

**MODALIDADE:** EDUCAÇÃO INFANTIL

**FAIXAS ETÁRIAS (BNCC):** 4 ANOS A 5 ANOS E 11 MESES

**CAMPO DE EXPERIÊNCIA:** "TRAÇOS, SONS, CORES E FORMAS", "ESPAÇOS, TEMPOS, QUANTIDADES, RELAÇÕES E TRANSFORMAÇÕES"

**OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO:**

**(EI03TS02)** EXPRESSAR-SE LIVREMENTE POR MEIO DE DESENHO, PINTURA, COLAGEM, DOBRADURA E ESCULTURA, CRIANDO PRODUÇÕES BIDIMENSIONAIS E TRIDIMENSIONAIS.

**(EI03ET01).** ESTABELEÇER RELAÇÕES DE COMPARAÇÃO ENTRE OBJETOS, OBSERVANDO SUAS PROPRIEDADES.

## DESENVOLVIMENTO DA AULA

### ANIMAIS DOMÉSTICOS

EM NOSSA ATIVIDADE ESTAREMOS CONHECENDO UM POUQUINHO SOBRE OS ANIMAIS DOMÉSTICOS, SUAS CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS E SUA UTILIDADE AO SER HUMANO, ALÉM DE DESENVOLVER HABILIDADES MOTORAS; RACIOCÍNIO LÓGICO; ANALISAR FIGURAS E AMPLIAR AS NOÇÕES DE COMPOSIÇÃO E DECOMPOSIÇÃO A PARTIR DA FRAGMENTAÇÃO DE UMA IMAGEM.

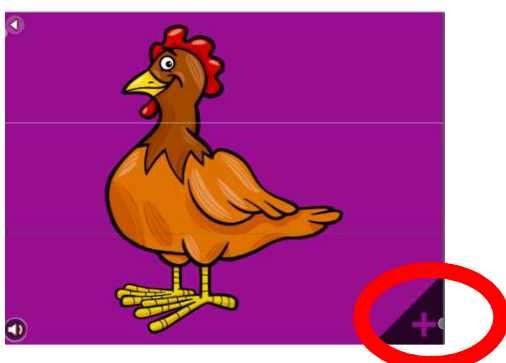
OS ANIMAIS MUITAS VEZES FAZEM PARTE DO NOSSO DIA A DIA E DEVEMOS TER MUITO CUIDADO E CARINHO POR ELES. VAMOS CONHECÊ-LOS?

**CLIQUE NO LINK PARA REALIZAR:**

<http://www.escolagames.com.br/jogos/animaisDomesticos/?deviceType=mobile>

ANIMAIS DOMÉSTICOS: O GAME TRAZ IMAGENS E INFORMAÇÕES DE ANIMAIS QUE CONVIVEM BEM PRÓXIMOS DO HOMEM, DESPERTANDO A CURIOSIDADE INCENTIVADAS PELOS QUEBRACABEÇAS, DESENVOLVEM HABILIDADES COGNITIVAS, VISUAIS, MOTORAS E SOCIAIS!

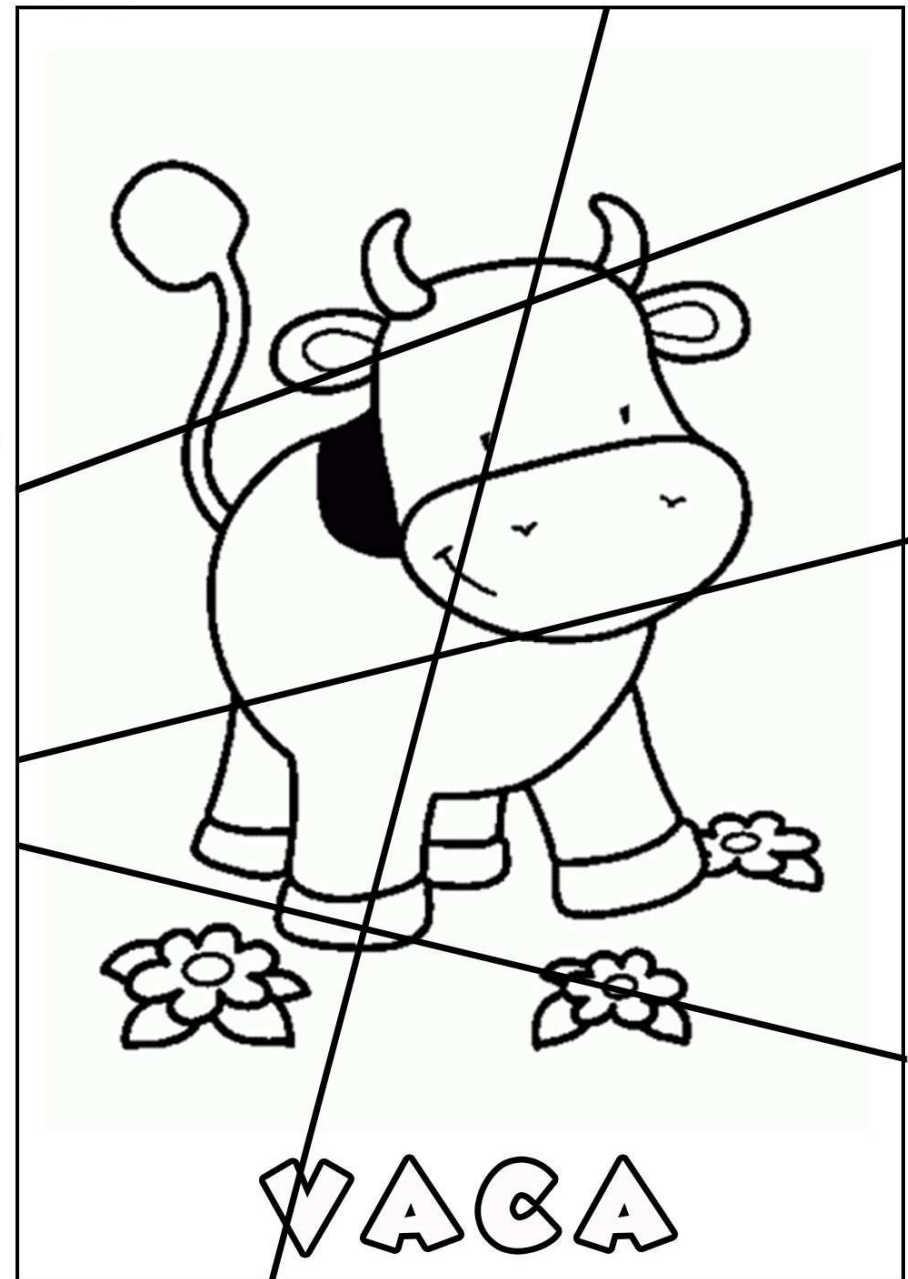
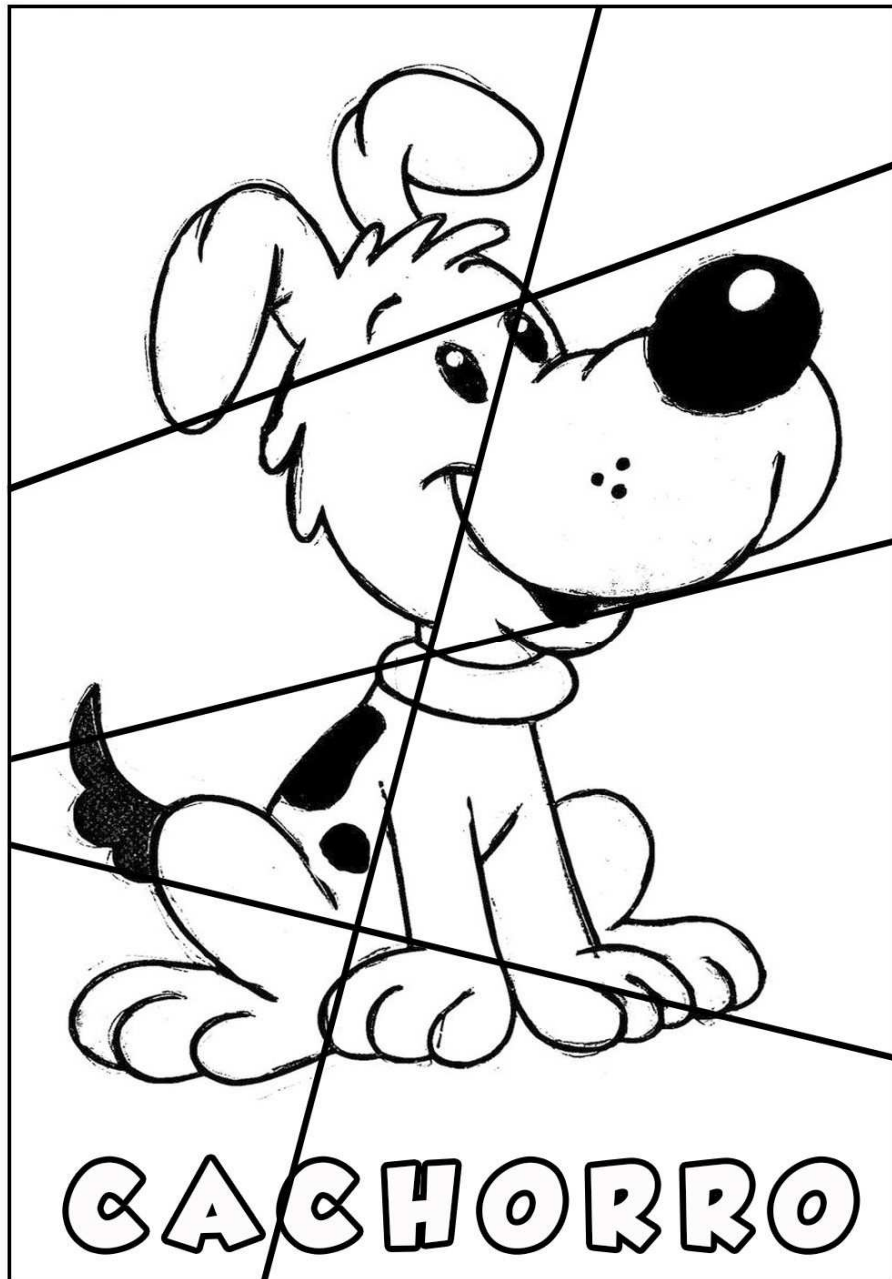
**OBS:** PARA CONHECER MAIS SOBRE O ANIMAL CLIQUE NO SINAL DE + NO CANTO DIREITO.

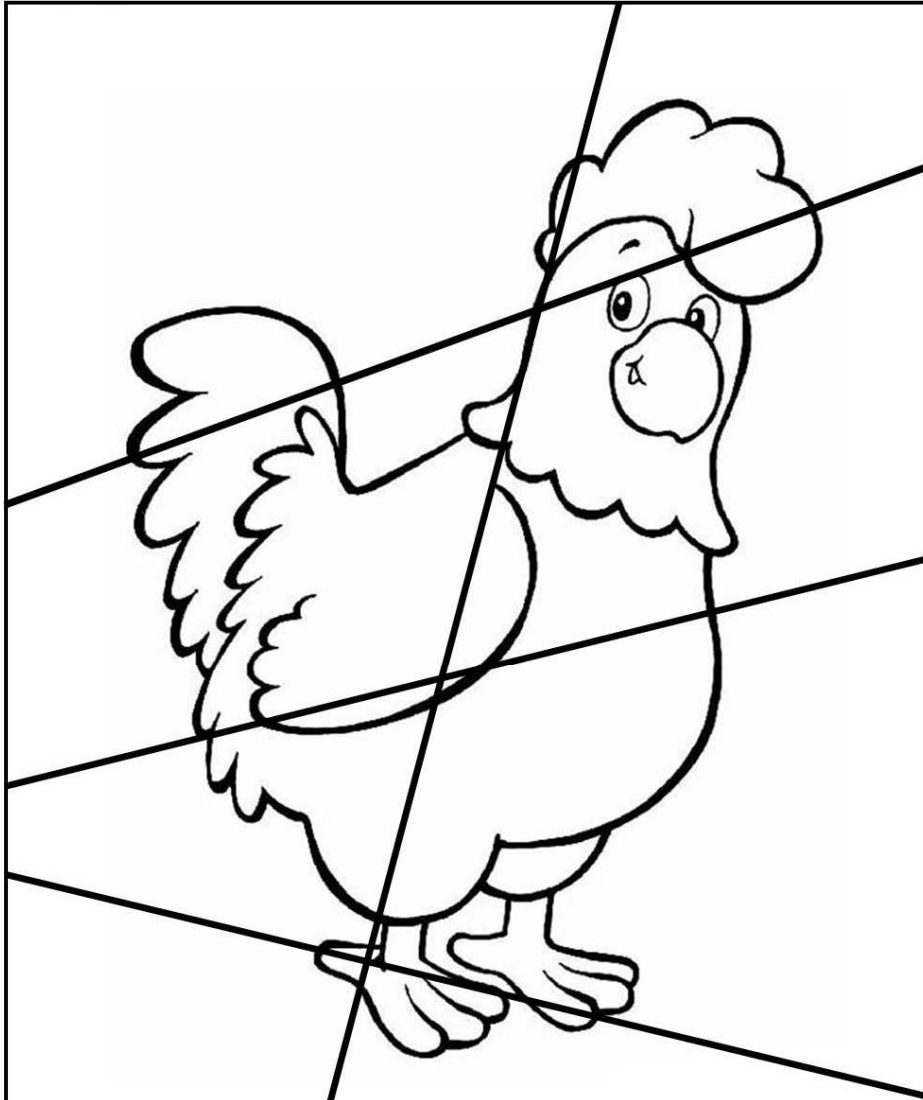


**AVALIAÇÃO:** OS ALUNOS SERÃO AVALIADOS PERANTE A PARTICIPAÇÃO E REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE. **OBS:** SE CONSEGUIR, ENVIAR UMA FOTO REALIZANDO A ATIVIDADE.

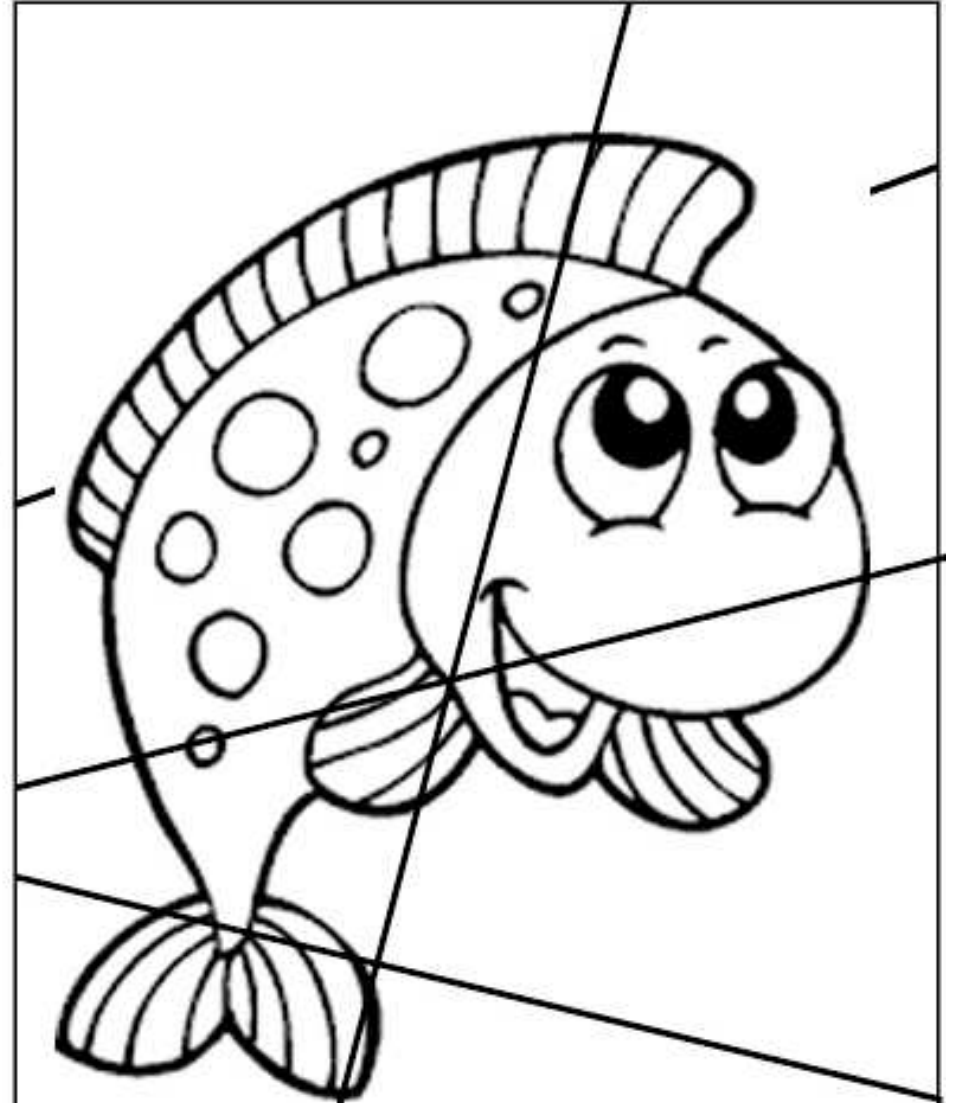
ATIVIDADE PARA ALUNOS SEM ACESSO A INTERNET

**QUEBRA CABEÇA:** PINTE E COLE EM UM PAPEL MAIS RESISTENTE, RECORTE E DEPOIS TENDE MONTAR.





GALINHA



PEIXE