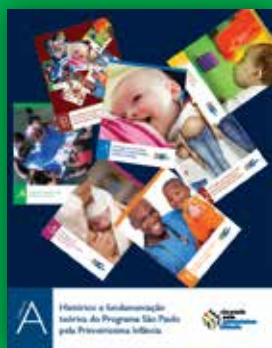




caderno **3**

Formação em espaços lúdicos





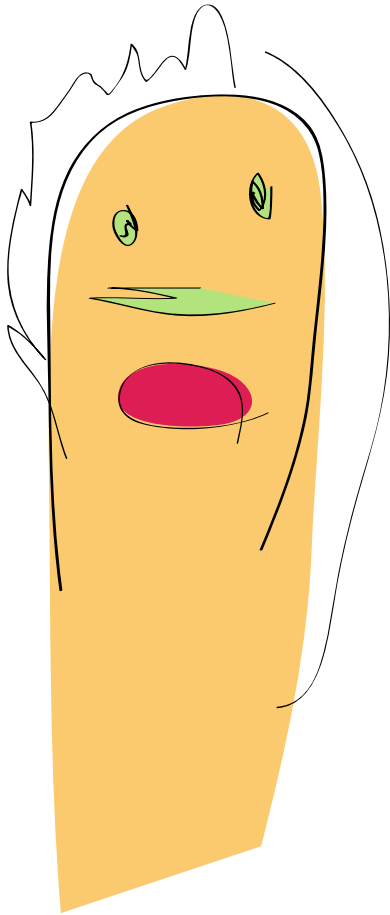
O material formativo do **Programa São Paulo pela Primeira Infância** contém oito cadernos e um *pen drive* com seis vídeos que trazem entrevistas com especialistas apresentando os seis temas específicos.



Formação em espaços lúdicos

caderno **3** Programa
São Paulo pela
Primeiríssima
Infância



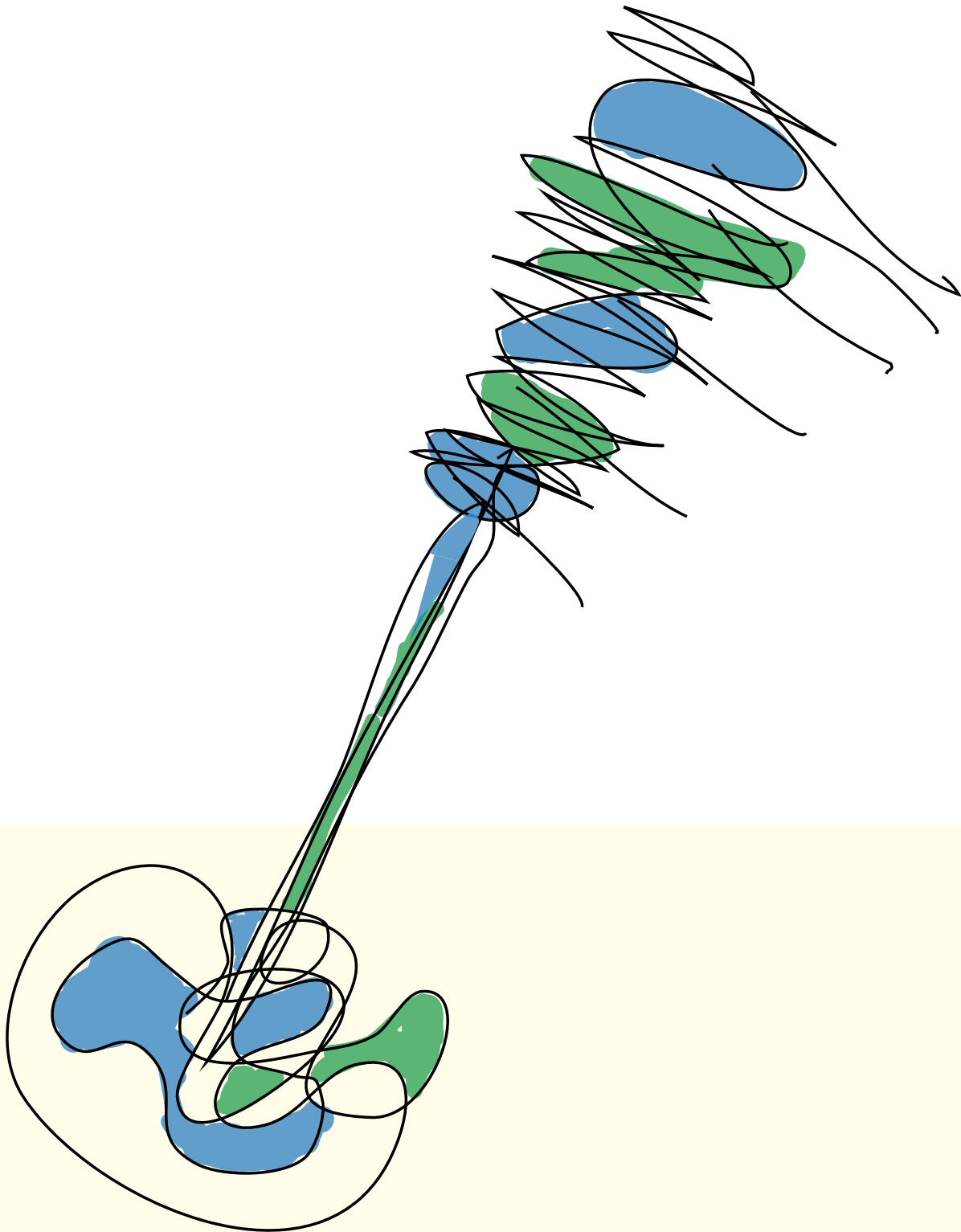


SUMÁRIO

Apresentação, 5

Retrato da Oficina a ser reeditada, 7

1. Público-alvo, 9
2. Objetivos da Oficina, 10
3. Resultados esperados, 12
4. Indicadores de êxito, 13
5. Exemplos do impacto na realidade do desenvolvimento na Primeiríssima Infância, 15
6. Mensagens básicas, 17
7. Oficina de Formação – visão geral, 23
8. Passo a passo – descrição das atividades, 27
9. Alinhamento conceitual, 38
10. Materiais de apoio para as Oficinas, 43
 - Textos, 44
 - Vídeos, 67
 - PowerPoints, 68
 - Ficha de Avaliação, 78
11. Bibliografia, 80



Apresentação

O Caderno 3 – *Formação em espaços lúdicos* é parte de um conjunto de oito títulos produzidos pela Fundação Maria Cecília Souto Vidigal (FMCSV), cuja primeira edição se destina ao uso e implementação do **Programa São Paulo pela Primeiríssima Infância**. Este material é uma ferramenta de apoio à disseminação de conhecimentos sobre o desenvolvimento integral da criança de 0 a 3 anos, com vistas a gerar ações integradas de Saúde, Educação e Desenvolvimento Social e mudar o panorama do atendimento às necessidades e direitos da **Primeiríssima Infância**.

Os oito títulos

Cadernos introdutórios:

- A – Histórico e fundamentação teórica do Programa São Paulo pela Primeiríssima Infância*
- B – Aprendizagem profissional com foco na promoção da Primeiríssima Infância*

Cadernos temáticos:

- 1 – Formação em pré-natal, puerpério e amamentação: práticas ampliadas*
- 2 – Formação em trabalho com grupos: famílias grávidas e com crianças de até 3 anos*
- 3 – Formação em espaços lúdicos**
- 4 – Formação em Educação Infantil: 0 a 3 anos*
- 5 – Formação em humanização do parto e nascimento*
- 6 – Formação em puericultura: práticas ampliadas*

O Caderno A – *Histórico e fundamentação teórica do Programa São Paulo pela Primeiríssima Infância* apresenta a origem, os propósitos, os princípios e as estruturas do Programa. Além disso, mostra por que o investimento nos três primeiros anos de vida pode transformar para melhor e de forma decisiva a vida de cada criança, das famílias e da comunidade.

O Caderno B – *Aprendizagem profissional com foco na promoção da Primeiríssima Infância* oferece uma visão geral das estratégias de Formação do Programa, com sugestões a respeito de como coordenar grupos de aprendizagem e planejar a disseminação de conhecimentos construídos.

Os seis cadernos temáticos apresentam a sistematização das Oficinas de Formação do Programa, realizadas entre 2010 e 2012, nas quais foram envolvidos profissionais das áreas de Saúde, Educação, Assistência Social, lideranças comunitárias, representantes de organizações sociais e Conselheiros de Direitos e Tutelares. A proposta desse conjunto de publicações é facilitar a adaptação, reedição e multiplicação dos conteúdos para outros profissionais.

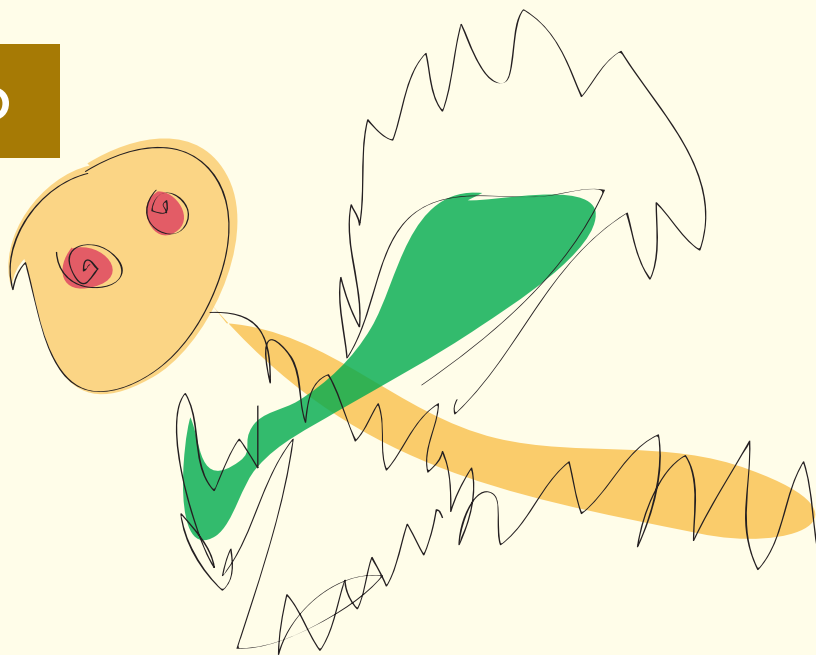
Cada caderno temático inclui: público-alvo; objetivos da Oficina; resultados esperados; indicadores de êxito; exemplos do impacto e mensagens básicas; visão geral do processo da Oficina de Formação; o passo a passo das atividades e dinâmicas de cada módulo; alinhamento conceitual – no qual se encontram considerações sobre o sentido de algumas palavras-chave que, em alguns momentos do texto, estão identificadas em negrito, na cor azul (exemplo: **reeditores**); textos para reflexão e material de apoio utilizados nos trabalhos em grupo ou como referência para o formador; textos comentados dos *PowerPoints* nos quais os conceitos-chave são apresentados; e bibliografia.

O objetivo do Caderno 3 é disponibilizar uma visão detalhada da *Formação em espaços lúdicos*, e com isso facilitar aos interessados a escolha das mensagens e estratégias mais adequadas à sua realidade e que possam ser utilizadas junto a públicos específicos no sentido de apoiar a criação de espaços lúdicos para crianças de até 3 anos, em equipamentos de Saúde, Educação, Desenvolvimento Social e outros.

RETRATO DA OFICINA A SER REEDITADA

Construímos a descrição dessa Oficina de Formação a partir de planos e relatórios de oficinas do Programa Primeiríssima Infância (para saber mais sobre o Programa, acesse o site www.fmcsv.org.br) relativas ao tema, realizadas no período de 2010-2012, e de depoimentos/sugestões de consultores envolvidos.

I. Público-alvo



Profissionais de Saúde, Educação Infantil, Desenvolvimento Social e outros, responsáveis pela implementação de políticas públicas e programas destinados à **Primeiríssima Infância**, que possam reeditar o conteúdo das Oficinas de **Formação** para colegas de trabalho e outros profissionais.

Perfil

Profissionais que tenham facilidade de comunicação, que gostem de aprender sempre e gostem do desafio de atuar como disseminadores de conhecimentos e impulsionadores de ações no campo do **Desenvolvimento na Primeiríssima Infância**, com foco na expansão e qualificação de espaços lúdicos adequados para crianças de até 3 anos.

2. Objetivos da Oficina

Geral

Formar **reeditores** que possam adaptar e utilizar conteúdos e estratégias desta Oficina em futuras capacitações junto a seus pares, nos serviços de Educação Infantil, Saúde, Desenvolvimento Social, e outros, incentivando **intervenções setoriais e intersetoriais** que resultem na valorização do **brincar** por profissionais e **famílias**, com implantação e/ou fortalecimento de **espaços lúdicos** em equipamentos públicos e comunitários.



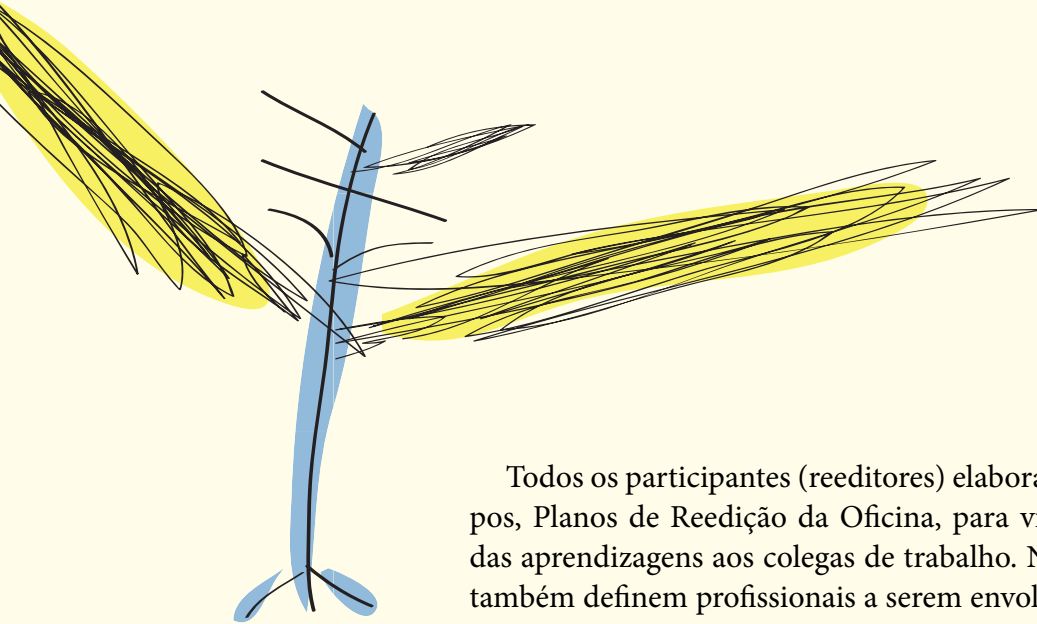
Os participantes serão convidados a:

- Conhecer e apreciar colegas da mesma e de outras áreas, desenvolvendo uma linguagem comum que facilite a articulação de ações.
- Refletir sobre o papel dos espaços lúdicos e a importância da **brincadeira**, do **brinquedo** e da **ludicidade** no desenvolvimento integral e integrado da Primeiríssima Infância.
- Familiarizar-se com as características de espaços lúdicos, percebendo o papel do brincar para o desenvolvimento cognitivo, motor e afetivo da criança de até 3 anos de idade.
- Estabelecer relações entre brinquedo, brincadeira e fases do desenvolvimento infantil.
- Refletir sobre a função dos espaços lúdicos em equipamentos de Saúde, Educação, Desenvolvimento Social e outros.
- Considerar a necessidade da integração dos serviços e dos diversos atores envolvidos na implementação e melhoria dos espaços lúdicos.
- Construir critérios para a criação do ambiente de **brinquedotecas** e outros espaços lúdicos comunitários, analisando a realidade do município e esboçando projetos de implantação e fortalecimento dos referidos espaços.
- Identificar um público que possa se interessar em receber instrumentos conceituais que ajudem a mudar o olhar e a prática no campo do fortalecimento de espaços lúdicos para crianças de até 3 anos, elaborando um **Plano de Reedição** da Oficina.
- Integrar o conhecimento adquirido na **Formação** à rotina de trabalho.
- Propor ações para mudanças nas práticas referentes à Formação em espaços lúdicos por meio da elaboração de **Planos de Ação**.

Atenção!

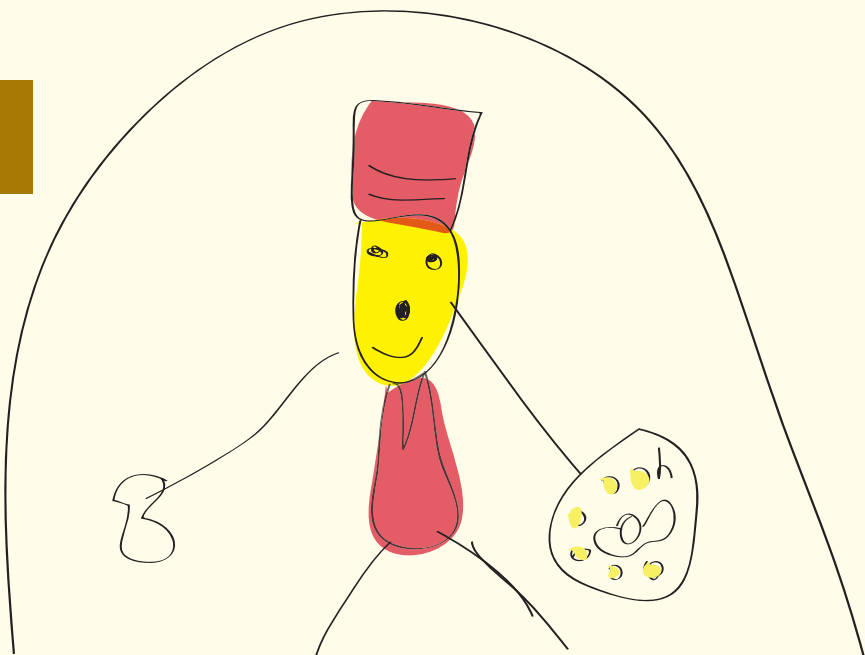
Este material não pretende esgotar o tema, não é um material técnico para aspectos pedagógicos.

3. Resultados esperados



Todos os participantes (reeditores) elaboram ou esboçam, em grupos, Planos de Reedição da Oficina, para viabilizar a disseminação das aprendizagens aos colegas de trabalho. Na Oficina, os reeditores também definem profissionais a serem envolvidos e iniciam o planejamento de ações e estratégias de mudanças de práticas que desejam realizar por meio de **Planos de Ação**.

4. Indicadores de êxito



Profissionais de Saúde, Assistência Social, Educação e outros, que atuam junto a crianças de 0 a 3 anos e suas famílias:

- valorizam o brincar como forma privilegiada de a criança se expressar, interagir e aprender sobre o mundo, bem como de desenvolver **resiliência** em momentos desafiadores;
- disseminam junto a mães, pais e familiares informações básicas sobre a importância do brincar e da interação no desenvolvimento integral da Primeiríssima Infância;
- organizam, enriquecem e revitalizam espaços lúdicos em equipamentos de Saúde, Educação, Desenvolvimento Social e outros;
- atuam de forma integrada, promovendo reuniões, campanhas e mobilizações que resultem em mais e melhores **espaços lúdicos** no município.

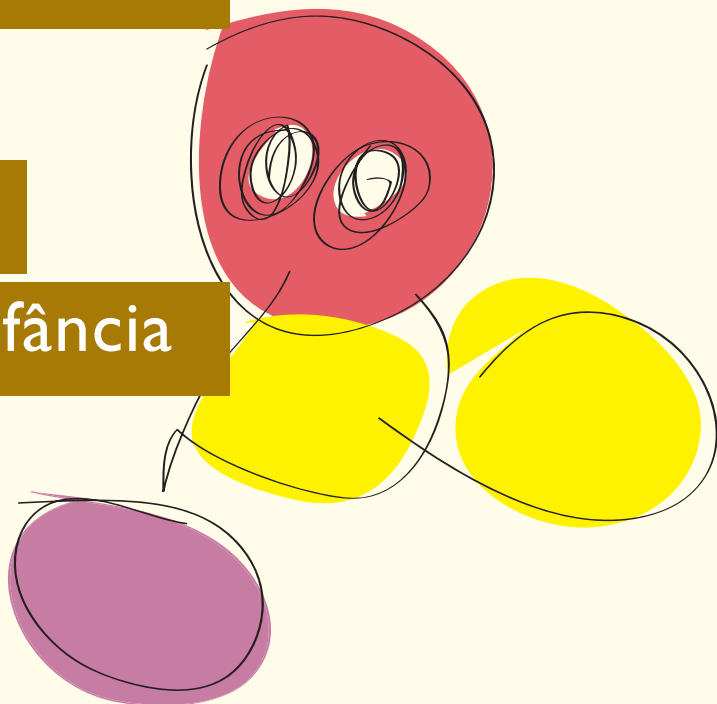
Mães, Pais e Cuidadores:

- têm acesso a informações sobre o papel da brincadeira no desenvolvimento das crianças;
- têm acesso a informações sobre como construir brinquedos e inventar brincadeiras;
- utilizam-se da ludicidade na relação com seus filhos;
- utilizam regularmente os espaços lúdicos disponíveis, apoiando a expansão e fortalecimento dos mesmos;
- ficam ao lado da criança, interagindo com ela enquanto ela brinca;
- utilizam momentos da rotina (por exemplo: hora de acordar e dormir, banho, vestir, pentear o cabelo, alimentar) como oportunidades de estimulação afetiva e cognitiva da criança de 0 a 3 anos por meio do brincar.

Crianças de 0 a 3 anos:

- têm oportunidade de brincar desde os primeiros dias de vida, primeiro com seu próprio corpo e com a mãe e o pai, depois também com outros adultos e crianças da família ou da comunidade;
- têm acesso a espaços lúdicos comunitários com brinquedos e brincadeiras adequados às diferentes fases do seu desenvolvimento.

5. Exemplos do impacto na realidade do desenvolvimento na Primeiríssima Infância

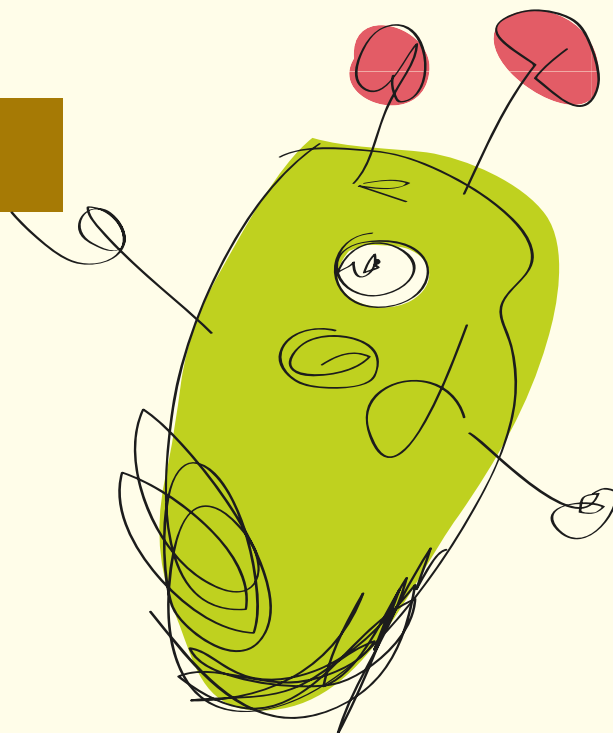


A meta final das Oficinas de *Formação em espaços lúdicos* é contribuir para que as crianças de até 3 anos e suas famílias possam encontrar-se e conviver em ambientes lúdicos comunitários agradáveis, com foco no brincar enquanto estratégia fundamental ao desenvolvimento na Primeiríssima Infância. Buscam, também, enfatizar a importância do **lúdico** no desenvolvimento e no fortalecimento do **vínculo** da criança com outras crianças e com os adultos que cuidam dela.

Casos como o que relataremos a seguir mostram que perspectivas e crenças sobre o desenvolvimento infantil estão se transformando nos municípios envolvidos com o Programa – o que gera ações que melhoram a qualidade de vida das crianças e suas famílias.

- Em um município, um Espaço de Saúde e Cultura, gerido por três secretarias, era pouco utilizado e os equipamentos de recreação estavam pouco a pouco se deteriorando. Provocados pelos **formadores**, os profissionais de Educação, Saúde e Desenvolvimento Social realizaram um diagnóstico da situação, documentando-a por meio de fotos. Depois, formaram um grupo que passou a se reunir com a comunidade, arregaçaram as mangas e, em pouco tempo, conseguiram realizar todas as ações necessárias para revitalizar o espaço. Os brinquedos foram higienizados e pintados e as calçadas, recuperadas. Até o padre divulgou o trabalho nas missas. O espaço lúdico foi reconquistado. A principal mudança não foi a realização das pequenas reformas, mas a mudança do olhar da comunidade sobre o equipamento público.
- Em outro município, foi criada uma brinquedoteca comunitária itinerante – um ônibus que passa pelos bairros da cidade realizando atividades lúdicas com pais e filhos em praças e outros espaços públicos. Este veículo ia ser leiloadado pela Prefeitura, mas depois da Formação os profissionais do município perceberam que tinham a oportunidade de aproveitar melhor o equipamento público. Houve uma reunião com o prefeito e foi dado o aval para transformar o ônibus em uma brinquedoteca. Foi feita uma parceria com a universidade local para desenhar e executar a reforma do ônibus. E mais: contrataram e formaram uma equipe de brinquedistas.
- O hospital de outro município encontrou uma maneira criativa de driblar a falta de espaço: desenvolveu um carrinho de brinquedos que visitava toda a ala pediátrica.
- Em outro município, os trabalhos realizados pelas crianças foram expostos nas Unidades Básicas de Saúde (UBSs), Ambulatório Central, Farmácia e Pronto Socorro, em parceria com as Creches e Escolas Municipais de Educação Infantil (EMEI). Essa ação tornou os espaços da Saúde mais lúdicos e agradáveis para as crianças, possibilitando a elas e a seus parentes a valorização dos trabalhos ali desenvolvidos. Nessa mesma cidade, o coreto de uma praça, aos sábados pela manhã, tornou-se um espaço lúdico para os bebês e seus pais interagirem.

6. Mensagens básicas



Para a criança, brincar é coisa séria.

Brincar é um direito de toda criança. É seu modo de interagir e aprender sobre o mundo e as pessoas. É sua forma privilegiada de expressão, por meio da qual ela começa a compreender os fatos que acontecem em sua vida. Para a criança, brincar é sinônimo de aprender e se desenvolver. Para o adulto, observar e apoiar a criança brincando é aprender a respeitar seus sentimentos, emoções, bem como aprender sobre a forma como a criança constrói seus conhecimentos.

Adultos também precisam de brincadeira.

A capacidade de brincar, inata nas crianças e conservada ao longo da vida, é fonte de criatividade e resiliência em todas as fases da existência humana. Segundo o filósofo Edgar Morin (1999), não somos apenas *Homo Sapiens* (Humano Sábio), mas também *Homo Ludens* (Humano que Brinca). A linha divisória entre trabalho e brincadeira pode ser tênue quando o trabalho envolve criatividade, prazer de descobrir e de fazer. Na vida cotidiana, a capacidade que o adulto tem de brincar aumenta sua resistência às



frustrações e torna mais leve o dia a dia. Ao brincar com crianças, os adultos que perderam a ludicidade no decorrer dos anos podem reencontrá-la.

A ludicidade se desenvolve e se fortalece por meio de vivências relacionadas aos cinco sentidos.

As brincadeiras com as crianças devem incluir atividades relacionadas à motricidade (andar, correr, subir, descer) e também aos cinco sentidos: tato (tocar diferentes texturas); olfato (sentir cheiros de diferentes tipos); audição (identificar sons de intensidades e tipos diversos, ouvir músicas de diferentes estilos e ritmos); visão (perceber diferenças e semelhanças entre formas e cores); paladar (provar alimentos de sabores distintos). Desta forma, a capacidade da criança de explorar o mundo que a cerca irá enriquecer-se cada vez mais.

Brincadeiras e jogos próprios para cada idade estimulam a mente e o corpo da criança.

Logo nas primeiras semanas de vida, já é possível brincar com o bebê, explorando sensações táteis, ao passar diferentes texturas pelo seu corpo: as mãos, um paninho suave, algodão... Olhar, conversar, cantar, contar histórias e possibilitar que explorem objetos de diferentes formatos e cores são formas de interagir com as crianças nos primeiros meses de vida, o que é essencial para seu pleno desenvolvimento. À medida que ela cresce, novos brinquedos e brincadeiras – de esconder, guardar, encaixar, imitar – vão sendo acrescentados. A partir de 1 ano e meio as crianças podem brincar de dançar e movimentar-se de diferentes formas e, por volta dos 3 anos, começam os jogos de faz de conta. A dimensão lúdica está presente em todos os momentos da vida da criança. Para a criança, todo tempo é tempo de brincar.

Adultos atuam melhor como mediadores entre a criança e o brinquedo quando são criativos e valorizam o lúdico em suas vidas.

Ao brincar com a criança, os adultos fortalecem seus vínculos com elas, favorecendo o desenvolvimento pleno de suas competências cognitivas, afetivas e relacionais. Para que isso ocorra é im-

portante que os familiares e profissionais que lidam com crianças possam entrar em contato com o lúdico que trazem dentro de si (por exemplo, revivendo brincadeiras de sua infância). Uma formação que resgate a dimensão lúdica torna o adulto mais sensível aos processos de desenvolvimento da criança, fazendo com que se sinta mais apto a atuar como mediador na brincadeira e em outras atividades infantis.

As famílias podem criar espaços lúdicos para as crianças em suas casas.

Quando a mãe e o pai se conscientizam da importância do brincar para o desenvolvimento na Primeiríssima Infância, ainda que vivam em habitações simples, podem criar ambientes seguros nos quais as crianças de 0 a 3 anos possam se movimentar e brincar, utilizando não apenas brinquedos comprados em lojas, mas, principalmente, objetos de uso doméstico (panelas e colheres grandes, sucatas), além de objetos criados pela família, com orientação, se possível, dos profissionais de Educação.

Espaços lúdicos podem ser implantados nos equipamentos de Saúde, Educação e Desenvolvimento Social, nas praças e na comunidade em geral.

A proposta de criação de espaços lúdicos comunitários e de implementação, intensificação e qualificação do uso de espaços lúdicos e brincadeiras em instituições de Saúde, Educação, Desenvolvimento Social e outras é chave neste Programa. Ela parte da perspectiva do direito ao lúdico, à cultura, ao lazer, à educação e à cidadania e da necessidade de promover o desenvolvimento integral das crianças de 0 a 3 anos, como preveem o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e a Constituição Federal. Criar espaços lúdicos aos quais todas as crianças possam ter acesso significa oferecer-lhes a possibilidade de conviver com as diferenças individuais e viver experiências das quais são muitas vezes privadas por suas condições sociais. Os espaços lúdicos têm o potencial de congregar as famílias da comunidade e oferecer-lhes a oportunidade de troca, lazer e aquisição de informações a respeito do período de desenvolvimento das crianças e orientações sobre quais estímulos e atividades são mais adequados para a faixa etária de 0 a 3 anos.

Os espaços lúdicos têm o potencial de congregar as famílias da comunidade e oferecer-lhes a oportunidade de troca, lazer e aquisição de informações

O alívio da tensão e o prazer inerente ao brincar têm efeitos terapêuticos sobre as crianças, podendo contribuir para o processo de cura

A criação e o fortalecimento de espaços lúdicos comunitários contribuem para a humanização dos atendimentos e da qualidade de vida de crianças e de suas famílias.

Os ambientes lúdicos adaptados à faixa etária da criança atuam como facilitadores na compreensão de sua situação pelos profissionais que a atendem. Observar a criança em interação com os brinquedos e as pessoas, expressando sentimentos e emoções, é útil não apenas para os profissionais de Educação, mas também para os profissionais de Saúde e Desenvolvimento Social. Crianças em espaços lúdicos implantados em UBSs, Hospitais, Centros de Referências de Assistência Social (CRASS) e Conselhos Tutelares revelam muito, em suas brincadeiras, sobre os problemas que estão enfrentando. Nos equipamentos de Saúde, o brincar ajuda a criança a superar o medo de procedimentos e a aderir a tratamentos. O alívio da tensão e o prazer inerente ao brincar têm efeitos terapêuticos sobre as crianças, podendo contribuir para o processo de cura.

Cuidado: televisão não é interação.

Crianças na Primeiríssima Infância devem ser preservadas do contato excessivo com a televisão, pois precisam ser agentes ativos e não sujeitos passivos de uma intervenção que se pretende lúdica. No entanto, atuando como mediadores, os adultos podem escolher alguns programas de curta duração, especialmente desenhados para crianças de 0 a 3 anos, visando promover a percepção visual, auditiva e coordenação motora e, na fase mais adiantada, conhecimentos sobre a natureza e educação para valores. Para esta faixa etária, a televisão também pode ser divertida, contanto que seja utilizada por curtos espaços de tempo e com programação escolhida com cuidado.

Atividades lúdicas externas são essenciais às crianças na Primeiríssima Infância.

O contato da criança com o sol, o ar, a terra e os sons da natureza impulsiona seu desenvolvimento físico e cognitivo. Pelo menos uma vez por dia (antes das 10 horas e/ou depois das 16 horas), as crianças precisam do banho de sol. Daí a importância das praças, parques e espaços externos das creches, com brinquedos adequados à faixa de 0 a 3 anos.

A implantação e funcionamento de espaços lúdicos comunitários devem ser cuidadosamente planejados.

Tudo começa com a mobilização de vontades e mentes de um grupo, ao que se seguem a elaboração de um projeto de implantação, com escolha do local, a definição do conceito de criança, das interações, das atribuições e responsabilidades dos funcionários, de critérios para a escolha e organização dos brinquedos e materiais e, o que é essencial, a mobilização de recursos.

Uma vez implantado o espaço lúdico, seja ele brinquedoteca, parquinho ou ambiente lúdico em creches e outros espaços comunitários, é preciso geri-lo de forma eficaz. Isso implica ações como: organização de atividades diversificadas; capacitação dos profissionais; estabelecimento de procedimentos de segurança, manutenção e higienização dos materiais; estabelecimento de princípios, regras e rotinas de funcionamento – além da garantia de manutenção e constante enriquecimento desses espaços.

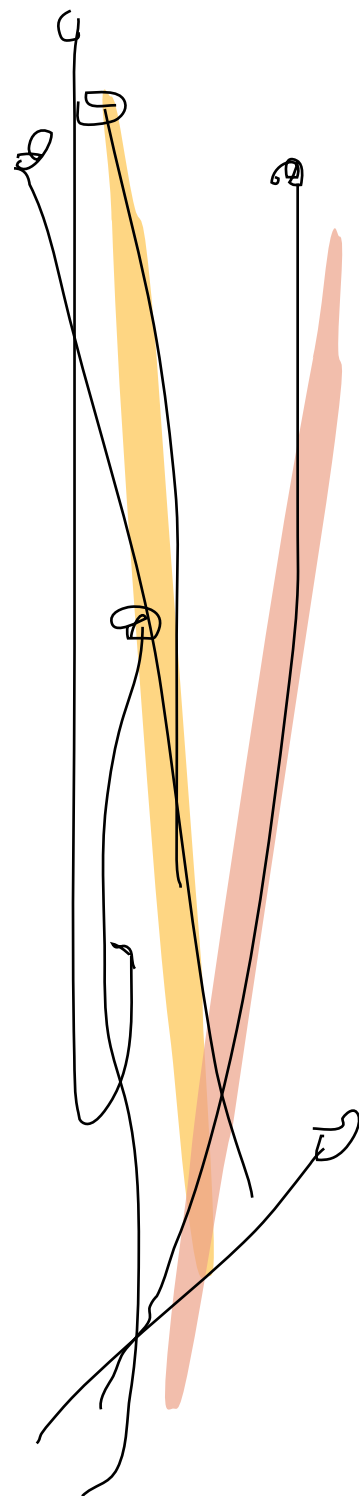
Na organização do funcionamento, é importante estabelecer cronogramas para o atendimento ao público-alvo, com levantamento dos eventos a serem oferecidos, agendamento de escolas ou grupos, palestras para pais e profissionais e oficinas para crianças.

A avaliação e o acompanhamento do funcionamento do espaço lúdico também devem ser previstos.

A formação do profissional é fundamental para a qualidade do espaço lúdico.

A formação dos profissionais responsáveis por um espaço lúdico é muito importante para sua qualidade. Há cursos para brinquedistas oferecidos por diferentes grupos, como a Associação Brasileira de Brinquedotecas (ABBri). Como diz Negrine,

“[...] os pedagogos envolvidos com o lúdico se deparam com a tarefa de ter que traçar o perfil de uma profissão emergente, o brinquedista (ludotecário), isto é, aquele que deve ser preparado, não apenas para atuar como animador, mas também como observador e investigador da demanda dos usuários no âmbito das brinquedotecas. Tarefas desta dimensão social requerem uma formação consistente que nos atrevemos perfilar [...] formação teórica – formação pedagógica – formação pessoal.” (Negrine, 1997, p. 87)



Portanto, é importante prover oportunidades de formação continuada para o desenvolvimento dessas competências.

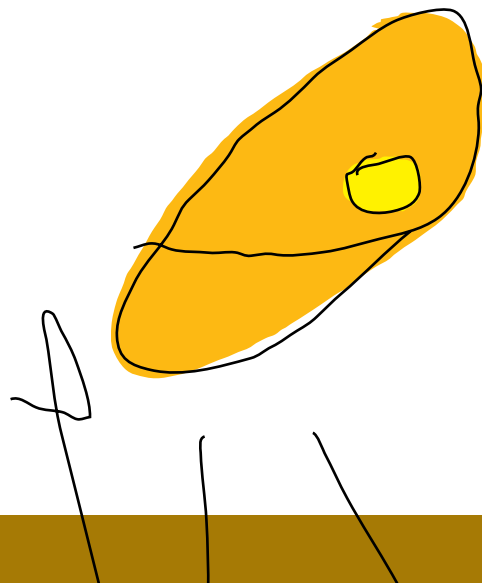
Os brinquedos devem ter variedade, qualidade e quantidade adequadas aos frequentadores.

De acordo com Nylse Cunha (2001), os brinquedos levam a criança a brincar para provocar interação. Eles devem adequar-se ao interesse, às necessidades e às capacidades da etapa de desenvolvimento infantil. Objetos, sons e espaços podem virar brinquedo por meio da interação entre a criança e o objeto. Os brinquedos representam um convite ao brincar, o início de muitas brincadeiras.

Segundo Rudolf Lanz (1990), o bom brinquedo leva a criança a uma entrega calma a si mesma; deve ser resistente, para não quebrar ou machucar. O importante não é ter muitos brinquedos, mas que os que existam possam proporcionar grande número de experiências lúdicas. Precisam, sim, existir em número suficiente para a quantidade de crianças que frequentam a brinquedoteca.

É importante organizar e classificar os brinquedos.

A classificação dos brinquedos ajuda a manter a organização da coleção, verificar sua diversidade, de acordo com as competências que os mesmos desenvolvem nos participantes, e tal classificação pode ser feita de diversas maneiras. Segundo André Michelet (1998), “as classificações de jogos e brinquedos são tão numerosas que seria impossível e mesmo desnecessário citá-las todas. No entanto, elas podem ser agrupadas em diversas categorias que foram surgindo no decorrer da evolução das diversas concepções do brincar.”



7. Oficina de Formação

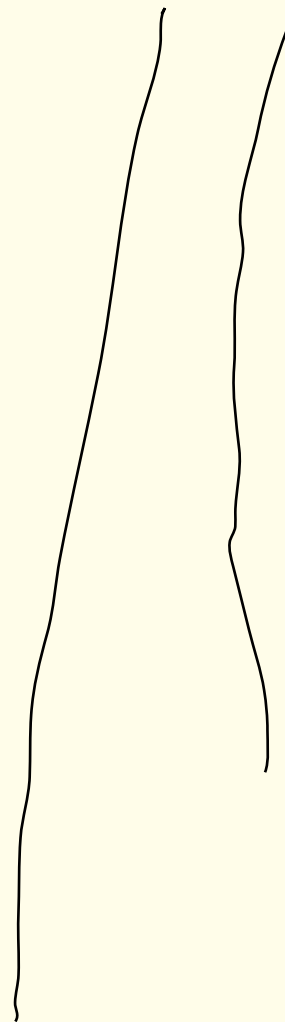
Visão geral do que será trabalhado em dois dias de Oficina de Formação

A *Formação em espaços lúdicos* é desenvolvida em dois dias, dividindo-se em quatro módulos, com quatro horas de duração cada um. Dela participam cerca de 40 profissionais. Coordenam o processo um ou dois formadores, especialistas no tema e em trabalhos com grupos (veja o passo a passo detalhado no Capítulo 8). Para as reedições, por questões práticas de disponibilidade de tempo dos participantes, a programação pode ser adaptada, reduzindo-se a carga horária, evitando-se abreviá-la demais, sendo recomendadas reduções de no máximo oito horas, com adaptação à realidade local dos conteúdos, vivências e dinâmicas.

Módulo I

O **Módulo I** visa integrar o grupo, convidando-o a reconectar-se com a dimensão lúdica de sua infância, refletindo coletivamente acerca da importância da ludicidade e dos espaços lúdicos no desenvolvimento na Primeiríssima Infância.

O dia começa com atividades que contribuem para que os presentes possam desenvolver a confiança mútua indispensável ao trabalho cooperativo – ao mesmo tempo que começam a entrar na atmosfera criativa e prazerosa que caracteriza um espaço lúdico.



Formam-se, então, pequenos grupos, misturando-se profissionais de diferentes setores. Nesses grupos, motivados pela experiência inicial, todos conversam por algum tempo sobre os espaços lúdicos, brinquedos e brincadeiras de infância e o significado daqueles momentos para a vida adulta de cada um. Para concluir, elaboram cartazes com textos e imagens que sintetizam o que entenderam sobre o que é um espaço lúdico. Depois que os participantes expõem e comentam os cartazes, o formador faz uma apresentação sobre a importância do brincar. O vídeo *Formação em espaços lúdicos* dá margem ao debate a respeito das oportunidades que as instituições onde os profissionais trabalham oferecem para que as crianças – em especial as de até 3 anos – brinquem e o que fazer para ampliá-las.

Finalizando a parte da primeira manhã, exibe-se o *trailer* do vídeo *Babies*, mostrando crianças pequenas em países de diversos continentes e convidando os participantes a identificar e refletir sobre o que é **criança** e o que toda criança tem em comum: o brincar, sua forma de aprender e de se colocar no mundo.

Módulo 2

O **Módulo 2** visa construir critérios para a criação de espaços lúdicos, ampliar e compartilhar conhecimentos acerca das necessidades específicas da criança de 0 a 3 anos e sua relação com o brincar e refletir sobre a possibilidade de se atuar, setorial e intersetorialmente, para ampliar o acesso das mais novas ao direito de brincar, seja nas instituições de Saúde, Educação, Desenvolvimento Social, ou em outros espaços comunitários e na família.

Quando os participantes voltam do almoço, encontram, no centro da sala, um conjunto heterogêneo de objetos e materiais, com os quais organizam cantinhos lúdicos sobre diferentes temas, utilizando os materiais disponíveis. Concluída a tarefa, cada grupo reflete sobre os critérios que usou para selecionar ou construir os brinquedos e propor brincadeiras e sugere a faixa etária que mais se interessaria pelas atividades propostas. Depois que os participantes expõem suas conclusões, o formador consolida e integra as ideias do grupo.

Segue-se uma explanação sobre brinquedotecas em funcionamento em instituições de Saúde, Educação e de outros espaços

lúdicos comunitários, que é acompanhada de perguntas para provocar a reflexão dos participantes sobre: características, função e objetivos de tais ambientes; recursos materiais e humanos necessários para implantá-los e garantir o seu funcionamento; como poderiam atuar de forma setorial e intersetorial para criá-los ou fortalecê-los no local em que atuam, sempre com a preocupação de facilitar o acesso e o envolvimento das crianças menores de 3 anos e de seus familiares.

Módulo 3

O **Módulo 3** visa estimular os participantes a utilizar e questionar critérios de classificação e organização de brinquedos; refletir sobre questões emocionais e práticas do trabalho intersetorial e levantar aspectos essenciais na implantação e gerenciamento dos espaços lúdicos.

Depois de uma atividade de integração e da apresentação dos objetivos do dia, os participantes são divididos em sete grupos, com representantes de diferentes setores, e em seguida são convidados a buscar, entre os brinquedos disponíveis no recinto, aqueles que parecem corresponder a determinada categoria, de acordo com o critério de classificação apresentado. Depois de um tempo, todos terão organizado os brinquedos em sete locais da sala. Um representante de cada grupo justifica suas escolhas. Fechando as apresentações, o formador mostra outro critério de classificação cujo foco é mais no brincar do que no brinquedo.

Em seguida, também divididos em grupos, os participantes formam pequenos círculos, cada um segurando um brinquedo previamente escolhido. A atividade se desenvolve em silêncio, e o objetivo é formar uma figura significativa que combine todos os brinquedos individuais. Depois de ouvir representantes dos grupos, o formador compara a atividade com o desafio de realizar um trabalho intersetorial no município, para o incremento dos espaços lúdicos para crianças na Primeiríssima Infância e outras, e pede que cada grupo formule três recomendações para estimular essa cooperação e articulação entre áreas diferentes. Para encerrar, por meio de uma exposição dialogada, os participantes consideram alguns aspectos

essenciais da implantação e funcionamento de espaços lúdicos nos municípios, à luz do histórico desses espaços no mundo e no Brasil.

Módulo 4

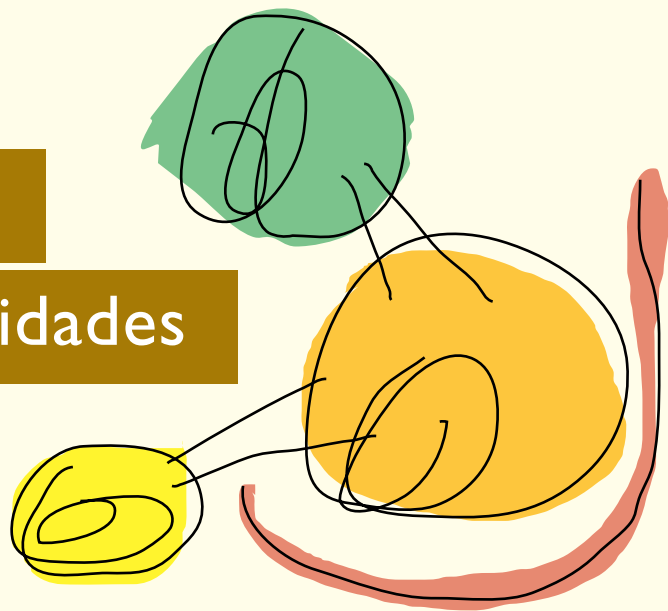
O **quarto e último módulo** da Oficina de Formação é dedicado a mapear, tendo em vista o potencial existente, as possibilidades de ampliação dos espaços lúdicos no município, esboçar projetos nessa direção pelo **Plano de Ação** e preparar o processo de **reedição** da Oficina pelos participantes, em benefício de seus colegas no local de trabalho e/ou colegas de diferentes áreas.

No início, os participantes, divididos em grupos, desenham um esboço do mapa do município, identificando, com ícones, os locais em que já existem espaços lúdicos em pleno funcionamento e locais em que esses espaços poderiam ser aperfeiçoados, reativados ou criados. Depois, reunidos por grupos setoriais e/ou intersetoriais, esboçam projetos que possam transformar a realidade existente.

Com essa visão em mente, passam a elaborar o Plano de Reedição, definindo o público-alvo, os objetivos e a duração da formação que pretendem realizar com base na Oficina que estão acabando de vivenciar.

Depois da avaliação, encerrando o evento, o formador distribui uma mensagem mencionando a importância de se levar a vida com mais leveza e ludicidade – esta é lida pelos participantes, em forma de jogral.

8. Passo a passo – descrição das atividades



Número de participantes: 40

Número de formadores/reeditores: 1 ou 2

MÓDULO 1 (4 HORAS)

Momento / Tempo / Materiais	Atividades
<p>Integração – Momento I</p> <p>(50 min.)</p> <p>Lápis de cor; tesoura; papéis coloridos; cartões</p>	<p>I. Dinâmica de acolhimento e apresentação dos objetivos da Oficina</p> <p>Desenvolvimento:</p> <p>a) Os participantes são recebidos pelo formador e este lhes pede que confeccionem seus próprios crachás (10 min.), de acordo com as seguintes instruções:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ usando sua cor favorita, confeccione o seu crachá, contendo nome, instituição onde trabalha e função; ▪ deixe espaço, no crachá, para fazer um desenho; ▪ reserve alguns minutos para refletir sobre esta pergunta: “Se eu fosse um brinquedo, qual seria?”; ▪ quando tiver pensado no brinquedo que gostaria de ser, use os lápis de cor para desenhá-lo em seu crachá. <p>b) Em círculo, cada participante diz seu nome, função, instituição em que atua e explica por que escolheu ser representado por determinado brinquedo (30 min.).</p> <p>c) O formador se apresenta por último e, ao fazê-lo, introduz os participantes aos Objetivos e aos Resultados esperados ao final dos dois dias de Oficina (ver páginas 10 a 12). Acordos sobre o manejo do tempo e formas de cooperação são estabelecidos (10 min.)</p>

(Cont.)

MÓDULO 1 (4 HORAS)

Momento / Tempo / Materiais	Atividades
<p>Integração – Momento 2</p> <p>Reconectando-se com a própria infância</p> <p>(15 min.)</p> <p>Lenço</p>	<p>2. Brincadeira do Lenço Atrás (ou outra brincadeira tradicional) para acordar o corpo e a mente</p> <p>Desenvolvimento:</p> <p>a) Os participantes sentam-se em círculo, voltados para dentro.</p> <p>b) Um dos participantes recebe um lenço e, do lado de fora do círculo, andar em volta dele, até deixar cair discretamente o lenço atrás de um dos colegas.</p> <p>c) Esse colega, ao perceber o lenço que está atrás dele, deve apanhá-lo, levantar e tentar alcançar quem largou o lenço ali. Caso contrário, quem deixou cair o lenço, ao dar a volta completa e voltar ao local onde deixou cair o lenço, grita “Lenço atrás” e troca de lugar com o colega, que passará a andar em volta do círculo, e assim por diante. As regras para o jogo devem ser esclarecidas antes, já que variam bastante.</p>
<p>O que é ludicidade?</p> <p>(50 min.)</p> <p>Cartolinas; revistas; <i>crayons</i> coloridos; tesouras; cola; fita crepe</p>	<p>3. Trabalho em grupo: Brinquedos e Brincadeiras</p> <p>Desenvolvimento:</p> <p>a) Os participantes, divididos em pequenos grupos com representantes de diferentes setores, respondem às questões (15 min.):</p> <ul style="list-style-type: none">▪ quando eram pequenos, antes de ir para a escola, em que espaços vocês brincavam?▪ quais eram as suas brincadeiras preferidas nessa época?▪ vocês tinham algum brinquedo favorito?▪ esses momentos lúdicos da infância tiveram algum significado para sua vida adulta? <p>b) Em seguida, usando os materiais disponíveis, cada pequeno grupo elabora um cartaz (10 min.) sintetizando, em imagens e texto, o que entende por espaço lúdico e qual sua importância.</p> <p>c) Os participantes expõem e comentam os cartazes (25 min.).</p>
<p>Apresentação do PowerPoint</p> <p>(15 min.)</p> <p>Computador e <i>datashow</i></p>	<p>4. O que é Espaço Lúdico?</p> <p>Desenvolvimento:</p> <p>Apresentação do <i>PowerPoint</i> Formação em espaços lúdicos – <i>slides</i> O que é Lúdico?, História do brincar, Pensadores e teóricos e O que é espaço lúdico?</p>
INTERVALO (15 min.)	

(Cont.)

MÓDULO 1 (4 HORAS)

Momento / Tempo / Materiais	Atividades
<p>Por que espaços lúdicos na Saúde, Educação e Desenvolvimento Social?</p> <p>O que já fazemos e o que poderia ser feito?</p> <p>(50 min.)</p> <p>Vídeo <i>Formação em espaços lúdicos</i>; computador; vídeo; <i>datashow</i> e sistema de áudio</p>	<p>5. Vídeo e Debate sobre a importância da ludicidade e do respeito ao Direito de Brincar</p> <p>Desenvolvimento:</p> <p>a) Os participantes assistem ao vídeo <i>Formação em espaços lúdicos</i> (15 min.).</p> <p>b) Em pequenos grupos, reunidos por setores (Educação, Saúde e Desenvolvimento Social), respondem, do ponto de vista do seu setor:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ por que é importante ter um espaço lúdico na instituição (de Saúde, Educação, Desenvolvimento Social ou outra)? ▪ que oportunidades as instituições em que atuam já oferecem para que as crianças, em especial as de até 3 anos, brinquem? ▪ o que poderia ser feito para ampliar e qualificar os espaços lúdicos existentes, ou criá-los onde não existem? (15 min.). <p>Fecho:</p> <p>Em plenária, um representante de cada subgrupo relata o resultado das discussões. Seguem-se comentários gerais. O formador fecha, sintetizando as apresentações, e referindo tudo o que foi dito ao que o Estatuto da Criança e do Adolescente preconiza no seu Artigo 16, parágrafo IV: “O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos: brincar, praticar esportes e divertir-se” (20 min.).</p>
<p>Infância, Ludicidade e Cultura Local</p> <p>(35 min)</p> <p>Vídeo <i>Babies</i>; computador e <i>datashow</i> e sistema de áudio</p>	<p>6. Vídeo Babies</p> <p>Desenvolvimento:</p> <p>a) Os participantes assistem ao <i>trailer</i> do vídeo <i>Babies</i> (<i>trailer</i> de 5 min.).</p> <p>b) Em duplas, vão refletir sobre e responder às seguintes questões (10 min.):</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ o que as crianças mostradas têm em comum? O que há de diferente? ▪ o que as crianças de até 3 anos aprendem ao brincar? ▪ como a cultura de cada lugar influencia o brincar? <p>c) Em plenária, cada dupla expõe suas conclusões. O formador fecha, apresentando o conceito de criança enquanto sujeito de direitos, dos quais um dos mais importantes é brincar (20 min.).</p>
<p>Avaliação</p> <p>(10 min.)</p> <p><i>Post its</i></p>	<p>7. Avaliação</p> <p>Desenvolvimento:</p> <p>Individualmente, cada participante escreve, em um <i>post it</i>, uma frase que sintetize sua principal aprendizagem dessa manhã.</p> <p>Os <i>post its</i> são afixados na parede e os participantes são convidados a examiná-los ao voltar do almoço.</p>

MÓDULO 2 (4 HORAS)

Momento / Tempo / Materiais	Atividades
<p>Aquecimento</p> <p>(15 min.)</p> <p>Sistema de áudio; CD de música</p>	<p>I. Brincadeira do Dedo Dançarino para acordar o corpo e a mente</p> <p>Desenvolvimento:</p> <p>a) Participantes em círculo.</p> <p>b) O formador coloca uma música alegre para tocar. Avisa que irá começar a dançar e, depois de um tempo, aponta com o dedo um dos participantes, que deverá, imediatamente, começar a dançar. A dança pode ser minimalista – dançar apenas com um dedinho – ou mais ousada, dançando com todo o corpo.</p> <p>c) O processo se repete, sucessivamente, até que todos na roda estejam dançando.</p>
<p>Crítérios para Organização de Cantinhos Lúdicos: brinquedos, brincadeiras e fases do desenvolvimento na Primeira Infância</p> <p>(1h50)</p> <p>Sucatas e outros objetos; cartelas; cópias do Texto 2: “Dicas sobre Desenvolvimento Infantil e Ludicidade” (Pinheiro e Saviani, 2015) (uma por participante)</p>	<p>2. Trabalho em grupos: Organizando cantinhos lúdicos</p> <p>Preparação:</p> <p>No centro da sala, um conjunto heterogêneo de objetos e materiais – de sucata, utensílios domésticos, livros e brinquedos convencionais, além de grampeadores, cola, barbante, etc.</p> <p>Desenvolvimento:</p> <p>a) O formador pede que os participantes retirem de um chapéu cartelas, onde estarão escritos: “Sensações e Movimentos”, “Música”, “Leitura”, “Dança”, “Faz de Conta”, “Construções” (5 min.).</p> <p>b) Os participantes formam grupos e organizam cantinhos lúdicos com o tema que receberam, utilizando os materiais disponíveis (30 min.).</p> <p>c) Concluída a tarefa, cada grupo reflete sobre os critérios que usou para selecionar ou construir os brinquedos e propor brincadeiras, sugere a(s) faixa(s) etária(s) que mais se interessaria(m) pelas atividades propostas: 6 meses a 3 anos, 4 a 6 anos ou mais de 6 anos (30 min.).</p> <p>d) Representantes dos grupos expõem suas conclusões, ouvindo comentários e observações dos demais (35 min.).</p> <p>e) O formador consolida e integra as ideias do grupo sobre critérios para a organização de ambientes e espaços lúdicos e quais as brincadeiras mais adequadas para as crianças, em especial as de 0 a 3 anos, tendo como referência o item “Alguns lembretes sobre brinquedotecas”, parte do Texto 2 (página 64), cujas cópias são entregues aos participantes (10 min.).</p>
<p>INTERVALO (15 min.)</p>	

(Cont.)

MÓDULO 2 (4 HORAS)

Momento / Tempo / Materiais	Atividades
<p>Apresentação Dialogada: O espaço lúdico da brinquedoteca</p> <p>(40 min.)</p> <p>Computador; vídeo, <i>datashow</i></p>	<p>3. Apresentação de PowerPoint</p> <p>Brinquedotecas em funcionamento em instituições de Saúde, Educação e Lazer (<i>slide</i> que indica o site www.abrinquedoteca.com.br que mostra fotos de brinquedotecas nos espaços citados) (Ver página 74).</p> <p>Desenvolvimento:</p> <p>a) O formador se detém em cada imagem, provocando os participantes a responder a questões como:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ crianças de 0 a 3 anos poderiam aproveitar esse espaço?▪ como foram organizados? Quem deve trabalhar neles?▪ nas Creches há espaços semelhantes?▪ nas UBSs (Unidades Básicas de Saúde), CRASs (Centros de Referência de Assistência Social), CREASs (Centros de Referência Especial de Assistência Social) e Conselhos Tutelares há espaços semelhantes?
<p>Atividades para crianças de até 3 anos em espaços lúdicos</p> <p>(45 min.)</p> <p>Imagens de quatro brinquedotecas; cópias do Texto 1 “Nota 10 Primeira Infância – 0 a 3 anos”, capítulo “O brincar” (Friedmann, 2013) (página 44)</p>	<p>4. Trabalho em grupo: Planejando atividades para um espaço lúdico</p> <p>Desenvolvimento:</p> <p>a) Os participantes são divididos em quatro grupos. Cada grupo recebe a imagem de uma brinquedoteca mostrada na apresentação anterior em <i>PowerPoint</i>.</p> <p>b) Utilizando como subsídios informações contidas no item “Espaços, atividades, brincadeiras e brinquedos adequados”, do Texto 1 “Nota 10 Primeira Infância – 0 a 3 anos”, capítulo “O brincar” (Friedmann, 2013) (página 53), os participantes descrevem quais brincadeiras para crianças de até 3 anos poderiam acontecer na Brinquedoteca (15 min.).</p> <p>c) Um representante de cada grupo expõe a brincadeira ou brincadeiras que seus membros sugeriram (20 min.).</p> <p>d) O formador fecha, ressaltando a importância de que o espaço lúdico, além de brinquedos, ofereça brincadeiras, atividades nas diferentes linguagens artísticas e jogos, sempre despertando a criatividade e favorecendo o desenvolvimento e a autonomia das crianças (10 min.).</p>
<p>Fechamento</p> <p>(15 min.)</p> <p>Aparelho de som; CD de música</p>	<p>5. A Roda da Avaliação</p> <p>Desenvolvimento:</p> <p>a) Participantes em círculo.</p> <p>b) O formador escolhe uma música de sua preferência e coloca em volume alto o suficiente para ser ouvida por todos.</p> <p>c) Os participantes dançam e, quando a música para, alguém diz uma frase sobre suas aprendizagens do dia. O processo continua até que a maioria tenha tido oportunidade de falar.</p> <p>Fecho:</p> <p>O formador pede que, no dia seguinte, cada um traga três brinquedos e jogos dos próprios filhos pequenos ou de filhos pequenos de amigos, ou objetos que usou como brinquedos na Primeira Infância, etiquetados com seu nome.</p>

MÓDULO 3 (4 HORAS)

Momento / Tempo / Materiais	Atividades
<p>Aquecimento: Expectativas do dia</p> <p>(15 min.)</p> <p>Aparelho de som; CD de cantigas de roda</p>	<h3>I. Brincadeira da Ciranda das Expectativas para acordar o corpo e a mente</h3> <p>Desenvolvimento:</p> <ol style="list-style-type: none">Participantes em círculo.O formador põe para tocar “Ciranda, cirandinha”.Os participantes dançam e depois passam a cantar sozinhos, sem o CD.No momento em que se diz... <i>“Por isso seu/dona..., faz favor de entrar na roda, diga um verso bem bonito, diga adeus e vá embora”</i>, substituem as palavras por <i>“Por isso seu/dona..., faz favor de entrar na roda, diga o que você espera, mande um beijo e vá embora”</i>.O participante nomeado (indicado pelo formador) entra no meio da roda, diz qual é sua expectativa para o dia de trabalho e sai da roda, apontando o colega seguinte a ser chamado. <p>Fecho:</p> <p>O formador fecha, comparando as expectativas com os objetivos do dia.</p>
<p>Classificando Brinquedos e Brincadeiras</p> <p>PARTE 1 (35 min.)</p> <p>Cópias do Texto 2: “Dicas sobre Desenvolvimento Infantil e Ludicidade” (Pinheiro e Saviani, 2015) (uma por participante); brinquedos trazidos pelos participantes</p>	<h3>2. Vivência: Parte I – Classificação de Brinquedos e Brincadeira segundo André Michelet</h3> <p>Preparação:</p> <p>Ao chegar à Oficina, os participantes deixam os brinquedos que trouxeram sobre as mesas anteriormente dispostas junto às paredes, e onde já se encontram os brinquedos utilizados na atividade do Módulo 1.</p> <p>Desenvolvimento:</p> <ol style="list-style-type: none">Os participantes são divididos em sete grupos com representantes de diferentes setores. Cada grupo recebe, como tarefa, buscar dentre os brinquedos disponíveis aqueles que acreditam corresponder a determinada categoria, de acordo com a classificação de André Michelet, item “Para classificar os brinquedos segundo Michelet” do Texto 2 (página 65) (15 min).<ul style="list-style-type: none">■ Brinquedos para a primeira idade, brinquedos para atividades sensório-motoras (Grupo 1)■ Brinquedos para atividades físicas (Grupo 2)■ Brinquedos para atividades intelectuais (Grupo 3)■ Brinquedos que reproduzem o mundo técnico (Grupo 4)■ Brinquedos para desenvolvimento afetivo (Grupo 5)■ Brinquedos para atividades criativas (Grupo 6)■ Brinquedos para relações sociais (Grupo 7)Uma vez organizados os brinquedos em sete pontos da sala, cada grupo prepara uma justificativa para sua escolha, explicando como os brinquedos escolhidos poderiam ser usados para atividades sensório-motoras, físicas, intelectuais, em especial com crianças de até 3 anos (20 min.).

(Cont.)

MÓDULO 3 (4 HORAS)

Momento / Tempo / Materiais	Atividades
<p>Classificando Brinquedos e Brincadeiras</p> <p>PARTE 2</p> <p>(85 min.)</p> <p>Cópias do Texto 2: “Dicas sobre Desenvolvimento Infantil e Ludicidade” (Pinheiro e Saviani, 2015) (uma por participante)</p>	<p>3. Vivência: Parte 2 – Classificação de Brinquedos e Brincadeira segundo Denise Garon</p> <p>Desenvolvimento:</p> <p>a) Plenária: um representante de cada grupo, em menos de 10 minutos, explica a razão por que classificou determinados brinquedos como adequados para determinado tipo de atividade (65 min.).</p> <p>b) O formador provoca os participantes com a pergunta: Um mesmo brinquedo pode ser utilizado em Atividades Intelectuais e de Relações Sociais? Ou pode servir para uma Atividade Física e uma Atividade Criativa? Como isso é possível? Exemplos? (15 min.).</p> <p>c) O formador comenta a classificação de Denise Garon, de acordo com o item “Para classificar os brinquedos segundo Garon”, do Texto 2 (página 66) com foco mais no brincar que no brinquedo (ESAR: Exercício, Jogos Simbólicos, Jogos de Acoplagem, Jogos de Regras simples e complexas) (5 min.).</p>
<p>INTERVALO (15 min.)</p>	
<p>Apresentação de conteúdos, problematizando e dialogando com a turma</p> <p>(65 min.)</p> <p>Brinquedos e objetos disponíveis na sala, papel <i>kraft</i>, pincéis atômicos, fita crepe (um rolo por subgrupo)</p>	<p>4. Vivência: Condições subjetivas para o trabalho multidisciplinar e intersetorial</p> <p>Preparação:</p> <p>O formador dispõe brinquedos e objetos em número superior ao número de participantes no chão da sala.</p> <p>Desenvolvimento:</p> <p>a) O formador dá as instruções preparatórias aos participantes (5 min.):</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ realizar toda a atividade em completo silêncio; ▪ cada participante passeia pela sala, olhando os brinquedos e objetos dispostos, escolhe um e o pega para si; ▪ quando todos escolherem, o formador pede que parem onde estão e ajuda o grupo a dividir-se em subgrupos de dez, aleatoriamente, por proximidade no espaço da sala; ▪ cada um destes subgrupos formará um pequeno círculo, com cada participante segurando o brinquedo ou objeto escolhido. <p>b) O formador expõe o objetivo da atividade: pede que, usando o espaço no meio do círculo, se forme uma figura significativa, combinando todos os brinquedos individuais. Para tanto, um voluntário deve colocar seu brinquedo no centro. Cada participante, em sequência, deverá tomar um tempo para refletir e então colocar o seu brinquedo junto ao que ali está, procurando combinar, ou articular seu brinquedo com o do colega precedente (10 min.).</p> <p>c) Pequenos grupos: os participantes executam as instruções (15 min.).</p>

(Cont.)

MÓDULO 3 (4 HORAS)

Momento / Tempo / Materiais	Atividades
	<p>d) Grande grupo: os participantes abrem uma grande roda, unindo todos os grupos, com as produções no meio. O formador pede que voluntários comentem sobre as questões:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ foi difícil me separar do objeto? ▪ o que senti quando o colega mexeu no meu objeto? ▪ quando me senti atropelado pela ação do outro? ▪ quando senti que a ação do outro contribuiu para melhorar e enriquecer o produto coletivo? (20 min.). <p>e) O formador fecha a atividade, comparando-a com o desafio de realizar um trabalho inter-setorial no município, visando ao incremento dos espaços lúdicos para crianças na Primeira Infância e outras. Recorda a importância de saber desapegar-se das próprias ideias e propostas na construção de um projeto conjunto, de lidar com as questões de poder envolvidas e levar em conta os afetos e emoções que afloram no processo. Pede que cada subgrupo formule três recomendações para estimular a cooperação e articulação entre diferentes setores na criação e fortalecimento de espaços lúdicos (5 min.).</p> <p>f) Pequenos grupos: cada subgrupo escreve as recomendações em folhas de papel <i>kraft</i>, as quais são afixadas na parede (10 min.).</p>
<p>Criação e Gestão de Espaços Lúdicos</p> <p>(15 min.)</p> <p>Computador; vídeo; <i>datashow</i></p>	<p>5. Apresentação: Histórico da Criação de Espaços Lúdicos no Mundo e no Brasil</p> <p>Desenvolvimento:</p> <p>a) O formador faz uma apresentação dialogada sobre o tema, utilizando os <i>slides</i> “História dos Espaços Lúdicos” (páginas 71 e 72).</p> <p>b) O formador fecha, levantando com os participantes alguns aspectos essenciais a serem considerados na implantação e funcionamento dos espaços lúdicos de diferentes tipos: brinquedotecas, <i>playgrounds</i>, parquinhos, praças e outros.</p>
<p>Fechamento</p> <p>(10 min.)</p> <p>Conjuntos de três fichas – amarela, vermelha e verde – um conjunto para cada participante</p>	<p>6. Avaliação por cores</p> <p>Desenvolvimento:</p> <p>a) O formador entrega um conjunto de três fichas para cada participante dizendo que: a ficha verde significa que suas expectativas em relação ao módulo foram plenamente satisfeitas; a amarela, que foram parcialmente atendidas; e a vermelha, que não foram atendidas.</p> <p>b) O formador pede que cada participante escolha uma ficha que represente sua avaliação.</p> <p>c) O formador pede que todos ergam suas fichas.</p> <p>d) E chama um ou dois representantes de cada cor para justificar sua escolha.</p>

MÓDULO 4 (4 HORAS)

Momento / Tempo / Materiais	Atividades
<p>Aquecimento</p> <p>(10 min.)</p> <p>Um balão colorido para cada um; sistema de áudio; CD com música alegre</p>	<p>I. Brincadeira de Corações ao Alto (<i>Sursum Corda</i>) para acordar o corpo e a mente</p> <p>Desenvolvimento:</p> <p>a) Os participantes são dispostos pela sala, com bastante espaço entre um e outro, cada um segurando um balão colorido.</p> <p>b) O formador pede que cada um imagine que o balão é seu coração.</p> <p>c) Os participantes assopram para encher seu “coração”, colocando dentro dele todo o ânimo que precisam para levar adiante a proposta de criar e fortalecer espaços lúdicos no município.</p> <p>d) Ao som de música alegre, os participantes vão jogar o balão para o alto, esforçando-se para não deixá-lo cair, enquanto a música estiver tocando.</p> <p>e) Ao final, o formador pede que alguns comentem como se sentiram ao fazer a atividade. É difícil manter o coração no alto? O que é preciso fazer para não deixá-lo ir ao chão?</p>
<p>Reconhecimento dos espaços lúdicos no território</p> <p>(60 min.)</p> <p>Mapa do município; cartaz com ícones com os equipamentos públicos e comunitários onde existem ou poderiam existir espaços lúdicos; bolinhas adesivas amarelas, verdes e vermelhas; papel <i>kraft</i></p>	<p>2. Mapeando os espaços lúdicos do município</p> <p>Preparação:</p> <p>Mapa grande do município é projetado ou afixado na parede e cartaz com ícones representa diferentes locais/escolas, creches, UBSs, Igrejas, CRAS, Conselhos Tutelares, Hospitais.</p> <p>Desenvolvimento:</p> <p>a) Os participantes são reunidos em pequenos grupos, cada um ao redor de uma folha de papel <i>kraft</i>.</p> <p>b) Em cada grupo, os participantes desenham um esboço de mapa do seu município e colocam, nos locais adequados, desenhos dos ícones relativos a cada equipamento (20 min.).</p> <p>c) Ao lado de cada ícone, colocam: bolinhas verdes onde já existem espaços lúdicos em pleno funcionamento; amarelas nos locais onde esses espaços poderiam ser aperfeiçoados; e vermelhas nos locais onde poderiam ser reativados ou criados (10 min.).</p> <p>d) Os mapas são afixados nas paredes e visitados pelos grupos (10 min.).</p> <p>e) Em plenária, discutem-se as diferentes percepções sobre a mesma realidade. O formador fecha, consolidando esse mapeamento com o diagnóstico inicial realizado no Módulo 1 quando os participantes identificaram o que já existia e o que faltava em termos de espaços lúdicos (20 min.).</p>
<p>INTERVALO (15 min.)</p>	

(Cont.)

MÓDULO 4 (4 HORAS)

Momento / Tempo / Materiais	Atividades
<p>Esboço de Plano de Ação ou Revitalização de um Espaço Lúdico</p> <p>(60 min.)</p> <p>Papel <i>kraft</i>; canetas <i>pilot</i>; fita crepe (uma unidade por subgrupo)</p>	<p>3. Esboçando um projeto de implantação ou revitalização de espaço lúdico</p> <p>Desenvolvimento:</p> <p>a) O formador propõe que, à luz do mapeamento realizado e considerando as aprendizagens sobre as características dos espaços lúdicos e dos critérios para sua implantação, os participantes se reúnam em pequenos grupos, por setores, para esboçar projetos de implantação ou revitalização de espaços lúdicos (5 min.).</p> <p>b) O formador orienta sobre o passo a passo da elaboração de um Plano de Ação de acordo com o modelo proposto no Caderno B (10 min.).</p> <p>c) Os participantes, nos subgrupos setoriais, esboçam os Planos de Ação, com a assessoria do formador, escrevendo-os em folhas de papel <i>kraft</i> (30 min.).</p> <p>d) Esboços de Planos de Ação são afixados nas paredes e “visitados” por todos os participantes, para identificar oportunidades de articulações intersetoriais – por exemplo, professores da creche podem ajudar a decorar as salas do espaço lúdico de uma UBS vizinha (15 min.).</p>
INTERVALO (15 min.)	
<p>Elaborar um Plano de Reedição – prospectar os próximos passos</p> <p>(35 min.)</p> <p>20 cópias da programação de cada um dos quatro módulos; quatro cópias de cada módulo para cada um dos grupos de trabalho; papel <i>kraft</i> ou cartolina; canetas <i>pilots</i> e fita crepe para cada grupo</p>	<p>4. Planejando a Reedição da Oficina</p> <p>Desenvolvimento:</p> <p>a) Formar subgrupos, compostos por profissionais do mesmo serviço ou semelhantes, e entregar o detalhamento resumido da programação dos quatro módulos, vivenciados nestes dois dias.</p> <p>b) Definir um público-alvo a ser envolvido e planejar ações para reeditar essa Oficina, no todo ou em parte, estimulando a implantação ou revitalização de espaços lúdicos que possam ser usados por crianças de até 3 anos.</p> <p>c) Convidar os grupos setoriais para inserir um aspecto intersetorial nas ações propostas.</p> <p>d) Registrar as decisões em papel <i>kraft</i> ou cartolina, de acordo com esquema de Plano de Ação apresentado pelo formador, preparando apresentação em plenária.</p>
<p>Aperfeiçoamento de um dos Planos de Reedição</p> <p>(40 min.)</p>	<p>5. Plenária de Debate e Aperfeiçoamento</p> <p>Desenvolvimento:</p> <p>a) Os Planos são afixados nas paredes.</p> <p>b) Um relator de cada subgrupo expõe o plano elaborado, com apoio dos demais membros do grupo.</p> <p>c) Um dos planos é aperfeiçoado, por meio de perguntas de esclarecimento e sugestões da plenária.</p>

(Cont.)

MÓDULO 4 (4 HORAS)

Momento / Tempo / Materiais	Atividades
<p>Avaliação e Encerramento da Oficina</p> <p>(20 min.)</p> <p>Duas folhas de papel A4 e canetas <i>pilot</i></p>	<p>6. Avaliando e preparando-se para a ação</p> <p>Desenvolvimento:</p> <p>a) O formador sugere que os participantes contornem sua própria mão e pé em folhas separadas de papel e, em seguida, escrevam, na mão, o que trouxeram e, no pé, o que estão levando da Oficina e o que vão fazer com isso nos seus locais de trabalho.</p> <p>b) Pede aos participantes que preencham uma Ficha de Avaliação (ver página 78) de forma individual e anônima.</p>



9. Alinhamento conceitual

BRINCADEIRA

Qualquer atividade que provoque prazer, sem visar à obtenção de resultados imediatos de ordem prática ou utilitária, mas que afete positivamente a existência da pessoa, tornando-a mais resiliente e criativa. Brincadeiras ou folguedos coletivos podem aumentar a coesão social de grupos humanos.

BRINCAR

“É o melhor caminho para uma educação integral. Seus benefícios para a criança incluem o desenvolvimento físico, cognitivo, emocional e de valores culturais, bem como a socialização e o convívio familiar. Quando uma criança brinca, ela entra em contato com suas fantasias, desejos e sentimentos, conhece a força

e os limites do próprio corpo e estabelece relações de confiança (vínculos positivos) com o outro. No momento em que está descobrindo o mundo, ao brincar, testa suas habilidades e competências, aprende regras de convivência com outras crianças e com os adultos, desenvolve diversas linguagens e formas de expressão e amplia sua visão sobre o ambiente que a cerca. Brincando, constitui sua identidade sem se basear em um modelo único (às vezes carregado de rótulos e preconceitos), pois tem a oportunidade de experimentar as situações de maneiras diferentes daquelas vividas no mundo ‘real’. Tudo isso enquanto se diverte” (PNPI, 2010, p. 52). Embora a infância seja a idade do brincar por excelência, brincar não é uma atividade exclusiva-

mente infantil. Pessoas de todas as idades brincam, e quanto mais os adultos mantêm sua disposição lúdica, mais criativos são e mais aptos se tornam a promover a brincadeira infantil.

BRINQUEDO

Objeto que serve de suporte à brincadeira ou que a estimule, construído com essa finalidade ou não. Há brinquedos apropriados para atividades sensório-motoras, físicas e intelectuais. Alguns reproduzem o mundo técnico e social. Podem propiciar o desenvolvimento afetivo, estimular a criatividade e as relações sociais. Os brinquedos para crianças devem satisfazer critérios de higiene, segurança e adequação à faixa etária.

BRINQUEDOTECA

Espaço lúdico comunitário, também denominado Ludoteca, instalado em equipamentos de Saúde, Educação, Desenvolvimento Social e outros. Numa brinquedoteca se encontram brinquedos de diferentes tipos, adequados às diversas faixas etárias, e nela as crianças brincam – com a mediação de um adulto, ou sozinhas –, realizando atividades artísticas: expressão plástica, sonora, verbal e corporal; jogos; construções e outras criações.

CRIANÇA

O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) considera criança a pessoa de até 12 anos de idade incompletos, que deve ser protegida e respeitada em todos os seus direitos, levando-se em conta sua condição peculiar como pessoa em desenvolvimento. É preciso assegurar-lhe todas as condições que possibilitem o seu desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e de dignidade. O ECA determina, ainda, que é dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos seus direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária (Lei 8.069/1990 – artigos 2º, 3º, 4º e 6º).

DESENVOLVIMENTO NA PRIMEIRÍSSIMA INFÂNCIA

Consiste no desenvolvimento da criança de 0 a 3 anos, considerando aspectos físicos, emocionais, sociais e cognitivos. A criança precisa de um ambiente acolhedor, harmonioso e rico em experiências desde o período pré-natal, por meio dos cuidados da mãe, família e da interação com o ambiente. O envolvimento da rede de apoio e das políticas públicas que organizam serviços para apoiar as necessidades de famílias e crianças também são fatores fundamentais para o pleno desenvolvimento da criança pequena.

ESPAÇO LÚDICO

Ambiente que favorece o brincar, o jogo e a diversão, estimulando a expressão corporal, sonora, verbal e plástica, no qual podem se encontrar brinquedos de diferentes tipos. Espaços lúdicos adequados a crianças de até 3 anos podem ser organizados nos lares e em equipamentos de uso público, parques, praças, *playgrounds*, salas, quadras e oficinas. O Espaço Lúdico configura-se pelo espaço e tempo do brincar, do jogo e da diversão.

Eles têm o potencial de congregar as famílias da comunidade e oferecer-lhes a oportunidade de troca, lazer e aquisição de informações a respeito do período de desenvolvimento das crianças e orientações sobre quais estímulos e atividades são mais adequados para a faixa etária de 0 a 3 anos.

FAMÍLIA

O desenvolvimento infantil, desde a fase pré-natal, ocorre no contexto da família. A família também é a garantia da construção de uma história, de um passado e de um projeto de futuro. O Plano Nacional pela Primeira Infância (2010) ressalta que, por mais que a família “tenha se modificado na sua estrutura, nas formas de exercer suas funções e nos papéis intrafamiliares em relação à produção das condições materiais e culturais de sobrevivência e na função geracional, continua sendo a instituição primordial de cuidado e

educação dos filhos, mormente nos seus primeiros anos de vida” (PNPI, 2010, p.15). Apoiar as famílias grávidas e com crianças de até 3 anos é colocar o foco em suas forças e não em suas eventuais carências; é desenvolver a sua resiliência, ajudando-as a reconhecer as redes sociais às quais pertencem e o patrimônio que possuem e que podem ser colocados a serviço do desenvolvimento pleno das crianças e do território em que habitam. Qualquer formato de família pode promover o desenvolvimento na Primeira Infância – com casais hetero ou homossexuais, nuclear ou incluindo avós, tios e primos; com mães ou pais solteiros ou divorciados; com filhos biológicos, adotados ou provenientes de diversas uniões. O essencial é que seus membros amem e protejam a criança, cooperem e se incentivem mutuamente a cuidá-la e estimulá-la.

FORMAÇÃO/FORMADOR

A Formação em Desenvolvimento na Primeiríssima Infância do Programa visa oferecer aos participantes das áreas de Saúde, Desenvolvimento Social, Educação Infantil e outras capacidades que se traduzam em novas práticas setoriais e intersetoriais, de atenção à gestante, puérpera e nutriz, bem como às famílias com crianças de 0 a 3 anos. Realiza-se por meio de Oficinas de Formação sobre temas considerados prioritários para a melhoria da qualidade do atendimento à Primeiríssima Infância.

O formador é um especialista/consultor – responsável por planejar e realizar a Formação, bem como supervisionar (acompanhar e apoiar) o trabalho dos profissionais capacitados, ao atuarem enquanto reeditores dos conteúdos das Oficinas junto a seus pares e na realização dos Planos de Ação.

FUNÇÕES MATERNAS E PATERNAS

Funções maternas dizem respeito ao acolhimento e apoio à criança; funções paternas têm a ver com auxiliar a criança a reconhecer limites e construir um sistema de normas e valores. Funções maternas e paternas são indissociáveis e equilibram-se mutuamente. As duas funções podem ser desenvolvidas si-

multaneamente pelas pessoas que cuidam da criança, independentemente do gênero ou da consanguinidade e são essenciais à construção e ao fortalecimento do vínculo.

INTERVENÇÕES SETORIAIS E INTERSETORIAIS

Intersetorialidade pressupõe a definição de objetivos comuns para os quais cada setor contribui com as suas especificidades, articulando ou produzindo novas ações uns com os outros. Além disso, as ações devem também ser realizadas setorialmente, incrementando-se aquelas promovidas no âmbito dos diferentes níveis dos sistemas de Saúde, Educação, Desenvolvimento Social, Justiça e outros. A resolução dos problemas tende a tornar-se mais eficaz quando os diversos setores definem conjuntamente as prioridades para o desenvolvimento da população infantil local e são estabelecidas interfaces, articulando políticas sociais e iniciativas implementadas no município. A prática intersetorial implica a disponibilidade dos profissionais, interna e externa, de se apoiarem mutuamente através de ações conjuntas e do diálogo, com encontros periódicos para troca de experiências. Um exemplo de intervenção intersetorial: em um município onde se quer promover o aleitamento materno, os profissionais de Saúde nas UBSs dialogam com gestantes, mães e familiares sobre a importância da amamentação, investigam causas que poderiam dificultar o processo, intervêm com as tecnologias apropriadas nas visitas domiciliares e levantam alternativas; creches e escolas encaminham gestantes e mulheres no puerpério aos serviços de Saúde e Assistência Social; ampliam/disseminam informações oferecidas pelas UBSs junto às gestantes e mães de suas comunidades. O serviço de Assistência Social verifica as questões econômico-sociais levantadas pelos profissionais de Saúde e de Educação, que precisam ser equacionadas para que a amamentação e desmame ocorram a contento; agem para que os direitos da mulher que amamenta sejam respeitados, inclusive acionando os operadores da Justiça, e estimulam suas redes de apoio para que necessidades

básicas sejam atendidas. Profissionais dos três setores organizam, juntos, grupos de mulheres e seus apoios para refletir sobre o tema. Também organizam juntos a Semana de Amamentação e conseguem apoio de empresários e da mídia na implementação das atividades.

LÚDICO, LUDICIDADE

Do latim *ludus*, brincar. As atividades lúdicas são aquelas que envolvem o brincar, a brincadeira, a criatividade, a construção, a livre expressão em linguagens artísticas e do corpo, sem almejar objetivos utilitários, mas apenas a diversão, a alegria, o prazer. Na criança, a ludicidade, ou seja, a capacidade de brincar, é inata.

PLANO DE AÇÃO

Resulta de um processo de planejamento participativo, por meio do qual pessoas envolvidas na realização de um objetivo, relacionado à alteração de práticas, indicam claramente como pretendem alcançá-lo no curto e médio prazos. Para tanto, levantam as atividades que precisam realizar, descrevendo, passo a passo, como irão implementá-las, especificando que tipos de recursos humanos e materiais serão mobilizados e estabelecendo o tempo necessário para cada etapa. O Plano de Ação pode ser elaborado por participantes das Oficinas de Formação junto com seus pares e outros parceiros, durante e após o processo de reedição dessas Oficinas.

PLANO DE REEDIÇÃO

É elaborado pelos participantes, ao final de cada Oficina de Formação com o objetivo geral de reeditar, ou seja, recriar, adaptar e repassar aos seus pares, no todo ou em parte, as mensagens das Oficinas descritas nos Cadernos 1 a 6 desta série. Um Plano de Reedição viabiliza a apropriação e disseminação das aprendizagens da Oficina pelos colegas dos participantes, que não estavam presentes. Ao elaborar o objetivo específico, os reeditores devem definir o que desejam realizar (desde implementar uma Oficina de dois dias, até realizar atividades formativas de curta

duração, campanhas, etc.) e os profissionais a serem envolvidos.

PRIMEIRÍSSIMA INFÂNCIA

Primeira Infância é o período que vai do nascimento até os 6 anos de idade (definição do Plano Nacional pela Primeira Infância, 2010). Primeiríssima Infância é a fase inicial da Primeira Infância, entre a gestação e os 3 anos (termo utilizado pela Fundação Maria Cecília Souto Vidigal).

PROGRAMA SÃO PAULO PELA PRIMEIRÍSSIMA INFÂNCIA

É uma parceria entre a Secretaria de Estado da Saúde de São Paulo e a Fundação Maria Cecília Souto Vidigal, municípios e ONGs paulistas, com o objetivo de melhorar o atendimento e cuidado às gestantes e crianças de até 3 anos. O Programa prevê a criação da Linha de Cuidado da Saúde da Criança de 0 a 3 anos, a realização do Curso de Especialização em Promoção do Desenvolvimento Infantil (em parceria com a Escola de Enfermagem da USP) e o desenvolvimento do Índice de Atenção Integral à Primeira Infância (em parceria com a Fundação Seade). Além disso, o Programa atua por meio de: a) formação de profissionais, dos vários serviços de atendimento, para o aprimoramento e a integração de práticas de forma a contribuir para o desenvolvimento integral da criança; b) desenvolvimento e fortalecimento da governança local para construir políticas públicas eficazes; c) mobilização da comunidade visando a importância do estímulo, do cuidado e vínculo emocional nos primeiros anos de vida; e d) apoio a processos de monitoramento e avaliação.

REEDIÇÃO/REEDITOR

A reedição de mensagens e conteúdos adquiridos junto aos seus pares é uma das estratégias do processo formativo do Programa. Segundo Bernardo Toro (1994), o reeditor é alguém com a capacidade de readequar, adaptar, recriar mensagens, de acordo com circunstâncias e propósitos específicos, possuindo credibilidade e legitimidade. Tem, em geral, um “público

cativo” – colegas, alunos, amigos ou clientes com os quais possui contato constante – e é por ele reconhecido. Pode transformar, introduzir e criar sentidos em relação a esse público, contribuindo para modificar suas formas de pensar, sentir e atuar.

SUPERVISÃO/SUPERVISOR

Realizada pelos formadores responsáveis pelas Oficinas do Programa, a supervisão consiste em no mínimo três encontros de 8 horas com os profissionais que passaram pela Formação e pelas reedições. Esses encontros têm o objetivo de oferecer apoio durante o processo de reedição, na elaboração e implementação de Planos de Ação para mudanças de práticas, e aprofundar e tirar dúvidas sobre os conteúdos da Oficina de Formação.

VÍNCULO

Vínculo é um elo, uma ligação forte entre pessoas interdependentes. Segundo Marta Harris (1995), “vínculo é a capacidade de duas pessoas experimentarem e se ajustarem à natureza uma da outra, desenvolvido por meio da interação amorosa e contínua”. O primeiro vínculo que um ser humano desenvolve é com a mãe. A construção desse vínculo, que inaugura e modela os demais, se inicia já na fase pré-natal, graças à comunicação fisiológica e emocional que existe entre mãe e bebê. Ganha concretude maior durante a amamentação. Pode continuar a se fortalecer durante todo o processo do Desenvolvimento na Primeira Infância, o que oferece à criança a base da construção e ampliação de vínculos com as demais pessoas que a cercam e depois com a humanidade em geral.

10. Materiais de apoio

para as Oficinas



TEXTOS

Texto 1 – Nota 10 Primeira Infância – 0 a 3 anos – capítulo “O brincar”

Por Adriana Friedmann. Um projeto do Canal Futura, realizado por meio de parceria entre a Fundação Roberto Marinho e a Fundação Maria Cecília Souto Vidigal (2013).

O brincar

O que é brincar

O brincar, fenômeno que faz parte da vida de todo ser humano, é muito mais do que um episódio da infância: é uma das linguagens essenciais das crianças, refletida nas suas brincadeiras, nas suas expressões lúdicas plásticas, nas suas expressões corporais, musicais, linguísticas, gestuais, etc. O brincar contribui para determinar o temperamento, os potenciais e as possibilidades criativas de cada indivíduo. Trata-se de um fenômeno que começa no nascimento como um impulso inato e irá perdurar e enriquecer-se do repertório das diversas culturas com as quais cada ser humano tem contato ao longo da sua vida, das formas mais variadas, no cotidiano, na profissão, no lazer.

Para poder dar tempo e espaço para o brincar – que inclui brincadeiras, manuseio de materiais, objetos e brinquedos diversos; contato com sons, ritmos, instrumentos musicais, canções; expressão corporal, gestual e diversidade de movimentos; experiências com diversas técnicas e expressões plásticas, entre tantos outros caminhos lúdicos –, é importante criar estes tempos e espaços na vida das crianças.

As etapas do brincar

Jean Piaget (1896-1980) observou e elaborou sua teoria a respeito das diferentes etapas do brincar na vida das crianças. Ele afirma que todas as formas lúdicas acontecem em algum momento no desen-

volvimento do ser humano, porém o momento, a idade ou a especificidade variam conforme cada criança, cada grupo e os materiais e atividades disponíveis.

Piaget distingue três tipos de estruturas que caracterizam o brincar infantil: **o exercício, o símbolo e a regra.**

* **Jogos de exercício** – Nas crianças até 1 ano e meio/2 anos, fase em que aparece a linguagem, a atividade lúdica tem como característica essencial o exercício: as crianças se exercitam nas suas atividades de brincar pelo simples prazer de fazer rolar uma bola, produzir sons ou bater com um martelo, repetindo essas ações e observando seus efeitos e resultados. Essas brincadeiras caracterizam a fase do desenvolvimento pré-verbal e se prolongam, muitas vezes, até a idade adulta; mas, com o passar dos anos, diminuem sua intensidade e importância. Quando o objetivo da brincadeira não dá mais lugar a qualquer aprendizagem, as crianças cansam. Esta é a fase de descobrir o mundo através dos sentidos, e é por isso que o contato com os outros, com objetos e o mundo ao redor são as principais motivações lúdicas.

* **Jogos simbólicos** – Os jogos simbólicos caracterizam a fase que começa com o aparecimento da linguagem e que vai se estender até os 6-7 anos. Especialmente a fase dos 3 anos – com o aparecimento do “eu” – é importante para o desenvolvimento da imaginação e da fantasia. No jogo simbólico, as crianças se interessam pelas realidades simbolizadas, e o símbolo serve para evocá-las. As crianças não brincam para aprender a se lavar ou a dormir, mas para utilizar com liberdade suas habilidades individuais, reproduzir suas ações para mostrá-las a si próprias e aos outros. Imitar, brincar de faz de conta, representar, desenhar, modelar, além de todas as atividades físicas e ao ar livre, são as ações a serem incentivadas neste período. As crianças brincam ainda centradas em si mesmas, e é difícil para elas perceberem o outro como diferente.

Educadores, pais e cuidadores precisam estimular as crianças no seu faz de conta e na sua imaginação, oferecendo elementos e espaços adequados para que elas possam experimentar o mundo à sua volta, imitá-lo, compreendê-lo, expressá-lo. As crianças que não viverem com liberdade este período poderão necessitar, em algum momento das suas vidas, compensar essa falta.

* **Jogos de construção** – Esta fase ocupa uma posição entre o jogo e o trabalho, ou entre o jogo e a imitação, e ocorre de forma paralela à fase dos jogos simbólicos. A construção constitui a transição entre os três tipos e as condutas adaptadas. As crianças, pequenas pesquisadoras, fazem uso de materiais concretos e de conceitos abstratos. A construção e a desconstrução permeiam suas ações. É importante dar especial atenção aos brinquedos escolhidos, pois as crianças gostam de desmontar, descobrir o que há por dentro de cada objeto, material ou brinquedo. Por exemplo: crianças de 2 ou 3 anos empilham blocos – materiais concretos; mais adiante, elas irão construir conceitos matemáticos – conceitos abstratos.

* **Jogos de regras** – Embora o jogo de regras seja característico a partir dos 6/7 anos, as crianças começam bem antes a ter contato com eles. As regras são universais, externas às crianças ou a seus grupos. Jogos de tabuleiro e de quadra contribuem para a introdução das crianças no mundo socializado e com regras, levando a elas a consciência do outro e estimulando a competição e a cooperação.

Potencial do brincar para o desenvolvimento integral das crianças

Compreender qual é o impacto do brincar na vida das crianças implica conhecer como acontece o processo de desenvolvimento delas. As crianças se desenvolvem de forma integrada nos aspectos cognitivo, afetivo, físico-motor, moral, linguístico e social. Esses processos acontecem a partir das suas interações com o meio físico e social: as crianças vão conhecendo o mundo a partir de suas ações sobre ele. Nessas interações, elas vão assimilando determinadas informações, segundo os seus estágios de desenvolvimento.

Estimular é fazer com que as crianças se tornem ativas, pelo que é importante prestar atenção aos estímulos que as tornam passivas (TV, *videogames*, alguns brinquedos). Movimentar-se, sorrir, falar e brincar estão ligados ao amadurecimento do sistema nervoso e têm um profundo sentido educacional, levando ao desenvolvimento de “redes neuronais” que poderão ser acionadas em aprendizagens posteriores.

Assim, a família, a escola e o meio cultural são fundamentais para apresentar novas informações.

Afetos positivos nas interações das crianças com os adultos geram sentimentos de segurança e prazer, fatores imprescindíveis para a saúde mental das mesmas.

Até o aparecimento da linguagem, as crianças conhecem o mundo através dos seus sentidos. Depois, na sequência, entram em um período de elaboração de imagens internas (fantasias, representações simbólicas) que vão se formando e se expressando; e de percepções externas que se impregnam nos seus corpos: o que ouvem, o que veem e experimentam fica gravado com maior ou menor impacto.

Há um aspecto ao qual se deve dar especial atenção quando se trabalha com o brincar de forma mais consciente: deve-se procurar resgatar sua espontaneidade

O potencial do brincar

Para cuidadores e/ou professores, é interessante propor brincadeiras e outras atividades que levem em conta a realidade de cada grupo de crianças, a partir de propostas que constituam desafios e sejam, ao mesmo tempo, significativas e capazes de incentivar a descoberta, a criatividade e o espírito crítico, possibilitando às crianças a construção de autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação.

Deve-se prestar especial atenção para não considerar o brincar o único e exclusivo recurso de ação, já que essa seria uma postura ingênua. Trata-se de uma alternativa significativa e importante, mas seu uso não exclui outros caminhos como artes (incluindo música), movimentos, atividades com objetivos específicos, entre outras.

Há um aspecto ao qual se deve dar especial atenção quando se trabalha com o brincar de forma mais consciente: deve-se procurar resgatar sua espontaneidade e, junto com ela, sua importância no desenvolvimento integral das crianças.

O desenvolvimento integral das crianças

O desenvolvimento cognitivo

Piaget mostrou a importância do caráter construtivo do desenvolvimento cognitivo nas crianças, rejeitando a visão de que as ideias são inatas, adquiridas sem esforço ou transmitidas hereditariamente. Tam-

O desenvolvimento cognitivo é espontâneo e ligado ao processo geral da embriogênese, que diz respeito ao desenvolvimento do corpo, do sistema nervoso e das funções mentais

bém esclareceu que o desenvolvimento intelectual é produto da própria atividade das crianças, que não param de estruturar e reestruturar seus próprios esquemas, de construir o mundo à medida que o percebem.

O desenvolvimento cognitivo é espontâneo e ligado ao processo geral da embriogênese, que diz respeito ao desenvolvimento do corpo, do sistema nervoso e das funções mentais. Trata-se de um processo de desenvolvimento total. Em outras palavras, refere-se à totalidade das estruturas de conhecimento.

Uma vez responsável pela formação dos conhecimentos, o desenvolvimento cognitivo é resultado de uma interação entre o sujeito – sua principal fonte – e o meio em que ele vive. A aquisição do conhecimento depende do desenvolvimento a que o sujeito está submetido. A assimilação de determinadas informações só é possível em certos níveis de desenvolvimento.

Podem-se distinguir três estágios ou períodos de desenvolvimento que marcam o aparecimento dessas estruturas sucessivamente construídas. São eles:

1. **Período sensório-motor:** do nascimento a 1 ano e meio de idade, as crianças conhecem o mundo, os outros e os objetos ao seu redor a partir de interações; percepção; sentidos; imitação; e experimentação.
2. **Período da inteligência representativa:** a partir do aparecimento da linguagem – de 1 ano e meio até 6, 7 anos – desenvolvimento da imaginação e fantasia; universo simbólico; faz de conta; teatro; contos; e construção de conceitos.
 - a. *Período pré-operatório* – 2 a 7/8 anos
Neste período, as crianças estão muito centradas em si mesmas. É a fase dos “porquês” e elas agem simulando. As crianças percebem de forma global, sem discriminar detalhes. Elas agem no nível das intuições.
 - b. *Período das operações concretas* – 7 a 11/12 anos
As crianças desenvolvem, neste período, noções de tempo, espaço, causalidade, noções físicas. Elas ainda dependem do mundo concreto para chegar à abstração.

Nesta fase, as crianças já são capazes de compreender e seguir regras e se colocar no lugar dos outros.

3. Período das operações formais: construção das estruturas intelectuais próprias (raciocínio hipotético-dedutivo): dos 11 até os 15, 16 anos. Ocorre aqui o momento mais importante no desenvolvimento da inteligência: o ser humano consegue libertar-se do pensamento concreto. A partir deste período, o diálogo torna-se possível. O indivíduo consegue se colocar no lugar do outro e cooperar.

As fases de desenvolvimento da inteligência nas crianças são diretamente influenciadas pela hereditariedade e pelas experiências adquiridas por elas mesmas.

A característica essencial da aprendizagem, segundo o estudioso **Lev Vygotsky**, compreende a área de desenvolvimento potencial. Ela faz nascer, estimula e ativa nas crianças processos internos no âmbito das inter-relações com os outros, que são absorvidos pelo curso do desenvolvimento e se convertem em aquisições internas.

Lev Vygotsky (1896-1934), pensador russo, foi pioneiro ao apontar que o desenvolvimento intelectual e cognitivo das crianças se dá em decorrência das interações sociais e das condições de vida delas. A principal diferença entre o pensamento de Piaget e de Vygotsky é que o primeiro partiu do estudo do indivíduo e generalizou para o estudo do coletivo, e o segundo partiu do coletivo para o individual.

O desenvolvimento através das interações sociais e da influência do contexto sociocultural

No processo de construção do conhecimento, as interações sociais entre as crianças devem ser distinguidas de outras interações (com objetos, com atividades), bem como das interações que ocorrem com os adultos. Graças às suas experiências sociais as crianças têm acesso à cultura, aos valores e conhecimentos historicamente criados pelo homem. Vygotsky salienta, ainda, a importância da atividade das crianças na construção de seu conhecimento, tanto na família quanto na comunidade.

Ao se aprofundar no estudo do papel das experiências sociais e culturais a partir da análise do jogo infantil, Vygotsky afirma que as crianças transformam, graças à imaginação, os objetos produzidos



socialmente. Por exemplo: um lápis poderá se transformar em um avião, uma caixa em um carro, e assim por diante. Dessa forma, as crianças internalizam conceitos do mundo e da sua cultura, experimentando e dando significados diversos aos objetos à sua volta.

Durante a atividade lúdica, as crianças podem ser despertadas pela consciência de conhecimentos sociais, que poderão ajudá-las no desenvolvimento de uma compreensão positiva da sociedade e na aquisição de habilidades.

O desenvolvimento da linguagem

A linguagem, forma de representação verbal, é uma habilidade básica no processo de desenvolvimento. De acordo com Piaget, ela só aparece depois do pensamento, que por sua vez depende, sobretudo, da coordenação de esquemas sensório-motores.

Por ser uma forma de comunicação e expressão, a linguagem constituiu-se em meio de interação social. Falar, ler e escrever são recursos que o indivíduo utiliza para ter acesso aos conhecimentos construídos pela história e pela sociedade.

Paralelamente, a linguagem permite desenvolver a memória, a imaginação e a criatividade, bem como – e muito especialmente – passar do pensamento concreto ao abstrato. A linguagem é, portanto, o meio básico de comunicação social dos indivíduos. Até adquirir essa habilidade, as crianças se valem da atividade lúdica para comunicar seus pensamentos e sentimentos.

Uma vez que está intimamente relacionada à representação simbólica, a atividade lúdica reflete e facilita o seu desenvolvimento.

O desenvolvimento afetivo

À medida que a criança se desenvolve e interage com o meio e o grupo, são formadas suas identidades, autoimagem e personalidade. Indissociável do processo de construção do conhecimento é a afetividade, que, de fato, vai influenciar o caminho das crianças na escolha de seus objetivos.

Amor, ódio, agressividade, medo, insegurança, tensão, alegria ou tristeza são alguns dos afetos mais comuns, com os quais cabe ao educador lidar para encaminhar as crianças em seu desenvolvimento.

A motivação é outro fator que influencia o desenvolvimento. Se ela for significativa, as crianças vão se esforçar para desenvolver ati-

vidades mais complexas. Por outro lado, se as crianças estiverem afetivamente perturbadas, poderão sofrer bloqueio no desenvolvimento geral, pois os problemas afetivos consumirão suas energias.

Nos primeiros anos de vida, a atividade lúdica espelha e melhora o progresso das crianças; na idade escolar, mediante a autoafirmação, essa atividade vai ajudá-las na tarefa de consolidação do eu. É por intermédio da ludicidade que se pode comprovar a importância dos intercâmbios afetivos das crianças entre si ou com os adultos significativos, como pais, professores e família. A atividade lúdica é uma “janela” da vida emocional das crianças, um espelho que revela o que a criança está vivendo, sentindo, seus medos, angústias, inseguranças.

A oportunidade de as crianças expressarem seus afetos e emoções por meio do brincar é estimulada pelo oferecimento de um ambiente e um espaço que facilitem sua expressão. A tarefa de criar tais condições, no entanto, é do adulto.

O desenvolvimento físico-motor

Assim como o conhecimento, o sujeito constrói os movimentos, construção que não depende apenas de “recursos biológicos e psicológicos”, mas também de “condições do meio ambiente no qual ele vive” (Freire, 1989).

As crianças se desenvolvem por meio da exploração do corpo e do espaço. Para Piaget, a ação psicomotora é precursora do pensamento representativo e do desenvolvimento cognitivo. A interação das crianças em ações motoras, visuais, táteis e auditivas sobre os objetos do seu meio é essencial para o seu desenvolvimento integral. A atividade sensorio-motora é especialmente importante para o desenvolvimento de conceitos espaciais e da habilidade de utilizar termos linguísticos correspondentes.

A atividade lúdica é o meio básico mediante o qual se dá o desenvolvimento físico-motor. O equipamento utilizado e os espaços pensados para a brincadeira são fundamentais para a motivação de diferentes tipos de jogos motores.

A introdução de brincadeiras que estimulem o desempenho físico-motor nunca foi tão importante como hoje em dia, quando a brincadeira infantil vem sendo comprometida por atividades sedentárias, como ver televisão e brincar com jogos no computador.

Nos primeiros anos de vida, a atividade lúdica espelha e melhora o progresso das crianças

Dessa forma, também para o desenvolvimento físico-motor, brincar tem papel fundamental no ambiente escolar, e deve ser aproveitado num trabalho integrado com áreas afins.

O desenvolvimento moral

O desenvolvimento moral é também um processo interior construído ao longo do tempo. As regras exteriores são apropriadas pelas crianças, quando elas as constroem sem pressões. As crianças criam suas próprias regras morais quando resolvem “sacrificar certos benefícios imediatos em proveito de uma relação recíproca de confiança com o adulto ou com outras crianças” (Kamii, 2009). Essa relação é o pano de fundo para o desenvolvimento da autonomia, que só pode ser conseguida com a cooperação.

Nessa linha de pensamento, Piaget constata que a forma mais interessante de promover a cooperação, fator essencial do progresso intelectual, é o trabalho em grupo.

Os jogos em grupo, norteados por regras convencionais, arbitrárias, fixadas por convenção e consenso, são particularmente interessantes. “Os papéis de cada criança são interdependentes, pois um não pode existir sem o outro; são opostos, pois um tem que prever o que o outro vai fazer, o que implica a possibilidade de usar de estratégia; são colaboradores, pois o jogo não pode acontecer sem um mútuo acordo dos jogadores nas regras e uma cooperação, seguindo-as e aceitando suas consequências” (Kamii & Devries, 1991).

Os jogos são sistemas complexos de regras, e as regras morais, por sua vez, são recebidas, a cada geração, pelas anteriores, ao passo que os jogos sociais comportam regras elaboradas pelas crianças. Na transmissão das regras do jogo de bolinhas, por exemplo, os mais velhos passam às crianças a forma de brincar.

No jogo estão compreendidas: a cooperação e a autonomia; a consciência da regra; a consciência da razão de ser das leis.

É importante frisar que os bebês e crianças entre 0 e 3 anos, por ainda estarem em uma fase egocêntrica, não têm como adquirir esta noção de grupo. Mas é nesta idade que as primeiras sementes, por meio da convivência com outras crianças, família ou grupos, podem desencadear esta percepção para o seu desenvolvimento futuro.

Todas as áreas de desenvolvimento foram analisadas de forma independente para melhor caracterização. No ser humano, porém, elas existem integradas, o que não permite isolá-las umas das outras.

Espaços, atividades, brincadeiras e brinquedos adequados

Espaços

Desde o nascimento até os 3 anos, as crianças precisam sempre de um adulto por perto. O espaço no qual a criança se movimenta precisa ser seguro, minimizando os riscos de acidentes.

Nessa idade, é muito importante que as crianças saiam diariamente para tomar ar puro e sol entre 9 e 11 horas da manhã, ou entre as 15-16 horas. Que estejam em contato com a natureza em locais em que não haja risco de levar à boca aquilo que possa machucá-las ou provocar doenças ou contaminações. A criança precisa ser protegida do excesso de exposição ao sol, mas deixada solta para explorar o espaço e as diferentes possibilidades do espaço. No parquinho, é importante reparar se a areia está limpa e se os brinquedos não oferecem riscos com lascas, pontas, pregos, etc. A criança leva tudo à boca, e por isso o olhar permanente do adulto e a adequação do entorno são essenciais.

A criança precisa de estímulos, mas sem exageros. Ambientes como *shopping centers* ou espaços muito barulhentos e lotados não são adequados, pois acabam deixando os pequenos muito irritados. Espaços comunitários de convivência, teatrinhos voltados para a faixa etária, sobretudo para as crianças de 2 e 3 anos, precisam ser escolhidos com atenção no que se refere aos conteúdos, para que elas não fiquem assustadas e para que haja liberdade para se movimentarem. As crianças precisam poder se deslocar, correr, experimentar o próprio corpo. Em geral, as crianças pequenas não permanecem concentradas mais do que 10 a 15 minutos na mesma atividade. Espaços menores, seguros e sem exagero de barulho e estímulos são os mais interessantes.

Quando em casa, é importante que a criança esteja em espaços por onde possa se movimentar e ter objetos ou brinquedos adequados que possa explorar levando à boca, jogando, deixando rolar e que não venham a machucá-la. Objetos ou brinquedos sonoros, que estimulem o movimento e apreensão, a curiosidade, são ótimos, mas nada em excesso.

As crianças, nesta idade, precisam de rotinas: para comer, para dormir, serem higienizadas, brincar, etc. Passeios podem cansá-las, portanto não é recomendável exagerar ou emendar um programa em outro. É importante que o adulto se adéque ao programa da criança e não o contrário.

Desde o nascimento até os 3 anos, as crianças precisam sempre de um adulto por perto



As atividades e brincadeiras

1. **Brincadeiras e jogos livres** – o tempo livre das crianças é essencial para o seu desenvolvimento. É a hora em que cada criança escolhe do que quer brincar, com quem, com o quê. É a oportunidade de o adulto conhecer os gostos, interesses e habilidades das crianças.
2. **Brincadeiras e jogos direcionados ou estruturados** – brincadeiras, jogos, materiais e brinquedos podem constituir a grande possibilidade para se introduzir ou ensinar diversos conteúdos, atitudes e valores. É possível, por meio de atividades criativas, brincadeiras, jogos e inúmeras atividades adequadas, trazer a ludicidade para introduzir:
 - os primeiros sons e palavras da língua nativa ou de outras – por meio do teatro, contação de histórias ou dos jogos de papéis;
 - noções matemáticas – com jogos e brincadeiras com números, contagem dos dedos, de objetos, músicas ou brincadeiras com os dedos, etc.;
 - incentivo às artes e à criatividade – por meio da criatividade, manuseio de diversas técnicas e materiais e dos jogos de construção: com giz de cera, tintas não tóxicas, massinhas, construções com cubos na areia ou na terra, construção de casinhas, cidades, etc.;
 - incentivo ao movimento – focando nas brincadeiras e jogos sensório-motores e brincadeiras físicas: brincadeiras de pular, rodar, empurrar com elementos de apoio, bolas, etc.

O interessante é chegar a um equilíbrio entre os dois tipos de brincadeiras – as livres e as direcionadas – e sempre levar em conta a adequação, conforme o estágio de desenvolvimento de cada grupo de crianças, interesses, necessidades e potenciais. É importante observar e registrar a qualidade do brincar do ponto de vista motor, social, emocional, estético, cognitivo, comunicativo e moral, assim como as diversas temáticas e os comportamentos que aparecem durante as brincadeiras, já que as crianças, como mencionado aqui, desenvolvem-se de forma integral.

Embora existam numerosos programas de televisão especialmente pensados para a Primeira Infância, não é recomendável a exposição à tevê, computador ou vídeos por longos períodos. E a seleção do que as crianças assistem deve ser bem criteriosa. As crianças pequenas precisam experimentar e usar todos os seus sentidos para poder se

desenvolver de forma saudável, e o universo digital é apenas um dos estímulos que irão contribuir para isso. Expor as crianças a esse estímulo durante períodos muito longos irá prejudicar este processo de desenvolvimento integral.

Faz de conta

As brincadeiras de faz de conta não têm regras fixas, pois mudam de criança a criança, o seu momento, os objetos com os quais brinca, o que está vivendo, seus companheiros de brincar, situações que quer compreender, medos que precisa assimilar.

O faz de conta (brincar de casinha, médico, supermercado ou outras situações que reproduzem a vida real), a imitação, o teatro, brincadeiras corporais, de construção, de roda, musicais, confecção de brinquedos com sucata, introdução de brincadeiras tradicionais, teatrinhos de fantoches, teatros de sombras, etc., trabalhos manuais adequados, mágicas, construção de pipas – com a assistência de um adulto – ou outros brinquedos, entre inúmeras outras atividades, são exemplos do imenso repertório que pode ser proposto às crianças no estágio do Jogo Simbólico.

O faz de conta tem o potencial de desenvolver valores, socialização, expressões diversas, cuidados; aproximar da vida real, imaginada, desejada, temida. Ajuda as crianças a trabalharem, de forma inconsciente, conflitos ou sofrimentos que possam estar vivenciando e a assimilarem situações do entorno.

Brinquedos de construção

Brinquedos de montar, construir e encaixar são adequados e auxiliam as crianças a montarem suas próprias cidades, casas, cenários ou histórias.

Habilidades psicomotoras, incluindo a coordenação olho-mão e o desenvolvimento da habilidade dos dedos e das mãos, podem ser estimuladas com brinquedos de montar e desmontar mais complicados, blocos de tamanhos e formas diferentes, assim como jogos e quebra-cabeças simples.

Pelo fato de a criança ser um “pequeno cientista” que quer descobrir sempre o que tem “por dentro” dos brinquedos ou objetos, é fundamental a escolha criteriosa dos materiais aos quais ela tem acesso.

Brincadeiras de roda

As brincadeiras de roda funcionam para juntar as crianças em grupo. Em geral, são acompanhadas de músicas ritmadas e nelas participam todas as crianças da mesma forma. As regras variam conforme a brincadeira. As canções são geralmente ritmadas, simples e fáceis de serem memorizadas pelas crianças.

Estas brincadeiras são muito atrativas para os bebês e para as crianças pequenas, pois acolhem, dão segurança, permitem que elas se vejam, se reconheçam, se organizem. Aprendem ritmos, a bater palmas, incorporam novo vocabulário, aprendem a esperar a vez, a sentar, a movimentar-se seguindo uma direção, desenvolvem a motricidade, trabalham o corpo, as emoções, a autoestima e diversas habilidades.

Atividades corporais

São ótimas escolhas atividades com bola, corda, materiais que incentivem o movimento e que estimulem brincadeiras corporais, como tico-tico, carrinhos para puxar, subir ou carregar brinquedos; objetos para subir ou cavalgar. São também boas opções os brinquedos ao ar livre, como bolas, brinquedos infláveis, espelhos d'água ou caixas de areia com pás e cubos.

As brincadeiras com bolas são uma introdução aos jogos estruturados, e as regras variam. As bolas devem ser grandes ou médias e leves para as crianças pequenas. Estas brincadeiras não precisam ter regras fixas, pois as crianças ainda não estão prontas para segui-las.

A bola motiva, atrai, socializa, trabalha a coordenação motora, capacidades e habilidades corporais e o movimento.

Os materiais e brinquedos

Na seleção de brinquedos e materiais, são importantes as cores, tamanho, não toxicidade de tintas, materiais que não machuquem, materiais naturais. Sobretudo para os bebês, escolher objetos grandes, atóxicos, com costuras reforçadas, sem lascas, sem pontas, sem fios, de preferência materiais naturais – algodão, lã, madeira, já que elas levam tudo à boca e os exploram por meio dos sentidos.

Os brinquedos devem estimular a fantasia, a construção, a cognição e o movimento físico-motor: brinquedos feitos de sucata, pa-

nos, madeira, bolas, blocos, motocas; móveis em escala, acessórios de casinha, bonecas, acessórios para construção de cenários, fantasias, blocos de encaixe, jogos de construção; acessórios para brincadeiras, materiais para artes plásticas, livros de pano, plástico e cartolina dão o tom às propostas e devem respeitar interesses, necessidades, potenciais e a cultura local.

As crianças ficam muito motivadas quando suas pequenas conquistas são comemoradas

Atitudes das crianças ao brincar

No ato de brincar, as crianças reagem com o corpo – movimentos, gestos, olhares, sorrisos, expressões faciais de desconforto, frustração e alegria, conquista. Com o movimento de mãos, braços e pernas, demonstram sua agitação, excitação ou euforia.

Frente ao estímulo de uma voz, um barulho, uma música, um som, reagem com o corpo na direção de onde vem o estímulo, podendo gostar ou não, ficar assustadas ou começar a imitar o que escutam.

As crianças, quando motivadas a alcançar um objeto ou uma pessoa próxima, são desafiadas a se movimentar. Brinquedos ou objetos estimulantes e interessantes as fazem reagir com seus corpos.

As crianças, ao observarem outras pessoas, imitam seus gestos e comportamentos de comunicação, alegria, tristeza, raiva, surpresa, etc.

As crianças tendem a responder aos inúmeros desafios a elas apresentados de forma proativa, reagindo positiva ou negativamente, tanto física quanto emocionalmente, com entusiasmo ou com medo, agindo ou ficando quietas. As brincadeiras e brinquedos estimulam também as crianças a se expressarem por meio de sons, imitando, balbuciando, dando gritinhos, experimentando repetir os sons das palavras que escutam.

As crianças ficam muito motivadas quando suas pequenas conquistas são comemoradas. Assim, conseguir rolar uma bola, alcançar um objeto, pegá-lo, construir, montar ou experimentar geram a mais ampla gama de reações, base para o desenvolvimento da personalidade e do temperamento. Por exemplo: elas irão reagir com alegria, frustração, insistência ou desistência, paciência, raiva, etc. Todas essas emoções são expressões determinantes do seu perfil psicológico.

O papel do educador

O educador que pretende facilitar os processos de desenvolvimento das crianças precisa:

- ser um alavancador de novos rumos, motivador para a mudança, o autoconhecimento, a autotransformação e a reformulação de valores orientados para um mundo mais cooperativo, considerando a preponderância da competitividade no mundo atual;
- saber ouvir, observar e reconsiderar o processo de desenvolvimento das crianças;
- refletir a respeito da sua própria prática, recriando-a em função das necessidades das crianças sob sua responsabilidade, avaliando o seu processo e a sua postura;
- reconstruir, junto com outros colegas, os saberes;
- ser flexível e aberto às mudanças;
- trabalhar a partir dos conflitos, procurando caminhos para resolvê-los;
- utilizar o erro como alavanca e desafio para novas possibilidades e aprendizagens;
- formar, propiciar a abertura de canais nas crianças e oferecer ferramentas para que cada uma possa ser ela mesma, se descobrir, se expressar, e para procurar, dentro de si e no mundo externo, as informações necessárias para o seu crescimento;
- facilitar e orientar os processos de desenvolvimento das crianças, colocar questionamentos que as “provoquem” e as “desequilibrem”, em prol da sua transformação, seu desenvolvimento e aprendizagens.

Premissas básicas para a capacitação dos cuidadores e dos educadores

Há três fatores básicos no trabalho educacional:

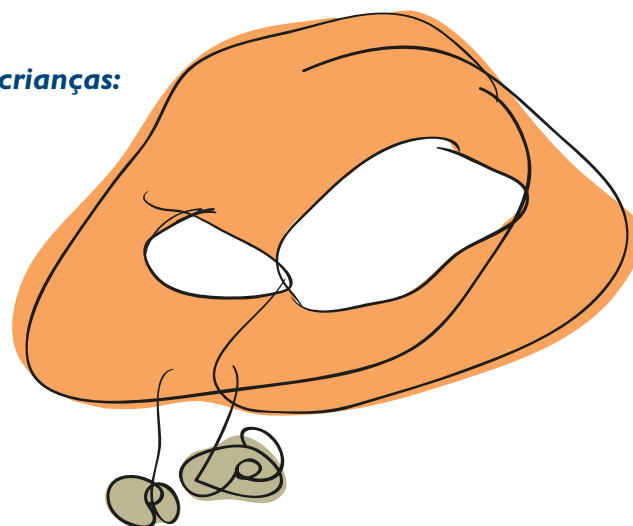
1. a ação – fazer;
2. a reflexão – pensar, refletir;
3. o sentimento – perceber, sentir.

O educador está sempre fazendo, propondo, atuando. Dentro do âmbito do fazer e propor não podemos trazer uma pro-

posta desvinculada de uma reflexão, de um planejamento prévio. Mas o fazer não deve se limitar ao propor, conduzir, controlar e ensinar. Há um ingrediente fundamental nesse fazer que é o observar e escutar – grande desafio de tomar distância e reconhecer a singularidade e a individualidade de cada criança. É a forma que temos de ter informação sobre o momento, os sentimentos, os valores, os pensamentos de cada uma delas.

O que é possível observar no ato de brincar das crianças:

- brincadeiras espontâneas;
- movimentos, expressão corporal;
- emoções, sentimentos;
- vínculos, trocas;
- habilidades;
- interesses;
- necessidades;
- valores;
- potenciais;
- dificuldades.



Em que situações observar

Em todas as situações possíveis é importante observar as atitudes, reações e comportamentos das crianças, inclusive enquanto elas são trocadas, durante a alimentação, no banho, no decorrer das brincadeiras livres – dentro da sala, nos momentos de escolhas autônomas, na hora do recreio e no decorrer das brincadeiras direcionadas e/ou coletivas.

A ampliação do repertório a partir do estudo de teorias, autores e pesquisas na área; dados e informações colhidos a partir da observação e escuta; e a troca com outros profissionais, participação em cursos, etc. são parte do processo de reflexão permanente sobre o trabalho desenvolvido junto às crianças.

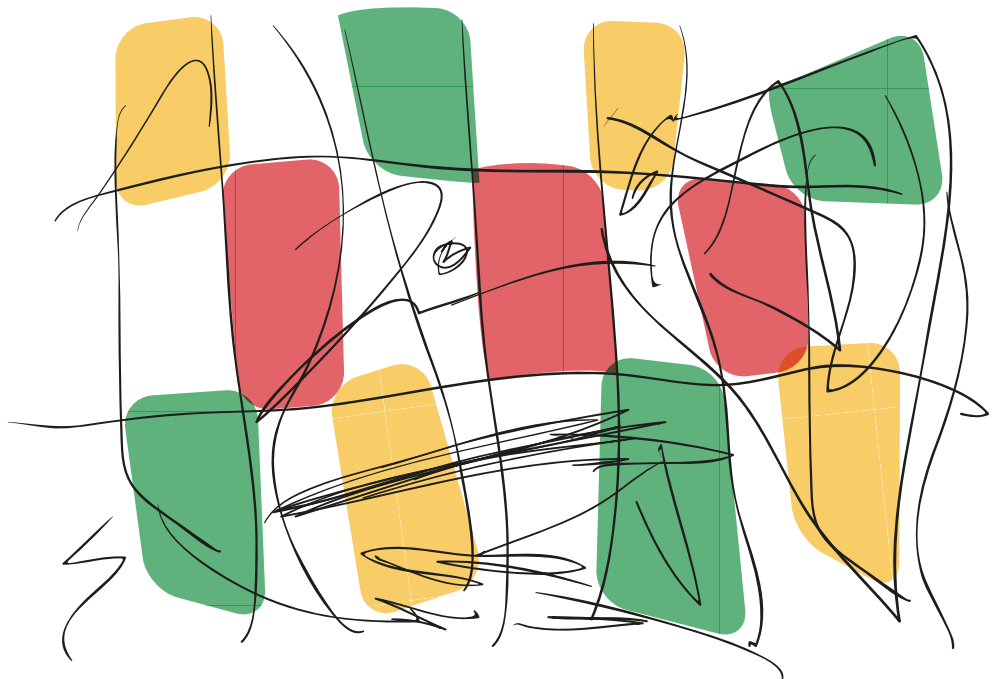
Adequar as propostas às diversas faixas etárias e aos interesses, necessidades, habilidades, potenciais e dificuldades é ponto de partida para um processo educacional bem-sucedido.

É fundamental a percepção, pelo educador, dos próprios sentimentos, *insights*, intuições e reações frente às crianças. O educador é espelho do grupo de crianças com o qual trabalha, ao mesmo tempo

em que o grupo é seu espelho. O educador pode ter a percepção dos sentimentos e emoções das crianças, nem sempre verbais, e a percepção dos seus próprios sentimentos.

No processo de autodesenvolvimento do educador, é importante que ele se dedique ao seu fazer pessoal (pintar, dançar, cantar, escrever, etc.); estar em processo permanente de autoconhecimento através da percepção dos seus *insights* pessoais, introspecção, sinais do corpo – tanto quando está com as crianças quanto em outras situações. E, por fim, a necessidade da reflexão, juntando os seus conhecimentos com os seus fazeres e suas percepções. Ele precisa refletir a respeito da sua postura: objetivos, métodos utilizados, resultados obtidos. E, a seguir, pesquisar possibilidades. E, então sim, reequilibrar e readequar.

A partir da observação e da escuta, é importante registrar (fotos, filmes, escrita, gravações, impressões); analisar, discutir em equipe, refletir a respeito das informações obtidas; replanejar e avaliar de forma contínua; bem como ter flexibilidade para ampliar o leque de atividades lúdicas e temas de trabalho.

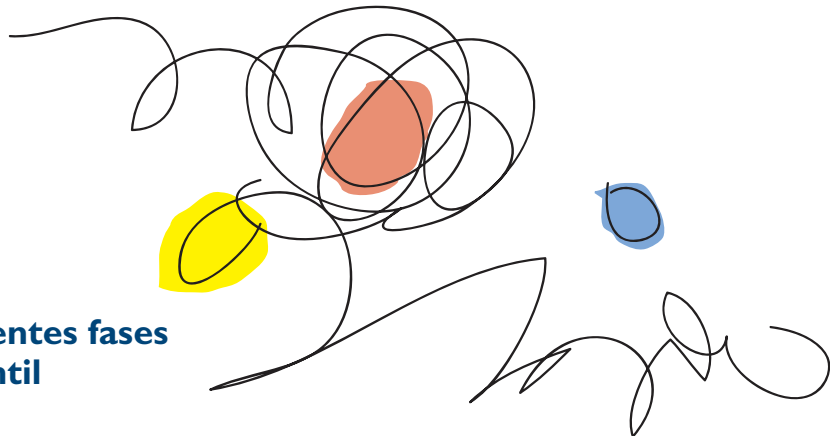


Referências

- ABRINQ. **Guia de brinquedos – Os melhores do ano 1999/2000**. Rio de Janeiro: Globo, 1999.
- ALIANÇA PELA INFÂNCIA. **Caminhos para uma Aliança pela Infância**. Editora Aliança pela Infância, 2004.
- BRAZELTON, T. B.; GREENSPAN, S. **As necessidades essenciais das crianças**. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- EDWARDS, C. **As cem linguagens da criança: a abordagem de Reggio Emilia na educação da Primeira Infância**. Porto Alegre: Artmed, 1999.
- FALK, J. (Org.). **Educar os três primeiros anos – a experiência de Lóczy**. Araraquara (SP): JM, 2004.
- FREIRE, J. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física**. São Paulo: Scipione, 1989.
- FRIEDMANN, A. **O brincar no cotidiano da criança**. São Paulo: Moderna, 2006.
- _____. **O desenvolvimento da criança através do brincar**. São Paulo: Moderna, 2006.
- _____. **O universo simbólico da criança: olhares sensíveis para a infância**. Petrópolis (RJ): Vozes, 2005.
- _____. **A arte de brincar**. São Paulo: Scritta, 1992. Nova edição. Petrópolis (RJ): Vozes, 2004.
- KAMII, C. **Jogos em grupo na Educação Infantil**. São Paulo: Ed. Penso, 2009.
- _____. & DEVRIES, R. **Jogos em grupo na Educação Infantil: implicações da teoria de Piaget**, São Paulo: Trajetória Cultural, 1991.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1948/1978.
- VYGOTSKY, L. **Pensamento e linguagem**. Lisboa: Antídoto, 1979.

Texto 2 – Dicas sobre Desenvolvimento Infantil e Ludicidade

Por Risélia Pinheiro e Iraci Saviani.



Brinquedos para as diferentes fases do desenvolvimento infantil

Período sensório-motor (0 a 18 meses):

- Segundo mês: móveis coloridos, que se movimentam, sonoros, improvisados.
- Seis meses: móveis, chocalhos, brinquedos para morder, bichinhos de vinil, bolas de diferentes texturas e martelos de borracha.
- 8 meses a 1 ano: brinquedos de puxar e empurrar, livros de pano, argolas para encaixe, cubos de panos, bichos de pelúcia, João-bobo, caixa para pôr e tirar objetos, caixa de música, vasilhas para encaixar, bonecas de pano, bola, cavalinho de pau.
- 1 ano a 18 meses: brinquedos pedagógicos, brinquedos de encaixe, bate bola e aperta botões.

Período da Inteligência Representativa:

- Pré-conceitual (18 meses a 4 anos): livros de pano com figuras, telefone, panelinhas e utensílios de cozinha, mobílias e objetos domésticos, bonecas, máscaras, chapéus, fantasias, capas, fantoches, bichinhos de plástico e pelúcia, massa para modelar, quebra-cabeças simples, tambor, pandeiro, corneta, carros, caminhões, trenzinhos, aviões, pianinho, xilofone, cabanas, casinhas, balde, pазinha, bola, triciclo, bolhas de sabão.
- Período intuitivo (4 a 7 anos): blocos de construção, material para pintura e desenho, jogos (dominó, loto, damas, jogos de circuito), carrinho de boneca, livros de história.

- Período das operações concretas (7 a 12 anos): esporte, bolas, raquetes, boliche, futebol de botão, peteca, jogos de montar, minilaboratório, quebra-cabeças, ferramentas para construção de brinquedos.

Alguns lembretes sobre brinquedotecas

Tenha em mente os objetivos do espaço lúdico (Cunha, 2001)

- Enriquecer o relacionamento entre as crianças e seus familiares.
- Proporcionar um espaço onde a criança possa brincar sem cobranças.
- Estimular o desenvolvimento da capacidade de concentração e atenção.
- Desenvolver inteligência, criatividade e sociabilidade.
- Favorecer o equilíbrio emocional.
- Proporcionar acesso a um número maior de brinquedos, de experiências e de descobertas.
- Incentivar a valorização do brinquedo como atividade geradora do desenvolvimento intelectual, emocional e social.

Uma brinquedoteca tem muitos cantos

- Canto da Leitura/Canto Fofo
- Canto do Faz de Conta
- Canto das Invenções
- Canto das Brincadeiras
- Canto das Artes/Sucatoteca
- Canto dos Jogos
- Teatro/Música
- Estantes com brinquedos
- Acervo

Analise os brinquedos

- Para que e para quem são os brinquedos?
- Com quantos brinquedos começar?

- Quantidade de cada tipo.
- Adequação.
- Segurança.
- Limpeza.
- Relação custo-qualidade.

Organize os brinquedos (Classifique-os em um livro de registro com):

- Nome do brinquedo / Produto.
- Número de registro / referência / código.
- Fabricante.
- Data de entrada.
- Localização do brinquedo na estante.
- Classificação e análise de materiais lúdicos (segundo Denise Garon, 1985).
- Classificação de jogos e brinquedos (segundo André Michelet, 1998).

É necessário
haver um acervo
que contemple
os interesses de
todas as crianças
de todas as idades

Para classificar os brinquedos segundo Michelet

De acordo com André Michelet (1998), “as classificações de jogos e brinquedos são tão numerosas que seria impossível e mesmo desnecessário citá-las todas. No entanto, elas podem ser agrupadas em diversas categorias que foram surgindo no decorrer da evolução das diversas concepções do brincar”.

Exemplos de classificação:

- Brinquedos para a primeira idade, brinquedos para atividades sensório-motoras – vermelho
- Brinquedos para atividades físicas – azul-claro
- Brinquedos para atividades intelectuais – amarelo
- Brinquedos que reproduzem o mundo técnico – verde-bandeira
- Brinquedos para desenvolvimento afetivo – rosa
- Brinquedos para atividades criativas – verde-claro
- Brinquedos para relações sociais – laranja

Para classificar os brinquedos segundo Garon

Conforme Denise Garon (1985), “o objeto lúdico está na moda: é programado, analisado, avaliado. Mas será que ainda serve para brincar? Escolher um brinquedo para a criança de hoje torna-se uma tarefa cada vez mais exigente e, mesmo para alguns adultos, um verdadeiro desafio”. A proposta de classificação de Garon é conhecida como “ESAR”. Veja a seguir:

ESAR = Exercício; Simbólico; Acoplagem, construção e montagem; Regras

- Jogos de exercício
- Jogos simbólicos
- Jogos de acoplagem
- Jogos de regras simples e complexas

Monte uma equipe (abaixo, uma equipe ideal)

- Coordenador
- Ludotecário
- Secretário
- Brinquedista
- Arteterapeuta
- Animador
- Encarregado da limpeza
- Voluntário

Sugere-se que seja montada uma equipe conforme a necessidade do público e da infraestrutura existente, pois cada município tem uma necessidade e uma demanda diferentes e esta equipe deve ser capacitada para atender a essas necessidades. Nylse Cunha (2001) afirma: “Para que uma equipe funcione de maneira eficiente, é necessário que seja cultivada com muito carinho e sabedoria.”

Refleta com a equipe sobre o perfil ideal de quem trabalha em brinquedotecas e outros espaços lúdicos (Andrade, 1998)

- Gostar de trabalhar com crianças.
- Ser paciente, determinado, comunicativo, criativo.
- Estar preparado para reagir adequadamente diante de situações inesperadas.
- Respeitar a escolha da criança, pois aprendendo a escolher ela se desenvolve, evolui e cresce.
- Enriquecer os conhecimentos.
- Curiosidade e disposição para descobrir brinquedos, jogos e brincadeiras.
- Respeitar a opinião dos adultos e/ou crianças.

VÍDEOS

Formação em espaços lúdicos

Entrevista com as educadoras Risélia Pinheiro e Iraci Saviani.
Duração: 14'42"
Ano: 2014
Realização: FMCSV

Babies (trailer)

Quatro bebês em diferentes culturas e situações.
Duração: 2'
Ano: 2010
Direção: Thomas Balmès
Realização: Canal+; Chez Wam; StudioCanal
<http://www.youtube.com/watch?v=N009QUWUy7I>

POWERPOINTS

PPT 1 – Formação em espaços lúdicos

Por Risélia Pinheiro e Iraci Saviani.

Textos dos slides	Sugestões
	1
	2

Formação em espaços lúdicos

3

caderno **3**

Formação em espaços lúdicos



O que é lúdico?

Etimologia Latim: *ludus* = brincar

Dimensão lúdica. Essencial ao ser humano, propiciando aprendizado criativo, liberdade, espontaneidade.

Lúdico = lazer, entretenimento, recreação, jogos, brincadeiras, artes, esporte e cultura.

Criança, adulto, idoso: seres lúdicos.

4

caderno **3**

Formação em espaços lúdicos



História do brincar

Pré-história

Egito (3000 a.C.) e Grécia (500 a.C.)

Idade Média (séc. 11 a 13)

Jesuítas (séc. 16)

Séculos 17 e 18


Fontes: Roloff (2010) e Redin (2008).


5

O formador deve comentar que as pesquisas arqueológicas mostram que a dimensão lúdica está presente desde a aurora da humanidade, nas danças, pinturas, lutas, associando-se a atividades produtivas, como caça e pesca.

O formador deve lembrar que registros do Egito e da Grécia antigos indicam que não apenas as crianças, mas também toda a família, se envolviam no ato de brincar. Platão aponta a importância dos jogos no desenvolvimento da aprendizagem das crianças, principalmente na área das ciências exatas.

(cont.)

Textos dos slides	Sugestões
	<p>(cont.)</p> <p>O formador comenta que, na Idade Média, a Igreja considerava jogos e brincadeiras como algo profano, marcando o início da desvalorização dos aspectos lúdicos da existência.</p> <p>E lembra que a ordem religiosa dos jesuítas utiliza o lúdico como estratégia para transmitir ensinamentos.</p> <p>O formador deve ressaltar que, com a diferenciação, até então inexistente, entre a fase adulta e a fase da infância, aparecem novos conceitos a respeito do crescimento da criança e, assim, do brincar.</p>
<div data-bbox="189 915 798 986"> <p>caderno 3 Formação em espaços lúdicos </p> </div> <div data-bbox="243 1011 724 1043"> <h3>Pensadores e teóricos mais relevantes</h3> </div> <ul data-bbox="243 1077 684 1309" style="list-style-type: none"> • Huizinga (1872-1945): visão histórico-cultural • Walter Benjamin (1892-1940): visão histórico-social • Tizuko M. Kishimoto: jogos infantis • Gilles Brougère: jogos e educação • Winnicott (1896-1971): objetos transicionais • Freud (1856-1939): funções terapêuticas • Piaget (1896-1980): funções educativas 	

Textos dos slides	Sugestões
	<p>(cont.)</p> <p>Freud: compreendeu o brincar como caminho real para o inconsciente, processos emocionais, numa reconstrução da experiência.</p> <p>Piaget: estudou os aspectos cognitivos, afetivos e morais, para a construção dos conhecimentos e da afetividade (1948/1978).</p>
<div data-bbox="152 477 761 548"> <p>caderno 3 Formação em espaços lúdicos </p> </div> <h3 data-bbox="204 573 495 605">O que é espaço lúdico?</h3> <p data-bbox="204 639 672 712">Lugar e tempo do brincar, do jogo e da diversão, com ou sem brinquedos, onde acontecem brincadeiras e jogos, com expressão corporal, sonora, verbal e plástica.</p> <p data-bbox="204 729 649 776">Ambientes diversos: parques, praças, <i>playground</i>, salas, quadras e oficinas.</p>	<p data-bbox="805 614 820 634">7</p> <p data-bbox="805 653 1295 795">O formador pede que os participantes citem todos os espaços lúdicos que conhecem (poderão ser mencionados de parquinhos a estádios de futebol e teatros) e lembra que o nosso foco são espaços lúdicos infantis.</p>
<div data-bbox="152 978 761 1049"> <p>caderno 3 Formação em espaços lúdicos </p> </div> <h3 data-bbox="204 1073 560 1106">História dos espaços lúdicos</h3> <ul data-bbox="204 1138 731 1382" style="list-style-type: none"> 1934 Los Angeles/Estados Unidos: Serviço <i>Toy Loan</i>. 1963 Suécia: primeira Ludoteca (<i>lekotec</i>), atende excepcionais e pais. Empréstimos de brinquedos. 1967 Inglaterra: <i>Toys Libraries</i> (bibliotecas de brinquedos) para empréstimos. 1976 1º Congresso em Londres (Inglaterra): empréstimos de brinquedos. 1987 Congresso Internacional das <i>Toys Libraries</i>, Toronto (Canadá): apoio à família, orientação educacional, auxílio à saúde mental, estímulo à socialização e resgate da cultura. Criadas associações e ampliados os espaços na África do Sul, Austrália, Bélgica, França, Portugal. 	<p data-bbox="805 1195 820 1214">8</p>

Textos dos slides	Sugestões
<div data-bbox="189 215 798 287"> <p>caderno 3 Formação em espaços lúdicos </p> </div> <div data-bbox="243 306 560 344"> <h3>Espaços lúdicos no Brasil</h3> </div> <div data-bbox="243 371 733 624"> <p>1971 Exposição de brinquedos Apae (São Paulo, SP). 1973 Ludoteca da Apae: rodízio de brinquedos entre crianças (São Paulo, SP). 1981 Brinquedoteca na Escola, Indianópolis (São Paulo, SP), mantendo o setor de empréstimo e atendimento à criança. 1984 ABB – Associação Brasileira de Brinquedotecas (São Paulo, SP). 1985 Labrimp – Laboratório Brinquedos e Materiais Pedagógicos / Brinquedoteca da Faculdade de Educação da USP (São Paulo, SP). 1995 Apoio Fundação Abrinq “O Direito de Brincar”: primeira brinquedoteca pública (São Bernardo do Campo, SP).</p> </div>	<p>9</p>
<div data-bbox="189 714 798 786"> <p>caderno 3 Formação em espaços lúdicos </p> </div> <div data-bbox="243 809 531 847"> <h3>Espaços lúdicos: onde?</h3> </div> <div data-bbox="243 877 365 902"> <p>Possibilidades</p> </div> <div data-bbox="267 908 347 931"> <ul style="list-style-type: none"> • Família </div> <div data-bbox="243 936 400 961"> <p>Equipamentos de:</p> </div> <div data-bbox="276 967 559 1077"> <ul style="list-style-type: none"> • Saúde • Educação • Cultura, Esporte e Lazer • Desenvolvimento Social e outros </div>	<p>10</p>
<div data-bbox="189 1212 798 1285"> <p>caderno 3 Formação em espaços lúdicos </p> </div> <div data-bbox="243 1308 531 1346"> <h3>Espaços lúdicos: tipos?</h3> </div> <div data-bbox="243 1378 730 1429"> <p><u>Privados</u>: os constituídos nas casas das famílias e em espaços de acesso restrito, como edifícios e clubes particulares.</p> </div> <div data-bbox="243 1437 663 1464"> <p><u>Comunitários</u>: abertos a todas as crianças e famílias.</p> </div> <div data-bbox="243 1469 743 1546"> <p><u>Em áreas externas</u>: parques infantis, áreas de brinquedos para crianças em praças, creches, escolas, quintais, jardins botânicos.</p> </div> <div data-bbox="243 1553 739 1580"> <p><u>Em áreas internas</u>: cantinhos de brincadeiras, brinquedotecas.</p> </div>	<p>11</p>

caderno 3

Formação em espaços lúdicos



Brinquedoteca: o que é?

Espaço lúdico organizado em ambientes internos, com o objetivo de estimular as crianças a brincar.

Oferece acesso a brinquedos, brincadeiras e expressões artísticas.

Ambiente prazeroso, onde se trabalham aspectos físicos, emocionais, cognitivos e sociais.

12

caderno 3

Formação em espaços lúdicos



Brinquedoteca: por quê?

- Enriquece o relacionamento entre as crianças e seus familiares
- Proporciona um espaço onde a criança brinca sem cobranças
- Estimula o desenvolvimento da concentração e da atenção
- Desenvolve a inteligência, criatividade e sociabilidade
- Favorece o equilíbrio emocional
- Proporciona acesso a um número maior de brinquedos, de experiências e de descobertas
- Incentiva a valorização do brincar como atividade geradora do desenvolvimento intelectual, emocional e social

(Nyse Cunha, primeira presidente da Associação Brasileira de Brinquedotecas)

13

caderno 3

Formação em espaços lúdicos



Brinquedoteca: uma forma de organização

- Canto da Leitura
- Canto Fofo
- Canto do Faz de conta
- Canto das Invenções
- Canto das Brincadeiras
- Canto das Artes/Sucatoteca
- Canto dos Jogos
- Canto do Teatro/Música
- Estantes com brinquedos
- Acervo

14

caderno 3

Formação em espaços lúdicos



Brinquedoteca: uma forma de organização



Fonte: AFLALO, C. "A brinquedoteca". In: FRIEDMANN, A. (Org.) *O direito de brincar*. 4 ed. São Paulo: Edições Sociais: Abrinq, 1998.

15

caderno 3

Formação em espaços lúdicos



Acesse o site da Abrinquedoteca

www.abrinquedoteca.com.br

e conheça brinquedotecas em todo o país em espaço de Saúde, Educação e Desenvolvimento Social.

16

Todos devem ser orientados sobre a importância de acessar o site e explorar dados e imagem, propondo questões como:

- crianças de 0 a 3 anos poderiam aproveitar o espaço?
- como foram organizados? Quem deve trabalhar neles?
- nas Creches há espaços semelhantes?
- nas UBSs, CRASs e Conselhos Tutelares há espaços semelhantes?

caderno 3

Formação em espaços lúdicos



Espaços lúdicos na família

Formando mães e pais

- Compreensão da importância do lúdico no desenvolvimento infantil.
- Estímulo a brincar com as crianças, de forma que adquiram conhecimentos sobre si mesmas, sobre as pessoas e o mundo que as cercam.

Papel dos gestores municipais

- Incentivar grupos de famílias em torno do tema "ludicidade".
- Criar oportunidades para que a brincadeira em família aconteça nos finais de semana.

17

O formador deve lembrar que os pais precisam saber que o brincar e o conversar com a criança favorecem o vínculo familiar e a aprendizagem – tão importante para o desenvolvimento na Primeira Infância quanto o atendimento às necessidades básicas de alimentação e de cuidados de higiene.

E também lembrar que uma das ações poderia ser, por exemplo, criar no coreto da praça um espaço lúdico para os bebês e seus pais.

caderno 3

Formação em espaços lúdicos



Espaços lúdicos na saúde

Espaço lúdico terapêutico: resgate e desenvolvimento de aspectos biopsicossociais no processo hospitalar.

Espaços lúdicos em UBSs: amenizam a ansiedade causada pela vista ao médico e pelas intervenções ali realizadas.

18

O formador adverte que, nos hospitais, o lúdico promove momentos de distração que amenizam o sofrimento do tratamento e a interação entre a família, a criança e o cuidador, e ressalta o seu valor na recuperação da criança. Num primeiro momento as ações acontecem no espaço pediátrico, podendo aos poucos estender-se para todo o hospital.

Nas UBSs, torna a criança mais propensa a aderir às recomendações do médico e a aceitar o tratamento prescrito.

caderno 3

Formação em espaços lúdicos



Brinquedoteca Ayrton Senna – Hospital Boldrini (Campinas/SP)

Parcerias com os outros setores do hospital e com a comunidade.

Oferece: passeios, exposições de artes e comemoração dos aniversários e datas especiais; participação em campanhas educativas.

19

O formador deve lembrar que, dessa forma, a Brinquedoteca contribui para a humanização do atendimento hospitalar e para a melhoria da qualidade de vida.

caderno 3

Formação em espaços lúdicos



Espaços lúdicos na educação

Dimensão lúdica na Educação Infantil: presente em todos os espaços e momentos.

Creches: local transformador, onde o prazer de brincar é valorizado e inserido no contexto histórico-social e cultural da criança.

20

O formador reforça que, no processo da aprendizagem, o brincar como linguagem da criança é uma forma de comunicação não consciente e por vezes não verbal, através da qual ela expõe o que sente, como percebe e vê o mundo e se expressa em atividades que envolvem a motricidade e os cinco sentidos.

Textos dos slides	Sugestões
<p data-bbox="204 218 278 281">caderno 3</p> <p data-bbox="293 243 531 266">Formação em espaços lúdicos</p>  <p data-bbox="244 314 635 380">Espaços lúdicos em instituições de esporte, cultura e lazer</p> <p data-bbox="244 396 700 479">As crianças têm oportunidade de explorar a ludicidade, através do esporte, da cultura e do lazer em ambientes e momentos diversos.</p> <p data-bbox="244 498 736 609">O esporte desenvolve habilidades por meio das atividades recreativas, trabalhando as potencialidades físicas, emocionais e sociais das crianças. Sendo que na cultura e lazer o foco são a criatividade e as artes.</p>	<p data-bbox="842 434 872 456">21</p>
<p data-bbox="204 717 278 780">caderno 3</p> <p data-bbox="293 746 531 769">Formação em espaços lúdicos</p>  <p data-bbox="244 813 742 860">Instituição de esporte, cultura e lazer Centro Cultural da Criança – Morro dos Macacos/RJ</p>  <p data-bbox="274 1108 284 1146">Foto: CDP</p>	<p data-bbox="842 936 872 959">22</p>
<p data-bbox="204 1216 278 1279">caderno 3</p> <p data-bbox="293 1245 531 1268">Formação em espaços lúdicos</p>  <p data-bbox="244 1391 682 1496">Espaços lúdicos em Centros de Referência de Assistência Social (CRASS) e Conselhos Tutelares</p>	<p data-bbox="842 1386 872 1408">23</p> <p data-bbox="842 1428 1332 1511">Todos os participantes que representam esses setores são convidados a dizer como acreditam que devem ser esses espaços.</p>

3

caderno

Formação em espaços lúdicos



Espaço lúdico – perfil da equipe

- Gostar de trabalhar com crianças
- Ser paciente, determinado, comunicativo e criativo
- Estar preparado para reagir diante de uma situação inesperada
- Respeitar a escolha da criança, pois aprendendo a escolher ela se desenvolve, evolui e cresce
- Enriquecer os conhecimentos e se dispor a se formar nesta área
- Ter curiosidade e disposição para descobrir brinquedos, jogos e brincadeiras
- Respeitar a opinião dos adultos e/ou crianças



Centro Cultural da Criança –
Morro dos Macacos / RJ

Fonte: Andrade, 1998.

24

O formador conclui: “É muito importante uma equipe que gosta de brincar!”

FICHA DE AVALIAÇÃO

Oficinas de Formação

Formação: _____

Município: _____

Formadores: _____

Data: _____

Nome (opcional): _____

E-mail (opcional): _____

Telefone (opcional): _____

1. Qual sua avaliação do conteúdo da Formação/Supervisão?
 - a) Ótimo
 - b) Bom
 - c) Razoável
 - d) Ruim

2. Qual sua avaliação do material utilizado na Formação/Supervisão?
 - a) Ótimo
 - b) Bom
 - c) Razoável
 - d) Ruim

3. Qual sua avaliação dos(as) formadores(as)/supervisores(as)?
 - a) Ótimo
 - b) Bom
 - c) Razoável
 - d) Ruim

4. Qual sua avaliação do local/instalações onde foi realizada a Formação/Supervisão?

- a) Ótimo
- b) Bom
- c) Razoável
- d) Ruim

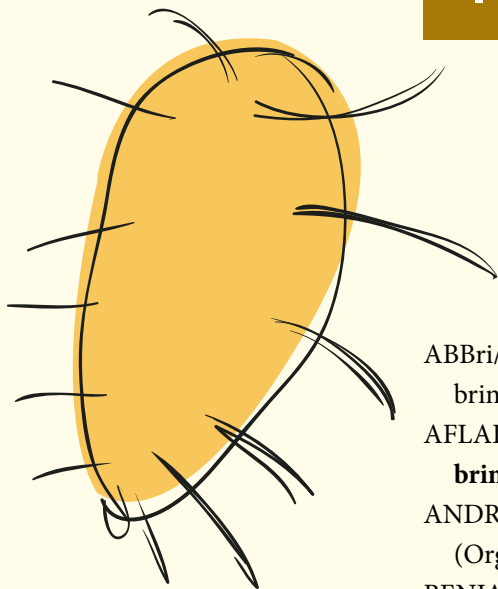
5. Quanto aos tópicos abordados na Formação, você acredita que:

- a) Sinto-me capaz de colocar em prática a partir de amanhã, mas acho difícil repassar o conteúdo para meus colegas.
- b) Sinto-me capaz de colocar em prática a partir de amanhã, tenho condições de multiplicar este conhecimento com os colegas e acredito que dispomos das condições para implantar as inovações discutidas.
- c) O conteúdo é muito relevante, passível de ser multiplicado, mas para colocá-lo em prática eu e meus colegas dependemos de condições (decisões) a serem asseguradas por terceiros.

6. Você tem algo a acrescentar? Por favor, sinta-se à vontade para apontar críticas, propor novas práticas e fazer comentários que entender pertinentes.

Obrigado pela participação! Sua opinião pode contribuir muito para o aprimoramento de nossas práticas.

II. Bibliografia



- ABBri/Associação Brasileira de Brinquedotecas. Disponível em: <http://brinquedoteca.net.br>. Acesso em 03/02/2015.
- AFLALO, C. “A brinquedoteca”. In: FRIEDMANN, A. (Org.) **O direito de brincar**. 4ª ed. São Paulo: Edições Sociais: Abrinq, 1998.
- ANDRADE, C. M. R. J. A equipe na brinquedoteca. In: FRIEDMANN, A. (Org.) **O direito de brincar**. 4ª ed. São Paulo: Edições Sociais: Abrinq, 1998.
- BENJAMIN, W. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. Trad. Marcos Vinicius Mazzari. São Paulo: Duas Cidades/34, 2002.
- BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado, 1988. Disponível em: http://www.senado.gov.br/legislacao/const/con1988/CON1988_13.07.2010/index.shtm. Acesso em: 03/02/2015.
- BROUGÈRE, G. Entrevista Gilles Brougère, 2012. Direcional Educador. Disponível em: <http://www.direcionaleducador.com.br/educacao-88-mai/12/entrevista-gilles-brougere>. Acesso em 03/02/2015.
- CUNHA, N. **Brinquedoteca, um mergulho no brincar**. São Paulo: Vetor, 2001.
- ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE. Lei n. 8.069, Brasília, 1990. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em 03/02/2015.
- GARON, D. **La classification des jeux et des jouets. Le système ESAR**. Québec: Documentor, 1985.
- HARRIS, M. **Crianças e bebês à luz de observações psicanalíticas**. São Paulo: Vértice, 1995.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

- LANZ, R. **A pedagogia Waldorf. Caminho para um ensino mais humano.** 5ª ed. São Paulo: Antroposófica, 1990.
- KISHIMOTO, T. Brincar é diferente de aprender, 2009. Portal do Professor. Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/noticias.html?idEdicao=19&idCategoria=8>. Acesso em 19/09/2014.
- MICHELET, A. “Classificação de jogos e brinquedos: a classificação ICCP”. In: FRIEDMANN, A. (Org.) **O direito de brincar.** 4ª ed. São Paulo: Edições Sociais: Abrinq, 1998.
- MORIN, E. **Complexidade e transdisciplinaridade.** Natal (RN): EDUFERN, 1999.
- NEGRINE, A. “Brinquedoteca teoria e prática: dilemas na formação do brinqueadista”. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Coord.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.** Petrópolis (RJ): Vozes, 1997, p. 83-94.
- PLANO NACIONAL PELA PRIMEIRA INFÂNCIA/PNPI. Rede Nacional Primeira Infância. Brasília, 2010. Disponível em: <http://primeirainfancia.org.br/wp-content/uploads/PPNI-resumido.pdf>. 03/02/2015.
- NOTA 10 PRIMEIRA INFÂNCIA. Fundação Roberto Marinho e Fundação Maria Cecília Souto Vidigal, 2013. Disponível em: <http://www.fmcsv.org.br/pt-br/acervo-digital/Paginas/Livro-Programa-Nota-10-Primeira-Inf%C3%A2ncia---0-a-3-anos.aspx>. Acesso em 05/02/2015.
- REDIN, Euclides. **Se der tempo a gente brinca.** Porto Alegre (RS): Editora Mediação. 1ª Edição. 1998.
- ROLOFF, Marlene Lúcia Jantsch. **O lúdico no desenvolvimento dos saberes e na construção do conhecimento,** 2010. Disponível em: <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/71887>. Acesso em 03/02/2015.
- TORO, J. B. **La construcción de la nación y la formación de educadores en servicio.** Santa Fé de Bogotá, 1994. (cópia xerográfica)
- WINNICOTT, D. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imago Editora, 1975.

CRÉDITOS INSTITUCIONAIS

Governo do Estado de São Paulo
Secretaria de Estado da Saúde
Coordenadoria da Saúde da Criança
Fundação Maria Cecília Souto Vidigal

Organizadores

Fundação Maria Cecília Souto Vidigal
Eduardo Marino
Gabriela Aratangy Pluciennik

Colaboradores

Andreza Adami
Anna Maria Chiesa
Vanessa Pancheri

Autores

Iraci Saviani
Risélia Pinheiro

Realização

Centro de Criação de Imagem Popular (Cecip)
Dinah Frotté – Coordenação geral
Claudia Cecon – Coordenação de projetos
Gianne Neves – Coordenadora de produção
Elcimar Oliveira – Coordenador financeiro
Madza Ednir – Redação e edição final de texto
Claudius Cecon e Silvia Fittipaldi – Projeto gráfico
Silvia Fittipaldi – Arte-final
Shirley Martins, Elizabeth Toledo e Hugo Fittipaldi – Editoração
Sonia Cardoso – Revisão de texto

Agradecimento

Às profissionais de Educação, Assistência Social e Saúde que participaram do Grupo Focal para análise e aperfeiçoamento desta publicação:

Adriana Gori Leardine – Itatiba/SP
Alessandra Busch Pelicer – Jarinu/SP
Ana Carolina Godoy Oliveira – Itatiba/SP
Carolina Seleguini Person – Jarinu/SP
Flávia de Souza Iembo – Itatiba/SP
Juliana Oliveira da Silva – Cabreúva/SP
Márcia Feros Gallego – Itupeva/SP
Mazelei Aparecida de Souza Tarallo Domingues – Cabreúva/SP
Rita Aparecida Moraes Hollo – Cabreúva/SP
Rosângela Cristina Silva – Jarinu/SP
Teresa Cristina Betelli Piccolo – Itupeva/SP
Vera Lucia Borghi Nascimento Bruder – Itupeva/SP

Desenhos

Artes da publicação inspiradas nos desenhos das crianças:

Diego Bastos Rigaud Giusti, 2 anos
João de Oliveira Dias Campos, 3 anos
Pilar de Oliveira Dias Campos, 4 anos
Rhianna Maciel Damiano Teixeira, 3 anos
Rhuan Maciel Ramos, 5 anos

E dos alunos de 1 a 3 anos da creche Unape Anchieta mantida pela Asia – Santa Marta/Rio de Janeiro

Este material foi elaborado pela Fundação Maria Cecília Souto Vidigal a partir da experiência com o Programa Primeiríssima Infância (para saber mais sobre o **Programa Primeiríssima Infância**, acesse o site www.fmcsv.org.br). A reprodução, impressão, cópia, compartilhamento, transmissão, divulgação e distribuição deste material são permitidos para uso não comercial e sem fins lucrativos, desde que 1) não haja quaisquer alterações, exclusões e/ou adições no conteúdo deste material; 2) sejam preservados todos os direitos autorais inerentes ao conteúdo do material; 3) seja expressamente citado o crédito de autoria do conteúdo, bem como da sua publicação.

Sobre a Fundação Maria Cecília Souto Vidigal **www.fmcsv.org.br**

Estabelecida em 1965, a Fundação Maria Cecília Souto Vidigal tem na promoção integral do Desenvolvimento da Primeira Infância (0 aos 6 anos de idade) seu principal foco de atuação. A entidade mantém diversos projetos de incentivo ao desenvolvimento das crianças nessa faixa etária, como projetos de intervenção social em municípios, incentivo a pesquisas, realização de cursos e *workshops*, elaboração de publicações, entre outras ações, para expandir o conhecimento sobre a importância do desenvolvimento na Primeira Infância.

caderno **3** Programa
São Paulo pela
Primeiríssima
Infância

O Caderno 3 – *Formação em espaços lúdicos* é o quinto de uma série de oito títulos produzidos pela Fundação Maria Cecília Souto Vidigal para o **Programa São Paulo pela Primeiríssima Infância** como apoio à disseminação de conhecimentos sobre o desenvolvimento integral da criança de 0 a 3 anos, com o objetivo de gerar ações qualificadas e integradas de Saúde, Educação e Desenvolvimento Social e mudar o panorama do atendimento às necessidades e direitos da Primeiríssima Infância.

PARCERIA

