



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
COLÉGIO DE APLICAÇÃO  
Portal COAMAR

Nome: QUEBRA CABEÇA SHREK TERCEIRO



**Descrição do material: Sinopse:**

Jogo de quebra-cabeça em cartão.

**Recursos<sup>1</sup>:**

Libras

Braille

Comunicação

umentativa alternativa

**Disciplina:** Educação Geral – Educação Inclusiva – Educação Ambiental

<sup>1</sup> Para maiores informações, consulte o glossário disponível no PORTAL COAMAR.  
Versão atualizada em 05/09/2017.



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA**  
**COLÉGIO DE APLICAÇÃO**  
**Portal COAMAR**

**Objetivos:**

- Desenvolver a atenção e a associação de imagens;
- Desenvolver o raciocínio lógico;
- Ampliar a memória visual.

**Sugestão de uso:** Material de apoio ao desenvolvimento de diversas atividades em Educação Infantil e Anos Iniciais.

**Cuidados com o manuseio:** Procurar manusear com cuidado para não rasgar ou perder as peças.

**Local onde se encontra:** Biblioteca Setorial do CA.

**Condições:**  Boas condições  Necessita de reparos

**Observação:** Disponível para empréstimo e uso em sala de aula do CA/UFSC.