

GUIA PRÁTICO DAS HABILIDADES A AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA NO AEE

Eu sou Ketly Cristinne, professora de AEE, e hoje trago algumas explicações acerca das habilidades que precisamos desenvolver e avaliar na Sala de Recursos para um melhor desempenho dos alunos, tanto na vida quanto na sala regular.

Leia atentamente, pois muitas dessas habilidades para alguns são normais e até passam despercebidas, mas precisamos avaliá-las e desenvolvê-las com atenção especial nessas crianças.

Lembre-se de que nem todas as crianças precisam desenvolver todas as habilidades. Por isso, realizamos a avaliação diagnóstica, que nos permite determinar quais habilidades a criança ainda não possui ou está em fase de desenvolvimento.

Objetivo deste documento: O propósito deste guia é garantir que o professor compreenda cada habilidade com clareza, eliminando dúvidas sobre o que deve ser trabalhado na Sala de Recursos. Assim, possibilitamos um atendimento mais eficiente e direcionado às necessidades de cada aluno.

A seguir, vamos conhecer as quatro grandes áreas das habilidades: Executivas, Cognitivas, Motoras e Sociais, bem como suas respectivas subcategorias.

Categoria		Subcategorias
1°	Habilidades Executivas	Controle inibitório, planejamento, organização, flexibilidade cognitiva
2°	Habilidades Cognitivas	Percepção (visual, auditiva, tátil, sinestésica, espacial, temporal)
		Atenção (seleção, manutenção do foco, compreensão de ordens, identificação de personagens)
		Memória (auditiva, visual, verbal, numérica)
		Raciocínio Lógico e Linguagem
3°	Habilidades Motoras	Coordenação motora fina e ampla
4°	Habilidades Pessoal e Social	Expressão de emoções, interação com colega

Mesmo com uma tabela mostrando as habilidades, ainda podem surgir dúvidas sobre o que seria **percepção auditiva, memória de trabalho, percepção sinestésica, espacial e temporal**. Mas não se preocupe, pois estou aqui para ajudá-las a compreender melhor cada uma dessas habilidades e como trabalhá-las na prática.

A seguir, apresento uma **tabela detalhada**, onde cada subcategoria de habilidade é descrita com mais precisão, para que o professor compreenda melhor o que deve ser observado e trabalhado na Sala de Recursos. Essa organização facilitará o planejamento das intervenções, garantindo que cada aluno receba o suporte adequado para seu desenvolvimento.

Esse detalhamento ajuda os professores a compreenderem melhor o que observar e trabalhar com cada aluno, garantindo intervenções mais eficazes e direcionadas.

Agora, vamos explorar as habilidades em detalhes

Categorias	Subcategorias	O que é?
Habilidades Executivas	Controle inibitório	Capacidade de inibir reações impulsivas, controlar comportamentos inadequados e focar em objetivos desejados. Exemplo: Esperar a vez de falar em uma conversa.
	Planejamento	Habilidade de organizar passos e recursos para atingir um objetivo. Exemplo: Criar uma lista de tarefas antes de iniciar um projeto.
	Organização	Capacidade de estruturar informações, espaço e tempo de forma eficaz. Exemplo: Manter materiais escolares organizados para facilitar o aprendizado.
	Flexibilidade cognitiva	Capacidade de se adaptar a mudanças, alterar estratégias e considerar diferentes perspectivas. Exemplo: Modificar a forma de resolver um problema matemático ao perceber que o método inicial não está funcionando.

Categorias		Subcategorias	O que é?
Habilidades Cognitivas	Percepção	Visual	Capacidade de reconhecer, discriminar e interpretar estímulos visuais, como formas, cores e padrões. Exemplo: Identificar diferenças entre figuras semelhantes.
		Auditiva	Trata-se da habilidade de reconhecer, discriminar e interpretar estímulos auditivos (e não visuais), como sons, tons, timbres, ritmos e intensidades. Exemplo: Diferenciar sons semelhantes, como identificar a voz de uma pessoa específica ou distinguir entre dois instrumentos musicais tocando na mesma melodia.
		Tátil	Capacidade de reconhecer texturas, formas e pressão através do tato. Exemplo: Identificar objetos pelo toque sem vê-los.
		Sinestésica	Habilidade de perceber a posição e o movimento do próprio corpo no espaço. Exemplo: Manter equilíbrio ao andar em superfícies irregulares.
		Espacial	Capacidade de compreender relações espaciais entre objetos e a própria posição no ambiente. Exemplo: Ajustar-se para passar por um espaço estreito, Entender se naquele espaço cabe um móvel, ou se dá de passar...
		Temporal	Habilidade de compreender a sequência de eventos e noções de tempo. Exemplo: Ordenar acontecimentos do dia de forma cronológica.
	Atenção	Seletiva	Capacidade de focar em um estímulo específico enquanto ignora distrações. Exemplo: Concentrar-se na explicação do professor em sala de aula.
		Manutenção do foco	Habilidade de sustentar a atenção em uma tarefa por um período prolongado. Exemplo: Permanecer engajado na resolução de um exercício.
		Compreensão de ordens	Capacidade de entender e seguir instruções verbais ou escritas. Exemplo: Executar corretamente uma atividade com múltiplos passos.
		Identificação de personagens	Habilidade de reconhecer e distinguir personagens em histórias e situações narradas. Exemplo: Nomear e descrever personagens de um conto.
	Memória	Auditiva	Habilidade de lembrar informações recebidas por meio de estímulos sonoros. Exemplo: Repetir uma série de números ditados oralmente.
		Visual	Capacidade de reter imagens, padrões e informações visuais. Exemplo: Recordar figuras ou sequências visuais vistas anteriormente.
		Verbal	Habilidade de lembrar informações baseadas em palavras e linguagem. Exemplo: Decorar uma poesia ou repetir frases corretamente.
		Numérica	Capacidade de reter e manipular sequências numéricas. Exemplo: Memorizar senhas ou resolver cálculos mentais.
	Linguagem	A linguagem refere-se à habilidade de compreender e expressar informações de forma verbal, escrita ou gestual. Inclui a compreensão de ordens, a organização do pensamento para a fala, o desenvolvimento do vocabulário, a estruturação de frases e a percepção dos sons da linguagem. Essas habilidades são fundamentais para a comunicação eficaz e o aprendizado contínuo.	
	Raciocínio lógico	O raciocínio lógico envolve a capacidade de analisar informações, identificar padrões e resolver problemas estruturados. Ele permite organizar elementos de maneira lógica, compreender relações	

		de causa e consequência e aplicar estratégias para solucionar desafios do dia a dia, como classificar objetos, identificar sequências e resolver quebra-cabeças.
--	--	--

Categorias		Subcategorias	O que é?
Habilidades Motoras	Coordenação motora	Fina	Envolve movimentos precisos das mãos e dos dedos. Exemplos: Pegar pequenos objetos. Escrever, desenhar e colorir dentro dos limites. Usar talheres de maneira adequada. Recortar figuras seguindo contornos. Manipular fechos, como zíperes e botões
		Ampla	Relaciona-se aos movimentos grandes do corpo, como caminhar, correr, pular e manter o equilíbrio.

Categorias		Subcategorias	O que é?
Habilidades Pessoal e Social	Expressão de emoções		Capacidade de identificar, compreender e expressar emoções de maneira adequada.
	Interação com colegas		Habilidade de estabelecer e manter relações interpessoais saudáveis, respeitando regras sociais.
	Autonomia		Capacidade de realizar atividades do dia a dia de maneira independente, como higiene pessoal, organização de materiais e tomada de decisões simples.

Estou aqui para acolher cada um de vocês, oferecendo orientações claras e motivação para que se sintam seguros em seu papel e prontos para desenvolver essas habilidades nos alunos. Quero que saiam deste material não apenas com informações, mas também inspirados a agir de forma individualizada e empática.

Agora você já conhece as habilidades que devemos desenvolver com as crianças. Porém, reforço que nem todas as habilidades precisam ser trabalhadas em todos os alunos: isso depende do resultado da avaliação diagnóstica, pois muitas crianças já possuem determinadas habilidades.

Para facilitar o caminho, vou apresentar um passo a passo que vocês podem seguir. Mas lembrem-se: cada estudante é único, com suas histórias.

expectativas e necessidades. É essencial observar de perto cada aluno, compreender seu modo de ser e respeitar seus ritmos. Tudo o que receberem em forma de orientação ou materiais deve ser analisado para ver o que melhor se adapta a cada realidade.

Mesmo que vocês atendam quatro alunos da mesma idade e com o mesmo diagnóstico, cada um terá suas particularidades. É por isso que conhecer o aluno — prestar atenção em seu olhar, em seu comportamento e em seus interesses — é fundamental. Dessa forma, podemos usar aquilo de que ele gosta para impulsionar seu desenvolvimento, transformando o potencial que já existe em conquistas concretas.

Avaliação Diagnóstica

A avaliação diagnóstica é um passo essencial, fundamental e indispensável para compreender em que estágio cada aluno se encontra em relação às habilidades que desejamos desenvolver (executivas, cognitivas, motoras e pessoais/sociais). Para realizá-la de modo eficiente, precisamos dedicar alguns encontros. Recomendo utilizar 3 a 4 aulas de cerca de 50 minutos cada, planejando atividades práticas, observações e pequenos registros que contemplem diferentes faixas etárias.

A ideia é **montar um roteiro de atividades** capaz de explorar, de forma lúdica ou contextualizada, as diversas habilidades destacadas no guia—atenção, memória, percepção, linguagem, coordenação motora e assim por diante. Cada encontro (intervenção) deve ser planejado para avaliar um conjunto de habilidades, usando estratégias variadas (jogos, brincadeiras, leituras, discussões, desafios), sempre respeitando a idade, diagnóstico e o nível de desenvolvimento de cada aluno. É importante frisar que as crianças NEE não possui o desenvolvimento cognitivo relativo a sua idade. Essa observação intencional é o que nos permite perceber onde cada estudante apresenta maior facilidade ou dificuldade, orientando futuras intervenções.

Ao final desses encontros, você terá uma visão inicial mais clara de quais habilidades estão consolidadas e quais precisam de mais estímulo em cada aluno. Esse diagnóstico servirá de base para o PAEE- Plano de Atendimento Educacional Especializado, através das dificuldades apresentadas você produzirá tal documento e iniciará de fato as intervenções com o objetivo principal: eliminar as barreiras para um desenvolvimento integral da criança. Este documento além de ser o planejamento das próximas etapas, ele auxilia na seleção de atividades e recursos que sejam significativos para cada idade, diagnóstico e contexto, seja ele na Educação Infantil, no Fundamental ou no Ensino Médio.

Utilizem das informações colhidas na entrevista com os pais, se a criança apresentar algum hiperfoco, gosto pessoal utilize como ponte para um vínculo e em busca de facilitar a interação e participação durante as atividades e jogos.

A seguir compartilho um modelo de como você poderia organizar a investigação de todas as habilidades em 4 encontros. Sempre respeitando o nível de complexibilidade de acordo a modalidade de ensino que a criança apresenta. Não se preocupe trarei atividades e jogos para avaliar cada habilidade em cada modalidade escolar. Lembre-se é só uma sugestão.

Encontro (50 min)	Habilidades Executivas	Habilidades Cognitivas	Habilidades Motoras	Habilidades Pessoal e Social
1º encontro	- Controle inibitório - Planejamento	- Percepção (visual, auditiva, espacial) - Atenção (seleção, manutenção do foco)	- Coordenação motora ampla	- Expressão de emoções
2º encontro	- Planejamento - Organização	- Percepção (tátil, sinestésica, temporal) - Memória (auditiva, visual)	- Coordenação motora fina	- Interação com o(s) colega(s)
3º encontro	- Organização - Flexibilidade cognitiva	- Atenção (compreensão de ordens) - Memória (verbal, numérica) - Raciocínio lógico	- Coordenação motora fina e ampla	- Expressão de emoções (situações de conflitos e cooperação)
4º encontro	- Flexibilidade cognitiva (revisão/integração)	- Linguagem (oral e escrita) - Raciocínio lógico	- Revisão/integração das coordenações motora fina e ampla	- Interação social (feedback, trabalho em equipe, empatia)

Encontro (50 min)	Habilidades Executivas	Habilidades Cognitivas (atividades de maior complexidade)	Habilidades Motoras	Habilidades Sociais e Pessoais

Agora que já temos uma visão detalhada e explicativa de todas as habilidades e de como serão distribuídas e avaliada ao longo dos quatro encontros, vamos ao que realmente importa: colocar em prática estratégias e atividades que permitam identificar e sanar possíveis dificuldades de forma eficaz e duradoura.

A avaliação diagnóstica de cada habilidade deve ser integrada a situações lúdicas e significativas para os alunos. Assim, em vez de restringirmos a observação a testes convencionais, podemos propor jogos, brincadeiras, desafios práticos e dinâmicas de grupo que mantenham os estudantes engajados e, ao mesmo tempo, nos forneçam indicadores claros de onde estão as maiores dificuldades e potencialidades de cada um.

Sugestão Avaliação diagnóstica - Ed. Infantil e Fundamental I

Atividade	Como Fazer (Breve Descrição)	Principais Habilidades Avaliadas
1. Estátua Musical	<ul style="list-style-type: none"> - Colocar uma música animada; - A criança dança livremente; - Ao parar a música, deve ficar “congelada” como estátua. 	<ul style="list-style-type: none"> - Executivas: Controle inibitório (parar imediatamente) - Cognitivas: Atenção (perceber quando a música para) - Motoras: Coordenação ampla (dançar, equilíbrio ao parar) - Pessoais/Sociais: Interação (respeitar espaço), expressão de emoções (reação à brincadeira)
2. Jogo da Memória Temático	<ul style="list-style-type: none"> - Usar cartões com figuras (animais, frutas, cores etc.) - Dispor as cartas viradas para baixo; - A criança vira duas cartas por vez para encontrar o par correspondente. -Pra crianças maiores fazer com palavras, frases. 	<ul style="list-style-type: none"> - Executivas: Controle inibitório (esperar a vez) - Cognitivas: Memória visual, atenção (lembrar posição das cartas, linguagem) - Pessoais/Sociais: Lidar com frustrações/comemorações ao errar ou acertar pares

Atividade	Como Fazer (Breve Descrição)	Principais Habilidades Avaliadas
3. Circuito de Obstáculos	<ul style="list-style-type: none"> - Criar um percurso simples com cones, bambolês, fitas no chão etc.; - A criança deve seguir a sequência proposta (pular dentro dos bambolês, passar por baixo de uma fita, contornar um cone). 	<ul style="list-style-type: none"> - Executivas: Planejamento, organização (seguir uma ordem) - Cognitivas: Atenção (lembrar sequência), flexibilidade cognitiva (adaptar se houver mudança de percurso) - Motoras: Coordenação ampla (correr, saltar, equilibrar-se)
4. Sacolinha dos Sentidos	<ul style="list-style-type: none"> - Colocar objetos variados (texturas, formas, cheiros, sons) dentro de uma sacola; - A criança retira um objeto sem olhar e tenta adivinhar, usando apenas tato, olfato ou som. 	<ul style="list-style-type: none"> - Executivas: Planejamento (identificar pistas sensoriais para deduzir o objeto) - Cognitivas: Percepção (tátil, auditiva, olfativa), linguagem (descrever o que sente), raciocínio lógico (dedução) - Pessoais/Sociais: Expressão de emoções (surpresa, curiosidade)
5. História Coletiva (Contação Encadeada)	<ul style="list-style-type: none"> - Professor começa uma história ("Era uma vez..."); - A criança acrescenta um trecho novo; - constrói a narrativa em conjunto, adicionando detalhes e personagens. 	<ul style="list-style-type: none"> - Executivas: Planejamento e organização (pensar no que acrescentar) - Cognitivas: Atenção e memória (ouvir o que já foi contado), linguagem oral (desenvolver a fala) - Pessoais/Sociais: Interação (ouvir e respeitar a contribuição dos colegas), expressão de emoções
6. Massinha Criativa (Coordenação Fina)	<ul style="list-style-type: none"> - Entregar massinha ou argila para a criança; - Pedir que modelem livremente ou seguindo um tema (frutas, animais, etc.). 	<ul style="list-style-type: none"> - Executivas: Planejamento (pensar na forma antes de criar) - Cognitivas: Atenção (concentrar-se no molde), percepção (visual e tátil) - Motoras: Coordenação fina (modelar, pressionar e moldar) - Pessoais/Sociais: Expressão de emoções (criam objetos que gostam)
7. Telefone Sem Fio	<ul style="list-style-type: none"> - Formar um círculo; (SE TIVER MAIS CRIANÇAS) - Sussurrar uma palavra ou frase no ouvido da primeira criança; - Cada uma passa o que entendeu à próxima; - A última criança diz em voz alta o que ouviu. 	<ul style="list-style-type: none"> - Executivas: Flexibilidade cognitiva (corrigir se algo mudar no meio do caminho) - Cognitivas: Atenção auditiva, memória verbal (reter e reproduzir a mensagem) - Pessoais/Sociais: Interação (paciência, respeito ao colega)
8. Jogo de Imitar Expressões	<ul style="list-style-type: none"> - Professor ou uma criança faz uma expressão facial (alegre, triste, bravo, 	<ul style="list-style-type: none"> - Cognitivas: Percepção visual (observar detalhes do rosto)

Atividade	Como Fazer (Breve Descrição)	Principais Habilidades Avaliadas
	<p>surpreso etc.);</p> <ul style="list-style-type: none"> - Os demais tentam adivinhar ou imitar a expressão; - Pode-se usar espelho para observar as próprias reações. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pessoais/Sociais: Expressão de emoções (reconhecer e representar), interação (troca de percepções) - Executivas: Controle inibitório (esperar a vez para imitar, se houver dinâmica de turnos)

Sugestão - Avaliação diagnóstica - Fundamental II

Atividade	Como Fazer (Breve Descrição)	Principais Habilidades Avaliadas
1. Debate com Revezamento	<ul style="list-style-type: none"> - Escolha um tema simples e relevante para o aluno (por ex.: “por que devemos cuidar do ambiente escolar?”). - Se o atendimento for individual, você (professor) pode assumir um “ponto de vista contrário” ao do aluno para estimular a argumentação. - Se for em dupla, um aluno defende uma ideia e o outro argumenta o lado oposto; você media, controlando tempo e ordem de fala. 	<ul style="list-style-type: none"> - Executivas: Controle inibitório (respeitar turnos), planejamento/organização (estruturar breves argumentos), flexibilidade cognitiva (tentar entender contra-argumentos e adaptar a resposta). - Cognitivas: Linguagem (coerência e clareza), atenção (ouvir o outro), raciocínio lógico (formular contrapontos). - Pessoais/Sociais: Expressão de emoções (defender ideias sem agressividade), interação (respeito ao colega/professor).
2. Jogo de Pistas / “Escape Room” Simplificado	<ul style="list-style-type: none"> - Prepare poucas pistas (3 ou 4) com charadas curtas, adaptadas ao nível do aluno (ex.: códigos numéricos, palavras cruzadas rápidas). - Em atendimento individual, o aluno pode resolver as pistas sequencialmente; você acompanha e incentiva diferentes estratégias. - Em dupla, cada aluno assume a resolução de uma pista; depois, trabalham juntos na finalização. 	<ul style="list-style-type: none"> - Executivas: Planejamento (como resolver em sequência), organização (não perder anotações das pistas), flexibilidade cognitiva (tentar abordagens diferentes para decifrar códigos). - Cognitivas: Atenção (distinguir detalhes das pistas), memória (lembrar dicas), raciocínio lógico (resolver charadas). - Motoras: Se houver necessidade de manipular objetos ou cartõezinhos (coordenação fina). - Pessoais/Sociais: Cooperação (se for em dupla), comunicação (troca de ideias).
3. Planejamento de Pequeno Projeto	<ul style="list-style-type: none"> - Peça que o aluno (ou a dupla) planeje algo simples e próximo da realidade (por ex.: organizar o material escolar da semana, planejar um lanche saudável, etc.). - Em atendimento individual, oriente o aluno a listar passos e prazos. - Em dupla, cada aluno pode ser responsável 	<ul style="list-style-type: none"> - Executivas: Planejamento, organização (criar lista de materiais, etapas), controle inibitório (evitar distrações durante o planejamento). - Cognitivas: Atenção (lembrar todos os itens necessários), raciocínio lógico (sequenciar etapas). - Pessoais/Sociais: Negociação de

	por parte do planejamento, discutindo juntos para fechar o projeto final	ideias (em duplas), expressão de emoções (motivação para concretizar algo).
4. Desafios de Construção em Miniatura	<ul style="list-style-type: none"> - Forneça materiais simples (papel, palitos, fita, etc.) para desafios menores (ex.: construir uma “ponte” de papel que sustente um lápis). - Em atendimento individual, o aluno experimenta sozinho; você orienta sugerindo perguntas (“Será que esse lado está firme?”). - Em dupla, cada um colabora em uma parte (montagem, corte, fixação). 	<ul style="list-style-type: none"> - Executivas: Planejamento (decidir como começar), flexibilidade cognitiva (adaptar estratégias se der errado). - Cognitivas: Atenção (observar detalhes, precisão na montagem), raciocínio lógico (pensar em formas mais resistentes). - Motoras: Coordenação fina (recortar, colar). - Pessoais/Sociais: Diálogo (quando em dupla), cooperação na construção.
5. Caça ao Tesouro Temático (Versão Reduzida)	<ul style="list-style-type: none"> - Crie 2 ou 3 pistas relacionadas a um tema de interesse (ex.: esporte preferido, conteúdo simples de História/Geografia). - Em individual, o aluno segue as pistas com seu ritmo; você auxilia se necessário. - Em dupla, cada aluno pode ler/interpretar uma pista e juntos passam para a seguinte. 	<ul style="list-style-type: none"> - Executivas: Organização (seguir a sequência das pistas), planejamento (pensar qual pista resolver primeiro). - Cognitivas: Atenção (ler instruções), memória (guardar dicas anteriores), raciocínio lógico (solucionar charadas). - Motoras: Se houver deslocamento para encontrar pistas, envolve coordenação ampla; se forem cartões escritos, coordenação fina para manuseá-los. - Pessoais/Sociais: Cooperação (troca de ideias), interação (escutar o parceiro).
6. Dinâmica de Expressão Dramática Simplificada	<ul style="list-style-type: none"> - Proponha ao aluno (ou à dupla) representar uma cena curta (pode ser um diálogo fictício, situação de conflito escolar, etc.). - Em individual, você atua como “parceiro de cena”. - Em dupla, os alunos contracenam e criam um pequeno diálogo ou história 	<ul style="list-style-type: none"> - Executivas: Controle inibitório (esperar a vez de falar ou agir), flexibilidade cognitiva (improvisar se necessário). - Cognitivas: Linguagem (expressão verbal, clareza), atenção (acompanhar a fala do outro). - Motoras: Expressão corporal (gestos, postura), se for adequado ao enredo. - Pessoais/Sociais: Expressão de emoções (interpretar papéis), interação (responder ao colega/professor de forma coerente).
7. Experimento Científico em Pequena Escala	<ul style="list-style-type: none"> - Prepare um experimento simples (ex.: observar sementes germinando em algodão, misturar água e óleo e ver a separação, etc.). - Em individual, o aluno faz cada etapa, anota (ou dita) observações, você questiona sobre hipóteses. - Em dupla, cada um fica responsável por uma 	<ul style="list-style-type: none"> - Executivas: Planejamento (seguir etapas do experimento), organização (tomar notas), controle inibitório (manusear materiais com cuidado). - Cognitivas: Atenção (observar mudanças), memória (comparar resultados ao longo dos dias), raciocínio

	parte (cuidar das sementes, anotar dados, etc.).	lógico (tirar conclusões). - Motoras: Coordenação fina (manusear recipientes, sementes), coordenação ampla (dependendo do espaço). - Pessoais/Sociais: Cooperação (em duplas, dividir tarefas), comunicação (relatar observações).
8. Mapa Mental em Dupla ou Individual	Se individual , o aluno cria um mapa mental sobre um tema de estudo/interesse (ex.: “minhas rotinas diárias” ou “tema de Ciências”). Você ajuda na organização das informações. - Se em dupla , eles discutem ideias e vão desenhando/conectando conceitos juntos, explicando um ao outro suas compreensões.	- Executivas: Organização (decidir tópicos, sequência), planejamento (ordenar ideias). - Cognitivas: Memória (recuperar informações), linguagem (escrever palavras-chave), raciocínio lógico (hierarquizar e conectar conceitos). - Motoras: Coordenação fina (escrever e desenhar no mapa mental). - Pessoais/Sociais: Interação (trocar sugestões em duplas), expressão de emoções (defender ideias, explicar preferências).

Sugestões de charadas para item 2

Charada 1: Letra Embaralhada

As letras (por exemplo, M, E, S, A) estão misturadas, e o aluno deve descobrir qual palavra formam (MESA). Para dificultar formar palavras ou frases mais complexas

O professor pode dar pistas (imagem de mesa, descrição do objeto).

Charada 2: Sequência Numérica

Apresentar uma progressão simples, como 2, 4, 6, 8, ?

O aluno identifica o próximo número (10), percebendo que a sequência aumenta de 2 em 2. Para dificultar pode trazer a tabuada.

Charada 3: Montagem de Figuras

Oferecer formas (quadrado, círculo, triângulo) e instruções (ex.: “Cole o quadrado dentro do retângulo desenhado, depois o círculo ao lado...”).

Cada forma pode ter uma letra que, ao final, forma a senha (por exemplo, “SOL”).
Para deixar mais complexo pode usar quebra-cabeça.

Sugestão - Avaliação diagnóstica – Ensino médio

Atividade	Descrição / Possível Implementação	Adaptação para aluno com possíveis defasagens cognitivas	Habilidades
1. Mini-Hackathon (Resolva um Problema)	<ul style="list-style-type: none"> - Proponha um problema real ou fictício (meio ambiente na escola, evento cultural, etc.). - Os grupos têm tempo limitado (2 a 3 horas, ou dividido em etapas) para elaborar uma solução ou protótipo de ideia. - Cada equipe apresenta sua proposta e justifica por que seria viável ou inovadora. 	<p>Em vez de um grande problema, escolha um pequeno desafio do cotidiano escolar ou pessoal (ex.: organizar melhor seu caderno, pensar numa forma de lembrar-se dos horários das aulas).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Passo a passo: professor e aluno listam juntos o que precisa ser resolvido, buscam uma ou duas soluções possíveis, e o aluno escolhe a que julgar melhor. - O tempo de duração é mais curto e com apoio constante do professor para guiar o raciocínio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Executivas: Planejamento, organização (definição de etapas e recursos), flexibilidade cognitiva (adaptação a contratempos). - Cognitivas: Raciocínio lógico (estruturação da solução), atenção (identificar detalhes do problema), linguagem (comunicar ideias de forma clara). - Motoras: Coordenação fina, caso haja prototipagem rápida (desenhos, maquetes simples). - Pessoal e Social: Trabalho em equipe, expressão de emoções (empolgação, frustrações), negociação de ideias.
2. Debate “Torneio de Ideias”	<ul style="list-style-type: none"> - Selecione temas polêmicos ou atuais (tecnologia na educação, uso de inteligência artificial, questões socioambientais). - duplas que defendem posições diferentes. 	<p>Em atendimento individual, o debate torna-se mais uma conversa dirigida sobre um tema simples (por ex., importância de um hobby, de uma rotina de estudos).</p> <ul style="list-style-type: none"> - O professor assume um outro ponto de vista para estimular a 	<ul style="list-style-type: none"> - Executivas: Controle inibitório (respeitar o tempo de fala), planejamento (organizar os argumentos). - Cognitivas: Linguagem (uso de vocabulário técnico, coerência), atenção (ouvir o outro sem perder detalhes), raciocínio lógico (refutar

Atividade	Descrição / Possível Implementação	Adaptação para aluno com possíveis defasagens cognitivas	Habilidades
	<ul style="list-style-type: none"> - Faça rodadas de debate, com tempo e regras de réplica e tréplica. - Avalie a capacidade argumentativa e a postura diante de conflitos de opinião. 	<p>argumentação do aluno, mas de forma branda e acolhedora.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pode-se usar figuras, esquemas ou palavras-chave para ajudar o aluno a se organizar na fala. 	<p>ponto a ponto, trazer evidências).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pessoal e Social: Expressão de emoções (defender ideias sem agressividade), interação social (negociar pontos de vista, manter respeito).
3. Escape Room Avançado	<ul style="list-style-type: none"> - Crie um “Escape Room” com pistas complexas (enigmas de lógica, textos com códigos, mapas, charadas matemáticas ou científicas). - Os alunos, em grupos, precisam resolver cada enigma para “escapar” dentro do tempo limite. - É possível usar salas virtuais (plataformas on-line) ou montar fisicamente com cadeados, códigos, etc. 	<p>Crie 2 ou 3 pistas (no lugar de várias), com charadas bem adaptadas ao nível do aluno (pode ser uma pequena sequência numérica, letra embaralhada, instruções de colar figuras etc.).</p> <ul style="list-style-type: none"> - O professor ajuda ativamente, dando dicas ou exemplificando como resolver, para que o aluno não se sinta perdido ou desmotivado. - Em vez de um quarto inteiro, use uma gaveta trancada ou envelopes com senhas para simular o “escape” de forma menor. 	<ul style="list-style-type: none"> - Executivas: Planejamento (definir a ordem de resolução das pistas), organização (gerenciar objetos ou senhas), flexibilidade cognitiva (tentar caminhos alternativos se uma pista não der certo). - Cognitivas: Atenção (ler e interpretar códigos), memória (lembrar pistas anteriores), raciocínio lógico (resolver charadas). - Motoras: Se houver manipulação de materiais, coordenação fina (abrir cadeados, montar peças). - Pessoal e Social: Cooperação, comunicação eficaz.
4. Laboratório de Ciências Integradas	<ul style="list-style-type: none"> - Propor experimentos que envolvam Física, Química e Biologia, por exemplo: - Construir um circuito elétrico simples e relacionar a conceitos de Biologia (impulsos nervosos?) ou Química (condução). - Analisar dados coletados (temperatura, tempo de reação) para criar gráficos e 	<p>Escolher um experimento simples (ex.: misturar água e corante para ver mudança de cor, observar germinação de feijões no algodão).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Focar em poucos passos, explicando detalhadamente cada um, para que o aluno entenda e possa participar ativamente. - Registrar observações em formato simplificado (desenhar ou escrever poucas palavras). 	<ul style="list-style-type: none"> - Executivas: Organização (seguir protocolos do experimento, etapas), controle inibitório (cuidado ao manusear reagentes/objetos). - Cognitivas: Atenção (observar detalhes), memória (comparar resultados), raciocínio lógico (analisar dados, criar hipóteses), linguagem (relatar conclusões). - Motoras: Coordenação fina (usar materiais de laboratório), coordenação ampla (deslocamento, se necessário). - Pessoal e Social: Trabalho em

Atividade	Descrição / Possível Implementação	Adaptação para aluno com possíveis defasagens cognitivas	Habilidades
	interpretações. - Pode ser feito em grupos ou individualmente.		equipe, comunicação científica (discussão de resultados).
5. Oficinas de Escrita Criativa	- Peça aos alunos que criem textos curtos (crônicas, poesias, contos) sobre temas contemporâneos ou de interesse geral. - Podem trabalhar em duplas ou individualmente, depois compartilhar e discutir em grupo. - Avalie coerência, coesão, riqueza vocabular, mas também a capacidade de se expressar livremente.	- Solicitar pequenos textos (3 a 5 linhas) ou um poema curto , adaptando a demanda ao nível de escrita do aluno. - Oferecer apoio verbal e modelos (frases iniciais, lista de palavras-chaves) para estimular a criatividade. - Se a escrita for muito difícil, permitir ditado ou uso de recursos de tecnologia (digitar em computador, usar aplicativos de voz).	- Executivas: Flexibilidade cognitiva (mudar de estilo ou tema), planejamento (organizar ideias, parágrafos). - Cognitivas: Linguagem (ampliar vocabulário, clareza), atenção (revisar ortografia e gramática), memória (resgatar referências ou informações prévias). - Pessoal e Social: Expressão de emoções (textos podem revelar interesses, sentimentos), interação (troca de feedback com colegas).
6. “Role-Play” de Situações Reais	- Simular situações do cotidiano adulto ou profissional (entrevista de emprego, apresentação de projeto, resolução de conflito no trabalho). - Cada aluno ou grupo representa um “papal” e deve agir de forma coerente com o cenário proposto. - Ao final, discutir o que cada um sentiu, o que funcionou, o que poderia melhorar.	Situações Reais - Se o aluno tiver dificuldade de abstração, escolha situações bem próximas à sua realidade (pedir ajuda a um funcionário da escola, apresentar-se a um grupo novo, resolver um mal-entendido simples). - O professor interpreta o outro papel e conduz o “diálogo” de forma clara e pausada, corrigindo suavemente se necessário.	- Executivas: Controle inibitório (respeitar turnos de fala, reagir de forma apropriada), flexibilidade cognitiva (adaptar-se a mudanças de rumo na simulação). - Cognitivas: Linguagem (argumentação em cenários reais), atenção (acompanhar a fala do outro), percepção (analisar o contexto). - Motoras: Coordenação ampla e expressão corporal, se a simulação envolver movimentação (por exemplo, postura em uma entrevista). - Pessoal e Social: Empatia (colocar-se no lugar de outro papel), cooperação, expressão de emoções.

Atividade	Descrição / Possível Implementação	Adaptação para aluno com possíveis defasagens cognitivas	Habilidades
7. Gamificação com “Trilhas de Aprendizagem”	<ul style="list-style-type: none"> - Crie “trilhas” temáticas (por ex.: trilha de Matemática, de Línguas, de Ciências Humanas) em que os alunos vão “subindo de fase” ao cumprir desafios. - Cada desafio pode ser um exercício ou tarefa prática (responder questões contextualizadas, elaborar um mapa conceitual, gravar um áudio explicando algo). - Permite uso de plataformas on-line ou um painel na sala. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elabore uma trilha bem curta (3 a 5 “fases” ou passos). Cada fase corresponde a uma atividade simples (responder 2 ou 3 questões, montar um pequeno puzzle). - Dê recompensas imediatas (elogios, selos, pontos) a cada fase vencida, para manter a motivação. - Pode ser no papel, no computador ou até num cartaz na sala; o professor ajuda a “marcar” o progresso do aluno ao avançar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Executivas: Organização (escolher a ordem de cumprir desafios), planejamento (distribuir o tempo e os recursos), controle inibitório (manter disciplina para concluir cada fase). - Cognitivas: Atenção (ler instruções de cada fase), memória (recordar conteúdos), raciocínio lógico e linguagem (resolver questões, elaborar justificativas). - Motoras: Caso haja tarefas manuais, coordenação fina (montagens, resumos escritos). - Pessoal e Social: Colaboração (trocar dicas com colegas), expressão de emoções (motivação para “avançar” no jogo).
8. Projeto de Empreendedorismo ou Voluntariado	<ul style="list-style-type: none"> - Sugira que a turma planeje uma ação empreendedora (ex.: feira de produtos sustentáveis) ou de voluntariado (campanha de arrecadação para comunidade). - Precisam pesquisar, orçar, divulgar, organizar a equipe. 	<ul style="list-style-type: none"> - Substituir a ideia de um grande projeto por algo pequeno e prático: por exemplo, organizar um cartaz incentivando a reciclagem na escola, ou juntar alguns materiais para doação (uma caixa de livros usados). - Professor e aluno planejam juntos: “O que precisamos? Como faremos? Qual o prazo?” - A execução pode ser passo a passo, com o professor ajudando na orientação contínua. 	<ul style="list-style-type: none"> - Executivas: Planejamento (cronogramas), organização (tarefas, materiais), flexibilidade cognitiva (mudar estratégia conforme surgirem imprevistos). - Cognitivas: Atenção (acompanhar prazos e detalhes), memória (guardar informações de contatos, recursos), raciocínio lógico (cálculos de orçamento), linguagem (planejar divulgação). - Motoras: Se houver montagem de estandes ou entregas de doações, coordenação fina e ampla.

Atividade	Descrição / Possível Implementação	Adaptação para aluno com possíveis defasagens cognitivas	Habilidades
	- No final, apresentam relatórios e reflexões sobre o que deu certo e as dificuldades enfrentadas.		- Pessoal e Social: Trabalho em equipe, expressão de emoções (motivação solidária, envolvimento com a comunidade).

Charadas

1° Num texto secreto, cada letra está trocada por outra no alfabeto, seguindo esta regra: A→C, B→D, C→E... ou seja, cada letra foi 'andada' 2 casas para frente no alfabeto.

Descodifique a mensagem:

'gw uqw q ognjq'

2° Palavras Escondidas

Em uma frase, algumas palavras estão escondidas dentro de outras, como um enigma. Encontre os nomes de 3 frutas na frase:

A formIGA Bateu no arroz, mas a senhoRA Carregou todas as caixas.

3°. Adivinha de Datas

Em um ano comum (365 dias), quantas vezes o dia 1° de cada mês cai no fim de semana (sábado ou domingo)? Há 12 meses; escolha a resposta mais provável dentre:

- A) 1 a 3 vezes
- B) 4 a 6 vezes
- C) 7 a 9 vezes
- D) 10 a 12 vezes.

MAS COMO SISTEMATIZAR OS RESULTADOS DA AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA?

Este checklist a seguir foi elaborado para orientar e sistematizar a observação das habilidades dos alunos, seja na Educação Infantil, no Ensino Fundamental ou no Ensino Médio. Ele possibilita uma visão clara do desenvolvimento das Habilidades Executivas, Cognitivas, Motoras e Pessoais/Sociais, permitindo ao professor identificar pontos fortes e áreas que necessitam de estímulo ou intervenção.

Apesar de os aspectos avaliados serem os mesmos em todas as modalidades, a aplicação deve considerar o nível de complexidade e a faixa etária de cada estudante. Assim, as atividades e exemplos são flexibilizados para cada grupo, enquanto os eixos fundamentais de observação (como controle inibitório, organização, atenção, coordenação motora e expressão de emoções) permanecem consistentes.

Ao final do preenchimento, o professor terá evidências objetivas sobre o comportamento e a aprendizagem do aluno, auxiliando na elaboração de estratégias e intervenções pedagógicas direcionadas às necessidades de cada indivíduo, favorecendo um desenvolvimento mais integral e coerente.

CHECKLIST DE OBSERVAÇÃO DE HABILIDADES

Aluno(a): _____

Data: _____ Turma: _____ Idade: _____

Diagnóstico: _____

Instruções:

- Marque **X** se observar o comportamento ou habilidade.
- Deixe em branco se não observar ou se for irrelevante para o momento.

- Use o espaço de “Observações Gerais” no final para detalhes adicionais (ex.: exemplos, dificuldades, pontos fortes).

HABILIDADES EXECUTIVAS

- **Controle Inibitório**
 - () Segue regras e respeita limites?
 - () Aguarda a vez para falar ou participar?
 - () Consegue parar uma ação quando solicitado (ex.: “Pare e siga”)?
- **Planejamento**
 - () Organiza mentalmente os passos para realizar uma tarefa?
 - () Escolhe materiais adequados antes de começar a atividade?
- **Organização**
 - () Mantém os materiais (lápiz, cadernos, brinquedos) organizados?
 - () Devolve objetos ao lugar certo após o uso?
- **Flexibilidade Cognitiva**
 - () Consegue mudar de estratégia quando a primeira não dá certo?
 - () Adapta-se a mudanças na rotina ou atividade sem grandes dificuldades?

HABILIDADES COGNITIVAS

- **Percepção**
 - () **Visual:** Reconhece cores, formas e padrões com clareza.
 - () **Auditiva:** Percebe sons, consegue identificar a voz do professor ou instruções verbais em meio a ruídos.
 - () **Tátil:** Explora e reconhece texturas ou formatos pelo toque.
 - () **Sinestésica:** Percebe bem a posição do próprio corpo no espaço.
 - () **Espacial:** Entende direções (em cima, embaixo, perto, longe) e dimensões de objetos.
 - () **Temporal:** Compreende sequência de eventos (início, meio e fim).

- **Atenção**

- () **Seletiva**: Foca em um estímulo específico ignorando distrações.
- () **Manutenção do Foco**: Permanece atento por tempo adequado à tarefa/idade.
- () **Compreensão de Ordens**: Segue instruções verbais/escritas?
- () **Identificação de Personagens**: Reconhece e nomeia personagens em histórias.

- **Memória**

- () **Auditiva**: Lembra informações ditas oralmente (números, pequenas instruções).
- () **Visual**: Recorda padrões, sequência de imagens ou símbolos vistos anteriormente.
- () **Verbal**: Repete frases ou histórias com certa fidelidade.
- () **Numérica**: Retém sequências numéricas, faz contas simples mentalmente.

- **Raciocínio Lógico**

- () Resolve problemas simples (quebra-cabeças, associação de cores, formas).
- () Percebe relações de causa e consequência.
- () Classifica objetos ou ideias por categorias (tamanho, cor, tipo).

- **Linguagem**

- () Compreende perguntas e se expressa adequadamente (verbal ou gestual).
- () Usa vocabulário compatível com a idade.
- () Forma frases completas ou tenta se comunicar com clareza.

HABILIDADES MOTORAS

- **Coordenação Motora Fina**

- () Segura lápis/canetinha de forma firme, mas não rígida.
- () Consegue recortar com tesoura seguindo um contorno simples.
- () Manipula objetos pequenos (miçangas, blocos) com destreza.

- **Coordenação Motora Ampla**

- () Corre, pula ou sobe escadas sem desequilibrar-se.
- () Participa de atividades que envolvem movimentos amplos (danças, circuitos).
- () Mantém equilíbrio ao andar em linhas retas ou superfícies ligeiramente instáveis.

HABILIDADES PESSOAL E SOCIAL

- **Expressão de Emoções**

- () Demonstra alegria, frustração ou tristeza de forma clara e adaptada à situação.
- () Consegue falar (ou gesticular) quando algo a incomoda.

- **Interação com Colegas**

- () Participa de atividades em grupo, dividindo materiais e turnos.
- () Respeita colegas (não agride, não empurra) e responde positivamente a convites para brincar.

- **Autonomia**

- () Realiza pequenos cuidados pessoais (lavar as mãos, amarrar sapatos) de acordo com a idade.
- () Organiza seus materiais (guarda e retira de forma independente).
- () Toma pequenas decisões (escolher cor do lápis, onde sentar) sem precisar de ajuda constante.

OBSERVAÇÕES GERAIS

	Categoria	Observações (caso tenha)
1°	Habilidades Executivas	
2°	Habilidades Cognitivas	
3°	Habilidades Motoras	
4°	Habilidades Pessoal e Social	

Interesses particular da criança.

Abaixo segue uma tabela que integra as habilidades (Executivas, Cognitivas, Sociais, Motoras e de Comunicação) e 3 sugestões de atividades/jogos adequadas ao AEE (Atendimento Educacional Especializado), tanto em atendimento individual quanto em pequenos grupos (até 3 alunos).

Habilidades	Possíveis Jogos/Atividades
Executivas	<p>1. Jogo das Sequências: Organizar cartões com passos lógicos (ex.: montar rotina do dia).</p> <p>2. Quebra-Cabeças de Planejamento: Separar etapas para montar algo (ex.: receita simples, tarefas em ordem).</p> <p>3. Desafios Cronometrados: Resolver pequenos problemas ou montar blocos dentro de um tempo-limite.</p> <p>4. Organização de Materiais: Separar e classificar livros, fichas, objetos por categorias.</p>

	5. Histórias Incompletas: O aluno recebe uma história “falta de etapas” e precisa encaixar os acontecimentos na ordem correta.
Cognitivas	1. Labirintos Cognitivos (digitais ou impressos): Desenvolver planejamento e foco para encontrar a saída. 2. Desafios Matemáticos: Problemas de lógica, charadas numéricas, cálculos rápidos. 3. Jogo da Memória Avançado: Cartas com palavras, imagens ou associações temáticas (p. ex., sinônimos, antônimos). 4. Construção de Conceitos: Relacionar fichas/figuras por tema (ex.: agrupar animais, objetos de cozinha, formas geométricas). 5. Jogos de Estratégia (ex.: dominó temático, batalha naval simplificada): Tomar decisões e antecipar jogadas do adversário.
Sociais	1. Dinâmicas de Pequenos Conflitos: Simular situações de discussão ou fila, trabalhando resolução e empatia. 2. Jogo das Emoções: Cartões com expressões faciais; identificar e relatar situações onde sentiram aquilo. 3. Atividades de Turno (ex.: “Eu começo, você continua”): Cada aluno fala ou faz algo na sua vez, desenvolvendo respeito e escuta. 4. Role-Playing (Situações Reais): “Como pedir ajuda ao professor”, “como dividir material com colega”. 5. Jogos Cooperativos: Todos precisam colaborar para atingir o objetivo (p. ex.: construir uma torre sem deixar cair).
Motoras	1. Jogo de Pontaria: Arremessar bolas/sacos de areia em um alvo (avaliar coordenação olho-mão). 2. Desafios de Encaixe/Construção: Tipo Lego, blocos de madeira, quebra-cabeças tridimensionais. 3. Corte e Colagem: Trabalhar coordenação fina (recortar formas, colar em sequência). 4. Circuito Motor Simplificado: Pular corda, contornar cones ou cadeiras, equilibrar objetos na cabeça.

	5. Modelagem com Massinha/Argila: Criar formas e manipular o material para fortalecer a destreza manual.
Comunicação	<p>1. Telefone Sem Fio Adaptado: Frases curtas, focando em clareza ao repassar a mensagem.</p> <p>2. Mini-Debates: Discutir temas simples (um filme, um esporte), revezando quem fala e quem escuta.</p> <p>3. Dramatização de Situações: Simular diálogos do dia a dia (pedido de informação, apresentação pessoal).</p> <p>4. Caixa Surpresa: Descrever um objeto sem ver, ou sem dizer seu nome diretamente, estimulando vocabulário e expressão.</p> <p>5. Produção Oral Guiada: O professor dá 3 palavras-chave (ou figuras) e o aluno monta uma história ou frase coerente.</p>

BOA SORTE!