

LEITURA · MATEMÁTICA · TEA · PEI

10 a 15 minutos de jogo. Uma decisão pedagógica no mesmo dia.

Rastreo de dificuldades de leitura e de matemática, gestão pedagógica de alunos com TEA e PEI gerado a partir dos dados — tudo a partir de jogos curtos que a criança faz no tablet ou no computador. Você recebe de volta, em português claro, o que está travando e o que fazer na próxima aula.

Leitura e escrita

Matemática e discalculia

TEA e neurodiversidade

PEI a partir dos dados

Comece grátis com 5 alunos





O que são os jogos e o que eles te dizem



1· O que são os jogos

Tarefas curtas na tela, de 2 a 5 minutos cada. Não são jogos de entretenimento nem questionários com nota: **cada um mede uma habilidade específica**, do jeito que a pesquisa mede há décadas — só que em forma de jogo.



A criança **lê palavras em voz alta** por um minuto enquanto o tablet ouve e transcreve.



Ela **marca onde fica o 70** numa linha que vai de 0 a 100.



Ela escolhe entre “**casa**” e “**caza**”, ouvindo a palavra pelo áudio.



2· Para que servem: quatro frentes



Rastrear dificuldades de leitura, dos sons da palavra à compreensão do texto.



Rastrear dificuldades de matemática, incluindo sinais de discalculia.



Organizar a gestão de alunos com TEA já acompanhados pela escola.



Gerar o PEI a partir dos dados, com metas, prazo e registro de execução.



3· O que os resultados te dizem

Um número

O **escore de 0 a 100** na habilidade, com a faixa: crítico, normal, bom ou ótimo.

Uma frase

A tradução em português claro do que o número significa: o que está travando, e por quê.

Três ações

O que fazer na próxima aula, segundo o que a pesquisa mostra que funciona.

Na tela aparece assim: “Lê quase tudo certo, mas devagar — a decodificação ainda consome atenção. O caminho é dar volume de leitura.”



4· E o que o Pumin não é



Não é prova: ninguém é comparado com os colegas e não há nota.



Não é diagnóstico: não dá laudo nem diz que a criança “tem dislexia”.



Não é mais uma planilha: você não preenche nada — quem gera o dado é o jogo.



Não é treino cognitivo: os jogos medem para o seu ensino saber onde mirar; quem ensina é você.



Quatro passos. Dois são seus.



1· Você atribui 2 minutos

Escolhe a atividade no catálogo e clica em **Atribuir** — para um aluno ou para a turma inteira. Ela aparece na tela da criança na hora.



2· A criança joga 10 a 15 minutos

Ela entra com matrícula e senha simples, toca em **Jogar** e o jogo abre em tela cheia. Os enunciados são falados em áudio quando a tarefa não é de leitura, e o jogo fica mais fácil ou mais difícil conforme ela responde.

Enquanto isso: você circula pela sala normalmente. Se a internet cair, a criança continua jogando e os dados sobem depois.



3· O sistema mede automático

Cada resposta vira dado: acerto, tempo de reação, tipo de erro e nível de dificuldade. Nada disso é corrigido à mão — nem por você, nem por ninguém.



4· Você lê e decide 5 minutos

Abre a ficha do aluno e encontra: o escore por habilidade, uma frase explicando o que aquilo significa e **três ações concretas para a sala de aula**. Se quiser, exporta em PDF para a coordenação ou para a família.



No total, o seu tempo é de cerca de 7 minutos por aplicação. O resto acontece enquanto a criança joga.



Quatro palavras que vão aparecer daqui em diante

Escore

Número de 0 a 100 por habilidade. Não é a porcentagem de acertos: considera também o ritmo.

Rastreio

Medida curta aplicada em **toda a turma**, para achar quem precisa de mais atenção.

Curva

A criança comparada com ela mesma ao longo das semanas.

PEI

Plano Educacional Individualizado: metas e estratégias para um aluno específico.

01

Não é quanto ele errou. É por quê.

A prova em papel diz que a criança acertou 6 de 10. Você já sabia disso olhando para ela na aula. O que ninguém te diz é **o que estava acontecendo na cabeça dela nos outros 4** — se faltou o som da letra, se faltou automatizar, se ela entendeu a conta mas não o enunciado.

É ESSA DIFERENÇA QUE O JOGO CAPTURA

Duas crianças com a mesma nota podem precisar de duas aulas completamente diferentes. Nas próximas páginas, como o Pumin separa uma da outra.



Quatro coisas que o jogo vê e a prova não vê



1· Quanto tempo ela levou

Responder certo devagar é diferente de responder certo rápido. O primeiro ainda está construindo; o segundo já automatizou.

Na prática: dois alunos acertam 8 de 10 na conta de somar. Um responde em 2 segundos, o outro em 11. O segundo ainda está contando nos dedos — e vai travar quando o problema tiver dois passos.



2· Que tipo de erro ela comete

O sistema separa erro de contagem, de fato, de procedimento e de interpretação do enunciado — e, na escrita, troca de letra, omissão, inversão e acento.

Na prática: se o erro se concentra em *s/z*, é convenção que ainda não foi ensinada. Se aparece em toda palavra nova, é a decodificação que não está firme. Duas aulas diferentes.



3· O que acontece quando fica difícil

O jogo sobe de nível a cada 3 acertos seguidos e desce a cada 2 erros. Quem desiste na subida, quem insiste, quem fica mais lento — tudo isso fica registrado, sem câmera e sem cronômetro à vista da criança.



4· A curva, não o dia

Uma aplicação isolada diz pouco: a criança pode ter dormido mal. Reaplicando a cada 3 ou 4 semanas, você vê a **inclinação** — e é ela que responde se o que você mudou na aula está funcionando.



Da terça no tablet à quinta na sua aula

Ana · 2º ano · Um Minuto de Palavras

58

22 palavras por minuto

96% de precisão

Ritmo baixo

O que o Pumin escreve para você: “A Ana lê quase tudo certo, mas devagar. A precisão alta com ritmo baixo indica que a decodificação ainda consome atenção — sobra pouco para entender o texto. O caminho não é ensinar de novo as letras: é dar volume de leitura.”



As três ações que aparecem junto

1

Leitura repetida: o mesmo texto curto três vezes na semana, cronometrado por você, com a criança tentando melhorar o próprio tempo.

2

Leitura em eco: você lê uma frase, ela repete com a mesma entonação — cinco minutos, duas vezes por semana.

3

Texto fácil e conhecido: nada de material novo nesta fase; o objetivo é fluência, não vocabulário.



Três semanas depois

Você reaplica a mesma atividade: **31 palavras por minuto**. A curva subiu, a intervenção funcionou, e isso fica registrado com data — pronto para o conselho de classe e para a conversa com a família.

Dez jogos, dez perguntas diferentes

ATIVIDADE	O QUE A CRIANÇA FAZ	O QUE VOCÊ DESCOBRE
Caça-fonemas	Ouve uma palavra e separa, junta ou tira um som.	Se ela já ouve os sons dentro da palavra — a base de tudo na alfabetização.
Nomeação rápida	Fala em voz alta o nome de figuras numa grade, o mais rápido que conseguir.	Se o acesso às palavras é automático ou custoso.
Decodificar palavras	Lê palavras de verdade em voz alta.	Se ela reconhece a palavra ou reconstrói letra por letra.
Pseudopalavras	Lê palavrinhas inventadas, como “tramulo”.	Se sabe mesmo decodificar ou só decorou palavras conhecidas.
Um Minuto de Palavras	Lê uma lista por um minuto.	A fluência — e, com a reaplicação, se ela está melhorando.
Maze	Lê um texto e escolhe a palavra que falta.	Se ela entende o que lê ou só decifra sem construir sentido.
Palavras por Dentro	Aponta sinônimos e definições, com enunciado falado.	Se o vocabulário é superficial ou profundo.
Palavra Certa	Escolhe entre “casa” e “caza”.	Qual convenção ortográfica ainda não foi ensinada.
Ditado	Escreve palavras ditadas em áudio.	Que tipo de erro ela comete: troca, omissão, inversão ou acento.
Família de Palavras	Completa “ensinar está para ensino assim como...”.	Se ela consegue analisar a palavra por dentro — o que trava o vocabulário do 3º ano em diante.



Sinal Verde / Sinal Vermelho

Um jogo de atenção que acompanha os demais: mostra se a criança se segura para não responder antes da hora e quanto ela consegue guardar de cada vez. Serve de contexto para ler as outras medidas — não diagnostica TDAH.

Doze jogos que separam “não sabe” de “ainda conta”

ATIVIDADE	O QUE A CRIANÇA FAZ	O QUE VOCÊ DESCOBRE
Reconhecimento numérico	Identifica numerais em sequência, contra o relógio.	Se a leitura de números já é automática.
Quantidade e número	Liga um conjunto de objetos ao numeral certo.	Se contar já virou “quantos são” de verdade.
Linha Numérica	Marca onde fica o 70 entre 0 e 100.	Se ela tem noção de tamanho dos números — o sinal mais precoce de dificuldade.
Qual é Maior	Escolhe o maior entre dois números.	Se compara direto ou precisa contar mentalmente.
Adição e Subtração	Faz contas com e sem reagrupamento.	Se o erro é de conceito ou de regra do “vai um”.
Multiplicação e Divisão	Resolve contas e itens que ligam uma à outra.	Qual tabuada falta e se a relação inversa já foi construída.
Cálculo Relâmpago	Responde contas simples o mais rápido que puder.	Quanto ela recupera de memória e quanto ainda conta.
Cálculo mental	Resolve sem escrever, do jeito que preferir.	Que estratégia ela usa: contagem, decomposição ou memória.
Sequências	Continua um padrão que cresce.	Se a base para a álgebra dos anos seguintes está firme.
Problema Passo a Passo	Lê ou ouve um problema e escolhe o caminho.	Se a dificuldade é a conta ou a estrutura do enunciado.



Por que isso importa

O aluno que erra por não ter senso de quantidade e o que erra por esquecer a regra do reagrupamento tiram a mesma nota vermelha — e precisam de aulas opostas. O Pumin diz qual é qual.



Para os alunos que a escola já acompanha



Seis atividades adaptadas

Lógica

Problemas

Criatividade

Música

Artes

Altas habilidades

Sem tempo limite, com enunciado em áudio, tela com menos estímulo e recompensa por participar — nunca punição por errar.



O registro diário que substitui o caderno

Você anota, em poucos toques, como foi o dia em cada lugar da escola: sala, pátio, refeitório e atendimento. Comportamento, comunicação, sensorial, engajamento e autonomia.

O que isso revela: ao comparar os contextos, costuma ficar claro que o gatilho é o ruído do refeitório ou a transição entre aulas — e não a tarefa que estava na mesa.



Todo mundo lê o mesmo histórico

Professor, coordenação, AEE e equipe técnica veem o mesmo dossiê, com acesso autorizado pela escola. Chega de repassar tudo de novo a cada troca de professor ou a cada reunião.



O que você leva para a reunião

A partir dos registros diários, a plataforma monta sozinha a linha do tempo: a tendência das últimas semanas, os dias e locais em que os episódios se repetem e a comparação entre as duas semanas antes e as duas semanas depois de uma mudança de estratégia.

Na prática: em vez de “ele tem tido dias difíceis”, você chega com “as ocorrências caíram pela metade nas duas semanas seguintes à mudança de rotina do refeitório”.

O módulo acompanha alunos **já identificados pela escola**. Ele não faz triagem, não classifica nível de suporte, não é terapia e não substitui o AEE.

02

O que chega na sua mão depois do jogo.

Um escore que você sabe interpretar, um alerta quando algo muda, um plano que já vem escrito e um relatório pronto para a reunião. Nada disso exige que você aprenda estatística — só que leia três telas.

NESTA PARTE

Como ler o escore · Alertas e o que fazer · O PEI sem folha em branco · A rotina de uma semana



O escore não é a porcentagem de acertos



De onde vêm os 100 pontos

Acerto • até 70 pontos

Ritmo • até 30

Por isso 7 acertos em 8 podem virar 66,3 quando as respostas foram lentas. Na tela, o bloco “**Como chegamos ao escore**” mostra cada parcela — e isso é ótimo para explicar à família por que a nota não bate com a conta que ela fez de cabeça.

AS QUATRO FAIXAS, E O QUE FAZER EM CADA UMA

Crítico

Ensino explícito e reaplicação em 3 semanas.

Normal

Pequeno grupo, prática dirigida.

Bom

Manter e ampliar o repertório.

Ótimo

Desafio maior na mesma habilidade.



Os alertas chegam sozinhos



Queda de desempenho — abra a ficha e veja as últimas sessões.



Atividade não realizada — reatribua ou ajuste a dificuldade.



Risco elevado novo — hora de abrir um plano individual.



O PEI sem começar da folha em branco



O que acontece quando você clica em “Gerar”

O sistema pega os escores e o histórico reais daquele aluno e devolve um rascunho com áreas prioritárias, metas com prazo, estratégias, atividades sugeridas e indicadores de acompanhamento.

Exemplo de meta que ele escreve: “Elevar a fluência de 22 para 38 palavras por minuto em 10 semanas, com leitura repetida três vezes por semana.” Objetiva, com número e prazo — do jeito que o conselho pede.



Quem decide continua sendo você

- 1 O texto chega como **rascunho**: você edita cada campo antes de salvar.
- 2 Define quem é responsável — professor, coordenação, equipe técnica, família.
- 3 Muda de **Rascunho** para **Ativo** quando estiver do seu jeito.
- 4 A cada aplicação, marca se foi integral, parcial ou não aplicada.



O que isso economiza

A parte demorada do PEI nunca foi decidir o que fazer — foi escrever, formatar e depois provar que foi feito. É exatamente isso que sai automático, com data em cada registro e exportação em PDF para a reunião e para a família.



Uma semana de uso, do começo ao fim

SEGUNDA

Olhar a turma

Cinco minutos no painel, filtrado nos últimos 30 dias. Você vê quem está em risco e quem ainda não jogou.

TERÇA

Aplicar

15 minutos de aula: a turma joga, em rodízio nos tablets ou no laboratório.

QUARTA

Ler e planejar

Você lê as interpretações e leva as ações sugeridas para o planejamento da semana.

SEXTA

Registrar

Marca a execução do plano e trata os alertas que apareceram.



A cada 3 ou 4 semanas

Reaplique a mesma atividade curta. É a segunda medida que dá sentido à primeira: sem ela você tem uma foto; com ela, um filme.



Como aplicar com uma turma inteira



Poucos tablets? Faça rodízio: 15 minutos por grupo, enquanto o resto da turma faz outra tarefa.



Fones ajudam nas atividades com áudio, mas o volume baixo resolve.



Sem internet no momento? Pode aplicar assim mesmo — os dados sobem quando a conexão voltar.



As dúvidas honestas, respondidas direto

“Isso vai me dar mais trabalho?”

O trabalho que sai é maior que o que entra: você deixa de corrigir sondagem à mão e de escrever PEI do zero. O que entra são cerca de 7 minutos por aplicação.

“Preciso saber de tecnologia?”

Não. Se você usa o diário eletrônico da escola, já sabe o suficiente. Toda tela tem a explicação do que aquele número significa.

“E se a criança não souber ler o enunciado?”

Os enunciados são falados em áudio em toda tarefa em que a leitura não é o que está sendo medido. Ninguém é penalizado por não conseguir ler a instrução.

“Isso substitui a minha avaliação?”

Não. Substitui a sondagem improvisada de início de ano e dá evidência datada para o que você já percebe na sala.

“Quem vê os dados do meu aluno?”

Você, a coordenação e a equipe autorizada pela escola. Os dados são da rede, não da empresa, e o uso é só pedagógico.

“E se a criança tiver um dia ruim?”

Por isso nunca se decide por uma aplicação só. A regra é reaplicar e olhar a curva.



Comece pequeno: a conta gratuita libera 5 alunos e 3 atividades. Use com os cinco que mais te preocupam hoje — em duas semanas você já tem o que mostrar para a coordenação.



O que o Pumin não faz — e por que confiar no resto



O que ele não faz, com todas as letras



Não fecha diagnóstico de dislexia, discalculia, TDAH ou TEA, e não gera laudo.



Não rotula a criança: a linguagem é sempre “padrões compatíveis com...”.



Não promete ganho cognitivo por jogar: os jogos medem, quem ensina é você.



Não substitui o AEE nem profissional habilitado.



De onde vêm as atividades

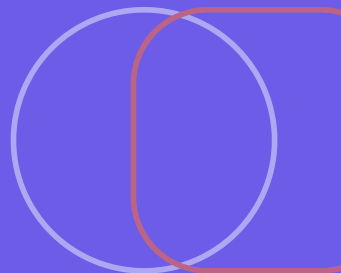
Nenhum jogo foi inventado aqui. Cada um reproduz uma tarefa já estudada e publicada em revista científica revisada por pares, com a métrica original — e a página **Base Científica**, dentro da plataforma, mostra o construto, a métrica e as referências de cada atividade.

Também dizemos o que deixamos de fora: detecção de rima, comparação de quantidades por nuvem de pontos e “treino de funções executivas” com promessa de transferência ficaram de fora por evidência fraca.



Os dados da sua turma

São dados sensíveis de criança. A escola ou a rede é a controladora; a Lessonfy apenas opera. Acesso restrito a quem a escola autoriza, finalidade estritamente pedagógica, conforme a LGPD.



Teste com cinco alunos. É gratuito.

Crie sua conta, cadastre os cinco alunos que mais te preocupam e aplique três atividades. Em duas semanas você terá os primeiros resultados reais — e um PDF pronto para levar à direção.

5 alunos

3 atividades

Sem cartão

pumin.com.br



Escores, classificações e indicadores do Pumin são pedagógicos e não diagnósticos: descrevem padrões observados nas atividades e não substituem avaliação clínica.

Operado por
Lessonfy Tecnologia Ltda
CNPJ 41.696.514/0001-00