

## **E.M. “ BAIRRO RECANTO PRIMAVERA”**

**PROFESSORA: ARVELINA**

**FASE I e II A      ANO: 2021**

**3º BIMESTRE**

**REFERENTES AOS DIAS: 09, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 23, 24, 25,  
26 e 27/ 08**

**9ª APOSTILA**



NOME: \_\_\_\_\_

**3º BIMESTRE**

## Senhores Pais ou Responsáveis.

Estamos afastados, mas a aprendizagem não pode parar. As crianças continuarão com as atividades em casa com o auxílio de seus familiares.


Agradeço a participação nas atividades propostas! A nossa parceria é fundamental. Neste momento em que estamos sendo desafiados a nos reinventar a cada dia! Continuo contando com o seu apoio!

- Reforço a importância na participação e a devolução das atividades.
- Envie as atividades a professora de acordo com as orientações. Caso seja solicitado o envio de fotos, precisam estar legíveis, podendo ser enviado assim que possível, mas não deixe de enviar.
- Se for necessário, e estiver dentro de suas possibilidades, pode ajudar a criança. Mas NUNCA faça por ela!
- Reserve um horário do dia para a leitura que é enviada no grupo do whatsapp ou outra e que possa estar com seu filho (a) – 15 minutos são suficientes.
- Não acumule atividades, caso não consiga realizar no dia, tente realizar o quanto antes.
- Para realizar o Jogo da Trilha, já foi disponibilizado o dado na 6ª apostila e estarei disponibilizando o coração para marcar o tabuleiro. Na atividade do Chapéu do Soldado vou enviar papel dobradura. Consultar o crachá que já foi disponibilizado na 1ª apostila para a criança, escrever o seu nome e colocar a data nas atividades.
- É importante lembrar que as atividades práticas, lúdicas, as dinâmicas (brincadeiras) propostas nas apostilas devem ser realizadas para o desenvolvimento da criança.

Veja mais em: <https://www.youtube.com/watch?v=RhR6lxv9iO8&t=19s> (JOGOS LÚDICOS NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA USITAL MDF)

Orientações sobre o enfrentamento ao COVID - 19:

**Ajude a combater o COVID-19 - Coronavírus**



Se puder  
fique em casa

Se sair  
use máscara

Lave as mãos

Use álcool em  
gel

**Caso apresente os sintomas abaixo, procure  
uma unidade hospitalar:**



Tosse seca

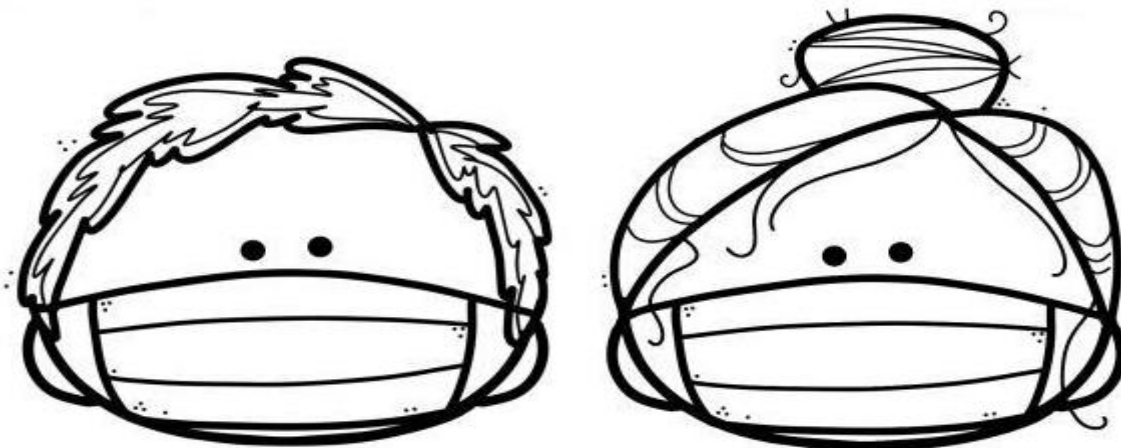
Dor de  
garganta

Febre alta

Dificuldade  
respiratória

NOME: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_\_

O MEU NOME:



QUAL É O SEU NOME?

LETRA INICIAL  
DO NOME:

LETRA FINAL  
DO NOME:

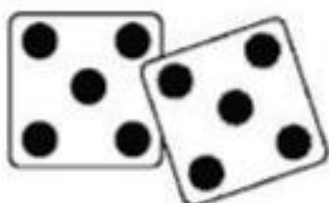
TOTAL DE LETRAS  
DO SEU NOME:

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: (X) O EU, O OUTRO E O NÓS. ( ) CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS. (X) TRAÇOS, SONS, CORES, E FORMAS. (X) ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO. (X) ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

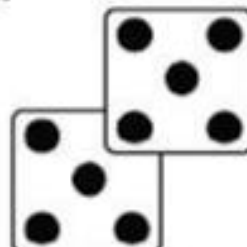
**3º BIMESTRE**

NOME: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_\_

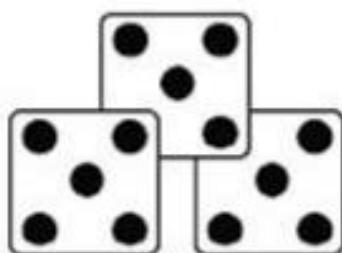
1- CONTE E PINTE O NUMERAL QUE INDICA A QUANTIDADE DE BOLINHAS REPRESENTADA PELOS DADOS.



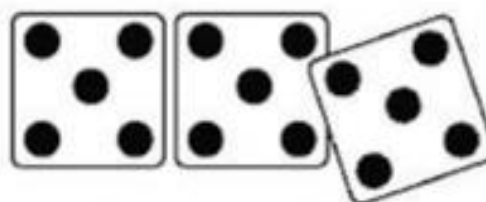
9 10 6



7 9 11



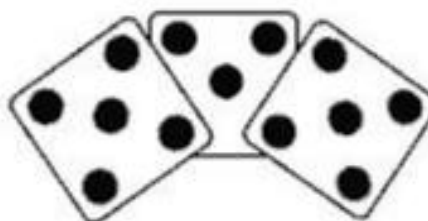
18 12 13



15 13 8



12 10 16



9 11 13

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ( ) O EU, O OUTRO E O NÓS. ( ) CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS. (X) TRAÇOS, SONS, CORES, E FORMAS. (X) ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO. (X) ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

**3º BIMESTRE**

NOME: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_\_

VEJA EM: <https://www.youtube.com/watch?v=cWeHrK7At88>(LETRA G)

Trace e pinte somente a letra G.

F E G D

D G

E F

G G

D G

A G

E F G

G

**GATO**

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ( ) O EU, O OUTRO E O NÓS. (X) CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS. (X) TRAÇOS, SONS, CORES, E FORMAS. (X) ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO. (X) ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

**3º BIMESTRE**

NOME: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_\_

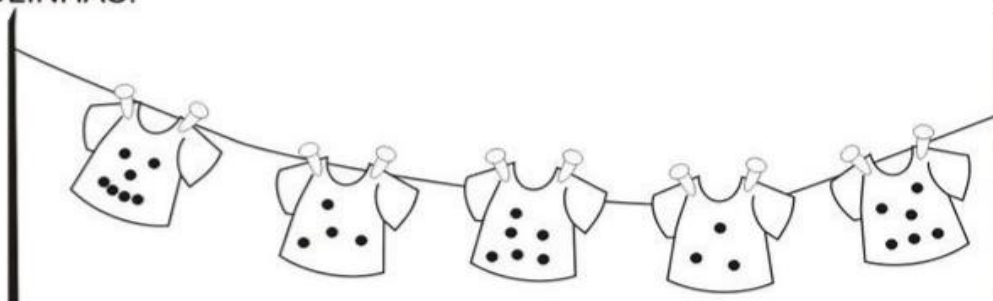
ASSISTA AO VÍDEO: [https://www.youtube.com/watch?v=ZtqotFFX-D0\(NUMERO 6\)](https://www.youtube.com/watch?v=ZtqotFFX-D0(NUMERO 6))

## DE OLHO NO NUMERAL 6

1. VAMOS DECORAR O NUMERAL 6?



2. PINTE DE AZUL NO VARAL AS CAMISETAS EM QUE APARECEM 6 BOLINHAS:



CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ( ) O EU, O OUTRO E O NÓS. ( ) CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS. (X) TRAÇOS, SONS, CORES, E FORMAS. (X) ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO. (X) ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

**3º BIMESTRE**

NOME: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_\_

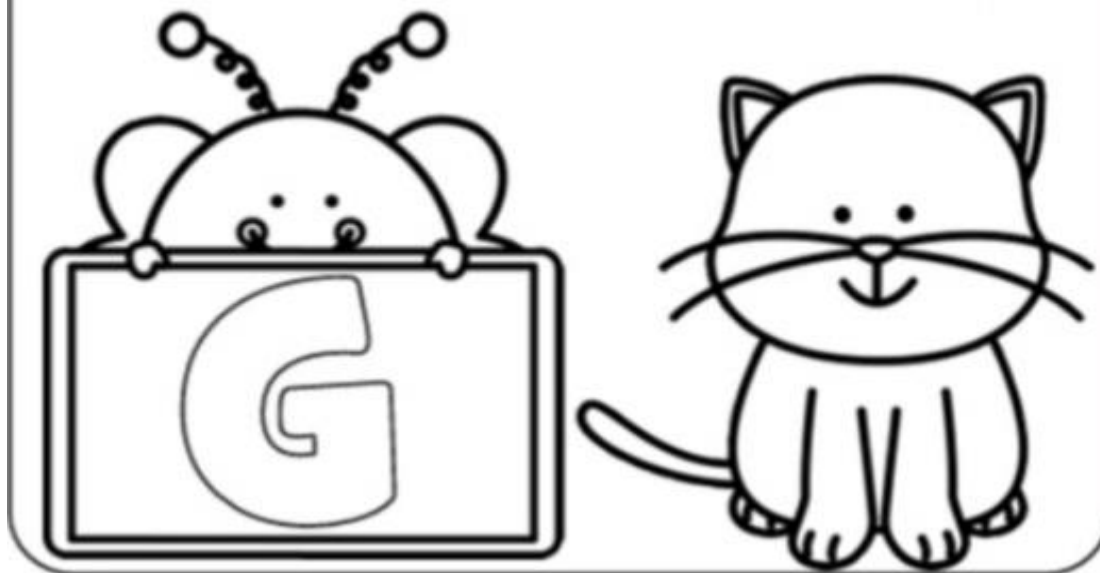
VAMOS COLORIR A LETRA G?



VAMOS ESCREVER A LETRA G?

G

\_\_\_\_\_



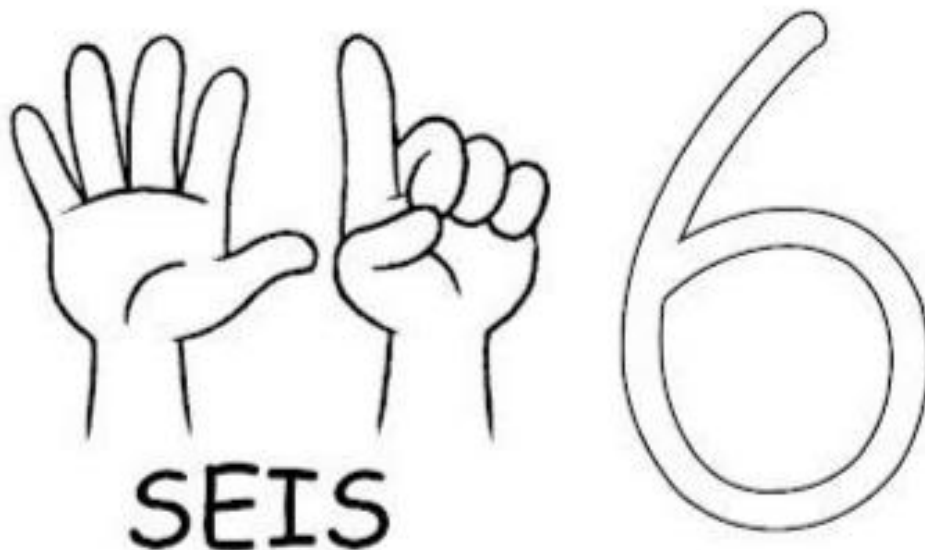
CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ( ) O EU, O OUTRO E O NÓS. ( ) CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS. (X) TRAÇOS, SONS, CORES, E FORMAS. (X) ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO. (X) ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

**3º BIMESTRE**



NOME: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_\_

O NÚMERO DE HOJE É...



SEIS



1- VAMOS TREINAR?



CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ( ) O EU, O OUTRO E O NÓS. ( ) CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS. ( X ) TRAÇOS, SONS, CORES, E FORMAS. ( X ) ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO. ( X ) ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

**3º BIMESTRE**

NOME: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_\_

VEJA EM: [https://www.youtube.com/watch?v=1s\\_LKI8bXUK](https://www.youtube.com/watch?v=1s_LKI8bXUK)(NÃO ATIRE O PAU NO GATO)

### NÃO ATIRE O PAU NO GATO

NÃO ATIRE O PAU NO GATO (TO-TO)  
PORQUE ISSO (SSO-SSO)  
NÃO SE FAZ (FAZ-FAZ)  
Ô GATINHO (NHO-NHO)  
É NOSSO AMIGO (GO)  
NÃO DEVEMOS MALTRATAR  
OS ANIMAIS  
MIAU!!!



CUBRA OS PONTINHOS E CIRCULE AS VOGAIS.

PAU

QUANTAS VOGAIS?

COPIE AS VOGAIS:

---

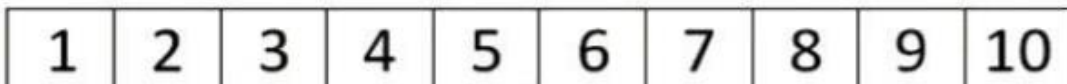
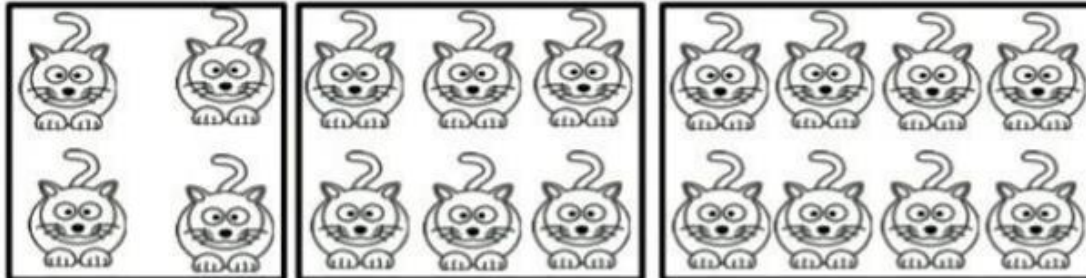
---

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ( ) O EU, O OUTRO E O NÓS. ( ) CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS. (X) TRAÇOS, SONS, CORES, E FORMAS. (X) ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO. (X) ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

**3º BIMESTRE**

NOME: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_\_

LIGUE CADA CONJUNTO DE GATOS A SUA QUANTIDADE.



PINTE O CONJUNTO QUE TEM MAIS GATOS.

LIGUE O GATO A SEU FILHOTE



CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ( ) O EU, O OUTRO E O NÓS. ( ) CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS. (X) TRAÇOS, SONS, CORES, E FORMAS. ( ) ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO. (X) ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

**3º BIMESTRE**

NOME: \_\_\_\_\_

DATA: \_\_\_\_\_

# ÁLBUM DO FOLCLORE



CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ( ) O EU, O OUTRO E O NÓS. ( ) CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS. (X) TRAÇOS, SONS, CORES, E FORMAS. (X) ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO. ( ) ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

**3º BIMESTRE**

NOME: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_\_

VEJA EM: <https://www.youtube.com/watch?v=rfeSffv57-o>(O QUE É FOLCLORE)

## FOLCLORE....

.... É UM CONJUNTO DE TRADIÇÕES, CONHECIMENTOS E CRENÇAS POPULARES EXPRESSAS EM **PROVÉRBIOS, LENDAS OU CANÇÕES.**

TODOS OS CONHECIMENTOS DO POVO CONSERVADOS ATRAVÉS DO TEMPO, INCLUINDO AINDA **HÁBITOS, BRINCADEIRAS E ENFEITES**, SÃO CONSIDERADOS FOLCLORE.

O FOLCLORE É TÃO IMPORTANTE QUE, DESDE 1.965 A UM DIA ESPECIAL PARA ELE EM NOSSO CALENDÁRIO: 22 DE AGOSTO.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ( ) O EU, O OUTRO E O NÓS. ( ) CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS. ( X ) TRAÇOS, SONS, CORES, E FORMAS. (X) ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO. ( ) ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

**3º BIMESTRE**

NOME: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_\_

VEJA EM: <https://www.youtube.com/watch?v=gDnVgMcJDA&t=16s>( A LENDA DA IARA)

# IARA



A IARA É UMA LENDA DO FOLCLORE BRASILEIRO. ELA É UMA LINDA SEREIA QUE VIVE NO RIO AMAZONAS, SUA PELE É MORENA, POSSUI CABELOS LONGOS, NEGROS E OLHOS CASTANHOS.

A IARA COSTUMA TOMAR BANHO NOS RIOS E CANTAR UMA MELODIA IRRESISTÍVEL, DESTA FORMA OS HOMENS QUE A VÊM NÃO CONSEGUEM RESISTIR AOS SEUS DESEJOS E PULAM DENTRO DO RIO. ELA TEM O PODER DE CEGAR QUEM A ADMIRA E LEVAR PARA O FUNDO DO RIO QUALQUER HOMEM QUE ELA DESEJAR SE CASAR.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ( ) O EU, O OUTRO E O NÓS. ( ) CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS. ( X ) TRAÇOS, SONS, CORES, E FORMAS. (X) ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO. ( ) ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

**3º BIMESTRE**

NOME: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_\_



COMPLETE O QUADRO COM AS LETRAS FALTOSAS

S		R		I	
	E		E		A
S					

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ( ) O EU, O OUTRO E O NÓS. ( ) CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS. (X) TRAÇOS, SONS, CORES, E FORMAS. (X) ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO. ( ) ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

**3º BIMESTRE**

NOME: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_\_

ASSISTA EM: <https://www.youtube.com/watch?v=VJOQtOuYtsE>(A LENDA DO SACI)

# SACI-PERERÊ



É UM MENINO NEGRO E MUITO LEVADO, QUE TEM UMA PERNA SÓ, FUMA CACHIMBO E USA UM GORRO VERMELHO QUE TEM PODERES MÁGICOS.

O SACI ADORA FAZER TRAVESSURAS, COMO QUEIMAR A COMIDA, ESPANTAR O GADO, ASSUSTAR VIAJANTES SOLITÁRIOS E DAR NÓS NAS CRINAS DOS CAVALOS.

DIZEM QUE PARA PEGAR UM SACI É PRECISO FAZER UMA ARMADILHA COM UMA PENEIRA. DEPOIS QUE ELE CAIR NA CILADA, É PRECISO TIRAR RAPIDAMENTE SEU GORRO VERMELHO, COLOCAR O SACI EM UMA GARRAFA E FECHAR BEM COM UMA ROLHA.

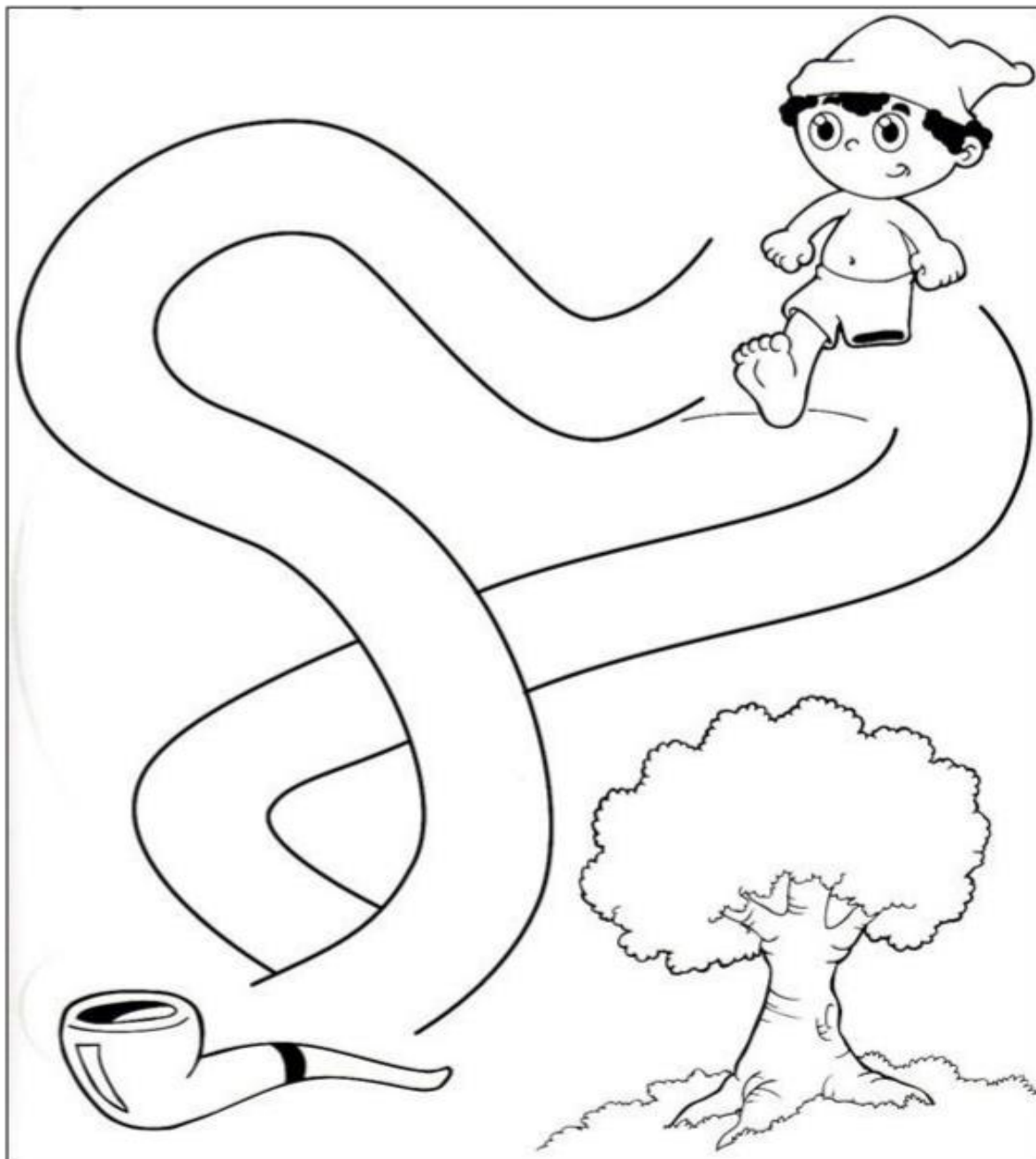
CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ( ) O EU, O OUTRO E O NÓS. ( ) CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS. ( X ) TRAÇOS, SONS, CORES, E FORMAS. (X) ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO. ( ) ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

**3º BIMESTRE**



NOME: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_\_

**LEVE O SACI ATÉ SEU CACHIMBO. VOCÊ PODE USAR O LÁPIS OU PASSE O DEDO NA TINTA E FAÇA O CAMINHO.**



CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ( ) O EU, O OUTRO E O NÓS. ( ) CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS. ( X ) TRAÇOS, SONS, CORES, E FORMAS. (X) ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO. ( ) ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

**3º BIMESTRE**

NOME: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_\_

VEJA EM: <https://www.youtube.com/watch?v=oHHhI07EdWk&t=11s>(A LENDA DO LOBISOMEM)

# LOBISOMEM



DIZ A LENDA QUE SE UMA FAMÍLIA TIVER SETE FILHAS E O OITAVO FOR MENINO, ELE PODERÁ SER UM LOBISOMEM.

O LOBISOMEM É UM HOMEM COMUM, MAS NA NOITE DE SEXTA-FEIRA, QUANDO A LUA ESTÁ CHEIA E BRILHANTE, EXATAMENTE À MEIA-NOITE ELE SE TRANSFORMA EM LOBISOMEM, UMA CRIATURA TERRÍVEL, MUITO PELUDA, QUE PARECE UM LOBO.

DURANTE A NOITE INVADE GALINHEIROS E CORRE ATRÁS DE TODOS OS BICHOS.

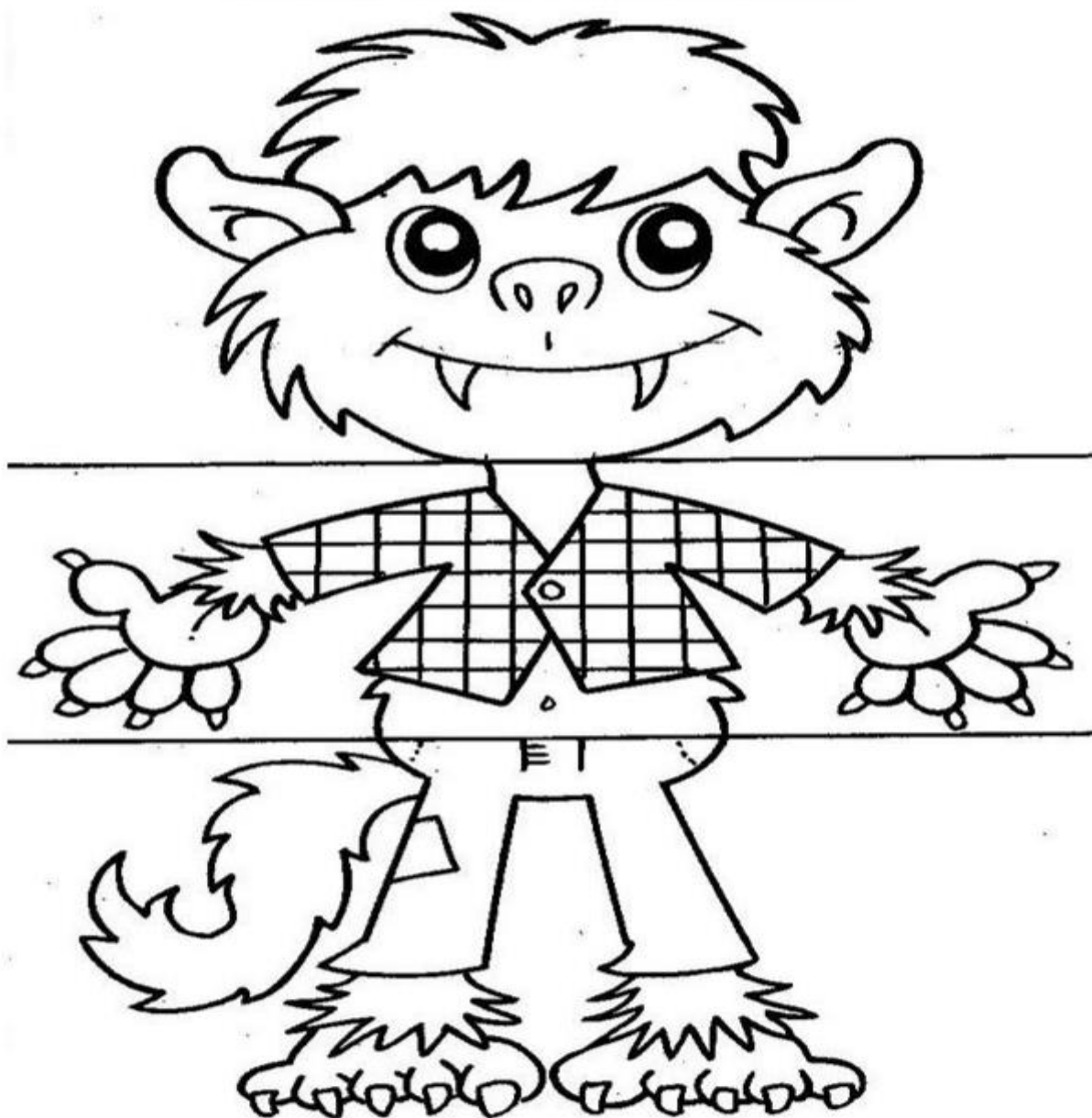
AOS PRIMEIROS RAIOS DE SOL O MONSTRO DESAPARECE DANDO LUGAR A UM HOMEM NORMAL.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ( ) O EU, O OUTRO E O NÓS. ( ) CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS. (X) TRAÇOS, SONS, CORES, E FORMAS. (X) ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO. ( ) ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

**3º BIMESTRE**

NOME: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_\_

PINTE O DESENHO BEM BONITO E DEPOIS RECORTE  
PARA MONTAR O LOBISOMEM.



CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: (X) O EU, O OUTRO E O NÓS. (X) CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS. (X) TRAÇOS, SONS, CORES, E FORMAS. (X) ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO. ( ) ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

**3º BIMESTRE**

NOME: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_\_


COLE O QUEBRA – CABEÇA:

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ( X ) O EU, O OUTRO E O NÓS. ( X ) CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS. ( X ) TRAÇOS, SONS, CORES, E FORMAS. ( X ) ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO. ( X ) ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

**3º BIMESTRE**


NOME: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_\_

ASSISTA EM: <https://www.youtube.com/watch?v=8Dwr0wgrt0E>(MÚSICA DO SOLDADO)



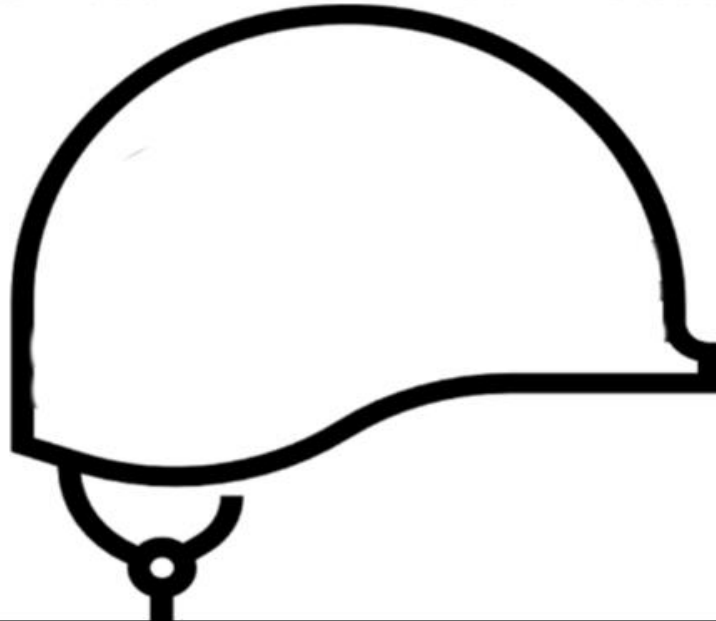
VAMOS CANTAR?

MARÇA SOLDADO  
CABEÇA DE PAPEL  
SE NÃO MARCHAR DIREITO  
VAI PRESO PRO QUARTEL



O QUARTEL PEGOU FOGO  
A POLICIA DEU SINAL  
ACODE, ACODE, ACODE  
A BANDEIRA NACIONAL.

1- COLE PEDACINHOS DE PAPEL VERDE NO CHAPÉU DO SOLDADO.



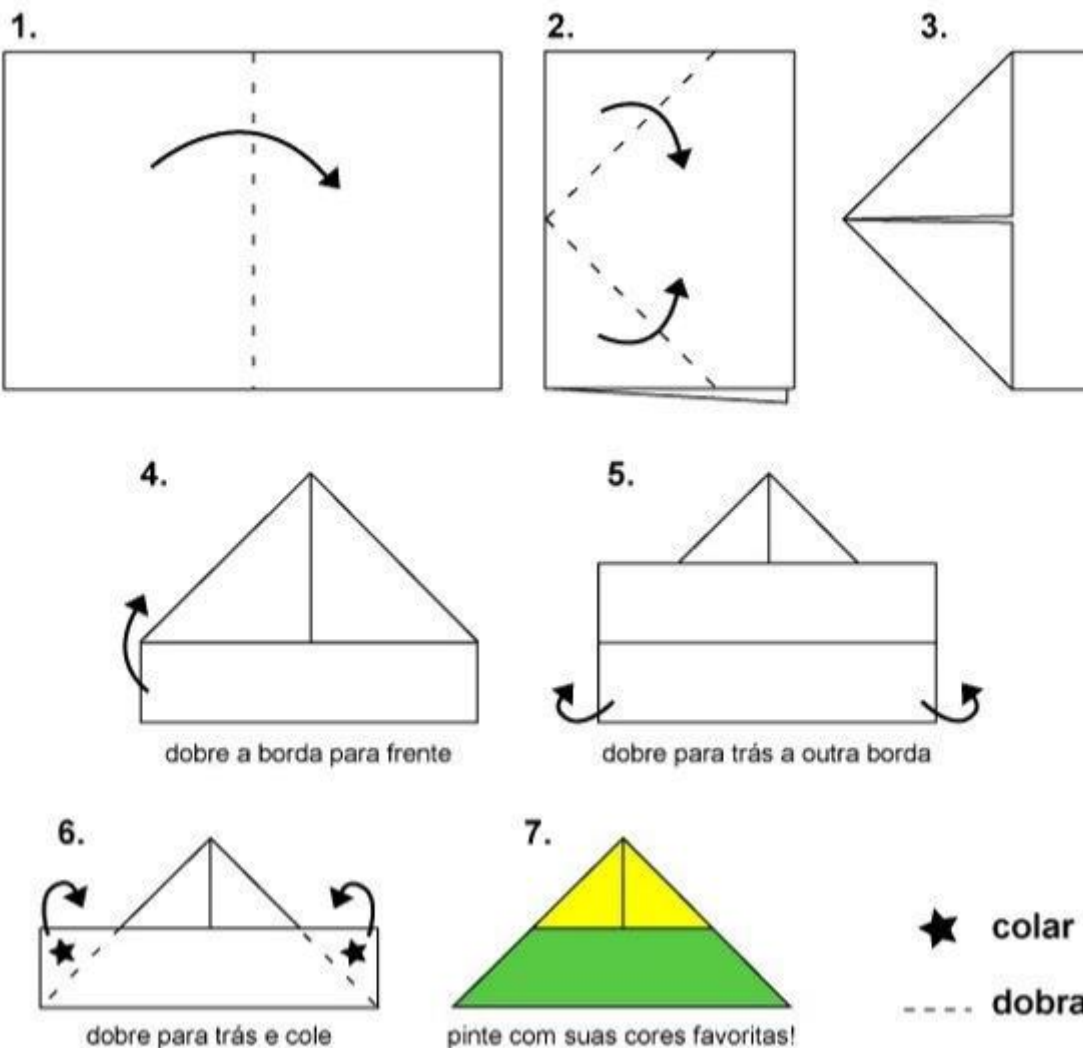
CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ( ) O EU, O OUTRO E O NÓS. (X) CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS. (X) TRAÇOS, SONS, CORES, E FORMAS. (X) ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO. (X) ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

**3º BIMESTRE**

NOME: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_\_

VEJA EM: <https://www.youtube.com/watch?v=Ws4uvBPdKSs>(DOBRADURA DO CHAPÉU DO SOLDADO)

## DOBRADURA: CHAPÉU DO SOLDADO



CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ( ) O EU, O OUTRO E O NÓS. (X) CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS. (X) TRAÇOS, SONS, CORES, E FORMAS. (X) ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO. (X) ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

**3º BIMESTRE**

NOME: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_\_

## JOGO DA MEMÓRIA

ESTE JOGO CONTÉM: 24 FICHAS PARA RECORTAR.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 2 OU 3

REGRAS DO JOGO:

- EMBARALHE AS FICHAS E DISTRIBUA - AS SOBRE A MESA, COM AS FIGURAS VOLTADAS PARA BAIXO.
- O PRIMEIRO JOGADOR VIRA UMA FICHA E DEPOIS OUTRA.
- SE FORMAR UM PAR DE FIGURAS, RECOLHE AS FICHAS E CONTINUA A JOGADA, VIRANDO MAIS DUAS FICHAS.
- SE AS FICHAS VIRADAS NÃO FORMAREM PAR, DEVERÃO SER COLOCADAS NOS MESMOS LUGARES, SEMPRE COM AS FICHAS VOLTADAS PARA BAIXO.
- O JOGADOR SEGUINTE PROCEDE DA MESMA MANEIRA E ASSIM SUCESSIVAMENTE.
- O JOGO SÓ TERMINA QUANDO TODAS AS FICHAS FOREM RECOLHIDAS.
- QUEM FORMAR O MAIOR NÚMERO DE PARES VENCERÁ O JOGO.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ( X ) O EU, O OUTRO E O NÓS. ( X ) CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS. ( X ) TRAÇOS, SONS, CORES, E FORMAS. ( X ) ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO. ( X ) ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

**3º BIMESTRE**

NOME: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_\_

JOGO DA MEMÓRIA: (IMPRIMIR 2X )



CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ( X ) O EU, O OUTRO E O NÓS. ( X ) CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS. ( X ) TRAÇOS, SONS, CORES, E FORMAS. ( ) ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO. ( X ) ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

**3º BIMESTRE**



NOME: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_\_

## JOGO DA TRILHA

CONVIDE UMA PESSOA PARA FORMAR DUPLA.

PREPARAÇÃO:

- MARCAR COM OS CORAÇÕES A SUA POSIÇÃO.

COMO JOGAR:

- JOGUE O DADO. O NÚMERO QUE SAIR INDICA A QUANTIDADE DE CASA QUE VOCÊ VAI ANDAR. MARQUE NO TABULEIRO.

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: ( X ) O EU, O OUTRO E O NÓS. ( X ) CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS. ( X ) TRAÇOS, SONS, CORES, E FORMAS. ( X ) ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO. ( X ) ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

**3º BIMESTRE**



NOME: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_\_

ASSISTA AO VÍDEO: <https://www.youtube.com/watch?v=ogmDxpREixg> (BRINCADEIRA DA AMARELINHA)

## AMARELINHA

RISCA - SE O CHÃO COM GIZ, TIJOLO OU FITA. A CRIANÇA DEVE PULAR COM UM E DOIS PÉ ATÉ CHEGAR NO 10. A CRIANÇA PODE TAMBÉM JOGAR UMA PEDRINHA E NO NÚMERO QUE ELA PARAR FICA PROIBIDO ENCOSTAR O PÉ.



CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS: (X) O EU, O OUTRO E O NÓS. (X) CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS. (X) TRAÇOS, CORES, E FORMAS. (X) ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO. (X) ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

**3º BIMESTRE**

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

<https://pinterest>

<https://www.youtube.com/watch?v=RhR6lxv9iO8&t=19s>

<https://www.youtube.com/watch?v=cWeHrK7At88>

<https://www.youtube.com/watch?v=ZtqotFFX-D0>

[https://www.youtube.com/watch?v=1s\\_LKI8bXUk](https://www.youtube.com/watch?v=1s_LKI8bXUk)

<https://www.youtube.com/watch?v=rfeSFfv57-o>

<https://www.youtube.com/watch?v=gDENVgMcJDA&t=16s>

<https://www.youtube.com/watch?v=VJOQtOuYtsE>

<https://www.youtube.com/watch?v=oHHhI07EdWk&t=11s>

<https://www.youtube.com/watch?v=8Dwr0wgrt0E>

<https://www.youtube.com/watch?v=Ws4uvBPdKSs>

<https://www.youtube.com/watch?v=ogmDxpREixg>