

# ANIMALS





# PETS



Duração da aula: 50 min

Andamento:

1. O professor pergunta sobre os animais de estimação dos estudantes, falando também sobre os próprios animais;
2. O professor apresenta o vocabulário usando imagens e introduzindo em frases do dia a dia, mesclando ou não com o português. Ex: “E onde o *dog* faz as necessidades dele? No *newspaper*...” ou “Do you like hamsters? Why not?”
3. O professor pergunta qual *pet* os alunos seriam e o porquê. Depois de ouvir as razões de todos, o professor os instrui a se desenharem como se eles fossem esses *pets* (trazer um exemplo);
4. Finalizar a aula compartilhando os desenhos.

Material: Televisão para mostrar as imagens, papel, lápis, canetinha.

# Cat

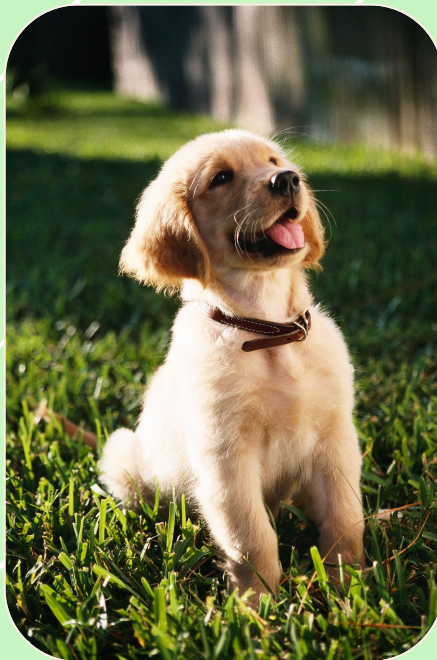
04



Litter box

# Dog

05



# Fish

06



Fish tank



# Bird

07



Bird cage

# Hamster



# Rabbit



Bunny

# Ferret



# Snake

11



# LET'S TALK!





# IF YOU WERE A PET, WHAT ANIMAL WOULD YOU LIKE TO BE?

# LET'S DRAW US AS ANIMALS!



# FARM ANIMALS

Duração da aula: 50 min

**Andamento:**

1. O professor pergunta se os estudantes já visitaram uma fazenda e quais os animais de fazenda são os favoritos deles;
2. O professor apresenta o vocabulário relacionado com os animais de fazenda, utilizando slides com imagens;
3. Apresentar a fazendinha da sala - O professor vai trazer uma grande fazenda com um gramado em uma cartolina;
4. O professor instrui os alunos a desenharem animais para morarem na fazenda, podendo ser qualquer um dos que aprendemos no dia. Então, eles irão recortar e colar os animais na fazenda;
5. Por fim, o professor apresenta as estruturas "*there is*" e "*there are*" e as usa para descrever a fazenda que eles criaram.
  - Se sobrar tempo, trabalhar com a música "*Old MacDonald had a Farm*":  
[https://youtu.be/\\_6HzoUcx3eo?feature=shared](https://youtu.be/_6HzoUcx3eo?feature=shared)

**Material:** Televisão para mostrar os slides, cartolina, folha sulfite, tesoura, lápis de cor e cola.

# Cow

17



Ox / Bull



Calf



# Pig

19



# Sheep

20



# Goat

21



# Chicken

22



# Rooster



# Chick



23

# Duck

24



# Horse

25



# Donkey

26





# ACTIVITY TIME!



# LET'S CREATE OUR FARM!

- Draw at least two of the animals we've learned today;
- Then, use your scissors to cut around them;
- Finally, glue them in our farm!

# LET'S DESCRIBE OUR FARM!



**THERE IS A  
DUCK**



**THERE ARE 3  
DUCKS**

# Exemplo da atividade realizada:

31





# ZOO ANIMALS



Duração da aula: 50 min

**Andamento:**

1. Iniciar a aula perguntando aos alunos se eles já visitaram o Zoológico e se eles já assistiram o filme "Madagascar" (DreamWorks, 2005). Se sim, conversar sobre os personagens. Se não, apresentar os personagens. Então, usar o seguinte trecho do filme para mostrar o zoológico para os alunos: <https://youtu.be/oQ3EaK2c2fA?si=dUHpMV8AzylLMJjn>
2. Pedir para eles lembrarem os animais que aparecem, ajudando-os a escrever ou fazer um desenho simples para eles lembrarem;
3. Apresentar o novo vocabulário usando imagens do filme (para os animais que existem no filme) e imagens dos animais na vida real;
4. Explicar que agora nós íamos visitar o zoológico, mas os animais fugiram. Então, nossa tarefa é criar novos animais para os habitats. O professor sorteia o animal que cada um vai modelar e permite que modelem outro animal apenas depois de terminar o animal solicitado;
5. Por fim, descrever a ida ao zoológico criado pelos alunos com a frase "*I went to the zoo and saw...*".

**Material:** Televisão para mostrar os slides e massinha.

# Lion

34



# Hippo

35



# Zebra

36

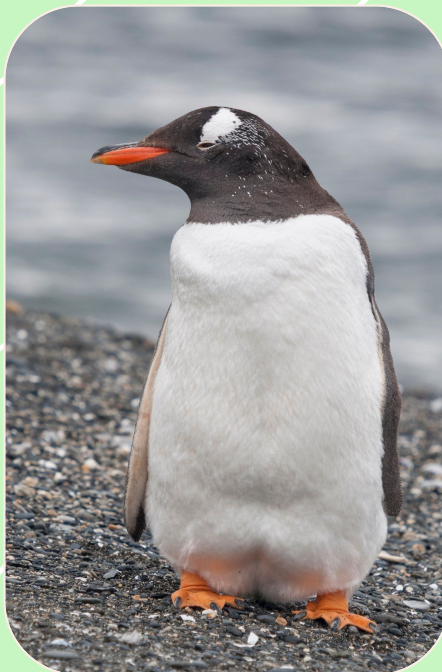


# Giraffe

37



# Penguin



# Monkey

39



# Elephant

40



# Bear

41



# Koala

42



# Tiger

43



# ACTIVITY TIME!!

# WHAT IS MISSING?



# LET'S CREATE NEW ANIMALS FOR THE ZOO!





# WATER ANIMALS



Duração da aula: 50 min

Andamento:

1. O professor conversa com os alunos sobre os animais que já aprendemos, se temos algum animal favorito e se eles tem algum palpite sobre qual o conteúdo da aula do dia;
2. O professor apresenta o conteúdo novo com o uso de flashcards. Então, o professor faz um jogo com os alunos:
  - a. O professor coloca os flashcards em uma mesa de um lado da sala e os alunos ficam do outro lado da sala;
  - b. O professor pede a cada um dos alunos para trazer um dos animais (Ex: Você pode pegar o *octopus* para a *teacher*?). Esse aluno tem que ir e trazer o flashcard correto para o professor.
3. O professor finaliza a aula mostrando as águas vivas feitas com material reciclável e permite que cada aluno enfeite sua própria água-viva.

**Material:** Flashcards, canetinhas permanentes, águas vivas feitas com material reciclável (lâmpadas e restos de fios e fitas).

# Exemplo das água-vivas:

50



A cabeça da água-viva foi feita com o globo de uma lâmpada de LED, os tentáculos de fitilho, o fio para pendurar é fio encerado e o rostinho foi desenhado com canetinhas permanentes.

# Exemplo dos flashcards:



Os *flashcards* podem ser impressos, mas nesse caso foram desenhados previamente e pintados durante a aula pelos estudantes.

Uma curiosidade: A orca não é um animal da lista de vocabulário da aula, mas foi feito um *flashcard* dela na hora a pedido de uma das crianças.

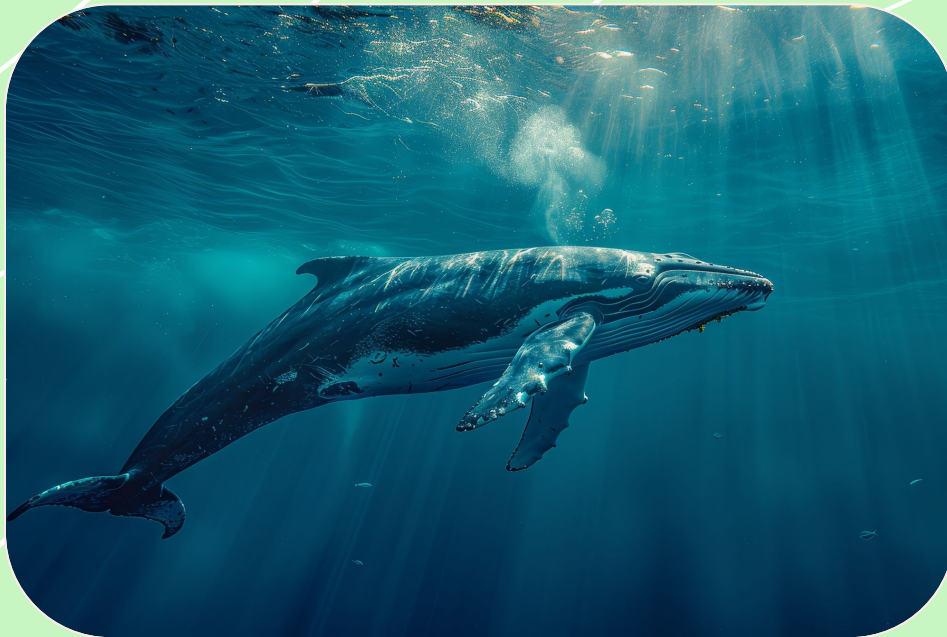
# Dolphin

52



# Whale

53



# Turtle

54



# Shark

55



**TERMO DE LICENCIAMENTO:** Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho para fins não comerciais, desde que atribuem o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.



# Octopus

56



# Squid

57



# Starfish

58



# Seal

59



# Penguin

60



# Jellyfish



# THANK YOU!

Criado por: Aléria Yaeko Watanabe de Campos  
Orientado por: Andressa Brawerman Albini  
Revisado por: Joyce Ferreira

