

ATIVIDADES DE INFORMÁTICA EDUCATIVA - EAD MUNDO ANIMAL

NOME: _____ PROFª ANDREA



1) LIGUE O ANIMAL AO SEU ALIMENTO

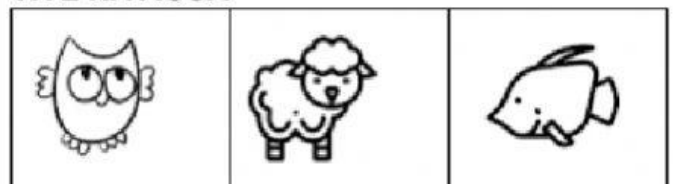


2) SELECIONE O ANIMAL QUE:

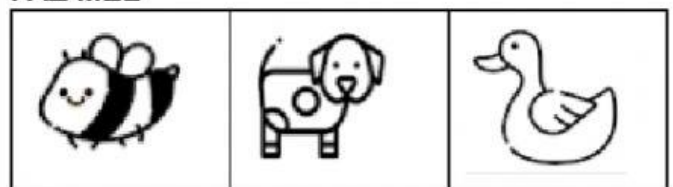
VOA



VIVE NA ÁGUA



FAZ MEL



TEM QUATRO PATAS



- 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 	

ELEFANTE

PORCO

OVELHA

VACA

CACHORRO

