

## **Atividades complementares para os alunos da Educação Especial (Inclusão)**

**Escola:** EMEF Dra Zilda Arns Neumann

**Professor/AEE:** Adriana Aparecida das neves Pedroso

**Data:** **4º ano**

**Data:** **23/08/2021 à 27/08/2021**

### **ATIVIDADE: QUEBRA-CABEÇA DE PALAVRAS**

**Objetivo:** Refletir sobre o sistema de escrita alfabético;  
Auxiliar na compreensão, aquisição da escrita convencional.

**Material:** Atividade impressa

**Desenvolvimento:** O aluno deverá recortar as peças (com auxílio de um adulto se houver necessidade), identificar a escrita das palavras, utilizar o auxílio das figuras e formar a palavra como um quebra-cabeça.

**Registro:** Envie uma imagem do texto para a professora. Se possível, faça um pequeno vídeo durante a atividade e envie para a professora. Ela ficará muito feliz!!!

@Atividades Suzano



**PA**

**TO**

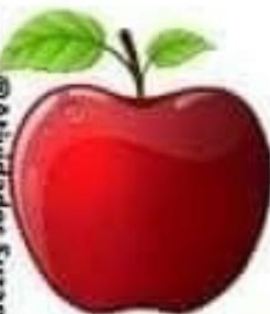
@Atividades Suzano



**LA**

**TA**

@Atividades Suzano



**MA**

**ÇÃ**

@Atividades Suzano



**MA**

**TO**

## Atividades complementares para os alunos da Educação Especial (Inclusão)

**Escola:** EMEF Dra Zilda Arns Neumann

**Professor/AEE:** Adriana Aparecida das neves Pedroso

**Data:** 4º ano

**Data:** 30/08/2021 à 03/09/2021

**Atividade:** “Grapho Game Brasil”

*Tempo de  
Aprender*



(Toque para continuar)



MINISTÉRIO DA  
EDUCAÇÃO



---

<http://alfabetizacao.mec.gov.br/grapho-game> acesso em: 18/04/2021 às 15:19

**Objetivos:.** Estimular a leitura e a escrita através do desenvolvimento da consciência fonológica.

Estimular a atenção, a concentração e a percepção visual de forma lúdica.

**Materiais:** Link, aparelho celular ou computador.

**Desenvolvimento:** Retomar a utilização do aplicativo GraphoGame, dar sequência “às fases” a fim de estimular a consciência fonológica e favorecer aquisição da leitura e da escrita..

Obs: Todas as orientações que se fizerem necessárias para instalação e uso do aplicativo, serão transmitidas pela professora em interação com a criança e sua família.

**Registro: A família irá compartilhar com a professora a imagem do “cartão do jogador” onde constarão todos os dados ( nível, tempo de jogo e desempenho) da atividade**

