

Plano de AEE (Atendimento Educacional Especializado)

Aluno(s): Alunos com Altas Habilidades

Objetivo Geral:

Desenvolver e potencializar as habilidades cognitivas, criativas e de liderança dos alunos com altas habilidades, promovendo desafios intelectuais adequados ao seu nível de potencial, enquanto se trabalha a socialização, o autoconhecimento e a autoestima.

Objetivos Específicos:

1. **Estimular o pensamento crítico e a resolução de problemas complexos.**
2. **Desenvolver a criatividade e inovação, incentivando a produção de ideias originais.**
3. **Fomentar a habilidade de liderança, promovendo atividades colaborativas e de tomada de decisão.**
4. **Apoiar o aluno no desenvolvimento de habilidades sociais, como empatia, cooperação e comunicação eficaz.**
5. **Proporcionar atividades desafiadoras que respeitem o ritmo e as capacidades cognitivas dos alunos.**
6. **Explorar o desenvolvimento da autonomia, ajudando os alunos a se tornarem mais autossuficientes na organização do seu aprendizado.**

Metodologia:

A metodologia será baseada em uma abordagem ativa, onde o aluno estará no centro do processo de aprendizagem, sendo incentivado a investigar, questionar e criar. As atividades serão realizadas por meio de **desafios intelectuais, tarefas criativas, problemas complexos e atividades colaborativas.**

- **Aulas de Investigação e Pesquisa:** Os alunos serão incentivados a investigar temas de seu interesse, elaborar perguntas e buscar respostas de forma independente.
- **Desenvolvimento de Projetos:** Os alunos desenvolverão projetos de acordo com seus interesses (por exemplo, projetos de robótica, ciências, literatura, etc.), com um foco no uso de sua criatividade e capacidade de resolução de problemas.
- **Atividades de Liderança e Colaboração:** Será trabalhado o desenvolvimento de habilidades sociais por meio de atividades que envolvem a tomada de decisão em grupo, discussão de ideias e realização de tarefas colaborativas.



- **Uso de Tecnologia:** Será incentivado o uso de tecnologia para apoiar e enriquecer o aprendizado, como ferramentas de pesquisa, softwares educativos e aplicativos de criatividade.

Desenvolvimento das Aulas:

O plano de ensino será desenvolvido ao longo de **10 aulas**, com atividades específicas para cada encontro. Cada aula será projetada para ser interativa, desafiadora e voltada para a investigação e a aplicação do conhecimento. As aulas serão ajustadas para garantir que o aluno mantenha o engajamento e o desafio adequado à sua habilidade cognitiva.

Estrutura de Aula (cada aula terá em média 45-60 minutos):

- 1. Introdução ao tema e Objetivos da aula (5 minutos):**
 - Apresentação do objetivo da aula e a importância do conteúdo no desenvolvimento do aluno.
- 2. Atividade principal (30-40 minutos):**
 - Desenvolvimento de atividades práticas, investigações, discussões ou trabalho colaborativo, com foco no desafio intelectual.
- 3. Reflexão e Discussão (10-15 minutos):**
 - Reflexão sobre a atividade, discussão dos resultados, feedback sobre o processo e próximos passos.
- 4. Conclusão (5 minutos):**
 - Recapitulação do aprendizado e indicações de atividades para o próximo encontro ou estudo independente.

Resultados Esperados:

- 1. Desenvolvimento Cognitivo:** Espera-se que os alunos ampliem suas capacidades de pensamento crítico e resolução de problemas.
- 2. Criatividade Aumentada:** Os alunos serão mais criativos em suas abordagens para resolução de problemas e produção de novas ideias.
- 3. Autonomia:** A autonomia dos alunos deverá ser fortalecida, com eles assumindo mais responsabilidade pelo seu aprendizado e progresso.
- 4. Socialização e Colaboração:** Espera-se uma melhoria nas habilidades de trabalho em grupo, comunicação e liderança, com uma maior capacidade de interagir e



colaborar com colegas.

5. **Motivação e Autoconfiança:** O aluno se sentirá mais motivado a continuar seu aprendizado, com maior confiança em suas próprias habilidades.

Habilidades Trabalhadas:

- **Pensamento Crítico e Lógico:** Desenvolver a habilidade de pensar de maneira lógica e estruturada ao enfrentar problemas e desafios.
- **Criatividade e Inovação:** Trabalhar a capacidade de pensar de forma original e criar soluções inovadoras.
- **Habilidades Sociais:** Aprimorar a capacidade de comunicar-se eficazmente, trabalhar em equipe e respeitar diferentes pontos de vista.
- **Autonomia no Aprendizado:** Promover a capacidade de se organizar e tomar decisões de forma independente.
- **Liderança:** Estimular a capacidade de liderar grupos e projetos, tomando decisões e motivando os outros.

Aula 1: Introdução às Altas Habilidades e Estudo de Caso

Objetivo: Explorar o conceito de altas habilidades e discutir exemplos reais de pessoas com essas habilidades extraordinárias.

Conteúdo e Atividade:

1. Introdução ao Conceito de Altas Habilidades:

- Definição de altas habilidades (capacidade intelectual superior, criatividade, habilidades acadêmicas ou artísticas excepcionais).
- Discussão sobre as diferentes áreas em que as altas habilidades se manifestam (artes, ciências, matemática, linguagens, etc.).

2. Estudo de Caso:

- Apresentação de vídeos ou leituras sobre pessoas com altas habilidades (exemplo: Albert Einstein, Leonardo da Vinci, Marie Curie).
- Discussão sobre o que torna essas pessoas excepcionais e o impacto que tiveram na sociedade.

3. Atividade:



- Divisão em grupos pequenos para pesquisar e preparar uma apresentação sobre uma personalidade com altas habilidades, destacando como ela contribuiu para a sociedade e o que a tornou excepcional.
- Apresentação dos grupos para a turma e discussão sobre os pontos principais.

Resultados Esperados:

- Compreensão do conceito de altas habilidades.
- Estímulo à pesquisa e ao trabalho em equipe.
- Desenvolvimento de habilidades de apresentação.

Aula 2: Pensamento Crítico - Resolução de Problemas

Objetivo: Desenvolver habilidades de resolução de problemas e pensamento crítico por meio de desafios lógicos.

Conteúdo e Atividade:

1. Introdução ao Pensamento Crítico:

- Definição e importância do pensamento crítico no desenvolvimento de soluções eficazes para problemas complexos.
- Exemplos de como o pensamento crítico pode ser aplicado em situações do dia a dia.

2. Atividade de Resolução de Problemas:

- Apresentação de enigmas e quebra-cabeças lógicos desafiadores.
- Discussão em grupo sobre as estratégias usadas para resolver os problemas.
- Proposta de resolução de problemas envolvendo situações do cotidiano, como desafios de lógica e raciocínio matemático.

3. Atividade:

- Desafio de resolução de problemas com atividades como: "Como dividir 15 maçãs entre 4 pessoas de forma justa?", "Qual é a forma mais eficiente de organizar as tarefas de uma grande empresa?".



Resultados Esperados:

- Desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas.
- Estímulo ao raciocínio lógico e à capacidade de argumentação.
- Aumento da autoconfiança ao enfrentar desafios intelectuais.

Aula 3: Criatividade - Geração de Ideias

Objetivo: Estimular a criatividade e a inovação, incentivando a geração de ideias originais.

Conteúdo e Atividade:

1. Explorando a Criatividade:

- Discussão sobre a definição de criatividade e a importância dela no desenvolvimento humano.
- Exemplos de pessoas e invenções criativas que mudaram a sociedade.

2. Atividade de Brainstorming:

- Proposta de um tema aberto para que os alunos gerem ideias (exemplo: criar uma nova invenção, uma solução para um problema social).
- Técnica de brainstorming: os alunos devem escrever todas as ideias que surgirem, sem julgá-las inicialmente.

3. Atividade Criativa:

- Divisão dos alunos em grupos para desenvolver uma ideia criativa baseada nas sugestões feitas durante o brainstorming.
- Cada grupo deve criar uma apresentação visual ou verbal de sua ideia, explicando o problema que ela resolve e como ela funciona.

Resultados Esperados:

- Estímulo à geração de ideias originais e inovadoras.
- Melhoria nas habilidades de trabalho em grupo.
- Desenvolvimento de habilidades de apresentação e comunicação.

Aula 4: Projetos Criativos - Início de um Projeto



Objetivo: Desenvolver um projeto criativo com base nos interesses individuais dos alunos, aplicando habilidades adquiridas nas aulas anteriores.

Conteúdo e Atividade:

1. Introdução ao Desenvolvimento de Projetos:

- Explicação sobre como transformar uma ideia criativa em um projeto real.
- Etapas do desenvolvimento de um projeto: planejamento, execução, avaliação.

2. Escolha do Tema do Projeto:

- Cada aluno ou grupo escolhe um tema ou área de interesse (exemplo: desenvolvimento de um app, projeto social, invenção científica).
- O professor orienta os alunos na definição de objetivos claros e resultados esperados.

3. Atividade:

- Planejamento inicial do projeto, com foco em estabelecer as metas, o cronograma e os recursos necessários.
- Início da pesquisa ou desenvolvimento da primeira parte do projeto.

Resultados Esperados:

- Desenvolvimento de habilidades de planejamento e organização.
- Início de um projeto com objetivos claros.
- Estímulo ao desenvolvimento independente de um tema.

Aula 5: Tecnologia no Desenvolvimento de Projetos

Objetivo: Explorar o uso de tecnologias e ferramentas digitais para aprimorar projetos criativos.

Conteúdo e Atividade:

1. Explorando Ferramentas Digitais:

- Apresentação de ferramentas tecnológicas que podem ser usadas para apoiar projetos criativos (exemplo: software de design, programação,



aplicativos para gestão de projetos).

2. Atividade Prática:

- Utilização de uma ferramenta específica de acordo com o projeto (exemplo: usar o Tinkercad para design 3D, Scratch para programação, Google Slides para apresentações).
- Os alunos devem aplicar a ferramenta no desenvolvimento de uma parte do projeto.

3. Atividade:

- Desenvolvimento de um protótipo inicial ou apresentação digital utilizando as ferramentas aprendidas.

Resultados Esperados:

- Familiarização com ferramentas tecnológicas úteis para o desenvolvimento de projetos.
- Aplicação da tecnologia no aprimoramento de ideias criativas.
- Maior autonomia no uso de tecnologias digitais.

Aula 6: Colaboração e Habilidades Sociais - Trabalhando em Grupo

Objetivo: Desenvolver habilidades de colaboração e trabalho em grupo, promovendo a liderança e a cooperação.

Conteúdo e Atividade:

1. Importância do Trabalho em Equipe:

- Discussão sobre a importância de trabalhar em equipe, dividindo responsabilidades e respeitando as habilidades dos outros.

2. Atividade de Colaboração:

- Divisão dos alunos em grupos para resolver um desafio colaborativo (exemplo: construir uma estrutura com materiais limitados, criar um produto inovador).

3. Reflexão sobre o Processo:



- Discussão sobre como foi trabalhar em grupo, quais habilidades de colaboração foram mais desafiadoras e como foram superadas.

Resultados Esperados:

- Melhora nas habilidades de cooperação e resolução de conflitos.
- Desenvolvimento de habilidades de liderança e trabalho em equipe.
- Maior compreensão sobre a importância da colaboração em projetos.

Aula 7: Pesquisa e Investigação - Criando um Estudo de Caso

Objetivo: Estimular a capacidade de pesquisa independente e a análise crítica por meio da criação de um estudo de caso.

Conteúdo e Atividade:

1. Introdução à Pesquisa:

- Explicação sobre como conduzir uma pesquisa: como levantar hipóteses, fontes de informação, análise de dados e conclusão.

2. Atividade de Pesquisa:

- Os alunos escolhem um tema de interesse para pesquisar e criam um estudo de caso.
- Definição do problema, pesquisa de informações, análise e conclusão.

3. Apresentação do Estudo de Caso:

- Apresentação do estudo de caso aos colegas, com destaque para o processo de pesquisa e as conclusões encontradas.

Resultados Esperados:

- Desenvolvimento de habilidades de pesquisa e análise crítica.
- Melhoria na organização e apresentação de informações complexas.
- Estímulo à curiosidade e investigação.

Aula 8: Apresentação de Projetos - Comunicação e Feedback



Objetivo: Aperfeiçoar as habilidades de apresentação e receber feedback construtivo.

Conteúdo e Atividade:

1. Dicas de Apresentação:

- Como estruturar uma apresentação eficaz: introdução, desenvolvimento e conclusão.
- Como usar recursos visuais (slides, gráficos, protótipos) para apoiar a apresentação.

2. Apresentação de Projetos:

- Cada aluno ou grupo apresenta o progresso de seu projeto para a turma.
- Recebimento de feedback construtivo dos colegas e do professor.

3. Reflexão:

- Discussão sobre o que foi aprendido durante o processo de apresentação e como o feedback pode ser utilizado para aprimorar o projeto.

Resultados Esperados:

- Desenvolvimento de habilidades de comunicação e oratória.
- Capacidade de aceitar e utilizar feedback construtivo.
- Melhora nas habilidades de apresentação.

Aula 9: Reflexão sobre Liderança e Tomada de Decisão

Objetivo: Estimular a reflexão sobre o papel de líder e a importância de tomar decisões colaborativas.

Conteúdo e Atividade:

1. O Papel da Liderança:

- Discussão sobre as características de um bom líder e como exercer a liderança de maneira eficaz.

2. Atividade de Tomada de Decisão:



- Simulação de um cenário onde os alunos devem tomar uma decisão em grupo (exemplo: escolher a melhor solução para um problema social).

3. Reflexão:

- Reflexão sobre o processo de tomada de decisão e como os alunos se sentiram desempenhando papéis de liderança.

Resultados Esperados:

- Melhoria nas habilidades de liderança.
- Capacidade de tomar decisões em grupo.
- Estímulo ao pensamento crítico e colaborativo.

Aula 10: Conclusão e Avaliação Final

Objetivo: Finalizar os projetos e refletir sobre o aprendizado do curso.

Conteúdo e Atividade:

1. Conclusão do Projeto:

- Os alunos finalizam seus projetos, aprimorando os pontos discutidos anteriormente.

2. Apresentação Final:

- Cada aluno ou grupo apresenta o projeto finalizado, explicando os resultados, dificuldades enfrentadas e o aprendizado.

3. Reflexão Final:

- Discussão sobre o que foi aprendido ao longo do curso e como os alunos podem aplicar essas habilidades em situações futuras.

Resultados Esperados:

- Finalização dos projetos com um alto nível de desenvolvimento.
- Reflexão sobre o aprendizado adquirido ao longo do curso.
- Preparação para aplicar as habilidades adquiridas em situações reais.





APOIO AO
Professor



APOIO AO
Professor