

ATIVIDADES DE INFORMÁTICA EDUCATIVA - EAD

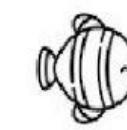
MUNDO ANIMAL

NOME: _____

PROF^a ANDREA



1) LIGUE O ANIMAL AO SEU ALIMENTO

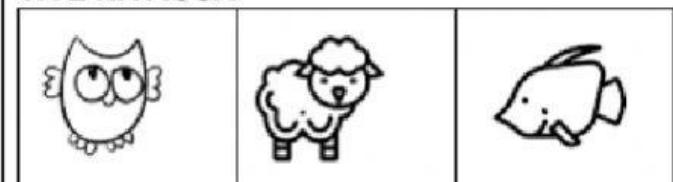


2) SELECIONE O ANIMAL QUE:

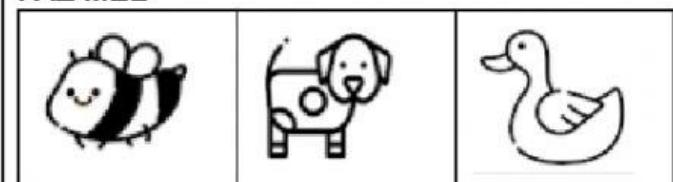
VOA



VIVE NA ÁGUA



FAZ MEL



TEM QUATRO PATAS



ATIVIDADES DE INFORMÁTICA EDUCATIVA - EAD MUNDO ANIMAL

- 3) RECORTE E COLE A PARTE QUE ESTÁ FALTANDO PARA MONTAR O ANIMAL. DEPOIS DE MONTAR ESCREVA O NOME DO ANIMAL NAS LINHAS AO LADO



ELEFANTE

PORCO

OVELHA

VACA

CACHORRO

