

ATIVIDADES PEDAGÓGICAS



COMPLETE O TRACEJADO:

CANGURU

ESQUILO

ORNITORRINCO

COALA

FLORESTA

CONEXÃO

INTERNET

BRINCADEIRAS



CONTE AS LETRAS E SÍLABAS DE CADA
PALAVRA NO QUADRO ABAIXO.
EM SEGUIDA, COLOQUE O NÚMERO NA COLUNA
CORRESPONDENTE.



	LETRAS	SÍLABAS
CANGURU		
ESQUILO		
ORNITORRINCO		
COALA		
FLORESTA		
CONEXÃO		
INTERNET		
GINCANA		
BRINCADEIRAS		
FAMÍLIAS		
TABLET		
CELULAR		
JOGOS		
INFLUENCIADORES		

OS ANIMAIS PRESENTES NESTA HISTÓRIA FAZEM
PARTE DA FAUNA AUSTRALIANA.

SE A HISTÓRIA OCORRESSE NAS FLORESTAS BRASILEIRAS,

QUAIS ANIMAIS ENCONTRARÍAMOS?

DESENHE ABAIXO:



COM A AJUDA DO SEU PROFESSOR OU DA SUA PROFESSORA, FAÇA UMA LISTA EM ORDEM ALFABÉTICA DE TODOS OS ANIMAIS DA FAUNA BRASILEIRA QUE VOCÊ CONHECE. ESCREVA ABAIXO:

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal black ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, providing a template for writing or drawing. There are no margins, text, or other markings on the paper.

LIGUE O ANIMAL À PALAVRA CORRESPONDENTE.



COALA



ESQUILO



CANGURU



ORNITORRINCO



FAÇA UM DESENHO MOSTRANDO COMO VOCÊ E
A SUA FAMÍLIA USAM
A INTERNET E OS APARELHOS TECNOLÓGICOS.

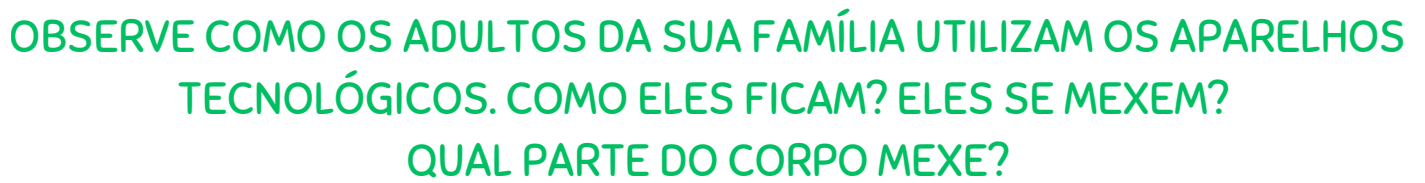




SE VOCÊ FICASSE SEM NENHUM APARELHO
TECNOLÓGICO, COMO VOCÊ IMAGINA QUE SERIA?

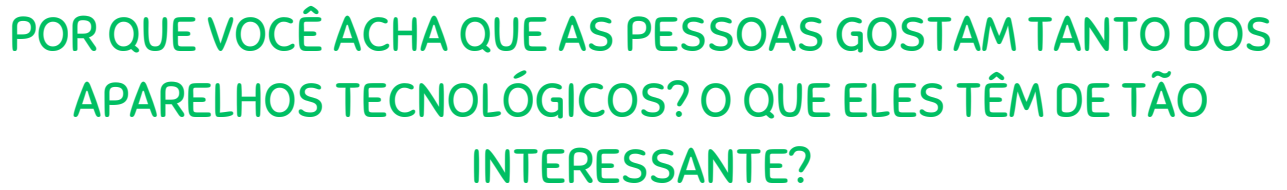
DESENHE ABAIXO:

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



COM A AJUDA DO SEU PROFESSOR OU DA SUA PROFESSORA,
ESCREVA O QUE OBSERVOU.

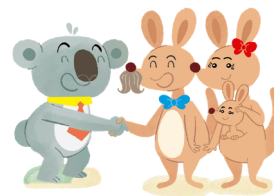
This image shows a blank sheet of white paper with horizontal black ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible, starting from the top margin and ending near the bottom edge. The margins are consistent on all sides.



This image shows a blank sheet of white paper with horizontal black ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible, starting from the top margin and ending near the bottom edge. The lines are thin and black, providing a clear guide for writing.



RODA DA CONVERSA



CONVERSE COM SEUS COLEGAS E DESCUBRA POR QUE ELES
ACHAM QUE OS APARELHOS TECNOLÓGICOS SÃO
INTERESSANTES.

ESCOLHA A RESPOSTA DE UM DOS SEUS COLEGAS
E FAÇA UM DESENHO SOBRE ELA.



NA HISTÓRIA, OS ANIMAIS ADULTOS SE LEMBRAVAM DA ÉPOCA
EM QUE A INTERNET NÃO FAZIA PARTE DO DIA A DIA.
PEÇA PARA UM DE SEUS FAMILIARES SE LEMBRAR DE ALGO
LEGAL QUE FAZIA NA INFÂNCIA, SEM A INTERNET.

FAÇA UM DESENHO RETRATANDO ESSA LEMBRANÇA.

A large, empty rectangular box with a thick green border, intended for a drawing or illustration.



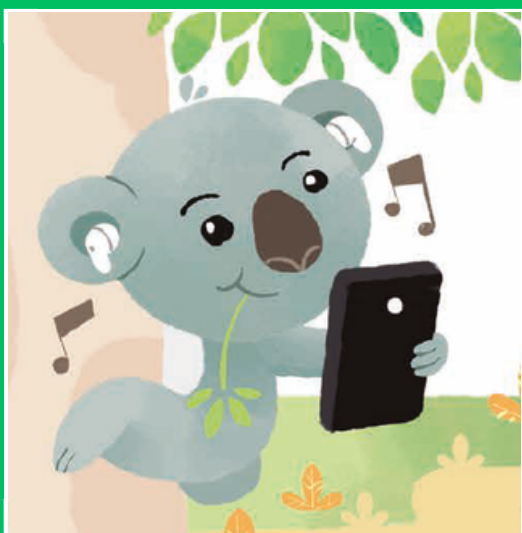
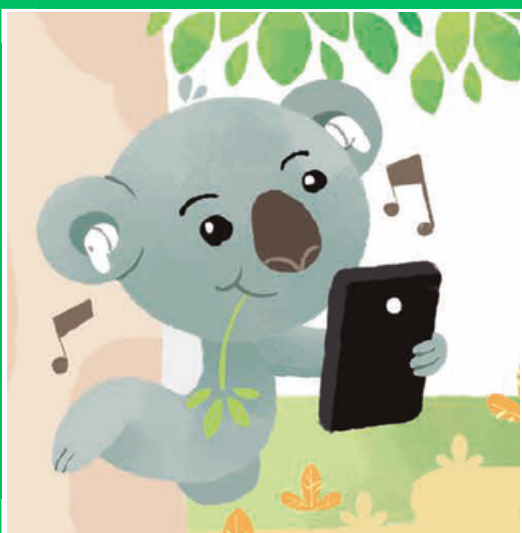
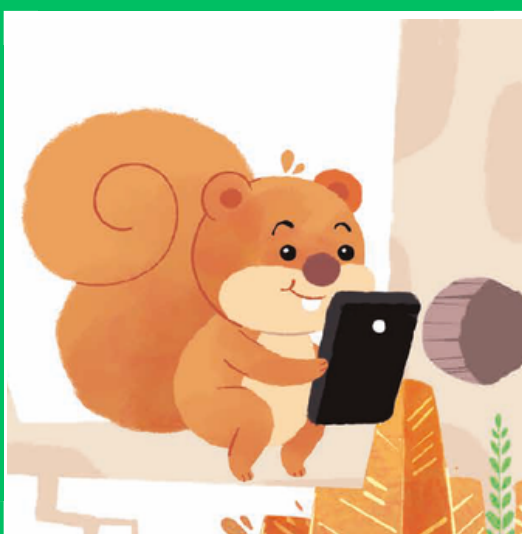
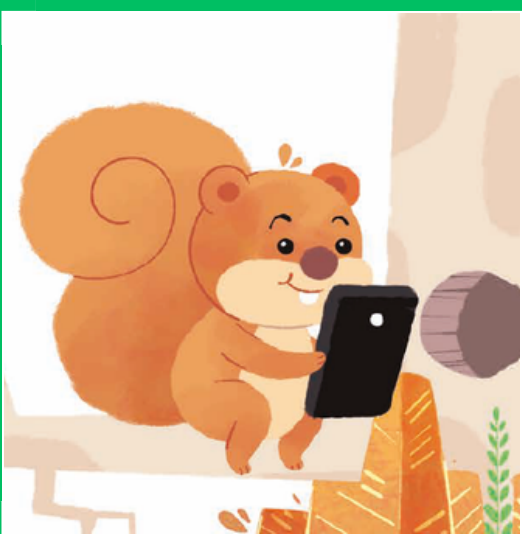
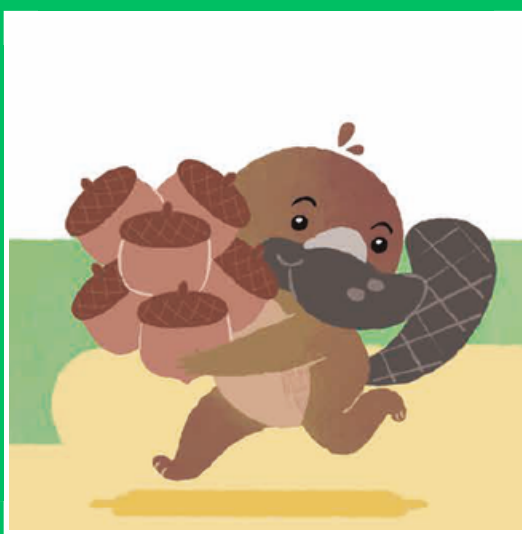
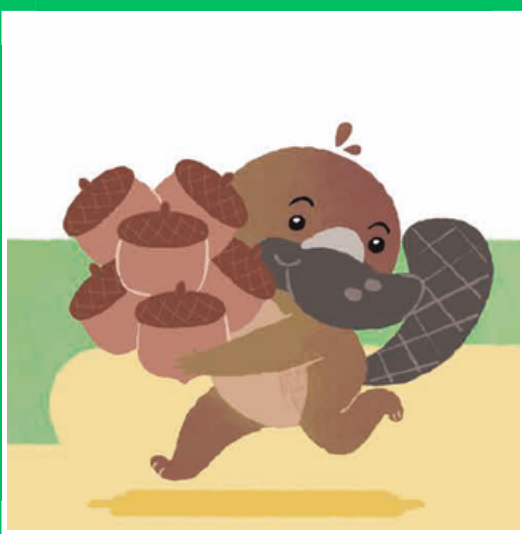
SE OS ANIMAIS ADULTOS NÃO TIVESSEM SE LEMBRADO DE
COISAS LEGAIS E SE A GINCANA NÃO TIVESSE ACONTECIDO,
COMO VOCÊ ACHA QUE A HISTÓRIA ACABARIA?
O QUE ACONTECERIA?

ESCREVA OU DESENHE ESSE FINAL NO QUADRO ABAIXO:

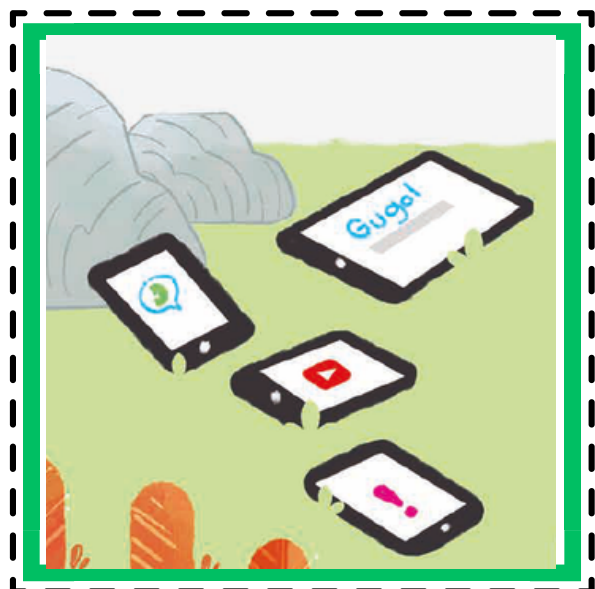
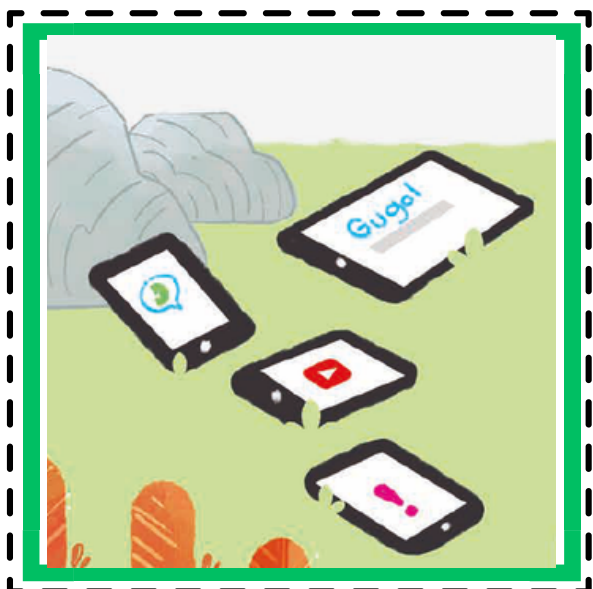
VAMOS COLORIR!



JOGO DA MEMÓRIA



JOGO DA MEMÓRIA



INSTRUÇÕES

Materiais Necessários:

- Impressão do jogo da memória (cartas com imagens duplicadas)
- Tesoura
- Papel cartonado (opcional, para maior durabilidade das cartas)
- Cola (se usar papel cartonado).

Passo a Passo:

- **Imprimir:** Imprima o jogo da memória em uma folha de papel ou cartolina. Se quiser cartas mais resistentes, cole as folhas impressas em papel cartonado antes de recortar.
- **Cortar:** Com a tesoura, recorte cada carta cuidadosamente ao longo das linhas indicadas.
- **Organizar:** Separe as cartas em dois conjuntos idênticos, garantindo que cada imagem tenha um par correspondente

Objetivo do Jogo: Encontrar todos os pares de cartas correspondentes.

Regras:

- **Preparação:** Embaralhe as cartas e coloque-as viradas para baixo, formando um grid (grade) retangular.
- **Primeiro Jogador:** O primeiro jogador vira duas cartas de sua escolha.
- Se as cartas forem iguais, o jogador retira essas cartas do grid, coloca-as ao seu lado e ganha um ponto. O jogador pode, então, virar mais duas cartas.
- Se as cartas forem diferentes, o jogador vira as cartas de volta para baixo no mesmo lugar.
- **Próximos Jogadores:** O próximo jogador repete o processo.
- **Fim do Jogo:** O jogo termina quando todos os pares forem encontrados. Vence o jogador com o maior número de pares.

Dicas para os Jogadores:

- Preste atenção à posição das cartas viradas pelos outros jogadores para se lembrar onde estão os pares.
- Tente memorizar as cartas que você vira, mesmo que não encontre um par de imediato. Isso será útil nas próximas jogadas.

Variantes:

- **Tempo:** Jogue com um cronômetro para ver quem consegue encontrar todos os pares mais rapidamente.
- **Memória Musical:** Associe cada par de cartas a um som ou melodia, tocando-o quando o par é encontrado.