



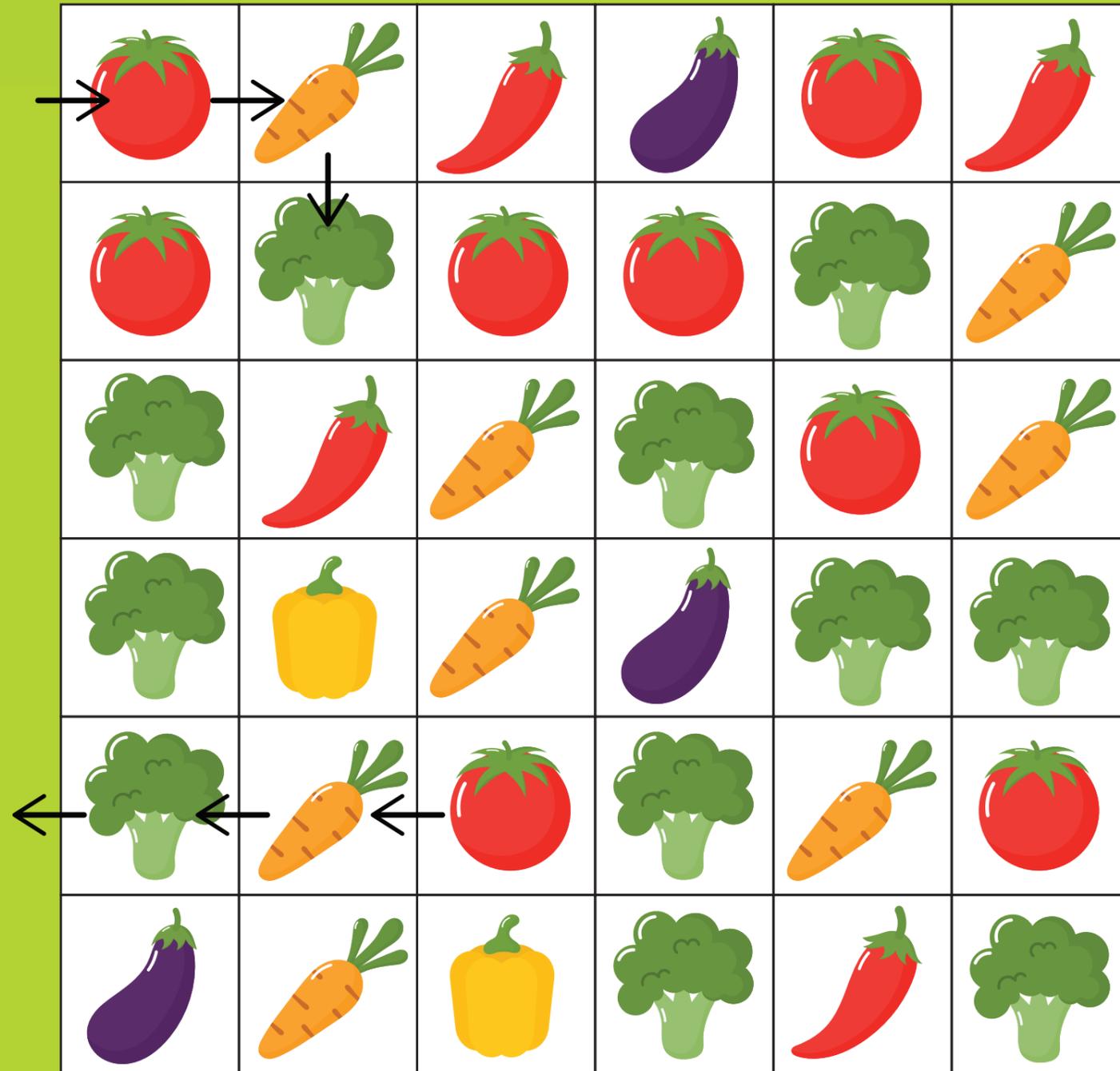
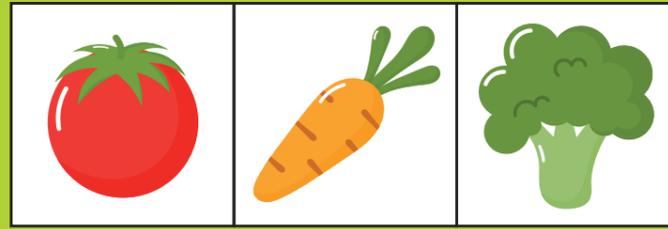
# Brincando e Aprendendo 1



SISTEMA FAEP



AJUDE O AGRINHO A TERMINAR DE FAZER A COLHEITA SEGUINDO A ORDEM DADA AO LADO. PODE-SE MOVER PARA A DIREITA, ESQUERDA, PARA CIMA E PARA BAIXO.



AGRINHO ADORA CUIDAR DE SUA HIGIENE. MARQUE A FOTO DO AGRINHO EM QUE ELE ESTÁ CUIDANDO DE SUA HIGIENE.



ANINHA ADORA CUIDAR DA SUA SAÚDE. MARQUE A FOTO DA ANINHA EM QUE ELA ESTÁ PRATICANDO ESPORTES.



VAMOS BRINCAR DE COMPLETAR O QUADRO?  
 RECORTE AS FIGURAS PONTILHADAS E COLE-AS NO QUADRO CONFORME A COMBINAÇÃO DADA.



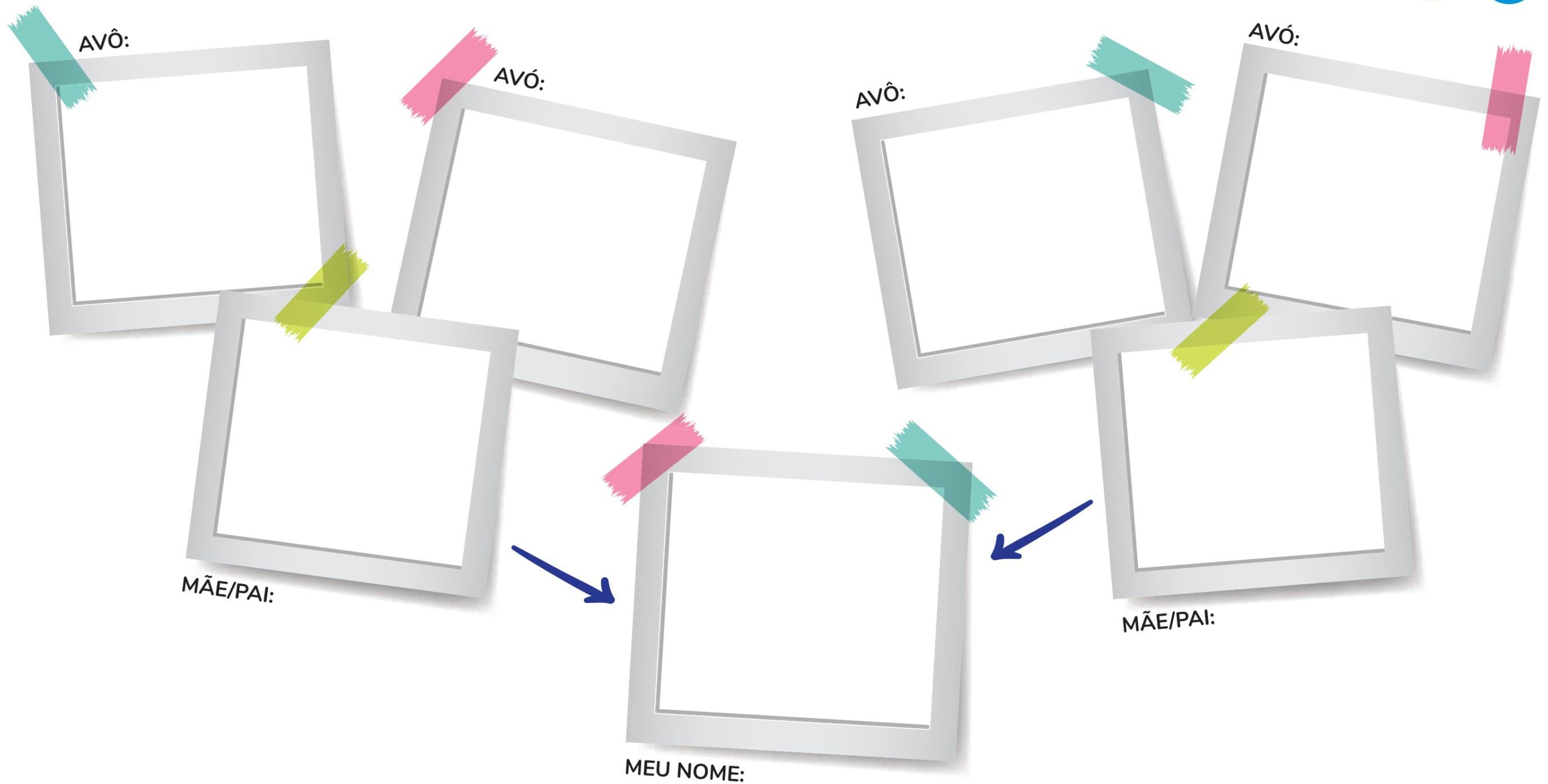


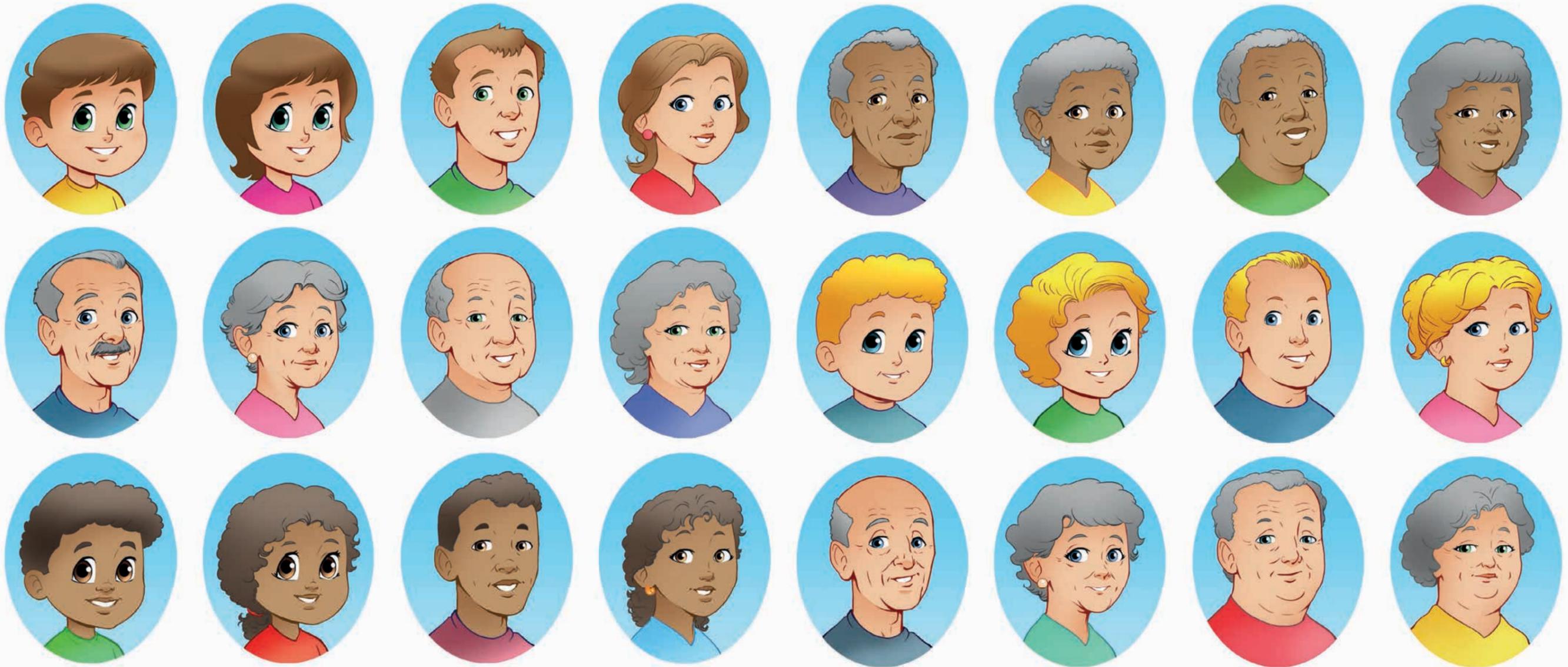


AJUDE A ENCONTRAR  
O ANIMAL QUE NÃO  
PERTENCE A CADA FAMÍLIA  
FAZENDO UM CÍRCULO EM  
VOLTA DELE.

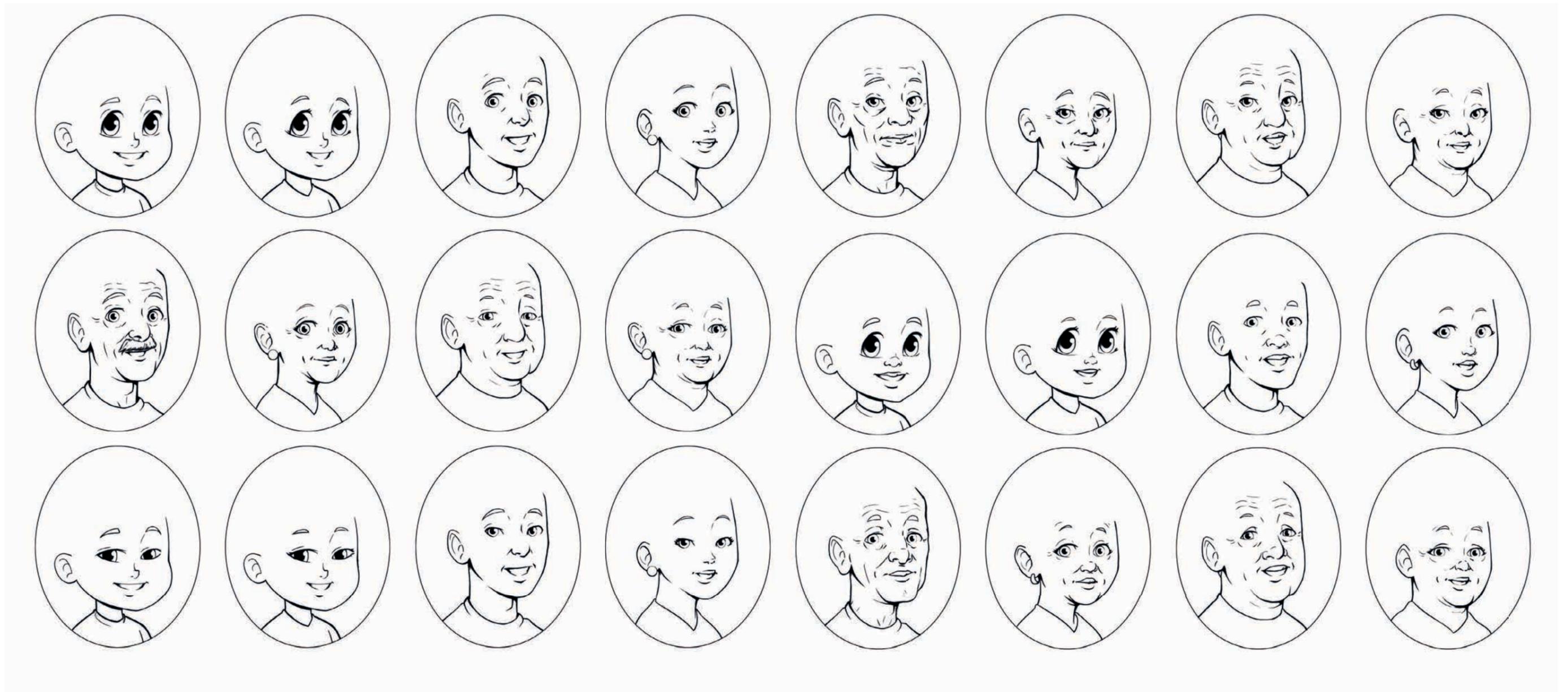


ESSA ATIVIDADE É COMPOSTA POR 4 PÁGINAS NUMERADAS.  
ESCOLHA NAS PÁGINAS 2 E 3 OS PERSONAGENS MAIS  
PARECIDOS COM SUA FAMÍLIA, RECORTE-OS E COLE NAS  
MOLDURAS DA PÁGINA 1. VOCÊ TAMBÉM PODE TERMINAR DE  
DESENHAR E PINTAR SUA FAMÍLIA NA PÁGINA 4, DEPOIS  
RECORTAR E COLAR NAS MOLDURAS.









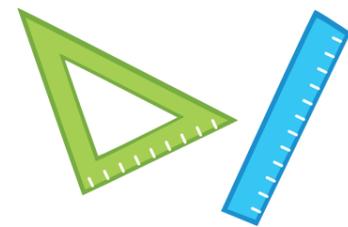
COLE SEU ENFEITE DE PORTA  
EM UM PAPELÃO OU EM UMA  
CARTOLINA. AGORA  
RECORTE O SEU ENFEITE  
E PENDURE-O NA PORTA.



AJUDE O NANDO A ENCONTRAR SEU MATERIAL ESCOLAR.



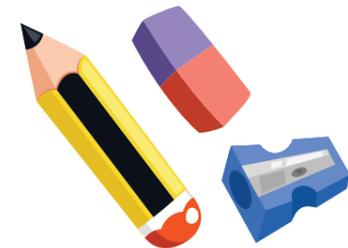
---



---



---



---



RECORTE OS TRIÂNGULOS PONTILHADOS.  
COLE-OS NOS RETÂNGULOS NA  
QUANTIDADE INDICADA PELO NUMERAL.



0 =

1 =

2 =

3 =

4 =

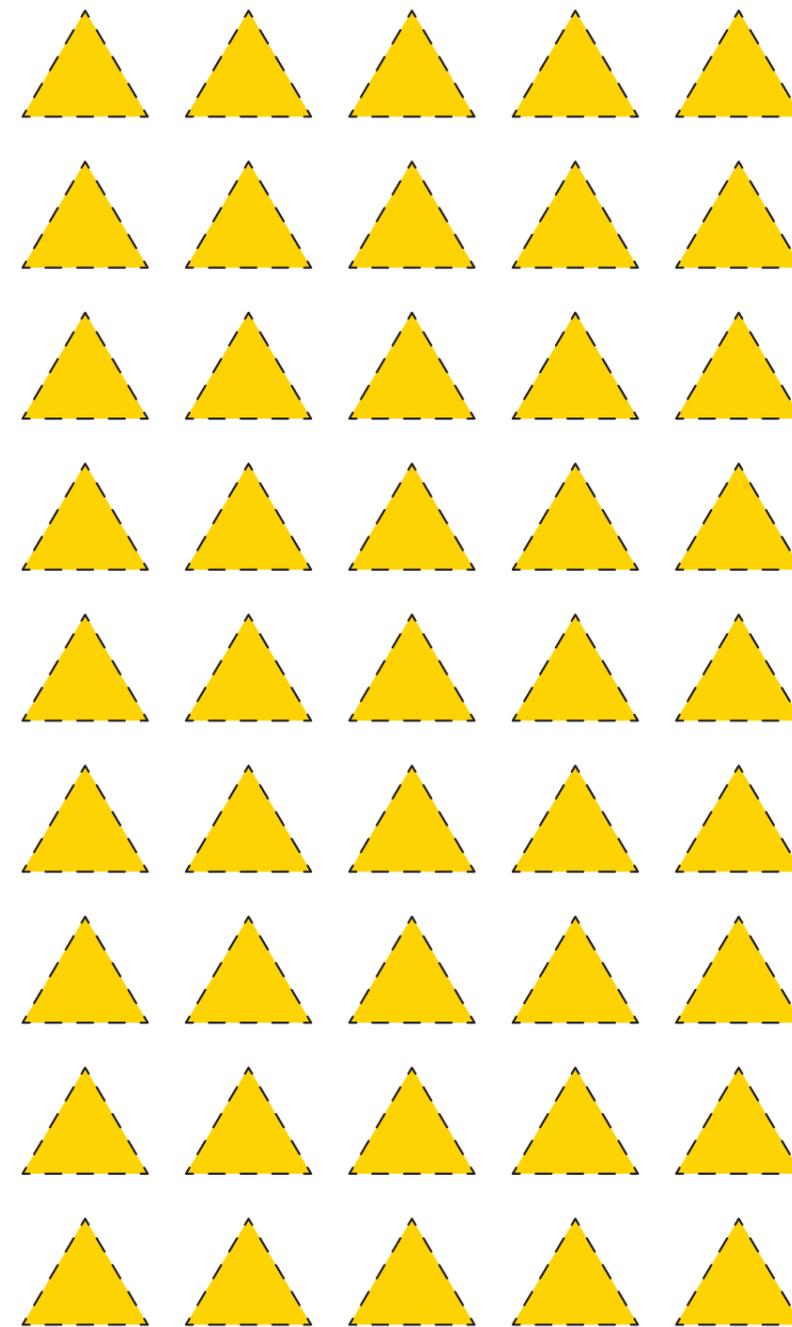
5 =

6 =

7 =

8 =

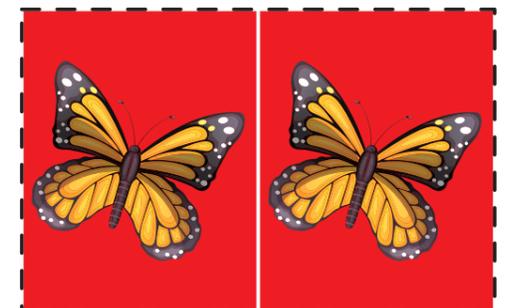
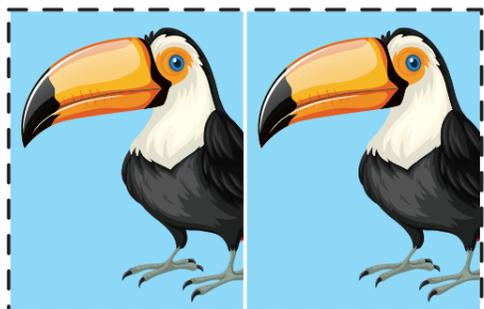
9 =

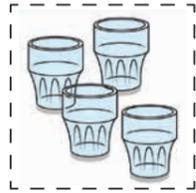
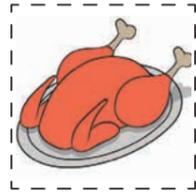
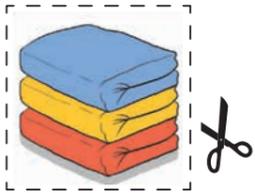
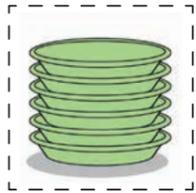
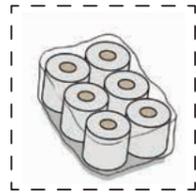


RECORTE AS PEÇAS DO DOMINÓ. COLE-AS EM CAIXAS DE FÓSFORO VAZIAS OU EM PAPELÃO. CONVIDE UM OU MAIS COLEGAS PARA JOGAR COM VOCÊ.

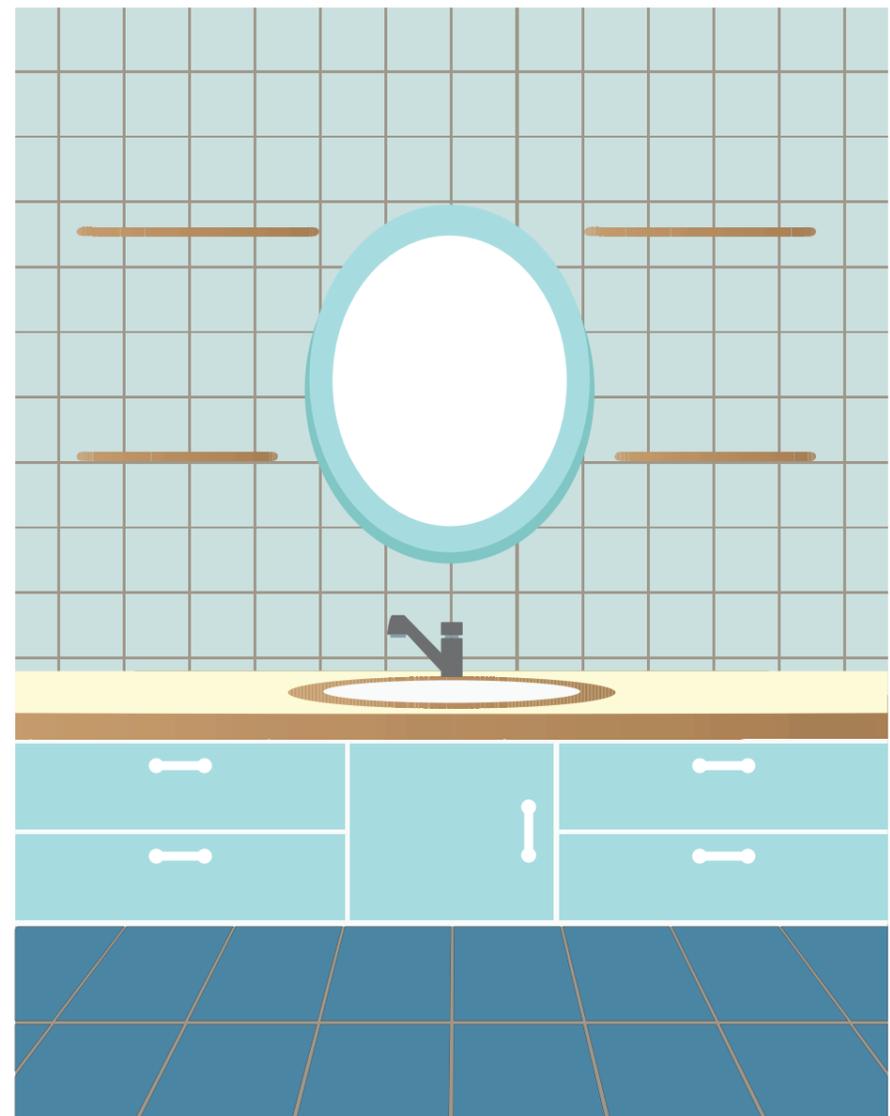
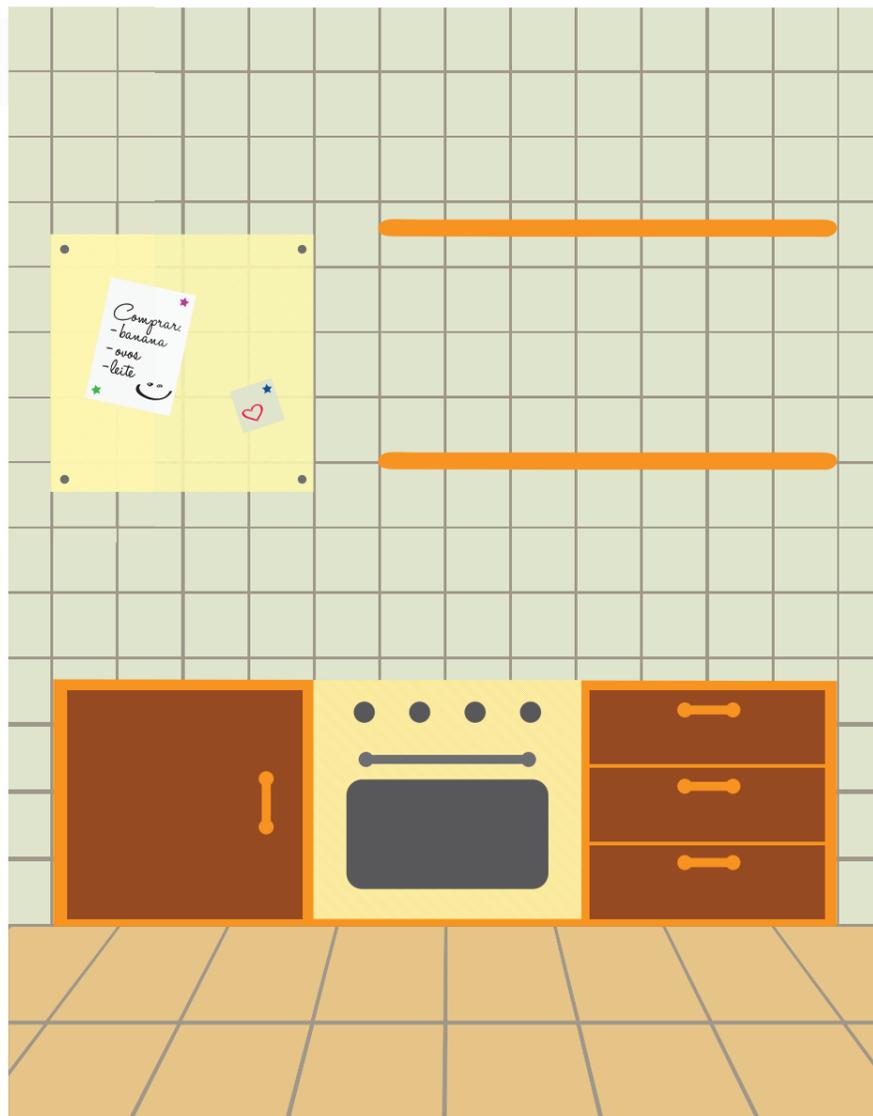


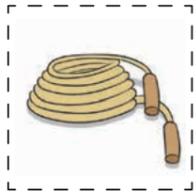
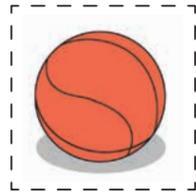
RECORTE AS PEÇAS DO DOMINÓ. COLE-AS EM CAIXAS DE FÓSFORO VAZIAS OU EM PAPELÃO. CONVIDE UM OU MAIS COLEGAS PARA JOGAR COM VOCÊ.





RECORTE E  
POSICIONE OS  
OBJETOS DENTRO  
DOS AMBIENTES.





RECORTE E  
POSICIONE OS  
OBJETOS DENTRO  
DOS AMBIENTES.



LIGUE OS ANIMAIS SILVESTRES  
ÀS SUAS SOMBRAS.

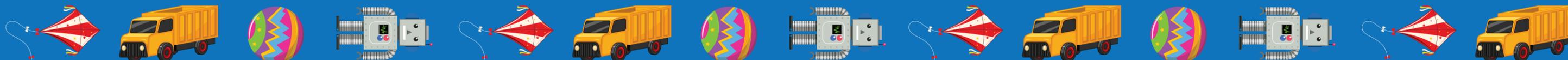
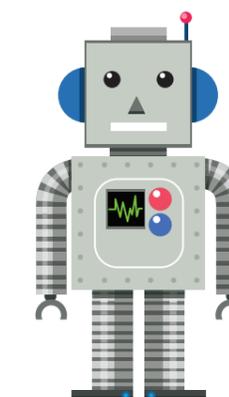
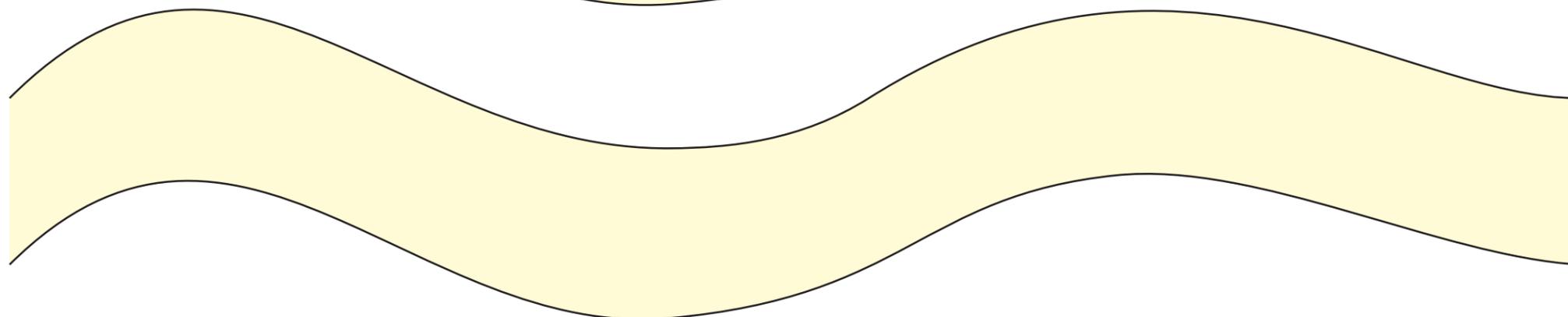
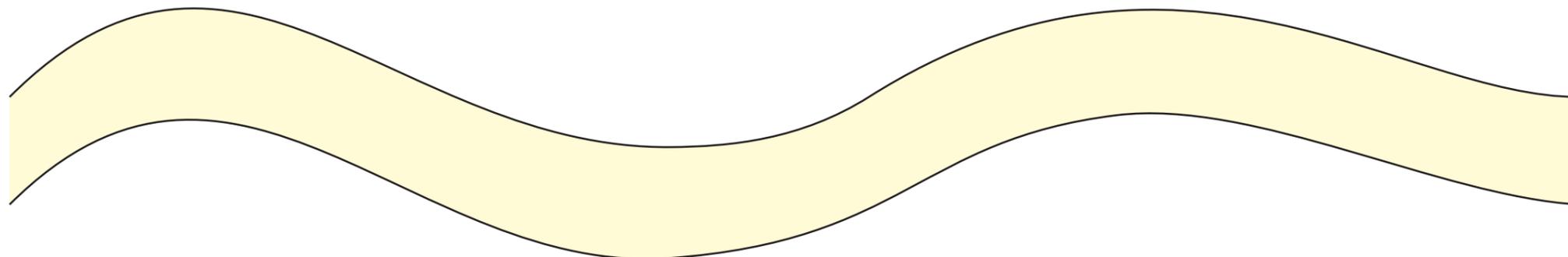
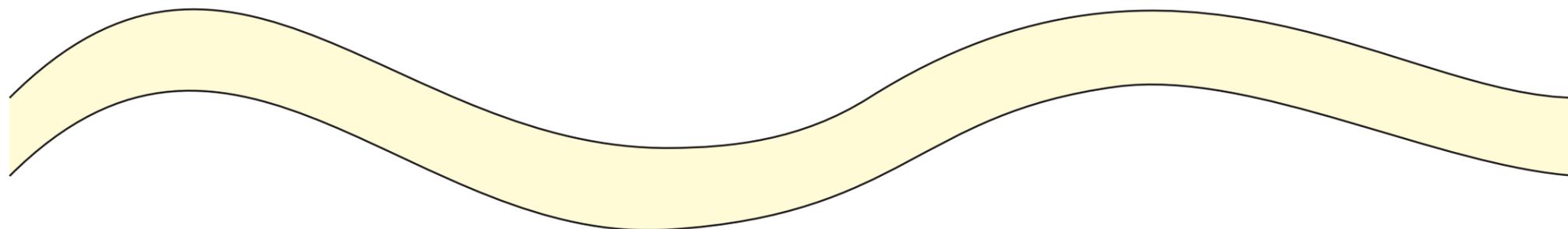
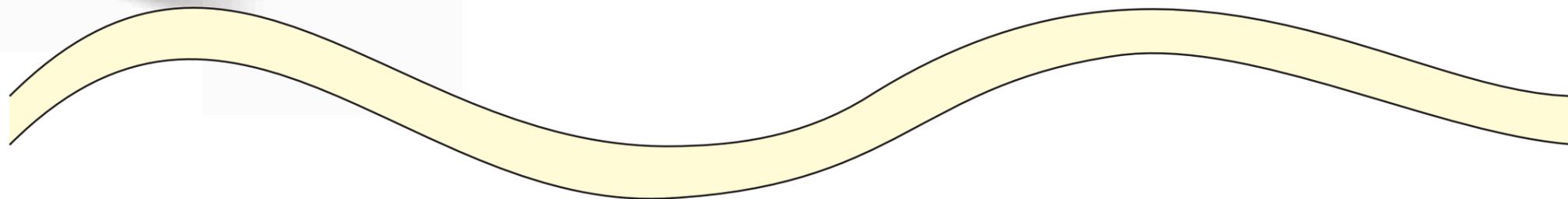


CUIDAR DA HIGIENE É MUITO IMPORTANTE PARA A SAÚDE.

- MARQUE UM X NO SABONETE QUE ESTÁ ATRÁS DA ESPONJA.
- PINTE DE AZUL O SABONETE QUE ESTÁ EMBAIXO DA ESPONJA.
- CONTORNE O SABONETE QUE ESTÁ EM CIMA DA ESPONJA.
- CIRCULE O SABONETE QUE ESTÁ NA FRENTE DA ESPONJA.
- PINTE DE VERMELHO O SABONETE QUE ESTÁ DO LADO DIREITO DA ESPONJA.
- PINTE DE AMARELO O SABONETE QUE ESTÁ DO LADO ESQUERDO DA ESPONJA.



AJUDE O NANDO A  
ENCONTRAR SEUS  
BRINQUEDOS



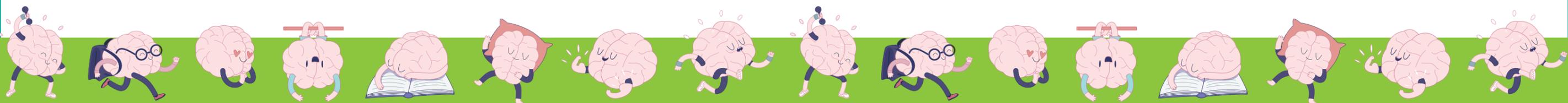
VAMOS BRINCAR DE COMPLETAR O QUADRO?  
 RECORTE AS FIGURAS PONTILHADAS E COLE-AS NO QUADRO CONFORME A COMBINAÇÃO DADA.







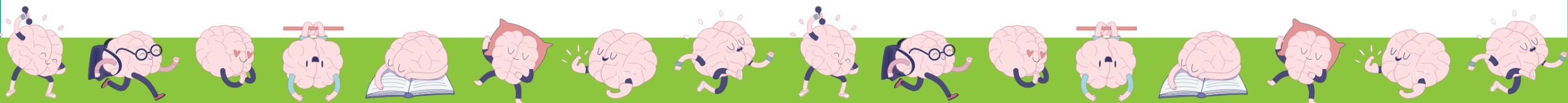
RECORTE AS  
CENAS DO DIA A  
DIA DO AGRINHO.  
CONVIDE SEUS  
COLEGAS PARA  
BRINCAR COM O  
JOGO DA MEMÓRIA  
QUE VOCÊ  
MONTOU.



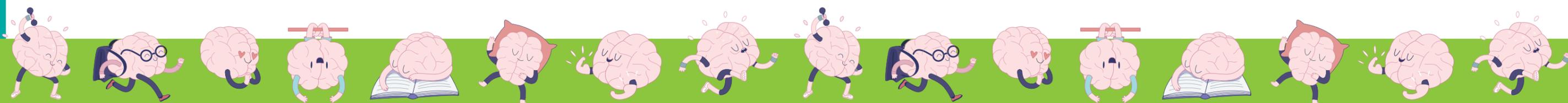
RECORTE AS  
CENAS DO DIA A  
DIA DO AGRINHO.  
CONVIDE SEUS  
COLEGAS PARA  
BRINCAR COM O  
JOGO DA MEMÓRIA  
QUE VOCÊ  
MONTOU.



RECORTE AS  
CENAS DO DIA A  
DIA DO AGRINHO.  
CONVIDE SEUS  
COLEGAS PARA  
BRINCAR COM O  
JOGO DA MEMÓRIA  
QUE VOCÊ  
MONTOU.



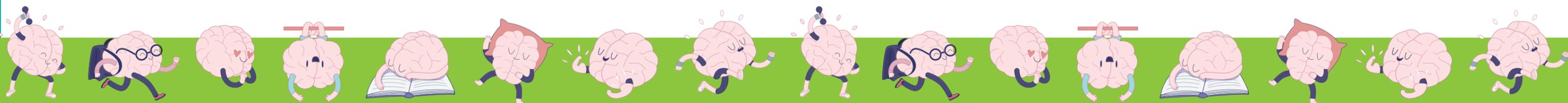
RECORTE AS  
CENAS DO DIA A  
DIA DA ANINHA.  
CONVIDE SEUS  
COLEGAS PARA  
BRINCAR COM O  
JOGO DA MEMÓRIA  
QUE VOCÊ  
MONTOU.



RECORTE AS  
CENAS DO DIA A  
DIA DA ANINHA.  
CONVIDE SEUS  
COLEGAS PARA  
BRINCAR COM O  
JOGO DA MEMÓRIA  
QUE VOCÊ  
MONTOU.



RECORTE AS  
CENAS DO DIA A  
DIA DA ANINHA.  
CONVIDE SEUS  
COLEGAS PARA  
BRINCAR COM O  
JOGO DA MEMÓRIA  
QUE VOCÊ  
MONTOU.



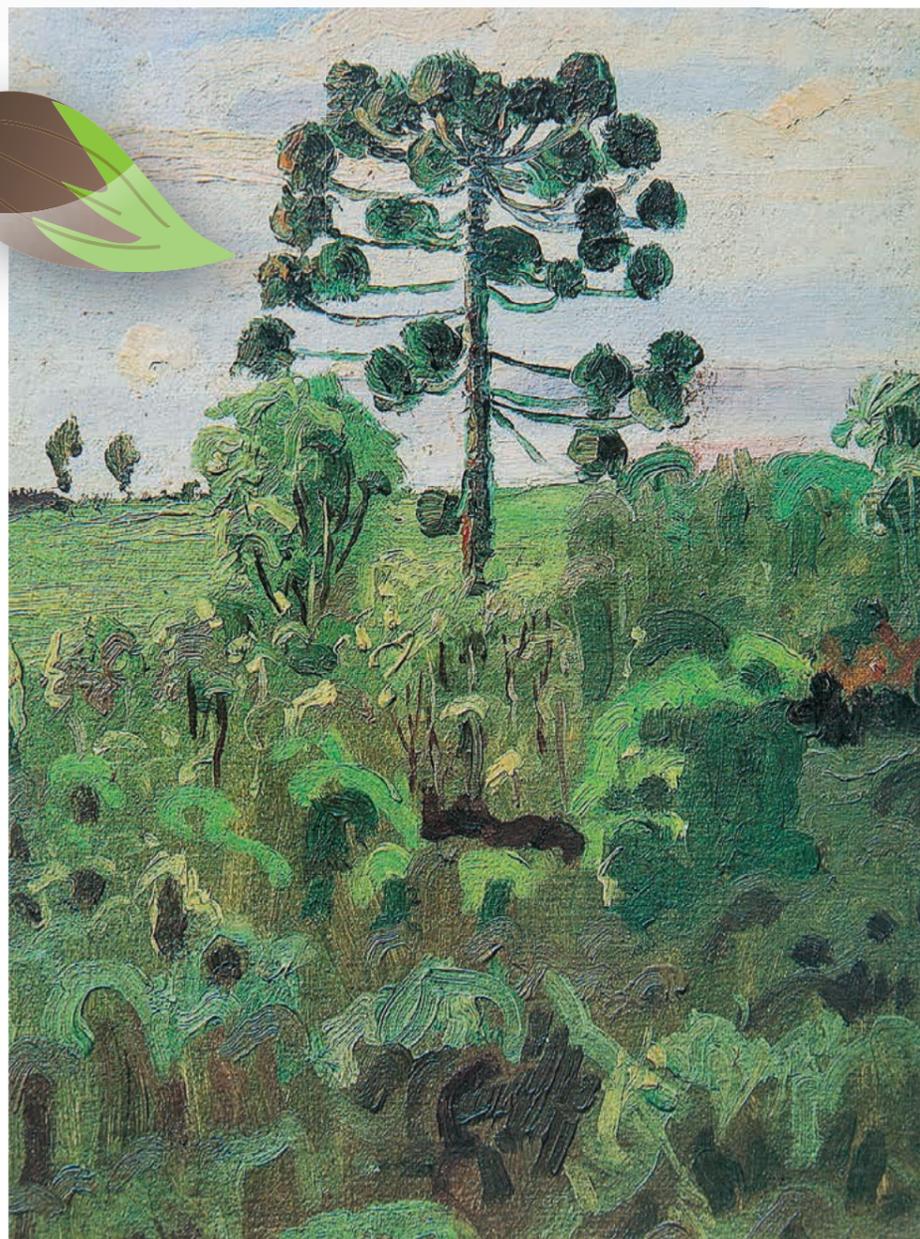
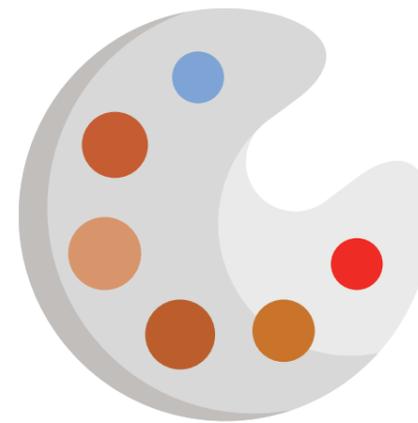
VAMOS BRINCAR DE COMPLETAR  
O QUADRO?  
RECORTE AS FIGURAS PONTILHADAS  
E COLE-AS NO QUADRO CONFORME  
A COMBINAÇÃO DADA.



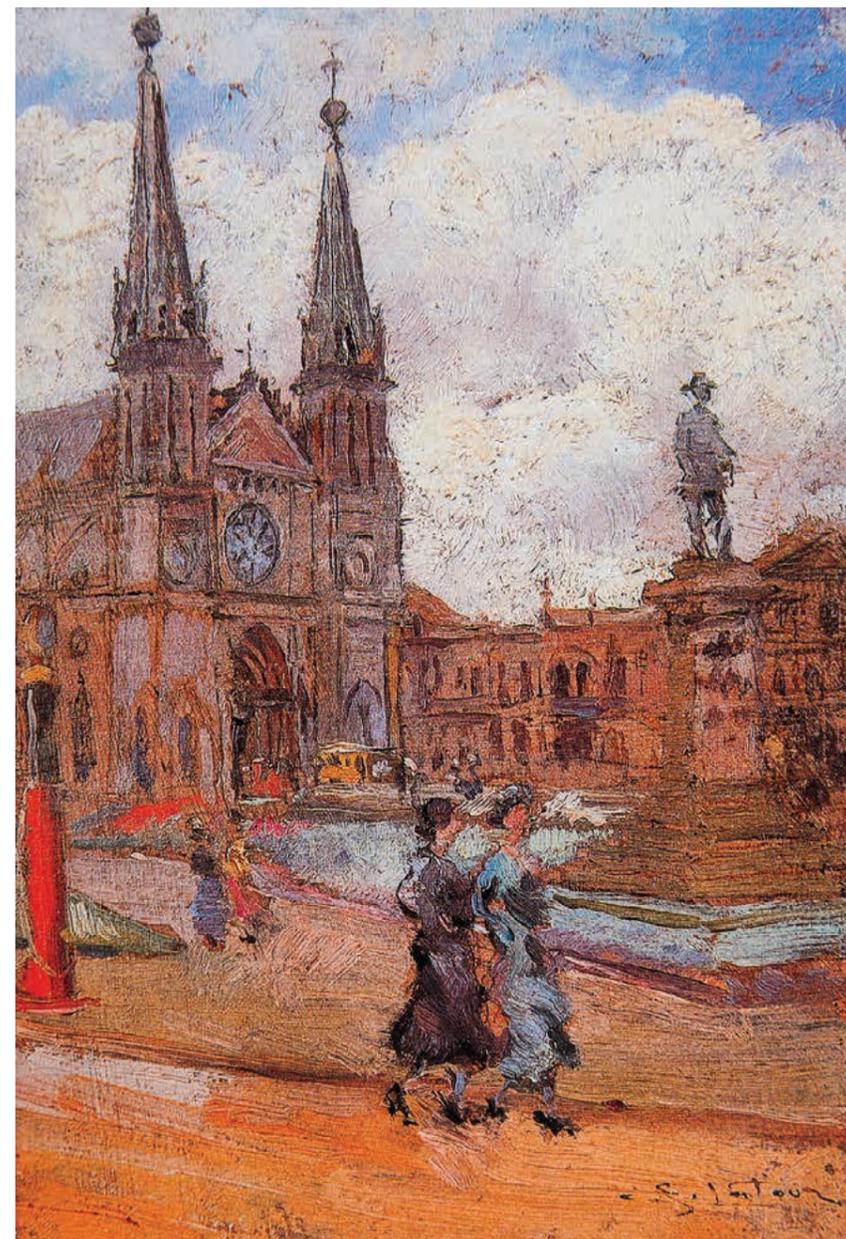




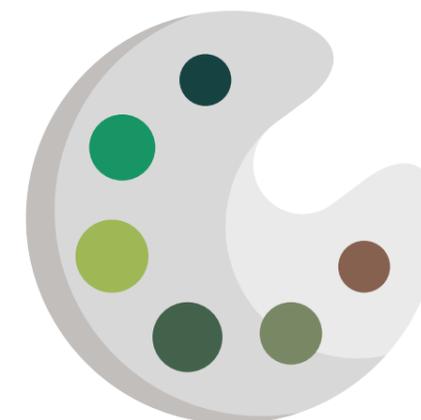
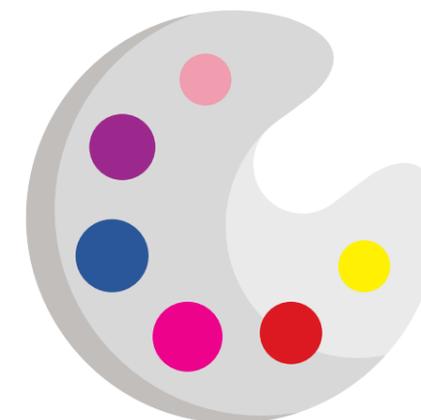
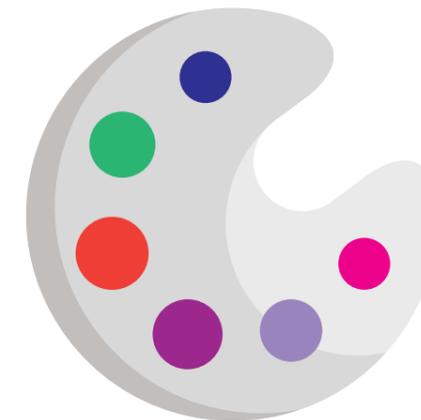
OBSERVE AS CORES DESTAS  
PINTURAS. LIGUE A PALETA  
DE CORES AO QUADRO AO  
QUAL PERTENCE.



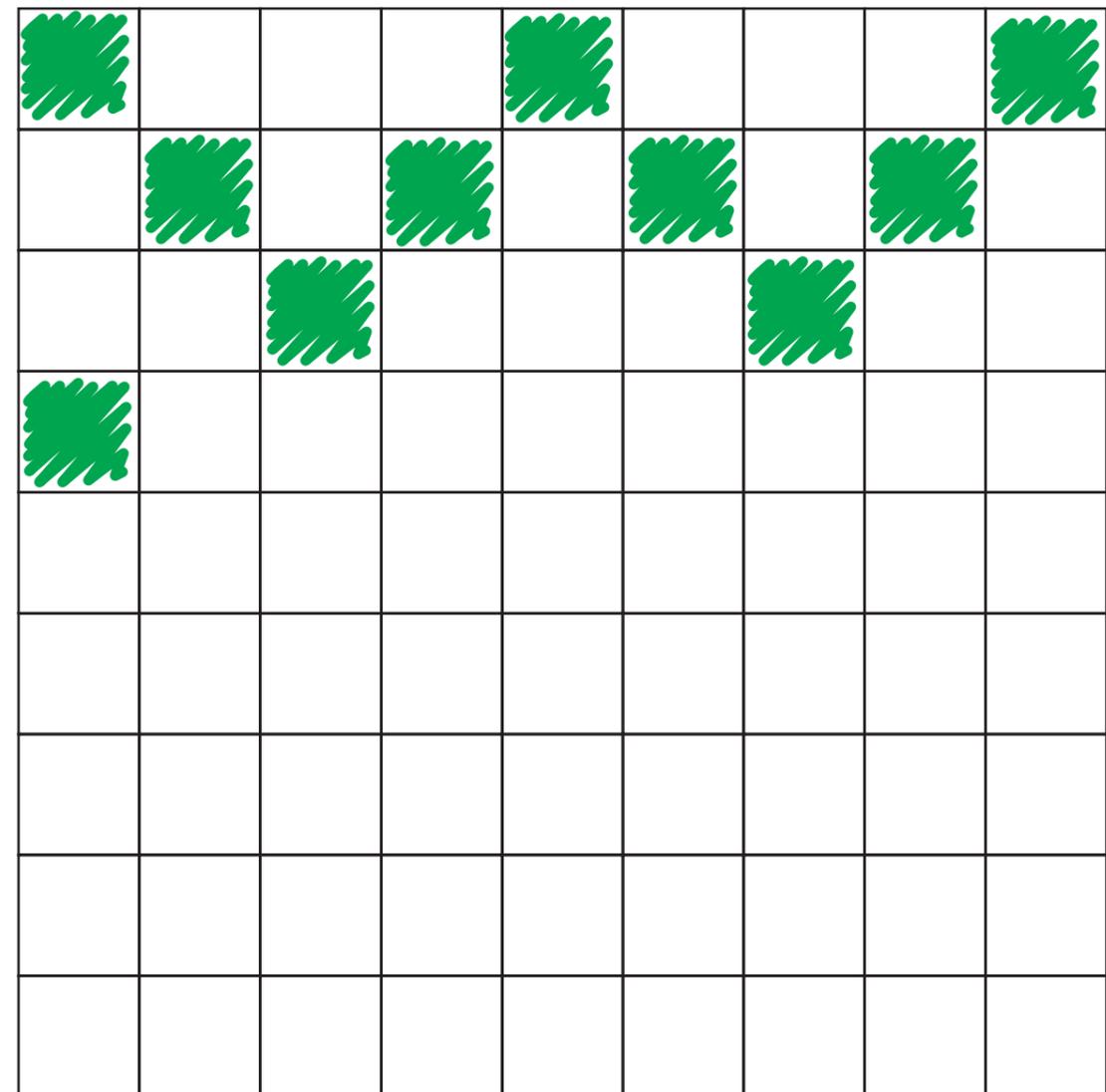
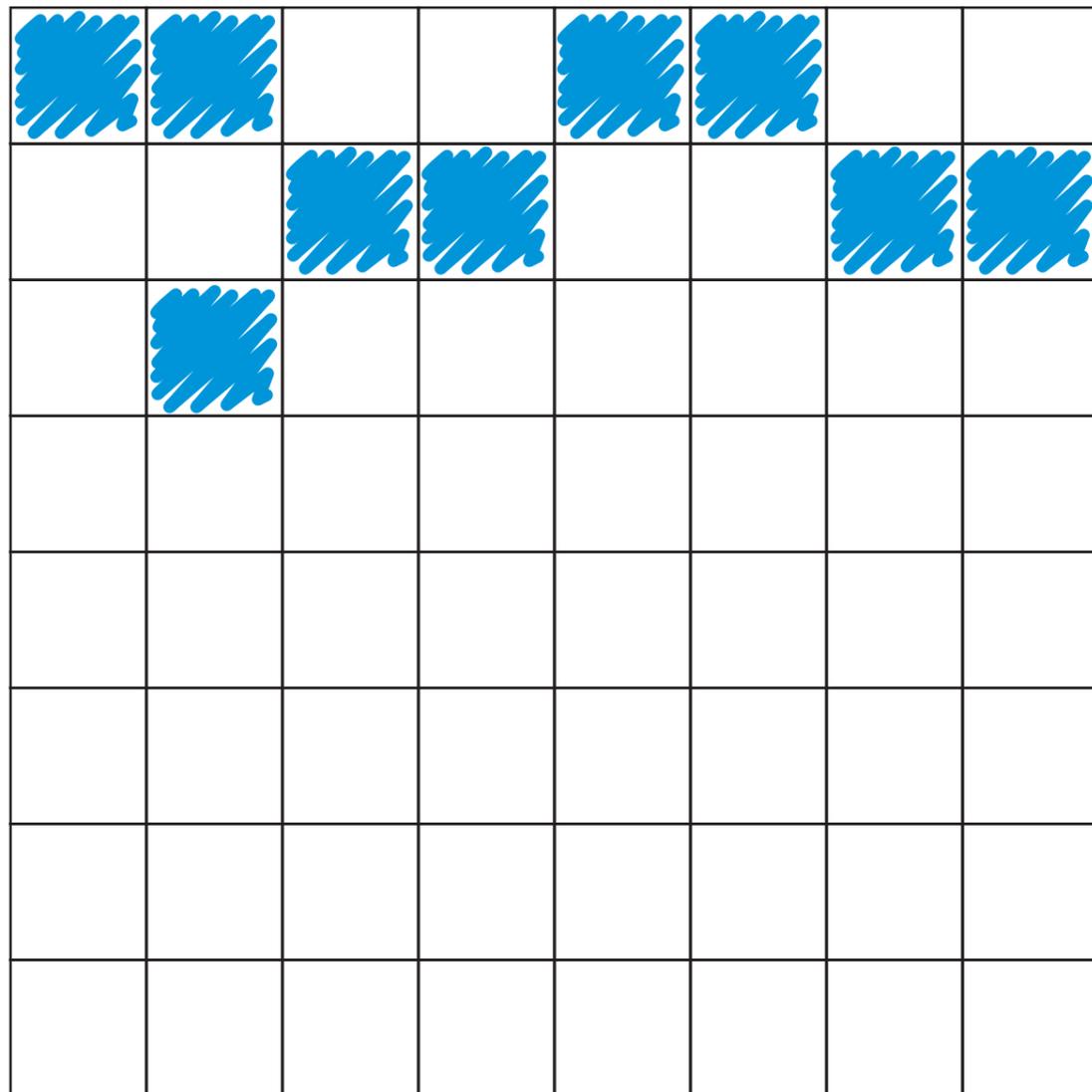
KOPP, GUSTAVO. **SEM TÍTULO**. S.D.  
(COLEÇÃO ORLANDO VILLELA BITTENCOURT)



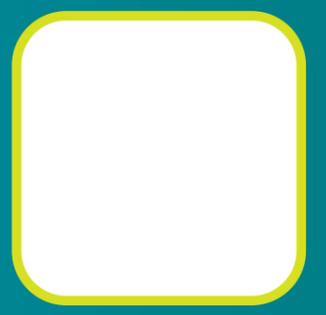
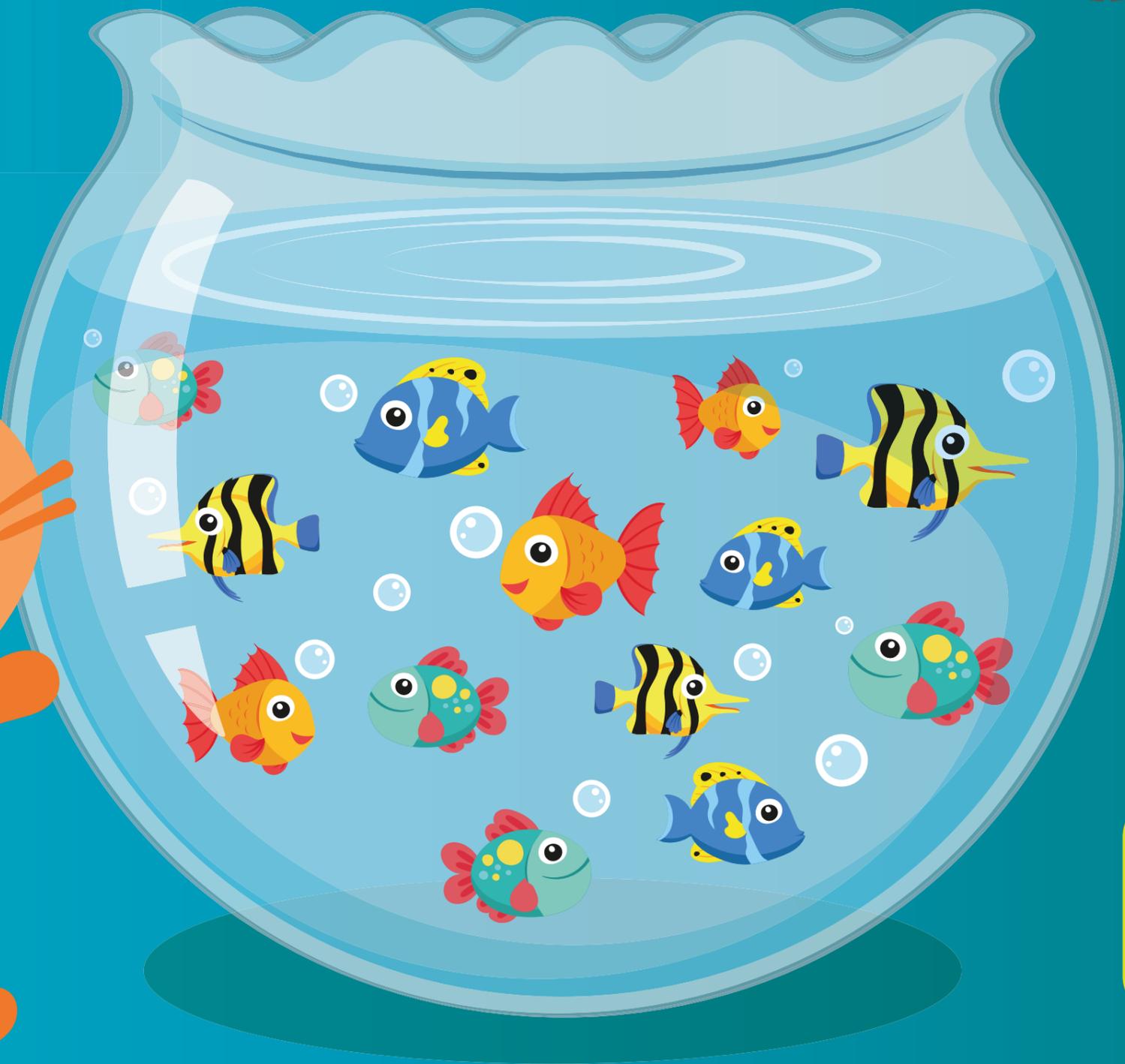
LATOUR, EUGÊNIO. **PRAÇA TIRADENTES**. S.D.  
(COLEÇÃO ENG° JOÃO MOREIRA GARCÊS)



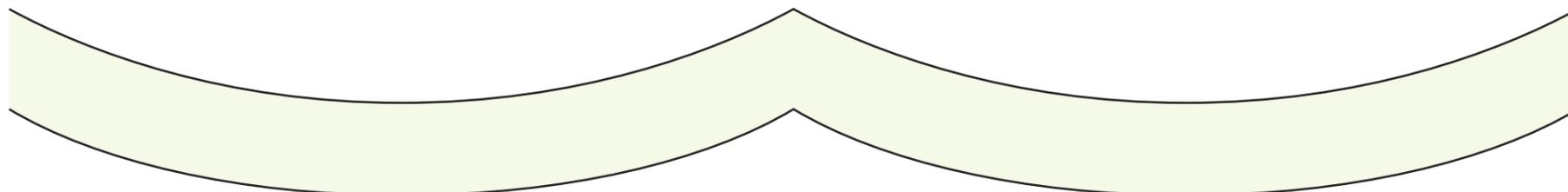
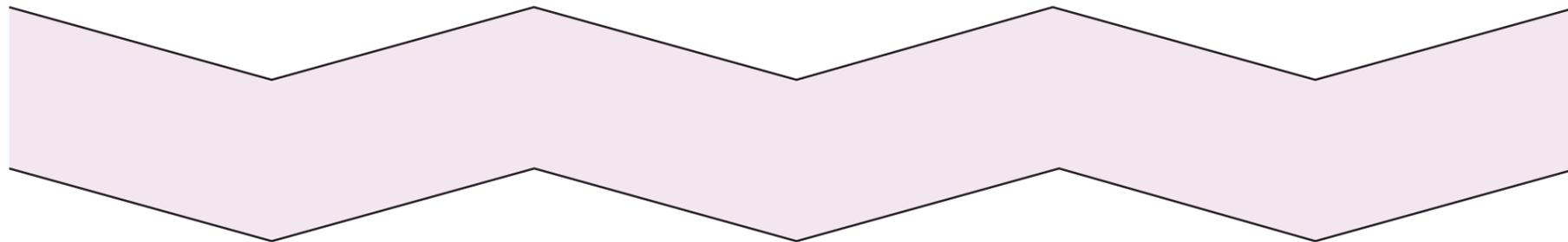
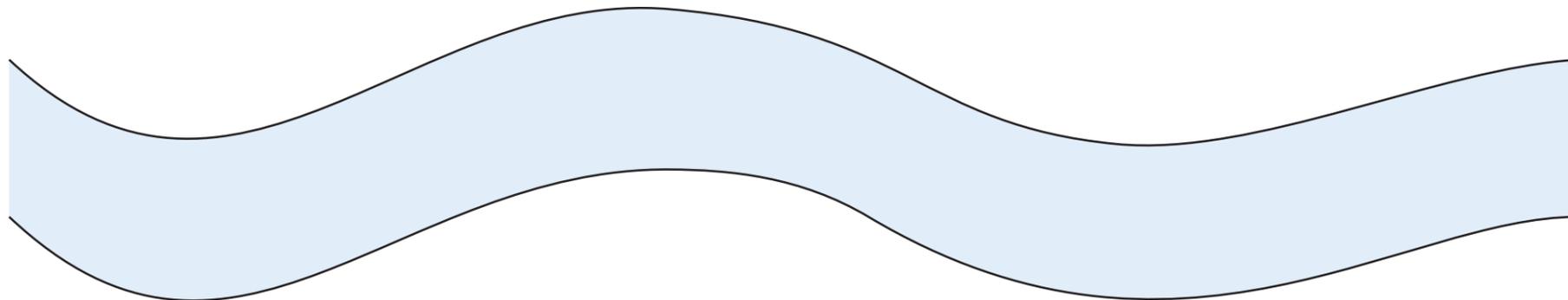
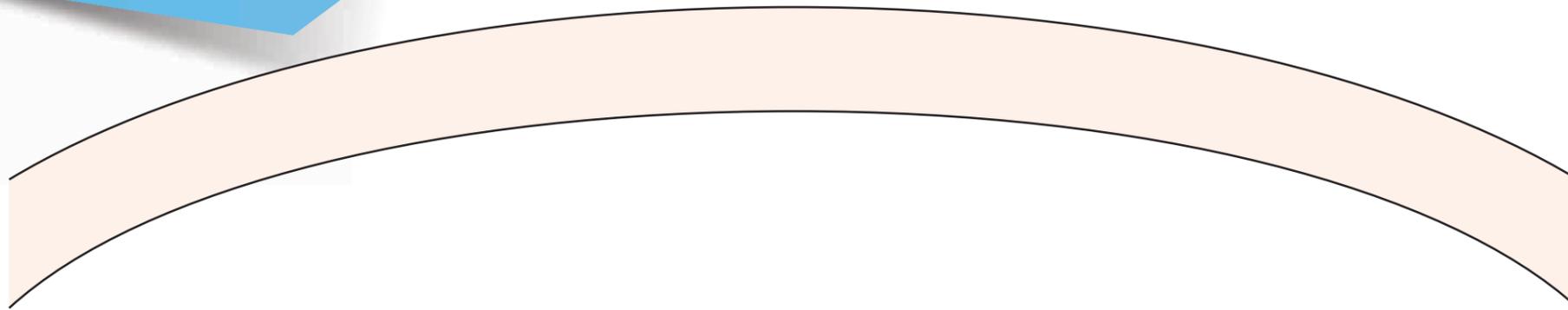
O AGRINHO COMEÇOU A PINTAR ALGUNS QUADROS. VAMOS AJUDÁ-LO A TERMINAR? OBSERVE QUE ELE JÁ ESCOLHEU O DESENHO. VOCÊ DEVE APENAS TERMINÁ-LO.

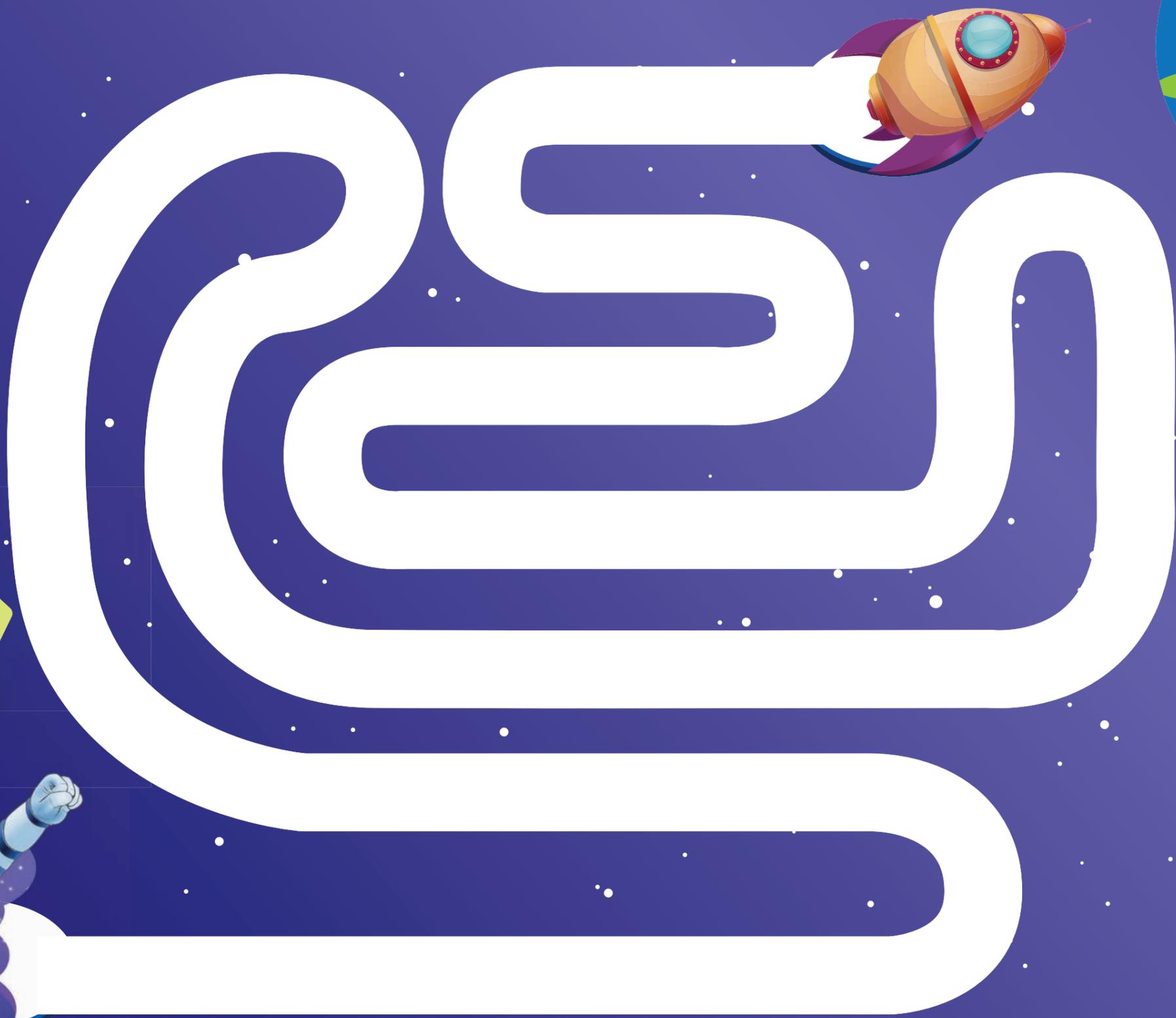


CONTE QUANTOS PEIXINHOS  
TÊM DENTRO DO AQUÁRIO E  
ESCREVA O NÚMERO  
DENTRO DO QUADRADO.



AJUDE A ANINHA A ENCONTRAR  
ALIMENTOS SAUDÁVEIS PARA  
SUA FAMÍLIA.





LEVE O AGRINHO  
ATÉ A ESPAÇONAVE.





CAMISETA VERDE



VESTIDO DE BOLINHA



BOLSA MARROM



JANELA VERDE



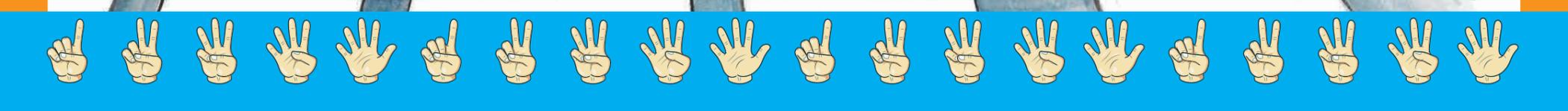
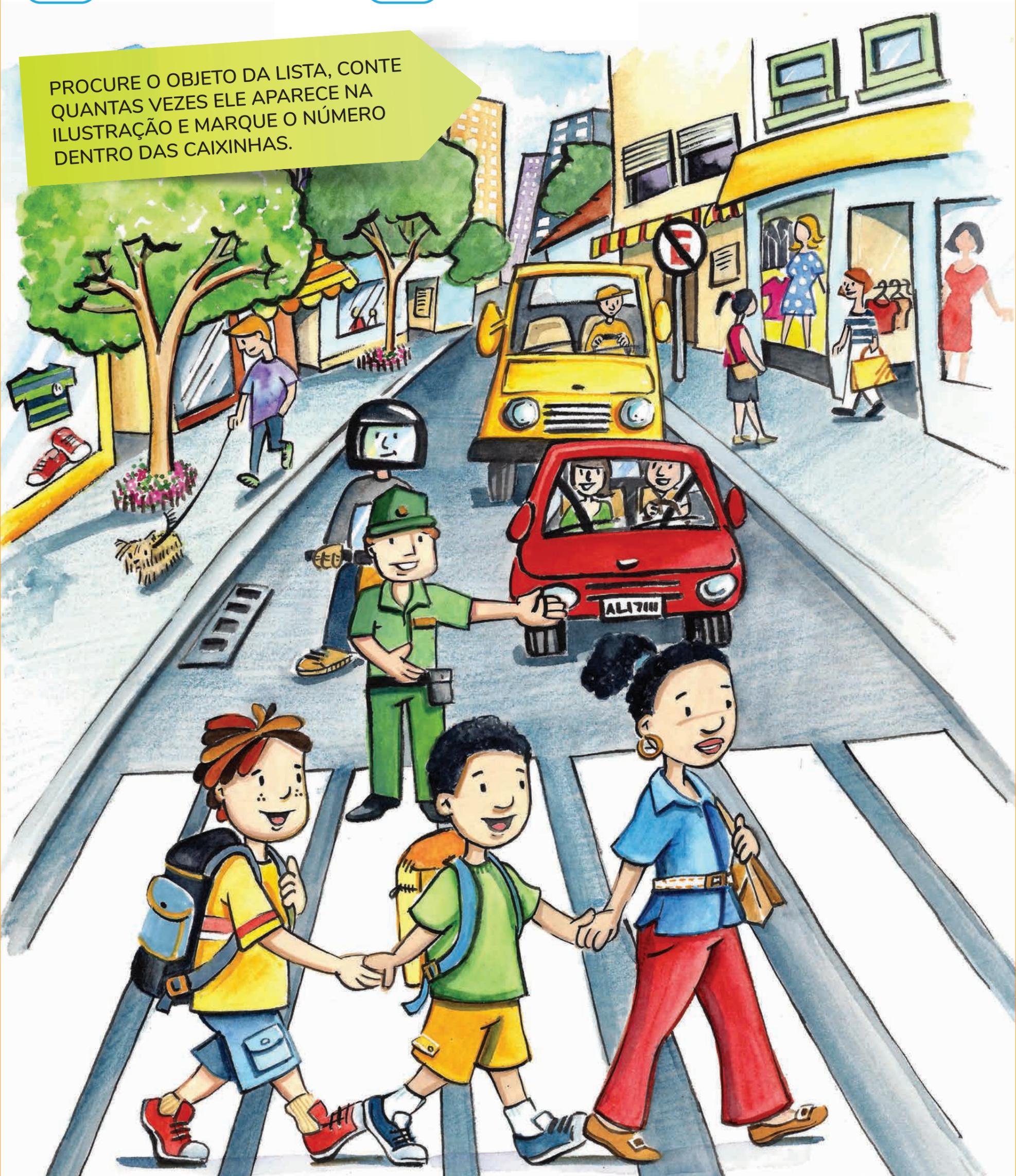
BLUSA VERMELHA



PAR DE TÊNIS VERMELHO



PROCURE O OBJETO DA LISTA, CONTE QUANTAS VEZES ELE APARECE NA ILUSTRAÇÃO E MARQUE O NÚMERO DENTRO DAS CAIXINHAS.



VAMOS BRINCAR DE COMPLETAR  
O QUADRO?  
RECORTE AS FIGURAS PONTILHADAS  
E COLE-AS NO QUADRO CONFORME  
A COMBINAÇÃO DADA.

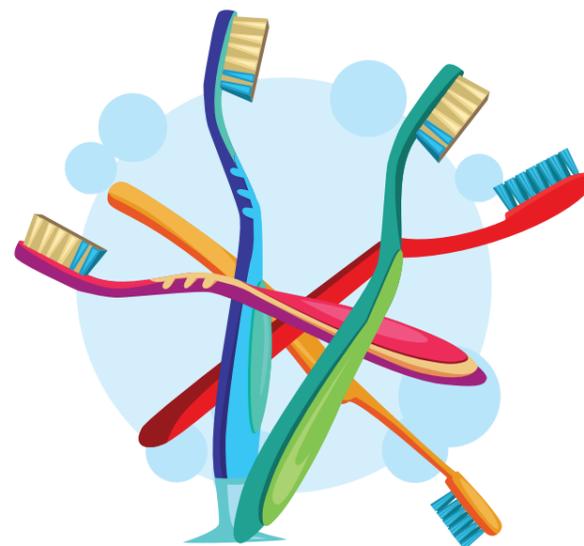
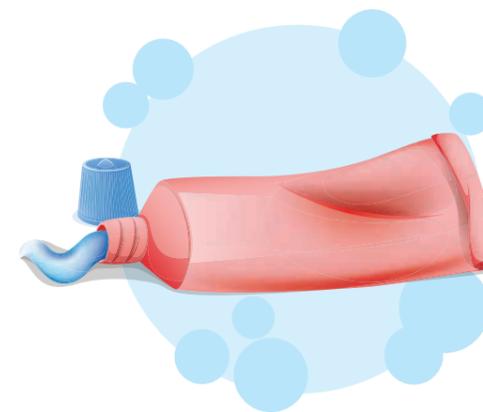




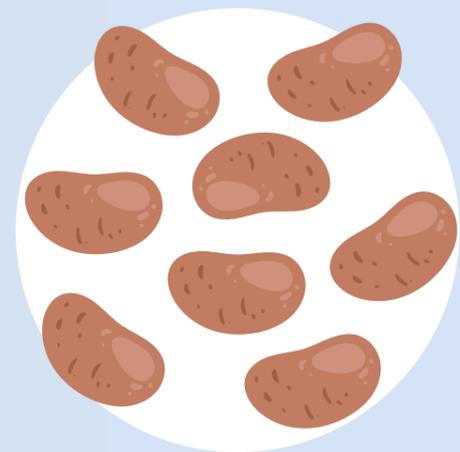
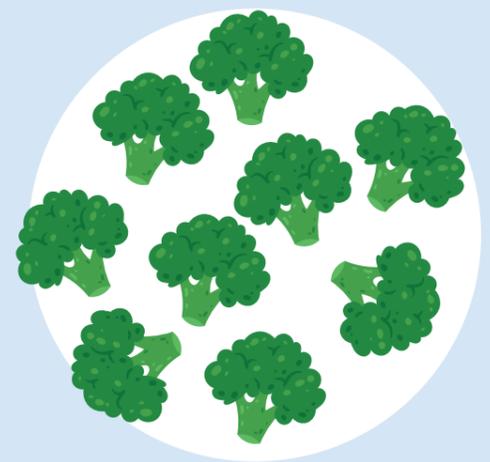
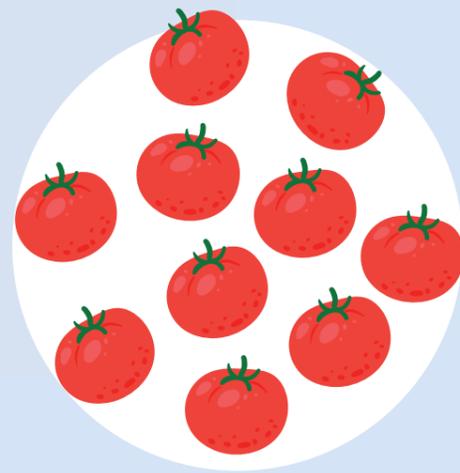




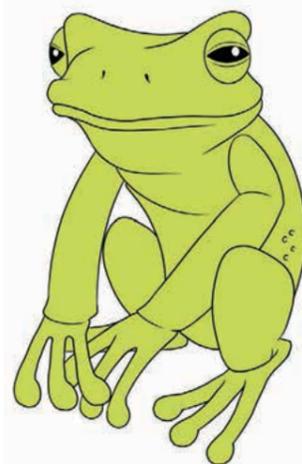
AJUDE O NANDO A CUIDAR DOS DENTES. LIGUE, COM UM TRAÇO, CADA CAIXA AO NÚMERO DE OBJETOS QUE ELA PODE CONTER.

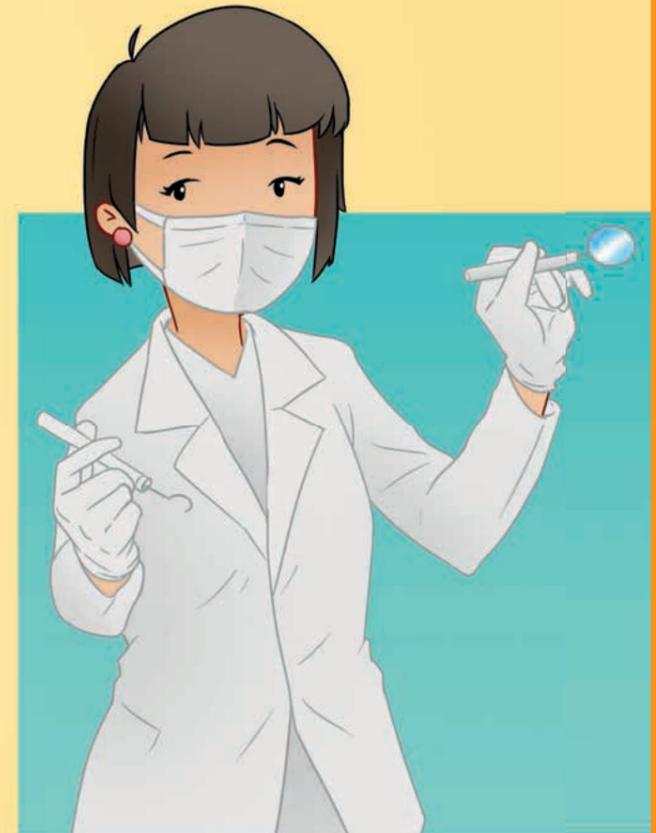
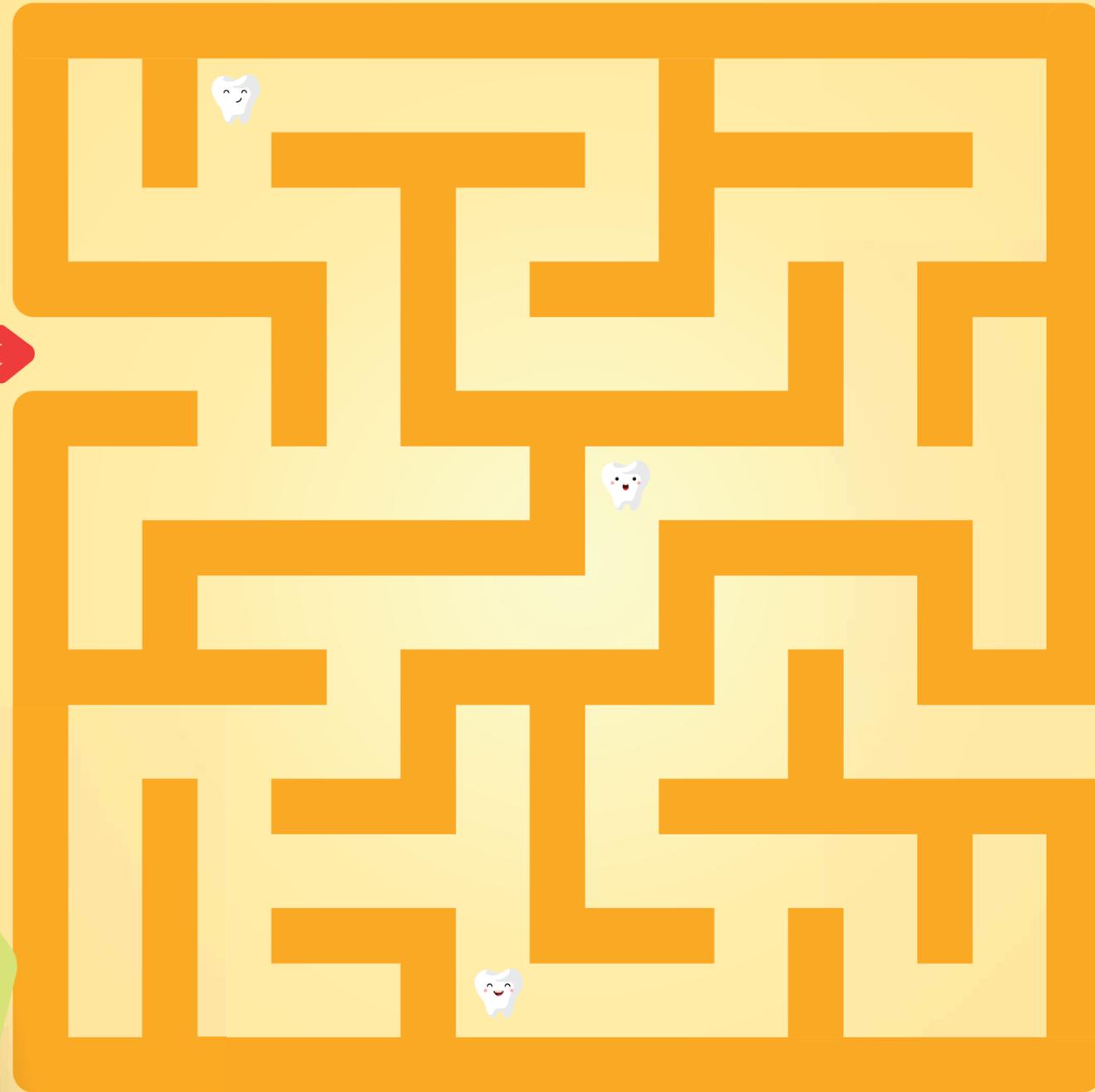


AJUDE A AVÓ DO AGRINHO A ENCAIXOTAR OS PRODUTOS DE SUA HORTA. LIGUE, COM UM TRAÇO, CADA CAIXA AO NÚMERO DE FRUTAS, LEGUMES E VERDURAS QUE ELA PODE CONTER.



LIGUE OS ANIMAIS SILVESTRES  
ÀS SUAS SOMBRAS.

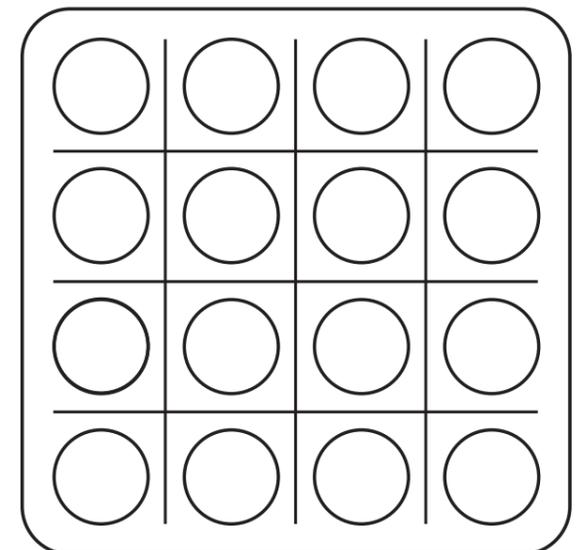
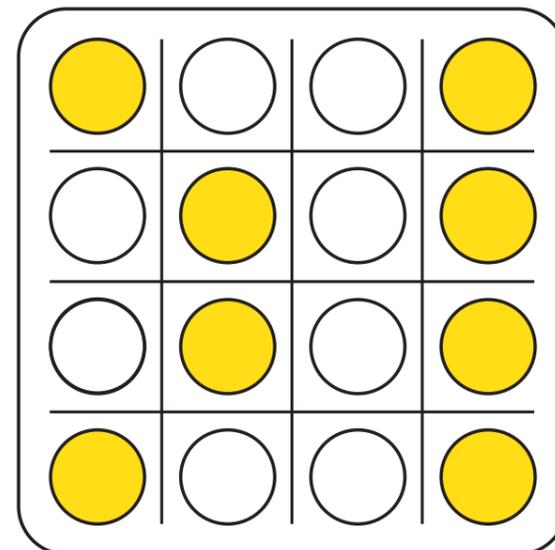
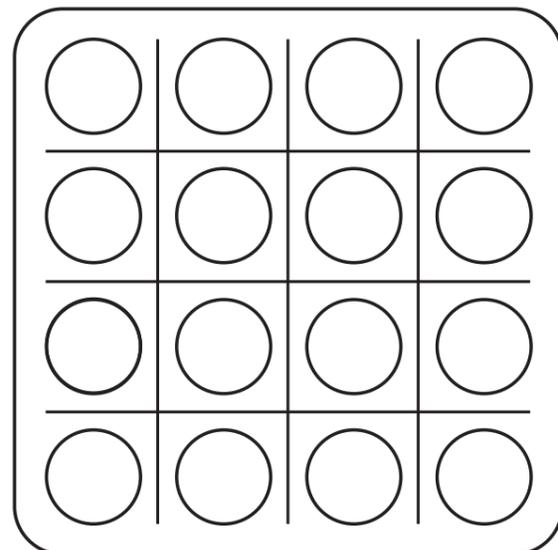
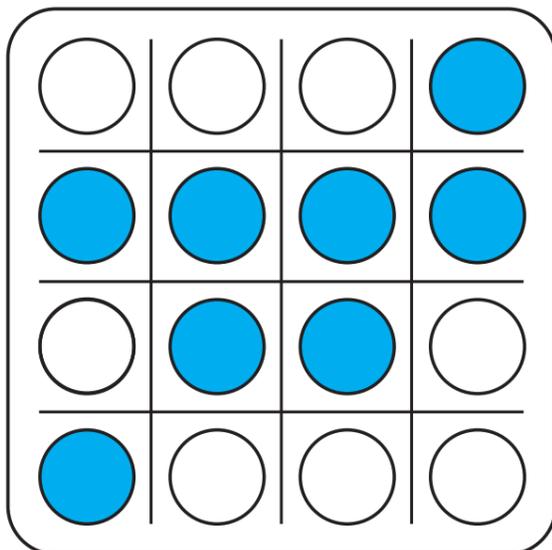
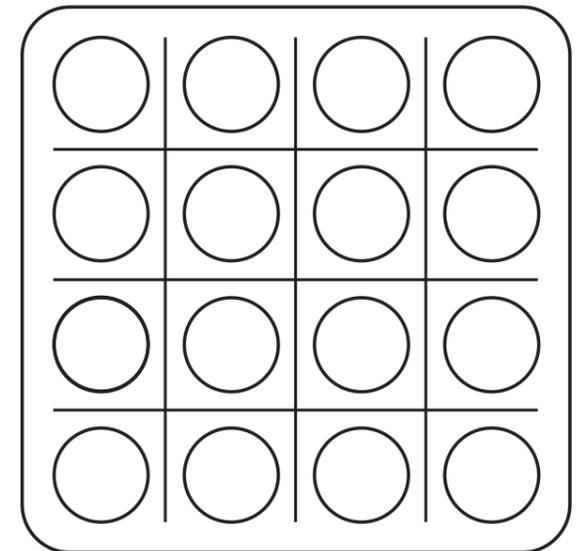
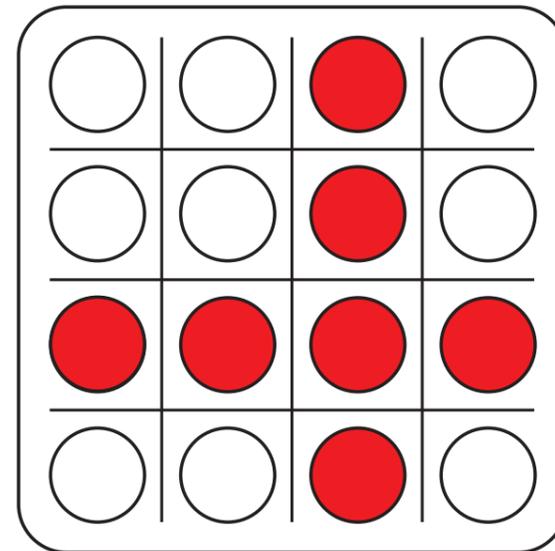
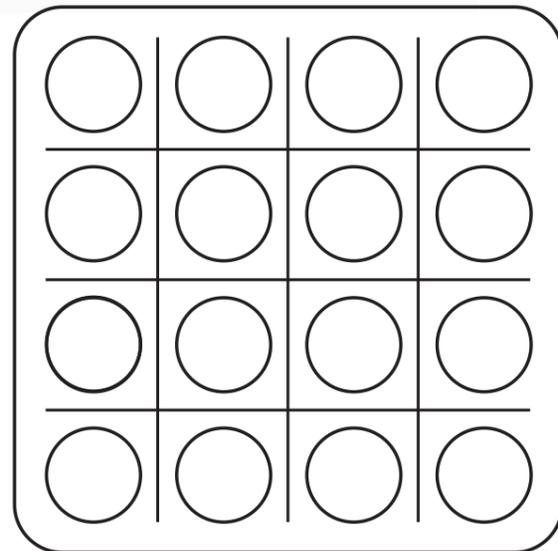
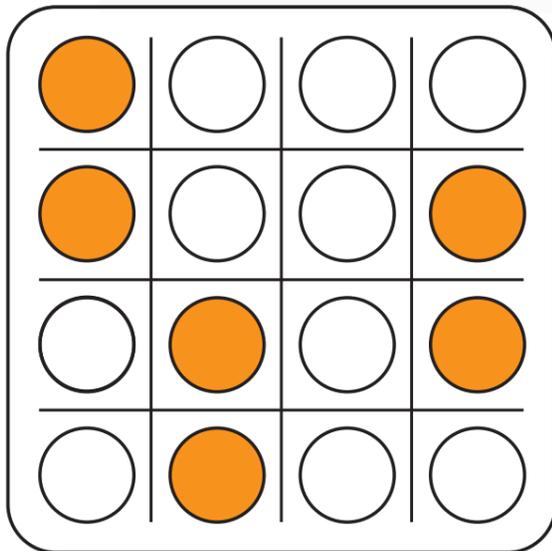




NANDO ESTÁ PERDENDO SEUS DENTES DE LEITE E PRECISA VISITAR SUA DENTISTA PARA RECEBER AS DEVIDAS ORIENTAÇÕES. AJUDE-O A ENCONTRAR O CAMINHO DO CONSULTÓRIO.



PINTE OS CÍRCULOS DE CADA PAR DE ACORDO COM O MODELO.



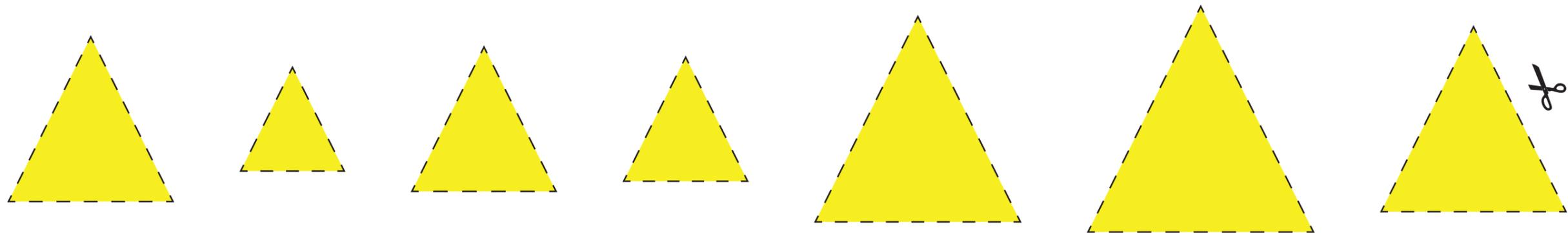
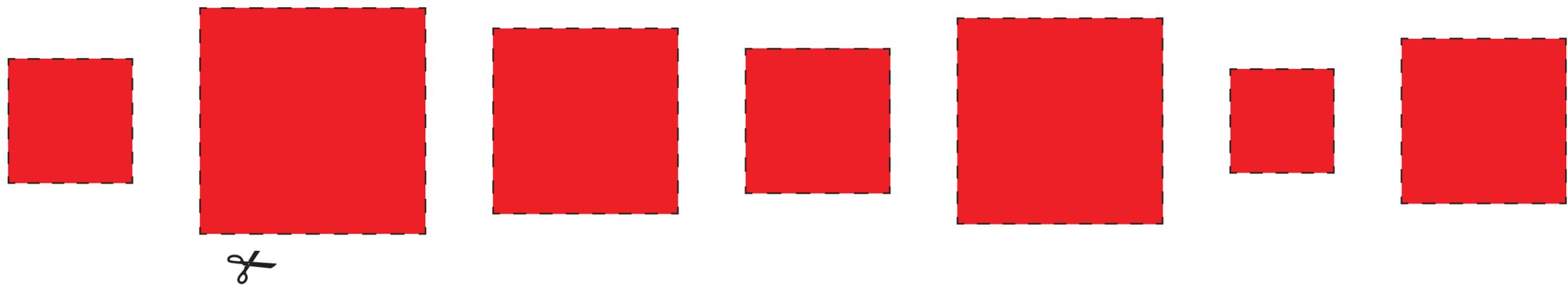
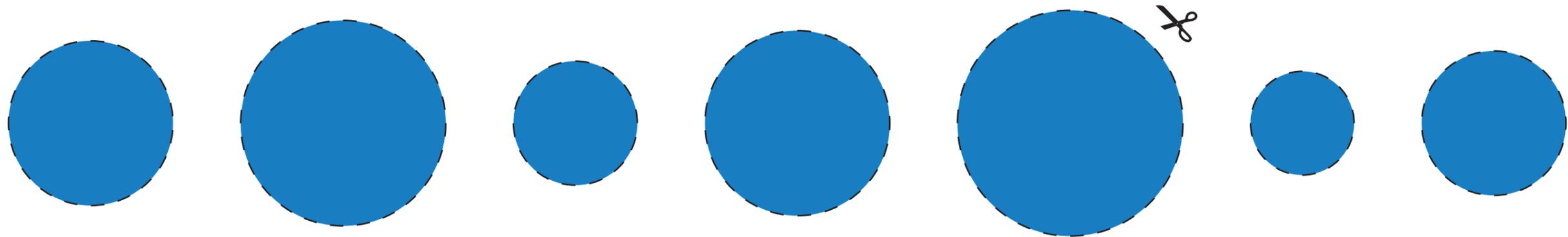
VAMOS BRINCAR DE COMPLETAR O QUADRO?  
 RECORTE AS FIGURAS PONTILHADAS E COLE-AS NO QUADRO CONFORME A COMBINAÇÃO DADA.



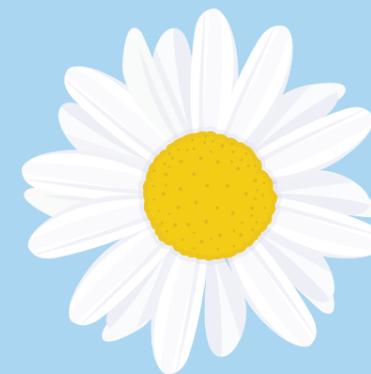
<b>0</b>				
<b>1</b>				
<b>2</b>				
<b>3</b>				




1. RECORTE AS FIGURAS GEOMÉTRICAS.
2. ORDENE OS CÍRCULOS DO MAIOR PARA O MENOR.
3. ORDENE OS QUADRADOS DO MENOR PARA O MAIOR.
4. ORDENE OS TRIÂNGULOS DO MAIOR PARA O MENOR.
5. COLE EM UMA FOLHA DE PAPEL AS FIGURAS QUE VOCÊ ORDENOU.



- MARQUE UM X NA MARGARIDA QUE ESTÁ ATRÁS DA ORQUÍDEA.
- PINTE DE LARANJA A MARGARIDA QUE ESTÁ EMBAIXO DA ORQUÍDEA.
- CONTORNE A MARGARIDA QUE ESTÁ EM CIMA DA ORQUÍDEA.
- CIRCULE A MARGARIDA QUE ESTÁ NA FRENTE DA ORQUÍDEA.
- PINTE DE VERMELHA A MARGARIDA QUE ESTÁ DO LADO DIREITO DA ORQUÍDEA.
- PINTE DE AMARELA A MARGARIDA QUE ESTÁ DO LADO ESQUERDO DA ORQUÍDEA.



PINTE O NUMERAL QUE  
CORRESPONDE A QUANTIDADE  
EXATA DE UTENSÍLIOS DE  
COZINHA EM CADA FILEIRA.



5 3 4



8 9 7



5 3 2



2 7 6



O AGRINHO COMEÇOU A PINTAR ALGUNS QUADROS. VAMOS AJUDÁ-LO A TERMINAR? OBSERVE QUE ELE JÁ ESCOLHEU O DESENHO. VOCÊ DEVE APENAS TERMINÁ-LO.



X		X		X
	X		X	
X		X		

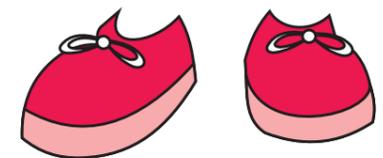
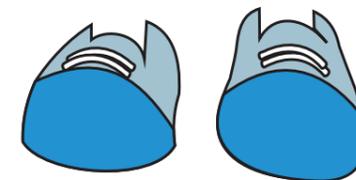
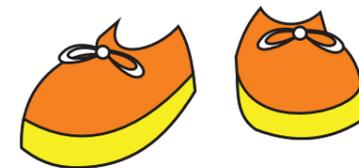
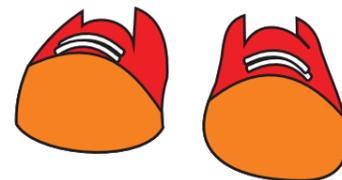
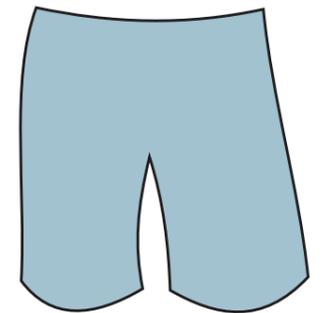
X		X		X
X	X		X	X
X		X		X
X	X			

X	X		X	X	
	X	X		X	X
X	X				

X		X		X	
X		X		X	
	X		X		X
	X		X		X
X					

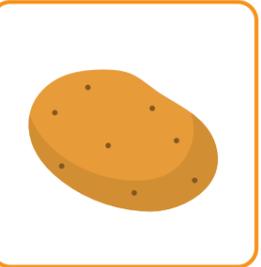
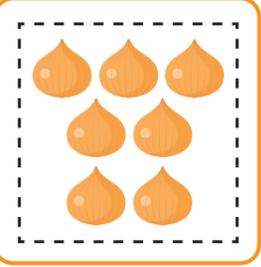


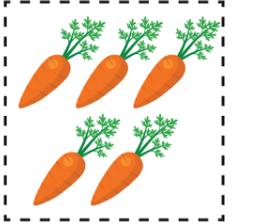
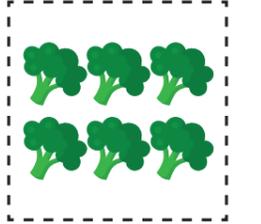
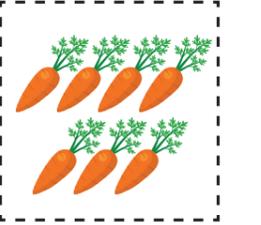
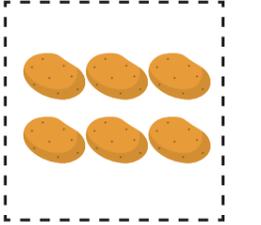
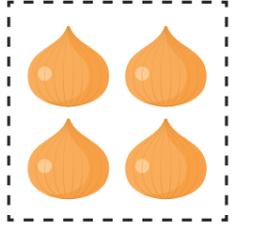
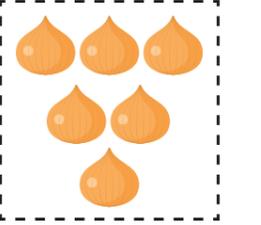
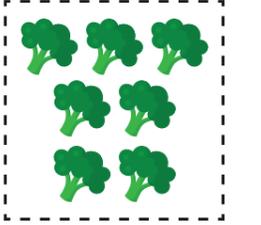
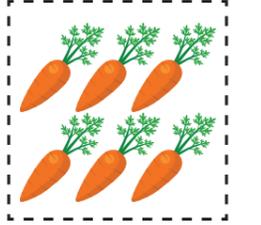
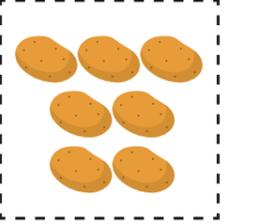
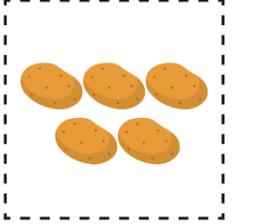
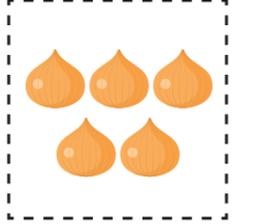
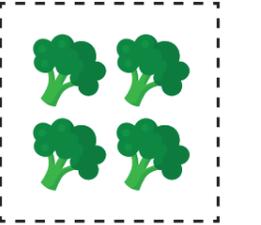
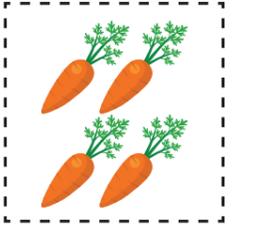
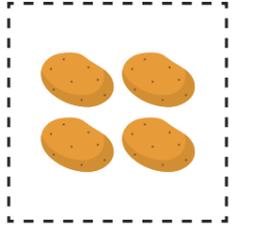
AGRINHO E ANINHA VÃO A UMA FESTA DE ANIVERSÁRIO. AJUDE-OS A ESCOLHEREM AS ROUPAS E SAPATOS, RECORTANDO AS PEÇAS AO LADO.



VAMOS BRINCAR DE COMPLETAR O QUADRO?  
 RECORTE AS FIGURAS PONTILHADAS E COLE-AS NO QUADRO CONFORME A COMBINAÇÃO DADA.



				
<b>4</b>				
<b>5</b>				
<b>6</b>				
<b>7</b>				



AGRINHO E A FAMÍLIA VISITAVAM O MUSEU QUANDO A ESTRUTURA DO DINOSSAURO DESABOU. AJUDE-OS A MONTAR NOVAMENTE O ESQUELETO.



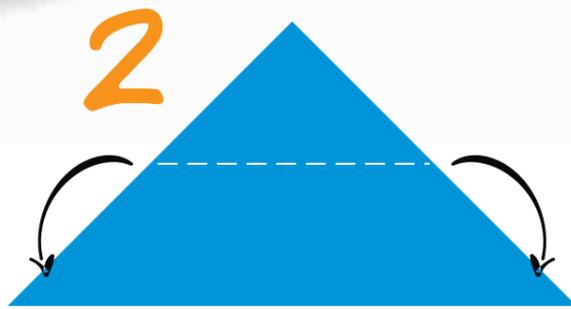
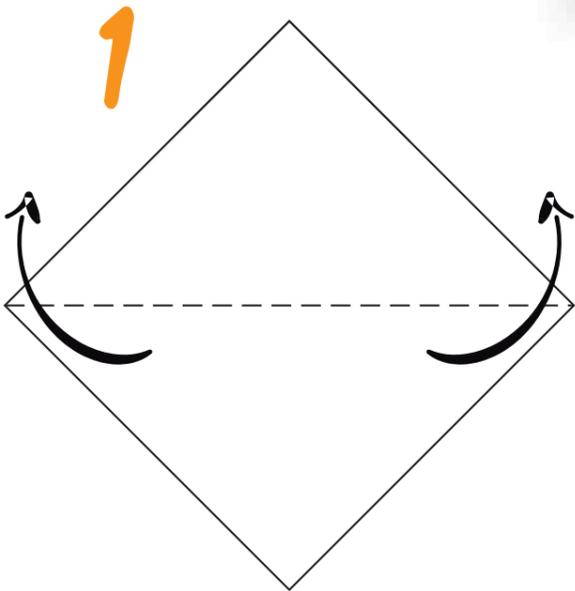
1



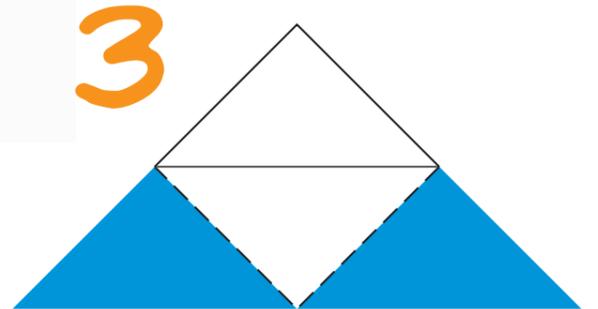
ESSA ATIVIDADE É COMPOSTA POR 7 PÁGINAS NUMERADAS. SIGA AS INSTRUÇÕES PARA FAZER SEU MARCA PÁGINAS.



QUE TAL SE DIVERTIR FAZENDO ORIGAMI (TÉCNICA JAPONESA DE DOBRAR PAPÉIS) DE MONSTRINHOS PARA MARCAR A PÁGINA DE SEU LIVRO OU CADERNO?

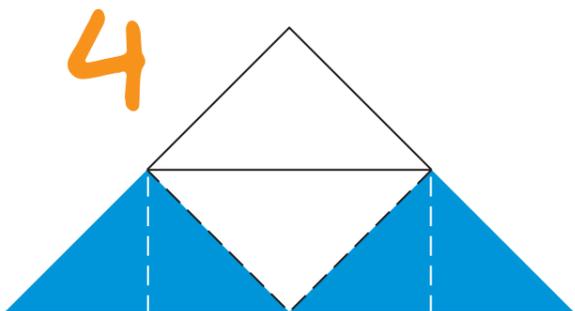


DOBRE UMA DAS PONTAS AO MEIO, COMO ESTÁ NO DESENHO.

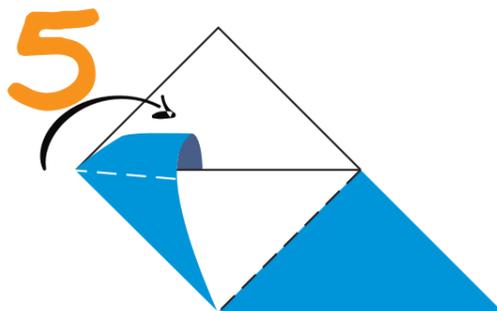


ELE FICARÁ ASSIM.

PARA ESTA ATIVIDADE TEMOS 3 CORES DE FOLHAS. ESCOLHA UMA PARA SER SEU PRIMEIRO MONSTRO. RECORTE O QUADRADO E COLOQUE A PARTE COLORIDA VIRADA PARA BAIXO.



AGORA DOBRE CADA LATERAL SEGUINDO AS MARCAÇÕES PONTILHADAS.



COLOQUE UMA DAS PONTAS PARA DENTRO DA CABEÇA DO SEU MONSTRINHO.

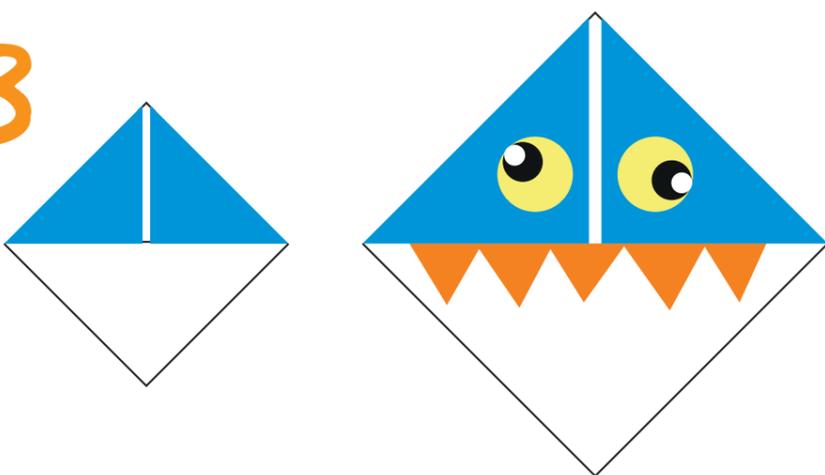


AGORA COLOQUE A OUTRA PONTA PARA DENTRO.



VOCÊ JÁ TEM A CABEÇA DO SEU MONSTRINHO PRONTA.

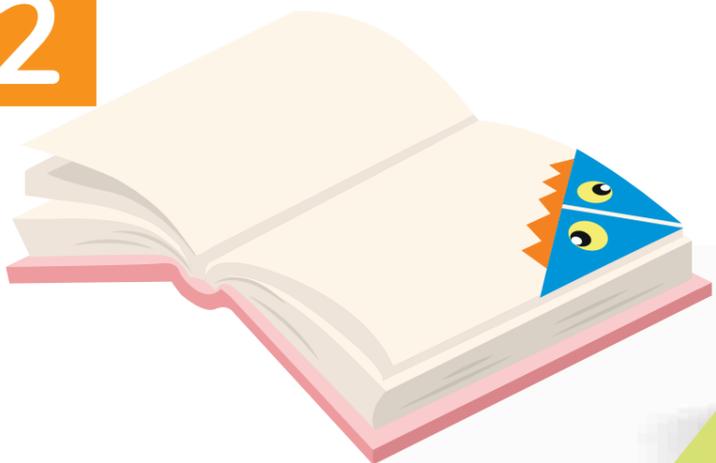
8



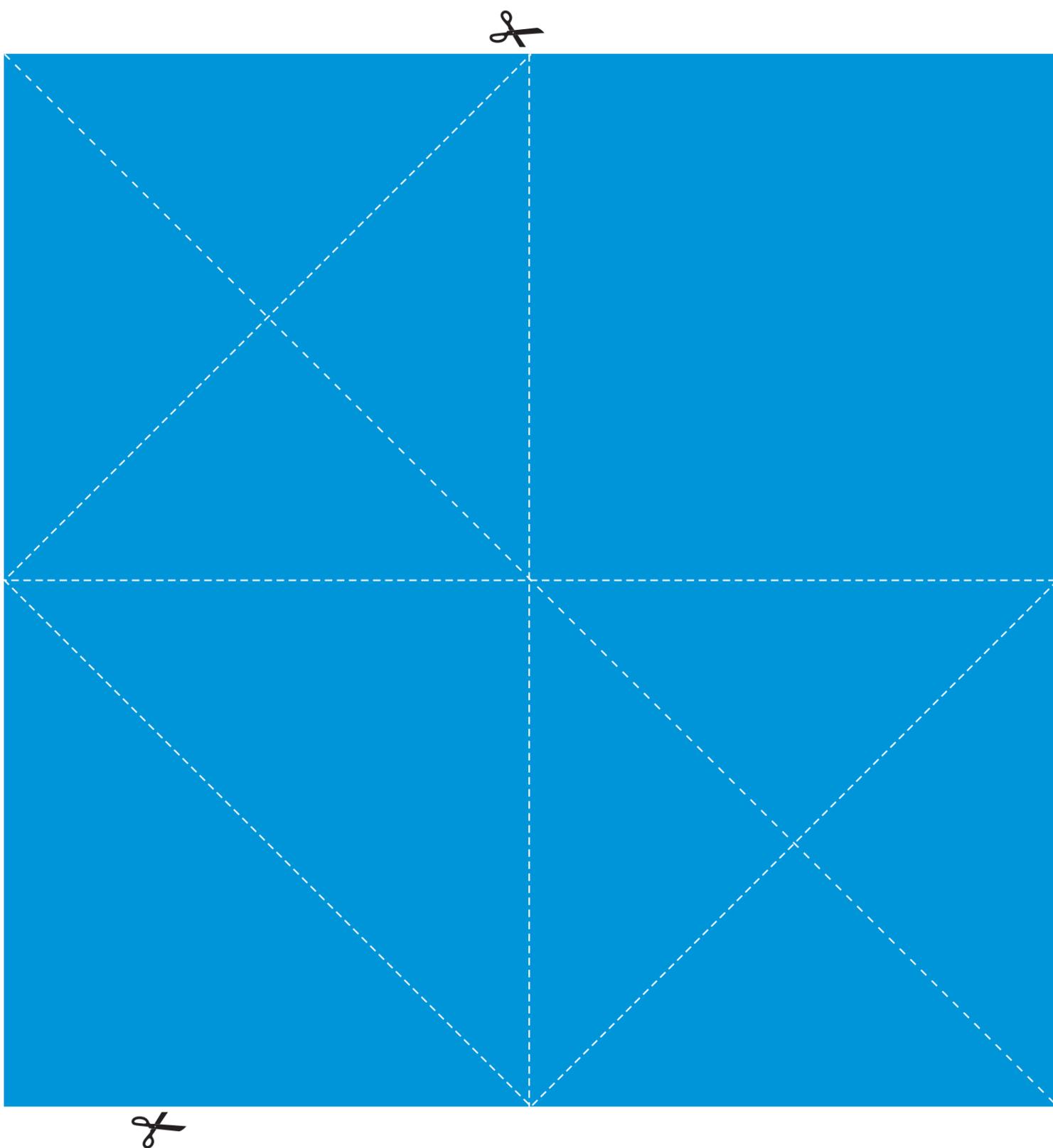
PRONTO! AGORA VOCÊ PODE ENFEITAR SEU MONSTRINHO. COLOQUE OLHOS, DENTES, BIGODES, BOCAS OU BICOS. VOCÊ TAMBÉM PODE CRIAR SEUS PRÓPRIOS MONSTROS, RECORTANDO O FORMATO QUE QUISER NAS FOLHAS COLORIDAS DESSA ATIVIDADE.



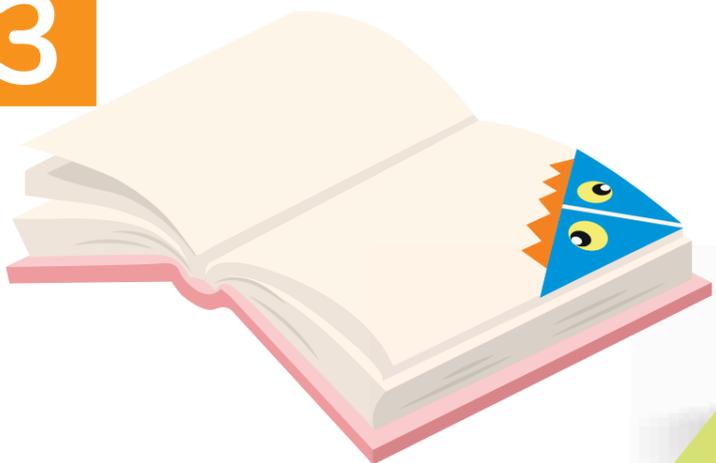
2



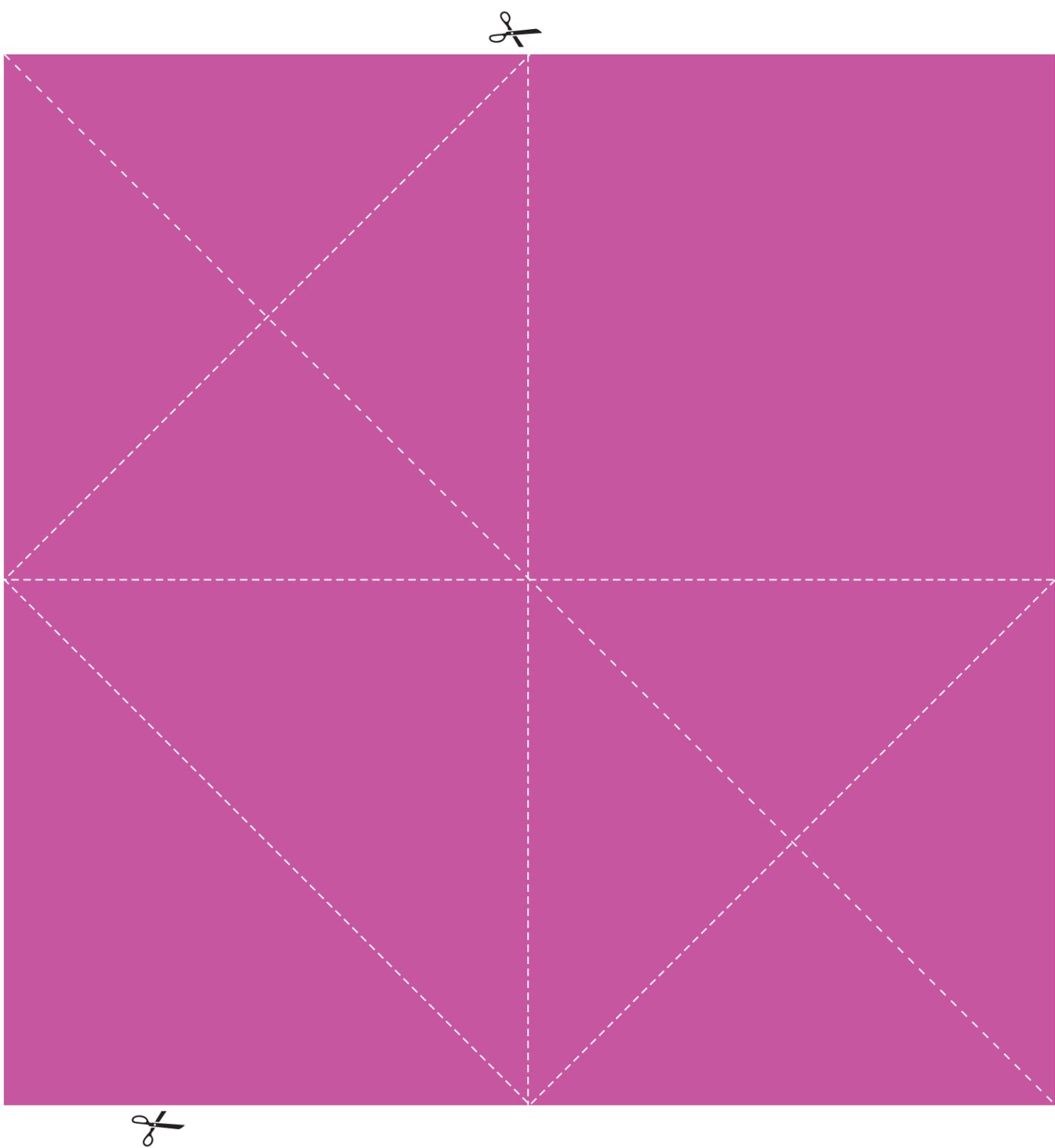
RECORTE A FOLHA COLORIDA  
PARA COMEÇAR SEU ORIGAMI.



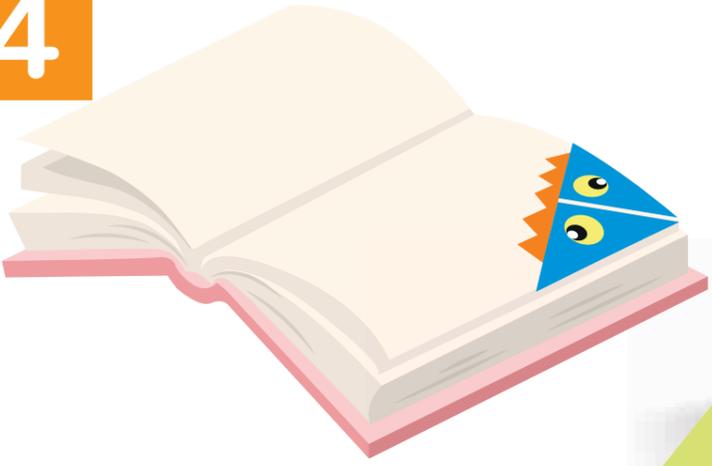
3



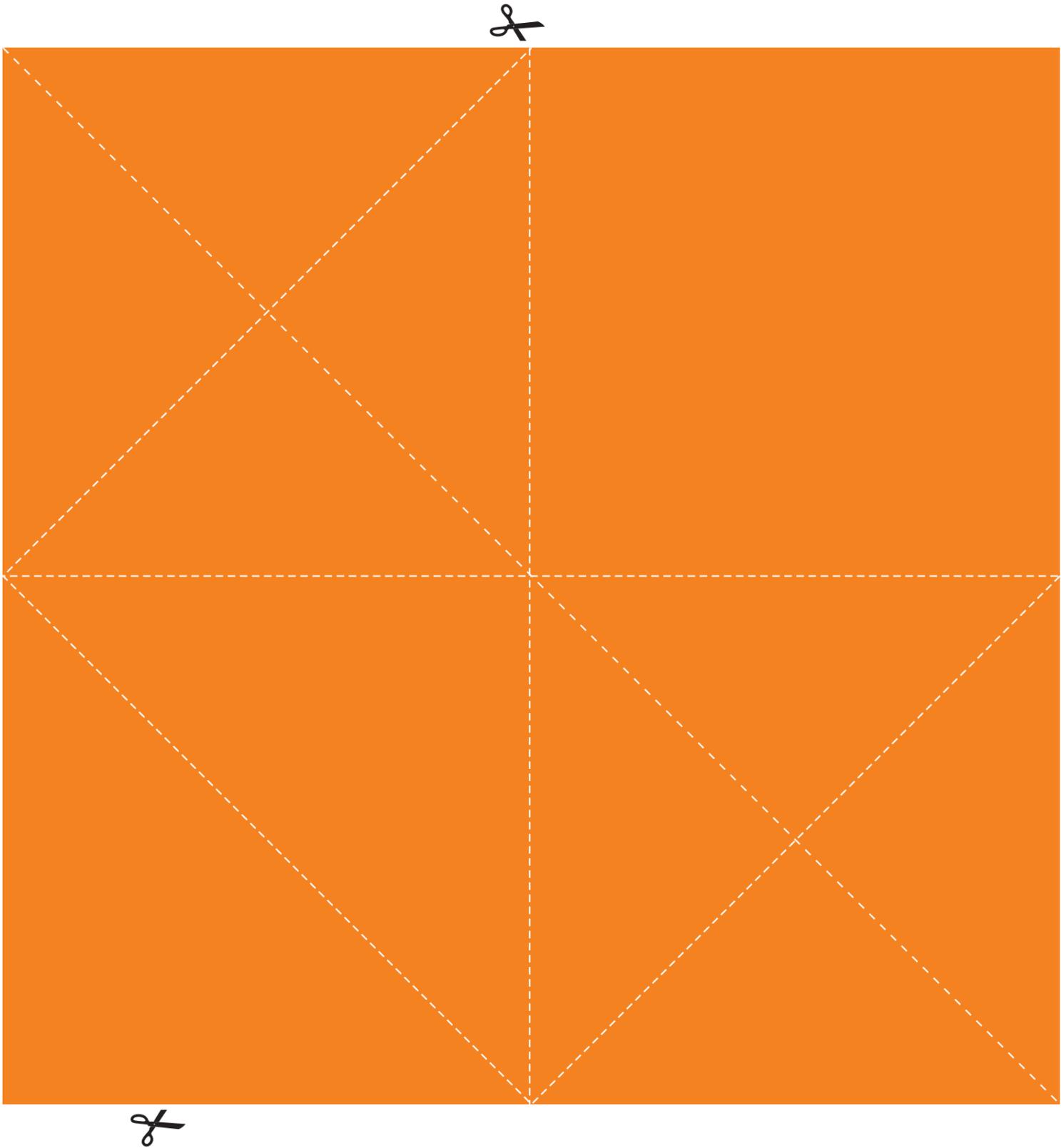
RECORTE A FOLHA COLORIDA  
PARA COMEÇAR SEU ORIGAMI.

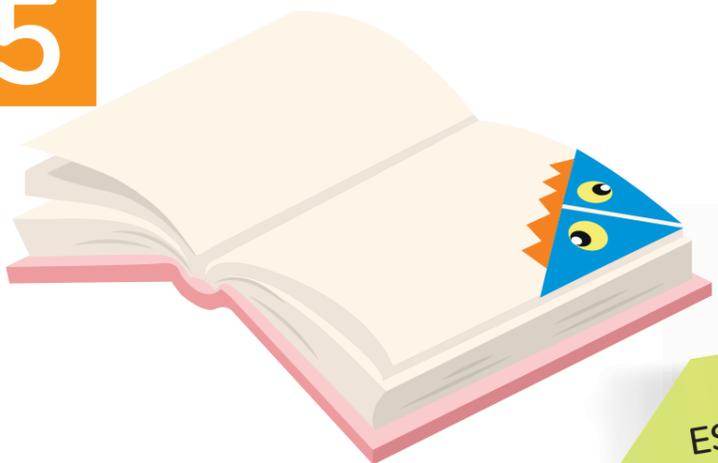


4

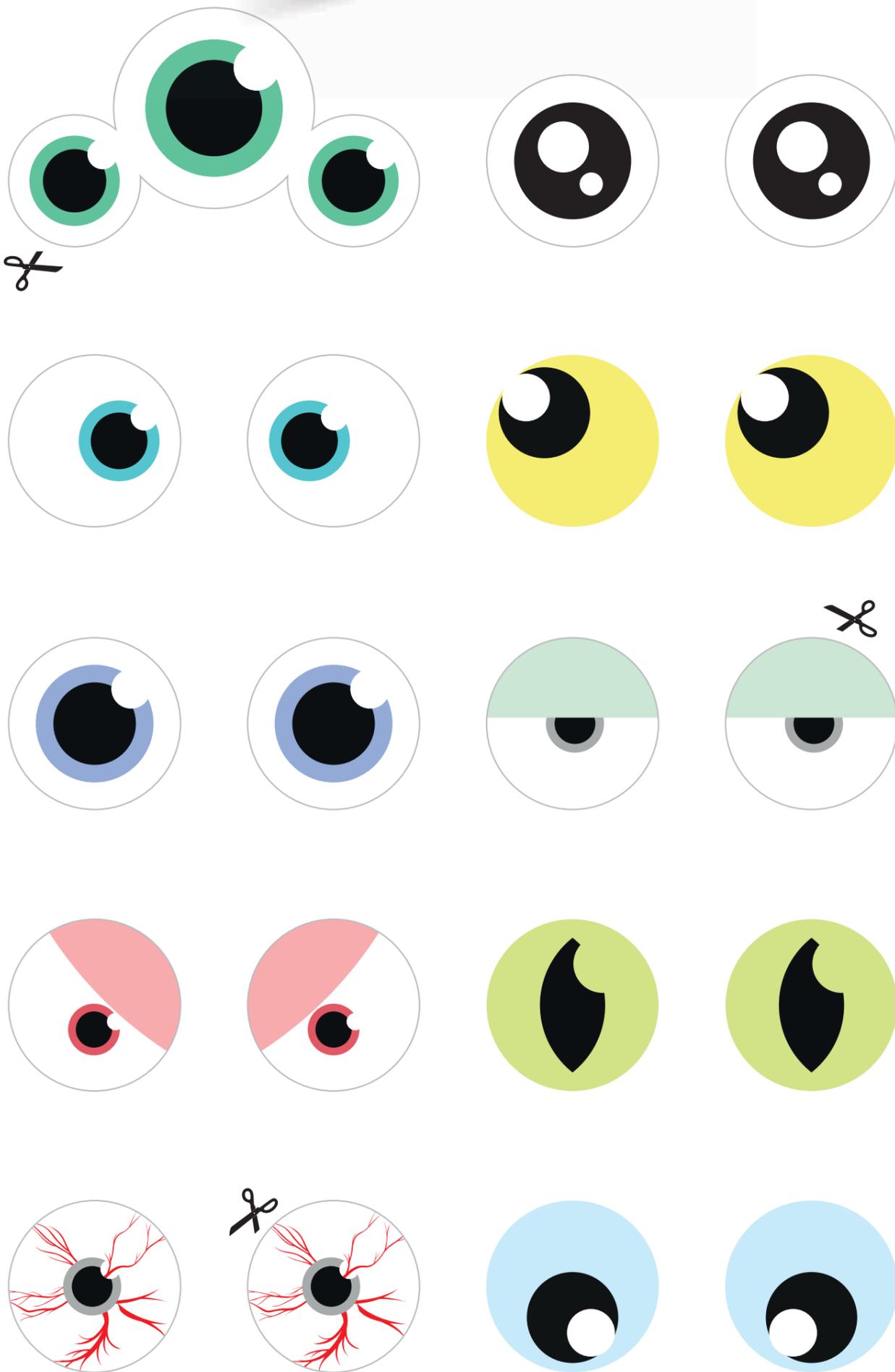


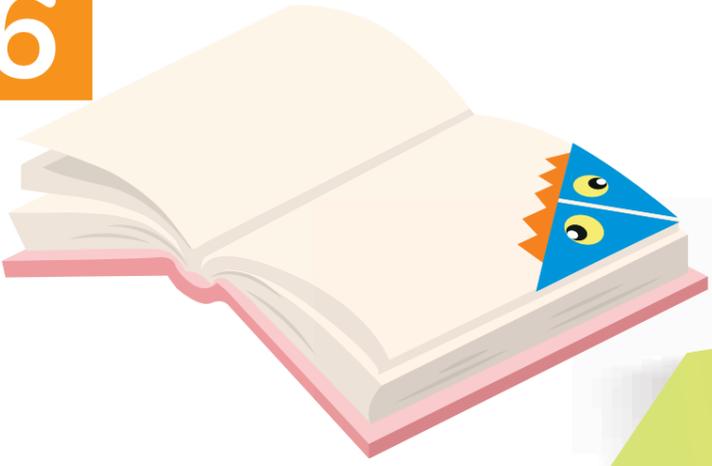
RECORTE A FOLHA COLORIDA  
PARA COMEÇAR SEU ORIGAMI.



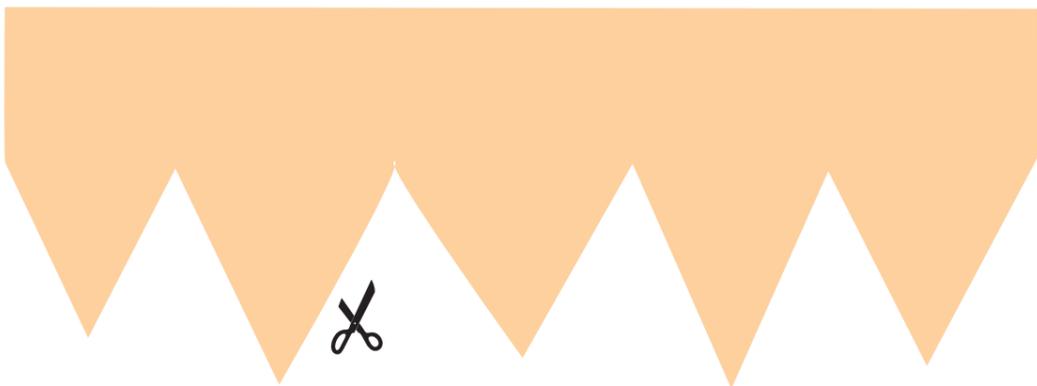
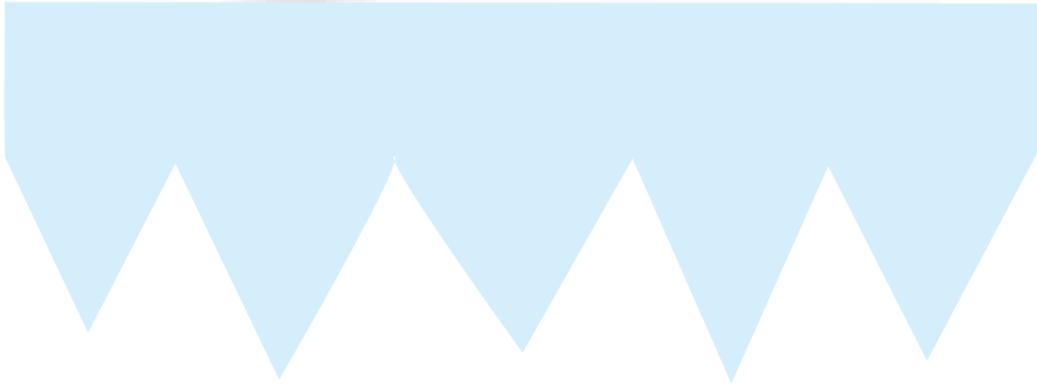


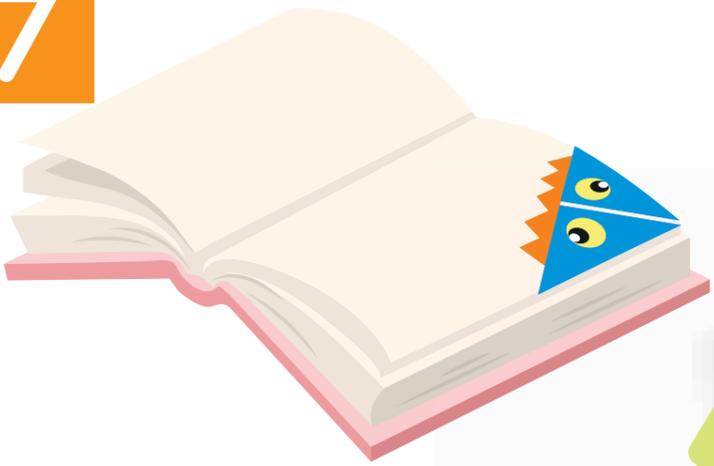
ESCOLHA QUAIS OLHOS COMBINAM  
MAIS COM O SEU MONSTRINHO.  
RECORTE E COLE NO SEU ORIGAMI.



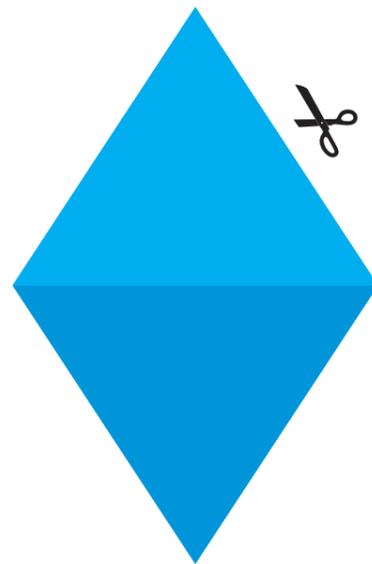
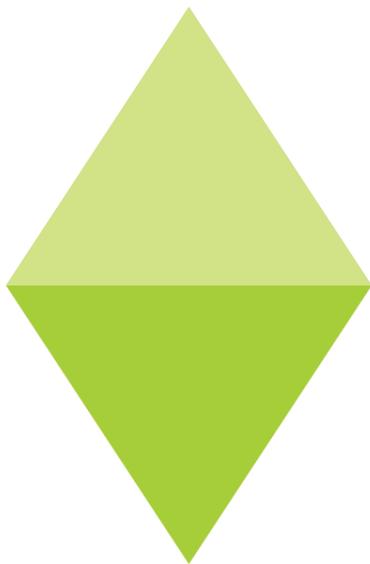
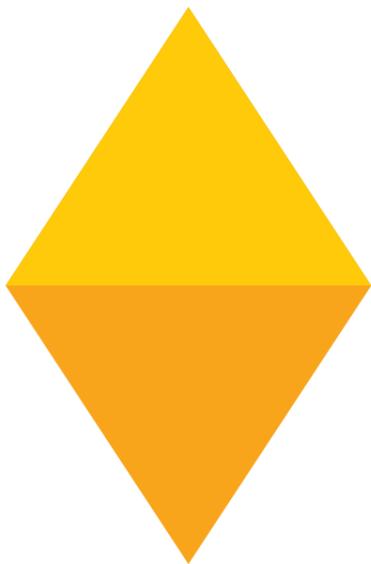
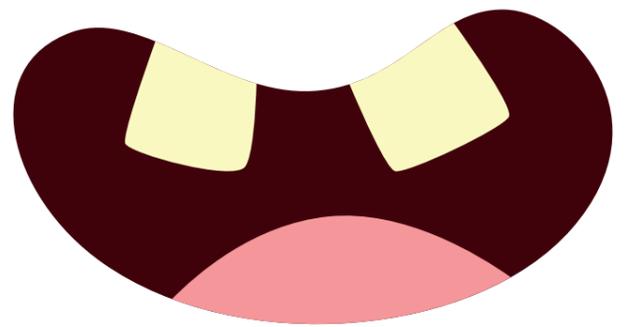
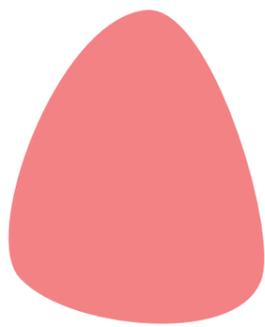
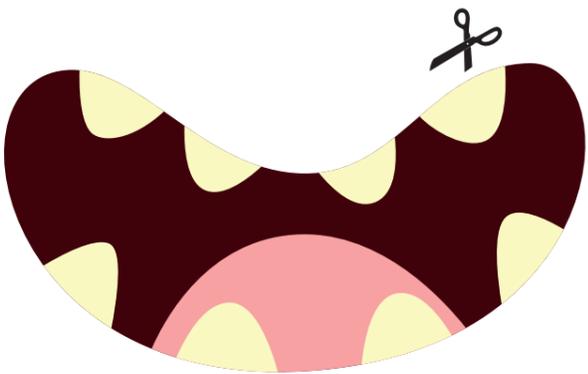
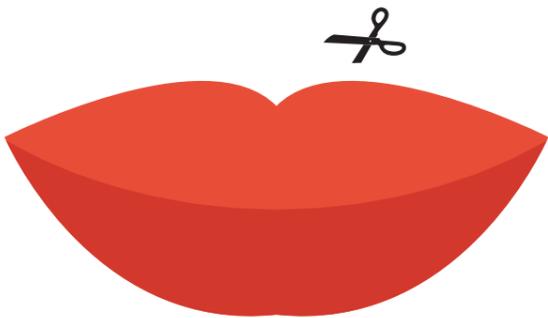
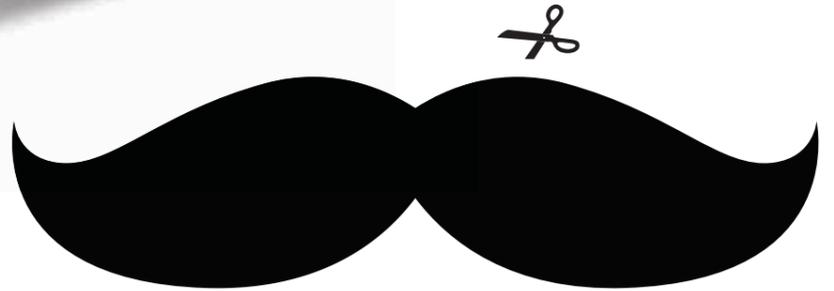


SEU MONSTRINHO VAI GANHAR DENTES COLORIDOS. ESCOLHA, RECORTE E COLE NO SEU ORIGAMI.





BIGODE, BICO, BOCA. QUEM VAI MONTAR O MONSTRINHO MAIS ASSUSTADOR?





SENAR – ADMINISTRAÇÃO REGIONAL  
DO ESTADO DO PARANÁ

**CONSELHO ADMINISTRATIVO**

**Presidente**  
Ágide Meneguette

**Membros Titulares**  
Rosanne Curi Zarattini  
Nelson Costa  
Darci Piana  
Alexandre Leal dos Santos

**Membros Suplentes**  
Livaldo Gemin  
Robson Mafioletti  
Ari Faria Bittencourt  
Ivone Francisca de Souza

**CONSELHO FISCAL**

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

**Membros Suplentes**  
Ana Thereza da Costa Ribeiro  
Aristeu Sakamoto  
Aparecido Callegari

**Superintendente**  
Pedro Carlos Carmona Gallego

**COLEÇÃO AGRINHO:  
BRINCANDO E APRENDENDO 1**

Depósito legal na CENAGRI, conforme Portaria Interministerial n.164, datada de 22 de julho de 1994 e junto a Fundação Biblioteca Nacional e Centro de Editoração, Documentação e Informação Técnica do SENAR AR-PR

**Autora:** Patrícia Lupion Torres

**Coordenação Técnica:** Arthur Piazza Bergamini –  
CREA-PR-84035/D

**Coordenação Pedagógica:** Patrícia Lupion Torres

**Coordenação Gráfica:** Carlos Manoel Machado  
Guimarães Filho

**Coordenação Editorial:** Patrícia Lupion Torres

**Projeto Gráfico:** Glauce Midori Nakamura

**Ilustração Envelope:** Ana Carolina de Bassi

**Ilustrações Atividades:** Ana Carolina de Bassi,  
Nicholas Geraldo de Castilho Silva, Tiago Möller,  
banco de imagem Freepik

**Fotografias:** Liza Caprilhone

**Logotipo Coleção Agrinho:** Ana Carolina de Bassi  
e Glauce Midori Nakamura

**Diagramação:** Glauce Midori Nakamura

**Normalização e Revisão Final:** CEDITEC – SENAR AR/PR

**Revisores:**  
FEDERAÇÃO DAS APAES DO ESTADO DO PARANÁ  
Cacilda Veronesi Jaldo dos Santos  
Isabel Cristina Bento Fernandes Gomes



Torres, Patrícia Lupion.

T693

Brincando e aprendendo 1 / Patrícia Lupion Torres. – Curitiba :  
SENAR AR/PR., 2021. – v. 1 ; 55 p. - (Coleção Agrinho).

ISBN 978-65-88733-14-1

1. Educação infantil. 2. Literatura infantojuvenil. 3. Temas  
transversais. 4. Educação especial. 5. Educação inclusiva.  
1. Título.

CDD087.2  
CDU087.2:37(816.2)

Rita de Cassia Teixeira Gusso CRB 9/647

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

IMPRESSO NO BRASIL - DISTRIBUIÇÃO GRATUITA



UM PROGRAMA DE RESPONSABILIDADE SOCIAL DO SISTEMA FAEP E SEUS PARCEIROS

**SISTEMA FAEP**



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

