



A TURMA DO
SID

EDIÇÃO 13
NOV | 2025

ALMANAQUE DO

SID



PEDALANDO E SE DIVERTINDO



SINDUSCON
PARANÁ OESTE

O SID A TRABALHAR
COM SEGURANÇA
E COLOCAR OS EQUIPAMENTOS
DE SEGURANÇA NO SID



A Turma do SID quer ver como você se diverte aprendendo!

Envie fotos das atividades que você fez pode ser pintando, construindo, brincando ou explorando novas ideias!



Um mundo cheio de descobertas, diversão e aprendizado

Esta edição do almanaque foi feito com muito carinho para vocês, aqui, a Turma do Sid vai mostrar um mundo cheio de descobertas, diversão e aprendizado.

Vocês vão conhecer dicas para cuidar do dinheiro e ajudar a família a economizar, além de aprender sobre a alegria de andar de bicicleta com segurança no trânsito. Também vamos falar sobre por que é importante ficar longe da fofoca e valorizar a amizade verdadeira.

A Turma do Sid vai mostrar ainda os valores do escotismo, que ensinam coragem, respeito e trabalho em equipe, e a força das artes marciais, que ajudam a cuidar do corpo e da mente.

Quer saber como nasce um projeto de arquitetura e as diferentes maneiras de construir casas? Aqui você vai descobrir isso e muito mais!

Também teremos uma conversa séria: por que devemos ficar longe das drogas. E, na nossa coluna de arqueologia, vamos viajar no tempo para aprender com o passado.

Você sabia que existe uma coisa chamada ESG que ajuda as empresas a cuidar do planeta e das pessoas? E que o vidro vem da areia e pode ser reciclado infinitas vezes? Ou que o martelo, tão simples, tem uma história incrível?

Prepare-se: este almanaque é um convite para abrir a mente, aprender coisas novas e se divertir junto com a Turma do Sid.



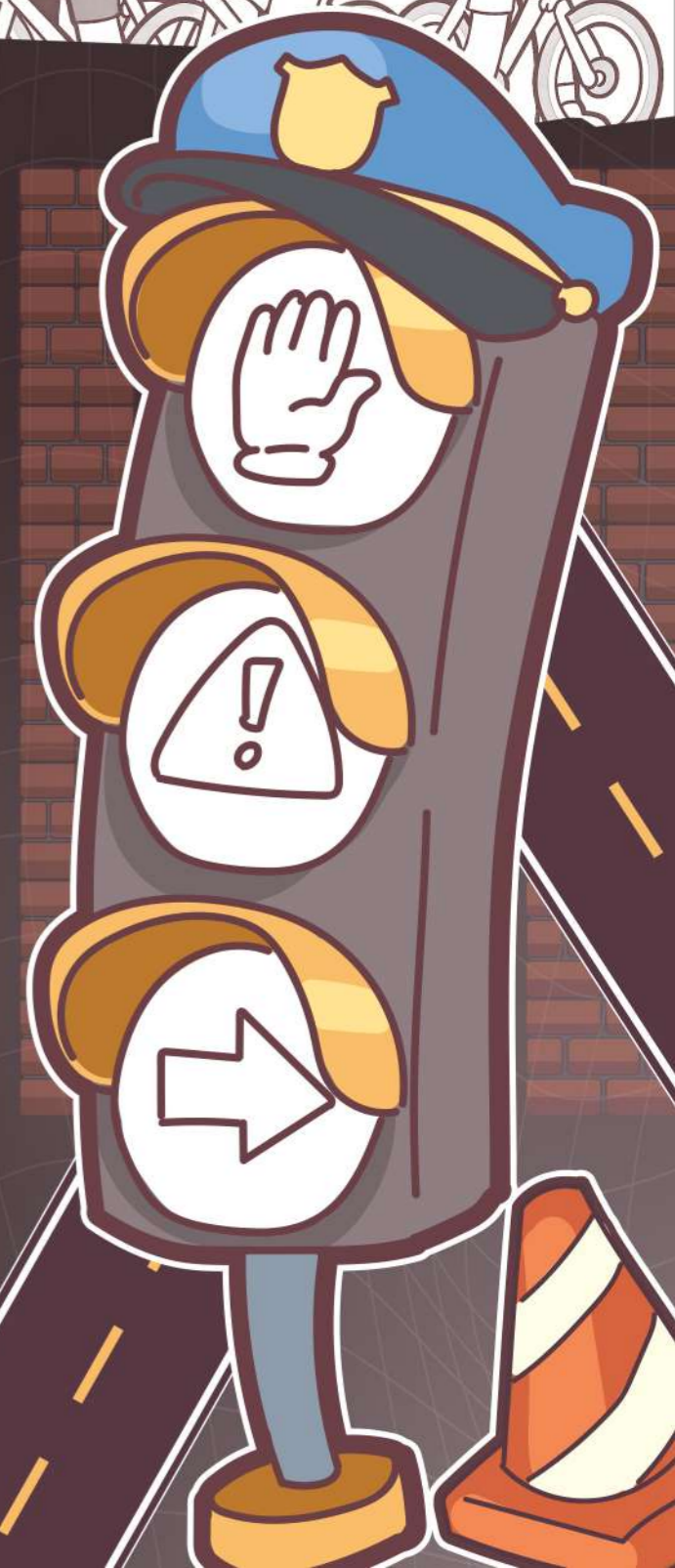
SE LIGA NO TRÂNSITO!

O trânsito pode ser muito divertido de observar, mas também precisa de atenção. Crianças que andam de bicicleta, patinete ou até a pé devem ficar sempre de olho nos carros, motos e ônibus. Antes de atravessar a rua, olhe para os dois lados e só continue quando tiver certeza de que está seguro. Usar capacete e equipamentos de proteção é muito importante, principalmente para quem anda de bicicleta. Evite correr ou brincar no meio da rua e prefira calçadas, ciclovias e ruas mais tranquilas. Ajudar irmãos e amigos a lembrar dessas regras também é uma forma de cuidar de todos. Falar “olha os carros!” ou “segura o volante direitinho!” faz diferença e deixa o passeio mais seguro.

Se ligar no trânsito é um jeito de brincar e se divertir sem se machucar. Com atenção e cuidado, todo mundo chega em casa seguro e feliz!

ATIVIDADE

Pinte o semáforo ao lado com as cores certas





VAMOS ANDAR DE BIKE?



Andar de bicicleta é uma das brincadeiras mais divertidas e saudáveis, mas também exige cuidado. Antes de começar a pedalar, é importante verificar se a bicicleta está em ordem, com pneus cheios, freios funcionando e o banco na altura certa. O capacete deve estar sempre na cabeça, pois ele protege e deixa a pedalada muito mais segura. Ao andar na rua, o ideal é seguir pelo canto direito e ficar atento a carros e motos. Sempre que possível, escolha locais tranquilos como praças, ciclovias ou ruas pouco movimentadas. Também é importante lembrar de olhar para os dois lados antes de atravessar, não soltar as mãos do guidão, usar roupas e calçados confortáveis e evitar manobras perigosas. Assim como na construção de uma casa, pedalar com segurança exige atenção e trabalho em equipe, garantindo que todos se divirtam e voltem para casa com um sorriso no rosto.

ATIVIDADE

Aponte quais são os itens básicos de segurança para andar de bicicleta



PENSE ANTES DE GASTAR

Quando ganhar um dinheirinho, lembre-se: uma parte pode ser guardada. Pode ser 1 real, 2 reais ou até mais! Guardar dinheiro é como plantar uma sementinha — com o tempo, ela vira uma árvore cheia de frutos para você colher no futuro.

Você pode anotar o que deseja comprar: um brinquedo, um livro ou um jogo. Depois, veja se é algo que você realmente precisa ou se pode esperar mais um pouco. Muitas vezes, quando esperamos, percebemos que não era tão importante assim.

E tem mais: ajudando seus pais nas tarefas, você pode ganhar um trocado extra! Arrumar os brinquedos, ajudar na cozinha ou cuidar do jardim são jeitos divertidos de aprender, colaborar e ainda aumentar seu cofrinho.

Falando em cofre, que tal criar o seu? Pode ser uma caixinha colorida, um pote transparente ou qualquer recipiente especial. Cada moeda que você guardar vai mostrando sua economia crescer. É como um jogo: quanto mais guarda, mais perto chega de alcançar seus sonhos!



ATIVIDADE



RECORTE O DESENHO E COLE EM SEU COFRINHO



CAÇA-PALAVRAS DO BEM

Depois de encontrar todas as palavras no caça-palavras, escolha sua favorita e escreva uma frase nova usando ela.



A R A N E M S H I T T H
 R I J I W E S O A D A T
 E E U E B N O E L E Q E
 U I D D C A R I N H O Y
 A D A L E G R I A R M O
 E O T P H E I R R D W A
 I I N A R E S P E I T O
 T T I E N E O S G O E V
 H C S H O V E R D A D E
 M C V E S C A L L L O O
 P T H E I N E B N G T I
 A M I Z A D E S O R O D

AMIZADE

"Sid e Betoneira brincam juntos todos os dias, isso é amizade."
 "A amizade faz a turma ficar mais unida e feliz."
 "Com amizade, ninguém fica de fora da brincadeira."

GARINHO

"Sandy fez um desenho cheio de carinho para o Sinduscão."
 "Um abraço de carinho deixa qualquer amigo mais contente."
 "Carinho é quando a gente fala ou faz algo para deixar o outro bem."

RESPEITO

"O Sid espera a vez dele no jogo, mostrando respeito."
 "Respeito é ouvir o que o amigo tem para falar."
 "Quem respeita os outros, ganha respeito de volta."

ALEGRIA

"A praça fica cheia de alegria quando a turma se encontra."
 "Alegria é brincar e dar risada juntos."
 "Alegria também é dividir momentos simples com os amigos."

SORRISO

"Um sorriso do Betoneira deixou o dia do Sid mais bonito."
 "O sorriso do Sinduscão é contagiante."
 "Sorrir faz bem para quem sorri e para quem recebe o sorriso."

AJUDA

"Sandy ajudou o Sid a organizar os brinquedos."
 "O Betoneira pediu ajuda e os amigos logo estenderam a mão."
 "A ajuda dos amigos faz tudo ficar mais fácil."

VERDADE

"O Sinduscão sempre fala a verdade, mesmo quando erra."
 "A verdade deixa o coração leve e tranquilo."
 "Com verdade, a confiança entre os amigos cresce."

Evite a fofoca, ela só faz mal



Fofoca é quando contamos coisas sobre outras pessoas sem saber se são verdade. Ela pode machucar e deixar os amigos tristes. Por isso, é importante pensar antes de falar. Se você ouvir uma história que parece engraçada, pergunte para si mesmo: "Isso é verdade? Vale a pena contar?" Muitas vezes, o melhor é não espalhar nada.

Ao invés de fofocar, você pode ajudar amigos, irmãos e colegas de escola, dizendo coisas boas ou ajudando quem precisa. Assim, todo mundo se sente bem e confia mais em você. Evitar fofoca é como cuidar de um jardim: palavras boas são como sementes que crescem e deixam tudo mais bonito. Com atenção e cuidado, você ajuda a tornar a escola, a rua e a família lugares mais felizes.



ATIVIDADE

Desenhe ou cole um coração nas mensagens boas e um X nas mensagens que parecem fofoca.

Você é um ótimo amigo, Sid!

O Betoneira não sabe correr rápido

O Sinduscão é atrapalhado.

Parabéns, Betoneira, sua ideia foi brilhante!

Sandy, adorei brincar com você hoje!





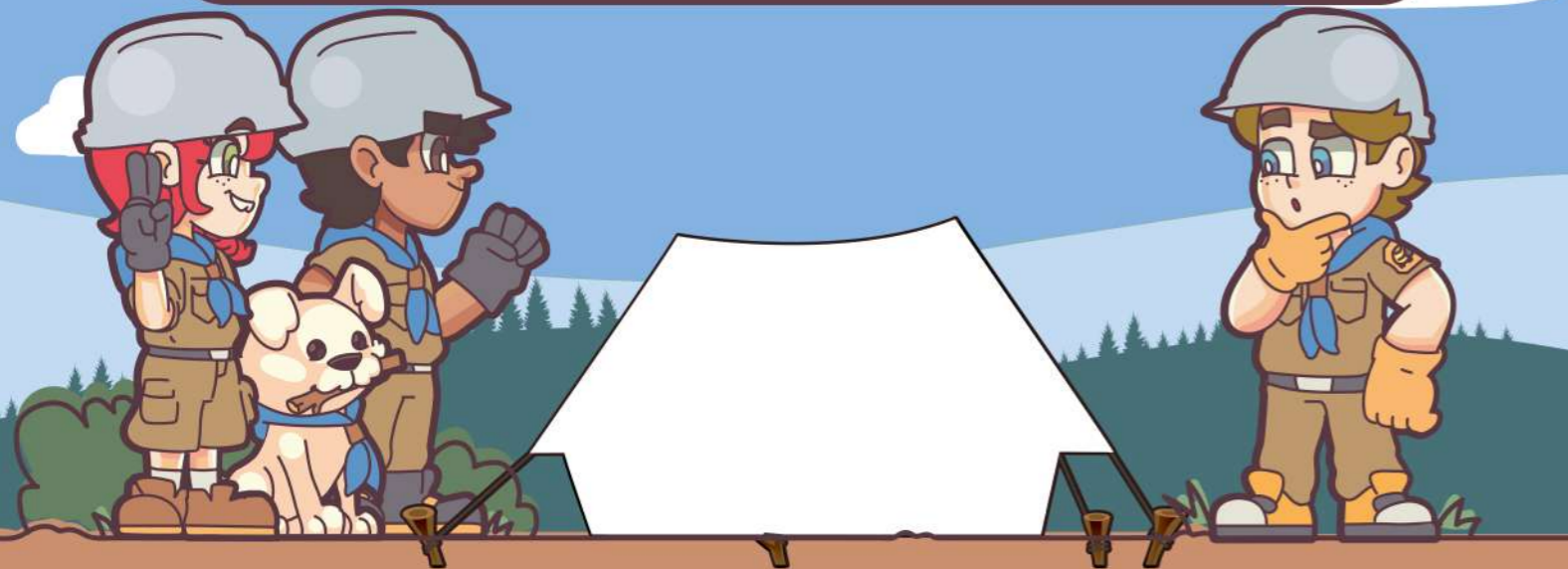
CONSTRUINDO A BARRACA PERFEITA



No escotismo, montar uma barraca é quase como construir uma casa. Primeiro, escolha um lugar plano, sem pedras ou buracos, como se fosse preparar o terreno de um canteiro de obras. Depois, estique bem a lona, igual a uma parede que precisa ficar firme.

Use as estacas como pilares: finque no chão com força, para que a barraca fique estável, como um prédio bem seguro. Amarre as cordas com cuidado, assim como engenheiros amarram vigas e estruturas — nada de corda frouxa...

Com atenção e cuidado, sua barraca vai ficar tão firme quanto um prédio bem construído — e você estará pronto para viver grandes aventuras no acampamento!



RECORTE:



FORMA FINAL DA BARRACA:



OS VALORES DO ESCOTISMO

O escotismo é um grupo que ensina crianças a serem corajosas, honestas e solidárias. Nos escoteiros, aprendemos a ajudar os amigos, cuidar da natureza e trabalhar em equipe. Respeitar os colegas e os adultos é muito importante. Ouvir, compartilhar e colaborar faz com que todos se sintam bem e seguros. Além disso, aprender a cuidar do meio ambiente, como plantar árvores e não jogar lixo no chão, é um jeito de tornar o mundo mais bonito. No escotismo, também aprendemos a cumprir nossas promessas e a ser responsáveis. Pequenas atitudes, como arrumar os brinquedos, ajudar em casa ou dar atenção aos amigos, mostram que você está colocando os valores em prática. Ser escoteiro é divertido, mas também ensina a ser uma pessoa melhor todos os dias. Com coragem, amizade e responsabilidade, podemos construir um mundo mais justo e feliz para todos.

CONHEÇA AS ETAPAS

No escotismo, as crianças e jovens participam de grupos de acordo com a idade. Cada grupo aprende coisas novas e divertidas:

Lobinhos e Lobinhas (7 a 10 anos)

É a primeira etapa do escotismo.

Aprendem a ser amigos, respeitar os outros e trabalhar juntos. Fazem jogos, brincadeiras e pequenas aventuras ao ar livre.

Escoteiros e Escoteiras (11 a 14 anos)

Aqui a autonomia aumenta e começam a aprender mais habilidades.

Aprendem primeiros socorros, a se orientar na natureza e a ajudar a comunidade.

Participam de acampamentos, trilhas e projetos legais de ajuda.

Seniores (15 a 17 anos)

Nesse grupo, a liderança é importante.

Organizam aventuras mais difíceis e ajudam os grupos menores. Desenvolvem projetos sociais e aprendem a trabalhar em equipe.

Pioneiros e Pioneiras (17 a 21 anos)

É a última etapa antes de se tornarem adultos no escotismo.

Planejam grandes projetos, coordenam grupos e fazem muito serviço à comunidade.

E tem também os chefes e adultos voluntários, que ajudam, ensinam e garantem que todos estejam seguros e se divirtam.



ATIVIDADE

Desenhe pegadas diferentes de animais

CONHEÇA AS ARTES MARCIAIS

As artes marciais são atividades divertidas que ensinam disciplina, respeito e concentração. Nelas, as crianças aprendem a se defender, mas também a ajudar os colegas e trabalhar em equipe.

Existem vários tipos de artes marciais, como judô, caratê, capoeira e taekwondo. Cada uma tem movimentos diferentes, mas todas ensinam valores importantes: não brigar, ouvir os professores, respeitar os amigos e cuidar do próprio corpo.

Ao praticar artes marciais, é importante usar roupas adequadas e equipamentos de proteção. Sempre siga as instruções dos professores e nunca faça movimentos perigosos sozinho.

Além de se divertir, as artes marciais ajudam a ganhar força, equilíbrio e confiança. Também ensinam a ter paciência e a controlar as emoções, tornando a convivência com irmãos, amigos e colegas de escola mais tranquila e alegre.

Judô: Ensina a cair e se levantar com cuidado, além de respeitar os colegas.

Caratê: Ajuda a fortalecer o corpo e a concentração, sempre com disciplina.

Capoeira: Mistura dança e luta, ensinando ritmo, agilidade e amizade.

Taekwondo: Trabalha força e velocidade, mas ensina a usar os movimentos com responsabilidade.



ATIVIDADE

O CARATÊ DA CONSTRUÇÃO

Hoje, Sid, Betoneira, Sandy e Sinduscão vão aprender como as artes marciais podem ajudar na construção civil! Mas não se assuste: aqui os socos e chutes são imaginários, só no desenho ou com as mãos no ar.

Cada obstáculo no canteiro — tijolos fora do lugar, pedras espalhadas, ferramentas bagunçadas — precisa ser organizado com movimentos especiais, igual aos movimentos de caratê: um chute lateral para empilhar tijolos, um soco frontal para empurrar a pedra, um bloqueio para proteger a área de trabalho.

Enquanto se divertem, nossos amigos aprendem disciplina, atenção e coordenação, mostrando que construir algo seguro e bonito exige foco, cuidado e muita prática — exatamente como nas artes marciais.

VAMOS COLORIR!



Exemplo de correspondência:

- Chute lateral → empilhar tijolos no lugar certo
- Soco frontal → empurrar a pedra para fora do caminho
- Bloqueio → proteger a área de ferramentas espalhadas



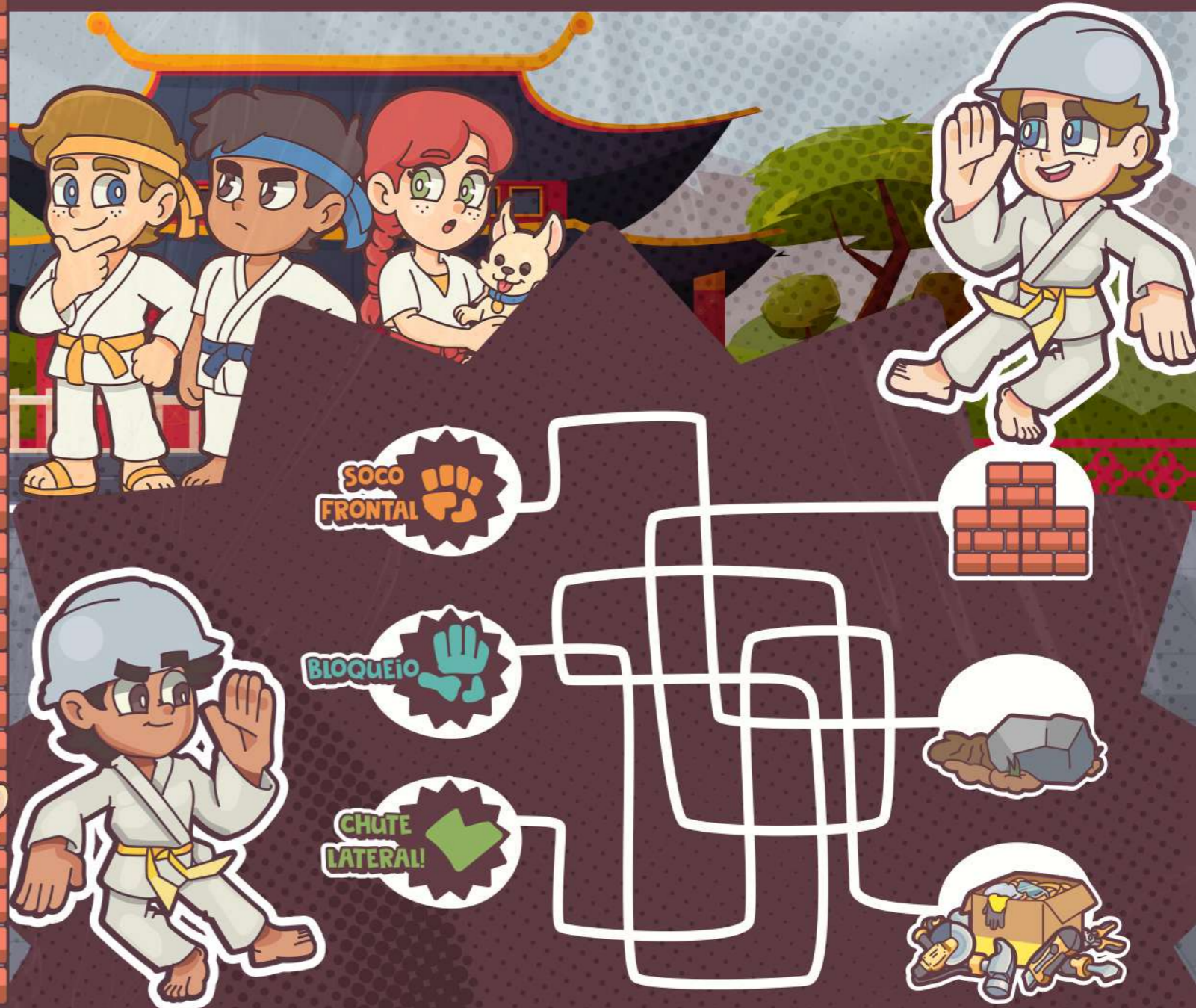
O CAMINHO DAS FAIXAS

Quem pratica judô ou caratê usa um quimono (a roupa branca) com uma faixa colorida na cintura.

Essa faixa mostra o nível de aprendizado e disciplina do aluno.

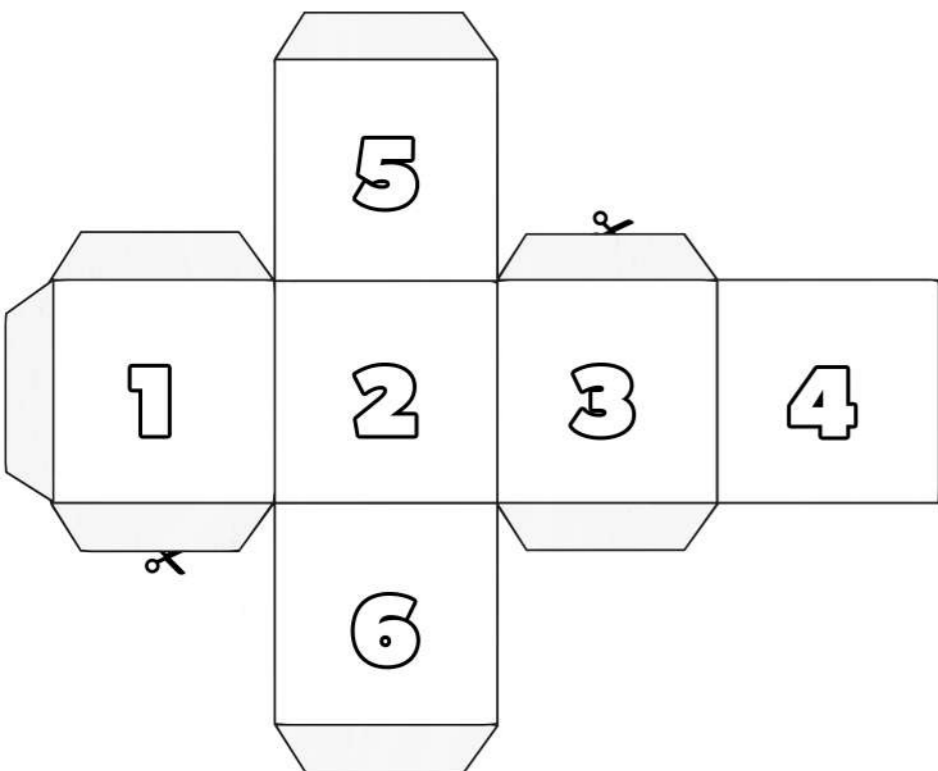
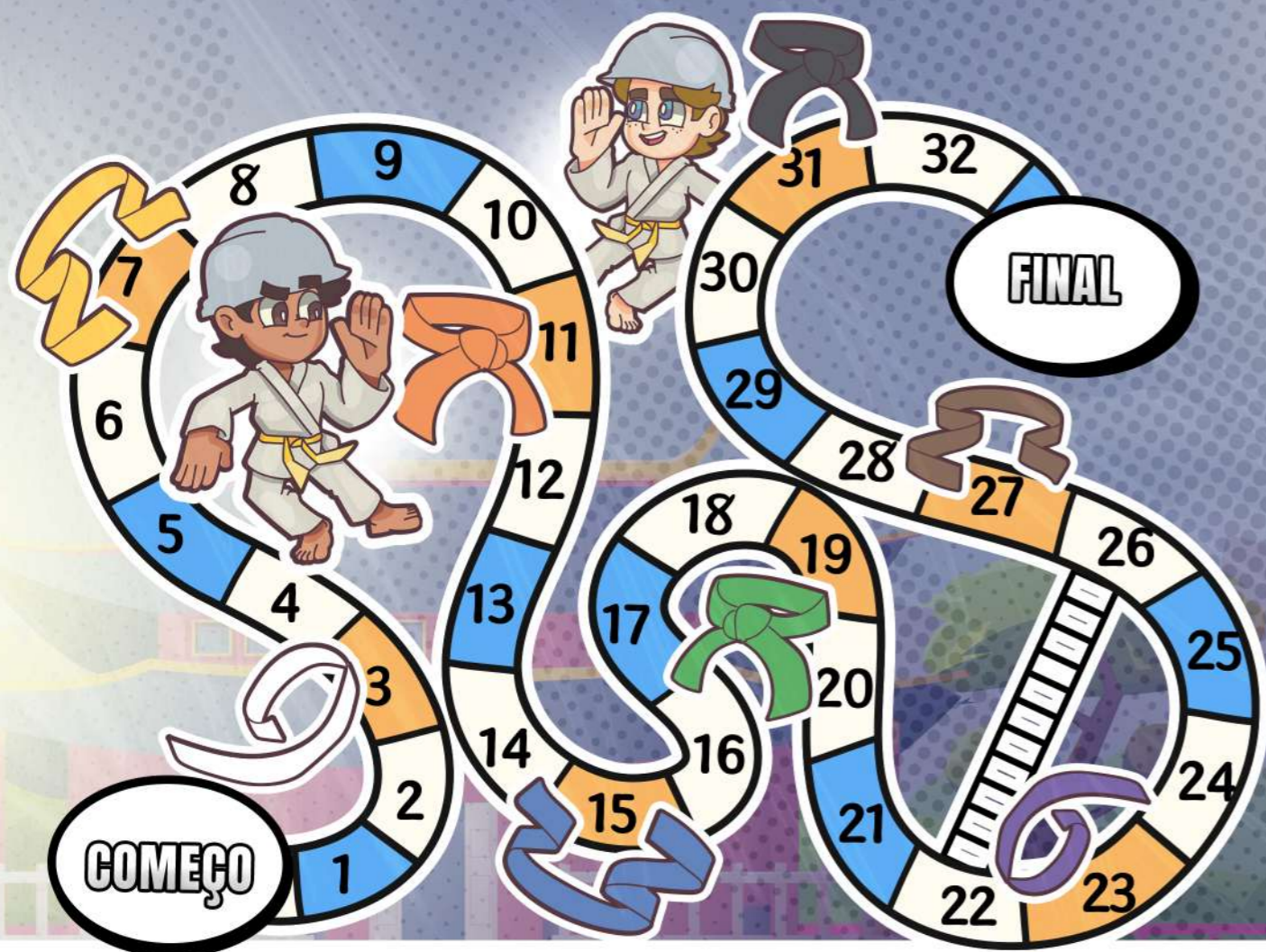
É como se fosse uma escadinha: cada vez que você aprende mais, treina com dedicação e mostra respeito, sobe para a próxima cor.

No judô, todo mundo começa na faixa branca, que é o início de tudo. Depois vêm a cinza, azul, amarela, laranja, verde, roxa, marrom e preta. A preta é a mais famosa, mas também existem faixas ainda mais avançadas (como a vermelha e branca e a vermelha). No caratê, também se começa na branca. A ordem pode variar um pouquinho conforme a escola, mas geralmente segue: branca, amarela, laranja, verde, azul, roxa, marrom e preta. Assim como no judô, a preta é sinal de muito treino, respeito e disciplina. Sua missão é superar obstáculos e fazer com que os personagens da Turma do Sid conquistem, pela ordem, as faixas, começando pela branca até chegar na preta.



Vamos brincar de avançar de faixa?

Chame seus amigos, recorte os dados e se divirta!
O objetivo é começar na faixa branca e terminar na faixa preta!



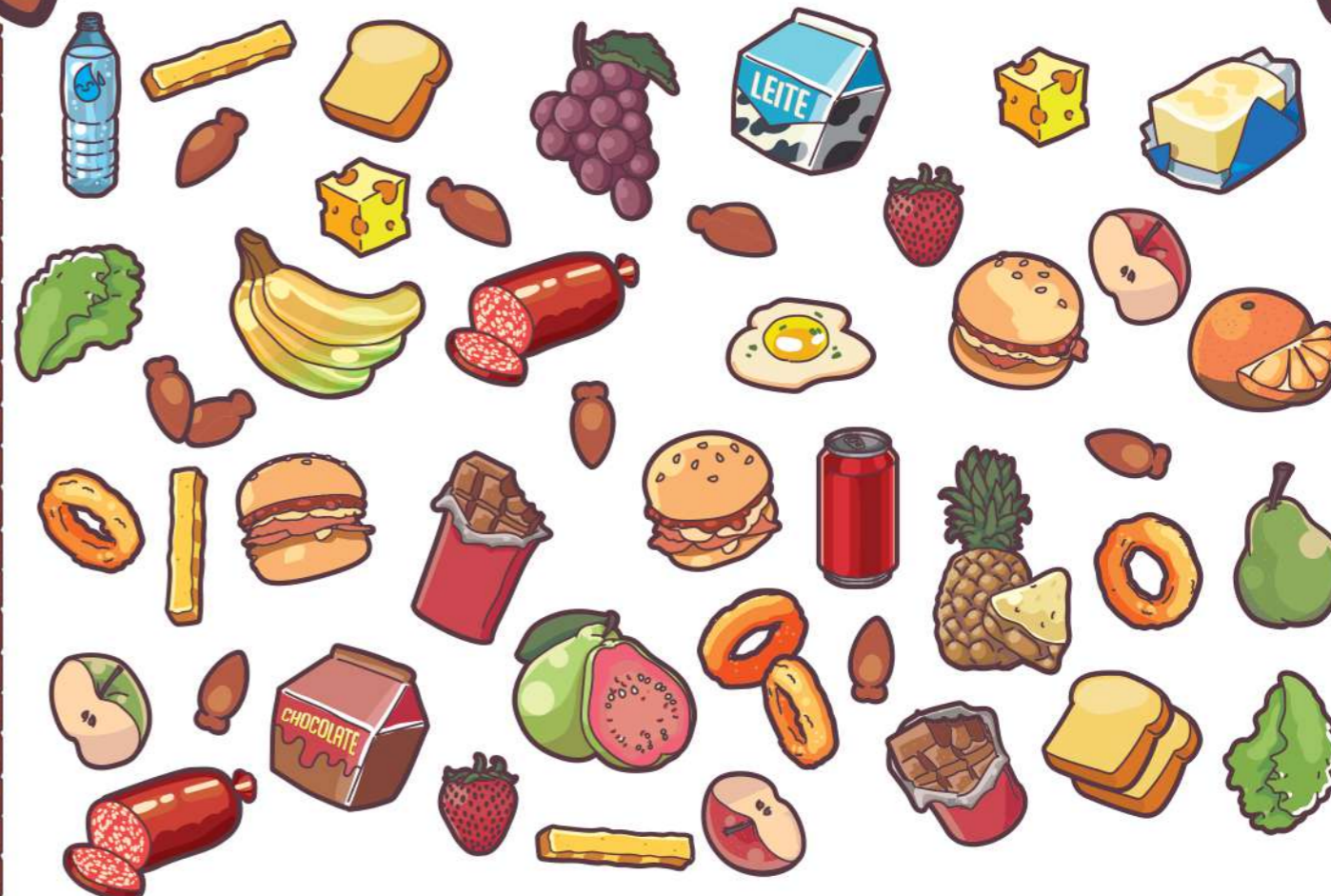
- 3) GANHOU UMA MEDALHA NO TORNEIO REGIONAL, AVANCE QUATRO CASAS
- 7) FALOU PALAVRÃO DURANTE O TREINO, VOLTE AO COMEÇO
- 11) CONVIDOU UM AMIGO PARA PARTICIPAR DAS AULAS, AVANCE UMA CASA
- 15) PROVOCOU UM VIZINHO UTILIZANDO AS TÉCNICAS DAS ARTES MARCIAIS, VOLTE TRÊS CASAS
- 19) MENTIU PARA O PROFESSOR DIZENDO QUE ESTAVA DOENTE, VOLTE CINCO CASAS
- 23) MANTÉM SEMPRE LIMPO O QUIMONO, AVANCE UMA CASA
- 27) ESQUECEU DE IR AO TREINO, FIQUE DUAS RODADAS SEM JOGAR
- 31) MANTEVE AS UNHAS CORTADAS PARA NÃO MACHUCAR OS COLEGAS, AVANCE TRÊS CASAS



A RIQUEZA ESTÁ NO PINHÃO

A Araucária, ou pinheiro-do-Paraná, é mais que uma árvore: é um elo entre natureza, cultura e história. Imponente nas paisagens do Sul, ela acompanhou a formação do nosso território e esteve presente na vida dos povos originários muito antes da chegada dos imigrantes europeus. O pinhão, sua semente, foi parte fundamental da dieta indígena por milhares de anos, sendo encontrado em registros arqueológicos de mais de 6.000 anos. Fonte de energia, proteínas e minerais, o pinhão não apenas sustentava as comunidades, mas também fazia parte práticas culturais, celebrações e modos de vida. Com a chegada mais recente de imigrantes de origem europeia, tanto o pinhão quanto a madeira da araucária foram novamente incorporados ao cotidiano: o pinhão passou a integrar mesas familiares e festas regionais, enquanto a madeira foi intensamente utilizada na construção de casas, móveis e infraestruturas urbanas, marcando de forma definitiva a paisagem cultural do Paraná. Hoje, ao olhar para as copas da araucária que ainda resistem, vemos não apenas um símbolo natural, mas também um testemunho da profunda relação entre o nosso povo e a nossa terra, lembrando-nos da coragem e da resiliência que marcam o Paraná.

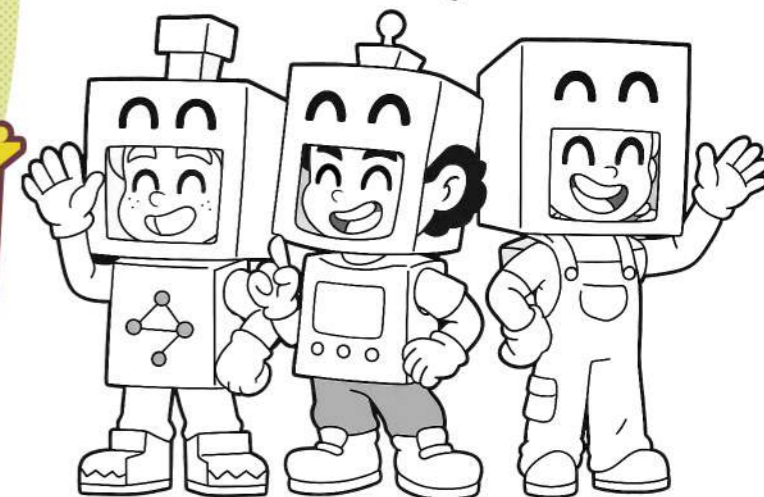
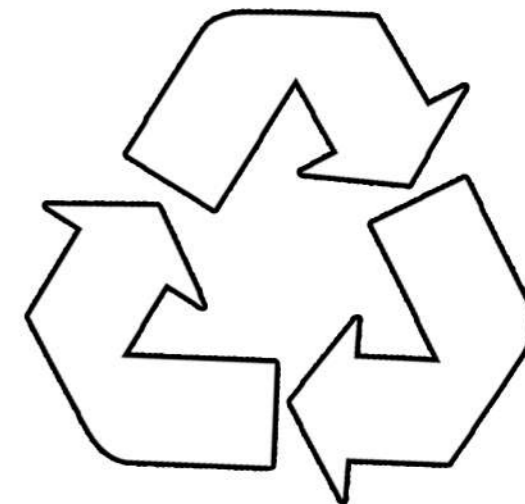
Entre tantos alimentos ricos em nutrientes, circule os pinhões



Jogo dos 7 ERROS

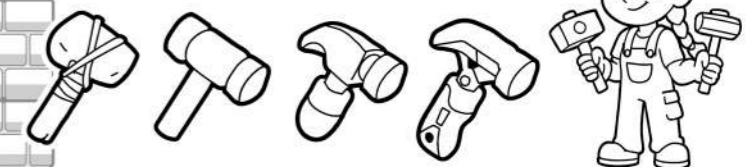
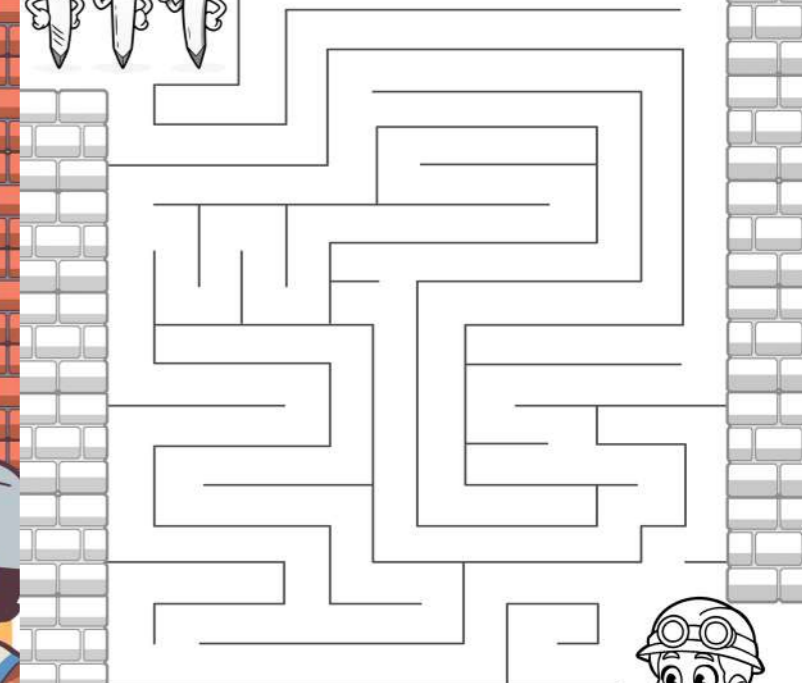
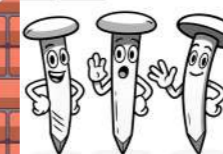


RECYCLE!



Ajude a Sandy e sua coleção de martelos!

Os pregos estão esperando lá do outro lado do labirinto. Mas o caminho é cheio de curvas e passagens secretas. Use sua atenção e descubra o melhor trajeto para que Sandy e seus martelos encontrem os pregos e possam começar a construção.



DIGA SIM À VIDA, DIGA NÃO ÀS DROGAS

As drogas parecem coisas pequenas, mas são muito perigosas. Elas fazem mal ao corpo, à mente e podem roubar os sonhos de qualquer pessoa. Quem usa drogas pode ficar doente e sem energia para brincar e aprender, se afastar dos amigos e da família, perder o emprego e a alegria de viver. Mas existe um caminho muito melhor: brincar, praticar esportes, estudar e sonhar alto; estar com quem gosta de você e cuidar do corpo e da cabeça para ser feliz. Sempre que alguém oferecer drogas, lembre-se: ser forte é dizer não. A vida é cheia de coisas boas esperando por você.

LIGUE OS PONTOS



Como nasce um projeto?

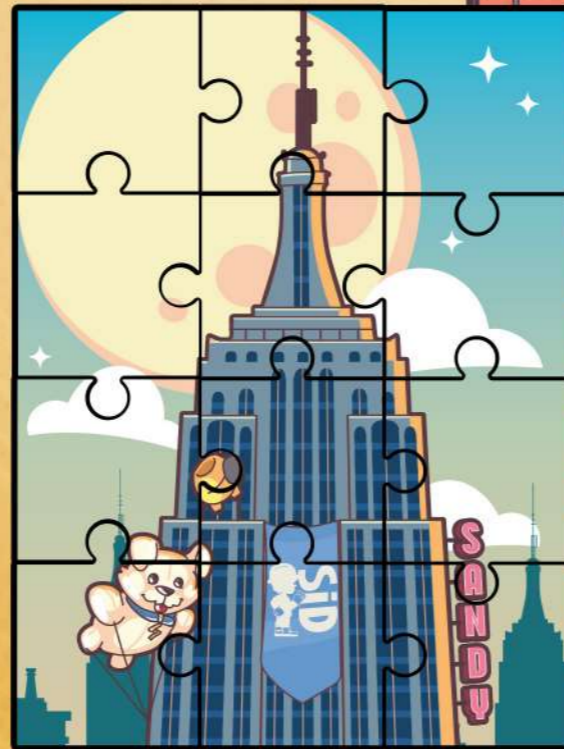
Você já se perguntou como é feito um projeto? É através de complicadas planilhas ou programas sofisticados de computador? Pois saiba que o projeto surge sempre através de uma ideia, ou de um sonho... Mas, até se transformar em realidade, é um longo caminho. Precisa de muita inspiração, e transpiração. As belas casas e prédios que vemos por aí são fruto do trabalho de um conjunto de profissionais que, de forma harmônica, constroem o desenvolvimento. Da fundação ao acabamento final, muita água passa por baixo da ponte. Antigamente, bastava força bruta e coragem para que uma edificação saísse do chão. Hoje, existem monstruosos guindastes que conseguem erguer prédios que parecem tocar as estrelas. Todavia, de nada adianta projetos ultramodernos se a figura do trabalhador não estiver presente. É ele que transforma a ideia na realidade.

ATIVIDADE

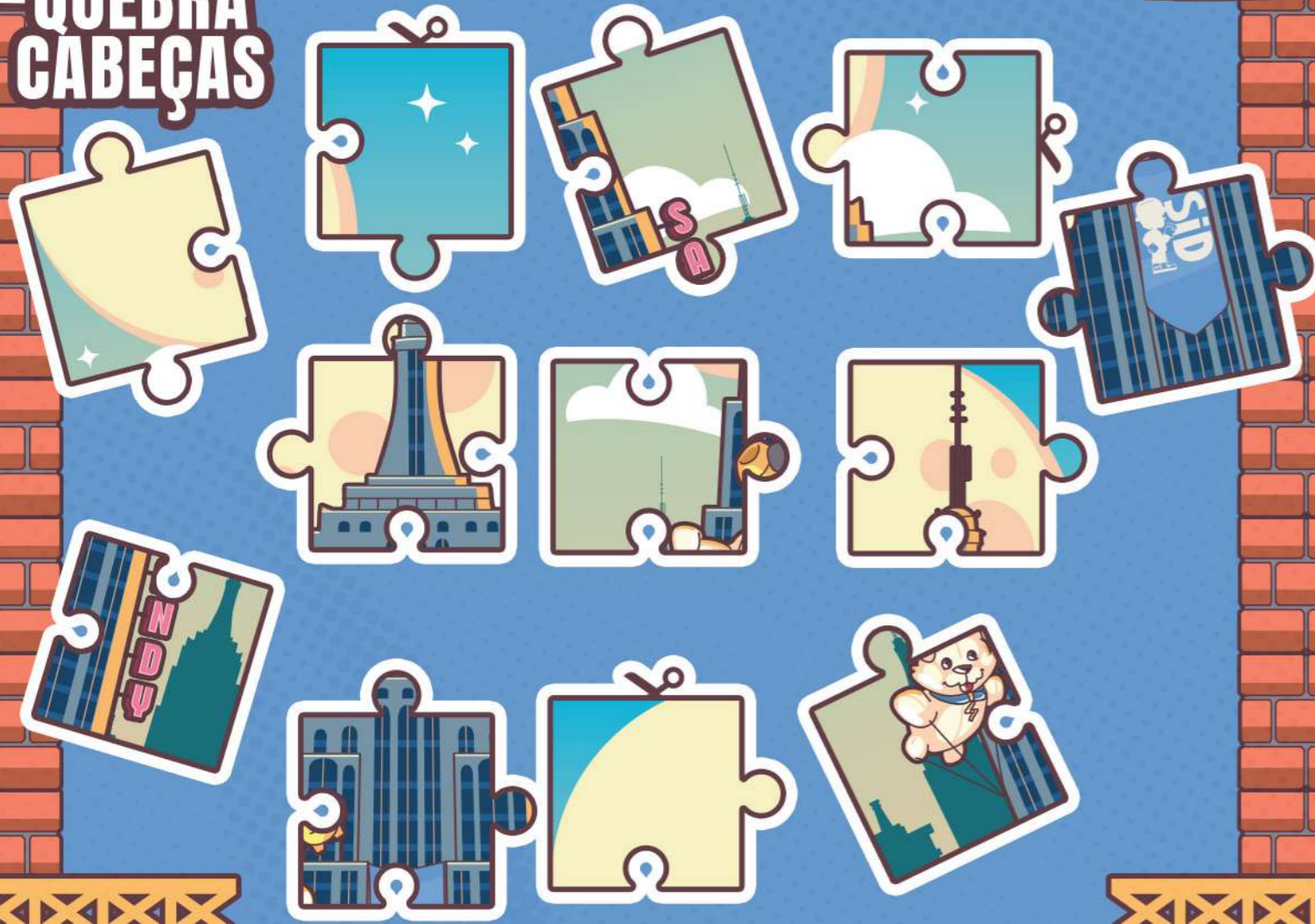
MONTE SEU PROJETO DOS SONHOS

Cada etapa de um projeto é importante e os sonhos só se tornam realidade com planejamento e trabalho.

Essa página traz uma imagem de um prédio dividido em peças de quebra-cabeça. Cada peça representa uma parte do projeto: vigas, paredes, telhado, janelas, portas, acabamento e trabalhadores. Sua missão é montar a imagem colocando as peças na ordem certa.

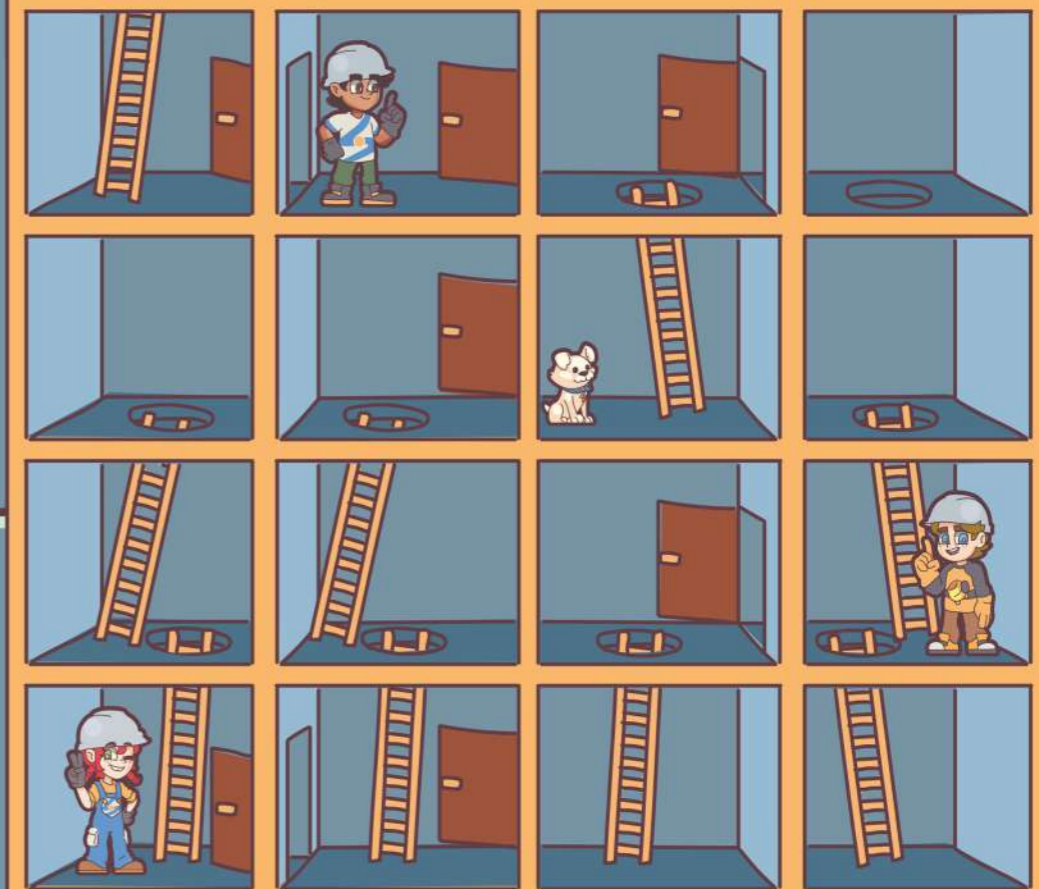


QUEBRA CABEÇAS



QUAL CAMINHO LEVA AO TOPO?

Circule o caminho



Observe com atenção o percurso representado nas salas do prédio e encontre o caminho correto até o destino final. Use as dicas visuais, como portas e escadas, para descobrir por onde seguir. Em seguida, circule o trajeto completo, passando apenas pelos espaços conectados.

APRENDA SOBRE ESTILOS DIFERENTES DE MORADIAS PELO MUNDO

Na pré-história, os primeiros seres humanos habitavam cavernas, porque eram lugares seguros, aquecidos e longe dos predadores. Ao longo do tempo, as coisas foram evoluindo e pintaram as primeiras cabanas. Hoje, para cada estilo, existe uma tendência. Uns preferem algo mais tradicional, enquanto outros optam pela modernidade, ou pelo estilo contemporâneo. Outros optam pela simplicidade e constroem casas em árvores, bem ao estilo dos nossos antepassados. É uma questão de preferência. Com o passar dos anos, estilos foram se moldando e se tornando parte da cultura dos povos. Se você for para a Alemanha, por exemplo, verá casas em um estilo bem característico. Bem diferente de que se for para a África, ou para o Japão. Hoje, com a globalização, a gente enxerga estilos misturados, mas cada lugar mantém sua tradição.



ESTILOS

Como as pessoas construíram ao longo da história

As casas, igrejas e prédios nem sempre foram iguais. Cada época inventou um jeito diferente de construir. Vamos passear pela história:

ANTIGUIDADE

Egípcios: faziam pirâmides enormes e templos de pedra cheios de desenhos.
Gregos: adoravam colunas (altas e bonitas) e construíam templos como o Partenon.
Romanos: criaram arcos, cúpulas e lugares gigantes como o Coliseu.

IDADE MÉDIA

Bizantinos: gostavam de cúpulas grandes e paredes cheias de mosaicos coloridos.
Românico: igrejas bem fortes e escuras, pareciam fortalezas.
Gótico: catedrais altas com vitrais coloridos e pontinhas que iam para o céu.

RENASCIMENTO E BARROCO

Renascimento: construções equilibradas, com cúpulas e muita matemática.
Barroco: igrejas cheias de curvas e decorações ricas.
Rococó: bem parecido com o Barroco, mas mais delicado e com cores suaves.



SÉCULO XIX

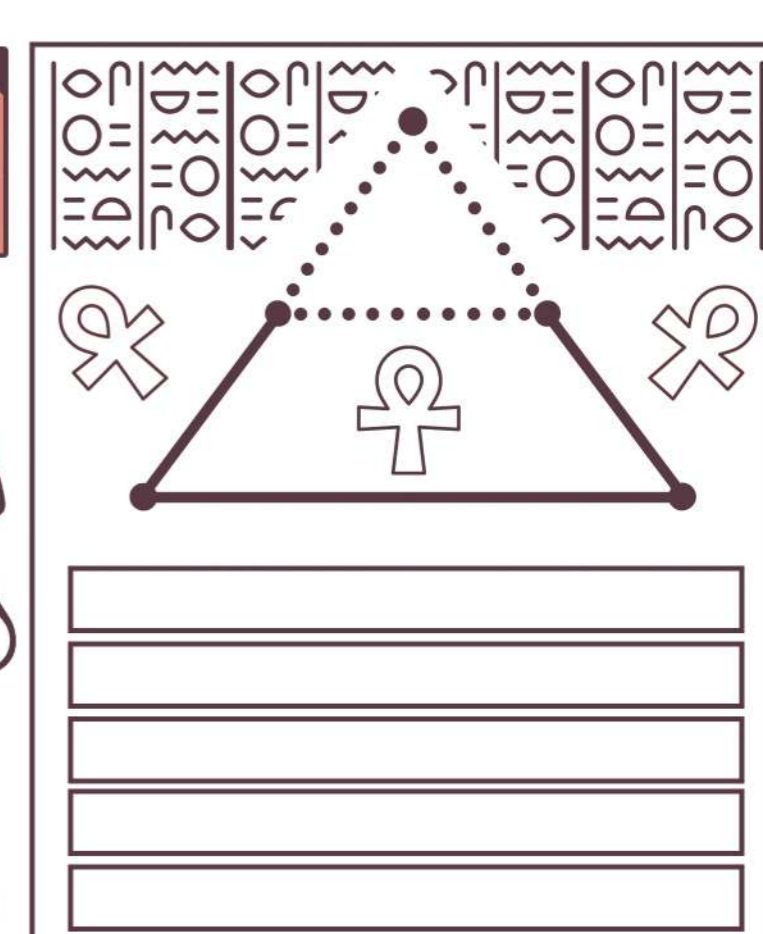
Neoclássico: parecia voltar à Grécia e Roma, com colunas grandes.
Neogótico: copiou o gótico, mas em prédios mais novos.
Art Nouveau: usava formas de flores e curvas bonitas, como os prédios de Gaudí.

SÉCULO XX

Art Déco: usava formas geométricas e linhas retas (como o Empire State).
Modernismo: prédios simples e funcionais, usando muito vidro e concreto (Niemeyer no Brasil).
Bauhaus: queria unir arte e indústria, com linhas limpas e práticas.
Brutalismo: usava muito concreto pesado e sem enfeites.
High-Tech: mostrava as estruturas e usava muito metal e vidro.
Pós-modernismo: misturava estilos e cores de jeito divertido.

ARQUITETURA ATUAL

Desconstrutivismo: prédios parecem peças de um quebra-cabeça torto.
Orgânica: casas e prédios que se misturam com a natureza.
Sustentável: prédios que economizam energia e cuidam do planeta.



Você sabe o que é uma pirâmide? Descreva com suas palavras o que mais chamou sua atenção nessa forma geométrica.

Use sua criatividade para desenhar uma casa grega! Observe as características da arquitetura da Grécia



CURIOSIDADES:

Guindastes gigantes

Alguns guindastes são tão grandes que conseguem levantar prédios inteiros como se fossem blocos de brinquedo. Eles ajudam a construir rápido e com segurança.

O concreto pode ser mágico

O concreto não é líquido para sempre. Ele endurece devagar e fica forte como pedra, permitindo que casas e pontes fiquem firmes por muitos anos.

Cores que protegem

Algumas construções recebem tintas especiais que ajudam a proteger o prédio do calor do sol ou da chuva, como se fossem roupas de proteção para os edifícios.

Pontes que dançam

Algumas pontes são construídas para se mexer um pouquinho quando o vento sopra forte ou quando os carros passam. Isso ajuda a evitar rachaduras e acidentes.

Tudo começa com um desenho

Antes de erguer qualquer prédio, arquiteto e engenheiro fazem um desenho detalhado do projeto. É como um mapa do tesouro, mas para a construção.

A HISTÓRIA DO MARTELO

O martelo é uma das ferramentas mais antigas do mundo. Lá no começo da história, quando os seres humanos ainda viviam em cavernas, eles precisavam quebrar pedras, caçar e construir coisas.

Então, pegaram uma pedra dura, amarraram em um pedaço de pau e criaram o primeiro martelo.

Com o tempo, o martelo foi ficando mais forte e moderno.

Na Idade dos Metais, as pessoas começaram a fazer martelos de cobre, bronze e ferro. Depois, na época das construções de castelos e cidades, o martelo ajudava os pedreiros a bater pedras e moldar metais. Até os ferreiros usavam martelos enormes para criar espadas, ferramentas e até ferraduras para cavalos.

Hoje, existem vários tipos de martelo: O martelo comum, usado para pregar. O martelo de borracha, usado para não estragar as coisas. O martelo dos juizes (o "malhete"), usado para bater e chamar a atenção. E até martelos enormes em obras, chamados de marretas.

O martelo é um verdadeiro amigo do trabalhador. Ele ajuda a construir casas, móveis, pontes e tantas outras coisas importantes. E o mais legal é pensar: tudo começou com uma pedra e um pedaço de pau.

ATIVIDADE

Vamos viajar no tempo com a Turma do Sid e conhecer a história do martelo, desde os primeiros feitos de pedra até os modernos usados nas grandes obras.

Olhe a linha do tempo: você vai ver vários martelos espalhados, cada um de um jeito diferente.

Descubra a época certa: use números para ligar cada martelo à época certa, do mais antigo ao mais moderno.

Decore e se divirta: pinte ou coloque cores nos martelos para mostrar como eles mudaram com o tempo.

A página mostra uma linha do tempo ilustrada com a evolução do martelo:

Martelos primitivos → feitos de pedras e madeira

Martelos da Idade Média → ferro e madeira trabalhada

Martelos modernos ☒ diferentes tipos (marreta, martelo de carpinteiro, martelo de pedreiro)

Martelos especiais ☒ usados em obras gigantes, construção civil e até tecnologia



Você já ouviu falar em ESG?

São três letrinhas em inglês que ensinam as empresas a cuidar do planeta e das pessoas.

E – de Environmental (Meio Ambiente)

Significa proteger a natureza: plantar árvores, não jogar lixo no chão, economizar água e energia.

S – de Social (Social)

É cuidar das pessoas: tratar bem os colegas, ajudar quem precisa e respeitar as diferenças.

G – de Governance (Governança)

É uma palavra difícil que quer dizer: fazer as coisas do jeito certo, sem enganar ninguém, sendo honesto e responsável.

Quando as empresas seguem o ESG, o mundo fica melhor:

O ar e os rios ficam limpos.
As pessoas vivem com mais saúde e alegria.
Os negócios crescem com justiça e respeito.

Para entender melhor do que estamos falando, conheça a história do Rio, da Árvore e da Criança

Era uma vez um Rio, que corria feliz levando água fresquinha para todos.
Perto dele morava uma Árvore, que dava sombra, frutas e abrigava passarinhos.

Um dia, o Rio e a Árvore ouviram alguém chorando. Era uma Criança, que dizia:

— Estou preocupada! Vejo pessoas jogando lixo no chão, tratores derrubando árvores e gente brigando sem motivo.

O Rio respondeu:

— Não se preocupe! Existe uma coisa chamada ESG, que ajuda a cuidar do mundo.

A Árvore explicou:

— A primeira letra é E, de “Environmental”. Quer dizer cuidar da natureza: não poluir, economizar água e proteger os animais.

A Criança ficou animada:

— E o S?

— O S é de “Social” — disse o Rio. — Significa cuidar das pessoas, tratar todo mundo com respeito, ajudar quem precisa e viver em paz.

A Árvore completou:

— E o G vem de “Governança”. É difícil essa palavra, mas quer dizer: fazer as coisas do jeito certo, com honestidade e justiça.

A Criança sorriu:

— Então, se todos seguirem o ESG, teremos um mundo mais bonito, justo e feliz!

O Rio brilhou com suas águas e a Árvore balançou suas folhas, dizendo juntas:

— Isso mesmo! Quem cuida do planeta e das pessoas, cuida do futuro.

COMO O VIDRO É FEITO?

O mais incrível é que o vidro pode ser reciclado infinitas vezes. Se quebrar, ele volta ao forno e pode se transformar em um vidro novinho, sem perder qualidade. Resultado: um material forte, transparente e útil, que usamos no dia a dia em janelas, copos, garrafas, celulares e até telescópios.

O vidro nasce da areia (aquela bem fininha, cheia de quartzo). Mas não é só areia: colocam também calcário e barrilha (um tipo de sal especial) para deixar o vidro mais forte.

Essa mistura vai para um forno muito, muito quente — quase 1.500 graus! Lá dentro, a areia e os outros materiais derretem e viram um líquido brilhante.

Enquanto ainda está líquido, o vidro pode ser moldado de várias formas: Soprado para virar garrafas e copos. Esticado para virar vidros planos, usados em janelas. Modelado para fazer lâmpadas, potes e lentes.

Depois de moldado, o vidro precisa esfriar devagar. Assim ele fica duro, transparente e pronto para ser usado.



LIGUE AS ETAPAS NA ORDEM CORRETA, USANDO SETAS

AREIA



FUSÃO



MOLDE

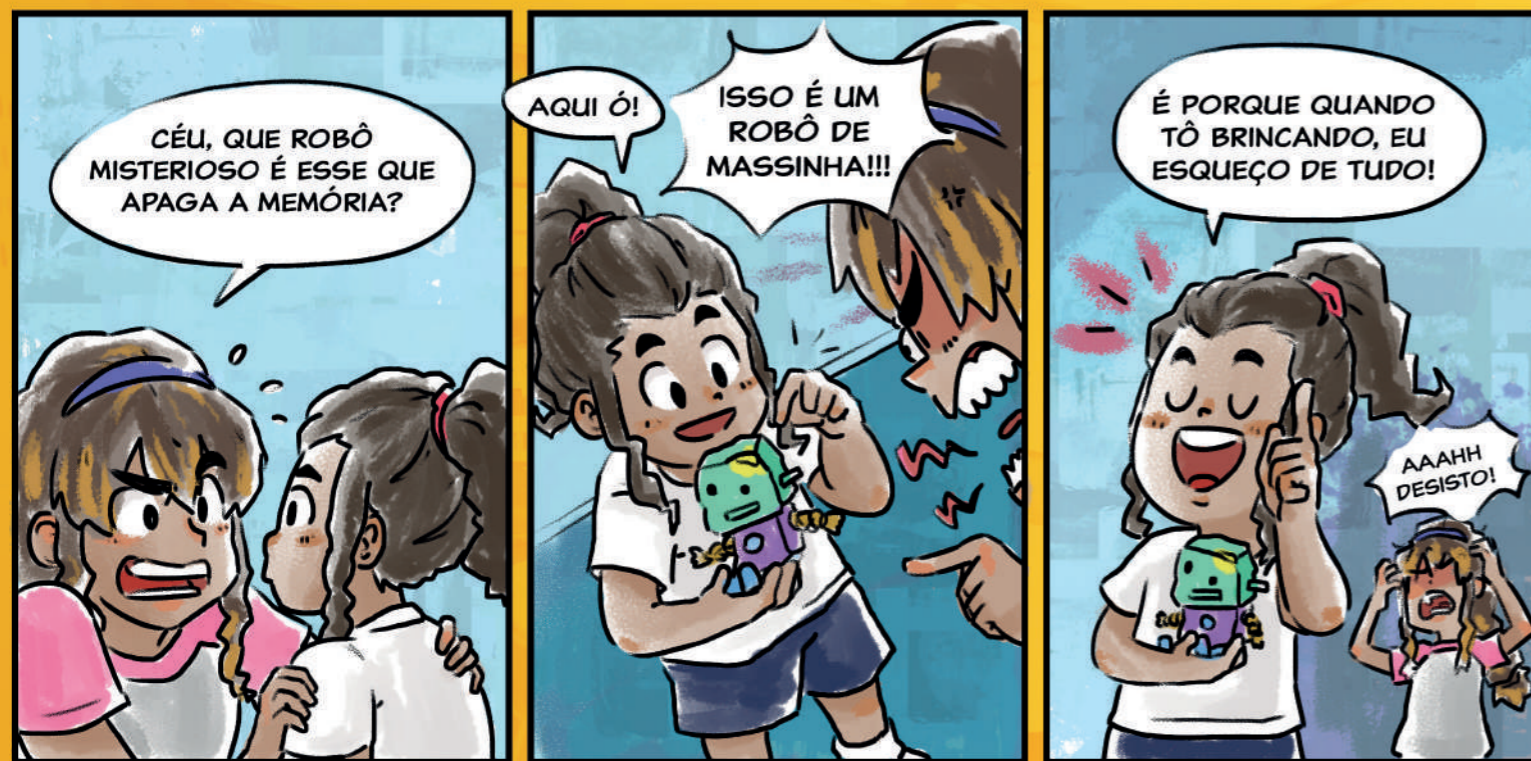


RESFRIAMENTO



RECICLAGEM



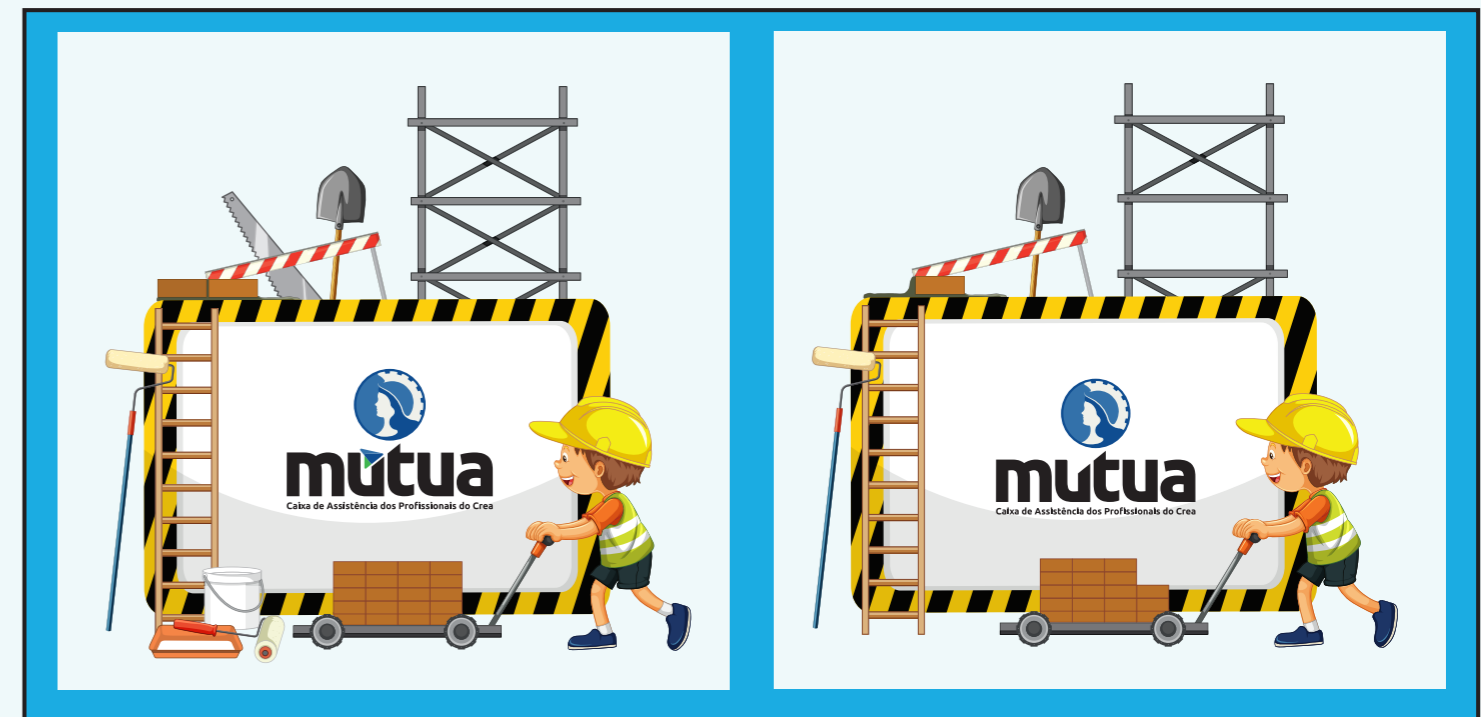


JOGO DOS SETE ERROS

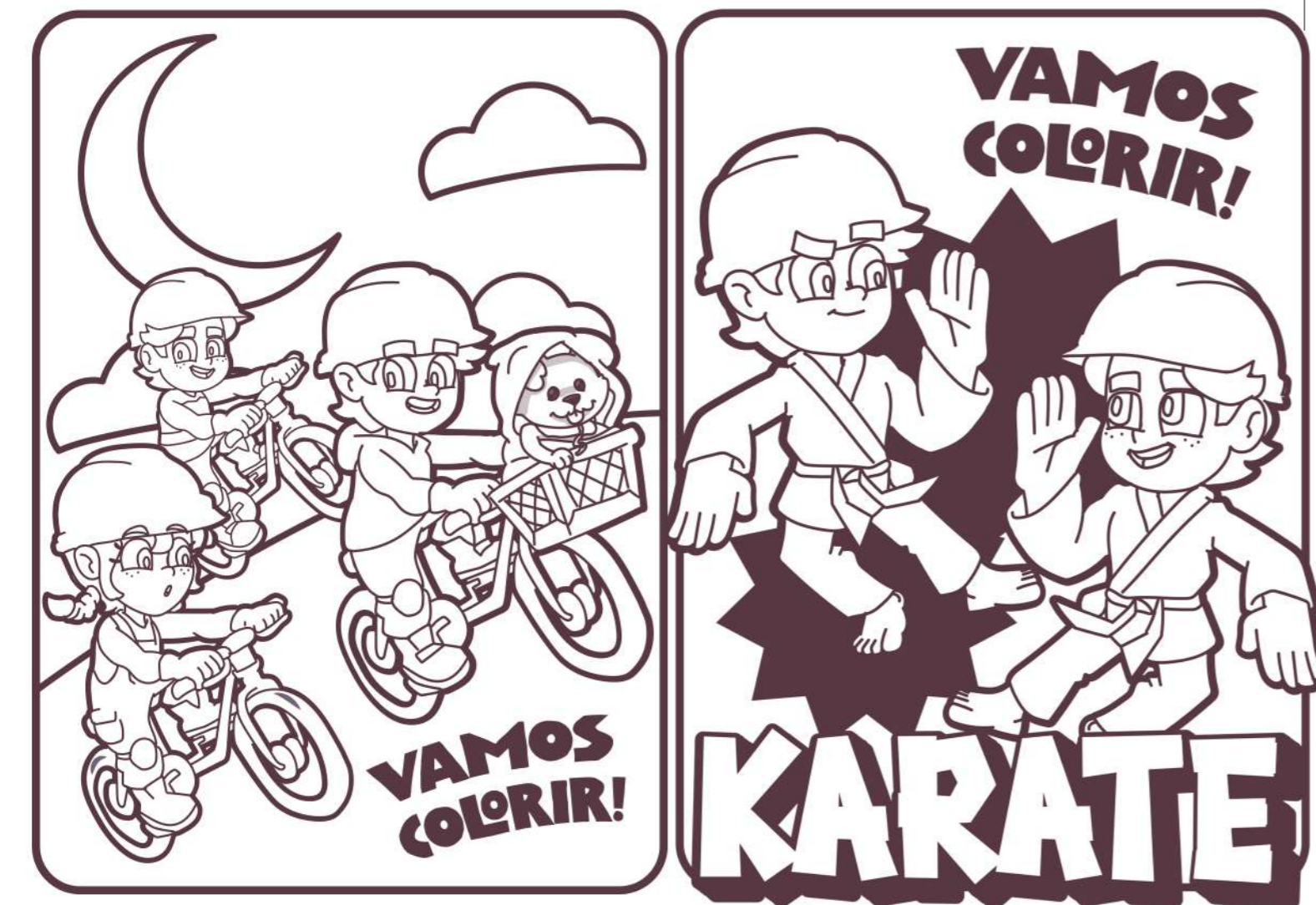
OBRA SEGURA!

Olá, futuro engenheiro(a)! Na construção, a atenção aos detalhes é muito importante para que tudo saia perfeito e seguro.

OBSERVE BEM AS DUAS CENAS DA OBRA ABAIXO. ELAS PARECEM IGUAIS, MAS HÁ 7 DIFERENÇAS ESCONDIDAS! PEGUE SEU LÁPIS E CIRCULE TUDO O QUE VOCÊ ENCONTRAR DE DIFERENTE. DIVIRTA-SE!



Que a curiosidade de hoje seja o projeto genial de amanhã, construindo um futuro sólido e inovador para todos!





AGRADECIMENTO



SINDUSCON PARANÁ OESTE

DIRETORIA EXECUTIVA

Ricardo Parzianello
PRESIDENTE

Márcio Marcon
1º VICE-PRESIDENTE

Vinicius Lorenzi
2º VICE-PRESIDENTE

Ana Carolina Dillenburg Ertel
1ª SECRETÁRIA

Edson Luiz Schmitz
2º SECRETÁRIO

Renata Peres Krum
1ª TESOUREIRA

Jadir Saraiva de Rezende
2º TESOUREIRO

SUPLENTES
Sergio Casarotto
Paulo Vilmar Gotardo Junior
Ivete Liliani Dillenburg Giovanella
Araê Vieira Dalmina
Michel Carletto Zanette
Oscar Beck de Souza

CONSELHO FISCAL

TITULARES
João Luiz Broch
Abel Pickler Sgarioni
José Luiz Parzianello

SUPLENTES
Victor Marchioro Fontana
Elói Cassol
Felipe Lazon Amboni

CONSELHO DELIBERATIVO
Flávio Nabih Nastas
Agnaldo Mantovani
Celso Luiz Finger
Renato Pena Camargo
Edson José de Vasconcelos
Renata Peres Krum
Vinicius Lorenzi

DELEGADOS REPRESENTANTES NA FIEP

TITULARES
Ricardo Lora
Edson José de Vasconcelos

SUPLENTES
José Luiz Parzianello
Edson Luiz Schmitz

CPRT (Comitê de Políticas e Relações do Trabalho)

Agnaldo Mantovani
COORDENADOR

Marcelo José Marques
2º COORDENADOR

Edson Luiz Schmitz
3º COORDENADOR

CRS (Comitê de Responsabilidade Social)

Silvia Vanessa Vendramin
COORDENADORA

Marlice Becker Mantovani
2ª COORDENADORA

Ana Maria Damasio
3ª COORDENADORA



EXPEDIENTE

CONSELHO EDITORIAL
Agnaldo Mantovani
Silvia Vanessa Vendramin
Marlice Becker Mantovani
Maria Estela Montini Domingues
Rosa Maria Bueno | Revisão
Ana Damásio

JORNALISTA RESPONSÁVEL
Luciano Barros
DRT 7791-PR
ILUSTRAÇÕES/DIAGRAMAÇÃO

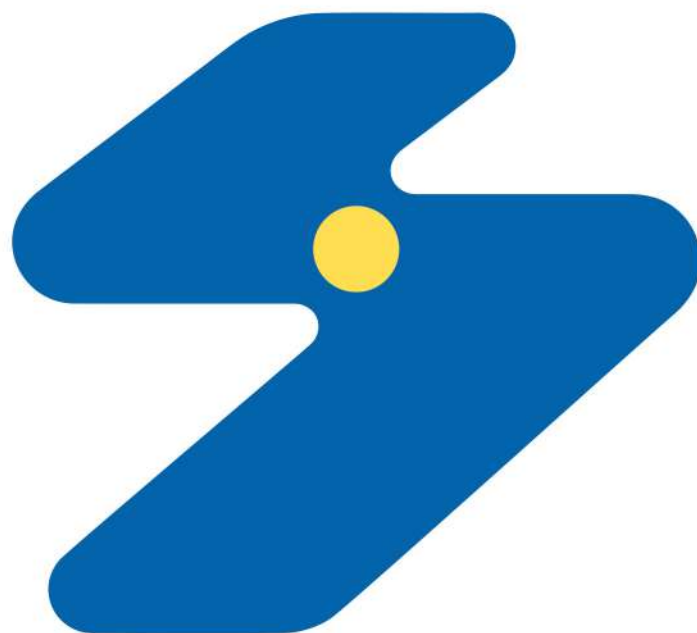


Giovani Barros | Tales Eduardo
IMPRESSÃO
Gráfica Tuicial
TIRAGEM
10.000 exemplares

DISTRIBUIÇÃO
Gratuita

AGRADECIMENTOS
Jacinta Baumgaertner de Souza
Andressa Jeske
Rosa Maria Bueno

Esta é uma publicação do Sinduscon Paraná Oeste. Proibida a reprodução de conteúdos sem prévia autorização da entidade. Todos os direitos reservados.



SINDUSCON

PARANÁ • OESTE



CPRT

Comitê de Política e
Relações do Trabalho



CRS

Comitê de
Responsabilidade Social

Sindicato da Indústria da Construção Civil do Paraná Oeste

Av. Assunção, 690 – Centro – Cascavel /PR

CEP 85.805-030 – Tel: (45) 3226-1749 / (45) 9 8802-4736

sinduscon@sindusconparanaoeste.com.br

www.sindusconparanaoeste.com.br