

PROJETO

Cipin

EDUCAÇÃO INFANTIL

DANTE E NOEMI

MATEMÁTICA





DANTE E NOEMI

MATEMÁTICA



LUIZ ROBERTO DANTE

- LIVRE-DOCENTE EM EDUCAÇÃO MATEMÁTICA PELA UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO" (UNESP-SP), CAMPUS DE RIO CLARO
- DOUTOR EM PSICOLOGIA DA EDUCAÇÃO: ENSINO DA MATEMÁTICA PELA PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO (PUC-SP)
- MESTRE EM MATEMÁTICA PELA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO (USP)
- LICENCIADO EM MATEMÁTICA PELA UNESP-SP, RIO CLARO
- PESQUISADOR EM ENSINO E APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA PELA UNESP-SP, RIO CLARO
- EX-PROFESSOR DO ENSINO FUNDAMENTAL E DO ENSINO MÉDIO NA REDE PÚBLICA DE ENSINO
- AUTOR DE LIVROS PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA

NOEMI BIANCHINI

- DOUTORA EM SOCIOLOGIA DA EDUCAÇÃO PELO PROGRAMA EDUCAÇÃO, HISTÓRIA, POLÍTICA E SOCIEDADE DA PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO (PUC-SP)
- MESTRA EM EDUCAÇÃO ESCOLAR PELA UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO" (UNESP-SP), CAMPUS DE ARARAQUARA
- PÓS-GRADUADA EM TEORIA E CRÍTICA LITERÁRIA PELA UNESP-SP, ARARAQUARA
- LICENCIADA EM LETRAS E PEDAGOGIA PELA FACULDADE DE FILOSOFIA, CIÊNCIAS E LETRAS DE ARARAS (FFCLA)
- EXPERIÊNCIA COMO SUPERVISORA E COORDENADORA DE CONTEÚDOS PARA CURSOS DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
- EX-PROFESSORA DOS CURSOS DE GRADUAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO NAS ÁREAS DE CURRÍCULO, LEGISLAÇÃO, GESTÃO E ALFABETIZAÇÃO
- EX-PROFESSORA DO ENSINO FUNDAMENTAL E DO ENSINO MÉDIO NAS REDES PÚBLICA E PARTICULAR DE ENSINO

Presidência: Mario Ghio Júnior

Direção editorial: Lidiane Vivaldini Olo

Gerência editorial: Viviane Carpegiani

Gestão de área: Ronaldo Rocha

Edição: Luana Fernandes de Souza (edit.) e
Darlene Fernandes Escribano (assist.)

Planejamento e controle de produção: Flávio Matuguma, Juliana
Batista, Felipe Nogueira e Juliana Gonçalves

Revisão: Kátia Scaff Marques (coord.), Brenda T. M. Morais, Claudia
Virgilio, Daniela Lima, Malvina Tomáz e Ricardo Miyake

Arte: André Gomes Vitale (ger.), Catherine Saori Ishihara (coord.),
Andréa Dellamagna e Kleber de Messas (edição de arte)

Diagramação: R2 Design

Iconografia e tratamento de imagem: André Gomes Vitale (ger.),
Claudia Bertolazzi e Denise Durand Kremer (coord.),
Iron Montovanello (pesquisa iconográfica), Fernanda Crevin (tratamento de imagens)

Licenciamento de conteúdos de terceiros: Roberta Bento (ger.),
Jenis Oh (coord.), Liliane Rodrigues, Flávia Zambon e
Raísa Maris Reina (analistas de licenciamento)

Ilustração: Biry Sarkis

Cartografia: Eric Fuzii (coord.) e Robson Rosendo da Rocha

Design: Erik Taketa (coord.) e Talita Guedes (proj. gráfico e capa)

Projeto gráfico: Estúdio Apis Design

Ilustração de capa: Barlavento Estúdio Criativo

Todos os direitos reservados por Somos Sistemas de Ensino S.A.

Avenida Paulista, 901, 6º andar – Bela Vista

São Paulo – SP – CEP 01310-200

<http://www.somoseduacao.com.br>

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Dante, Luiz Roberto
Projeto Ápis : Educação infantil : Matemática :
volume 1 ao 3 / Luiz Roberto Dante, Noemi Bianchini. --
2. ed. -- São Paulo : Ática, 2020.
(Projeto Ápis ; vol. 1 ao 3)

Bibliografia

1. Educação infantil 2. Matemática - Educação infantil
I. Título II. Bianchini, Noemi III. Série

20-1428

CDD 372

Angélica Ilacqua - Bibliotecária - CRB-8/7057

2020

Código da obra CL 750423

CAE 721313 (AL) / 721314 (PR)

ISBN 9788508195848 (AL)

ISBN 9788508195855 (PR)

2ª edição

1ª impressão

De acordo com a BNCC.

Impressão e acabamento

Uma publicação **SOMOS**
EDUCAÇÃO



Biry Sarkis/Arquivo da editora

A COLEÇÃO **ÁPIS EDUCAÇÃO INFANTIL** CHEGA ATÉ
VOCÊ TRAZENDO MUITO APRENDIZADO!
COM UMA LINGUAGEM SIMPLES E ATRAENTE, OS
CONTEÚDOS ACOMPANHAM SUA EVOLUÇÃO E SEU
DESENVOLVIMENTO.
COMPARTILHE, APRENDA E DIVIRTA-SE!

DANTE E NOEMI

CONHEÇA SEU LIVRO

ESTA É A **TURMA DO GUI**, QUE VAI ACOMPANHAR VOCÊ DURANTE O ANO TODO.



GUI



RAFAEL



CLARA



BIA



IVO

Ilustrações: Bryn Sanks/Arquivo da editora

**MATERIAL
DE APOIO**

SEMPRE QUE VOCÊ ENCONTRAR
ESTE ÍCONE SIGNIFICA QUE **HÁ
PEÇAS E FIGURAS A SEREM
DESTACADAS** NO FINAL DO LIVRO.

**SUGESTÃO
DE...**

TODA VEZ QUE APARECER O BOXE **SUGESTÃO DE...**
VOCÊ VAI ENCONTRAR INDICAÇÕES DE MATERIAIS
QUE COMPLEMENTAM OS TEMAS TRABALHADOS
NO LIVRO, AMPLIANDO SEU APRENDIZADO!

- ESTAS SÃO AS SEÇÕES DE SEU LIVRO:



AS **ABERTURAS DE UNIDADE** INTRODUZEM O TEMA.



NA SEÇÃO **HORA DO JOGO E DA
BRINCADEIRA**, VOCÊ RETOMA OS
CONCEITOS TRABALHADOS COM
ATIVIDADES LÚDICAS E JOGOS QUE
TORNAM SEU APRENDIZADO MUITO
MAIS DIVERTIDO!



A SEÇÃO **VAMOS CRIAR?** DESAFIA VOCÊ
A USAR A IMAGINAÇÃO E A CRIATIVIDADE
PARA PENSAR SOLUÇÕES, PRODUZIR E
APRENDER MUITO!

SUMÁRIO

UNIDADE 1



FAMÍLIA E AMIGOS 7

PESSOAS DA FAMÍLIA	
DE CLARA	8
MAIS PESSOAS DA FAMÍLIA	
DE CLARA	9
A CASA DE GUI E A CASA	
DE BIA	10
CORES.....	11
VAMOS PINTAR?.....	12
FORMATOS	13
VAMOS COLAR?	14
LIVRO: UM ÓTIMO PRESENTE	15
A QUANTIDADE UM (1)	16
CONTANDO VELINHAS.....	17
1 UM	18
A QUANTIDADE DOIS (2)	19
CONTANDO VELINHAS.....	20
2 DOIS	21
CADA PASSARINHO NO SEU	
NINHO.....	22
A QUANTIDADE TRÊS (3)	23

CONTANDO VELINHAS.....	24
3 TRÊS.....	25
VAMOS DESENHAR?	26
HORA DO LANCHE DA	
FAMÍLIA DE GUI	27
BRINCANDO COM BLOCOS	
DE MONTAR	28
CHAPÉU DE TRÊS PONTAS.....	29
TRIÂNGULO.....	30
COLORINDO TRIÂNGULOS	31
HORA DO JOGO E	
DA BRINCADEIRA	32
PINTAR E ASSINALAR.....	33
O QUE É MAIS PESADO?.....	34
ONDE CABE MAIS?.....	35
PASSEIO NO ZOOLOGICO	36
ANIMAL FAVORITO	37
SEGUIDINHAS.....	38
A FILA DO CINEMA.....	39
HORA DO JOGO E	
DA BRINCADEIRA	40

UNIDADE 2



CONHECENDO A ESCOLA..... 41

A ESCOLA DE BIA, CLARA, GUI, IVO	
E RAFAEL	42
QUAL É A POSIÇÃO?.....	43
BRINCANDO NO	
ESCORREGADOR	44
BANDEIRINHAS	45
VAMOS ORGANIZAR	
BRINQUEDOS?	46
HORA DO JOGO E	
DA BRINCADEIRA	47
OBA! SALADA DE FRUTAS	48
UM, DOIS, TRÊS, JÁ!.....	49
1, 2, 3. AGORA VÊM 4, 5, 6!	50
A QUANTIDADE QUATRO (4).....	51
4 QUATRO	52
APRENDER COM PALITOS.....	53
QUADRADO	54
PINTANDO TRIÂNGULOS	
E QUADRADOS	55
A QUANTIDADE CINCO (5).....	56

5 CINCO	57
OS DEDOS DA MINHA MÃO.....	58
HABITANTES DO MAR.....	59
FLORES NO JARDIM	
DA ESCOLA.....	60
VAMOS MEDIR?.....	61
QUEM É O MAIS ALTO?.....	62
A QUANTIDADE SEIS (6)	63
VAMOS COLORIR	
QUADRADOS?.....	64
VAMOS CONTAR	
OS ANIMAIS?.....	65
HORA DO JOGO E	
DA BRINCADEIRA	66
RETÂNGULO	67
CÍRCULO	68
CADA FIGURA DE UMA COR	69
TREM GEOMÉTRICO.....	70
BOLACHAS NO LANCHE	
DA ESCOLA.....	71
VAMOS PINTAR?	72
VAMOS CONTORNAR?	73
DO QUE VOCÊ GOSTA MAIS?	74

SUMÁRIO

UNIDADE 3



NATUREZA E CORES75

VAMOS COMENTAR	
A CENA?	76
PINTAR E CONTAR	77
AS CORES DAS FRUTAS	78
COMPARAÇÕES COM	
ANIMAIS	79
MEL, OVO E LEITE:	
QUEM PRODUZIU?	80
ÁGUA	81
DIA DE SOL, DIA DE CHUVA	82
VAMOS CRIAR?	83
ESTRELAS	84
VAMOS CONTAR?	85
FRUTAS E SEMENTES	86
CACHORRINHO OU	
CACHORRÃO?	87
CURTO OU COMPRIDO?	88
CENTOPEIA MALUCA	89

HORA DO JOGO E	
DA BRINCADEIRA	90
COMPARAR E PINTAR	91
COPOS COM SUCO	
DE FRUTAS	92
MILHO VERDE	93
DE 1 A 6: VAMOS CONTAR?	94
OS DESENHOS DE RAFAEL	95
OS DESENHOS DE BIA	96
QUANTOS FILHOTES?	97
DEPOIS DO 6, O QUE VEM?	98
E DEPOIS DO 7, O QUE VEM?	99
CONTANDO 6, 7, 8	100
VAMOS CONTAR JOANINHAS?	101
FLORES, FRUTAS E ANIMAIS	102
ANTES, DURANTE E DEPOIS	103
SIM OU NÃO?	104
SEMELHANÇAS E	
DIFERENÇAS	105
HORA DO JOGO E	
DA BRINCADEIRA	106

UNIDADE 4



MUITA DIVERSÃO.... 107

A BRINCADEIRA DA TURMA	108
BOLAS GRANDES E	
BOLAS PEQUENAS	109
VAMOS DESENHAR	
E PINTAR?	110
A GALINHA DO VIZINHO	111
JOGO DE DADOS	112
BRINQUEDOS DE IVO	113
ESCONDE-ESCONDE	114
SEGUIDINHAS	115
SEGUIDINHAS DE CORES	116
SEGUIDINHAS DE FIGURAS	117
BRINCADEIRA COM	
TREZINHO	118
BRINQUEDO FAVORITO	119
HORA DO JOGO E	
DA BRINCADEIRA	120
CÍRCULO	121

BRINCANDO COM PALITOS	122
O QUE VEM DEPOIS DO 8?	123
AS QUANTIDADES 6, 7, 8 E 9	124
LIGUE OS PONTOS	125
JÁ CONTAMOS ATÉ 9. COM	
MAIS 1, CHEGAMOS AO 10!	126
9 NOVE, 10 DEZ	127
VAMOS CONTAR DEDOS?	128
PARA CADA NÚMERO, UMA	
QUANTIDADE	129
NÚMEROS 1 A 10	130
BRINCANDO NA PRAIA	131
O ROBÔ NONÔ	132
CONTAR, PENSAR E LIGAR	133
NÚMEROS 6 A 10	134
DIVERSÃO FAVORITA	135
HORA DO JOGO E	
DA BRINCADEIRA	136

MATERIAL DE APOIO



Bry Sarkis/Arquivo da editora

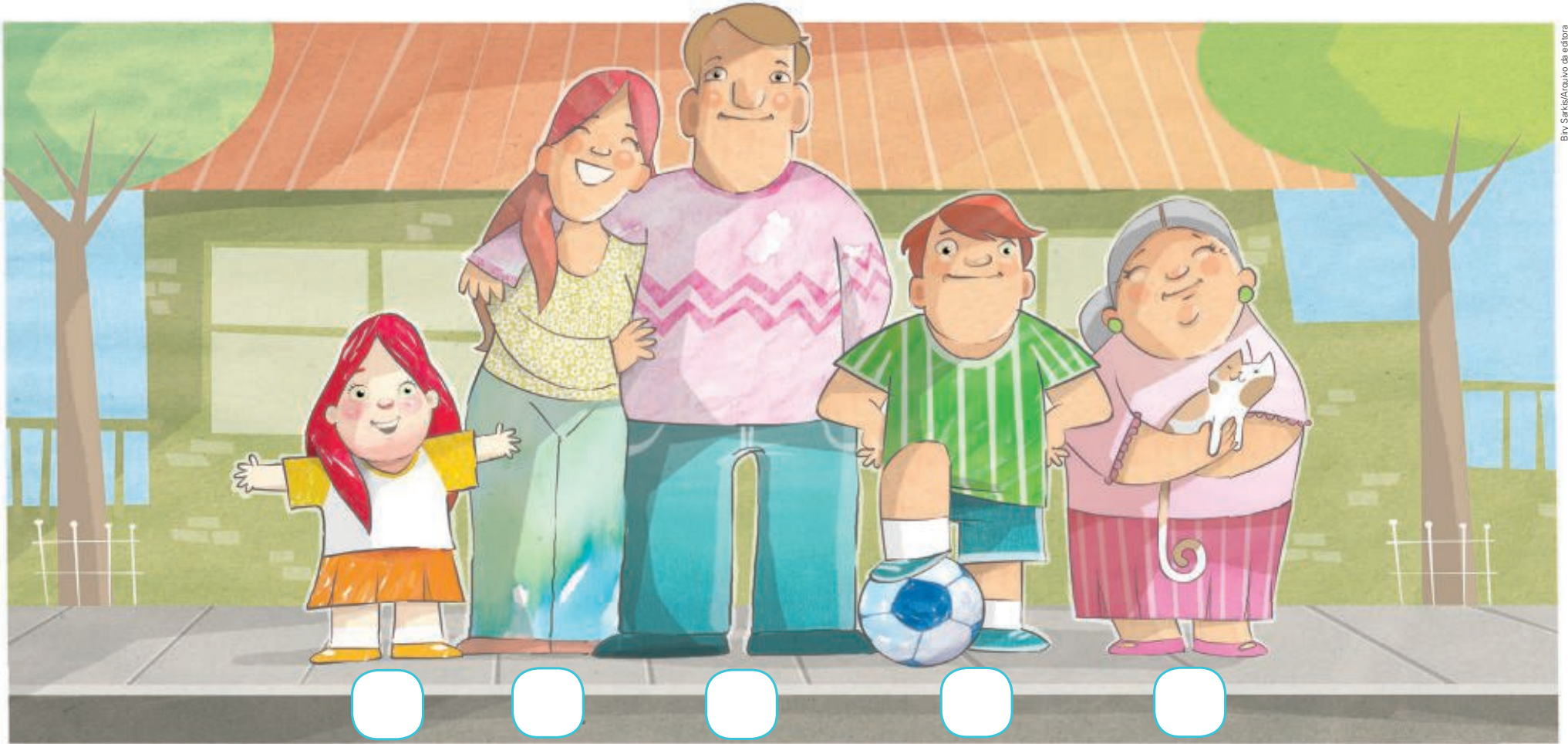
FAMÍLIA E AMIGOS



O QUE FAZ AS
PESSOAS SEREM
DIFERENTES?

PESSOAS DA FAMÍLIA DE CLARA

VEJA, NESTA IMAGEM, CLARA E AS PESSOAS QUE MORAM COM ELA: A MÃE, O PAI, O IRMÃO E A AVÓ.



Bry Sarkis/Arquivo da editora

- MARQUE ✕ NA PESSOA MAIS ALTA.
- MARQUE ○ NA PESSOA MAIS BAIXA.
- MARQUE || EM CADA UMA DAS DUAS PESSOAS COM A MESMA ALTURA.

MAIS PESSOAS DA FAMÍLIA DE CLARA

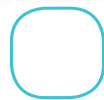
CLARA FOI À FESTA DE ANIVERSÁRIO DOS PRIMOS.
ELA ESTÁ ENCHENDO UM BALÃO PARA A FESTA.



- O QUE ACONTECEU ANTES? MARQUE ✕.
- O QUE ACONTECEU DURANTE? MARQUE ●.
- O QUE ACONTECEU DEPOIS? MARQUE ○.

A CASA DE GUI E A CASA DE BIA

OBSERVE AS CASAS DESENHADAS ABAIXO.



A CASA DE GUI É A MAIS BAIXA.

- MARQUE ✕ NA CASA DE GUI.

A CASA DE BIA É A MAIS ALTA.

- MARQUE ○ NA CASA DE BIA.

CORES

VEJA ALGUNS AMIGOS DE GUI QUE FORAM AO ANIVERSÁRIO DELE.
OBSERVE A COR DA CAMISETA DE CADA UM DELES.



- CONTORNE NA IMAGEM:

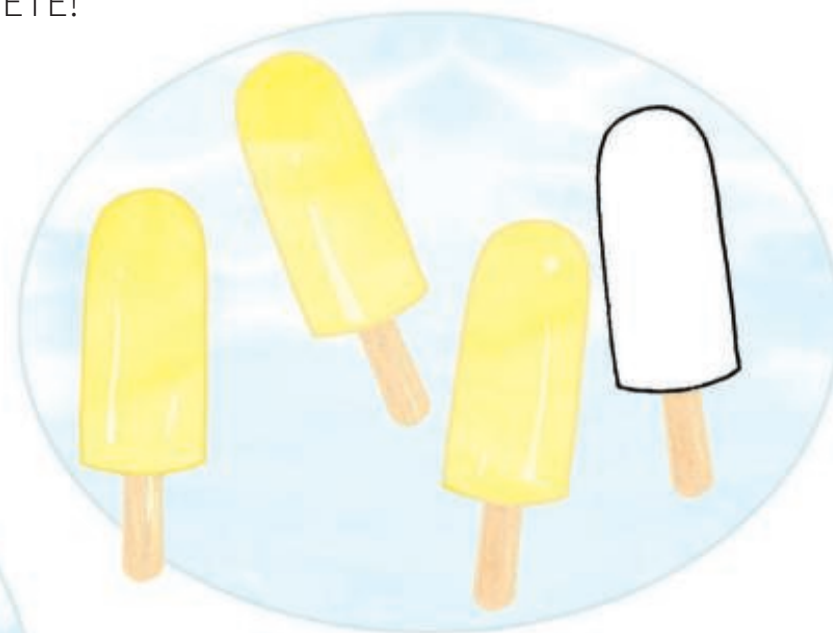
DE  OS QUE ESTÃO DE CAMISETA **AZUL**.

DE  OS QUE ESTÃO DE CAMISETA **VERMELHA**.

DE  OS QUE ESTÃO DE CAMISETA **AMARELA**.

VAMOS PINTAR?

NA FESTA DE ANIVERSÁRIO DE GUI, TINHA MUITO SORVETE!
OBSERVE ESTES DOIS GRUPOS DE PICOLÉS.



Bry Sarkis/Arquivo da editora

- EM CADA GRUPO, OS PICOLÉS DEVEM TER A MESMA COR. PINTE CORRETAMENTE OS PICOLÉS QUE ESTÃO SEM PINTAR.

FORMATOS

NA FESTA DE GUI, TAMBÉM TINHA BALÕES DE VÁRIOS FORMATOS.



- CONTORNE OS GRUPOS DE BALÕES QUE TÊM O MESMO FORMATO. USE UMA COR DIFERENTE DE LÁPIS PARA CADA GRUPO.

VAMOS COLAR?

GUI GANHOU MUITOS BRINQUEDOS NO ANIVERSÁRIO DELE.

SIGA AS ORIENTAÇÕES ABAIXO ANTES DE COLAR AS IMAGENS DOS BRINQUEDOS QUE ELE GANHOU.

DESTAQUE AS IMAGENS DA **PÁGINA 3**.

- SEPRE COMO QUISER CADA IMAGEM NOS ESPAÇOS DO CONTORNO **VERDE** OU DO CONTORNO **AZUL**.
- EXPLIQUE COMO VOCÊ PENSOU PARA SEPARAR AS IMAGENS ANTES DE COLAR.

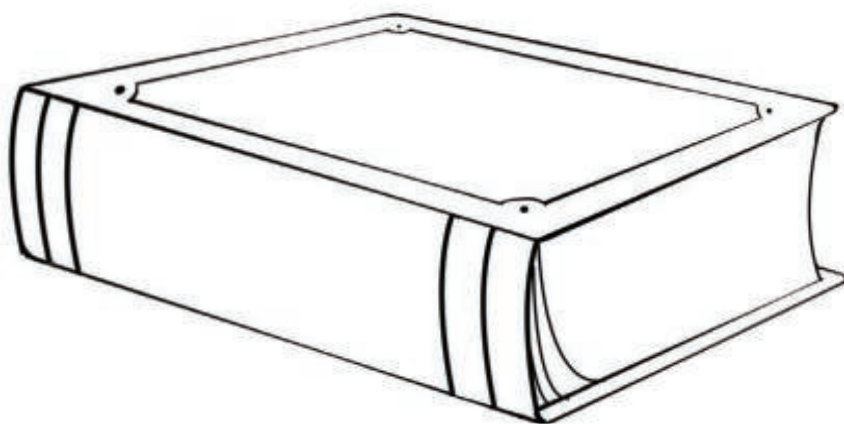
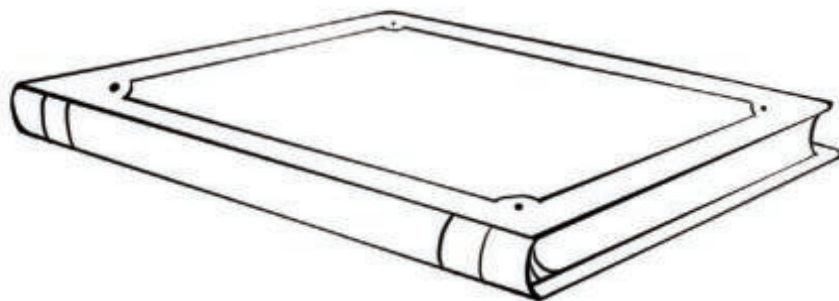
MATERIAL
DE APOIO



Bry Sarkis/Arquivo da editora

LIVRO: UM ÓTIMO PRESENTE

ALÉM DE BRINQUEDOS, GUI GANHOU LIVROS NO ANIVERSÁRIO DELE.



- PINTE O LIVRO MAIS GROSSO DE **AMARELO**.
- CONTORNE O LIVRO MAIS FINO DE **AZUL**.



A QUANTIDADE UM (1)

VEJA ALGUNS AMIGOS DE GUI.

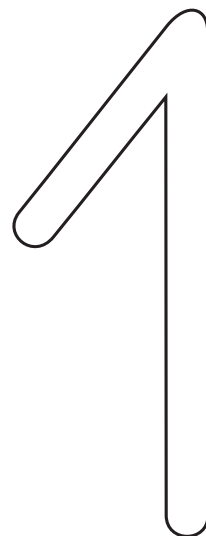
☐☐☐☐☐☐

Ilustrações: Bry Sarkis/Arquivo da editora

- MARQUE ✕ NAS IMAGENS EM QUE APARECE SOMENTE 1 CRIANÇA.

CONTANDO VELINHAS

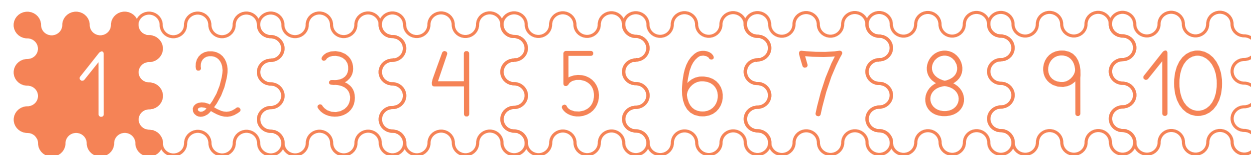
AGORA, É O PRIMO DE GUI QUE ESTÁ FAZENDO ANIVERSÁRIO.



UM



Ilustrações: Biny Sarkis/
Arquivo da editora



- QUANTOS ANOS O ANIVERSARIANTE ESTÁ FAZENDO? MOSTRE COM OS DEDOS.
- PINTA O NÚMERO **1** COM GIZ DE CERA.



1 UM

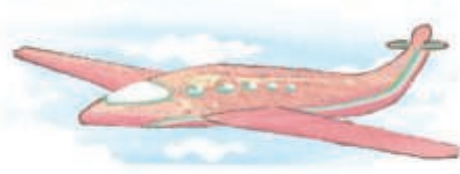


O PRIMO DE RAFAEL GOSTA DE DESENHAR. VEJA OS DESENHOS QUE ELE FEZ.

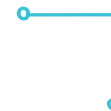
- CUBRA CADA NÚMERO **1** SEGUINDO AS SETAS. DEPOIS, VERIFIQUE QUE HÁ APENAS UM ELEMENTO AO LADO DE CADA NÚMERO QUE VOCÊ COBRIU.



Ilustrações: Biny Sarkis/
Arquivo da editora

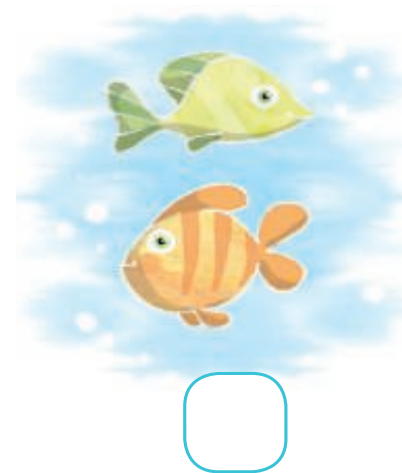
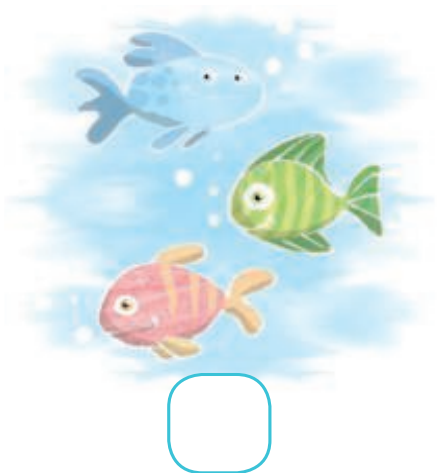
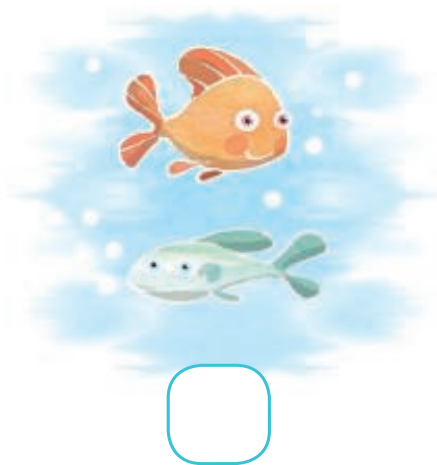


- DESENHE **1** BARCO. EM SEGUIDA, PINTE O DESENHO BEM COLORIDO.



A QUANTIDADE DOIS (2)

RAFAEL GOSTA MUITO DE PEIXES.

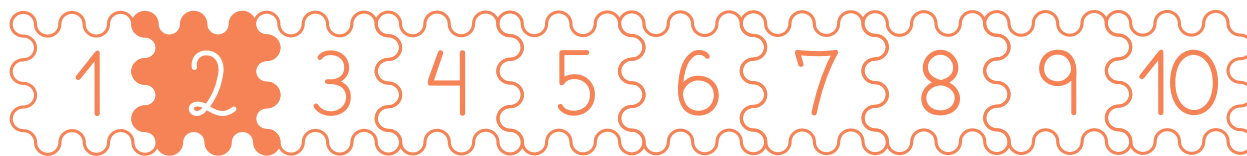
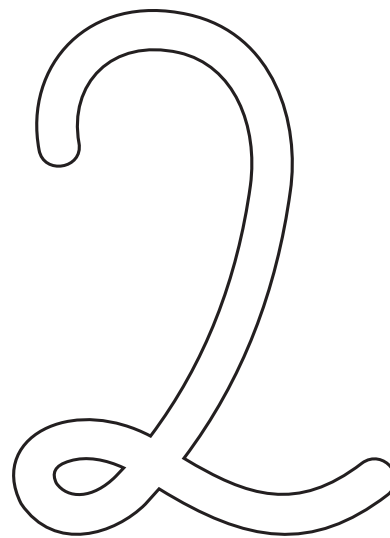


Ilustrações: Biry Santos/Arquivo da editora

- MARQUE **X** NOS GRUPOS QUE TÊM **2** PEIXES.

CONTANDO VELINHAS

AGORA, QUEM ESTÁ FAZENDO ANIVERSÁRIO É O VIZINHO DE RAFAEL E CLARA.



- QUANTOS ANOS ELE ESTÁ FAZENDO? MOSTRE COM OS DEDOS.
- CUBRA O NÚMERO **2** COM PINTURA A DEDO.





2 DOIS



BIA SEMPRE ESCOVA OS DENTES DEPOIS DE COMER DOCES.

- CUBRA CADA NÚMERO **2** SEGUINDO AS SETAS. DEPOIS, CONTE OS ELEMENTOS AO LADO DE CADA NÚMERO QUE VOCÊ COBRIU.

2



2



2



2



Ilustrações: Bity Sarkis/
Aqui é da editora

- DESENHE NO ESPAÇO ABAIXO **2** DOCES DE QUE VOCÊ GOSTA. DEPOIS, PINTO O DESENHO QUE VOCÊ FEZ.



CADA PASSARINHO NO SEU NINHO

HÁ MUITOS PASSARINHOS NAS ÁRVORES DO JARDIM DA CASA DE RAFAEL.



- LIGUE O PASSARINHO **VERMELHO** AO NINHO QUE NÃO TEM NENHUM OVO.
- LIGUE O PASSARINHO **AMARELO** AO NINHO QUE TEM 1 OVO.
- LIGUE O PASSARINHO **AZUL** AO NINHO QUE TEM MAIS DE 1 OVO.
- SE DE CADA OVO DESSES NASCER UM FILHOTE, DE QUE COR SERÁ O PASSARINHO QUE VAI TER MAIS FILHOTES?

A QUANTIDADE TRÊS (3)

NA CASA DE BIA, HÁ UM JARDIM COM MUITOS TIPOS DE FLOR.

☐☐

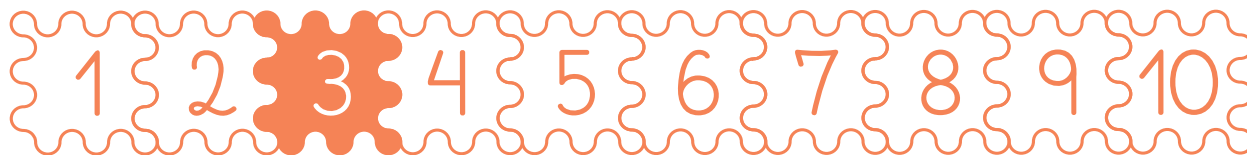
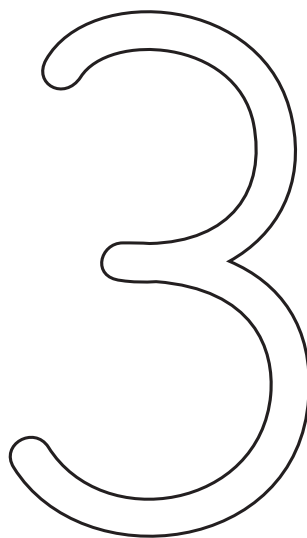
Ilustrações: Bry Sadiq/Arquivo da editora
Fundo: Mika Besimirepa/Shutterstock

☐☐☐☐

- MARQUE ✕ NOS GRUPOS QUE TÊM **3** FLORES.

CONTANDO VELINHAS

O ANIVERSÁRIO DESTA VEZ É DE UM AMIGO DE IVO, CLARA E GUI.



- QUANTOS ANOS O ANIVERSARIANTE ESTÁ FAZENDO? MOSTRE COM OS DEDOS.
- PINTO O NÚMERO **3** COM LÁPIS DE COR.



Ilustrações: Biny Sarkis/
Arquivo da editora



3 TRÊS



A MÃE DE IVO SEMPRE COMPRA MUITAS FRUTAS. VEJA ALGUMAS DELAS.

- CUBRA CADA NÚMERO **3** SEGUINDO AS SETAS. DEPOIS, CONTE OS ELEMENTOS AO LADO DE CADA NÚMERO QUE VOCÊ COBRIU.

3



3



3



3



Ilustrações: Bily Sarkis/
Arquivo da editora

- DESENHE NO ESPAÇO ABAIXO **3** FRUTAS DE QUE VOCÊ GOSTA. DEPOIS, PINTE O DESENHO QUE VOCÊ FEZ.



VAMOS DESENHAR?

IVO GOSTA MUITO DE DESENHAR. E VOCÊ TAMBÉM GOSTA?

- DESENHE OBJETOS DE ACORDO COM AS QUANTIDADES.

1

2

3



Ilustrações: Biry Sarkis/Arquivo da editora

HORA DO LANCHE DA FAMÍLIA DE GUI

O PAI DE GUI FEZ UM SUCO MUITO GOSTOSO PARA A HORA DO LANCHE.
COM OS COLEGAS, OBSERVE E COMENTE A CENA.



AGORA, RESPONDA:

• QUANTAS SÃO AS CADEIRAS?

• QUANTAS SÃO AS PESSOAS?

• QUANTAS CADEIRAS ESTÃO OCUPADAS?

BRINCANDO COM BLOCOS DE MONTAR

IVO, RAFAEL E BIA ESTÃO BRINCANDO COM BLOCOS DE MONTAR.



--	--	--	--	--



--	--	--	--	--



--	--	--	--	--

- PINTA OS QUADRINHOS DE CADA LINHA DE ACORDO COM A QUANTIDADE DE BLOCOS DE MONTAR DE CADA COR. CADA QUADRINHO QUE VOCÊ PINTAR REPRESENTA UMA PEÇA.

CHAPÉU DE TRÊS PONTAS

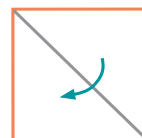
VAMOS CANTAR JUNTOS COM RAFAEL, BIA E GUI?

O MEU CHAPÉU TEM TRÊS PONTAS
TEM TRÊS PONTAS O MEU CHAPÉU
SE NÃO TIVESSE TRÊS PONTAS
NÃO SERIA O MEU CHAPÉU.

CANTIGA POPULAR.



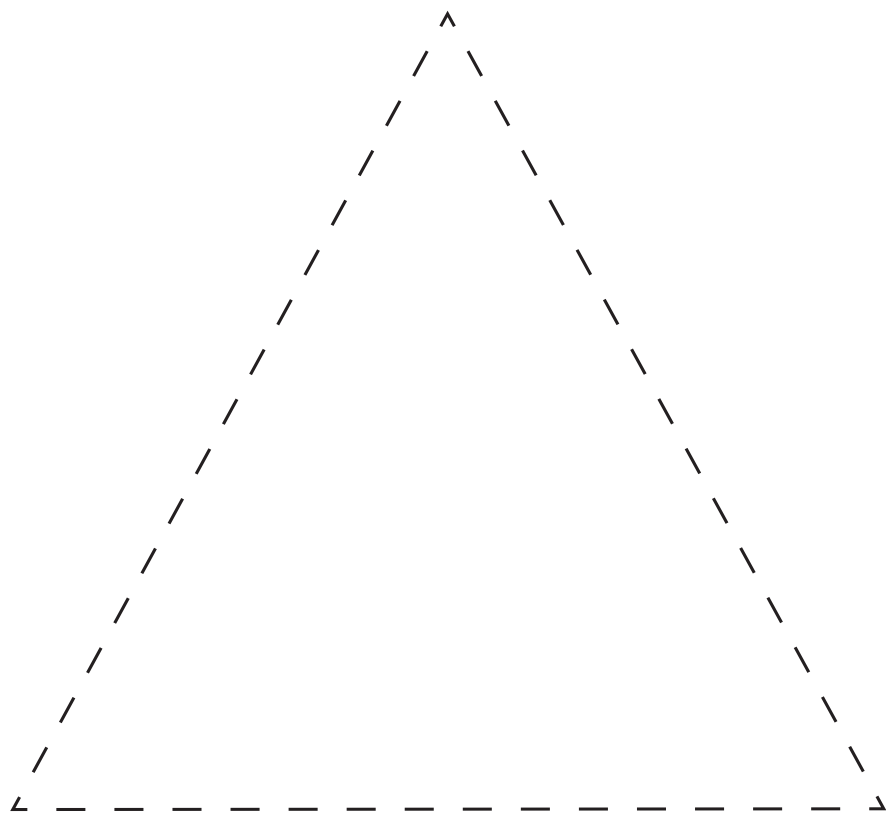
- DOBRE COMO NO DESENHO AO LADO O PEDAÇO DE PAPEL QUE O PROFESSOR VAI LHE ENTREGAR.



- OBSERVE A FIGURA QUE VOCÊ OBTEVE E COMPARE COM A DO CHAPÉU. CONTE AOS COLEGAS E AO PROFESSOR O QUE VOCÊ DESCOBRIU.

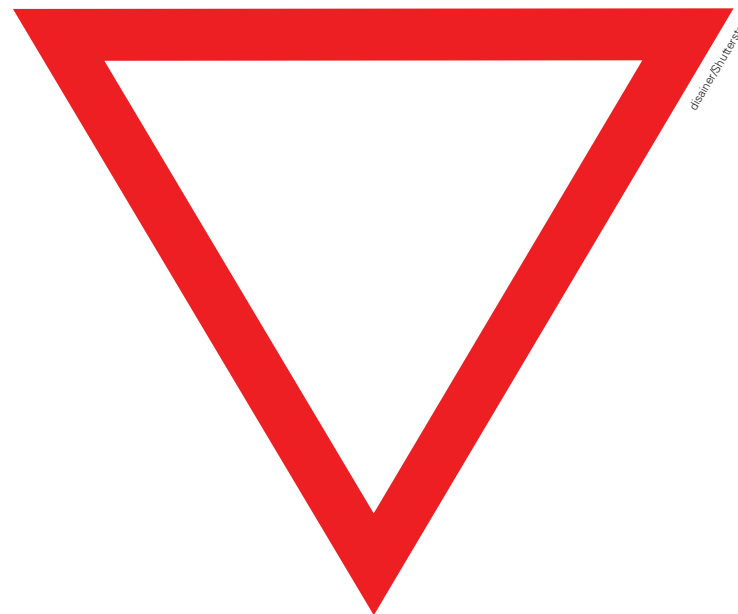
TRIÂNGULO

- CUBRA A LINHA TRACEJADA COM CANETINHA, LÁPIS DE COR OU GIZ DE CERA **AZUL**.



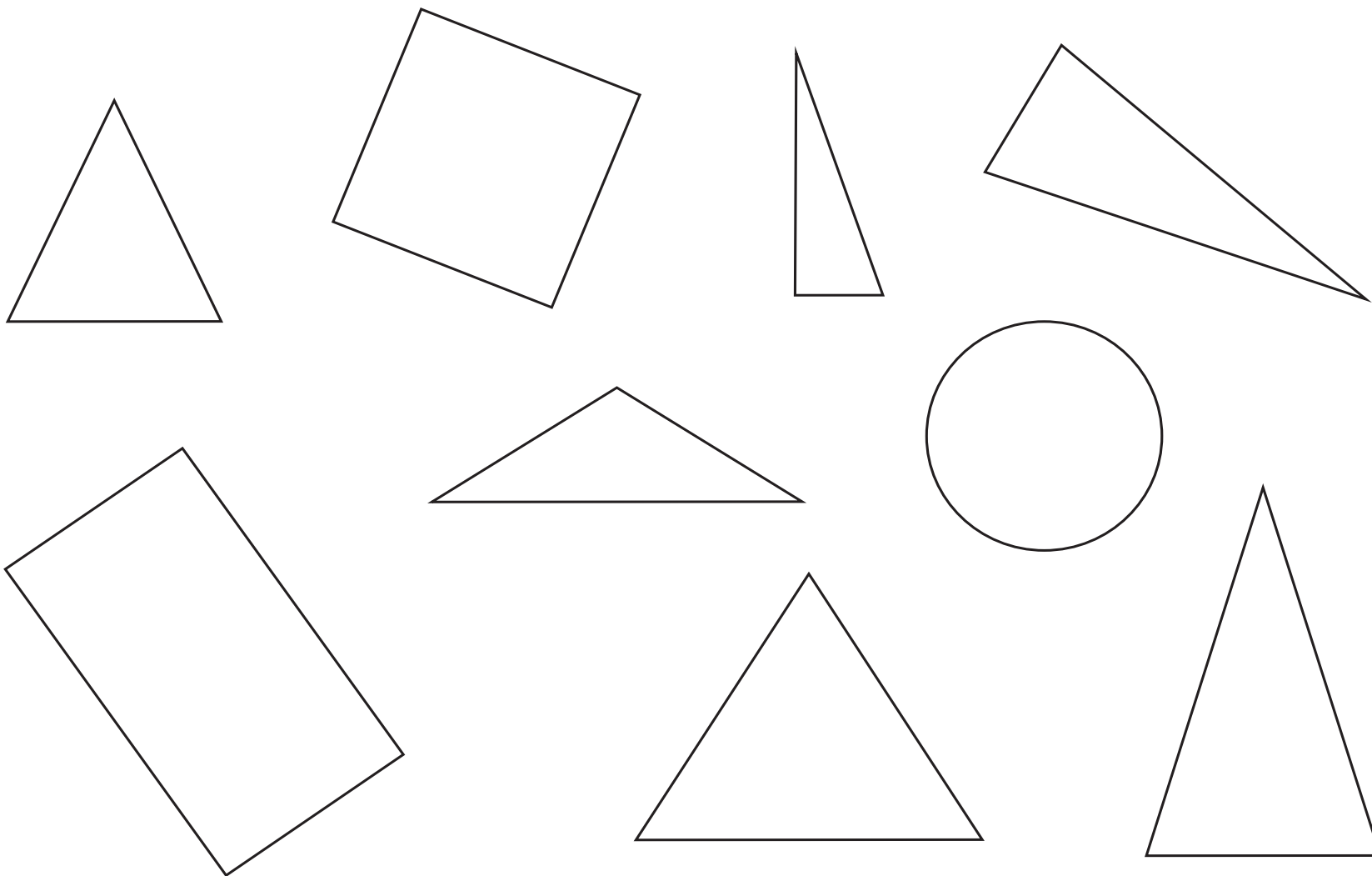
ESSE CONTORNO LEMBRA O FORMATO DO CHAPÉU DE TRÊS PONTAS. ESSA FIGURA SE CHAMA **TRIÂNGULO**.

- OBSERVE O CONTORNO DE UM TRIÂNGULO NESTA PLACA DE TRÂNSITO.



COLORINDO TRIÂNGULOS

- PINTE TODOS OS TRIÂNGULOS USANDO A COR QUE VOCÊ PREFERIR.



HORA DO JOGO E DA BRINCADEIRA

3, 2, 1

REGRAS

1. CONVIDE UM AMIGO PARA JOGAR. OS PARTICIPANTES DECIDEM QUEM VAI INICIAR O JOGO.
2. CADA PARTICIPANTE ESCOLHE UMA COR, **VERMELHA** OU **AZUL**. OS PARTICIPANTES JOGAM ALTERNADAMENTE.
3. DESTAQUE AS FICHAS DA **PÁGINA 3**. AS CARTAS NUMERADAS DEVEM FICAR COM OS NÚMEROS VIRADOS PARA BAIXO.
4. UM PARTICIPANTE VIRA UMA CARTA. SE FOR O NÚMERO 1, COLOCA 1 QUADRADO COLORIDO NO QUADRO ABAIXO. SE FOR O 2, COLOCA 2 QUADRADOS COLORIDOS NO QUADRO. SE FOR O 3, COLOCA 3 QUADRADOS.
5. GANHA O JOGO QUEM COMPLETAR PRIMEIRO O QUADRO.

MATERIAL
DE APOIO



--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

PINTAR E ASSINALAR

VEJA O CARTÃO QUE BIA FEZ PARA SEU AMIGO IVO.



Biry Saitis/Arquivo da editora

- PINTA DE **VERMELHO** O CORAÇÃO DESENHADO COM O LÁPIS DE PONTA MAIS GROSSA.
- MARQUE **X** NO CORAÇÃO DESENHADO COM O LÁPIS DE PONTA MAIS FINA.

O QUE É MAIS PESADO?

OS PAIS DE GUI COMPRARAM ALGUMAS FRUTAS NO MERCADO.



- EM CADA LINHA, CONTORNE O QUE É MAIS PESADO.

ONDE CABE MAIS?

VAMOS AJUDAR RAFAEL A DESCOBRIR EM QUAL OBJETO CABE MAIS LÍQUIDO?



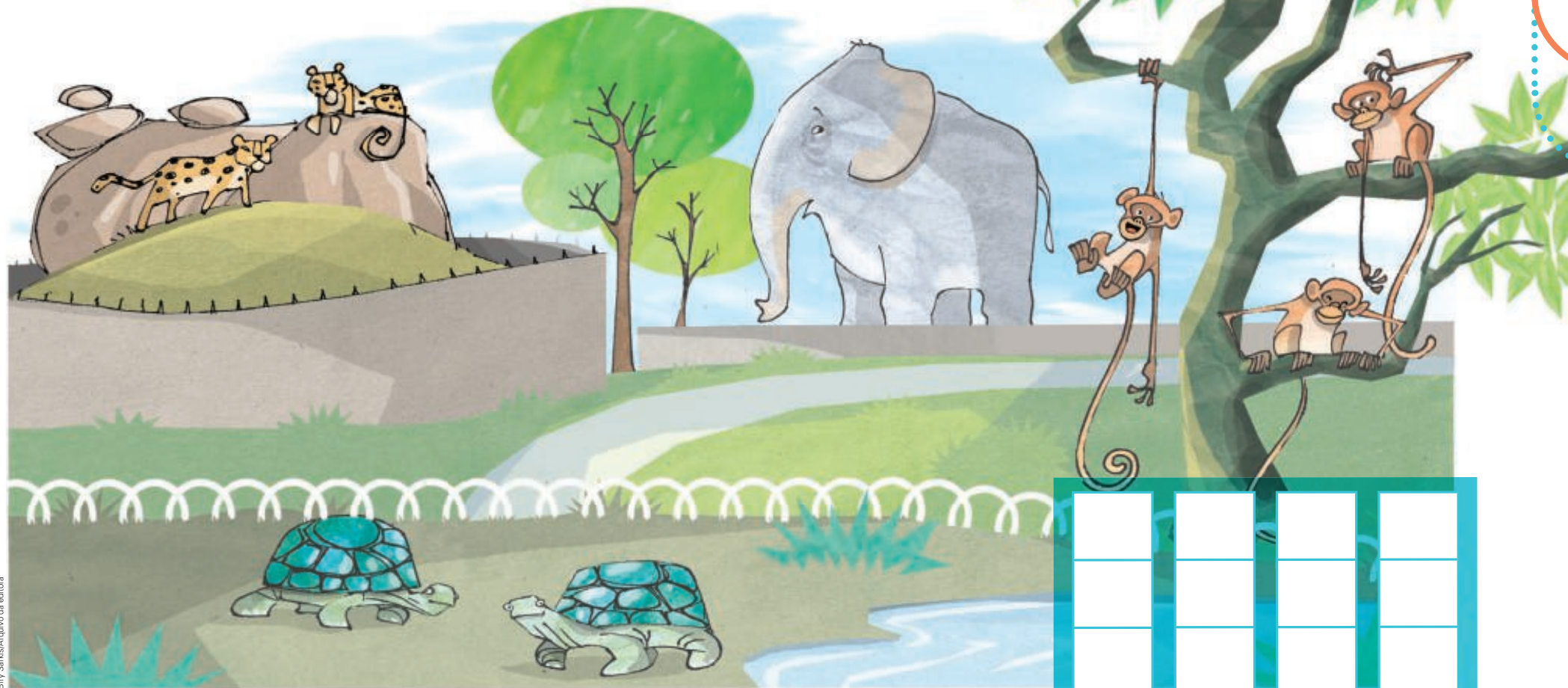
Ilustrações: Bly Sarkis/
Arquivo da editora



- EM CADA LINHA, CONTORNE O OBJETO EM QUE CABE MAIS LÍQUIDO.

PASSEIO NO ZOOLÓGICO

RAFAEL FOI AO ZOOLÓGICO COM OS PAIS DELE. OBSERVE NA CENA A SEGUIR OS ANIMAIS QUE ELES VIRAM POR LÁ.



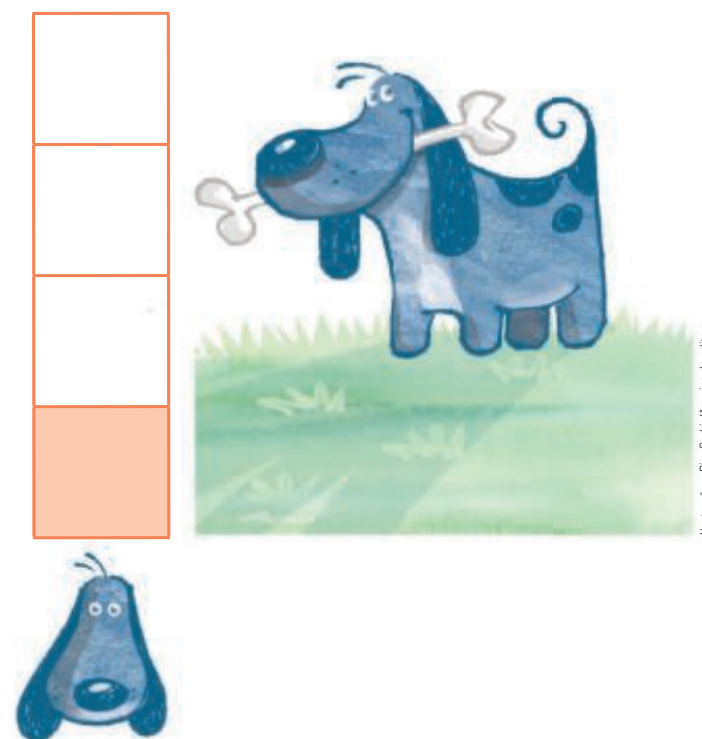
			

- PINTA OS QUADRINHOS DE CADA COLUNA DE ACORDO COM A QUANTIDADE DE CADA ANIMAL. CADA QUADRINHO QUE VOCÊ PINTAR REPRESENTA UM ANIMAL.
- AGORA, OBSERVE OS QUADRINHOS QUE VOCÊ COLORIU E RESPONDA: QUAL ANIMAL HÁ EM MAIOR QUANTIDADE? E QUAL HÁ EM MENOR QUANTIDADE?

ANIMAL FAVORITO

GUI, RAFAEL, CLARA E BIA QUERIAM SABER QUAL DESTES ANIMAIS É O FAVORITO DE CADA UM:
GATO OU CACHORRO?

AS RESPOSTAS DELES FORAM COLOCADAS EM DUAS COLUNAS.
CADA QUADRINHO COLORIDO REPRESENTA UM VOTO.



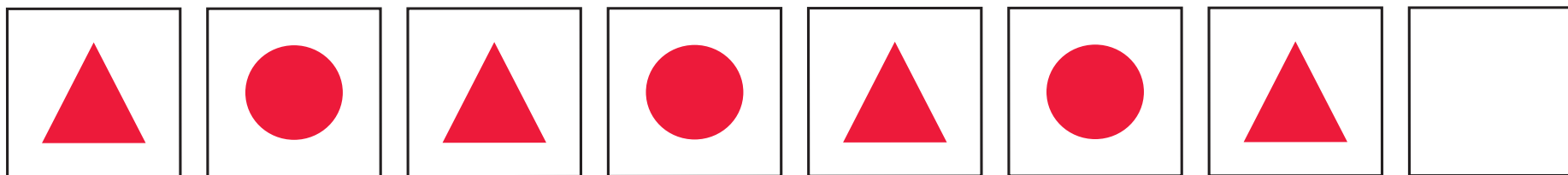
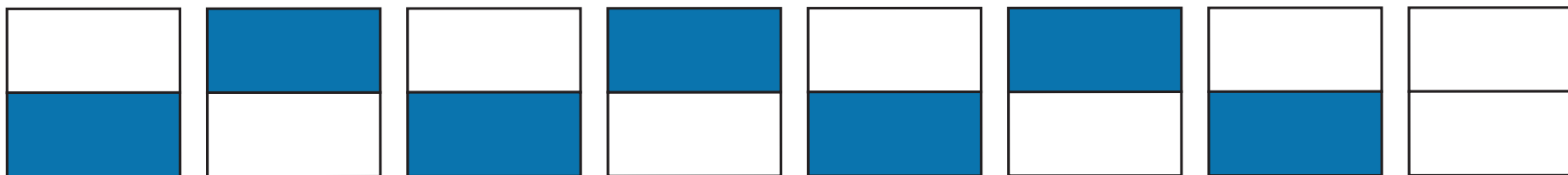
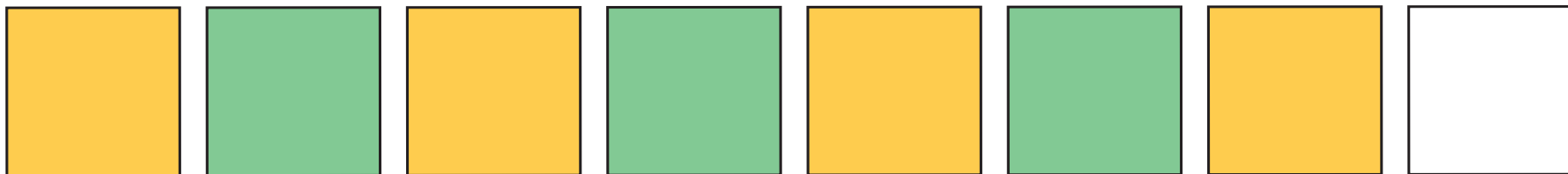
• QUANTOS VOTOS TEVE O GATO?

• E O CACHORRO?

SEGUIDINHAS

CLARA GOSTA DE FAZER SEGUIDINHAS.

- OBSERVE CADA SEGUIDINHA E DESCUBRA A MANEIRA COMO SE REPETEM AS CORES E AS FIGURAS QUE CLARA DESENHOU.



- COMPLETE CADA SEGUIDINHA PINTANDO O ÚLTIMO ELEMENTO EM CADA CASO.

A FILA DO CINEMA

CLARA FOI AO CINEMA COM O TIO DELA.
VEJA A FILA PARA COMPRAR INGRESSOS.



- PINTE DE **VERMELHO** A CAMISETA DE QUEM ESTÁ NA FRENTE DE TODOS DA FILA.
- PINTE DE **AZUL** A CAMISETA DE QUEM ESTÁ ATRÁS DE TODOS DA FILA.
- PINTE DE **AMARELO** A CAMISETA DE QUEM ESTÁ ENTRE AS DUAS PESSOAS USANDO BONÉ.
- PINTE AS OUTRAS CAMISETAS USANDO CORES DIFERENTES DAS QUE JÁ USOU.

HORA DO JOGO E DA BRINCADEIRA

CORES E PRESENTES

REGRAS

1. OS ALUNOS DEVEM SE ORGANIZAR EM DUPLAS.
2. CADA DUPLA DE ALUNOS DEVE USAR UM TABULEIRO DA **PÁGINA 5**.
3. OS PARTICIPANTES DECIDEM QUEM VAI INICIAR O JOGO.
4. OS PARTICIPANTES VÃO USAR TAMBÉM AS CARTAS NUMERADAS DA **PÁGINA 3** QUE FORAM DESTACADAS NO JOGO ANTERIOR. AS CARTAS NUMERADAS DEVEM FICAR COM OS NÚMEROS VIRADOS PARA BAIXO.
5. CADA PARTICIPANTE SORTEIA UMA CARTA NUMERADA, QUE DETERMINA QUANTAS CASAS DEVE DESLOCAR O MARCADOR DELE.
6. SE O MARCADOR PARAR NO **VERMELHO**, FICA UMA VEZ SEM JOGAR.
7. SE O MARCADOR PARAR NO **AZUL**, AVANÇA 1 CASA.
8. SE O MARCADOR PARAR NO **AMARELO**, VOLTA 1 CASA.
9. SE O MARCADOR PARAR EM UM DOS PRESENTES PEQUENOS, AVANÇA 1 CASA.
10. SE O MARCADOR PARAR EM UM DOS PRESENTES GRANDES, AVANÇA 2 CASAS.
11. GANHA O JOGO QUEM ALCANÇAR PRIMEIRO A CHEGADA.

MATERIAL
DE APOIO



CONHECENDO A ESCOLA



QUE OBJETOS
REDONDOS
PODEMOS
ENCONTRAR AO
NOSSO REDOR?

A ESCOLA DE BIA, CLARA, GUI, IVO E RAFAEL

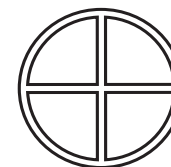
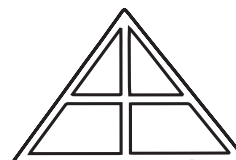
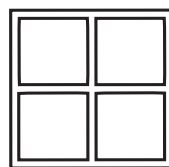
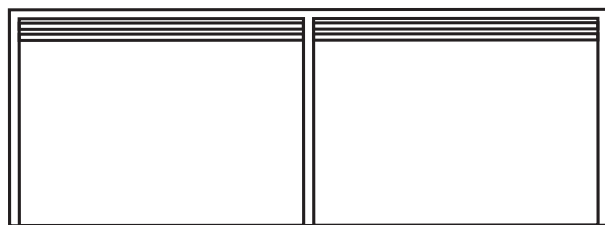
ESTA É A ESCOLA DE GUI E TODA A TURMA.



- OBSERVE ESSA CENA COM ATENÇÃO E ESCREVA O NÚMERO QUE INDICA A QUANTIDADE DE:

ÁRVORES: CRIANÇAS: PORTAS: JANELAS:

- PINTE ESTAS PARTES QUE APARECEM NA CENA USANDO AS MESMAS CORES.



- MARQUE X NA PARTE QUE LEMBRA UM TRIÂNGULO.

QUAL É A POSIÇÃO?

VEJA AS CRIANÇAS EM UMA ATIVIDADE NA ESCOLA.



Birly Sarkis/Arquivo da editora

- DESCREVA A POSIÇÃO DE ALGUNS OBJETOS, DIZENDO SE ELES ESTÃO EM CIMA OU EMBAIXO DAS MESAS.

BRINCANDO NO ESCORREGADOR

A TURMA DE GUI SE DIVERTE MUITO NO PARQUINHO DA ESCOLA.

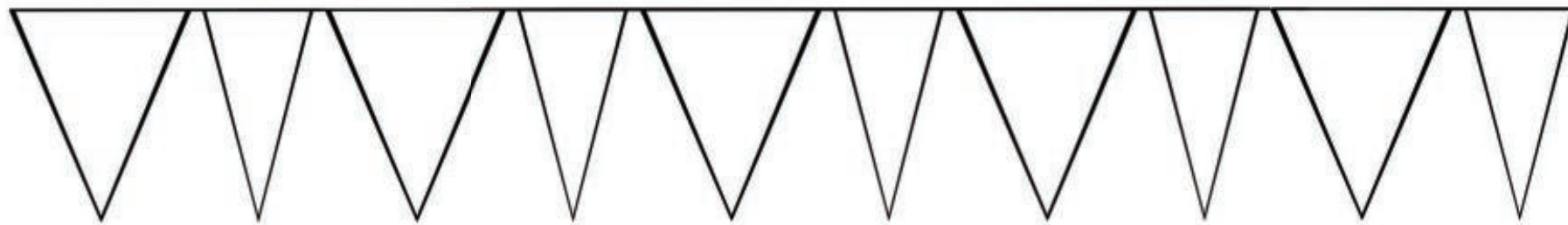


Biry Sarkis/Arquivo da editora

- PINTA DE **VERMELHO** O ESCORREGADOR MAIS ALTO.
- PINTA DE **AMARELO** O ESCORREGADOR MAIS BAIXO.

BANDEIRINHAS

A FESTA DA ESCOLA EM QUE GUI ESTUDA ESTAVA DECORADA COM MUITAS BANDEIRINHAS.



- PINTA AS BANDEIRINHAS MAIS LARGAS DE **VERMELHO**.
- PINTA AS BANDEIRINHAS MAIS ESTREITAS DE **AZUL**.

Biry Sarkis/Arquivo da editora

VAMOS ORGANIZAR BRINQUEDOS?

OS BRINQUEDOS DA SALA DE AULA DE CLARA FORAM SEPARADOS NA ESTANTE.



- COMO VOCÊ ACHA QUE OS BRINQUEDOS FORAM SEPARADOS? CONTE AOS COLEGAS E AO PROFESSOR.

HORA DO JOGO E DA BRINCADEIRA

JOGO DA MEMÓRIA

REGRAS

1. DESTAQUE AS CARTAS DA **PÁGINA 7**.
2. COLOQUE TODAS AS CARTAS SOBRE A MESA COM AS IMAGENS VIRADAS PARA BAIXO.
3. EMBARALHE TODAS AS CARTAS.
4. OS PARTICIPANTES DECIDEM QUEM VAI INICIAR O JOGO.
5. O PARTICIPANTE QUE COMEÇAR DEVE VIRAR 2 CARTAS. SE UMA CARTA TIVER VÁRIOS ELEMENTOS E A OUTRA TIVER APENAS 1 ELEMENTO DO MESMO TIPO, O PARTICIPANTE FICA COM AS 2 CARTAS.
6. CASO AS 2 CARTAS VIRADAS NÃO TENHAM O MESMO TIPO DE ELEMENTO, O PARTICIPANTE DEIXA AS CARTAS SOBRE A MESA COM AS IMAGENS VIRADAS PARA BAIXO E PASSA A VEZ PARA OUTRO PARTICIPANTE.
7. QUANDO NÃO HOUVER MAIS CARTAS SOBRE A MESA, GANHA O JOGO QUEM FICAR COM MAIS CARTAS.

MATERIAL
DE APOIO



OBA! SALADA DE FRUTAS

NO LANCHE DA ESCOLA, FOI FEITA UMA DELICIOSA SALADA DE FRUTAS PARA AS CRIANÇAS.



- MARQUE X NO ALIMENTO QUE NÃO DEVE SER USADO NA SALADA DE FRUTAS.

UM, DOIS, TRÊS, JÁ!

O PROFESSOR DE LIA RELEMBROU COM A TURMA OS NÚMEROS 1, 2 E 3.
FAÇA ISSO VOCÊ TAMBÉM.

- CONTE OS ELEMENTOS EM CADA CENA.
- ESCREVA O NÚMERO QUE INDICA A QUANTIDADE DE PIPAS EM CADA CENA.



Ilustrações: Bly Sarkis/Arquivo de editora

1, 2, 3. AGORA VÊM 4, 5, 6!

AGORA, NA TURMA DE LIA, OS ALUNOS VÃO CONHECER OUTROS NÚMEROS.

- OBSERVE E MOSTRE OS DEDOS COMO NAS FIGURAS. COM OS COLEGAS, CONTE EM VOZ ALTA DE **1 A 6**.



1



2



3



4



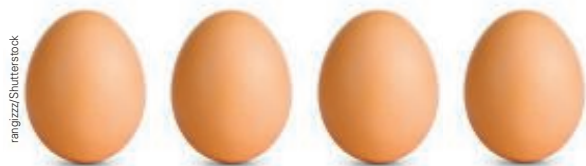
5



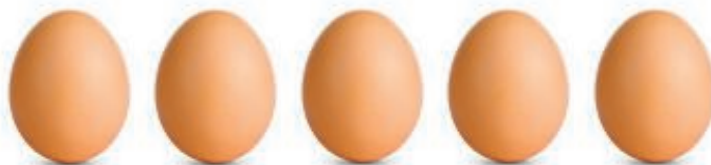
6

Ilustrações: Bryn Sankis/
Arquivo da editora

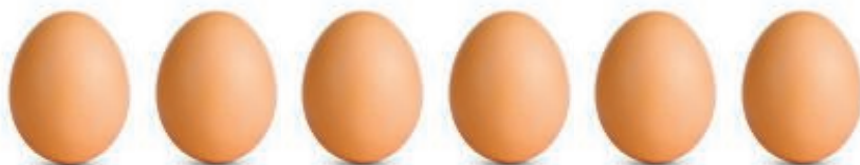
- CONTE OS OVOS. DEPOIS, LIGUE CADA QUANTIDADE DE OVOS AO NÚMERO CORRESPONDENTE.



5



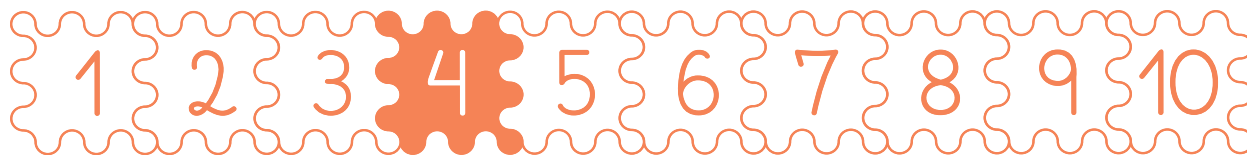
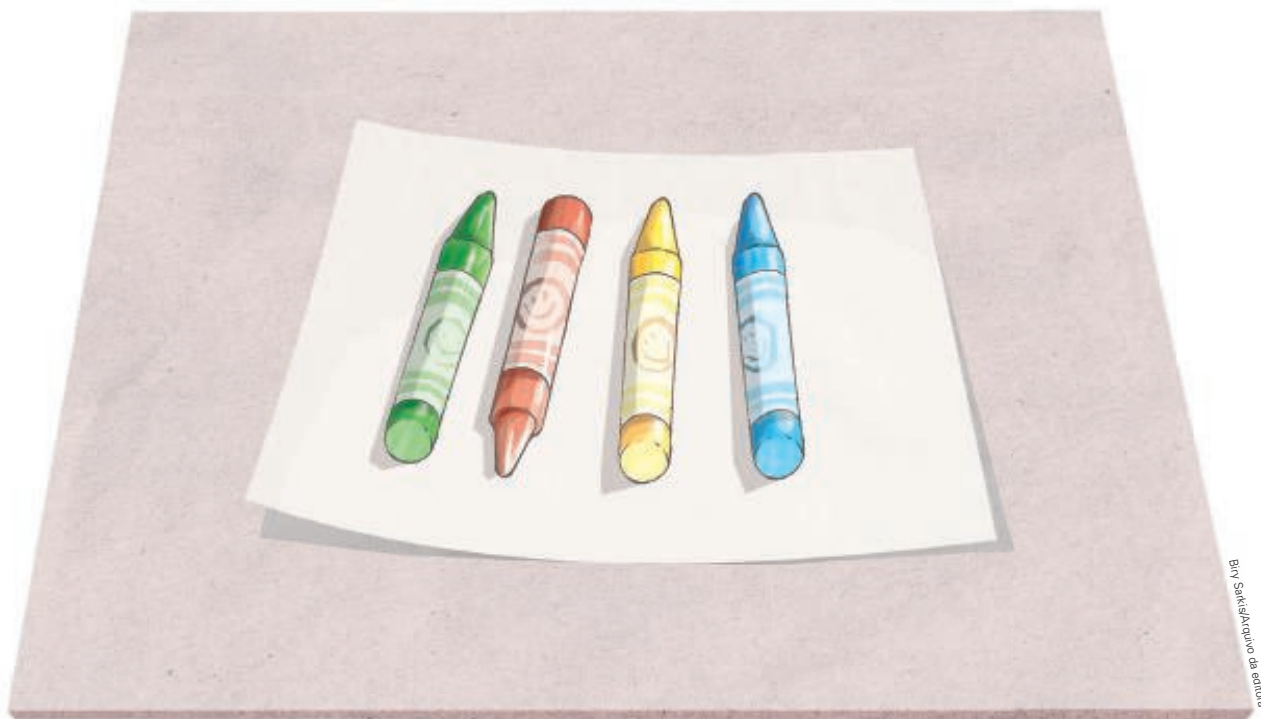
6



4

A QUANTIDADE QUATRO (4)

CADA ALUNO DO GRUPO DE GUI ESCOLHEU UM GIZ DE CERA PARA PINTAR O NÚMERO AO LADO.



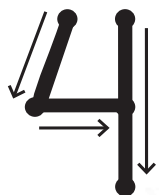
- QUANTOS GIZES HÁ NA MESA? MOSTRE COM OS DEDOS.
- PINTA O NÚMERO **4** COM GIZ DE CERA COLORIDO.



4 QUATRO

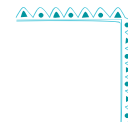
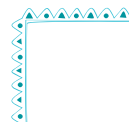


- CUBRA CADA NÚMERO **4** SEGUINDO AS SETAS. DEPOIS, CONTE OS ELEMENTOS AO LADO DE CADA NÚMERO QUE VOCÊ COBRIU.



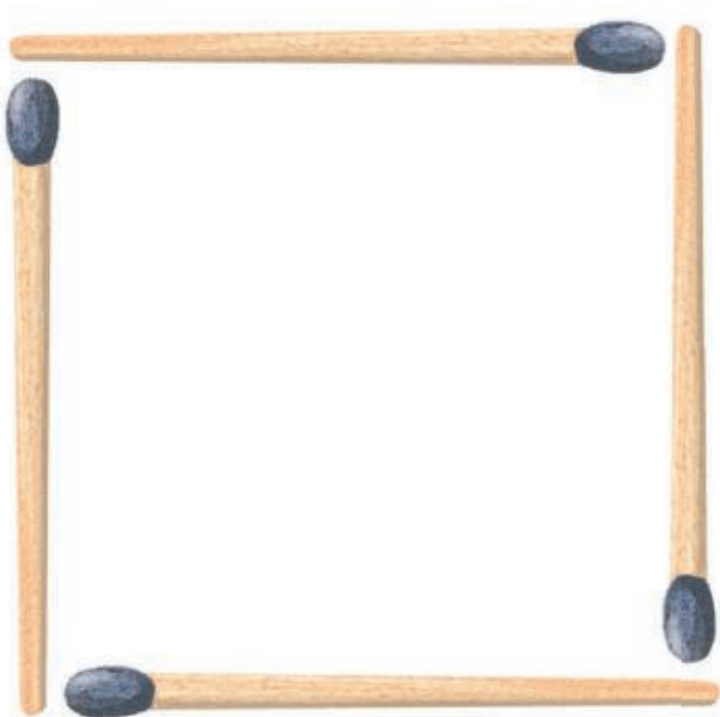
Ilustrações: Bryn Sarkis/
Arquivo da editora

- AGORA, DESENHE E PINTO **4** BOLAS COM AS CORES QUE PREFERIR.



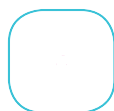
APRENDER COM PALITOS

VEJA A FIGURA QUE IVO FEZ COM PALITOS EM UMA ATIVIDADE NA ESCOLA.



ESSA FIGURA SE CHAMA **QUADRADO**.

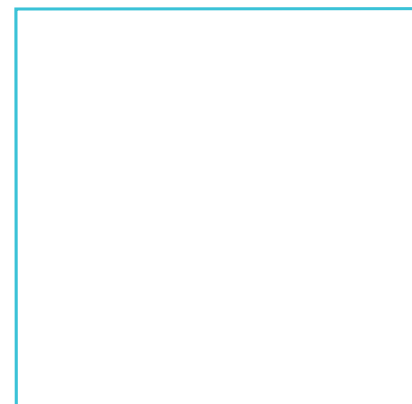
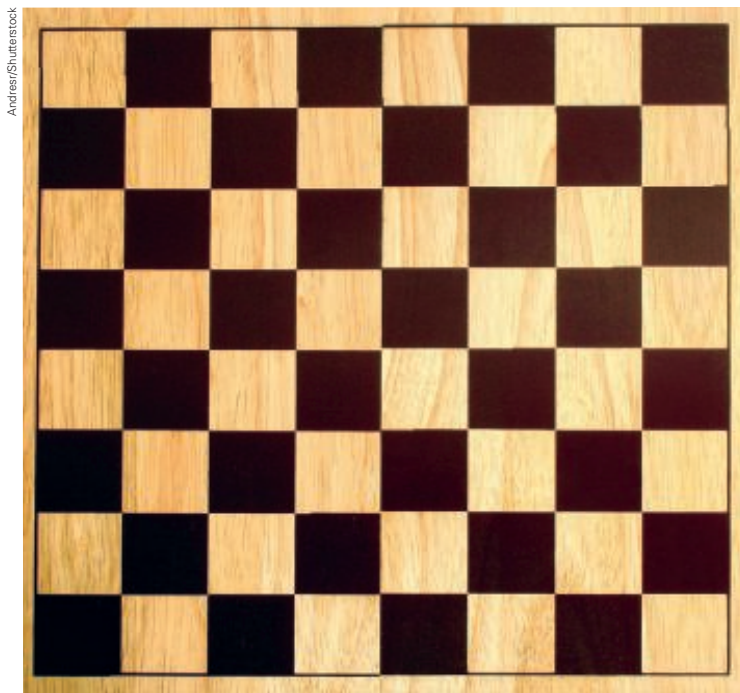
- QUANTOS PALITOS IVO USOU?



- COLE PALITOS EM UMA FOLHA À PARTE E FORME UM QUADRADO. DEPOIS, MOSTRE O QUADRADO QUE VOCÊ FEZ AOS COLEGAS.

QUADRADO

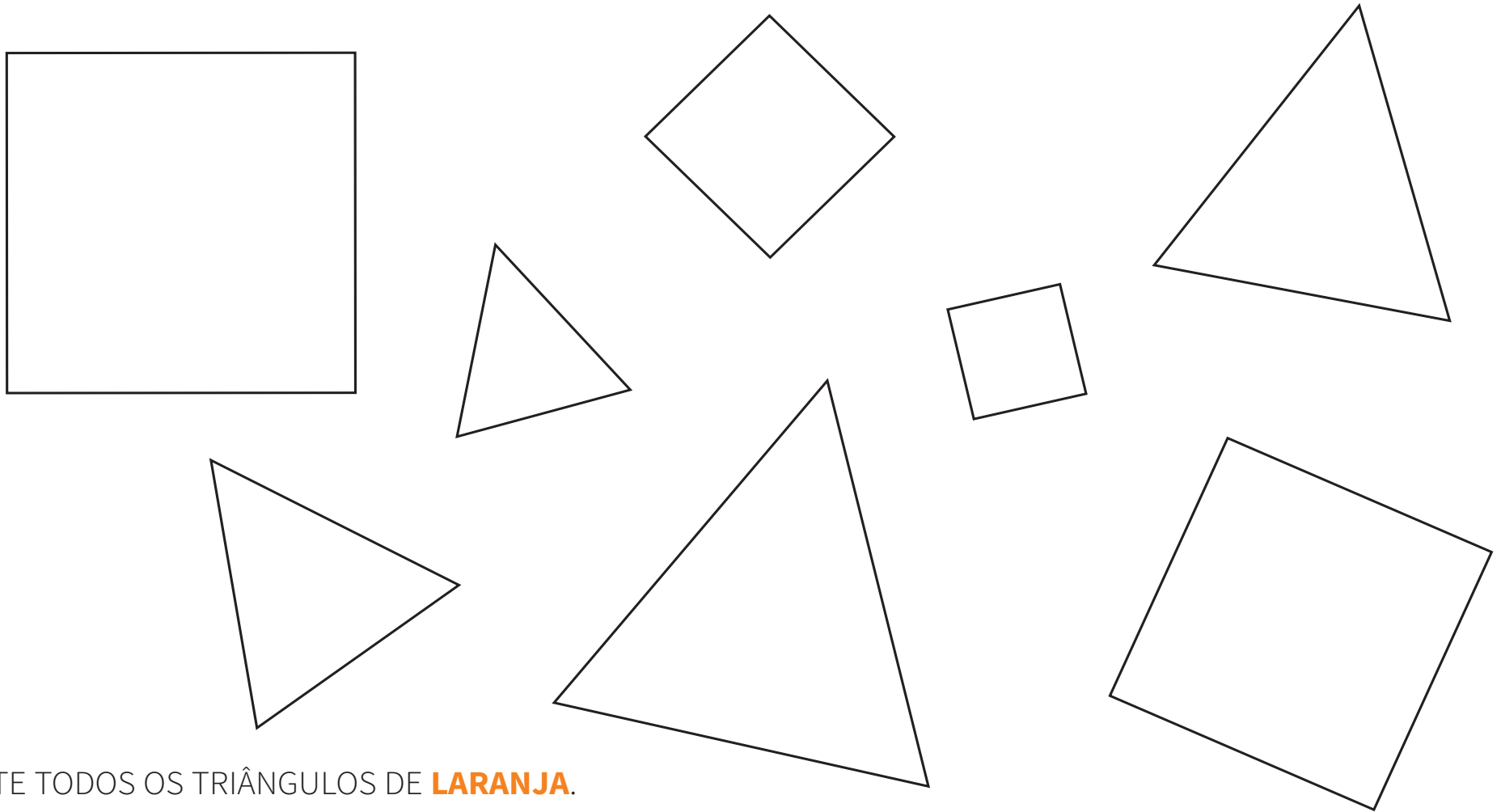
GUI E A TURMA DELE SE DIVERTEM NA ESCOLA COM JOGOS. OBSERVE ESTE TABULEIRO DE JOGO DE DAMAS OU XADREZ. O FORMATO DELE LEMBRA QUAL FIGURA?



- DESTAQUE A FIGURA DO QUADRADO DA **PÁGINA 7**.
- PASSE O DEDO NO CONTORNO DESSA FIGURA E RESPONDA: QUANTAS PONTAS TEM UM QUADRADO? 
- AGORA, COLE A FIGURA SOBRE O CONTORNO ACIMA E FAÇA UMA MARCA EM CADA PONTA USANDO CANETA COLORIDA.

PINTANDO TRIÂNGULOS E QUADRADOS

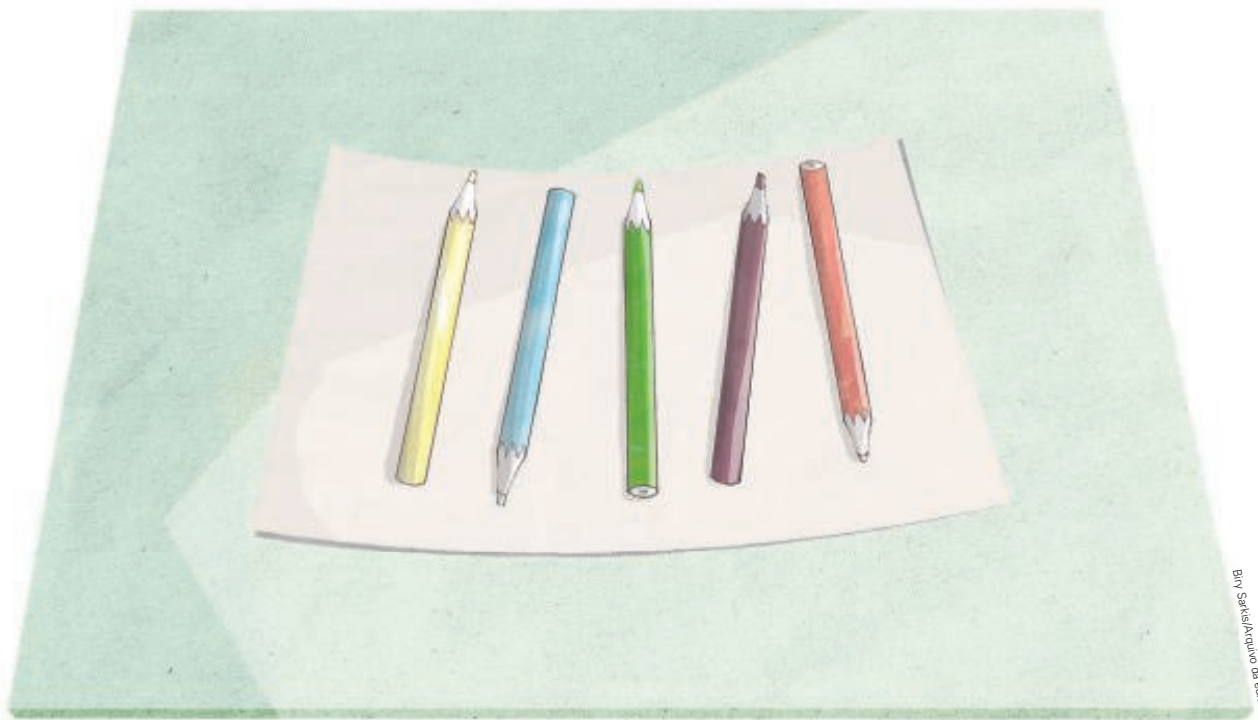
OBSERVE AS FIGURAS ABAIXO.



- PINTE TODOS OS TRIÂNGULOS DE **LARANJA**.
- PINTE TODOS OS QUADRADOS DE **AZUL**.
- QUANTOS QUADRADOS VOCÊ COLORIU?
- E QUANTOS TRIÂNGULOS?

A QUANTIDADE CINCO (5)

CADA ALUNO DO GRUPO DE GUI ESCOLHEU UM LÁPIS DE COR PARA PINTAR UM NÚMERO.



- QUANTOS LÁPIS HÁ NA MESA? MOSTRE COM OS DEDOS.
- PINTA O NÚMERO **5** COM LÁPIS DE COR.



5 CINCO

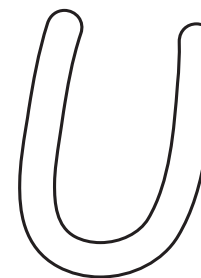
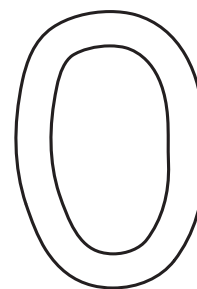
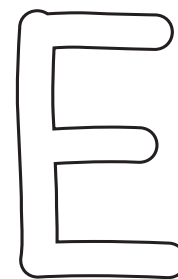


- CUBRA CADA NÚMERO **5** SEGUINDO AS SETAS. DEPOIS, CONTE OS ELEMENTOS AO LADO DE CADA NÚMERO QUE VOCÊ COBRIU.



Ilustrações: Bryn Sarkis/
Arquivo da editora

- PINTE CADA UMA DAS LETRAS ABAIXO DE UMA COR.

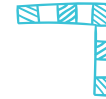
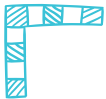


- QUANTAS LETRAS VOCÊ PINTOU?



OS DEDOS DA MINHA MÃO

- MOLHE AS PONTAS DOS DEDOS DE UMA DE SUAS MÃOS COM TINTA E CARIMBE AQUI.



- QUANTOS DEDOS HÁ EM UMA MÃO?

- AGORA, OBSERVE SEUS PÉS E RESPONDA: QUANTOS DEDOS HÁ EM CADA PÉ?

HABITANTES DO MAR

OS ALUNOS DA TURMA DE GUI FIZERAM UMA EXCURSÃO A UM AQUÁRIO. LÁ, ELES VIRAM MUITOS HABITANTES DO MAR. OBSERVE AS IMAGENS NOS QUADRINHOS EM CADA COLUNA E RESPONDA.

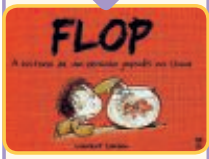


- QUANTOS  ELES VIRAM?
- QUANTAS  ELES VIRAM?
- QUANTOS  ELES VIRAM?
- QUANTAS  ELES VIRAM?

Ilustrações: Bry Sarkis/Arquivo da editora

SUGESTÃO DE LIVRO



FLOP, DE LAURENT CARDON. SÃO PAULO: PANDA BOOKS, 2012.

Reprodução/Panda Books

FLORES NO JARDIM DA ESCOLA

- CONTE AS FLORES. DEPOIS, LIGUE CADA NÚMERO À QUANTIDADE DE FLORES CORRESPONDENTE.

1



2



3



4



5



VAMOS MEDIR?

IVO USOU CLIPES PARA COMPARAR AS MEDIDAS DESTES MATERIAIS ESCOLARES:
LÁPIS, GIZ DE CERA E GIZ DE LOUSA.

- ESCREVA O NÚMERO QUE INDICA QUANTOS CLIPES MEDE CADA OBJETO.

Ilustrações: Biry Sarkis/Arquivo da editora



5



- MARQUE ✕ NO OBJETO QUE TEM MEDIDA MAIOR DO QUE OS OUTROS.
- MARQUE ○ NO OBJETO QUE TEM MEDIDA MENOR DO QUE OS OUTROS.

QUEM É O MAIS ALTO?

NA AULA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, OS ALUNOS COMPARARAM A ALTURA DELES PARA SABER QUEM ERA O MAIS ALTO.

- MARQUE ✕ NO MAIS ALTO EM CADA DUPLA.



A QUANTIDADE SEIS (6)

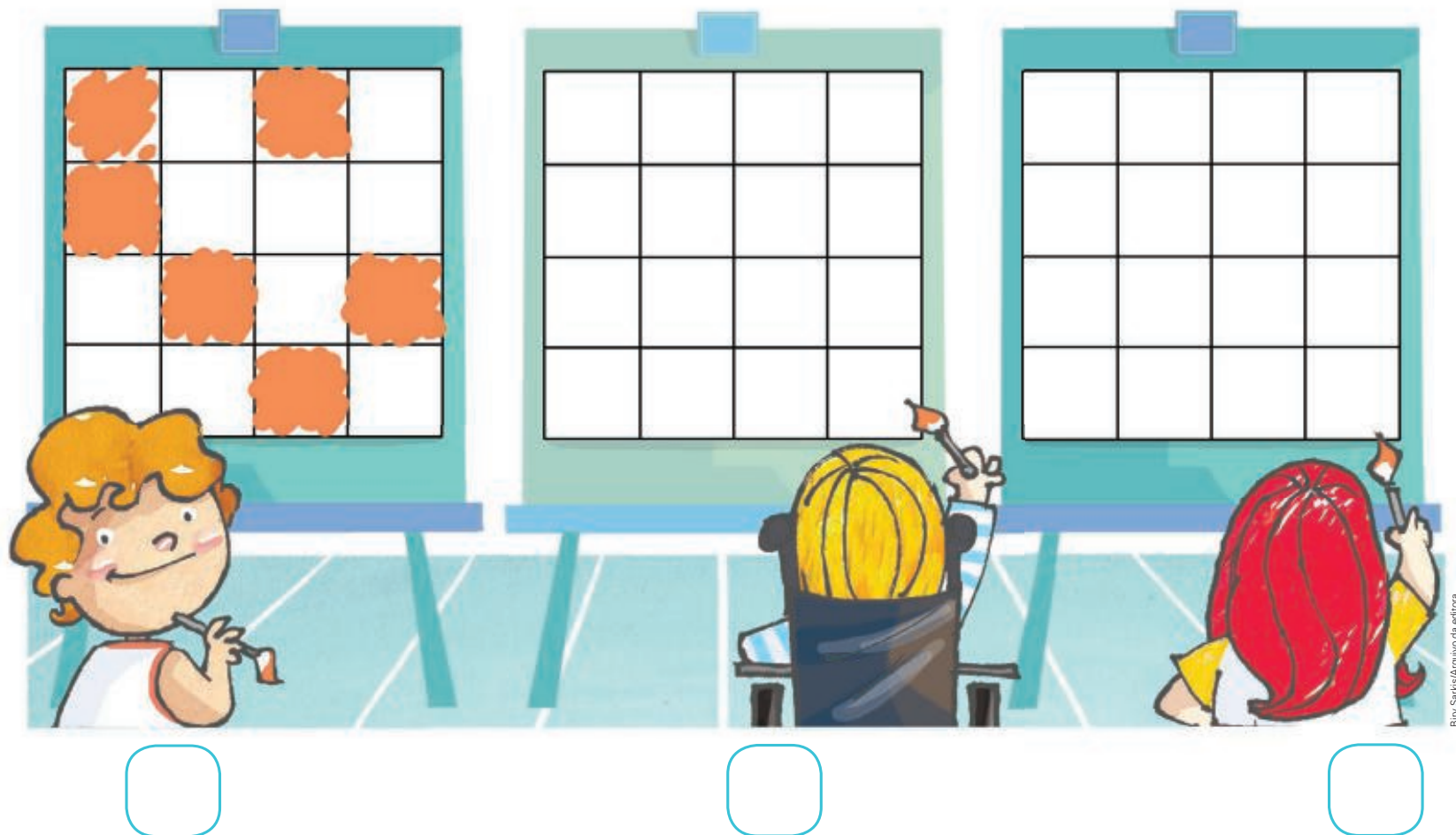
TEM GENTE NOVA NA TURMA!
CADA ALUNO DO GRUPO DE GUI ESCOLHEU UMA CANETA
COLORIDA PARA PINTAR UM NÚMERO.



- QUANTAS CANETAS HÁ NA MESA? MOSTRE COM OS DEDOS.
- PINTA O NÚMERO **6** COM CANETA COLORIDA.

VAMOS COLORIR QUADRADOS?

GUI PINTOU **6** QUADRADOS NO QUADRO DELE.

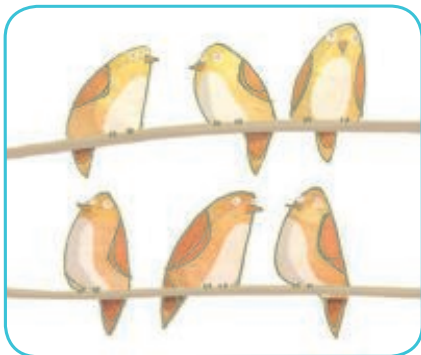


AGORA, VAMOS AJUDAR RAFAEL E CLARA?

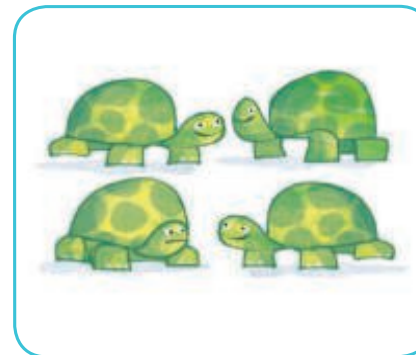
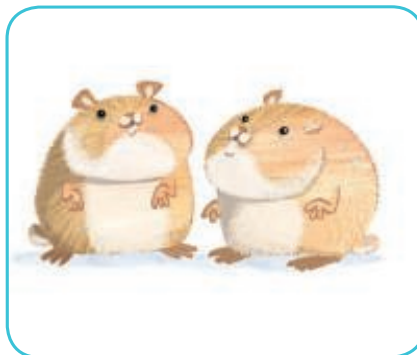
- PINTA **6** QUADRADOS NO QUADRO DE RAFAEL E NO DE CLARA, DEIXANDO CADA QUADRO DIFERENTE.
- ABAIXO DE CADA QUADRO ESCREVA O NÚMERO QUE INDICA A QUANTIDADE DE QUADRADOS QUE VOCÊ COLORIU.

VAMOS CONTAR OS ANIMAIS?

RAFAEL VISITOU A BIBLIOTECA DA ESCOLA E ESCOLHEU UM LIVRO SOBRE ANIMAIS. OBSERVE AS IMAGENS QUE ELE ENCONTROU.



Ilustrações: Bryn Sarkis/Arquivo da editora



- QUANTOS ANIMAIS HÁ EM CADA IMAGEM? ESCREVA O NÚMERO QUE INDICA CADA QUANTIDADE.

HORA DO JOGO E DA BRINCADEIRA

DOMINÓ

REGRAS

1. CONVIDE UM COLEGA PARA JOGAR.
2. DESTAQUE AS PEÇAS DO DOMINÓ DA **PÁGINA 9**.
3. JUNTE SUAS PEÇAS COM AS PEÇAS DO COLEGA. EMBARALHE E DISTRIBUA METADE PARA CADA UM DE VOCÊS.
4. CADA UM JOGA O DADO. QUEM TIRAR O MAIOR NÚMERO COMEÇA O JOGO.
5. UM PARTICIPANTE COLOCA UMA PEÇA NA MESA. O OUTRO DEVE COLOCAR ENCOSTADA NESSA PEÇA OUTRA PEÇA COM O MESMO NÚMERO DE PONTOS. QUEM NÃO PUDER COLOCAR UMA PEÇA QUE SE ENCAIXE NA SEQUÊNCIA PASSA A VEZ.
6. VENCE O JOGO QUEM COLOCAR PRIMEIRO TODAS AS PEÇAS.

MATERIAL
DE APOIO



Biry Sarkis/Arquivo da editora

RETÂNGULO

A PROFESSORA DE IVO MOSTROU PARA A TURMA A BANDEIRA DO BRASIL.

- CUBRA A LINHA TRACEJADA COM CANETINHA **VERDE**.



ESSE CONTORNO LEMBRA O FORMATO DA BANDEIRA DO BRASIL.
ESSA FIGURA SE CHAMA **RETÂNGULO**.

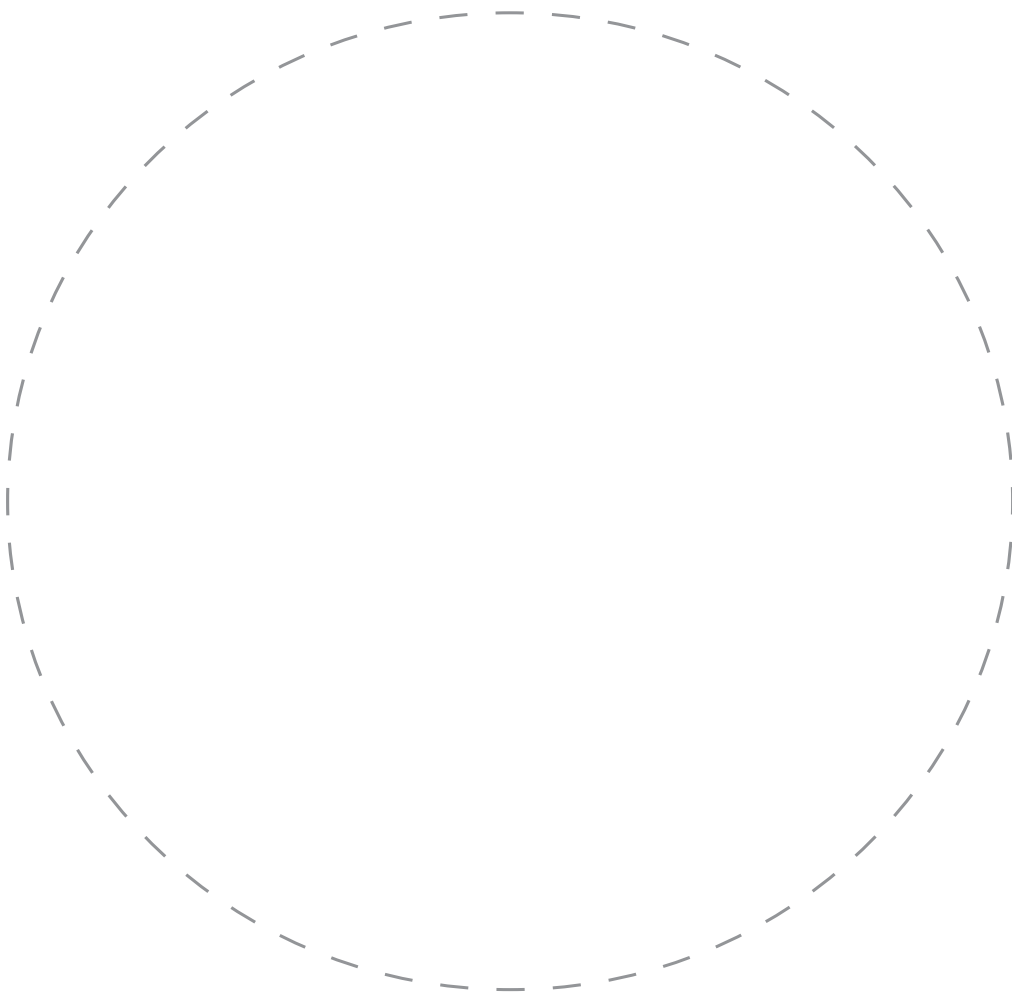
- OBSERVE O CONTORNO DO RETÂNGULO NA BANDEIRA DO BRASIL:

QUANTAS PONTAS TEM O RETÂNGULO?



CÍRCULO

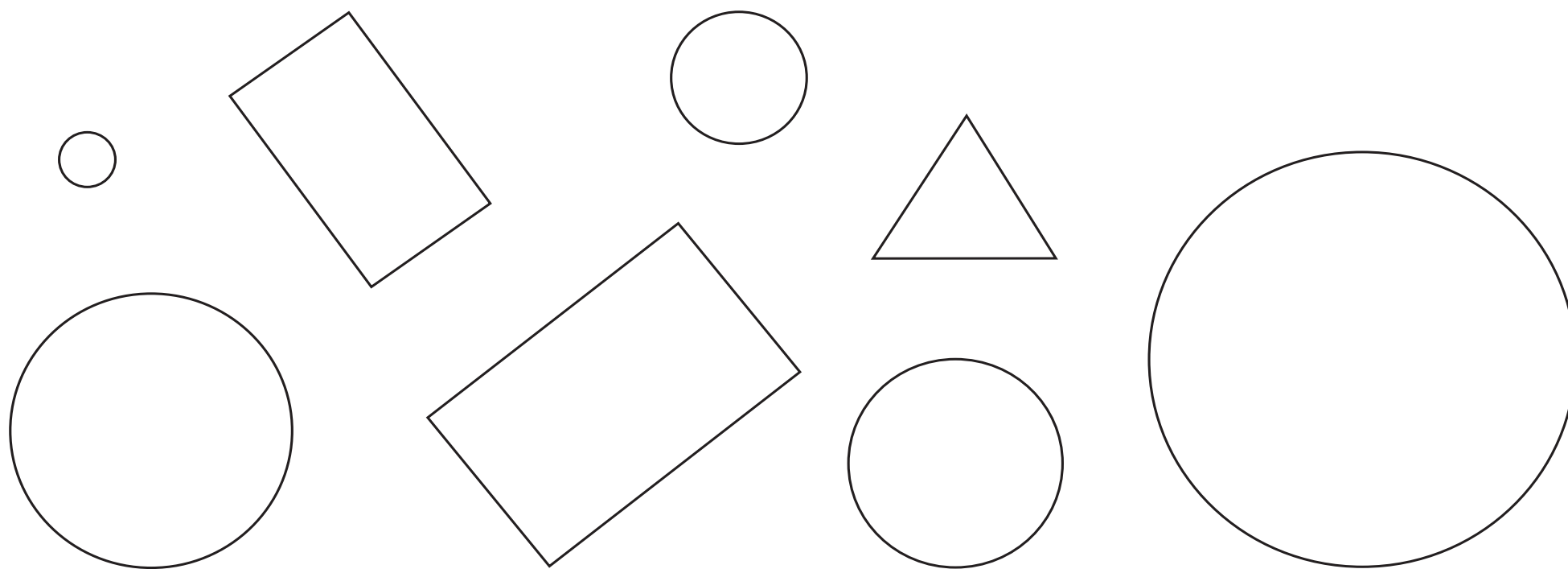
- CUBRA A LINHA TRACEJADA COM GIZ DE CERA **AZUL**.
- DEPOIS, PINTE A FIGURA.



ESSA FIGURA LEMBRA O FORMATO QUE APARECE NA PARTE CENTRAL DA BANDEIRA DO BRASIL. ELA SE CHAMA **CÍRCULO**.

CADA FIGURA DE UMA COR

- PINTE DE **AMARELO** TODAS AS FIGURAS CIRCULARES.
- PINTE DE **VERDE** TODOS OS RETÂNGULOS.
- PINTE DE **AZUL** TODOS OS TRIÂNGULOS.



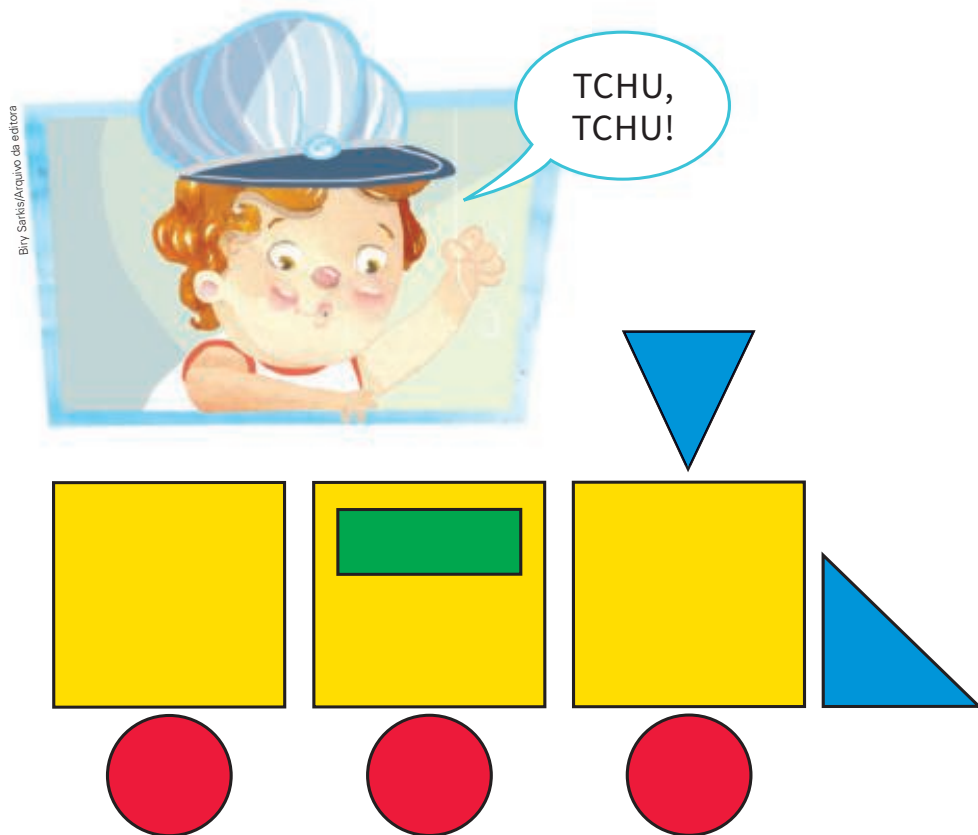
- QUANTOS CÍRCULOS VOCÊ VÊ ACIMA?

- QUANTAS FIGURAS COM FORMATO RETANGULAR VOCÊ VÊ ACIMA?

- QUANTAS FIGURAS COM FORMATO TRIANGULAR VOCÊ VÊ ACIMA?

TREM GEOMÉTRICO

A PROFESSORA PEDIU AOS ALUNOS QUE DESENHASSEM MEIOS DE TRANSPORTE.
GUI DESENHOU E PINTOU UM TREM.
NO TREM, APARECEM MUITAS FIGURAS GEOMÉTRICAS.

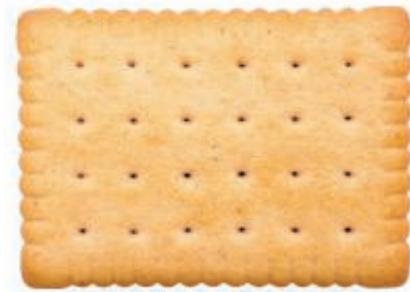
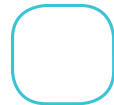




- EM CADA COLUNA, PINTE A QUANTIDADE DE QUADRINHOS IGUAL À QUANTIDADE DE CADA UMA DAS FIGURAS GEOMÉTRICAS QUE COMPÕEM O DESENHO DO TREM.
- AGORA, OBSERVE OS QUADRINHOS QUE VOCÊ COLORIU E RESPONDA: NO DESENHO, QUAL É O FORMATO DA FIGURA GEOMÉTRICA QUE APARECEU EM MENOR QUANTIDADE?

BOLACHAS NO LANCHE DA ESCOLA

GUI E BIA ESTÃO COMENDO AS BOLACHAS DE QUE MAIS GOSTAM.

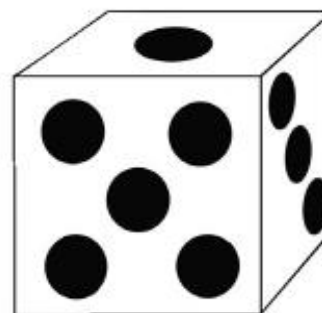
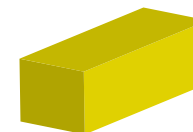
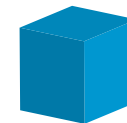


- MARQUE **X** NA BOLACHA QUE LEMBRA UM CÍRCULO.
- CONTORNE A BOLACHA COM FORMATO QUE LEMBRA UM RETÂNGULO.
- E VOCÊ? QUE BOLACHA PREFERE? QUE FORMATO ELA TEM?

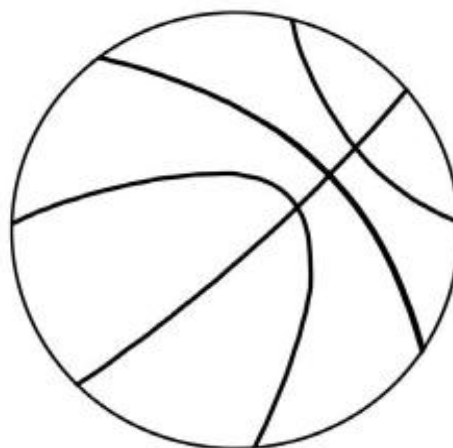
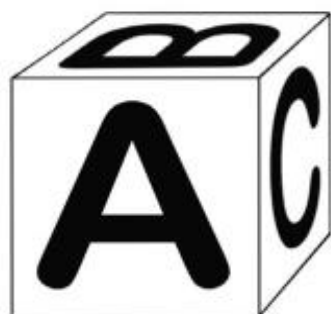
VAMOS PINTAR?

NA TURMA DE GUI, OS ALUNOS ESTÃO PINTANDO DESENHOS DE OBJETOS.

- PINTAR COM A COR DAS FIGURAS AO LADO OS OBJETOS QUE LEMBRAM O MESMO FORMATO.

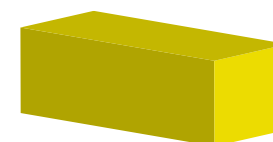
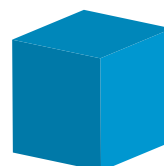
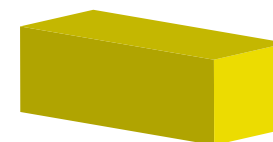
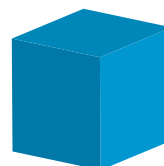
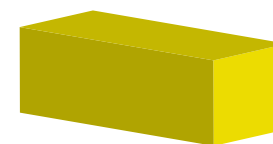
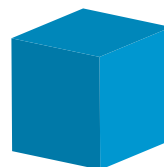


Ilustrações: Bryn Sarkis/
Arquivo da editora



VAMOS CONTORNAR?

- OBSERVE O OBJETO REPRESENTADO EM CADA LINHA E CONTORNE A FIGURA GEOMÉTRICA QUE SE PARECE COM ELE.



DO QUE VOCÊ GOSTA MAIS?

DE QUAL BRINQUEDO DO PARQUINHO DA ESCOLA VOCÊ GOSTA MAIS? E OS SEUS AMIGOS?

- PERGUNTE A **6** COLEGAS DA TURMA: VOCÊ GOSTA MAIS DE ESCORREGADOR OU DE BALANÇO? PINTe UM QUADRINHO PARA REPRESENTAR CADA RESPOSTA.



--	--	--	--	--	--



Ilustrações: Bryn Sakis/
Arquivo da editora

--	--	--	--	--	--

- OBSERVE OS QUADRINHOS QUE VOCÊ PINTOU E RESPONDA: QUAL BRINQUEDO FOI O MAIS ESCOLHIDO?

NATUREZA E CORES



QUE CORES PODEMOS
ENCONTRAR NA
NATUREZA?

VAMOS COMENTAR A CENA?

IVO GOSTA DE OBSERVAR A NATUREZA.



Biry Sarkis/Arquivo da editora

- NA PAISAGEM ACIMA, LOCALIZE OS ITENS A SEGUIR. APONTE COM O DEDO PARA INDICAR ONDE ESTÃO.

UMA ÁRVORE

UMA FRUTA

UM ANIMAL

UMA FLOR

O SOL

ÁGUA

TERRA

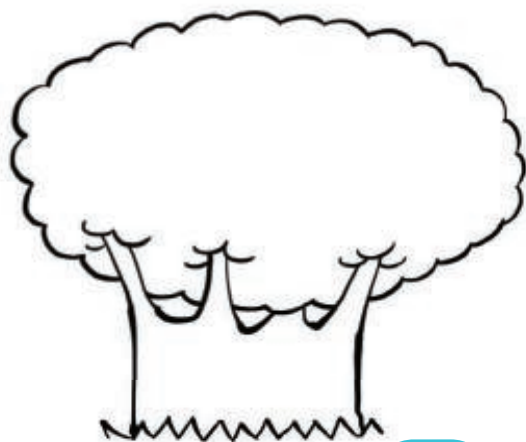
UMA NUVEM

- DESENHE UM PASSARINHO EM CIMA DA ÁRVORE QUE ESTÁ ENTRE AS OUTRAS DUAS.

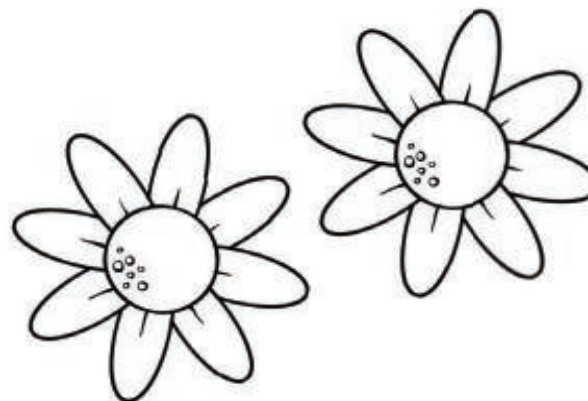
PINTAR E CONTAR

CLARA GOSTA DE DESENHAR A NATUREZA E DEPOIS PINTAR OS DESENHOS.

- FAÇA COMO CLARA: PINTAR OS DESENHOS ABAIXO. EM SEGUIDA, ESCREVA OS NÚMEROS QUE INDICAM AS QUANTIDADES.



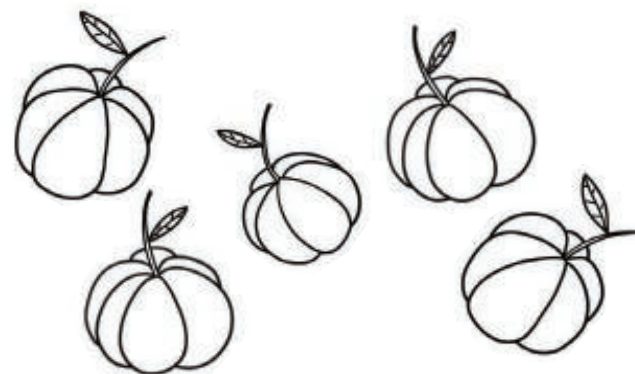
QUANTAS ÁRVORES?



QUANTAS FLORES?



QUANTAS FOLHAS?



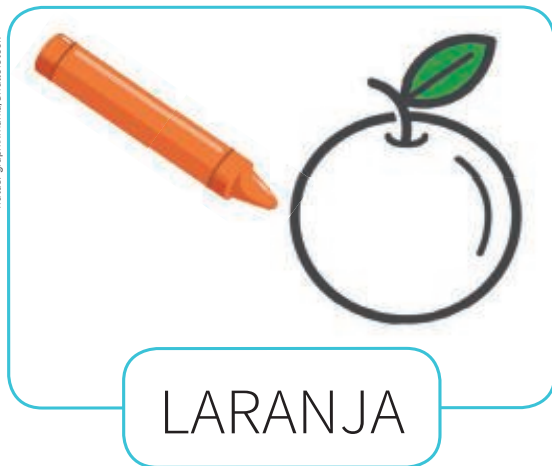
QUANTAS FRUTAS?

Ilustrações: Biny Sarits/Arquivo da editora;
Banco de imagens/Arquivo da editora

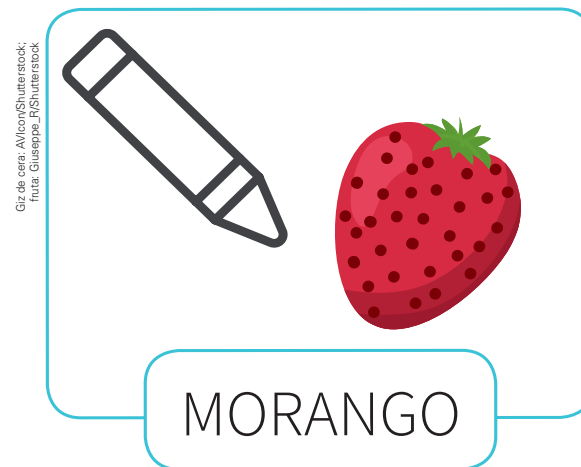
AS CORES DAS FRUTAS

VOCÊ CONHECE ESTAS FRUTAS?

Ilustrações:
Gizes de cera: IMissiHope/Shutterstock;
Frutas: graphixmania/Shutterstock



- OBSERVE AS CORES DOS GIZES. DEPOIS, PINTE AS FRUTAS COM AS CORES DELES. E AS FRUTAS ABAIXO, VOCÊ JÁ PROVOU?



- PINTE OS GIZES COM A MESMA COR DAS FRUTAS.

COMPARAÇÕES COM ANIMAIS

VOCÊ CONHECE ESTES ANIMAIS?

- MARQUE ✕ NO ANIMAL DE ACORDO COM A CARACTERÍSTICA CITADA EM CADA ITEM.

O MAIS RÁPIDO

☐☐

O MAIS ALTO

☐☐

O MAIS PESADO

☐☐

O QUE TEM MAIS PERNAS

☐☐

SUGESTÃO
DE LIVRO



EU VI!, DE
FERNANDO
VILELA. SÃO
PAULO:
BRINQUE-BOOK,
2011.

MEL, OVO E LEITE: QUEM PRODUZIU?

O MEL, O OVO E O LEITE SÃO ALIMENTOS IMPORTANTES PARA NOSSA SAÚDE. VOCÊ SABE DE ONDE ELES VÊM? CONVERSE COM OS COLEGAS.

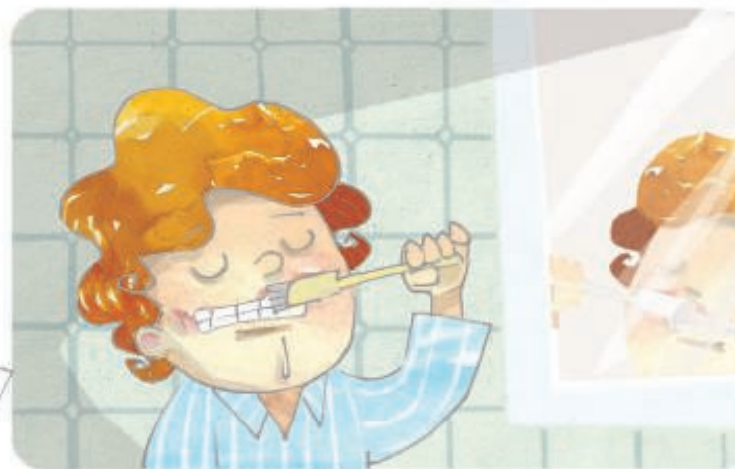
- LIGUE CADA ANIMAL AO QUE ELE PRODUZ.



ÁGUA

A ÁGUA TAMBÉM É MUITO IMPORTANTE PARA NOSSA SAÚDE.

- VEJA AS CENAS ABAIXO. CONTORNE TODAS EM QUE A PESSOA ESTÁ UTILIZANDO ÁGUA.



Ilustrações: Bery Sarkis/Arquivo da editora

- CONVERSE COM OS COLEGAS SOBRE OUTRAS SITUAÇÕES EM QUE PRECISAMOS UTILIZAR ÁGUA.

DIA DE SOL, DIA DE CHUVA

- LIGUE CADA CENA À CAMISETA MOLHADA OU SECA NO VARAL.



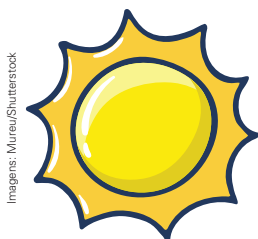
Ilustrações: Bry Sarkis/Arquivo da editora

VAMOS CRIAR?

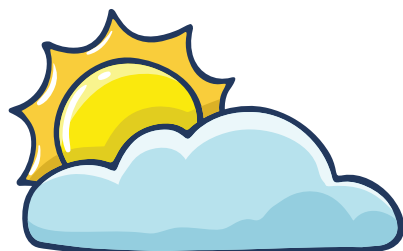
COMO ESTÁ O CÉU HOJE?

TODOS OS DIAS SÃO IGUAIS? HOJE TEM SOL OU O DIA ESTÁ NUBLADO? SERÁ QUE VAI CHOVER?

- OBSERVE O CÉU NESTA SEMANA E, A CADA DIA DA SEMANA, PINTE UM QUADRINHO NA LINHA AO LADO DO DESENHO QUE REPRESENTA COMO O CÉU ESTÁ.



--	--	--	--	--



--	--	--	--	--



--	--	--	--	--

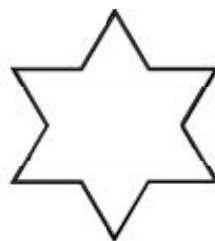
ESTRELAS

A TURMA DE GUI GOSTA DE OBSERVAR AS ESTRELAS NO CÉU.

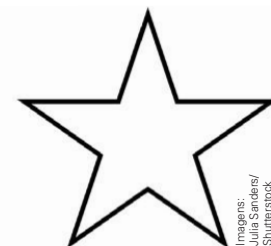
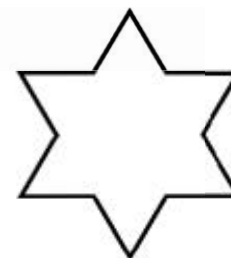
- LIGUE AS DUAS ESTRELAS QUE TÊM O MESMO FORMATO E O MESMO TAMANHO.



- Pinte a estrela que tem a quantidade de pontas diferente da quantidade das outras.

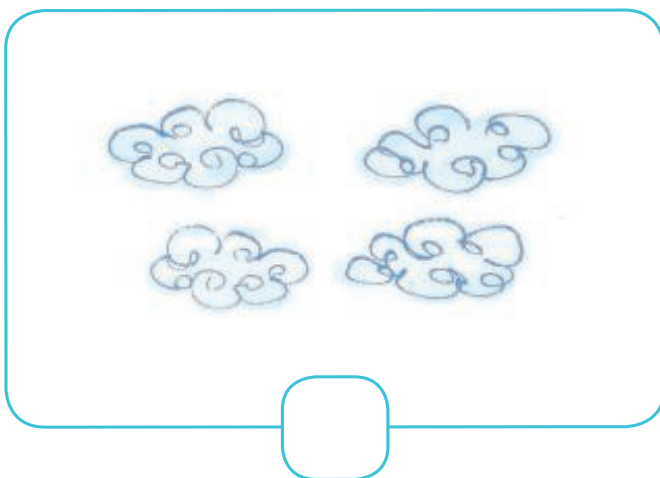


- REGISTRE O NÚMERO QUE INDICA A QUANTIDADE DE PONTAS DE CADA ESTRELA. DEPOIS, PINTE CADA ESTRELA COM UMA COR.

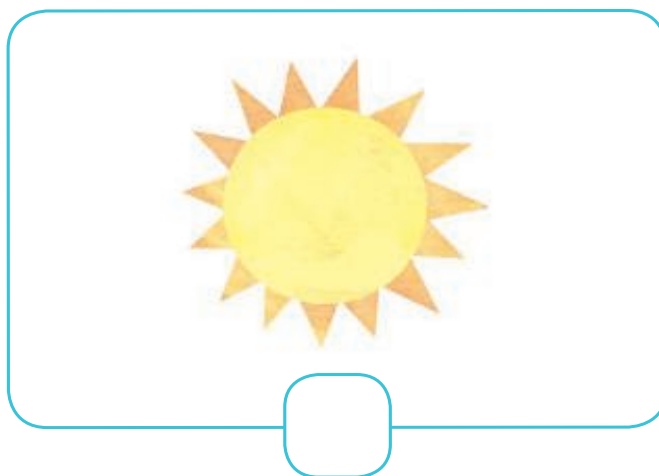


VAMOS CONTAR?

- MARQUE ✕ NO GRUPO QUE TEM **6** ELEMENTOS.
- MARQUE ○ NO GRUPO QUE TEM **4** ELEMENTOS.
- ESCREVA O NÚMERO QUE INDICA QUANTOS ELEMENTOS TEM NO GRUPO QUE SOBROU.



Ilustrações: Bry Sarkis/Arquivo da editora



FRUTAS E SEMENTES

AS FRUTAS NASCEM DE SEMENTES. ALÉM DE SEREM GOSTOSAS, AS FRUTAS FAZEM MUITO BEM À SAÚDE! GUI E A TURMA DELE GOSTAM MUITO DE FRUTAS. VOCÊ TAMBÉM GOSTA? DE QUAL?



- CONTORNE A FRUTA QUE TEM APENAS **1** SEMENTE. QUAL É O NOME DESSA FRUTA?
- MARQUE **X** NAS FRUTAS QUE TÊM MAIS DE **1** SEMENTE.

CACHORRINHO OU CACHORRÃO?

GUI TEM UM CACHORRO CHAMADO AMARELO E ADOTOU MAIS UM CACHORRO, O BRANQUINHO.



Ilustrações: Bryn Sarks/Arquivo da editora



- FAÇA UMA LINHA DE COR **VERMELHA** LIGANDO O CACHORRINHO À CASA MENOR E O CACHORRÃO À CASA MAIOR.

CURTO OU COMPRIDO?

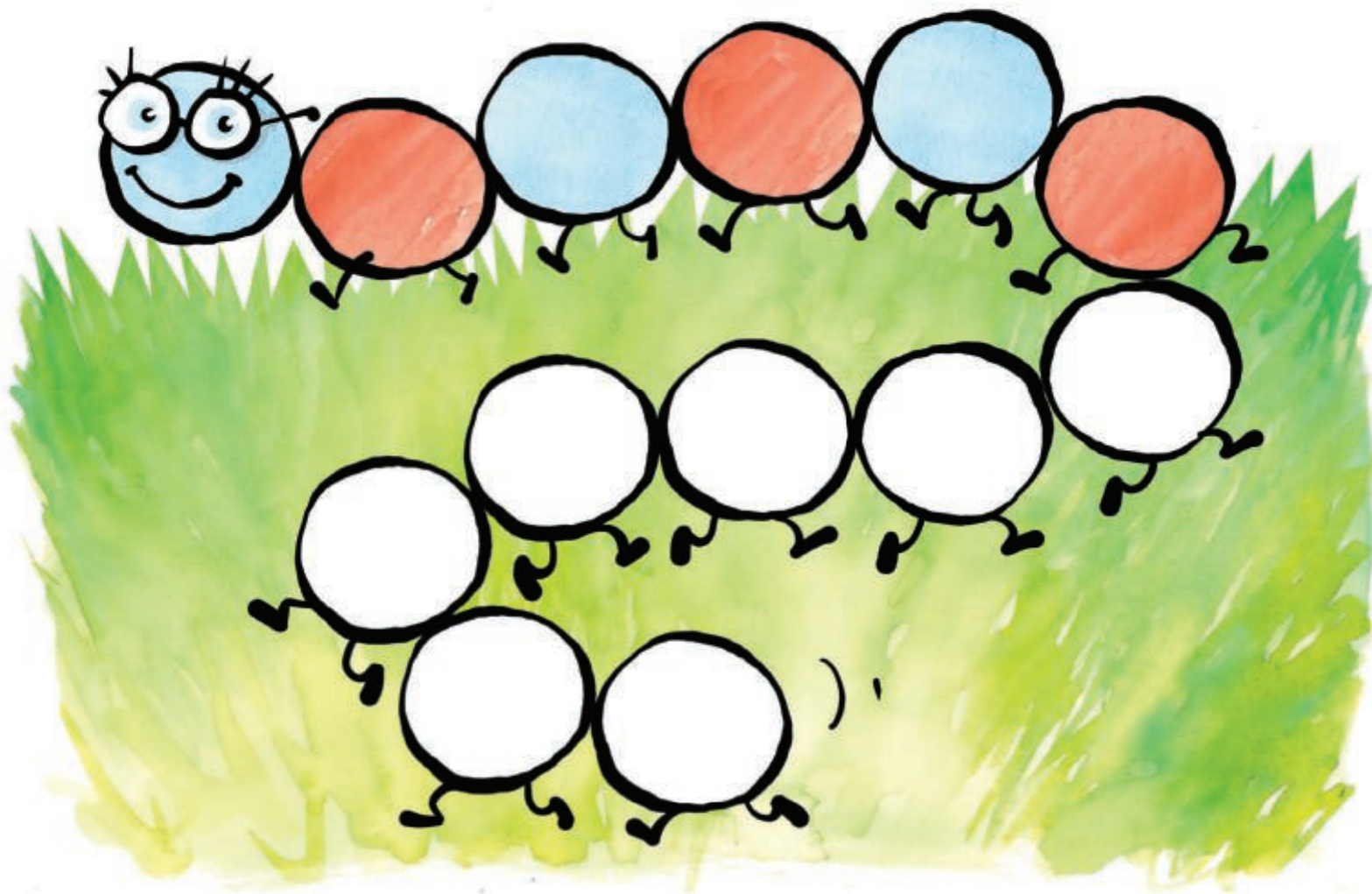
- DESCREVA O QUE VOCÊ VÊ NESTA CENA.



Biry Sarkis/Arquivo da editora

CENTOPEIA MALUCA

GUI DESENHOU E COMEÇOU A PINTAR UMA CENTOPEIA BEM DIFERENTE.



Bry Sarks/Arquivo da editora

- DESCUBRA O PADRÃO QUE SE REPETE NA SEQUÊNCIA DAS CORES DA CENTOPEIA. DEPOIS, CONTINUE PINTANDO USANDO O MESMO PADRÃO.

HORA DO JOGO E DA BRINCADEIRA

SEGUIDINHA NA TRILHA

REGRAS

1. CONVIDE UM COLEGA PARA JOGAR COM VOCÊ E COMBINE COM ELE QUEM COMEÇA A PARTIDA.
2. DESTAQUE AS PEÇAS DA **PÁGINA 11**.
3. EMBARALHE AS PEÇAS COM AS IMAGENS DE FLORES E GATOS VOLTADAS PARA BAIXO.
4. CADA UM, NA SUA VEZ, SORTEIA UMA PEÇA E VERIFICA SE ELA CONTINUA A SEGUIDINHA NA TRILHA INICIADA NESTA PÁGINA. SE A PEÇA SORTEADA NÃO SE ENCAIXAR NA TRILHA, O PARTICIPANTE PERDE A VEZ.
5. QUEM ATINGIR PRIMEIRO A CHEGADA GANHA O JOGO.
6. NO FIM, CADA UM COLA AS PEÇAS NO PRÓPRIO LIVRO.

MATERIAL
DE APOIO

SAÍDA



CHEGADA

COMPARAR E PINTAR

A ABELHA TEM 3 CAMINHOS PARA CHEGAR ÀS FLORES.

A ABELHA

QUANDO ELA PICA

FAZ MAL.

QUANDO TRABALHA

FAZ MEL.

**ABECEDÁRIO DOS BICHOS QUE EXISTEM E NÃO
EXISTEM**, DE CARLOS RODRIGUES BRANDÃO.
CAMPINAS: AUTORES ASSOCIADOS, 2008.



Biry Sarkis/Arquivo da editora

- PINTA DE **VERMELHO** O CAMINHO MAIS CURTO.
- PINTA DE **AMARELO** O CAMINHO MAIS COMPRIDO.
- ESCOLHA OUTRA COR PARA PINTAR O CAMINHO QUE SOBROU.

COPOS COM SUCO DE FRUTAS

BIA, IVO E CLARA ESTÃO TOMANDO SUCO NA LANCHONETE.

- LIGUE CADA INFORMAÇÃO AO COPO CORRESPONDENTE.

BIA ESCOLHEU SUCO
DE LARANJA, QUE ESTÁ
NO COPO MAIS CHEIO.



IVO ESCOLHEU SUCO
DE UVA, QUE ESTÁ NO
COPO MAIS VAZIO.



CLARA ESCOLHEU SUCO
DE MORANGO, QUE ESTÁ
NO COPO QUE SOBROU.



Frutas: Bily Sarkis/Arquivo da editora;
Copos: Banco de Imagens/Arquivo da editora

- AGORA, PINTE OS SUCOS NOS COPOS USANDO OS LÁPIS QUE TÊM AS MESMAS CORES

DAS FRUTAS: ,  E .

MILHO VERDE

GUI GOSTA MUITO DE MILHO VERDE. VOCÊ TAMBÉM GOSTA?
VOCÊ SABE QUAIS COMIDAS PODEMOS PREPARAR COM MILHO VERDE?



- MARQUE X NA ESPIGA DE MILHO VERDE MAIS CURTA.
- CONTORNE A ESPIGA DE MILHO VERDE MAIS COMPRIDA.

DE 1 A 6: VAMOS CONTAR?

OBSERVE A CENA.



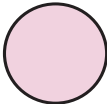
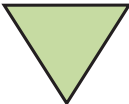
• QUANTOS SAPINHOS TEM NESSA CENA?

• CUBRA OS NÚMEROS **1** A **6**.

OS DESENHOS DE RAFAEL

RAFAEL DESENHOU ANIMAIS EM FICHAS COLORIDAS. CADA FICHA TINHA UM FORMATO DIFERENTE. OBSERVE AS FICHAS COM OS DESENHOS DE RAFAEL.



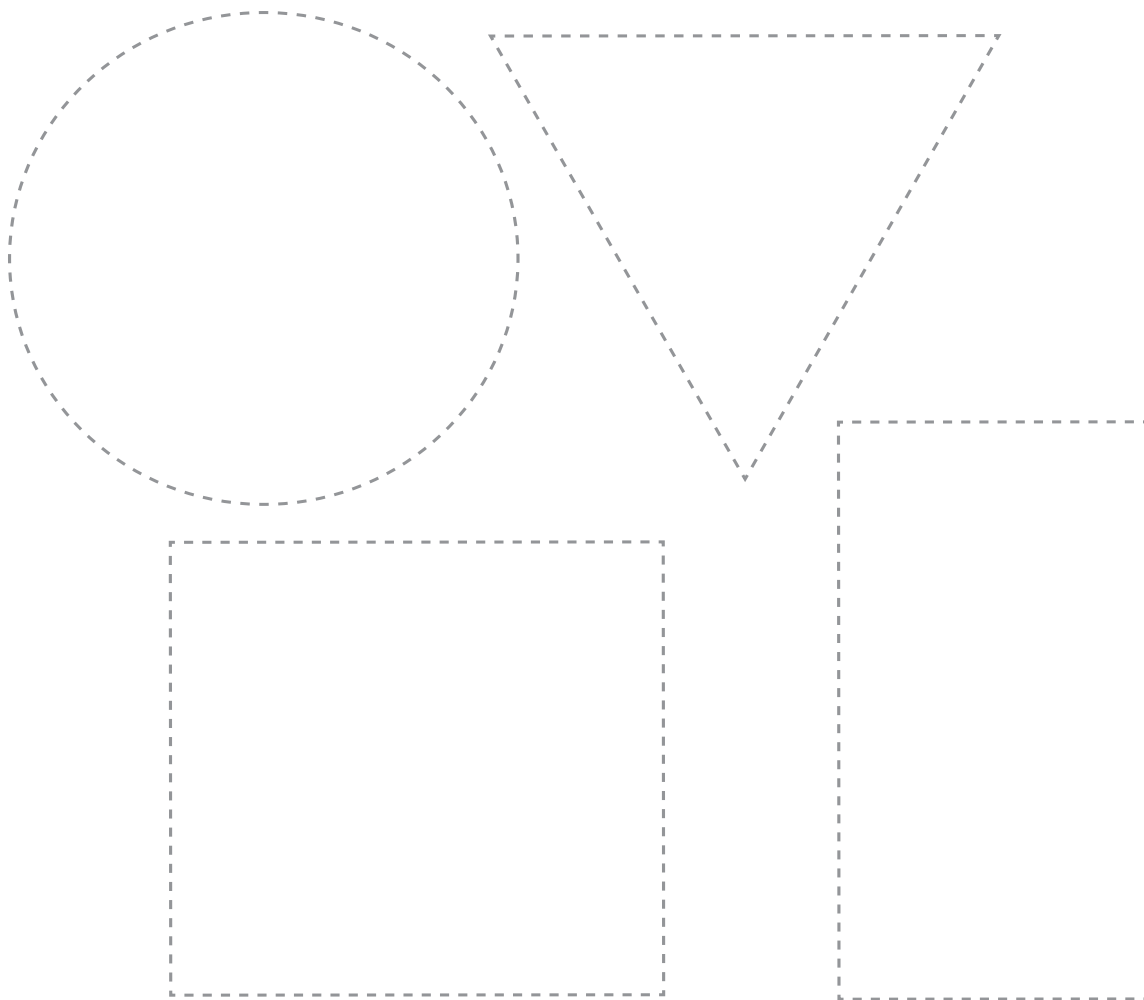
FORMATO DA FICHA	QUANTIDADE DE ANIMAIS
	
	
	
	

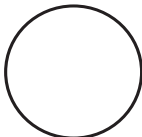
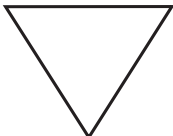
- COMPLETE O QUADRO COM O NÚMERO QUE INDICA A QUANTIDADE DE ANIMAIS EM CADA FICHA.

OS DESENHOS DE BIA

AGORA É A SUA VEZ!

- CUBRA OS PONTILHADOS E FAÇA COMO RAFAEL: DESENHE FLORES NAS FICHAS ABAIXO. PARA SABER QUANTAS FLORES DESENHAR EM CADA FICHA, CONSULTE O QUADRO AO LADO.



FORMATO DA FICHA	QUANTIDADE DE FLORES
	3
	4
	1
	2

- PINTA AS FICHAS E OS DESENHOS QUE VOCÊ FEZ.

QUANTOS FILHOTES?

A TURMA DE GUI GOSTA MUITO DE ANIMAIS.

- PINTE O QUADRINHO COM O NÚMERO QUE INDICA A QUANTIDADE DE FILHOTES EM CADA CASO.



4

5

6



4

5

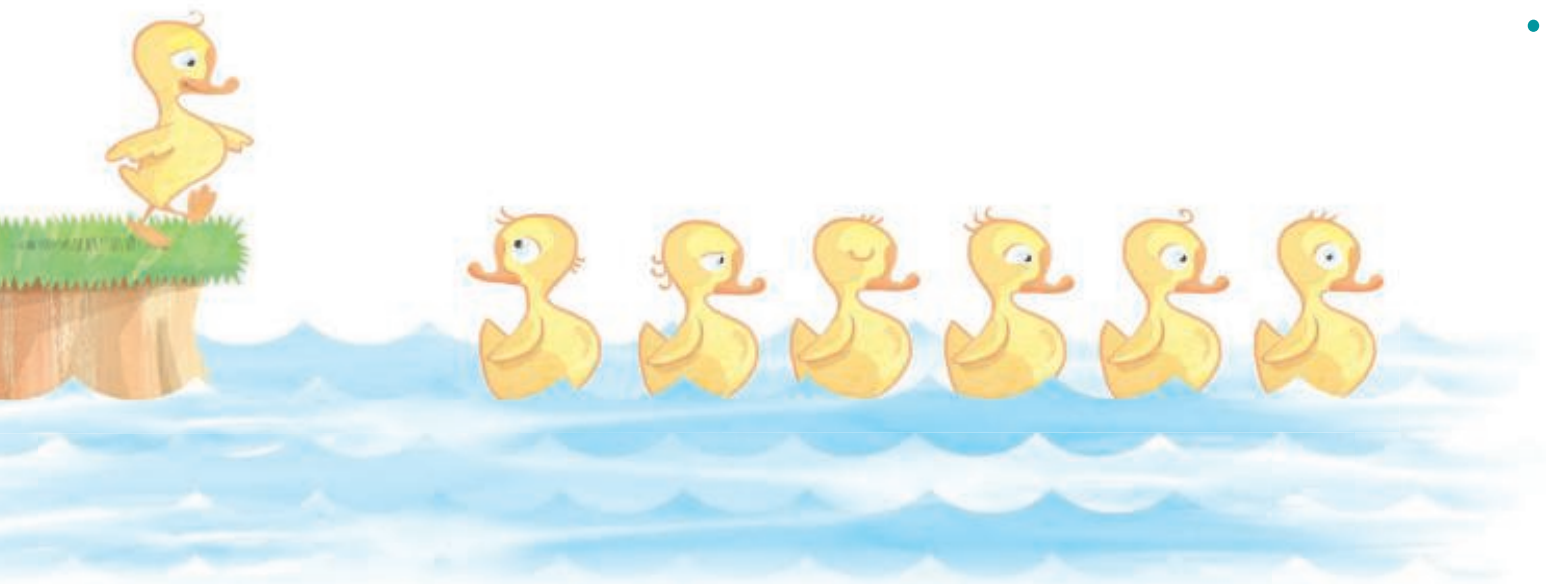
6

DEPOIS DO 6, O QUE VEM?

- CONTE QUANTOS PATINHOS HÁ NO LAGO.

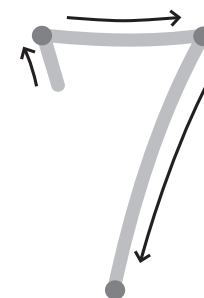


CHEGOU MAIS UM...



- QUANTOS SÃO AGORA?

DEPOIS DO **6** VEM O **7 (SETE)**.



SETE

E DEPOIS DO 7, O QUE VEM?

- CONTE QUANTOS PATINHOS HÁ NO LAGO.

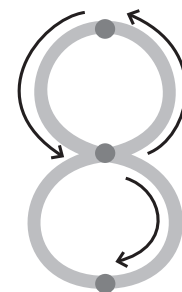


CHEGOU MAIS UM...



- QUANTOS SÃO AGORA?

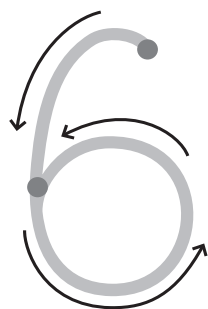
DEPOIS DO **7** VEM O **8 (OITO)**.



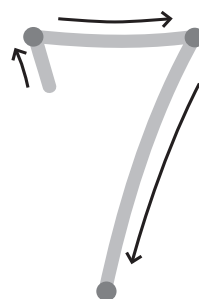
OITO

CONTANDO 6 , 7 , 8

- CONTE QUANTAS FRUTAS HÁ EM CADA GRUPO E MOSTRE A QUANTIDADE COM OS DEDOS. DEPOIS, CUBRA OS NÚMEROS SEGUINDO AS SETAS.



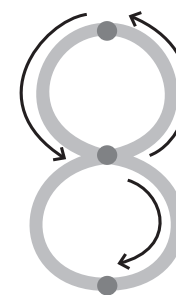
SEIS



SETE



Ilustrações: Biny Sarkis/
Arquivo da editora



OITO



VAMOS CONTAR JOANINHAS?

BIA VIU ALGUMAS JOANINHAS NO JARDIM DA ESCOLA.

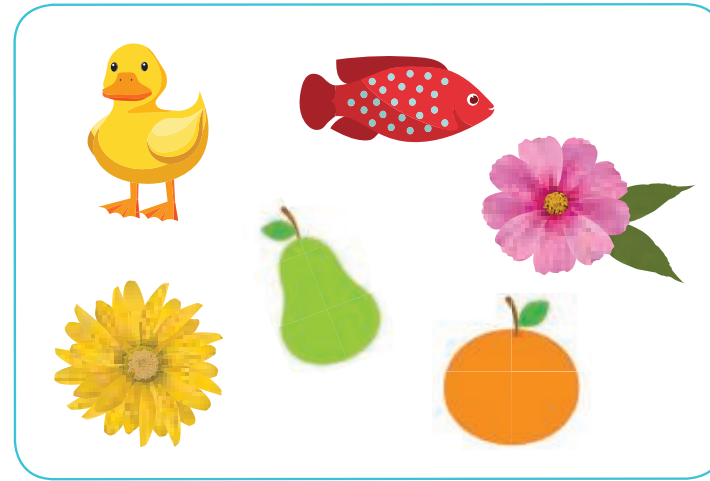
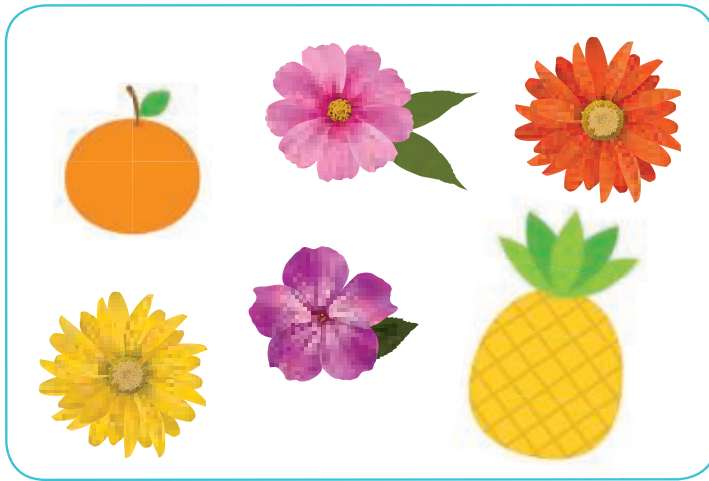


Ilustrações: Biny Sarkis/Arquivo da editora

- ESCREVA O NÚMERO QUE INDICA QUANTAS JOANINHAS HÁ EM CADA QUADRO. APONTE COM O DEDO ENQUANTO CONTA.
- MARQUE X NOS QUADROS QUE TÊM A MESMA QUANTIDADE DE JOANINHAS.

FLORES, FRUTAS E ANIMAIS

- CONTORNE DE **LARANJA** O GRUPO QUE SÓ TEM FRUTAS.
- CONTORNE DE **VERDE** O GRUPO QUE TEM 4 FLORES.
- CONTORNE DE **MARROM** O GRUPO QUE TEM FLORES, FRUTAS E ANIMAIS.



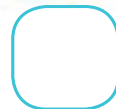
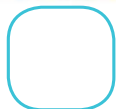
Imagens: frutas: Alfine/Shutterstock; flores: allegra/Shutterstock;
peixe: fredrisher/Shutterstock; patos: lanasab/Shutterstock;
gato: piyapuy/Shutterstock.

ANTES, DURANTE E DEPOIS

BIA CUIDA COM CARINHO DAS PLANTAS QUE TÊM NA CASA DELA.
AS CENAS ABAIXO MOSTRAM 3 MOMENTOS DO CRESCIMENTO DA PLANTA PREFERIDA DE BIA.



Kazakova Maryel/
Shutterstock



- INDIQUE A ORDEM EM QUE AS CENAS ACONTECERAM ESCRREVENDO OS NÚMEROS **1**, **2** E **3** NOS QUADRINHOS.
- CONVERSE COM OS COLEGAS E JUSTIFIQUE A ORDEM ESCOLHIDA.

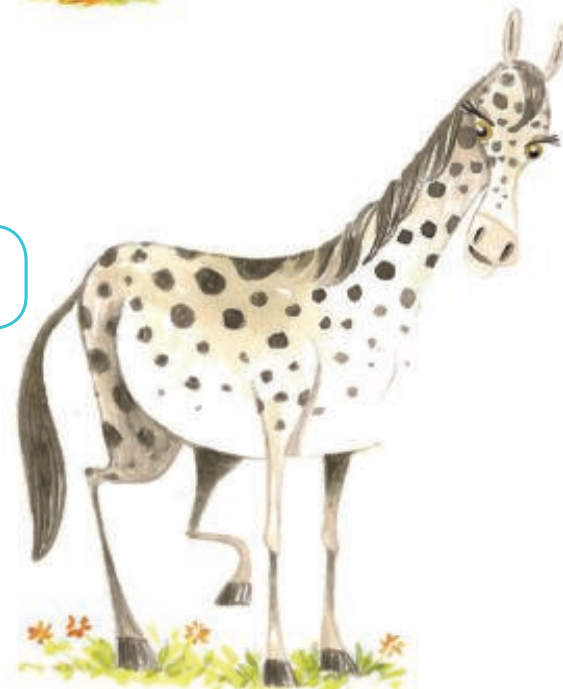
SIM OU NÃO?

OBSERVE AS IMAGENS E RESPONDA:

- TODAS MOSTRAM ANIMAIS?
- TODOS OS ANIMAIS TÊM 4 PERNAS?



Ilustrações: Bryn Sarkis/
Arquivo da editora



- AGORA, ESCREVA NO QUADRINHO O NÚMERO QUE INDICA A QUANTIDADE DE PERNAS DE CADA ANIMAL.

SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS

- MARQUE ✕ NO QUADRO QUE TEM DUAS FLORES DE MESMA COR.

☐☐

- MARQUE ✕ NO QUADRO QUE TEM DUAS FLORES COM A MESMA QUANTIDADE DE PÉTALAS.

☐☐

- MARQUE ✕ NO QUADRO QUE TEM DUAS FLORES DE CORES DIFERENTES.

☐☐

- MARQUE ✕ NO QUADRO QUE TEM DUAS FLORES COM QUANTIDADES DIFERENTES DE PÉTALAS.

☐☐

HORA DO JOGO E DA BRINCADEIRA

PULAR CORDA

REGRAS

1. CONVIDE 2 COLEGAS PARA BRINCAR COM VOCÊ DE PULAR CORDA.
2. 2 ALUNOS SEGURAM A CORDA, UM EM CADA EXTREMIDADE, E BATEM PARA QUE O OUTRO PULE.
3. A DUPLA QUE ESTÁ BATENDO A CORDA FAZ A CONTAGEM DE BATIDAS ATÉ 6 ENQUANTO O OUTRO PULA A CORDA CADA VEZ QUE ELA SE APROXIMA DOS PÉS DELE. EM SEGUIDA, QUEM ESTAVA PULANDO TROCA DE POSIÇÃO COM UM DOS COLEGAS QUE ESTAVA BATENDO CORDA, ATÉ QUE TODOS TENHAM SE REVEZADO E PULADO CORDA 6 VEZES.



MUITA DIVERSÃO



O QUE AS PESSOAS
FAZEM PARA SE
DIVERTIR?

A BRINCADEIRA DA TURMA

OBSERVE A CENA.



• NESSA CENA, HÁ QUANTAS CRIANÇAS?

• QUANTAS BOLAS?

• E QUANTOS CACHORROS?

BOLAS GRANDES E BOLAS PEQUENAS

GUI GANHOU BOLAS DE VÁRIOS TAMANHOS.

- ACOMPANHE A LEITURA QUE O PROFESSOR VAI FAZER DO POEMA.

BOLA

BOLA, BOLA
ROLA, ROLA
NA TERRA, NA GRAMA
NA QUADRA, NA CAMA
ATÉ NO TAPETE
DA SALA

DEPOIS DA ESCOLA
UM JOGO DE BOLA
DESCANSA A CACHOLA.
[...]

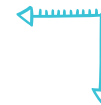
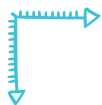
BRINCIAR, DE DILAN CAMARGO.
PORTO ALEGRE: PROJETO, 2008. P. 17.



- LIGUE AS BOLAS QUE TÊM O MESMO TAMANHO.
- MARQUE ✕ NA BOLA QUE TEM TAMANHO DIFERENTE DAS OUTRAS E RESPONDA: ELA É MAIOR OU MENOR DO QUE AS OUTRAS?

VAMOS DESENHAR E PINTAR?

- DESENHE DUAS BOLAS DE TAMANHOS DIFERENTES.
- PINTA A BOLA MAIOR COM A COR **AZUL**.
- PINTA A BOLA MENOR COM A COR **VERMELHA**.



A GALINHA DO VIZINHO

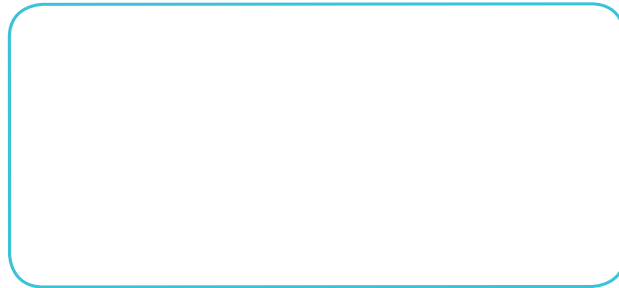
A TURMA DE GUI GOSTA DE CANTAR E DESENHAR! E VOCÊ?

- VAMOS DESENHAR OVOS?

A GALINHA DO VIZINHO
BOTA OVO AMARELINHO

BOTA **UM**

1



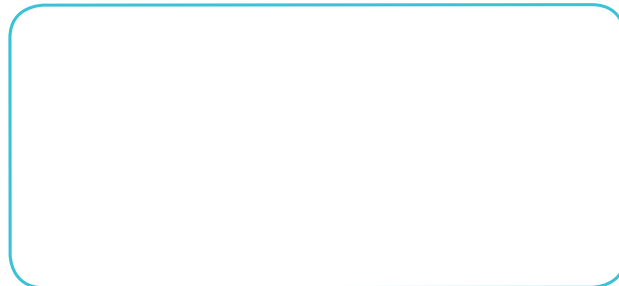
BOTA **DOIS**

2



BOTA **TRÊS**

3



TRECHO DE CANTIGA POPULAR.



Biny Sarkis/Arquivo da editora

JOGO DE DADOS

IVO E GUI ESTÃO JOGANDO DADOS.



• QUANTOS PONTOS IVO FEZ?

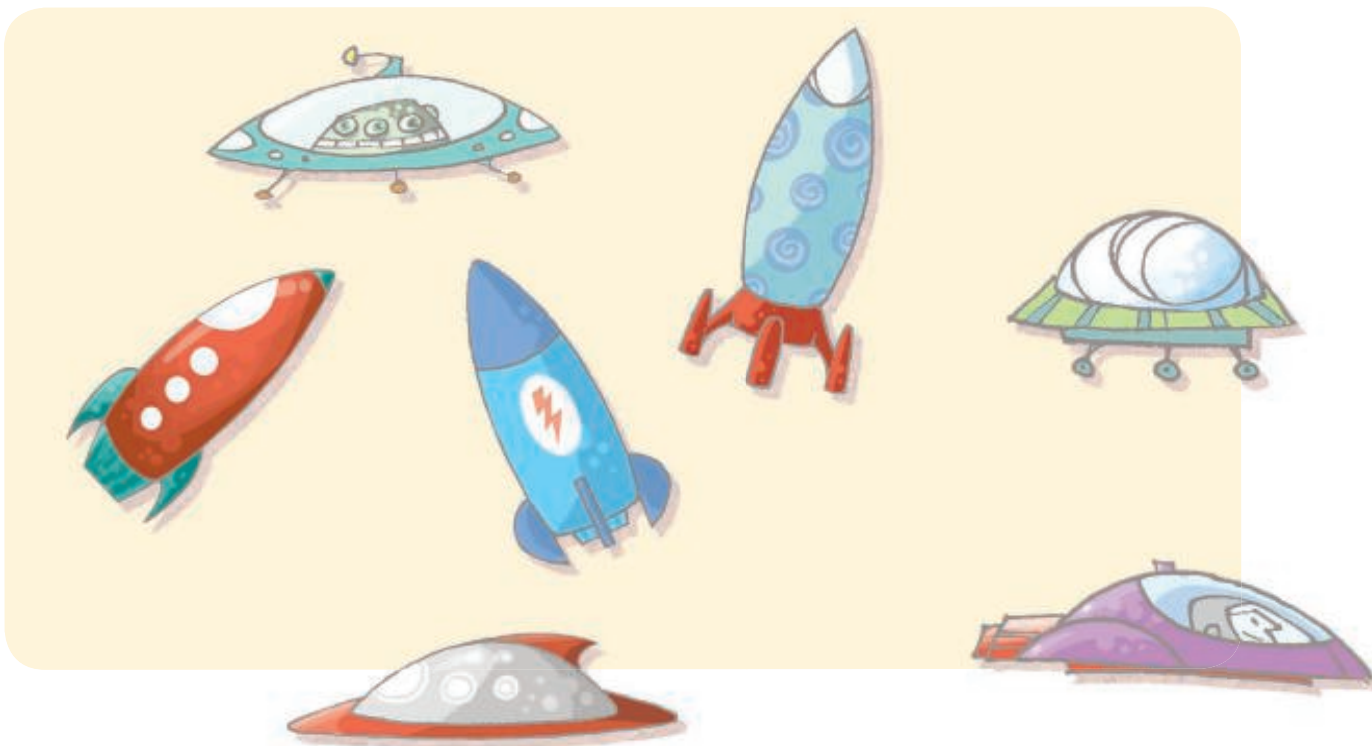
• E GUI, QUANTOS PONTOS FEZ?

• QUEM FEZ MAIS PONTOS NESSA JOGADA? MARQUE ✕ NA CRIANÇA QUE MAIS PONTUOU.

BRINQUEDOS DE IVO

ESTES BRINQUEDOS SÃO DE IVO.

Ilustrações: Biny Sarits/Arquivo da editora



- PINTE UM RETÂNGULO AO LADO PARA REPRESENTAR CADA DISCO VOADOR.
- QUANTOS DISCOS VOADORES IVO TEM?
- PINTE UM RETÂNGULO AO LADO PARA REPRESENTAR CADA FOGUETE.
- QUANTOS FOGUETES IVO TEM?



ESCONDE-ESCONDE

HOJE, NO RECREIO, A TURMA BRINCOU DE ESCONDE-ESCONDE.

- ENCONTRE ONDE CADA UM DELES ESTÁ ESCONDIDO.



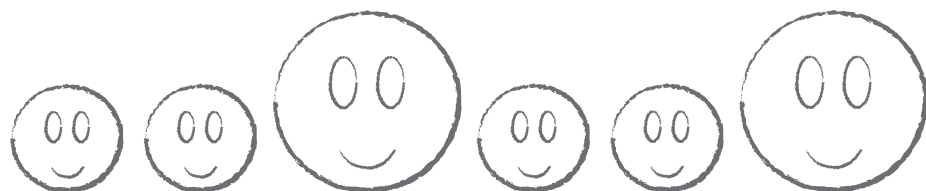
- QUEM ESTÁ AO LADO DA ÁRVORE?
- QUEM ESTÁ DENTRO DA CASA DE MADEIRA?
- QUEM ESTÁ EMBAIXO DO BANCO DE MADEIRA?
- QUEM ESTÁ EMBAIXO DO ESCORREGADOR?

SEGUIDINHAS

BIA GOSTA DE DESENHAR SEGUIDINHAS.
VEJA COMO ELA COMEÇOU ESTAS SEGUIDINHAS:



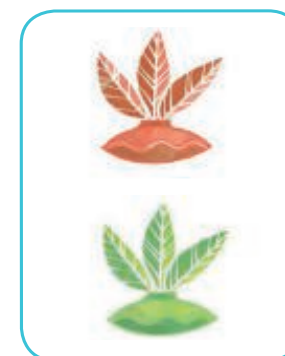
Ilustrações: Banco de imagens/
Arquivo da editora



- CONTINUE DESENHANDO DA MESMA MANEIRA QUE BIA DESENHOU.

SEGUIDINHAS DE CORES

RAFAEL TAMBÉM GOSTA DE FORMAR SEGUIDINHAS. VEJA COMO ELE COMEÇOU ESTAS SEGUIDINHAS USANDO ADESIVOS.



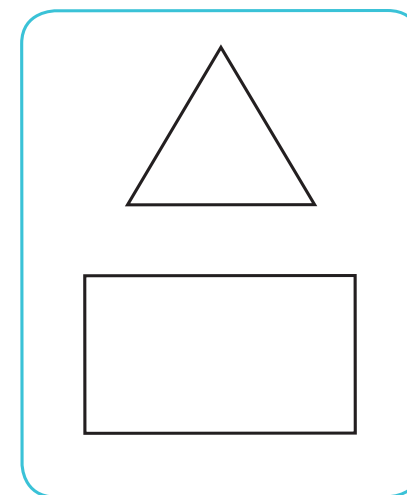
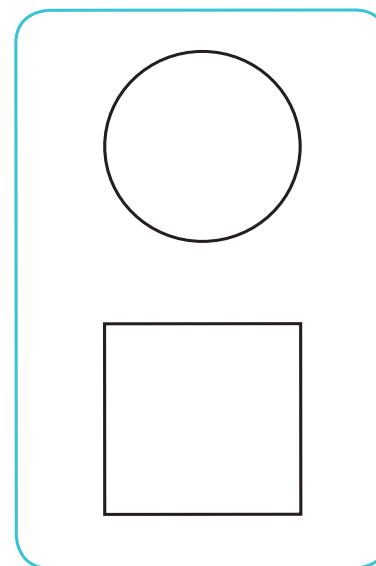
Ilustrações: Biry Sarkis/Arquivo da editora



- DESCUBRA COMO COMEÇOU CADA SEGUIDINHA.
- CONTORNE A FIGURINHA DE CADA QUADRO QUE CORRESPONDE AO PRÓXIMO ELEMENTO DE CADA SEGUIDINHA.

SEGUIDINHAS DE FIGURAS

GUI DESENHOU SEGUIDINHAS DE FIGURAS.
OBSERVE O FORMATO E A COR QUE ELE USOU EM CADA UMA DELAS.



- CONTORNE A FIGURA DE CADA QUADRO QUE COMPLETA CADA SEGUIDINHA.
DEPOIS, PINTE CADA FIGURA COM A COR CORRESPONDENTE.

BRINCADEIRA COM TRENZINHOS

BIA E CLARA ESTÃO BRINCANDO E CANTANDO.
VOCÊ JÁ BRINCOU DE TREM DE FERRO?

- CANTE E BRINQUE COM UM COLEGA.

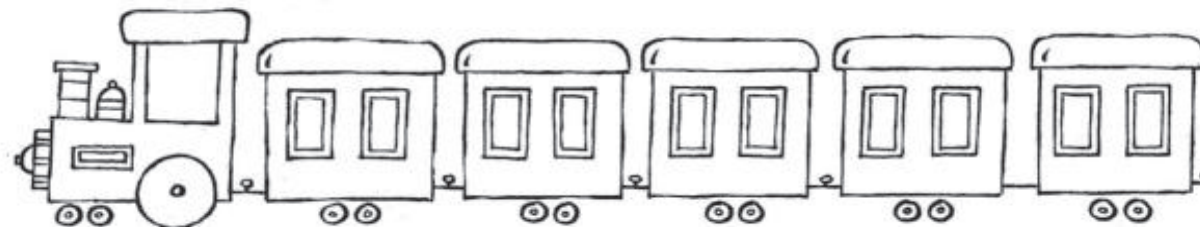
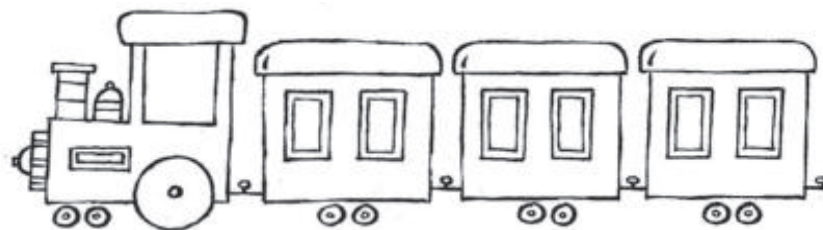
O TREM DE FERRO

O TREM DE FERRO QUANDO SAI DE PERNAMBUCO
VAI FAZENDO TCHUCO-TCHUCO
ATÉ CHEGAR NO CEARÁ.

O TREM DE FERRO QUANDO SAI DE PERNAMBUCO
VAI FAZENDO TCHUCO-TCHUCO
COM VONTADE DE PARAR.

CANTIGA POPULAR.

- PINTO O TRENZINHO MAIS COMPRIDO DE **AZUL**.
- PINTO O TRENZINHO MAIS CURTO DE **VERMELHO**.



BRINQUEDO FAVORITO

A PROFESSORA PERGUNTOU AOS ALUNOS QUAL BRINQUEDO ELES PREFERIAM: PETECA OU BOLA. AS RESPOSTAS FORAM MARCADAS NOS QUADRINHOS DE CADA LINHA ABAIXO. CADA QUADRINHO COLORIDO REPRESENTA UM VOTO. OBSERVE:



--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--	--

- QUANTOS VOTOS TEVE A PETECA? E A BOLA?
- QUANTAS CRIANÇAS VOTARAM?
- CONTORNE O BRINQUEDO QUE FOI MENOS VOTADO.

HORA DO JOGO E DA BRINCADEIRA

FOGUETE GEOMÉTRICO

REGRAS

1. EM DUPLA, DESTAQUE AS FIGURAS E O DADO DA **PÁGINA 13**.
2. CADA PARTICIPANTE FICA COM O LIVRO, AS FIGURAS E O DADO SOBRE A MESA.
3. PARA DECIDIR QUEM COMEÇA, CADA PARTICIPANTE ESCOLHE UMA FIGURA GEOMÉTRICA E JOGA O DADO. COMEÇA QUEM ESCOLHEU A FIGURA GEOMÉTRICA QUE SAIU NO DADO.
4. O PARTICIPANTE LANÇA O DADO E ENCAIXA NO FOGUETE A PEÇA IGUAL À FIGURA GEOMÉTRICA QUE SAIU NO DADO. EM SEGUIDA, O COLEGA FAZ O MESMO.
5. CASO TODAS AS PEÇAS IGUAIS À FIGURA GEOMÉTRICA QUE SAIU NO DADO JÁ TIVEREM SIDO USADAS, O PARTICIPANTE PASSA A VEZ.
6. GANHA O JOGO QUEM COMPLETAR PRIMEIRO O FOGUETE COM AS PEÇAS.



CÍRCULO

VISITAR MUSEUS É MUITO LEGAL, PORQUE VEMOS VÁRIAS OBRAS DE ARTE, COMO QUADROS. UM ARTISTA CHAMADO KANDINSKY PINTOU ESTE QUADRO.



VÁRIOS CÍRCULOS, DE KANDINSKY, 1926.

- QUAL É O FORMATO DAS FIGURAS QUE O ARTISTA USOU?
- QUE TAL FAZER UMA OBRA DE ARTE COMO ESSA? UTILIZE TINTA GUACHE OU TINTA PARA PINTURA A DEDO E DIVIRTA-SE!

SUGESTÃO DE LIVRO

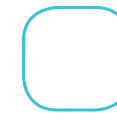
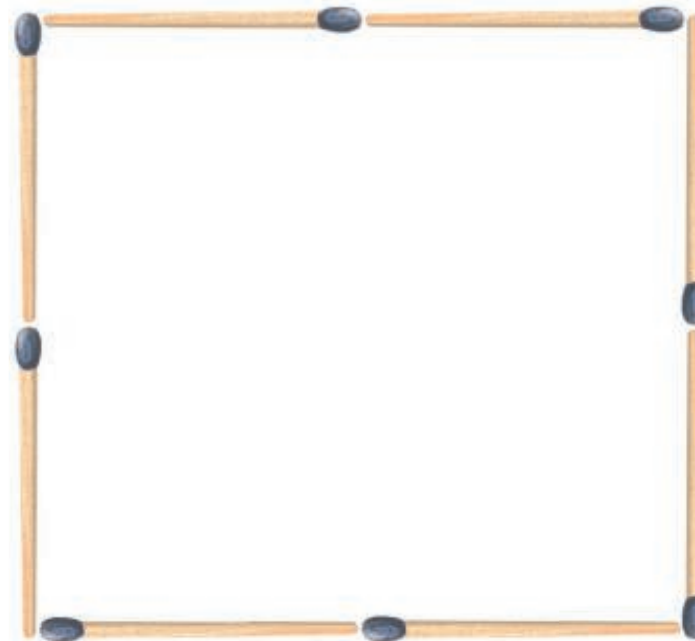


**OS TRÊS
PORQUINHOS,**
DE BIA VILLELA.
SÃO PAULO:
PAULINAS, 2006.

Reprodução/Editora Paulinas

BRINCANDO COM PALITOS

IVO GOSTA DE BRINCAR COM PALITOS. VEJA AS TRÊS FIGURAS QUE ELE FEZ.



Ilustrações: Biny Sarkis/Arquivo da editora

- ESCREVA NOS QUADRINHOS QUANTOS PALITOS ELE USOU EM CADA FIGURA.
- QUAL É O NOME DE CADA FIGURA FORMADA?

O QUE VEM DEPOIS DO 8?

- CONTE QUANTOS PATINHOS HÁ NO LAGO.

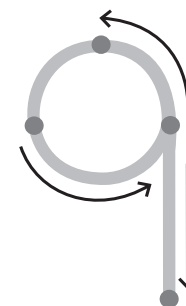


CHEGOU MAIS UM...



- QUANTOS SÃO AGORA?

DEPOIS DO **8** VEM O **9 (NOVE)**.



NOVE

AS QUANTIDADES 6, 7, 8 E 9

- EM CADA QUADRO DESENHE SEUS BRINQUEDOS FAVORITOS DE ACORDO COM AS QUANTIDADES INDICADAS PELOS NÚMEROS.

6

7

8

9

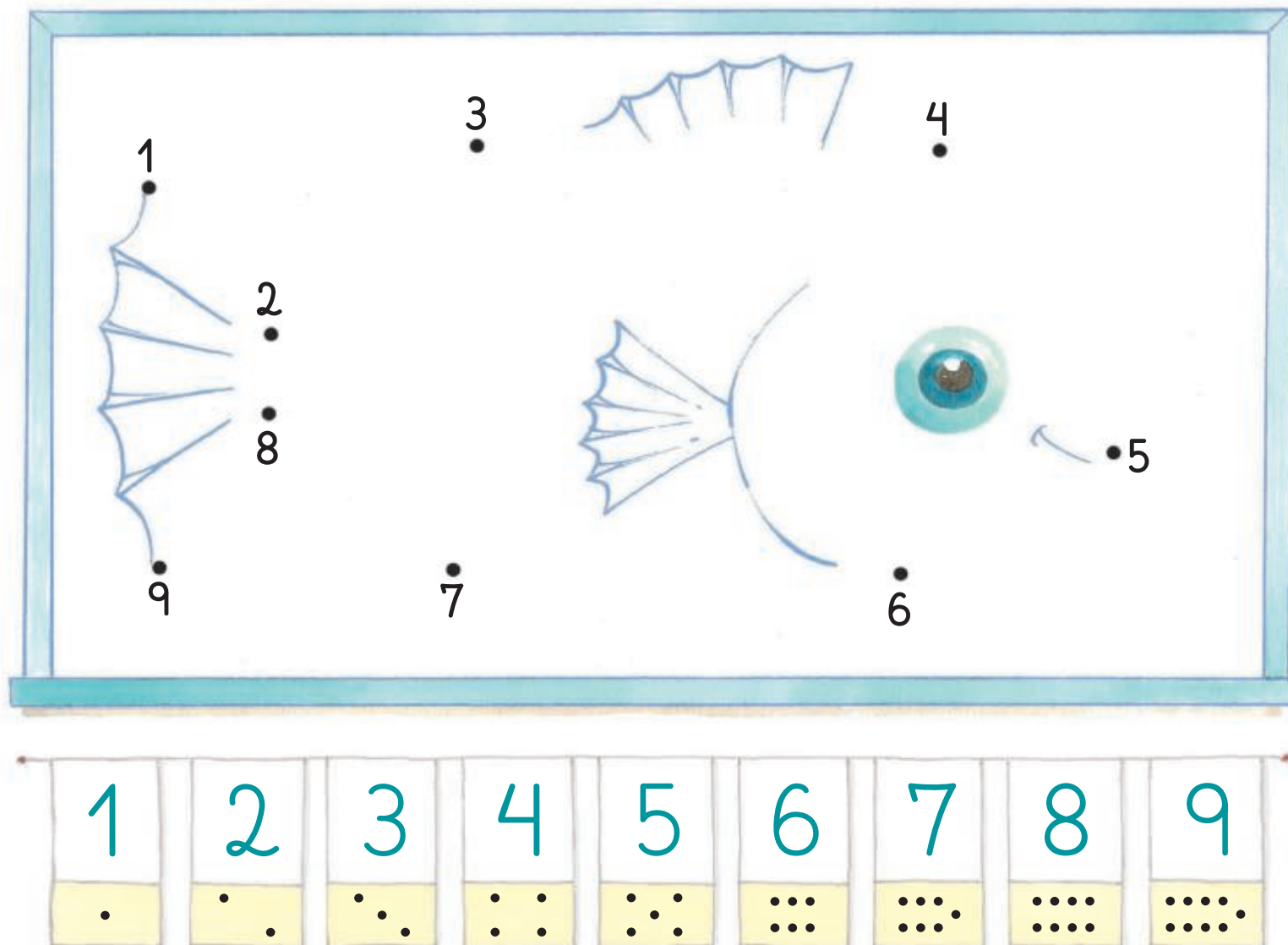


Ilustrações: Biry Sarkis/Arquivo da editora



LIGUE OS PONTOS

- LIGUE OS PONTOS SEGUINDO A SEQUÊNCIA DE 1 ATÉ 9.



JÁ CONTAMOS ATÉ 9. COM MAIS 1, CHEGAMOS AO 10!

OBSERVE AS IMAGENS.



9

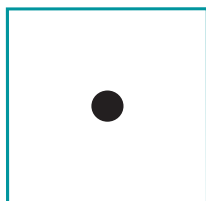
COM MAIS UM



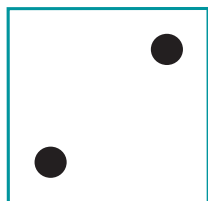
10

Ilustrações: Bryn Sarkis/
Arquivo da editora

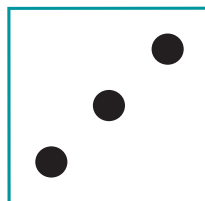
- AGORA, CONTE QUANTAS BOLINHAS HÁ EM CADA QUADRO.
- LEIA OS NÚMEROS COM OS COLEGAS.
- MARQUE ✕ NO QUADRO COM **10** BOLINHAS.



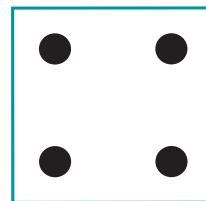
1



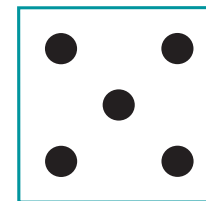
2



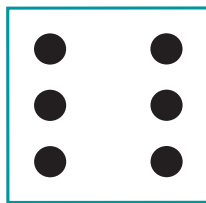
3



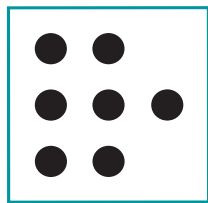
4



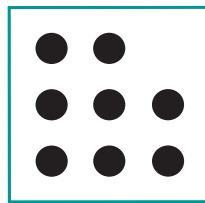
5



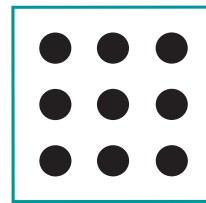
6



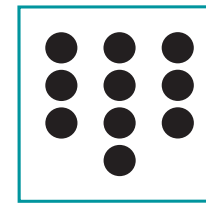
7



8



9

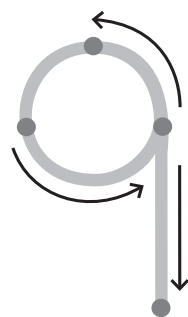


10

9 NOVE, 10 DEZ

VAMOS DESCOBRIR QUANTOS BRINQUEDOS HÁ EM CADA GRUPO?

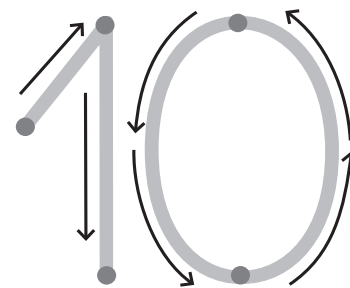
- CONTE OS BRINQUEDOS E MOSTRE A QUANTIDADE COM OS DEDOS.
- DEPOIS, CUBRA OS NÚMEROS SEGUINDO AS SETAS.



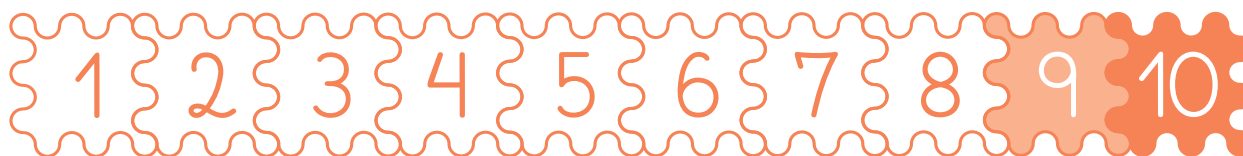
NOVE



Ilustrações: Biny Sarkis/
Arquivo da editora



DEZ



VAMOS CONTAR DEDOS?

BRINQUE COM UM COLEGA:

- PRIMEIRO VOCÊ MOSTRA DE **1** A **10** DEDOS E O COLEGA DIZ QUANTOS SÃO.
- DEPOIS, O COLEGA MOSTRA DE **1** A **10** DEDOS E VOCÊ DIZ QUANTOS SÃO.



- AGORA, RESPONDA: QUANTOS DEDOS ESTÃO LEVANTADOS EM CADA CASO? CONTE E ESCREVA O NÚMERO NO QUADRINHO.



PARA CADA NÚMERO, UMA QUANTIDADE

- DESENHE O QUE QUISER. A QUANTIDADE ESTÁ INDICADA PELOS NÚMEROS.

5

10

- ESCREVA NO QUADRINHO O NÚMERO QUE INDICA A QUANTIDADE DE CRIANÇAS EM CADA RODA.



NÚMEROS 1 A 10

- LIGUE CADA BALÃO A UMA ARGOLINHA DO BLOCO DE MONTAR.



Biry Sarkis/Arquivo da editora

- QUAL É A QUANTIDADE TOTAL DE BALÕES?

BRINCANDO NA PRAIA

CLARA FOI À PRAIA COM OS PAIS E VIU MUITAS CONCHINHAS NA AREIA.



Ilustrações: Biry Sarkis/Arquivo da editora

- OBSERVE O QUADRO DE CONCHAS E RESPONDA.

- QUANTAS  ?
- QUANTAS  ?
- QUANTAS  ?
- QUANTAS  ?

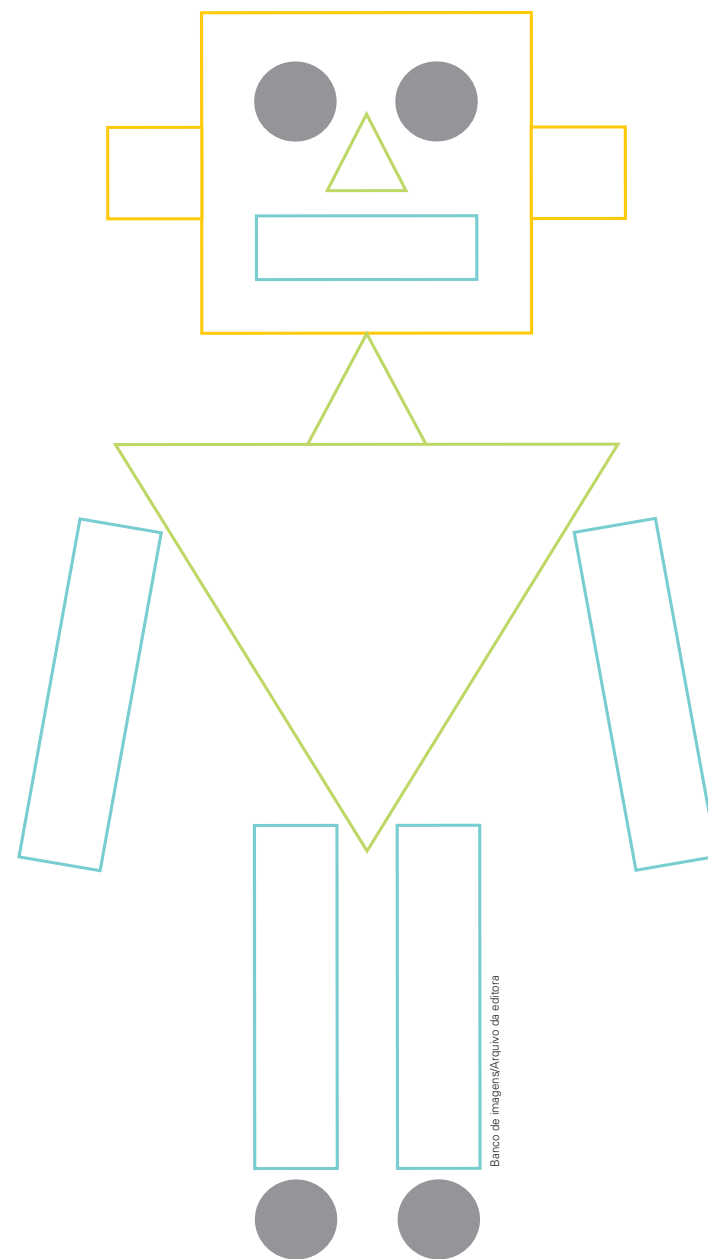
O ROBÔ NONÔ

IVO GOSTA DE BRINCAR COM O ROBÔ NONÔ, QUE É FORMADO POR VÁRIOS TIPOS DE FIGURA:



- QUANTAS FIGURAS DE CADA TIPO APARECEM NO ROBÔ? PINTE OS QUADRINHOS ABAIXO DE MODO QUE CADA UM REPRESENTA UM TIPO DE FIGURA. O  JÁ ESTÁ FEITO!

6				
5				
4				
3				
2				
1				
				



Banco de imagens/Arquivo da editora

CONTAR, PENSAR E LIGAR

- LIGUE CADA QUANTIDADE AO NÚMERO CORRESPONDENTE.



3

7

5

8

10

6

4

9



Ilustrações: Bry Santos/Arquivo da editora

NÚMEROS 6 A 10

EM CADA CASO, MARQUE ✕ NA RESPOSTA CORRETA.

- QUANTOS PRATOS O MALABARISTA ESTÁ SEGURANDO?



6	7	8
9	10	

- QUANTOS BALÕES PODEMOS CONTAR?



Ilustrações: Biry Sarkis/
Arquivo da editora

6	7	8
9	10	

DIVERSÃO FAVORITA

A PROFESSORA DE CLARA PERGUNTOU AOS ALUNOS QUAL DIVERSÃO ELES PREFERIAM. ELES PODIAM ESCOLHER ENTRE **3** OPÇÕES. AS RESPOSTAS FORAM ORGANIZADAS NOS QUADRINHOS A SEGUIR.



--	--	--	--	--

JOGAR BOLA

VOTOS



--	--	--	--	--

ASSISTIR TELEVISÃO

VOTOS



--	--	--	--	--

ANDAR DE BICICLETA

VOTOS

- CADA QUADRINHO COLORIDO REPRESENTA UM VOTO. ESCREVA O NÚMERO QUE INDICA QUANTOS VOTOS TEVE CADA OPÇÃO.
- QUANTOS ALUNOS PARTICIPARAM DESSA PESQUISA? CONTE TODOS OS QUADRINHOS PINTADOS PARA DESCOBRIR!

HORA DO JOGO E DA BRINCADEIRA

PERCURSO DOS AMIGOS DE GUI

REGRAS

1. UTILIZE O TABULEIRO DA **PÁGINA 15**.
2. CADA PARTICIPANTE JOGA O DADO UMA VEZ E QUEM TIRAR O MAIOR NÚMERO INICIA O JOGO.
3. CADA UM JOGA O DADO NA SUA VEZ E AVANÇA COM O MARCADOR A QUANTIDADE DE CASAS QUE O DADO INDICAR.
4. O PARTICIPANTE QUE CHEGAR PRIMEIRO AO PARQUINHO GANHA O JOGO.

COMO MONTAR SEU MARCADOR

PARA ESTE JOGO, VOCÊ PRECISA MONTAR SEU MARCADOR.

MATERIAL
DE APOIO



1



DESENHE EM UMA ETIQUETA
A CARINHA DE SEU
PERSONAGEM PREFERIDO
DA TURMA DE GUI.

2



DESTAQUE E COLE
A ETIQUETA EM UMA
TAMPINHA DE GARRAFA.

3



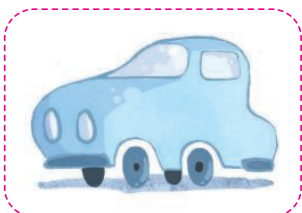
DEPOIS, É SÓ JOGAR!

Ilustrações: Biny Sarlis/Arquivo da editora

[illegible]

VAMOS COLAR?

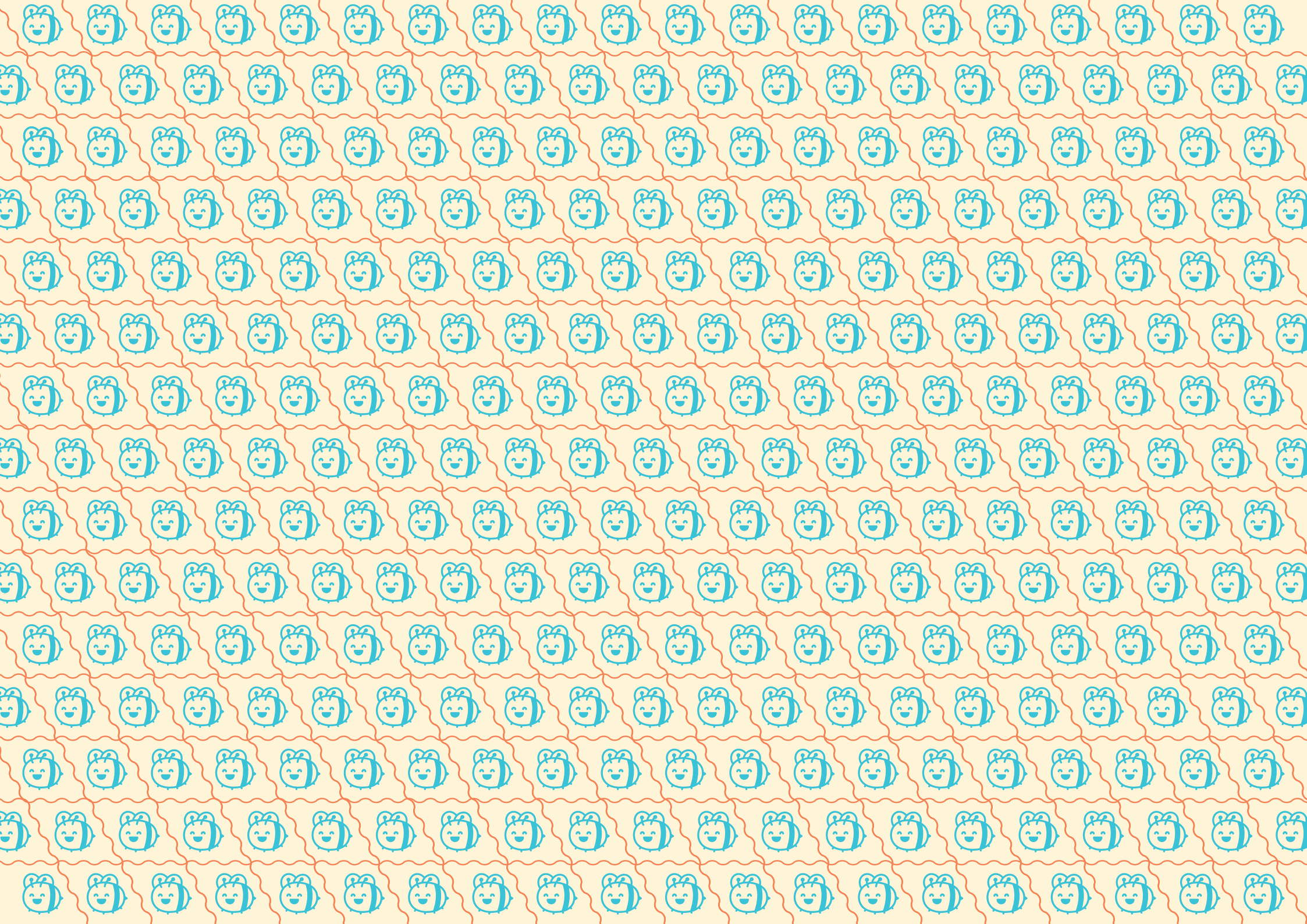
IMAGENS PARA A ATIVIDADE DA **PÁGINA 14** DO LIVRO.



HORA DO JOGO E DA BRINCADEIRA – 3, 2, 1

FICHAS PARA A ATIVIDADE DA **PÁGINA 32** DO LIVRO.

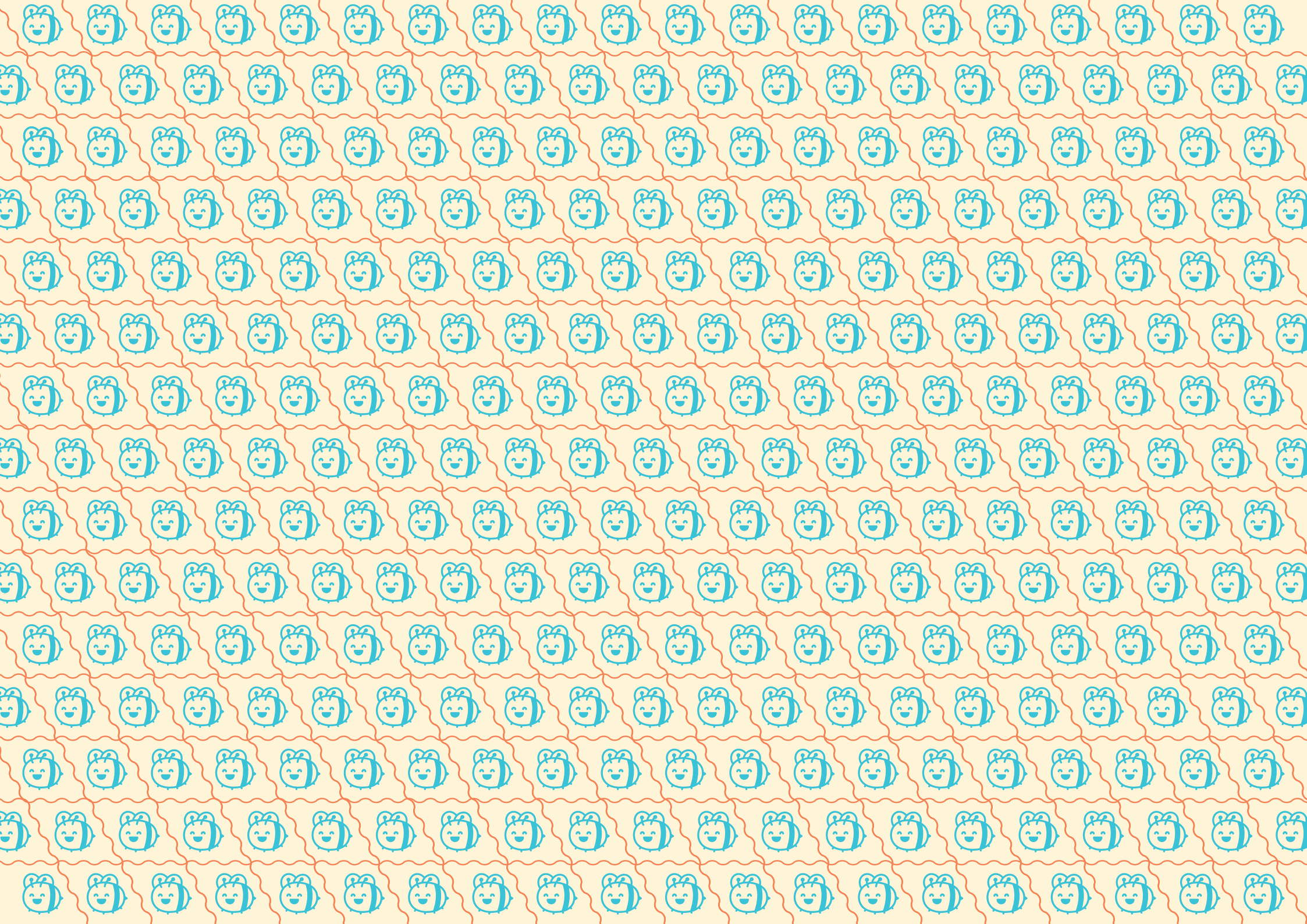
		2	3
		2	3
		1	3
		1	3
		1	2
		1	2



HORA DO JOGO E DA BRINCADEIRA – CORES E PRESENTES

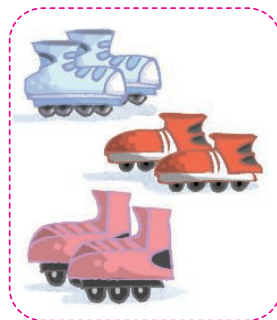
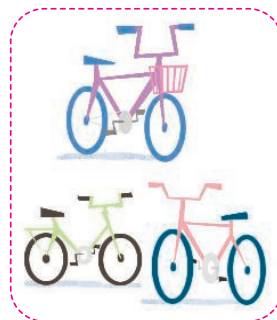
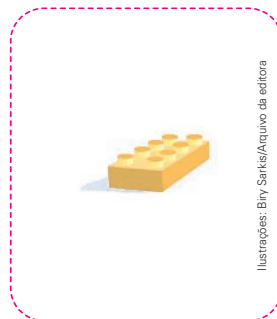
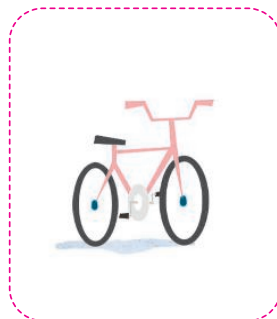
TABULEIRO PARA A ATIVIDADE DA **PÁGINA 40** DO LIVRO.





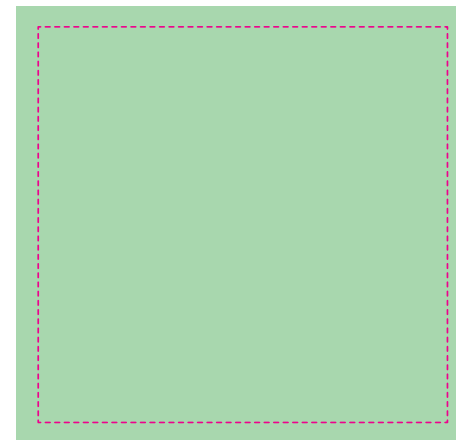
HORA DO JOGO E DA BRINCADEIRA – JOGO DA MEMÓRIA

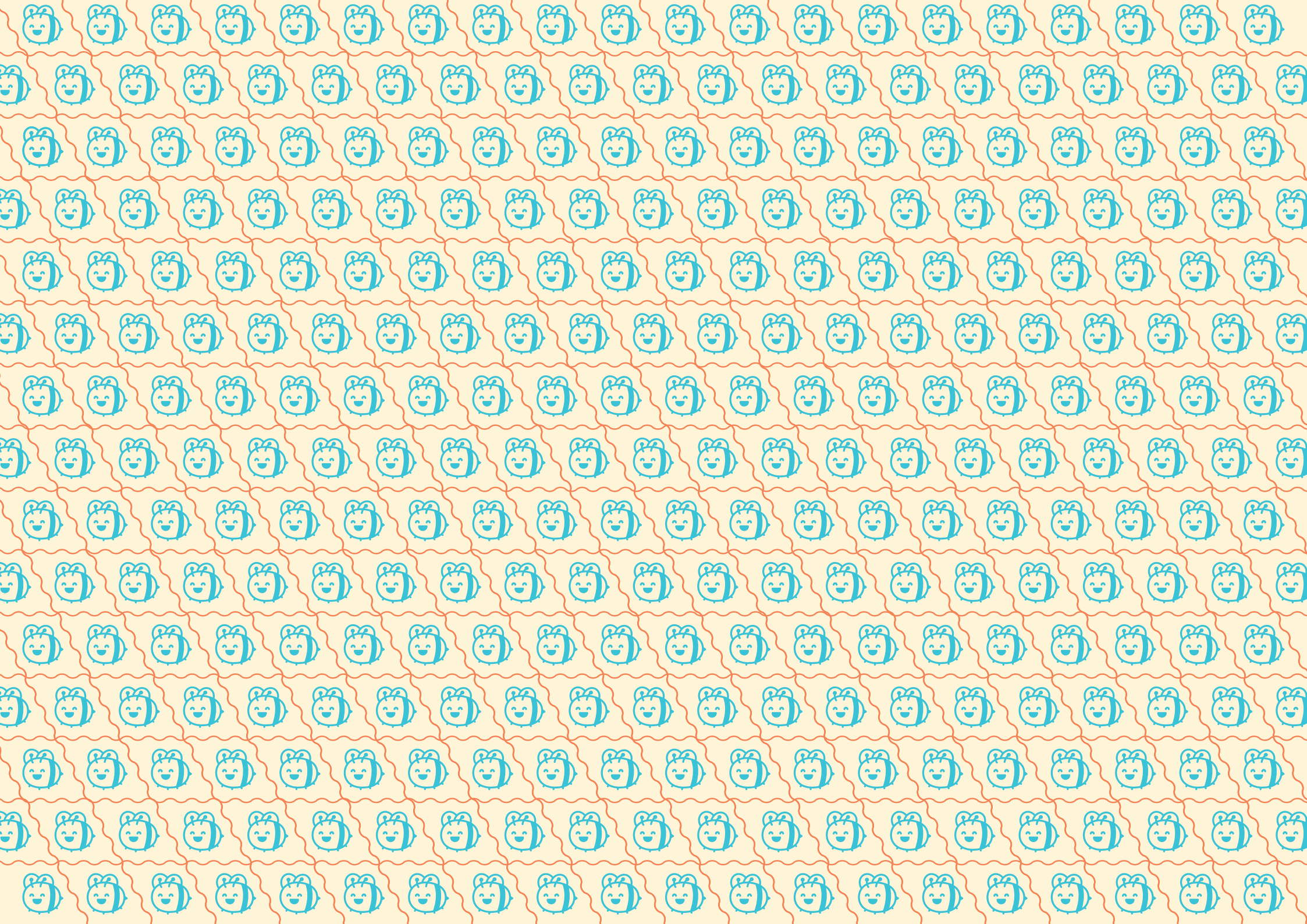
CARTAS PARA A ATIVIDADE DA **PÁGINA 47** DO LIVRO.



QUADRADO

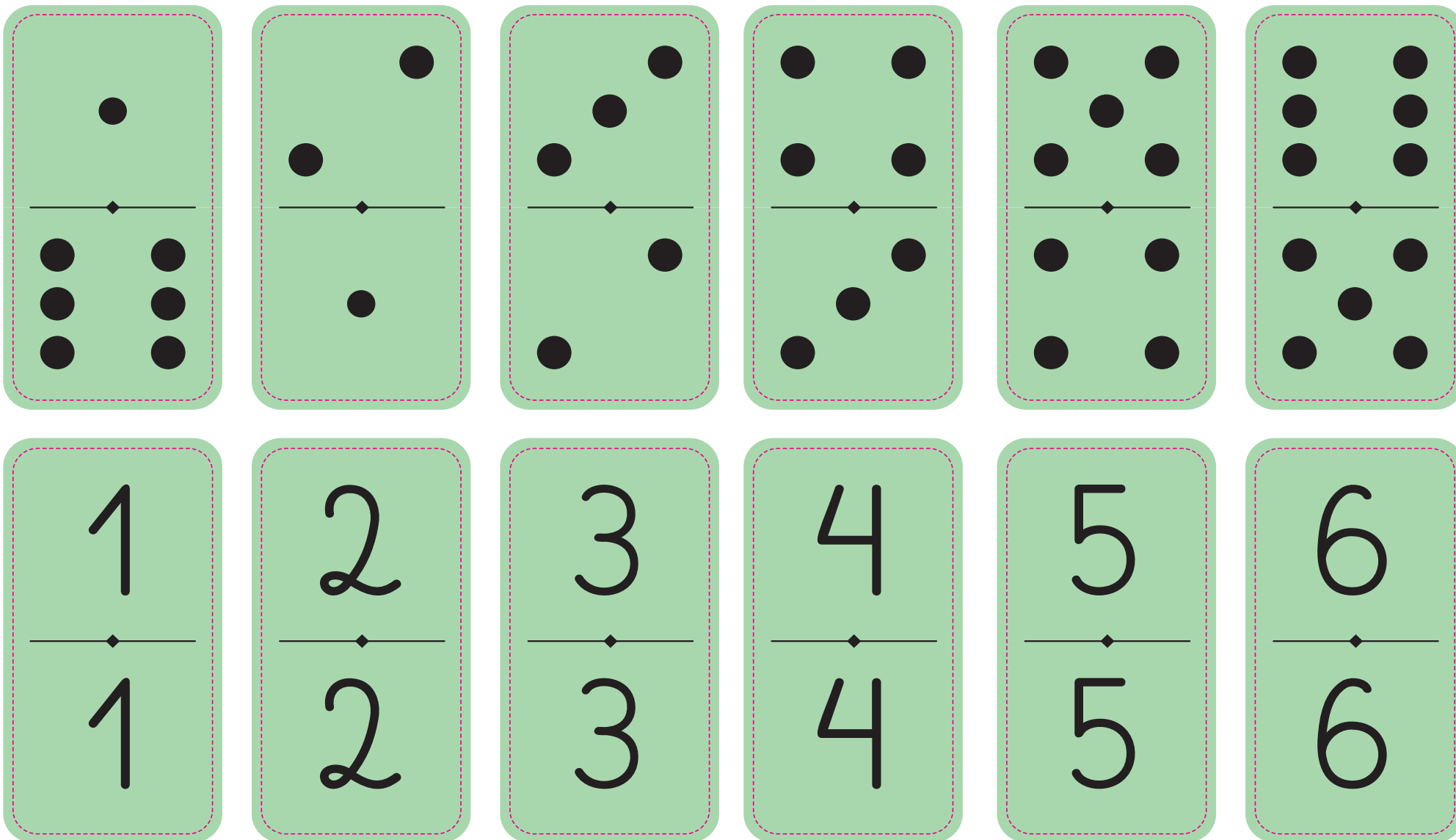
FIGURA PARA A ATIVIDADE
DA **PÁGINA 54** DO LIVRO.

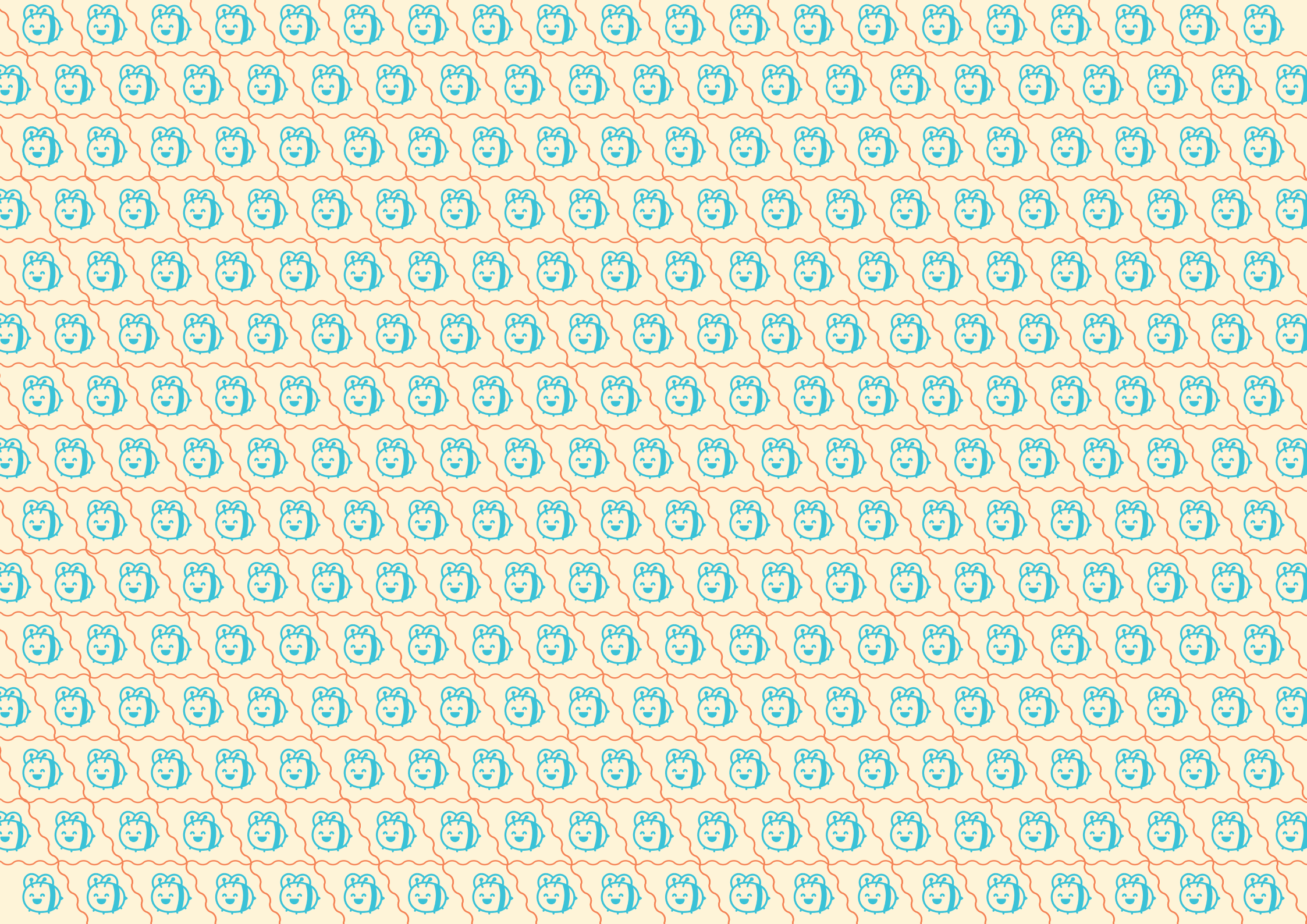




HORA DO JOGO E DA BRINCADEIRA – DOMINÓ

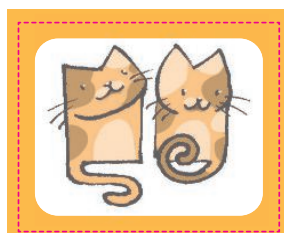
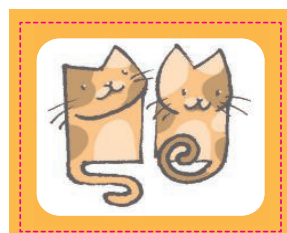
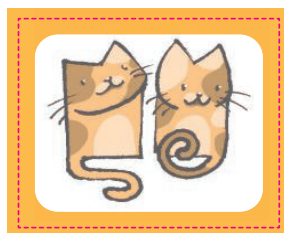
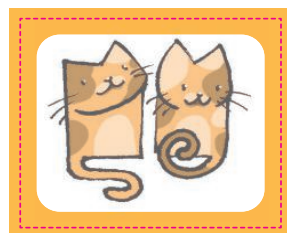
PEÇAS PARA A ATIVIDADE DA **PÁGINA 66** DO LIVRO.

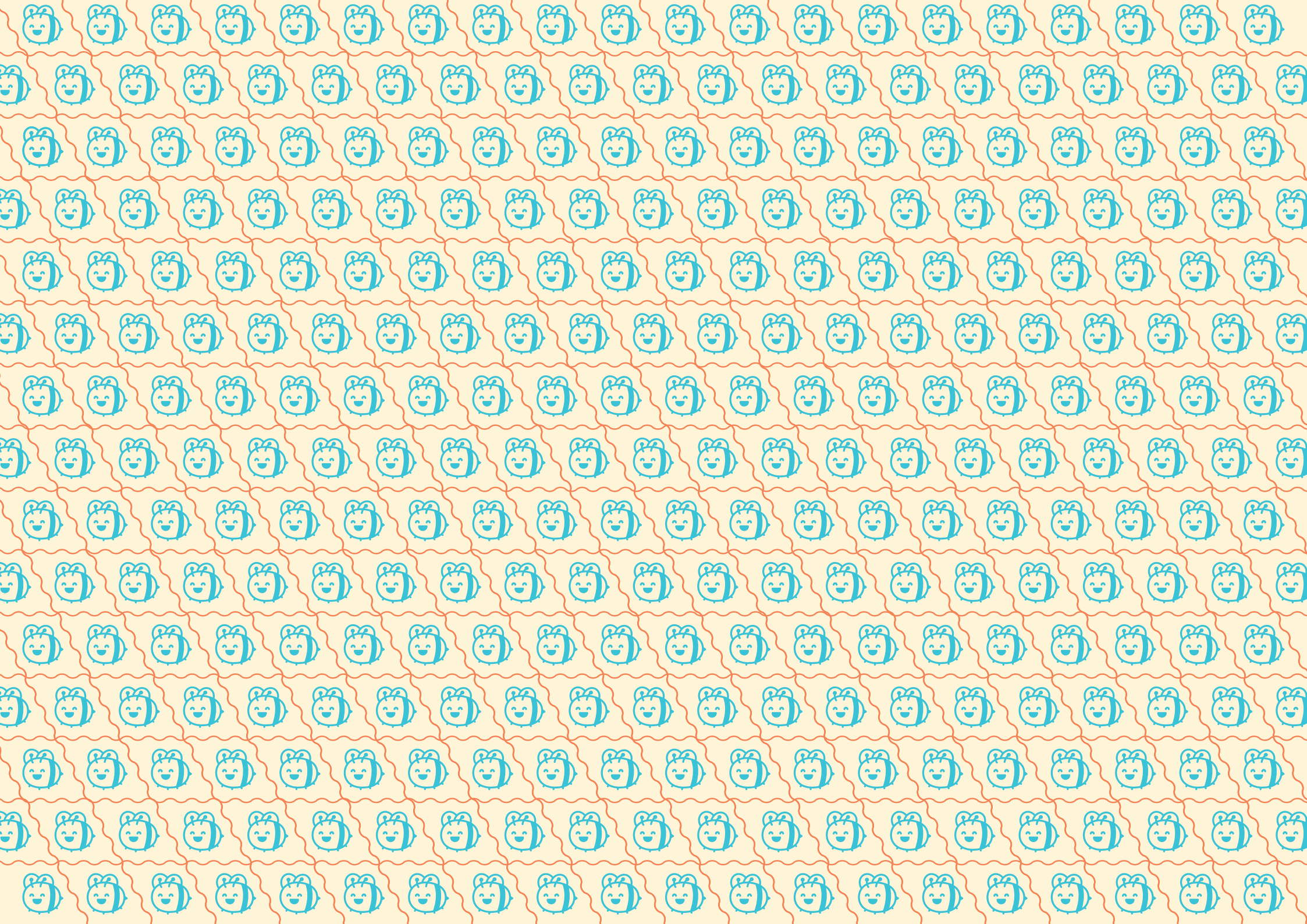




HORA DO JOGO E DA BRINCADEIRA – SEGUIDINHA NA TRILHA

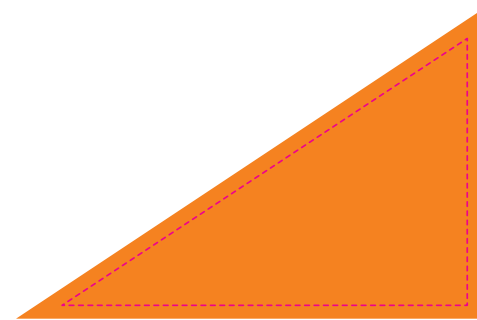
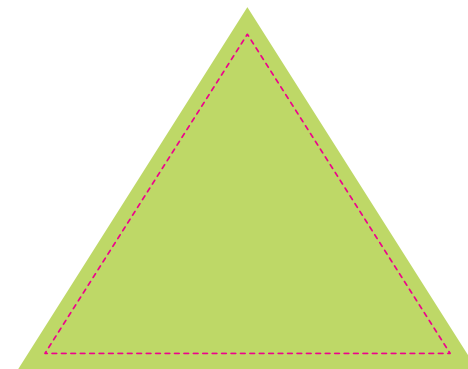
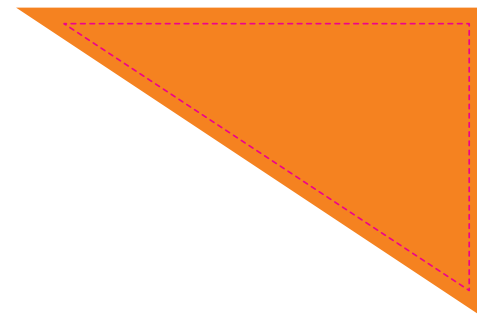
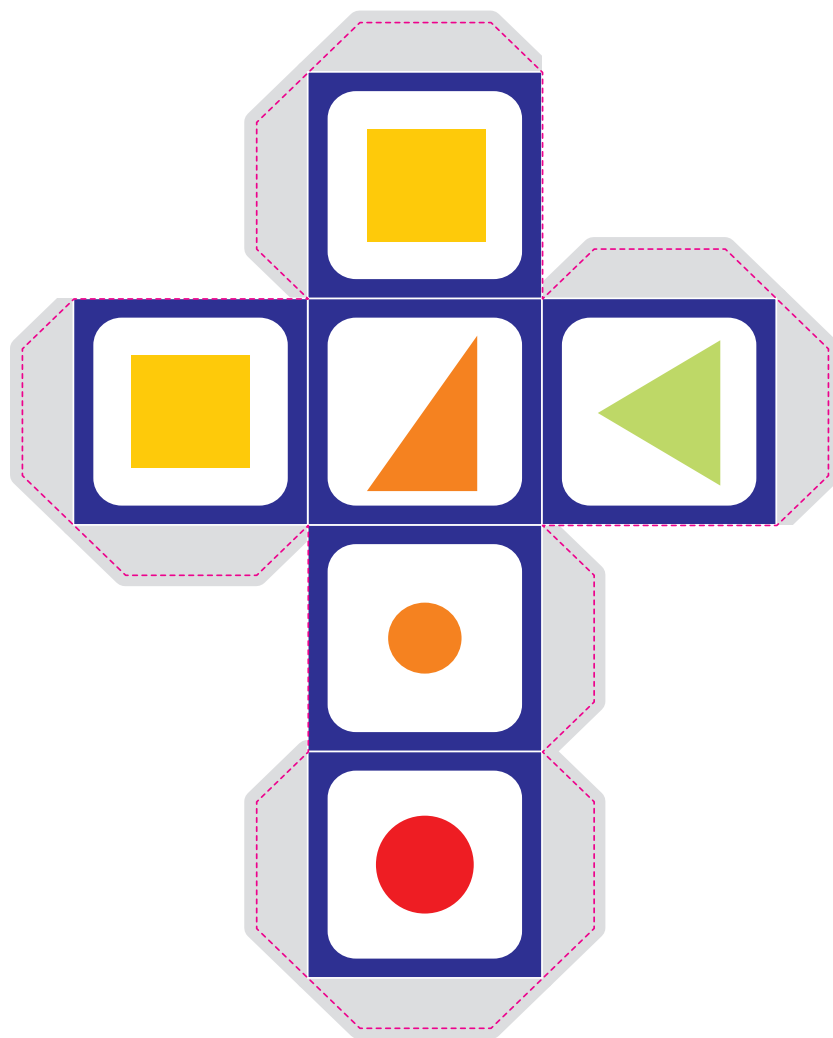
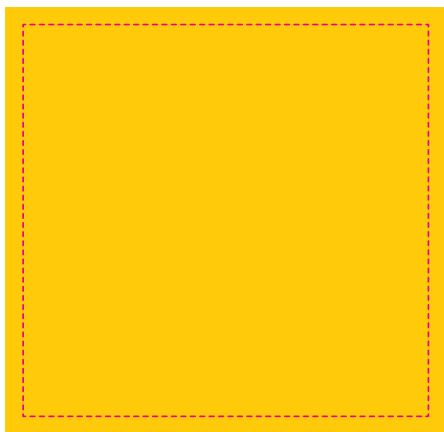
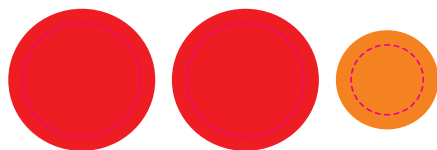
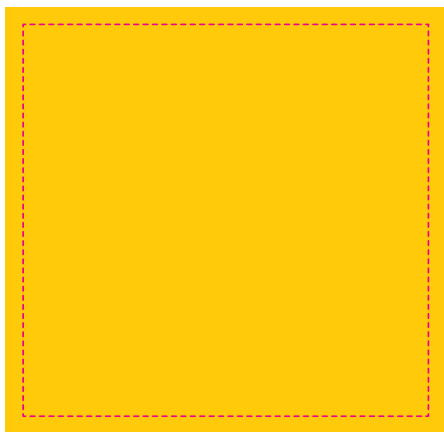
PEÇAS PARA A ATIVIDADE DA **PÁGINA 90** DO LIVRO.

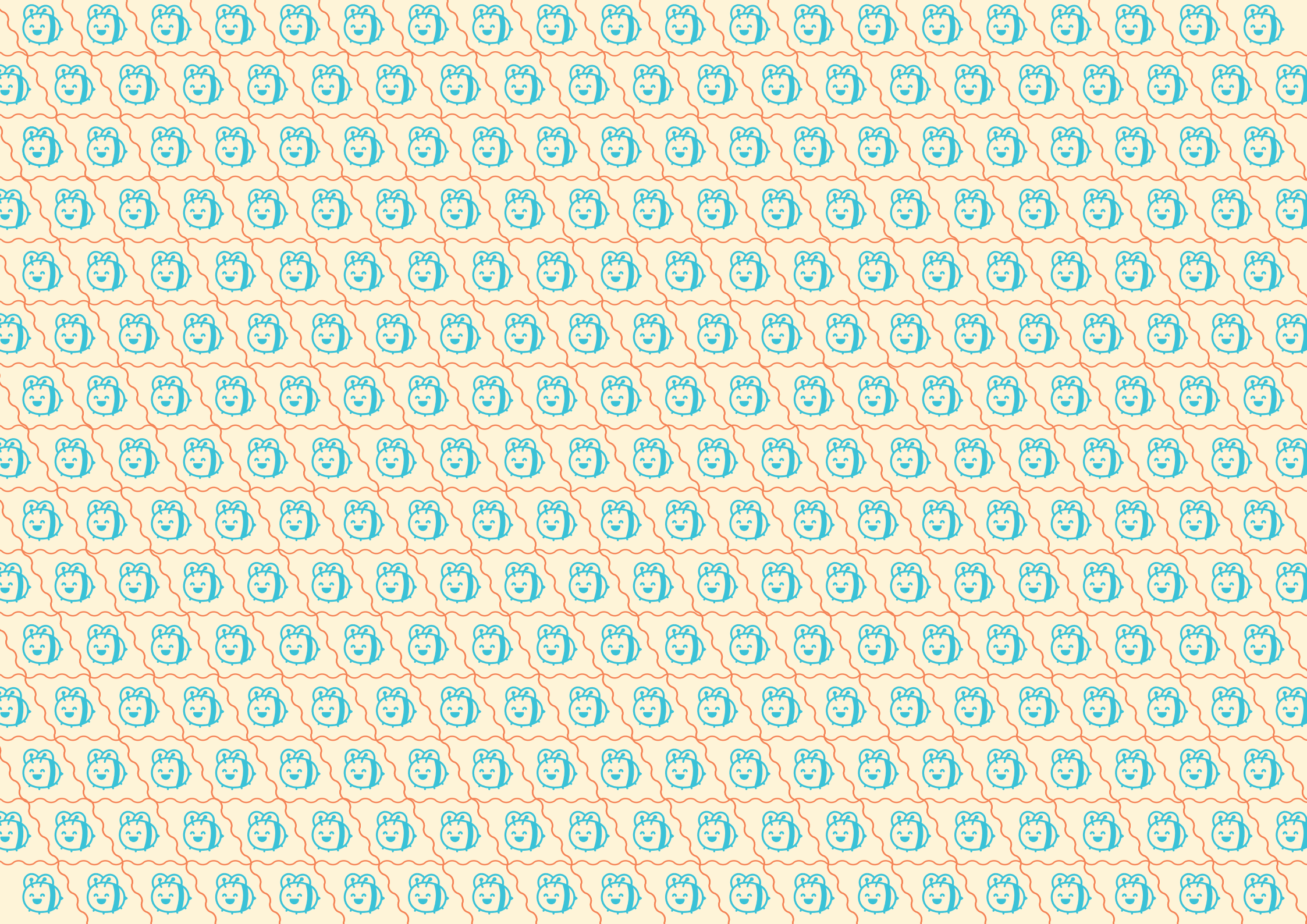




HORA DO JOGO E DA BRINCADEIRA – FOGUETE GEOMÉTRICO

FIGURAS E DADO PARA A ATIVIDADE DA **PÁGINA 120** DO LIVRO.

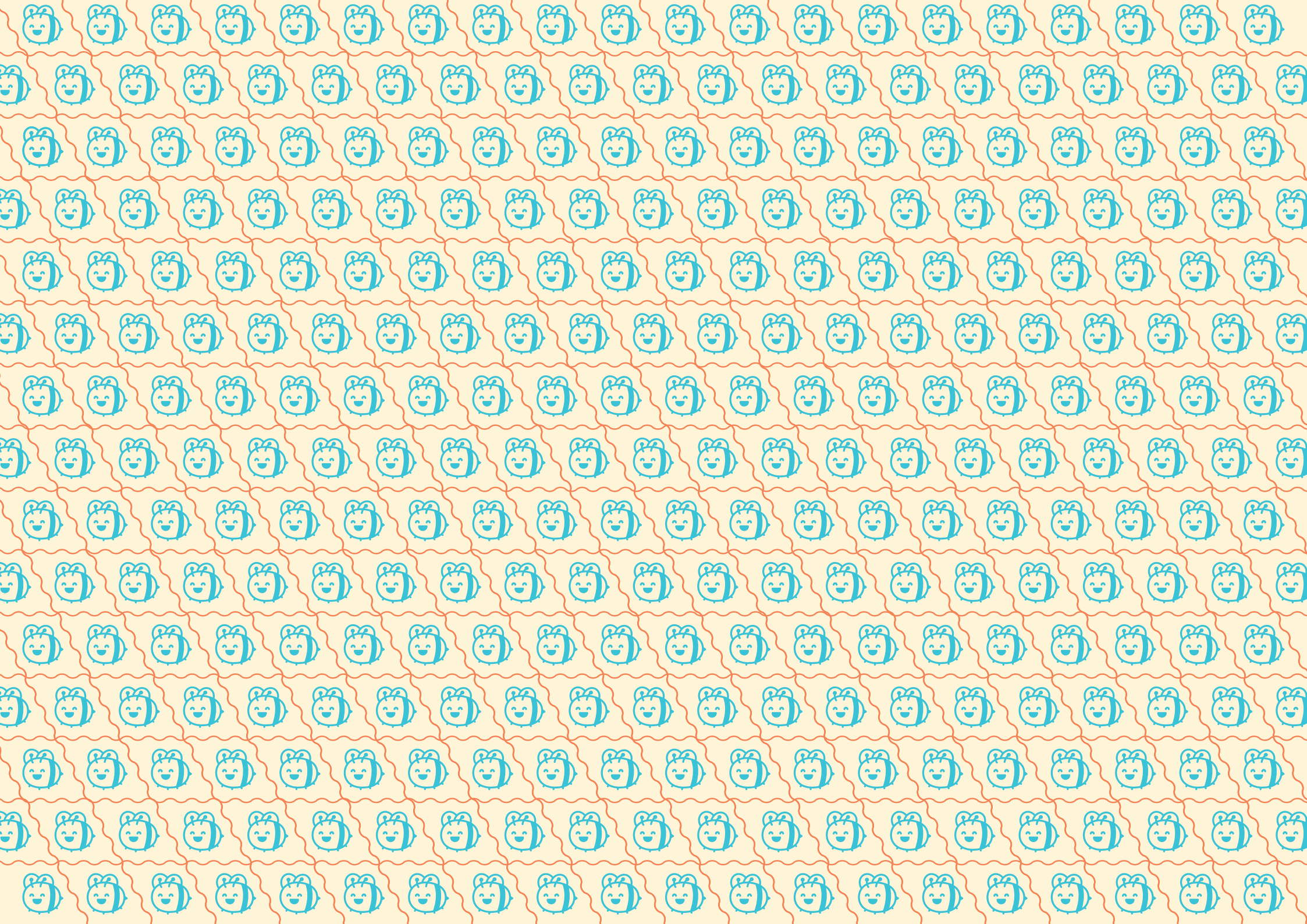




HORA DO JOGO E DA BRINCADEIRA – PERCURSO DOS AMIGOS DE GUI

TABULEIRO PARA A ATIVIDADE DA **PÁGINA 136** DO LIVRO.







MATEMÁTICA

DANTE E NOEMI

ESTA NOVA EDIÇÃO DO **PROJETO ÁPIS EDUCAÇÃO INFANTIL** OFERECE UM TRABALHO PAUTADO NA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC) POR MEIO DE ATIVIDADES E EXPERIÊNCIAS QUE EXPLORAM, DE FORMA LÚDICA E INSTIGANTE, AS DIFERENTES LINGUAGENS, A REALIDADE SOCIAL, OS FENÔMENOS NATURAIS E A MATEMÁTICA.

OS NOVE VOLUMES DO **PROJETO ÁPIS EDUCAÇÃO INFANTIL** SÃO:

MATEMÁTICA



LINGUAGENS



NATUREZA E SOCIEDADE

