

A GAMIFICAÇÃO COMO INSTRUMENTO DE SONDAGEM DIAGNÓSTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: EVIDÊNCIAS A PARTIR DA NARRATIVA DE O GRÚFALO

<https://doi.org/10.5902/2318133895251>

Lucas Vitor Baumgärtner¹
 Beatriz Aparecida Amorim²
 Bruna Bernardes Coelho Pereira³
 Daniela Fischer Zambonetti⁴

Resumo

Por meio deste estudo, apresenta-se uma proposta de sondagem diagnóstica gamificada, fundamentada na narrativa do *O grúfalo* de Julia Donaldson e Axel Scheffler, aplicada a 1.394 crianças da pré-escola II, com idade entre 4 a 5 anos, da Rede Pública Municipal de Educação de Brusque/SC. A pesquisa, de abordagem quantitativa, natureza aplicada, objetivo descritivo e procedimento pesquisa de campo, utilizou instrumento de geração de dados questionário aberto e fechado para identificar o nível de desenvolvimento das habilidades iniciais de leitura, escrita, quantificação, reconhecimento visual, noção de espaço e de tamanho. A trilha gamificada, composta por oito ações lúdicas integradas ao cotidiano pedagógico, possibilitou observar as crianças em situações significativas, promovendo maior engajamento e revelando manifestações espontâneas de aprendizagem. Os resultados apontam predominância de níveis silábicos na escrita, elevada capacidade de identificação de letras, imagens e personagens, bom desempenho em quantificação e domínio generalizado de noções espaciais e dimensionais. As análises evidenciam que práticas avaliativas sensíveis, situadas na ludicidade e nas histórias, ampliam a qualidade do diagnóstico e favorecem uma compreensão integral das crianças. Conclui-se que a sondagem gamificada constitui um instrumento potente para subsidiar decisões pedagógicas e orientar formações continuadas, contribuindo para o aprimoramento do trabalho docente na educação infantil.

Palavras-chave: educação infantil; gamificação; letramento; níveis de escrita; sondagem pedagógica.

¹ Secretaria Municipal de Educação, Brusque, Santa Catarina, Brasil. E-mail: lucasvbaumgartner@gmail.com. Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-9888-530X>.

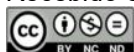
² Secretaria Municipal de Educação, Brusque, Santa Catarina, Brasil. E-mail: beatriz.amorim@educacao.brusque.sc.gov.br. Orcid: <https://orcid.org/0009-0000-9711-7755>.

³ Secretaria Municipal de Educação, Brusque, Santa Catarina, Brasil. E-mail: bbcpereira@gmail.com. Orcid: <https://orcid.org/0009-0001-0006-8908>.

⁴ Secretaria Municipal de Educação, Brusque, Santa Catarina, Brasil. E-mail: daniela.zambonetti@educacao.brusque.sc.gov.br. Orcid: <https://orcid.org/0009-0000-9175-3312>.

Crerios de autoria: os autores, coletivamente, realizaram a concepção, criação e consolidação do artigo.

Recebido em 28 de janeiro de 2026. Aceito em 20 de março de 2026.



Regae: Rev. Gest. Aval. Educ.	Santa Maria	v. 15	n. 24	e95251	2026
-------------------------------	-------------	-------	-------	--------	------

GAMIFICATION AS A DIAGNOSTIC ASSESSMENT TOOL IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION: EVIDENCE FROM THE NARRATIVE OF *THE GRUFFALO*

Abstract

This study presents a proposal for a gamified diagnostic assessment, based on the narrative of *The gruffalo* by Julia Donaldson and Axel Scheffler, applied to 1,394 children enrolled in Preschool II, children aged 4 to 5 years, in the Municipal Public Education Network of Brusque, Santa Catarina, Brazil. The research adopts a quantitative approach, applied nature, descriptive objective, and field research procedure. Data were generated through open- and closed-ended questionnaires to identify the level of development of initial skills in reading, writing, quantification, visual recognition, and notions of space and size. The gamified pathway, composed of eight playful actions integrated into daily pedagogical practice, made it possible to observe children in meaningful situations, promoting greater engagement and revealing spontaneous manifestations of learning. The results indicate a predominance of syllabic levels of writing, a high capacity for identifying letters, images, and characters, good performance in quantification, and generalized mastery of spatial and dimensional notions. The analyses, grounded in Hoffmann, Ferreiro and Teberosky, Magda Soares, Kishimoto, and Perrenoud, demonstrate that sensitive evaluative practices situated in playfulness and storytelling enhance the quality of diagnosis and foster a comprehensive understanding of children. It is concluded that gamified diagnostic assessment constitutes a powerful instrument to support pedagogical decision-making and guide continuing education initiatives, contributing to the improvement of teaching practices in early childhood education.

Key-words: early childhood education; gamification; literacy; writing levels; pedagogical assessment.

Introdução

A educação infantil, enquanto primeira etapa da educação básica, caracteriza-se por processos de aprendizagem mediados pelas interações e pelas brincadeiras, conforme orienta a Base Nacional Comum Curricular – BNCC – (Brasil, 2017). Nesse cenário, compreender como as crianças elaboram seus saberes, manifestam hipóteses e revelam suas potencialidades requer estratégias pedagógicas que valorizem sua expressividade, autoria e diversidade de percursos.

A avaliação diagnóstica, entendida como parte do cotidiano e não como um evento pontual, torna-se, como afirma Hoffmann (2014), “um processo contínuo que observa a criança em ação, sem a pretensão de classificá-la” (p. 72). Sob essa perspectiva, a sondagem, quando integrada às práticas pedagógicas, configura-se como um instrumento formativo, sensível e contextualizado.

A proposta aqui apresentada emergiu da necessidade de tornar a sondagem mais significativa, lúdica e próxima da realidade das crianças de 4 a 5 anos da Rede Pública Municipal de Educação – RPME – de Brusque/SC. Inspirada na narrativa do *O Grúfalo*, de Julia Donaldson e Axel Scheffler, a prática articula elementos de gamificação, imaginação, registro coletivo, leitura, escrita espontânea e desafios motores, fortalecendo a participação ativa das crianças e promovendo aprendizagens integradas. Kishimoto (2011) destaca que “o brincar amplia a compreensão das crianças sobre o mundo e favorece processos complexos de aprendizagem” (p. 45), o que reforça a pertinência de utilizar o jogo como eixo estruturante da sondagem. Ao gamificar a avaliação diagnóstica, respeita-se o tempo e o ritmo infantil, ampliando-se as possibilidades de escuta docente sobre o percurso de cada criança. Assim, gamificar a sondagem não apenas ressignifica o ato de avaliar, mas reafirma seu caráter acolhedor, observacional e formativo na educação infantil.

Dessa forma, a problemática que orienta este estudo consiste em saber como se configura o nível de desenvolvimento das habilidades iniciais de leitura e escrita entre crianças de 4 a 5 anos de idade da pré-escola II da RPME de Brusque/SC.

A partir dessa questão central, definimos como objetivo geral identificar em que nível estão as habilidades iniciais de leitura e escrita entre crianças de 4 a 5 anos de idade da pré-escola II da RPME de Brusque/SC.

A justificativa deste estudo fundamenta-se na necessidade de levantar, diagnosticar e mapear como se encontra o desenvolvimento das habilidades iniciais de leitura e escrita na educação infantil, etapa compreendida como a base estruturante de toda a educação básica de modo a ser mais assertivo nas formações continuadas de professores, visando a aprimorar a qualidade da educação infantil.

Metodologia

O estudo é classificado quanto à sua abordagem de maneira quantitativa, uma vez que busca mensurar, organizar e interpretar dados obtidos de maneira objetiva (Gil, 2008). A natureza da pesquisa é aplicada, pois visa gerar conhecimento com utilidade prática para a realidade educacional estudada. O objetivo geral da investigação é descritivo, uma vez que pretende apresentar, registrar, analisar e interpretar fenômenos observados no campo empírico, sem manipulá-los. O procedimento de pesquisa utilizado foi a pesquisa de campo, já que a produção dos dados ocorreu diretamente no ambiente em que o fenômeno acontece. Como instrumentos de geração de dados, utilizou-se um questionário composto por perguntas abertas e fechadas, possibilitando captar, tanto informações objetivas, quanto percepções subjetivas dos respondentes. O questionário foi enviado a todas as escolas da RPME de Brusque/SC por e-mail, sendo os regentes das turmas de pré-escolar II os responsáveis pela aplicação das sondagens diagnósticas

O questionário tinha seis indagações para as crianças: (1) escrever o nome dos animais, (2) circular primeira e última letra da palavra *O Grúfalo*, (3) circular os elementos da narrativa, (4) circular os animais da narrativa, (5) pintar a quantidade, (6) pintar a caixa que tem o *O Grúfalo* dentro e (7) circular, entre os *O Grúfalo* dispostos, o maior.

Imagem 1 –
Sondagem parte 1.

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE BRUSQUE
Praça das Bandeiras, 77 - Centro 1, Brusque - SC, 88350-051 | Telefone: (47) 3251-1866

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

SONDAGEM DIAGNÓSTICA PRÉ ESCOLA II


Preenchimento Docente
Nome da Criança: _____ Idade: _____


NOME: _____

ORIENTAÇÕES:
PROFESSOR, A APLICAÇÃO DESTA SONDAGEM DEVERÁ ACONTECER APÓS:
 • LEITURA DA HISTÓRIA DO GRÚFALO NO LIVRO DE LITERATURA (SE A UNIDADE TIVER EM SEU ACERVO) OU ENTÃO, IMPRESSA ATRAVÉS DO PDF DISPONIBILIZADO AOS COORDENADORES;
 • VIVÊNCIA DA GAMIFICAÇÃO ENVIADA TAMBÉM AOS COORDENADORES;
 • APLICAR DE FORMA INDIVIDUAL OU EM DUPLAS, SEM INTERVENÇÃO DE RESPOSTAS DO DOCENTE.
 • **A CRIANÇA PODERÁ USAR SUA FICHA DO NOME COMO REFERÊNCIA.**

1. A BICHARADA PRECISA DA SUA AJUDA! ESCREVA, DO SEU JEITO, O NOME DOS ANIMAIS QUE APARECEM NA HISTÓRIA DO GRÚFALO:









Professor responda: () Criança realizou com autonomia. () Criança precisou de auxílio. () Criança não compreendeu.

Fonte: autores (2026).

Imagem 2 –
Sondagem parte 2.

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE BRUSQUE
Praça das Bandeiras, 77 - Centro 1, Brusque - SC, 88350-051 | Telefone: (47) 3251-1866

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

2. VAMOS DESCOBRIR JUNTOS: O GRÚFALO E VOCÊ POSSUEM LETRAS EM COMUM? PINTE AS LETRAS QUE TEM EM SEU NOME:
2.1 APÓS, CIRCLE A PRIMEIRA E ÚLTIMA LETRA DO NOME DO GRÚFALO.

 **G R Ú F A L O**

() NÃO TENHO LETRAS EM COMUM COM O GRÚFALO.

Professor responda: () Criança reconheceu as letras do seu nome. () Criança apresentou requerer esforços para realizar.

3. O SENHOR GRÚFALO ESTÁ PERDIDO, COM FOME E NECESSITA ENVIAR UM BILHETE PARA PEDIR AUXÍLIO. AJUDE-O FAZENDO UM X NA IMAGEM QUE REPRESENTA UM BILHETE, PLACA E UMA RECEITA:

() RECEITA



LIVRO ()



BILHETE ()

 **AMIGOS,**
PRECISO DE AJUDA!
VENHAM ME RESGATAR.
COM AMOR, GRÚFALO!

() CARTA



PLACA ()



CARRO ()



Fonte: autores (2026).

Imagem 3 –
Sondagem parte 3.

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE BRUSQUE
Praça das Bandeiras, 77 - Centro 1, Brusque - SC, 88350-051 | Telefone: (47) 3251-1866

Secretaria Municipal de
EDUCAÇÃO

4. AVENTUREIRO, ESTÁ PREPARADO PARA UMA MISSÃO? AJUDE O NARRADOR A ENCONTRAR OS PERSONAGENS DA HISTÓRIA! QUANDO ENCONTRÁ-LOS, CIRCULE-OS:


RATO


PERIQUITO


CACHORRO


CORUJA


RAPOSA


COBRA


BOI

5. VAMOS ENSINAR O GRÚFALO A MATEMÁTICA! PINTE A QUANTIDADE PEDIDA:

03 NOZES: 

08 ÁRVORES 

05 NUVENS 

10 CORUJAS 

Professor responda: () A criança reconheceu os numerais. () A criança contou com autonomia as quantidades. () A criança não compreendeu.

6. O SENHOR GRÚFALO ESTÁ PRESO. PINTE A CAIXA QUE TEM O GRÚFALO DENTRO PARA LIBERTÁ-LO:



Professor responda:
() A criança possuiu noção de espaço.
() A criança não compreendeu.

07. CIRCULE O GRÚFALO MAIS ALTO DE TODOS.



Professor responda:
() A criança apresentou segurança ao responder.
() A criança demonstrou habilidade de comparação.
() A criança não compreendeu.

08. FAÇA UM DESENHO NO VERSO DA FOLHA, DO QUE VOCÊ MAIS GOSTOU DE TODAS AS VIVÊNCIAS PREPARADAS PELO SR. GRÚFALO!

Fonte: autores (2026).

A população do trabalho foram as crianças da educação infantil da RPME de Brusque/SC. Já na amostragem, foram somente as crianças da pré-escola II, entre 4 a 5 anos de idade, da educação infantil da mesma rede. Salientamos que as escolhas das crianças foram de maneira intencional, ou seja, como queríamos ter um mapeamento de toda a rede, foi necessário incluir todas as crianças entre 4 e 5 anos que frequentam as turmas de pré-escolar II da RPME de Brusque/SC.

A implantação da trilha gamificada inspirada na narrativa do *O Grúfalo* evidencia que a sondagem diagnóstica, quando situada em um cenário narrativo e lúdico, amplia a qualidade da observação pedagógica. A avaliação passa a ocorrer de forma integrada ao cotidiano, permitindo que o professor observe a criança “no fluxo vivo de suas ações” (Hoffmann, 2014, p. 41), condição essencial para a educação infantil. Em vez de tarefas isoladas e descontextualizadas, cada uma das oito ações da trilha produz evidências contínuas, diversificadas e profundas sobre linguagem, cognição, motricidade, afetividade e interação social.

A primeira ação, a mediação literária da narrativa, criou um ambiente de acolhimento e envolvimento emocional, fundamentais para uma avaliação diagnóstica ética. Ferreiro e Teberosky (1999) afirmam que “a aprendizagem ocorre quando a criança atribui sentido ao que vivencia” (p. 22), e o cenário construído, com elementos naturais, expressividade vocal e gestualidade, potencializa a construção desse sentido. A escuta atenta, a curiosidade e as reações emocionais observadas nesse momento revelam competências importantes,

como atenção, compreensão oral e capacidade de interpretar elementos simbólicos. Além disso, essa mediação literária abre espaço para identificar sinais de ansiedade, dispersão, mecanismos de autorregulação e formas de participação espontânea, aspectos raramente capturados em sondagens tradicionais.

Imagem 4 –
Primeira ação.



Fonte: autores (2026).

A segunda ação, dedicada ao levantamento de hipóteses e criação do banco de palavras, expandiu a capacidade diagnóstica para o campo da linguagem e do pensamento infantil. Ao verbalizar ideias sobre *O Grúfalo*, as crianças evidenciam repertório lexical, organização lógica, inferência, criatividade e memória narrativa. O professor, como escriba, transforma a oralidade em registro escrito, estratégia que valoriza a autoria e permite revisitações posteriores. Hoffmann (2014) reforça esse princípio ao afirmar que “toda fala da criança é um dado avaliativo” (p. 72), e, portanto, deve ser registrada com sensibilidade e intencionalidade. Esse momento também permite observar níveis de escrita, pois algumas crianças tentam escrever sozinhas, revelando hipóteses pré-silábicas, silábicas e alfabéticas. A observação desse processo, ainda que espontâneo, é muito mais reveladora do que tarefas formais.

Imagem 5 –
Segunda ação.



Fonte: autores (2026).

Na terceira ação, quando se iniciou a gamificação, emergiu um campo rico de experimentação sensorial e cognitiva. A separação de letras e numerais escondidos na farinha e na areia produz uma situação investigativa que exige busca ativa, classificação, análise comparativa, motricidade fina e reconhecimento simbólico. Perrenoud (1999) afirma que “avaliar é compreender a lógica do aluno” (p. 78), e esse tipo de ambiente lúdico permite observar não apenas o resultado final, mas as estratégias utilizadas pelas crianças. Algumas começam pela forma gráfica, outras pelo som inicial e outras tentam escrever para confirmar suas hipóteses. Isso configura um dado extremamente valioso de sondagem diagnóstica, especialmente porque ocorre sem pressão, julgamento ou rigidez formal.

Imagem 6 –
Terceira ação.



Fonte: autores (2026).

Na quarta ação, centrada no reconto de histórias, a avaliação se deslocou para o campo da linguagem narrativa e da memória. A leitura deleite seguida do reconto permite observar como a criança organiza temporalidade, seleciona informações relevantes, reconstrói diálogos, interpreta emoções e utiliza vocabulário próprio. Vygotsky (1998) argumenta que “na brincadeira, a criança se comporta além do que é no cotidiano” (p. 117), e isso se confirma quando, ao assumir o papel de narradora, ela reorganiza o enredo com criatividade, fluência e sentido. Essa etapa também permite identificar marcadores importantes de desenvolvimento, como coerência, progressão da narrativa, capacidade de escuta e participação ativa no coletivo.

A quinta ação, dedicada à elaboração do retrato do *O Grúfalo* com materiais de largo alcance, ou também chamado de materiais alternativos, revela a potência da expressão estética como campo avaliativo. As escolhas de materiais, o modo de manipulação, a criatividade na composição e a representação simbólica oferecem indícios profundos sobre desenvolvimento cognitivo, imaginação, motricidade e pensamento visual. Kishimoto (2011) lembra que “o brincar é uma linguagem da infância” (p. 23), e nessa ação a criança utiliza essa linguagem para expressar algo que compreendeu do personagem, tamanho, forma, expressões, detalhes marcantes, cores e proporções. Para a avaliação diagnóstica, essa etapa revela algo que muitas vezes passa despercebido: como a criança interpreta visualmente uma narrativa e como organiza elementos espaciais para construir significado.

Imagem 7 –
Quinta ação.



Fonte: autores (2026).

A sexta ação, com a brincadeira *Grúfalo ruge*, produz dados diagnósticos sobre atenção, discriminação auditiva, autocontrole, respeito às regras, compreensão de papéis e cooperação. Luckesi (2011) afirma que “avaliar é acolher a totalidade das manifestações humanas” (p. 171), incluindo as que emergem na interação corporal. Nesta ação, observa-se quem consegue aguardar sua vez, quem demonstra autocontrole diante do desafio, quem pretende ajudar os colegas e quem estabelece estratégias sensoriais para identificar o rugido. Trata-se de uma avaliação que vai além do cognitivo e alcança dimensões sócio afetivas essenciais para o desenvolvimento.

A sétima ação – imagem 1, 2 e 3 –, a sondagem individual, que é o instrumento de geração dos dados propriamente, o questionário aberto e fechado, é enriquecida pela trajetória vivida anteriormente. Após vários dias de experiências, as crianças chegaram à sondagem com mais segurança emocional, maior disponibilidade cognitiva e mais repertório simbólico. Hoffmann (2014) lembra que “o diagnóstico nasce da observação sensível” (p. 59), não da imposição de tarefas descontextualizadas. Por isso, a sondagem final revela com clareza níveis de escrita, compreensão numérica, vocabulário, atenção, estratégia de resolução e autonomia. O professor, nesse momento, consegue identificar fragilidades reais, não fragilidades produzidas pelo estresse da avaliação.

Por fim, a oitava ação, a premiação imaterial escolhida por votação, evidencia a dimensão democrática da metodologia. Ao participar da votação, as crianças exercitam contagem, comparação de quantidades, tomada de decisão e compreensão do coletivo.

Esse momento confirma o que Deterding (2011) afirma sobre gamificação: “gamificar é usar elementos de jogos para aumentar engajamento e significado” (p. 10). Aqui, o significado está no percurso, elas não são premiadas por desempenho, mas pela participação, pelo envolvimento e pela cooperação ao longo da trilha.

Assim, os resultados demonstram que a trilha gamificada do *O Grúfalo* transforma a sondagem, tornando-a mais ética, sensível, profunda e alinhada ao modo como as crianças aprendem. A gamificação não simplifica a avaliação, pelo contrário, a enriquece, tornando-a mais precisa e humana. A sondagem passa a ser vista, enfim, como um processo contínuo de compreensão da criança, como defende Hoffmann (2014), “avaliar é ato de escuta e respeito, nunca de comparação” (p. 41).

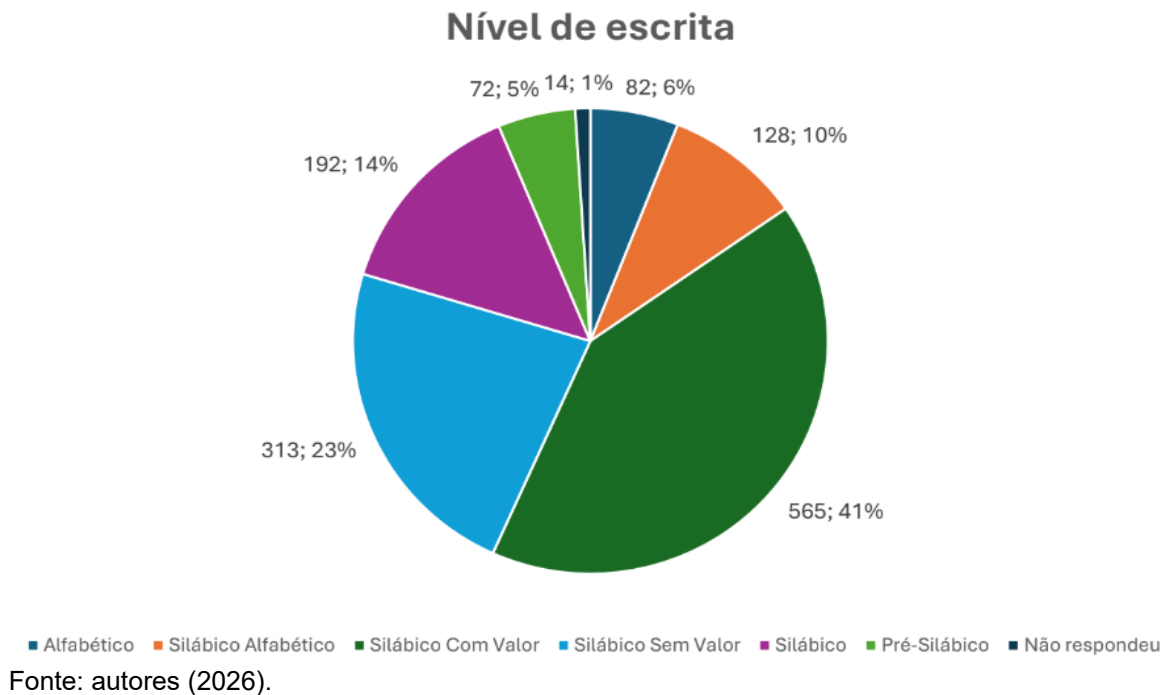
Resultados e discussões

Participaram da sondagem lúdica 1.394 crianças entre 4 e 5 anos de idade, oriundas de 39 centros de educação infantil da RPME de Brusque/SC. Salientamos que os dados apresentados neste estudo possuem caráter diagnóstico, orientativo e de levantamento. As informações serão utilizadas pela equipe técnico pedagógica da Seme de Brusque/SC com a finalidade de analisar o panorama atual da aprendizagem, identificar possíveis lacunas e fragilidades na RPME de Brusque/SC e, posteriormente, subsidiar ações formativas específicas e direcionadas, alinhadas às necessidades identificadas.

Nos gráficos apresentados a seguir encontram-se as representações setorizadas, duas informações essenciais: o número absoluto de crianças e a porcentagem correspondente ao total de participantes. Cabe destacar que, ao comparar o total de respondentes entre as diferentes indagações, verifica-se variação no número final de respostas. Essa diferença ocorre porque algumas crianças optaram por não responder a determinadas questões, sendo esses casos registrados na categoria ‘não respondeu’, a fim de garantir transparência e precisão na tabulação dos dados. Ressalta-se que todas as unidades escolares participantes são instituições educacionais que ofertam turmas de educação infantil, contemplando, no mínimo, o nível de Pré-Escola II, assegurando assim a homogeneidade da faixa etária e da etapa de ensino analisadas.

Portanto, a partir de toda a vivência que as crianças tiveram ao redor da narrativa do *O Grúfalo*, ao fim, foi realizada a sondagem. O gráfico 1 apresenta uma síntese classificatória dos níveis de escrita nos quais as produções foram catalogadas pelos pesquisadores, a partir do comando dado às crianças. Foi solicitado que elas escrevessem, no espaço designado da sondagem, as palavras Rato, Raposa, Cobra e Coruja.

Gráfico 1 –
Nível de escrita das crianças.



Os dados apresentados no gráfico 1 evidenciam que a maior parte das crianças se encontra nos níveis silábico com valor sonoro (41%) e silábico sem valor sonoro (23%), o que é coerente com o desenvolvimento esperado para a faixa etária de 4 a 5 anos, considerando que o processo de apropriação do sistema de escrita ocorre gradualmente. Para Soares (2003), a escrita não é aprendida de forma linear, mas se configura como “um processo de construção no qual a criança formula e reformula hipóteses” (p. 52), e os dados revelam esse movimento ativo de experimentação. O predomínio desses níveis indica que as crianças já compreendem que a escrita representa a fala, ainda que nem sempre de forma convencional.

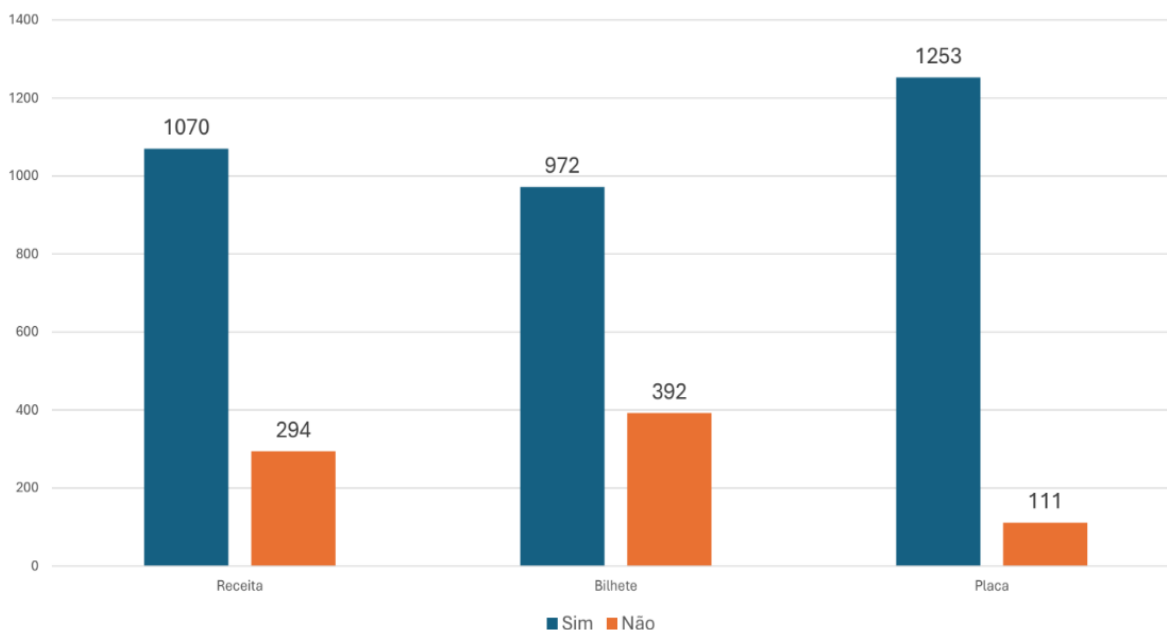
Além disso, o fato de parte delas se encontrar no nível pré-silábico (14%) não representa atraso, mas um estágio esperado dentro do percurso inicial, pois, “a alfabetização envolve avanços desiguais, ritmos próprios e aprendizagens que se constroem em interação com práticas sociais” (Soares, 2003, p. 18). A presença de um percentual menor de crianças no nível alfabético (10%) também é justificável, uma vez que a consolidação do sistema alfabético costuma ocorrer progressivamente ao longo da pré-escola da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental. Desse modo, os dados são condizentes com a literatura e reforçam a importância de práticas pedagógicas que considerem a diversidade de trajetórias e hipóteses de escrita presentes no grupo.

Foi solicitado para que as crianças identificassem a primeira e última letra da palavra *O Grúfalo*. Os dados revelam que 76% das crianças conseguiram identificar a letra inicial ou final do nome *Grúfalo*, enquanto 24% não realizaram essa identificação, resultado que se mostra coerente com o processo evolutivo das hipóteses de escrita para a faixa etária de 4 a 5 anos. A alta porcentagem de acertos indica que a maior parte das crianças já reconhece a relação entre fonema e grafema, habilidade central para o avanço rumo ao nível alfabético. O fato de um grupo menor ainda não realizar essa identificação não

representa atraso, mas a presença de crianças que permanecem em níveis pré-silábicos e silábicos, nos quais a atenção recai mais sobre aspectos visuais globais do nome do que sobre sua estrutura sonoro-alfabética. Soares reforça que “cada criança percorre seu próprio caminho na construção do sistema de escrita” (Soares, 2003, p. 52), o que justifica a variação observada.

O gráfico 2 apresenta uma síntese das respostas das crianças elaborada pelos pesquisadores a partir da seguinte indagação realizada na sondagem com as crianças: foi solicitado que elas selecionassem, entre seis imagens, apenas Receita, Bilhete e Placa, pois somente essas três estabeleciam relação direta com a narrativa de *O Grúfalo*.

Gráfico 2 –
Identificação de imagens da história *O Grúfalo*.



Fonte: autores (2026).

O gráfico 3 demonstra que a grande maioria das crianças conseguiu identificar corretamente as imagens relacionadas à narrativa *O Grúfalo*: 1.070 reconheceram a Receita, 972 o Bilhete e 1.253 a Placa, enquanto um número significativamente menor não realizou essa identificação. O índice um pouco mais baixo nos itens Receita e Bilhete ocorreu devido a outra imagem ser semelhante e, possivelmente induzir as crianças ao erro. A outra imagem era a de uma Carta. Carta, Receita e Bilhete etimologicamente tem uma relação, que é a de guardar uma mensagem, por isso compreendemos esse gráfico um pouco diferente.

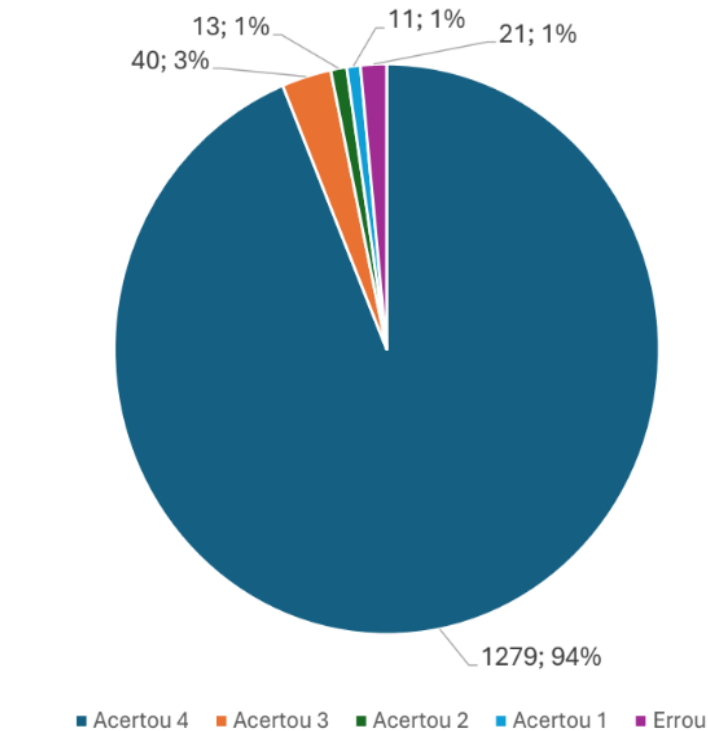
Esses resultados revelam níveis consistentes de compreensão textual e de letramento, já que a criança, ao reconhecer diferentes gêneros visuais e suas funções comunicativas, demonstra ter atribuído sentido aos elementos apresentados na narrativa. Soares (2003) explica que o letramento envolve “participar de práticas sociais de leitura e

escrita e compreender seus usos e significados” (p. 18), e esse movimento aparece de forma clara quando as crianças distinguem, por exemplo, uma placa de um bilhete, evidenciando seu avanço na construção de hipóteses sobre funções sociais da escrita.

O desempenho superior nos três itens também indica que o trabalho com a narrativa favoreceu a ativação de memória, inferência e relação entre imagem e texto, habilidades fundamentais para o desenvolvimento da leitura. Já o percentual menor de crianças que não identificaram os elementos pode estar associado a níveis iniciais de compreensão ou menor familiaridade com esses gêneros, o que reforça a afirmação de Soares de que “as aprendizagens da língua escrita se constroem em ritmos distintos” (Soares, 2003, p. 52). Assim, o gráfico evidencia não apenas a efetividade da abordagem narrativa e lúdica, mas também a importância de continuar ampliando o repertório textual das crianças em contextos significativos.

O gráfico 3 apresenta uma síntese dos resultados obtidos na sondagem realizada com as crianças. Nessa etapa, foi solicitado que elas assinalassem, entre seis opções de animais, apenas aqueles que tinham relação com a história.

Gráfico 3 –
Selecionar os personagens da narrativa *O Grúfalo*.



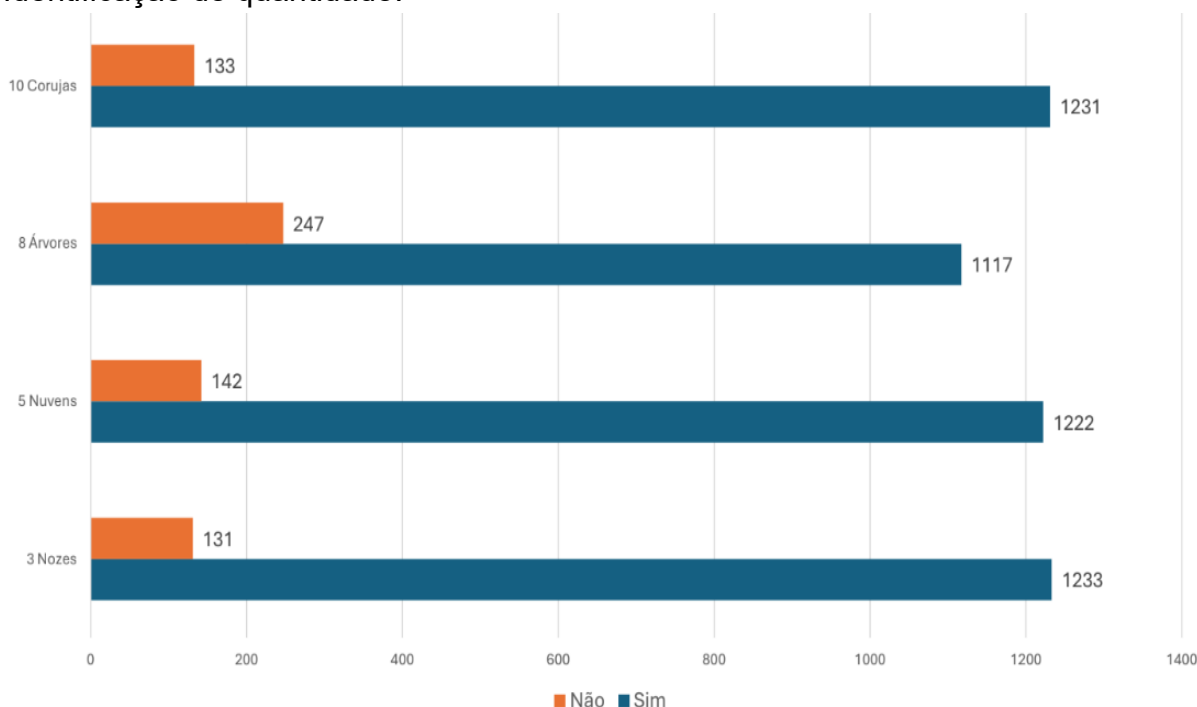
Fonte: autores (2026).

O gráfico 3 revela que 94% das crianças (1.279) conseguiram identificar corretamente os quatro personagens da história, enquanto apenas 6% distribuíram-se entre acertos parciais ou erros. Esse resultado demonstra elevado nível de compreensão global do enredo, memória textual e capacidade de recuperar informações relevantes após a escuta da narrativa. Tal desempenho está relacionado ao que Soares (2003) denomina de práticas de letramento, pois, segundo ela, “a compreensão é condição para que a leitura faça

sentido” (p. 45). O fato de a grande maioria lembrar e enumerar corretamente os personagens indica não apenas atenção e envolvimento durante a contação da história, mas também capacidade de organizar cognitivamente elementos essenciais do texto. Esses resultados também reforçam que a condução lúdica e imersiva da narrativa favoreceu processos de retenção e reconstrução simbólica, mostrando que práticas pedagógicas centradas na oralidade e na literatura ampliam significativamente o repertório cognitivo e interpretativo das crianças da educação infantil.

No gráfico 4, apresenta-se uma síntese das respostas obtidas na sondagem realizada com as crianças. Nessa questão, elas foram indagadas sobre quantidades e deveriam pintar apenas os elementos que se relacionavam com a história, de acordo com o número solicitado. Havia quatro tipos de elementos, todos repetidos dez vezes. No entanto, a proposta orientava que pintassem três nozes, cinco nuvens, oito árvores e dez corujas.

Gráfico 4 –
Identificação de quantidade.



Fonte: autores (2026).

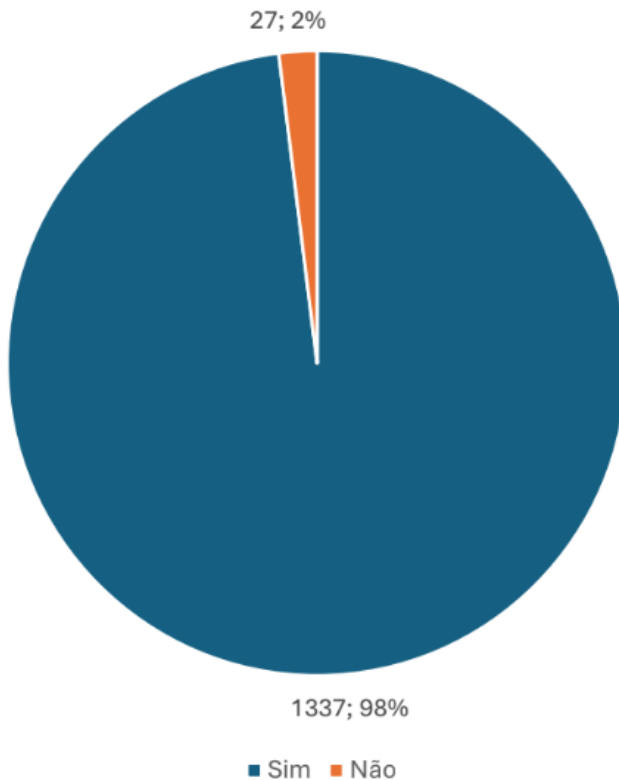
O gráfico 4 evidencia que a maioria das crianças conseguiu identificar corretamente as quantidades apresentadas, três nozes (1.233 acertos), cinco nuvens (1.222 acertos), oito árvores (1.117 acertos) e dez corujas (1.231 acertos), enquanto apenas uma parcela minoritária não realizou essa identificação. Esses resultados apontam para um avanço significativo no desenvolvimento da noção de número e de quantificação, habilidade essencial na educação infantil e que se articula diretamente com práticas de letramento matemático. A quantificação, quando contextualizada pela história, deixa de ser uma tarefa abstrata e passa a fazer sentido para a criança, o que explica o alto índice de acertos.

No mais, o desempenho revela que a maioria das crianças já desenvolveu habilidades de correspondência termo a termo, contagem estável e reconhecimento de numerais, competências esperadas nessa faixa etária. A porcentagem reduzida de erros, entre 131 e

247 respostas incorretas por item, pode refletir ritmos individuais de aprendizagem, menor familiaridade com situações de contagem ou etapas iniciais do pensamento numérico. Soares (2003) lembra que “as aprendizagens na infância avançam de modo desigual, acompanhando as experiências que cada criança vivencia” (, p. 52), o que justifica essa variação. Assim, o gráfico evidencia que a abordagem lúdica e contextualizada da sondagem favoreceu a compreensão da quantificação, demonstrando que práticas pedagógicas ancoradas na literatura e no jogo fortalecem tanto o desenvolvimento linguístico quanto o matemático.

O gráfico 5 representa a síntese das respostas obtidas na sondagem aplicada às crianças. Nessa questão, foi solicitado que elas circulassem, entre quatro imagens, o *Grúfalo* que estava dentro da caixa. Já o Gráfico 6, da mesma forma, apresenta um compilado das respostas. Nesse caso, foi solicitado que as crianças circulassem, entre quatro imagens, o *Grúfalo* maior e o *Grúfalo* menor.

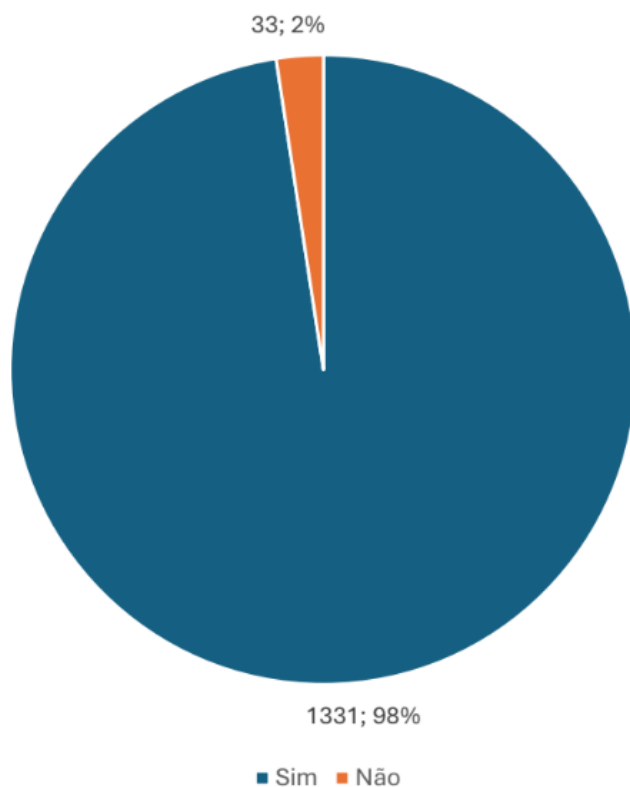
Gráfico 5 –
Noção de espaço.⁵



Fonte: autores (2026).

⁵ É o seguinte: o 27 é o número de crianças que responderam tal item. 1337 é o número de crianças que responderam tal item. Portanto, em todos os gráficos apresentamos a porcentagem e o quantidade de respondentes... Pode ser assim né? Nós explicamos isso nos primeiros parágrafos do capítulo de resultados e discussões.

Gráfico 6 –
Noção de tamanho.



Fonte: autores (2026).

Os gráficos 5 e 6 evidenciam que uma proporção expressiva de crianças, 98% em ambas as habilidades, demonstrou domínio satisfatório das noções de espaço e de tamanho, enquanto apenas 2% apresentaram dificuldades nessas tarefas. Esses resultados indicam que a maioria das crianças compreende relações espaciais básicas como posição, direção e localização, e consegue comparar elementos quanto às suas dimensões, habilidades fundamentais para a organização do pensamento lógico e para o desenvolvimento da leitura e escrita. Assim, a presença dessas noções demonstra que as vivências lúdicas, sensoriais e narrativas proporcionadas durante a sequência do *Grúfalo* contribuíram para que as crianças mobilizassem habilidades espaciais e de comparação de tamanho de forma contextualizada e funcional. A alta taxa de acertos confirma que atividades que articulam literatura, movimento e exploração visual favorecem o desenvolvimento de competências cognitivas transversais, essenciais para a aprendizagem inicial.

De modo geral, os resultados analisados ao longo das sete dimensões avaliadas, níveis de escrita, identificação de letras, leitura de imagens, contagem de personagens, quantificação, noção de espaço e de tamanho, revelam que as crianças da educação infantil da RPME de Brusque/SC encontram-se em estágios compatíveis com o desenvolvimento esperado para a faixa etária. A predominância dos níveis silábicos, a capacidade de memorização narrativa, os índices de reconhecimento visual e de quantificação e o domínio das noções espaciais e dimensionais sugerem que as crianças estão progressivamente construindo conhecimentos essenciais para a alfabetização e para o letramento.

Esses achados evidenciam que a sondagem lúdica utilizada não apenas identificou níveis de desenvolvimento, mas também respeitou e valorizou os diferentes percursos individuais. Assim, a análise dos dados comprova que práticas pedagógicas fundamentadas na ludicidade, na literatura infantil e na observação sensível ampliam a qualidade diagnóstica e contribuem para uma compreensão integral das crianças, oferecendo subsídios sólidos para a formação docente e para o planejamento de intervenções pedagógicas alinhadas às necessidades reais da rede.

Considerações finais

Os resultados apresentados ao longo deste estudo evidenciam que a utilização da sondagem lúdica gamificada, inspirada na narrativa *O Grúfalo*, constitui como uma estratégia metodológica potente para compreender o percurso de aprendizagem das crianças da educação infantil. A análise dos dados demonstrou que as crianças apresentam níveis de desenvolvimento compatíveis com a faixa etária de 4 a 5 anos, indicando avanços importantes nas habilidades iniciais de leitura, escrita, reconhecimento visual, quantificação, noções espaciais e dimensionais. Ao articular narrativa, ludicidade e desafios progressivos, a trilha gamificada favoreceu a observação sensível e contextualizada do modo como cada criança constrói suas hipóteses, organiza seu pensamento e participa das práticas sociais de linguagem.

Como defendem Hoffmann (2014), Ferreiro; Teberosky (1999) e Kishimoto (2011), avaliar crianças pequenas exige deslocar o foco do resultado para o processo e da tarefa para a ação. Os achados desta pesquisa confirmam essa premissa: quando inseridas em experiências prazerosas e com sentido, as crianças revelam competências que dificilmente emergiriam em instrumentos avaliativos tradicionais. A sondagem, em vez de ser um momento pontual e descolado da rotina, mostrou-se mais ética, precisa e formativa quando integrada ao cotidiano das brincadeiras, interações e narrativas que estruturam o modo infantil de estar no mundo.

Além disso, os dados obtidos oferecem um panorama abrangente do estágio atual de desenvolvimento das crianças da educação infantil da RPME de Brusque/SC, constituindo um material para subsidiar tomadas de decisão pedagógicas e administrativas. Os resultados permitem identificar fragilidades específicas, padrões recorrentes, avanços estruturantes e necessidades emergentes, orientando a construção de formações continuadas mais assertivas, contextualizadas e alinhadas à realidade da pré-escola da RPME de Brusque/SC.

As evidências levantadas apontam para a importância de fortalecer práticas pedagógicas que integrem literatura, ludicidade, investigação, registro e escuta ativa, reafirmando uma concepção de educação infantil que reconhece a criança como sujeito potente, criativo e produtor de cultura. Do mesmo modo, a pesquisa destaca a necessidade de aprofundar o estudo dos níveis de escrita, da consciência fonológica, da leitura de imagens, da ampliação de repertórios textuais e da matemática inicial, eixos que podem e devem orientar a formação dos professores no próximo ano.

Embora o estudo apresente resultados consistentes, algumas limitações devem ser reconhecidas. A aplicação da sondagem ocorreu num único momento do ano letivo, o que impossibilita observar a evolução longitudinal das habilidades. Além disso, as respostas das crianças dependem da mediação dos professores, o que pode gerar variações na

condução das atividades. Fatores contextuais, como diferenças socioculturais entre unidades escolas e níveis distintos de familiaridade das crianças com propostas lúdicas, também podem ter influenciado os desempenhos.

Por fim, este estudo reafirma que avaliar crianças pequenas não é classificá-las, mas compreendê-las; não é medir desempenhos, mas interpretar processos; não é comparar trajetórias, mas reconhecer singularidades. A sondagem gamificada inspirada no *O Grúfalo* demonstrou que é possível avaliar com rigor e sensibilidade, com metodologia e humanidade.

Referências

- BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2017.
- DETERDING, Sebastian et al. From game design elements to gamefulness: defining gamification. MINDTREK CONFERENCE, 2011, *Tampere. Proceedings...* Tampere: ACM, 2011, p. 9-15.
- DONALDSON, Julia; SCHEFFLER, Axel. *O grúfalo*. São Paulo: Brinque-Book, 2006.
- FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. *Psicogênese da língua escrita*. Porto Alegre: Artmed, 1999.
- GIL, Antonio Carlos. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. São Paulo: Atlas, 2008.
- HOFFMANN, Jussara. *Avaliar para promover: as setas do caminho*. Porto Alegre: Mediação, 2014.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 2011.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. *Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições*. São Paulo: Cortez, 2011.
- PERRENOUD, Philippe. *Avaliação: da excelência à regulação das aprendizagens – entre duas lógicas*. Porto Alegre: Artmed, 1999.
- SOARES, Magda. *Letramento: um tema em três gêneros*. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.
- VYGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.