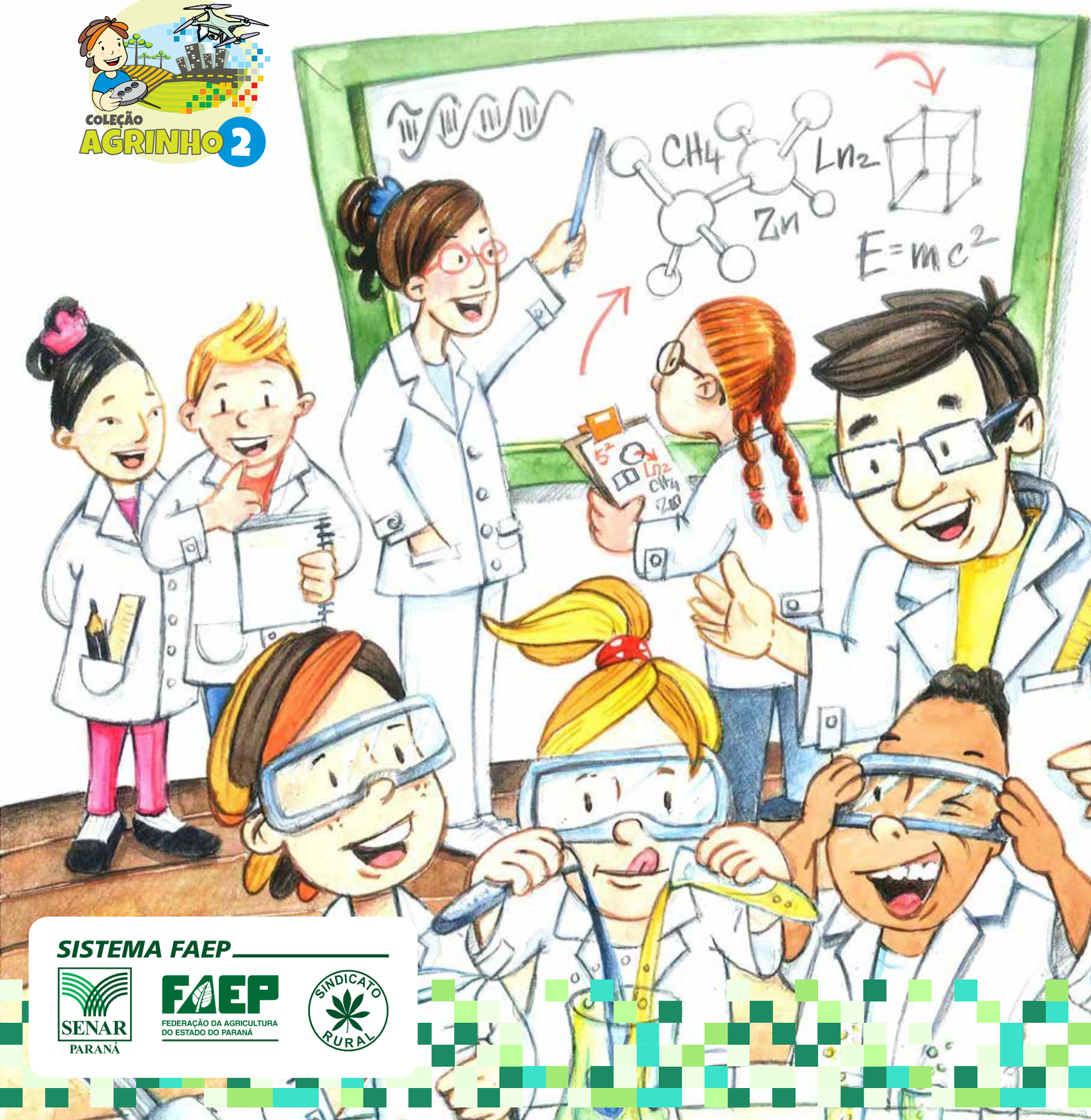
Agrinho em Cenas Cotidianas

COLEÇÃO AGRINHO 2



SISTEMA FAEP

SENAR PARANÁ

FAEP FEDERAÇÃO DA AGRICULTURA DO ESTADO DO PARANÁ

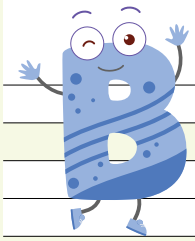
SINDICATO RURAL


BEM VINDOS




COLEÇÃO
AGRINHO 2






COLEÇÃO
AGRINHO 2





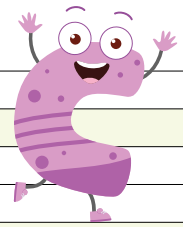










COLEÇÃO
AGRINHO
2















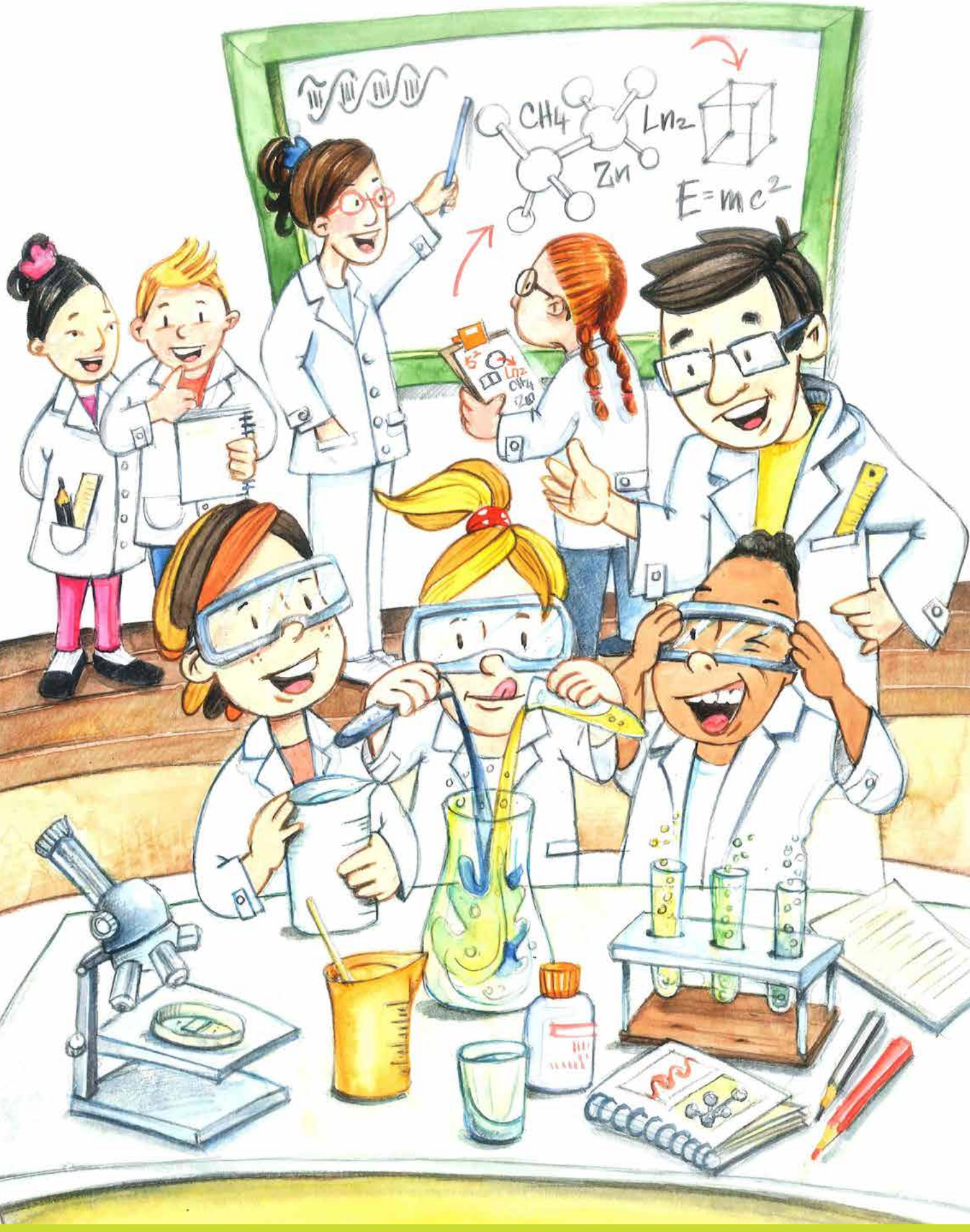











CH4
Zn
Ln2
E=mc2

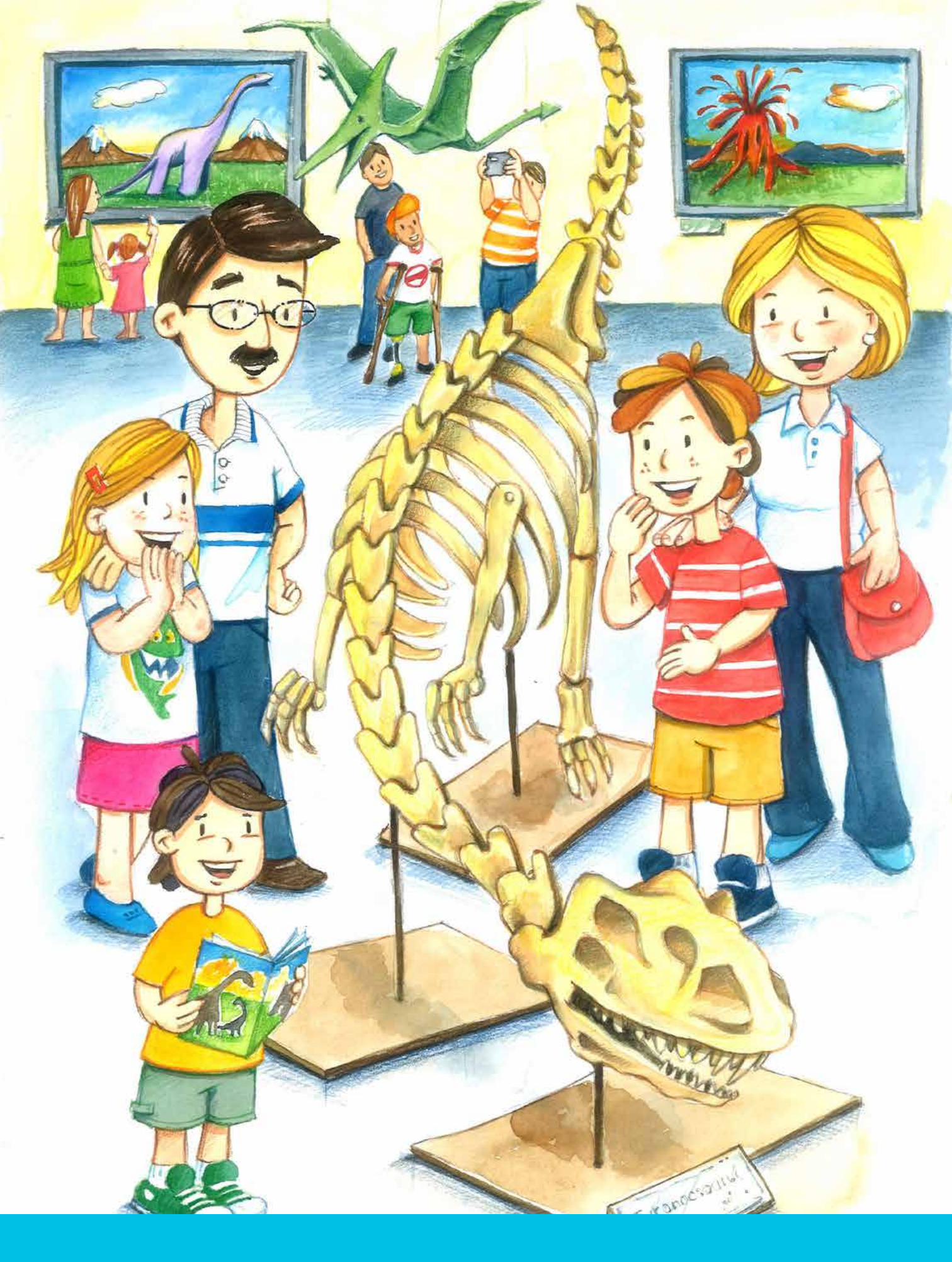


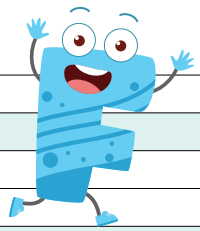

COLEÇÃO
AGRINHO 2





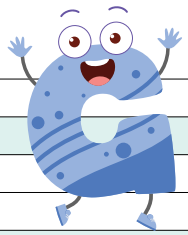

COLEÇÃO
AGRINHO 2



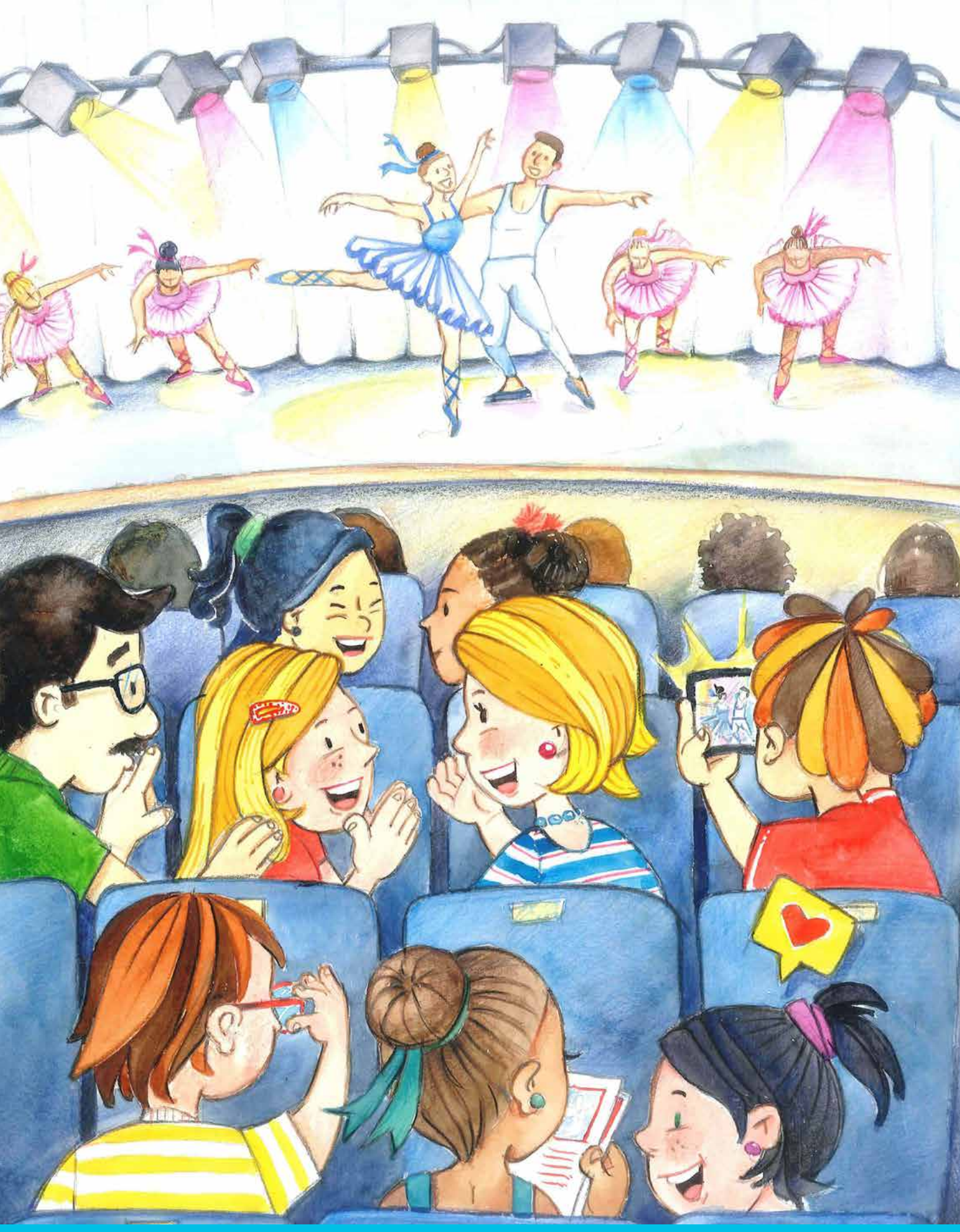


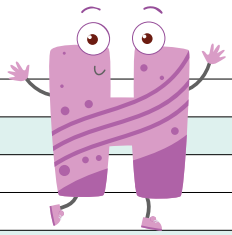

COLEÇÃO
AGRINHO 2


PIPO
do Z



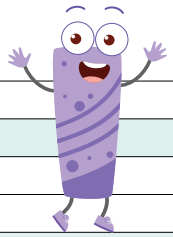

COLEÇÃO
AGRINHO 2





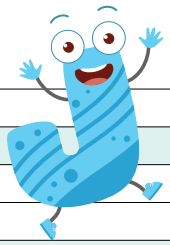

COLEÇÃO
AGRINHO
2


ROCK

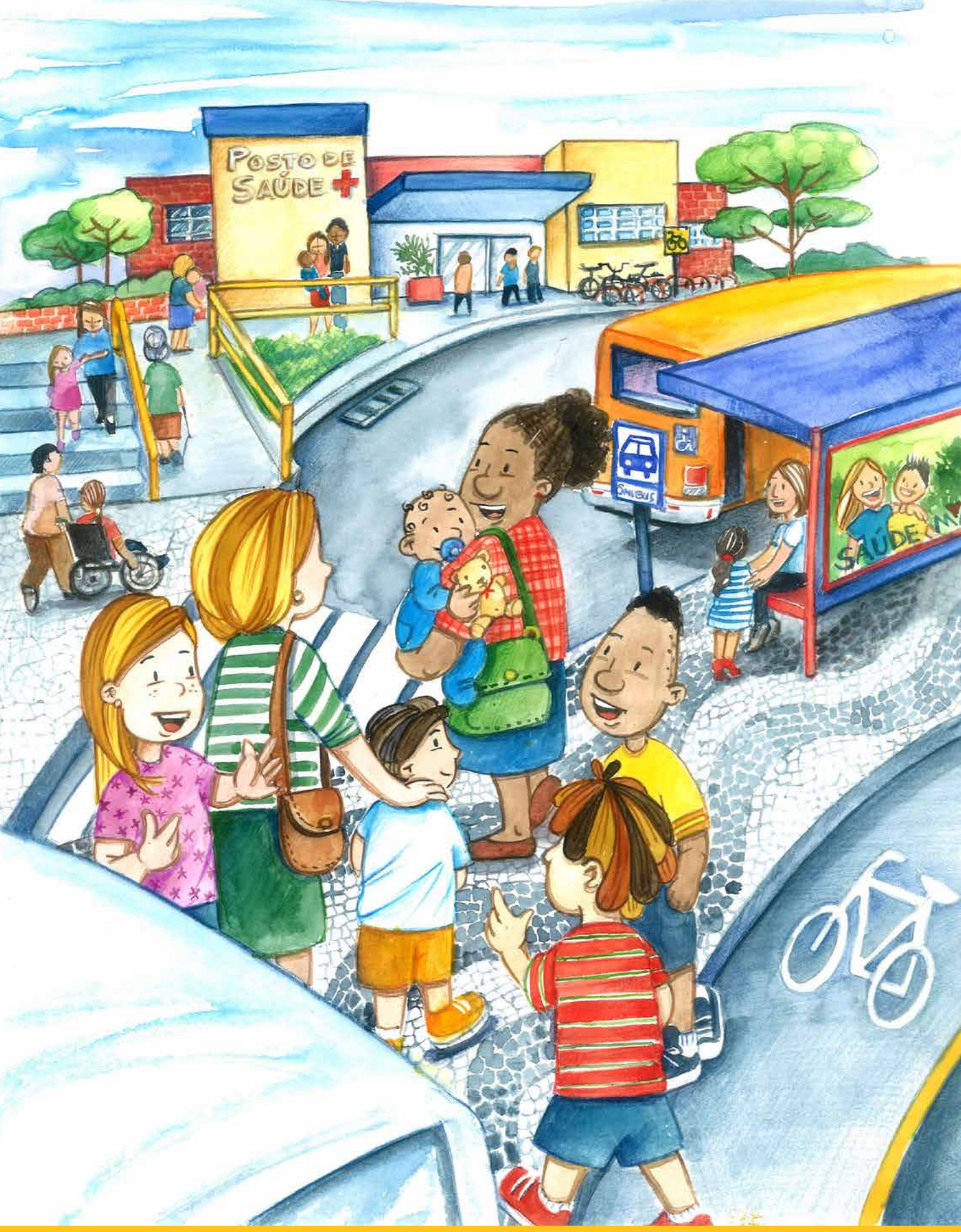



COLEÇÃO
AGRINHO 2





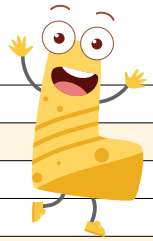

COLEÇÃO
AGRINHO
2


POSTO DE SAÚDE
ÔNIBUS
SAÚDE



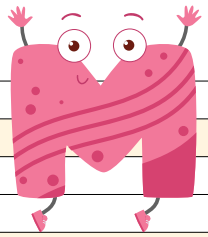

COLEÇÃO
AGRINHO 2



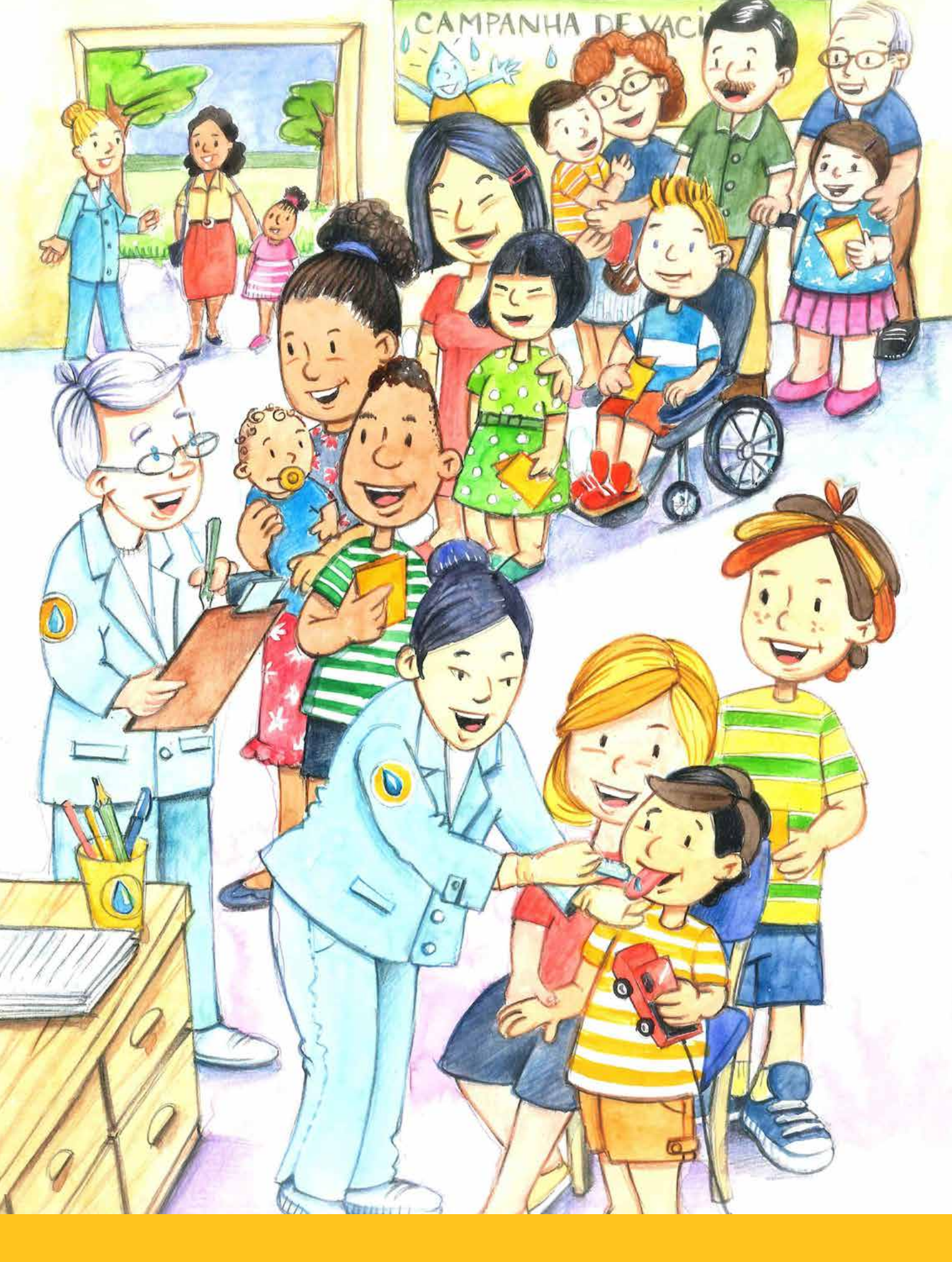


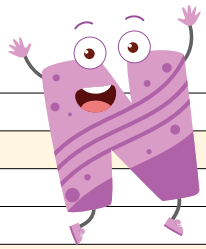

COLEÇÃO
AGRINHO 2


CAMPANHA DE
VACINAÇÃO



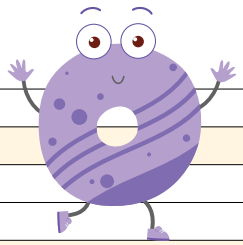

COLEÇÃO
AGRINHO 2


CAMPANHA DE VACI




COLEÇÃO
AGRINHO 2


DENTES LIMPOS É SAÚDE!
Capriche na escovação!

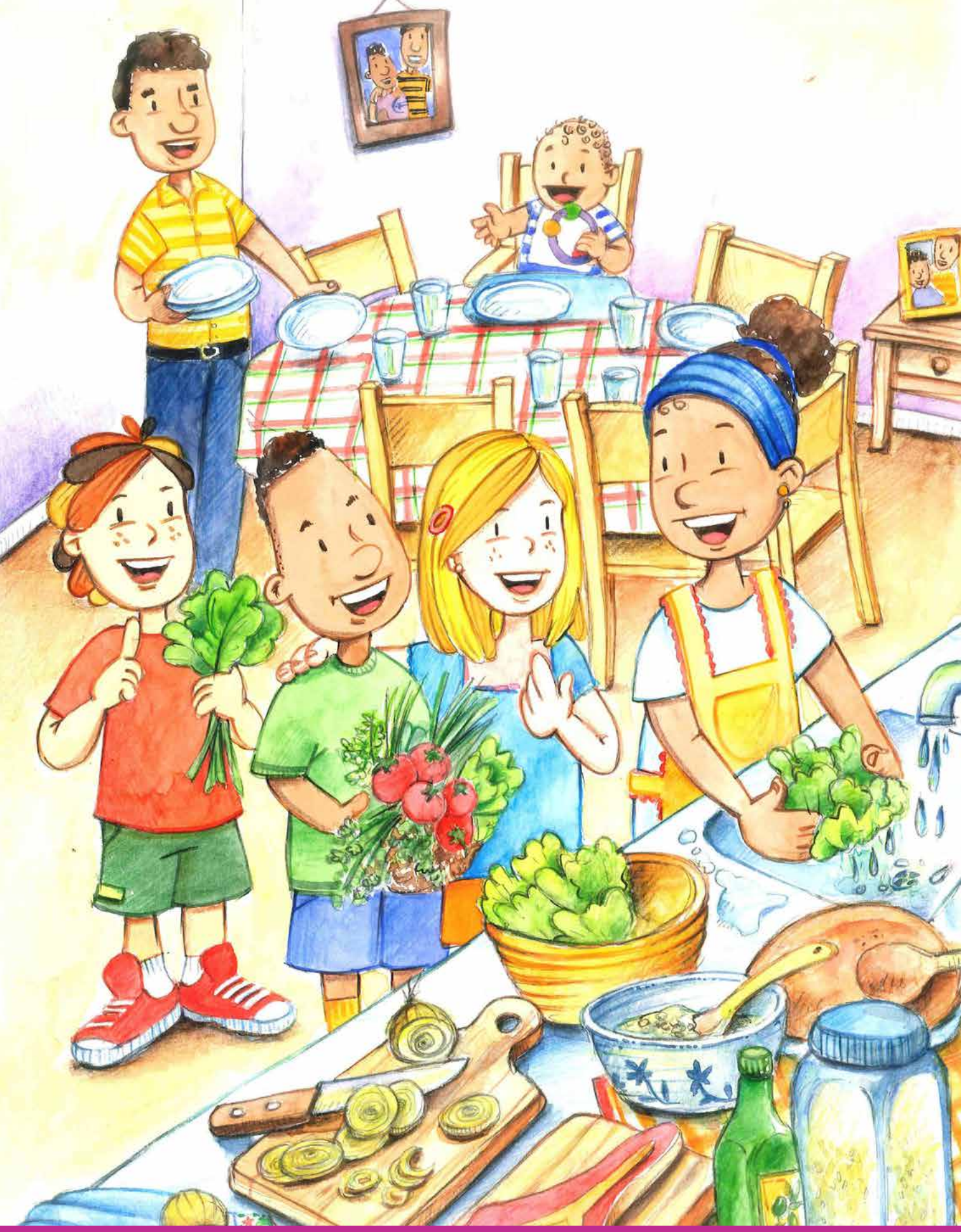


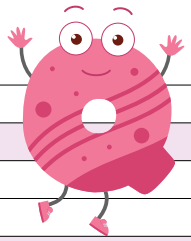

COLEÇÃO
AGRINHO 2






COLEÇÃO
AGRINHO 2





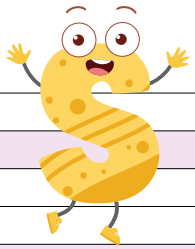

COLEÇÃO
AGRINHO 2





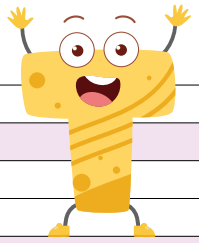

COLEÇÃO
AGRINHO
2


TAXI
UOS CENTRO
ABC1012

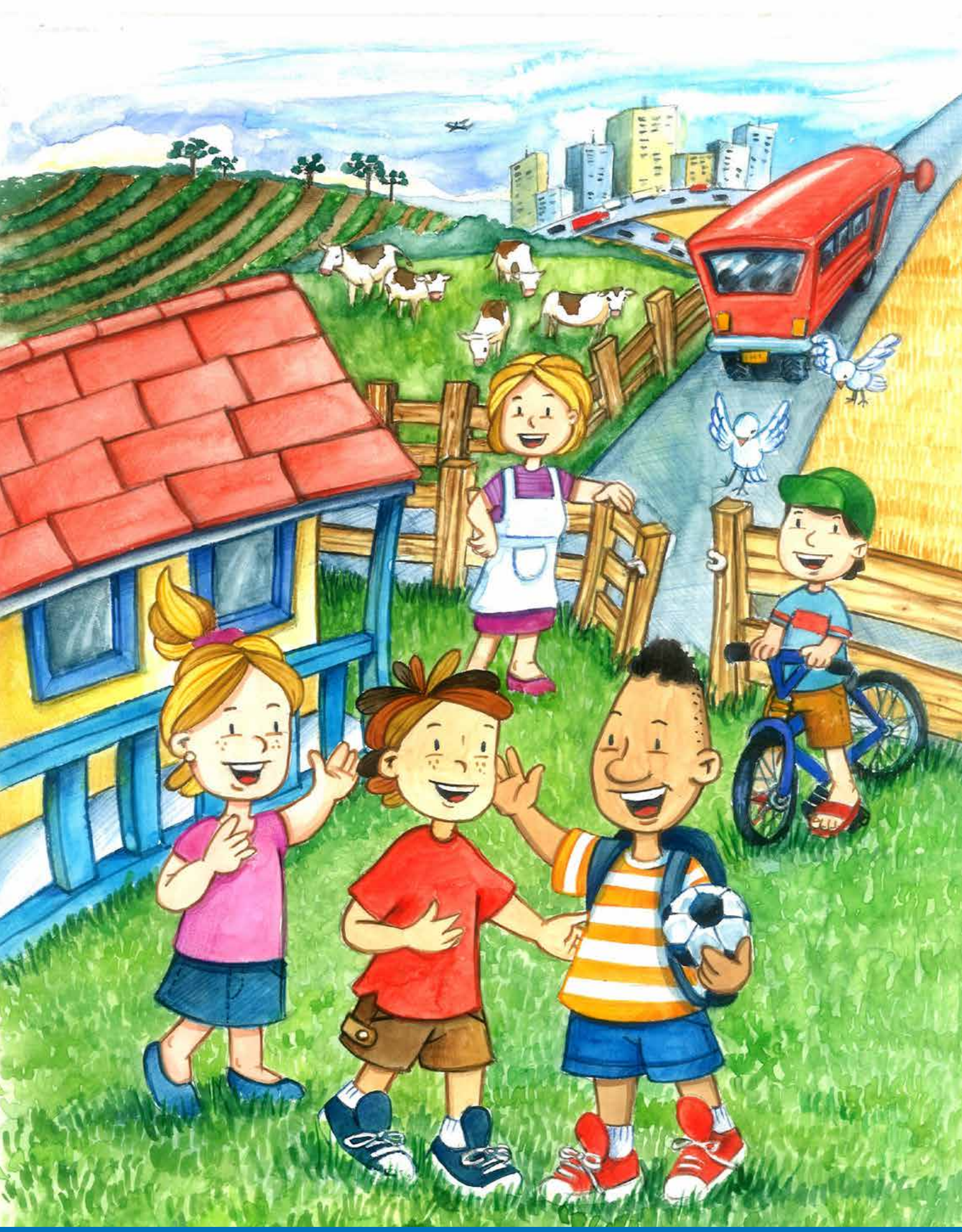


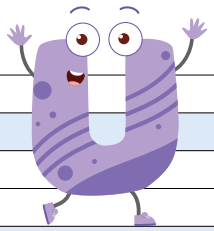

COLEÇÃO
AGRINHO
2


dental
FIO DENT
FLúor
Anti

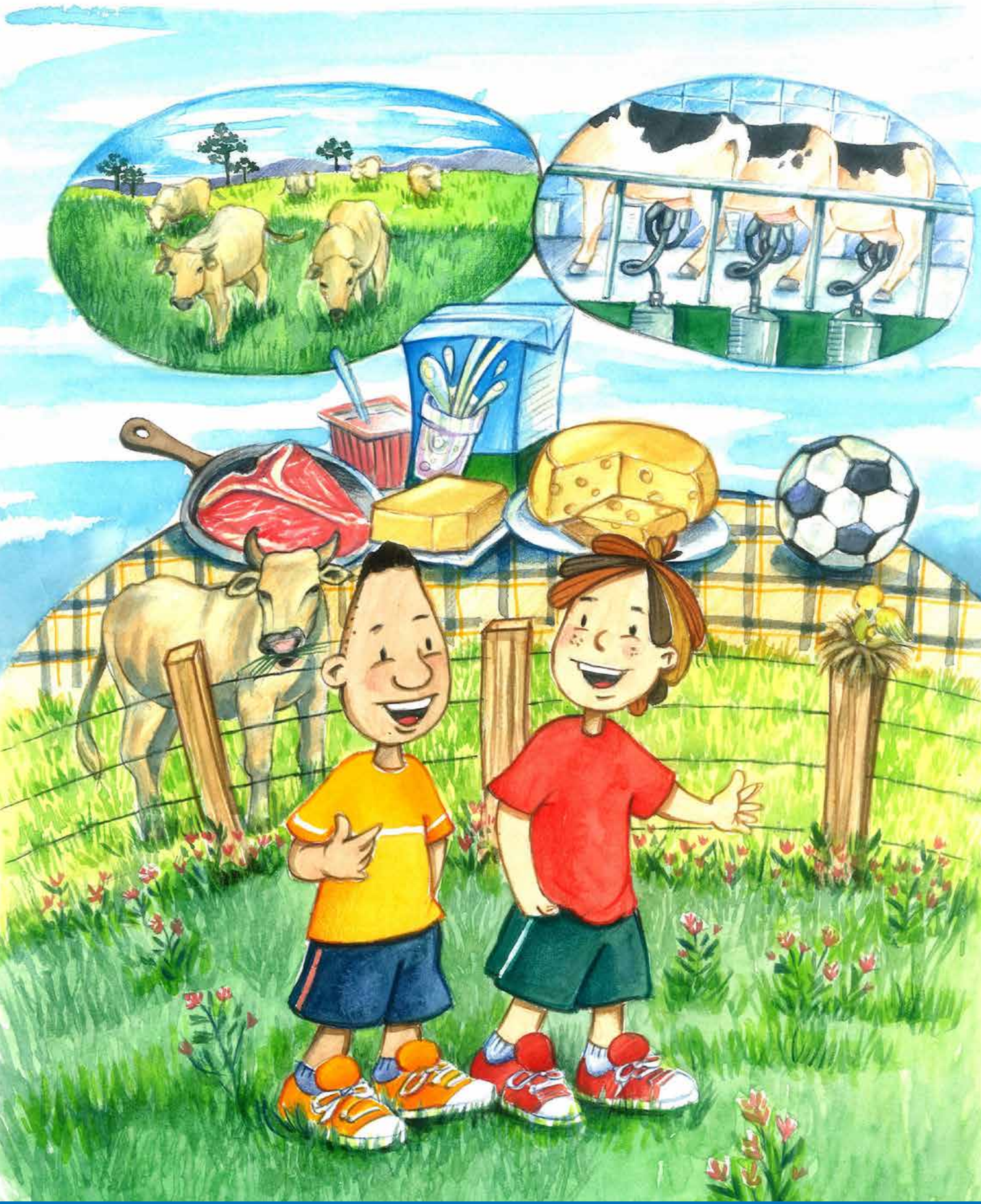


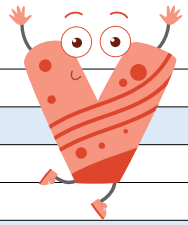

COLEÇÃO
AGRINHO 2





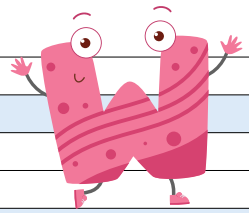

COLEÇÃO
AGRINHO 2





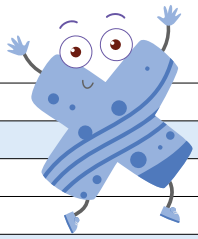

COLEÇÃO
AGRINHO
2


AÇUCAR

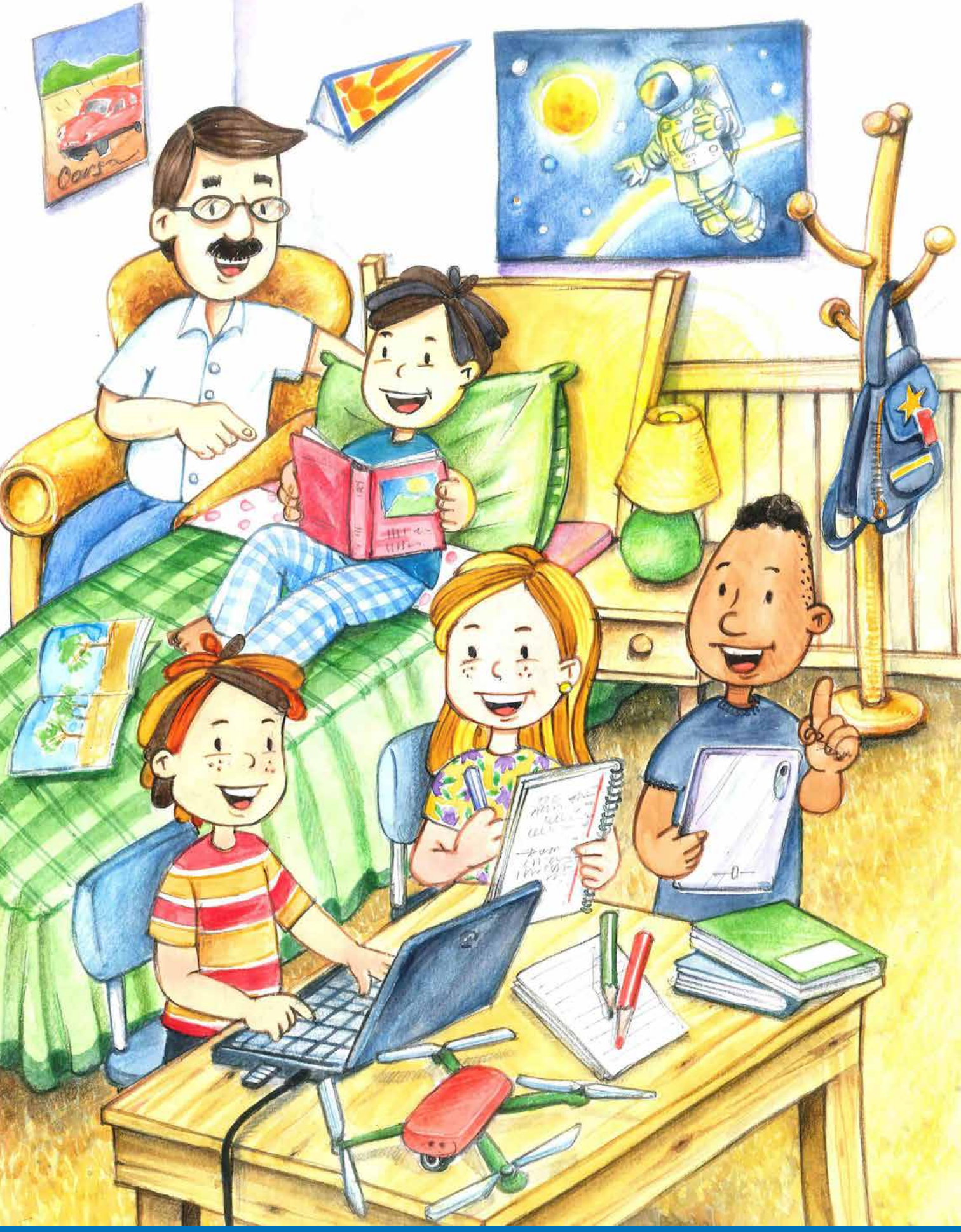


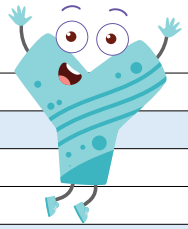

COLEÇÃO
AGRINHO
2





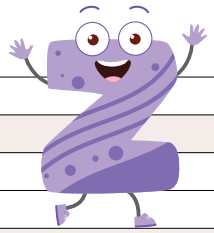

COLEÇÃO
AGRINHO
2






COLEÇÃO
AGRINHO
2



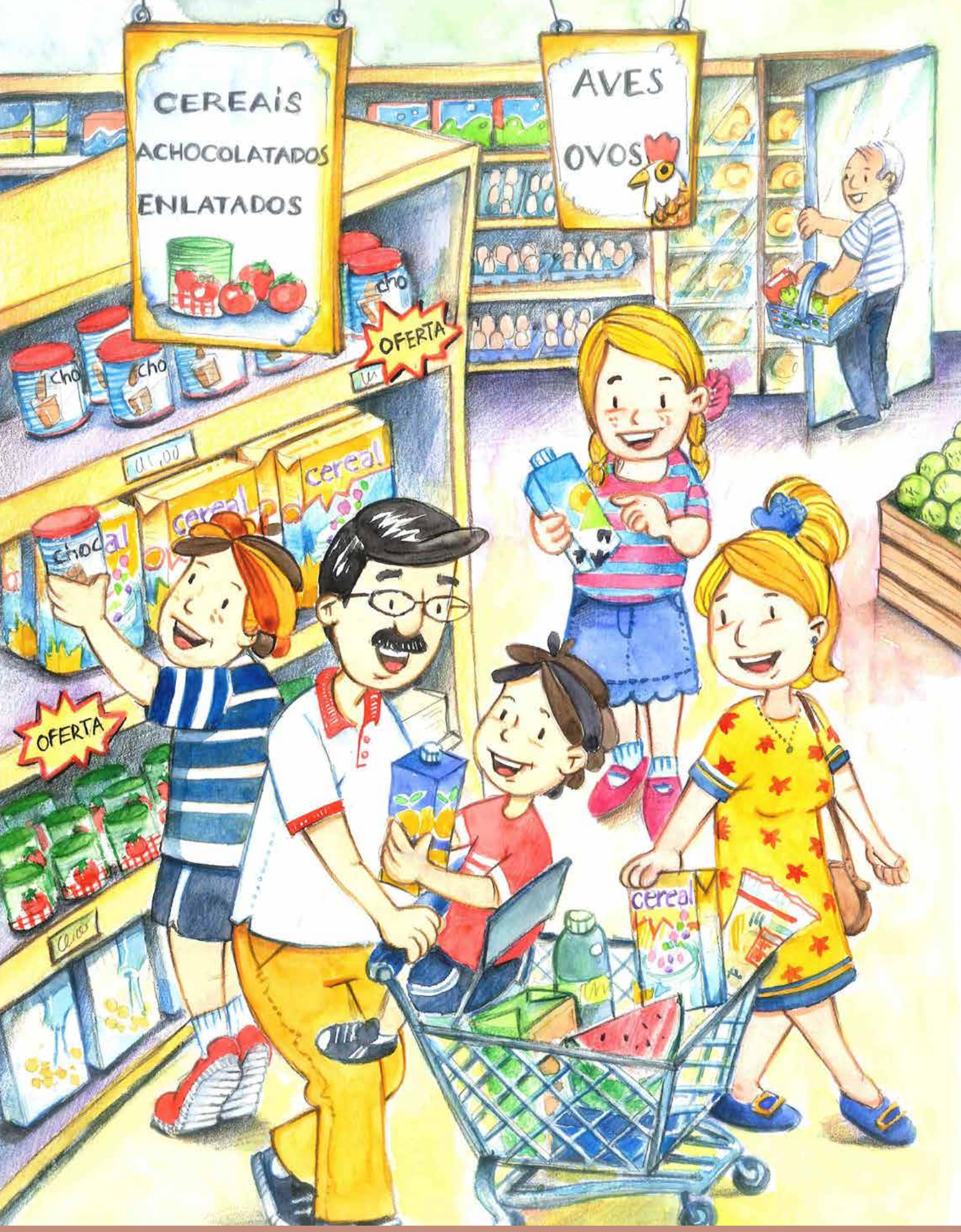


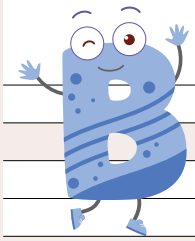

COLEÇÃO
AGRINHO 2


LIXO
4,00
R$ 2,00
o Quilo




COLEÇÃO
AGRINHO
2


CEREAIS
ACHOCOLATADOS
ENLATADOS
AVES
OVOS
OFERTA
OFERTA
cereal
cereal
cereal
cereal
cho
cho
cho




COLEÇÃO
AGRINHO
2


FLOCOS

























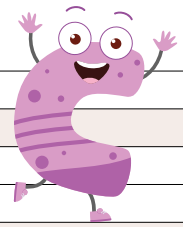




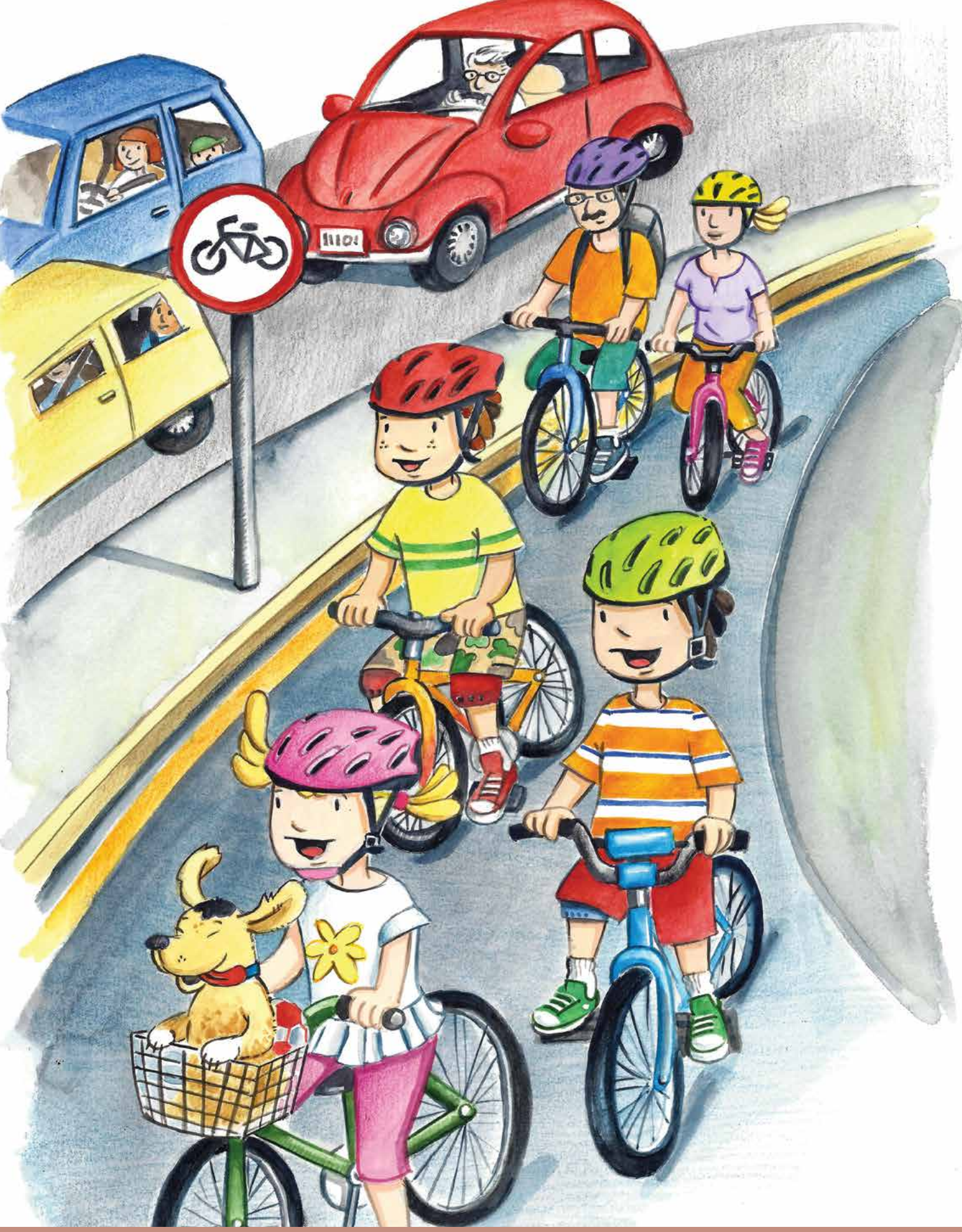






COLEÇÃO
AGRINHO
2






COLEÇÃO
AGRINHO
2

A / O

AS / OS

UM / UMAS

UNS / UMAS

PERFUMADO

FORTE

ALTO(A)

BONITO(A)

FEDIDO(A)



GROSSO(A)

FRACO(A)

PEQUENO(A)

LARGO(A)

BAIXO(A)

ESTREITO(A)

FINO(A)

FEIO(A)

GRANDE



COM

DE



EM

ENTRE

A

ATÉ

PARA

PELA



LEMBRAR

LIMPAR



SUJAR

JOGAR

AJUDAR

BRINCAR

ESQUECER

PLANTAR



GUARDA-CHUVA

MARIA LUIZA



ESTUDANTE

ÓCULOS

AMOR

ENRICO

CHUVA

AGRICULTURA



SIMPÁTICO

QUEIMADO

BOMBEIRO

POLICIAL

MÃE

PAI

AVÓ

AVÔ

FEIRA



TIA

TIO



PRIMA

PRIMO

IRMÃ

IRMÃO

LOJA

CARRO



Professor e Professora

Você tem em mãos este conjunto de atividades reunidas sob o título "Agrinho em cenas cotidianas": 30 imagens de "Cenas do cotidiano familiar" e um jogo de baralhos com 63 cartas.

As 30 imagens podem compor uma única história, ou apenas uma delas pode ser o cenário da história. As faixas coloridas sugerem alguns agrupamentos, e esta é a base para que seus alunos façam outros agrupamentos. Portanto, esse conjunto de imagens pode ser agrupado de diferentes maneiras, compondo, assim, diversas histórias.

Com este material podemos ainda fazer exercícios de orientação-temporal, de orientação-espacial e de percepção visual.

Completa o material um baralho de cartas que pode ser usado independentemente das fichas ou de forma complementar a elas. Este baralho é composto de 63 cartas, com palavras de diversas categorias gramaticais, como verbos, substantivos, preposições, adjetivos etc. Pode-se usar apenas uma carta ou muitas cartas. Um único aluno/uma aluna pode receber a(s) carta(s) ou podem ser organizadas equipes para receber a(s) carta(s). A carta com o Agrinho é o "coringa", ou seja, a criança que receber o coringa pode escolher qualquer palavra para fazer o exercício.

O baralho pode ser jogado ainda por um aluno/uma aluna x outro aluno/outra aluna ou uma equipe x outra equipe.

Este material foi desenvolvido visando à estimulação da linguagem oral e escrita. O trabalho com essas imagens pode ser realizado ora individualmente, ora em grupo, para que as crianças possam vivenciar estas duas formas de trabalho que, embora carreguem diferenças, são igualmente ricas.

Você pode selecionar as imagens que quer explorar com seus alunos, ou pode, ainda, pedir-lhes que as selecionem individualmente ou em grupo. Pode também associar as imagens a uma ou mais cartas. Ou pode simplesmente usar somente as cartas. As cartas podem ser usadas para formar frases ou para modificar as histórias.

Sugestões de exercícios

1. Selecione uma ou mais imagens ou peça que seus alunos façam a seleção:

1.1. Peça aos seus alunos que façam um exercício de observação das imagens selecionadas;

1.2. Solicite que as crianças descrevam objetos, cenários, personagens, condições e acontecimentos;

1.3. Peça que seus alunos percebam detalhes e minúcias nessa descrição;

1.4. Leve as crianças a perceberem o que é realmente observado e o que elas estão supondo. Por exemplo, ao verem o desenho de uma criança chorando, elas devem inventar o motivo;

1.5. Peça às crianças que tirem uma carta do baralho ou dê uma carta para cada criança ou grupo de crianças. Solicite que uma criança leia o que está escrito na carta;

1.6. Diga para a(s) criança(s) que a palavra lida deve "entrar" na cena.

2. Selecione uma ou mais imagens ou peça que seu aluno/sua aluna faça a seleção:

2.1. Peça às crianças que observem as semelhanças e as diferenças entre as figuras da imagem e uma outra cena de sua realidade. Por exemplo, peça que elas comparem a imagem da cozinha do Agrinho com a imagem da cozinha de sua casa, da casa da avó etc. Explore esta comparação ao máximo. Compare objetos, pessoas, espaço físico, produtos de higiene, utensílios, eletrodomésticos etc.;

2.2. Selecione ou peça para as crianças selecionarem elementos da imagem e comparem entre si, mesmo que aparentemente não exista relação entre eles. Por exemplo, comparem fogão com geladeira, bule com prato, maçã com frango, quais as semelhanças? Quais as diferenças? A cor? O tamanho? A finalidade? A origem? A composição material? O objetivo?;

2.3. Você pode pedir ainda que as crianças comparem as comparações feitas anteriormente;
2.4. Selecione algumas palavras no baralho e peça que as crianças façam novas comparações acrescentando estas palavras.

3. Selecione uma ou mais imagens ou peça que seus alunos façam a seleção:
3.1. Peça às crianças que façam um agrupamento de elementos que compõem a cena de acordo com uma categoria escolhida por ela;
3.2. Peça que ela dê um nome para o grupo de elementos;
3.3. Verifique se o agrupamento apresenta uma lógica de classificação;
3.4. Solicite à criança que defenda sua classificação. Por exemplo, cenas de banheiro da família do Agrinho. Agrupamento de produtos de higiene, roupas de banho, brinquedos, adereços femininos etc.;
3.5. Sorteie uma carta do baralho e peça para as crianças formarem frases usando a palavra que se encontra na carta sorteada e palavras agrupadas em uma lógica de classificação.

4. Selecione uma ou mais imagens ou peça que seus alunos façam a seleção:
4.1. Explore a temática de imagem. Por exemplo, questione seus alunos sobre acidentes na infância (criança de bicicleta com equipamento de segurança), diferenças étnicas (japonês, negros, brancos...), pessoas com deficiências (cadeirantes, cegos...), biodiversidade (animais e plantas), reciclagem de lixo (latas com símbolos de reciclagem);
4.2. Peça que seus alunos coletem mais informações sobre a temática, em livros, na internet ou entrevistando pessoas, oralmente ou por escrito;
4.3. Auxilie seus alunos tanto na coleta de informações (sugerindo fontes de pesquisa) quanto na organização e sequenciação lógica da informação;
4.4. Sorteie uma carta do baralho para cada criança. Peça para as crianças buscarem no dicionário sentido da palavra pesquisada. Solicite a elas que expliquem com as suas palavras o que encontraram no dicionário. Caso as crianças nunca tenham usado um dicionário, você, Professor/Professora, deve ensinar como usá-lo.

5. Selecione uma ou mais imagens ou peça que seus alunos façam a seleção:
5.1. Solicite que seu aluno/sua aluna faça uma descrição sucinta da imagem, descrevendo apenas os fatos essenciais e significativos. Procure orientar os alunos para que sejam objetivos, reduzindo assim o uso excessivo de palavras, expressões e gírias (verbosidade) próprio das crianças. Este exercício objetiva preparar as crianças para fazerem resumos;
5.2. Sorteie uma carta do baralho para cada criança. Peça a cada criança que invente uma frase curta com a palavra sorteada.

6. Selecione uma ou mais imagens ou peça que seus alunos façam a seleção:
6.1. Solicite aos seus alunos que façam suposições sobre a cena. Por exemplo, na cena de futebol, os alunos supõem que o time do Agrinho vai ganhar, que alguém vai fazer gol, que um menino vai cair etc.;
6.2. Mostre que fazer suposições não é algo necessariamente errado ou certo. O importante é desenvolver no aluno/na aluna a capacidade de identificar o que é uma afirmação e o que é uma suposição;
6.3. Sorteie uma carta do baralho para cada criança. Solicite que seus alunos façam uma frase que tenha uma suposição.

7. Selecione uma ou mais imagens ou peça que seus alunos façam a seleção:

7.1. Peça às crianças que observem com atenção um determinado aspecto da cena. Por exemplo, na imagem do posto de saúde, a cena do dentista;

7.2. Solicite aos seus alunos que levantem hipóteses sobre esta imagem. Não esqueça de explicar ao seu aluno/sua aluna o que é uma hipótese. As crianças são capazes de entender que a hipótese é uma possibilidade, um palpite razoável, uma ideia com certo fundamento;

7.3. Discuta com seus alunos as hipóteses levantadas;

7.4. Peça que seus alunos defendam as hipóteses por eles apresentadas;

7.5. Sorteie uma carta do baralho para cada criança. Solicite aos seus alunos que façam uma nova hipótese incluindo a palavra sorteada em sua elaboração.

8. Selecione uma ou mais imagens ou peça que seus alunos façam a seleção:

8.1. Tendo como base a imagem, elabore um problema que exija que seus alunos tomem uma decisão;

8.2. Discuta com as crianças o porquê desta tomada de decisão;

8.3. Trabalhe a questão de valores pessoais ligados às decisões tomadas;

8.4. Sorteie uma carta do baralho para cada criança. Peça a seus alunos que reformulem sua decisão incluindo nela a palavra sorteada.

9. Selecione uma ou mais imagens ou peça que seus alunos façam a seleção:

9.1. Peça que seus alunos descrevam simplesmente o que veem. Explore primeiro a visão de toda a imagem. Em seguida o foco deve estar nos detalhes. Em um terceiro momento discuta o que esta imagem lembra, com o que ela se parece;

9.2. Peça que seus alunos digam no que eles pensam ao ver esta imagem;

9.3. Proponha um outro elemento que modifique a cena e peça que eles façam uma nova descrição. Por exemplo, acrescente um novo personagem, um dia de chuva, um dia de sol, de noite, de dia, de madrugada, em outra estação do ano, no futuro, no passado;

9.4. Nesta atividade exercite a capacidade de as crianças transferirem experiências já aprendidas para novas situações;

9.5. Sorteie cinco cartas do baralho para o grupo de alunos. Solicite que seus alunos incluam na cena as palavras sorteadas e façam uma nova descrição.

10. Selecione uma ou mais imagens ou peça que seus alunos façam a seleção:

10.1. Peça a seus alunos que façam uma crítica sobre um aspecto da cena apresentada;

10.2. Mostre para seus alunos que a crítica deve ir além de uma simples manifestação intensa de sentimentos “não gosto”, “odeio isto”, “isto é horrível”, “aquilo é ruim”, “ele é mau” etc.;

10.3. Solicite aos seus alunos que fundamentem suas críticas em informações.

10.4. Sorteie uma carta do baralho para cada criança. Repita o exercício anterior agora usando a palavra sorteada.

11. Selecione uma ou mais imagens ou peça que seus alunos façam a seleção:

11.1. Peça a seus alunos que imaginem livremente o que se passa na imagem selecionada;

11.2. Sorteie uma carta do baralho para cada criança. Acrescente a palavra selecionada neste exercício de imaginação;

11.3. Neste exercício é permitido que a criança use sua imaginação livremente. Vale tudo: ficção, realidade...

Professor e Professora

Você tem em mãos este conjunto de atividades reunidas sob o título "Agrinho em cenas cotidianas": 30 imagens de "Cenas do cotidiano familiar" e um jogo de baralhos com 63 cartas.

As 30 imagens podem compor uma única história, ou apenas uma delas pode ser o cenário da história. As faixas coloridas sugerem alguns agrupamentos, e esta é a base para que seus alunos façam outros agrupamentos. Portanto, esse conjunto de imagens pode ser agrupado de diferentes maneiras, compondo, assim, diversas histórias.

Com este material podemos ainda fazer exercícios de orientação-temporal, de orientação-espacial e de percepção visual.

Completa o material um baralho de cartas que pode ser usado independentemente das fichas ou de forma complementar a elas. Este baralho é composto de 63 cartas, com palavras de diversas categorias gramaticais, como verbos, substantivos, preposições, adjetivos etc. Pode-se usar apenas uma carta ou muitas cartas. Um único aluno/uma aluna pode receber a(s) carta(s) ou podem ser organizadas equipes para receber a(s) carta(s). A carta com o Agrinho é o "coringa", ou seja, a criança que receber o coringa pode escolher qualquer palavra para fazer o exercício.

O baralho pode ser jogado ainda por um aluno/uma aluna x outro aluno/outra aluna ou uma equipe x outra equipe.

Este material foi desenvolvido visando à estimulação da linguagem oral e escrita. O trabalho com essas imagens pode ser realizado ora individualmente, ora em grupo, para que as crianças possam vivenciar estas duas formas de trabalho que, embora carreguem diferenças, são igualmente ricas.

Você pode selecionar as imagens que quer explorar com seus alunos, ou pode, ainda, pedir-lhes que as selecionem individualmente ou em grupo. Pode também associar as imagens a uma ou mais cartas. Ou pode simplesmente usar somente as cartas. As cartas podem ser usadas para formar frases ou para modificar as histórias.

Sugestões de exercícios

1. Selecione uma ou mais imagens ou peça que seus alunos façam a seleção:

1.1. Peça aos seus alunos que façam um exercício de observação das imagens selecionadas;

1.2. Solicite que as crianças descrevam objetos, cenários, personagens, condições e acontecimentos;

1.3. Peça que seus alunos percebam detalhes e minúcias nessa descrição;

1.4. Leve as crianças a perceberem o que é realmente observado e o que elas estão supondo. Por exemplo, ao verem o desenho de uma criança chorando, elas devem inventar o motivo;

1.5. Peça às crianças que tirem uma carta do baralho ou dê uma carta para cada criança ou grupo de crianças. Solicite que uma criança leia o que está escrito na carta;

1.6. Diga para a(s) criança(s) que a palavra lida deve "entrar" na cena.

2. Selecione uma ou mais imagens ou peça que seu aluno/sua aluna faça a seleção:

2.1. Peça às crianças que observem as semelhanças e as diferenças entre as figuras da imagem e uma outra cena de sua realidade. Por exemplo, peça que elas comparem a imagem da cozinha do Agrinho com a imagem da cozinha de sua casa, da casa da avó etc. Explore esta comparação ao máximo. Compare objetos, pessoas, espaço físico, produtos de higiene, utensílios, eletrodomésticos etc.;

2.2. Selecione ou peça para as crianças selecionarem elementos da imagem e comparem entre si, mesmo que aparentemente não exista relação entre eles. Por exemplo, comparem fogão com geladeira, bule com prato, maçã com frango, quais as semelhanças? Quais as diferenças? A cor? O tamanho? A finalidade? A origem? A composição material? O objetivo?;

2.3. Você pode pedir ainda que as crianças comparem as comparações feitas anteriormente;
2.4. Selecione algumas palavras no baralho e peça que as crianças façam novas comparações acrescentando estas palavras.

3. Selecione uma ou mais imagens ou peça que seus alunos façam a seleção:
3.1. Peça às crianças que façam um agrupamento de elementos que compõem a cena de acordo com uma categoria escolhida por ela;
3.2. Peça que ela dê um nome para o grupo de elementos;
3.3. Verifique se o agrupamento apresenta uma lógica de classificação;
3.4. Solicite à criança que defenda sua classificação. Por exemplo, cenas de banheiro da família do Agrinho. Agrupamento de produtos de higiene, roupas de banho, brinquedos, adereços femininos etc.;
3.5. Sorteie uma carta do baralho e peça para as crianças formarem frases usando a palavra que se encontra na carta sorteada e palavras agrupadas em uma lógica de classificação.

4. Selecione uma ou mais imagens ou peça que seus alunos façam a seleção:
4.1. Explore a temática de imagem. Por exemplo, questione seus alunos sobre acidentes na infância (criança de bicicleta com equipamento de segurança), diferenças étnicas (japonês, negros, brancos...), pessoas com deficiências (cadeirantes, cegos...), biodiversidade (animais e plantas), reciclagem de lixo (latas com símbolos de reciclagem);
4.2. Peça que seus alunos coletem mais informações sobre a temática, em livros, na internet ou entrevistando pessoas, oralmente ou por escrito;
4.3. Auxilie seus alunos tanto na coleta de informações (sugerindo fontes de pesquisa) quanto na organização e sequenciação lógica da informação;
4.4. Sorteie uma carta do baralho para cada criança. Peça para as crianças buscarem no dicionário sentido da palavra pesquisada. Solicite a elas que expliquem com as suas palavras o que encontraram no dicionário. Caso as crianças nunca tenham usado um dicionário, você, Professor/Professora, deve ensinar como usá-lo.

5. Selecione uma ou mais imagens ou peça que seus alunos façam a seleção:
5.1. Solicite que seu aluno/sua aluna faça uma descrição sucinta da imagem, descrevendo apenas os fatos essenciais e significativos. Procure orientar os alunos para que sejam objetivos, reduzindo assim o uso excessivo de palavras, expressões e gírias (verbosidade) próprio das crianças. Este exercício objetiva preparar as crianças para fazerem resumos;
5.2. Sorteie uma carta do baralho para cada criança. Peça a cada criança que invente uma frase curta com a palavra sorteada.

6. Selecione uma ou mais imagens ou peça que seus alunos façam a seleção:
6.1. Solicite aos seus alunos que façam suposições sobre a cena. Por exemplo, na cena de futebol, os alunos supõem que o time do Agrinho vai ganhar, que alguém vai fazer gol, que um menino vai cair etc.;
6.2. Mostre que fazer suposições não é algo necessariamente errado ou certo. O importante é desenvolver no aluno/na aluna a capacidade de identificar o que é uma afirmação e o que é uma suposição;
6.3. Sorteie uma carta do baralho para cada criança. Solicite que seus alunos façam uma frase que tenha uma suposição.

7. Selecione uma ou mais imagens ou peça que seus alunos façam a seleção:

7.1. Peça às crianças que observem com atenção um determinado aspecto da cena. Por exemplo, na imagem do posto de saúde, a cena do dentista;

7.2. Solicite aos seus alunos que levantem hipóteses sobre esta imagem. Não esqueça de explicar ao seu aluno/sua aluna o que é uma hipótese. As crianças são capazes de entender que a hipótese é uma possibilidade, um palpite razoável, uma ideia com certo fundamento;

7.3. Discuta com seus alunos as hipóteses levantadas;

7.4. Peça que seus alunos defendam as hipóteses por eles apresentadas;

7.5. Sorteie uma carta do baralho para cada criança. Solicite aos seus alunos que façam uma nova hipótese incluindo a palavra sorteada em sua elaboração.

8. Selecione uma ou mais imagens ou peça que seus alunos façam a seleção:

8.1. Tendo como base a imagem, elabore um problema que exija que seus alunos tomem uma decisão;

8.2. Discuta com as crianças o porquê desta tomada de decisão;

8.3. Trabalhe a questão de valores pessoais ligados às decisões tomadas;

8.4. Sorteie uma carta do baralho para cada criança. Peça a seus alunos que reformulem sua decisão incluindo nela a palavra sorteada.

9. Selecione uma ou mais imagens ou peça que seus alunos façam a seleção:

9.1. Peça que seus alunos descrevam simplesmente o que veem. Explore primeiro a visão de toda a imagem. Em seguida o foco deve estar nos detalhes. Em um terceiro momento discuta o que esta imagem lembra, com o que ela se parece;

9.2. Peça que seus alunos digam no que eles pensam ao ver esta imagem;

9.3. Proponha um outro elemento que modifique a cena e peça que eles façam uma nova descrição. Por exemplo, acrescente um novo personagem, um dia de chuva, um dia de sol, de noite, de dia, de madrugada, em outra estação do ano, no futuro, no passado;

9.4. Nesta atividade exercite a capacidade de as crianças transferirem experiências já aprendidas para novas situações;

9.5. Sorteie cinco cartas do baralho para o grupo de alunos. Solicite que seus alunos incluam na cena as palavras sorteadas e façam uma nova descrição.

10. Selecione uma ou mais imagens ou peça que seus alunos façam a seleção:

10.1. Peça a seus alunos que façam uma crítica sobre um aspecto da cena apresentada;

10.2. Mostre para seus alunos que a crítica deve ir além de uma simples manifestação intensa de sentimentos “não gosto”, “odeio isto”, “isto é horrível”, “aquilo é ruim”, “ele é mau” etc.;

10.3. Solicite aos seus alunos que fundamentem suas críticas em informações.

10.4. Sorteie uma carta do baralho para cada criança. Repita o exercício anterior agora usando a palavra sorteada.

11. Selecione uma ou mais imagens ou peça que seus alunos façam a seleção:

11.1. Peça a seus alunos que imaginem livremente o que se passa na imagem selecionada;

11.2. Sorteie uma carta do baralho para cada criança. Acrescente a palavra selecionada neste exercício de imaginação;

11.3. Neste exercício é permitido que a criança use sua imaginação livremente. Vale tudo: ficção, realidade...







SENAR – ADMINISTRAÇÃO REGIONAL DO ESTADO DO PARANÁ

CONSELHO ADMINISTRATIVO

Presidente
Ágide Meneguette

Membros Titulares
Rosanne Curi Zarattini
Nelson Costa
Darci Piana
Marcos Junior Brambilla

Membros Suplentes
Livaldo Gemin
Robson Mafioletti
Ari Faria Bittencourt
José Amauri Denck

CONSELHO FISCAL

Membros Titulares
Sebastião Olímpio Santaroza
Paulo José Buso Junior
Carlos Alberto Gabiatto

Membros Suplentes
Ana Thereza da Costa Ribeiro
Ciro Tadeu Alcântara
Aparecido Callegari

Superintendente
Carlos Augusto Albuquerque

Nenhuma parte desta publicação poderá ser reproduzida, por qualquer meio, sem a autorização do editor.

Catalogação no Centro de Editoração, Documentação e Informação Técnica do SENAR AR/PR.

T693

Torres, Patrícia Lupion.

Agrinho em cenas cotidianas / Patrícia Lupion Torres. – Curitiba : SENAR AR/PR., 2020. – v. 2 ; 78 p. - (Coleção Agrinho).

ISBN978-65-88733-00-4

1. Educação infantil. 2. Literatura infantojuvenil. 3. Temas transversais. I. Título.

CDD087.2
CDU087.2:37(816.2)

IMPRESSO NO BRASIL – DISTRIBUIÇÃO GRATUITA

COLEÇÃO AGRINHO: AGRINHO EM CENAS COTIDIANAS

Coordenadora Pedagógica
Patrícia Lupion Torres

Coordenação Editorial
Patrícia Lupion Torres

Texto
Patrícia Lupion Torres

Ilustrações
Ana Carolina de Bassi
Banco de Imagem: Freepik

Ilustração (Agrinho Astronauta)
Nicholas Geraldo de Castilho Silva

Logotipo Coleção Agrinho
Ana Carolina de Bassi e Glauce Midori Nakamura

Projeto Gráfico
Glauce Midori Nakamura

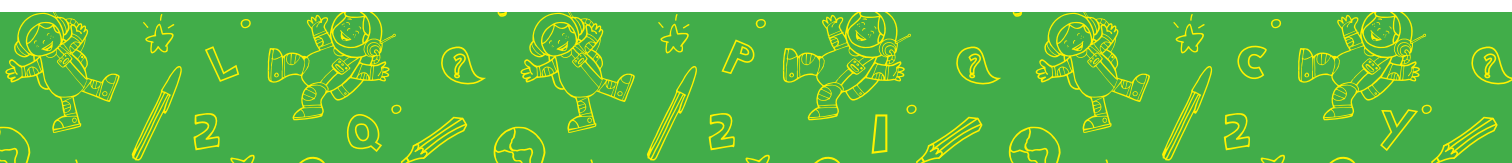
Revisores
SECRETARIA DE ESTADO DO DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL E DO TURISMO - SEDEST
Fernanda Goss Braga

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E DO ESPORTE – SEED
Edilson José Krupek
Rosilaine Terezinha Durigan Mortella
Marcia Viviane Barbetta Manosso
Eliane Maria de Oliveira Andrade

SECRETARIA DE ESTADO DA AGRICULTURA E DO ABASTECIMENTO - SEAB
Carlos Wilson Pizzaia Junior

ISAE
Cleverson Vitório Andreoli

SISTEMA FAEP/SENAR-PR
José Carlos Gabardo



PROGRAMA AGRINHO

SENAR-PR

UM PROGRAMA DE RESPONSABILIDADE DO SISTEMA FAEP/SENAR-PR E SEUS PARCEIROS

SISTEMA FAEP

SENAR PARANÁ

FAEP FEDERAÇÃO DA AGRICULTURA DO ESTADO DO PARANÁ

SINDICATO RURAL

PARANÁ GOVERNO DO ESTADO

SECRETARIAS DE ESTADO:
DA EDUCAÇÃO
DA AGRICULTURA E DO ABASTECIMENTO
DO DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL
DA JUSTIÇA E CIDADANIA

PREFEITURAS MUNICIPAIS
Por intermédio das Secretarias Municipais de Educação

TJPR TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DO PARANÁ

TRT-9ª REGIÃO Paraná

BRDE BANCO REGIONAL DE DESENVOLVIMENTO DO EXTREMO SUL

rumo SOMOS O BRASIL EM MOVIMENTO

SANEPAR

COPEL Pura Energia

INSTITUTO ÁGUA E TERRA

SEBRAE

FEAPAES - PR Federação das APAEs do Estado

MINISTÉRIO DO TRABALHO E EMPREGO

GOVERNO FEDERAL BRASIL UNIÃO E RECONSTRUÇÃO