

DEFESA DA INFÂNCIA · GUIA ILUSTRADO

Brincar que Prepara

Guia de estimulação de 3 a 6 anos — os brinquedos e as atividades que constroem a criança pronta para a escola e para a vida. E, com a mesma honestidade, o que não ajuda em nada.

COM O APP MARCOS · ACOMPANHAMENTO POR JANELAS DO DESENVOLVIMENTO

Dr. Diego Schadeck Rodrigues

Pediatra · Neurodesenvolvimento 0-6 anos e TEA · CRM-PR 29.518 · RQE 13.272 · @dr.diegoschadeck

A explosão dos 3 aos 6

*Entre os 3 e os 6 anos acontece a maior obra de engenharia da vida humana: o cérebro que corria atrás de andar e falar agora constrói imaginação, amizade, autocontrole, número e letra — quase tudo por um único método: **brincar**.*



O jogo com regra, na mesa da cozinha: o simulador oficial das funções executivas.

Este é o segundo volume da dupla iniciada com o *Brincar que Constrói* (0-3 anos) — e sobe um degrau junto com a criança. Para cada semestre dos 3 aos 6, você encontra **nove capítulos**: os **marcos da janela** com idades típicas; duas **brinquedotecas ilustradas** (a da própria casa e a de presentear); o **objeto-estrela em dez modos**; **seis atividades passo a passo**; a **rotina que estimula**; e um capítulo que os guias de brinquedo nunca trazem: **o que não ajuda** — os brinquedos e estímulos irrelevantes, desnecessários ou francamente prejudiciais em cada faixa, com o porquê científico de cada veto.

MARCOS DA JANELA

O que floresce na faixa, categoria por categoria, com idades típicas ($\approx P75$), pivotais e sinais de conversa com o pediatra.

BRINQUEDOTECAS

16 sugestões por faixa, etiquetadas com as habilidades-alvo — mais o antídoto: o que deixar fora do carrinho.

OBJETO-ESTRELA

Um objeto, dez jeitos: extrair o máximo de cada coisa antes de comprar a próxima.

ATIVIDADES E ROTINA

Seis brincadeiras estruturadas + os momentos do dia transformados em estímulo de gente grande.

Princípio da casa: as idades são faixas, não provas. A missão dos 3 aos 6 não é adiantar a escola — é consolidar o alicerce que a escola vai usar. O guia orienta o estímulo; quem confirma o desenvolvimento é a consulta de puericultura.

Janelas, degraus, pivotais — e o filtro do carrinho

As três ideias do primeiro volume seguem valendo — e ganham uma quarta, que é a marca deste: antes de pôr no carrinho, passe o brinquedo pelo filtro.

As três ideias que continuam

1 · Janela aberta. Cada habilidade tem sua época de ouro: estimular dentro dela rende mais. **2 · Degraus.** Rasgar vem antes de cortar, rabiscar antes de escrever, perder no par-ou-ímpar antes de perder no campeonato. **3 · Pivotaís.** Nesta idade, as dobradiças são o faz de conta com papéis, o jogo de regras, a consciência dos sons e a atenção sustentada — quando aparecem, viram prioridade.

A quarta ideia: o filtro do carrinho

Três perguntas antes de qualquer compra: **Quem faz o trabalho — a criança ou o brinquedo?** (prefira o que exige mão, escolha e imaginação); **o que ele substitui?** (cada hora com o eletrônico é uma hora a menos de quintal e amigo); **ele ainda existe daqui a um mês?** (o brinquedo de modinha morre na semana; o clássico atravessa a infância). Cada faixa deste guia termina com a lista honesta do que *não* passa no filtro — e por quê.

As etiquetas de habilidade

MOTOR AMPLO

MOTOR FINO

LINGUAGEM

COGNITIVO

SOCIAL

AUTONOMIA

SENSORIAL

Motor amplo (corpo grande) · *motor fino* (mãos e dedos) · *linguagem* (compreender e falar) · *cognitivo* (pensar, planejar, imaginar) · *social* (interagir, negociar, cooperar) · *autonomia* (fazer sozinho) · *sensorial* (sentidos e percepção).

Acompanhe no app **Marcos**

O app Marcos, desenvolvido pelo Dr. Diego, organiza o checklist por área e idade (Denver II, Vineland, Portage), sinaliza as **janelas abertas agora**, as **pivotaís prontas** e os **marcos que passaram da idade limite** — e monta o plano de estímulo da semana, que vira relatório para a consulta.

Segurança: as regras do jogo dos 3 aos 6

A criança desta faixa escala mais alto, corre mais rápido e mexe em mais coisas. A segurança muda de cara: menos cercadinho, mais combinado — e supervisão que acompanha de longe sem sumir.

REGRAS DE OURO DA FAIXA

- ✓ **Peça pequena continua valendo até os 3+:** o teste do rolo de papel higiênico segue em vigor com irmãos menores em casa.
- ✓ **Tesoura, martelo e faca sem ponta: com adulto e em mesa.** Ferramenta de verdade ensina mais que a de mentira — supervisionada.
- ✓ **Rodas pedem capacete, sempre:** triciclo, bicicleta, patinete. O capacete entra no ritual desde o primeiro dia, sem exceção.
- ✓ **Água segue sendo supervisão de braço:** piscina, balde, banheira. Aos 4+, aula de natação é presente de segurança.
- ✓ **Rua é liturgia:** o combinado falado antes de sair, a mão dada na travessia, o olhar dele primeiro e o seu confirmando.
- ✓ **Pilhas-botão, ímãs pequenos e miçangas de água: fora de casa.** Os três campeões atuais de emergência pediátrica evitável.
- ✓ **Risco bom, perigo não:** subir na árvore baixa com você por perto constrói; a janela sem tela e a tomada aberta só destroem.

3-4 anos	Móveis ancorados seguem obrigatórios (fase de escalar tudo); fantasias sem cordões no pescoço; balões de látex só com adulto.
4-5 anos	Combinados de parquinho: escorregador sentado, balanço com distância; jogos de mesa com peças pequenas guardados longe de irmãos bebês.
5-6 anos	Bicicleta em área protegida com capacete; ferramentas e experiências científicas sempre com adulto na cena; nome e telefone dos pais decorados.

O PRINCÍPIO QUE RESUME

Remova o **perigo** que a criança não enxerga e preserve o **risco** que ela consegue avaliar — subir, equilibrar, tentar de novo. Aos 3-6, proteger demais atrasa exatamente a competência que protege de verdade.

Seis faixas, nove capítulos cada

*Cada faixa segue a mesma trilha: divisor fotográfico → marcos da janela → brinquedoteca da casa → para presentear → objeto-estrela em dez modos → seis atividades → rotina que estimula → **o que não ajuda**.*

Faixa 1	36-42 meses — O Corpo que Ganha o Mundo
Faixa 2	42-48 meses — A Mão que Vira Ferramenta
Faixa 3	48-54 meses — O Reino do Faz de Conta
Faixa 4	54-60 meses — As Regras do Jogo
Faixa 5	60-66 meses — As Letras e os Porquês
Faixa 6	66-72 meses — Pronto para Voar

E ao final

Consulta	Biblioteca mestra 3-6 — todos os materiais das seis faixas numa tabela única
Vigilância	Sinais de alerta consolidados 3-6 — a régua de segurança de cada faixa
Dúvidas	Perguntas frequentes — "só quer videogame", "explode quando perde" e outras
Síntese	Os 10 princípios do brincar que prepara
Base	Referências e nota de responsabilidade

COMO NAVEGAR

Vá direto à faixa da idade do seu filho — mas espie a anterior (para consolidar degraus) e a seguinte (para saber o que vem). Os capítulos de "o que não ajuda" valem leitura corrida: juntos, formam o manual anticonsumo da primeira infância.

"Entre os 3 e os 6, o brinquedo mais caro costuma ser o mais dispensável — e o alicerce da escola se constrói de corda, lápis, panela e amigo."

BRINCAR QUE PREPARA



FAIXA 1 · 36-42 MESES

O Corpo que Ganha o Mundo

O corpo destrava: pedalar, pular com os dois pés, subir escada alternando. E a fala vira frase de verdade — três, quatro palavras, entendida por estranhos.

PEDALAR O TRICICLO

PULAR COM OS 2 PÉS

FRASES DE 3-4 PALAVRAS

TORRE DE 8+ BLOCOS

Nesta faixa: marcos da janela · brinquedoteca da casa · para presentear · objeto-estrela em 10 modos · 6 atividades · rotina que estimula · o que não ajuda

Marcos da janela

O que costuma florescer entre 36 e 42 meses. As idades citadas são típicas ($\approx P75$) — faixas, não datas.

Motor amplo	Pedala triciclo (~3a); pula no lugar com os dois pés (~3a); sobe escada alternando os pés (~3a); equilibra-se num pé por 1-2 segundos (~3,5a); arremessa a bola por cima do ombro.
Motor fino	Torre de 8 ou mais cubos; copia o círculo (~3a) e começa a cruz; enfia contas grandes; desabotoa botões; usa a colher e o garfo sem derramar quase nada.
Ling. receptiva	Entende ordens com 2-3 passos ("pegue o copo e ponha na mesa"); compreende "em cima/embaixo/atrás"; escuta histórias de 5-10 minutos.
Ling. expressiva	Frases de 3-4 palavras; fala ~75% inteligível para estranhos (~3a); diz nome e idade; usa "eu", "meu", plural; pergunta "o quê?" e "onde?" o tempo todo.
Cognitivo	Encaixa quebra-cabeça de 4-8 peças; pareia cores; entende "grande/pequeno" e "um/muitos"; brinca de faz de conta simples com roteiro curto (dar comidinha, pôr para dormir).
Social	Começa o jogo associativo: brinca perto e trocando com outras crianças; espera a vez com ajuda; imita adultos em tarefas; demonstra afeto espontâneo.
Autonomia	Veste peças simples sozinho; come sozinho; lava e seca as mãos; usa o banheiro com pouca ajuda no fim da faixa; ajuda a guardar brinquedos.

PIVOTAIS DESTA JANELA — PRIORIZE

Pular e pedalar (planejamento motor que abre o quintal inteiro), a frase de 3-4 palavras e o faz de conta com roteiro — e o "esperar a vez", primeira pedra do jogo social.

COMO OBSERVAR BRINCANDO

- Ele sustenta um faz de conta de 2-3 passos (mexer a panela, servir, "comer")?
- Estranhos entendem a maior parte do que ele diz?
- Ele pula com os dois pés saindo do chão, sem apoio?

FIQUE DE OLHO · Não pula com os dois pés nem tenta pedalar; fala ininteligível para a família; não forma frases de 3 palavras aos 3,5 anos; não faz nenhum faz de conta; brincar é só alinhar ou girar objetos. E, em qualquer idade, perda de habilidade já adquirida é avaliação imediata.

Da própria casa



Quase tudo o que esta janela pede já existe nos seus armários. As etiquetas mostram as habilidades-alvo.

Cabo de vassoura no chão — vira trave de equilíbrio: andar sobre, pular por cima, contornar.

MOTOR AMPLO

COGNITIVO

Almofadas do sofá — circuito de escalar, pular e rolar — o ginásio da sala.

MOTOR AMPLO

SENSORIAL

Pregadores de roupa — pinçar e prender na borda de uma lata: força de dedos.

MOTOR FINO

COGNITIVO

Copos e jarra pequena — transvasar água no banho ou na pia: punho e dosagem.

MOTOR FINO

AUTONOMIA

Panelas e colheres de pau — a banda da cozinha: ritmo, alternância de mãos.

SENSORIAL

COGNITIVO

Caixa grande de papelão — carro, casa, túnel: o brinquedo que é o que ele disser.

COGNITIVO

SOCIAL

Roupas velhas dos adultos — vestir "de gente grande": botões, abotoar, desfilar.

AUTONOMIA

SOCIAL

Bacia com grãos e funil — despejar, encher, esconder tesouros: tato e atenção.

SENSORIAL

MOTOR FINO

COMO APRESENTAR

Nesta idade, apresente como **convite, não aula**: comece a brincar você e deixe que ele "invada". Se não colou hoje, guarde e reapresente — o interesse tem maré.

Para presentear



Para a lista dos avós e o aniversário: estruturados que agregam de verdade nesta janela.

Triciclo ou motoca de pedal — o marco motor da faixa em forma de presente. **MOTOR AMPLO**

COGNITIVO

Quebra-cabeça de 6-12 peças — com imagem simples e peças grandes. **COGNITIVO** **MOTOR FINO**

Massinha com ferramentas — rolo, faquinha e moldes: mão forte e imaginação. **MOTOR FINO**

COGNITIVO

Blocos grandes de montar — os de encaixe fácil: torres, muros, garagens. **MOTOR FINO** **COGNITIVO**

Bola tamanho médio — chutar, arremessar por cima, rolar em dupla. **MOTOR AMPLO** **SOCIAL**

Livro de história com enredo — começo, meio e fim — e as mesmas 100 releituras. **LINGUAGEM** **COGNITIVO**

Fantoches de mão — conversa que destrava fala tímida. **LINGUAGEM** **SOCIAL**

Kit de baldinho e pá — areia e terra: o laboratório de fora. **SENSORIAL** **MOTOR AMPLO**

ANTES DE COMPRAR, O FILTRO

Quem faz o trabalho? · O que ele substitui? · Existe daqui a um mês? Se falhou em uma, consulte o capítulo "o que não ajuda" desta faixa antes de passar o cartão.

A bola: um objeto, dez jeitos

Uma bola simples é o objeto mais completo da faixa: pede o corpo inteiro, convida outra pessoa e aceita qualquer regra que a criança inventar.

1 Chuta-gol — duas cadeiras viram trave; comemore cada gol com festa. **MOTOR AMPLO**

2 Arremesso no cesto — cesto de roupa a 1-2 metros: por cima do ombro. **MOTOR AMPLO**

3 Rola-e-volta — sentados de frente, rolar e devolver nomeando "sua vez / minha vez". **SOCIAL**

4 Boliche de garrafas — 6 garrafas vazias: derrubar, contar as que caíram. **COGNITIVO**

5 Bola quicando — soltar e tentar pegar depois de 1 quique. **MOTOR AMPLO**

6 Futebol de estátua — quando você diz "estátua", todo mundo congela com o pé na bola. **COGNITIVO**

7 Bola na parede — jogar contra a parede e pegar: olho e tempo de reação. **MOTOR AMPLO**

8 Meio-campo dos nomes — a cada passe, dizer um animal, uma fruta, um amigo. **LINGUAGEM**

9 Bola escondida — esconder sob 1 de 3 baldes, embaralhar devagar: acharam?. **COGNITIVO**

10 Dança da bola — música tocando, bola passeia de mão em mão; parou, quem segura faz uma careta. **SOCIAL**



O objeto-estrela da faixa em ação.

A REGRA DO OBJETO-ESTRELA

Um modo novo por vez, quando o anterior perder a graça. O mesmo objeto "renasce" por semanas — e cada renascimento é uma habilidade diferente em treino.

SUGESTÃO DE SEMANA COM A ESTRELA

- **Seg-Ter:** modos 1 e 2, repetidos até ficarem fáceis e gostosos.
- **Qua-Qui:** entra um modo novo (3 ou 4); os antigos viram aquecimento.
- **Sex:** o favorito da semana, com a criança liderando e você seguindo.
- **Fim de semana:** misture dois modos numa brincadeira só — e registre no app o que floresceu.

Atividades passo a passo

Circuito do corpo · MOTOR AMPLO COGNITIVO

- Monte 4 estações: pular almofadas, equilibrar no cabo, engatinhar sob a mesa, arremessar no cesto.
- Demonstre uma vez, depois deixe ele liderar a ordem.
- Cronometre com "1 elefante, 2 elefantes" — sem pressa de verdade.
- Mude uma estação por semana.

PARA EXTRAIR MAIS — Peça que ELE invente a 5ª estação — planejamento motor é cognição.

Mestre mandou (versão mini) · LINGUAGEM MOTOR AMPLO

- Comece com ordens de 1 passo: "pule!", "toque o nariz!".
- Evolua para 2 passos: "bata palma e sente".
- Troque: agora ele é o mestre e você obedece.
- Erre de propósito às vezes — a correção dele é ouro.

PARA EXTRAIR MAIS — Ordens com "antes/depois": "toque a barriga DEPOIS de pular".

Cozinha de lama · SENSORIAL COGNITIVO

- Canto de fora com terra, água, potes e colheres velhas.
- Peça "um bolo de aniversário" e cante parabéns de verdade.
- Introduza pedidos: "com 3 pedrinhas em cima".
- Encerrem lavando as mãos juntos — faz parte.

PARA EXTRAIR MAIS — Cardápio falado: ele "anuncia" o prato do dia para a família.

No app Marcos: marque a janela desta faixa e monte o plano de estímulo da semana.

Mais três para a semana

Caça às cores · **COGNITIVO** **LINGUAGEM**

- "Ache 3 coisas VERMELHAS!" pela casa.
- Recolham numa cesta e confirmem juntos, contando.
- Evolua para dois atributos: "vermelha E macia".
- Troque: ele escolhe a cor e você busca (e erre uma!).

PARA EXTRAIR MAIS — Na rua e no mercado a mesma caça funciona — leve o jogo junto.

Pintura de dedo com história · **MOTOR FINO** **LINGUAGEM**

- Papel grande no chão, 2-3 cores só.
- Enquanto pinta, narre: "que caminho comprido!".
- Peça elementos: "cadê o sol? e a chuva?".
- Pendure a obra na altura dos olhos dele.

PARA EXTRAIR MAIS — Pintar com esponja, cotonete e pente: cada ferramenta, um traço.

Banho de balde · **SENSORIAL** **AUTONOMIA**

- No banho: 3 potes, um furado, uma esponja.
- Desafios: "encha até a metade", "faça chover".
- Nomeie: cheio, vazio, quase, transbordou.
- Ele esvazia tudo no fim: última missão.

PARA EXTRAIR MAIS — Água morna x fria em potes: qual é qual? — vocabulário sensorial.

DOSES, NÃO MARATONAS

Sessões curtas (10-20 minutos nesta idade) e repetidas valem mais que uma tarde inteira. Encerre no auge do interesse — é o que faz a criança pedir de novo amanhã.

A rotina que estimula



Banho, mesa, vestir e rua: as "sessões de estimulação" que já existem no seu dia — agora com cargo de gente grande.

Banho · estímulo escondido

- transvasar com copos.
- nomear partes do corpo ensaboadas.
- contar até 10 para enxaguar.
- escolher entre 2 toalhas.

Refeição · estímulo escondido

- ajudar a lavar folhas.
- levar itens leves à mesa.
- servir-se com concha com ajuda.
- provar e descrever: doce, azedo, crocante.

Vestir · estímulo escondido

- vestir as peças fáceis sozinho.
- escolher entre 2 opções.
- nomear as partes na ordem.
- botão grande é desafio, não pressa.

Fora de casa · estímulo escondido

- pular as linhas da calçada.
- equilibrar no meio-fio de mãos dadas.
- nomear o que passa: caminhão, moto, cachorro.
- correr "até o poste".

POR QUE FUNCIONA

A rotina repete todos os dias — e repetição diária, com responsabilidade crescente, é o que constrói autonomia e função executiva. É a intervenção embutida na vida.

Fora do carrinho nesta faixa

Com a mesma seriedade das recomendações: o que é irrelevante, desnecessário ou francamente prejudicial entre 36 e 42 meses — e o porquê de cada veto.

Tablet como acalmador de rotina — terceirizar a birra para a tela adia justamente a habilidade da faixa: autorregulação. Use o colo e a pausa; a tela, se entrar, é breve, com você e sem função de "chupeta digital".

Brinquedos com luz e som contínuos — estudos de interação mostram que brinquedo eletrônico "que fala" reduz a fala dos pais e da criança durante o brincar — exatamente o que a faixa mais precisa.

Excesso de brinquedos à vista — com menos opções, a criança brinca mais tempo e mais profundamente com cada uma. Prateleira cheia dispersa; rotação semanal concentra.

Apps "educativos" sem mediação — a evidência de aprendizagem real por app nesta idade é fraca; o que ensina é a interação. App, quando houver, é junto — nunca em vez de.

Cartilhas e treino formal de letras aos 3 — pressão acadêmica precoce não antecipa leitura e pode gerar aversão. O caminho desta faixa é rima, história e conversa — letra vem depois, por curiosidade.

Miçangas de água (hidrogel) — perigo real e crescente de ingestão com obstrução intestinal; fora de casa com menores de 5.

O CRITÉRIO POR TRÁS DOS VETOS

Nenhum item aqui é "proibido por moral": cada veto nasce do mesmo filtro — **rouba o trabalho da criança, substitui algo mais valioso ou traz risco físico real**. Na dúvida com um brinquedo que não está na lista, aplique o filtro do carrinho da página de método.

Antes de virar a faixa · checklist

1 · O objeto-estrela já "renasceu" em pelo menos 3 modos? 2 · As pivotais desta janela estão em treino diário? 3 · A rotina que estimula virou hábito em 2 dos 4 momentos? 4 · Os marcos foram conferidos no app Marcos, sem alertas pendentes? Se sim, espie a próxima faixa: é para lá que o desenvolvimento aponta.



FAIXA 2 · 42-48 MESES

A Mão que Vira Ferramenta

A mão refina: tesoura corta de verdade, o lápis obedece, a figura humana aparece no papel. E o "porquê" invade a casa — sinal de um pensamento novo.

COPIA A CRUZ

CORTA NA LINHA

FIGURA DE 3 PARTES

CONTA ATÉ 4

Nesta faixa: marcos da janela · brinquedoteca da casa · para presentear · objeto-estrela em 10 modos · 6 atividades · rotina que estimula · o que não ajuda

Marcos da janela

O que costuma florescer entre 42 e 48 meses. As idades citadas são típicas ($\approx P75$) — faixas, não datas.

Motor amplo	Equilibra num pé por 2-4 segundos ($\sim 4a$); salta distância de ~ 60 cm; desce escada alternando; pega bola grande com os braços.
Motor fino	Copia a cruz ($\sim 4a$); corta papel na linha reta; desenha figura humana de 3 partes ($\sim 4a$); abotoa botões médios; despeja de jarra sem derramar.
Ling. receptiva	Entende "igual/diferente" ($\sim 4a$); segue instrução de 3 passos; compreende perguntas de "por quê"; entende preposições complexas.
Ling. expressiva	100% inteligível ($\sim 4a$); define palavras simples por uso ("colher é de comer"); nomeia 4 cores ($\sim 4a$); conta histórias curtas do próprio dia; conta até 4 com correspondência.
Cognitivo	Classifica por cor E forma; completa analogias simples ("o fogo é quente, o gelo é..."); joga memória de 6-8 pares; entende ontem/hoje/amanhã com apoio.
Social	Prefere brincar COM outras crianças a brincar perto; primeiro "melhor amigo"; negocia papéis no faz de conta; consola quem chorou.
Autonomia	Veste-se quase todo sozinho (menos laços); escova os dentes com supervisão; vai ao banheiro sozinho de dia; serve cereal e leite com jarra pequena.

PIVOTAIS DESTA JANELA — PRIORIZE

A tesoura e o traço que copia formas (as duas mãos do pré-escrever), a pergunta "por quê" respondida com paciência, e a negociação de papéis no faz de conta — ensaio geral da vida em grupo.

COMO OBSERVAR BRINCANDO

- Ele corta uma tira de papel em dois pedaços com tesoura sem ponta?
- A figura humana dele já tem cabeça + 2 partes?
- Ele negocia ("eu sou o médico, você o doente") ou só brinca paralelo?

FIQUE DE OLHO · Não segura lápis nem tenta a tesoura; fala ainda ininteligível aos 4 anos; não responde a perguntas simples; não se interessa por outras crianças; não copia o círculo. E, em qualquer idade, perda de habilidade já adquirida é avaliação imediata.

Da própria casa



Quase tudo o que esta janela pede já existe nos seus armários. As etiquetas mostram as habilidades-alvo.

Revistas velhas — rasgar tiras, depois cortar com tesoura sem ponta: a escada do corte. **MOTOR FINO**

COGNITIVO

Pote com botões sortidos — classificar por cor, tamanho, número de furos (sempre com adulto).

COGNITIVO

MOTOR FINO

Massa de pão de verdade — sovar, bolear, trançar: força de mão com produto final que assa.

MOTOR FINO

AUTONOMIA

Fita crepe no chão — estradas, amarelinha, formas gigantes para pular dentro. **MOTOR AMPLO**

COGNITIVO

Grampos e cartões furados — alinhavo caseiro: barbante passando por furos de caixa. **MOTOR FINO**

COGNITIVO

Espelho do banheiro — caretas nomeando emoções: bravo, surpreso, felizão. **SOCIAL**

LINGUAGEM

Copos numerados 1-4 — distribuir a quantidade certa de tampinhas em cada um. **COGNITIVO**

MOTOR FINO

Varal baixinho — pendurar meias com pregador: pinça + padrão (uma cor sim, outra não). **MOTOR FINO**

COGNITIVO

COMO APRESENTAR

Nesta idade, apresente como **convite, não aula**: comece a brincar você e deixe que ele "invada". Se não colou hoje, guarde e reapresente — o interesse tem maré.

Para presentear



Para a lista dos avós e o aniversário: estruturados que agregam de verdade nesta janela.

Tesoura sem ponta de qualidade — a ferramenta oficial da faixa — com caderno de recorte. **MOTOR FINO** **COGNITIVO**

Lápis triangulares grossos — o tripé dos dedos se forma no lápis certo. **MOTOR FINO** **AUTONOMIA**

Aquarela com pincel grosso — molhar, dosar, misturar: motricidade + química de cores. **MOTOR FINO** **SENSORIAL**

Jogo da memória (6-10 pares) — atenção e turnos — e perder de vez em quando. **COGNITIVO** **SOCIAL**

Alinhavo de madeira — agulha grande e segura, cartões furados. **MOTOR FINO** **COGNITIVO**

Kit médico ou de consertos — faz de conta com papéis e sequência. **SOCIAL** **LINGUAGEM**

Pedras de equilíbrio / rio de tocos — caminho instável no chão da sala. **MOTOR AMPLO** **SENSORIAL**

Livro de "procure e ache" — busca visual compartilhada, vocabulário aos montes. **COGNITIVO** **LINGUAGEM**

ANTES DE COMPRAR, O FILTRO

Quem faz o trabalho? · O que ele substitui? · Existe daqui a um mês? Se falhou em uma, consulte o capítulo "o que não ajuda" desta faixa antes de passar o cartão.

O lápis e o papel: um objeto, dez jeitos

A dupla mais barata do mundo carrega a faixa inteira: traço, forma, figura humana, história desenhada — e o nome dele no fim do caminho.

1 Rabisco livre narrado — você descreve os traços dele sem corrigir: "que espiral veloz!". **LINGUAGEM**

2 Cópia a forma — você faz círculo, cruz, quadrado; ele copia do lado — jogo, não prova. **MOTOR FINO**

3 Complete o bicho — você desenha a cabeça, ele o resto; depois invertam. **COGNITIVO**

4 A pessoa da família — "desenha a mamãe!" — e pergunte pelas partes que faltarem. **COGNITIVO**

5 Caminho do labirinto — desenhe estrada larga; o lápis "dirige" sem sair dela. **MOTOR FINO**

6 Chuva, sol e tempestade — desenhar o tempo de hoje, todo dia, num caderninho. **COGNITIVO**

7 Ditado de bobagens — "desenhe um sapo de chapéu!" — e ria junto do resultado. **LINGUAGEM**

8 Contorno da mão — contornar a mão de cada um da família e comparar tamanhos. **SENSORIAL**

9 História em 3 quadros — dobre o papel em 3: começo, meio, fim de uma aventura. **LINGUAGEM**

10 Assinatura do artista — toda obra termina com "o nome" dele no canto — do jeito que sair. **AUTONOMIA**



O objeto-estrela da faixa em ação.

A REGRA DO OBJETO-ESTRELA

Um modo novo por vez, quando o anterior perder a graça. O mesmo objeto "renasce" por semanas — e cada renascimento é uma habilidade diferente em treino.

SUGESTÃO DE SEMANA COM A ESTRELA

- **Seg-Ter:** modos 1 e 2, repetidos até ficarem fáceis e gostosos.
- **Qua-Qui:** entra um modo novo (3 ou 4); os antigos viram aquecimento.
- **Sex:** o favorito da semana, com a criança liderando e você seguindo.
- **Fim de semana:** misture dois modos numa brincadeira só — e registre no app o que floresceu.

Atividades passo a passo

Oficina de recorte · MOTOR FINO COGNITIVO

- Comece rasgando tiras; depois tesoura em tiras estreitas.
- Evolua: cortar sobre linha grossa desenhada.
- Os pedacinhos viram colagem: sol, cabelo, grama.
- Guarde as obras num "portfólio" com data.

PARA EXTRAIR MAIS — Corte de massinha e de folha de alface: a tesoura em outros materiais.

Padrões no varal · COGNITIVO MOTOR FINO

- Pendure: meia branca, meia verde, meia branca... "qual vem agora?"
- Ele continua o padrão; depois cria um para você errar.
- Aumente: 3 cores, padrão ABC.
- Traduza o padrão em palmas: palma-perna-palma.

PARA EXTRAIR MAIS — Padrões com talheres na gaveta e frutas na fruteira — o mundo tem ritmo.

Restaurante de verdade · SOCIAL LINGUAGEM

- Ele é o garçom: bloquinho, "anota" o pedido em rabiscos.
- Vocês pedem pratos malucos; ele "serve" com massinha.
- Troquem: você anota, ele cozinha.
- Fechem a conta: 3 tampinhas pelo suco.

PARA EXTRAIR MAIS — Cardápio desenhado à mão vira item permanente da brinquedoteca.

No app Marcos: marque a janela desta faixa e monte o plano de estímulo da semana.

Mais três para a semana

Caça ao tesouro com mapa · **COGNITIVO** **MOTOR AMPLO**

- Desenhe mapa simples da sala com um X.
- Ele procura seguindo o desenho — o papel representa o mundo!
- Evolua para 2 pistas em sequência.
- Ele desenha o mapa e esconde para você.

PARA EXTRAIR MAIS — Pistas faladas com preposições: "atrás da cortina, embaixo do sofá".

Ginástica dos bichos · **MOTOR AMPLO** **SENSORIAL**

- Cartas com animais: sapo pula, cobra rasteja, urso anda com mãos e pés.
- Sorteiem e imitem juntos, sem pressa.
- Sequência de 2: "sapo, depois cobra".
- A criança inventa o bicho novo e ensina.

PARA EXTRAIR MAIS — Percurso: atravessar a sala "como flamingo" (um pé) sem cair.

Cozinheiro de meia-tigela · **AUTONOMIA** **MOTOR FINO**

- Receita de 3 passos com fotos: amassar banana, juntar aveia, bolear.
- Ele executa; você é só as mãos de apoio.
- Nomeiem utensílios e ações: amassar, misturar, untar.
- Ele serve a família — autoria completa.

PARA EXTRAIR MAIS — Dobre a receita: "se cabem 3 colheres, para o dobro precisamos de...?"

DOSES, NÃO MARATONAS

Sessões curtas (10-20 minutos nesta idade) e repetidas valem mais que uma tarde inteira. Encerre no auge do interesse — é o que faz a criança pedir de novo amanhã.

A rotina que estimula



Banho, mesa, vestir e rua: as "sessões de estimulação" que já existem no seu dia — agora com cargo de gente grande.

Banho · estímulo escondido

- lavar-se sozinho com checklist cantado.
- prever: "o que falta?".
- torneira: quente x frio com nome.
- secar-se é a missão final.

Refeição · estímulo escondido

- pôr a mesa contando lugares.
- dobrar guardanapos.
- passar manteiga com faca sem ponta.
- descrever o prato como "chef".

Vestir · estímulo escondido

- botões médios sem pressa.
- olhar o tempo na janela e escolher a roupa.
- frente x avesso, direito x esquerdo no sapato.

Fora de casa · estímulo escondido

- no mercado, achar 3 itens da listinha de figuras.
- pagar entregando o dinheiro.
- pular só nas lajotas claras.
- contar degraus.

POR QUE FUNCIONA

A rotina repete todos os dias — e repetição diária, com responsabilidade crescente, é o que constrói autonomia e função executiva. É a intervenção embutida na vida.

Fora do carrinho nesta faixa

Com a mesma seriedade das recomendações: o que é irrelevante, desnecessário ou francamente prejudicial entre 42 e 48 meses — e o porquê de cada veto.

Videogame e celular "de brincar de verdade" — o jogo eletrônico nesta idade compete em dopamina com tudo o que a faixa precisa treinar — e vence. Adie; o custo de oportunidade é a tesoura, o lápis e o amigo.

Brinquedo que faz o desenho sozinho — mesas "mágicas" e apps de pintar por toque tiram da mão exatamente o treino que ela veio buscar: pressão, traço, controle. Papel e lápis, sempre.

Kits de "letramento acelerado" — flashcards e apostilas de sílabas aos 4 anos não anteciparam leitor nenhum na literatura — e roubam tempo do que prediz leitura: vocabulário, rima e história contada.

Personagem que roteiriza tudo — quando todo brinquedo é do mesmo desenho, o enredo já vem pronto da TV e a criança só repete. Misture neutros: o boneco sem história obriga a inventar uma.

Tesoura de plástico que não corta — frustra e ensina errado. Tesoura sem ponta de metal, com supervisão, é mais segura do que parece — e funciona.

Balão de látex solto como brinquedo — campeão silencioso de sufocação até os 8 anos; só com adulto segurando, e estourou, recolheu.

O CRITÉRIO POR TRÁS DOS VETOS

Nenhum item aqui é "proibido por moral": cada veto nasce do mesmo filtro — **rouba o trabalho da criança, substitui algo mais valioso ou traz risco físico real**. Na dúvida com um brinquedo que não está na lista, aplique o filtro do carrinho da página de método.

Antes de virar a faixa · checklist

1 · O objeto-estrela já "renasceu" em pelo menos 3 modos? 2 · As pivotais desta janela estão em treino diário? 3 · A rotina que estimula virou hábito em 2 dos 4 momentos? 4 · Os marcos foram conferidos no app Marcos, sem alertas pendentes? Se sim, espie a próxima faixa: é para lá que o desenvolvimento aponta.



FAIXA 3 · 48-54 MESES

O Reino do Faz de Conta

A imaginação vira mundo paralelo: papéis, enredos, amigos imaginários e negociações intermináveis. É o auge do brincar simbólico — e o berço da empatia e da autorregulação.

ENREDOS COM PAPÉIS

COPIA O QUADRADO

CONTA ATÉ 10

AMIGO PREFERIDO

Nesta faixa: marcos da janela · brinquedoteca da casa · para presentear · objeto-estrela em 10 modos · 6 atividades · rotina que estimula · o que não ajuda

Marcos da janela

O que costuma florescer entre 48 e 54 meses. As idades citadas são típicas ($\approx P75$) — faixas, não datas.

Motor amplo	Equilibra num pé 4-6 segundos; pula num pé só (~4,5a); galopa; desvia correndo; pega bola pequena com as mãos.
Motor fino	Copia o quadrado (~4,5a); figura humana de 6 partes a caminho; corta curvas suaves; escreve algumas letras do nome; usa garfo e faca sem ponta.
Ling. receptiva	Segue histórias longas e recontadas; entende piadas simples e absurdos ("o cachorro miou?!"); compreende "primeiro/depois/por último".
Ling. expressiva	Frases completas de 5+ palavras; reconta histórias com sequência; usa passado e futuro; pergunta "quando?" e "como?"; conta até 10.
Cognitivo	Faz de conta com enredo de vários passos e papéis; entende regras simples de jogo; nomeia 6+ cores; compara tamanhos em série (grande/médio/pequeno).
Social	Jogo cooperativo de verdade: constrói COM, não só ao lado; papéis negociados ("você era o filho"); começa a entender o que o outro sente e pensa.
Autonomia	Veste-se sozinho incluindo casaco; guarda pertences no lugar; tarefas de 2 passos sem lembrete no fim da faixa; atravessa a rotina da escola sem choro na maioria dos dias.

PIVOTAIS DESTA JANELA — PRIORIZE

O faz de conta com papéis e enredo (o maior laboratório de funções executivas que existe), a teoria da mente nascente ("o que ELE está sentindo?") e o recontar histórias — ponte direta para a alfabetização.

COMO OBSERVAR BRINCANDO

- O enredo dele tem começo, problema e solução ("o bebê ficou doente, o médico curou")?
- Ele aceita que o pano seja capa AGORA e curativo DEPOIS?
- Ele percebe quando você finge tristeza — e reage?

FIQUE DE OLHO · Nenhum interesse por faz de conta ou por outras crianças; fala sem frases completas; não copia o círculo aos 4,5; brincar rígido e repetitivo que não aceita variação; não reconta nada do dia. E, em qualquer idade, perda de habilidade já adquirida é avaliação imediata.

Da própria casa



Quase tudo o que esta janela pede já existe nos seus armários. As etiquetas mostram as habilidades-alvo.

Lençol + cadeiras — a cabana-quartel-general de qualquer enredo. **COGNITIVO** **SOCIAL**

Caixa de fantasias improvisadas — lenços, chapéus, bolsas, óculos sem lente: papéis instantâneos. **SOCIAL** **COGNITIVO**

Papelão grande — vira escudo, forno, foguete — recortado junto. **COGNITIVO** **MOTOR FINO**

Telefone velho (sem bateria) — "alô, é da pizzeria?" — diálogos de faz de conta. **LINGUAGEM** **SOCIAL**

Utensílios de cozinha aposentados — restaurante, laboratório, loja de poções. **COGNITIVO** **SENSORIAL**

Lanterna — teatro de sombras na parede do quarto; bicho-sombra com as mãos. **SENSORIAL** **COGNITIVO**

Caixa registradora de papelão — mercadinho: comprar, vender, "passar o cartão". **COGNITIVO** **SOCIAL**

Álbun de fotos da família — "conta essa história" — narrativa pessoal e memória. **LINGUAGEM** **SOCIAL**

COMO APRESENTAR

Nesta idade, apresente como **convite, não aula**: comece a brincar você e deixe que ele "invada". Se não colou hoje, guarde e reapresente — o interesse tem maré.

Para presentear



Para a lista dos avós e o aniversário: estruturados que agregam de verdade nesta janela.

Baú de fantasias — capas, coroas, máscaras neutras (sem personagem pronto). **SOCIAL**

COGNITIVO

Casinha ou fazenda com bonecos — mundos em miniatura para enredos longos. **COGNITIVO**

LINGUAGEM

Fantoches (família ou bichos) — conflitos ensaiados em segurança: o fantoche pode errar.

SOCIAL

LINGUAGEM

Kit mercadinho ou cozinha — o faz de conta social por excelência. **SOCIAL**

AUTONOMIA

Blocos magnéticos — construções que viram cenário do enredo. **MOTOR FINO**

COGNITIVO

Jogo cooperativo simples — todos contra o jogo: vencer JUNTOS. **SOCIAL**

COGNITIVO

Instrumentos de brinquedo de verdade — xilofone afinado, tambor, chocalhos: banda de família. **SENSORIAL**

SOCIAL

Baralho infantil (mico, burro) — turnos, pares e a arte de perder sem drama. **SOCIAL**

COGNITIVO

ANTES DE COMPRAR, O FILTRO

Quem faz o trabalho? · O que ele substitui? · Existe daqui a um mês? Se falhou em uma, consulte o capítulo "o que não ajuda" desta faixa antes de passar o cartão.

A caixa de fantasias: um objeto, dez jeitos

Um baú com meia dúzia de panos e chapéus rende mais horas de desenvolvimento que qualquer eletrônico: cada peça é um papel, cada papel é um ensaio de humanidade.

1 Quem eu sou? — vista um item e aja como o personagem até ele adivinhar. **SOCIAL**

2 O desfile dos ofícios — médico, cozinheira, bombeiro: um look por cômodo. **COGNITIVO**

3 Troca-troca — no meio da história, troquem os papéis: agora ELE é o pai. **SOCIAL**

4 O vilão arrependido — ensaiem o conflito: o dragão destruiu, e agora? pede desculpa como?. **SOCIAL**

5 Entrevista de TV — de repórter, entreviste o "astronauta" sobre a viagem. **LINGUAGEM**

6 Loja de fantasias — ele vende, você compra: "tem capa de super-herói? quanto custa?". **COGNITIVO**

7 Foto do personagem — monte o look e pose para retrato; álbum dos personagens do mês. **COGNITIVO**

8 A capa contadora — quem veste a capa conta uma história curta — vale a família toda. **LINGUAGEM**

9 Fantasia às cegas — sorteie 2 itens de olhos fechados: o personagem nasce do acaso. **COGNITIVO**

10 O herói da rotina — o "bombeiro" escova os dentes, o "rei" guarda os brinquedos: papel puxa autonomia. **AUTONOMIA**



O objeto-estrela da faixa em ação.

A REGRA DO OBJETO-ESTRELA

Um modo novo por vez, quando o anterior perder a graça. O mesmo objeto "renasce" por semanas — e cada renascimento é uma habilidade diferente em treino.

SUGESTÃO DE SEMANA COM A ESTRELA

- **Seg-Ter:** modos 1 e 2, repetidos até ficarem fáceis e gostosos.
- **Qua-Qui:** entra um modo novo (3 ou 4); os antigos viram aquecimento.
- **Sex:** o favorito da semana, com a criança liderando e você seguindo.
- **Fim de semana:** misture dois modos numa brincadeira só — e registre no app o que floresceu.

Atividades passo a passo

Teatro de uma panela só · SOCIAL LINGUAGEM

- Escolham um objeto qualquer: a panela.
- Cada um mostra um uso maluco: chapéu, tambor, volante, lago.
- Aplaudam as ideias; conte quantas saíram.
- Fechem com a melhor virando cena de 1 minuto.

PARA EXTRAIR MAIS — "Proibido ser panela": o objeto nunca pode ser usado como ele mesmo.

A história maluca em cadeia · LINGUAGEM COGNITIVO

- Comece: "Era uma vez um jacaré que..."
- Cada um acrescenta UMA frase, alternando.
- Vale absurdo; não vale terminar sem "fim".
- Reconte a história inteira no final — juntos.

PARA EXTRAIR MAIS — Grave no celular e ouçam na hora do lanche: autor ouvindo a obra.

Missões de espião · COGNITIVO MOTOR AMPLO

- Missão sussurrada de 3 passos: "pegue a meia, ponha na mesa, bata 2 palmas".
- Cumpru sem esquecer? Carimbo de espião na mão.
- Aumente para 4 passos gradualmente.
- Ele cria a missão e VOCÊ erra um passo: ele corrige.

PARA EXTRAIR MAIS — Missão com armadilha: um passo "proibido" que não pode ser feito (inibição!).

No app Marcos: marque a janela desta faixa e monte o plano de estímulo da semana.

Mais três para a semana

Hospital de brinquedos · SOCIAL MOTOR FINO

- Os bonecos "doentes" chegam: um por vez.
- Exame completo: olhar, ouvir, enfaixar com tiras de pano.
- Receita "remédio" e repouso; escreva a receita em rabiscos.
- Alta com abraço e recomendações.

PARA EXTRAIR MAIS — Um boneco tem MEDO do médico: como o doutor acalma? — empatia em treino.

Construção com planta · MOTOR FINO COGNITIVO

- Desenhe uma "planta" simples: torre com 3 blocos e ponte.
- Ele constrói seguindo o desenho.
- Troquem: ele desenha, você constrói (errando um detalhe).
- Fotografem as obras para o "catálogo do engenheiro".

PARA EXTRAIR MAIS — Construção às cegas: ele descreve com palavras e você monta sem ver o desenho.

Jogo cooperativo caseiro · SOCIAL COGNITIVO

- Todos os bichos precisam "voltar para casa" antes de a vela (timer) apagar.
- Um dado: cada jogada move um bicho qualquer — decidam JUNTOS qual.
- Venceram? Festa do time. Perderam? "Que estratégia mudamos?"
- Repitam mudando o plano combinado.

PARA EXTRAIR MAIS — Convide um amigo: cooperar com outra criança é o nível avançado.

DOSES, NÃO MARATONAS

Sessões curtas (10-20 minutos nesta idade) e repetidas valem mais que uma tarde inteira. Encerre no auge do interesse — é o que faz a criança pedir de novo amanhã.

A rotina que estimula



Banho, mesa, vestir e rua: as "sessões de estimulação" que já existem no seu dia — agora com cargo de gente grande.

Banho · estímulo escondido

- o "lava-rápido": ele é o carro, narra as etapas.
- espuma vira barba/coroa e o personagem conta o dia.
- 2 brinquedos entram, ele decide o enredo.

Refeição · estímulo escondido

- o restaurante da noite: ele apresenta o prato.
- "o que aconteceu de melhor hoje?" — cada um responde.
- passar a travessa e servir o outro primeiro.

Vestir · estímulo escondido

- o personagem do dia escolhe a roupa (dentro de 2 opções).
- laço de sapato começa em câmera lenta.
- cabide próprio: pendurar é do dono.

Fora de casa · estímulo escondido

- no caminho, "o que será que ele está sentindo?" sobre pessoas e bichos.
- contar placas azuis.
- no parquinho, apresentar-se a uma criança nova.

POR QUE FUNCIONA

A rotina repete todos os dias — e repetição diária, com responsabilidade crescente, é o que constrói autonomia e função executiva. É a intervenção embutida na vida.

Fora do carrinho nesta faixa

Com a mesma seriedade das recomendações: o que é irrelevante, desnecessário ou francamente prejudicial entre 48 e 54 meses — e o porquê de cada veto.

Fantasia licenciada como única — o personagem pronto já vem com falas e enredo da TV: a criança repete em vez de criar. Uma ou outra, tudo bem — o baú é dos panos neutros.

Desenho animado acelerado e sem pausa — conteúdo frenético antes dos 5 associa-se a pior atenção executiva logo depois de assistir. Se tela, devagar, curta e com conversa depois.

Brinquedo de "resposta certa" em excesso — painéis que só aceitam UM encaixe e aplaudem sozinhos treinam obediência ao brinquedo, não imaginação. O melhor brinquedo desta faixa não tem resposta certa.

Arsenal de armas realistas — a brincadeira de luta simbólica é normal e até saudável; a réplica realista, não — trava o enredo num único tema e preocupa em espaços públicos. Espada de espuma resolve o mesmo impulso.

Agenda lotada de aulinhas — esta é a faixa do brincar livre; cada hora estruturada a mais é uma hora a menos do laboratório simbólico. Uma atividade guiada basta; o resto é quintal.

Slime industrial e químicas caseiras — formulações com bórax irritam pele e mucosas; se quiser textura, massa caseira de farinha e a boa lama de quintal.

O CRITÉRIO POR TRÁS DOS VETOS

Nenhum item aqui é "proibido por moral": cada veto nasce do mesmo filtro — **rouba o trabalho da criança, substitui algo mais valioso ou traz risco físico real**. Na dúvida com um brinquedo que não está na lista, aplique o filtro do carrinho da página de método.

Antes de virar a faixa · checklist

1 · O objeto-estrela já "renasceu" em pelo menos 3 modos? 2 · As pivotais desta janela estão em treino diário? 3 · A rotina que estimula virou hábito em 2 dos 4 momentos? 4 · Os marcos foram conferidos no app Marcos, sem alertas pendentes? Se sim, espie a próxima faixa: é para lá que o desenvolvimento aponta.



FAIXA 4 · 54-60 MESES

As Regras do Jogo

Chega a era dos jogos de regras: esperar a vez, seguir o combinado, perder sem desmoronar. O autocontrole vira o músculo da vez — e jogo de tabuleiro é o halter.

JOGOS DE TABULEIRO

PULA NUM PÉ SÓ

CONTA 10+ OBJETOS

PERDE (QUASE) SEM DRAMA

Nesta faixa: marcos da janela · brinquedoteca da casa · para presentear · objeto-estrela em 10 modos · 6 atividades · rotina que estimula · o que não ajuda

Marcos da janela

O que costuma florescer entre 54 e 60 meses. As idades citadas são típicas ($\approx P75$) — faixas, não datas.

Motor amplo	Pula num pé 4-6 vezes; salta obstáculos baixos; equilibra 6-8 segundos num pé (~5a); cambalhota com ajuda; arremessa com direção.
Motor fino	Figura humana de 6 partes (~5a); copia o triângulo a caminho; recorta formas; laço de sapato em treino; escreve o primeiro nome (letras grandes, espelhos perdoados).
Ling. receptiva	Segue regras faladas de um jogo novo; entende condicionais ("SE chover, ENTÃO..."); acompanha conversa de adultos e "participa".
Ling. expressiva	Define palavras por categoria e função (~5a); conta histórias longas com detalhes; usa "porque" para justificar; canta músicas inteiras; conta 10+ objetos apontando.
Cognitivo	Joga jogos de regras simples respeitando-as; compreende número até 10 de verdade (cardinalidade); reconhece o próprio nome escrito; distingue fantasia de realidade na maior parte.
Social	Joga EM GRUPO com regras combinadas; tolera perder com apoio; faz acordos ("primeiro você, depois eu"); tem amigos definidos e sente falta deles.
Autonomia	Rotina de higiene quase sem lembrete; tarefas domésticas fixas (regar, pôr guardanapos); administra pequenos conflitos com palavras antes de chamar o adulto.

PIVOTAIS DESTA JANELA — PRIORIZE

O jogo de regras (esperar, alternar, aceitar o resultado — funções executivas em estado puro), a cardinalidade do número e o perder com dignidade: a derrota treinada em casa é a resiliência da escola.

COMO OBSERVAR BRINCANDO

- Ele sustenta um jogo de tabuleiro do começo ao fim, com vez e regra?
- Ele conta 8 objetos tocando um a um e diz quantos TÊM no total?
- Depois de perder, ele se recompõe em minutos e topa jogar de novo?

FIQUE DE OLHO · Explode a cada derrota sem nenhuma evolução; não sustenta nenhum jogo de regras; não conta 5 objetos com correspondência; fala ininteligível em qualquer grau; isolamento das outras crianças. E, em qualquer idade, perda de habilidade já adquirida é avaliação imediata.

Da própria casa



Quase tudo o que esta janela pede já existe nos seus armários. As etiquetas mostram as habilidades-alvo.

Baralho comum — pares, "batalha" de maior carta, separar por naipe. **COGNITIVO** **SOCIAL**

Dado e tampinhas — o primeiro tabuleiro: desenhe a trilha num papelão. **COGNITIVO** **MOTOR FINO**

Amarelinha de fita no chão — números na ordem, pé alternado, pedrinha na casa. **MOTOR AMPLO** **COGNITIVO**

Relógio de cozinha (timer) — desafios contra o tempo: guardar antes do "trim!". **COGNITIVO** **AUTONOMIA**

Moedas para o cofrinho — contar, empilhar, separar por tamanho — com adulto. **COGNITIVO** **MOTOR FINO**

Barbante e miçangas grandes — colar com padrão: 2 azuis, 1 vermelha.... **MOTOR FINO** **COGNITIVO**

Jogo da velha de pedras — pedras x gravetos no papelão riscado. **COGNITIVO** **SOCIAL**

Copos de iogurte numerados — pareamento de quantidade: 3 feijões no copo 3. **COGNITIVO** **MOTOR FINO**

COMO APRESENTAR

Nesta idade, apresente como **convite, não aula**: comece a brincar você e deixe que ele "invada". Se não colou hoje, guarde e reapresente — o interesse tem maré.

Para apresentar



Para a lista dos avós e o aniversário: estruturados que agregam de verdade nesta janela.

Primeiro tabuleiro de trilha — dado, peões e sorte: o clássico formador. **SOCIAL** **COGNITIVO**

Dominó (pontos ou figuras) — pareamento, turnos e estratégia mini. **COGNITIVO** **SOCIAL**

Jogo cooperativo de mesa — vencer juntos ainda é o melhor treino de perder. **SOCIAL** **COGNITIVO**

Quebra-cabeça de 24-48 peças — persistência com imagem que recompensa. **COGNITIVO** **MOTOR FINO**

Tangram ou blocos-padrão — formas que viram figuras: rotação mental. **COGNITIVO** **MOTOR FINO**

Corda de pular — o desafio motor da próxima fronteira. **MOTOR AMPLO** **SENSORIAL**

Kit de jardinagem infantil — regar, plantar, esperar: paciência com raiz. **AUTONOMIA** **SENSORIAL**

Pega-varetas — mão cirúrgica e a vez do outro sagrada. **MOTOR FINO** **SOCIAL**

ANTES DE COMPRAR, O FILTRO

Quem faz o trabalho? · O que ele substitui? · Existe daqui a um mês? Se falhou em uma, consulte o capítulo "o que não ajuda" desta faixa antes de passar o cartão.

O tabuleiro de trilha: um objeto, dez jeitos

Um tabuleiro de trilha com dado é um simulador de vida: sorte, regra, espera, frustração e festa — tudo em vinte minutos na mesa da cozinha.

1 A partida clássica — regras completas, vez sagrada, do início ao fim. **SOCIAL**

2 Banco de reservas — cada um torce por um peão extra: dobro de emoção, treino de torcida. **SOCIAL**

3 Trilha falada — a cada casa, cumpra a "prova": nomear uma fruta, pular 2 vezes. **LINGUAGEM**

4 Matemática da sorte — antes de mover, diga em que casa vai parar: cálculo antecipado. **COGNITIVO**

5 Regra da casa — inventem UMA regra nova por partida (casa 5 = todo mundo dança). **COGNITIVO**

6 O treinador de derrota — ensaiem ANTES a frase do perdedor: "boa, foi por pouco!". **SOCIAL**

7 Trilha gigante — desenhem com giz no chão: o corpo vira peão. **MOTOR AMPLO**

8 Revezamento de narrador — a criança narra a partida "como na TV". **LINGUAGEM**

9 Dado duplo — 2 dados: mover a SOMA — a aritmética entra sem cerimônia. **COGNITIVO**

10 Campeonato da semana — placar na geladeira, melhor de 5: constância e memória do combinado. **AUTONOMIA**



O objeto-estrela da faixa em ação.

A REGRA DO OBJETO-ESTRELA

Um modo novo por vez, quando o anterior perder a graça. O mesmo objeto "renasce" por semanas — e cada renascimento é uma habilidade diferente em treino.

SUGESTÃO DE SEMANA COM A ESTRELA

- **Seg-Ter:** modos 1 e 2, repetidos até ficarem fáceis e gostosos.
- **Qua-Qui:** entra um modo novo (3 ou 4); os antigos viram aquecimento.
- **Sex:** o favorito da semana, com a criança liderando e você seguindo.
- **Fim de semana:** misture dois modos numa brincadeira só — e registre no app o que floresceu.

Atividades passo a passo

Torneio de perder bonito · SOCIAL COGNITIVO

- Escolham jogo rápido de sorte pura (dado maior vence).
- Rodadas curtas: TODO MUNDO vai perder várias vezes.
- Cada derrota bem recebida = 1 ponto de "campeão de espírito".
- O campeão de espírito escolhe o lanche.

PARA EXTRAIR MAIS — Vocês modelam: perca você primeiro, com fala exemplar exagerada.

Fábrica de jogos · COGNITIVO MOTOR FINO

- Papelão + tampinhas: inventem um tabuleiro do zero.
- Ele decide tema, regras e armadilhas ("casa 7: volta 2").
- Escrevam juntos as regras em rabiscos e desenhos.
- Estreiem no jantar de sexta com a família.

PARA EXTRAIR MAIS — Uma regra ambígua vai gerar briga — e a renegociação é o ouro da atividade.

Circuito com placar · MOTOR AMPLO COGNITIVO

- 4 provas: pular corda parada, arremesso no balde, equilíbrio, corrida de saco.
- Cada prova vale pontos anotados por ELE no papel.
- Some no final tocando os riscos: contagem com sentido.
- Semana que vem, tentar bater o próprio recorde (não o do irmão).

PARA EXTRAIR MAIS — "Desafio da casa": cada membro tem um recorde pessoal na geladeira.

No app Marcos: marque a janela desta faixa e monte o plano de estímulo da semana.

Mais três para a semana

Mestre da palavra · **LINGUAGEM** **COGNITIVO**

- "Palavras que começam como BOLA: b-b-b..."
- Um minuto no timer: quantas saem?
- Troquem: rimas ("mão, pão, chão...").
- Anote a lista e conte juntos.

PARA EXTRAIR MAIS — Ônibus e fila viram tabuleiro invisível: o jogo vai junto para a rua.

Missão mesada de tampinhas · **AUTONOMIA** **COGNITIVO**

- 3 tarefas fixas da semana valem tampinhas combinadas.
- Quadro simples: tarefa feita, tampinha no pote.
- 10 tampinhas = escolha do passeio de sábado.
- Renegociem o "contrato" a cada mês.

PARA EXTRAIR MAIS — Uma tarefa "bônus surpresa" por semana ensina flexibilidade no contrato.

Chef júnior com receita · **AUTONOMIA** **MOTOR FINO**

- Receita ilustrada de 4-5 passos: ele lê os desenhos e comanda.
- Medidas de verdade: 2 xícaras, 1 colher — matemática comestível.
- Você é ajudante que só age sob ordem do chef.
- Prato vai à mesa com o nome do autor.

PARA EXTRAIR MAIS — Dobrar a receita para visita: "se 2 usam 1 xícara, 4 usam...?"

DOSES, NÃO MARATONAS

Sessões curtas (10-20 minutos nesta idade) e repetidas valem mais que uma tarde inteira. Encerre no auge do interesse — é o que faz a criança pedir de novo amanhã.

A rotina que estimula



Banho, mesa, vestir e rua: as "sessões de estimulação" que já existem no seu dia — agora com cargo de gente grande.

Banho · estímulo escondido

- cronômetro do lava-tudo: bater o tempo SEM pular etapa.
- checklist de figuras na parede.
- ele confere sozinho e "assina".

Refeição · estímulo escondido

- pôr a mesa contando: 4 pessoas, quantos garfos?.
- servir o outro antes de si.
- ficar à mesa até todos acabarem — combinado visível.

Vestir · estímulo escondido

- laço de sapato: 1 tentativa calma por dia, sem pressa de resultado.
- separar a roupa NA VÉSPERA: planejamento vestível.

Fora de casa · estímulo escondido

- regras da rua faladas ANTES de sair ("na faixa, de mãos dadas").
- ele repete o combinado.
- no parquinho, negociar o escorregador com palavras.

POR QUE FUNCIONA

A rotina repete todos os dias — e repetição diária, com responsabilidade crescente, é o que constrói autonomia e função executiva. É a intervenção embutida na vida.

Fora do carrinho nesta faixa

Com a mesma seriedade das recomendações: o que é irrelevante, desnecessário ou francamente prejudicial entre 54 e 60 meses — e o porquê de cada veto.

Videogame como rotina diária — antes dos 6, o custo de oportunidade é brutal: cada hora de tela de jogo é uma hora a menos do laboratório social do jogo de mesa. Se existir, curto, raro, junto e sem ser moeda de troca.

Tabuleiro eletrônico que apita sozinho — o árbitro eletrônico rouba a melhor parte: a negociação da regra. O tabuleiro analógico gera briga — e a briga bem mediada é o exercício.

Coleções por impulso (modinhas) — pacotinhos surpresa e coleções infinitas treinam compulsão de aquisição, não o brincar. Se colecionar, que seja com projeto: álbum, troca combinada, fim definido.

Brinquedo de pilha para cada conquista — premiar tudo com objeto novo infla a prateleira e esvazia a motivação interna. O prêmio desta faixa chama-se privilégio: escolher o filme, o passeio, a receita.

Apostila de alfabetização antecipada — treinar sílaba aos 5 sem lastro de linguagem oral é fachada: decodifica sem compreender. Rima, história e escrita espontânea valem mais um ano inteiro.

Patinete e bicicleta motorizados — motor onde deveria haver perna atrasa o ganho da faixa (equilíbrio, força, coragem). Pedal e patinete de impulso — o esforço É o brinquedo.

O CRITÉRIO POR TRÁS DOS VETOS

Nenhum item aqui é "proibido por moral": cada veto nasce do mesmo filtro — **rouba o trabalho da criança, substitui algo mais valioso ou traz risco físico real**. Na dúvida com um brinquedo que não está na lista, aplique o filtro do carrinho da página de método.

Antes de virar a faixa · **checklist**

1 · O objeto-estrela já "renasceu" em pelo menos 3 modos? 2 · As pivotais desta janela estão em treino diário? 3 · A rotina que estimula virou hábito em 2 dos 4 momentos? 4 · Os marcos foram conferidos no app Marcos, sem alertas pendentes? Se sim, espie a próxima faixa: é para lá que o desenvolvimento aponta.

A young child with dark hair, wearing a green ribbed sweater, is focused on drawing in a sand tray. The child's right hand is visible, with the index finger touching the sand. The sand tray is made of light-colored wood and contains a layer of fine, light-colored sand. The background is dark and out of focus, showing a white chair back. The lighting is soft, coming from the side, creating a gentle glow on the child's face and the sand.

FAIXA 5 · 60-66 MESES

As Letras e os Porquês

O código escrito começa a se abrir: rimas viram brincadeira, o nome sai da mão, os sons das palavras chamam atenção. E o "porquê" evolui para hipóteses de cientista.

RIMA E ALITERAÇÃO

ESCREVE O NOME

COPIA TRIÂNGULO

HIPÓTESES DE CIENTISTA

Nesta faixa: marcos da janela · brinquedoteca da casa · para presentear · objeto-estrela em 10 modos · 6 atividades · rotina que estimula · o que não ajuda

Marcos da janela

O que costuma florescer entre 60 e 66 meses. As idades citadas são típicas ($\approx P75$) — faixas, não datas.

Motor amplo	Pula corda começando; equilibra 8-10 segundos; salta num pé alternando; anda na trave baixa; joga e pega bola pequena com uma mão a caminho.
Motor fino	Copia o triângulo ($\sim 5,5a$); escreve o nome sem modelo; recorta curvas e formas complexas; desenha casa, sol e cena com chão e céu; laço de sapato conquistado por muitos.
Ling. receptiva	Identifica rimas de ouvido ("mão combina com pão?"); segue 3 ordens em sequência sem apoio; entende linguagem figurada simples ("morrendo de fome").
Ling. expressiva	Produz rimas e inventa as próprias; segmenta palavras em sílabas batendo palmas; reconhece o som inicial ("BBBola começa com B"); vocabulário de milhares de palavras; narrativas com "aí", "então", "de repente".
Cognitivo	Reconhece a maioria das letras do próprio nome e várias outras; conta até 20+; compara quantidades ("quem tem mais?"); formula hipóteses ("será que afunda?") e testa; entende dias da semana com apoio.
Social	Joga com regras combinadas e FISCALIZA; entende intenção x acidente ("foi sem querer"); segredos e combinados com amigos; começa a se comparar com pares.
Autonomia	Prepara lanche simples; arruma a mochila com checklist; toma banho quase só (supervisão de segurança); administra pequenas quantias no mercadinho de brincadeira.

PIVOTAIS DESTA JANELA — PRIORIZE

A consciência fonológica (rima, sílaba, som inicial — o melhor preditor da alfabetização), a escrita espontânea do nome e a pergunta-hipótese ("será que...?") que transforma o mundo em laboratório.

COMO OBSERVAR BRINCANDO

- Ele completa "salão, macarrão, ...?" com uma rima (mesmo inventada)?
- Ele escreve o nome de memória, ainda que torto e espelhado?
- Ele propõe um teste ("joga a pedra E a folha!") quando você pergunta "será que...?"

FIQUE DE OLHO · Não percebe rima nem com exemplo; não reconhece nenhuma letra do nome aos 5,5; fala com trocas que ninguém de fora entende; desenho ainda sem figura humana de 6 partes; não conta 10 objetos. E, em qualquer idade, perda de habilidade já adquirida é avaliação imediata.

Da própria casa



Quase tudo o que esta janela pede já existe nos seus armários. As etiquetas mostram as habilidades-alvo.

Bandeja com farinha ou areia — traçar letras com o dedo: a escrita que o corpo memoriza.

MOTOR FINO **SENSORIAL**

Post-its — etiquetar a casa: MESA, CAMA — a palavra cola no mundo. **LINGUAGEM** **COGNITIVO**

Macarrão de letrinhas cru — pescar as letras do nome antes de cozinhar. **LINGUAGEM** **MOTOR FINO**

Envelopes e "correio" da casa — cartinhas desenhadas entre os cômodos, entregues no jantar. **LINGUAGEM** **SOCIAL**

Potes, água e objetos variados — o laboratório do afunda-ou-flutua na pia. **COGNITIVO** **SENSORIAL**

Lupa (ou copo com água) — expedição de detalhes: formiga, folha, tecido. **COGNITIVO** **SENSORIAL**

Calendário de parede — riscar o dia, contar quanto falta para o aniversário. **COGNITIVO** **AUTONOMIA**

Lista de compras falada-desenhada — ele "escreve" do jeito dele e confere no mercado. **LINGUAGEM** **AUTONOMIA**

COMO APRESENTAR

Nesta idade, apresente como **convite, não aula**: comece a brincar você e deixe que ele "invada". Se não colou hoje, guarde e reapresente — o interesse tem maré.

Para presentear



Para a lista dos avós e o aniversário: estruturados que agregam de verdade nesta janela.

Letras móveis (madeira ou ímã) — montar o nome, o da família, palavras-tesouro. **LINGUAGEM**

MOTOR FINO

Jogos de rima e som inicial — os de cartas e memória fonológica. **LINGUAGEM** **COGNITIVO**

Kit cientista (lupa, potes, conta-gotas) — hipótese, teste, registro — o método vira brinquedo. **COGNITIVO** **SENSORIAL**

Quebra-cabeça de 48-100 peças — estratégia: bordas primeiro, cores depois. **COGNITIVO** **MOTOR**

FINO

Livro de primeiras leituras compartilhadas — você lê o texto, ele "lê" as palavras-carimbo.

LINGUAGEM **SOCIAL**

Jogo de estratégia infantil (damas, ligue 4) — pensar 1 jogada à frente. **COGNITIVO** **SOCIAL**

Caderno de desenho com "diário" — uma cena por dia, "legendada" do jeito dele. **MOTOR FINO**

LINGUAGEM

Bicicleta sem rodinhas (ou balance bike grande) — a conquista de equilíbrio da faixa.

MOTOR AMPLO **AUTONOMIA**

ANTES DE COMPRAR, O FILTRO

Quem faz o trabalho? · O que ele substitui? · Existe daqui a um mês? Se falhou em uma, consulte o capítulo "o que não ajuda" desta faixa antes de passar o cartão.

As letras móveis: um objeto, dez jeitos

Um saquinho de letras soltas transforma o código em brinquedo de montar: sem lição, sem apostila — palavra é LEGO.

1 Meu nome primeiro — montar o nome com modelo, depois de memória. **LINGUAGEM**

2 Caça-letra pela casa — "ache o M!" — escondida no sofá, na fruteira. **COGNITIVO**

3 Som inicial — "o que começa como SSSapo?" — montar o S e listar. **LINGUAGEM**

4 Nomes da família — um por dia, no quadro da cozinha, com foto ao lado. **SOCIAL**

5 Palavra-tesouro — a palavra favorita da semana montada e exposta. **LINGUAGEM**

6 Bingo de letras — cartela desenhada, letras sorteadas do saquinho. **COGNITIVO**

7 Letra com o corpo — fazer o T, o O, o X com braços e pernas — foto!. **MOTOR AMPLO**

8 Mercadinho etiquetado — montar BANANA para a banca de frutas do faz de conta. **COGNITIVO**

9 Correio de uma letra — deixar uma letra no travesseiro de alguém com um desenho-pista. **SOCIAL**

10 Palavra maluca — montar sequência aleatória e "ler" com voz de robô: som pelo som. **LINGUAGEM**



O objeto-estrela da faixa em ação.

A REGRA DO OBJETO-ESTRELA

Um modo novo por vez, quando o anterior perder a graça. O mesmo objeto "renasce" por semanas — e cada renascimento é uma habilidade diferente em treino.

SUGESTÃO DE SEMANA COM A ESTRELA

- **Seg-Ter:** modos 1 e 2, repetidos até ficarem fáceis e gostosos.
- **Qua-Qui:** entra um modo novo (3 ou 4); os antigos viram aquecimento.
- **Sex:** o favorito da semana, com a criança liderando e você seguindo.
- **Fim de semana:** misture dois modos numa brincadeira só — e registre no app o que floresceu.

Atividades passo a passo

Batalha de rimas · LINGUAGEM SOCIAL

- Um fala a palavra, o outro rima — vale inventada com aviso.
- Palmas marcam o ritmo: "pão... chão... irmão...".
- Perdeu quem repetir. Placar de risquinhos.
- Final: a "rima de ouro" mais engraçada vira piada da casa.

PARA EXTRAIR MAIS — Rimar com nomes da família rende gargalhada garantida (e memória fonológica).

Laboratório da pia · COGNITIVO SENSORIAL

- Pergunta no quadro: "o que AFUNDA?"
- Ele preve em 2 potes desenhados: afunda | flutua.
- Testem item a item; confirmem as previsões.
- Registro final: desenhar o resultado no caderno de cientista.

PARA EXTRAIR MAIS — "Por que será?" depois de cada surpresa — a explicação dele vale mais que a certa.

Sílabas com o corpo · LINGUAGEM MOTOR AMPLO

- Palavra falada = pulos por sílaba: cho-co-la-te, 4 pulos!
- Um fala, o outro pula e conta.
- Evolua: pular só na sílaba FORTE.
- Corrida: palavras de 3 sílabas até a porta.

PARA EXTRAIR MAIS — Bater as sílabas no tambor da panela: música e consciência fonológica juntas.

No app Marcos: marque a janela desta faixa e monte o plano de estímulo da semana.

Mais três para a semana

O escriba da família · **LINGUAGEM** **AUTONOMIA**

- Ele "escreve" o recado do dia no quadro (letras que souber + desenho).
- A família OBEDECE o recado ("hoje: dia de abraço!").
- Domingo: cardápio da semana ditado por ele.
- Releitura orgulhosa dos recados no fim da semana.

PARA EXTRAIR MAIS — Escrita espontânea não se corrige — se celebra e se lê junto. A norma vem depois.

Damas do dragão · **COGNITIVO** **SOCIAL**

- Damas simplificado: comer é obrigatório, vence quem atravessar 1 peça.
- Narre seu raciocínio em voz alta: "se eu ando aqui, você me come...".
- Ele imita a narração: pensamento visível.
- Revanche imediata: perder e recomeçar no mesmo minuto.

PARA EXTRAIR MAIS — "Pausa do conselheiro": 1 vez por jogo ele pode pedir uma dica sua.

Expedição do quartirão · **COGNITIVO** **MOTOR AMPLO**

- Prancheta com 4 missões desenhadas: 1 folha serrilhada, 1 som de pássaro, 1 número na placa, 1 coisa vermelha.
- Caminhem SEM pressa: a missão manda o olhar.
- Ele risca o achado; conta os que faltam.
- Em casa: relatório da expedição no jantar.

PARA EXTRAIR MAIS — Versão noturna com lanterna muda tudo — mesmos 400 metros, outro planeta.

DOSES, NÃO MARATONAS

Sessões curtas (10-20 minutos nesta idade) e repetidas valem mais que uma tarde inteira. Encerre no auge do interesse — é o que faz a criança pedir de novo amanhã.

A rotina que estimula



Banho, mesa, vestir e rua: as "sessões de estimulação" que já existem no seu dia — agora com cargo de gente grande.

Banho · estímulo escondido

- banho quase só, com supervisão discreta.
- a "vistoria" final é dele: orelha, pescoço, pé.
- roupa do banho separada por ele antes.

Refeição · estímulo escondido

- preparar o lanche simples: pão, fruta descascada com faca sem ponta.
- ler "de olho" o rótulo da fruta: que letra é essa?.
- servir água para todos.

Vestir · estímulo escondido

- mochila da véspera com checklist desenhado.
- laço de sapato: agora vai.
- o espelho confere: "algo faltou?".

Fora de casa · estímulo escondido

- placas viram jogo: "ache um A".
- contar de 2 em 2 os postes.
- no mercado, ele paga e confere o troco simples com você.

POR QUE FUNCIONA

A rotina repete todos os dias — e repetição diária, com responsabilidade crescente, é o que constrói autonomia e função executiva. É a intervenção embutida na vida.

Fora do carrinho nesta faixa

Com a mesma seriedade das recomendações: o que é irrelevante, desnecessário ou francamente prejudicial entre 60 e 66 meses — e o porquê de cada veto.

Apostilas e apps de silabação em esteira — decodificar sem linguagem oral robusta cria leitor de fachada. O preditor real é a consciência fonológica brincada — rima, palma, som inicial — e a leitura EM VOZ ALTA por vocês.

Vídeos "educativos" em maratona — o formato acelerado treina atenção passiva; a hipótese científica pede o oposto. Uma dose curta escolhida a dedo, junto, comentada — ou o laboratório da pia, que vale por dez.

Brinquedo STEM que monta sozinho — kits com motor e app que executam por conta própria viram espetáculo, não engenharia. O bom kit desta faixa exige a mão e tolera o erro.

Corrigir a escrita espontânea — apagar o "KAZA" dele para escrever CASA ensina que escrever é perigoso. Nesta faixa, escrita inventada se celebra — a ortografia é trabalho da escola, depois.

Comparação pública com colegas — "o fulano já lê!" instala a pior variável da alfabetização: ansiedade. O ritmo tem variação normal de mais de um ano entre crianças saudáveis.

Fones e telas no carro por padrão — o trajeto é a melhor aula de conversa livre da semana. Tela no carro, só em viagem longa — o resto é janela, pergunta e rádio cantado junto.

O CRITÉRIO POR TRÁS DOS VETOS

Nenhum item aqui é "proibido por moral": cada veto nasce do mesmo filtro — **rouba o trabalho da criança, substitui algo mais valioso ou traz risco físico real**. Na dúvida com um brinquedo que não está na lista, aplique o filtro do carrinho da página de método.

Antes de virar a faixa · checklist

1 · O objeto-estrela já "renasceu" em pelo menos 3 modos? 2 · As pivotais desta janela estão em treino diário? 3 · A rotina que estimula virou hábito em 2 dos 4 momentos? 4 · Os marcos foram conferidos no app Marcos, sem alertas pendentes? Se sim, espie a próxima faixa: é para lá que o desenvolvimento aponta.



FAIXA 6 · 66-72 MESES

Pronto para Voar

A véspera do ensino fundamental: corpo coordenado, mão que escreve, atenção que sustenta, amigo que importa. A missão da faixa não é adiantar conteúdo — é consolidar alicerce.

PULA CORDA

ESCREVE NOME E NÚMEROS

ATENÇÃO DE 15+ MIN

RESOLVE CONFLITO FALANDO

Nesta faixa: marcos da janela · brinquedoteca da casa · para presentear · objeto-estrela em 10 modos · 6 atividades · rotina que estimula · o que não ajuda

Marcos da janela

O que costuma florescer entre 66 e 72 meses. As idades citadas são típicas ($\approx P75$) — faixas, não datas.

Motor amplo	Pula corda alternando; anda de bicicleta sem rodinhas (muitos); salta 30+ cm de altura; corre com mudança de direção; arremessa e pega com deslocamento.
Motor fino	Copia o losango a caminho ($\sim 6a$); escreve nome e alguns números; desenha cena completa com 8+ detalhes; recorta e cola composições; aponta lápis com apontador.
Ling. receptiva	Segue instruções longas dadas UMA vez; entende piada com duplo sentido simples; acompanha leitura de capítulos curtos por dias seguidos.
Ling. expressiva	Articulação completa (r e grupos consonantais até $\sim 6a$); explica regras de um jogo para terceiros; argumenta com "mas", "porque", "então"; reconta com detalhes e ordem.
Cognitivo	Sustenta atividade dirigida por 15-20 minutos; entende adição e subtração concretas até 5-10; lê algumas palavras familiares; planeja 3 passos ("primeiro pego, depois monto...").
Social	Resolve conflitos com fala na maioria das vezes; joga em equipe com papéis; entende regras sociais implícitas ("aqui não pode gritar"); melhor amigo estável.
Autonomia	Rotina matinal completa com checklist; atravessa tarefas chatas curtas sem desistir; responsabilidade fixa na casa; guarda e encontra os próprios pertences.

PIVOTAIS DESTA JANELA — PRIORIZE

A atenção sustentada com esforço (15-20 minutos em tarefa dirigida), o conflito resolvido com palavras e a autonomia de rotina — o tripé que os professores do 1º ano imploram, muito acima de qualquer letra decorada.

COMO OBSERVAR BRINCANDO

- Ele atravessa 15 minutos de jogo dirigido sem abandonar no primeiro obstáculo?
- Num conflito de brinquedo, a primeira reação é palavra ou empurrão?
- Ele executa a rotina matinal olhando o checklist, não o seu rosto?

FIQUE DE OLHO · Não sustenta 10 minutos em NENHUMA atividade dirigida; conflitos só no corpo (bater, morder) aos 6; fala com trocas persistentes; não escreve o nome nem reconhece números até 5; choro diário na separação escolar sem melhora. E, em qualquer idade, perda de habilidade já adquirida é avaliação imediata.

Da própria casa



Quase tudo o que esta janela pede já existe nos seus armários. As etiquetas mostram as habilidades-alvo.

Corda de pular — o ritmo total: corpo, contagem e fôlego. **MOTOR AMPLO** **COGNITIVO**

Giz no quintal — amarelinha numerada, circuito, "quadro" de rua. **MOTOR AMPLO** **LINGUAGEM**

Jogo de botão / futebol de tampinha — regra, mira e campeonato de mesa. **MOTOR FINO** **SOCIAL**

Cartas de baralho — guerra de somas: cada um vira 2 cartas e SOMA. **COGNITIVO** **SOCIAL**

Quadro de tarefas com ímãs — a rotina visível que dispensa lembrete falado. **AUTONOMIA**

COGNITIVO

Mapa do bairro desenhado — traçar o caminho da escola, marcar os pontos. **COGNITIVO**

LINGUAGEM

Ferramentas de verdade (mini) — martelo leve e prego grosso na madeira mole, JUNTO. **MOTOR FINO** **AUTONOMIA**

COGNITIVO

Cofrinho com metas — juntar para o objetivo combinado: paciência com prazo. **AUTONOMIA**

COGNITIVO

COMO APRESENTAR

Nesta idade, apresente como **convite, não aula**: comece a brincar você e deixe que ele "invada". Se não colou hoje, guarde e reapresente — o interesse tem maré.

Para presentear



Para a lista dos avós e o aniversário: estruturados que agregam de verdade nesta janela.

Bicicleta sem rodinhas — a formatura motora da primeira infância. **MOTOR AMPLO** **AUTONOMIA**

Jogos de estratégia (ligue 4, batalha, uno) — planejar, antecipar, blefar de leve. **COGNITIVO**
SOCIAL

Kit de experiências guiadas — vulcão, cristais, tinta que muda: método científico com espetáculo. **COGNITIVO** **SENSORIAL**

Livro de capítulos para ler junto — um capítulo por noite: fôlego narrativo. **LINGUAGEM** **SOCIAL**

Diário com cadeado — a escrita ganha função íntima: só dele. **LINGUAGEM** **AUTONOMIA**

Quebra-cabeça 100+ peças — projeto de dias, não de minutos. **COGNITIVO** **MOTOR FINO**

Jogo de mímica infantil — corpo que comunica, plateia que decifra. **SOCIAL** **MOTOR AMPLO**

Relógio de ponteiro infantil — hora cheia e meia: o tempo vira instrumento. **COGNITIVO**
AUTONOMIA

ANTES DE COMPRAR, O FILTRO

Quem faz o trabalho? · O que ele substitui? · Existe daqui a um mês? Se falhou em uma, consulte o capítulo "o que não ajuda" desta faixa antes de passar o cartão.

A corda de pular: um objeto, dez jeitos

A corda é a formatura motora e executiva da primeira infância: exige corpo, ritmo, contagem, persistência — e transforma fracasso repetido em conquista pública.

1 Cobrinha no chão — a corda serpenteia baixinho; pular sem pisar. **MOTOR AMPLO**

2 Relógio — a corda gira rente ao chão em círculo; pular quando passar. **MOTOR AMPLO**

3 Entra e sai — corda batida por 2 adultos; entrar, pular 1 vez, sair. **MOTOR AMPLO**

4 Contagem cantada — pular contando de 1 em 1, depois de 2 em 2. **COGNITIVO**

5 Rima pulada — cada pulo, uma palavra que rima; errou, vira batedor. **LINGUAGEM**

6 Corda dupla de manhã — 2 minutos diários antes da escola: ritual de energia. **AUTONOMIA**

7 Campeonato de recorde — placar pessoal na geladeira: bater o SEU número. **COGNITIVO**

8 Corda cooperativa — 3 pessoas pulando juntas na corda grande: sincronizar. **SOCIAL**

9 Alfabeto pulado — A, B, C... até errar: em que letra parou? "palavra com ela!". **LINGUAGEM**

10 Show de talentos — cada um inventa um passo com corda e apresenta no sábado. **SOCIAL**



O objeto-estrela da faixa em ação.

A REGRA DO OBJETO-ESTRELA

Um modo novo por vez, quando o anterior perder a graça. O mesmo objeto "renasce" por semanas — e cada renascimento é uma habilidade diferente em treino.

SUGESTÃO DE SEMANA COM A ESTRELA

- **Seg-Ter:** modos 1 e 2, repetidos até ficarem fáceis e gostosos.
- **Qua-Qui:** entra um modo novo (3 ou 4); os antigos viram aquecimento.
- **Sex:** o favorito da semana, com a criança liderando e você seguindo.
- **Fim de semana:** misture dois modos numa brincadeira só — e registre no app o que floresceu.

Atividades passo a passo

A lição de 15 minutos (sem lição) · COGNITIVO AUTONOMIA

- Escolha projeto que ELE ama: quebra-cabeça grande, maquete, origami.
- Timer de 15 min: "trabalho de gente grande, sem levantar".
- Obstáculo? "Que estratégia usamos?" — e segue.
- Ao apito: pausa OBRIGATÓRIA, mesmo que queira continuar (desejo de voltar!).

PARA EXTRAIR MAIS — Suba para 20 min ao longo do trimestre. É treino de escola, disfarçado de projeto.

Assembleia de conflitos · SOCIAL LINGUAGEM

- Conflito da semana vira "caso" na assembleia de domingo (10 min).
- Cada parte fala SEM interrupção; o outro reconta o que ouviu.
- Chuva de soluções: TODAS anotadas, até as malucas.
- Votação e teste na semana; revisão na próxima.

PARA EXTRAIR MAIS — O adulto também traz um conflito seu — criança levada a sério negocia melhor.

Banco imobiliário da feira · COGNITIVO AUTONOMIA

- Feira ou mercado: ele leva o dinheiro contado das 3 frutas.
- Antes: estimar "vai dar?"; depois: conferir o troco.
- Erros de cálculo são do jogo — recontem juntos.
- Promoção a "gerente de compras" de um item semanal fixo.

PARA EXTRAIR MAIS — Caderninho de preços: a banana subiu? — matemática viva e memória.

No app Marcos: marque a janela desta faixa e monte o plano de estímulo da semana.

Mais três para a semana

Estúdio de histórias em capítulos · **LINGUAGEM** **MOTOR FINO**

- História inventada por ele, UM capítulo desenhado por dia.
- Você escreve a legenda que ele ditar, palavra por palavra.
- Sexta: leitura dramática da obra completa no sofá.
- A "coleção" ganha prateleira própria.

PARA EXTRAIR MAIS — Cliffhanger ensinado de propósito: "e ENTÃO...? amanhã!" — fôlego narrativo.

Olimpíada do quarteirão · **MOTOR AMPLO** **SOCIAL**

- Convide 2-3 amigos: corda, corrida, arremesso, amarelinha.
- As crianças definem regras e ordem ANTES (assembleia rápida).
- Medalhas de papelão para categorias malucas: "salto mais engraçado".
- Encerramento: todos ajudam a recolher — faz parte do evento.

PARA EXTRAIR MAIS — Repetir mensalmente: o evento que as crianças organizam quase sozinhas.

O ajudante oficial · **AUTONOMIA** **COGNITIVO**

- Promova a UMA responsabilidade real e fixa: regar, alimentar o pet, o pão da manhã.
- Quadro semanal: feito = ímã movido, sem lembrete falado.
- Sexta: "pagamento" em privilégio combinado.
- Falhou? Consequência natural conversada, e recomeça.

PARA EXTRAIR MAIS — A responsabilidade cresce com ele: a cada trimestre, uma promoção.

DOSES, NÃO MARATONAS

Sessões curtas (10-20 minutos nesta idade) e repetidas valem mais que uma tarde inteira. Encerre no auge do interesse — é o que faz a criança pedir de novo amanhã.

A rotina que estimula



Banho, mesa, vestir e rua: as "sessões de estimulação" que já existem no seu dia — agora com cargo de gente grande.

Banho · estímulo escondido

- autonomia completa com porta encostada.
- ele prepara TUDO antes (roupa, toalha).
- os 5 min de "checagem de gente grande" no fim.

Refeição · estímulo escondido

- ajudar no prato principal 1x/semana de verdade.
- conversa com pergunta aberta: "o que você faria se...?".
- tirar a mesa é função fixa.

Vestir · estímulo escondido

- véspera completa: roupa, mochila, agenda conferida no checklist.
- amarrar o tênis sozinho, todo dia.
- o espelho e o clima decidem o casaco.

Fora de casa · estímulo escondido

- o caminho narrado por ELE: "agora vira à direita".
- missões de memória ("na volta me lembre do pão").
- atravessar olhando ELE primeiro, você confirmando.

POR QUE FUNCIONA

A rotina repete todos os dias — e repetição diária, com responsabilidade crescente, é o que constrói autonomia e função executiva. É a intervenção embutida na vida.

Fora do carrinho nesta faixa

Com a mesma seriedade das recomendações: o que é irrelevante, desnecessário ou francamente prejudicial entre 66 e 72 meses — e o porquê de cada veto.

Adiantar conteúdo do 1º ano — alfabetizar na marra aos 5-6 não melhora o leitor aos 8 — os preditores são linguagem oral, fonologia brincada e autorregulação. Adiantar rouba o tempo exatamente delas.

Smartphone próprio ou tablet de quarto — tela privada nesta idade descontrola sono, conteúdo e dose. O que a véspera da escola pede é o oposto: sono blindado e tédio fértil.

Agenda sem furo (a "mini-CLT") — inglês + balé + judô + robótica = zero brincar livre, que é onde as funções executivas mais crescem. Uma ou duas atividades; o resto, quintal e amigo.

Jogos eletrônicos de recompensa em loop — mecânicas de caixa-surpresa e moeda virtual treinam compulsão, não estratégia. Se videogame entrar, que seja de puzzle/plataforma, junto, com começo e fim.

Rodinhas eternas e superproteção motora — a rodinha além da hora e o "cuidado!" a cada salto adiam a competência que protege de verdade. Joelheira no lugar de proibição; presença no lugar de alarme.

Comprar a paz com objeto — ceder o brinquedo da fila do caixa para evitar cena ensina exatamente a cena. O "não" desta faixa é investimento — e vem com alternativa: "hoje não; anota na lista do aniversário".

O CRITÉRIO POR TRÁS DOS VETOS

Nenhum item aqui é "proibido por moral": cada veto nasce do mesmo filtro — **rouba o trabalho da criança, substitui algo mais valioso ou traz risco físico real**. Na dúvida com um brinquedo que não está na lista, aplique o filtro do carrinho da página de método.

Antes de virar a faixa · **checklist**

1 · O objeto-estrela já "renasceu" em pelo menos 3 modos? 2 · As pivotais desta janela estão em treino diário? 3 · A rotina que estimula virou hábito em 2 dos 4 momentos? 4 · Os marcos foram conferidos no app Marcos, sem alertas pendentes? Se sim, espie a próxima faixa: é para lá que o desenvolvimento aponta.

Biblioteca mestra 3-6 anos

Todos os materiais das seis faixas numa página — para a lista de compras e a lista dos avós. E a rotação segue valendo: 5-8 opções à vista, o resto guardado, troca semanal, com uma prateleira de "projetos em andamento" que ninguém desmonta.

36-42 meses	Casa: Cabo de vassoura no chão · Almofadas do sofá · Pregadores de roupa · Copos e jarra pequena · Painéis e colheres de pau · Caixa grande de papelão · Roupas velhas dos adultos · Bacia com grãos e funil
	Presentear: Triciclo ou motoca de pedal · Quebra-cabeça de 6-12 peças · Massinha com ferramentas · Blocos grandes de montar · Bola tamanho médio · Livro de história com enredo · Fantoche de mão · Kit de baldinho e pá · Estrela: A bola
42-48 meses	Casa: Revistas velhas · Pote com botões sortidos · Massa de pão de verdade · Fita crepe no chão · Grampos e cartões furados · Espelho do banheiro · Copos numerados 1-4 · Varal baixinho
	Presentear: Tesoura sem ponta de qualidade · Lápis triangulares grossos · Aquarela com pincel grosso · Jogo da memória (6-10 pares) · Alinhavo de madeira · Kit médico ou de consertos · Pedras de equilíbrio / rio de tocos · Livro de "procure e ache" · Estrela: O lápis e o papel
48-54 meses	Casa: Lençol + cadeiras · Caixa de fantasias improvisadas · Papelão grande · Telefone velho (sem bateria) · Utensílios de cozinha aposentados · Lanterna · Caixa registradora de papelão · Álbum de fotos da família
	Presentear: Baú de fantasias · Casinha ou fazenda com bonecos · Fantoches (família ou bichos) · Kit mercadinho ou cozinha · Blocos magnéticos · Jogo cooperativo simples · Instrumentos de brinquedo de verdade · Baralho infantil (mico, burro) · Estrela: A caixa de fantasias
54-60 meses	Casa: Baralho comum · Dado e tampinhas · Amarelinha de fita no chão · Relógio de cozinha (timer) · Moedas para o cofrinho · Barbante e miçangas grandes · Jogo da velha de pedras · Copos de iogurte numerados
	Presentear: Primeiro tabuleiro de trilha · Dominó (pontos ou figuras) · Jogo cooperativo de mesa · Quebra-cabeça de 24-48 peças · Tangram ou blocos-padrão · Corda de pular · Kit de jardinagem infantil · Pega-varetas · Estrela: O tabuleiro de trilha
60-66 meses	Casa: Bandeja com farinha ou areia · Post-its · Macarrão de letrinhas cru · Envelopes e "correio" da casa · Potes, água e objetos variados · Lupa (ou copo com água) · Calendário de parede · Lista de compras falada-desenhada
	Presentear: Letras móveis (madeira ou ímã) · Jogos de rima e som inicial · Kit cientista (lupa, potes, conta-gotas) · Quebra-cabeça de 48-100 peças · Livro de primeiras leituras compartilhadas · Jogo de estratégia infantil (damas, ligue 4) · Caderno de desenho com "diário" · Bicicleta sem rodinhas (ou balance bike grande) · Estrela: As letras móveis
66-72 meses	Casa: Corda de pular · Giz no quintal · Jogo de botão / futebol de tampinha · Cartas de baralho · Quadro de tarefas com ímãs · Mapa do bairro desenhado · Ferramentas de verdade (mini) · Cofrinho com metas
	Presentear: Bicicleta sem rodinhas · Jogos de estratégia (ligue 4, batalha, uno) · Kit de experiências guiadas · Livro de capítulos para ler junto · Diário com cadeado · Quebra-cabeça 100+ peças · Jogo de mímica infantil · Relógio de ponteiro infantil · Estrela: A corda de pular

Sinais de alerta consolidados 3-6

A régua das seis faixas em uma página: sinal isolado é conversa com o pediatra, nunca espera prolongada.

Faixa	Procure avaliação se
36-42 meses	Não pula com os dois pés nem tenta pedalar; fala ininteligível para a família; não forma frases de 3 palavras aos 3,5 anos. Detalhes na página de marcos da faixa.
42-48 meses	Não segura lápis nem tenta a tesoura; fala ainda ininteligível aos 4 anos; não responde a perguntas simples. Detalhes na página de marcos da faixa.
48-54 meses	Nenhum interesse por faz de conta ou por outras crianças; fala sem frases completas; não copia o círculo aos 4,5. Detalhes na página de marcos da faixa.
54-60 meses	Explode a cada derrota sem nenhuma evolução; não sustenta nenhum jogo de regras; não conta 5 objetos com correspondência. Detalhes na página de marcos da faixa.
60-66 meses	Não percebe rima nem com exemplo; não reconhece nenhuma letra do nome aos 5,5; fala com trocas que ninguém de fora entende. Detalhes na página de marcos da faixa.
66-72 meses	Não sustenta 10 minutos em NENHUMA atividade dirigida; conflitos só no corpo (bater, morder) aos 6; fala com trocas persistentes. Detalhes na página de marcos da faixa.

REGRA QUE NÃO MUDA · Em qualquer idade, a **perda de habilidade já adquirida** — palavras, habilidades sociais, controle já conquistado — é bandeira vermelha de avaliação imediata.

No app Marcos: os alertas de idade limite (P90) aparecem automaticamente no checklist da criança.

Perguntas frequentes dos 3 aos 6

"Ele só quer saber de tela e videogame."

O eletrônico vence qualquer brinquedo em estímulo imediato — por design. A saída não é competir, é estruturar: horário fixo e curto de tela, aparelhos fora do quarto, e o vazio preenchido com o que este guia traz. Espere protesto por alguns dias; depois dele, o brincar volta — sempre volta.

"Ele explode quando perde. Paro de jogar?"

Ao contrário: perder é habilidade, e se treina — em dose. Jogos rápidos de sorte pura (muitas derrotas pequenas), você modelando a derrota elegante, e o "torneio de perder bonito" da Faixa 4. Parar de jogar adia a habilidade para a escola, onde a plateia é pior.

"Ele não quer desenhar nem pegar no lápis."

Engorde o caminho, não a cobrança: giz no chão, pincel na parede do banho, graveto na areia — traço sem mesa e sem juízo. E cheque o degrau: mão fraca pede massinha e pregador antes do lápis. Recusa persistente com trocas na fala ou desajeito global, aí sim, avaliação.

"O amigo imaginário é normal?"

Normal e frequentemente sinal de imaginação rica — acompanha até um terço das crianças e some sozinho. Entre na brincadeira sem assumir o controle. Só investigue se o amigo "manda" em tudo, isola a criança das reais ou aparece junto de sofrimento.

"Meu filho não para quieto um minuto."

Aos 3–6, motor alto é o normal — o parâmetro não é ficar parado, é *conseguir* engajar: ele sustenta 10–15 minutos numa atividade que ama? Se nem no que adora ele fica, e a escola relata o mesmo, vale conversa sobre atenção na consulta.

"Preciso alfabetizar antes do 1º ano?"

Não — e a pressa pode custar caro. O que prediz o bom leitor é linguagem oral rica, consciência dos sons (rima, sílaba), história lida junto todo dia e autorregulação. Tudo isso está nas Faixas 5 e 6 em formato de brincadeira. A decodificação formal é trabalho da escola.

O PAR DESTE GUIA

Este volume conversa com o *Brincar que Constrói* (0–3 anos) e com os guias *Prontidão Escolar e Funções Executivas*, *Telas e a Primeira Infância* e *Antifragilidade e o Brincar*. Peça os volumes no consultório.

Os 10 princípios do brincar que prepara

Se tudo o mais escapar da memória, estes dez sustentam qualquer decisão de brinquedo, atividade e rotina dos 3 aos 6.

PARA COLAR NA PORTA DA BRINQUEDOTECA

- ✓ **A interação segue sendo o ingrediente ativo** — agora com amigos na receita: providencie criança, não só brinquedo.
- ✓ **Estimule na janela:** faz de conta, jogo de regras, sons das palavras e autonomia têm a época de ouro aqui.
- ✓ **Um degrau por vez** — rasgar antes de cortar, rabiscar antes de escrever, perder no dado antes do campeonato.
- ✓ **Quem faz o trabalho é a criança**, nunca o brinquedo: o filtro do carrinho decide toda compra.
- ✓ **O brincar livre é o currículo oculto:** proteja horas vazias na agenda — é nelas que a função executiva cresce.
- ✓ **Jogo de regras é o simulador da escola:** uma partida por dia vale caderno de atividades.
- ✓ **Derrota se treina em casa**, onde perder é seguro — e a vitória do outro se aplaude.
- ✓ **Leitura em voz alta todos os dias:** o melhor programa de alfabetização já inventado cabe no colo.
- ✓ **Menos é mais, ainda:** rotação de brinquedos, uma atividade guiada só, e o "não" da fila do caixa como investimento.
- ✓ **Observe sem angústia, aja sem demora:** variação é normal; sinal de alerta e regressão vão ao pediatra.

"A criança pronta para a escola não é a que lê aos 5 — é a que espera a vez, tenta de novo, pergunta por quê e ainda tem olhos brilhando."

BRINCAR QUE PREPARA · DEFESA DA INFÂNCIA

Referências e nota de responsabilidade

Seleção das fontes que sustentam as idades, os marcos, as recomendações — e os vetos — deste guia.

1. Frankenburg WK, et al. Denver II Developmental Screening Test — idades de referência por item (≈P75/P90); Guia Portage (0-6 anos); Escala Vineland.
2. Zubler JM, et al. Evidence-Informed Milestones for Developmental Surveillance Tools (CDC/AAP). *Pediatrics*. 2022.
3. Yogman M, et al.; AAP. The Power of Play: A Pediatric Role in Enhancing Development. *Pediatrics*. 2018;142(3):e20182058.
4. Sosa AV. Association of the Type of Toy Used During Play With the Quantity and Quality of Parent-Infant Communication. *JAMA Pediatr*. 2016;170(2):132-137 — brinquedo eletrônico reduz a interação verbal.
5. Dauch C, et al. The influence of the number of toys in the environment on toddlers' play. *Infant Behav Dev*. 2018;50:78-87 — menos brinquedos, brincar mais profundo.
6. Lillard AS, Peterson J. The Immediate Impact of Different Types of Television on Young Children's Executive Function. *Pediatrics*. 2011;128(4):644-649 — conteúdo acelerado piora a função executiva imediata.
7. WHO. Guidelines on Physical Activity, Sedentary Behaviour and Sleep for Children under 5. 2019; SBP — Menos Telas, Mais Saúde; AAP — Media and Young Minds.
8. Diamond A. Executive Functions. *Annu Rev Psychol*. 2013;64:135-168 — o brincar e as funções executivas; National Early Literacy Panel — preditores da alfabetização (consciência fonológica e linguagem oral).
9. Sociedade Brasileira de Pediatria — vigilância do desenvolvimento e segurança de brinquedos; Ministério da Saúde — Caderneta da Criança; Inmetro; alertas de segurança sobre miçangas de água (hidrogel), pilhas-botão e ímãs de neodímio.

Nota de responsabilidade

Este material é **educação em saúde** dirigida às famílias acompanhadas pelo consultório e não substitui a consulta, a avaliação do desenvolvimento nem a orientação individualizada. As idades citadas são **faixas de referência** com ampla variação normal; o guia não fecha diagnóstico e não deve ser usado para rotular a criança. Os capítulos de "o que não ajuda" expressam recomendação educativa baseada na literatura citada, sem vínculo comercial, positivo ou negativo, com qualquer marca ou produto; os itens retratados são genéricos. Todas as brincadeiras exigem **supervisão adequada à idade**. Diante de sinais de alerta — e sempre diante de perda de habilidades —, procure o pediatra. As imagens são ilustrativas, geradas digitalmente para fins educativos.

Dr. Diego Schadeck Rodrigues · Pediatra · Neurodesenvolvimento 0-6 anos e TEA · CRM-PR 29.518 · RQE 13.272 · Foz do Iguaçu/PR e atendimento on-line · [@dr.diegoschadeck](#)



*"Não criamos filhos para a prova de amanhã,
e sim para a vida que vem depois de todas elas."*

*Brincar, na hora certa e com presença,
é como essa vida começa a ser preparada."*

DEFESA DA INFÂNCIA

Brincar que Prepara · Guia de estimulação 3-6 anos

Dr. Diego Schadeck Rodrigues · CRM-PR 29.518 · RQE 13.272 · @dr.diegoschadeck

Acompanhe as janelas do seu filho no app Marcos