



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA**

MARIA LUIZA CARNEIRO DE OLIVEIRA FELIX

**A LUDICIDADE COMO METODOLOGIA INCLUSIVA NA EDUCAÇÃO
INFANTIL:
UMA EXPERIÊNCIA NO PROJETO APONTE**

**JOÃO PESSOA
2025**

MARIA LUIZA CARNEIRO DE OLIVEIRA FELIX

**A LUDICIDADE COMO METODOLOGIA INCLUSIVA NA EDUCAÇÃO
INFANTIL:
UMA EXPERIÊNCIA NO PROJETO APONTE**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia Presencial, do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, campus I, em cumprimento às exigências para a obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Dra. Sandra Alves da Silva Santiago

João Pessoa

2025

**Catalogação na publicação
Seção de Catalogação e Classificação**

F3161 Félix, Maria Luiza Carneiro de Oliveira.

A ludicidade como metodologia inclusiva na educação infantil: uma experiência no Projeto Aponte / Maria Luiza Carneiro de Oliveira Félix. - João Pessoa, 2025.
73 f. : il.

Orientação: Sandra Alves da Silva Santiago.
Trabalho de Conclusão de Curso - (Graduação em Pedagogia) - UFPB/CE.

1. Educação infantil. 2. Brincadeiras. 3. Jogos. 4. Ludicidade. 5. BNCC. I. Santiago, Sandra Alves da Silva. II. Título.

UFPB/CE

CDU 373.22(043.2)

MARIA LUIZA CARNEIRO DE OLIVEIRA FELIX

**A LUDICIDADE COMO METODOLOGIA INCLUSIVA NA EDUCAÇÃO
INFANTIL:
UMA EXPERIÊNCIA NO PROJETO APONTE**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia - Presencial, do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, campus I, em cumprimento às exigências para a obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia.

J. P, 03/10/2025.

BANCA EXAMINADORA

Sandra Alves da Silva Santiago

Prof. Dr. Sandra Alves da Silva Santiago (Orientadora)

Universidade Federal da Paraíba (UFPB-DHP)

Norma Maria de Lima

Profa Dra. Norma Maria de Lima - DEPSI/CE/UFPB

Examinador 1 (UFPB / DEPSI /CE/)

Ana Danielly Leite Batista Pessoa

Profa. Dra. Ana Danielly Leite Batista Pessoa

Examinador 2 (UFPB / DHP /CE)

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente a Deus e a Nossa Senhora, pois foi de onde tirei a minha força maior para conseguir concluir esse trabalho de conclusão de curso. Por meio das orações e pedidos, pedi calma e discernimento em diversos momentos que achei que não conseguia.

Agradeço também à minha mãe, ao meu pai, aos meus irmãos – em especial, meu irmão João Vinícius – por toda a força, a paciência e o cuidado para que eu continuasse me dedicando tendo a certeza de que poderia contar com eles.

Aos meus amigos da graduação e fora dela também, Matheus, Roberta, Carla Geane, M^a Eduarda Matias, M^a Eduarda Oliveira, Dayana e Oliviene, por todo o apoio e toda a ajuda prestados durante todo o tempo que precisei. Nada disso seria possível sem a presença de vocês.

À Vitoria que, sem dúvidas, foi a minha maior incentivadora durante todo o percurso, me escutando, dedicando horas de estudos coletivos, me mostrando diversos caminhos e soluções. Obrigada por tanto e por ser tão especial para mim. Você e seu incentivo foram mais do que essenciais nessa trajetória.

Um agradecimento imenso às estrelas desta monografia, as crianças do Projeto Aponte que, mesmo sem imaginarem, toparam todas as propostas trazidas por mim.

Continuando no Projeto Aponte, obrigada a todos que colaboraram e me apoiaram durante essa caminhada, em especial, Sonally e Neidinha, que me escutaram e me aconselharam em diversos momentos.

Agradeço grandemente à minha orientadora Sandra Santiago que, por meio das orientações e da convivência quase que diária, me ensinou muito e me ajudou a entender que tipo de educadora eu quero ser. Sua disciplina, dedicação com o Projeto e seus conhecimentos foram fundamentais para a minha formação.

Expresso, aqui, minha mais honesta e profunda gratidão a todos vocês!

RESUMO

A presente pesquisa teve como objetivo geral compreender o uso da ludicidade como metodologia inclusiva na Educação Infantil. E, por objetivos específicos, os seguintes: analisar o universo pedagógico dos jogos e brincadeiras; analisar o papel da ludicidade nas orientações nacionais para a Educação Infantil; avaliar o desenvolvimento de habilidades básicas em crianças pequenas, por meio dos jogos e brincadeiras. Para atender a esse fim, fez-se uso de uma pesquisa qualitativa do tipo exploratória, baseada na revisão bibliográfica tendo por base as ideias de Piaget, (2008) e Vygotsky (2007), Kishimoto (2004) dentre outros, além das Diretrizes curriculares nacionais para a Educação infantil (2009), os Parâmetros Nacionais para a qualidade na Educação Infantil (2006) e a Base Nacional Comum Curricular (2017) para esse nível de ensino. Essa etapa foi seguida de uma pesquisa-ação, realizada no Projeto Aponte, instituição do terceiro setor, onde a autora desenvolve atividades ligadas ao projeto de pesquisa do programa de incentivo às licenciaturas, da UFPB. Nas intervenções realizadas, foi utilizado um repertório de jogos e brincadeiras com fins pedagógicos, e sua aplicação se deu dentro da perspectiva didática inclusiva, tendo por premissa a participação de todas as crianças. Participaram da pesquisa um grupo de quatorze (14) crianças matriculadas na instituição, com idades entre 3-6 anos de idade, com e sem necessidades específicas de aprendizagem. As atividades foram inseridas na rotina da instituição e desenvolvidas pela pesquisadora com a cooperação dos demais profissionais, de segunda a sexta-feira, durante o período de março a setembro do ano em curso. E os resultados revelaram que, ao fazer uso da ludicidade, especialmente de jogos e brincadeiras, é possível adotar uma perspectiva metodológica inclusiva e, com isso, promover diferentes aprendizagens nas crianças, desenvolvendo habilidades e competências inerentes à infância, de modo mais efetivo e prazeroso, mas, que tal resultado depende da mediação do professor.

Palavras-chave: Educação Infantil. Brincadeiras. Jogos. Ludicidade. BNCC.

ABSTRACT

The present research aimed to understand the use of playfulness as an inclusive methodology in Early Childhood Education. And, for specific objectives, the following: to analyze the pedagogical universe of games and play; to analyze the role of playfulness in the national guidelines for Early Childhood Education; evaluate the development of basic skills in young children, through games and play. To meet this end, an exploratory qualitative research was used, based on a bibliographic review based on the ideas of Piaget, (2008) and Vygotsky (2007), Kishimoto (2004) among others, in addition to the National Curriculum Guidelines for Early Childhood Education (2009), the National Parameters for Quality in Early Childhood Education (2006) and the National Common Curriculum Base (2017) for this level of education. This stage was followed by action research, carried out at the Aponte Project, a third sector institution, where the author develops activities related to the research project of the incentive program for teaching degrees, at UFPB. In the interventions carried out, a repertoire of games and games for pedagogical purposes was used, and its application took place within the inclusive didactic perspective, having as a premise the participation of all children. A group of fourteen (14) children enrolled in the institution, aged between 3 and 6 years old, with and without specific learning needs, participated in the research. The activities were inserted into the institution's routine and developed by the researcher with the cooperation of the other professionals, from Monday to Friday, during the period from March to September of the current year. And the results revealed that, by making use of playfulness, especially games and play, it is possible to adopt an inclusive methodological perspective and, with this, promote different learning in children, developing skills and competencies inherent to childhood, in a more effective and pleasurable way, but that such a result depends on the mediation of the teacher.

Keywords: Early Childhood Education. Play. Games. Playfulness. BNCC.

SUMÁRIO

I.	INTRODUÇÃO	6
II.	CONVERSANDO SOBRE A LUDICIDADE	9
	2.1 <i>O Lúdico na Educação Infantil</i>	10
	2.2. <i>Ludicidade e Inclusão na Educação Infantil</i>	12
	2.3. <i>A BNCC em favor da Inclusão</i>	13
	2.4. <i>Os Campos de Experiência e a Ludicidade</i>	15
	2.5. <i>Os Jogos e as Brincadeiras como Recursos Lúdicos e Inclusivos.....</i>	18
	2.5.1 <i>O Jogo como Recurso Pedagógico Inclusivo.....</i>	19
	2.5.2 <i>A Brincadeira como Recurso Pedagógico Inclusivo.....</i>	22
III.	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	24
	3.1. <i>Tipo de Pesquisa</i>	24
	3.2. <i>Local da Pesquisa.....</i>	25
	3.3. <i>Universo e Amostra da Pesquisa</i>	26
	3.4. <i>Instrumentos da Pesquisa.....</i>	26
	3.5. <i>Sujeitos da Pesquisa.....</i>	30
	3.6. <i>Apresentação, Discussão e Análise dos Dados.....</i>	32
IV.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	44
	REFERÊNCIAS	47
	APÊNDICES	49

I. INTRODUÇÃO

Ao adentrar no debate sobre o papel da ludicidade no desenvolvimento infantil, é comum a crença de que o ato de brincar não exige intencionalidade ou planejamento, visto que há uma ideia de que brincar se trata apenas de um passatempo destinado exclusivamente à distração das crianças. Essa ideia está equivocada, mas, ainda prevalece, tanto nos espaços educativos quanto fora deles.

O comportamento predominante entre os adultos, especialmente no contexto de suas ocupações, é inserir as crianças em atividades recreativas sem uma real funcionalidade. Contudo, embora seja frequentemente visto como um momento de divertimento e prazer, a atividade lúdica, dependendo da fase de desenvolvimento da criança, pode não ter significado, levando-a ao tédio e à perda de interesse.

Compreender o uso do lúdico como um momento de aprendizagem e de maturação de habilidades é essencial para os educadores, pois, permite uma melhor compreensão da trajetória dos alunos e uma mediação mais adequada às necessidades de cada um, tornando o processo educativo mais prazeroso.

Para Vygotsky (2007), o desenvolvimento humano ocorre principalmente por meio da apropriação dos produtos culturais das sociedades, onde a brincadeira e o jogo assumem papel de destaque. Nesse sentido, essa apropriação depende da interação entre sujeitos mais experientes com os menos experientes. No caso, os adultos são os que inserem as crianças em contextos lúdicos e na escola, cabe aos professores assumirem o papel de mediadores.

Desta perspectiva, se destaca a teoria Sócio-histórica, defendida por Vygotsky (2007), a partir de onde é possível se atribuir à atividade lúdica (jogos e brincadeiras) um lugar de destaque no universo infantil. Na mesma direção, a teoria de Piaget (2008) indica a importância do lúdico para a promoção do desenvolvimento cognitivo das crianças, na medida em que coloca a interação do sujeito com o objeto como a maneira mais eficaz para a aprendizagem. E, nesse contexto, acredita-se que, se houver ludicidade nessa interação, ainda mais satisfatório será o processo.

O lúdico pode ser um excelente estímulo para o desenvolvimento infantil, deixando de ser uma mera distração, e passando a ser utilizado, especialmente no espaço escolar como um mecanismo de mediação que impulsiona a aprendizagem e favorece a internalização de significados e conceitos que se pretendam difundir socialmente. De tal modo, questiona-se: o uso do lúdico junto às crianças da

Educação Infantil, pode favorecer o desenvolvimento de competências e habilidades básicas, dentro de uma perspectiva inclusiva?

A hipótese que apresentamos é de que a resposta a essa pergunta seja positiva, e, nesse sentido, acredita-se que é na escola o espaço por excelência onde o lúdico pode ser usado de modo intencional e planejado com base na perspectiva inclusiva, sobretudo, na Educação Infantil. No entanto, para esse fim, acredita-se que esse uso prescinde de ação planejada, portanto, depende da mediação do/a professor/a.

Nessa direção, destaca-se o que defende a legislação brasileira por meio das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil – DCNEI (Brasil, 2009), os Parâmetros Nacionais para a qualidade nesse nível de ensino - PNQ (Brasil, 2006) e na Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil, 2017), quando destaca o papel do lúdico nessa fase do desenvolvimento humano.

Com tal compreensão, a presente pesquisa de natureza qualitativa, do tipo exploratória, teve por objetivo geral compreender o uso da ludicidade como metodologia inclusiva na Educação Infantil. E, por objetivos específicos, os seguintes: analisar o universo pedagógico dos jogos e brincadeiras; analisar o papel da ludicidade nas orientações nacionais para a Educação Infantil; avaliar o desenvolvimento de habilidades básicas em crianças pequenas, por meio dos jogos e brincadeiras.

Os primeiros objetivos específicos foram desenvolvidos no segundo capítulo deste estudo, tendo por base a revisão bibliográfica (Piaget, 2008; Vygotsky, 2007; Kishimoto, 2004 e outros, e a análise de alguns dos principais documentos que orientam a Educação Infantil no Brasil (Brasil, 2006; 2009; 2017), enquanto no terceiro capítulo, por meio da pesquisa-ação, se desenvolveu o último objetivo específico deste estudo por meio da pesquisa-ação.

Tal ação ocorreu no Projeto Aponte, uma instituição do terceiro setor, onde a pesquisadora desenvolve atividades na condição de bolsista do Programa de incentivo às licenciaturas (Prolicen) da Universidade Federal da Paraíba. Tais atividades foram feitas dentro da rotina da instituição, de segunda a sexta-feira, durante os meses de março a setembro de 2025, cujos registros feitos foram analisados com base nos referenciais e documentos na área.

Por fim, esperamos apresentar importantes reflexões sobre o tema e demonstrar a partir das experiências vivenciadas na realidade escolar, a importância

do uso da ludicidade numa perspectiva inclusiva para o desenvolvimento de competências e habilidades concernentes ao universo infantil, mas, com respeito aos interesses e necessidades específicas de aprendizagem de cada criança, não deixando nenhuma fora da oportunidade de aprender brincando e brincar aprendendo.

II. CONVERSANDO SOBRE A LUDICIDADE

A presença do lúdico na vida social das pessoas é um acontecimento que ultrapassa gerações e culturas, refletindo que de algum modo, a humanidade sempre buscou inserir a ludicidade em suas atividades cotidianas, como forma de relaxar ou de se divertir. Evidentemente, o lúdico tem diversos modos de se expressar no dia a dia dos indivíduos e grupos, tendo em vista que ele pode ser utilizado com diferentes objetivos, tais como: lazer, competição, ensino, aprendizagem, distração, relaxamento etc.

De acordo com o dicionário online de Português (2025), a ludicidade pode ser compreendida como um termo que tem origem na palavra latina *ludus* que significa *jogo ou divertimento*, portanto, envolve atividades criativas e prazerosas que são adotadas com fins diversos. Logo, a ludicidade seria a qualidade do que é lúdico e diz respeito ao uso de atividades que permitem que as pessoas sintam prazer durante sua vivência. Em geral, é associado aos jogos e as brincadeiras, mas não se restringe a elas, pois, o brinquedo, a música, dentre outras atividades, podem assumir um caráter lúdico.

Para Luckesi, as atividades lúdicas são aquelas que permitem que as pessoas aprendam, treinem, exercitem ou desenvolvam suas capacidades de um modo criativo, agradável, divertido. De tal modo, as brincadeiras e os jogos são as principais estratégias lúdicas, pois, estimulam a imaginação, a criatividade e a fantasia. Assim, a ludicidade é relacionada à infância e considerada apropriada ao universo infantil, no entanto, é bom destacar que o lúdico não se volta apenas para as crianças. Jovens, adultos e idosos são favorecidos pelo uso do lúdico em muitas situações formais e informais (Luckesi, 1998).

Para o autor, “a atividade lúdica é aquela que dá plenitude e, por isso, prazer ao ser humano”. Portanto, atividades lúdicas são bem apropriadas aos pequeninos, mas, exerce um papel muito eficiente junto a qualquer faixa etária, funcionando como bons estímulos à aprendizagem, sempre que são utilizadas. Pode se dizer, em linhas gerais, que a ludicidade permite que qualquer atividade, torne-se agradável, especialmente na escola (ambiente onde a aprendizagem é sistematicamente planejada) (1998, p. 29).

Na escola, quando se faz uso da ludicidade na metodologia, nas atividades, nos recursos etc., a aprendizagem se torna mais significativa, pois, os estudantes acessam o conhecimento de maneira leve e natural. E, quando se trata de crianças pequenas, é evidente que os ganhos são ainda maiores, pois, o universo da criança é naturalmente lúdico.

Vygotsky (2007) argumenta que, ao brincar, a criança se apropria de regras sociais, amplia sua linguagem e aprimora suas habilidades de abstração e simbolização. A brincadeira permite que a criança experimente papéis sociais, desenvolvendo sua autonomia e criatividade, o que contribui para sua formação integral. Além disso, o jogo simbólico, típico da infância, constitui um recurso no qual a criança ressignifica a realidade e experimenta diferentes formas de ação e interação sobre os objetos de conhecimento, como afirma Piaget (2008).

2.1 O Lúdico na Educação Infantil

O uso do lúdico favorece a aprendizagem das crianças, sobretudo, as pequenas da Educação Infantil, mas, favorece também o trabalho docente que alcançará melhores resultados, já que por meio de estratégias lúdicas, tão mais fácil será manter as crianças interessadas e envolvidas.

Exponentes como Piaget (2008) e Vygotsky (2007), em seus estudos, deram destaque a importância da ludicidade para o desenvolvimento infantil. Na mesma direção, autores como Horn (2004), Kishimoto (2004) e Meyer (2008) também refletem sobre o papel decisivo que a dimensão lúdica exerce sobre a criança e o quanto importante é o seu uso na escola. Entretanto, a literatura destaca que é fundamental que se coloque a ação pedagógica sobre os recursos e atividades lúdicas, a fim de garantir sua intencionalidade, favorecendo a aprendizagem.

Nesse sentido, Horn (2004, p. 24) assegura que o lúdico na Educação Infantil é “de suma importância para o desenvolvimento das crianças, pois são atividades primárias, as quais trazem benefícios nos aspectos físico, intelectual e social.” Corroborando com tais perspectivas, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento normativo que estabelece um conjunto de aprendizagens essenciais que todos os estudantes devem acessar e desenvolver, dá destaque para o papel da ludicidade, especialmente na Educação Infantil (Brasil, 2017).

A BNCC define direitos de aprendizagem e organiza o currículo escolar da Educação Infantil em campos de experiência, assegurando que se estabeleça uma base comum para a adoção dessas premissas nas escolas de Educação Infantil de todo o território nacional (Brasil, 2017). Defende, portanto, uma concepção de criança como sujeito central e ativo no processo educativo, corroborando com as ideias de Piaget e de Vigotsky.

Essa perspectiva não é um conceito isolado, mas encontra ressonância nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI), estabelecidas pela Resolução CNE/CEB nº 5/2009. Ambas as normativas convergem ao definir a criança como um sujeito histórico e de direitos, que por meio da interação, da brincadeira, da imaginação e da experimentação, constrói ativamente seu próprio conhecimento.

Essa visão da criança como ser ativo e produtor de cultura é a base que fundamenta a centralidade do lúdico e indica que esse se construa por meio na interação social. Se a criança é concebida como um sujeito que se constitui e aprende a partir de suas vivências e interações com o mundo, então, a metodologia de ensino mais adequada para essa faixa etária deve ser aquela que se alinha à sua natureza. Portanto, a ludicidade não se apresenta como mera orientação ou estratégia opcional, mas, como eixos estruturantes e imperativos pedagógicos que não podem ser desvalorizados no espaço escolar (Santiago, Reis, Silva, 2020).

Para a legislação brasileira e a literatura na área, a adoção desses eixos garante o pleno desenvolvimento da criança, respeitando seu direito fundamental de aprender e se expressar de forma autêntica. Nesse sentido, Souza (2007, p. 21) destaca que “[...] com a descoberta relativamente recente do potencial da brincadeira na melhoria da aprendizagem, brincar torna-se uma ferramenta pedagógica e, portanto, é algo que cabe aos professores mediar e estimular”.

De tal modo, parece consenso que a ludicidade na Educação Infantil seja um tema aparentemente bastante discutido, e, consequentemente, bem assimilado na produção acadêmica e nas práticas docentes, especialmente por professores da Educação Infantil. Porém, o tema ainda é pouco relacionado ao debate sobre a inclusão escolar e é exatamente nesse ponto que se identificam algumas lacunas e a partir de onde, o presente estudo se justifica, pois, brincar não é direito de algumas crianças, mas, de todas, independentemente de suas condições ou necessidades.

2.2. Ludicidade e Inclusão na Educação Infantil

A inclusão é o paradigma educacional que rege a educação brasileira, desde a Constituição Federal do Brasil, promulgada em 1988. Reafirmando o mesmo compromisso de Educação como um direito de todos os brasileiros, tem-se a LDB 9.394 (1996), a Política Nacional de Educação Especial na perspectiva inclusiva (2008) e a Lei Brasileira de Inclusão (2015). Portanto, não resta dúvida que no Brasil, a educação é reconhecida como um direito inalienável de todos os brasileiros, desde a Educação Infantil.

Nessa direção, a BNCC (Brasil, 2017) assegura que desde a Educação Infantil (primeira etapa da Educação Básica), todas as crianças tenham o direito à educação garantido, respeitado e adequado às suas necessidades. Logo, essa é uma perspectiva inclusiva que busca reconhecer que todos possuem diferenças e que estas não devem ser obstáculos à aprendizagem.

Conforme a BNCC (2017), na Educação Infantil, se recomenda seguir eixos estruturantes de aprendizagem, onde se destacam as interações e as brincadeiras, como próprios da infância. O documento indica, ainda, que a partir desses eixos se estabelecem seis (6) direitos básicos que se vinculam ao modo de aprender e de se desenvolver das crianças e por isso, precisam estar garantidos. São os seguintes: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se (Brasil, 2017).

Como se vê, o brincar se apresenta como um direito que faz parte da Educação Infantil e, evidentemente, precisa estar presente em diferentes momentos do cotidiano escolar das crianças pequenas. Desse modo, o lúdico pode ser entendido como um importante instrumento em prol do desenvolvimento infantil, mas, também pode ser benéfico para a inclusão, favorecendo a interação, a participação, a exploração e a expressão de cada criança do seu jeito, no seu tempo; além de desenvolver habilidades como respeito e solidariedade, tão necessárias ao ambiente inclusivo (Santiago, Reis, Silva, 2020).

Com base nisso, a ludicidade destaca-se como essa ferramenta pedagógica que pode ser eficaz na promoção de valores humanos e de uma cultura inclusiva, desde tenra idade, como defende a legislação brasileira (Brasil, 1996; 2008; 2015). Reafirmando esse viés, na BNCC se estabelece que a Educação Infantil ao se estruturar a partir dos eixos fundamentais (interações e brincadeiras), se direciona para a promoção do desenvolvimento infantil em suas múltiplas facetas: biológica, histórica, social, emocional etc.

Assim, a criança precisa ser aceita e respeitada em sua individualidade, pois é um ser com diferenças de natureza orgânica, social, histórica etc. e nesse sentido, terá modos diferentes de se expressar, se desenvolver, de participar etc., cabendo à escola, e aos professores como mediadores, garantir que todas participem e sejam respeitadas em suas individualidades, conforme defende a inclusão escolar (Santiago, Reis, Silva, 2020).

Apoiados nos estudos vygotskianos, Souza e Mazzo (2025, p. 59) destacam que “as aprendizagens se concretizam nas e pelas relações do indivíduo entre os pares e com o meio onde está inserido”, ou seja, é por meio da convivência, da exploração do mundo, da interação com diferentes contextos e objetos, que a criança tem a oportunidade de construir conhecimentos, desenvolver-se de forma integral e, ao mesmo tempo, socializar-se.

Entretanto, como as crianças não são iguais, o olhar da educação sobre as diferenças que existem, na forma como cada criança se desenvolve, como aprende, como se comunica, como age e interage etc. é essencial para que haja planejamento, adequação de recursos e organização dos espaços, e desse modo, todos possam participar e aprender (Santiago, Reis, Silva, 2020). Portanto, conforme a atual política educacional brasileira ninguém pode ser excluído dos seus direitos de aprender e de se desenvolver, pois a educação é inclusiva, direito de todos.

2.3. A BNCC em favor da Inclusão

A presença dos eixos estruturantes (interações e brincadeiras) adotado pela BNCC (Brasil, 2017) revela uma compreensão peculiar do desenvolvimento infantil, uma vez que se alinha à concepção de criança como um sujeito que aprende ativamente. Como adverte os Parâmetros Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil (2006, p. 18):

Olhar a criança como ser que já nasce pronto, ou que nasce vazio e carente dos elementos entendidos como necessários à vida adulta ou, ainda, a criança como sujeito conhecedor, cujo desenvolvimento se dá por sua própria iniciativa e capacidade de ação, foram, durante muito tempo, concepções amplamente aceitas na Educação Infantil até o surgimento das bases epistemológicas que fundamentam, atualmente, uma pedagogia para a infância.

Diante disso, se espera que as escolas de Educação Infantil de todo o país, entendam e atendam as crianças, conforme indica as normativas nacionais. Sobre esse ponto de vista, as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (Brasil, 5/2009) tem a seguinte concepção de criança:

(...) sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2009, Art. 4º).

Da mesma forma, a BNCC (2017) orienta o currículo das escolas de Educação Infantil, defendendo uma proposta curricular que vê a criança como um ser ativo, vivo, histórico e relacional que aprende, constrói e produz cultura. Mas, a Política Nacional de Educação Especial (2008) e a Lei Brasileira de Inclusão (2015) reconhece que os estudantes não são seres uniformes; são seres diversos, multifacetados e como tal necessitam de um currículo que atente para a diversidade que lhes caracterizam.

Com essa visão, a política educacional brasileira aponta para que a escola esteja atenta para atender a diversidade humana. E, na Educação Infantil não seria diferente. A BNCC adverte que a totalidade do currículo se constrói a partir dos eixos estruturantes, dos direitos de aprendizagem e de desenvolvimento de todas as crianças e propõe que a escola de Educação Infantil articule sua prática pedagógica em Campos de Experiências que atente para: “o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas; escuta, fala, pensamento e imaginação; espaços, tempos, quantidades, relações e transformações”, a partir de onde as experiências de aprendizagem devem ser oportunizadas (Brasil, 2017, s/p).

Desse modo, espera-se que a escola não promova práticas dissociadas, fragmentadas ou momentos isolados, mas, experiências conectadas com a realidade da criança e com respeito aos seus direitos de aprendizagem e de desenvolvimento, ou seja, vivências orgânicas e significativas para o universo infantil. Tais direitos são concretizados por meio da organização do currículo, considerando os Campos de Experiências indicados. E, como se vê, são campos que estimulam as crianças em suas múltiplas dimensões, ou seja, numa perspectiva inclusiva (Brasil, 2008; 2015)

Esses campos apontam para a necessidade de se investir em práticas educativas onde o lúdico seja o veículo principal, tendo em vista que a ludicidade é

inerente ao próprio universo infantil. Sobre isso, Souza destaca que o lúdico representa para a criança “um meio de comunicação e prazer que ela domina ou exerce em razão de sua própria iniciativa” (2015, p.1).

Na mesma direção, Kishimoto (2004) alerta para que o fato de que, é por meio de uma ação lúdica que o aluno se sente estimulado a desenvolver sua criatividade, imaginação etc. sendo sujeito do processo pedagógico e não um mero expectador e cumpridor de tarefas. O lúdico tem, portanto, muitos pontos positivos, pois ele pode ser considerado uma linguagem, um meio de comunicação, uma estratégia e, por isto, estimula a criatividade, a expressão e a espontaneidade, e ainda trabalha a imaginação e auxilia na aprendizagem significativa de cada aprendiz, levando a criança a participar, se sentir parte do processo e buscar soluções para os desafios que surgirem.

Para Souza, “o lúdico representa para a criança um meio de comunicação e prazer que ela domina ou exerce em razão de sua própria iniciativa” (2015, p.1). Então, é evidente que no processo de ensino é fundamental valorizar o lúdico, pois, para a criança é uma ação espontânea que permite sonhar, fantasiar e realizar desejos como todas as crianças merecem, independentemente, das necessidades que possuam.

2.4. Os Campos de Experiência e a Ludicidade

Souza (2015, p. 2), explica que “o lúdico é uma linguagem importante e expressiva e que possibilita conhecimento de si, do outro, da cultura e do mundo, sendo um espaço genuíno de aprendizagens significativas”. Através da ludicidade, a criança é estimulada ao desejo do saber, do aprender, de experimentar, de socializar etc., desenvolvendo assim, suas habilidades, competências e sua personalidade, pois, será capaz de criar “conceitos e relações lógicas de socialização o que é de suma importância para seu desenvolvimento pessoal e social”.

Nessa direção, Kishimoto (2004, p. 24) esclarece que “por meio do lúdico o aluno desperta para o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista”. Então, quando o professor faz uso do lúdico, escolhe um modo de oportunizar que, mesmo aqueles estudantes que possuam qualquer tipo de entrave à aprendizagem, desenvolva o desejo de aprender e se sinta estimulado a buscar

alternativas de solução para os obstáculos existentes no ambiente, no recurso ou no material alvo da brincadeira.

Nesta perspectiva, a ludicidade carrega um componente inclusivo e os campos de experiências propostos pela BNCC podem fomentar o uso do lúdico, na medida em que indicam um conjunto de experimentações e atividades que as crianças são levadas a vivenciar e que lhes permitirão desenvolver habilidades, competências e valores que se articulam com a bagagem que elas já trazem de seus contextos, de sua história e de sua cultura, respeitando suas individualidades (Reis, 2023).

A concepção dos Campos de Experiência reforça a visão de que o aprendizado na Educação Infantil é holístico e interconectado, ou seja, o desenvolvimento da criança não acontece de forma separada. Desse modo, o aprendizado é um processo integrado e completo, onde o corpo, a mente, as emoções e as interações sociais se desenvolvem juntos (Souza, 2015).

São cinco os Campos de Experiência propostos pela BNCC (1. o eu, o outro e o nós; 2. corpo, gestos e movimentos; 3. traços, sons, cores e formas; 4. escuta, fala, pensamento e imaginação; 5. espaços, tempos, quantidades, relações e transformações) e cada um indica objetivos específicos que devem ser trabalhados na escola.

Sobre o campo de experiência “O eu, o outro e o nós”, a própria BNCC esclarece que seu objetivo é o desenvolvimento social e emocional da criança abordando a construção da identidade e da subjetividade, assim como as relações interpessoais e a inserção desse indivíduo em diferentes grupos sociais (Brasil, 2017).

O referido campo de experiência tem como foco permitir que a criança comece a se reconhecer como um ser único, com suas próprias preferências e sentimentos, mas, também com sua singularidade e, progressivamente, também seja capaz de fazer esse movimento em relação aos seus pares. A criança deve ser levada a aprender a interagir e a estabelecer vínculos afetivos com seus pares, professores, familiares etc. de tal modo que construirá a compreensão de que faz parte de uma coletividade e que há a existência de regras e acordos sociais que são necessários para a convivência humana, onde o respeito é o princípio fundamental (Brasil, 2017).

No campo de experiência “corpo, gestos e movimentos” se considera o corpo como a primeira e principal forma da criança se relacionar com o mundo, e adverte que nesse sentido, o corpo não se restringe ao desenvolvimento motor. O corpo, na BNCC, é visto como o veículo pelo qual a criança explora o espaço, interage com o

ambiente e com os outros, construindo sua identidade e expressando-se, por meio de suas múltiplas possibilidades de gestos e movimentos (Carlos, 2010).

Para além da inclusão da coordenação motora grossa e a fina, também há o foco no desenvolvimento da linguagem corporal, isso quer dizer que elas aprendem a expressar emoções por meio dos gestos quando participam de danças, dramatização de histórias, percebendo o próprio corpo como um instrumento de comunicação e criação (BNCC, 2017).

Desse modo, entende-se que o corpo, independentemente de suas diferenças, dificuldades, alterações físicas ou sensoriais, é o instrumento principal de interação da criança com o meio a sua volta. Portanto, cabe à escola pensar em todas as crianças e promover atividades que possibilitem a inclusão de todas (Santiago, Reis, Silva, 2020).

No campo de experiência “traços, sons, cores e formas”, o que é abarcado é a produção e a apreciação artística e cultural, permitindo que a criança amplie sua sensibilidade estética e a capacidade criativa. A proposta é que a criança exploreativamente as diferentes linguagens da arte, sem se restringir a aprender a desenhar e pintar. Para isso, deve envolver o manuseio de materiais, a exploração de instrumentos musicais e a escuta de diferentes gêneros, além do uso de cores para se expressarem. O foco está no processo criativo, na experimentação sensorial, incentivando o pensamento simbólico e a capacidade da criança expressar seu mundo para além da linguagem verbal (Brasil, 2017).

Nessa perspectiva se comprehende que nem todas as crianças poderão fazer uso da linguagem verbal. Logo, a escola precisa compreender as diferentes formas de expressão que as crianças podem utilizar no processo comunicativo, interativo etc. como defende a perspectiva inclusiva (Santiago, Reis, Silva, 2020).

O Campo de Experiência “Escuta, fala, pensamento e imaginação”, a atenção se volta para o desenvolvimento da linguagem em suas múltiplas formas. A criança é incentivada a aprimorar a sua escuta em atividades, como por exemplo, prestando atenção em histórias, nas falas dos colegas e do educador. O incentivo também se dá quando a criança é encorajada a expressar suas ideias, sentimentos e necessidades, e, por consequência, o seu pensamento (Brasil, 2017).

De tal modo, atividades como rodas de conversa e de leitura, contação de histórias, brincadeiras de faz de conta etc. são oportunidades ricas para que a criança construa gradualmente seu repertório linguístico, comprehenda diferentes formas de

comunicação e se aproprie da linguagem como um instrumento de organização do pensamento. Neste Campo de Experiência, a imaginação ganha destaque como ferramenta essencial para a criação de narrativas e outros processos criativos (Brasil, 2017).

No Campo de Experiência “Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações”, o foco principal está no estímulo para que a criança possa explorar o mundo ao seu redor, desenvolvendo noções de ordem, lógica e espaço de forma intuitiva e concreta. O contato com os locais de seu cotidiano ajuda a compreender noções de distância e lugar. A vivência com rotinas e relações de passagem do dia e da noite constrói a percepção da temporalidade (Brasil, 2017).

Do mesmo modo, se defende que haja a manipulação de objetos e a interação com o ambiente, a fim de que se promova a compreensão das quantidades e das relações entre maior e menor, leve ou pesado, mais ou menos etc. Por outro lado, as transformações podem ser percebidas em pequenas experiências, como a mistura de cores, descobrindo novas combinações de tons etc. Este campo é a base para o letramento matemático e científico, permitindo que a criança, desde cedo, seja levada a observar, questionar, levantar hipóteses e construir conhecimentos sobre o mundo físico e social de forma investigativa e curiosa (Brasil, 2017).

Assim, o lúdico pode ser utilizado explorando esses diferentes campos de experiências propostos pela BNCC. Nessa direção, destacam-se os jogos e brincadeiras por possuírem um componente essencialmente lúdico e, quando planejados adequadamente, podem ser um recurso metodológico inclusivo.

2.5. Os Jogos e as Brincadeiras como Recursos Lúdicos e Inclusivos

Não há dúvidas de que o uso do lúdico pode favorecer a aprendizagem, ao mesmo tempo em que garante que o processo seja prazeroso. Mas, também é possível que o lúdico respeite a individualidade de cada estudante e oportunize sua participação, aprendizagem e desenvolvimento (Santiago, Reis, Silva, 2020). Com o lúdico, o estudante expressa seus sentimentos, emoções, além de desenvolver suas habilidades, valores e socialização. Portanto, o lúdico é um importante recurso capaz de favorecer o desenvolvimento infantil e a aprendizagem.

A própria legislação brasileira coaduna com a literatura na área e por meio da BNCC é possível constatar que a ludicidade vem sendo colocada como a base de toda prática docente na Educação Infantil. Desse modo, desde a infância é preciso trabalhar de maneira lúdica, com saberes peculiares dessa fase escolar, ao mesmo tempo, em que se prioriza o desenvolvimento de habilidades sociais fundamentais para um mundo mais inclusivo, tais como: a empatia, a cooperação, o respeito, a aceitação e a amizade (Brasil, 2015; 2017).

2.5.1 O Jogo como Recurso Pedagógico Inclusivo

Sobre o jogo, Huizinga (2007, p.33) afirma que:

(...) o jogo é uma ocupação voluntária, que é exercida em um determinado tempo e espaço e possui regras obrigatórias que foram previamente estabelecidas e consentidas, dotado de um fim em si mesmo, tendo como companhia os sentimentos de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana.

Nessa perspectiva, o autor destaca que o jogo é uma atividade que ultrapassa qualquer forma de manifestação humana, seja física, biológica, fisiológica ou psicológica. Para ele, há um esforço das ciências para fundamentar o jogo, mas, a maioria das investigações tende a ser superficial, concentrando-se apenas em sua definição e no significado que possui para os jogadores (Huizinga, 2007).

Para o autor, a intensidade e o poder de fascinação que o jogo exerce não podem ser adequadamente explicados por meio de análises isoladas. É precisamente nessa intensidade, nessa capacidade de evocar emoções e excitação, que reside a essência e a característica primordial do jogo. Então, o jogo pode ser um recurso valoroso, desde que haja uma intencionalidade no seu uso, especialmente quando ele é utilizado no ambiente escolar e com crianças pequenas.

Como historiador, Huizinga (2007) estuda o jogo como forma específica de atividade, como função social e ele afirma que o jogo tem esse papel desde os primórdios da humanidade. No entanto, para os objetivos desse estudo, traremos o entendimento do jogo com o viés pedagógico, mas, adaptados para fins inclusivos.

Sabe-se que em eras distantes, o jogo, de fato, foi criado e associado, tão somente, à diversão. Mas, pouco a pouco foi assumindo distintos objetivos e fins. Alguns ainda são utilizados como atividades relaxantes. Mas, outros se difundiram ao

redor do mundo, se organizaram dentro de regras, campeonatos e hoje são oficializados e estimulados como atividade profissional (Huizinga, 2007).

Huizinga (2007) destaca, ainda, que o jogo como uma atividade voluntária, natural e com vistas ao uso da liberdade é bem comum. Para o autor, quando se utiliza o jogo porque se gosta dele, se tem grandes chances de encontrar prazer durante o seu uso. E isso, quando adaptado à realidade escolar pode trazer muitos benefícios à aprendizagem.

Por outro lado, o mesmo autor discute que o jogo pode ser caracterizado como um escape temporário da realidade, no qual os participantes, incluindo as crianças, mantêm uma consciência dessa fuga. Para ele, a experiência com o jogo permite que os jogadores se distanciem momentaneamente das exigências e pressões do cotidiano, proporcionando um espaço de liberdade e criatividade (Huizinga, 2007).

Ele ainda destaca que, embora o jogo tenha a capacidade de absorver completamente o jogador, levando-o a um estado de imersão profunda, a consciência da transitoriedade dessa experiência é um aspecto fundamental a ser considerado. Essa dualidade entre a total absorção no jogo e a percepção de que se trata de uma atividade temporária enriquece a compreensão do fenômeno lúdico, revelando suas complexidades e nuances. Assim, o jogo não apenas oferece um refúgio, mas também convida à reflexão sobre a natureza da realidade e a experiência humana (Huizinga, 2007).

Entretanto, na escola, o jogo deve ser contemplado como um fenômeno sociocultural e pedagógico, que distingue-se daquele uso que se faz do jogo na vida cotidiana. Tal distinção ocorre por uma característica fundamental do jogo que é sua delimitação espaço-temporal. Esta demarcação confere ao jogo um caráter de finitude e organização intrínseco que o diferencia das contingências da existência cotidiana (Huizinga, 2007).

Conforme postula Huizinga (2007), o jogo possui um início e um fim definidos, operando dentro de limites temporais e espaciais preestabelecidos. O autor descreve essa dinâmica ao afirmar que: "o jogo inicia-se e, em determinado momento, 'acabou'. Joga-se até que se chegue a um certo fim. Enquanto está decorrendo, tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação" (Huizinga, 2007, p. 12).

Desse modo, vê-se que o jogo como recurso lúdico atende às orientações da BNCC e respeita o desenvolvimento infantil. Há uma natureza dinâmica e

transformadora da atividade lúdica, que, embora efêmera em sua duração, é repleta de interações e desenvolvimentos. Para além da delimitação temporal, a atividade lúdica requer a demarcação de um espaço específico onde a ação se desenrola. Nesse ambiente delimitado, emerge um mundo novo e paralelo à realidade, dotado de suas próprias lógicas e significados (Huizinga, 2007).

A existência desse "mundo" lúdico é sustentada pela adesão e pelo respeito mútuo às regras previamente estabelecidas pelos participantes, elementos que garantem a coesão e a funcionalidade da experiência. Tal conformação espaço-temporal não apenas organiza a atividade, mas também permite a suspensão momentânea das preocupações do mundo exterior, facilitando a imersão e o engajamento dos indivíduos na experiência do jogo.

Outra característica distintiva do jogo, conforme analisada por Huizinga (2007), reside na sua fixação imediata como fenômeno cultural, uma qualidade diretamente ligada à sua delimitação temporal. Embora o jogo possua um início e um fim definidos, sua existência não se encerra com o término da atividade em si. A explicação para essa permanência reside na sua capacidade de ser conservado na memória coletiva, transcendendo o momento da sua execução.

Essa conservação permite que o jogo seja transmitido entre gerações, consolidando-se como uma tradição cultural. Ao ser assimilado e repassado, o jogo adquire um status de legado, podendo ser repetido em diversas ocasiões futuras, mantendo sua relevância e significado ao longo do tempo. Assim, o que começa como uma atividade efêmera e circunscrita a um espaço-tempo específico, transforma-se em um elemento duradouro do patrimônio cultural, capaz de evocar e recriar experiências lúdicas em diferentes contextos e períodos (Huizinga, 2007).

Desse modo, os jogos usados no ambiente escolar podem ser buscados fora da escola pela própria criança, em outros contextos e mesmo com outros fins. Destaca-se, por fim, que essa qualidade do jogo tende a favorecer os aprendizados da criança, noutros momentos e espaços. De certo modo, é um recurso pedagógico que transpõe os muros da escola e que tem impacto social, portanto, contribui para a formação de valores que podem ser adotados no dia a dia.

2.5.2 A Brincadeira como Recurso Pedagógico Inclusivo

A brincadeira, por sua natureza lúdica, contribui no desenvolvimento da criança e auxilia na aprendizagem, no desenvolvimento social, cultural, emocional e pessoal, facilita a socialização, a comunicação e a expressão. Entretanto, ela não prescinde de um planejamento quando é utilizada na escola (Souza, 2015).

Dessa forma, a brincadeira pode ser um poderoso instrumento dos professores para a aprendizagem dos alunos, porém, para que assim seja, é necessário que seu uso se faça de maneira sistematizada, planejada, organizada. E é na Educação infantil onde a brincadeira tem seu lugar de destaque, pois, “o brincar está diretamente ligado à criança, porque o brincar desenvolve os músculos, a mente, a sociabilidade, a coordenação motora e além de tudo deixa qualquer criança feliz” (Maluf, 2003, p.19).

Na escola, a brincadeira necessita da mediação do professor, tendo em vista que ela precisa ser planejada de maneira a assumir um caráter significativo, além de afetivo para promover o desenvolvimento da inteligência da criança (Kishimoto, 2010). Nesse sentido, Piaget há muito já concordava com a importância da brincadeira para o desenvolvimento infantil. Para ele, “aprender brincando tem mais resultados, pois a assimilação infantil adapta-se facilmente à realidade (apud Santos, 2001, p. 173).

Na mesma direção, Oliveira (2013, p. 7), destaca que “é indiscutível que a ludicidade está presente em diferentes contextos, na escola, em casa, em qualquer lugar em que as crianças possam estar. Para elas, o brincar é algo mais que natural”, entretanto, na escola, a brincadeira nem sempre pode ser usada espontaneamente. Como metodologia, a brincadeira deve ser usada com bastante atenção e planejamento.

Sobre isso, Horn (2004) explica que o espaço físico é essencial no uso das brincadeiras como metodologia, portanto, quando a escola adota o lúdico, precisa ficar atenta a organização dos espaços, a fim de que as crianças consigam estabelecer relações com os objetos, materiais e com seus pares, transformando essa experiência em aprendizado, de maneira segura e envolvente.

Para Oliveira (2013), ao brincar a criança entra no mundo da imaginação, desenvolve a autonomia, socializa-se ao meio ambiente que está inserido, desenvolve emoções de bem-estar e descobre que as frustrações fazem parte do universo infantil. O brincar contribui para a formação do indivíduo, através da

imaginação, que proporciona a aprendizagem, pois amplia a capacidade de percepção sobre si mesmo.

Então, seja qual for a brincadeira, se ela tem intencionalidade, é de suma importância na infância. Pelos pais e professores, ela deve ser vista não apenas como um momento de entretenimento, mas, como uma “oportunidade de desenvolver nas crianças hábitos e atitudes que os façam amadurecer se tornando responsáveis” (Oliveira, 2010, p 14.)

Segundo Correa e Bento, brincando a criança aprende a lidar com o mundo, formando sua identidade pessoal e autonomia e pode experimentar sentimentos bons ou ruins, como o amor e o medo, por exemplo. Mas, consegue com a ajuda de um adulto se relacionar com esses sentimentos, refletir e ressignificar (apud Santiago, Reis, Silva, 2020).

III. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

3.1. Tipo de Pesquisa

A pesquisa foi conduzida pelo seguinte questionamento: o uso do lúdico junto às crianças da Educação Infantil, pode favorecer o desenvolvimento de Competências e habilidades básicas, dentro de uma perspectiva inclusiva? Nossa hipótese é a que a resposta a essa pergunta é positiva, mas, que esse resultado depende da mediação docente. Portanto, a ludicidade não pode ser vista como passatempo ou distração, mas, como uma metodologia que estimula o desenvolvimento infantil, respeitando as diferenças.

De tal modo, se elegeu por objetivo geral compreender o uso da ludicidade como metodologia inclusiva na Educação Infantil, e, por objetivos específicos, os seguintes: analisar o universo pedagógico dos jogos e brincadeiras; analisar o papel da ludicidade nas orientações nacionais para a Educação Infantil; avaliar o desenvolvimento de habilidades básicas em crianças pequenas, por meio dos jogos e brincadeiras.

A fim de conseguir os objetivos propostos, a pesquisa se desenvolveu a partir de uma abordagem de natureza qualitativa, buscando para a “obtenção de dados descritivos, obtidos no contato direto do pesquisador com a situação estudada”, dar mais ênfase ao processo do que ao produto, conforme defende Lüdke e André (2014, p. 14).

Se configurou, ainda, como pesquisa do tipo exploratória, ou seja, teve como finalidade aprofundar o conhecimento sobre o objeto de estudo, tornando-o mais claro e facilitando a elaboração de hipóteses. E, como destaca Gil (2002), o propósito principal desse tipo de pesquisa é tornar um determinado tema, fenômeno ou problema mais conhecido, explícito, visível ao pesquisador e à sociedade.

Para tanto, fez uso da revisão bibliográfica, num primeiro momento para construir o segundo capítulo, discutindo sobre o papel do lúdico para autores como Piaget, (2008) e Vygotsky (2007), Kishimoto (2010; 2011), Horn (2004), Meyer (2008), Huizinga (2007) e outros.

Além disso, buscou os referenciais da Política Educacional brasileira para entender aspectos da Educação Infantil e da ludicidade nesse nível de ensino, dando destaque para os Parâmetros Nacionais para a qualidade na Educação Infantil (Brasil,

2006), as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil – DCNEI (Brasil, 2009) e a Base Nacional Comum Curricular para a Educação Infantil (Brasil, 2017).

Essa etapa foi seguida de uma pesquisa-ação, ou seja, uma abordagem que combina investigação e intervenção, uma vez que o pesquisador e o campo de pesquisa trabalham juntos, propondo mudanças que sejam relevantes para a realidade.

De acordo com Thiollent, a pesquisa-ação é:

(...) um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos do modo cooperativo ou participativo (Thiollent, 2011, p. 20).

De posse dos dados, a análise se pautou no referencial teórico e documental estudado, em busca de responder aos objetivos e à pergunta de pesquisa.

3.2. Local da Pesquisa

A pesquisa-ação foi realizada no Projeto Aponte, instituição do terceiro setor, localizada no bairro das Indústrias, em João Pessoa, na Paraíba. Cabe destacar, ainda, que o presente estudo, durante a etapa de coleta de dados, se acochou a um projeto de pesquisa onde a autora atuou como bolsista no ano de 2005. Sua presença na instituição escolar, por meio do projeto de pesquisa intitulado “o brincar na construção da cultura de paz nas escolas” oportunizou à autora fazer uso da pesquisa-ação e atuar de segunda a sexta-feira, na instituição, da seguinte forma:

No período de março a abril – para reconhecimento da realidade escolar, conhecimento das crianças, análise de documentos (PAE), seleção de materiais e de espaços para intervenção;

No período de maio a setembro – para planejamento, elaboração de instrumento (Quadro Demonstrativo de Habilidades - QDH), vivência, registro e análise dos dados.

O Projeto Aponte trata-se de uma instituição sem fins lucrativos que atende crianças entre 3-6 anos de idade, em situação de vulnerabilidade social que residem

no bairro das Indústrias e região circunvizinha. A instituição abriga projetos de pesquisa e extensão coordenados pela Profa. Sandra Santiago, e em 2025, a autora, por meio do projeto onde é bolsista, intitulado “o brincar na construção da cultura de paz nas escolas”, vinculado ao Programa de incentivo às Licenciaturas (PROLICEN), teve a oportunidade de agregar sua pesquisa-ação diretamente relacionada ao presente trabalho de conclusão de curso (TCC).

A instituição “Projeto Aponte” foi fundada em 2014, e funciona em espaço cedido, no bairro das Indústrias, localizado próximo a BR 101. O bairro possui em seu entorno várias indústrias e uma população de baixa renda que ainda enfrenta problemas básicos de saneamento, segurança, desemprego etc.

A referida instituição sobrevive de doações e do trabalho voluntário de seus sócios fundadores. Oferece Educação Infantil para crianças de 3 a 6 anos, seguindo as diretrizes legais brasileiras e utiliza o Desenho Universal de Aprendizagem (DUA) como metodologia principal. O funcionamento regular da escola ocorre no período matutino, das 7h30 às 11h30 e atualmente, conta com a ajuda de 8 voluntários e atende 14 crianças matriculadas.

3.3. Universo e Amostra da Pesquisa

O universo desta pesquisa se volta para os jogos e brincadeiras como recursos metodológicos lúdicos inclusivos, mas, a amostra delimitada para a análise foi um conjunto de dezesseis (16) jogos e brincadeiras previamente selecionados pela pesquisadora, em razão das necessidades das crianças, disponibilidade de recursos e espaço físico disponível.

3.4. Instrumentos da Pesquisa

Inicialmente se buscou conhecer a realidade da instituição, seus recursos, materiais, espaços, para em seguida, observar e identificar as necessidades das crianças que seriam alvo das intervenções por meio dos jogos e brincadeiras.

As condições e necessidades das crianças foram conhecidas por meio da observação participante da pesquisadora nas atividades diárias, entre os meses de

março e abril de 2025, e por meio de um documento da instituição, identificado como Protocolo de Acompanhamento e Avaliação da Educação Infantil (PAEI). Nesse instrumento, há vinte e dois (22) itens que indicam habilidades próprias da infância e onde os educadores registram como as crianças estão em cada quesito (bom/regular/fraco).

Imagen 1: PAEI

PROJETO APONTE

NOME DA CRIANÇA: _____

DATA DE NASCIMENTO: _____ IDADE: _____

MÊS: _____

PAEI MENSAL

(Protocolo de Avaliação e Acompanhamento da Educação Infantil)

INDICADORES	BOM	REGULAR	FRACO	NÃO OBSERVA DO
HABILIDADES OBSERVADAS				
Atenção				
Concentração				
Compreensão				
Motricidade ampla				
Motricidade fina				
Percepção				
Memória				
Linguagem oral				
Outras linguagens				
Comunicação				
Criatividade				
Participação				
Cooperação				
Organização				
Autocontrole				
Interação com a/o educadora/o				
Interação com os colegas				
Curiosidade				
Iniciativa/autonomia				
Afetividade				
Sensibilidade				
Respeito às regras				

HABILIDADES A SEREM ESTIMULADAS: _____

PREENCHIDO POR: _____

JOÃO PESSOA, _____ DE _____ DE _____.

Fonte: Projeto Aponte, 2020.

Desse modo, a autora analisou os PAEI (s) disponíveis na escola e pôde identificar quais os aspectos do desenvolvimento infantil de cada criança que mereciam atenção da intervenção por meio de jogos e brincadeiras. Selecionou seis (6) dentre as vinte e duas (22) competências como alvo de intervenções didáticas por meio do lúdico.

Foram selecionadas as seguintes competências: a) atenção; b) imitação; c) linguagem; d) memória; e) coordenação motora; f) espaço, quantidades e medidas.

Para cada competência se listou algumas habilidades a serem observadas, como se vê no quadro 1.

Quadro 1: Competências e Habilidades

COMPETÊNCIAS	HABILIDADES
Atenção	Sentar. Esperar. Contato visual. Se expressar/interagir.
Imitação	Imitar movimentos motores grossos. Imitar ações com objetos. Imitar movimentos motores finos. Imitar movimentos motores grossos em pé. Imitar sequência de movimentos.
Linguagem	Apontar em direção a itens desejados. Imitar sons. Nomear pessoas familiares. Nomear objetos. Nomear figuras. Expressar desejos/sentimentos/dor.
Memória	Seguir instruções com 1, 2 ou 3 etapas (a depender do nível). Reconhecer nomes de colegas e adultos da escola. Lembrar de objetos/palavras apresentados há pouco tempo. Relatar acontecimentos do dia anterior ou de dias passados. Retomar brincadeiras ou atividades. Contar um fato com começo, meio e fim (com ou sem ajuda). Cantar música conhecida com a maior parte da letra. Reconhecer e nomear figuras já apresentadas anteriormente. Lembrar da ordem da imagem em uma sequência simples. Identificar quando falta algo ou há mudança em uma imagem. Relacionar objetos com suas funções ou contextos.
Coordenação motora	Pular de um pé só. Pular com os dois pés. Subir degraus. Descer degraus utilizando os dois pés para apoio. Correr em linha reta. Se agachar. Engatinhar. Perpassar obstáculos. Andar nas pontas dos pés. Rolar. Escorregar. Saltar. Ter equilíbrio, agilidade em se locomover. Pegar corretamente o lápis. Apreciar brincadeiras que envolvem movimentos variados. Buscar respeitar os limites da folha e do desenho.
Noções de espaços, quantidades e medidas.	Lateralidade. Noção de espaço. Equilíbrio. Recitar até 5, 10 ou 20 (a depender do nível). Contar até 10 ou 20 (a depender do nível). Reconhecer todas as cores. Reconhecer e nomear as figuras geométricas.

Fonte: elaborado com base em modelos disponível em: cucasuperlegal.com, profnoninha.com, profivaniferreira.blogspot.com

Tendo o quadro um (1) por referência, foi construído um “Quadro Demonstrativo de Habilidades (QDH)”, usado para registro do desempenho individualizado de cada criança (ver apêndices).

Os referidos QDH foram preenchidos em dois momentos: em maio, antes das vivências e em setembro, após as trinta (30) vivências de jogos e brincadeiras planejadas. Após comparação entre um e outro quadro, passou-se à análise dos progressos feitos por cada criança e por cada grupo (jardim I, II, III), a fim de se responder à pergunta de pesquisa acerca do uso do lúdico, se ele pode favorecer o

desenvolvimento de habilidades e competências junto às crianças da Educação Infantil, numa perspectiva inclusiva?

Quadro 2: Quadro Demonstrativo de Habilidades

NOME: NASC: ____/____/ DATA DA AVALIAÇÃO: AVALIADOR(A): TURMA/ANO: Jardim I			
Competências :	Habilidades Avaliadas:	Nível 1 (3 anos):	Observações:
<i>Atenção</i>	Sentar		
	Esperar		
	Contato visual		
	Se expressar/interagir		
<i>Imitação</i>	Imitar movimentos motores grossos		
	Imitar ações com objetos		
	Imitar movimentos motores finos		
	Imitar movimentos motores grossos em pé		
	Imitar sequência de movimentos		
<i>Lingüagem</i>	Apontar em direção a itens desejados		
	Imitar sons		
	Nomear pessoas familiares		
	Nomear objetos		
	Nomear figuras		
<i>Memória</i>	Expressar desejos/sentimentos/dor		
	Lembra e executa instruções simples de 1 etapa		
	Lembra e executa instruções simples de 2 etapas		
	Reconhece nomes de colegas e adultos da escola		
	Repete palavras ou frases curtas logo após ouvir		
	Relata algo que aconteceu no dia		
	Retoma uma brincadeira ou atividade		
	Reconhece imagens ou objetos já vistos		
	Reconhece vozes ou sons familiares		
<i>Coordenação motora</i>	Associa objetos a pessoas ou funções		
	Pula com um pé só		
	Pula com os dois pés		
	Sobe degraus		
	Desce degraus utilizando os dois pés para apoio		
	Corre em linha reta		
	Se agacha		
	Engatinha		
	Passa obstáculos		
<i>Espaços, quantidades e medidas</i>	Anda nas pontas dos pés		
	Rola		
	Escorrega		
	Salta		
	Tem equilíbrio, agilidade em se locomover		
	Pega corretamente no lápis		
	Aprecia brincadeiras que envolvem movimentos variados		
	Busca respeitar os limites da folha e do desenho		
	Lateralidade		
	Noção de espaço		
	Equilíbrio		
	Recitar até 5		
	Conta até 10		
	Reconhece todas as cores		
	Reconhece e nomeia as figuras geométricas		
	É frequente		

(S) - Sim; (P) - Parcialmente; (N) - Não; (N/O) - Não observado

Fonte: Criado pela autora, a partir dos modelos¹.

O quadro dois (2) mostrado acima, se refere ao QDH do Jardim I, mas, foram elaborados quadros semelhantes para os jardins II e III (ver apêndice), a fim de se respeitar algumas particularidades de cada grupo. Embora, os quadros sejam

¹ Modelos disponíveis em: cucasuperlegal.com, profnoninha.com, profivaniferreira.blogspot.com

semelhantes, foi preciso proceder pequenas adaptações, considerando que as crianças possuem níveis diferentes de desenvolvimento e de faixa etária (jardim I, II e III). Tais adaptações podem ser vistas, especificamente, no item referente à “memória” (quantidade de etapas) e as noções de “espaços, quantidades e medidas” (número a ser recitado ou contado) (ver QDH nos apêndices).

3.5. Sujeitos da Pesquisa

Participaram da pesquisa, quatorze (14) crianças na faixa etária de 3-6 anos, que frequentam a instituição de segunda a sexta-feira, das 7h30 às 11h30, sendo dez (10) meninas e quatro (04) meninos, distribuídos em três (3) grupos: jardim I, II e III. Algumas tem laudo médico que indica o transtorno do espectro autista, outras tem comportamentos sintomáticos, mas, não tem laudo.

Quadro 3: Perfil das crianças.

Nº	CRIANÇA	PERFIL
1	E1	Menina, 3 anos de idade, primeiro ano na escola. Comportamento inquieto, agitado, impulsivo. Não respeita as regras. Não obedece a comando. Busca socialização. Escuta os comandos, mas, não executa. Não conhece números, letras, formas, cores. Possui atraso de fala. Fala incompreensiva. Muitas trocas sonoras. Desatenta. Coordenação motora deficitária. Turma: jardim I.
2	E2	Menina, 3 anos de idade, primeiro ano na escola. Comportamento reservado e tímida. Dificuldade de interação. Preferência por adultos. Possui atraso de fala, usando sons sem significado para se comunicar. Calma. Dificuldade na coordenação motora fina. Não reconhece letras, números, formas geométricas e tem pouco repertório de cores. É participativa. Desatenta. Coordenação motora deficitária. jardim I.
3	E3	Menino, 3 anos de idade, há 1 ano na escola. Busca interação, mas, tende a exagerar, incomodando os colegas. Baixa tolerância à frustração. Linguagem muito boa. Vocabulário rico. Reconhece algumas letras, números, figuras e cores. Egocêntrico. Boa autonomia. Atento, mas, desconcentrado. Coordenação motora em desenvolvimento. jardim I.
4	E4	Menina, 3 anos de idade, primeiro ano na escola. Comportamento tímido e reservado. Não busca interação. Se comunica raramente. Tem trocas fonêmicas. Não conhece letras, números, formas e cores. Coordenação motora fina deficitária. Dependente. Resistente às regras. jardim I.
5	E5	Menina, 2 anos e 9 meses, primeiro ano na escola. Comportamento tímido, calmo e reservado. Intereração fraca. Linguagem oral boa, mas, comunicação reduzida. Coordenação motora fina deficitária. Desatenta. jardim I.

6	E6	Menina, 4 anos de idade, segundo ano na escola. Comportamento sociável e afetuoso. Proativa. Participativa. Gentil. Colaborativa. Linguagem oral muito boa. Trocas fonêmicas próprias da idade. Criativa. Desatenta. Coordenação motora muito boa. Reconhece algumas letras, cores, formas, números. jardim II.
7	E7	Menina, 5 anos de idade, há 2 anos na escola, muito sociável e proativa. Apresenta muita dificuldade na concentração. Mas, é muito atenta. Escolhe suas interações. Um pouco individualista. Líder. Competitiva. Boa coordenação motora. Boas noções de forma, tamanho. Domínio das cores. Conhece os numerais e várias letras do alfabeto. jardim III.
8	E8	Menino, 6 anos de idade, há três anos na escola. Atencioso, concentrado. Comportamento tímido, mas, sociável. Linguagem com algumas trocas fonêmicas. Competitivo. Boa coordenação motora fina. Criativo. Boas noções de cores, formas, tamanho etc. reconhecimento de letras e número. Ótimo raciocínio lógico-matemático. jardim III.
9	E9	Menina, 5 anos de idade, primeiro ano na escola. Comportamento muito tímido e passivo. Dificuldade de compreender as orientações e comandos. Linguagem oral com atraso. Várias trocas fonêmicas. Individualista. Dificuldades na coordenação motoras. Atenção e concentração deficitária. Não conhece cores, formas, letras e números. jardim III.
10	E10	Menina, 5 anos de idade, há três anos na escola. Comportamento sociável e carinhoso. Ativa, participativa, colaborativa. Boa interação. Atraso na fala, várias trocas fonêmicas. Boa coordenação motora. Boa compreensão dos comandos. Reconhece letras, números, formas, cores. Possui laudo de Transtorno do Espectro Autista, nível 1 de suporte. jardim III.
11	E11	Menina, 5 anos de idade, primeiro ano na escola. Participativa, mas, seletiva nas escolhas. Atenta. Desconcentrada. Boa coordenação motora fina. Comportamento individualista. Bom raciocínio lógico. Comportamento com tendência adulta. Boas noções de cores, formas, letras e números. jardim III.
12	E12	Menina, 6 anos de idade, primeiro ano na escola. Boa interação. Boa coordenação motora. Gentil. Prestativa. Colaborativa. Participativa. Individualista. Boa compreensão. Boas noções de formas, cores, noções de quantidade, números e letras. jardim III.
13	E13	Menino, 5 anos de idade, terceiro ano na escola, mas, com frequência bem irregular. Comportamento tímido. Afetuoso e participativo. Reservado. Seletivo nas companhias. Possui laudo de Transtorno do Espectro Autista, nível 1 de suporte. Linguagem boa. Poucas noções adquiridas. Dificuldade de atenção e concentração. Coordenação motora deficitária. jardim III.
14	E14	Menino, 5 anos de idade, segundo ano na escola. Comportamento tímido. Dificuldades de interação. Participação insuficiente. Dificuldades de atenção, concentração. Dificuldades com noções já trabalhadas. Coordenação motora frágil. Trocas de letras, números. jardim III.

Fonte: dados coletados pela pesquisadora.

Na instituição, as crianças seguem uma rotina diária dividida em seis (6) momentos didáticos: acolhimento, meditação, apresentação, atividade dirigida, higiene/alimentação, recreio livre. Em alguns momentos estão todos juntos e noutros momentos, as crianças estão em pequenos grupos, conforme o nível de desenvolvimento. A depender das necessidades, os materiais e atividades utilizadas são adaptados às necessidades das crianças.

As atividades lúdicas planejadas pela pesquisadora, nesta pesquisa, foram inseridas na rotina, mais especificamente no momento final, intitulado de recreio livre. Todas as crianças presentes participaram da ação, e em seguida, a pesquisadora fez registros individualizados, a fim de avaliar o desenvolvimento de habilidades básicas por meio dos jogos e brincadeiras, no QDH. Com este fim, as crianças foram identificadas por E1, E2, E3 e assim por diante até E14.

Para a análise pretendida, respeitando o nível de desenvolvimento das crianças, as crianças foram distribuídas, levando em consideração as idades e as turmas dos participantes:

Quadro 4: Distribuição dos sujeitos por nível.

NÍVEL - TURMA	SUJEITOS
Jardim I	E1, E2, E3, E4, E5.
Jardim II	E6
Jardim III	E7, E8, E9, E10, E11, E12, E13, E14.

Fonte: dados da escola.

Com base nessas informações, as análises serão apresentadas considerando os níveis por grupo, mas, em alguns casos, foram feitas observações individualizadas, pontuando aspectos que merecem destaque.

3.6. Apresentação, Discussão e Análise dos Dados

Com base nas competências e habilidades mapeadas, passou-se a pesquisa de jogos e brincadeiras que pudessem estimular e melhorar o desempenho das crianças nessas respectivas áreas, considerando a participação de todas.

Foram selecionadas dezesseis (16) atividades lúdicas (jogos e brincadeiras) com foco na: atenção, imitação, linguagem, coordenação motora, memória e noções de quantidades/espaços/medidas.

Quadro 5: Habilidades/competências e Jogos/Brincadeiras.

ATENÇÃO	IMITAÇÃO	LINGUAGEM
<ul style="list-style-type: none"> • Jogo da memória; • Sequência; • Acerte a letra; • Mestre mandou; • Morto-vivo; • Bingo; • Jogo do balão; • Caça ao tesouro; • Arremesso; • Dominó; • Segure o cabo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Danças; • Mestre mandou; • Mímica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acerte a letra; • Danças; • Mestre mandou; • Bingo; • Sequência; • Caça ao tesouro.
COORD. MOTORA	MEMÓRIA	QTDS/ ESPAÇOS/ MEDIDAS
<ul style="list-style-type: none"> • Circuito; • Danças; • Boliche; • Arremesso; • Segure o cabo; • Jogo do balão; • Cabeleireiro maluco 	<ul style="list-style-type: none"> • Jogo da memória; • Sequência; • Dominó. 	<ul style="list-style-type: none"> • Caça ao tesouro; • Boliche; • Bingo; • Arremesso; • Cabeleireiro maluco

Fonte: Dados da autora.

Os recursos lúdicos selecionados foram dispostos dentro do planejamento semanal do Projeto Aponte, em sintonia com a proposta didática, rotina, horários etc., os materiais foram previamente reservados e o ambiente físico preparado pela pesquisadora.

Os momentos de jogos e brincadeiras aconteceram sempre no final da manhã, após todas as outras atividades da rotina serem realizadas. Cada jogo ou brincadeira foi vivenciado de 1-4 vezes, totalizando uma oferta de 30 vivências feitas no período de maio a setembro. A repetição de alguns jogos e brincadeiras visou proporcionar a participação de todas as crianças em todas as atividades lúdicas, considerando que há faltas diárias de crianças, por razões diversas.

Quadro 6: Frequência dos jogos e brincadeiras

JOGOS	QUANTIDADES
• Jogo da memória	4x
• Sequência	2x
• Acerte a letra	1x
• Mestre mandou	3x
• Morto-vivo	2x
• Bingo	2x
• Jogo do balão	1x
• Caça ao tesouro	4x
• Arremesso	1x
• Dominó	1x
• Segure o cabo	1x
• Danças	2x
• Mímica	2x
• Circuito	2x
• Boliche	1x
• Cabeleireiro maluco	1x

Fonte: Dados da autora.

A importância do planejamento no uso da ludicidade é questão fundamental. De tal modo, os jogos e brincadeiras selecionados e utilizados na perspectiva inclusiva foram planejados, considerando, dentre outras coisas, o objetivo, materiais necessários e ambiente mais adequado para sua vivência. A seguir apresenta-se os objetivos, materiais e ambiente utilizados para vivência das atividades lúdicas que fizeram parte da pesquisa-ação.

Quadro 7: Objetivos, materiais, ambiente

Nº	NOME DO JOGO OU BRINCADEIRA	OBJETIVO	MATERIAIS	AMBIENTE
01	Jogo da Memória	Estimular a memória, a atenção, a concentração e a colaboração.	Jogos de memória.	Sala ampla, sem mesas ou carteiras, com tatames, colchonetes etc.
02	Sequência	Estimular atenção, concentração, memória visual, reprodução de sequências de objetos, cores, imagens, colaboração.	Copos, bolas, papeis coloridos, fita adesiva.	Sala ampla, sem mesas ou carteiras, com tatames, colchonetes etc.
03	Acerte a letra	Estimular a memória auditiva e visual, a atenção, e concentração, coordenação motora, o reconhecimento de letras do alfabeto e a colaboração.	Copos, letras, bolinhas.	Sala ampla, sem mesas ou carteiras, com tatames, colchonetes etc.
04	O mestre Mandou	Estimular a atenção, memória auditiva, execução	Objetos do ambiente	Sala ampla, sem mesas ou

		de comandos, coordenação motora, colaboração.		carteiras, com tatames, colchonetes etc.
05	Morto-vivo	Estimular a atenção, memória auditiva, execução de comandos, coordenação motora.	Só o corpo da criança.	Sala ampla, sem mesas ou carteiras, com tatames, colchonetes etc.
06	Bingo	Estimular a atenção, memória auditiva, execução de comandos, coordenação motora, reconhecimento de números.	Cartelas, feijões, números, roleta.	Sala ampla, sem mesas ou carteiras, com tatames, colchonetes etc.
07	Jogo do balão	Estimular a atenção, concentração, cooperação e coordenação motora.	Balões, crianças.	Sala ampla, sem mesas ou carteiras, com tatames, colchonetes etc.
08	Caça ao tesouro	Estimular a raciocínio lógico, seguir dicas, cooperação, uso de estratégia, superação de desafios, curiosidade, colaboração.	Brinquedos.	Sala ampla, sem mesas ou carteiras, com tatames, colchonetes etc.
09	Arremesso	Estimular a coordenação motora, lateralidade, esperar a vez, uso de estratégias.	Cestos, bolas.	Sala ampla, sem mesas ou carteiras, com tatames, colchonetes etc.
10	Dominó	Estimular a atenção, concentração, reconhecido de números e numerais, esperar a vez, estratégia, colaboração.	Dominós.	Sala ampla, sem mesas ou carteiras, com tatames, colchonetes etc.
11	Segure o cabo	Estimular a atenção, concentração, coordenação motora, percepção auditiva, colaboração.	Cabo de vassoura, crianças sentadas em círculo.	Sala ampla, sem mesas ou carteiras, com tatames, colchonetes etc.
12	Danças	Estimular o ritmo, criatividade, lateralidade,	Músicas e crianças.	Sala ampla, sem mesas ou carteiras, com tatames, colchonetes etc.
13	Mímicas	Estimular a atenção, concentração, memória, criatividade, seguir comandos.	Só as crianças.	Sala ampla, sem mesas ou carteiras, com tatames, colchonetes etc.
14	Circuito	Estimular a coordenação motora, memória, esperar a vez, raciocínio lógico, colaboração.	Tatames, steps, cones, colchonetes, etc.	Sala ampla, sem mesas ou carteiras, com tatames, colchonetes etc.

15	Boliche	Estimular a coordenação motora, atenção, concentração, esperar a vez, colaboração.	Boliche e bola.	Sala ampla, sem mesas ou carteiras, com tatames, colchonetes etc.
16	Cabeleireiro maluco	Estimular a criatividade, coordenação motora, colaboração.	Balões, papel crepom, tesoura, fita, caneta permanente.	Sala ampla, sem mesas ou carteiras, com tatames, colchonetes etc.

Fonte: Dados da pesquisadora.

As atividades lúdicas foram organizadas em três grupos:

- a) comandos dados em dupla e a realização em duplas;
- b) comandos coletivos e realização individual, com a torcida do coletivo;
- c) comandos coletivos, com realização coletiva.

As seguintes atividades: jogo da memória, dominó, sequência, mímica e bingo, foram do tipo “A”, cujos comandos foram dados diretamente para as duplas e a realização também foi feita da mesma forma (dupla), permitindo sempre a colaboração entre as crianças, como se vê na imagem a seguir:

Imagen 2: Atividade lúdica em dupla



Fonte: arquivo da autora.

Algumas crianças tiveram dificuldades nas primeiras sessões, pois desejavam fazer sozinhas e não quiseram permitir a participação do colega, mas, à medida que as orientações eram dadas, incentivando-os a colaboração, a postura foi se modificando.

Nas atividades lúdicas do tipo “B” estão as seguintes: acerte a letra, arremesso, o mestre mandou, morto-vivo, jogo do balão, circuito, boliche, cabelereiro maluco. Nesse conjunto, os comandos são dados coletivamente, mas, as crianças realizam individualmente a atividade. Podem pedir ajuda, sugestão, opinião, mas, as habilidades eram demonstradas particularmente.

Imagen 3: Atividade lúdica individual.



Fonte: arquivo da autora.

Nas atividades tipo “C”, as crianças receberam o comando coletivamente e precisaram realizar do mesmo modo, em grupo, conversando, combinando, ajustando as formas de realização, de modo a não permitir que ninguém ficasse de fora da

atividade. Nesse grupo estavam as seguintes atividades: caça ao tesouro, segure o cabo e as danças.

Imagem 4: Atividade lúdica coletiva.



Fonte: arquivo da autora.

Outro aspecto que foi analisado, tendo as dezesseis atividades por base, foi a possibilidade de que as atividades lúdicas possam atender aos Campos de Experiências propostos pela BNCC (Brasil, 2017) e ao analisar, evidenciamos que todos os jogos estimulam os respectivos campos, havendo, evidentemente, alguns com foco mais num campo do que em outro, como se vê no quadro a seguir:

Quadro 8: Campos de Experiências e Atividades Lúdicas

CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS	JOGOS E BRINCADEIRAS
O eu, o outro e o nós	Todos os jogos e brincadeiras estimularam esse campo.
Corpo, gestos e movimentos.	Morto/vivo, jogo do balão, acere a letra, mestre mandou, caça ao tesouro, segure o cabo, danças, mímica, boliche e cabelereiro maluco.
Traços, sons, cores e formas.	Todos os jogos e brincadeiras estimularam esse campo.
Escuta, fala, pensamento e imaginação.	Todos os jogos e brincadeiras estimularam esse campo.
Espaços, tempos, quantidades, relação e transformação.	Bingo, jogo da memória, arremesso, acerte a letra, dominó, boliche.

Fonte: dados da autora

Após as vivências, a pesquisadora realizou registros individualizados acerca do desempenho das crianças, no QDH (apêndice), a fim de que, ao final do processo, pudesse analisar os possíveis avanços percebidos nas habilidades e competências

estimuladas por meio dos jogos e brincadeiras, bem como as necessidades que ainda careceriam de intervenção lúdica.

3.6.1. Sobre as crianças do Jardim I

Inicialmente, foi identificado nas crianças do Jardim I (E1, E2, E3, E4, E5) dificuldades, principalmente, no tocante à atenção, concentração, coordenação motora, linguagem oral e interação. Diante disto, as vivências dos dezesseis (16) jogos e brincadeiras focaram especialmente nestes aspectos e foi possível identificar que, embora todas as atividades lúdicas tivessem o objetivo de estimular as habilidades deficitárias, algumas foram especialmente importantes para as crianças do Jardim I.

Ao observar os Quadros Demonstrativos de Habilidades - QDH (ver apêndice), do jardim I, foi possível observar uma importante evolução das crianças desse grupo, em vários aspectos. Destacam-se, principalmente, as habilidades motoras, a linguagem, a interação e a memória. E sobre esse aspecto, Vygotsky (2007) argumenta que, ao brincar, a criança se apropria de regras sociais, amplia sua linguagem e aprimora suas habilidades de abstração e simbolização.

De fato, os jogos e brincadeiras permitiram que as crianças experimentassem formas diferenciadas de aprender e apreendesse novas competências com leveza, como vimos no desempenho de E1 com suspeita de TDAH, tornando-se mais concentrada e participativa, e principalmente demonstrando melhorias no tocante ao respeito às regras, a esperar sua vez. Destaca-se, ainda, o desenvolvimento de E2 e E4 que melhoraram bastante na linguagem oral, já utilizando frases simples com clareza, além de E5 que melhorou, sobretudo, nas interações com os colegas.

Como defende Kishimoto (2004), quando se atribui seriedade ao brincar como experiência fundante do desenvolvimento infantil, os resultados são promissores. Portanto, o uso do lúdico com planejamento e intencionalidade se mostrou capaz de favorecer o desenvolvimento das crianças da Educação Infantil, dentro de uma perspectiva inclusiva.

3.6.2. Sobre as crianças do Jardim II

O jardim II tem, apenas, uma (1) criança (E6) e com base nos registros feitos no QDH, trata-se de uma criança que já apresenta um desempenho bom na maioria

das habilidades investigadas. Destacamos que E6 estuda na instituição há três (3) anos e isso impacta no modo como ela se envolve na rotina e como acolhe os colegas “novatos”, sendo sempre amorosa, gentil e atenciosa com os colegas.

E6 demonstra boas habilidades de memória, de lembrar de objetos e palavras apresentadas recentemente, e de reconhecer e nomear figuras, a ordem de imagens em uma sequência, conforme são solicitadas no seu nível. Destaca-se, ainda, a linguagem oral, atenção e coordenação motora.

Apesar desta evolução positiva, o comparativo sinalizou o surgimento e permanência de desafios pontuais. As observações indicaram que E6 mantém a dificuldade em sustentar o foco em contextos de grupo, demonstrando desconcentração quando há outros colegas por perto. Quanto a isso, entende-se que é possível por meio da ludicidade melhorar o desempenho nessa área, especialmente o jogo e a brincadeira for inserido no contexto escolar como um componente estruturante do processo educativo, conforme defende Vygotsky (2007).

3.6.3. Sobre as crianças do Jardim III

Nesse grupo, composto por oito (oito) crianças: E7, E8, E9, E10, E11, E12, E13 e E14, alguns demonstraram, inicialmente, resistências no trabalho em grupo, comportamentos egocêntricos, amizades seletivas e muita competitividade. Destacamos, principalmente, o comportamento de E7, E9 e E11, sempre muito individualista e seletivo nas amizades, o que precisou sofrer interferências constantes, principalmente nas atividades em dupla.

Assim, a proposta apresentada com os jogos e brincadeiras objetivou, principalmente, nesse grupo, fomentar princípios inclusivos, baseados na cooperação e no respeito, além de estimular diferentes aprendizagens, o que pode ser evidenciado como um ganho significativo, ao se ver duas crianças que não se aproximavam, tornarem parceiras em razão das muitas atividades lúdicas feitas em dupla.

Imagen 4: Resultado da atividade lúdica em dupla



Fonte: arquivo da autora.

Na primeira imagem E7, não aceita a participação de E10 (que possui o diagnóstico de TEA). E, após, algumas mediações, as crianças estão entrosadas, cooperando uma com a outra, e E7 vibra com os acertos de E10, comemorando por meio de abraços, como se constata na imagem.

De tal modo, a análise comparativa do grupo do Jardim III entre maio e setembro, após as intervenções feitas com o uso do lúdico, revela um desenvolvimento significativo em diversas frentes. O grupo demonstrou uma evolução expressiva em diferentes áreas, mas, destacamos o quanto as práticas favoreceram a união do grupo, a aproximação entre as crianças, o estímulo da postura cooperativa, em detrimento da competição.

Quanto a isso, vale salientar o que indica Souza (2007, p. 21) quando se refere a constatação de que “o potencial da brincadeira na melhoria da aprendizagem” não pode ser negligenciado. Não resta dúvida que o brincar é uma “ferramenta pedagógica” das mais eficazes em prol do ensino.

Dante dito, é um recurso que precisa da presença do professor, do olhar pedagógico”, dando significado e intencionalidade. Logo, percebeu-se que foi essa mediação do lúdico que foi capaz de colaborar com o desenvolvimento infantil.

Sobre isso, Souza (2015), afirma que a brincadeira, por sua natureza lúdica, contribui no desenvolvimento da criança e auxilia na aprendizagem, no

desenvolvimento social, cultural, emocional e pessoal, facilita a socialização, a comunicação e a expressão. Entretanto, ela não prescinde de um planejamento quando é utilizada na escola.

Por outro lado, as vivências também permitiram conhecer com profundidade as competências e habilidades que ainda precisam de estímulo sistematizado. Com isso, deduz-se que, a ludicidade funciona como recurso de acompanhamento e avaliação do desenvolvimento das crianças pequenas, de maneira mais eficiente e tranquila.

Diante disto, as análises indicaram que, apesar deste panorama de crescimento, o grupo Jardim III, ainda demonstra lacunas persistentes referentes as noções de quantidades e medidas, coordenação motora fina mais refinada. Nessa perspectiva, é importante recordar que a brincadeira, por sua natureza lúdica, contribui no desenvolvimento da criança e auxilia na aprendizagem, no desenvolvimento social, cultural, emocional e pessoal, facilita a socialização, a comunicação e a expressão. Entretanto, ela não prescinde de um planejamento quando é utilizada na escola (Souza, 2015).

Cabe a escola, por meio do uso do lúdico na Educação Infantil contribuir com o desenvolvimento das habilidades das crianças. Por vezes, esse papel da escola depende da família, pois quando não há assiduidade, a intervenção planejada fica comprometida. Sobre isso, ressalta-se o que ocorreu com os estudantes E12, E13 e E14 que não puderam ser reavaliados, devido ao alto número de faltas, e E11 por ter saído da escola por motivo de mudança de domicílio, impossibilitando a análise comparativa. Essas são questões que extrapolam os limites da escola e para os quais o educador precisa ter clareza.

Por fim, destacamos que concordamos com Souza (2015, p. 2), quando salienta que “o lúdico é uma linguagem importante e expressiva e que possibilita conhecimento de si, do outro, da cultura e do mundo, sendo um espaço genuíno de aprendizagens significativas”, logo, a ludicidade atende às orientações legais da política educacional brasileira, inclusive possibilitando a organização de uma proposta pautada nos Campos de Experiência indicados na BNCC (Brasil, 2017).

Nesse estudo, ficou evidente que por meio da ludicidade, as crianças se sentiram mais estimuladas, desejosas de fazer, saber, aprender, experimentar e de socializar com seus pares, o que favoreceu o desenvolvimento de habilidades e

competências, além de fortalecer um sentimento de amizade, respeito e colaboração, tão necessários à convivência humana.

IV. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo geral analisar o uso da ludicidade como metodologia inclusiva na Educação Infantil e para esse fim, se optou por dividir o estudo em etapas, cujos objetivos específicos buscou-se alcançar. Desse modo, numa primeira etapa, buscou-se o primeiro objetivo, ou seja, compreender o universo pedagógico dos jogos e das brincadeiras, buscando na literatura e nos documentos que referendam a área construir um embasamento que nos possibilitasse construir um caminho seguro para a pesquisa.

Para tanto, partimos de uma pesquisa bibliográfica ancorada, principalmente, nas ideias de Vygotsky (2007), Piaget (2008), ampliados pelas reflexões de Horn (2004), Kishimoto (2004), Huizinga (2007), Luckesi (1998), dentre outros, que possibilitou compreender o quanto o lúdico pode favorecer a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Nessa direção, destacamos o jogo e a brincadeira como recursos didáticos potencialmente capazes de favorecer a aprendizagem.

Para o segundo objetivo, ou seja, analisar o papel da ludicidade nas orientações nacionais para a Educação Infantil nos pautamos nas normativas da educação brasileira, com destaque para a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil, 2017), além de outros referenciais. Mas, nesse estudo, optamos por destacar ainda, a importância de que o uso da ludicidade possa ser feito de modo estratégico, planejado, mediado pelo professor, e que tais ações se fundamentem numa perspectiva inclusiva, pois, não há razão para que nenhuma criança seja suprimida do seu direito de aprender e possa fazer isso, brincando.

Desse modo, a Lei 9.394, de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Brasil, 1996), a Política Nacional de Educação Especial na perspectiva inclusiva (Brasil, 2008) e a Lei Brasileira de Inclusão (Brasil, 2015) ajudaram a referendar esse viés no estudo, ajudando aos passos seguintes, que se voltaram para avaliar o desenvolvimento de habilidades básicas em crianças pequenas, por meio dos jogos e brincadeiras. Para isso, a pesquisa-ação foi o método que nos levou a responder a nossa questão de pesquisa: “o uso do lúdico junto às crianças da Educação Infantil, pode favorecer o desenvolvimento de competências e habilidade básicas dentro de uma perspectiva inclusiva”?

A hipótese que tínhamos era positiva e se confirmou, mas, ficou evidente que no contexto dos jogos e brincadeiras, entendemos que o/a professor/a é o principal

mediador e que, ao propor e orientar as atividades lúdicas, cria o "mundo" no qual a aprendizagem acontece. Ao mesmo tempo, as crianças não são meros receptores, mas, protagonistas que interagem umas com as outras e com o professor, construindo coletivamente novas habilidades e conhecimentos.

Os resultados obtidos ao longo da pesquisa, realizada entre os meses de maio a setembro de 2025, demonstraram de forma consistente os avanços notórios no desenvolvimento das crianças participantes. Cada brincadeira foi pensada levando em consideração o que foi visto durante o dia a dia na escola, durante as atividades da rotina e a possibilidade de participação de todas as crianças. Além disso, o viés competitivo do jogo foi eliminado das atividades propostas, para que a ideia de colaboração norteasse o fazer lúdico.

Em linhas gerais, observou-se uma evolução geral em diversas habilidades, incluindo a capacidade de concentração, o aprimoramento da memória para recontar eventos diários, a expansão da linguagem oral, a socialização e o domínio de habilidades motoras. Mas, o ganho maior pode ser visto na alegria, no prazer, no envolvimento de cada criança. então, a pesquisa conseguiu atender a seu objetivo analisando o uso da ludicidade como metodologia inclusiva, ao mesmo tempo em que reafirma que o brincar não é somente um direito da criança, mas uma possibilidade de acesso à cultura.

Os resultados demonstram que, ao oferecer um ambiente rico em interações lúdicas e bem planejadas, a escola e o educador assumiram um papel transformador, capacitando as crianças a desenvolverem não apenas habilidades acadêmicas, mas também competências sociais, emocionais e motoras essenciais para a sua formação integral.

Além das análises sobre o desenvolvimento das crianças, esta pesquisa permitiu uma profunda reflexão sobre a prática pedagógica. O papel de mediador, de observador e de co-participante nas brincadeiras, tornou-se fundamental para compreender as nuances do desenvolvimento infantil. Ao invés de apenas 'aplicar' os jogos, a experiência de estar 'com' as crianças, interpretando suas ações, suas falas e suas interações, reforçou a ideia de que a educação é um processo vivo e dinâmico.

Neste sentido, o estudo demonstra que a escola tem a responsabilidade de transcender as práticas tradicionais e de se tornar um espaço onde a ludicidade é valorizada como uma linguagem, uma forma de expressão, uma metodologia de ensino e um direito fundamental das crianças.

Em última análise, este trabalho convida a comunidade educacional a adotar uma Pedagogia que, ao reconhecer a complexidade e a profundidade do lúdico, com destaque para o jogo e a brincadeira, capacite as crianças não apenas com conhecimentos, mas também com as ferramentas sociais, emocionais e cognitivas necessárias para se tornarem sujeitos autônomos, criativos, felizes e inclusivos.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996.** Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Diário Oficial da União. Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, DF: Ministério da Educação, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009.** Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 18 dez. 2009.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.** Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. **Política Nacional de Educação Especial na perspectiva inclusiva.** Brasília: MEC, 2008. Disponível em: www.mec.gov.br acesso em 13/9/2025.

BRASIL. **Lei Brasileira de Inclusão. Lei 13.146, de 2015.** Disponível em: www.mec.gov.br. Acesso em 16/8/2025.

BRASIL. **Parâmetros nacionais para a qualidade na educação infantil.** Brasília: MEC, 2006. Disponível em: <https://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Educinf/eduinffparqualvol1.pdf> acesso em 24/9/2025.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

HORN, M. da G. S. **Sabores, cores, sons, aromas: a organização dos espaços na educação infantil.** Porto Alegre: Artmed, 2004.

HORN, Maria da Graça de Souza. **Sabores, cores, sons, aromas. A organização dos espaços na educação infantil.** Porto Alegre: Artmed, 2004.

HUIZINGA, J. **Natureza e significado do jogo.** Petrópolis: Vozes, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil.** In: seminário nacional: currículo em movimento. Belo Horizonte, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil.** 14. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2011.

LUCKESI, C. C. **Educação e Ludicidade.** Salvador: UFBA/FACED, 1998.

LUDICIDADE. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/ludicidade/> acesso em 23/9/2025.

LUDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas.** São Paulo: Ed. Pedagógica e universitária, 2014.

MALUF, A. C. M. **Atividades lúdicas para a educação infantil: conceitos, orientações e práticas.** Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

MEYER, I. C. R. **Brincar e viver: Projetos em educação infantil.** Rio de Janeiro: WAK, 2008.

OLIVEIRA, M. M. de. A inclusão do aluno com deficiência intelectual no ensino regular. *Revista ciências da educação*. Maceió, ano I, vol. 2, 2013.

PIAGET, J. **A Formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo.** São Paulo: Zahar, 14^a edição. 2008.

REIS, Sonally Kelly Lourenço dos. **O desenho universal para a aprendizagem na educação infantil: uma análise da experiência no projeto aponte.** 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2023.

SANTIAGO, S. A. S., SILVA, E. M. M. da; REIS, S. K. L. dos. **Inclusão na Educação infantil a partir de um desenho universal de aprendizagem.** In: MIRANDA, M. da C. G.; NASCIMENTO, P. H.; FURTADO, Q. V. F. (org.) Ciência e experiência no centro de educação: a extensão universitária em sua relação com a sociedade. João Pessoa: CCTA, 2020.

SANTOS, S. M. P. de. **A ludicidade como ciência.** Petrópolis: Vozes, 2001.

SOUZA, Renata Kerr de; Garcia, Edelir Salomão. Um novo olhar: a criança como sujeito de direito no campo da legislação e dos documentos que regem a educação. **Perspectivas em Diálogo: Revista de Educação e Sociedade**, Naviraí, v. 2, n. 3, p. 113-129, 2015.

SOUZA, Suzy Vieira Março de; Mazzo, Monica Bernardino. **História Social da Infância: Conceito e Práticas Contemporâneas.** 1. ed. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 2025. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação.** 18. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

Vygotsky, Lev Semionovitch. **A formação social da mente.** 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

APÊNDICES

NOME: E1
NASC: 23/11/2021
DATA DA AVALIAÇÃO: Maio/2025
AVALIADOR(A): Maria Luiza Carneiro de Oliveira Felix
TURMA/ANO: Jardim I

Competências :	Habilidades Avaliadas:	Nível 1 (3 anos):	Observações:
Atenção	Sentar	N	<ul style="list-style-type: none"> A estudante não fica no mesmo lugar por muito tempo, querendo sempre se locomover; É bastante agitada e desconcentrada.
	Esperar	N	
	Contato visual	P	
	Se expressar/interagir	S	
Imitação	Imitar movimentos motores grossos	S	<ul style="list-style-type: none"> Possui dificuldade em movimentos motores finos (fechar a bolsa, uso da tesoura, uso do lápis) Imita os movimentos, mas logo se desconcentra
	Imitar ações com objetos	S	
	Imitar movimentos motores finos	P	
	Imitar movimentos motores grossos em pé	P	
	Imitar sequência de movimentos	P	
Linguagem	Apontar em direção a itens desejados	S	
	Imitar sons	S	
	Nomear pessoas familiares	S	
	Nomear objetos	S	
	Nomear figuras	P	
	Expressar desejos/sentimentos/dor	S	
Memória	Lembra e executa instruções simples de 1 etapa	S	<ul style="list-style-type: none"> Se dá melhor em atividades com movimentos de uma etapa, precisando de auxílio para continuar se tiver mais de uma; Reconhece os nomes de alguns colegas, apenas; Repete o que foi dito por outros colegas, acrescentando alguns fatos próprios (momento de roda de conversa)
	Lembra e executa instruções simples de 2 etapas	N	
	Reconhece nomes de colegas e adultos da escola	P	
	Repete palavras ou frases curtas logo após ouvir	S	
	Relata algo que aconteceu no dia	P	
	Retoma uma brincadeira ou atividade	S	
	Reconhece imagens ou objetos já vistos	S	
	Reconhece vozes ou sons familiares	S	
	Associa objetos a pessoas ou funções	N/O	
Coordenação motora	Pula com um pé só	N/O	<ul style="list-style-type: none"> A criança não estava presente no momento da atividade
	Pula com os dois pés	S	
	Sobe degraus	S	
	Desce degraus utilizando os dois pés para apoio	S	
	Corre em linha reta	S	
	Se agacha	S	
	Engatinha	S	
	Perpassa obstáculos	S	
	Anda nas pontas dos pés	S	
	Rola	S	
	Escorrega	S	
Espaços, quantidades e medidas	Salta	S	<ul style="list-style-type: none"> Às vezes pega corretamente, outras vezes precisa ser lembrada; Pinta sem prestar atenção nos limites do desenho
	Tem equilíbrio, agilidade em se locomover	S	
	Pega corretamente no lápis	P	
	Aprecia brincadeiras que envolvem movimentos variados	S	
	Busca respeitar os limites da folha e do desenho	N	
	Lateralidade	P	<ul style="list-style-type: none"> Troca os nomes de algumas cores e quando não sabe ou não se lembra, chama de "vermelho"; Utiliza todo o espaço possível, ainda que invadida o do outro (mesa, momentos de roda, etc); Não reconhece os números; Não reconhece as figuras geométricas.
	Noção de espaço	P	
	Equilíbrio	P	
	Recitar até 5	N	
	Conta até 10	N	
	Reconhece todas as cores	N	
	Reconhece e nomeia as figuras geométricas	N	
	É frequente	S	

(S) - Sim; (P) - Parcialmente; (N) - Não; (N/O) - Não observado

NOME: E2

NASC: 26/11/2021

DATA DA AVALIAÇÃO: Maio/2025

AVALIADOR(A): Maria Luiza Carneiro de Oliveira Felix

TURMA/ANO: Jardim I

Competências :	Habilidades Avaliadas:	Nível 1 (3 anos):	Observações:
Atenção	Sentar	S	
	Esperar	S	
	Contato visual	S	
	Se expressar/interagir	S	
Imitação	Imitar movimentos motores grossos	S	<ul style="list-style-type: none"> • Possui dificuldade em movimentos motores finos (fechar a bolsa, uso da tesoura); • Imita sequência de movimentos se tiver algo visual ou se for dito devagar
	Imitar ações com objetos	S	
	Imitar movimentos motores finos	P	
	Imitar movimentos motores grossos em pé	S	
	Imitar sequência de movimentos	P	
Linguagem	Apontar em direção a itens desejados	S	
	Imitar sons	S	
	Nomear pessoas familiares	S	
	Nomear objetos	S	
	Nomear figuras	P	
	Expressar desejos/sentimentos/dor	S	
Memória	Lembra e executa instruções simples de 1 etapa	S	<ul style="list-style-type: none"> • Se dá melhor em atividades com movimentos de uma etapa, precisando de pouco auxílio para continuar se tiver mais de uma; • Reconhece os nomes de alguns colegas, apenas; • Repete o que foi dito por outros colegas, acrescentando alguns fatos próprios (momento de roda de conversa); • Ainda tem muita timidez, se expressando pouco na frente dos colegas
	Lembra e executa instruções simples de 2 etapas	S	
	Reconhece nomes de colegas e adultos da escola	P	
	Repete palavras ou frases curtas logo após ouvir	S	
	Relata algo que aconteceu no dia	P	
	Retoma uma brincadeira ou atividade	S	
	Reconhece imagens ou objetos já vistos	S	
	Reconhece vozes ou sons familiares	S	
	Associa objetos a pessoas ou funções	S	
Coordenação motora	Pula com um pé só	N	
	Pula com os dois pés	S	
	Sobe degraus	S	
	Desce degraus utilizando os dois pés para apoio	S	
	Corre em linha reta	S	
	Se agacha	S	
	Engatinha	S	
	Perpassa obstáculos	S	
	Anda nas pontas dos pés	S	
	Rola	S	
Espaços, quantidades e medidas	Escorrega	S	
	Salta	S	
	Tem equilíbrio, agilidade em se locomover	S	
	Pega corretamente no lápis	S	
	Aprecia brincadeiras que envolvem movimentos variados	S	
	Busca respeitar os limites da folha e do desenho	S	
	Lateralidade	S	<ul style="list-style-type: none"> • Não reconhece os números; • Não reconhece as figuras geométricas.
	Noção de espaço	S	
	Equilíbrio	P	
	Recitar até 5	N	
	Conta até 10	N	
	Reconhece todas as cores	S	
	Reconhece e nomeia as figuras geométricas	N	
	É frequente	S	

(S) - Sim; (P) - Parcialmente; (N) - Não; (N/O) - Não observado

NOME: E3

NASC: 29/07/2021

DATA DA AVALIAÇÃO: Maio/2025

AVALIADOR(A): Maria Luiza Carneiro de Oliveira Felix

TURMA/ANO: Jardim I

Competências :	Habilidades Avaliadas:	Nível 1 (3 anos):	Observações:
Atenção	Sentar	S	
	Esperar	S	
	Contato visual	S	
	Se expressar/interagir	S	
Imitação	Imitar movimentos motores grossos	S	• Possui dificuldade no uso da tesoura.
	Imitar ações com objetos	S	
	Imitar movimentos motores finos	P	
	Imitar movimentos motores grossos em pé	S	
	Imitar sequência de movimentos	S	
Linguagem	Apontar em direção a itens desejados	S	
	Imitar sons	S	
	Nomear pessoas familiares	S	
	Nomear objetos	S	
	Nomear figuras	S	
	Expressar desejos/sentimentos/dor	S	
Memória	Lembra e executa instruções simples de 1 etapa	S	
	Lembra e executa instruções simples de 2 etapas	S	
	Reconhece nomes de colegas e adultos da escola	S	
	Repete palavras ou frases curtas logo após ouvir	S	
	Relata algo que aconteceu no dia	S	
	Retoma uma brincadeira ou atividade	S	
	Reconhece imagens ou objetos já vistos	S	
	Reconhece vozes ou sons familiares	S	
	Associa objetos a pessoas ou funções	S	
Coordenação motora	Pula com um pé só	N/O	• A criança não estava presente na atividade.
	Pula com os dois pés	S	
	Sobe degraus	S	
	Desce degraus utilizando os dois pés para apoio	S	
	Corre em linha reta	S	
	Se agacha	S	
	Engatinha	S	
	Perpassa obstáculos	S	
	Anda nas pontas dos pés	S	
	Rola	S	
	Escorregue	S	
	Salta	S	• Sabe pintar dentro dos limites, mas ultrapassa propositalmente de vez em quando.
	Tem equilíbrio, agilidade em se locomover	S	
	Pega corretamente no lápis	S	
	Aprecia brincadeiras que envolvem movimentos variados	S	
	Busca respeitar os limites da folha e do desenho	P	
Espaços, quantidades e medidas	Lateralidade	S	
	Noção de espaço	S	
	Equilíbrio	P	
	Recitar até 5	S	
	Conta até 10	S	
	Reconhece todas as cores	S	
	Reconhece e nomeia as figuras geométricas	N/O	
	É frequente	S	

(S) - Sim; (P) - Parcialmente; (N) - Não; (N/O) - Não observado

NOME: E4

NASC: 13/02/2022

DATA DA AVALIAÇÃO: Maio/2025

AVALIADOR(A): Maria Luiza Carneiro de Oliveira Felix

TURMA/ANO: Jardim I

Competências :	Habilidades Avaliadas:	Nível 1 (3 anos):	Observações:
Atenção	Sentar	S	• A criança evita contato visual, pois é muito tímida; • Não interage muito com outras crianças.
	Esperar	S	
	Contato visual	N	
	Se expressar/interagir	N	
Imitação	Imitar movimentos motores grossos	P	• Possui dificuldade no uso da tesoura; • Precisa de intervenção das educadoras para imitar movimentos.
	Imitar ações com objetos	S	
	Imitar movimentos motores finos	P	
	Imitar movimentos motores grossos em pé	P	
	Imitar sequência de movimentos	P	
Linguagem	Apontar em direção a itens desejados	S	
	Imitar sons	P	
	Nomear pessoas familiares	S	
	Nomear objetos	S	
	Nomear figuras	P	
	Expressar desejos/sentimentos/dor	P	
Memória	Lembra e executa instruções simples de 1 etapa	P	• Se dá melhor em atividades com movimentos de uma etapa, precisando de auxílio para continuar se tiver mais de uma; • Reconhece os nomes de alguns colegas, apenas; • Precisa de intervenção das educadoras para falar ou repetir algo.
	Lembra e executa instruções simples de 2 etapas	P	
	Reconhece nomes de colegas e adultos da escola	P	
	Repete palavras ou frases curtas logo após ouvir	P	
	Relata algo que aconteceu no dia	N	
	Retoma uma brincadeira ou atividade	S	
	Reconhece imagens ou objetos já vistos	S	
	Reconhece vozes ou sons familiares	S	
	Associa objetos a pessoas ou funções	N/O	
Coordenação motora	Pula com um pé só	N/O	• A criança não estava presente no momento da atividade
	Pula com os dois pés	S	
	Sobe degraus	S	
	Desce degraus utilizando os dois pés para apoio	S	
	Corre em linha reta	S	
	Se agacha	S	
	Engatinha	S	
	Perpassa obstáculos	S	
	Anda nas pontas dos pés	S	
	Rola	S	
	Escorregá	S	
	Salta	S	• Precisa de intervenção das educadoras para entrar e continuar em alguma brincadeira coletiva; • Geralmente respeita os limites, em outros momentos não.
	Tem equilíbrio, agilidade em se locomover	S	
	Pega corretamente no lápis	S	
	Aprecia brincadeiras que envolvem movimentos variados	P	
	Busca respeitar os limites da folha e do desenho	P	
Espaços, quantidades e medidas	Lateralidade	S	• Não reconhece os números; • Reconhece algumas cores (vermelho, azul, rosa e verde); • Não reconhece as figuras geométricas.
	Noção de espaço	S	
	Equilíbrio	S	
	Recitar até 5	N	
	Conta até 10	N	
	Reconhece todas as cores	P	
	Reconhece e nomeia as figuras geométricas	N	
	É frequente	P	

(S) - Sim; (P) - Parcialmente; (N) - Não; (N/O) - Não observado

NOME: E5

NASC: 10/05/2022

DATA DA AVALIAÇÃO: Agosto/2025

AVALIADOR(A): Maria Luiza Carneiro de Oliveira Felix

TURMA/ANO: Jardim I

Competências :	Habilidades Avaliadas:	Nível 1 (3 anos):	Observações:
Atenção	Sentar	S	• É bastante tímida e retraída, interagindo espontaneamente com as educadoras e o irmão, apenas.
	Esperar	S	
	Contato visual	P	
	Se expressar/interagir	N	
Imitação	Imitar movimentos motores grossos	S	• Possui dificuldade em movimentos motores finos (fechar a bolsa, uso da tesoura, uso do lápis); • Imita os movimentos com dificuldade.
	Imitar ações com objetos	P	
	Imitar movimentos motores finos	N	
	Imitar movimentos motores grossos em pé	P	
	Imitar sequência de movimentos	P	
Linguagem	Apontar em direção a itens desejados	S	• Nomeia "papai", "mamãe", "Israel" (irmão), "tia"... tem uma fala limpa, mas apresenta pouco repertório de palavras
	Imitar sons	N/O	
	Nomear pessoas familiares	P	
	Nomear objetos	N/O	
	Nomear figuras	N/O	
	Expressar desejos/sentimentos/dor	P	
Memória	Lembra e executa instruções simples de 1 etapa	P	• Se dá melhor em atividades com movimentos de uma etapa, precisando de auxílio para continuar se tiver mais de uma; • Interage apenas com o irmão e com as educadoras; • Repete o que é dito pelas educadoras (possível ecolalia)
	Lembra e executa instruções simples de 2 etapas	N	
	Reconhece nomes de colegas e adultos da escola	N/O	
	Repete palavras ou frases curtas logo após ouvir	S	
	Relata algo que aconteceu no dia	N	
	Retoma uma brincadeira ou atividade	N/O	
	Reconhece imagens ou objetos já vistos	N/O	
	Reconhece vozes ou sons familiares	N/O	
	Associa objetos a pessoas ou funções	N/O	
Coordenação motora	Pula com um pé só	N/O	• A criança esteve ausente por muito tempo; • Possui pouco equilíbrio, precisando de apoio em alguns momentos.
	Pula com os dois pés	S	
	Sobe degraus	S	
	Desce degraus utilizando os dois pés para apoio	S	
	Corre em linha reta	N/O	
	Se agacha	S	
	Engatinha	S	
	Perpassa obstáculos	P	
	Anda nas pontas dos pés	S	
	Rola	N/O	
Espaços, quantidades e medidas	Escorrega	S	• A criança esteve ausente por muito tempo; • Pinta sem prestar atenção nos limites do desenho
	Salta	S	
	Tem equilíbrio, agilidade em se locomover	P	
	Pega corretamente no lápis	P	
	Aprecia brincadeiras que envolvem movimentos variados	N/O	
	Busca respeitar os limites da folha e do desenho	N	
	Lateralidade	N/O	• A criança esteve ausente por muito tempo; • Não reconhece os números; • Não reconhece as figuras geométricas.
	Noção de espaço	N/O	
	Equilíbrio	P	
	Recitar até 5	N	
	Conta até 10	N	
	Reconhece todas as cores	N	
	Reconhece e nomeia as figuras geométricas	N	
	É frequente	N	

(S) - Sim; (P) - Parcialmente; (N) - Não; (N/O) - Não observado

NOME: E6
NASC: 30/12/2020
DATA DA AVALIAÇÃO: Maio/2025
AVALIADOR(A): Maria Luiza Carneiro de Oliveira Felix
TURMA/ANO: Jardim II

Competências :	Habilidades Avaliadas:	Nível 2 (4 anos):	Observações:
Atenção	Sentar	S	
	Esperar	S	
	Contato visual	S	
	Se expressar/interagir	S	
Imitação	Imitar movimentos motores grossos	S	
	Imitar ações com objetos	S	
	Imitar movimentos motores finos	S	
	Imitar movimentos motores grossos em pé	S	
	Imitar sequência de movimentos	S	
Linguagem	Apontar em direção a itens desejados	S	
	Imitar sons	S	
	Nomear pessoas familiares	S	
	Nomear objetos	S	
	Nomear figuras	S	
	Expressar desejos/sentimentos/dor	S	
Memória	Segue instruções com 2 etapas	S	<ul style="list-style-type: none"> • Se desconcentra com outros colegas em momentos de roda de conversa, brincadeiras ou vídeos, não sabendo responder as perguntas feitas pelas educadoras.
	Segue instruções com 3 etapas	S	
	Reconhece nomes de colegas e adultos da escola	S	
	Lembra de objetos/palavras apresentados há pouco tempo	P	
	Relata acontecimentos do dia anterior ou de dias passados	S	
	Retoma brincadeiras ou atividades	S	
	Conta um fato com começo, meio e fim (com ou sem ajuda)	S	
	Canta músicas conhecidas com maior parte da letra	S	
	Reconhece e nomeia figuras já apresentadas anteriormente	P	
	Lembra da ordem de imagens em uma sequência simples	P	
Coordenação motora	Identifica quando falta algo ou há mudança em uma imagem	S	<ul style="list-style-type: none"> • Não possui equilíbrio para ficar em um só pé
	Relaciona objetos com suas funções ou contextos	S	
	Pula com um pé só	P	
	Pula com os dois pés	S	
	Sobe degraus	S	
	Desce degraus utilizando os dois pés para apoio	S	
	Corre em linha reta	S	
	Se agacha	S	
Espaços, quantidades e medidas	Engatinha	S	<ul style="list-style-type: none"> • Não tem tanto equilíbrio ao ficar em pé parada (brincadeira de estátua, por exemplo)
	Perpassa obstáculos	S	
	Anda nas pontas dos pés	S	
	Rola	N/O	
	Escorrega	S	
	Salta	S	
	Tem equilíbrio, agilidade em se locomover	P	
	Pega corretamente no lápis	S	
	Aprecia brincadeiras que envolvem movimentos variados	S	
	Busca respeitar os limites da folha e do desenho	S	
	Lateralidade	S	
	Noção de espaço	S	
	Equilíbrio	P	
	Recitar até 10	S	
	Conta até 20	S	
	Reconhece todas as cores	S	
	Reconhece e nomeia as figuras geométricas	P	
	É frequente	S	

(S) - Sim; (P) - Parcialmente; (N) - Não

NOME: E7
NASC: 24/02/2020
DATA DA AVALIAÇÃO: Maio/2025
AVALIADOR(A): Maria Luiza Carneiro de Oliveira Felix
TURMA/ANO: Jardim III

Competências :	Habilidades Avaliadas:	Nível 3 (5 anos):	Observações:
Atenção	Sentar	P	• A criança tem dificuldade em se concentrar busca se movimentar o tempo inteiro
	Esperar	P	
	Contato visual	S	
	Se expressar/interagir	S	
Imitação	Imitar movimentos motores grossos	S	
	Imitar ações com objetos	S	
	Imitar movimentos motores finos	S	
	Imitar movimentos motores grossos em pé	S	
	Imitar sequência de movimentos	S	
Linguagem	Apontar em direção a itens desejados	S	
	Imitar sons	S	
	Nomear pessoas familiares	S	
	Nomear objetos	S	
	Nomear figuras	S	
	Expressar desejos/sentimentos/dor	S	
Memória	Segue instruções com 3 ou mais etapas	P	<ul style="list-style-type: none"> • Se perde em alguns momentos por se desconcentrar; • Precisa constantemente ser trazida de volta ao foco do momento; • Apesar da falta de concentração, tem uma boa memória.
	Lembra de personagens, locais e eventos de uma história	S	
	Retém informações por pouco tempo e usa depois	S	
	Conta uma sequência curta de ações	S	
	Fala sobre o que viveu com mais detalhes	S	
	Reconhece nomes de colegas e adultos	S	
	Canta músicas ou rimas inteiras	S	
	Lembra instruções mesmo depois de um tempo	S	
	Copia desenhos ou formas vistos antes	S	
	Lembra da ordem de imagens ou ações	S	
	Percebe e conta mudanças em figuras ou lugares	P	
	Usa o que já aprendeu para resolver algo simples	P	
	Liga sons, cores ou símbolos a seus significados	S	
	Faz previsões com base no que lembra	S	
Coordenação	Pula com um pé só	P	• Pouco equilíbrio ao ficar apoiada em um só pé
	Pula com os dois pés	S	
	Sobe degraus	S	
	Desce degraus utilizando os dois pés para apoio	S	
	Corre em linha reta	S	
	Se agacha	S	
motoria	Engatinha	S	<ul style="list-style-type: none"> • Não tem muita paciência para pintar respeitando os limites, tem a necessidade de terminar logo para ser a primeira.
	Perpassa obstáculos	S	
	Anda nas pontas dos pés	S	
	Rola	S	
	Escorrega	S	
	Salta	S	
	Tem equilíbrio, agilidade em se locomover	S	
	Pega corretamente no lápis	S	
	Aprecia brincadeiras que envolvem movimentos variados	S	
	Busca respeitar os limites da folha e do desenho	P	
Espaços, quantidades e medidas	Lateralidade	N/O	<ul style="list-style-type: none"> • É espacosa e, por vezes, invade o espaço do colega por não conseguir se manter por muito tempo numa mesma posição ou lugar; • No geral, tem um bom equilíbrio, mas pela rapidez de querer terminar ou chegar em primeiro, acaba se perdendo nos movimentos
	Noção de espaço	P	
	Equilíbrio	P	
	Recitar até 20	S	
	Conta até 20	S	
	Reconhece todas as cores	S	
	Reconhece e nomeia as figuras geométricas	S	
	É frequente	S	

(S) - Sim; (P) - Parcialmente; (N) - Não; (N/O) Não Observado

NOME: E8

NASC: 10/08/2019

DATA DA AVALIAÇÃO: Maio/2025

AVALIADOR(A): Maria Luiza Carneiro de Oliveira Felix

TURMA/ANO: Jardim III

Competências :	Habilidades Avaliadas:	Nível 3 (5 anos):	Observações:
Atenção	Sentar	S	
	Esperar	S	
	Contato visual	S	
	Se expressar/interagir	S	
imitação	Imitar movimentos motores grossos	S	
	Imitar ações com objetos	S	
	Imitar movimentos motores finos	S	
	Imitar movimentos motores grossos em pé	S	
	Imitar sequência de movimentos	S	
Linguagem	Apontar em direção a itens desejados	S	
	Imitar sons	S	
	Nomear pessoas familiares	S	
	Nomear objetos	S	
	Nomear figuras	S	
	Expressar desejos/sentimentos/dor	S	
Memória	Segue instruções com 3 ou mais etapas	S	• Apesar de amigável, é uma criança tímida e que por vezes resume sua fala
	Lembra de personagens, locais e eventos de uma história	S	
	Retém informações por pouco tempo e usa depois	S	
	Conta uma sequência curta de ações	S	
	Fala sobre o que viveu com mais detalhes	P	
	Reconhece nomes de colegas e adultos	S	
	Canta músicas ou rimas inteiras	S	
	Lembra instruções mesmo depois de um tempo	S	
	Copia desenhos ou formas vistos antes	S	
	Lembra da ordem de imagens ou ações	S	
	Percebe e conta mudanças em figuras ou lugares	S	
	Usa o que já aprendeu para resolver algo simples	S	
	Liga sons, cores ou símbolos a seus significados	S	
	Faz previsões com base no que lembra	S	
Coordenação	Pula com um pé só	N/O	• A criança não estava presente no momento da brincadeira
	Pula com os dois pés	S	
	Sobe degraus	S	
	Desce degraus utilizando os dois pés para apoio	S	
	Corre em linha reta	S	
	Se agacha	S	
motoria	Engatinha	S	
	Perpassa obstáculos	S	
	Anda nas pontas dos pés	S	
	Rola	S	
	Escorrega	S	
	Salta	S	
	Tem equilíbrio, agilidade em se locomover	S	
	Pega corretamente no lápis	S	
	Aprecia brincadeiras que envolvem movimentos variados	S	
	Busca respeitar os limites da folha e do desenho	P	
Espaços, quantidades e medidas	Lateralidade	N/O	
	Noção de espaço	S	
	Equilíbrio	S	
	Recitar até 20	S	
	Conta até 20	S	
	Reconhece todas as cores	S	
	Reconhece e nomeia as figuras geométricas	S	
	É frequente	S	

(S) - Sim; (P) - Parcialmente; (N) - Não; (N/O) Não Observado

NOME: E9
NASC: 23/12/2019
DATA DA AVALIAÇÃO: Maio/2025
AVALIADOR(A): Maria Luiza Carneiro de Oliveira Felix
TURMA/ANO: Jardim III

Competências :	Habilidades Avaliadas:	Nível 3 (5 anos):	Observações:
Atenção	Sentar	P	<ul style="list-style-type: none"> É uma criança tímida, desatenta e desconcentrada; Precisa que repitam várias vezes a mesma fala para conseguir visualizar (ainda assim, corre o risco de não entender).
	Esperar	S	
	Contato visual	S	
	Se expressar/interagir	N	
Imitação	Imitar movimentos motores grossos	P	<ul style="list-style-type: none"> Não entende os comandos, precisando de mediação constante e direta; Quanto mais informações, menos consegue entender; Não consegue associar e realizar movimentos simples quando solicitados pelas professoras.
	Imitar ações com objetos	P	
	Imitar movimentos motores finos	P	
	Imitar movimentos motores grossos em pé	P	
	Imitar sequência de movimentos	N	
Linguagem	Apontar em direção a itens desejados	S	
	Imitar sons	S	
	Nomear pessoas familiares	S	
	Nomear objetos	S	
	Nomear figuras	S	
	Expressar desejos/sentimentos/dor	S	
Memória	Segue instruções com 3 ou mais etapas	N	<ul style="list-style-type: none"> Possui desatenção e desconcentração, além de não ter uma boa memória (curto, médio e longo prazo); Só conta sequências curtas de ações se for algo espontâneo, que ela vivenciou. Se for referente a uma atividade, não consegue; É necessário realizar uma etapa por vez, falando-as separadamente; Lembra do nome de alguns colegas; Precisa de constante mediação direta e objetiva.
	Lembra de personagens, locais e eventos de uma história	N	
	Retém informações por pouco tempo e usa depois	N	
	Conta uma sequência curta de ações	P	
	Fala sobre o que viveu com mais detalhes	P	
	Reconhece nomes de colegas e adultos	P	
	Canta músicas ou rimas inteiras	N	
	Lembra instruções mesmo depois de um tempo	N	
	Copia desenhos ou formas vistos antes	P	
	Lembra da ordem de imagens ou ações	N	
	Percebe e conta mudanças em figuras ou lugares	N	
	Usa o que já aprendeu para resolver algo simples	N	
	Liga sons, cores ou símbolos a seus significados	P	
	Faz previsões com base no que lembra	N	
Coordenação	Pula com um pé só	N	<ul style="list-style-type: none"> Não tem equilíbrio suficiente para se sustentar em um pé só; Possui dificuldades em circuitos, pois tem pouca noção de espaço e um déficit grande na coordenação motora para movimentos precisos.
	Pula com os dois pés	S	
	Sobe degraus	S	
	Desce degraus utilizando os dois pés para apoio	S	
	Corre em linha reta	S	
	Se agacha	S	
motoria	Engatinha	S	
	Perpassa obstáculos	P	
	Anda nas pontas dos pés	S	
	Rola	S	
	Escorrega	S	
	Salta	S	
	Tem equilíbrio, agilidade em se locomover	N	
	Pega corretamente no lápis	S	
	Aprecia brincadeiras que envolvem movimentos variados	S	
	Busca respeitar os limites da folha e do desenho	S	
Espaços, quantidades e medidas	Lateralidade	N/O	<ul style="list-style-type: none"> Não reconhece os números; Não reconhece as figuras geométricas; Pouca ou nenhuma noção de espaço; Pouco equilíbrio.
	Noção de espaço	N	
	Equilíbrio	N	
	Recitar até 20	N	
	Conta até 20	N	
	Reconhece todas as cores	S	
	Reconhece e nomeia as figuras geométricas	N	
	É frequente	P	

(S) - Sim; (P) - Parcialmente; (N) - Não; (N/O) Não Observado

NOME: E10
NASC: 21/12/2019
DATA DA AVALIAÇÃO: Maio/2025
AVALIADOR(A): Maria Luiza Carneiro de Oliveira Felix
TURMA/ANO: Jardim III

Competências :	Habilidades Avaliadas:	Nível 3 (5 anos):	Observações:
Atenção	Sentar	S	• É uma criança que gosta de estar o tempo inteiro se movimentando, o que corrobora para não ter muita paciência para esperar. Fica chamando e interrompendo até ser atendida.
	Esperar	P	
	Contato visual	S	
	Se expressar/interagir	S	
Imitação	Imitar movimentos motores grossos	S	• De modo geral, faz boas imitações, mas possui dificuldade em atividades que precisam de movimentos mais precisos e cuidadosos
	Imitar ações com objetos	S	
	Imitar movimentos motores finos	P	
	Imitar movimentos motores grossos em pé	S	
	Imitar sequência de movimentos	S	
Linguagem	Apontar em direção a itens desejados	S	
	Imitar sons	S	
	Nomear pessoas familiares	S	
	Nomear objetos	S	
	Nomear figuras	S	
	Expressar desejos/sentimentos/dor	S	
Memória	Segue instruções com 3 ou mais etapas	N	• É necessário realizar uma etapa por vez, falando-as separadamente; • Lembra do nome da maioria dos colegas e de algumas professoras; • Precisa de mediação direta e objetiva; • Tem boa percepção e memória quando está focada, esquecendo imediatamente quando perde o foco; • Repete as informações de outros colegas.
	Lembra de personagens, locais e eventos de uma história	P	
	Retém informações por pouco tempo e usa depois	P	
	Conta uma sequência curta de ações	S	
	Fala sobre o que viveu com mais detalhes	P	
	Reconhece nomes de colegas e adultos	P	
	Canta músicas ou rimas inteiras	S	
	Lembra instruções mesmo depois de um tempo	P	
	Copia desenhos ou formas vistos antes	S	
	Lembra da ordem de imagens ou ações	P	
	Percebe e conta mudanças em figuras ou lugares	P	
	Usa o que já aprendeu para resolver algo simples	P	
Coordenação	Liga sons, cores ou símbolos a seus significados	P	• Não tem equilíbrio suficiente para se sustentar em um pé só; • Possui dificuldades em alguns movimentos dos circuitos (engatinhar, se agachar, desviar de obstáculos) pois tem pouca noção de espaço e de equilíbrio; • Ocionalmente, não tem paciência para respeitar os limites dos desenhos e das linhas.
	Faz previsões com base no que lembra	P	
	Pula com um pé só	P	
	Pula com os dois pés	S	
	Sobe degraus	S	
	Desce degraus utilizando os dois pés para apoio	S	
motoria	Corre em linha reta	P	
	Se agacha	P	
	Engatinha	P	
	Perpassa obstáculos	P	
	Anda nas pontas dos pés	S	
	Rola	S	
	Escorrega	S	
	Salta	S	
	Tem equilíbrio, agilidade em se locomover	P	
Espaços, quantidades e medidas	Pega corretamente no lápis	S	• Não reconhece as figuras geométricas; • Pouca ou nenhuma noção de espaço; • Pouco equilíbrio.
	Aprecia brincadeiras que envolvem movimentos variados	S	
	Busca respeitar os limites da folha e do desenho	P	
	Lateralidade	N/O	
	Noção de espaço	N	
	Equilíbrio	P	
	Recitar até 20	S	
	Conta até 20	S	
	Reconhece todas as cores	S	
	Reconhece e nomeia as figuras geométricas	N	
	É frequente	S	

(S) - Sim; (P) - Parcialmente; (N) - Não; (N/O) Não Observado

NOME: E11
NASC: 15/08/2019
DATA DA AVALIAÇÃO: Maio/2025
AVALIADOR(A): Maria Luiza Carneiro de Oliveira Felix
TURMA/ANO: Jardim III

Competências :	Habilidades Avaliadas:	Nível 3 (5 anos):	Observações:
Atenção	Sentar	P	<ul style="list-style-type: none"> • Não sabe esperar; • Não fica muito tempo sentada, gosta de estar em constante movimento; • É seletiva na interações.
	Esperar	N	
	Contato visual	S	
	Se expressar/interagir	P	
Imitação	Imitar movimentos motores grossos	S	<ul style="list-style-type: none"> • De modo geral, faz boas imitações, mas possui dificuldade em atividades que precisam de movimentos mais precisos e cuidadosos
	Imitar ações com objetos	S	
	Imitar movimentos motores finos	P	
	Imitar movimentos motores grossos em pé	S	
	Imitar sequência de movimentos	S	
Linguagem	Apontar em direção a itens desejados	S	
	Imitar sons	S	
	Nomear pessoas familiares	S	
	Nomear objetos	S	
	Nomear figuras	S	
	Expressar desejos/sentimentos/dor	S	
Memória	Segue instruções com 3 ou mais etapas	P	<ul style="list-style-type: none"> • Segue 3 ou mais instruções quando explicadas objetivamente; • Lembra do nome da maioria dos colegas e de algumas professoras; • Tem boa percepção e memória quando está focada.
	Lembra de personagens, locais e eventos de uma história	S	
	Retém informações por pouco tempo e usa depois	S	
	Conta uma sequência curta de ações	S	
	Fala sobre o que viveu com mais detalhes	S	
	Reconhece nomes de colegas e adultos	P	
	Canta músicas ou rimas inteiras	S	
	Lembra instruções mesmo depois de um tempo	S	
	Copia desenhos ou formas vistos antes	S	
	Lembra da ordem de imagens ou ações	S	
	Percebe e conta mudanças em figuras ou lugares	S	
	Usa o que já aprendeu para resolver algo simples	S	
	Liga sons, cores ou símbolos a seus significados	S	
	Faz previsões com base no que lembra	S	
Coordenação	Pula com um pé só	P	<ul style="list-style-type: none"> • Não tem equilíbrio suficiente para se sustentar em um pé só; • Possui dificuldades em alguns movimentos dos circuitos (engatinhar) pois tem pouca noção de espaço; • Ocassionalmente, não tem paciência para respeitar os limites dos desenhos e das linhas.
	Pula com os dois pés	S	
	Sobe degraus	S	
	Desce degraus utilizando os dois pés para apoio	S	
	Corre em linha reta	S	
	Se agacha	S	
motoria	Engatinha	P	
	Perpassa obstáculos	S	
	Anda nas pontas dos pés	S	
	Rola	S	
	Escorrega	S	
	Salta	S	
	Tem equilíbrio, agilidade em se locomover	S	
	Pega corretamente no lápis	S	
	Aprecia brincadeiras que envolvem movimentos variados	S	
	Busca respeitar os limites da folha e do desenho	S	
Espaços, quantidades e medidas	Lateraldade	N/O	<ul style="list-style-type: none"> • Não reconhece as figuras geométricas; • Pouca ou nenhuma noção de espaço.
	Noção de espaço	N	
	Equilíbrio	S	
	Recitar até 20	S	
	Conta até 20	S	
	Reconhece todas as cores	S	
	Reconhece e nomeia as figuras geométricas	N	
	É frequente	S	

(S) - Sim; (P) - Parcialmente; (N) - Não; (N/O) Não Observado

NOME: E12

NASC: 29/10/2018

DATA DA AVALIAÇÃO: Agosto/2025

AVALIADOR(A): Maria Luiza Carneiro de Oliveira Felix

TURMA/ANO: Jardim III

OBS.: Ingressou no segundo semestre.

Competências :	Habilidades Avaliadas:	Nível 3 (6 anos):	Observações:
Atenção	Sentar	S	<ul style="list-style-type: none"> É uma criança calma e bastante atenta ao que está acontecendo ao seu redor; Consegue interagir bem com outras crianças, só prefere não fazer; Busca interação com as educadoras.
	Esperar	S	
	Contato visual	S	
	Se expressar/interagir	S	
Imitação	Imitar movimentos motores grossos	N/O	
	Imitar ações com objetos	N/O	
	Imitar movimentos motores finos	N/O	
	Imitar movimentos motores grossos em pé	N/O	
	Imitar sequência de movimentos	S	
Linguagem	Apontar em direção a itens desejados	S	
	Imitar sons	N/O	
	Nomear pessoas familiares	S	
	Nomear objetos	S	
	Nomear figuras	S	
	Expressar desejos/sentimentos/dor	S	
Memória	Segue instruções com 3 ou mais etapas	S	
	Lembra de personagens, locais e eventos de uma história	S	
	Retém informações por pouco tempo e usa depois	S	
	Conta uma sequência curta de ações	S	
	Fala sobre o que viveu com mais detalhes	S	
	Reconhece nomes de colegas e adultos	S	
	Canta músicas ou rimas inteiras	N/O	
	Lembra instruções mesmo depois de um tempo	N/O	
	Copia desenhos ou formas vistos antes	N/O	
	Lembra da ordem de imagens ou ações	N/O	
	Percebe e conta mudanças em figuras ou lugares	S	
	Usa o que já aprendeu para resolver algo simples	N/O	
	Liga sons, cores ou símbolos a seus significados	N/O	
	Faz previsões com base no que lembra	N/O	
Coordenação	Pula com um pé só	N/O	
	Pula com os dois pés	S	
	Sobe degraus	S	
	Desce degraus utilizando os dois pés para apoio	S	
	Corre em linha reta	N/O	
	Se agacha	S	
motoria	Engatinha	N/O	
	Perpassa obstáculos	S	
	Anda nas pontas dos pés	N/O	
	Rola	N/O	
	Escorrega	S	
	Salta	S	
	Tem equilíbrio, agilidade em se locomover	S	
	Pega corretamente no lápis	S	
	Aprecia brincadeiras que envolvem movimentos variados	P	
	Busca respeitar os limites da folha e do desenho	N/O	
Espaços, quantidades e medidas	Lateralidade	N/O	
	Noção de espaço	N	
	Equilíbrio	S	
	Recitar até 20	N/O	
	Conta até 20	N/O	
	Reconhece todas as cores	S	
	Reconhece e nomeia as figuras geométricas	N/O	
	É frequente	S	

(S) - Sim; (P) - Parcialmente; (N) - Não; (N/O) Não Observado

NOME: E13
NASC: 08/01/2020
DATA DA AVALIAÇÃO: Agosto/2025
AVALIADOR(A): Maria Luiza Carneiro de Oliveira Felix
TURMA/ANO: Jardim III

Competências :	Habilidades Avaliadas:	Nível 3 (5 anos):	Observações:
Atenção	Sentar	S	<ul style="list-style-type: none"> É uma criança que fica no meio termo entre a atenção e a dispersão; Possui um limite pequeno para a espera, ainda que seja bastante paciente.
	Esperar	P	
	Contato visual	S	
	Se expressar/interagir	S	
Imitação	Imitar movimentos motores grossos	N/O	
	Imitar ações com objetos	N/O	
	Imitar movimentos motores finos	N/O	
	Imitar movimentos motores grossos em pé	N/O	
	Imitar sequência de movimentos	N/O	
Linguagem	Apontar em direção a itens desejados	S	
	Imitar sons	N/O	
	Nomear pessoas familiares	S	
	Nomear objetos	S	
	Nomear figuras	S	
	Expressar desejos/sentimentos/dor	S	
Memória	Segue instruções com 3 ou mais etapas	N	<ul style="list-style-type: none"> É objetivo em suas falas, sem detalhar muito; Precisa que as instruções sejam dadas separadamente para um melhor entendimento; Demora um pouco para perceber as mudanças, mas não é algo de grande dificuldade.
	Lembra de personagens, locais e eventos de uma história	P	
	Retém informações por pouco tempo e usa depois	N/O	
	Conta uma sequência curta de ações	S	
	Fala sobre o que viveu com mais detalhes	P	
	Reconhece nomes de colegas e adultos	S	
	Canta músicas ou rimas inteiras	N/O	
	Lembra instruções mesmo depois de um tempo	N/O	
	Copia desenhos ou formas vistos antes	N/O	
	Lembra da ordem de imagens ou ações	N/O	
	Percebe e conta mudanças em figuras ou lugares	P	
	Usa o que já aprendeu para resolver algo simples	N/O	
	Liga sons, cores ou símbolos a seus significados	N/O	
	Faz previsões com base no que lembra	N/O	
Coordenação	Pula com um pé só	N/O	<ul style="list-style-type: none"> Não corre muito, parece ter preferência por andar.
	Pula com os dois pés	S	
	Sobe degraus	S	
	Desce degraus utilizando os dois pés para apoio	S	
	Corre em linha reta	N/O	
	Se agacha	S	
motoria	Engatinha	N/O	
	Perpassa obstáculos	S	
	Anda nas pontas dos pés	N/O	
	Rola	N/O	
	Escorrega	S	
	Salta	S	
	Tem equilíbrio, agilidade em se locomover	P	
	Pega corretamente no lápis	S	
	Aprecia brincadeiras que envolvem movimentos variados	S	
Espaços, quantidades e medidas	Busca respeitar os limites da folha e do desenho	N/O	<ul style="list-style-type: none"> Sabe contar até 10 (além desse número não pude avaliar devido o tempo grande de ausência da criança)
	Lateralidade	N/O	
	Noção de espaço	N/O	
	Equilíbrio	S	
	Recitar até 20	N/O	
	Conta até 20	N/O	
	Reconhece todas as cores	S	
	Reconhece e nomeia as figuras geométricas	N/O	
	É frequente	N	

OBS.: Não é uma criança assídua, tendo uma grande quantidade de faltas.

(S) - Sim; (P) - Parcialmente; (N) - Não; (N/O) Não Observado

NOME: E14
NASC: 06/03/2020
DATA DA AVALIAÇÃO: Maio/2025
AVALIADOR(A): Maria Luiza Carneiro de Oliveira Felix
TURMA/ANO: Jardim III

Competências :	Habilidades Avaliadas:	Nível 3 (5 anos):	Observações:
Atenção	Sentar	S	• É bastante tímido, evitando interações com os pares; • Não sabe esperar.
	Esperar	N	
	Contato visual	S	
	Se expressar/interagir	N	
imitação	Imitar movimentos motores grossos	N/O	
	Imitar ações com objetos	N/O	
	Imitar movimentos motores finos	N/O	
	Imitar movimentos motores grossos em pé	N/O	
	Imitar sequência de movimentos	N/O	
Linguagem	Apontar em direção a itens desejados	S	
	Imitar sons	S	
	Nomear pessoas familiares	S	
	Nomear objetos	S	
	Nomear figuras	S	
	Expressar desejos/sentimentos/dor	P	
Memória	Segue instruções com 3 ou mais etapas	N/O	• Resume bastante sua fala, principalmente na frente de muitas pessoas; • Interage melhor em grupos pequenos e pré-selecionados (Malu e Anna Clara); • Necessita de mediação direta, constante e objetiva para melhor entendimento.
	Lembra de personagens, locais e eventos de uma história	P	
	Retém informações por pouco tempo e usa depois	P	
	Conta uma sequência curta de ações	S	
	Fala sobre o que viveu com mais detalhes	P	
	Reconhece nomes de colegas e adultos	P	
	Canta músicas ou rimas inteiras	N/O	
	Lembra instruções mesmo depois de um tempo	N/O	
	Copia desenhos ou formas vistos antes	N/O	
	Lembra da ordem de imagens ou ações	N/O	
	Percebe e conta mudanças em figuras ou lugares	P	
	Usa o que já aprendeu para resolver algo simples	N/O	
	Liga sons, cores ou símbolos a seus significados	S	
	Faz previsões com base no que lembra	P	
Coordenação	Pula com um pé só	N/O	• A criança não estava presente no momento da brincadeira
	Pula com os dois pés	S	
	Sobe degraus	S	
	Desce degraus utilizando os dois pés para apoio	S	
	Corre em linha reta	S	
	Se agacha	S	
motoria	Engatinha	S	• Opta por brincar sozinho na maioria das vezes, em brincadeiras que não requerem muito movimento; • Relata estar com preguiça nas brincadeiras que exigem movimentação.
	Perpassa obstáculos	S	
	Anda nas pontas dos pés	S	
	Rola	S	
	Escorrega	S	
	Salta	S	
	Tem equilíbrio, agilidade em se locomover	S	
	Pega corretamente no lápis	S	
	Aprecia brincadeiras que envolvem movimentos variados	N/O	
	Busca respeitar os limites da folha e do desenho	N/O	
Espaços, quantidades e medidas	Lateralidade	N/O	
	Noção de espaço	N/O	
	Equilíbrio	S	
	Recitar até 20	N/O	
	Conta até 20	N/O	
	Reconhece todas as cores	S	
	Reconhece e nomeia as figuras geométricas	N	
	É frequente	N	

OBS.: Não é uma criança assídua, tendo uma grande quantidade de faltas.

(S) - Sim; (P) - Parcialmente; (N) - Não; (N/O) Não Observado

NOME: E1
NASC: 23/11/2021
DATA DA AVALIAÇÃO: setembro/2025
AVALIADOR(A): Maria Luiza Carneiro de Oliveira Felix
TURMA/ANO: Jardim I

Competências :	Habilidades Avaliadas:	Nível 1 (3 anos):	Observações:
Atenção	Sentar	P	
	Esperar	P	
	Contato visual	S	
	Se expressar/interagir	S	
Imitação	Imitar movimentos motores grossos	S	• Imita os movimentos, mas logo se desconcentra
	Imitar ações com objetos	S	
	Imitar movimentos motores finos	P	
	Imitar movimentos motores grossos em pé	S	
	Imitar sequência de movimentos	P	
Linguagem	Apontar em direção a itens desejados	S	
	Imitar sons	S	
	Nomear pessoas familiares	S	
	Nomear objetos	S	
	Nomear figuras	P	
	Expressar desejos/sentimentos/dor	S	
Memória	Lembra e executa instruções simples de 1 etapa	S	• Reconhece os nomes de alguns colegas, apenas;
	Lembra e executa instruções simples de 2 etapas	P	
	Reconhece nomes de colegas e adultos da escola	P	
	Repete palavras ou frases curtas logo após ouvir	S	
	Relata algo que aconteceu no dia	S	
	Retoma uma brincadeira ou atividade	S	
	Reconhece imagens ou objetos já vistos	S	
	Reconhece vozes ou sons familiares	S	
	Associa objetos a pessoas ou funções	N/O	
Coordenação motora	Pula com um pé só	N/O	• A criança não estava presente no momento da atividade
	Pula com os dois pés	S	
	Sobe degraus	S	
	Desce degraus utilizando os dois pés para apoio	S	
	Corre em linha reta	S	
	Se agacha	S	
	Engatinha	S	
	Perpassa obstáculos	S	
	Anda nas pontas dos pés	S	
	Rola	S	
	Escorregá	S	
Espaços, quantidades e medidas	Salta	S	• Às vezes pega corretamente, outras vezes precisa ser lembrada; • Tende a tentar respeitar os limites enquanto está concentrada.
	Tem equilíbrio, agilidade em se locomover	S	
	Pega corretamente no lápis	P	
	Aprecia brincadeiras que envolvem movimentos variados	S	
	Busca respeitar os limites da folha e do desenho	P	
	Lateralidade	P	• Conta até 10 com ajuda
	Noção de espaço	P	
	Equilíbrio	S	
	Recita até 5	S	
	Conta até 10	P	
	Reconhece todas as cores	S	
	Reconhece e nomeia as figuras geométricas	P	
	É frequente	S	

(S) - Sim; (P) - Parcialmente; (N) - Não; (N/O) - Não observado

NOME: E2
NASC: 26/11/2021
DATA DA AVALIAÇÃO: Setembro/2025
AVALIADOR(A): Maria Luiza Carneiro de Oliveira Felix
TURMA/ANO: Jardim I

Competências :	Habilidades Avaliadas:	Nível 1 (3 anos):	Observações:
Atenção	Sentar	S	
	Esperar	S	
	Contato visual	S	
	Se expressar/interagir	S	
Imitação	Imitar movimentos motores grossos	S	
	Imitar ações com objetos	S	
	Imitar movimentos motores finos	S	
	Imitar movimentos motores grossos em pé	S	
	Imitar sequência de movimentos	S	
Linguagem	Apontar em direção a itens desejados	S	
	Imitar sons	S	
	Nomear pessoas familiares	S	
	Nomear objetos	S	
	Nomear figuras	S	
	Expressar desejos/sentimentos/dor	S	
Memória	Lembra e executa instruções simples de 1 etapa	S	• Reconhece os nomes de alguns colegas, apenas;
	Lembra e executa instruções simples de 2 etapas	S	
	Reconhece nomes de colegas e adultos da escola	P	
	Repete palavras ou frases curtas logo após ouvir	S	
	Relata algo que aconteceu no dia	S	
	Retoma uma brincadeira ou atividade	S	
	Reconhece imagens ou objetos já vistos	S	
	Reconhece vozes ou sons familiares	S	
	Associa objetos a pessoas ou funções	S	
Coordenação motora	Pula com um pé só	P	
	Pula com os dois pés	S	
	Sobe degraus	S	
	Desce degraus utilizando os dois pés para apoio	S	
	Corre em linha reta	S	
	Se agacha	S	
	Engatinha	S	
	Perpassa obstáculos	S	
	Anda nas pontas dos pés	S	
	Rola	S	
	Escorrega	S	
	Salta	S	
	Tem equilíbrio, agilidade em se locomover	S	
	Pega corretamente no lápis	S	
	Aprecia brincadeiras que envolvem movimentos variados	S	
	Busca respeitar os limites da folha e do desenho	S	
Espaços, quantidades e medidas	Lateralidade	S	• Conta até 10 com ajuda.
	Noção de espaço	S	
	Equilíbrio	S	
	Recitar até 5	S	
	Conta até 10	P	
	Reconhece todas as cores	S	
	Reconhece e nomeia as figuras geométricas	P	
	É frequente	S	

(S) - Sim; (P) - Parcialmente; (N) - Não; (N/O) - Não observado

NOME: E3

NASC: 29/07/2021

DATA DA AVALIAÇÃO: Setembro/2025

AVALIADOR(A): Maria Luiza Carneiro de Oliveira Felix

TURMA/ANO: Jardim I

Competências :	Habilidades Avaliadas:	Nível 1 (3 anos):	Observações:
Atenção	Sentar	S	• tem estado desafiador de uns meses para cá
	Esperar	P	
	Contato visual	S	
	Se expressar/interagir	S	
Imitação	Imitar movimentos motores grossos	S	
	Imitar ações com objetos	S	
	Imitar movimentos motores finos	S	
	Imitar movimentos motores grossos em pé	S	
	Imitar sequência de movimentos	S	
Linguagem	Apontar em direção a itens desejados	S	
	Imitar sons	S	
	Nomear pessoas familiares	S	
	Nomear objetos	S	
	Nomear figuras	S	
	Expressar desejos/sentimentos/dor	S	
Memória	Lembra e executa instruções simples de 1 etapa	S	
	Lembra e executa instruções simples de 2 etapas	S	
	Reconhece nomes de colegas e adultos da escola	S	
	Repete palavras ou frases curtas logo após ouvir	S	
	Relata algo que aconteceu no dia	S	
	Retoma uma brincadeira ou atividade	S	
	Reconhece imagens ou objetos já vistos	S	
	Reconhece vozes ou sons familiares	S	
	Associa objetos a pessoas ou funções	S	
Coordenação motora	Pula com um pé só	N/O	
	Pula com os dois pés	S	
	Sobe degraus	S	
	Desce degraus utilizando os dois pés para apoio	S	
	Corre em linha reta	S	
	Se agacha	S	
	Engatinha	S	
	Perpassa obstáculos	S	
	Anda nas pontas dos pés	S	
	Rola	S	
	Escorrega	S	
Espaços, quantidades e medidas	Salta	S	
	Tem equilíbrio, agilidade em se locomover	S	
	Pega corretamente no lápis	S	
	Aprecia brincadeiras que envolvem movimentos variados	S	
	Busca respeitar os limites da folha e do desenho	S	
	Lateralidade	S	
	Noção de espaço	S	
	Equilíbrio	S	
	Recitar até 5	S	
	Conta até 10	S	
	Reconhece todas as cores	S	
	Reconhece e nomeia as figuras geométricas	P	
	É frequente	S	

(S) - Sim; (P) - Parcialmente; (N) - Não; (N/O) - Não observado

NOME: E4
NASC: 13/02/2022
DATA DA AVALIAÇÃO: Setembro/2025
AVALIADOR(A): Maria Luiza Carneiro de Oliveira Felix
TURMA/ANO: Jardim I

Competências :	Habilidades Avaliadas:	Nível 1 (3 anos):	Observações:
Atenção	Sentar	S	
	Esperar	S	
	Contato visual	S	
	Se expressar/interagir	P	
Imitação	Imitar movimentos motores grossos	P	<ul style="list-style-type: none"> • Possui dificuldade no uso da tesoura; • Precisa de intervenção das educadoras para imitar movimentos.
	Imitar ações com objetos	S	
	Imitar movimentos motores finos	P	
	Imitar movimentos motores grossos em pé	P	
	Imitar sequência de movimentos	P	
Linguagem	Apontar em direção a itens desejados	S	
	Imitar sons	P	
	Nomear pessoas familiares	S	
	Nomear objetos	S	
	Nomear figuras	S	
	Expressar desejos/sentimentos/dor	S	
Memória	Lembra e executa instruções simples de 1 etapa	S	<ul style="list-style-type: none"> • Reconhece os nomes de alguns colegas, apenas;
	Lembra e executa instruções simples de 2 etapas	S	
	Reconhece nomes de colegas e adultos da escola	P	
	Repete palavras ou frases curtas logo após ouvir	S	
	Relata algo que aconteceu no dia	P	
	Retoma uma brincadeira ou atividade	S	
	Reconhece imagens ou objetos já vistos	S	
	Reconhece vozes ou sons familiares	S	
	Associa objetos a pessoas ou funções	N/O	
Coordenação motora	Pula com um pé só	P	
	Pula com os dois pés	S	
	Sobe degraus	S	
	Desce degraus utilizando os dois pés para apoio	S	
	Corre em linha reta	S	
	Se agacha	S	
	Engatinha	S	
	Perpassa obstáculos	S	
	Anda nas pontas dos pés	S	
	Rola	S	
	Escorregá	S	
	Salta	S	<ul style="list-style-type: none"> • Precisa de intervenção das educadoras para entrar e continuar em alguma brincadeira coletiva; • Geralmente respeita os limites, em outros momentos não.
	Tem equilíbrio, agilidade em se locomover	S	
	Pega corretamente no lápis	S	
	Aprecia brincadeiras que envolvem movimentos variados	P	
	Busca respeitar os limites da folha e do desenho	P	
Espaços, quantidades e medidas	Lateralidade	S	<ul style="list-style-type: none"> • Não reconhece os números; • Reconhece a maioria das cores, confundindo o nome de vez em quando (azul com verde; verde com vermelho)
	Noção de espaço	S	
	Equilíbrio	S	
	Recitar até 5	S	
	Conta até 10	P	
	Reconhece todas as cores	P	
	Reconhece e nomeia as figuras geométricas	N/O	
	É frequente	P	

(S) - Sim; (P) - Parcialmente; (N) - Não; (N/O) - Não observado

NOME: E6

NASC: 30/12/2020

DATA DA AVALIAÇÃO: Setembro/2025

AVALIADOR(A): Maria Luiza Carneiro de Oliveira Felix

TURMA/ANO: Jardim II

Competências :	Habilidades Avaliadas:	Nível 2 (4 anos):	Observações:
Atenção	Sentar	S	• Precisa ser chamada para o foco diversas vezes, pois se desconcentra rapidamente quando está na presença de outros colegas
	Esperar	S	
	Contato visual	S	
	Se expressar/interagir	S	
Imitação	Imitar movimentos motores grossos	S	
	Imitar ações com objetos	S	
	Imitar movimentos motores finos	S	
	Imitar movimentos motores grossos em pé	S	
	Imitar sequência de movimentos	S	
Linguagem	Apontar em direção a itens desejados	S	
	Imitar sons	S	
	Nomear pessoas familiares	S	
	Nomear objetos	S	
	Nomear figuras	S	
	Expressar desejos/sentimentos/dor	S	
Memória	Segue instruções com 2 etapas	S	
	Segue instruções com 3 etapas	S	
	Reconhece nomes de colegas e adultos da escola	S	
	Lembra de objetos/palavras apresentados há pouco tempo	S	
	Relata acontecimentos do dia anterior ou de dias passados	S	
	Retoma brincadeiras ou atividades	S	
	Conta um fato com começo, meio e fim (com ou sem ajuda)	S	
	Canta músicas conhecidas com maior parte da letra	S	
	Reconhece e nomeia figuras já apresentadas anteriormente	S	
	Lembra da ordem de imagens em uma sequência simples	S	
Coordenação motora	Identifica quando falta algo ou há mudança em uma imagem	S	
	Relaciona objetos com suas funções ou contextos	S	
	Pula com um pé só	N	
	Pula com os dois pés	S	
	Sobe degraus	S	
	Desce degraus utilizando os dois pés para apoio	S	
	Corre em linha reta	S	
	Se agacha	S	
Espaços, quantidades e medidas	Engatinha	S	
	Perpassa obstáculos	S	
	Anda nas pontas dos pés	S	
	Rola	N/O	
	Escorrega	S	
	Salta	S	
	Tem equilíbrio, agilidade em se locomover	P	
	Pega corretamente no lápis	S	
	Aprecia brincadeiras que envolvem movimentos variados	S	
	Busca respeitar os limites da folha e do desenho	S	
	Lateralidade	S	• Não tem tanto equilíbrio ao ficar em pé parada (brincadeira de estátua, por exemplo)
	Noção de espaço	S	
	Equilíbrio	N	
	Recitar até 10	S	
	Conta até 20	S	
	Reconhece todas as cores	S	
	Reconhece e nomeia as figuras geométricas	P	
	É frequente	S	

(S) - Sim; (P) - Parcialmente; (N) - Não

NOME: E7
NASC: 24/02/2020
DATA DA AVALIAÇÃO: Setembro/2025
AVALIADOR(A): Maria Luiza Carneiro de Oliveira Felix
TURMA/ANO: Jardim III

Competências :	Habilidades Avaliadas:	Nível 3 (5 anos):	Observações:
Atenção	Sentar	S	
	Esperar	S	
	Contato visual	S	
	Se expressar/interagir	S	
Imitação	Imitar movimentos motores grossos	S	
	Imitar ações com objetos	S	
	Imitar movimentos motores finos	S	
	Imitar movimentos motores grossos em pé	S	
	Imitar sequência de movimentos	S	
Linguagem	Apontar em direção a itens desejados	S	
	Imitar sons	S	
	Nomear pessoas familiares	S	
	Nomear objetos	S	
	Nomear figuras	S	
	Expressar desejos/sentimentos/dor	S	
Memória	Segue instruções com 3 ou mais etapas	P	<ul style="list-style-type: none"> • Se perde em alguns momentos por se desconcentrar; • Precisa constantemente ser trazida de volta ao foco do momento; • Apesar da falta de concentração, tem uma boa memória.
	Lembra de personagens, locais e eventos de uma história	S	
	Retém informações por pouco tempo e usa depois	S	
	Conta uma sequência curta de ações	S	
	Fala sobre o que viveu com mais detalhes	S	
	Reconhece nomes de colegas e adultos	S	
	Canta músicas ou rimas inteiras	S	
	Lembra instruções mesmo depois de um tempo	S	
	Copia desenhos ou formas vistos antes	S	
	Lembra da ordem de imagens ou ações	S	
	Percebe e conta mudanças em figuras ou lugares	S	
	Usa o que já aprendeu para resolver algo simples	S	
	Liga sons, cores ou símbolos a seus significados	S	
	Faz previsões com base no que lembra	S	
Coordenação	Pula com um pé só	P	<ul style="list-style-type: none"> • Pouco equilíbrio ao ficar apoiada em um só pé
	Pula com os dois pés	S	
	Sobe degraus	S	
	Desce degraus utilizando os dois pés para apoio	S	
	Corre em linha reta	S	
	Se agacha	S	
motoria	Engatinha	S	
	Perpassa obstáculos	S	
	Anda nas pontas dos pés	S	
	Rola	S	
	Escorrega	S	
	Salta	S	
	Tem equilíbrio, agilidade em se locomover	S	
	Pega corretamente no lápis	S	
	Aprecia brincadeiras que envolvem movimentos variados	S	
Espaços, quantidades e medidas	Busca respeitar os limites da folha e do desenho	S	<ul style="list-style-type: none"> • É espacosa e, por vezes, invade o espaço do colega por não conseguir se manter por muito tempo numa mesma posição ou lugar;
	Lateralidade	S	
	Noção de espaço	P	
	Equilíbrio	P	
	Recitar até 20	S	
	Conta até 20	S	
	Reconhece todas as cores	S	
	Reconhece e nomeia as figuras geométricas	S	
	É frequente	S	

(S) - Sim; (P) - Parcialmente; (N) - Não; (N/O) Não Observado

NOME: E8
NASC: 10/08/2019
DATA DA AVALIAÇÃO: Setembro/2025
AVALIADOR(A): Maria Luiza Carneiro de Oliveira Felix
TURMA/ANO: Jardim III

Competências :	Habilidades Avaliadas:	Nível 3 (6 anos):	Observações:
Atenção	Sentar	S	
	Esperar	S	
	Contato visual	S	
	Se expressar/interagir	S	
Imitação	Imitar movimentos motores grossos	S	
	Imitar ações com objetos	S	
	Imitar movimentos motores finos	S	
	Imitar movimentos motores grossos em pé	S	
	Imitar sequência de movimentos	S	
Linguagem	Apontar em direção a itens desejados	S	
	Imitar sons	S	
	Nomear pessoas familiares	S	
	Nomear objetos	S	
	Nomear figuras	S	
	Expressar desejos/sentimentos/dor	S	
Memória	Segue instruções com 3 ou mais etapas	S	
	Lembra de personagens, locais e eventos de uma história	S	
	Retém informações por pouco tempo e usa depois	S	
	Conta uma sequência curta de ações	S	
	Fala sobre o que viveu com mais detalhes	S	
	Reconhece nomes de colegas e adultos	S	
	Canta músicas ou rimas inteiras	S	
	Lembra instruções mesmo depois de um tempo	S	
	Copia desenhos ou formas vistos antes	S	
	Lembra da ordem de imagens ou ações	S	
	Percebe e conta mudanças em figuras ou lugares	S	
	Usa o que já aprendeu para resolver algo simples	S	
	Liga sons, cores ou símbolos a seus significados	S	
	Faz previsões com base no que lembra	S	
Coordenação	Pula com um pé só	S	
	Pula com os dois pés	S	
	Sobe degraus	S	
	Desce degraus utilizando os dois pés para apoio	S	
	Corre em linha reta	S	
	Se agacha	S	
motoria	Engatinha	S	
	Perpassa obstáculos	S	
	Anda nas pontas dos pés	S	
	Rola	S	
	Escorrega	S	
	Salta	S	
	Tem equilíbrio, agilidade em se locomover	S	
	Pega corretamente no lápis	S	
	Aprecia brincadeiras que envolvem movimentos variados	S	
	Busca respeitar os limites da folha e do desenho	S	
Espaços, quantidades e medidas	Lateralidade	S	
	Noção de espaço	S	
	Equilíbrio	S	
	Recitar até 20	S	
	Conta até 20	S	
	Reconhece todas as cores	S	
	Reconhece e nomeia as figuras geométricas	S	
	É frequente	S	

(S) - Sim; (P) - Parcialmente; (N) - Não; (N/O) Não Observado

NOME: E9
NASC: 23/12/2019
DATA DA AVALIAÇÃO: Setembro/2025
AVALIADOR(A): Maria Luiza Carneiro de Oliveira Felix
TURMA/ANO: Jardim III

Competências :	Habilidades Avaliadas:	Nível 3 (5 anos):	Observações:
Atenção	Sentar	S	<ul style="list-style-type: none"> É uma criança tímida, desatenta e desconcentrada; Precisa que repitam várias vezes a mesma fala para conseguir visualizar (ainda assim, corre o risco de não entender).
	Esperar	S	
	Contato visual	S	
	Se expressar/interagir	S	
Imitação	Imitar movimentos motores grossos	P	<ul style="list-style-type: none"> Não entende os comandos, precisando de mediação constante e direta; Quanto mais informações, menos consegue entender; Não consegue associar e realizar movimentos simples quando solicitados pelas professoras.
	Imitar ações com objetos	P	
	Imitar movimentos motores finos	P	
	Imitar movimentos motores grossos em pé	P	
	Imitar sequência de movimentos	N	
Linguagem	Apontar em direção a itens desejados	S	
	Imitar sons	S	
	Nomear pessoas familiares	S	
	Nomear objetos	S	
	Nomear figuras	S	
	Expressar desejos/sentimentos/dor	S	
Memória	Segue instruções com 3 ou mais etapas	N	<ul style="list-style-type: none"> Possui desatenção e desconcentração, além de não ter uma boa memória (curto, médio e longo prazo); Só conta sequências curtas de ações se for algo espontâneo, que ela vivenciou. Se for referente a uma atividade, não consegue; É necessário realizar uma etapa por vez, falando-as separadamente; Lembra do nome de alguns colegas; Precisa de constante mediação direta e objetiva.
	Lembra de personagens, locais e eventos de uma história	P	
	Retém informações por pouco tempo e usa depois	N	
	Conta uma sequência curta de ações	P	
	Fala sobre o que viveu com mais detalhes	P	
	Reconhece nomes de colegas e adultos	P	
	Canta músicas ou rimas inteiras	P	
	Lembra instruções mesmo depois de um tempo	N	
	Copia desenhos ou formas vistos antes	P	
	Lembra da ordem de imagens ou ações	N	
	Percebe e conta mudanças em figuras ou lugares	N	
	Usa o que já aprendeu para resolver algo simples	N	
	Liga sons, cores ou símbolos a seus significados	P	
	Faz previsões com base no que lembra	N	
Coordenação	Pula com um pé só	P	<ul style="list-style-type: none"> Não tem equilíbrio suficiente para se sustentar em um pé só; Possui dificuldades em circuitos, pois tem pouca noção de espaço e um déficit grande na coordenação motora para movimentos precisos.
	Pula com os dois pés	S	
	Sobe degraus	S	
	Desce degraus utilizando os dois pés para apoio	S	
	Corre em linha reta	S	
	Se agacha	S	
motoria	Engatinha	S	
	Perpassa obstáculos	P	
	Anda nas pontas dos pés	S	
	Rola	S	
	Escorrega	S	
	Salta	S	
	Tem equilíbrio, agilidade em se locomover	P	
	Pega corretamente no lápis	S	
	Aprecia brincadeiras que envolvem movimentos variados	S	
	Busca respeitar os limites da folha e do desenho	S	
Espaços, quantidades e medidas	Lateralidade	P	<ul style="list-style-type: none"> Conta os números com certa dificuldade; Não reconhece as figuras geométricas; Pouca noção de espaço; Apresenta um controle melhor do próprio corpo.
	Noção de espaço	P	
	Equilíbrio	P	
	Recitar até 20	P	
	Conta até 20	P	
	Reconhece todas as cores	S	
	Reconhece e nomeia as figuras geométricas	N	
	É frequente	P	

(S) - Sim; (P) - Parcialmente; (N) - Não; (N/O) Não Observado

NOME: E10
NASC: 21/12/2019
DATA DA AVALIAÇÃO: Setembro/2025
AVALIADOR(A): Maria Luiza Carneiro de Oliveira Felix
TURMA/ANO: Jardim III

Competências :	Habilidades Avaliadas:	Nível 3 (5 anos):	Observações:
Atenção	Sentar	S	• É uma criança que gosta de estar o tempo inteiro se movimentando, o que corrobora para não ter muita paciência para esperar. Fica chamando e interrompendo até ser atendida.
	Esperar	P	
	Contato visual	S	
	Se expressar/interagir	S	
Imitação	Imitar movimentos motores grossos	S	
	Imitar ações com objetos	S	
	Imitar movimentos motores finos	S	
	Imitar movimentos motores grossos em pé	S	
	Imitar sequência de movimentos	S	
Linguagem	Apontar em direção a itens desejados	S	
	Imitar sons	S	
	Nomear pessoas familiares	S	
	Nomear objetos	S	
	Nomear figuras	S	
	Expressar desejos/sentimentos/dor	S	
Memória	Segue instruções com 3 ou mais etapas	S	• Lembra do nome da maioria dos colegas e de algumas professoras; • Precisa de mediação direta e objetiva; • Repete as informações de outros colegas.
	Lembra de personagens, locais e eventos de uma história	S	
	Retém informações por pouco tempo e usa depois	P	
	Conta uma sequência curta de ações	S	
	Fala sobre o que viveu com mais detalhes	S	
	Reconhece nomes de colegas e adultos	S	
	Canta músicas ou rimas inteiras	S	
	Lembra instruções mesmo depois de um tempo	P	
	Copia desenhos ou formas vistos antes	S	
	Lembra da ordem de imagens ou ações	S	
	Percebe e conta mudanças em figuras ou lugares	S	
	Usa o que já aprendeu para resolver algo simples	P	
	Liga sons, cores ou símbolos a seus significados	S	
	Faz previsões com base no que lembra	S	
Coordenação	Pula com um pé só	P	• Não tem equilíbrio suficiente para se sustentar em um pé só; • Possui dificuldades em alguns movimentos dos circuitos (engatinhar, se agachar, desviar de obstáculos) pois tem pouca noção de espaço e de equilíbrio;
	Pula com os dois pés	S	
	Sobe degraus	S	
	Desce degraus utilizando os dois pés para apoio	S	
	Corre em linha reta	P	
	Se agacha	P	
motoria	Engatinha	P	
	Perpassa obstáculos	P	
	Anda nas pontas dos pés	S	
	Rola	S	
	Escorrega	S	
	Salta	S	
	Tem equilíbrio, agilidade em se locomover	S	
	Pega corretamente no lápis	S	
	Aprecia brincadeiras que envolvem movimentos variados	S	
Espaços, quantidades e medidas	Busca respeitar os limites da folha e do desenho	S	
	Lateralidade	P	
	Noção de espaço	P	
	Equilíbrio	P	
	Recitar até 20	S	
	Conta até 20	S	
	Reconhece todas as cores	S	
	Reconhece e nomeia as figuras geométricas	P	
	É frequente	S	

(S) - Sim; (P) - Parcialmente; (N) - Não; (N/O) Não Observado