANIMAIS QUE RIMAM COM CÃO.



4 DESTAQUE OS GATOS DA PÁGINA 127 E COLE NOS ESPAÇOS EM ORDEM: DO MENOR PARA O MAIOR.

1	2	3

5 DESTAQUE O JOGO DA MEMÓRIA NA PÁGINA 131 E CONVIDE UM(A) AMIGO(A) PARA BRINCAR COM VOCÊ.

Campos de experiência: Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02TS02) Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.

(EI02EF02) Identificar e criar diferentes sons e reconhecer rimas e aliterações em cantigas de roda e textos poéticos.

(EI02EF03) Demonstrar interesse e atenção ao ouvir a leitura de histórias e outros textos, diferenciando escrita de ilustrações, e acompanhando, com orientação do adulto-leitor, a direção da leitura (de cima para baixo, da esquerda para a direita).

(EI02EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.



NOME:

TURMA:

VAMOS CANTAR

CACHORRINHO ESTÁ LATINDO
 LÁ NO FUNDO DO QUINTAL
 CALA A BOCA CACHORRINHO
 DEIXA O MEU BENZINHO EM PAZ
 CRIO LÊ LÊ, CRIO LÊ LÊ, LÁ LÁ
 CRIO LÊ LÊ, CRIO LÊ LÊ, LÁ LÁ
 CRIO LÊ LÊ, NÃO SOU EU
 QUEM CAIO LÁ

CANTIGA POPULAR

- 1  IMITE UM CACHORRO BEM BRAVO.
- 2  ENCENEM A SITUAÇÃO MOSTRADA NA CANTIGA: ALGUÉM ESTÁ LATINDO E OUTRA PESSOA PEDE PARA O CACHORRO SE ACALMAR.



Campos de experiência: Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02TS03) Utilizar diferentes fontes sonoras disponíveis no ambiente em brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodias.

(EI02EF07) Manusear diferentes portadores textuais, demonstrando reconhecer seus usos sociais.

(EI02EF08) Manipular textos e participar de situações de escuta para ampliar seu contato com diferentes gêneros textuais (parlendas, histórias de aventura, tirinhas, cartazes de sala, cardápios, notícias etc.).

NOME:

TURMA:

VAMOS LER UMA FÁBULA**O CÃO E O OSSO**

UM CÃO ATRAVESSAVA UMA PONTE COM UM OSSO NA BOCA QUANDO, OLHANDO PARA BAIXO, VIU SEU REFLEXO REFLETIDO NA ÁGUA.

PENSOU QUE FOSSE OUTRO CÃO.

ENTÃO, QUIS ASSUSTÁ-LO PARA QUE LARGASSE O OSSO E COMEÇOU A LATIR.

ASSIM QUE ABRIU A BOCA PARA LATIR, SEU PRÓPRIO OSSO CAIU NA ÁGUA.





O CÃO, QUE QUERIA FICAR COM DOIS OSSOS, ACABOU FICANDO SEM NENHUM.

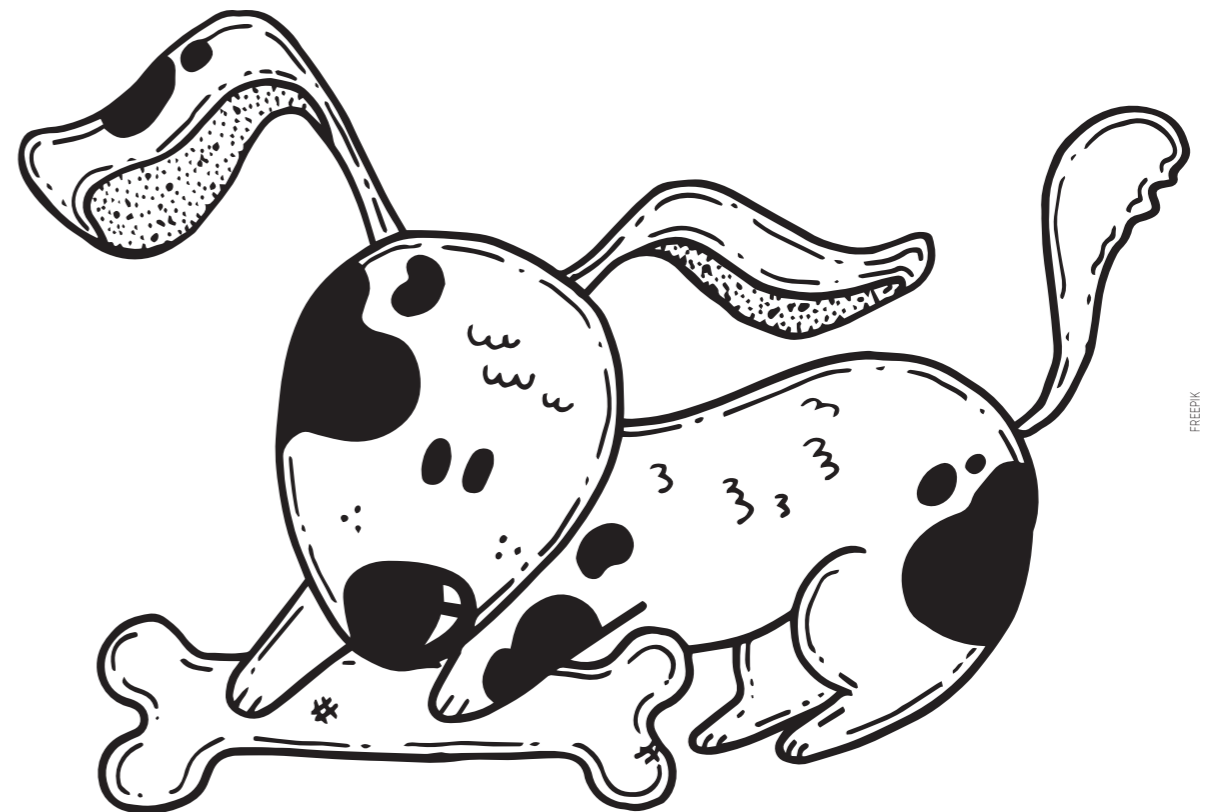
MORAL DA HISTÓRIA: QUEM TUDO QUER TUDO PERDE.

O(A) PROFESSOR(A) LEU PARA VOCÊ A FÁBULA DO CÃO E O OSSO.

1  VOCÊ GOSTOU DA HISTÓRIA?

VAMOS CONVERSAR?

-  O QUE O CÃO VIU REFLETIDO NA ÁGUA?
-  O QUE ACONTECEU COM O OSSO QUE ESTAVA NA BOCA DO CÃO?
-  COM QUANTOS OSSOS O CÃO FICOU NO FINAL?
-  NO FINAL, O CÃO FICOU TRISTE OU FELIZ?



FREEMIX

Campos de experiência: O eu o outro e o nós; Escuta, fala, pensamento e imaginação.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EO01) Demonstrar atitudes de cuidado e solidariedade na interação com crianças e adultos.

(EI02EO02) Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.

(EI02EF07) Manusear diferentes portadores textuais, demonstrando reconhecer seus usos sociais.

(EI02EF08) Manipular textos e participar de situações de escuta para ampliar seu contato com diferentes gêneros textuais (parlendas, histórias de aventura, tirinhas, cartazes de sala, cardápios, notícias etc.).

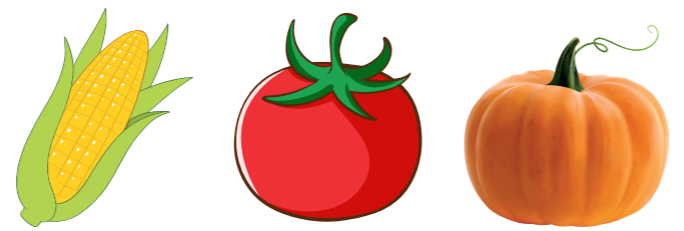
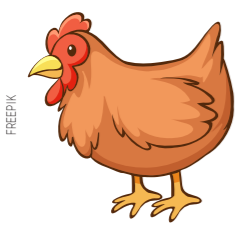
FICHA 6

NOME:

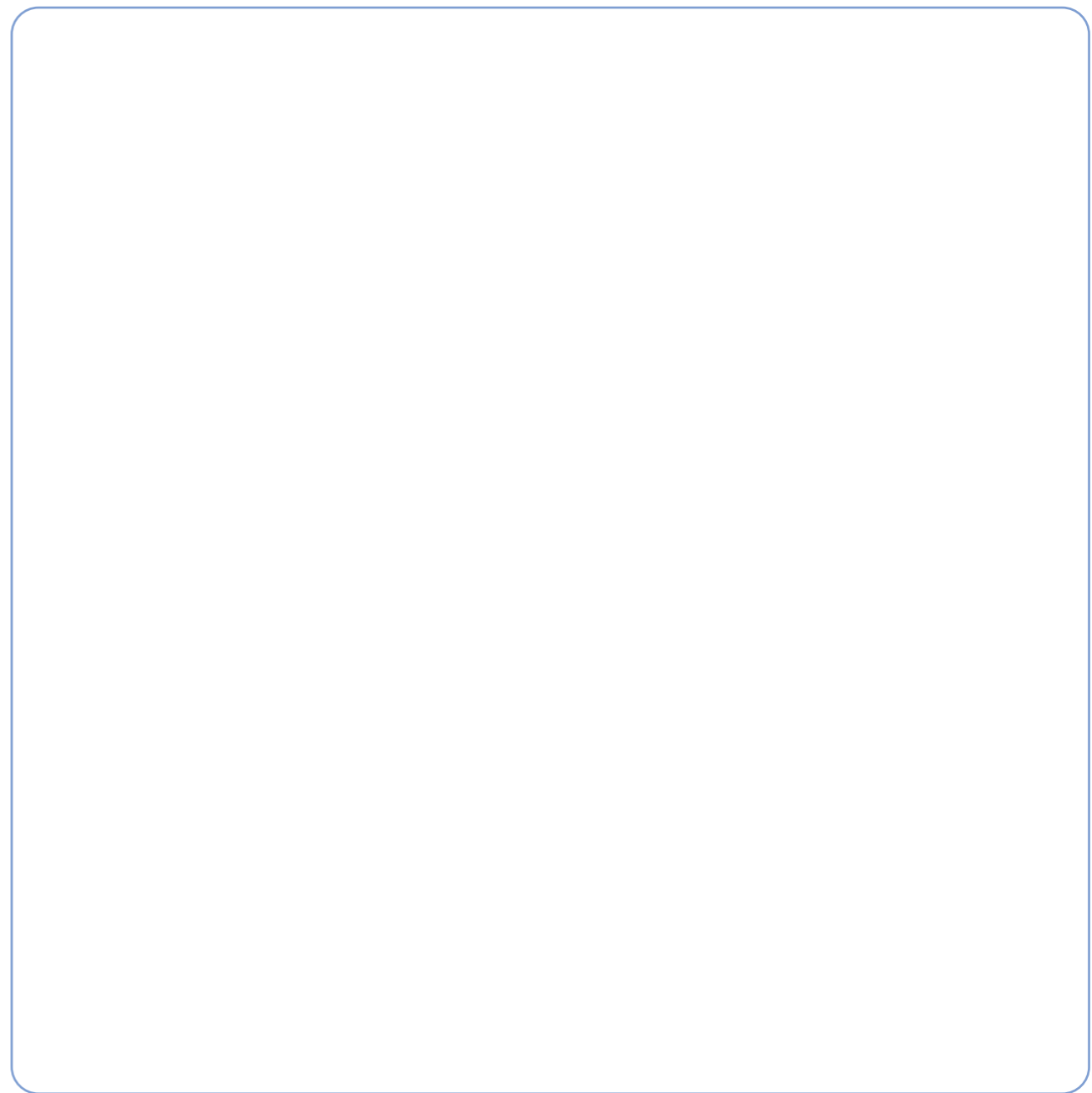
TURMA:

O QUE COMEM OS ANIMAIS?

1 CIRCULE O ALIMENTO PREFERIDO DE CADA ANIMAL.



2 DESENHE NO QUADRO OS SEUS ALIMENTOS FAVORITOS.



Campos de experiência: Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaço, tempos, quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.

(EI02EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.

(EI02ET03) Compartilhar, com outras crianças, situações de cuidado de plantas e animais nos espaços da instituição e fora dela.

(EI02ET04) Identificar relações espaciais (dentro e fora, em cima, embaixo, acima, abaixo, entre e do lado) e temporais (antes, durante e depois).

FICHA 7

NOME:

TURMA:

VAMOS LER UM POEMA



A FALA DO GATO

O GATO SIAMÊS
TEM UNS VINTE MIADOS:
ALGUNS SÃO SUAVES,
OUTROS EXALTADOS;
HÁ OS MIADOS GRAVES
E HÁ OS ENGASGADOS.
É QUASE UM IDIOMA
QUE AINDA NÃO ENTENDO
MAS O GATO BEM SABE
O QUE ESTÁ DIZENDO.

UM GATO CHAMADO GATINHO, ESCRITO POR FERREIRA GULLAR. SÃO PAULO: SALAMANDRA, 2000.



GATO SIAMÊS

- 1  VOCÊ SABE IMITAR A "FALA" DOS GATINHOS?
- 2  AGORA, IMITE OS GATINHOS DE ACORDO COM O QUE ELES ESTÃO SENTINDO.



ALEGRE



BRAVO

Campos de experiência: Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaço, tempos, quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.

(EI02EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.

(EI02ET03) Compartilhar, com outras crianças, situações de cuidado de plantas e animais nos espaços da instituição e fora dela.

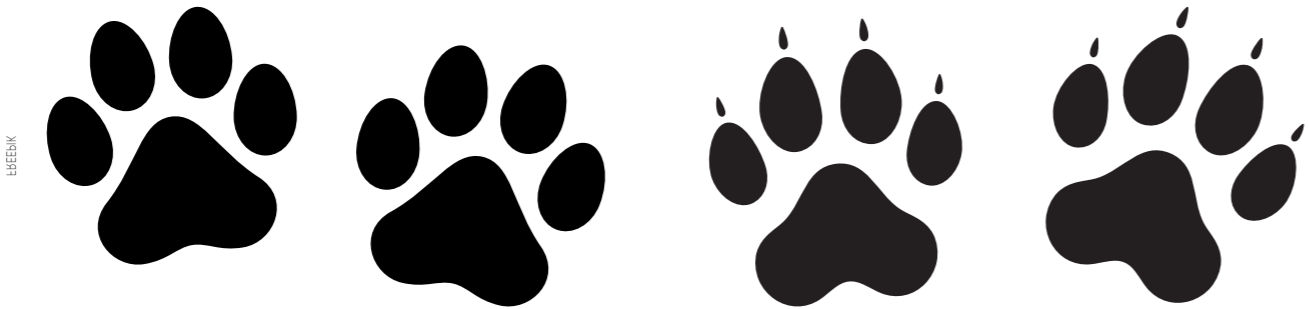
(EI02ET04) Identificar relações espaciais (dentro e fora, em cima, embaixo, acima, abaixo, entre e do lado) e temporais (antes, durante e depois).

FICHA 8

NOME:

TURMA:

AS PEGADAS DOS ANIMAIS



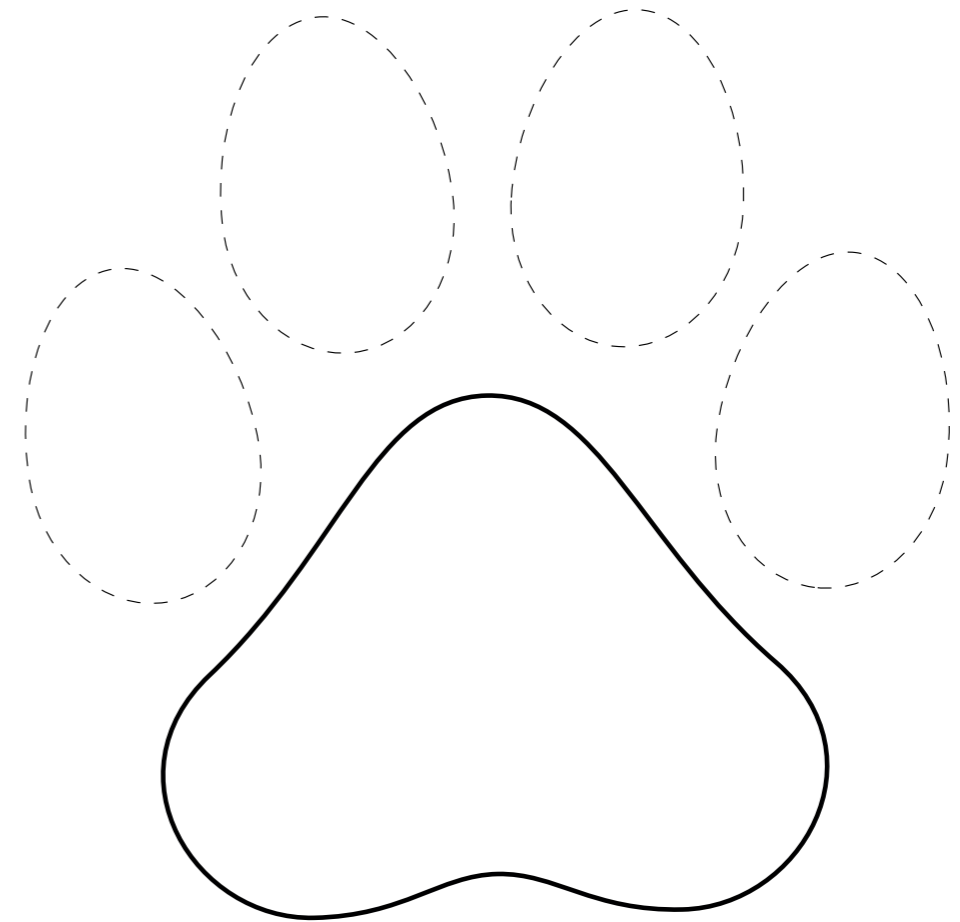
ESTAS SÃO AS PEGADAS
DE UM CACHORRO.

ESTAS SÃO AS PEGADAS
DE UM GATO.

1 DE QUEM SÃO ESTAS PEGADAS?



2 COMPLETE A PEGADA DO CÃOZINHO COM IMPRESSÕES DE SEU DEDINHO INDICADOR. USE TINTA PLÁSTICA.



Campos de experiência: Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaço, tempos, quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02CG01) Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura no cuidado de si e nos jogos e brincadeiras.

(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.

(EI02TS02) Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.

(EI02EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.

(EI02ET04) Identificar relações espaciais (dentro e fora, em cima, embaixo, acima, abaixo, entre e do lado) e temporais (antes, durante e depois).

FICHA 9

NOME:

TURMA:

HORA DA DIVERSÃO

MATERIAIS

VOCÊ VAI PRECISAR DE UM PEDAÇO DE PANO, QUE PODE SER UM LENÇO OU UMA TOALHINHA.

PASSO A PASSO

QUEM JÁ VIU UM CÃOZINHO CORRENDO ATRÁS DO PRÓPRIO RABO? NOSSA BRINCADEIRA VAI SER ASSIM:

- 1 CADA CRIANÇA VAI COLOCAR O PEDAÇO DE PANO PRESO ATRÁS DA CALÇA, COMO SE FOSSE UM RABO.
- 2 AO SINAL DO(A) PROFESSOR(A), OS JOGADORES TENTAM PEGAR O RABO UNS DOS OUTROS E PRENDÊ-LOS NAS PRÓPRIAS CALÇAS.
- 3 QUANDO O(A) PROFESSOR(A) MANDAR PARAR, QUEM TIVER MAIS RABOS VENCE O JOGO.



Campos de experiência: Corpo, gestos e movimentos; Espaço, tempos, quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02CG01) Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura no cuidado de si e nos jogos e brincadeiras.

(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.

(EI02CG02) Deslocar seu corpo no espaço, orientando-se por noções como em frente, atrás, no alto, embaixo, dentro, fora etc., ao se envolver em brincadeiras e atividades de diferentes naturezas.

(EI02ET04) Identificar relações espaciais (dentro e fora, em cima, embaixo, acima, abaixo, entre e do lado) e temporais (antes, durante e depois).





**BRINCADEIRA...
TODO DIA,
TODA HORA!**

FICHA 1

NOME:

TURMA:




VAMOS LER UM POEMA

BRINCADEIRA É ALEGRIA

BRINCADEIRA É ALEGRIA,
É DIREITO DA CRIANÇA.
O SORRISO E A FANTASIA
FAZEM PARTE DA INFÂNCIA!
TEM IOIÔ E VIVO OU MORTO
SOLTAR PIPA TODO O DIA
ISSO SIM É O QUE INTERESSA
ISSO SIM É ALEGRIA.

SANDRA FERREIRA BARBOSA

VAMOS CONVERSAR?

-  QUAL A SUA BRINCADEIRA FAVORITA?
-  VOCÊ GOSTA DE BRINCAR COM SEUS AMIGOS?
-  ADULTOS TAMBÉM DEVEM BRINCAR? POR QUÊ?



Campos de experiência: O eu o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EO03) Compartilhar os objetos e os espaços com crianças da mesma faixa etária e adultos.

(EI02CG02) Deslocar seu corpo no espaço, orientando-se por noções como em frente, atrás, no alto, embaixo, dentro, fora etc., ao se envolver em brincadeiras e atividades de diferentes naturezas.

(EI02TS03) Utilizar diferentes fontes sonoras disponíveis no ambiente em brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodias.

(EI02EF02) Identificar e criar diferentes sons e reconhecer rimas e aliterações em cantigas de roda e textos poéticos.

(EI02ET04) Identificar relações espaciais (dentro e fora, em cima, embaixo, acima, abaixo, entre e do lado) e temporais (antes, durante e depois).

FICHA 2

NOME:

TURMA:

CONHECENDO O AUTOR E SUAS OBRAS: IVAN CRUZ

IVAN CRUZ NASCEU EM 1947, NO RIO DE JANEIRO.

JÁ PINTOU MUITOS QUADROS E FEZ ESCULTURAS. ENTRE SEUS TEMAS FAVORITOS ESTÃO AS BRINCADEIRAS DE INFÂNCIA.

CONHEÇA TRÊS ESCULTURAS DE IVAN CRUZ COM O TEMA "BRINCADEIRAS DE INFÂNCIA".



1 VOCÊ CONHECE ESSAS BRINCADEIRAS?

Campos de experiência: Corpo, Gestos e Movimento; Escuta, fala, pensamento e imaginação.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02CG01) Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura no cuidado de si e nos jogos e brincadeiras.

(EI02CG02) Deslocar seu corpo no espaço, orientando-se por noções como em frente, atrás, no alto, embaixo, dentro, fora etc., ao se envolver em brincadeiras e atividades de diferentes naturezas.

(EI02EF03) Demonstrar interesse e atenção ao ouvir a leitura de histórias e outros textos, diferenciando escrita de ilustrações, e acompanhando, com orientação do adulto-leitor, a direção da leitura (de cima para baixo, da esquerda para a direita).

(EI02EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.

FICHA 3

NOME:

TURMA:

BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

1 LIGUE O BRINQUEDO À BRINCADEIRA.



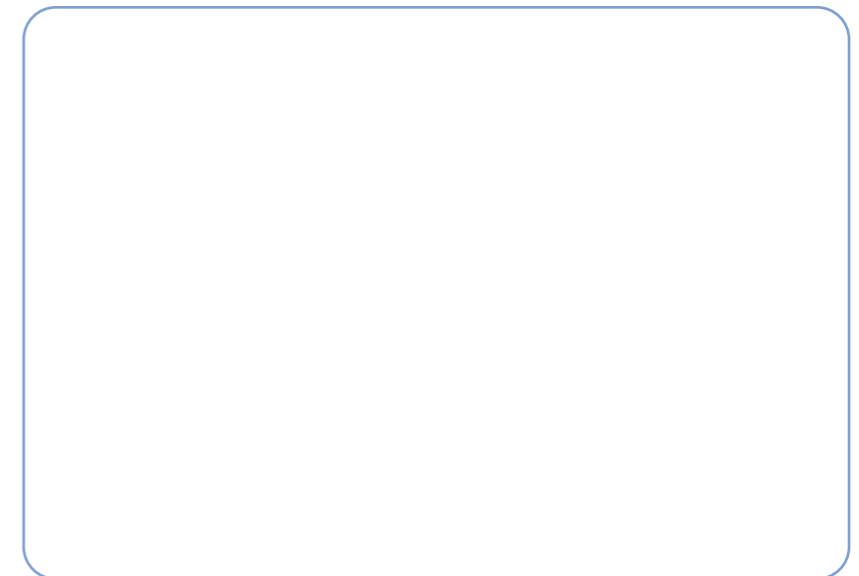
2 QUAL É A BRINCADEIRA? DESCUBRA AS BRINCADEIRAS DAS IMAGENS E, DEPOIS, DESENHE UMA BRINCADEIRA.



- ESCONDE-ESCONDE
- BOLINHA DE GUDE



- AMARELINHA
- PEGA-PEGA



Campos de experiência: Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas;

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02CG01) Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura no cuidado de si e nos jogos e brincadeiras.

(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.

(EI02TS03) Utilizar diferentes fontes sonoras disponíveis no ambiente em brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodias.

FICHA 4

NOME:

TURMA:

1 COMPLETE A IMAGEM COM AS FIGURAS QUE ESTÃO NA PÁGINA 127.



FREEMK

Campos de experiência: O eu o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02CG03) Explorar formas de deslocamento no espaço (pular, saltar, dançar), combinando movimentos e seguindo orientações.

(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.

(EI02TS02) Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.

FICHA 5

NOME:

TURMA:

JOGO DOS 3 ERROS

1 OBSERVE A IMAGEM A E DESCUBRA O QUE ESTÁ FALTANDO NA IMAGEM B.



Campos de experiência: Traços, sons, cores e formas; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02TS02) Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.

(EI02ET01) Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho).

(EI02ET05) Classificar objetos, considerando determinado atributo (tamanho, peso, cor, forma etc.).

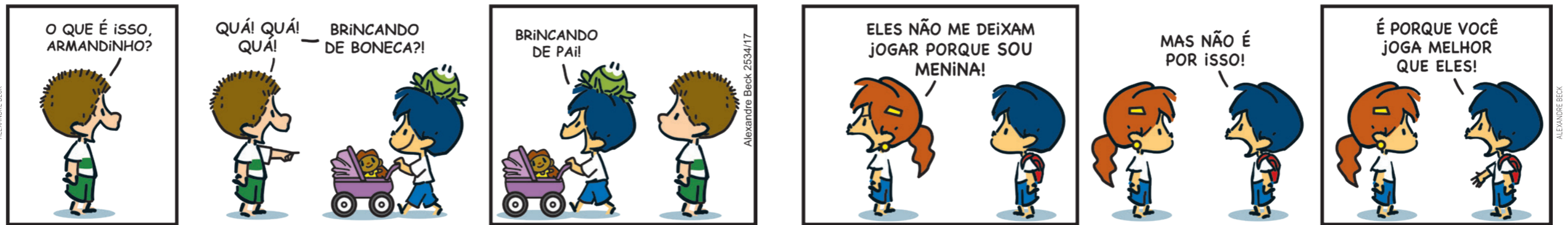
FICHA 6

NOME:

TURMA:

VAMOS LER UMA TIRINHA

1 LEIA AS TIRINHAS DA TURMA DO ARMANDINHO JUNTO COM O(A) PROFESSOR(A).



2 ESCUTE A LEITURA DE CADA FRASE E CIRCULE A RESPOSTA CORRETA:

- OS DOIS MENINOS ESTÃO BRINCANDO DE BONECA?



- ESTÁ CERTO RIR DOS MENINOS QUANDO ELES BRINCAM DE BONECA?



- MENINAS PODEM JOGAR BOLA?



- VOCÊ CONHECE ALGUMA BRINCADEIRA QUE SÓ PODE SER BRINCADA POR MENINOS OU SÓ POR MENINAS?



VAMOS CONVERSAR?

3 O ARMANDINHO RESPONDE QUE ESTÁ "BRINCANDO DE SER PAI" AO CUIDAR DA BONECA. COMO OS PAIS CUIDAM DAS CRIANÇAS?

4 O ARMANDINHO CONSOLA SUA AMIGA AO SABER QUE OS MENINOS NÃO A DEIXARAM JOGAR BOLA? COMO ELE FAZ ISSO?

Campos de experiência: Escuta, fala, pensamento e imaginação;

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EF01) Dialogar com crianças e adultos, expressando seus desejos, necessidades, sentimentos e opiniões.

(EI02EF07) Manusear diferentes portadores textuais, demonstrando reconhecer seus usos sociais.

(EI02EF08) Manipular textos e participar de situações de escuta para ampliar seu contato com diferentes gêneros textuais (parlendas, histórias de aventura, tirinhas, cartazes de sala, cardápios, notícias etc.).

FICHA 6

NOME:

TURMA:

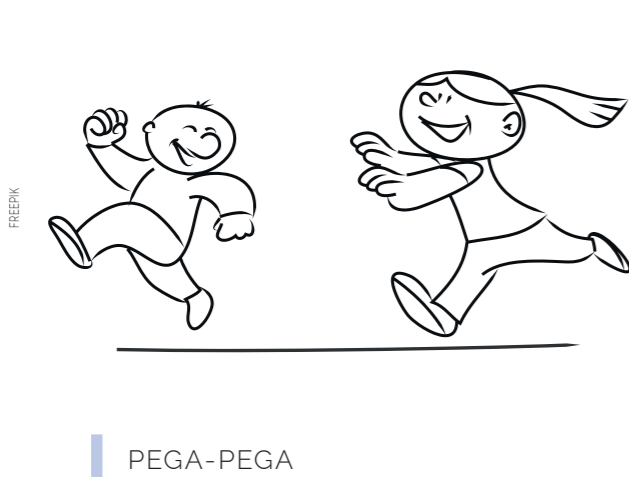
VOCÊ SABIA?

EM ALGUMAS BRINCADEIRAS, PRECISAMOS DE BRINQUEDOS OU OBJETOS PARA QUE ELAS ACONTEÇAM.

EM OUTRAS BRINCADEIRAS, NÃO PRECISAMOS DE BRINQUEDOS OU OBJETOS.



1 PINTE AS BRINCADEIRAS QUE NÃO PRECISAM DE BRINQUEDOS OU OBJETOS PARA ACONTECER.



Campos de experiência: O eu o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EO03) Compartilhar os objetos e os espaços com crianças da mesma faixa etária e adultos.

(EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender.

(EI02CG01) Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura no cuidado de si e nos jogos e brincadeiras.

(EI02CG02) Deslocar seu corpo no espaço, orientando-se por noções como em frente, atrás, no alto, embaixo, dentro, fora etc., ao se envolver em brincadeiras e atividades de diferentes naturezas.

FICHA 7

NOME:

TURMA:

O(A) PROFESSOR(A) IRÁ LER O PEDACINHO DE UMA HISTÓRIA PARA VOCÊ.

QUEM QUER BRINCAR COMIGO?

A PEQUENINA CASA DA MENINA TODA TARDE SE AGIGANTA E NINGUÉM MAIS SE ESPANTA COM TANTA VISITA ESQUISITA.

FOI ASSIM QUE AQUELE DIA SE ENCHEU DE ALEGRIA.

A MENINA LIA, QUANDO NO MEIO DE UMA LINHA, OUVIU O SOM DA CAMPAINHA.

QUANDO ABRIU A PORTA, DEU DE CARA COM O TODI.

SABE QUEM É O **TODI**?

É UM PATINHO PAGODE QUE, VIRA E MEXE, SE SACODE.

ELE ENTRou NA CASA, COÇOU O PEITO COM O BICO, ABRIU AS ASAS E COMEÇOU A **GRASNAR**:

– **QUEIN, QUEIN, QUEIN... QUEM QUER BRINCAR COMIGO?**

A MENINA DISSE: – EU QUERO!




E FORAM JUNTOS SE DIVERTIR.

MAL COMEÇARAM A BRINCAR, SOOU A CAMPAINHA.

QUEM SERÁ QUE SE AVIZINHA?

QUEM QUER BRINCAR COMIGO?, ESCRITO POR TINO FREITAS E ILUSTRADO POR IVAN ZIGG. BELO HORIZONTE: ABACATTE, 2019.

1 VAMOS CONVERSAR?

-  POR QUE AS VISITAS ERAM ESQUISITAS?
-  QUEM FOI O PRIMEIRO AMIGO A CHEGAR NA CASA DA MENINA?
-  O QUE ACONTECEU QUANDO ELES COMEÇARAM A BRINCAR?



Campos de experiência: O eu o outro e o nós; Escuta, fala, pensamento e imaginação;

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender.

(EI02EF03) Demonstrar interesse e atenção ao ouvir a leitura de histórias e outros textos, diferenciando escrita de ilustrações, e acompanhando, com orientação do adulto-leitor, a direção da leitura (de cima para baixo, da esquerda para a direita).

(EI02EF08) Manipular textos e participar de situações de escuta para ampliar seu contato com diferentes gêneros textuais (parlendas, histórias de aventura, tirinhas, cartazes de sala, cardápios, notícias etc.).

FICHA 8

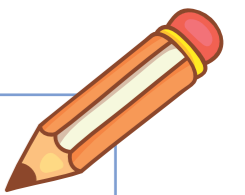
NOME: TURMA:

1 CONVERSE COM SEUS COLEGAS E COM O(A) PROFESSOR(A) E DÊ UMA SUGESTÃO:

2 O(A) PROFESSOR(A) ESCREVERÁ NO QUADRO TODAS AS SUGESTÕES E A TURMA ESCOLHERÁ A BRINCADEIRA QUE MAIS AGRADA A MAIORIA.

3 DESENHE A BRINCADEIRA ESCOLHIDA PELA TURMA.

QUAL É A BRINCADEIRA ESCOLHIDA PELO TODI E PELA MENINA?



Large empty rectangular box for drawing and writing.

Campos de experiência: O eu o outro e o nós; Escuta, fala, pensamento e imaginação.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02E004) Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender.

(EI02E006) Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras.

(EI02EF01) Dialogar com crianças e adultos, expressando seus desejos, necessidades, sentimentos e opiniões.

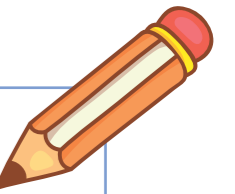
(EI02EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.

FICHA 9

NOME: TURMA:

A PERSONAGEM DA HISTÓRIA GOSTA DE BRINCAR COM OS ANIMAIS. E VOCÊ? COM QUEM GOSTA DE BRINCAR?

1 DESENHE COM QUEM VOCÊ BRINCA.



Campos de experiência: O eu o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Escuta, fala, pensamento e imaginação.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EO01) Demonstrar atitudes de cuidado e solidariedade na interação com crianças e adultos.

(EI02EO02) Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.

(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.

(EI02EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.

NOME:

TURMA:

VAMOS OBSERVAR UMA CAPA DE LIVRO






1 QUAL É O BRINQUEDO QUE ESTÁ ILUSTRADO NA CAPA DO LIVRO?



VEJA COMO SE ESCREVE O NOME DO BRINQUEDO.

GANGORRA

2 RESPONDA:

-  QUAL É A PRIMEIRA LETRA DE GANGORRA?
-  QUAL É A ÚLTIMA LETRA DE GANGORRA?
-  VOCÊ CONHECE ALGUMA PALAVRA QUE COMECE COM A LETRA G?

Campos de experiência: Corpo, gestos e movimentos; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.

(EI02EF03) Demonstrar interesse e atenção ao ouvir a leitura de histórias e outros textos, diferenciando escrita de ilustrações, e acompanhando, com orientação do adulto-leitor, a direção da leitura (de cima para baixo, da esquerda para a direita).

(EI02EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.

(EI02ET05) Classificar objetos, considerando determinado atributo (tamanho, peso, cor, forma etc.).

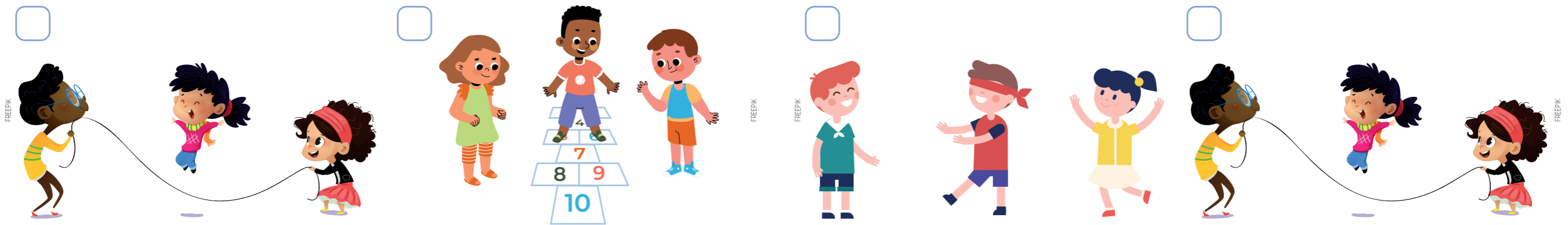
FICHA 11

NOME: TURMA:

1 O(A) PROFESSOR(A) IRÁ LER ALGUMAS ADIVINHAS. EM SEGUIDA, VOCÊ DEVERÁ MARCAR X NA RESPOSTA CERTA.

DEZ CASINHAS PARA PULAR
COM UM PÉ OU COM DOIS PÉS
SE ERRAR TEM QUE VOLTAR
E A BRINCADEIRA RECOMEÇAR.

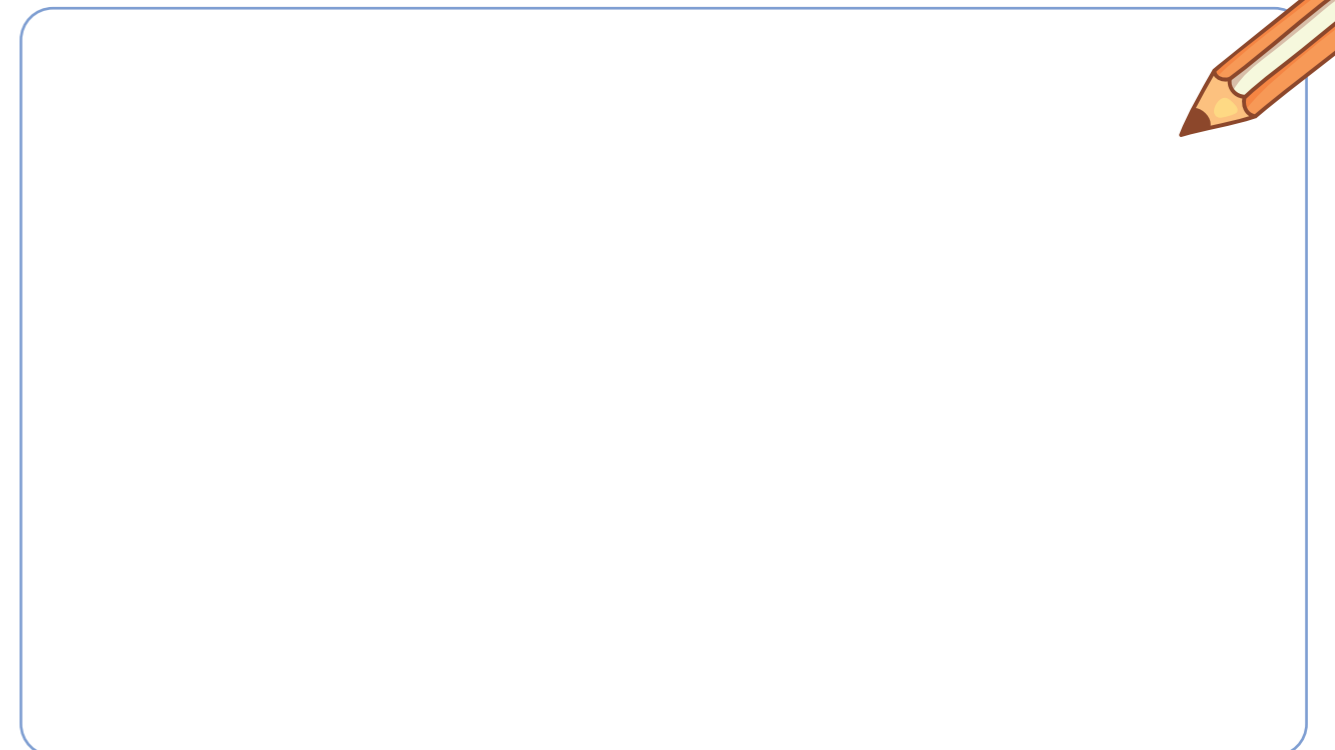
TENHO DUAS PONTAS
PARA ME SEGURAR.
PARA BRINCAR COMIGO,
TEM QUE SABER PULAR.



ADIVINHAS RETIRADAS DE "ADIVINHAS PARA EDUCAÇÃO INFANTIL, SOBRE BRINCADEIRAS FOLCLÓRICAS", DE DENISE BATISTA. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://MEDH.NET/MAT1](https://medh.net/mat1). ACESSO EM: 7 DEZ. 2025.

2 O(A) PROFESSOR(A) IRÁ LER UMA NOVA ADIVINHA. VOCÊ DEVE DESENHAR A RESPOSTA.

O QUE É, O QUE É?
TEM CAUDA, MAS NÃO É CÃO;
NÃO TEM ASAS, MAS SABE VOAR.
SE A LARGAM, NÃO SOBE,
E SAI AO VENTO A BRINCAR.



Campos de experiência: O eu o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.

(EI02EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.

(EI02ET01) Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho).

(EI02ET08) Registrar com números a quantidade de crianças (meninas e meninos, presentes e ausentes) e a quantidade de objetos da mesma natureza (bonecas, bolas, livros etc.).

FICHA 12

NOME:

TURMA:

AGORA, VAMOS BRINCAR COM AS PALAVRAS E COM A MEMÓRIA!

1 ESCUTE A PARLENDA.

HOJE É DOMINGO
PEDE CACHIMBO
O CACHIMBO É DE OURO
BATE NO TOURO
O TOURO É VALENTE
BATE NA GENTE
A GENTE É FRACO
CAI NO BURACO
O BURACO É FUNDO
ACABOU-SE O MUNDO.

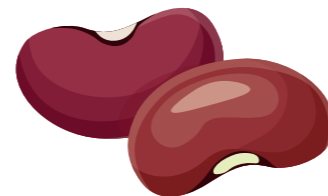
- AGORA, COMPLETE A FRASE CIRCULANDO O DESENHO: O CACHIMBO É DE...



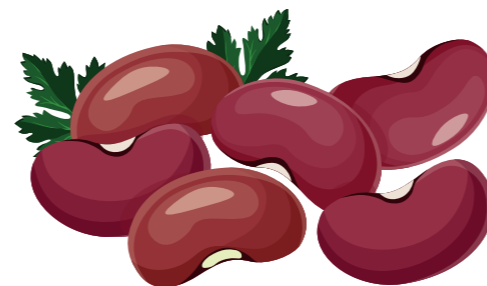
2 ESCUTE OUTRA PARLENDA.

UM, DOIS, FEIJÃO COM ARROZ
TRÊS, QUATRO, FEIJÃO NO PRATO
CINCO, SEIS, FALAR INGLÊS
SETE, OITO, COMER BISCOITO
NOVE, DEZ, COMER PASTÉIS

- FAÇA UM X NO DESENHO EM QUE HÁ MAIS FEIJÕES.



FREEPK

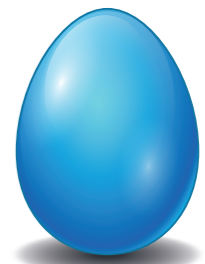
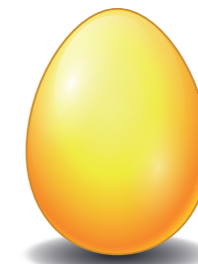
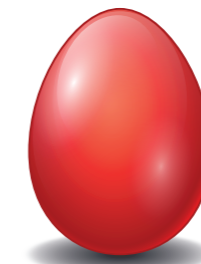


FREEPK

3 ESCUTE MAIS UMA PARLENDA.

A GALINHA DO VIZINHO
BOTA OVO AMARELINHO.
BOTA UM, BOTA DOIS, BOTA TRÊS,
BOTA QUATRO, BOTA CINCO, BOTA SEIS,
BOTA SETE, BOTA OITO, BOTA NOVE,
BOTA DEZ!

- MARQUE X NA RESPOSTA CORRETA: A GALINHA BOTA OVO...



FREEPK

Campos de experiência: Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02TS03) Utilizar diferentes fontes sonoras disponíveis no ambiente em brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodias.

(EI02EF07) Manusear diferentes portadores textuais, demonstrando reconhecer seus usos sociais.

(EI02ET05) Classificar objetos, considerando determinado atributo (tamanho, peso, cor, forma etc.).

(EI02ET06) Utilizar conceitos básicos de tempo (agora, antes, durante, depois, ontem, hoje, amanhã, lento, rápido, depressa, devagar).




NOME:

TURMA:

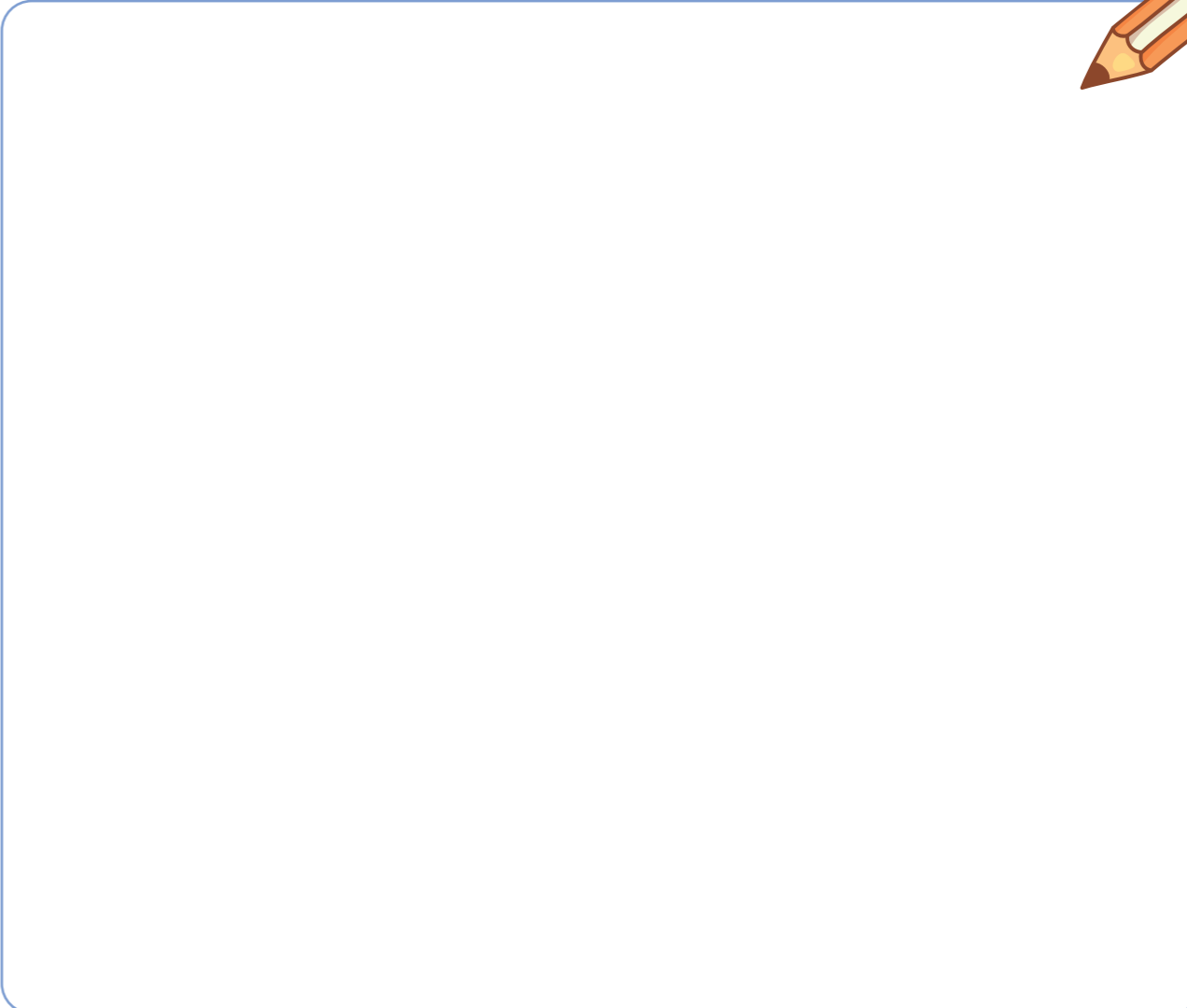
TELEFONE SEM FIO



1 VAMOS CONVERSAR?

-  VOCÊ JÁ BRINCOU DE TELEFONE SEM FIO?
-  QUEM SÃO OS PERSONAGENS QUE APARECEM NAS IMAGENS?
-  O QUE A MENINA DISSE PARA A OUTRA?

2 DESENHE NO ESPAÇO O QUE VOCÊ ACHA QUE A MENINA DISSE NO OUVIDO DA OUTRA.



3 CONTE PARA A TURMA O QUE VOCÊ PENSOU E OUÇA O QUE CADA COLEGA PENSOU.

Campos de experiência: O eu o outro e o nós; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EO06) Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras.

(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.

(EI02EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.

(EI02EF07) Manusear diferentes portadores textuais, demonstrando reconhecer seus usos sociais.

NOME:

TURMA:

HORA DA DIVERSÃO**VAMOS BRINCAR DE TELEFONE SEM FIO**

- 1 SENTEM-SE EM UM CÍRCULO.
- 2 ESCOLHAM UMA PESSOA PARA COMEÇAR A BRINCADEIRA.
- 3 A PESSOA ESCOLHIDA DEVE PENSAR EM UMA BRINCADEIRA. ELA FALA A BRINCADEIRA NO OUVIDO DA PESSOA QUE ESTÁ A SUA ESQUERDA.
- 4 ESSA PESSOA FALA O QUE ENTENDEU PARA QUEM ESTÁ A SUA ESQUERDA. ISSO ACONTECE ATÉ QUE A ÚLTIMA PESSOA DA RODA RECEBA A INFORMAÇÃO.
- 5 ESSA PESSOA FALA PARA A TURMA QUAL É A BRINCADEIRA.
- 6 O JOGO RECOMEÇA, AGORA COM OUTRA PESSOA PENSANDO UMA BRINCADEIRA E FALANDO NO OUVIDO DE QUEM ESTÁ A SUA ESQUERDA.

DESAFIO

- 7 QUE TAL DEIXAR A BRINCADEIRA MAIS DIFÍCIL? CONTEM UMA HISTÓRIA MAIOR A CADA RODADA DA BRINCADEIRA.



Campos de experiência: O eu o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

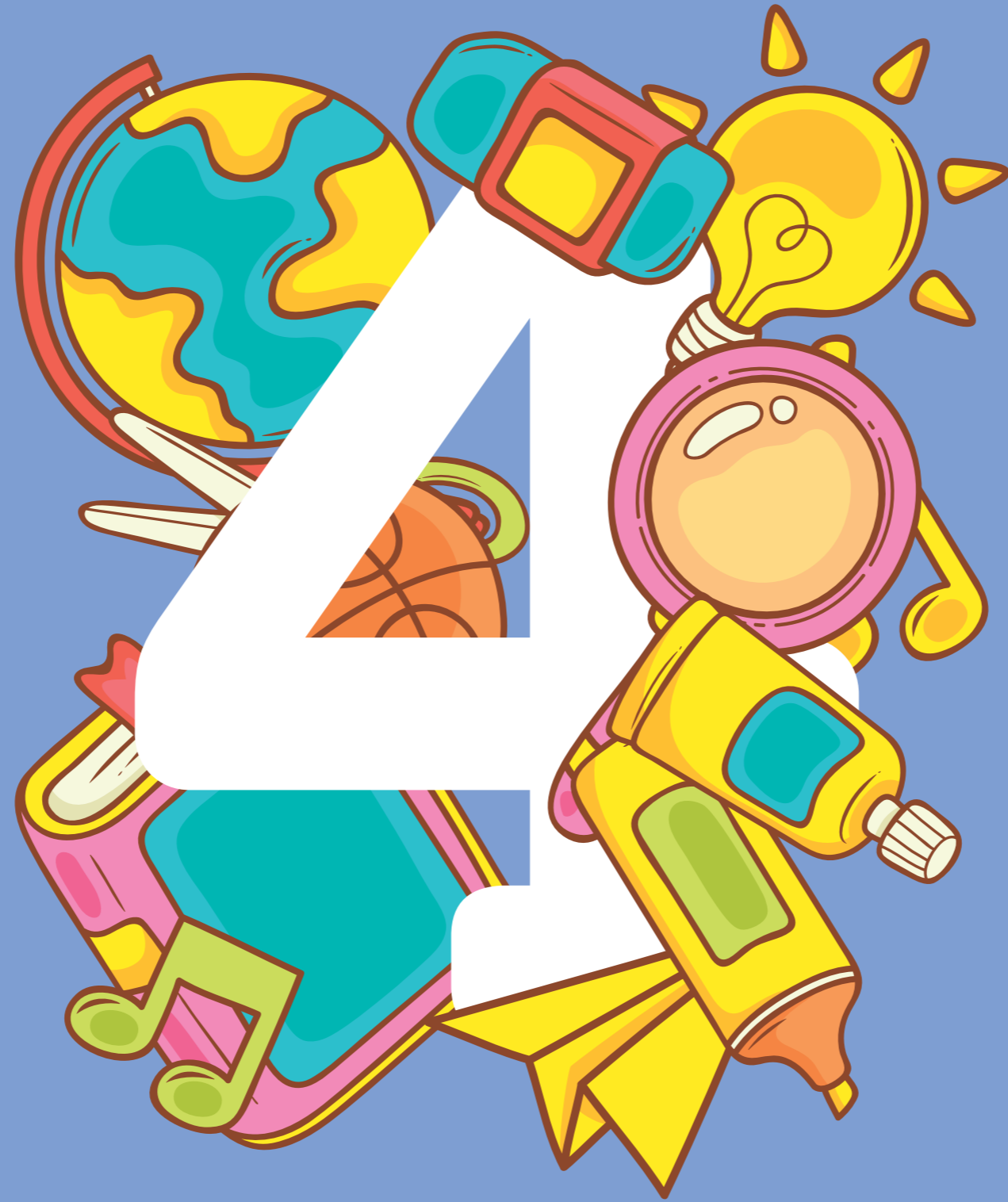
Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EO03) Compartilhar os objetos e os espaços com crianças da mesma faixa etária e adultos.

(EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender.

(EI02CG01) Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura no cuidado de si e nos jogos e brincadeiras.

(EI02EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.





**OUTRA VEZ...
ERA UMA VEZ...**





FICHA 1

NOME:

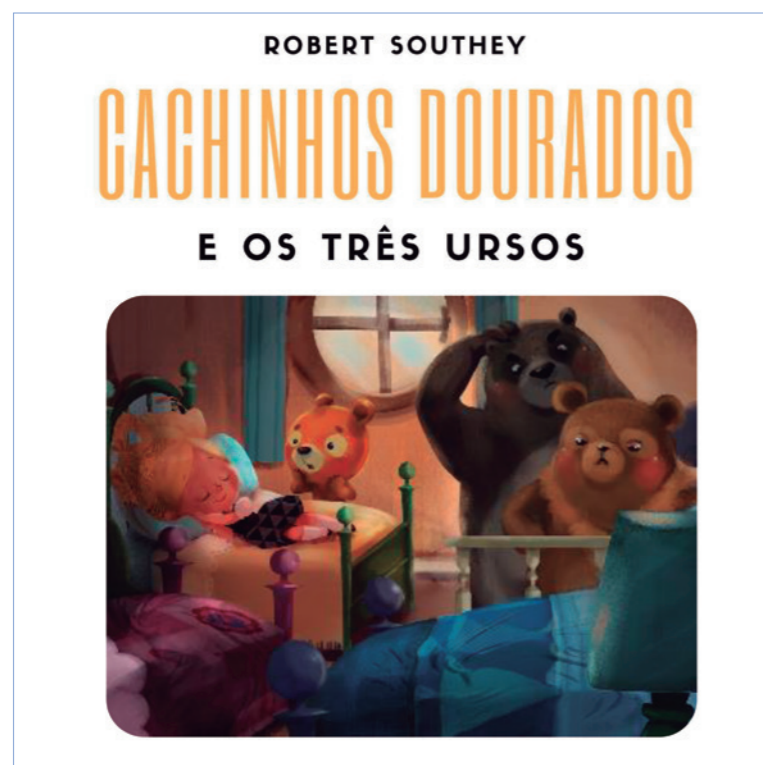
TURMA:

AS HISTÓRIAS DOS LIVROS

VAMOS CONVERSAR?

-  VOCÊ GOSTA DE HISTÓRIAS?
-  QUAL É SEU PERSONAGEM FAVORITO?
-  CONTE PARA SEUS AMIGOS UMA HISTÓRIA DE QUE VOCÊ GOSTA.
-  EM CASA, QUEM LÊ PARA VOCÊ?

VAMOS OBSERVAR A CAPA DE UM LIVRO



REPRODUÇÃO

- 1 A PERSONAGEM QUE ESTÁ DORMINDO NA CAMINHA É:



FREEPIK

- 2 O(A) PROFESSOR(A) IRÁ LER A HISTÓRIA **CACHINHOS DOURADOS E OS TRÊS URSOS** PARA VOCÊ E SEUS COLEGAS. OUÇA COM ATENÇÃO E EMBARQUE NESTA AVENTURA!

FOTOGRAFE O CÓDIGO QR
PARA ACESSAR O LIVRO.



Campos de experiência: O eu o outro e o nós; Escuta, fala, pensamento e imaginação.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender.

(EI02EF03) Demonstrar interesse e atenção ao ouvir a leitura de histórias e outros textos, diferenciando escrita de ilustrações, e acompanhando, com orientação do adulto-leitor, a direção da leitura (de cima para baixo, da esquerda para a direita).

(EI02EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.

(EI02EF08) Manipular textos e participar de situações de escuta para ampliar seu contato com diferentes gêneros textuais (parlendas, histórias de aventura, tirinhas, cartazes de sala, cardápios, notícias etc.).

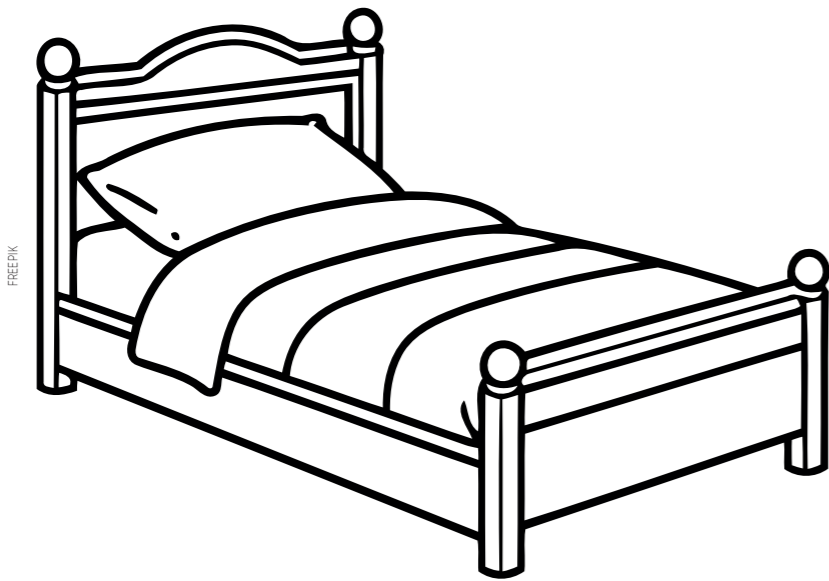
FICHA 2

NOME:

TURMA:

BRINCANDO COM A HISTÓRIA

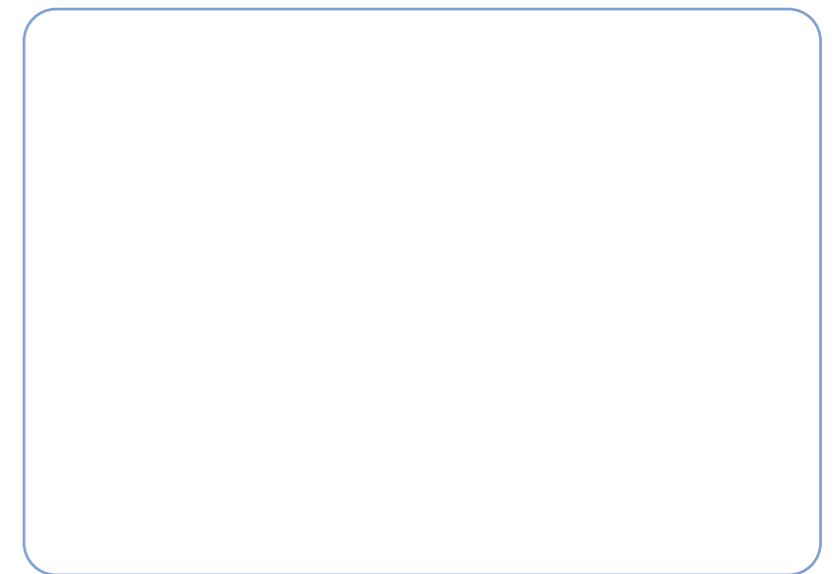
1 COMPLETE O QUE ESTÁ FALTANDO.



CAMA DO PAPAI



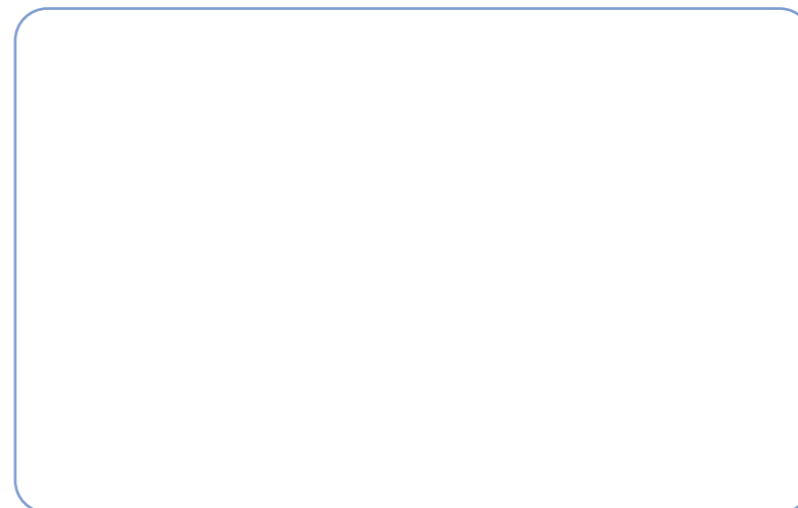
CAMA DA MAMÃE



CAMA DO FILHINHO



MINGAU DO PAPAI



MINGAU DA MAMÃE



MINGAU DO FILHINHO

Campos de experiência: O eu o outro e o nós; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02E001) Demonstrar atitudes de cuidado e solidariedade na interação com crianças e adultos.

(EI02E006) Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras.

(EI02ET01) Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho).

(EI02ET05) Classificar objetos, considerando determinado atributo (tamanho, peso, cor, forma etc.).

FICHA 3

NOME:

TURMA:

BRINCANDO COM A HISTÓRIA

- 1 OBSERVE A FLORESTA ONDE TODAS AS MANHÃS OS TRÊS URSOS FAZIAM SEUS PASSEIOS. ESCOLHA ALGUMAS FIGURAS DE URSOS QUE ESTÃO NA PÁGINA 129, PINTE E COLE-AS NO CENÁRIO.



Campos de experiência: Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02TS02) Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.

(EI02EF08) Manipular textos e participar de situações de escuta para ampliar seu contato com diferentes gêneros textuais (parlendas, histórias de aventura, tirinhas, cartazes de sala, cardápios, notícias etc.).

(EI02EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.

(EI02ET01) Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho).

FICHA 4

NOME: TURMA:

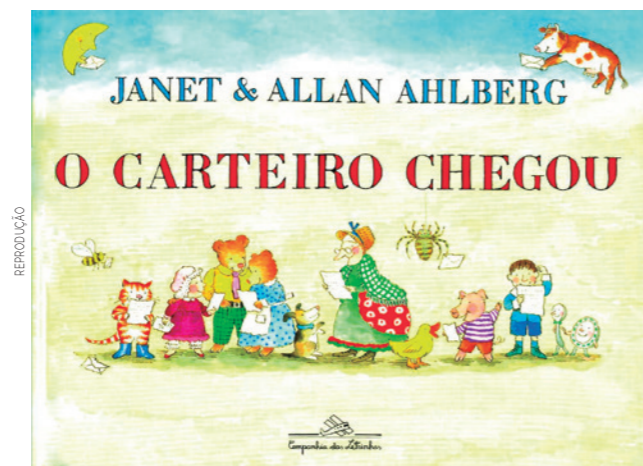
CACHINHOS DOURADOS FICOU COM MUITO MEDO E FUGIU DOS TRÊS URSOS. MAS DEPOIS SE ARREPENDEU. E ASSIM RESOLVEU CONVIDAR OS URSOS PARA SUA FESTA DE ANIVERSÁRIO.

O CARTEIRO CHEGOU

NA MANHÃ ENSOLARADA,
PEDALANDO PELA ESTRADA,
ALGUÉM VEM VINDO DO SUL:
É O CARTEIRO DA COMARCA
EM SEU UNIFORME AZUL,
TRAZENDO UMA CARTA PARA OS TRÊS URSOS.

A FAMÍLIA LEU A CARTA (MENOS, É CLARO, O URSINHO),
SERVIU UM CHÁ AO CARTEIRO,
QUE TOMOU O BULE INTEIRO
E SEGUIU O SEU CAMINHO.

O CARTEIRO CHEGOU, ESCRITO POR ALLAN AHLBERG E ILUSTRADO POR JANET AHLBERG. SÃO PAULO: COMPANHIA DAS LETRINHAS, 2007.

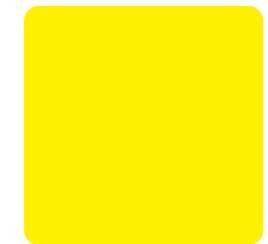


MARQUE X NAS RESPOSTAS CORRETAS.

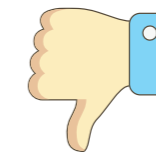
1 O CARTEIRO VEIO PEDALANDO PELA ESTRADA, NUMA MANHÃ:



2 O CARTEIRO USAVA UM UNIFORME:



3 O CARTEIRO TOMOU O BULE INTEIRO DE CHÁ. VOCÊ ACHA QUE ELE GOSTA DE CHÁ?



Campos de experiência: O eu o outro e o nós; Escuta, fala, pensamento e imaginação.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender.

(EI02EF03) Demonstrar interesse e atenção ao ouvir a leitura de histórias e outros textos, diferenciando escrita de ilustrações, e acompanhando, com orientação do adulto-leitor, a direção da leitura (de cima para baixo, da esquerda para a direita).

(EI02EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.

(EI02EF07) Manusear diferentes portadores textuais, demonstrando reconhecer seus usos sociais.




FICHA 5

NOME:

TURMA:

VOCÊ CONHECE ESSA HISTÓRIA?

VAMOS CONVERSAR?

-  VOCÊ SABE QUAL É A HISTÓRIA EM QUE O LOBO MAU SE VESTE DE VOVOZINHA?
-  POR QUE O LOBO MAU SE VESTIU DE VOVOZINHA?
-  O QUE ACONTECE NO FINAL DESTA HISTÓRIA?

RELEMBRE A HISTÓRIA

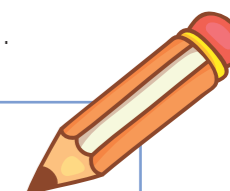
CERTO DIA, A MAMÃE PEDIU PARA CHAPEUZINHO VERMELHO LEVAR ALGUNS DOCES PARA A VOVOZINHA, QUE ESTAVA UM POUCO DOENTE.

A MAMÃE PREPAROU A CESTA COM GULOSEIMAS E CHAPEUZINHO SAIU EM DIREÇÃO À CASA DA VOVÓ QUE FICAVA NA FLORESTA. MAS A MAMÃE PEDIU PARA CHAPEUZINHO TOMAR CUIDADO PORQUE HAVIA UM LOBO NA FLORESTA. NO CAMINHO CHAPEUZINHO CANTAROLAVA...

PELA ESTRADA AFORA
EU VOU BEM SOZINHA
LEVAR ESSES DOCES
PARA A VOVOZINHA.
ELA MORA LONGE,
O CAMINHO É DESERTO
E O LOBO MAU NÃO PASSA
AQUI POR PERTO.

CANTIGA TRADICIONAL

- 1 DESENHE A PERSONAGEM MAIS IMPORTANTE DESSA HISTÓRIA.



Campos de experiência: O eu o outro e o nós; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EO05) Perceber que as pessoas têm características físicas diferentes, respeitando essas diferenças.

(EI02TS03) Utilizar diferentes fontes sonoras disponíveis no ambiente em brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodias.

(EI02EF03) Demonstrar interesse e atenção ao ouvir a leitura de histórias e outros textos, diferenciando escrita de ilustrações, e acompanhando, com orientação do adulto-leitor, a direção da leitura (de cima para baixo, da esquerda para a direita).

(EI02EF08) Manipular textos e participar de situações de escuta para ampliar seu contato com diferentes gêneros textuais (parlendas, histórias de aventura, tirinhas, cartazes de sala, cardápios, notícias etc.).

FICHA 6

NOME:

TURMA:

CONVERSANDO SOBRE A HISTÓRIA

NO FINAL DA HISTÓRIA, CHAPEUZINHO VERMELHO, VOVOZINHA E O CAÇADOR COMEM AS GULOSEIMAS QUE A MENINA LEVAVA NA CESTA. MAS O QUE HAVIA NA CESTA? VAMOS LER A ADIVINHA E DESCOBRIR...

NA CESTA DA CHAPEUZINHO TEM DELÍCIAS PRA VOVÓ: TEM COCADA, TEM BISCOITO, GOIABADA E PÃO-DE-LÓ.

E TEM UMA SURPRESA PRA VOCÊ ADIVINHAR. PRESTE ATENÇÃO NAS PISTAS QUE A CHAPEUZINHO VAI DAR.

É FEITO DE CHOCOLATE E LEITE CONDENSADO, ENROLADO EM BOLINHAS, POR CIMA VAI GRANULADO.

QUEM SOUBER O NOME DISSO, LEVANTA A MÃO PRIMEIRO. ESSE DOCE DELICIOSO CHAMA-SE

1 VOCÊ DESCOBRIU A SURPRESA QUE ESTAVA NA CESTA PARA A VOVÓ? CIRCULE A RESPOSTA CERTA:



2 DESENHE SEU DOCE FAVORITO.

Campos de experiência: O eu o outro e o nós; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EO02) Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.

(EI02TS02) Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.

(EI02EF03) Demonstrar interesse e atenção ao ouvir a leitura de histórias e outros textos, diferenciando escrita de ilustrações, e acompanhando, com orientação do adulto-leitor, a direção da leitura (de cima para baixo, da esquerda para a direita).

(EI02ET01) Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho).

FICHA 7

NOME: TURMA:

DESENHANDO A HISTÓRIA

O QUE ACONTECEU COM O LOBO MAU NA HISTÓRIA DA CHAPEUZINHO VERMELHO?

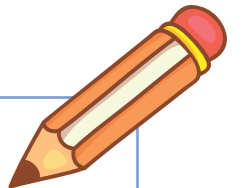


O(A) PROFESSOR(A) IRÁ LER A HISTÓRIA PARA VOCÊ E SEUS COLEGAS. OUÇA COM ATENÇÃO.

FOTOGRAFE O CÓDIGO QR PARA ACESSAR O LIVRO.



1 DESENHE O QUE ACONTECEU COM O LOBO MAU.



Campos de experiência: O eu o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender.

(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.



(EI02EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.

(EI02ET04) Identificar relações espaciais (dentro e fora, em cima, embaixo, acima, abaixo, entre e do lado) e temporais (antes, durante e depois).

NOME: TURMA:

VOCÊ CONHECE ESSA HISTÓRIA?



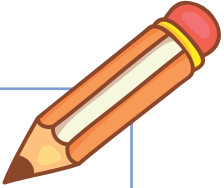
VAMOS CONVERSAR?

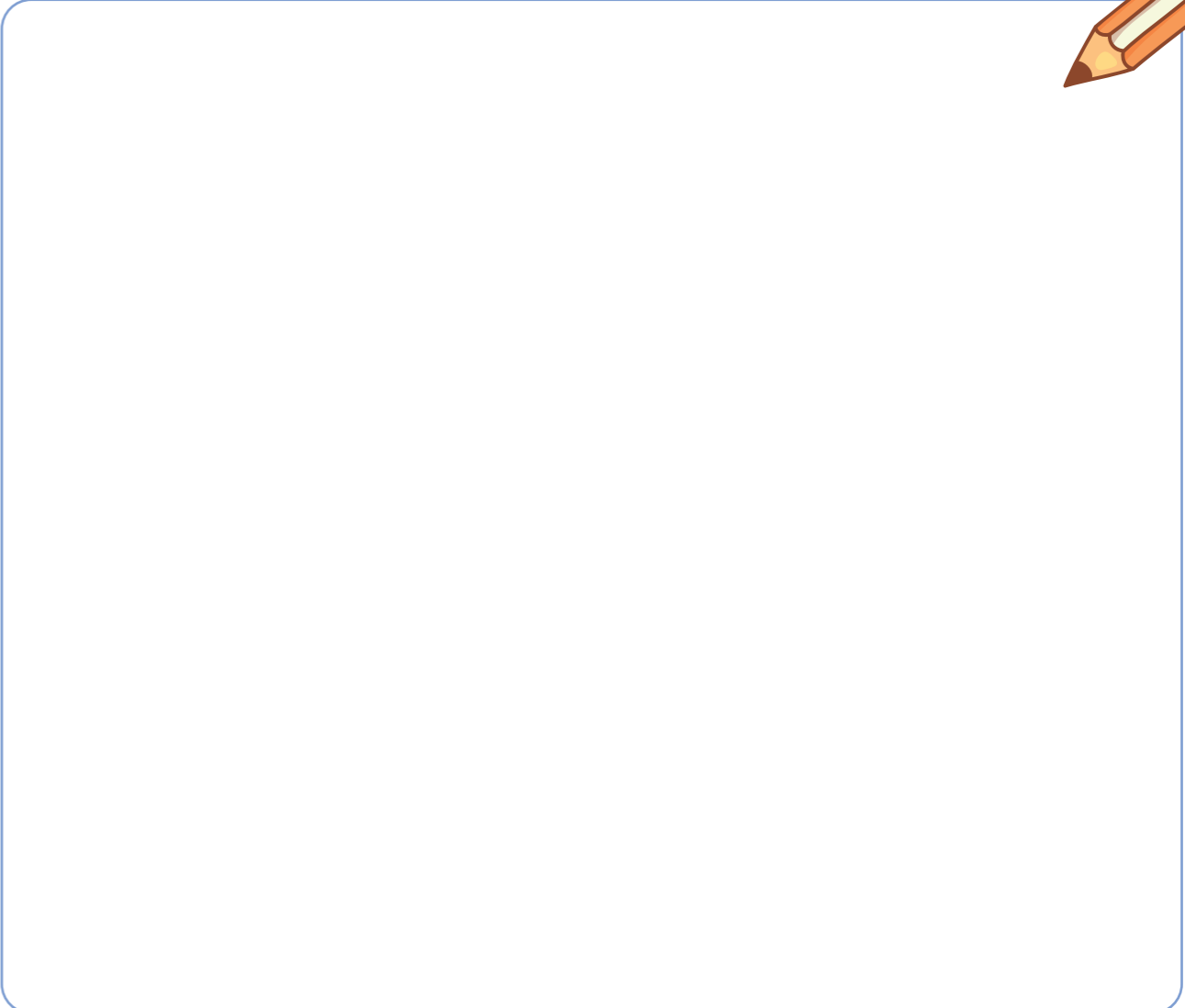
-  QUAL É O NOME DA HISTÓRIA QUE TEM COMO PERSONAGENS OS SETE ANÕES?
-  QUAL É A FRUTA QUE A BRUXA OFERECERAM PARA BRANCA DE NEVE?

VAMOS LER O POEMA

BRANCA DE NEVE RESOLVEU PERGUNTAR:
 – **ANÕES, O QUE QUEREM PARA O JANTAR?**
 DUNGA PENSOU EM ENSOPADO.
 MESTRE QUIS FRANGO ASSADO.
 FELIZ SUGERIU AFOGADO.
 ATCHIM PEDIU BOLO SALGADO.
 DENGOSO VOTOU EM BIFE ACEBOLADO.
 SONECA PREFERIU PIMENTÃO RECHEADO.
 – **QUERO TUDO!** – DISSE ZANGADO!
 E BRANCA DE NEVE RESPONDEU:
 – **QUER SABER?**
 NÃO VOU FAZER
 NEM ISSO, NEM AQUILO...
 QUEM QUISER COMER,
 QUE VÁ AO RESTAURANTE POR QUILO!

ELISABETE JACQUES URIZZI GARCIA

- 1  VOCÊ GOSTA DE ALGUMA DAS COMIDAS PEDIDAS PELOS 7 ANÕES? CONTE PARA A TURMA QUAL É?
- 2  QUE PRATO VOCÊ PEDIRIA PARA A BRANCA DE NEVE PREPARAR?
- 3  DESENHE NO QUADRO A SUA COMIDA PREFERIDA.



Campos de experiência: O eu o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Escuta, fala, pensamento e imaginação.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EO06) Respeitar regras básicas de convívio social nas interações e brincadeiras.

(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.

(EI02EF08) Manipular textos e participar de situações de escuta para ampliar seu contato com diferentes gêneros textuais (parlendas, histórias de aventura, tirinhas, cartazes de sala, cardápios, notícias etc.).

(EI02EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.

FICHA 9

NOME:

TURMA:

FIQUE SABENDO...

RESTAURANTE POR QUILO É ONDE OS CLIENTES SE SERVEM COM A COMIDA QUE DESEJAM E PAGAM CONFORME O PREÇO INDICADO QUANDO SE COLOCA O PRATO NA BALANÇA.

- 1 FAÇA DE CONTA QUE VOCÊ ESTÁ NUM RESTAURANTE POR QUILO. VÁ ATÉ A PÁGINA 129, ESCOLHA COMIDAS PARA MONTAR SEU PRATO E COLE AQUI.



FREEPK

Campos de experiência: Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02TS02) Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.

(EI02EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.

(EI02ET05) Classificar objetos, considerando determinado atributo (tamanho, peso, cor, forma etc.).

(EI02ET01) Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho).

FICHA 10

NOME: TURMA:

VAMOS CONHECER OUTRA VERSÃO DA HISTÓRIA

UMA HISTÓRIA PODE SER CONTADA DE VÁRIAS MANEIRAS. VAMOS LER UMA VERSÃO DA HISTÓRIA **BRANCA DE NEVE E AS SETE VERSÕES**.

QUANDO OS SETE ANÕES CHEGARAM EM CASA VIRAM TUDO BAGUNÇADO.

- MALDIÇÃO! ALGUÉM ESTEVE AQUI! DISSE INVOCADO.
- E REVIROU TUDO - FALOU SABIDO.

- SERÁ QUE MEXERAM NA MINHA CAMA? PERGUNTOU COCHILO, QUE JÁ ESTAVA QUERENDO TIRAR UMA SONECA.

OS SETE SUBIRAM AS ESCADAS CORRENDO PARA VER SE TINHAM MEXIDO EM SUAS CAMAS E FOI UMA SURPRESA QUANDO VIRAM BRANCA DE NEVE DEITADA SOBRE ELAS.

- QUEM É VOCÊ? PERGUNTARAM OS SETE, ACORDANDO BRANCA DE NEVE.

ELA EXPLICOU QUE ESTAVA FUGINDO DE SUA MADRASTA, A RAINHA, E PEDIU QUE A DEIXASSEM FICAR MORANDO COM ELES.

OS SETE ANÕES PENSARAM, PENSARAM E DECIDIRAM:

- NÃO, VOCÊ BAGUNÇOU NOSSA CASA. TEM QUE IR EMBORA.

E BRANCA DE NEVE SAIU CABISBAIXA.

BRANCA DE NEVE E AS SETE VERSÕES, ESCRITO POR JOSÉ ROBERTO TORERO E MARCUS AURELIUS PIMENTA; ILUSTRADO POR BRUNA ASSIS BRASIL. RIO DE JANEIRO: OBJETIVA, 2011.



1 O(A) PROFESSOR(A) VAI LER AS FRASES E VOCÊ IRÁ MARCAR X NO SIM OU NÃO.

- BRANCA DE NEVE BAGUNÇOU A CASA DOS SETE ANÕES.

SIM NÃO

- OS SETE ANÕES SUBIRAM AS ESCADAS CORRENDO PARA VER SE TINHAM MEXIDO EM SUAS CAMAS.


SIM NÃO


- QUANDO OS ANÕES CHEGARAM NO QUARTO, BRANCA DE NEVE ESTAVA ACORDADA, SENTADA NA CAMA.

SIM NÃO

- OS ANÕES DEIXARAM BRANCA DE NEVE MORAR COM ELES.

SIM NÃO

2  BRANCA DE NEVE COMEU A COMIDA, BAGUNÇOU A CASA E DEPOIS DORMIU NA CAMA DOS ANÕES. VOCÊ SE LEMBRA DE OUTRA HISTÓRIA EM QUE A PERSONAGEM FEZ A MESMA COISA? QUAL?

3  VOCÊ E SEUS COLEGAS GOSTARAM DESSA VERSÃO DA HISTÓRIA? E SE VOCÊS CRIASSEM UMA NOVA VERSÃO? NELA, A BRANCA DE NEVE PODERIA FAZER TUDO DIFERENTE E, ASSIM, TER UM OUTRO FINAL.

Campos de experiência: O eu o outro e o nós; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02EO01) Demonstrar atitudes de cuidado e solidariedade na interação com crianças e adultos.

(EI02EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos

(EI02EF08) Manipular textos e participar de situações de escuta para ampliar seu contato com diferentes gêneros textuais (parlendas, histórias de aventura, tirinhas, cartazes de sala, cardápios, notícias etc.).

(EI02ET01) Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho).

(EI02ET04) Identificar relações espaciais (dentro e fora, em cima, embaixo, acima, abaixo, entre e do lado) e temporais (antes, durante e depois).

NOME:

TURMA:

HORA DA DIVERSÃO

VAMOS CONTAR HISTÓRIAS COM FANTOCHES?

PARA CONFECCIONAR OS FANTOCHES VOCÊ PRECISARÁ DA AJUDA DE UM ADULTO. DESTAQUE AS FIGURAS QUE ESTÃO NA PÁGINA 125 E COLE-AS NUM PALITO DE SORVETE.

AGORA É SÓ SE JUNTAR COM SEUS COLEGAS E USAR A IMAGINAÇÃO PARA CRIAR HISTÓRIAS COM ESSES PERSONAGENS!



FREEMK

Campos de experiência: O eu o outro e o nós; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

Direitos de aprendizagem e desenvolvimento: Conviver; brincar; participar; explorar, expressar, conhecer-se.

Objetivos de aprendizagem e desenvolvimento:

(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.

(EI02TS02) Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.

(EI02TS03) Utilizar diferentes fontes sonoras disponíveis no ambiente em brincadeiras cantadas, canções, músicas e melodias.

(EI02EF03) Demonstrar interesse e atenção ao ouvir a leitura de histórias e outros textos, diferenciando escrita de ilustrações, e acompanhando, com orientação do adulto-leitor, a direção da leitura (de cima para baixo, da esquerda para a direita).

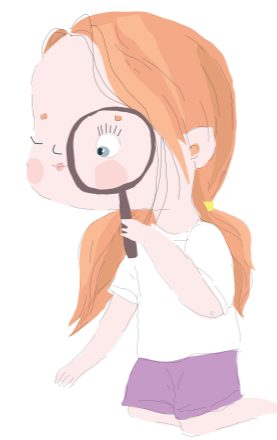
DESTAQUE AS VELINHAS PARA FAZER A ATIVIDADE DA PÁGINA 19.



DESTAQUE OS GATINHOS PARA FAZER A ATIVIDADE DA PÁGINA 53.



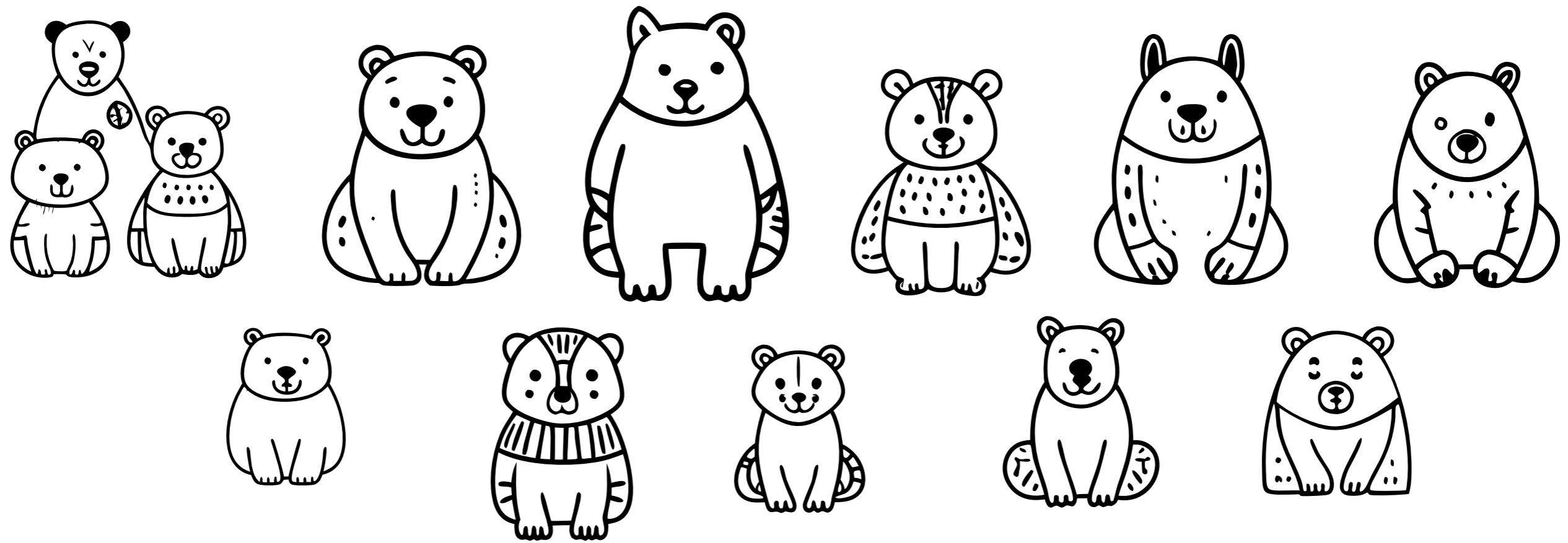
DESTAQUE AS CRIANÇAS PARA FAZER A ATIVIDADE DA PÁGINA 77.



FREEMK

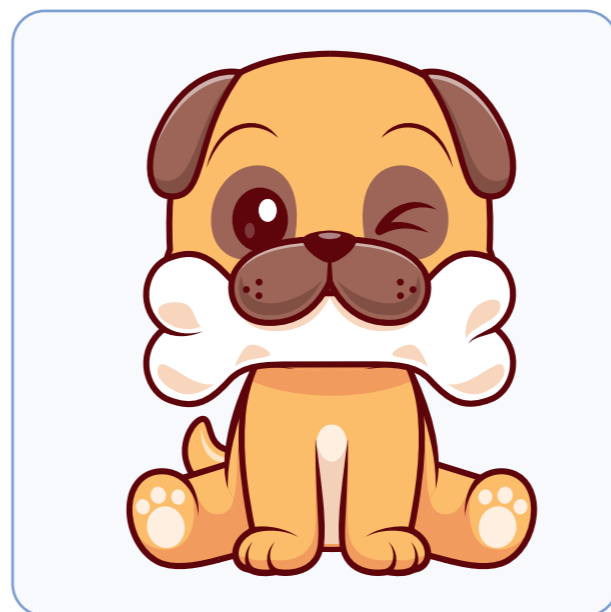
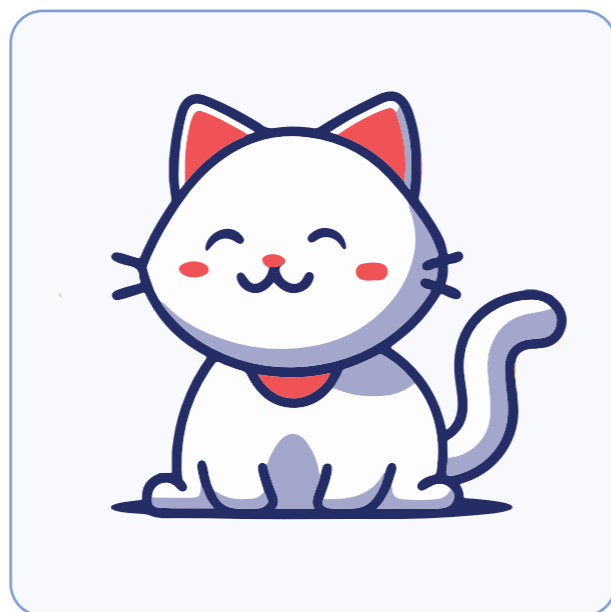
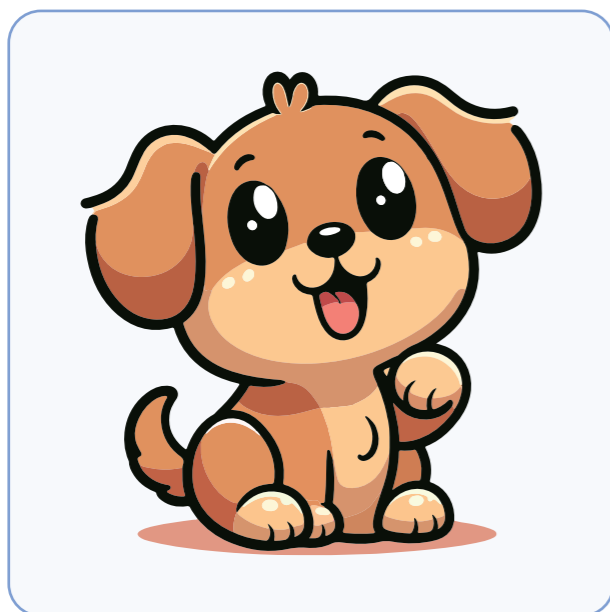
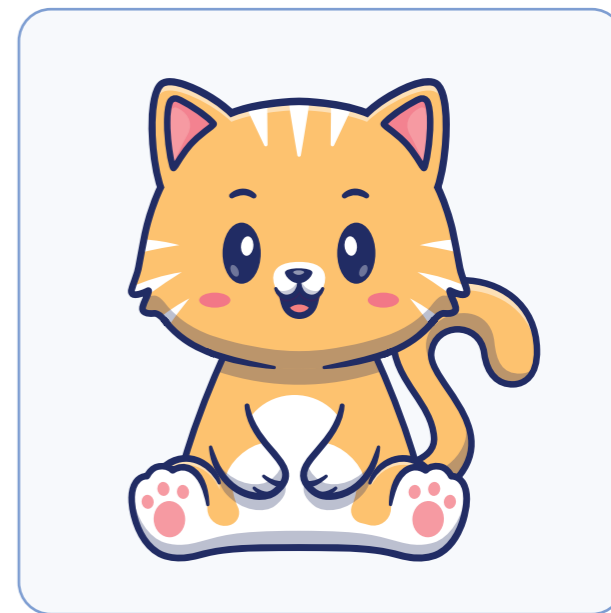
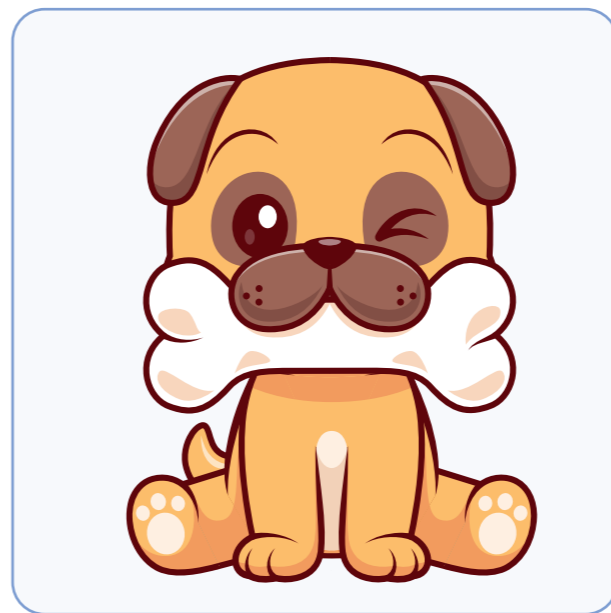
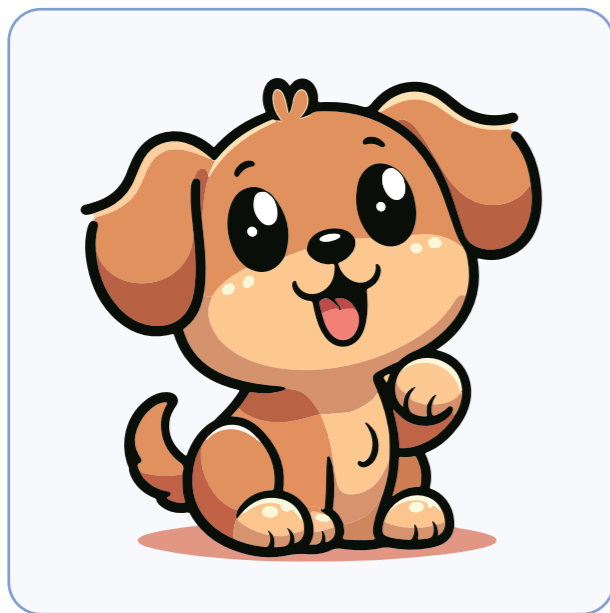


DESTAQUE OS URSOS PARA FAZER A ATIVIDADE DA PÁGINA109.



DESTAQUE AS COMIDAS PARA FAZER A ATIVIDADE DA PÁGINA121.





DESTAQUE AS CARTAS PARA FAZER A ATIVIDADE DA PÁGINA 53.

**brincar, aprender
e compartilhar**

**brincar, aprender
e compartilhar**

**brincar, aprender
e compartilhar**

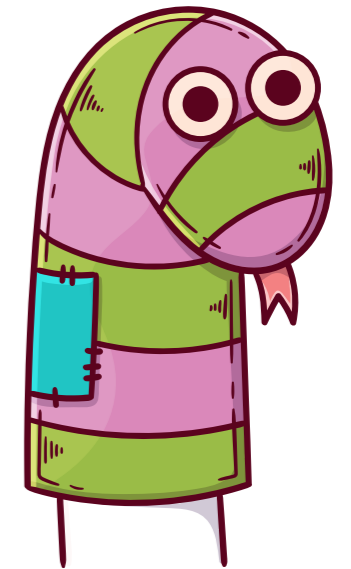
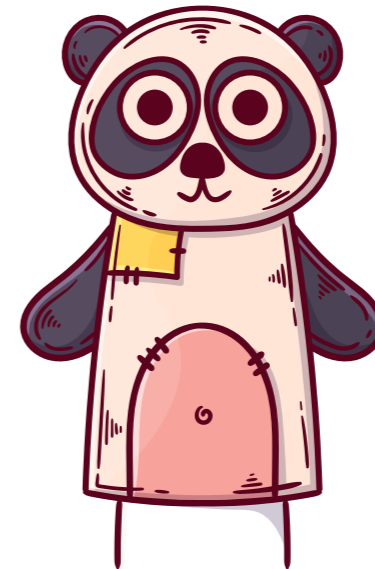
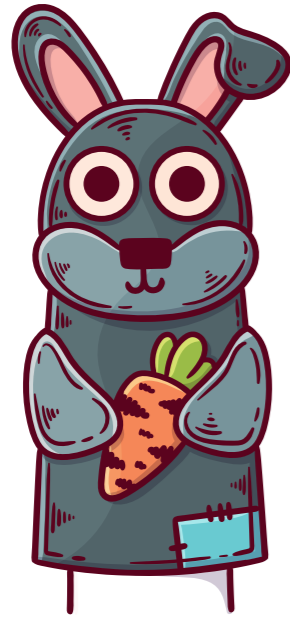
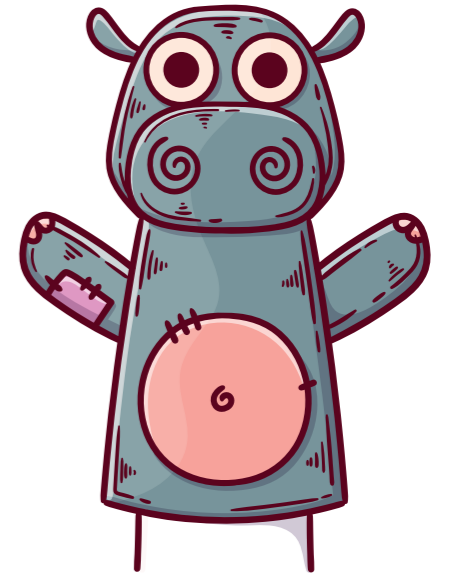
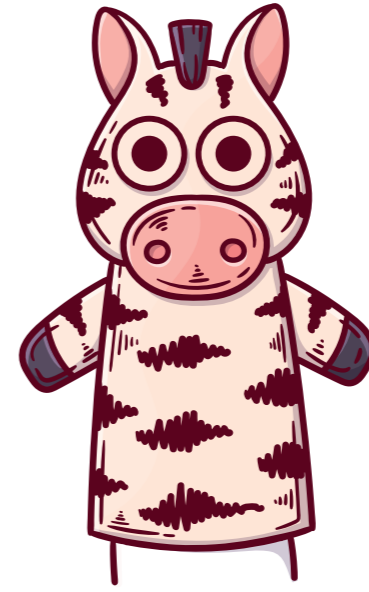
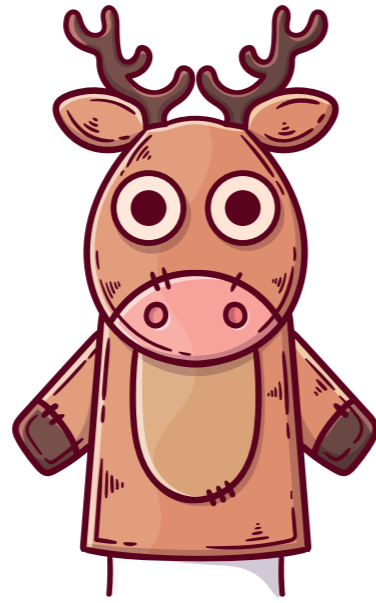
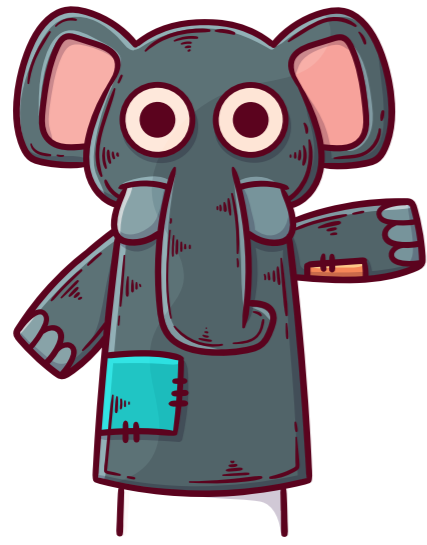
**brincar, aprender
e compartilhar**

**brincar, aprender
e compartilhar**

**brincar, aprender
e compartilhar**

**brincar, aprender
e compartilhar**

**brincar, aprender
e compartilhar**



FREPK

DESTAQUE OS FANTOCHES
PARA FAZER A ATIVIDADE DA
PÁGINA 125.

boreal

ISBN: 978-65-83738-53-0



9 786583 738530