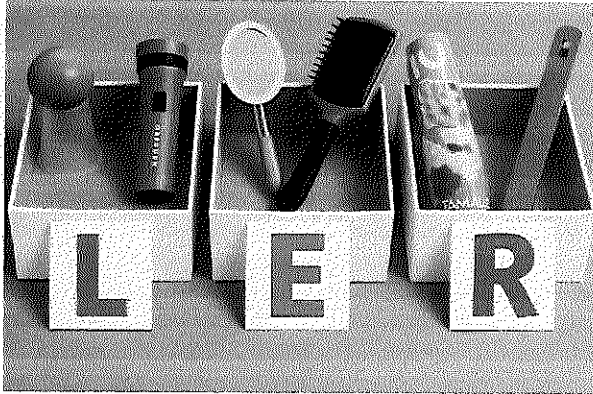
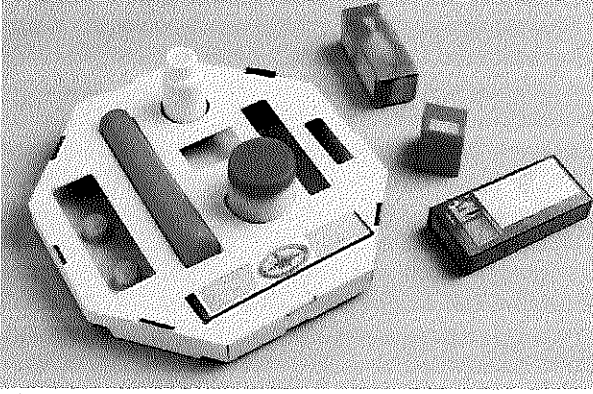
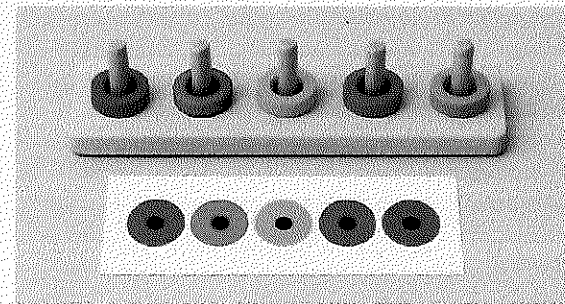
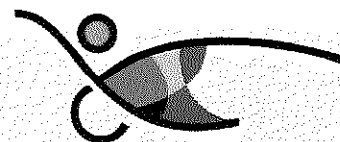
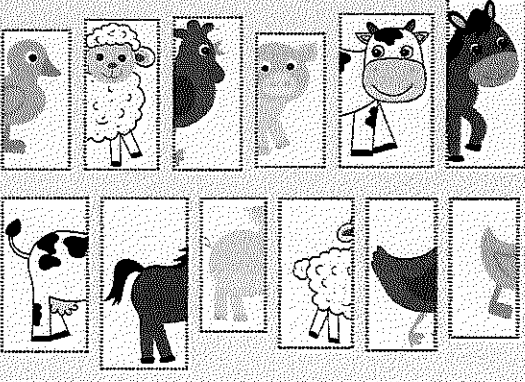
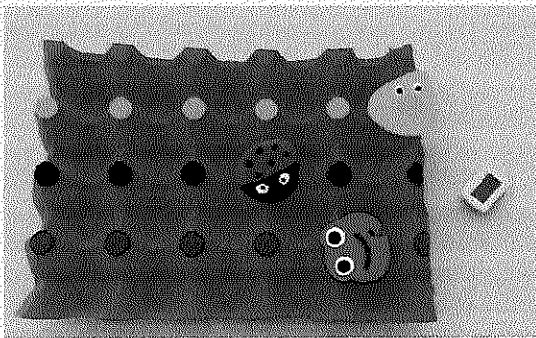
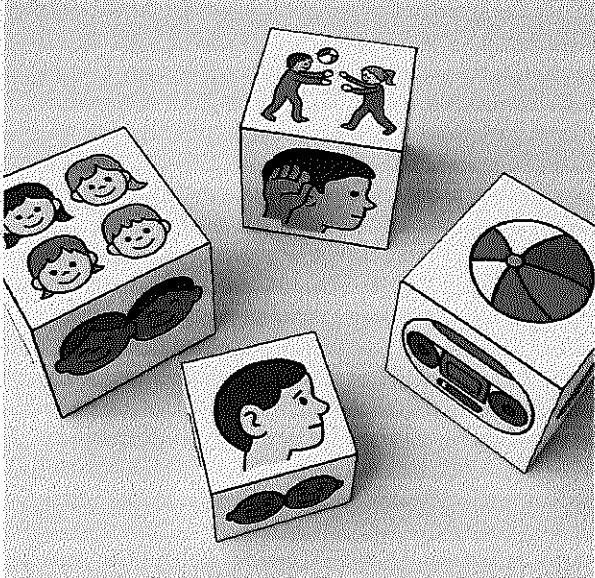
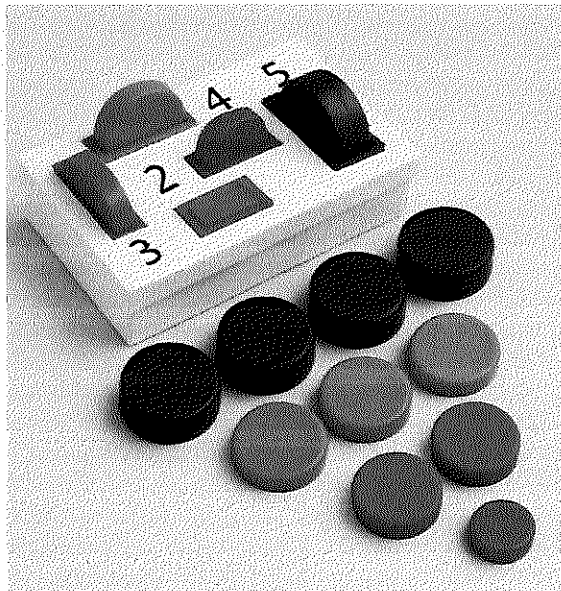


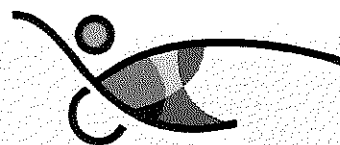
JOGOS	EXEMPLOS
Colmeia Organizar e relacionar a letra das caixas e dos objetos, por meio do estímulo da movimentação global, apreensão, atenção, concentração, raciocínio, conhecimento das letras e dos fonemas, percepção visual, classificação de objetos, compreensão do propósito das regras, organização, linguagem e interação social. A colmeia também promove a classificação e o reconhecimento de padrões, habilidades fundamentais para o desenvolvimento cognitivo inicial. A depender do modo como é conduzida, a atividade pode estimular a comunicação, a expressão verbal, a interação social e o reforço da autoconfiança, pois o estudante experimenta sucessos concretos ao identificar a correspondência entre letras e objetos. Assim, torna-se um recurso valioso que integra ludicidade, inclusão e aprendizagem significativa.	
Quebra-cabeça de encaixe Encaixar os objetos nos recortes correspondentes, estimulando a coordenação motora, a atenção, a concentração, o raciocínio, o aprendizado de formas e cores, a percepção visual e a discriminação de figuras. O jogo explora o raciocínio espacial, já que o estudante precisa girar, virar e posicionar as peças corretamente, compreendendo relações de posição e orientação. Além disso, permite o desenvolvimento significativo da coordenação motora fina e da coordenação visomotora, essenciais para atividades futuras de escrita e manipulação de materiais. O quebra-cabeça também favorece a atenção, a paciência e a persistência, já que exige foco e continuidade para ser concluído. Se realizado em grupo, pode ainda promover habilidades sociais, como colaboração e comunicação. Assim, o quebra-cabeça de encaixe é um recurso lúdico que integra aprendizagem cognitiva, motora e socioemocional.	
Trilha de Sequências Organizar a sequência das figuras, estimulando a atenção, a concentração, a percepção visual para observar detalhes e diferenças, o planejamento, a organização temporal, o raciocínio, a memória e a linguagem. Ao brincar com a trilha de sequências, o estudante desenvolve importantes habilidades cognitivas e motoras relacionadas ao pensamento lógico e à organização das ideias. Ela aprende a reconhecer padrões, identificar o que se repete e antecipar o que vem a seguir, fortalecendo a noção de sequência, base para conteúdos futuros como leitura, escrita e matemática. A atividade também estimula a atenção, a memória de trabalho e o controle inibitório, pois o estudante precisa observar com cuidado, lembrar o modelo apresentado e evitar escolhas impulsivas. Além disso, ao manipular as peças da trilha, aprimora a coordenação motora fina e a coordenação visomotora.	

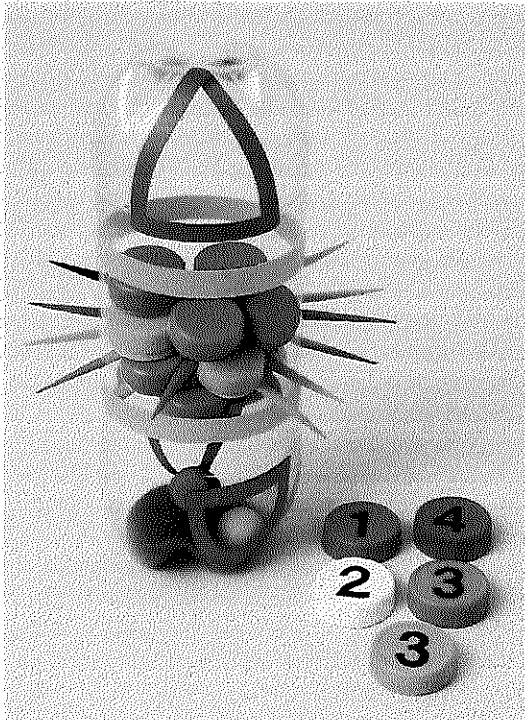
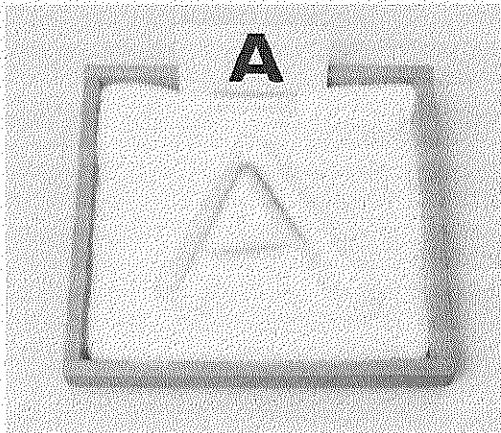


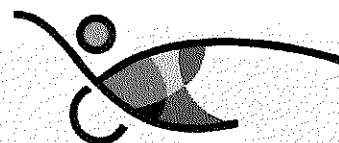
JOGOS	EXEMPLOS
Descoberta de figuras Organizar as peças para completar as figuras, estimulando a atenção, a concentração, o raciocínio, a percepção visual, a lateralidade, o reconhecimento de figuras, o planejamento para organizar a figura, a memória e o raciocínio. O encaixe de figuras também desenvolve o raciocínio espacial, permitindo que o estudante compreenda orientação, direção e relação entre formas, habilidades importantes para a leitura, escrita e Matemática. No plano motor, fortalece a coordenação motora fina e a coordenação visomotora, à medida que o estudante manipula as peças com precisão, encaixa, ajusta e reposiciona. A brincadeira incentiva a atenção, a persistência e a resolução de problemas, já que o estudante precisa manter o foco, lidar com erros e buscar alternativas. Quando realizada em grupo, contribui para habilidades socioemocionais como paciência, comunicação, cooperação e respeito às regras. Assim, o encaixe de figuras é uma atividade simples, mas significativa para o desenvolvimento integral infantil.	
Corrida das cores Percorrer as casas do tabuleiro até o final, estimulando a atenção, a concentração, a apreensão, a noção espacial, o conhecimento de números, a contagem e a interação social. A brincadeira Corrida das Cores promove uma série de ganhos cognitivos importantes para o estudante, porque envolve atenção, tomada de decisão rápida e organização mental. No nível cognitivo, ela estimula a discriminação visual, já que o estudante precisa identificar cores de maneira ágil e precisa. Também fortalece a atenção seletiva e sustentada, pois o estudante deve focar no comando dado, ignorar distrações e manter o ritmo da atividade. Além disso, a corrida das cores ativa a função executiva, especialmente o controle inibitório (esperar o momento certo de agir), a flexibilidade cognitiva (mudar de cor rapidamente quando o comando muda) e a memória de trabalho (lembrar qual cor buscar ou alcançar). A atividade também desenvolve a resolução de problemas e o raciocínio rápido, já que o estudante precisa decidir o trajeto, antecipar movimentos e adaptar-se às mudanças do jogo. Sugere-se a brincadeira com dois ou três participantes.	

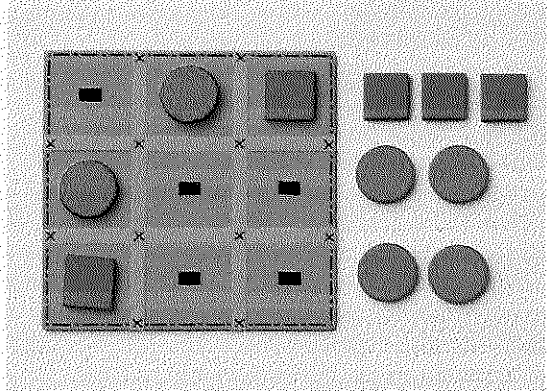


JOGOS	EXEMPLOS
Dados de frase Jogar o dado e criar uma história a partir da figura que cair, estimulando a atenção, a concentração, a memória, a criatividade, o raciocínio, a percepção, a descrição de figuras, a linguagem e a sequência de pensamentos. A brincadeira <i>Dados de Frase</i> é significativa, pois trabalha múltiplas áreas do desenvolvimento de maneira integrada, lúdica e acessível. Ao jogar o dado e criar uma história a partir da figura sorteada, o estudante recebe um estímulo visual concreto, o que favorece a compreensão, especialmente para estudantes com dificuldades de abstração, linguagem ou memória. A atividade fortalece a atenção e a concentração, pois o estudante precisa observar a figura, interpretá-la e manter o foco para construir sua fala ou sequência narrativa. No campo da linguagem, os dados ajudam a ampliar o vocabulário, promover a descrição de imagens, organizar ideias e estimular a formação de frases e narrativas simples. Para estudantes com dificuldades de comunicação, os dados oferecem um ponto de partida visual que facilita a expressão verbal ou até mesmo alternativas como Comunicação Aumentativa e Alternativa (CAA). A atividade também desenvolve funções executivas, como memória de trabalho (lembrar o que viu e criar a história), controle inibitório (esperar sua vez) e flexibilidade cognitiva (adaptar a narrativa conforme novas figuras surgem). Em estudantes com TEA, TDAH ou deficiência intelectual, contribui para o fortalecimento do pensamento organizado.	
Caixa-encaixa Encaixar as peças em seus devidos lugares, estimular a preensão manual, a coordenação viso-motora, a percepção visual, a noção de tamanho e de cores, a atenção, a concentração, o raciocínio e a persistência. A brincadeira <i>Caixa e Encaixa</i> promove um conjunto de desenvolvimentos importantes no estudante, atuando simultaneamente nas áreas cognitiva, motora, linguística e socioemocional. No aspecto cognitivo, o estudante exercita a percepção visual, a atenção, a memória e o raciocínio lógico, pois precisa observar o formato das peças, comparar tamanhos e identificar qual delas se ajusta corretamente aos espaços da caixa. Esse processo também fortalece habilidades de classificação, resolução de problemas e raciocínio espacial, fundamentais para a construção do pensamento matemático e para a organização mental. Do ponto de vista socioemocional, a atividade incentiva a paciência, a persistência, o controle da frustração e a autoconfiança, já que o estudante vivencia tentativas, erros e acertos de forma natural e lúdica, sendo possível a interação comum ou mais participantes.	



JOGOS	EXEMPLOS
Cai não-cai não Tirar os palitos sem deixar as tampinhas caírem, estimular a coordenação manual, a preensão fina, a atenção, a concentração, a percepção visual e tátil, o cuidado, a delicadeza, a estratégia e o raciocínio. A brincadeira Cai Não Cai é extremamente relevante para mobilizar múltiplas habilidades cognitivas, motoras, sensoriais e socioemocionais de forma lúdica, concreta e altamente motivadora. Do ponto de vista cognitivo, a atividade estimula o raciocínio lógico, a antecipação de consequências, a resolução de problemas e a atenção sustentada. O estudante precisa observar quais varetas podem ser retiradas sem derrubar as bolinhas, o que exige planejamento, análise e tomada de decisão, habilidades essenciais para o desenvolvimento da autonomia intelectual. Para estudantes com dificuldades de concentração ou organização do pensamento, o jogo funciona como um treino natural dessas funções. A brincadeira pode ser individual ou socializada. Observação: É possível, na parte interna das tampinhas, colocar números que podem ser somados para pontuação final do jogo.	
Caixa de Sal Escrever a letra da cartela no sal, estimular a habilidade manual, a preensão, a sensibilidade tátil, a criatividade, a atenção, a imitação, a noção de formas e letras, a concentração, a memória, a linguagem e a interação social, sendo uma brincadeira individual ou socializada. A brincadeira <i>Caixa de Sal</i> é um recurso pedagógico significativo, especialmente para estudantes público da Educação Especial, pois integra estímulos sensoriais, cognitivos, motores e linguísticos de maneira lúdica e acessível. Do ponto de vista sensorial, a <i>caixa de sal</i> oferece experiências táteis fundamentais para estudantes que precisam explorar texturas, temperaturas e movimentos com as mãos. Isso contribui para a integração sensorial, ajudando o cérebro a organizar estímulos e melhorar a autorregulação, aspecto essencial para estudantes com TEA, TDAH, déficit sensorial ou dificuldades motoras. No desenvolvimento cognitivo, a brincadeira estimula a atenção, a observação, a exploração, o raciocínio e a curiosidade. Quando o estudante desenha letras, números, formas ou figuras no sal, envolve processos de memória, percepção visual e reconhecimento de padrões. Para estudantes que apresentam dificuldades na alfabetização ou em conceitos iniciais de Matemática, a caixa funciona como um material concreto que facilita a compreensão simbólica.	



JOGOS	EXEMPLOS
Jogo da velha Completar três espaços, com peças iguais, em qualquer direção: horizontal, vertical e diagonal, estimular o raciocínio lógico, a preensão, a coordenação viso-motora, a atenção, o planejamento/estratégia e a concentração. Ideal para ser realizado em duplas. A atividade treina a atenção sustentada, memória de trabalho (lembrar as jogadas anteriores) e controle inibitório (esperar a vez e não jogar impulsivamente). Esses aspectos são fundamentais para estudantes com TDAH e outras dificuldades de autorregulação. Ao conversar sobre as jogadas, negociar regras e discutir estratégias, o estudante desenvolve vocabulário, expressão oral e comunicação funcional. Para estudantes que utilizam comunicação alternativa, o jogo também pode ser adaptado, favorecendo interações significativas.	
Quebra-cabeça imantado Organizar as peças formando figuras completas, estimular a atenção, a concentração, a percepção visual, a discriminação de formas, a relação parte-todo, o planejamento de ações e o raciocínio lógico, além da coordenação motora fina. Pode ser utilizado individualmente ou em pequenos grupos, oferecendo modelos de apoio (figuras impressas), para que os estudantes tentem reproduzir e, depois, propondo composições livres. É possível variar o nível de desafio, iniciando com imagens mais simples e, gradativamente, apresentando figuras com maior número de peças ou com formatos menos previsíveis. Observações: Garanta tempo suficiente para que cada participante explore as peças e tente diferentes combinações. Quando necessário, reduza a quantidade de peças disponíveis, utilize figuras com cores bem contrastantes e ofereça pistas visuais ou verbais, favorecendo a participação de todos os estudantes.	