

## Jogos AEE para imprimir

### 1. Jogo de Memória (Imagens e Palavras)

Objetivo: Estimular a memória visual e o reconhecimento de palavras e imagens.

Como preparar:

- Imprima dois conjuntos de cartões (um com imagens e outro com palavras correspondentes).
- Misture os cartões e peça para o aluno virar dois cartões por vez, tentando encontrar pares correspondentes.  
Exemplo de Cartões para Imprimir:
- Cartão 1: Imagem de um cachorro | Cartão 2: Palavra "Cachorro"
- Cartão 1: Imagem de uma maçã | Cartão 2: Palavra "Maçã"

Resultados Esperados:

- Melhora na memória visual.
- Estímulo ao reconhecimento de palavras e imagens.
- Aumento da capacidade de associação.

### 2. Jogo das Emoções (Cartões com Expressões Faciais)

Objetivo: Trabalhar a identificação e expressão de emoções.

Como preparar:

- Imprima cartões com rostos expressando diferentes emoções (feliz, triste, bravo, surpreso).
- Cada cartão pode ter a imagem de um rosto e o nome da emoção (exemplo: "Feliz", "Triste").

Exemplo de Cartões para Imprimir:

- Cartão 1: Imagem de um rosto sorrindo | Emoção: "Feliz"
- Cartão 2: Imagem de um rosto com lágrimas | Emoção: "Triste"

Resultados Esperados:



- Melhora na percepção e reconhecimento das emoções.
- Estímulo à empatia e à expressão emocional.

### 3. Jogo de Associação de Cores e Formas

Objetivo: Estimular a percepção visual e a associação de cores e formas geométricas.

Como preparar:

- Imprima cartões com formas geométricas (círculos, quadrados, triângulos, etc.) em cores variadas.
- Os alunos devem combinar as formas com as cores correspondentes (por exemplo, "colocar o quadrado azul com o cartão azul").

Exemplo de Cartões para Imprimir:

- Cartão 1: Círculo vermelho | Cartão 2: Cor vermelha
- Cartão 1: Quadrado azul | Cartão 2: Cor azul

Resultados Esperados:

- Melhora na discriminação visual e na associação de cores e formas.
- Estímulo à coordenação motora fina e à concentração.

### 4. Jogo de Sequência Lógica (Passos de uma Rotina)

Objetivo: Trabalhar a compreensão e a organização de sequências.

Como preparar:

- Imprima cartões que representem uma sequência de ações simples (como acordar, tomar café, escovar os dentes, ir à escola, etc.).
- Os alunos devem organizar os cartões de acordo com a ordem correta das atividades.

Exemplo de Cartões para Imprimir:

- Cartão 1: Acordando na cama
- Cartão 2: Escovando os dentes
- Cartão 3: Tomando café da manhã
- Cartão 4: Indo para a escola

Resultados Esperados:



- Melhora na capacidade de organização e raciocínio lógico.
- Estímulo à compreensão de rotinas diárias e sequências.

## 5. Jogo de Classificação (Objetos por Características)

Objetivo: Desenvolver a habilidade de categorizar e classificar objetos.

Como preparar:

- Imprima cartões com imagens de objetos variados (exemplo: frutas, animais, objetos do cotidiano).
- Peça para os alunos classificar os objetos em categorias, como "alimentos", "animais", "brinquedos", etc.  
Exemplo de Cartões para Imprimir:
- Cartão 1: Imagem de uma maçã | Categoria: "Frutas"
- Cartão 2: Imagem de um cachorro | Categoria: "Animais"

Resultados Esperados:

- Melhora na capacidade de categorizar e classificar objetos.
- Estímulo à percepção de semelhanças e diferenças.

## 6. Jogo de Tamanho e Forma

Objetivo: Estimular a percepção de tamanhos e formas, trabalhando a coordenação motora.

Como preparar:

- Imprima cartões com diferentes formas e tamanhos.
- Peça para os alunos agruparem os cartões por tamanho (grande e pequeno) ou por forma (círculo, quadrado, triângulo).

Exemplo de Cartões para Imprimir:

- Cartão 1: Círculo pequeno | Cartão 2: Círculo grande
- Cartão 1: Triângulo pequeno | Cartão 2: Triângulo grande

Resultados Esperados:

- Melhora na discriminação visual e na coordenação motora fina.
- Estímulo à comparação de tamanhos e formas.

## 7. Jogo de Compreensão de Instruções (Siga as Ordens)



Objetivo: Trabalhar a compreensão e execução de ordens simples.

Como preparar:

- Imprima cartões com instruções simples (exemplo: "Toque os pés", "Levante as mãos", "Balançar a cabeça").
- Os alunos devem seguir as ordens apresentadas nos cartões.

Exemplo de Cartões para Imprimir:

- Cartão 1: "Toque os pés"
- Cartão 2: "Levante as mãos"
- Cartão 3: "Balançar a cabeça"

Resultados Esperados:

- Melhora na compreensão de instruções.
- Estímulo à coordenação motora e atenção.

## 8. Jogo de Sentidos (Exploração Sensorial)

Objetivo: Estimular os sentidos (tato, audição, visão, olfato) através de objetos variados.

Como preparar:

- Imprima cartões com descrições de objetos que estimulam os sentidos (exemplo: "Aroma doce", "Superfície áspera", "Som de um tambor").
- Os alunos devem associar os objetos com suas descrições.

Exemplo de Cartões para Imprimir:

- Cartão 1: "Aroma doce" | Objeto: "Flor de lavanda"
- Cartão 2: "Superfície áspera" | Objeto: "Pedra"

Resultados Esperados:

- Melhora na percepção sensorial e na discriminação de estímulos.
- Estímulo à exploração sensorial e ao vocabulário.

## 9. Jogo de Tarefas de Vida Diária (Autocuidado e Rotina)

Objetivo: Trabalhar a autonomia do aluno em tarefas cotidianas.



Como preparar:

- Imprima cartões com imagens de tarefas cotidianas, como escovar os dentes, tomar banho, vestir-se, etc.
- Peça para os alunos ordenar os cartões de acordo com a sequência de ações do dia.

Exemplo de Cartões para Imprimir:

- Cartão 1: Escovando os dentes
- Cartão 2: Tomando banho
- Cartão 3: Vestindo a roupa

Resultados Esperados:

- Melhora na organização de tarefas cotidianas e aumento da independência.
- Estímulo à memorização de rotinas de autocuidado.

