

QUINTAL DAS DESCOBERTAS

CADA BRINCADEIRA, UMA NOVA APRENDIZAGEM!

1º ANO

4º BIMESTRE

ESPECIAL DIA DAS CRIANÇAS

LÍNGUA
PORTUGUESA

CIÊNCIAS

MATEMÁTICA

ARTES

HISTÓRIA

GEOGRAFIA

NOME: _____

TURMA: _____

A HISTÓRIA ALÉM DAS PALAVRAS

VAMOS
DESCOBRIR

LÍNGUA PORTUGUESA • 1º ANO • EF15LP04

NAS TIRINHAS, OS DESENHOS E O JEITO DAS LETRAS TAMBÉM CONTAM A HISTÓRIA.



EXPRESSÕES

O ROSTO E O CORPO
MOSTRAM COMO A
PERSONAGEM SE SENTE.

TAMANHO DAS LETRAS

LETRAS GRANDES PODEM
INDICAR UMA FALA FORTE
OU UMA EMOÇÃO INTENSA.

SINAIS DE MOVIMENTO

TRAÇOS PERTO DOS OBJETOS
PODEM MOSTRAR QUE ELES
ESTÃO SE MOVENDO.



LEIA AS PISTAS!

BIA ABRE UM SORRISO E LEVANTA A MÃO.
A PALAVRA **UAU!** APARECE GRANDE.
ESSAS PISTAS MOSTRAM SUA SURPRESA E SUA ALEGRIA.



PARA ENTENDER A TIRINHA, JUNTE AS PALAVRAS ÀS PISTAS DOS DESENHOS.



NOME: _____ DATA: _____

OBSERVE A TIRINHA DO PIÃO.



1 NO ÚLTIMO QUADRINHO, COMO O MENINO SE SENTE? MARQUE X.

☐

ALEGRE.

☐

TRISTE.

CIRCULE, NA TIRINHA, UMA PISTA QUE AJUDOU VOCÊ.

2 OBSERVE OS TRAÇOS AO REDOR DO PIÃO. ELES MOSTRAM QUE ELE ESTÁ:

☐

GIRANDO.

☐

PARADO.

3 POR QUE A PALAVRA OBA! APARECE COM LETRAS GRANDES? CONVERSE E ESCREVA COM AJUDA.

4 AGORA É SUA VEZ DE CONTAR SEM PALAVRAS!

DESENHE VOCÊ BRINCANDO. MOSTRE NO ROSTO COMO SE SENTE. USE TRAÇOS PARA INDICAR UM MOVIMENTO.

O QUINTAL DOS SONS

LÍNGUA PORTUGUESA • 1º ANO • EF01LP08

VAMOS
APRENDER

QUANDO FALAMOS, OUVIMOS SONS. NA ESCRITA, USAMOS LETRAS PARA REPRESENTÁ-LOS.



1 ESCUTE A PALAVRA INTEIRA.

DIGA **PIPA** DEVAGAR. OBSERVE COMO SUA BOCA PRODUZ OS SONS.



2 PERCEBA AS PARTES.

PIPA TEM DUAS SÍLABAS: **PI** E **PA**.

PI — **PA**

PI + PA = PIPA



BO + LA = BOLA

3 RELACIONE OS SONS ÀS LETRAS.

EM **PIPA**, A LETRA **P** REPRESENTA O SOM QUE APARECE NO COMEÇO DE **PI** E DE **PA**.

P I P A

MUDAR UMA LETRA PODE MUDAR A PALAVRA.



BOLA



BOLO

ESCUTE E LEIA:
BOLA E **BOLO** TÊM
COMEÇOS IGUAIS E
FINAIS DIFERENTES.

FALE, ESCUTE E OBSERVE AS LETRAS PARA DESCOBRIR COMO AS PALAVRAS SÃO ESCRITAS.

PLATAFORMA ORION

BRINQUEDOS NA TRILHA DAS LETRAS

LÍNGUA PORTUGUESA • 1º ANO • EF01LP08

NOME: _____ DATA: _____

1 FALE O NOME DOS BRINQUEDOS. COMPLETE COM A LETRA INICIAL.



IPA



OLA



ONECA

2 LEIA AS SÍLABAS E MONTE AS PALAVRAS.



PA

PI



LA

BO



CA

BO

NE

3 MUDE SÓ A ÚLTIMA LETRA E DESCUBRA OUTRA PALAVRA.



BOLA



BOL

QUE LETRA VOCÊ USOU? _____ FALE AS DUAS PALAVRAS E COMPARE SEUS SONS.

4 ESCUTE, ESCOLHA E ESCREVA.

O PROFESSOR DIRÁ OS NOMES DOS BRINQUEDOS. ESCREVA A SÍLABA QUE FALTA.

PA • LA • NE



BO

CA



PI



BO

ESCOLHA UM DESSES BRINQUEDOS E ESCREVA O NOME COMPLETO.

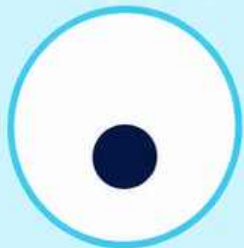
AS PISTAS DA PONTUAÇÃO

VAMOS
APRENDER

LÍNGUA PORTUGUESA • 1º ANO • EF01LP14

OS SINAIS DE PONTUAÇÃO AJUDAM A ENTENDER AS FRASES
E A ESCOLHER O JEITO DE LER.

PONTO FINAL



PODE ENCERRAR UMA
FRASE QUE CONTA OU
INFORMA ALGO.

LEIA COMO QUEM DÁ
UMA INFORMAÇÃO.



O MAPA ESTÁ
NA CAIXA.

PONTO DE INTERROGAÇÃO



APARECE NO FINAL
DE UMA PERGUNTA.

LEIA COMO QUEM FAZ
UMA PERGUNTA.



ONDE ESTÁ
O TESOURO?

PONTO DE EXCLAMAÇÃO



PODE MOSTRAR ALEGRIA,
SURPRESA OU OUTRA
EMOÇÃO.

LEIA MOSTRANDO
ALEGRIA.



QUE TESOURO
LINDO!

A MESMA FRASE, JEITOS DIFERENTES!

VOCÊ ACHOU O TESOURO.

INFORMAÇÃO

VOCÊ ACHOU O TESOURO?

PERGUNTA

VOCÊ ACHOU O TESOURO!

EMOÇÃO

OBSERVE O SINAL
E LEIA EM VOZ ALTA
COM O PROFESSOR.

CAÇA AOS SINAIS

LÍNGUA PORTUGUESA • 1º ANO • EF01LP14

NOME: _____

DATA: _____

1 ENCONTRE E CIRCULE O SINAL NO FINAL DE CADA FALA.



2 COMPLETE CADA FRASE COM O SINAL INDICADO PELA PISTA.

. ? !

É UMA PERGUNTA.

QUEM VAI PROCURAR A PRÓXIMA PISTA

É UMA INFORMAÇÃO.

O TESOURO ESTÁ NO QUINTAL

MOSTRA ALEGRIA.

OBA, VAMOS BRINCAR

3 LEIA COM O PROFESSOR E MUDE O JEITO DE FALAR.

VOCÊ ENCONTROU A CAIXA.
VOCÊ ENCONTROU A CAIXA?
VOCÊ ENCONTROU A CAIXA!

QUAL DELAS FAZ UMA PERGUNTA? COPIE.



4 INVENTE DUAS FALAS PARA A BRINCADEIRA.

UMA PERGUNTA SOBRE O TESOURO:

UMA FALA QUE MOSTRE ALEGRIA:

LEIA SUAS FALAS PARA UM COLEGA, OBSERVANDO OS SINAIS.



BRINCAR E RESOLVER

MATEMÁTICA • 1º ANO • EF01MA08

VAMOS
APRENDER

PARA RESOLVER UM PROBLEMA, ENTENDA O QUE ACONTECEU E ESCOLHA COMO REPRESENTAR AS QUANTIDADES.

JUNTAR: ADIÇÃO

NA PISTA HAVIA 12 CARRINHOS.
CHEGARAM MAIS 5. QUANTOS
CARRINHOS HÁ AGORA?



+



$$12 + 5 = 17$$

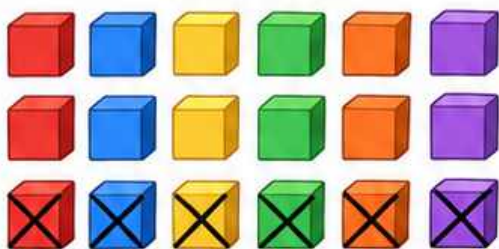
AGORA HÁ 17 CARRINHOS.



RETIRAR: SUBTRAÇÃO

LIA TINHA 18 BLOCOS. USOU 6 NA CONSTRUÇÃO.
QUANTOS BLOCOS FICARAM SEM USAR?

18 BLOCOS



6 USADOS



$$18 - 6 = 12$$

FICARAM 12 BLOCOS SEM USAR.



ESCOLHA SEU CAMINHO

1

LEIA OU OUÇA
O PROBLEMA.



2

USE OBJETOS, DESENHOS
OU UMA CONTA.



3

CONFIRA E RESPONDA
À PERGUNTA.



VOCÊ TAMBÉM PODE INVENTAR UM PROBLEMA PARA UM COLEGA!

PLATAFORMA ORION

DESAFIOS DO QUINTAL

MATEMÁTICA • 1º ANO • EF01MA08

NOME: _____ DATA: _____

RESOLVA COM DESENHOS, OBJETOS OU CONTAS.

1 JUNTAR

ANA TEM 7 BOLINHAS DE GUDE E CAIO TEM 8. QUANTAS BOLINHAS ELES TÊM JUNTOS?



MEU JEITO DE RESOLVER:

JUNTOS, ELES TÊM _____ BOLINHAS.

2 ACRESCENTAR

NO JOGO, LEO FEZ 12 PONTOS. NA RODADA SEGUINTE, GANHOU MAIS 6. COM QUANTOS PONTOS FICOU?



MEU JEITO DE RESOLVER:

LEO FICOU COM _____ PONTOS.

3 SEPARAR

A TURMA TEM 16 FITAS. SEPAROU 7 PARA ENFEITAR AS PIPAS. QUANTAS FITAS FICARAM PARA OUTRAS BRINCADEIRAS?



MEU JEITO DE RESOLVER:

FICARAM _____ FITAS.

4 RETIRAR

HAVIA 19 PEÇAS NA CAIXA. BIA RETIROU 5 PARA MONTAR UM ROBÔ. QUANTAS PEÇAS RESTARAM NA CAIXA?



MEU JEITO DE RESOLVER:

RESTARAM _____ PEÇAS.

5 INVENTE UM PROBLEMA!

ESCOLHA DOIS NÚMEROS ATÉ 20. CRIE UM PROBLEMA DE JUNTAR OU RETIRAR BRINQUEDOS. ESCREVA OU DITE AO PROFESSOR.



TROQUE COM UM COLEGA E CONVERSEM SOBRE A SOLUÇÃO.

SERÁ QUE VAI ACONTECER?

MATEMÁTICA • 1º ANO • EF01MA21

VAMOS
DESCOBRIR

NAS BRINCADEIRAS, PODEMOS PENSAR NO QUE SEMPRE ACONTECE,
NO QUE ACONTECE ÀS VEZES E NO QUE NUNCA ACONTECE.

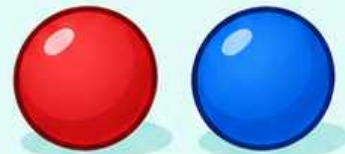
O JOGO DAS BOLINHAS

NESTE JOGO, UM SACO TEM APENAS BOLINHAS VERMELHAS E AZUIS. A CRIANÇA RETIRA UMA SEM OLHAR.

**SEMPRE**

A BOLINHA RETIRADA SERÁ
VERMELHA OU AZUL.

SÓ EXISTEM ESSAS DUAS CORES NO SACO.

**ÀS VEZES**

A BOLINHA RETIRADA SERÁ AZUL.

ELA PODE SER AZUL, MAS TAMBÉM PODE
SER VERMELHA.

**NUNCA**

A BOLINHA RETIRADA SERÁ VERDE.

NÃO EXISTE BOLINHA VERDE NESSE SACO.



E NO DADO?

EM UM DADO COMUM, PODE SAIR UM NÚMERO DE 1 A 6.

SAIR 3: ACONTECE ÀS VEZES.

SAIR 8: NUNCA ACONTECE.

**OBSERVE AS POSSIBILIDADES ANTES DE RESPONDER!**

O JOGO DAS POSSIBILIDADES

MATEMÁTICA • 1º ANO • EF01MA21

NOME: _____ DATA: _____

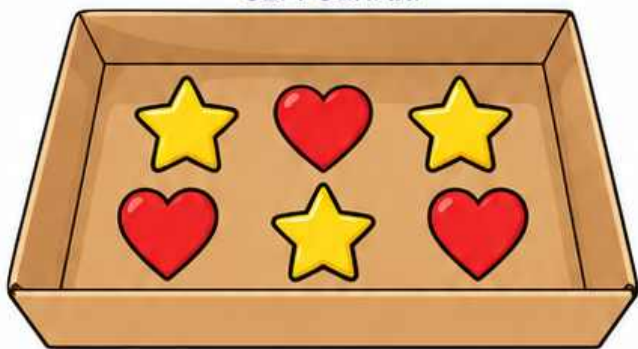
SEMPRE = COM CERTEZA

ÀS VEZES = TALVEZ

NUNCA = IMPOSSÍVEL

1 OBSERVE A CAIXA E COMPLETE.

A CAIXA TEM APENAS ESTRELAS AMARELAS E CORAÇÕES VERMELHOS. RETIRE UMA PEÇA SEM OLHAR.



RETIRAR UMA ESTRELA AMARELA: _____

RETIRAR UM CÍRCULO AZUL: _____

RETIRAR UMA ESTRELA OU UM CORAÇÃO: _____

USE: SEMPRE, ÀS VEZES OU NUNCA.

2 PENSE EM UM DADO COMUM.

ELE TEM OS NÚMEROS DE 1 A 6.



SAIR O NÚMERO 5: _____

SAIR O NÚMERO 9: _____

SAIR UM NÚMERO DE 1 A 6: _____

USE: SEMPRE, ÀS VEZES OU NUNCA.

3 UM NOVO SACO, UMA NOVA REGRA!

NESTE SACO HÁ APENAS BOLINHAS VERDES.



AO RETIRAR UMA BOLINHA SEM OLHAR, SAIR VERDE É:

☐

CERTO.

☐

POSSÍVEL, MAS NÃO CERTO.

☐

IMPOSSÍVEL.

POR QUÊ?

4 CRIE UMA POSSIBILIDADE!

DESENHE PEÇAS EM UMA CAIXA PARA QUE RETIRAR UMA PEÇA AZUL SEJA POSSÍVEL, MAS NÃO CERTO.

MINHA CAIXA:

EXPLIQUE SUA ESCOLHA A UM COLEGA.

BRINCADEIRAS ATRAVESSAM O TEMPO

HISTÓRIA • 1º ANO • EF01HI05

VAMOS
DESCOBRIR

CRIANÇAS DE DIFERENTES ÉPOCAS E LUGARES BRINCAM.
ALGUMAS BRINCADEIRAS CONTINUAM; OUTRAS MUDAM.

UMA MESMA BRINCADEIRA, DOIS MOMENTOS

EM OUTRA ÉPOCA



HOJE



O JEITO DE BRINCAR COM O ARCO PODE CONTINUAR, MESMO QUANDO AS ROUPAS E OS LUGARES MUDAM.

OS MATERIAIS TAMBÉM PODEM MUDAR



CARRINHO DE MADEIRA



CARRINHO DE PLÁSTICO

CARRINHOS PODEM SER FEITOS
DE MATERIAIS DIFERENTES.
OS DOIS PODEM PARTICIPAR
DE UMA CORRIDA!

BRINQUEDOS DE MADEIRA E DE PLÁSTICO
EXISTEM HOJE.

EM DIFERENTES LUGARES



NO PÁTIO, NA PRAÇA OU NO QUINTAL, AS CRIANÇAS PODEM CONHECER BRINCADEIRAS DIFERENTES E COMPARTILHAR SUAS REGRAS.

PERGUNTE A ALGUÉM MAIS VELHO:

- DO QUE VOCÊ BRINCAVA QUANDO ERA CRIANÇA?
- ONDE BRINCAVA?
- COMO ERA O BRINQUEDO?



COMPARE: O QUE MUDOU? O QUE CONTINUOU PARECIDO?

MEMÓRIAS DE BRINCAR

HISTÓRIA • 1º ANO • EF01HI05

NOME: _____

DATA: _____

1 OBSERVE AS DUAS CENAS.

EM OUTRA ÉPOCA



HOJE



O QUE CONTINUA PARECIDO?

☐ A BRINCADEIRA. ☐ AS ROUPAS.

ESCREVA UMA DIFERENÇA ENTRE AS CENAS.

2 BRINQUEDOS DIFERENTES, UMA IDEIA PARECIDA.



MADEIRA



PLÁSTICO

COM OS DOIS CARRINHOS, PODEMOS BRINCAR DE:

☐ CORRIDA. ☐ PULAR CORDA.

O QUE É DIFERENTE ENTRE ELES?

3 CONVERSE COM ALGUÉM MAIS VELHO.

PODE SER UM FAMILIAR, UM VIZINHO OU ALGUÉM DA ESCOLA.

NOME DA PESSOA: _____

BRINCADEIRA DA INFÂNCIA: _____

ONDE BRINCAVA: _____

COMO BRINCAVA: _____



VOCÊ TAMBÉM CONHECE
ESSA BRINCADEIRA?

☐ SIM.
☐ NÃO.

4 COMPARE AS BRINCADEIRAS.

A BRINCADEIRA QUE DESCOBRI

UMA BRINCADEIRA QUE FAÇO HOJE

CONTE À TURMA UMA SEMELHANÇA OU UMA DIFERENÇA
ENTRE ELAS.

NOSSO QUINTAL, NOSSOS COMBINADOS

GEOGRAFIA • 1º ANO • EF01GE04

VAMOS APRENDER

NA ESCOLA, USAMOS ESPAÇOS QUE SÃO DE TODOS. OS COMBINADOS AJUDAM A CUIDAR DESSES LUGARES E DAS PESSOAS.

CADA ESPAÇO TEM SEU USO

SALA



PÁTIO



BIBLIOTECA



EM CADA LUGAR, PENSAMOS NO QUE FAZER PARA TODOS PARTICIPAREM E SE SENTIREM BEM.

COMBINAR É CONVERSAR E DECIDIR JUNTOS



OUVIR AS IDEIAS



EXPLICAR AS ESCOLHAS



DECIDIR COM A TURMA

UM COMBINADO PODE MUDAR QUANDO A TURMA PERCEBE QUE ELE PRECISA MELHORAR.

IDEIAS PARA O DIA DAS CRIANÇAS

1 ESPERAR A VEZ DE USAR UM BRINQUEDO.



2 GUARDAR OS MATERIAIS DEPOIS DE BRINCAR.



3 DEIXAR OS CAMINHOS LIVRES PARA TODOS PASSAREM.



4 OUVIR O COLEGA E CONVIDAR TODOS A PARTICIPAR.



PENSE COM A TURMA:



QUAL ESPAÇO VAMOS USAR?

O QUE PRECISAMOS CUIDAR?

QUE COMBINADO AJUDA TODAS AS CRIANÇAS?

NOSSO COMBINADO DEVE SER CLARO, POSSÍVEL E JUSTO.

COMBINAR PARA BRINCAR

GEOGRAFIA • 1º ANO • EF01GE04

NOME: _____ DATA: _____

1 OBSERVE AS DUAS CENAS DO PÁTIO.

QUAL CENA MOSTRA UM CUIDADO COM O ESPAÇO DE TODOS? MARQUE X.

☐ A☐ B

EXPLIQUE SUA ESCOLHA. _____

2 RESOLVA COM A TURMA.

DUAS CRIANÇAS QUEREM USAR O MESMO BRINQUEDO.



QUE COMBINADO PODE AJUDAR?

CONVERSEM: COMO ESSE COMBINADO AJUDA AS DUAS CRIANÇAS?

3 CRIEM COMBINADOS PARA DOIS ESPAÇOS.

CONVERSEM E REGISTREM COM AJUDA DO PROFESSOR.



NO PÁTIO:



NA BIBLIOTECA:

4 NOSSO COMBINADO PARA O DIA DAS CRIANÇAS.

ESPAÇO ESCOLHIDO: _____

COMBINADO DA TURMA: _____

DESENHE COMO A TURMA VAI COLOCAR O COMBINADO EM PRÁTICA.

DEPOIS DE BRINCAR, CONVERSEM: O COMBINADO FUNCIONOU? O QUE PODE MELHORAR?

VAMOS INVESTIGAR

DO QUE É FEITO O BRINQUEDO?

CIÊNCIAS • 1º ANO • EF01CI01



OS BRINQUEDOS PODEM SER FEITOS DE MATERIAIS DIFERENTES. OBSERVAR ESSES MATERIAIS AJUDA A ESCOLHER, CUIDAR E EVITAR DESPERDÍCIOS.

MADEIRA



VEM DAS ÁRVORES.
PODE SER FIRME E RÍGIDA.

PAPELÃO



É FEITO COM FIBRAS,
GERALMENTE DE MADEIRA OU
PAPEL RECICLADO.
É LEVE E PODE SER DOBRADO.

PLÁSTICO



É FABRICADO NA INDÚSTRIA,
GERALMENTE A PARTIR DO PETRÓLEO.
PODE SER RÍGIDO OU FLEXÍVEL.

COMPARE E DESCUBRA



QUAL É MAIS LEVE? QUAL DOBRA?
QUAL É MAIS RÍGIDO?
OBSERVE E TOQUE COM CUIDADO.



ANTES DE DESCARTAR...

1 CUIDAR E CONSERTAR.



COM CUIDADO, PODEMOS CONSERTAR
E FAZER O BRINQUEDO DURAR MAIS.

2 REUTILIZAR OU DOAR.



EMBALAGENS PODEM
VIRAR OUTROS BRINQUEDOS.

TAMBÉM PODEMOS
DOAR BRINQUEDOS
EM BOM ESTADO.

3 SEPARAR PARA O DESTINO ADEQUADO.



MATERIAIS RECICLÁVEIS DEVEM SER
SEPARADOS CONFORME A COLETA
DA SUA CIDADE.



PARA CRIAR UM BRINQUEDO, USE EMBALAGENS
LIMPAS E SEGURAS. PEÇA AJUDA A UM ADULTO.



BRINCAR TAMBÉM É CUIDAR DOS MATERIAIS E DO AMBIENTE!



OFICINA DOS BRINQUEDOS CONSCIENTES

CIÊNCIAS • 1º ANO • EF01CI01

NOME: _____

DATA: _____

1 OBSERVE E IDENTIFIQUE O MATERIAL.

MADEIRA • PAPELÃO • PLÁSTICO



QUAL DESSES MATERIAIS VEM DIRETAMENTE DAS ÁRVORES?

2 COMPARE DOIS OBJETOS DE VERDADE.

COM O PROFESSOR, OBSERVE UM PEDAÇO DE PAPELÃO E UM BLOCO DE MADEIRA.



OBSERVE E TOQUE COM CUIDADO.

QUAL VOCÊ CONSEGUE DOBRAR COM MAIS FACILIDADE?

QUAL É MAIS RÍGIDO?

3 ESCOLHA UMA ATITUDE CONSCIENTE. MARQUE X.

A UM BRINQUEDO ESTÁ INTEIRO, MAS VOCÊ NÃO O USA MAIS.

☐ DOAR PARA ALGUÉM.

☐ JOGAR NO CHÃO.

B UM PEDAÇO DE PAPELÃO LIMPO NÃO SERÁ REUTILIZADO.

☐ SEPARAR PARA A COLETA DE RECICLÁVEIS.

☐ DEIXAR ESPALHADO NO PÁTIO.



4 TRANSFORME UMA EMBALAGEM EM BRINQUEDO!

ESCOLHA UMA EMBALAGEM LIMPA E SEGURA. DESENHE O BRINQUEDO QUE VOCÊ PODERIA CRIAR.

EMBALAGEM ESCOLHIDA: _____

MINHA IDEIA:

POR QUE REUTILIZAR ESSA EMBALAGEM É UMA BOA IDEIA?

PARA CONSTRUIR, PEÇA AJUDA A UM ADULTO.



UM QUINTAL CHEIO DE ARTE

ARTE • 1º ANO • EF15AR04

VAMOS EXPERIMENTAR

PODEMOS MOSTRAR NOSSAS IDEIAS DE MUITOS JEITOS.
CADA MATERIAL OFERECE POSSIBILIDADES PARA CRIAR.

DESENHO



LINHAS E FORMAS PODEM REPRESENTAR BRINCADEIRAS OU IDEIAS INVENTADAS.

PINTURA



EXPERIMENTE CORES COM PINCEL, ESPONJA OU OS DEDOS.

COLAGEM



JUNTE PEDAÇOS DE PAPEL, TECIDO E OUTROS MATERIAIS.

MODELAGEM



APERTAR, ENROLAR E JUNTAR A MASSA AJUDA A CRIAR FORMAS.

DÊ OUTRO USO AOS MATERIAIS

APROVEITE RETALHOS E EMBALAGENS LIMPAS. USE APENAS O NECESSÁRIO E GUARDE O QUE SOBRAR



MISTURE E DESCUBRA!

VOCÊ PODE COMBINAR DESENHO, PINTURA, COLAGEM E MODELAGEM NA MESMA CRIAÇÃO.



QUE BRINCADEIRA VOCÊ GOSTARIA DE TRANSFORMAR EM ARTE?



USE MATERIAIS SEGUROS E PEÇA AJUDA PARA RECORTAR.

MINHA BRINCADEIRA VIROU ARTE

ARTE • 1º ANO • EF15AR04

NOME: _____ DATA: _____

1 EXPERIMENTE ANTES DE CRIAR.

EM UMA FOLHA EXTRA, FAÇA LINHAS COM LÁPIS, PINTE COM ESPONJA, COLE UM RETALHO DE PAPEL E MODELE UMA BOLINHA DE MASSA.

DESENHO



PINTURA



COLAGEM



MODELAGEM



QUAL EXPERIÊNCIA VOCÊ MAIS GOSTOU? _____

2 PLANEJE SUA CRIAÇÃO.

MINHA BRINCADEIRA PREFERIDA: _____

MATERIAIS QUE VOU USAR: _____

MARQUE DUAS TÉCNICAS PARA COMBINAR:

☐ DESENHO ☐ PINTURA ☐ COLAGEM ☐ MODELAGEM

APROVEITE MATERIAIS LIMPOS QUE JÁ TEMOS.



3 CRIE SUA OBRA!

MOSTRE SUA BRINCADEIRA USANDO AS DUAS TÉCNICAS ESCOLHIDAS.

SE USAR MASSA OU EMBALAGENS, FAÇA A OBRA EM UMA BASE SEPARADA E DESENHE AQUI COMO ELA FICOU.



4 COMPARTILHE E CUIDE DOS MATERIAIS.

NOME DA MINHA OBRA: _____

UM MATERIAL QUE REAPROVEITEI: _____

O QUE FAREI COM AS SOBRAS: _____

MOSTRE SUA CRIAÇÃO À TURMA E CONTE COMO VOCÊ A FEZ.



O TEMPO DAS BRINCADEIRAS

MATEMÁTICA • 1º ANO • EF01MA17

VAMOS APRENDER

O CALENDÁRIO AJUDA A LOCALIZAR OS DIAS E A PLANEJAR NOSSAS ATIVIDADES.



OUTUBRO DE 2026

DOM	SEG	TER	QUA	QUI	SEX	SÁB
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

12 DE OUTUBRO: DIA DAS CRIANÇAS.

DIAS DA SEMANA

UMA SEMANA TEM 7 DIAS.
DEPOIS DO SÁBADO,
VEM O DOMINGO.

DIAS DO MÊS

OUTUBRO TEM 31 DIAS.
OS NÚMEROS DO
CALENDÁRIO MOSTRAM
AS DATAS.

ANTES E DEPOIS

ANTES DO DIA 12, VEM
O DIA 11.
DEPOIS DO DIA 12,
VEM O DIA 13.

PLANEJAR É MARCAR NO CALENDÁRIO

EXEMPLOS DE PLANEJAMENTO:

DIA 14: OFICINA DE BRINQUEDOS.

DIA 16: RODA DE BRINCADEIRAS.



PERÍODOS DO DIA

PODEMOS ORGANIZAR
AS ATIVIDADES POR
PERÍODOS DO DIA.



PARA DESCOBRIR O DIA DA SEMANA, SIGA A COLUNA DA DATA.



MINHA AGENDA DE DESCOBERTAS

MATEMÁTICA • 1º ANO • EF01MA17

NOME: _____ DATA: _____



OUTUBRO DE 2026						
DOM	SEG	TER	QUA	QUI	SEX	SÁB
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31



1 DESCUBRA NO CALENDÁRIO.

EM QUE DIA DA SEMANA SERÁ 12 DE OUTUBRO?

QUANTOS DIAS TEM ESSE MÊS?

QUAL DATA VEM LOGO DEPOIS DO DIA 12?

2 UMA SEMANA DE BRINCADEIRAS.

UMA TURMA PLANEJOU:
DIA 14, OFICINA DE BRINQUEDOS;
DIA 16, RODA DE BRINCADEIRAS.
CIRCULE ESSAS DATAS NO CALENDÁRIO.



ESCREVA O DIA DA SEMANA.

A OFICINA SERÁ EM UMA:

A RODA SERÁ EM UMA:

3 MANHÃ, TARDE OU NOITE?

OBSERVE AS CENAS E ESCREVA O PERÍODO DO DIA.



ACORDAR E TOMAR
O CAFÉ DA MANHÃ.



BRINCAR DEPOIS
DO ALMOÇO.



DORMIR DEPOIS
DO JANTAR.

MANHÃ • TARDE • NOITE

4 ORGANIZE OS MESES.

COMPLETE OS MESES QUE VÊM ANTES E DEPOIS
DE OUTUBRO.

OUTUBRO

EM QUE MÊS VOCÊ FAZ ANIVERSÁRIO?



ESCREVER PARA ORGANIZAR A DIVERSÃO

LÍNGUA PORTUGUESA • 1º ANO • EF01LP17

VAMOS
APRENDER

PODEMOS ESCREVER COM OS COLEGAS E O PROFESSOR
PARA ORGANIZAR UMA BRINCADEIRA E INFORMAR A TURMA.

A LISTA AJUDA A LEMBRAR

ESCREVEMOS UM ITEM
EM CADA LINHA. O TÍTULO
MOSTRA PARA QUE SERVE
A LISTA.

MATERIAIS PARA O BOLICHE

- GARRAFAS LIMPAS
- UMA BOLA
- FITA ADESIVA
- PAPEL PARA DECORAR



O AVISO AJUDA A INFORMAR

O AVISO PRECISA SER CLARO.
ELE CONTA UMA INFORMAÇÃO
IMPORTANTE PARA QUEM
VAI LER.

BOLICHE NO PÁTIO
HOJE, DEPOIS DO RECREIO.
TODOS PODEM PARTICIPAR!



PLANEJE, ESCREVA E REVISE

1. O QUE VAMOS
ESCREVER?

2. QUEM VAI LER?

3. QUE INFORMAÇÕES
PRECISAM APARECER?

4. O TEXTO ESTÁ
CLARO E COMPLETO?



DEPOIS DE REVISAR, USE A LISTA E MOSTRE O AVISO À TURMA.

EF01LP17 — Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem e legendas para álbuns, fotos ou ilustrações (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.

NOSSA ESTAÇÃO DE BRINCADEIRAS

LÍNGUA PORTUGUESA • 1º ANO • EF01LP17

NOME: _____ DATA: _____

1 ESCOLHAM UMA BRINCADEIRA.

CONVERSEM COM OS COLEGAS E O PROFESSOR.
DECIDAM QUAL ESTAÇÃO A TURMA VAI ORGANIZAR.



ARGOLAS



FANTOCHES



CONSTRUÇÃO

BRINCADEIRA ESCOLHIDA:

QUEM VAI PARTICIPAR:

2 PRODUZAM UMA LISTA DE MATERIAIS.

PENSEM NO QUE SERÁ NECESSÁRIO. ESCRIVAM UM ITEM EM CADA LINHA.

TÍTULO: _____

- _____
- _____
- _____
- _____



3 ESCRIVAM UM AVISO PARA A TURMA.

LOCAL:

DIA:

HORÁRIO:

USEM ESSAS INFORMAÇÕES PARA ESCRIVER O AVISO.
CONTEM QUAL BRINCADEIRA VAI ACONTECER.

NOSSO AVISO:



4 REVISEM JUNTOS E USEM OS TEXTOS.

MARQUEM CADA ETAPA CONCLUÍDA:

- ☐ A LISTA TEM OS MATERIAIS NECESSÁRIOS.
- ☐ O AVISO DIZ A BRINCADEIRA, O LOCAL, O DIA E O HORÁRIO.
- ☐ RELEMOS OS TEXTOS COM O PROFESSOR.
- ☐ USAMOS A LISTA E MOSTRAMOS O AVISO À TURMA.



AS ESCOLHAS DA TURMA

**VAMOS
APRENDER**

MATEMÁTICA • 1º ANO • EF01MA22

TABELAS E GRÁFICOS AJUDAM A ORGANIZAR E LER INFORMAÇÕES.

UMA TURMA ESCOLHEU AS BRINCADEIRAS PARA O DIA DAS CRIANÇAS.
CADA CRIANÇA ESCOLHEU APENAS UMA.

LEIA A TABELA

BRINCADEIRA	VOTOS
CORDA	6
BOLICHE	4
ARGOLAS	2



A TABELA MOSTRA QUANTOS VOTOS
CADA BRINCADEIRA RECEBEU.

OBERVE O GRÁFICO



CADA UNIDADE DE ALTURA REPRESENTA 1 VOTO.

COMPARE AS INFORMAÇÕES

- CORDA RECEBEU MAIS VOTOS: 6.
- ARGOLAS RECEBEU MENOS VOTOS: 2.
- AO TODO, FORAM 12 VOTOS: $6 + 4 + 2 = 12$.



**A TABELA E O GRÁFICO MOSTRAM AS MESMAS INFORMAÇÕES
DE JEITOS DIFERENTES.**

QUAL BRINCADEIRA A TURMA ESCOLHEU?

MATEMÁTICA • 1º ANO • EF01MA22

NOME: _____ DATA: _____

CADA CRIANÇA VOTOU EM UMA BRINCADEIRA. LEIA OS RESULTADOS.

VOTAÇÃO DA TURMA

BRINCADEIRA	VOTOS
BOLICHE	5
ARGOLAS	3
CORDA	7

RESULTADO DA VOTAÇÃO



1 LOCALIZE AS INFORMAÇÕES.

QUANTOS VOTOS RECEBEU O BOLICHE? _____

QUANTOS VOTOS RECEBEU A CORDA? _____

QUAL BRINCADEIRA RECEBEU 3 VOTOS? _____



2 COMPARE AS ESCOLHAS.

QUAL BRINCADEIRA RECEBEU MAIS VOTOS? _____

QUAL RECEBEU MENOS VOTOS? _____



3 CONTE OS VOTOS.

QUANTAS CRIANÇAS PARTICIPARAM DA VOTAÇÃO?

PARTICIPARAM _____ CRIANÇAS.

MEU JEITO DE DESCOBRIR:



4 USE OS DADOS PARA DECIDIR.

A TURMA VAI COMEÇAR PELA BRINCADEIRA MAIS VOTADA.

QUAL BRINCADEIRA DEVE COMEÇAR PRIMEIRO? _____

EXPLIQUE SUA RESPOSTA USANDO A TABELA OU O GRÁFICO.



CELEBRAR É LEMBRAR E COMPARTILHAR

HISTÓRIA • 1º ANO • EF01HI08

**VAMOS
DESCOBRIR**

AS COMEMORAÇÕES REÚNEM PESSOAS PARA LEMBRAR UMA DATA, VALORIZAR UMA IDEIA OU COMPARTILHAR UM MOMENTO.

NA ESCOLA

NO DIA DAS CRIANÇAS, A ESCOLA PODE ORGANIZAR BRINCADEIRAS E PRODUÇÕES DA TURMA. TODOS PARTICIPAM COMO PARTE DA COMUNIDADE ESCOLAR.

**LUGAR:** ESCOLA**PARTICIPANTES:** ESTUDANTES E PROFISSIONAIS.**NA FAMÍLIA**

UMA FAMÍLIA PODE COMEMORAR UM ANIVERSÁRIO OU OUTRO MOMENTO IMPORTANTE. OS COSTUMES PODEM SER DIFERENTES EM CADA FAMÍLIA.

**LUGAR:** CASA OU OUTRO LOCAL ESCOLHIDO**PARTICIPANTES:** FAMILIARES E CONVIDADOS.**NA COMUNIDADE**

A COMUNIDADE PODE REALIZAR UMA FESTA, UMA FEIRA OU UM ENCONTRO CULTURAL PARA REUNIR AS PESSOAS E VALORIZAR TRADIÇÕES.

**LUGAR:** PRAÇA, RUA, ASSOCIAÇÃO OU OUTRO ESPAÇO**PARTICIPANTES:** PESSOAS DA COMUNIDADE.**A MESMA DATA, JEITOS DIFERENTES**

O DIA DAS CRIANÇAS PODE SER LEMBRADO NA ESCOLA, EM FAMÍLIA E NA COMUNIDADE. O LUGAR, OS PARTICIPANTES E AS ATIVIDADES PODEM MUDAR.

**ONDE ACONTECE?****QUEM PARTICIPA?****POR QUE AS PESSOAS
SE REÚNEM?**

PARA COMPREENDER UMA COMEMORAÇÃO, OBSERVE SEU SIGNIFICADO E COMO ELA É VIVIDA POR CADA GRUPO.



NOME: _____

DATA: _____

1 OBSERVE AS COMEMORAÇÕES.

MOSTRA CULTURAL DA ESCOLA



ANIVERSÁRIO EM FAMÍLIA



ENCONTRO DA COMUNIDADE

QUAL ACONTECE NA ESCOLA? MARQUE X.

☐ A☐ B☐ C

QUAL REÚNE MORADORES DO BAIRRO? MARQUE X.

☐ A☐ B☐ C**2 COMPARE OS PARTICIPANTES.**

LIGUE CADA COMEMORAÇÃO AO GRUPO QUE PARTICIPA.

FESTA DA TURMA

ANIVERSÁRIO EM CASA

FEIRA DA COMUNIDADE

FAMILIARES E
CONVIDADOSMORADORES E
VISITANTESESTUDANTES E
PROFISSIONAIS
DA ESCOLA**3 PENSE NO SIGNIFICADO.**A ESCOLA ORGANIZOU UMA EXPOSIÇÃO COM BRINQUEDOS CRIADOS PELAS CRIANÇAS.
POR QUE ESSA COMEMORAÇÃO É IMPORTANTE PARA A TURMA?☐

PARA COMPARTILHAR AS CRIAÇÕES E VALORIZAR O TRABALHO DAS CRIANÇAS.

☐

PARA ESCONDER AS CRIAÇÕES.

☐

PARA DEIXAR A ESCOLA VAZIA.

4 REGISTRE UMA COMEMORAÇÃO.

PENSE EM UMA COMEMORAÇÃO QUE VOCÊ CONHECE. ELA PODE ACONTECER NA ESCOLA, NA FAMÍLIA OU NA COMUNIDADE.

NOME DA COMEMORAÇÃO: _____

ONDE ACONTECE: _____

QUEM PARTICIPA: _____

DESENHE UMA ATIVIDADE QUE ACONTECE NESSA COMEMORAÇÃO.

CONTE À TURMA POR QUE ESSA COMEMORAÇÃO É IMPORTANTE PARA ESSE GRUPO.

UM MAPA PARA BRINCAR

GEOGRAFIA • 1º ANO • EF01GE09

VAMOS APRENDER

O MAPA SIMPLES MOSTRA UM LUGAR VISTO DE CIMA. ELE AJUDA A LOCALIZAR OBJETOS E A ESCOLHER CAMINHOS.

MAPA DO QUINTAL DAS DESCOBERTAS



LEGENDA



ÁRVORE



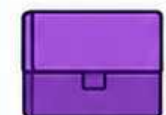
CAIXA DE AREIA



FONTE



BANCO



CAIXA DE BRINQUEDOS

USE O CORPO COMO REFERÊNCIA

COLOQUE O MAPA À SUA FRENTE. A MÃO COM QUE VOCÊ ESCRIVE PODE AJUDAR A LEMBRAR UM DOS LADOS.



LOCALIZE

NO MAPA, A ÁRVORE ESTÁ À **ESQUERDA** DE VOCÊ.

A CAIXA DE AREIA ESTÁ À **DIREITA** DE VOCÊ.

À SUA **FRENTE**, ESTÁ A FONTE.



OUTRAS POSIÇÕES



A BOLA ESTÁ **DENTRO** DA CAIXA.



A BOLA ESTÁ **FORA** DA CAIXA.



NA FRENTE



ATRÁS

PARA USAR UM MAPA, OBSERVE A LEGENDA, SUA POSIÇÃO E OS PONTOS DE REFERÊNCIA.

EF01GE09 — Elaborar e utilizar mapas simples para localizar elementos do local de vivência, considerando referenciais espaciais (frente e atrás, esquerda e direita, em cima e embaixo, dentro e fora) e tendo o corpo como referência.

ENCONTRE O CAMINHO DA BRINCADEIRA

GEOGRAFIA • 1º ANO • EF01GE09

NOME: _____

DATA: _____

1 LEIA O MAPA.



LEGENDA



A TENDA DE LEITURA ESTÁ À SUA _____.

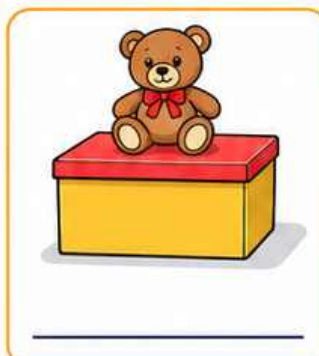
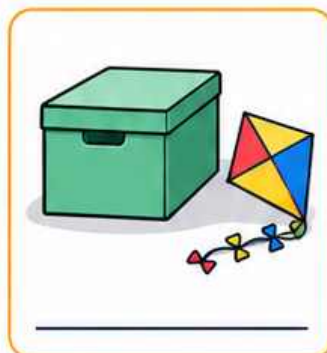
A MESA DE BLOCOS ESTÁ À SUA _____.

À SUA FRENTE, NO CENTRO, ESTÁ O _____.

2 EM CIMA, EMBAIXO, DENTRO OU FORA?

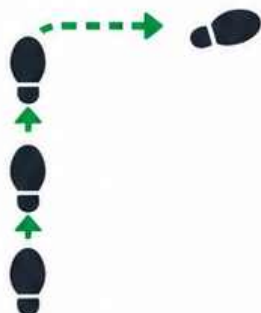
OBSERVE E ESCREVA A POSIÇÃO.

EM CIMA • EMBAIXO • DENTRO • FORA



3 SIGA O CAMINHO COM O CORPO.

FIQUE DE COSTAS PARA A ENTRADA DO PÁTIO.
DÊ TRÊS PASSOS PARA A FRENTE. VIRE À DIREITA.



PARA QUAL ESTAÇÃO DO MAPA VOCÊ ESTARIA INDO?

- ☐ TENDA DE LEITURA
- ☐ MESA DE BLOCOS
- ☐ ARGOLAS

4 CRIE UM MAPA SIMPLES.

DESENHE UM ESPAÇO DA SUA ESCOLA VISTO DE CIMA.
INCLUA VOCÊ E PELO MENOS TRÊS PONTOS DE REFERÊNCIA.



NOME DO ESPAÇO: _____

UM PONTO À MINHA ESQUERDA: _____



MOSTRE O MAPA A UM COLEGA E EXPLIQUE COMO
CHEGAR A UM DOS LUGARES.

O TEMPO ORGANIZA A BRINCADEIRA

CIÊNCIAS • 1º ANO • EF01CI05

NOME: _____

DATA: ____ / ____ / ____

UM DIA TEM DIFERENTES PERÍODOS

MANHÃ



ACORDAR, TOMAR CAFÉ E CHEGAR À ESCOLA.

TARDE



BRINCAR NO PÁTIO E PARTICIPAR DE OFICINAS.

NOITE



JANTAR, ORGANIZAR OS BRINQUEDOS E DORMIR.

MANHÃ, TARDE E NOITE SÃO PERÍODOS DO DIA.

O CALENDÁRIO TAMBÉM ORGANIZA O TEMPO

DIA



UMA VOLTA COMPLETA DA ROTINA, COM MANHÃ, TARDE E NOITE.

SEMANA

SEG	TER	QUA	QUI	SEX	SÁB	DOM

CONJUNTO DE 7 DIAS.

MÊS



CONJUNTO DE SEMANAS.

ANO

JAN	FEV	MAR	ABR
MAI	JUN	JUL	AGO
SET	OUT	NOV	DEZ

CONJUNTO DE 12 MESES.

EXEMPLO: SEMANA DA CRIANÇA

SEGUNDA



JOGOS

TERÇA



PINTURA

QUARTA



FESTA

AS ATIVIDADES ACONTECEM EM DIAS DIFERENTES.

LEMBRE-SE!



USAMOS O RELÓGIO E O CALENDÁRIO PARA ORGANIZAR NOSSAS ATIVIDADES.



NOME: _____

DATA: ____ / ____ / ____

1 QUANDO ACONTECE? ESCREVA: MANHÃ, TARDE OU NOITE.







2 COLOQUE A ROTINA EM ORDEM. NUMERE DE 1 A 4, PENSANDO NO QUE ACONTECE PRIMEIRO.



3 COMPLETE A SEMANA.

BANCO DE PALAVRAS: TERÇA • QUINTA • SÁBADO

SEGUNDA

QUARTA

SEXTA

DOMINGO

QUANTOS DIAS TEM UMA SEMANA? ____ DIAS.

4 A SEMANA DA CRIANÇA.

SEGUNDA	JOGOS	
TERÇA	PINTURA	
QUARTA	CONTAÇÃO DE HISTÓRIA	
QUINTA	CIRCUITO	
SEXTA	FESTA	

A) EM QUE DIA ACONTECE A PINTURA?

B) QUAL ATIVIDADE ACONTECE DEPOIS DO CIRCUITO?

C) A FESTA ACONTECE EM QUAL PERÍODO?

() MANHÃ () TARDE () NOITE.

5 LIGUE CADA PALAVRA À INFORMAÇÃO.

DIA

•

SEMANA

•

MÊS

•

ANO

•

12 MESES

•

7 DIAS

•

MANHÃ, TARDE E NOITE

•

CONJUNTO DE SEMANAS

•

ARTE QUE SE JUNTA

ARTE • 1º ANO • EF15AR05

NOME: _____ DATA: ____/____/____

1 CRIAÇÃO INDIVIDUAL

CADA CRIANÇA DESENHA E RECORTA UMA PEÇA PRÓPRIA EM FORMATO DE BALÃO, ESTRELA, BRINQUEDO OU MÃO COLORIDA.



2 CRIAÇÃO COLABORATIVA

AS CRIANÇAS CONVERSAM, AJUDAM, COMPARTILHAM MATERIAIS E DECIDEM ONDE CADA PEÇA FICARÁ.



3 CRIAÇÃO COLETIVA

TODAS AS PEÇAS FORMAM JUNTAS UM GRANDE PAINEL CHAMADO "O MUNDO DAS CRIANÇAS".



PODEMOS CRIAR EM DIFERENTES ESPAÇOS

SALA DE AULA



PÁTIO



CORREDOR



PRAÇA OU COMUNIDADE



PARA TRABALHAR EM GRUPO

OUVIR AS IDEIAS.



COMPARTILHAR OS MATERIAIS.



CUIDAR DA CRIAÇÃO DOS COLEGAS.



PARTICIPAR DAS ESCOLHAS.



LEMBRE-SE!

CADA CRIANÇA CRIA DE UM JEITO. QUANDO AS IDEIAS SE ENCONTRAM, NASCE UMA OBRA DE TODOS!

MINHA ARTE NO PAINEL DA TURMA

ARTE • 1º ANO • EF15AR05

NOME: _____

DATA: ____ / ____ / ____

1 PLANEJE SUA CRIAÇÃO.

ESCOLHA UM TEMA PARA REPRESENTAR O QUE É SER CRIANÇA.

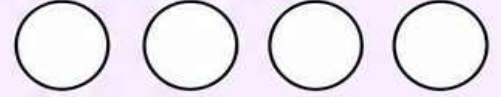

☐ BRINQUEDO

☐ BRINCADEIRA

☐ AMIZADE

☐ IMAGINAÇÃO

MINHAS CORES SERÃO:



VOU USAR:

☐ LÁPIS DE COR

☐ COLAGEM

☐ GIZ DE CERA

☐ TINTA

2 CRIE SUA PARTE.

DESENHE UMA CENA DO TEMA ESCOLHIDO. USE LINHAS, FORMAS, CORES E TEXTURAS.

TÍTULO DA MINHA CRIAÇÃO: _____

3 VAMOS JUNTAR AS IDEIAS!

1

 MOSTRE SUA CRIAÇÃO AO GRUPO.


2

 OUÇA AS IDEIAS DOS COLEGAS.


3

 DECIDAM JUNTOS A POSIÇÃO DE CADA TRABALHO.


4

 MONTEM O PAINEL COLETIVO.


TÍTULO DO PAINEL DA TURMA: _____

4 ONDE A ARTE SERÁ COMPARTILHADA?

☐ SALA DE AULA

☐ CORREDOR

☐ PÁTIO

☐ ESPAÇO DA COMUNIDADE

MINHA PARTICIPAÇÃO

☐ CRIEI MINHA PARTE.

☐ COMPARTILHEI MATERIAIS.

☐ OUVI OS COLEGAS.

☐ AJUDEI A MONTAR O PAINEL.


PLATAFORMA ORION

PROFESSOR, E SE SOBASSE MAIS TEMPO PARA VOCÊ?

Transforme horas de trabalho em materiais prontos com criatividade, organização e ajuda da inteligência artificial.



➤ NA PLATAFORMA ORION, VOCÊ PODE CRIAR EM ALGUNS MINUTOS: ➤



PLANEJAMENTOS



PEIs



AVALIAÇÕES
DE PEIs



ATIVIDADES
PEDAGÓGICAS



MURAIS E JOGOS



SIMULADOS SAEB



E MUITO MAIS!

Conte com a IA para organizar ideias, adaptar conteúdos e produzir materiais com mais agilidade.

Menos tempo preparando. Mais tempo para ensinar, descansar e aproveitar a vida.



**MAIS AGILIDADE PARA O PROFESSOR.
MAIS TEMPO PARA O QUE IMPORTA.**

CONHEÇA A PLATAFORMA

www.plataformaorion.com

QUER MAIS ATIVIDADES GRATUITAS?

ACESSE: www.plataformaorion.com/materiais-gratis



SIGA NO INSTAGRAM: [@plataforma_orion](https://www.instagram.com/plataforma_orion)



AVISO IMPORTANTE

Este material é destinado ao uso pessoal e pedagógico. Não pode ser comercializado nem compartilhado em grupos.

www.plataformaorion.com