



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

Programa de Pós-graduação

Mestrado Profissional em Educação Inclusiva - Profei

Faculdade de Ciências e Tecnologia



SILMARA NILDA ROSALEN

KÁTIA DE ABREU FONSECA

GUIA PARA ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO DE ALUNOS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

Recurso Educacional apresentado ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva – Profei, da Universidade Estadual Paulista – UNESP, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação Inclusiva.

PRESIDENTE PRUDENTE - SP

2024

Rosalen, Silmara Nilda
R788g Guia para atendimento educacional especializado de alunos com deficiência intelectual / Silmara Nilda Rosalen. – Presidente Prudente, 2024
127 p. : il., tabs., fotos + objeto educacional

Dissertação (Mestrado profissional - Educação Inclusiva (PROFEI)) -
Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências e Tecnologia,
Presidente Prudente

Orientadora: Kátia de Abreu Fonseca

1. Atendimento Educacional Especializado. 2. Sala de Recursos
Multifuncional. 3. Práticas Pedagógicas. 4. Deficiência Intelectual. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Dados fornecidos pelo autor(a).|

ROSALEN, Silmara Nilda. **Práticas pedagógicas para alunos com deficiência intelectual: análise comparativa de modelos de autonomia administrativa em São Paulo.** Orientador: Kátia de Abreu Fonseca. 2024. 232 folhas. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Inclusiva – Profei) – Faculdade de Ciências e Tecnologia, Universidade Estadual Paulista – UNESP, Presidente Prudente-SP, 2024.



FICHA TÉCNICA

Origem: Recurso Educacional: Guia de Atendimento Educacional Especializado de Alunos com Deficiência Intelectual como desdobramento da dissertação **Práticas pedagógicas para alunos com deficiência intelectual: análise comparativa de modelos de autonomia administrativa em São Paulo** desenvolvida no Programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva em Rede Nacional – PROFEL, da Faculdade de Ciências e Tecnologia, Universidade Estadual Paulista – UNESP, Presidente Prudente-SP.

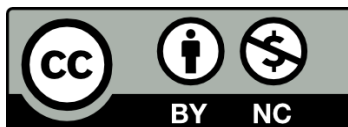
Área do conhecimento: Educação Inclusiva para pessoas com deficiência.

Categoria: Educação Inclusiva;

Finalidade: Contribuir com o processo de educação inclusiva de alunos com deficiência intelectual.

Disponibilidade: Irrestrita, de acordo com a licença abaixo:

Licença:



Esta obra está licenciada sob uma Licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial 4.0 Internacional.

Para conhecer essa licença acesse: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



SUMÁRIO

	APRESENTAÇÃO.....	5
1	AVALIAÇÃO INICIAL PARA ATENDIMENTO EM SALA DE RECURSOS COM ÊNFASE EM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL.....	7
1.1	Entrevista Inicial com Responsável Legal.....	7
1.2	Sobre a Abordagem Inicial com o Aluno em Sala de Recursos.....	9
1.3	Sondagem Inicial.....	10
1.3.1	Procedimento de sondagem inicial para avaliação de hipóteses de escrita..	10
1.3.2	Abordagem pedagógica para alunos sem grafia: registro e desenvolvimento.....	14
1.4	Avaliação de Compreensão de Regras.....	14
1.5	Atenção e Concentração.....	16
1.6	Raciocínio Lógico.....	20
1.6.1	Sequência Lógica.....	26
1.6.2	Raciocínio Lógico e Alfabetização.....	31
1.7	Imagem Corporal.....	34
1.8	Percepção e Memória Visual.....	37
1.8.1	Percepção Visual.....	37
1.8.2	Memória Visual.....	42
1.9	Percepção e Memória Auditiva.....	44
1.9.1	Percepção Auditiva.....	45
1.9.1.1	Origem do Som.....	46
1.9.1.2	Incorporação de Recursos Audiovisuais.....	48
1.9.2	Memória Auditiva.....	50
1.10	Percepção Tátil.....	52
1.11	Percepção Olfativa.....	56
1.12	Orientação Temporal.....	57
1.13	Orientação Espacial.....	61
1.14	Capacidade Visomotora.....	63
1.15	Habilidades Motoras.....	65
1.15.1	Habilidades Motoras Finas.....	65
1.15.2	Habilidades Motoras Grossas.....	70



1.16	Expressão Criativa.....	72
1.17	Linguagem e Comunicação.....	76
1.17.1	Linguagem Expressiva.....	77
1.17.2	Fluência Verbal.....	77
1.17.3	Compreensão Receptiva.....	77
1.18	Raciocínio Lógico-Matemático.....	78
1.19	Interesse e Motivação	81
	REFERÊNCIAS.....	121



APRESENTAÇÃO

Este guia é um recurso pedagógico destinado a professores especialistas buscando um atendimento educacional especializado de qualidade e oferecendo metodologias e atividades práticas para identificar habilidades e competências desenvolvidas bem como aquelas que necessitam de desenvolvimento. Desde a entrevista inicial com o responsável legal, passando por avaliação pedagógica inicial, até o desenvolvimento do plano de atendimento educacional especializado, o guia visa a uma prática pedagógica de qualidade e mais inclusiva.

A abordagem proposta inclui:

Entrevista inicial: realizada com os pais ou responsável, com o objetivo de coletar informações sobre o aluno, incluindo padrões de sono, hábitos alimentares, condições de saúde geral, histórico familiar e nível de autonomia pessoal. Além disso, são abordadas as peculiaridades individuais do aluno, como suas brincadeiras preferidas e personagens favoritos, a fim de integrar esses elementos nas atividades propostas, visando a maior atenção e concentração durante as tarefas.

Sondagem inicial: avaliação das hipóteses de leitura e escrita com o objetivo de monitorar o progresso do aluno na aquisição do sistema alfabético partindo dos seus conhecimentos prévios.

Estratégias para alunos sem grafia: visam ao desenvolvimento progressivo de habilidades de leitura e escrita através de métodos adaptativos, como uso de material concreto, colagem de letras e palavras dentre outros.

Avaliação inicial: teste das habilidades e competências. A avaliação inicial é composta por três etapas principais: a entrevista com a família, a observação na sala de aula regular e a aplicação dos testes de habilidades e competências na Sala de Recursos Multifuncional (SRM). Com base nas observações nesses três ambientes, o professor do AEE será capaz de construir um perfil do aluno, identificando suas potencialidades e dificuldades. A partir dessa avaliação, é elaborado o plano de atendimento educacional especializado, que será aplicado exclusivamente na sala de recursos.

Dentre os testes de habilidades se têm:



- Avaliação e desenvolvimento da atenção e concentração, com uso de recursos como atividades concretas, impressa e utilização de cronômetros em atividades para quantificar a duração da atenção do aluno.
- Avaliação da compreensão de regras e gestão de derrotas, indicadores fundamentais da habilidade cognitiva e do desenvolvimento socioemocional.
- Desenvolvimento de habilidades sensório-motoras, percepção e memória visual, auditiva, tátil e olfativa, cada uma com métodos específicos para estimular a aprendizagem.
- Orientação temporal e espacial, visando a compreensão do aluno sobre o tempo e o espaço, essenciais para o planejamento e a organização.
- Avaliação das habilidades motoras, tanto finas quanto grossas, para a independência e a realização de tarefas cotidianas.
- Expressão criativa através de atividades estruturadas que estimulam a imaginação e a inovação.
- Desenvolvimento de linguagem e comunicação escrita, com foco na fluência verbal, compreensão receptiva, e expressão escrita.
- Estímulo ao raciocínio lógico-matemático, essencial para a resolução de problemas e o pensamento crítico.



Nota sobre o uso do termo "teste":

É importante esclarecer que, ao longo deste manual, o termo "teste" deve ser entendido de maneira ampla e flexível. Ele não se refere a uma avaliação padronizada e única, mas sim a um conjunto de estratégias e ferramentas adaptáveis, utilizadas de acordo com as necessidades e potencialidades de cada aluno. O objetivo é mapear e identificar habilidades e competências, respeitando as particularidades individuais e ajustando os métodos conforme necessário para promover o desenvolvimento integral dos alunos. Assim, a palavra "teste" engloba práticas diversificadas de observação e sondagem que visam direcionar as intervenções pedagógicas da forma mais adequada possível.





1. AVALIAÇÃO INICIAL PARA ATENDIMENTO EM SALA DE RECURSOS COM ÊNFASE EM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

1.1 Entrevista Inicial com Responsável Legal

A entrevista inicial na Sala de Recursos é de suma importância para dar início ao atendimento educacional especializado. O objetivo é coletar dados relevantes para o atendimento e, posteriormente, elaborar o formulário de Avaliação Inicial, um documento exigido por lei que integra o processo do atendimento educacional especializado, garantindo eficácia no atendimento. Os documentos fazem parte dos procedimentos padronizados que asseguram a consistência e a qualidade do atendimento educacional especializado. Estes ajudam na comunicação e coordenação entre os diferentes profissionais envolvidos. Esse conjunto de dados auxilia a equipe a entender melhor o dia a dia do aluno, incluindo seus cuidados de saúde, preferências alimentares, padrões de sono e qualquer outra condição relevante que possa impactar seu desempenho e bem-estar na escola. Além disso, é muito importante conhecer as medicações que o aluno está tomando e suas respectivas dosagens, já que isso pode afetar diretamente como ele se comporta e participa das atividades em sala de aula. Esquemáticamente, as seguintes informações devem ser solicitadas:

Informações Básicas do Aluno:



Padrões de sono: qualidade e regularidade.



Hábitos alimentares: preferências, restrições ou seletividade.



Alergias conhecidas, condições de saúde relevantes e transtornos diagnosticados.



Medicações em uso: especificar nome e dosagem diária.



Acompanhamento clínico: listar profissionais envolvidos (Terapeuta Ocupacional, Fonoaudiólogo, Psicólogo, Fisioterapeuta, Psicopedagogo) incluindo o nome completo e a data da última consulta com o neurologista responsável pelo acompanhamento.

Histórico e Dinâmica Familiar:



Interações sociais dentro do grupo familiar e com amigos da família.



Comportamento em ambientes externos ao lar.



Desenvolvimento motor e da fala: idade em que começou a andar e a falar.



Suspeitas iniciais de deficiência ou autismo por parte dos responsáveis.



Interesses pessoais: brinquedos e personagens favoritos, atividades de lazer preferidas.

Histórico e Dinâmica Familiar:



Capacidade de vestir-se, tomar banho e alimentar-se de forma independente.



Habilidade no uso de utensílios, higiene pessoal e vestuário, incluindo amarrar sapatos.

Atividades de Lazer e Benefícios:



Locais frequentados para atividades de lazer.

Recebimento de benefícios governamentais ou assistenciais.

A seguir, são listadas as habilidades e competências que devem ser avaliadas inicialmente, bem como as considerações sobre cada uma delas, a fim de proporcionar base para o desenvolvimento de atividades posteriores.

1.2 Sobre a Abordagem Inicial com o Aluno em Sala de Recursos

A interação inicia-se com um diálogo informal sobre temas de interesse do aluno, buscando avaliar a capacidade de manter uma conversa coerente e lógica. A abordagem inicial deve ter o mínimo de conteúdo possível, expandindo gradativamente a complexidade conforme as respostas do aluno.

A clareza na troca de informações é imprescindível, pois facilita a compreensão compartilhada dos objetivos propostos e das expectativas, reforçando a colaboração efetiva entre todas as partes. Este ambiente de diálogo aberto e respeitoso contribui significativamente para a criação de um espaço acolhedor e seguro, em que cada intervenção pedagógica pode ser discutida e ajustada conforme necessário, garantindo que as necessidades específicas de cada aluno sejam atendidas com a maior precisão e cuidado possíveis.

Inicialmente, é realizada uma Avaliação Pedagógica Inicial (API) para mapear os conhecimentos prévios do aluno, identificando habilidades desenvolvidas e aquelas que requerem desenvolvimento. O documento requer um trabalho colaborativo com a participação do professor de sala regular e Especialista da sala de recursos.

Com base na avaliação, selecionando as habilidades e competências ainda não



desenvolvidas pelo aluno, é elaborado o Plano de Atendimento Educacional Especializado (PAEE), propondo atividades específicas que diferem do currículo regular a serem aplicadas exclusivamente em sala de recursos. A integração com o currículo da sala regular é realizada pela professora, que ajusta o conteúdo e didáticas diferenciadas às capacidades do aluno, influenciando diretamente na avaliação do seu desempenho, chamada de Adequações, Ajustes e Flexibilizações do Currículo. A avaliação inicia-se pela sondagem inicial.

1.3 Sondagem Inicial

A sondagem de hipótese de escrita busca acompanhar os avanços do aluno na aquisição da base alfabética, levando em consideração seus conhecimentos prévios para, a partir daí, planejar as atividades para seus respectivos avanços no processo de alfabetização. Na prática, consiste em iniciar com um ditado de 1 palavra monossílabo, 1 dissílabo, 1 trissílabo, 1 polissílabo e 1 pequena frase sem intervenções. As palavras devem ser sobre o mesmo assunto, ou seja, dentro do mesmo campo semântico. O aluno irá montar com letras móveis e posteriormente escrever em uma folha de sulfite sem pauta. Utiliza-se sem pauta para análise do aluno em relação à sua orientação espacial e capacidade visomotora ao copiar as letras montadas com precisão. O professor deve atentar-se a algumas dicas, como, por exemplo, utilizar poucas letras móveis sobre a mesa, iniciar com uma conversa informal sobre o tema e, de preferência, um tema de interesse favorito do aluno.

1.3.1 Procedimento de sondagem inicial para avaliação de hipóteses de escrita






Objetivo: Monitorar o progresso do aluno na aquisição do sistema alfabético, levando em consideração seus conhecimentos prévios para, subsequentemente, planejar atividades que promovam seu avanço no processo de alfabetização.

Metodologia:



Iniciar com um ditado que inclui:





Seleção de Palavras:

-  Uma palavra monossílaba;
-  Uma palavra dissílaba;
-  Uma palavra trissílaba;
-  Uma palavra polissílaba;
-  Uma frase breve - as palavras selecionadas devem pertencer ao mesmo campo semântico, garantindo a coesão temática.

Execução da Atividade:

-  **Montagem com Letras Móveis:** O aluno primeiramente organizará as palavras utilizando letras móveis, facilitando a manipulação física e a visualização das estruturas das palavras.
-  **Transcrição em Sulfite Sem Pauta:** Posteriormente, o aluno transcreverá as palavras e a frase em uma folha de sulfite sem pauta. Esta etapa permite a avaliação da orientação espacial do aluno, observando a disposição das letras e das palavras no espaço da folha.

Orientações Pedagógicas:

-  **Quantidade de Letras Móveis:** Disponibilizar um número limitado de letras móveis para evitar sobrecarga de informações e facilitar a focalização nas palavras-chave.
-  **Introdução Temática:** Iniciar com uma conversa informal sobre o tema das palavras a serem ditadas. A escolha de um tema de interesse do aluno aumenta a motivação e a conexão pessoal com a atividade.



Observação de Aspectos Específicos: O educador deve observar a capacidade do aluno em reconhecer e utilizar as letras, a compreensão dos sons que compõem as palavras, a habilidade em organizar espacialmente as palavras escritas e a coerência entre a fala e a escrita.

Finalidade:

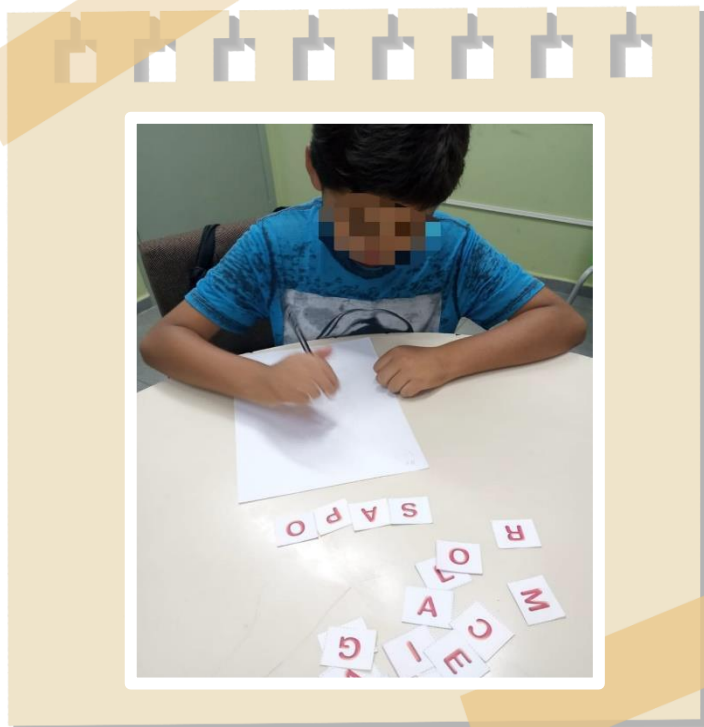
Esta sondagem inicial tem como objetivo identificar o estágio atual do aluno no processo de alfabetização, analisando as áreas que necessitam de desenvolvimento adicional. A partir dos resultados, é possível adaptar e direcionar as estratégias pedagógicas para atender às necessidades específicas do aluno, promovendo um aprendizado mais eficaz e personalizado.

Exemplo: Campo Semântico – Animais:



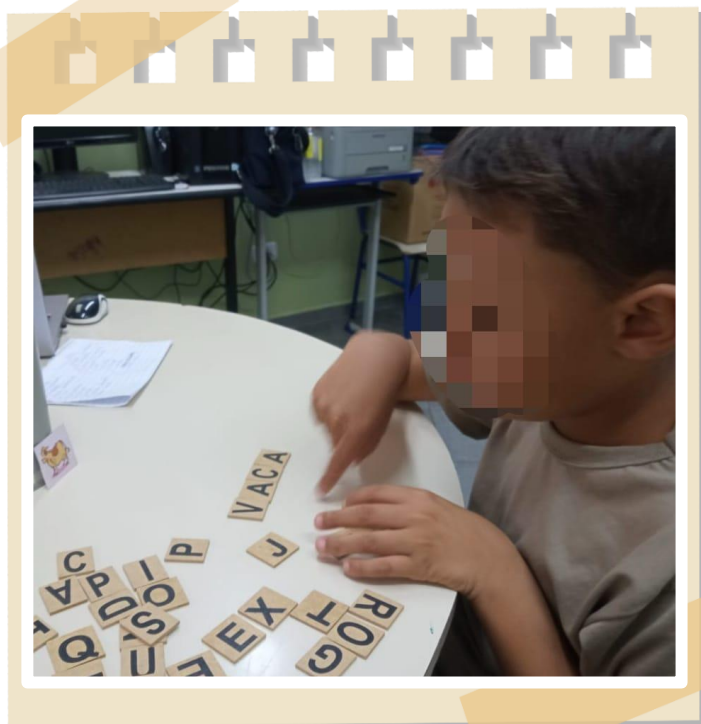
A Figura 1 mostra um aluno realizando a montagem de uma palavra com letras móveis, seguida da escrita em folha de sulfite. Na Figura 2, foi utilizada uma imagem para cada palavra ditada, por se tratar de um aluno com autismo o qual exigia um apoio visual para sua maior compreensão.

Figura 1 – Aluno durante Sondagem Inicial:



Fonte: Imagem da autora.

Figura 2 – Aluno durante Sondagem Inicial – utilização de letras móveis e apoio visual – figuras:



Fonte: Imagem da autora.



1.3.2 Abordagem pedagógica para alunos sem grafia: registro e desenvolvimento

Para alunos Público da Educação Especial (PEE) que, durante uma avaliação, demonstram não possuir habilidade motora fina para grafia, é fundamental adotar uma abordagem pedagógica adaptativa que reconheça e registre o estágio atual de desenvolvimento da criança, tanto em termos de escrita quanto de leitura, e que delinieie estratégias para o desenvolvimento progressivo dessas habilidades.

Escrita: Na ausência de grafia, as tentativas de escrita do aluno devem ser registradas como "garatujas" dentro da hipótese de escrita pré-silábica. Este registro inicial reconhece a tentativa de comunicação escrita e marca o ponto de partida para o desenvolvimento subsequente. Após a sondagem, em momentos de intervenções, utilizam-se colagens de letras ou palavras em atividades lacunadas, por exemplo, para maior desempenho e associação do aluno, levando em consideração a oralidade.

Leitura: A capacidade de leitura deve ser registrada de acordo com a sonoridade em que o aluno se encontra. Isso pode variar desde a percepção de sons até a identificação de sílabas ou palavras inteiras, dependendo do nível de desenvolvimento do aluno.

1.4 Avaliação de Compreensão de Regras

Tem como objetivo avaliar a compreensão do aluno às regras estabelecidas para diferentes atividades lúdicas. Essa avaliação reflete diretamente a habilidade do aluno em prestar atenção aos detalhes e sua capacidade de seguir instruções de maneira precisa. A compreensão eficaz das regras é um indicador fundamental da habilidade cognitiva de processamento e interpretação de informações complexas, essencial para o desenvolvimento acadêmico e social.

Atividade: Teste de compreensão de comandos e regras por meio de jogos de tabuleiro

A Figura 3 ilustra uma atividade baseada em um jogo de tabuleiro, cuja finalidade é avaliar a compreensão de comandos e regras. O jogo apresenta regras simples, previamente determinadas, como a utilização de dados ou outras instruções facilmente

assimiláveis, adaptadas conforme as especificidades do aluno. Consiste em observar e analisar como o aluno processa informações, segue instruções e se adapta às regras estabelecidas, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo e social.

Figura 3 – Aluno realizando teste de comandos e regras com jogos de tabuleiro:



Fonte: Imagem da autora.

Também pode ser utilizados durante a avaliação circuitos com 3 ou mais etapas e atividades com dois a três comandos sequenciados.

É importante notar que a observação das reações dos alunos diante de derrotas ou resultados adversos é de suma importância para avaliar aspectos do desenvolvimento socioemocional. Esta avaliação foca a resiliência do aluno, sua capacidade de lidar com frustrações e a habilidade de manter um comportamento adequado e saudável em situações desafiadoras. A maneira como o aluno aceita e processa a derrota pode oferecer informações valiosas sobre sua maturidade emocional e capacidade de enfrentar desafios futuros de forma positiva e construtiva. Tais observações visam orientar os profissionais da sala de recursos a conduzirem avaliações estruturadas e sensíveis às necessidades



individuais do aluno, promovendo um ambiente de aprendizagem inclusivo e adaptativo, que respeite as diversidades de desenvolvimento e emocional do aluno.

1.5 Atenção e Concentração

A atenção e a concentração são habilidades essenciais que fundamentam o processo de aprendizagem. Essas habilidades permitem aos alunos focar tarefas por períodos prolongados, compreender e reter informações e, conseqüentemente, alcançar sucesso acadêmico e pessoal. Na educação especial, o desenvolvimento e aprimoramento dessa habilidade assumem uma importância ainda maior, visto que muitos alunos podem enfrentar desafios adicionais que dificultam a manutenção da atenção e concentração. A dificuldade em se concentrar em tarefas e manter a atenção nos estímulos relevantes, pode ser um desafio para absorver novas informações ou aplicar conhecimentos adquiridos anteriormente.

Para avaliar e trabalhar a atenção e concentração na educação especial, vários testes podem ser aplicados com excelentes resultados para uma avaliação mais precisa. Esses testes ajudam a identificar as áreas específicas da necessidade de cada aluno e permitem a criação de planos de intervenções personalizados. Ao aplicarem esses testes e interpretarem seus resultados, educadores e profissionais da educação especial podem desenvolver estratégias direcionadas a fortalecer as habilidades de atenção e concentração do aluno. Isso pode incluir atividades diferenciadas, jogos lúdicos, fracionar as atividades propostas, ajustes no ambiente de aprendizagem para reduzir distrações, ou a introdução de pausas ativas que permitam aos alunos descansar para recomeçar.

Para todas as atividades propostas nesta avaliação, relacionadas à atenção e concentração, recomenda-se a utilização de um cronômetro para marcar o tempo. Essa estratégia permite não apenas verificar a presença de atenção, mas também mensurar a duração do tempo de concentração do aluno em determinados casos, oferecendo dados mais precisos para a análise do desempenho. Melhorias na duração da atenção podem ser um indicador claro de que as estratégias implementadas estão sendo eficazes.

Estas atividades permitem uma avaliação precisa e objetiva do aluno em manter o foco, fornecendo dados valiosos para identificar desafios relacionados à atenção e concentração para um melhor planejamento das intervenções.

Na aplicação dos testes, é fundamental observar outros elementos igualmente relevantes, como a avaliação da atenção e concentração em diferentes tipos de atividades. Essa análise permite identificar quais atividades proporcionam maior tempo de concentração ao aluno e quais apresentam maior dificuldade. Por exemplo, pode-se constatar que um aluno demonstra melhor desempenho em tarefas visuais em comparação com aquelas que exigem habilidades auditivas. Essa identificação é essencial para adaptar as estratégias pedagógicas às necessidades do aluno.

A Figura 4 ilustra um teste de atenção e concentração que envolve a reprodução de desenhos utilizando palitos. A criança deve observar o modelo apresentado e tentar copiá-lo de forma precisa. Durante essa atividade, é importante monitorar e registrar o tempo em que a criança se mantém focada, até o momento em que seu foco se desvia, resultando em respostas aleatórias ou a desistência da tarefa. Este processo oferece informações valiosas sobre a capacidade de atenção e a persistência da criança diante de uma atividade que requer concentração.

Figura 4 – Teste de atenção e concentração com uso de palitos:



Fonte: <https://terocupsararaquelcosta.blogs.sapo.pt/construir-bonecos-53200>

A Figura 5 apresenta outro teste de atenção e concentração, que consiste em organizar botões ao longo de uma linha específica. Nesta atividade, é fundamental observar e registrar o tempo durante o qual o aluno consegue manter a atenção e a concentração na tarefa. A avaliação desse tempo visa identificar a habilidade do aluno de focar em atividades que envolvem padrões e movimentos finos, fornecendo assim uma visão mais clara do seu nível de persistência e envolvimento.

Figura 5 – Teste de Atenção e Concentração – preenchimento em alinhavo:



Fonte: <https://worksheets.clipart-library.com/worksheet/pre-writing-strokes-worksheet-32.html>

O nível de dificuldade da atividade selecionada deve ser adequado à capacidade do aluno, permitindo que ele a realize sem grandes obstáculos. É importante destacar que, neste momento, o objetivo da avaliação é observar a manutenção da atenção e concentração e não avaliar suas habilidades cognitivas. Portanto, ao optar por uma atividade que esteja além das possibilidades do aluno, o propósito da avaliação se perde, prejudicando a obtenção dos resultados.

A Figura 6 apresenta uma atividade voltada para alunos com um nível maior de compreensão, sendo necessário identificar o vértice correto do triângulo onde a marcação deve ser feita, seguindo o modelo fornecido. Novamente, é importante certificar-se de que o aluno tenha condições de executar essa tarefa, já que o objetivo é observar sua atenção e concentração e não avaliar seu nível intelectual.

Figura 6 – Atividade para teste de Atenção e Concentração: marcação de vértices correspondente ao modelo apresentado:

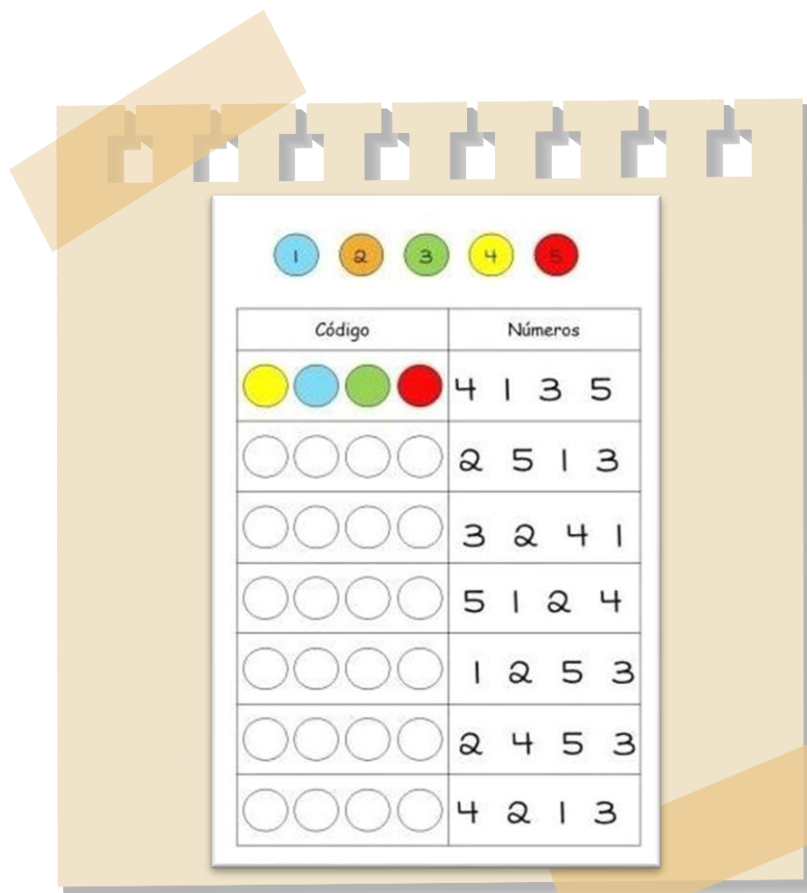


Fonte: <https://www.cizgi.site/ru/aktivnost/362-poisk-shodstva-uprazhnenie%C2%A03>

A Figura 7 apresenta uma atividade destinada a alunos capazes de realizar a tarefa de associar números de acordo com a sequência das cores correspondentes, conforme o modelo fornecido. Durante a aplicação dessa atividade, é essencial considerar o nível de entendimento do aluno para garantir que ele tenha as condições necessárias para executá-la corretamente. O foco da atividade é observar a atenção e a concentração do aluno na execução do exercício proposto.



Figura 7 – Atividade para teste de Atenção e Concentração - associando cores e números:



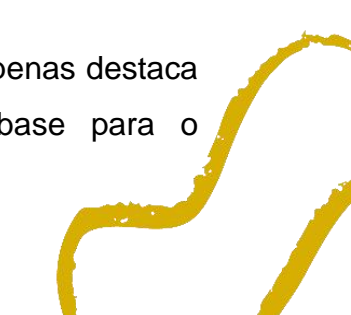
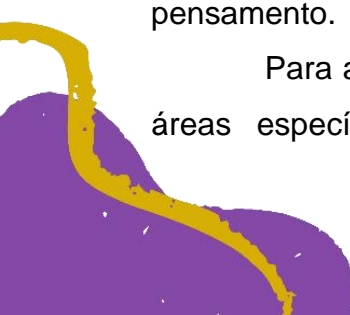
Fonte: <https://www.orientacionandujar.es/2021/04/11/codigo-de-cores/>

1.6 Raciocínio Lógico

A avaliação do raciocínio lógico envolve a análise de como o aluno faz associações, resolve problemas e aplica a lógica em situações diversas, como, por exemplo, durante um jogo ou uma atividade impressa. Esse processo permite observar a capacidade de o aluno raciocinar e de sua habilidade em tomar decisões fundamentadas na análise e interpretação das informações disponíveis. Dessa forma, torna-se possível identificar o nível de desenvolvimento do pensamento lógico e a maneira como o aluno lida com desafios que exigem estratégias cognitivas.

Estes testes observam a habilidade de o aluno de compreender padrões, sequências e relações entre conceitos, ajudando-o a desenvolver estratégias lógicas de pensamento.

Para alunos de sala de recursos, o teste de raciocínio lógico não apenas destaca áreas específicas de força e necessidade, como também fornece base para o





desenvolvimento de intervenções personalizadas. Por meio da identificação precisa dos níveis de habilidade e das áreas que necessitam de suporte adicional, os educadores podem adaptar as atividades de aprendizagem para atender às necessidades específicas de cada aluno. O teste de raciocínio lógico é uma ferramenta essencial na sala de recursos, na avaliação do desenvolvimento cognitivo e aprimoramento das habilidades de resolução de problemas para o sucesso acadêmico e a autoconfiança.

Na sala de recursos, cujo objetivo é oferecer um suporte complementar e personalizado ao aluno, os testes de raciocínio lógico visam estimular o pensamento crítico e a resolução de problemas de forma lúdica e envolvente.

Aqui estão alguns exemplos de testes que podem ser utilizados:

Figura 8 – Paredinha



Fonte: Imagem da autora

a) Paredinha: esta atividade envolve a montagem de uma parede utilizando blocos, de modo que o aluno deve organizá-los conforme considerar mais adequado até que a parede forme um quadrado perfeito, sem espaços internos. A tarefa exige raciocínio lógico e estratégia, uma vez que existem diferentes maneiras de alcançar o objetivo final. A Figura 8 ilustra um aluno realizando essa atividade, que permite observar as habilidades de planejamento, resolução de problemas e tomada de decisões durante a execução da tarefa.

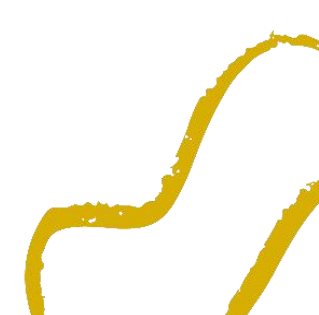
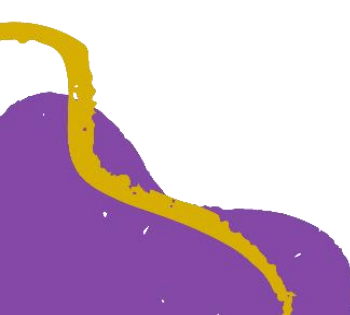


Figura 9 – Dominó de Associação de Ideias



Fonte: Imagem da autora

b) Dominó “associação de ideias”. O dominó de "associação de ideias" é uma variação lúdica e educativa do tradicional jogo de dominó, projetado para desenvolver habilidades cognitivas, como associação de conceitos, criatividade e pensamento crítico. Entretanto, no lugar de números, as peças de dominó neste jogo apresentam imagens, palavras ou conceitos que devem ser conectados de maneira lógica ou criativa, ao invés de simplesmente conectar figuras semelhantes. Por exemplo, ao ser apresentada a imagem de um Sol, o aluno pode colocar uma peça com uma imagem de "praia" ao lado, associando sol com praia. Ou, uma conexão pode ser feita entre "gato" e "cachorro" por ambos serem animais de estimação, e assim por diante.

Esta atividade avalia a capacidade de o aluno de associar logicamente figuras e ideias. É importante promover a comunicação e a argumentação durante a execução, procurando compreender o nível de raciocínio do aluno. Para isso, podem-se questionar a cada jogada os motivos que o levaram a escolher determinada peça, incentivando o pensamento crítico e a expressão verbal. A Figura 9 ilustra uma aluna participando do jogo, junto com a professora que, também, se envolve ativamente na dinâmica, criando um ambiente de interação e aprendizado.

Figura 10 – Quebra-cabeças



Fonte: Imagem da autora

c) Quebra-cabeça: Esta atividade visa desenvolver o raciocínio lógico e a capacidade de resolução de problemas por meio da montagem de peças que formam uma imagem ou objeto específico. Durante a execução do quebra-cabeça, o aluno utiliza estratégias cognitivas importantes, como o reconhecimento de padrões e a associação de formas e cores, habilidades essenciais para o desenvolvimento do pensamento crítico.

Na Figura 10, observa-se um aluno na Sala de Recursos engajado na montagem de um quebra-cabeça de sua preferência, em situação de avaliação do nível de raciocínio lógico e sua abordagem na resolução do desafio proposto.

Figura 11 – Batalha-naval



Fonte: Imagem da autora

d) Batalha-naval: é um clássico jogo de estratégia em que dois jogadores tentam adivinhar a localização dos navios do adversário em um tabuleiro oculto. Cada jogador posiciona uma frota de navios, que variam em tamanho, em um tabuleiro retangular, geralmente dividido em grades de coordenadas. Os jogadores então se revezam ditando coordenadas específicas, tentando "acertar" os navios do oponente. O objetivo é afundar todos os navios do adversário antes que os próprios navios sejam afundados. Batalha Naval é mais do que um simples jogo de sorte; ele demanda raciocínio lógico e habilidades de dedução. Trata-se de "coordenação espacial" ou "habilidade de localização espacial".

Essa competência envolve a capacidade de identificar e correlacionar posições em uma grade bidimensional, utilizando coordenadas para posicionar e localizar elementos com precisão - exemplo: atirar no ponto B2 – o jogador terá que identificar o ponto de encontro da linha vertical referente às letras com a linha horizontal referente aos números. Também avalia "raciocínio espacial", que abrange a compreensão e manipulação de posições e direções em um espaço delimitado, como o tabuleiro de Batalha Naval.

A Figura 11 mostra um jogo sendo aplicado a um aluno em Sala de Recursos.



Atividades de Agrupamento: separar objetos ou figuras por cor, forma, tamanho ou outras características, estimulando a análise e a categorização.

Enigmas Verbais Simples: têm o objetivo de desenvolver habilidades de compreensão e aplicação de lógica em contextos verbais. Isso pode incluir adivinhas que requerem análise e dedução para encontrar a resposta. Como exemplo, pode-se sugerir: "Posso riscar seu caderno, mas você pode me apagar. Quem sou eu?"

Problemas de Lógica com Imagens: atividades que têm por objetivo utilizar imagens para formular problemas cuja solução exige raciocínio lógico, como: encontrar diferenças ou semelhanças entre várias imagens, ou deduzir relações lógicas entre elas.

Jogos de Estratégia: jogos como xadrez adaptado, damas ou outros jogos de tabuleiro que requerem planejamento e estratégia podem ser excelentes para desenvolver o raciocínio lógico, ensinando o aluno a pensar adiante e considerar várias possibilidades.

Atividades de Causa e Efeito: propor situações onde o aluno deve identificar relações de causa e efeito. Por exemplo: "Se eu derramar água no chão, o chão ficará molhado". Isso ajuda a desenvolver o pensamento lógico e a compreensão de relações simples de causa e efeito.

Histórias com problemas a resolver: narrativas ou histórias curtas que apresentam um problema que precisa ser solucionado pelo protagonista, incentivando o aluno a propor soluções lógicas e criativas.

Essas atividades proporcionam diversas oportunidades para observar como o aluno aplica a lógica, resolve problemas e faz associações, contribuindo para uma compreensão mais abrangente de suas habilidades cognitivas.

1.6.1 Sequência Lógica

Dentre os testes de Raciocínio Lógico, os testes que envolvem Sequência Lógica ganham uma importância maior devido ao seu poder em determinar se o aluno tem um



nível de compreensão adequado para determinadas atividades como a maior possibilidade de alfabetização.

A Figura 13 apresenta um exemplo desse tipo de atividade, em que é preciso compreender a sequência correta dos acontecimentos. Os diversos quadros devem ser previamente recortados e, em seguida, o aluno deve organizá-los na ordem lógica. Esta atividade estimula o raciocínio sequencial, a compreensão de causa e efeito e a capacidade de interpretação, oferecendo uma forma prática de avaliar as habilidades cognitivas do aluno com possibilidades de adaptações de acordo com seu nível de compreensão.

Fundamentalmente, tais testes têm por objetivo avaliar a habilidade de reconhecer padrões e sequências para o desenvolvimento cognitivo. Por exemplo, pode-se utilizar uma série de imagens ou números, em que o aluno deve determinar qual item vem a seguir na sequência. Este tipo de teste também beneficia significativamente o processo de leitura e alfabetização do aluno. Colocar figuras em ordem sequencial, seguindo uma narrativa ou uma lógica específica, é uma atividade valiosa no processo de alfabetização. Esta prática está diretamente relacionada ao desenvolvimento de habilidades fundamentais para a leitura. Estes jogos de sequência lógica ajudam os alunos a desenvolverem habilidades de pensamento crítico e lógico, permitindo-lhes identificar padrões, prever resultados e compreender a ordem dos eventos. Essa habilidade é muito importante tanto para a compreensão leitora quanto para a resolução de problemas matemáticos.

Figura 13 – Atividade pra teste de Sequência Lógica usando história:



Fonte: <https://www.liveworksheets.com/w/eu/euskara/2198233>

Dependendo de como decorre a avaliação, pode-se aumentar ou diminuir o grau de dificuldade do teste, buscando-se efetivamente o nível de compreensão do aluno para melhores resultados. A Figura 14 mostra um teste de Sequência com apenas 3 quadros, de fácil compreensão para o aluno.

Figura 14 – Teste de Sequência Lógica utilizando apenas 3 quadros:



Fonte: <https://atividadeparaeducacaoespecial.com/inclusao-gravuras-para-seriacao-de-historias-parte-2/>

Ao ordenar figuras que representam uma sequência de eventos, os alunos praticam a habilidade de identificar o início, o meio e o fim de uma história. Esta habilidade é determinante para a compreensão de textos, pois permite que o aluno entenda a estrutura básica das narrativas, a compreensão e a retenção da informação. Portanto, atividades que envolvem colocar figuras em ordem sequencial transcendem simples jogos ou passatempos; elas são ferramentas poderosas que promovem o desenvolvimento de várias habilidades essenciais para a alfabetização e o aprendizado geral.

A Figura 15 mostra um teste de Sequência Lógica no qual se têm 4 figuras, porém, com relação simples entre elas. A primeira figura mostra uma vela inteira e nova. A segunda mostra a mesma vela, mas ligeiramente mais curta, indicando que foi queimada por algum tempo. A terceira figura mostra a vela ainda mais curta e a quarta mostra a vela quase no fim da sua queima. O aluno deve colocá-las na ordem dos acontecimentos.

Figura 15 – Teste de Sequência com figuras simples:



Fonte: Imagem da autora.

Outro exemplo de Sequência Lógica, conforme mostra a Figura 16, consiste em 4 figuras, demonstrando as fases do crescimento humano. Desta forma, avalia-se a compreensão de mundo do aluno e sua capacidade de associação em uma sequência de acontecimentos.

Figura 16 – Teste de Sequência utilizando as fases do crescimento humano:



Fonte: Imagem da autora.

1.6.2 Raciocínio Lógico e Alfabetização

Para alunos alfabetizados, podem-se utilizar testes mais aprofundados, com uso de frases com enigmas, por exemplo. Ao resolver enigmas que envolvem frases, os alunos são incentivados a pensar de maneira lógica e sequencial para desvendar a solução. Isso envolve deduzir informações a partir de dicas dadas ou imagens e fazer conexões entre diferentes peças de informação.

A Figura 17 traz um teste simples para um aluno já alfabetizado, no qual basta a substituição das figuras por palavras para o estabelecimento da frase completa.

Figura 17 - Teste de Frase com Enigma simples:



Fonte: <https://www.liveworksheets.com/node/6531055>

A Figura 18 mostra um aluno em Sala de Recursos efetuando o teste de frases com enigmas. Deve-se dar tempo e possibilidade para que o aluno entenda suficientemente como realizar a atividade proposta.

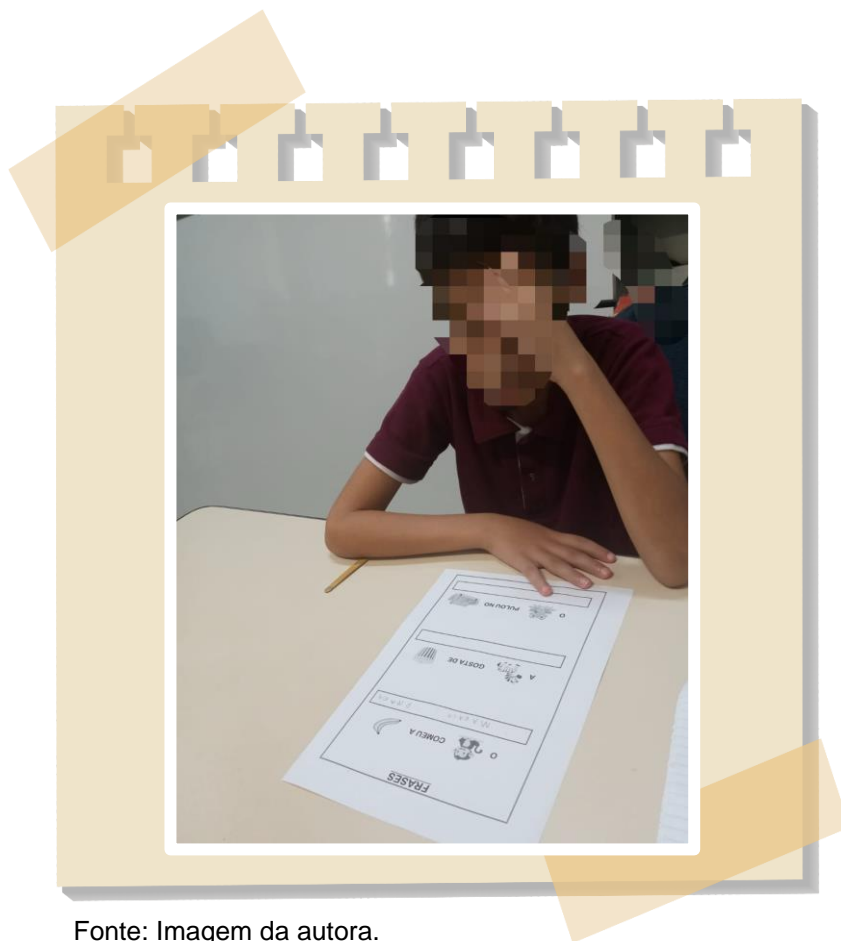
Figura 18 – aplicando teste de frases com enigmas:



Fonte: <https://www.aartedeensinareaprender.com/2019/08/atividade-pronta-enigma.html>

Para alunos com maior potencial, esta atividade apresenta maior desafio . A Figura 19 traz um exemplo de atividades com frases enigmas com maior grau de dificuldade. Podem-se utilizar cartas com figuras apresentadas na mesa para que o aluno desvende, ou até mesmo objetos.

Figura 19 – Frases com enigma de maior grau de dificuldade:



Fonte: Imagem da autora.

1.7 Imagem Corporal

A imagem corporal envolve habilidades sensório-motoras que refletem a percepção que uma pessoa tem de seu próprio corpo, abrangendo sua funcionalidade e a relação espacial entre suas partes. O desenvolvimento e a avaliação da imagem corporal são fundamentais para o crescimento cognitivo, físico e emocional dos alunos, desempenhando um papel fundamental em sua formação integral.

Dentro dos objetivos da avaliação da imagem corporal, destacam-se dois pontos principais. Primeiro, o reconhecimento corporal, que visa avaliar a capacidade de o aluno identificar e nomear diferentes partes do seu corpo. Essa avaliação inclui tanto partes visíveis como braços, pernas e cabeça, quanto partes internas essenciais como coração, pulmões e estômago, enfatizando também a compreensão de suas funções vitais. O segundo objetivo é a consciência espacial e funcional, cujo foco é entender o nível de conhecimento do aluno sobre as funções das partes do corpo e sua relevância para a saúde e o bem-estar geral.

Como exemplo de primeira avaliação, tem-se o Jogo de Montagem de Partes do Corpo. A Figura 20 ilustra um aluno montando o corpo humano, reconhecendo as partes do corpo humano, em uma avaliação mais lúdica e em nível menor de dificuldade. Podem ser utilizados modelos de corpos em tamanho real, figuras ou recortes que possam ser montados. Pedir aos alunos que posicionem as partes do corpo nos devidos lugares, nomeando-as à medida que avançam na montagem.

Figura 20 – Jogo de Montagem das Partes do Corpo:



Fonte: <https://www.istockphoto.com/br/vetor/ilustra%C3%A7%C3%A3o-em-vetor-do-corpo-humano-gm988830118-68098634>

Para uma avaliação mais aprofundada, incluir partes internas do corpo e discutir suas funções básicas. Podem-se utilizar recursos visuais ou digitais para complementar a aprendizagem. A Figura 21 traz outro exemplo de atividade que poderia ser utilizada

Figura 21 – Atividade: Reconhecimento de Imagem Corporal:



Fonte: Imagem da autora.

Caso o aluno demonstre conhecimento sobre as partes internas do corpo, podem-se inserir atividades com maior grau de dificuldade, procurando-se avaliar corretamente o grau de consciência corporal do aluno. A Figura 22 traz um exemplo deste tipo de atividade, no qual o aluno, após ter passado por testes mais básicos, procura estabelecer relações mais profundas.

Figura 22 – Atividade: reconhecimento de órgãos do corpo humano:



Fonte: <https://www.liveworksheets.com/node/3303559>

1.8 Percepção e Memória Visual

A percepção visual e a memória visual são componentes fundamentais do desenvolvimento cognitivo, influenciando a maneira como o indivíduo interpreta, interage e se lembra do mundo ao seu redor. Estas habilidades são fundamentais para a aprendizagem, pois afetam diretamente a capacidade de leitura, escrita, matemática e muitas outras áreas do conhecimento. Basicamente se têm:

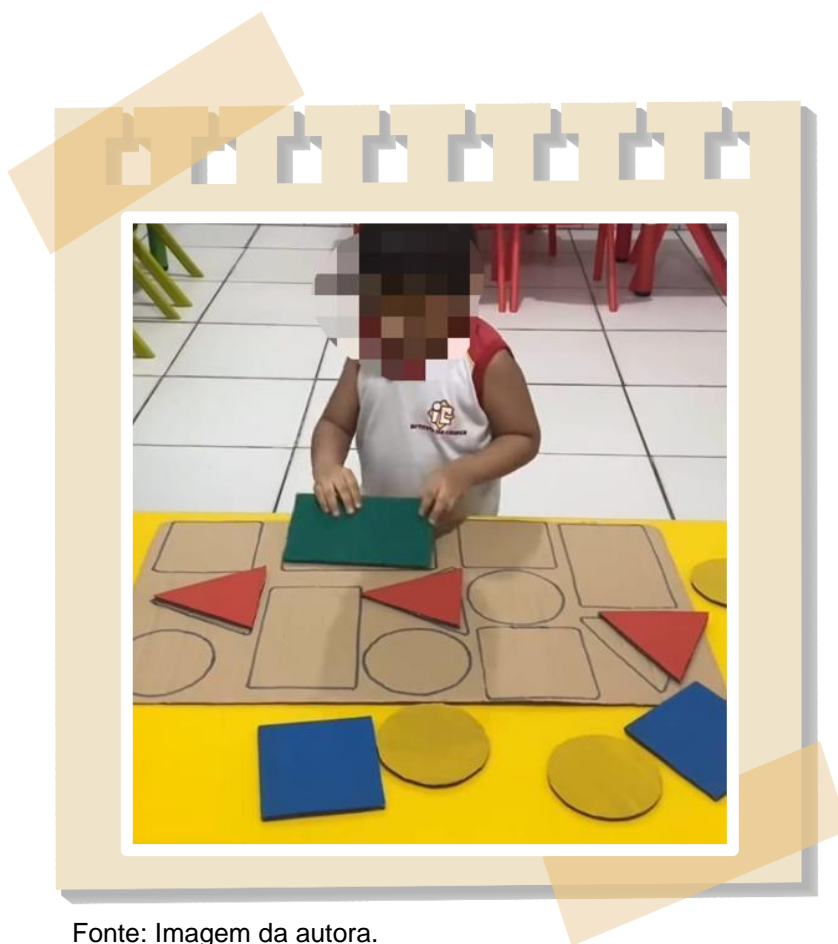
1.8.1 Percepção visual

Avaliar a capacidade de o aluno identificar diferenças e semelhanças entre objetos, focando características como tamanho, cor, forma e direção.

Como exemplo, têm atividades de encaixe de peças de formas específicas em locais correspondentes, utilizando materiais como MDF ou outros materiais confeccionados.

A Figura 23 mostra um teste de percepção visual onde o aluno precisa encaixar as várias formas locais.

Figura 23 – Atividade para teste de Percepção Visual com formas geométricas:



Fonte: Imagem da autora.

Figura 24 mostra o aluno realizando um teste de Percepção Visual através do encaixe de peças de MDF adequadas, utilizando as peças fornecidas.

Figura 24 – Percepção Visual com encaixe de formas:



Fonte: Imagem da autora.

A Figura 25 traz um teste de Percepção Visual que objetiva relacionar o quadrado existente na folha de sulfite com a correspondente cor apresentada através das peças coloridas.

Figura 25 – Atividade para Teste de Percepção Visual com cores:



Fonte: <https://siggiwiprimary.com/2020/04/07/kindergarten-activity-no-26/>

A Figura 26 traz outro teste de Percepção Visual onde o aluno precisa copiar as posições apresentadas em um modelo inicial, determinando sua capacidade de localização em um quadro retangular.

Figura 26 – Atividade para Teste de percepção visual correspondente:



Fonte: <https://desenhosinfantiseducativos.blogspot.com/2016/04/moranginho.html>

Na Figura 27 o aluno precisa relacionar determinada figura à sua sombra correspondente.

Figura 27 – Teste de percepção visual – sombras:



Fonte: Imagem da autora.

1.8.2 Memória Visual

Consiste em avaliar a habilidade do aluno em recordar informações visuais, tanto em curto quanto em longo prazo, e a eficácia com que pode organizar e interpretar esses dados visuais. É importante compreender que o objetivo é desenvolver a capacidade de o aluno recuperar e reter e informações visuais. Basicamente, os testes devem ser efetuados da seguinte maneira:



Selecionar um conjunto de figuras simples e distintas. Inicial com um número pequeno de itens (duas ou três figuras) para facilitar o processo de memorização inicial.

Mostrar as figuras selecionadas ao aluno por um período limitado, permitindo que ele observe e tente memorizá-las.

Após o período de observação, cobrir as figuras com uma folha dura ou a tampa de uma caixa, removendo o apoio visual.

Pedir ao aluno que descreva ou até mesmo desenhe as figuras que memorizou, sem olhar para elas novamente.

Gradualmente aumentar o número de figuras apresentadas, repetindo o processo de observação, ocultação e recuperação, até identificar o nível de capacidade de memorização do aluno sem erros.

O professor deve oferecer encorajamento contínuo e também adaptar a complexidade e a variedade dos itens apresentados, permitindo uma personalização eficaz do exercício e atendendo às necessidades e ao nível de habilidade de cada aluno.

A Figura 28 traz exemplos de testes de Memória Visual aplicados a alunos utilizando cores, figuras e numerais em determinada ordem.



Figura 28 – Exemplos para testes de memória visual com uso de cores, figuras e números:



Fonte: Imagem da autora.

1.9 Percepção e Memória Auditiva

Desenvolver a habilidade de Percepção e Memória Auditiva tem uma relação direta e fundamental com o processo de alfabetização por várias razões:

Compreensão e Retenção de Instruções Verbais: A memória auditiva permite que o aluno compreenda e retenha instruções verbais do professor, favorecendo a leitura e a escrita. É necessário seguir orientações e explicações sobre como as letras soam e como combiná-las para formar palavras.

Consciência Fonológica: outro fator importante na alfabetização é a consciência fonológica, que é a habilidade de reconhecer e manipular os sons da fala (fonemas) em palavras. A memória auditiva ajuda o aluno a identificar, lembrar e trabalhar com os sons das palavras, facilitando o aprendizado da leitura e da escrita.

Vocabulário e Gramática: Ao ouvir e memorizar palavras e estruturas de frases, o aluno desenvolve seu vocabulário e compreensão gramatical. Uma boa memória auditiva permite que ele lembre palavras novas e como as palavras se encaixam em frases, o que é fundamental para a leitura compreensiva e a produção textual.

Imitação de Padrões de Fala: Para alunos em fase de alfabetização, ouvir e depois imitar padrões de fala é uma maneira importante de aprender a linguagem. A Memória Auditiva permite que lembrem como as palavras e frases soam, incentivando a imitação



precisa desses padrões.

Motivação e Engajamento: A habilidade de ouvir histórias, compreendê-las e lembrar-se delas pode motivar o aluno a se interessar pela leitura e escrita. A Memória Auditiva permite que o aluno se engaje mais profundamente com o conteúdo que ouve, estimulando o desejo de explorar mais por conta própria.

Por esses motivos, o desenvolvimento da Memória Auditiva é considerado um pilar no processo de alfabetização, servindo como base para a aquisição de habilidades de leitura e escrita mais complexas. Professores e pais podem estimular a Memória Auditiva por meio de atividades como cantar músicas, contar histórias e jogos que envolvam ouvir e repetir sons ou instruções.

1.9.1 Percepção auditiva

A seguir, apresentam-se procedimentos recomendados para o teste de Percepção Auditiva dos alunos a serem inclusos em um contexto formativo:



a) **Identificação de Sons Ambientais:** Solicita-se que o aluno reconheça e nomeie sons oriundos do ambiente, com o objetivo de avaliar sua capacidade de distinguir e identificar fontes sonoras presentes no seu cotidiano.



b) **Imitação de Sons Animais:** consiste em reproduzir vocalmente os sons característicos de diversos animais. Este exercício visa apurar a habilidade do aluno em assimilar e reproduzir sons específicos.



c) **Agrupamento Sonoro de Chocalhos:** Confeccionar seis chocalhos, sendo dois pares preenchidos com grãos de arroz, dois com grãos de feijão ou milho e dois com areia ou material de textura sonora similar. O aluno deverá agrupar os chocalhos com base na semelhança dos sons produzidos, promovendo a percepção auditiva de texturas sonoras distintas.



d) **Varição de Volume Musical:** Alterar progressivamente o volume de uma peça musical e observar a reação do aluno quanto à percepção das mudanças de intensidade sonora. Este método tem por finalidade examinar a sensibilidade auditiva do aluno em relação a variações de volume.

Estas atividades são projetadas para avaliar a capacidade de Percepção Auditiva dos alunos, desempenhando um papel muito importante no desenvolvimento de habilidades auditivas fundamentais para o processo de aprendizagem.

1.9.1.1 Origem do Som

Outra atividade bastante interessante é a identificação da origem do som. O objetivo desta atividade é avaliar a capacidade de o aluno discernir e identificar a localização e a fonte dos sons, utilizando exclusivamente a audição. Para isso, é essencial dispor de um espaço tranquilo e livre de distrações sonoras para a realização do exercício.

O procedimento inicia-se com a preparação na qual o aluno é orientado a sentar-se ou ficar de pé em uma posição confortável. É fundamental que ele feche os olhos ou utilize uma venda para eliminar o auxílio visual, garantindo que se concentre unicamente na audição. O professor, por sua vez, posiciona-se silenciosamente atrás do aluno para evitar fornecer qualquer dica visual que possa influenciar a resposta.

Durante a execução, o professor, mantendo-se fora do campo de visão do aluno, realiza uma série de sons distintos. Estes sons podem incluir ações como bater palmas, estalar os dedos, ou produzir sons batendo suavemente em partes do próprio corpo, como pernas, braços ou peito. Os sons devem ser variados em termos de fonte e localização, com o intuito de desafiar e estimular a percepção auditiva do aluno.

Após a produção de cada som, o aluno deve responder indicando a origem do som. Ele deve descrever o que acredita ser a fonte do som (por exemplo, palmas) e de onde o som parece vir em relação à sua posição. Esta atividade é uma excelente ferramenta para desenvolver e aprimorar as habilidades auditivas do aluno, fundamental para a interação com o ambiente e o aprendizado em diversos contextos.

Para aumentar a complexidade do teste, o professor pode alterar a distância em relação ao aluno ao produzir os sons, utilizar diferentes materiais para criar sons únicos ou sequenciar rapidamente diversos sons para avaliar a Memória Auditiva do aluno.

Ao final da atividade, o professor deve exercer uma postura construtiva ao aluno, discutindo as respostas dadas e, se necessário, sugerindo estratégias para melhorar a Percepção Auditiva.

Outros benefícios na realização deste teste são que eles não apenas ajudam a avaliar a Percepção Auditiva, mas também a desenvolver outras habilidades, como concentração e a capacidade de processar informações auditivas sem distrações visuais.

É importante garantir que todos os sons produzidos sejam seguros e confortáveis para o aluno, evitando sons excessivamente altos ou perturbadores.

Este teste oferece u'a maneira eficaz e interativa de engajar alunos em exercícios de Percepção Auditiva, essenciais para o desenvolvimento cognitivo e linguístico.

A Figura 29 ilustra o momento de aplicação do teste referente a atividde origem do som.

Figura 29 – Aplicação do teste de origem do som:



Fonte: Imagem da autora.



1.9.1.2 Incorporação de Recursos Audiovisuais

A incorporação de tecnologias audiovisuais, como a exibição de vídeos, é um recurso didático valioso para facilitar a identificação de sons de animais e de ambientes naturais, como jardins e natureza dentre outros. Esse método pode aumentar, significativamente, o interesse do aluno durante testes que avaliam a percepção auditiva e a memória. Esta atividade do som do cuco é um exercício particularmente engajador onde se consegue manter a atenção do aluno para realização da atividade proposta. Consiste em fornecer ao aluno uma folha de papel sulfite e solicitar que desenhe uma árvore com uma copa ampla. Durante a reprodução de um áudio do canto do cuco, que pode ser acessado por meio do link a seguir, o aluno é instruído a marcar um círculo dentro da copa da árvore a cada vez que identificar o som característico do "cuco". Tal atividade não apenas captura o interesse do aluno, mas também contribui para o desenvolvimento da atenção auditiva e da capacidade de associação visual.

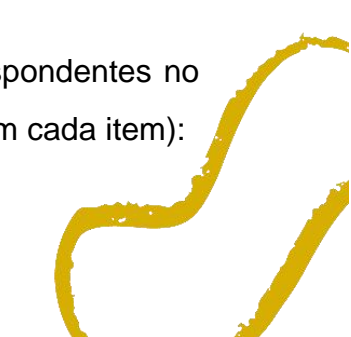
A Figura 48 ilustra a aplicação do teste de percepção auditiva em análise. O áudio utilizado pode ser obtido através do *link*: <https://www.youtube.com/watch?v=S37uAkojq4w>

Figura 30 – Aplicação do teste de percepção auditiva – “cuco”:



Fonte: Imagem da autora.

Outros testes podem ser efetuados (os *links* para os vídeos correspondentes no “YouTube” podem ser obtidos clicando-se diretamente no texto destacado em cada item):





a) Identificação dos Sons dos Animais

No vídeo disponível em Identificação dos Sons dos Animais, o teste é projetado para ajudar o aluno a reconhecer e identificar os sons emitidos por diferentes animais. Este teste é particularmente útil para desenvolver habilidades auditivas, além de aumentar seu conhecimento sobre a fauna. Durante o vídeo, são apresentados sons de animais como cães, gatos, vacas e muitos outros, e os alunos são encorajados a adivinhar de qual animal cada som provém.

Clique para acessar: [Adivinhe o som dos animais](#)

b) Identificação dos Sons do Jardim

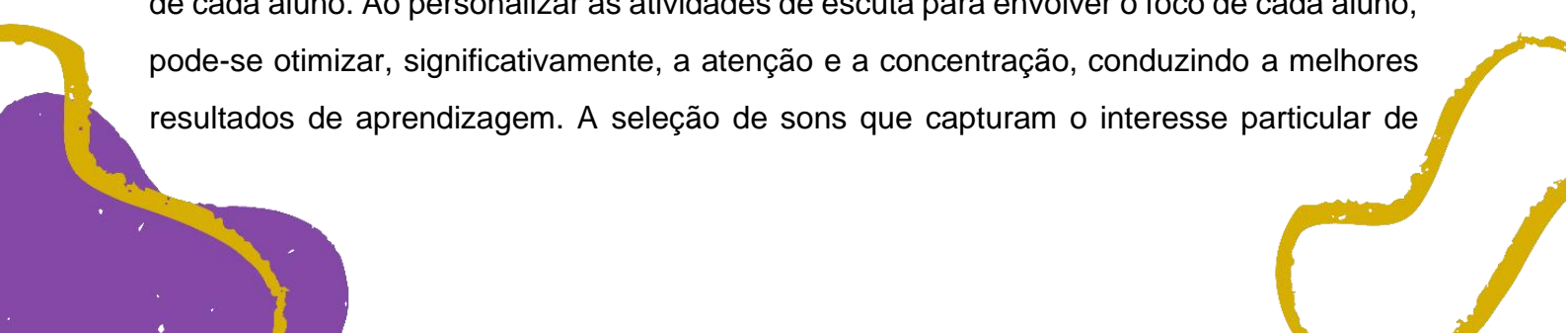
O vídeo Identificação dos Sons do Jardim oferece um teste envolvente que permite ao aluno explorar e identificar os sons típicos de um jardim. O teste inclui uma variedade de sons naturais, como o canto dos pássaros, o zumbido dos insetos e o sussurro do vento entre as folhas. O objetivo é afinar a percepção auditiva do aluno para diferentes sons da natureza, incentivando-os a distinguir entre nuances sutis em ambientes tranquilos e naturais.

Clique para acessar: [Que som é esse? Sons do Jardim](#)

c) Identificação de Sons Diversos

Em Identificação de Sons Diversos, o vídeo apresenta um teste mais amplo e variado, em que sons de diferentes origens e contextos são reproduzidos. Este teste abrange uma gama de sons desde domésticos, como o bater de uma porta e o tilintar de louças, até sons mais abstratos que podem ser encontrados em ambientes urbanos ou industriais. Este exercício desafia o aluno a identificar e classificar sons em categorias, melhorando sua habilidade de focar detalhes auditivos específicos em meio a uma mistura de ruídos de fundo, o que é uma habilidade valiosa para o desenvolvimento acadêmico e para situações do dia a dia.

O uso estratégico de uma diversidade de categorias sonoras para identificação é uma técnica pedagógica que deve ser cuidadosamente alinhada aos interesses específicos de cada aluno. Ao personalizar as atividades de escuta para envolver o foco de cada aluno, pode-se otimizar, significativamente, a atenção e a concentração, conduzindo a melhores resultados de aprendizagem. A seleção de sons que capturam o interesse particular de





cada aluno pode incrementar o engajamento e a motivação durante exercícios de percepção auditiva. Esta abordagem centrada no aluno enfatiza a importância de conhecer e utilizar os pontos de interesse individuais como ferramentas para fortalecer as habilidades cognitivas, a percepção e a memória auditiva.

Clique para acessar: [Que som é esse? Sons do corpo](#)

Clique para acessar: [Que som é esse? Sons dos meios de transporte](#)

1.9.2 Memória Auditiva

O teste de Memória Auditiva mede a capacidade de reter e reproduzir informações recebidas pelo sentido da audição. Este tipo de teste visa compreender como o aluno processa, armazena e recupera sons e palavras. Ele é fundamental para diversos aspectos da aprendizagem e comunicação, tendo aplicações práticas significativas. Vale destacar que, enquanto a percepção auditiva envolve a identificação de sons variados, o teste de Memória Auditiva requer que o aluno não apenas reconheça, mas também reproduza a sequência de sons apresentada, seja ela composta por sons variados, palavras ou numerais. Essa capacidade de reprodução é o que diferencia a memória auditiva da simples percepção auditiva.

Alguns testes que podem ser realizados são:

Que som é esse?

Para realizar esse teste, é preciso usar objetos que fazem sons variados, como: tambor, chocalho, apito e outros. Sugere-se fazer ainda sons com o corpo, ou bater palmas e assobiar. Dizer para o aluno fechar os olhos, fazer um som e pedir que ele tente adivinhar. Em seguida, fazer uma sequência de sons com os objetos e perguntar ao aluno quais foram os objetos usados e em qual ordem. O ideal é começar o teste apenas com dois sons e, aos poucos, acrescentar outros. Deve-se observar se o aluno reconhece todos os sons e reproduz a sequência com exatidão.



O que está faltando?

Esse teste pode ser feito logo após o anterior, porque a ideia é fazer os mesmos sons de antes, na mesma sequência, porém, deixando um de lado. Com isso, o aluno deve identificar qual dos barulhos não foi feito dessa vez

Viagem em Pensamento

O aluno deve fechar os olhos, pensar num lugar para onde gostaria de viajar e escolher um objeto para levar. Depois, perguntar a ele qual é o lugar e o objeto escolhido e, com isso, formar uma frase, repetindo o objeto escolhido por ele e incluindo um a mais. Deve-se avaliar se, na sequência, o aluno consegue repetir a frase e acrescentar mais um item e, assim, sucessivamente, até que haja vários itens para se levarem na viagem.

Ao avaliar o desenvolvimento da percepção auditiva do aluno, é fundamental adotar um conjunto de critérios claros e consistentes. Primeiramente, deve-se verificar se o aluno é capaz de identificar os sons que são apresentados, o que é um indicador primário da sua habilidade auditiva. Em seguida, avalia-se a facilidade com que o aluno reconhece sequências de sons e se tem a capacidade de reproduzir uma sequência de sons, o que reflete sua capacidade de processamento e memória auditiva.

- Uma análise mais detalhada é feita observando se há dificuldades em reconhecer sequências de sons. A capacidade de distinguir um som específico e associá-lo ao instrumento ou objeto correspondente é também um aspecto importante da avaliação, pois indica a habilidade de categorização auditiva do aluno.
- É relevante observar se, após serem apresentadas várias sequências de sons, o aluno consegue identificar quais sons não foram repetidos, demonstrando sua capacidade de atenção e retenção auditiva.
- A habilidade de adicionar elementos a uma sequência de frases ou palavras sem esquecer os itens anteriores é outro critério valioso, pois isso mostra a habilidade de o aluno construir e lembrar sequências auditivas complexas.

A conformidade do aluno em seguir regras e comandos específicos é essencial





para determinar sua capacidade de compreensão e obediência dentro do contexto de avaliação. Por fim, observar se o aluno apresenta dificuldades gerais durante os testes pode fornecer orientações sobre possíveis áreas que requerem atenção adicional ou estratégias de intervenção diferenciadas.

Cada critério deve ser cuidadosamente documentado para assegurar uma compreensão abrangente do desempenho auditivo do aluno, permitindo, assim, um planejamento educacional mais focado e personalizado.

1.10 Percepção Tátil

A importância da Percepção Tátil é particularmente significativa para os alunos em situação de avaliação. Para esses alunos, essa percepção não é apenas uma forma de explorar o mundo físico, como também um meio essencial para o desenvolvimento cognitivo e social. A Percepção Tátil também ajuda no desenvolvimento da orientação espacial e na habilidade de realizar tarefas cotidianas de forma independente, fatores que são vitais para a autoestima e autonomia do aluno.

Alguns exemplos de atividades avaliatórias da Percepção Tátil incluem:

a) Caixa de Tesouro Tátil: Uma caixa contendo objetos de diferentes texturas, formas, temperaturas e pesos. O aluno, com os olhos vendados ou fechados, deve explorar cada objeto com as mãos e tentar identificá-los, descrevendo suas características ou nomeando-os. A Figura 31 ilustra a aplicação do teste em Sala de Recursos.

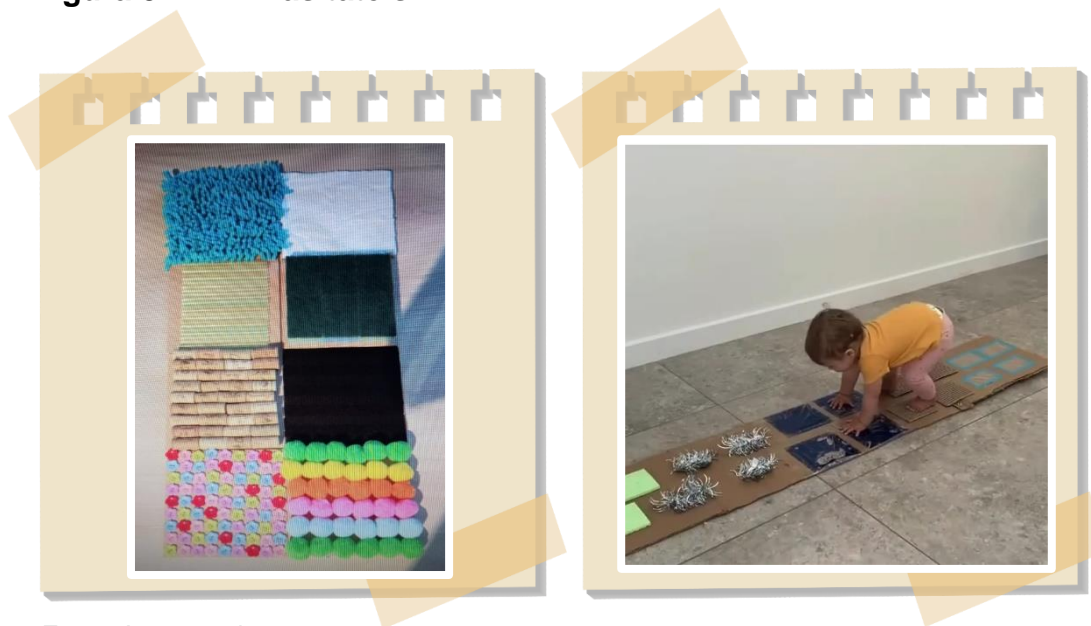
Figura 31 - Teste com Caixa de Tesouro Tátil:



Fonte: Imagem da autora.

b) Trilhas Táteis: Caminhos feitos com diferentes materiais como areia, pedras, tecidos, grama artificial, por onde o aluno pode andar descalço. Essa atividade estimula a percepção tátil dos pés e ajuda no desenvolvimento do equilíbrio e da consciência corporal. A Figura 32 ilustra trilhas táteis que poderiam ser utilizadas neste teste e, posteriormente, em intervenções, inclusive ilustrando a aplicação, mostrando diferentes texturas.

Figura 32 – Trilhas táteis:



Fonte: Imagem da autora.

c) Jogos de Correspondência de Texturas: Cartões ou peças de quebra-cabeça com diferentes texturas na superfície. A tarefa do aluno é combinar os pares correspondentes apenas pelo toque, sem olhar para as peças. A Figura 33 ilustra diferentes jogos com correspondência de texturas, ilustrando também a aplicação do teste, durante o qual o aluno deve permanecer com olhos vendados enquanto tenta colocar as duas mãos em texturas iguais, até que consiga fazer a dupla correta de texturas. A figura também mostra atividades tanto compradas, quanto aquelas que podem ser produzidas com materiais de baixo custo.

Figura 33 – Jogo de Correspondência de texturas:



Fontes: <https://alunoon.com.br/infantil/atividades.php?c=731>

<https://alexbrinquedos.commercesuite.com.br/acessibilidade/jogo-da-memoria-com-textura-educacao-inclusiva>

<https://www.mundoekko.com.br/produtos/memoria-tatil-18-pecas/>

<https://compu-rim.com/envato/Crian-as-com-Defici-ncia-Visual-2145825.html>

d) **Atividades com Massa de Modelar:** Manipular massa de modelar ou argila promove o desenvolvimento da força manual e da coordenação motora fina, além de ser uma ótima maneira de explorar formas e texturas.

e) **Livros Sensoriais:** Livros que incluem elementos táteis como tecidos, papéis de diferentes texturas e objetos embutidos. Ler esses livros estimula o sentido do toque



enquanto o aluno também aprende novos conceitos e histórias.

1.11 Percepção Olfativa

O teste de Percepção Olfativa na sala de recursos tem como objetivo avaliar e desenvolver a habilidade de o aluno identificar e diferenciar aromas, uma habilidade que pode enriquecer a compreensão sensorial do mundo ao seu redor e contribuir, significativamente, para a sua interação e aprendizado sobre o ambiente, promovendo, assim, uma experiência mais integrada e sensorialmente rica.

Testes de Percepção Olfativa podem ser educativos e prazerosos, ajudando a reconhecer e diferenciar aromas agradáveis como ervas finas aromáticas, café, baunilha, flores, dentre outros. Basicamente, com os olhos vendados ou fechados, o aluno deverá identificar cheiros como perfumes, café e outros cheiros marcantes dentro do seu entendimento.

Aqui estão alguns exemplos de como esses testes podem ser aplicados:

a) Jogo de Adivinhação de Aromas: Usar pequenos recipientes fechados como potes ou saquinhos de tecido contendo diversos itens com aromas distintos, como ervas (hortelã, alecrim), frutas (casca de laranja, limão), especiarias (canela, cravo) ou essências (baunilha, lavanda). Os alunos devem cheirar cada recipiente e tentar identificar o aroma sem visualizar o conteúdo.

b) Memória Olfativa: Preparar pares de recipientes com os mesmos aromas. Misturá-los e pedir que os alunos encontrem os pares apenas pelo olfato, sem abrirem os recipientes. Este teste não apenas trabalha a percepção olfativa, mas também a memória.

c) Histórias com Aromas: Contar uma história ou leia um livro que mencione alimentos, flores, ambientes naturais ou outros elementos que possam ser associados a aromas específicos. Pausar a narração em momentos-chave para permitir que os alunos cheirem itens ou essências relacionados à história, enriquecendo a experiência de leitura com estímulos olfativos.

d) Reconhecimento de Emoções através de Aromas: Associar diferentes aromas a emoções específicas (por exemplo, lavanda para relaxamento, limão para alerta) e discutir como diferentes cheiros podem afetar os sentimentos e o humor. Isso pode ajudar a desenvolver a inteligência emocional e a autoconsciência.



e) Caça ao Tesouro Olfativa: Esconder objetos aromáticos em diversos locais de uma sala ou área externa. Dar aos alunos pistas olfativas para encontrarem os objetos escondidos, estimulando a exploração e a associação de aromas com locais ou objetos específicos.

f) Criação de Perfumes ou Sachês Aromáticos: Permitir que os alunos misturem diferentes essências, ervas ou flores secas para criarem seu próprio perfume ou sachê aromático. Essa atividade incentiva a experimentação e o desenvolvimento da habilidade de distinguir e combinar aromas.

Esses testes não apenas estimulam a percepção olfativa, como também promovem a aprendizagem sensorial, a memória, a atenção e a consciência emocional.

1.12 Orientação Temporal

Consiste em avaliar a habilidade de o aluno reconhecer e entender diferentes aspectos da orientação temporal, incluindo a distinção entre dia e noite, conhecimento dos dias da semana, uso efetivo do calendário (identificando dias, meses e anos), leitura de horas em relógios analógicos e a habilidade de distinguir fotos de diferentes épocas, bem como reconhecer fatores históricos relevantes, ajustados à idade e nível de compreensão do aluno.

Alguns testes que podem ser realizados consistem em:

a) Reconhecimento de Dia e Noite: Deve-se verificar a habilidade de o aluno diferenciar o dia e a noite, utilizando imagens ou contextos reais. Apresentar ao aluno imagens ou cenários que representem claramente o dia e a noite, pedindo-lhe que identifique cada um.

b) Dias da Semana: Deve-se avaliar o conhecimento em relação aos dias da semana, quais são os dias da semana e/ou pedir que os organize em determinada ordem.

A Figura 33 ilustra uma atividade complementar, que poderia ser utilizada no caso de um aluno alfabetizado.

Figura 33 – Reconhecimento dos dias da semana:

1 SEMANA TEM 7 DIAS	
1º DIA	DOMINGO
2º DIA	SEGUNDA-FEIRA
3º DIA	TERÇA-FEIRA
4º DIA	QUARTA-FEIRA
5º DIA	QUINTA-FEIRA
6º DIA	SEXTA-FEIRA
7º DIA	SÁBADO

1. RESPONDA:

A) QUE DIA É HOJE? _____

B) QUE DIA DA SEMANA FOI ONTEM? _____

C) QUE DIA DA SEMANA SERÁ AMANHÃ? _____

D) QUAL É O DIA DA SEMANA QUE VOCÊ MAIS GOSTA? _____

E) QUAIS SÃO OS DIAS DA SEMANA QUE VOCÊ **VEM** PARA A ESCOLA?

F) QUAL É O DIA DA SEMANA QUE VOCÊ TEM AULA DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ARTES?

2. ESCREVA O DIA DA SEMANA QUE VEM ANTES DE:

A) _____	DOMINGO
B) _____	SEXTA
C) _____	SEGUNDA
D) _____	QUINTA
E) _____	QUARTA
F) _____	SÁBADO
G) _____	TERÇA

3. QUAL É O SEGUNDO DIA DA SEMANA?

4. QUAL É O QUINTO DIA DA SEMANA?

Fonte: <https://varaldeatividades.blogspot.com/2010/10/calendario-dias-da-semana.html>

c) Consulta ao Calendário: Consiste em examinar a capacidade de o aluno usar um calendário para identificar dias específicos, meses e o ano atual. Deve-se fornecer um calendário e pedir ao aluno que aponte o dia atual, o mês e o ano, ou encontre datas específicas ditadas pelo professor. A Figura 34 ilustra a aplicação do teste.

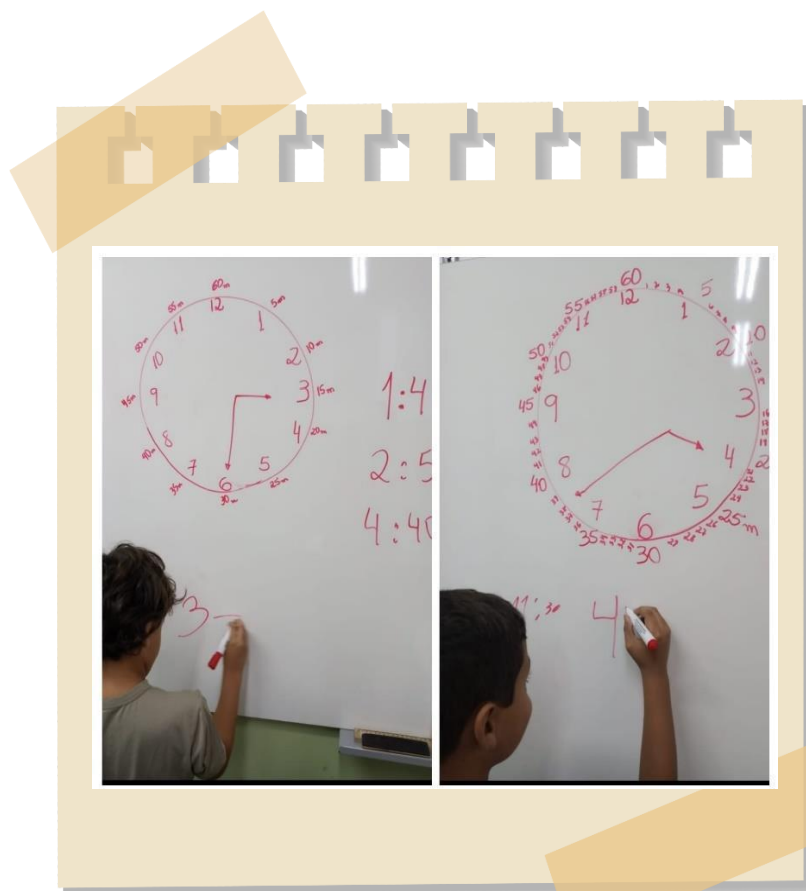
Figura 34 – Teste de consulta ao calendário:



Fonte: Imagem da autora.

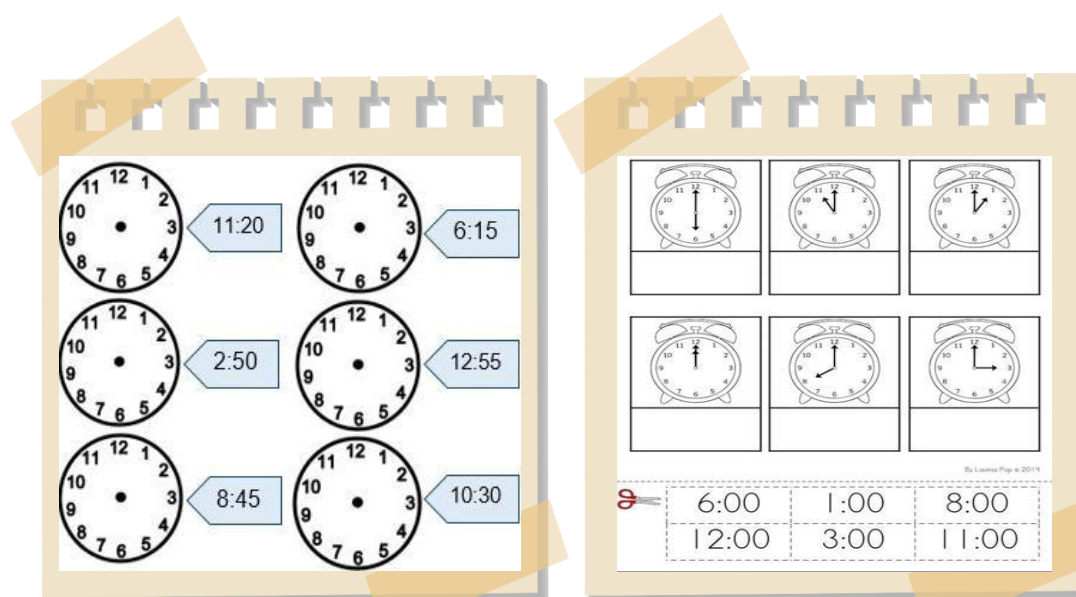
d) Horas no Relógio de Ponteiro: trata-se da habilidade de o aluno ler horas em um relógio analógico. Utilizar um relógio de ponteiros (real ou ilustrado) para perguntar ao aluno que horas são, ajustando o relógio para diferentes horários. A Figura 35 ilustra a aplicação do teste, usando um desenho na lousa. Já a Figura 36 ilustra atividades que poderiam ser utilizadas para avaliação como complemento.

Figura 35 – Reconhecimento das horas no relógio de ponteiro:



Fonte: Imagem da autora.

Figura 36 – Atividades de reconhecimento de horas



Fonte: <https://www.tudosaladeaula.com/2022/05/atividade-com-horas-2ano-3ano.html>



e) Reconhecimento de Épocas através de Fotos: Avaliar se o aluno identifica diferentes épocas e contextos históricos através pela observação de fotografias antigas e atuais. Apresentar ao aluno uma seleção de fotografias de diferentes períodos e pedir que descreva as diferenças observadas, relacionando-as a períodos específicos quando possível.

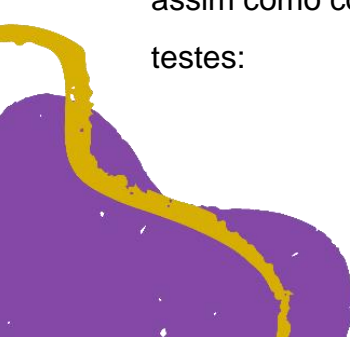
f) Discussão sobre Fatores Históricos: Dependendo da idade e do nível de assimilação do aluno, discutir fatores históricos significativos que podem ser identificados nas fotografias ou contextos apresentados. Selecionar imagens que representem eventos históricos marcantes e conversar com o aluno sobre o que ele reconhece ou sabe sobre esses eventos.

Importante observar que se devem ajustar as atividades e perguntas de acordo com a idade e nível de compreensão do aluno, certificando-se de que o ambiente de avaliação esteja livre de distrações e seja propício para manter o foco do aluno. Deve-se fornecer incentivo e encorajamento ao longo da avaliação, independentemente do desempenho do aluno, para se manterem a motivação e o engajamento. Documentar, detalhadamente, o desempenho do aluno em cada área para monitorar o progresso ao longo do tempo e adaptar estratégias de ensino conforme necessário.

Essa abordagem abrangente não só avalia a orientação temporal do aluno, como também fornece dicas valiosas para o desenvolvimento de planos de ensino personalizados que atendam às dificuldades e individualidades deste aluno. A habilidade de orientação temporal deve ser reconhecida como fundamental no processo de aprendizagem do aluno, pois está intrinsecamente ligada à organização e à compreensão do mundo ao seu redor. Essa habilidade permite que os alunos situem eventos, a si mesmos e informações em um contexto temporal, o que é essencial para o planejamento, a gestão do tempo e a sequenciação lógica de tarefas e aprendizados.

1.13 Orientação Espacial

Refere-se à habilidade em reconhecer espaços físicos dentro do ambiente escolar, assim como compreender conceitos espaciais básicos e lateralidade. Podem-se citar como testes:





a) Verificar se o aluno consegue localizar-se e identificar locais ditados pela professora na escola, como banheiro, biblioteca e secretaria.



b) Avaliar a compreensão do aluno de direções e posições relativas, incluindo frente/atrás, dentro/fora, em cima/embaixo, que chamamos de conceitos básicos.



c) Se o aluno possui lateralidade distinguindo corretamente os lados esquerdo e direito do próprio corpo e em objetos ou espaços ao redor.



d) Conduzir o aluno por um percurso pré-determinado na escola, pedindo que ele identifique locais específicos e responda a perguntas sobre direções e posições.

Podem, também, ser utilizadas atividades impressas como complemento. A Figura 37 traz uma atividade com diversos comandos, os quais indicam a capacidade de o aluno identificar as diversas posições em uma folha.

Figura 37 – Atividade de orientação espacial – comandos

COORDENADAS
DESCUBRA AS POSIÇÕES DE CADA IMAGEM:

1					
2					
3					
4					

QUAL É A LOCALIZAÇÃO ?

E				
D				
C				
B				
A	1	2	3	4

Crédito das imagens Gettyimages, 413 e Onda China


Fontes: <https://www.newfuntrip.com/aula/2o-ano-ef02ge10-aplicar-principios-de-localizacao-e-posicao-de-objetos/2022-03-10/>
<https://nova-escola-producao.s3.amazonaws.com/EVUa66u4jzJgvN9HQKdJDXa49Nn8BbRPM3qeBuUuGF7yuDWbuJm6hA2SmAcp/geo2-10und4-qual-e-a-localizacao.pdf>



Para alunos que demonstrarem uma capacidade maior de assimilação, o teste pode ser adaptado para aumentar o grau de dificuldade. Por exemplo, determinar coordenadas específicas em um plano cartesiano ou em um sistema de navegação. A Figura 38 ilustra um exemplo de atividade para avaliação, em que o aluno precisa identificar e traçar coordenadas precisas de forma simples, exigindo uma compreensão mais avançada.

Essa adaptação do teste permite avaliar a capacidade de o aluno trabalhar com informações mais abstratas e detalhadas, promovendo maior desenvolvimento das suas habilidades de orientação espacial.

Figura 38 – Atividade de determinação de coordenadas



ATIVIDADE 1

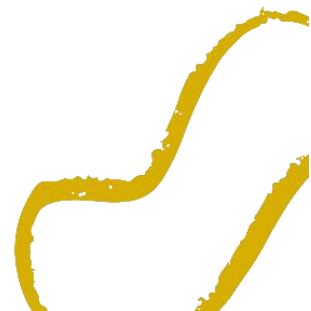
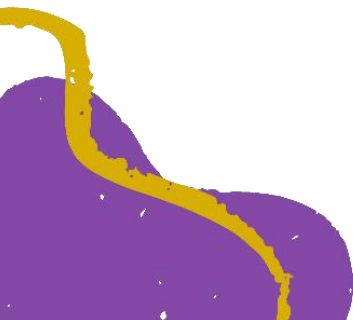
Fazer um desenho obedecendo as orientações do professor (a):

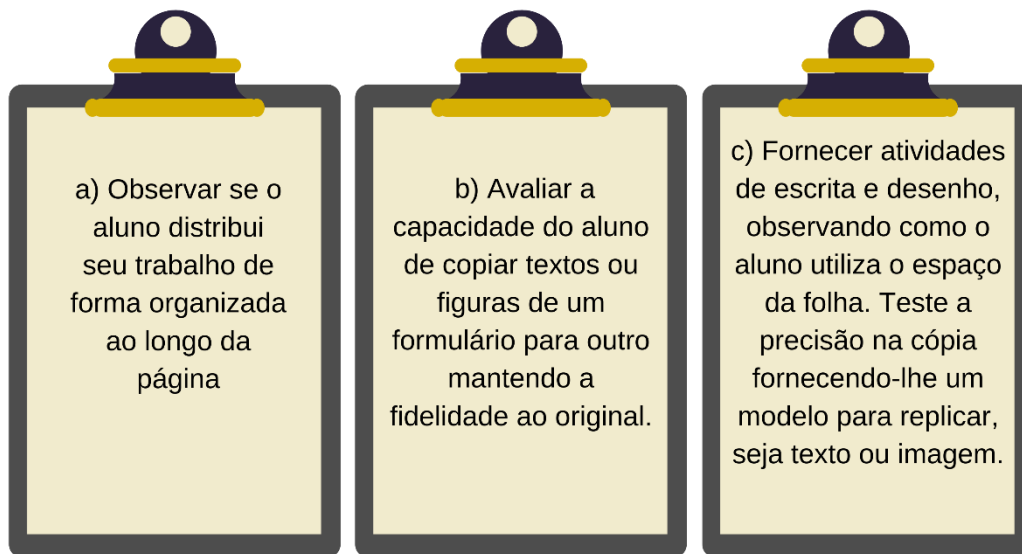
- Desenhe uma casa no meio da folha;
- Desenhe o sol no lado esquerdo, na parte de cima da folha;
- Desenhe uma nuvem do lado direito, na parte de cima da folha;
- Desenhe uma árvore no lado direito da casa;
- Desenhe uma flor no lado esquerdo da casa;
- Desenhe crianças na parte de baixo da folha.

Fonte: <https://atividadeparaeducacaoespecial.com/inclusao-estruturacao-orientacao-e-organizacao-temporal/>

1.14 Capacidade Visomotora

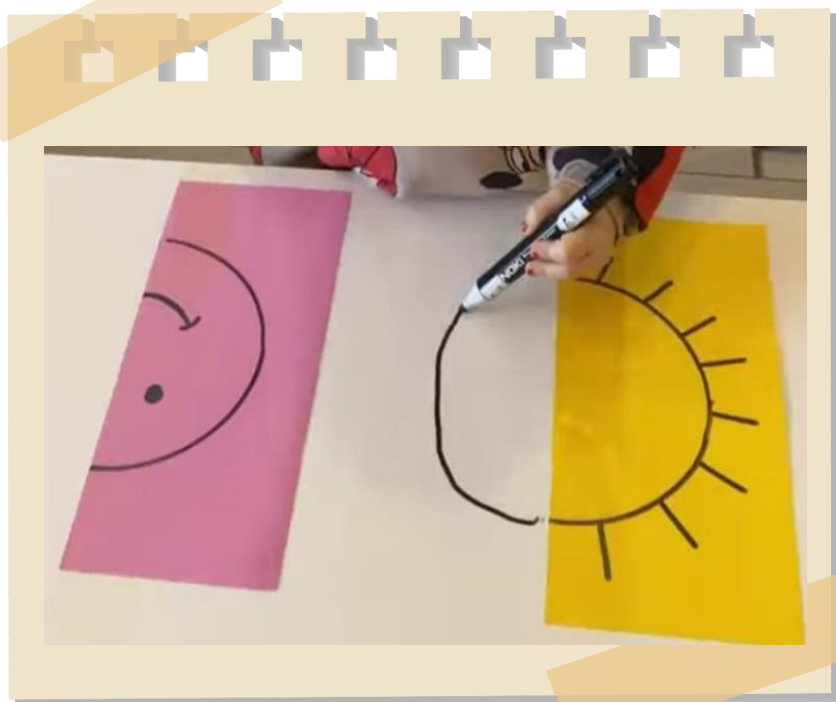
Refere-se à habilidade em utilizar o espaço de uma folha ou caderno, por exemplo, de maneira eficiente e copiar informações de um local para outro com precisão. Podem-se para fins desta avaliação:





A Figura 39, por exemplo, traz uma ilustração da aplicação de uma atividade que busca avaliar a habilidade visomotora, na qual o aluno deve completar o desenho avaliando o tamanho adequado.

Figura 39 – Avaliação da capacidade visomotora



Fonte: Imagem da autora.



1.15 Habilidades Motoras

A avaliação das habilidades motoras do aluno em um contexto de Sala de Recursos Multifuncional abrange habilidades motoras fina e grossa. O objetivo é identificar no aluno áreas para desenvolvimento motor e adaptar estratégias para promover seu crescimento.

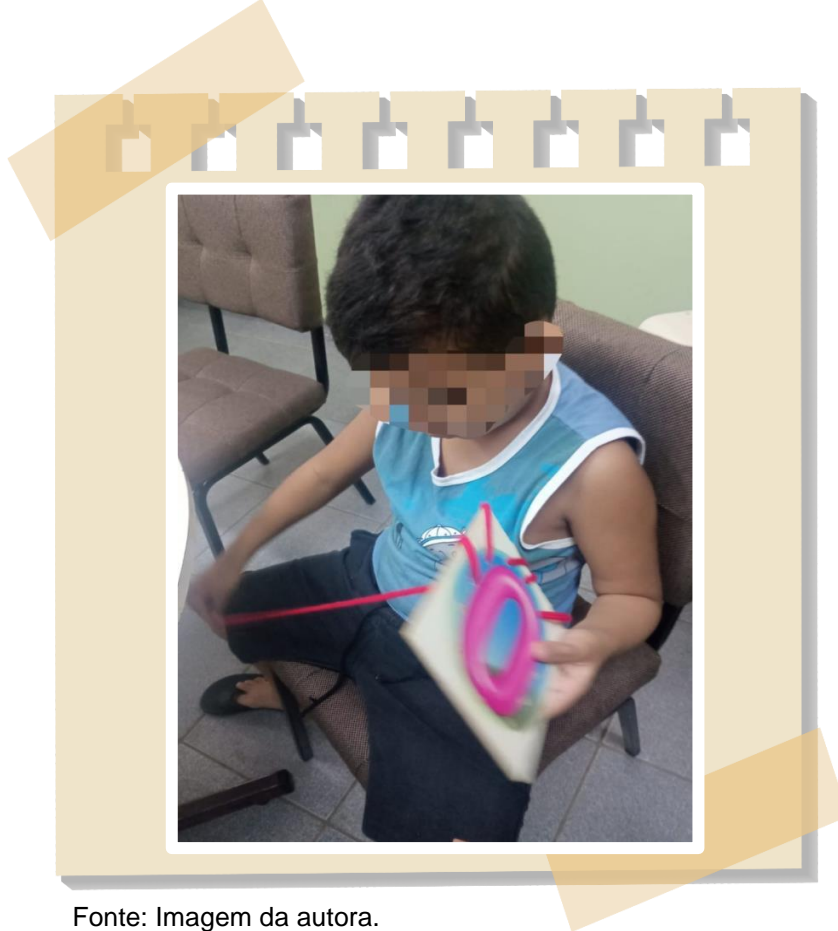
1.15.1 Habilidades Motoras Finas

O objetivo é avaliar a precisão, coordenação e destreza dos movimentos das mãos e dedos do aluno. Os testes incluem desenhar linhas e formas, utilização de alinHAVOS, recortes com tesoura, abotoar, escrever letras e números, e manipular pequenos objetos.

Observa-se a habilidade de o aluno realizar tarefas que requerem controle fino dos movimentos, precisão das formas desenhadas ou cortadas e destreza na manipulação de objetos.

A Figura 40 mostra um avaliação em Sala de Recursos Multifuncional, com a utilização de um alinHavo, para fins de teste da habilidade motora fina

Figura 40 – Teste de Habilidade Motora Fina – Alinhavo:



Fonte: Imagem da autora.

Dependendo o nível de entendimento do aluno, o teste pode incluir também a realização de caminhos determinados fazendo uso de alinhavos, como, por exemplo, a sequência de numerais, conforme ilustrado na Figura 41.

A coordenação motora fina também pode ser testada com atividades mais simples, conforme ilustrado na Figura 42, com uso de recortes seguindo as linhas como direção.

Figura 41 – Teste de alinhavo com numerais:



Fonte: <https://alunoon.com.br/infantil/atividades.php?c=1522>

Figura 42 – Teste de Habilidade Motora Fina – Recortes



Fonte: <https://www.whatdowedoallday.com/the-cutting-edge/>

Caso se verifique que o aluno não tenha habilidades para realização dos testes anteriores, a fim de verificar seu verdadeiro nível de habilidade motora fina, devem-se fornecer outras possibilidades, até que se possa determinar adequadamente o seu nível. Por exemplo, a Figura 43 mostra uma atividade de encaixe, com a finalidade de encaixar os cotonetes nos locais adequados.

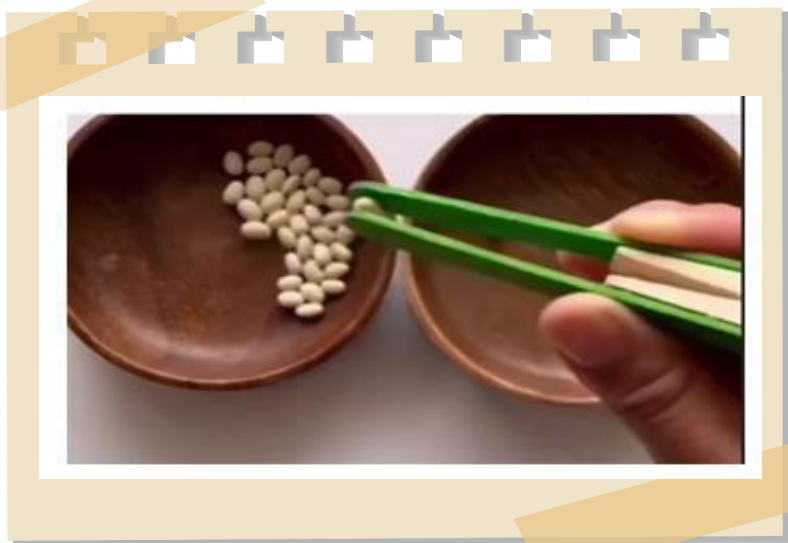
Figura 43 – Teste de Habilidade Motora Fina – Encaixe



Fonte: <https://alunoon.com.br/infantil/amp/index.php?c=655>

A Figura 44 mostra o teste de pinça a ser aplicado, a fim de avaliar sua competência com uso de pinça, observando sua destreza ao utilizar materiais mais delicados ou de segurar materiais como o lápis.

Figura 44 – Teste de Habilidade Motora Fina – Pinça

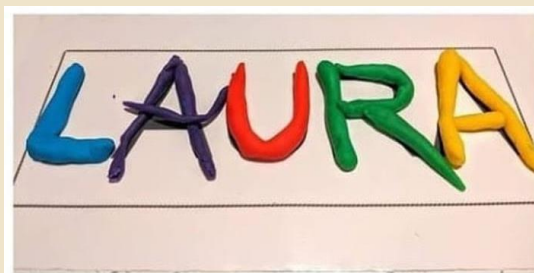


Fonte: Imagem da autora

A habilidade motora fina pode ser avaliada também com o uso de massinhas, conforme mostra a Figura 45, com que os alunos irão completar o rosto, fornecer a quantidade, formar figuras geométricas ou formar seu próprio nome. Novamente, deve-se levar em conta o nível de entendimento do aluno, a fim de que a avaliação seja concluída com sucesso.

Figura 45 – Teste de Habilidade Motora Fina – Massinha





Fontes: <https://terocupsararaquelcosta.blogs.sapo.pt/modelar-formas-com-plasticina-80488>
http://servicos.rolandia.pr.gov.br/educacao/wp-content/uploads/aulas_online/cmeis/JOSEMARIA%20ESCRIV%C3%81/INFANTIL-3/2021/14%C2%BAROT-I3DH.pdf
<https://fissuradanamaternidade.com/2017/02/23/mamaefonoaudiologa-expressoes-faciais/>

1.15.2 Habilidades Motoras Grossas

A habilidade Motora Grossa essencial para o desenvolvimento físico integral do aluno e engloba movimentos que exigem coordenação, força e equilíbrio de todo o corpo. O objetivo desse tipo de atividade é medir a capacidade de o aluno executar ações como correr, saltar, chutar uma bola, subir degraus e manter o equilíbrio em um pé só, por exemplo. Durante a avaliação, o foco é dado à fluidez, precisão e confiança com que o aluno realiza esses movimentos amplos, além de sua habilidade para manter o equilíbrio e coordenar diferentes partes do corpo simultaneamente.

Para a preparação dessas atividades, o professor deve garantir um espaço seguro e adequado, onde as distrações sejam minimizadas, permitindo que o aluno se concentre totalmente na tarefa. Instruções claras e detalhadas devem ser fornecidas e demonstrações realizadas sempre que necessárias, garantindo que o aluno compreenda plenamente as expectativas da atividade. Durante a execução das tarefas, é essencial acompanhar atentamente o desempenho, observando a técnica e a eficiência do aluno, bem como identificando qualquer hesitação ou dificuldade que possa surgir.

A Figura 46 apresenta a preparação de um ambiente adequado para a avaliação e



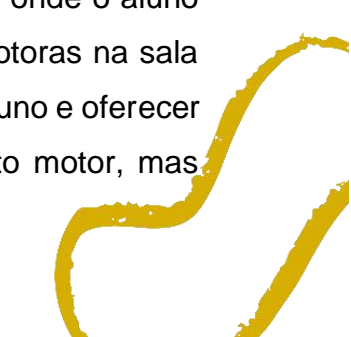
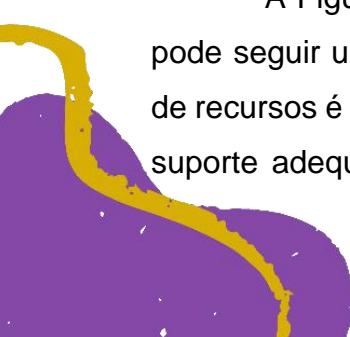
oferece um circuito onde o aluno poderá demonstrar suas habilidades e potencialidades de forma eficaz. O reforço positivo oferecido ao aluno deve ser construtivo, com o objetivo de mantê-lo continuamente motivado. É essencial valorizar todos os esforços e avanços, inclusive os mais sutis, pois isso estimula o aluno a persistir em seu desenvolvimento. Recomenda-se registrar, detalhadamente, o desempenho em cada atividade, enfatizando os pontos fortes e as áreas que demandam aprimoramento. Essas informações são indispensáveis para o planejamento de intervenções personalizadas e para o acompanhamento contínuo do progresso. Reavaliações periódicas são necessárias para ajustar o plano de aprendizagem de acordo com os avanços observados, assegurando que os desafios permaneçam adequados ao nível de compreensão do aluno.

Figuras 46 – Atividade de circuito para avaliação de Habilidade Motora Grossa:



Fonte: <https://eduvale.br/colegio/atividade-em-sala-de-aula/bercario-ii-manha-momento-de-diversao-e-brincadeira-no-circuito/788>

A Figura 47 ilustra um ambiente apropriado, com espaço suficiente, onde o aluno pode seguir um circuito delimitado por fitas. A avaliação das habilidades motoras na sala de recursos é fundamental para identificar as necessidades específicas do aluno e oferecer suporte adequado. Essa abordagem não apenas auxilia o desenvolvimento motor, mas



também promove a confiança e a independência do aluno, fundamentais para seu sucesso. Conversar com o professor de Educação Física sobre seu rendimento nas aulas é de suma importância para esta avaliação.

Figura 47 – Teste de Habilidade Motora Grossa – Circuito com Fitas



Fonte: <https://criandoinfancia.com/motricidade->

1.16 Expressão Criativa

A sala de recursos desempenha um papel fundamental no desenvolvimento das habilidades de expressão e criatividade, utilizando uma diversidade de métodos e materiais. As atividades propostas são cuidadosamente elaboradas para avaliar a imaginação, incentivar a resolução criativa de problemas e promover a expressão individual. A seguir, são descritas as atividades recomendadas.

a) Montagem com Peças e Blocos Lógicos: Esta atividade envolve a utilização de conjuntos de peças e blocos com diferentes formas e cores para construir estruturas ou representar ideias abstratas. Os alunos são estimulados a explorar conceitos

matemáticos básicos, como simetria e geometria, além de desenvolver habilidades espaciais e de raciocínio lógico. Além da expressão e criatividade, a manipulação desses objetos também contribui para a melhoria da coordenação motora fina.

Figura 48 – Montagem com Blocos Lógicos



Fonte: <https://eugeniafialho.com/habilidades-de-aprendizagem-um-olhar-sob-a-perspectiva-desenvolvimentista/>

b) Artesanato com Sucatas: Utilizando materiais recicláveis, como papéis, plásticos e metais, os alunos são incentivados a criar obras artísticas e objetos funcionais. Esta atividade promove a conscientização ambiental e a sustentabilidade, ao mesmo tempo em que estimula a criatividade ao transformar itens descartados em novas criações. O artesanato com uso de sucatas promove a inovação e a capacidade de enxergar potencial em recursos limitados.

A Figura 49 exemplifica um brinquedo produzido com materiais recicláveis, sugerido como atividade para avaliar a expressão criativa. É importante, no entanto, garantir que a criação do brinquedo reflita a imaginação e as ideias originais do aluno, evitando qualquer orientação excessiva que possa limitar a espontaneidade durante a avaliação.

Figuras 49 e 50 – Artesanato e brinquedos com Sucatas:



Fonte: <https://psgremiouniao.com.br/atividades-da-semana-do-professores-do-projeto-crianca-letra-vida-e-arte/>

c) Pinturas com Lápis de Cores ou Guaches: Através da pintura, os alunos expressam suas emoções, ideias e percepções do mundo. O uso de diferentes materiais, como lápis de cor, canetinhas, cola glitter e guache, oferece uma ampla gama de possibilidades para experimentação com texturas, misturas de cores e técnicas de aplicação. Esta atividade desenvolve habilidades artísticas e auxilia no aprimoramento da coordenação motora e na expressão de individualidade. A Figura 51 ilustra uma pintura com guache, utilizando-se pincéis ou mesmo o dedo, e pode ser organizada para o aluno em sua avaliação.

Figura 51 – Pintura com guache:



Fonte: <https://www.istockphoto.com/pt/foto/a-child-draws-leafs-on-a-tree-ideas-for-drawing-with-finger-paints-finger-painting-gm1444507584-483194025>

d) Colagens: A criação de colagens a partir de variados materiais, tais como papéis coloridos, fotografias e tecidos, permite aos alunos explorar composições visuais e narrativas. Esta técnica estimula a reflexão sobre a disposição dos elementos no espaço, a relação entre texturas e cores e a capacidade de contar histórias através de imagens. A colagem é uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento da visão artística e da habilidade de planejamento.

A Figura 52 mostra exemplos de atividades com colagens que podem ser feitas com a utilização de folhas secas, dentre outros materiais.

Figura 52 – Atividade com Colagens:



Fontes: <https://bebe.abril.com.br/familia/10-atividades-usando-flores-e-folhas-que-a-crianca-encontrar-na-natureza/mobile>
<https://www.soescola.com/2017/11/atividades-de-artes-com-folhas.html/atividades-de-artes-com-folhas-sol-e-arvore#gsc.tab=0>

Cada uma dessas atividades foi selecionada com base em seu potencial de oferecer uma experiência educativa enriquecedora, promovendo tanto o desenvolvimento pessoal quanto a criatividade do aluno. Ao integrar essas práticas na sala de recursos, o objetivo não é apenas fortalecer habilidades específicas, mas também incentivar uma abordagem lúdica e investigativa da aprendizagem, utilizando colagens como ferramenta pedagógica.

1.17 Linguagem e Comunicação

Este item tem o objetivo de avaliar se o aluno faz uso de Comunicação verbal, não verbal ou gestual, bem como identificar a utilização de métodos de comunicação alternativa. Deve-se analisar a clareza da dicção, verificando a ocorrência de ecolalia ou a presença de fala infantilizada.



1.17.1 Linguagem expressiva

Consiste na habilidade de o aluno utilizar sinônimos apropriadamente, mantendo coesão e coerência textual e a correta pontuação de diálogos. As atividades incluem exercícios de substituição de palavras por seus sinônimos em textos escritos ou oralmente, práticas de construção de parágrafos que demonstrem coesão temática e lógica argumentativa, além de atividades específicas para a correta utilização de sinais de pontuação em diálogos, visando aprimorar a expressão de ideias de forma clara e estruturada.

1.17.2 Fluência Verbal

Este aspecto refere-se à capacidade de acessar rapidamente um leque de palavras dentro de uma categoria temática específica. Para avaliar essa habilidade, propõe-se a implementação de jogos lúdicos que desafiem o aluno a nomear itens, animais, ou quaisquer outros elementos pertinentes a uma categoria designada em um intervalo de tempo limitado. Essa prática visa não apenas ao teste do vocabulário, mas também à agilidade mental em processos de recuperação lexical.

1.17.3 Compreensão Receptiva

É a habilidade de interpretar e explicar situações, ações e descrever eventos cotidianos com riqueza de detalhes, essencial para a compreensão leitora e a comunicação. Para avaliar essa habilidade, sugerem-se atividades que envolvam a leitura, narração de histórias, reconto de histórias já conhecidas pelo aluno, descrição de fatos cotidianos de forma detalhada.

No momento da avaliação, a interação verbal desempenha um papel central para estabelecer uma conexão efetiva entre o professor e o aluno. Embora o diálogo seja a principal ferramenta, a utilização de recursos adicionais pode ser benéfica para sustentar a conversa, conforme exemplificado na Figura 53. Recomenda-se que o diálogo seja iniciado de maneira informal, abordando temas que sejam de particular interesse do aluno, de modo a facilitar a comunicação e o engajamento.

Figura 53 – Suporte para Avaliação de Linguagem e Comunicação:



Fonte: <https://gamefono.com/clube-de-atividades-gamefono/>

1.18 Raciocínio Lógico-Matemático

O Raciocínio Lógico-Matemático refere-se a habilidades de: conhecimento dos numerais; associação do numeral à quantidade, pareamento, agrupamento, classificação e seriação; compreensão de conceitos e procedimentos matemáticos; discriminação visual de símbolos; resolução de problemas simples e complexos; pensamento crítico; leitura, compreensão e resolução de problemas; cálculos mentais; e tomada de decisões. Dessa forma, essa área contribui significativamente para a formação de indivíduos capazes de pensar de forma autônoma, crítica e criativa.

Os testes podem ser divididos da seguinte forma:

a) Conhecimento dos Numerais: Inicia-se com o reconhecimento e a compreensão dos números, incluindo a habilidade de ler e escrever numerais. Esta etapa serve como base para todas as operações matemáticas subsequentes.

b) Contagem no Concreto: Utiliza objetos concretos para ensinar a contagem,

proporcionando uma experiência tátil que ajuda o aluno a compreender o valor e a quantidade representados pelos números.

c) Identificação, Comparação e Pareamento: Tais habilidades envolvem a capacidade de reconhecer semelhanças e diferenças entre objetos, números, cores e formas, bem como a habilidade de fazer correspondências entre eles; são fundamentais para o desenvolvimento do pensamento crítico. A Figura 53 ilustra uma atividade de comparação e pareamento em Sala de Recursos.

Figura 53 – Atividade de Comparação e Pareamento



Fonte: Imagem da autora.

d) Agrupamento, Classificação e Seriação: Referem-se à habilidade de organizar objetos ou conceitos em grupos com base em critérios específicos, como tamanho, forma ou cor, e a ordenação de elementos em sequências ou hierarquias lógicas.

e) Resolução de Operações Matemáticas: Executar operações aritméticas básicas — adição, subtração, multiplicação e divisão —, manipular e transformar números para alcançar resultados específicos. Tais operações devem ser avaliadas de forma lúdica na maioria das situações com uso de material concreto. A Figura 54 mostra o aluno na Sala de Recursos efetuando operações matemáticas com recursos lúdicos

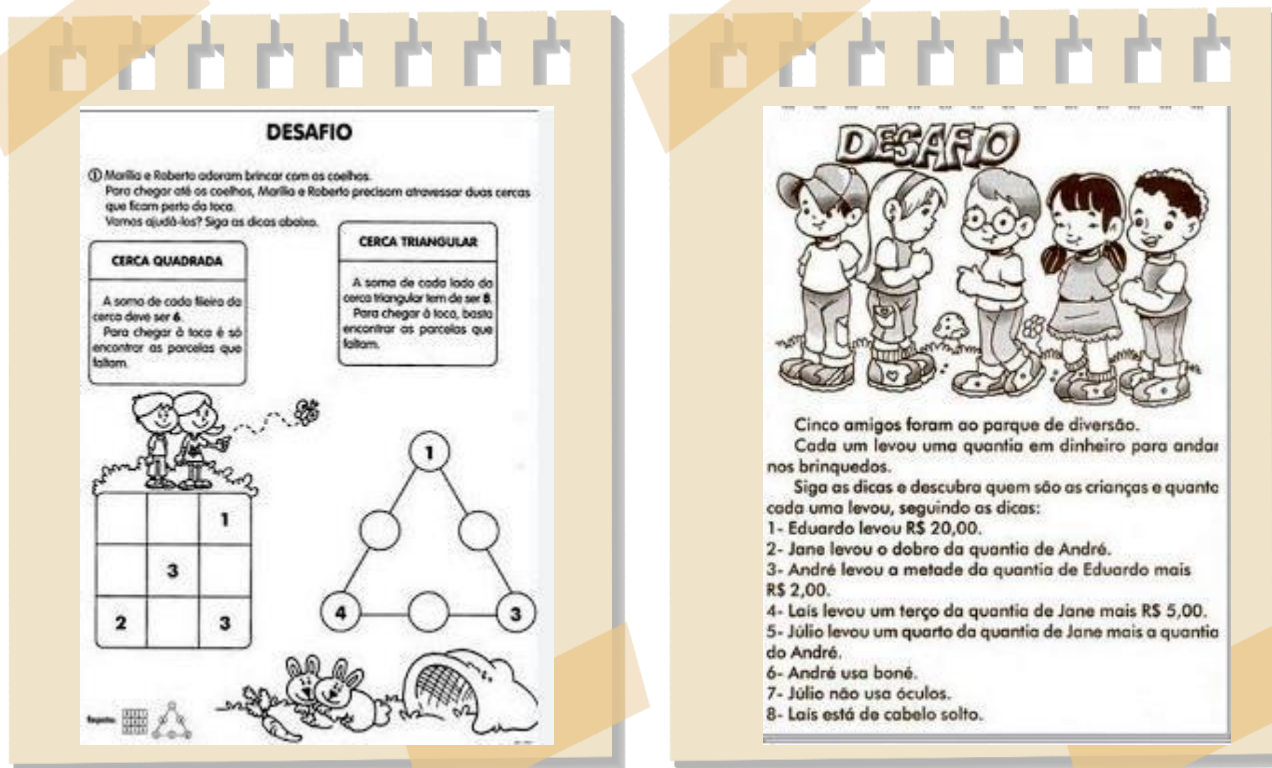
Figura 54 – Resolução de Operações Matemáticas



Fonte: Imagem da autora.

f) **Resolução de Problemas Simples ou Complexos:** Envolve a aplicação de conceitos matemáticos e habilidades de raciocínio lógico para solucionar desafios matemáticos, variando de questões simples a cenários mais complexos que exigem pensamento crítico e estratégico. A Figura 55 mostra exemplos de atividades que podem ser utilizadas em avaliação para este tipo de habilidade.

Figura 55 – Exemplos de Problemas para Avaliação



Fonte: <https://amigasdaedu.blogspot.com/2015/03/atividade-de-desafio-de-matematica.html>

g) Compreensão de gráficos e tabelas: Consiste em compreender informações apresentadas em diversos formatos, como gráficos, tabelas e textos, com o objetivo de tomar decisões embasadas, também utilizadas para o item de raciocínio lógico-matemático. Recomenda-se iniciar com o formato mais simples possível, aumentando progressivamente o nível de complexidade conforme a resposta do aluno durante o processo de avaliação.

1.19 Interesse e Motivação

Deve-se avaliar o nível de interesse e motivação do aluno no momento da realização das atividades propostas. A disposição de se engajar nos jogos indica o grau de curiosidade e a abertura para novas experiências de aprendizado.

A melhor forma de avaliar o interesse e a motivação é por meio de jogos educativos interessantes para o aluno. Jogos como sequência lógica, paradinha, jogo da memória,

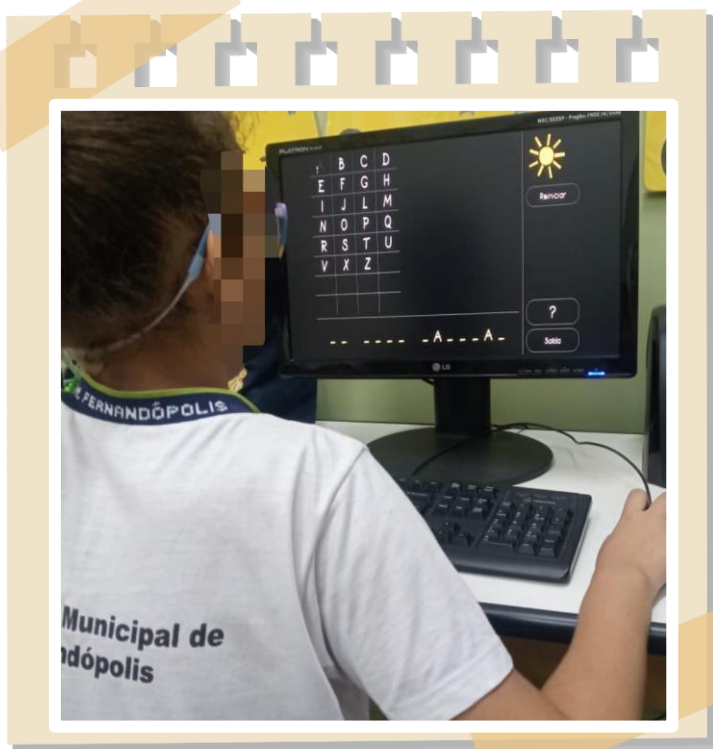
quebra-cabeça, dominó de associação de ideias e outros oferecem oportunidades valiosas para o momento da observação e avaliação do aluno.

METODOLOGIA DE APLICAÇÃO:

- Seleção dos Jogos: Escolher jogos que sejam adequados à faixa etária e ao nível de compreensão e interesse do aluno. A variedade de jogos deve abranger diferentes áreas de raciocínio e habilidades cognitivas.
- Contextualização: Apresentar cada jogo de forma clara, explicando as regras e objetivos de maneira que o aluno possa compreender. É importante garantir que o ambiente seja propício à aprendizagem, livre de distrações.
- Observação e Registro: Durante a realização dos jogos, o professor deve observar atentamente o comportamento, reações e estratégias adotadas pelo aluno. O registro detalhado dessas observações é fundamental para uma análise posterior.

A Figura 56 ilustra uma das atividades em que o aluno demonstra entusiasmo pela realização, motivado pelo uso de tecnologia, que é um dos seus principais interesses mantendo o foco e engajamento.

Figura 56 – Avaliação de Motivação e Interesse - Forca Online



Fonte: Imagem da autora.



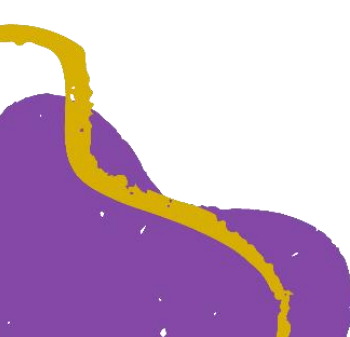
A Figura 57 mostra um aluno realizando uma atividade na qual tem bastante interesse, realizando associações com imagens. Neste caso, deve-se, novamente, avaliar o nível do aluno para o correto estabelecimento da atividade.

Figura 57 – Jogo de associação – verificação de Interesse e Motivação



Fonte: Imagem da autora.

Após a exposição detalhada dos testes de habilidades no atendimento da Sala de Recursos Multifuncional, ilustrada com fotos e orientações, serão apresentados a seguir novos exemplos de atividades também acompanhados de registros visuais, que servirão como fundamento para as intervenções subsequentes, dando continuidade ao atendimento com qualidade e oferecendo diversas opções que garantam variedade e agilidade no atendimento educacional especializado em Sala de Recursos Multifuncional.



JOGOS E ATIVIDADES PARA O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES DURANTE AS INTERVENÇÕES

RACIOCÍNIO LÓGICO

JOGO 01: Sistema Monetário. SUPERMERCADO BOM PREÇO

Que tal aprender sobre o sistema monetário de uma maneira divertida? Este jogo envolve a compra de produtos, cálculos, troco e criação de uma lista de compras.

INSTRUÇÕES DE COMO JOGAR

A criança lança os dados, juntamente com o dado que indica as quantidades. Em seguida, deve anotar em sua lista de compras o valor que precisa pagar. Ao final, a criança paga suas compras usando dinheiro de brinquedo. Incentivar a construção de um supermercado com embalagens e a criação de pequenas lojas de compras. Convidar uma criança para dar o troco aos compradores. Brincar de mercadinho é uma ótima maneira de ajudar as crianças a entenderem o sistema monetário com mais facilidade.



Fonte: <https://jogopedagogiacomamor.blogspot.com/>

Acesse aqui as atividades para impressão

Clique para acessar: https://drive.google.com/file/d/1dR4xIJ3_PijapQ-3kAcRM01m8uluqj5w/view

RACIOCÍNIO LÓGICO

JOGO 03: Palavras Enigmáticas

INSTRUÇÕES PARA O JOGO

Neste jogo, o aluno deverá decifrar as palavras formadas por símbolos que correspondem às letras do alfabeto. O objetivo é que o aluno associe cada símbolo à sua respectiva letra, formando palavras corretas a partir das cartelas enigmáticas.

Esta atividade desenvolve habilidades de reconhecimento de padrões, percepção e memória visual, atenção e concentração e raciocínio. Também promove a alfabetização de forma lúdica e interativa.



Fonte: <https://jogopedagogiacomamor.blogspot.com/>

Acesse aqui as atividades para impressão

Clique para acessar: https://drive.google.com/file/d/1hq2X8OCIBWk8EW-nB73FV_fHOe6C2IOJ/view

RACIOCÍNIO LÓGICO

JOGO 04: Associação de cores e direção

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

A atividade consiste em um tabuleiro dividido em quadrados coloridos (vermelho, amarelo, azul e verde) e peças móveis com setas de diferentes cores e direções. O aluno é incentivado a posicionar as peças no tabuleiro, correlacionando a cor e a direção da seta com a cor do quadrado correspondente. Esse processo estimula a capacidade de observação, análise e tomada de decisões, aprimorando o raciocínio lógico.



Fonte: <https://www.instagram.com/ideiadapedagoga/>

Assista ao vídeo com o passo a passo

Clique para acessar: [Atividade raciocínio lógico](#)

ALFABETIZAÇÃO

JOGO 01: Quebra-Cabeça Silábico - Consciência Fonológica

OBJETIVO DO JOGO

Este jogo tem como foco o desenvolvimento da consciência fonológica por meio da identificação e organização de sílabas, formando palavras completas.

INSTRUÇÕES PARA O JOGO

Os jogadores devem combinar as peças com sílabas para formar a palavra correspondente à imagem apresentada. Ao final, podem escrever a palavra formada, reforçando o aprendizado da divisão silábica e da escrita correta. Este jogo ajuda a fortalecer as habilidades de leitura e reconhecimento de sons e palavras.



Fonte: <https://jogopedagogiacomamor.blogspot.com/>

Acesse aqui as atividades para impressão

Clique para acessar: <https://drive.google.com/file/d/1jMNHjXaXFrUAraN2Ow-uLsm9yWDrNNFe/view>

ALFABETIZAÇÃO

JOGO 02: Qual é a figura?

OBJETIVO DO JOGO

Este jogo tem como propósito auxiliar os alunos no reconhecimento e associação entre letras e figuras correspondentes, ao mesmo tempo em que desenvolvem suas habilidades de leitura, escrita e separação silábica de forma lúdica.

INSTRUÇÕES PARA O JOGO

Os participantes devem identificar quais figuras correspondem à letra destacada em cada rodada. Após a identificação, eles poderão realizar atividades adicionais, como escrever as palavras associadas, criar frases oralmente ou por escrito, além de praticar a separação das sílabas. O jogo oferece uma abordagem divertida e interativa para o aprendizado.



Fonte: <https://jogopedagogiacomamor.blogspot.com/>

Acesse aqui as atividades para impressão

Clique para acessar: https://drive.google.com/file/d/1iqe9VviXVVtCsQj3V-jhq-BELH3_-dBE/view

ALFABETIZAÇÃO

JOGO 03: Jogo do Intruso

OBJETIVO DO JOGO

O jogo tem como objetivo trabalhar o reconhecimento de sílabas iniciais e a associação dessas sílabas com figuras, promovendo o desenvolvimento da consciência fonológica de forma divertida e interativa.

INSTRUÇÕES PARA O JOGO

Girar a roleta e observar a sílaba que a seta indicar. Em seguida, encontrar a figura correspondente que possui a sílaba inicial mostrada pela roleta. O desafio é identificar corretamente as figuras com base na associação entre sons e imagens.

JOGO DO R INTRUSO

GIRE A ROLETA E ENCONTRE A FIGURA QUE POSSUI A SÍLABA QUE A SETA DIRECIONOU!



Fonte: <https://jogopedagogiacomamor.blogspot.com/>

Acesse aqui as atividades para impressão

Clique para acessar: https://drive.google.com/file/d/1jr_ak77HhNkpA8aInmLn_4YkxTZVyy4I/view

ALFABETIZAÇÃO



JOGO 04: Quantas Sílabas

INSTRUÇÕES PARA O JOGO

Nesta atividade, a criança deverá contar as sílabas correspondentes às figuras apresentadas, marcando a quantidade correta por meio dos círculos disponíveis. Após realizar essa contagem, o número total de sílabas deverá ser registrado no quadro indicado.

Esta atividade pode ser expandida de diversas formas. A criança pode explorar as palavras de acordo com a quantidade de sílabas, realizar a separação silábica, organizar as palavras em ordem alfabética e criar frases com as figuras. Também é possível praticar a escrita das sílabas dentro dos círculos, reforçando a habilidade de segmentação fonológica e a alfabetização.

QUANTAS SÍLABAS?

	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>

Pedagogia com Amor

Fonte: <https://jogopedagogiacomamor.blogspot.com/>

Acesse aqui as atividades para impressão

Clique para acessar: <https://drive.google.com/file/d/17Nanr2E4DQgd1mJG3NnNZDeWtrKfVfMn/view>

PERCEPÇÃO VISUAL E ATENÇÃO E CONCENTRAÇÃO

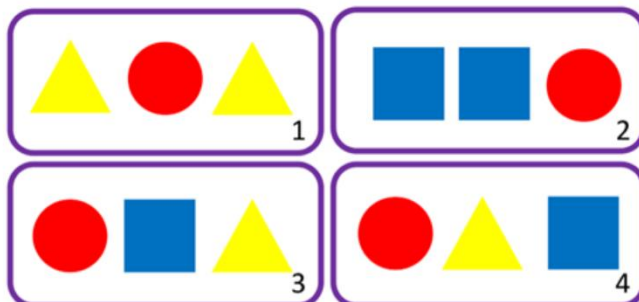
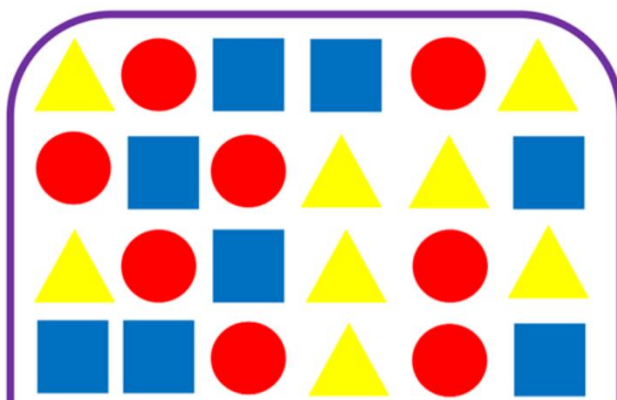
JOGO 01: Trinca de Formas e Cores

OBJETIVO DO JOGO

Este jogo visa ao desenvolvimento de habilidades como percepção visual, ordenação, concentração e atenção, por meio da identificação e organização de formas e cores.

INSTRUÇÕES PARA O JOGO

Para iniciar o jogo, o participante deve retirar uma ficha numerada. Com base no número sorteado, ele deverá localizar a sequência correspondente na tabela de formas e cores. O jogo incentiva a visualização e associação de padrões, promovendo o aprimoramento cognitivo dos jogadores.



Fonte: <https://jogopedagogiacomamor.blogspot.com/>

Acesse aqui as atividades para impressão

Clique para acessar: https://drive.google.com/file/d/1CvmBwfKaA7uBi13E_gED761PFzZ3Bq9X/view

PERCEPÇÃO VISUAL E ATENÇÃO E CONCENTRAÇÃO

JOGO 02: Lince de Unicórnios

INSTRUÇÕES PARA O JOGO

Neste jogo, o aluno deverá retirar uma cartela com a imagem de um personagem - unicórnio. A tarefa consiste em observar a prancha principal e identificar a mesma imagem correspondente àquela da cartela retirada. Esse exercício promove a concentração e a percepção visual, uma vez que o aluno deve focar nos detalhes para encontrar o personagem específico em meio a várias figuras semelhantes. Além disso, essa atividade pode ser adaptada para diferentes níveis de dificuldade, variando a quantidade de imagens ou o tempo limite para encontrar a figura.



Fonte: <https://jogospedagogiacomamor.blogspot.com/>

Acesse aqui as atividades para impressão

Clique para acessar: <https://drive.google.com/file/d/1hpsO7DgeTDgNIqwOwgjeb6NajtDE0j22/view>

PERCEPÇÃO VISUAL E ATENÇÃO E CONCENTRAÇÃO

JOGO 03: Jogo das Sombras

INSTRUÇÕES PARA O JOGO

Neste jogo, o aluno deverá observar as figuras coloridas dos animais e identificar suas respectivas sombras. A tarefa visa estimular a percepção visual, a memória e a concentração, ajudando o aluno a associar formas e contornos. O jogo pode ser utilizado para reforçar habilidades cognitivas ao trabalhar o reconhecimento de padrões visuais e a atenção aos detalhes.



Fonte: <https://jogopedagogiacomamor.blogspot.com/>

Acesse aqui as atividades para impressão

Clique para acessar: <https://drive.google.com/file/d/1tHshmWxlz9mY5bbfdT2GO6MOU2CqSuDm/view>

PERCEPÇÃO VISUAL E ATENÇÃO E CONCENTRAÇÃO

JOGO 04: Jogo de Codificação

INSTRUÇÕES PARA O JOGO

A atividade de codificação com bolas coloridas consiste em replicar um padrão de cores apresentado em um quadro superior, organizando as bolinhas de acordo com a sequência indicada. Esta dinâmica simples e lúdica desenvolve habilidades visuais, atenção, pensamento analítico e coordenação olho-mão. Além disso, promove a inteligência e as habilidades motoras finas do aluno ao manusear os copos, reforçando também o aprendizado de cores.



Assista ao vídeo com o passo a passo

Fonte: https://www.instagram.com/reel/C-xMxFjxSDy/?utm_source=ig_web_copy_link

LINGUAGEM E COMUNICAÇÃO: expressão oral e escrita, pensamento lógico e criatividade

JOGO 01: Roleta de Textos

INSTRUÇÕES PARA O JOGO

Este jogo tem como objetivo orientar a produção oral ou escrita de histórias, oferecendo elementos aleatórios para enriquecer a narrativa. O jogo utiliza quatro roletas diferentes, cada uma com um aspecto da história:

1. Qual foi o objeto mágico?
2. Onde aconteceu a história? (Cenário)
3. Quem foi o inimigo?
4. Quem é o personagem principal?

O aluno deve girar as roletas e criar uma história com base nos elementos sorteados, desenvolvendo habilidades como: expressão oral e escrita, criatividade, organização do pensamento narrativo, concentração e foco.



Fonte: <https://jogopedagogiacomamor.blogspot.com/>

Acesse aqui as atividades para impressão

Clique para acessar: https://drive.google.com/file/d/1jqRHksArj4Ln3Wsk-z4GfkHrJ_1Arq9U/view

LINGUAGEM E COMUNICAÇÃO: expressão oral e escrita, pensamento lógico e criatividade

JOGO 02: Vamos Cantar - resgate de cantigas

INSTRUÇÕES PARA O JOGO

Como jogar: retirar as fichas, uma a uma de dentro de uma lata decorada ou saco surpresa. Cantar a música de acordo com a imagem!



Fonte: <https://jogopedagogiacomamor.blogspot.com/>

Acesse aqui as atividades para impressão

Clique para acessar: <https://drive.google.com/file/d/151WzAEqGctnOLPVnxt6h4HVS3AheNVjP/view>

MEMÓRIA AUDITIVA

Atividade 01: Reconhecimento Numérico e Auditivo

OBJETIVO

Esta atividade tem como objetivo auxiliar o aluno a identificar a quantidade de batidas sonoras e correlacioná-las com os números presentes no tabuleiro, fortalecendo, assim, suas habilidades de contagem e reconhecimento numérico.

ESCUA ATIVA E ATENÇÃO

A atividade exige que o aluno se concentre nos sons das batidas, promovendo a escuta ativa e aprimorando sua capacidade de manter a atenção em estímulos auditivos.

PROCESSAMENTO AUDITIVO

A proposta também visa estimular o processamento e a interpretação de informações auditivas, aspectos essenciais para a compreensão de instruções e para o desenvolvimento da comunicação. Embora o foco da atividade esteja no reconhecimento numérico, ela se constitui, simultaneamente, como uma habilidade preditora ao promover a consciência fonológica, ao estimular a memória auditiva do aluno.



Fonte: <https://www.instagram.com/prof.andreigranado/>

Assista ao vídeo com o passo a passo

Clique para acessar: [Memória Auditiva](#)

MEMÓRIA AUDITIVA

Atividade 02: Estímulo à Memória Auditiva

OBJETIVO

Esta atividade tem como objetivo estimular a memória auditiva do aluno, habilidade fundamental para o desenvolvimento da linguagem, consciência fonológica e, posteriormente, para a aprendizagem da leitura e escrita.

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

O aluno é apresentado a uma variedade de objetos do cotidiano, dispostos em recipientes. O mediador produz diferentes sons, como bater em uma tigela, sacudir um pote com tampas ou mexer em uma xícara, enquanto o aluno observa e ouve atentamente. Posteriormente, o aluno é solicitado a identificar os sons reproduzidos em sequência, correlacionando-os com os objetos presentes à sua frente.

ORIENTAÇÕES PARA APLICAÇÃO

- Apresentar os objetos ao aluno, destacando cada som produzido por eles.
- O mediador deve produzir uma sequência de sons, estimulando o aluno a ouvir com atenção.
- Após ouvir os sons, o aluno deverá identificar e apontar o recipiente ou objeto que produziu cada som, reforçando o processamento auditivo e a memória sonora.
- A atividade pode ser adaptada conforme o nível de desenvolvimento do aluno, variando a quantidade de objetos e sons utilizados.

BENEFÍCIOS DA ATIVIDADE

Esta atividade auxilia no desenvolvimento da memória auditiva, elemento essencial para a retenção e manipulação de informações sonoras. Ao reconhecer e relembrar os sons, o aluno fortalece habilidades de consciência fonológica e a capacidade de decodificar palavras, facilitando a futura aprendizagem da leitura e da escrita.



Assista ao vídeo com o passo a passo

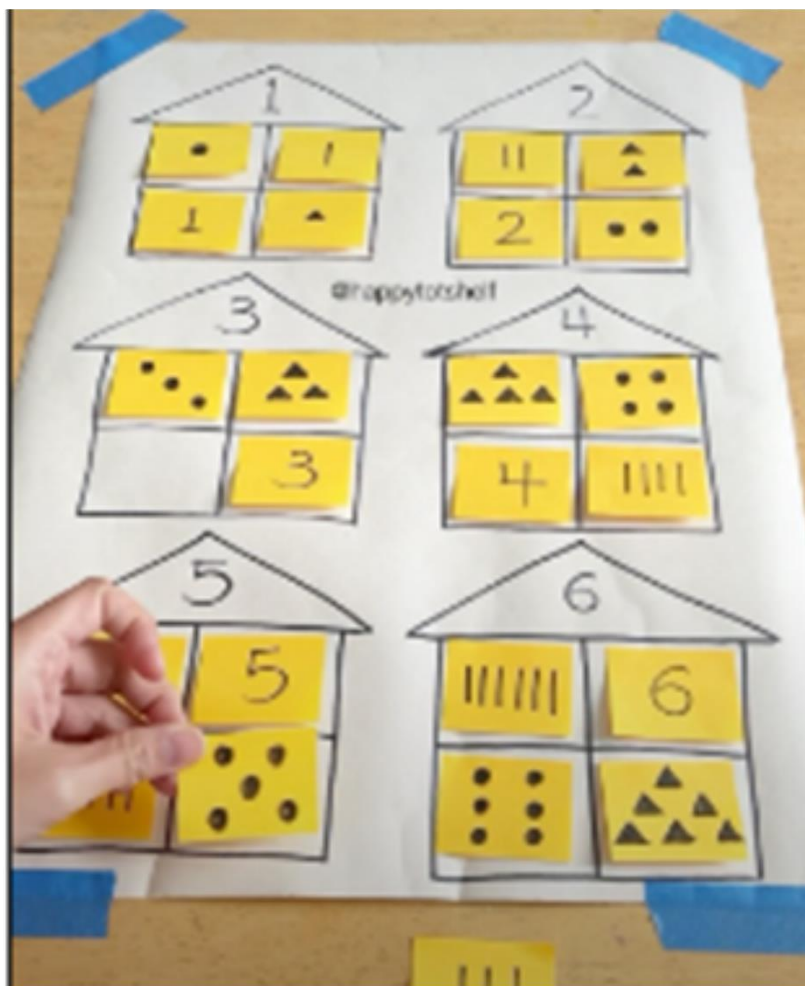
Clique para acessar: [Atividade memória auditiva](#)

Fonte: <https://www.instagram.com/prof.andreiagnado/>

MATEMÁTICA

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

A "Casa de Contagem" apresenta diferentes representações visuais dos números, como forma de ajudar o aluno a estabelecer conexões mais profundas e significativas entre os conceitos numéricos. A atividade utiliza figuras de casas, em que a quantidade de elementos em cada uma representa um número específico. Por meio desta dinâmica, a criança é incentivada a identificar e correlacionar essas representações com os números correspondentes, fortalecendo tanto a contagem quanto a subitização.



Fonte: <https://www.instagram.com/happytotshelf/>

Assista ao vídeo com o passo a passo

Clique para acessar: [Ensino da matemática lúdico](#)

COORDENAÇÃO MOTORA

JOGO 01: Jogo dos Monstros

OBJETIVO

Desenvolver a coordenação motora fina e o movimento de pinça, essenciais para a escrita.

PREPARAÇÃO

Colocar o tabuleiro com o monstro na frente do aluno junto com as bolinhas coloridas.

COMO JOGAR

Utilizando uma pinça, pegador ou prendedor, o aluno deve pegar uma bolinha e colocá-la sobre um dos círculos marcados no monstro.

META

O objetivo é preencher todos os círculos no desenho do monstro com as bolinhas.

FINALIZAÇÃO

O jogo termina quando todos os círculos estiverem preenchidos.



Fonte: <https://jogospedagogiacomamor.blogspot.com/>

Acesse aqui as atividades para impressão

Clique para acessar: <https://drive.google.com/file/d/1ot2DIV58BAvPJnZigNLO-eyHpRb1GYTN/view>

COORDENAÇÃO MOTORA

JOGO 02: As Rodas do Carro

Ao girar as tampas para encaixá-las nos locais correspondentes, o aluno desenvolve a coordenação motora fina e a força dos dedos, essenciais para a escrita. A atividade também aprimora a coordenação olho-mão, o pensamento analítico e a atenção aos detalhes, habilidades fundamentais para o reconhecimento de letras durante o processo de alfabetização.



Assista ao vídeo com o passo a passo

Fonte:

https://www.instagram.com/reel/C9LKOLpPF2F/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==

COORDENAÇÃO MOTORA

JOGO 03: Mistura Opaca – objetos invisíveis

Trabalha Coordenação Motora fina, sensorial – percepção tátil e atenção e concentração.

Nesta atividade, o aluno explora uma mistura opaca, utilizando a percepção tátil e a coordenação motora fina para encontrar objetos escondidos. A adição de corante torna a experiência mais atraente visualmente, junto ao amido de milho onde desaparecem os objetos aos olhos dele, contribuindo para atenção e concentração e o aprendizado sobre cores, além de promover paciência e persistência. A atividade também estimula a curiosidade, o raciocínio lógico e a criatividade, oferecendo uma experiência sensorial completa.



Fonte: https://www.instagram.com/desenvolvimento_infantiltea/

Assista ao vídeo com o passo a passo

Clique para acessar: [Mistura opaca coord.motora percepção tátil](#)

COORDENAÇÃO MOTORA

JOGO 04: Tapete de Massinha

A atividade "tapete de massinha", ilustrada pelas imagens e vídeo explicativo no *link* abaixo, envolve o uso de massinha de modelar sobre pranchas que exibem figuras variadas, como um prato de comida, um *cupcake*, um rosto humano e outros. Os alunos são incentivados a moldar e preencher essas figuras com a massinha, trabalhando motricidade, coordenação motora fina, a percepção visual e a criatividade.

Habilidades trabalhadas:

- Coordenação motora fina: Ao manusear e moldar a massinha, a criança exercita o controle preciso dos dedos e das mãos.
- Percepção visual: A atividade requer que a criança observe a imagem de base e aplique a massinha de maneira correspondente.
- Criatividade e imaginação: A criança é livre para usar as cores e formas da massinha, desenvolvendo sua expressão criativa.



Fonte: <https://www.instagram.com/profcarolfeijo/>

Acesse aqui as atividades para impressão

Clique para acessar:

[Atividade tapete massinha](#)

https://drive.google.com/file/d/1sB8qAs5aGodb2-cVlBkxDX-SEuLvUPRI/view?usp=drive_link

ORIENTAÇÃO TEMPORAL

JOGO 01: Relógio de Ponteiro

OBJETIVO

Este jogo tem como finalidade trabalhar a compreensão das noções de tempo e o raciocínio matemático aplicado a problemas relacionados ao tema.

COMO JOGAR

O aluno deve retirar uma ficha com uma pergunta relacionada ao conceito de tempo. Em seguida, ele precisa resolver o problema apresentado, ajustando as horas no relógio para demonstrar a resposta correta. O uso de materiais concretos, como o relógio e as fichas, permite uma abordagem prática e lúdica do aprendizado.

DICAS PEDAGÓGICAS

Para potencializar o aprendizado, recomenda-se a utilização de intervenções pedagógicas que incentivem a participação ativa do aluno. Variar os tipos de perguntas e explorar diferentes contextos temporais podem enriquecer o processo.



Fonte: <https://jogopedagogiacomamor.blogspot.com/>

Acesse aqui as atividades para impressão

Clique para acessar: https://drive.google.com/file/d/1TP-Bi16o_1QY7xvvBmaufL_zqdbFQh8W/view

ATIVIDADES EDUCATIVAS ONLINE E O USO DA TECNOLOGIA

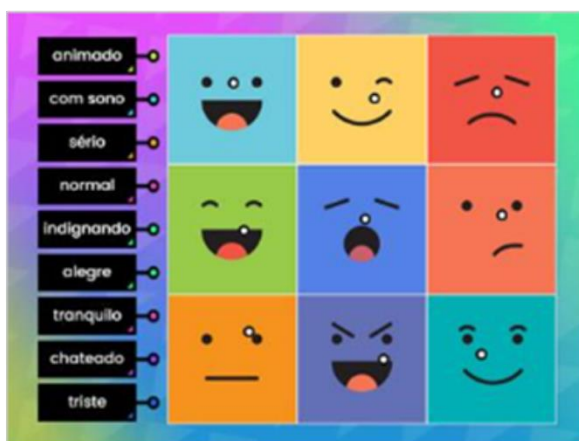
WORDWALL

Link: <https://wordwall.net/pt-br/community/jogos>

O **Wordwall** é uma plataforma interativa especialmente útil para a criação de atividades personalizadas que podem ser adaptadas às necessidades de crianças com deficiência intelectual. O *site* permite que professores e educadores desenvolvam jogos e exercícios interativos que promovem o aprendizado de forma lúdica e acessível, facilitando a compreensão de conteúdos por meio de atividades práticas e visualmente estimulantes.

Para crianças com deficiência intelectual, a flexibilidade das ferramentas disponíveis no **Wordwall** possibilita a criação de atividades que respeitam diferentes ritmos de aprendizagem e necessidades individuais. A plataforma oferece jogos como memória, identificação de emoções, associação de imagens com palavras, e atividades de reconhecimento de formas e cores, que podem ser modificados para promover habilidades cognitivas, motoras e de comunicação.

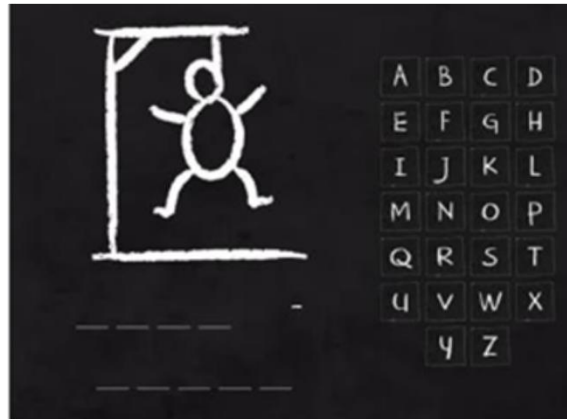
Além disso, o *site* possui uma comunidade ativa que compartilha atividades prontas, oferecendo recursos já adaptados e focados no desenvolvimento dessas habilidades, facilitando o trabalho do educador. Com recursos visuais, sons e interações simplificadas, o **Wordwall** promove um ambiente inclusivo e acolhedor, proporcionando experiências de aprendizagem mais acessíveis e engajantes para crianças com deficiência intelectual.



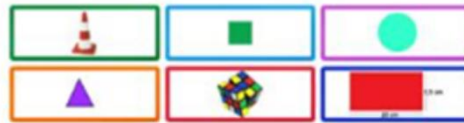
emoções



WORDWALL - continuação



quadrado



Quantos erros
você encontrou?






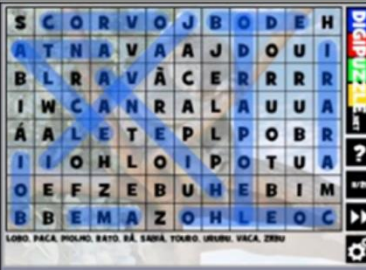

▲ ◆ ◆ JOGOS DOS ERROS
▲ ◆ ◆

DIGIPUZZLE

Link: <https://www.digipuzzle.net/pt/jogoseducativ>

A plataforma é composta por jogos interativos que trabalham habilidades cognitivas, como raciocínio lógico, memória, reconhecimento de formas e números, além de desenvolver a coordenação motora e a atenção. Para crianças com deficiência intelectual, o **Digipuzzle** se destaca por sua interface simples e amigável, que facilita a navegação e o entendimento das atividades. Os jogos são altamente visuais e envolvem atividades de quebra-cabeças, labirintos, jogos de memória, além de conteúdos que ajudam na alfabetização e na compreensão matemática. A variedade de jogos permite que os educadores escolham atividades de acordo com o nível de desenvolvimento de cada criança, oferecendo desafios adequados e recompensadores.

Alfabeto	Palavras	Matemática	Multiplicação
Digitando	Ciências	Mat até 10	Frações
Infantil	Geografia	Mat até 20	Horas
Mais	Inglês	Jogos	Contando

 <p>Muito bem! Vamos para o próximo quebra-cabeça.</p> Liga-pontos números	 <p>Coloque as letras na ordem correta...</p> Sequência-letras	 <p>Arraste e jogue para a resposta correta.</p> Quebra-cabeça - Multiplicação
 <p>Conte as figuras, arraste e jogue e coloque no lugar certo.</p> Contando animais	 <p>LOBO, FACA, POLVO, BATO, BÊ, SARRÁ, YOKRO, URSINO, VACA, ZENU</p> Caça-palavras	 <p>Multiplicação Fashion</p>

ESCOLA GAMES

Link: <https://www.escolagames.com.br/jogos->

O site **Escola Games** é uma plataforma de jogos educativos voltada para crianças, que oferece atividades interativas que podem ser amplamente úteis para o ensino de crianças com deficiência intelectual. Para crianças com deficiência intelectual, o **Escola Games** disponibiliza recursos visuais, sons e interações simples que facilitam a compreensão e tornam o aprendizado mais atraente. Os jogos são desenvolvidos para promover habilidades como reconhecimento de números e letras, coordenação motora, raciocínio lógico, memorização, e também incentivam o trabalho em equipe e a interação social, quando aplicados em atividades coletivas.

The screenshot displays the 'Jogos educativos' section of the Escola Games website. At the top, there is a search bar with the text 'Melhores consolas de videogojos'. Below this, the page shows '176 resultados'. On the left side, there are two filter menus: 'ANO' and 'COMPONENTE'. The 'ANO' menu lists 'Crianças pequenas', '1º Ano', '2º Ano', '3º Ano', '4º Ano', and '5º Ano'. The 'COMPONENTE' menu lists 'Arte', 'Ciências', 'Educação Física', 'Ensino Religioso', 'Geografia', 'História', 'Língua Portuguesa', and 'Matemática'. The main content area features a grid of game cards. Each card has a colorful illustration and a title. The visible titles are: 'Forma palavras' (with a 'Forma PALAVRAS' logo), 'Pula Pula Coelhoinho' (with a rabbit), 'Lendas do folclore' (with a witch), 'Jogo do plural' (with a girl holding a book), 'Escrita imprensa e cursiva' (with cartoon animals), 'Festa Junina' (with colorful lanterns), 'Sopa de letrinhas' (with a chef), 'Sonho de bailarina' (with a ballerina), 'Completando os números' (with a chicken), and 'Fábrica de palavras' (with a factory). The bottom of the grid shows the start of several other game cards.

GCOMPRIS

Link: https://gcompris.net/downloads-pt_BR.html#windows

O **GCompris** é um *software* educativo gratuito que deve ser baixado e instalado no computador ou celular. Ele oferece uma ampla gama de atividades interativas que podem ser utilizadas no ensino de crianças, incluindo aquelas com deficiência intelectual. O *software* foi projetado para auxiliar no desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e de alfabetização por meio de jogos e exercícios educativos.

Para crianças com deficiência intelectual, o **GCompris** é uma ferramenta valiosa, pois oferece atividades adaptáveis que permitem o aprendizado em diferentes níveis de complexidade, respeitando o ritmo individual de cada aluno. O *software* abrange uma variedade de áreas, como leitura, escrita, matemática, ciência e lógica, por meio de jogos interativos que são fáceis de entender e jogar. Entre as atividades estão jogos de quebra-cabeças, reconhecimento de letras e números, pintura, coordenação motora, entre outros.

A interface do **GCompris** é intuitiva, e as atividades são acompanhadas por sons e animações que tornam o processo de aprendizado mais agradável e motivador para as crianças. Como o *software* pode ser utilizado *offline*, ele é ideal para ser usado em casa ou em salas de aula, garantindo o acesso às atividades educativas de forma contínua, sem depender de conexão à internet.



ATIVIDADES EDUCATIVAS

Link: <https://atividadeseducativas.com.br/index.php?categoria=2&pagina=1>

O site **Atividades Educativas** é uma plataforma que oferece uma grande variedade de jogos e atividades *online* voltadas para o aprendizado de crianças em diferentes faixas etárias, incluindo aquelas com deficiência intelectual. A plataforma é gratuita e disponibiliza atividades que trabalham diversas habilidades cognitivas e motoras, como raciocínio lógico, memória, alfabetização, matemática, ciências e coordenação motora.

Na lateral esquerda, o professor deverá selecionar o grupo de atividades mais adequado. Para alunos com deficiência intelectual, por exemplo, o *site* apresenta desde atividades de “ordem certa”, identificação de figuras geométricas, dentre muitas outras.

The screenshot shows the website interface for 'atividadeseducativas.com.br'. At the top, there is a search bar with the text 'Busca' and a 'Buscar' button. Below the search bar, there are navigation links: '[Últimas postagens] [Acessadas agora] [+ acessadas] [Esquecidas]'. The main content area displays a search result for 'Alfabetização - 1488 atividades encontradas'. Below this, there is a grid of activity cards. The first row contains five cards: 'A ordem certa: O homem', 'A ordem certa: O frango', 'Get those sheep', 'Out of Order - Fora de ordem', and 'Figuras geométricas'. The second row contains five more cards: 'Curious George', 'Extensão de trens', a card with a character and a red object, a card with the number '2' and two books, a card with a character and a pink key, and a card with a character and a question mark.

LUDO EDUCATIVO

Link: <https://www.ludoeducativo.com.br/pt/games/todos>

O site **Ludo Educativo** é uma plataforma que oferece jogos educativos interativos voltados para o aprendizado de crianças em diferentes etapas escolares. A proposta é aliar o ensino de matérias escolares, como português e matemática, a um ambiente lúdico que incentiva o aluno a aprender de forma divertida e envolvente.

Ao lado esquerdo do site, há um menu que organiza os jogos por níveis escolares. O menu começa com a opção "Todos", que exibe todos os jogos disponíveis na plataforma, e segue por categorias baseadas em anos escolares, desde o 1º ano até o 9º ano. Cada categoria facilita o acesso aos jogos específicos para o nível de aprendizagem da criança, permitindo que os alunos joguem atividades adequadas ao seu ano letivo e progresso.

Os jogos incluem diferentes temáticas, como alfabetização, matemática, e desafios de raciocínio lógico, com títulos como "Ludo Primeiros Passos", "Manda Letra", "Alfabeto Herói", entre outros. Além disso, a plataforma também oferece a opção "Ludo Escola", que parece ser voltada para o uso institucional dos jogos em ambiente escolar.

The screenshot displays the Ludo Educativo website interface. At the top, there is a navigation bar with the logo and menu items: "JOGOS", "LUDO ESCOLA", and "ATIVIDADES". On the right side of the header, there are buttons for "FAZER LOGIN" and "REGISTRE-SE". Below the header, there is a secondary navigation bar with links for "BLOG", "NOTÍCIAS", "EQUIPE", "CONTATO", "AJUDA", and "SOBRE". A prominent banner in the center reads "BAIXE AGORA! LUDO SIMULADO" with a "DISPONÍVEL NO Google Play" badge. On the left side, there is a vertical menu with the following categories: "Destaques", "Todos", "Língua Portuguesa", and a list of school years from "1º ano" to "7º ano". The main content area features a grid of game tiles, including "LUDO PRIMEIROS PASSOS" (levels 1 and 2), "MANDA LETRA", "NO RITMO DAS PALAVRAS", "ALFABETA HERÓI", and "BRIGADEIRO".

PLAZA SÉSAMO (VILA SÉSAMO)

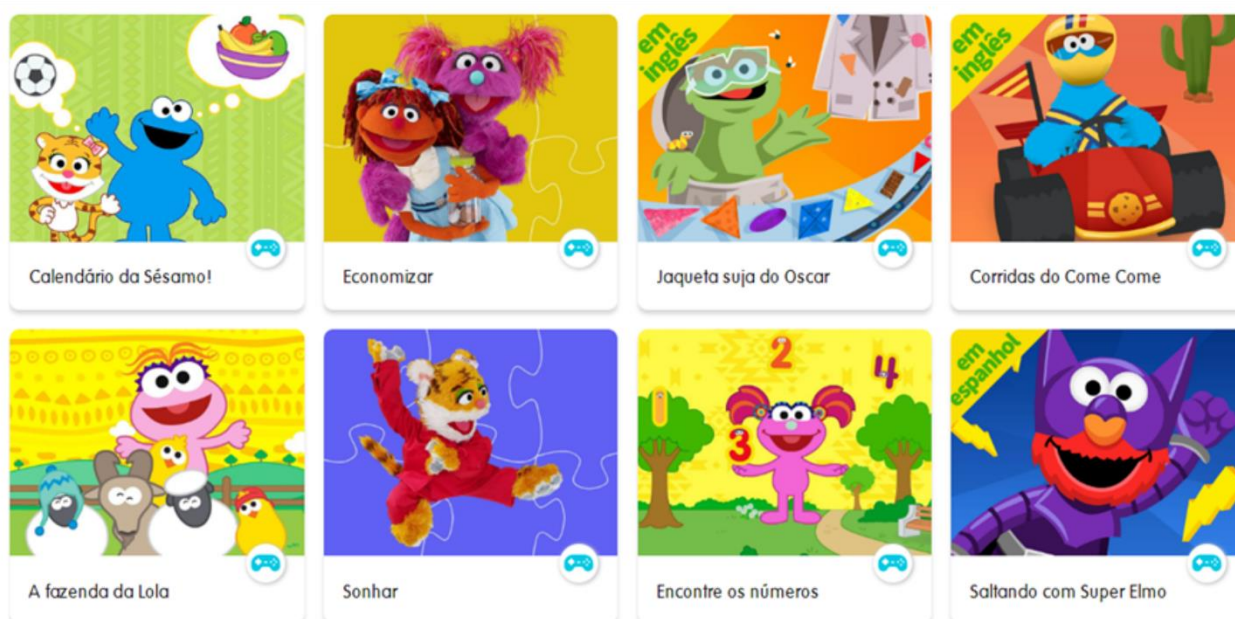
Link: <https://plazasesamo.com/pt-br/jogos/>

O site **Plaza Sésamo**, com inspiração na Vila Sésamo, oferece uma variedade de jogos interativos destinados ao público infantil, com o objetivo de promover o aprendizado por meio de personagens conhecidos da série Plaza Sésamo.

A plataforma é repleta de atividades divertidas e educativas que incentivam o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais das crianças. Os jogos cobrem uma ampla gama de temas, desde alfabetização, reconhecimento de números e formas, até jogos que trabalham a cooperação e o respeito ao próximo, tudo de forma lúdica e acessível. Cada atividade é acompanhada pelos personagens da série, como Elmo, Garibaldo e outros, proporcionando um ambiente familiar e acolhedor para as crianças.

A interface do *site* é simples e colorida, com uma navegação fácil, permitindo que as crianças explorem os jogos com autonomia ou com a ajuda de um adulto. Além disso, os jogos podem ser utilizados para crianças com deficiência intelectual, pois são altamente visuais e interativos, com instruções claras e *feedback* imediato, promovendo um aprendizado adaptado e motivador.

O **Plaza Sésamo** é uma excelente ferramenta para complementar o ensino de habilidades fundamentais de forma divertida, usando personagens que as crianças já conhecem.



EDUCAJOGOS

Link: <https://www.educajogos.com.br/jogos-educativos/alfabetizacao/>

O site **EducaJogos** é uma plataforma que oferece jogos educativos voltados para o ensino de diversas habilidades essenciais, especialmente para crianças em fase de alfabetização e desenvolvimento cognitivo. Os jogos disponíveis são organizados em categorias que abordam diferentes áreas do conhecimento, como matemática, alfabetização, coordenação motora, entre outros, proporcionando um ambiente lúdico e interativo que facilita o aprendizado.

Na figura, podemos observar os menus organizados na parte superior da tela, divididos em quatro grandes áreas: **Matemática**, **Alfabetização**, **Coordenação Motora**, e **Prova Brasil**. Cada uma dessas categorias oferece uma série de jogos específicos, que ajudam no desenvolvimento das habilidades correspondentes.

Os jogos exibidos na imagem fazem parte da categoria **Alfabetização** e incluem atividades como:

- **Som dos Animais:** um jogo que ensina as crianças a associarem o som dos animais com suas respectivas imagens.
- **Alfabeto com Som em Inglês:** jogo voltado para o aprendizado do alfabeto e a pronúncia correta das letras em inglês.
- **Jogo Memória dos Animais:** trabalha a memória das crianças através da correspondência de imagens de animais.
- **Memória das Vogais:** ajuda a desenvolver o reconhecimento das vogais por meio de um jogo de memória.
- **Chuva Alfabética:** jogo em que as letras caem e o aluno deve identificar e selecionar as vogais corretas.
- **Nome Imagem em Libras:** um jogo que ensina a identificação de imagens e palavras em Libras, contribuindo para a inclusão e aprendizado de crianças com deficiência auditiva.
- **Jogo das Consoantes em Libras e Jogo das Vogais em Libras:** ambos trabalham o reconhecimento das consoantes e vogais em Libras.

O **EducaJogos** é uma ferramenta valiosa para complementar o ensino, com atividades acessíveis e divertidas, promovendo o desenvolvimento cognitivo, motor e de linguagem das crianças de forma lúdica.

categorias de Jogos Educativos

Matemática

Alfabetização

Cordenação Motora

Prova Brasil

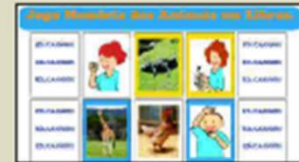
Som dos Animais



Alfabeto com som em Ing



Jogo Memória dos Anima



unity memoria da vogais



Chuva Alfabetica



Alfabeto com som



Nome Imagem Libras



Jogo das Consoantes em L





Jogo das Vogais em Libr



1

2

3



Exemplos de Documentação para o Atendimento Educacional Especializado (AEE) no Estado de São Paulo

TERMO DE CONSENTIMENTO:

Inserir cabeçalho com dados da secretaria do município e da escola

Secretaria Municipal da Educação

Termo de Consentimento

Eu, _____, responsável por _____, _____ anos de idade, da escola _____, ano **2024**, período _____, autorizo a Professora Especializada _____ da Sala de Recursos Multifuncional a realizar a Avaliação Pedagógica do meu filho/filha.

Estou ciente de que devo comparecer na entrevista e levar meu filho/filha nos dias agendados para que a aplicação da Avaliação Pedagógica ocorra de fato e não o comprometa.

Fernandópolis, ____ de _____ de 2024.

Assinatura do Responsável

RG:

Acesse aqui o documento completo para impressão:

[Termo de consentimento em formato doc](#)





Os itens relacionados no quadro 2 devem ser considerados como parâmetros fundamentais para a aplicação de testes de habilidades e competências do aluno. Embora se refira a um modelo anterior - Instrução de 14-1-2015, publicada no D.O. 15/01/2015 – Seção I – p. 31 e 32, a instrução contribui de forma significativa para o preenchimento do novo modelo de avaliação inicial. Além disso, são essenciais para a definição das intervenções que serão realizadas na sala de recursos multifuncional citadas neste guia de atendimento. A seguir, apresenta-se um exemplo preenchido:

Quadro 2:

1)	Comunicação	<i>O aluno se expressa verbalmente apresentando pouca dicção na fala e troca de alguns fonemas.</i>
2)	Autocuidado	<i>O aluno realiza tarefas de higiene pessoal, como tomar banho e pentear o cabelo, de forma independente, embora sob a supervisão constante da mãe. Ao se alimentar, a mãe precisa intervir para garantir que ele mantenha o foco na refeição, evitando que desista de comer. É importante ressaltar que a comida deve ser apresentada de forma separada, pois, caso os alimentos estejam misturados, ele se recusa a comer.</i>
3)	Vida no Lar	<i>É carinhoso, tem autonomia para abrir a geladeira quando sente fome, mas não prepara sozinho suas refeições. Necessita de cuidado constante.</i>
4)	Habilidades Sociais	<i>O aluno mantém um bom relacionamento com os pais e o irmão, embora demonstre uma preferência pelo isolamento. Recentemente, apresentou maior sociabilidade com outros familiares. Na escola, houve progresso tanto na comunicação quanto na interação com os colegas. A mãe, sempre muito dedicada, desempenha um papel fundamental no apoio às regras e à disciplina, auxiliando significativamente no desenvolvimento dessas habilidades.</i>
5)	Desempenho na Comunidade	<i>O aluno não possui conhecimentos de seus direitos e deveres, recursos da comunidade ou utilização deles com autonomia.</i>
6)	Independência na locomoção	<i>O aluno demonstra autonomia tanto em casa quanto na escola, sendo capaz de se locomover de maneira independente. Ele vai para a escola e para os atendimentos de bicicleta, sempre acompanhado, lado a lado, pelo irmão. A família tem um papel ativo no incentivo à sua autonomia, estimulando constantemente seu desenvolvimento nesse aspecto. Não possui autonomia para utilização de transportes públicos como ônibus, carro e outros.</i>



7)	Saúde e Segurança	O aluno possui 12 anos de idade e não possui independência para medicar-se quando preciso e cuidar da própria saúde ou de outra pessoa.
8)	Habilidades Acadêmicas	<ul style="list-style-type: none">- Interesse: jogos lúdicos que possuem desafio, jogo Batalha Naval, jogos on line, tangram, filmes e Gibis da Marvel.- Atenção e concentração: possui atenção e concentração na realização das atividades e jogos lúdicos ou tabuleiro.- Compreensão e atendimento às ordens: corresponde com sucesso.- Qualidade da atividade desempenhada: é caprichoso e conclui com êxito. Encontra-se na hipótese alfabética.- Habilidades sensório-motoras:<ul style="list-style-type: none">a) imagem corporal: reconhece e nomeia as partes do corpo, monta as partes do corpo com sucesso.b) esquema e equilíbrio corporal: Nomeia e identifica as partes do corpo e suas funções. Não tem conhecimento das partes internas do corpo.c) percepção e memória visual: possui ótima percepção visual desde pequeno. Nos testes de memória visual com e sem apoio de figuras corresponde com êxito.d) percepção e memória auditiva: reconhece sons do ambiente e natureza, identifica diferentes tipos de som e repete a sequência de números e palavras ditadas sem erros até 6 palavras.e) percepção gustativa, tátil e olfativa: corresponde.f) orientação temporal: reconhece dia/noite, calendário, horas no relógio de ponteiro somente exatas e reconhece algumas figuras de épocas diferentes.g) orientação espacial: localiza-se no espaço físico escolar, identifica os ambientes como banheiro, secretaria, biblioteca, diretoria e sala de aulas, compreende conceitos básicos de ordem e direção como frente/atrás, dentro/fora, em cima/embaixo; possui lateralidade direita/esquerda. Utiliza o espaço da folha e caderno adequadamente quando copia as atividades propostas.h) habilidade motora: realiza movimentos como se agachar, correr, pular, dar cambalhotas, manuseia o talher adequadamente para se alimentar.



		<ul style="list-style-type: none">- Pensamento lógico: o aluno é inteligente, possui coesão e coerência em diálogo e descrição de fatos ocorridos.- Expressão criativa: é muito criativo na montagem com blocos lógicos, peças de lego e tangram.- Linguagem e comunicação escrita: comunica-se verbalmente, possui pouca dicção na fala. Tem coesão, coerência e fluência de respostas. Encontra-se na hipótese de escrita alfabética, possui coordenação motora para escrita no caderno, copia sem auxílio e intervenções.- Raciocínio lógico-matemático:<ul style="list-style-type: none">a) conhecimento de numerais: conhece os numerais até 100 e realiza contagem no concreto sem intervenções.b) identificação, comparação, pareamento, agrupamento, classificação, seriação: o aluno relaciona numeral às quantidades exatas, realiza agrupamento, classificação e seriação em relação a números, cores e formas.c) realização de operações matemáticas: realiza operações simples de matemática de adição e subtração.d) resolução de problemas simples: realiza problemas simples matemáticos adequados de acordo com seu nível de compreensão.e) resolução de problemas complexos: necessita desenvolver esta habilidade.
9)	Lazer	Gosta de ir a locais onde há piscina e ao shopping na área recreativa. Apresenta resistência e se desregula em viagens longas e cansativas.
10)	Trabalho	O aluno não trabalha e nem recebe qualquer tipo de benefício

ENSINO COLABORATIVO:

RESOLUÇÃO ATUAL Resolução SEDUC - 21, de 21-6-2023 - INSTRUÇÃO COPED
No 03 de 24/11/2023

MODELO DE API E PAEE PREENCHIDOS

Modelo de preenchimento do documento API – Avaliação Pedagógica Inicial e
PAEE – Plano de Atendimento Educacional Especializado.

II- Aspectos Pedagógicos

Quais as habilidades e potencialidades são percebidas como principais pelos professores?

Catarina demonstra notável **eficiência na execução de tarefas individuais e escritas, destacando-se especialmente em disciplinas como Física e Língua Portuguesa**. Seu interesse e **facilidade nas aulas práticas de Física** evidenciam uma abordagem engajada no aprendizado. Além disso, sua **habilidade na escrita e na produção de redações** de qualidade destaca-se domínio na Língua Portuguesa.

Um aspecto distintivo na jornada acadêmica de Catarina é o **hiperfoco em Filosofia**, conforme ressaltado pelo professor Pedro. Sua **capacidade de concentração e aprofundamento nos estudos filosóficos** indicam um potencial promissor nessa área, sugerindo um caminho acadêmico diferenciado.

Contudo, apesar dessas conquistas notáveis, Catarina **enfrenta desafios específicos** que demandam atenção especial. A **ansiedade durante as aulas de Inglês**, evidenciada por episódios de choro, aponta para uma área de **desconforto que merece consideração cuidadosa**. Além disso, as **dificuldades em cálculos e no componente de Matemática** representam obstáculos que, embora abordados com estratégias metodológicas eficazes da professora, **indicam a necessidade de um enfoque personalizado, adaptado às necessidades específicas de Catarina**.

Clique nos *links* abaixo para visualização completa do documento:

[API - LINK PARA DOCUMENTO COMPLETO](#)

Resolução SEDUC - 21, de 21-6-2023 INSTRUÇÃO COPED Nº 03 de 24/11/2023

[API – MODELO DE API EM FORMATO DOC](#)

[PAEE – MODELO PREENCHIDO EM FORMATO DOC](#)

PLANO EDUCACIONAL INDIVIDUALIZADO - PEI

O documento PEI permite ajustes, flexibilizações, adequações e adaptações curriculares. Esse documento visa direcionar o trabalho do professor do Ensino Regular junto ao professor especialista. Consiste em identificar as características do aluno em avaliação inicial – suas habilidades e competências – formulação de um plano individualizado com elaboração conjunta do professor especializado e de sala regular, juntamente com a coleta de dados em entrevista com os pais ou responsáveis e, a partir daí, elaborar as intervenções pedagógicas com ações adaptativas.

É importante destacar que essa proposta está alinhada com as diretrizes nacionais do Ministério da Educação, que estabelecem a necessidade de um Plano Individualizado



de Ensino para alunos do público da educação especial, sempre que necessário, mas não como obrigatoriedade. Apesar das discussões e tentativas para tornar o Plano de Ensino Individualizado (PEI) obrigatório no Brasil, atualmente ele não possui essa obrigatoriedade no sistema educacional brasileiro. Um exemplo recente é a Emenda Aditiva nº 12, apresentada à Medida Provisória (MP) nº 1025/2020. Essa emenda, proposta pelo Deputado Federal André Figueiredo (PDT/CE), visava à inclusão do PEI como um instrumento obrigatório de planejamento educacional individualizado para estudantes com deficiência, transtorno do espectro autista e altas habilidades. O PEI seria elaborado anualmente, com o objetivo de organizar estratégias pedagógicas que atendessem às necessidades específicas de cada aluno (DOC-EMENDA 12 - MPV 102...). No entanto, em 27 de maio de 2021, durante a votação da Medida Provisória nº 1025 no Senado Federal, o parecer da relatora, Senadora Soraya Thronicke, rejeitou todas as emendas propostas, incluindo a Emenda nº 12, que tentava instituir a obrigatoriedade do PEI. Com isso, a MP foi aprovada sem incorporar a emenda referente ao PEI. Dessa forma, não houve alteração na legislação brasileira para tornar o PEI obrigatório, mantendo-o como uma prática recomendada, mas não exigida por lei (MPV-1025-2020).

O PEI deve ser desenvolvido com o apoio da educação especial desde o início da trajetória escolar do aluno e deve ser continuamente atualizado conforme seu desenvolvimento e progresso na aprendizagem.

Segue exemplo de modelo preenchido:

Clique aqui para acessar o documento completo: [Modelo PEI Preenchido](#)

REFERÊNCIAS

ANACHE, Alexandra Ayach; RESENDE, Dannielly Araújo Rosado. Caracterização da avaliação da aprendizagem nas salas de recursos multifuncionais para alunos com deficiência intelectual. **Revista Brasileira de Educação**, v. 21, p. 569-591, 2016.

BRASIL. Lei n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da educação nacional. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, ano 134, n. 248, p. 27833, 23 dez. 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm. Acesso em: 22 fev. 2024.

FERNANDÓPOLIS. Secretaria Municipal de Educação. **Plano de Ensino Anual do Atendimento Educacional Especializado**. Fernandópolis, 2024



Teste de atenção e concentração com uso de palitos. Disponível em: <https://terocupsararaquelcosta.blogs.sapo.pt/construir-bonecos-53200>. Acesso em: 12 set. 2024.

Teste de Atenção e Concentração – preenchimento em alinhavo. Disponível em: <https://worksheets.clipart-library.com/worksheet/pre-writing-strokes-worksheet-32.html>. Acesso em: 15 set. 2024.

Atividade para teste de Atenção e Concentração: marcação de vértices correspondentes ao modelo apresentado. Disponível em: <https://www.cizgi.site/ru/aktivnost/362-poisk-shodstva-uprazhnenie%C2%A03>. Acesso em: 18 set. 2024.

Atividade para teste de Atenção e Concentração - associando cores e números. Disponível em: <https://www.orientacionandujar.es/2021/04/11/codigo-de-colores/>. Acesso em: 21 set. 2024.

Jogo Quem Como e Onde. Disponível em: <https://www.bmbterapeuticos.com.br/produto/jogo-terapeutico-quem-o-que-como-onde-formar-frases/>. Acesso em: 25 set. 2024.

Atividade para teste de Sequência Lógica utilizando história. Disponível em: <https://www.liveworksheets.com/w/eu/euskara/2198233>. Acesso em: 10 set. 2024.

Teste de Sequência Lógica utilizando apenas 3 quadros. Disponível em: <https://atividadeparaeducacaoespecial.com/inclusao-gravuras-para-seriacao-de-historias-parte-2/>. Acesso em: 14 set. 2024.

Teste de Frase com Enigma simples. Disponível em: <https://www.liveworksheets.com/node/6531055>. Acesso em: 19 set. 2024.

Atividade: Reconhecimento de Imagem Corporal. Disponível em: <https://www.istockphoto.com/br/vetor/ilustra%C3%A7%C3%A3o-em-vetor-do-corpo-humano-qm988830118-268098634>. Acesso em: 23 set. 2024.

Atividade: reconhecimento de órgãos do corpo humano. Disponível em: <https://www.liveworksheets.com/node/3303559>. Acesso em: 16 set. 2024.

Atividade para Teste de Percepção Visual com cores. Disponível em: <https://siggiwiprimary.com/2020/04/07/kindergarten-activity-no-26/>. Acesso em: 26 set. 2024.

Teste de percepção visual – sombras. Disponível em: <https://desenhosinfantiseducativos.blogspot.com/2016/04/moranginho.html>. Acesso em: 29 set. 2024.

Jogo de Correspondência de texturas. Disponível em: <https://alunoon.com.br/infantil/atividades.php?c=731>. Acesso em: 11 set. 2024.

Reconhecimento dos dias da semana. Disponível em:



<https://varaldeatividades.blogspot.com/2010/10/calendario-dias-da-semana.html>. Acesso em: 17 set. 2024.

Atividades de reconhecimento de horas. Disponível em: <https://www.tudosaladeaula.com/2022/05/atividade-com-horas-2ano-3ano.html>. Acesso em: 20 set. 2024.

Atividade de orientação espacial – comandos. Disponível em: <https://atividadeparaeducacaoespecial.com/inclusao-estruturacao-orientacao-e-organizacao-temporal/>. Acesso em: 24 set. 2024.

Atividade de determinação de coordenadas. Disponível em: <https://www.newfuntrip.com/aula/2o-ano-ef02ge10-aplicar-principios-de-localizacao-e-posicao-de-objetos/2022-03-10/>. Acesso em: 30 set. 2024.

Teste de frases com enigmas de maior grau de dificuldade. Disponível em: <https://www.aartedeensinareaprender.com/2019/08/atividade-pronta-enigma.html>. Acesso em: 13 set. 2024.

Aplicação do teste de percepção auditiva – "cuco". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=S37uAkojq4w>. Acesso em: 22 set. 2024.

Trilha da Sorte – jogo educativo. Disponível em: <https://jogopedagogicaomamor.blogspot.com/>. Acesso em: 27 set. 2024.

Teste de Habilidade Motora Fina – Recortes. Disponível em: <https://www.whatdowedoallday.com/the-cutting-edge/>. Acesso em: 30 set. 2024.

Teste de Habilidade Motora Fina – Encaixe. Disponível em: <https://alunoon.com.br/infantil/amp/index.php?c=655>. Acesso em: 29 set. 2024.

Modelagem de formas com plasticina. Disponível em: <https://terocupsararaquelcosta.blogs.sapo.pt/modelar-formas-com-plasticina-80488>. Acesso em: 18 set. 2024.

Atividade com números e árvores. Disponível em: http://servicos.rolandia.pr.gov.br/educacao/wp-content/uploads/aulas_online/cmeis/JOSEMARIA%20ESCRIV%C3%81/INFANTIL-3/2021/14%20BAROT-3DH.pdf. Acesso em: 21 set. 2024.

Expressões faciais e reconhecimento. Disponível em: <https://fissuradanamaternidade.com/2017/02/23/mamaefonoaudiologa-expressoes-faciais/>. Acesso em: 23 set. 2024.

Atividade de circuito de motricidade em sala de aula. Disponível em: <https://eduvale.br/colégio/atividade-em-sala-de-aula/bercario-ii-manha-momento-de-diversao-e-brincadeira-no-circuito/788>. Acesso em: 20 set. 2024.

Teste de Habilidade Motora Grossa – Circuito com Fitas. Disponível em:



<https://criandoinfancia.com/motricidade> . Acesso em: 22 set. 2024.

Montagem com Blocos Lógicos. Disponível em: <https://eugeniafialho.com/habilidades-de-aprendizagem-um-olhar-sob-a-perspectiva-desenvolvimentista/> . Acesso em: 19 set. 2024.

Artesanato com sucatas. Disponível em: <https://psgreimiouniao.com.br/atividades-da-semana-do-professores-do-projeto-crianca-letra-vida-e-arte/>. Acesso em: 25 set. 2024.

Brinquedos com materiais reciclados. Disponível em: <https://es.pinterest.com/Olympiadela/juguetes-material-reciclado/>. Acesso em: 26 set. 2024.

Pintura com guache. Disponível em: <https://www.istockphoto.com/pt/foto/a-child-draws-leafs-on-a-tree-ideas-for-drawing-with-finger-paints-finger-painting-gm1444507584-483194025>. Acesso em: 24 set. 2024.

Atividade com colagens. Disponível em: <https://bebe.abril.com.br/familia/10-atividades-usando-flores-e-folhas-que-a-crianca-encontrar-na-natureza/>. Acesso em: 18 set. 2024.

Colagens com folhas. Disponível em: <https://www.soescola.com/2017/11/atividades-de-artes-com-folhas.html>. Acesso em: 28 set. 2024.

Suporte para avaliação de linguagem e comunicação. Disponível em: <https://gamefono.com/clube-de-atividades-gamefono/>. Acesso em: 22 set. 2024.

Exemplos de Problemas para Avaliação. Disponível em: <https://amigasdaedu.blogspot.com/2015/03/atividade-de-desafio-de-matematica.html>. Acesso em: 25 set. 2024.

Atividade de orientação espacial – comandos. Disponível em: <https://atividadeparaeducacaoespecial.com/inclusao-estruturacao-orientacao-e-organizacao-temporal/>. Acesso em: 29 set. 2024.

Jogo Supermercado – atividades de simulação de compras. Disponível em: <https://jogopedagogicaomamor.blogspot.com/2020/06/vamos-fazer-compras.html>. Acesso em: 24 set. 2024.

Teste de Habilidade Motora Fina – Recortes. Disponível em: <https://www.whatdowedoallday.com/the-cutting-edge/>. Acesso em: 30 set. 2024.

Teste de Habilidade Motora Fina – Encaixe. Disponível em: <https://alunoon.com.br/infantil/amp/index.php?c=655>. Acesso em: 29 set. 2024.

Teste de Habilidade Motora Fina – Massinha. Disponível em: <https://terocupsararaquelcosta.blogs.sapo.pt/modelar-formas-com-plasticina-80488>. Acesso em: 28 set. 2024.

Atividade de Avaliação de Habilidade Motora Grossa. Disponível em: <https://eduvale.br/colégio/atividade-em-sala-de-aula/bercario-ii-manha-momento-de->



[diversao-e-brincadeira-no-circuito/788](#). Acesso em: 24 set. 2024.

Teste de Habilidade Motora Grossa - Circuito com Fitas. Disponível em: <https://criandoinfancia.com/motricidade-infantil-na-educacao-infantil/> . Acesso em: 22 set. 2024.

Jogo Trilha da Sorte. Disponível em: <https://jogopedagogicaomamor.blogspot.com/> . Acesso em: 27 set. 2024.

Atividade de escrita com símbolos – formação de palavras. Disponível em: <https://jogopedagogicaomamor.blogspot.com/> . Acesso em: 26 set. 2024.

Quebra-cabeça silábico – formação de palavras. Disponível em: <https://jogopedagogicaomamor.blogspot.com/> . Acesso em: 29 set. 2024.

Cartões de alfabetização – identificação de letras e imagens. Disponível em: <https://jogopedagogicaomamor.blogspot.com/> . Acesso em: 30 set. 2024.

Jogo do R Intruso – atividade de identificação de sílabas. Disponível em: <https://jogopedagogicaomamor.blogspot.com/> . Acesso em: 28 set. 2024.

Atividade "Quantas Sílabas?" – contagem de sílabas. Disponível em: <https://jogopedagogicaomamor.blogspot.com/> . Acesso em: 29 set. 2024.

Jogo de Sequência Lógica com formas e cores. Disponível em: <https://jogopedagogicaomamor.blogspot.com/> . Acesso em: 30 set. 2024.

Jogo de identificação e correspondência de figuras. Disponível em: <https://jogopedagogicaomamor.blogspot.com/> . Acesso em: 27 set. 2024

Jogo das Sombras – correspondência de animais e suas sombras. Disponível em: <https://jogopedagogicaomamor.blogspot.com/> . Acesso em: 26 set. 2024.

Jogo de Roda de Histórias – elementos de narrativa. Disponível em: <https://jogopedagogicaomamor.blogspot.com/> . Acesso em: 30 set. 2024.

Jogo do Monstro – atividade de motricidade fina com bolinhas. Disponível em: <https://jogopedagogicaomamor.blogspot.com/> . Acesso em: 29 set. 2024.

Jogo do Relógio – atividade para aprendizado das horas. Disponível em: <https://jogopedagogicaomamor.blogspot.com/> . Acesso em: 28 set. 2024.

SÃO PAULO. Secretaria da Educação do Estado de São Paulo. Resolução SE 61, de 11 de novembro de 2014. Dispõe sobre a Educação Especial nas unidades escolares da rede estadual de ensino. **Diário Oficial** do Estado de São Paulo. Imprensa Oficial. São Paulo: 2014

SÃO PAULO. Secretaria da Educação do Estado de São Paulo. Resolução SEDUC21, de 21 de junho de 2023. Dispõe sobre a regulamentação da Política de Educação



Especial do Estado de São Paulo e do Plano Integrado para Pessoas com transtorno do Espectro do Autismo -TEA. **Diário Oficial** do Estado de São Paulo. Imprensa Oficial. São Paulo: 2023