



**Prefeitura
de Rolândia**

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

EDUCAÇÃO INFANTIL

28º ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO – COVID 19

CMEI MUNICIPAL PROFESSOR DELERMO POPPI

PROFESSOR: AMANDA DE ASSIS

TURMA: INFANTIL III CRIANÇAS BEM PEQUENAS (3 ANOS)

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 13 A 17 DE SETEMBRO

VÍDEO OU ÁUDIO DO PROFES SOR	TODAS AS VEZES QUE O PROFESSOR ENCAMINHAR ATIVIDADES PARA OS FAMILIARES, INICIAR COM SAUDAÇÕES, PARA ACOLHIMENTO DOS PAIS E DAS CRIANÇAS.
O QUE VOCÊ VAI ESTUDAR:	SABERES E CONHECIMENTOS: <ul style="list-style-type: none">• Próprio corpo e suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas.• Convívio e interação social• Comunicação verbal e expressão de sentimentos.• Procedimentos dialógicos para a resolução de conflitos• Coordenação motora ampla: equilíbrio, destreza e postura corporal.• Orientação espacial.• Seu corpo, suas possibilidades motoras, sensoriais e expressivas.• Esquema corporal• Jogos expressivos de linguagem corporal.• Noções espaciais: dentro, fora, perto, longe, embaixo, em cima, de um lado, do outro, esquerda, direita, frente, atrás etc.• Dança• Execução musical (imitação)• Materiais e tecnologias para a produção da escrita.• Os objetos, suas características, propriedades e funções.• Diferentes instrumentos musicais convencionais e não convencionais.• Propriedades dos objetos: formas e tridimensionalidade.• Diversidade musical de várias culturas locais, regionais e globais.• Manifestações folclóricas.• Vocabulário• Gêneros textuais

	<ul style="list-style-type: none"> • Características gráficas: personagens e cenários. • Relação entre imagem ou tema e narrativa. • Criação e reconto de história • Vocabulário • Apreciação de gêneros textuais • Sensibilidade estética em relação aos textos. • Marcas gráficas: desenhos, letras, números. • Sistema alfabético de representação da escrita e mecanismos de escrita. • Características físicas, utilidades, propriedades, semelhanças e diferenças entre os objetos. • Relação espaço-temporal. • Dia e noite. • Transformação da natureza • Percepção do entorno • Noção temporal • Classificação • Noções de tempo • Sequência temporal nas narrativas orais e registros gráficos • Identificação e utilização dos números • Números e quantidades • Agrupamento de quantidades •
	<p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: O EU O OUTRO E NÓS:</p> <p>(EI02EO02) Demonstrar imagem positiva de si e confiança em sua capacidade para enfrentar dificuldades e desafios.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brincar com seu corpo por meio de gestos e movimentos. <p>(EI02EO03) Compartilhar os objetos e os espaços com crianças da mesma faixa etária e adultos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participar progressivamente de brincadeiras coletivas assumindo papéis e compartilhando objetos. <p>(EI02EO04) Comunicar-se com os colegas e os adultos, buscando compreendê-los e fazendo-se compreender.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usar expressões faciais para apoiar seus relatos de situações vividas ou sua opinião diante dos questionamentos sobre uma história. <p>(EI02EO07) Resolver conflitos nas interações e brincadeiras, com a orientação de um adulto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usar o diálogo para resolver conflitos reconhecendo as diferentes opiniões e aprendendo a respeitá-las. <p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS</p> <p>(EI02CG01) Apropriar-se de gestos e movimentos de sua cultura no cuidado de si e nos jogos e brincadeiras.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vivenciar brincadeiras de esquema corporal e expressão utilizando as diferentes linguagens. • Criar novos movimentos e gestos a partir de apresentações artísticas.

(EI02CG02) Deslocar seu corpo no espaço, orientando-se por noções como em frente, atrás, no alto, embaixo, dentro, fora etc., ao se envolver em brincadeiras e atividades de diferentes naturezas.

- Percorrer trajetórias inventadas espontaneamente ou propostos: circuito desenhados no chão, feitos com corda, elásticos, tecidos, mobília e outros limitadores e obstáculos para subir, descer, passar por baixo, por cima, por dentro, por fora, na frente, atrás, contornar e outros.
- Participar de jogos de montar, empilhar e encaixar, realizando construções cada vez mais complexas e orientando-se por noções espaciais.

(EI02CG03) Explorar formas de deslocamento no espaço (pular, saltar, dançar), combinando movimentos e seguindo orientações.

- Deslocar-se de acordo com ritmos musicais: rápido ou lento.

(EI02CG04) Demonstrar progressiva independência no cuidado do seu corpo.

- Participar dos cuidados básicos ouvindo as ações realizadas.
- Vivenciar práticas que desenvolvam bons hábitos alimentares: consumo de frutas, legumes, saladas e outros.

(EI02CG05) Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.

- Manusear diferentes riscadores naturais e industrializados em suportes e planos variados para perceber suas diferenças.
- Explorar o uso de tesouras.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS

(EI02TS01) Criar sons com materiais, objetos e instrumentos musicais, para acompanhar diversos ritmos de música.

- Explorar diversos objetos e materiais sonoros, compreendendo que os mesmos produzem sons, sentindo a vibração de cada material.

(EI02TS02) Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais.

- Experimentar possibilidades de representação visual tridimensional, utilizando materiais diversos: caixas, embalagens, tecidos, tampinhas, massa de modelar, argila e outros.

(EI02TS03) Utilizar diferentes fontes sonoras disponíveis no ambiente em brincadeiras, canções, músicas e melodias.

- Participar de brincadeiras cantadas do folclore brasileiro.
- Escutar e perceber músicas de diversos estilos musicais, por meio da audição de CDs, DVDs, rádio, MP3, computador ou por meio de intérpretes da comunidade.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO

(EI02EF01) Dialogar com crianças e adultos, expressando seus desejos, necessidades, sentimentos e opiniões.

- Ampliar o vocabulário utilizado para se expressar.

(EI02EF02) Identificar e criar diferentes sons e reconhecer rimas e aliterações em cantigas de roda e textos poéticos.

- Declamar textos poéticos conhecidos nas brincadeiras como corre-cotia, pula corda etc.

(EI02EF04) Formular e responder perguntas sobre fatos da história narrada, identificando cenários, personagens e principais acontecimentos.

- Identificar personagens e/ou cenários e descrever suas características.

(EI02EF05) Relatar experiências e fatos acontecidos, histórias ouvidas, filmes ou peças teatrais assistidos etc.

- Relatar acontecimentos vividos para outras crianças ou familiares para ampliar sua capacidade de oralidade

(EI02EF06) Criar e contar histórias oralmente, com base em imagens ou temas sugeridos.

- Ouvir e nomear objetos, pessoas, personagens, fotografias e gravuras para ampliar seu vocabulário.

(EI02EF07) Manusear diferentes portadores textuais, demonstrando reconhecer seus usos sociais.

- Manusear diferentes portadores textuais tendo os adultos como referência.

(EI02EF08) Manipular textos e participar de situações de escuta para ampliar seu contato com diferentes gêneros textuais (parlendas, histórias de aventura, tirinhas, cartazes de sala, cardápios, notícias etc.).

- Ouvir histórias contadas por outras pessoas dentro da instituição: avós, irmãos, pais e outros.

(EI02EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.

- Rabiscar, pintar, desenhar, modelar, colar à sua maneira, dando significado às suas ideias, aos pensamentos e sensações.
- Produzir marcas gráficas com diferentes suportes de escrita (lápis, pincel, giz) e elementos da natureza (graveto, carvão, pedra etc.).

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES

(EI02ET01) Explorar e descrever semelhanças e diferenças entre as características e propriedades dos objetos (textura, massa, tamanho).

- Descrever objetos em situações de exploração ou em atividades de trios

	<p>ou pequenos grupos, apontando suas características, semelhanças e diferenças.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar e nomear alguns atributos dos objetos que exploram. <p>(EI02ET02) Observar, relatar e descrever incidentes do cotidiano e fenômenos naturais (luz solar, vento, chuva etc.).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fazer observações e descobrir diferentes elementos e fenômenos da natureza, como: luz solar, chuva, vento, dunas, lagoas, entre outros. • Perceber os elementos e características do dia e da noite. <p>(EI02ET03) Compartilhar, com outras crianças, situações de cuidado de plantas e animais nos espaços da instituição e fora dela.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responsabilizar-se pelo cultivo de plantas e por seu cuidado. <p>(EI02ET04) Identificar relações espaciais (dentro e fora, em cima, embaixo, acima, abaixo, entre e do lado) e temporais (antes, durante e depois).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Encontrar objetos ou brinquedos desejados nas situações de brincadeiras ou a partir de orientações do(a) professor(a) sobre a sua localização. • Participar de momentos de exploração dos dias da semana com músicas. <p>(EI02ET05) Classificar objetos, considerando determinado atributo (tamanho, peso, cor, forma etc.).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar materiais e brinquedos em caixas de acordo com critérios definidos. <p>(EI02ET06) Utilizar conceitos básicos de tempo (agora, antes, durante, depois, ontem, hoje, amanhã, lento, rápido, depressa, devagar).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compreender o agora e o depois nos diferentes momentos do cotidiano de seu grupo. • Participar de atividades de culinária ou produções artísticas que envolvam: pintura, experiências com argila e outras situações para perceber a importância do tempo para esperar de preparo ou até secagem. <p>(EI02ET08) Registrar com números a quantidade de crianças (meninas e meninos, presentes e ausentes) e a quantidade de objetos da mesma natureza (bonecas, bolas, livros etc.).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Representar, com a mediação do(a) professor(a), quantidades que surgem nas interações e brincadeiras como: número de meninas, meninos, objetos, brinquedos, bolas e outros; por meio de desenhos e registros gráficos (riscos, bolinhas, numerais e outros). • Ler números escritos ou escritos em palavras.
<p>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS</p>	<p>OBS: PROFESSORA ESTE ESPAÇO FOI DESTINADO PARA A REALIZAÇÃO DO SEU PLANEJAMENTO (ATIVIDADES) QUE SERÃO ENCAMINHADAS PARA OS PAIS. LEMBRANDO QUE AS MESMAS DEVEM SER CLARAS, SIMPLES E DE FÁCIL ENTENDIMENTO. VALE MENCIONAR QUE AS MÚSICAS DEVEM SER ENCAMINHADAS, INDEPENDENTE DAS ATIVIDADES ELABORADAS PARA O</p>

?	DIA.				
	RELEMBRANDO...				
	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA
ATIVIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS	HIST.DE LITERATURA INFANTIL ATIVIDADE IMPRESSA	ATIVIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS	HIST.DE LITERATURA INFANTIL ATIVIDADE IMPRESSA	ATIVIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS	



**CENTRO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL
PROFESSOR DELERMO POPPI**

Rua José Makocsi nº 335 - Jardim José Erdei, fone: 39061065

Email: cmeidelermopoppi@rolandia.pr.gov.br

28º ROTEIRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES DE ESTUDO–COVID 19

3º TRIMESTRE.

PROFESSORA: AMANDA DE ASSIS BERTI

TURMA: INFANTIL III- CRIANÇAS BEM PEQUENAS (3 ANOS)

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 13/09/2021 A 17/09/2021



NOME: _____

ROLÂNDIA, 13 DE SETEMBRO DE 2021

SEGUNDA- FEIRA

HISTÓRIA: JOÃO E O PÉ DE FEIJÃO

ATIVIDADE: PINTAR OS FANTOCHES DA HISTÓRIA E RECONTAR

MÚSICA: 123 FEIJÃO MÁGICOS

PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO

- (EI02EF04) Características gráficas: personagens e cenários.

- Identificar personagens e/ou cenários e descrever suas características.

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CORPO, GESTOS E MOVIMENTOS

q(EI02CG05) Os objetos, suas características, propriedades e funções.

Desenvolver progressivamente as habilidades manuais, adquirindo controle para desenhar, pintar, rasgar, folhear, entre outros.

- Explorar o uso de tesouras.

COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?

Primeiro momento :

Contar a história ou assistir ao vídeo: João e o pé de feijão - Varal de

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



- Nesta atividade será enviado no grupo das famílias a história de João e o pé de feijão para que a criança possa assistir, em seguida o familiar o qual estiver conduzindo a atividade deverá verbalizar com a

criança quais os personagens da história, após questionar a criança sobre os personagens e acontecimentos, pedir que a criança (junto do adulto) pinte os personagens da história, recorte os personagens da história do material impresso e reconte a história utilizando os personagens recortados como fantoches.

Segundo momento

- Para nossa próxima atividade a criança irá dançar a música A SEMENTINHA obedecendo os comando.

LINK DA

MÚSICA: <https://www.youtube.com/watch?v=FocJJ1R98>

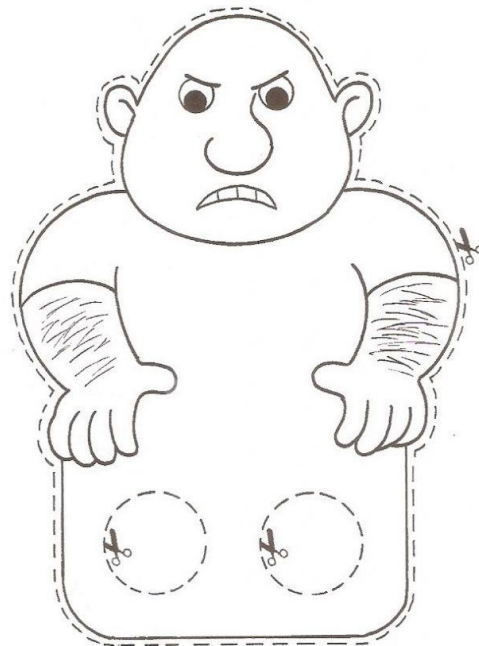
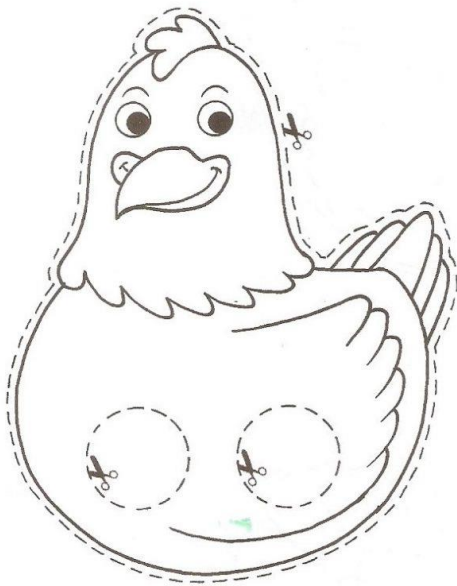
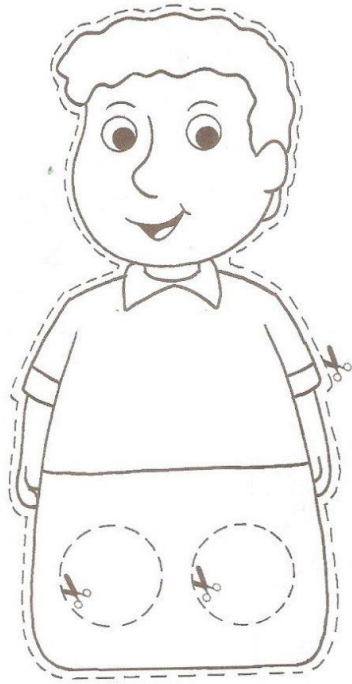
[Kq](#)



Observação: fazer registro com vídeo ou fotos.

RELATE-NOS COMO FOI A AULA

JOÃO E O PÉ DE FEIJÃO



ROLÂNDIA, 14 DE SETEMBRO DE 2021

TERÇA- FEIRA

HISTÓRIA: A SEMENTINHA

ATIVIDADE: RELACIONAR NUMERAL E QUANTIDADE COM FEIJÕES

PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?

CAMPO DE EXPERIÊNCIA: CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES.

(EI02ET08)Números e quantidades

Registrar com números a quantidade de crianças (meninas e meninos, presentes e ausentes) e a quantidade de objetos da mesma natureza (bonecas, bolas, livros etc.)

- Realizar contagem oral por meio de cantigas e outras atividades lúdicas relacionando as quantidad

COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?

- Iniciaremos nossa aula com uma descoberta, conhecer uma sementinha que fica dentro da fruta. Abra uma maçã (ou outra fruta que tenha semente) e explique para sua criança como a sementinha fica dentro da fruta, com uma parte da maçã você irá transformar em carimbo. Passe-a na tinta e carimbe em uma folha de papel, e a outra parte (metade) ofereça a sua criança para que a mesma possa se alimentar. Finalize fazendo a higienização das mãozinhas já que estamos em tempo de pandemia é sempre bom reforçar esse hábito.



casacomamor.com

Segundo momento

- Relembrar á história de João e o pé de feijão. Em seguida para que a atividade seja realizada, iremos precisar de uma folha de papel sulfite, canetinha e

feijões. O adulto condutor deve iniciar confeccionados cartõezinhos individuais com números de 1 a 10 em folha de sulfite. Em seguida a criança deverá escolher um numeral e pegar a quantidade de feijões referentes ao número escolhido. Poderá ainda separar cada uma das quantidades em copinhos



Observação: Não se esquecer de registrar o momento com fotos e guardar essa atividade.

Link da música: <https://youtu.be/zOhjwSHxfxU>

A sementinha

Era uma vez
Uma sementinha,
Tão pequenina...
Tão simplesinha...
Que com carinho
Foi bem plantada
E com amor
Era bem cuidada.
E de repente
O que aconteceu?
Uma plantinha
De lá nasceu.
Uma bela árvore
Vai se tornar.
Junto conosco,
Há de crescer.
E bons amigos
Nós vamos ser!



RELATE-NOS COMO FOI A AULA:

ROLÂNDIA, 15 DE SETEMBRO DE 2021

QUARTA- FEIRA

ATIVIDADE: PLANTAR O PÉ DE FEIJÃO

ATIVIDADE: PINTAR O CASTELO

PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?	CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESPAÇO, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES (EI02ET03) Transformação da natureza Compartilhar, com outras crianças, situações de cuidado de plantas e animais nos espaços da instituição e fora dela. <ul style="list-style-type: none">• Responsabilizar-se pelo cultivo de plantas e por seu cuidado.
COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?	PRIMEIRO MOMENTO <ul style="list-style-type: none">• Realizar o experimento de plantar grão de feijão.• Materiais: recipiente, algodão, grão de feijão. Como fazer: colocar um pouquinho de algodão no fundo do recipiente; colocar alguns grãos de feijão e regar com água diariamente; SEGUNDO MOMENTO <ul style="list-style-type: none">• Pintar castelo abaixo, colar algodão na nuvem depois colar no palito de churrasco e fixar no recipiente. Não se esquecer de incentivar a criança a molhar diariamente a plantinha para ver sua evolução quando alimentada com nutrientes necessários, deixar exposta a uma temperatura agradável.• Para maior fixação Assistir ao vídeo no youtube: Germinação do Feijão https://www.youtube.com/watch?v=IsikQO9ptJ8• Abaixo algumas fotos de como irá ficar depois de pronto.

Exemplo de como a plantinha irá ficar



Observação: Não se esquecer de registrar o momento com fotos e guardar essa atividade.



- ✓ PINTAR
- ✓ RECORTAR
- ✓ ENROLAR OS FEIJÕES NO ALGODÃO
- ✓ COLAR ALGODÃO DA NUVEM
- ✓ COLAR NO PALITO
- ✓ FIXAR PALITO NO RECIPIENTE
- ✓ MOLHAR DIARIAMENTE
- ✓ DEIXAR EXPOSTO EM UM AMBIENTE AGRADÁVEL

ROLÂNDIA, 16 DE SETEMBRO DE 2021

QUINTA- FEIRA

HISTÓRIA: JOÃO E O PÉ DE FEIJÃO

ATIVIDADE: Expressar- se livremente por meio de desenho

PARA QUE
VAMOS
ESTUDAR
ESSES
CONTEÚDOS?

**CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA,
PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO**

(EI02EF09) Marcas gráficas: desenhos, letras, números.

Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos.

• Rabiscar, pintar, desenhar, modelar, colar à sua maneira, dando significado às suas ideias, aos pensamentos e sensações.

COMO
VAMOS
ESTUDAR OS
CONTEÚDOS?

Primeiro momento :

RECORDAR A HISTÓRIA DA SEMAMA, **João e o pé de feijão**_CONVERSAR COM A CRIANÇA SOBRE A IMPORTÂNCIA DAS PLANTAS E SEU CUIDADO

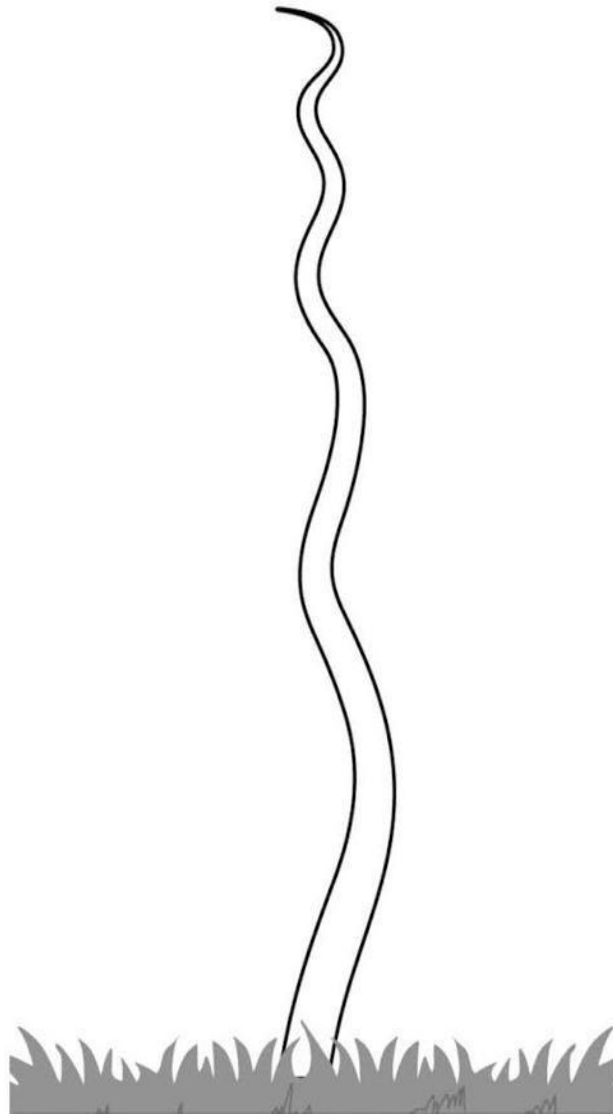
- ✓ Representar a história por meio de desenho destacando o pé de feijão-gigante. Fazer uma colagem no caule representando as folhas (sugestão: papel picado ou rasgado, folhas de plantas, casquinhas de lápis), depois colar algodão ou tecido no topo do pé de feijão para representar as nuvens.



Observação: fazer registro com vídeo ou fotos.

RELATE-NOS COMO FOI A AULA

EXPRESSAR-SE LIVREMENTE POR MEIO DE DESENHO



A horizontal rectangular box, likely intended for a name or a short description related to the drawing.

ROLÂNDIA, 17 DE SETEMBRO DE 2021

SEXTA- FEIRA

HISTÓRIA: JOÃO E O PÉ DE FEIJÃO

ATIVIDADE: RECORTE COLE E MONTE O LIVRINHO DA HISTÓRIA DEPOIS SÓ USAR A IMAGINAÇÃO E CONTAR HISTÓRIA

<p>PARA QUE VAMOS ESTUDAR ESSES CONTEÚDOS?</p>	<p>CAMPO DE EXPERIÊNCIA: ESCUTA, FALA, PENSAMENTO E IMAGINAÇÃO</p> <ul style="list-style-type: none">• (EI02EF06)Criacao e reconto de historia <p>Criar e contar histórias oralmente, com base em imagens ou temas sugeridos.</p> <ul style="list-style-type: none">• Ouvir e nomear objetos, pessoas, personagens, fotografias e gravuras para ampliar seu vocabulário.
<p>COMO VAMOS ESTUDAR OS CONTEÚDOS?</p>	<ul style="list-style-type: none">• RECORTE COLE E MONTE O LIVRINHO DA HISTÓRIA DEPOIS SÓ USAR A IMAGINAÇÃO E CONTAR A HISTÓRIA. Com ajuda do adulto a criança irá recortar a sequência da historia, e depois seguindo a ordem numérica, irá montá-lo novamente prendendo com clipes, que será entregue com o roteiro



NOTEBOOKDAPROF.BLOGSPOT.COM



JOÃO MORAVA COM SUA MÃE
E ELES ERAM MUITO POBRES.
COMO PRECISAVAM DE
DINHEIRO DECIDIRAM VENDER
SUA VACA NO MERCADO.

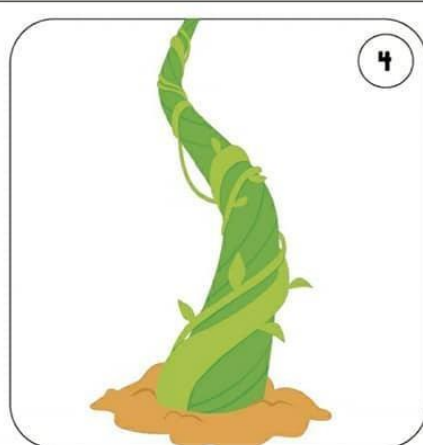


NO CAMINHO PARA O MERCADO,
JOÃO CONHECEU UM HOMEM
QUE LHE OFERECEU 3 FEIJÕES
MÁGICOS EM TROCA DE SUA
VACA.

COLE AQUI

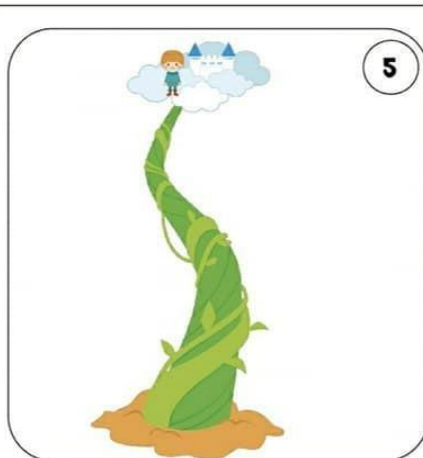


AO CHEGAR EM CASA, SUA MÃE
FICOU FURIOSA COM A TROCA
E JOGOU OS FEIJÕES PELA
JANELA.



NO OUTRO DIA DE MANHÃ
HAVIA UM ENORME
PÉ DE FEIJÃO ONDE SUA MÃE
JOGARA OS FEIJÕES.

COLE AQUI



JOÃO SUBIU O PÉ DE FEIJÃO
E VIU UM GRANDE CASTELO.



NO CASTELO MORAVA UM
GIGANTE MAL HUMORADO.
O GIGANTE SENTIA O CHEIRO
DE JOÃO E DIZIA:
“FE-FI-FO-FUM”

COLE AQUI



ENQUANTO O GIGANTE DORMIA,
JOÃO LEVOU UM SACO DE
MOEDAS DE OURO DO CASTELO
PARA A SUA MÃE.



NO SEGUNDO DIA, JOÃO
VOLTOU A SUBIR O PÉ DE
FEIJÃO. DESTA VEZ ELE PEGOU A
GALINHA DOS OVOS DE OURO.

COLE AQUI



NO TERCEIRO DIA, JOÃO SUBIU
AO PÉ DE FEIJÃO MAIS UMA VEZ
E TOMOU A HARPA DOURADA
DO GIGANTE.



A HARPA CANTOU,
O GIGANTE ACORDOU E
CORREU ATRÁS DE JOÃO!

COLE AQUI

11



JOÃO DESCEU O PÉ DE FEIJÃO,
PEDIU UM MACHADO A SUA
MÃE E CORTOU O PÉ DE FEIJÃO.
ASSIM O GIGANTE NÃO
PODERIA PEGÁ-LO.

12



COM AS MOEDAS DE OURO,
A GALINHA E A HARPA,
JOÃO E SUA MÃE FORAM
FELIZES PARA SEMPRE!
FIM!

COLE AQUI