

Formação em espaços lúdicos



A marca Primeiríssima Infância foi criada pela Fundação Maria Cecília Souto Vidigal (FMCSV) para representar uma causa que lhe é fundamental: a atenção que toda criança precisa receber desde a gestação até os três primeiros anos de vida. Chamado de primeiríssima infância, tal período é decisivo para o desenvolvimento de cada indivíduo, sobretudo no que se refere às funções cerebrais, com reflexos determinantes na capacidade de processar pensamentos e emoções.

O trabalho da FMCSV nesta causa contemplou a idealização do Programa Primeiríssima Infância, uma tecnologia social que integra os diversos serviços de atenção à criança pequena – especialmente secretarias de Educação, Saúde e Desenvolvimento Social. Entre 2009 e 2013, o programa foi implementado em 14 municípios do Estado de São Paulo e agora serve de inspiração para outras cidades em todo o Brasil.

A marca Primeiríssima Infância se expressa na simbologia de um dado, objeto lúdico que se usa para lançar e avançar nos jogos. Mas o “jogo” da primeiríssima infância não é uma questão de sorte ou azar, é uma questão de cuidar, gerando ganhos que são para todos. Por isso, o nosso dado marca seis pontos em todos os lados, que são os seis anos da primeira infância. Os três pontos em cores representam precisamente a primeiríssima infância.



primeiríssima infância

Formação em espaços lúdicos

Programa **PRIMEIRÍSSIMA INFÂNCIA**

O Programa Primeiríssima Infância foi idealizado pela Fundação Maria Cecília Souto Vidigal (FMCSV) para qualificar o atendimento e o cuidado à criança de zero a três anos, favorecendo seu desenvolvimento integral e integrado. A palavra integral refere-se à observação do desenvolvimento da criança de modo mais amplo, englobando aspectos físicos, cognitivos e psicossociais. O termo integrado, por sua vez, traz a perspectiva da intersetorialidade, ou seja, de um atendimento que associe os serviços de educação, saúde, desenvolvimento social e outros atores sociais relevantes na atenção à criança.

A primeira fase de implementação do Programa Primeiríssima Infância aconteceu em 2009, em parceria com seis cidades do Estado de São Paulo: Botucatu, Itupeva, Penápolis, São Carlos, São José do Rio Pardo e Votuporanga. Em 2011, o programa passou a ser implementado também na cidade de São Paulo, na microrregião da Cidade Ademar. Em 2012, com o apoio da Secretaria do Estado da Saúde de São Paulo (SES-SP), foi estendido a Cabreúva, Campo Limpo Paulista, Itatiba, Jarinu, Jundiaí, Louveira, Morungaba e Várzea Paulista, em um formato configurado para uma atuação regional.

Para melhorar as condições de vida das crianças pequenas e oferecer a elas as melhores oportunidades de desenvolvimento, a metodologia do Programa Primeiríssima Infância propõe a estruturação de um programa com base em quatro eixos estratégicos. São eles:

1. Apoio à governança: estimular a criação e o fortalecimento de uma estrutura de governança local que favoreça o trabalho em rede, com articulação e sinergia de ações setoriais



Para saber sobre a **história e o trabalho da FMCSV**, entre no canal da FMCSV no YouTube (www.youtube.com/FMCSV) e selecione o vídeo "Conheça a FMCSV".

e intersetoriais para a construção de políticas públicas integradas, que priorizem a promoção do desenvolvimento infantil e garantam a institucionalização de uma prática social sustentável e de qualidade.

2. Desenvolvimento de capacidades: capacitar os profissionais e qualificar o atendimento das gestantes e crianças de zero a três anos nos serviços de educação infantil, saúde e desenvolvimento social.

3. Mobilização comunitária: sensibilizar, conscientizar e mobilizar as comunidades locais para a importância da atenção à primeiríssima infância para o desenvolvimento social, político, cultural e econômico do município.

4. Monitoramento e avaliação: monitorar e avaliar as ações para corrigir falhas e adequar estratégias no decorrer do percurso, bem como para comparar o trabalho de atenção à criança pequena antes e depois da implantação do programa.

O programa pode ser adotado por qualquer cidade que queira fortalecer o desenvolvimento integral e integrado da primeiríssima infância, bem como o tecido social dos municípios, Estados e de todo o país.



Conheça mais detalhadamente as **bases conceituais do Programa Primeiríssima Infância** acessando "Fundamentos do Desenvolvimento Infantil – da gestação aos 3 anos", uma publicação da FMCSV. Busque pelo título na seção Acervo Digital do site www.fmcsv.org.br

Formação em espaços lúdicos é uma publicação da Fundação Maria Cecília Souto Vidigal (FMCSV), elaborada a partir da experiência do Programa Primeiríssima Infância. A publicação integra a Coleção Primeiríssima Infância e foi adaptada de obra homônima realizada pelo Centro de Criação de Imagem Popular (Cecip) para a FMCSV, para a implementação do Programa São Paulo pela Primeiríssima Infância.

Direitos e permissões

Todos os direitos reservados. É permitida a reprodução total ou parcial desta obra desde que citadas a fonte e a autoria.

Realização

Fundação Maria Cecília Souto Vidigal
www.fmcsv.org.br

Diretor-presidente

Eduardo de C. Queiroz

Gerente de avaliação e pesquisa

Eduardo Marino

Gerente de programas

Ely Harasawa

Coordenadora de programas

Gabriela Aratangy Pluciennik

Organização da Coleção Primeiríssima Infância

Eduardo Marino
Ely Harasawa
Gabriela Aratangy Pluciennik

Autoria

Iraci Saviani
Risélia Pinheiro

Colaboração

Anna Maria Chiesa
Vanessa Pancheri

Texto original

Madza Ednir

Adaptação

Sandra Mara Costa

Checagem

Lucila Rupp

Revisão

Mauro de Barros

Projeto gráfico e editoração

Studio 113

CTP e impressão

Centrográfica

Tiragem

310 exemplares

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Saviani, Iraci
Formação em espaços lúdicos / Iraci Saviani,
Risélia Pinheiro. – São Paulo : Fundação Maria
Cecília Souto Vidigal, 2014. – (Coleção
primeiríssima infância ; v. 5)

Vários autores.
Bibliografia.
ISBN da coleção 978-85-61897-05-5
ISBN do livro 978-85-61897-10-9

1. Atividades lúdicas 2. Ambientes lúdicos
3. Crianças - Desenvolvimento 4. Jogos educativos
5. Puericultura I. Pinheiro, Risélia. II. Título III. Série.

14-12932

CDD-649.1

Índices para catálogo sistemático:

1. Atividades lúdicas : Puericultura

649.1

SUMÁRIO

Apresentação.....	9
Retrato da oficina a ser reeditada	12
Público-alvo	12
Perfil	12
Objetivos da oficina	12
Resultados esperados.....	13
Indicadores de êxito	14
Exemplos do impacto na realidade do desenvolvimento na primeiríssima infância	15
Mensagens básicas	18
Textos para reflexão	24
Oficina de formação	48
Descrição das atividades da oficina	52
Alinhamento conceitual	62
Materiais de apoio para a oficina.....	68
Modelo recomendado de Fluxo para a Formação	68
Vídeo.....	69
Modelo de Plano de Ação/Plano de Reedição.....	69
Modelo de Relatório de Formação e Supervisão.....	70
Ficha de Avaliação para Oficinas de Formação	71
Bibliografia	73

APRESENTAÇÃO

O caderno *Formação em espaços lúdicos* foi produzido pela Fundação Maria Cecília Souto Vidigal (FMCSV), com apoio do Centro de Criação de Imagem Popular (Cecip). O material é uma ferramenta voltada à disseminação de conhecimentos sobre o desenvolvimento integral da criança de zero a três 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 seis cadernos com material formativo da Coleção Primeiríssima Infância apresentam a sistematização de oficinas de formação do programa realizadas entre 2010 e 2012. Tais encontros envolveram profissionais das áreas de saúde, educação, desenvolvimento social, lideranças comunitárias, representantes de organizações sociais e Conselheiros de Direitos e Tutelares. A proposta deste conjunto de publicações é facilitar a adaptação, reedição e multiplicação dos conteúdos para outros profissionais.

Cada caderno temático inclui: público-alvo, objetivos e impactos esperados na prática; exemplos de mudanças resultantes da formação; mensagens básicas; visão geral do processo da oficina de formação; passo a passo das atividades e dinâmicas de cada módulo; textos básicos utilizados nos trabalhos em grupo ou como referência para o formador; alinhamento conceitual – onde se encontram considerações sobre o sentido de algumas palavras-chave que, no texto, aparecem em negrito (exemplo: **reeditores**); e bibliografia.

O objetivo deste caderno 5 é disponibilizar uma visão detalhada da *Formação em espaços lúdicos*. Pretende-se facilitar aos interessados a escolha das mensagens e estratégias mais adequadas à sua realidade, que possam ser utilizadas junto a públicos específicos. O material servirá de apoio para a criação de espaços lúdicos para crianças de até três anos, em equipamentos de saúde, educação, desenvolvimento social e outros.

Coleção

PRIMEIRÍSSIMA INFÂNCIA

A Coleção Primeiríssima Infância é um conjunto de materiais preparado pela Fundação Maria Cecília Souto Vidigal (FMCSV) para apoiar a implantação de programas voltados à primeiríssima infância nos municípios brasileiros. Conheça os títulos da coleção, disponibilizada integralmente no site da FMCSV ou pelo link www.colecaoprimeirissima.org.br

Coleção Primeiríssima Infância	Principais públicos
1. Dez passos para implementar um programa para a primeiríssima infância	<ul style="list-style-type: none"> – Gestores públicos (principalmente prefeitos, secretários municipais e outras pessoas ligadas à gestão dos serviços públicos) – Comitê Gestor Municipal (gestores públicos, técnicos de secretarias e da rede de atendimento e lideranças sociais) – Articulador Local – Grupo de Trabalho da Avaliação
2. Avaliação participativa da atenção à primeiríssima infância	<ul style="list-style-type: none"> – Grupo de Trabalho da Avaliação – Facilitador externo da avaliação – Comitê Gestor Municipal – Articulador Local
Cadernos com material formativo do Programa Primeiríssima Infância: 3. Formação em pré-natal, puerpério e amamentação: práticas ampliadas 4. Formação em trabalho com grupos: famílias grávidas e com crianças de até três anos 5. Formação em espaços lúdicos 6. Formação em educação infantil: zero a três anos 7. Formação em humanização do parto e nascimento 8. Formação em puericultura: práticas ampliadas	<ul style="list-style-type: none"> – Multiplicadores/reeditores de conteúdo das oficinas de formação ministradas nos diversos temas – Formador/supervisor – Grupo de Trabalho da Avaliação – Articulador Local
Kit com 12 folhetos do Programa Primeiríssima Infância	<ul style="list-style-type: none"> – População em geral

As publicações da Coleção Primeiríssima Infância são voltadas também a profissionais com perfil técnico nas diversas áreas de atenção à primeiríssima infância, bem como aos integrantes do Sistema de Garantia de Direitos da Criança e do Adolescente, representantes de organizações não governamentais (ONGs), jornalistas/comunicadores e pesquisadores/membros da universidade. Todos aqueles que possuem conhecimento e compromisso com a primeiríssima infância são bem-vindos para contribuir.

Retrato da oficina

A SER REEDITADA



Construímos a **descrição desta oficina de formação** a partir de planos e relatórios de oficinas do Programa Primeiríssima Infância relativas ao tema, realizadas no período de 2010-2012, e de depoimentos/sugestões de consultores envolvidos. Para saber mais sobre o programa, acesse o site www.fmcsv.org.br

PÚBLICO-ALVO

Profissionais de educação infantil, saúde, assistência 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 conhecimento 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 três anos.

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, entre 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.

Específicos

Os participantes serão convidados a:

- Conhecer 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 três 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 aportes conceituais que ajudem a mudar o olhar e a prática no campo do fortalecimento de espaços lúdicos para crianças de até três 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 de 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.

RESULTADOS ESPERADOS

Mediante a realização da oficina de formação, é esperado que todos os participantes elaborem, em grupos, o que chamamos de

Plano de Reedição da oficina. Tais participantes assumirão o papel de reeditores da oficina, de modo a viabilizar a disseminação das aprendizagens entre seus pares, em suas unidades de trabalho.

É ainda na oficina de formação que os participantes definirão os profissionais que serão envolvidos nas estratégias de mudança de práticas que se deseja ver concretizadas na atenção à primeiríssima infância no município. É esperado que os reeditores iniciem o planejamento das ações durante a própria oficina e que iniciem o desenho de um Plano de Ação.

A página 69 deste caderno disponibiliza um modelo de ferramenta que serve tanto para orientar a elaboração do Plano de Ação quanto do Plano de Reedição.

INDICADORES DE ÊXITO

Profissionais de saúde, assistência social, educação e outros que atuam junto a crianças de zero a três 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 à 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 zero a três anos por meio do brincar.

Crianças de zero a três 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.

EXEMPLOS DO IMPACTO NA REALIDADE DO DESENVOLVIMENTO NA PRIMEIRÍSSIMA INFÂNCIA

As oficinas de *Formação em espaços lúdicos* buscam contribuir para que as crianças de até três anos e suas famílias possam encontrar-se e conviver em ambientes lúdicos comunitários agradáveis, com foco no brincar como estratégia fundamental ao desenvolvimento na primeiríssima infância. Pretende-se 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 os que relatamos a seguir mostram que perspectivas e crenças sobre o desenvolvimento infantil estão se transformando nos municípios envolvidos com o Programa Primeiríssima Infância, 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 assistência 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 da paróquia local 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 leiloado 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 (Emeis). Esta ação tornou os espaços da saúde mais lúdicos e agradáveis para as crianças, possibilitando a elas e seus parentes a valorização dos trabalhos ali desenvolvidos. Nesta mesma cidade, o coreto de uma praça, aos sábados pela manhã, tornou-se um espaço lúdico para os bebês e seus pais interagirem.

Mensagens **BÁSICAS**

**AO BRINCAR
COM CRIANÇAS,
OS ADULTOS QUE
PERDERAM A
LUDICIDADE NO
DECORRER DOS
ANOS PODEM
REENCONTRÁ-LA**

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.

**PARA A CRIANÇA,
TODO TEMPO
É TEMPO
DE BRINCAR**

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 um ano e meio, as crianças podem brincar de dançar e movimentar-se de diferentes formas e, por volta dos três 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 ela, favorecendo o desenvolvimento pleno de suas competências cognitivas, afetivas e relacionais. Para que isso ocorra é importante 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

OS ESPAÇOS LÚDICOS TÊM O POTENCIAL DE CONGREGAR AS FAMÍLIAS DA COMUNIDADE

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 zero a três 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.

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, bem como 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 zero a três 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, assim como de orientações sobre quais estímulos e atividades são mais adequados para a faixa etária de zero a três anos.

A criação e o fortalecimento de espaços lúdicos comunitários contribuem para a humanização dos atendimentos e para a 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 assistência social. Crianças em espaços lúdicos implantados em UBSs, hospitais, Centros de Referências de Assistência Social (Cras) 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 zero a três 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 períodos 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.

**O CONTATO DA
CRIANÇA COM
O SOL, O AR, A
TERRA E OS SONS
DA NATUREZA
IMPULSIONA SEU
DESENVOLVIMENTO
FÍSICO E COGNITIVO**

A FORMAÇÃO DOS PROFISSIONAIS RESPONSÁVEIS POR UM ESPAÇO LÚDICO É MUITO IMPORTANTE PARA SUA QUALIDADE

Pelo menos uma vez por dia (antes das 10h e/ou depois das 16h), as crianças precisam do banho de sol. Daí a importância das praças, parques e espaços externos das creches, com brinquedos adequados à faixa de zero a três anos.

A implantação e o 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 a 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; e 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, a verificar sua diversidade, de acordo com as competências que os mesmos desenvolvem nos participantes das brincadeiras.

**OBJETOS, SONS
E ESPAÇOS
PODEM VIRAR
BRINQUEDO
POR MEIO DA
INTERAÇÃO
ENTRE A
CRIANÇA E O
OBJETO**

Textos para **REFLEXÃO**

Este capítulo traz referenciais teóricos para a oficina *Formação em espaços lúdicos*. Alguns deles são tratados durante a oficina, enquanto outros servem de subsídio para o aprofundamento das discussões e a melhoria das práticas.

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 e canções; expressão

**O BRINCAR
CONTRIBUI PARA
DETERMINAR O
TEMPERAMENTO,
OS POTENCIAIS E
AS POSSIBILIDADES
CRIATIVAS DE
CADA INDIVÍDUO**

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 desenvolvimento 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 um ano e meio/dois 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 estas ações e observando seus efeitos e resultados. Estas 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 seis/sete anos. Especialmente a fase dos três anos – com o

**QUANDO O
OBJETIVO DA
BRINCADEIRA NÃO
DÁ MAIS LUGAR
A QUALQUER
APRENDIZAGEM,
AS CRIANÇAS
CANSAM**

**AS CRIANÇAS QUE
NÃO VIVEREM
COM LIBERDADE
ESTE PERÍODO
PODERÃO
NECESSITAR, EM
ALGUM MOMENTO
DAS SUAS VIDAS,
COMPENSAR
ESTA FALTA**

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.

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 dois ou três 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 seis/sete 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. Estes 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 o que experimentam ficam gravados com maior ou menor impacto.

**ATÉ O
APARECIMENTO
DA LINGUAGEM,
AS CRIANÇAS
CONHECEM O
MUNDO ATRAVÉS
DOS SEUS
SENTIDOS**

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 esta 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. Também 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 de conhecimento sucessivamente construídas. São eles:

1 Período sensório-motor	Do nascimento a um 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 um ano e meio até seis/sete anos: desenvolvimento da imaginação e fantasia, universo simbólico, faz de conta, teatro, contos e construção de conceitos. a. Período pré-operatório – dois a sete/oito 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 – sete 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 Lev Vygotsky (1896-1934), pensador russo, 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, foi pioneiro ao propor 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 o 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.

**FALAR, LER E
ESCREVER SÃO
RECURSOS QUE
O INDIVÍDUO
UTILIZA PARA
TER ACESSO AOS
CONHECIMENTOS
CONSTRUÍDOS
PELA HISTÓRIA E
PELA SOCIEDADE**

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 constitui-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 esta habilidade, as crianças se valem da atividade lúdica para comunicar seus pensamentos e sentimentos.

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

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

Nos primeiros anos de vida, a atividade lúdica espelha e melhora o progresso das crianças; na idade escolar, mediante a autoafirmação, esta 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 e inseguranças.

A oportunidade de as crianças expressarem seus afetos e emoções por meio do brincar é estimulada pelo oferecimento de um ambiente e de 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 sensório-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.

Desta 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). Esta relação é o pano de fundo para o desenvolvimento da autonomia, que só pode ser conseguida com a cooperação.

Nesta 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 zero e três anos, por ainda estarem em uma fase egocêntrica, não têm como

**NO JOGO ESTÃO
COMPREENDIDAS:
A COOPERAÇÃO
E A AUTONOMIA;
A CONSCIÊNCIA
DA REGRA; A
CONSCIÊNCIA DA
RAZÃO DE SER
DAS LEIS**

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 três 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.

Nesta 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 e 16 horas. Que estejam em contato com a natureza em locais em que não haja risco de elas levarem 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 dois e três anos, precisam ser escolhidos com atenção no que se refere aos conteúdos, para que elas não fiquem assustadas e para que

A CRIANÇA LEVA TUDO À BOCA E, POR ISSO, O OLHAR PERMANENTE DO ADULTO E A ADEQUAÇÃO DO ENTORNO SÃO ESSENCIAIS

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 tenha condições de se movimentar e ter objetos ou brinquedos adequados que possa explorar levando à boca, jogando, deixando rolar, e que não venham 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.

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 TV, 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 este 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 para 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.

**O FAZ DE CONTA
TEM O POTENCIAL
DE DESENVOLVER
VALORES,
SOCIALIZAÇÃO,
EXPRESSÕES
DIVERSAS,
CUIDADOS;
APROXIMAR
DA VIDA REAL,
IMAGINADA,
DESEJADA, TEMIDA**

Brinquedos de construção

Brinquedos de montar, construir e encaixar são adequados e auxiliam as crianças a montar 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 delas 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. Elas 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 os 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 eles 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, panos, 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 darão o tom às propostas e devem respeitar interesses, necessidades, potenciais e a cultura local.

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.

Diante do 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

**AS CRIANÇAS
FICAM MUITO
MOTIVADAS
QUANDO SUAS
PEQUENAS
CONQUISTAS SÃO
COMEMORADAS**

para o desenvolvimento da personalidade e do temperamento. Por exemplo: elas irão reagir com alegria, frustração, insistência ou desistência, paciência, raiva, etc. Todas estas 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:



O educador está sempre fazendo, propondo, atuando.

Dentro do âmbito do fazer e propor, não podemos trazer uma proposta 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

**É FUNDAMENTAL
A PERCEPÇÃO,
PELO EDUCADOR,
DOS PRÓPRIOS
SENTIMENTOS,
INSIGHTS,
INTUIÇÕES E
REAÇÕES ANTE
AS 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**

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 ante as 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 quanto 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**. Ed. Penso, 2009.

_____. & DEVRIES, R. **Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de Piaget**, 1991.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978/1948.

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 (zero 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.
- Oito meses a um 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.
- Um ano a 18 meses: brinquedos pedagógicos, brinquedos de encaixe, bate-bola e aperta botões.

Período da inteligência representativa:

- Pré-conceitual (18 meses a quatro 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 (quatro a sete 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 (sete 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 e 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).

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 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 diferente, 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 do inesperado.
- 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.

Oficina de **FORMAÇÃO**

VISÃO GERAL DO QUE É TRABALHADO EM
DOIS DIAS DE OFICINA DE FORMAÇÃO

A oficina *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. Coordena o processo um ou dois formadores, especialistas no tema e em trabalhos com grupos (veja o passo a passo detalhado em “Descrição das atividades da oficina”).

Para as reedições, por questões práticas de disponibilidade de tempo dos participantes, a programação pode ser ajustada, diminuindo-se a carga horária, sendo recomendada a redução de no máximo oito horas, com adaptação à realidade local dos conteúdos, vivências e dinâmicas.

MÓDULO 1

O Módulo 1 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, com auxílio de PowerPoint, sobre a importância do brincar.

Finalizando a parte da primeira manhã, exibe-se o trailer do filme *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 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 zero a três 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 e 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



Todas as **apresentações PowerPoint** citadas nesta publicação estão disponíveis na página www.colecao.primeirissima.org.br

necessários para implantá-los e garantir o seu funcionamento e 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 três 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, dentre os brinquedos disponíveis no recinto, aqueles que parecem corresponder a uma 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 apresenta 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 Módulo 4 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 esta 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.

O evento se encerra com a avaliação da oficina.

Descrição das ATIVIDADES DA OFICINA

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 40

NÚMERO DE FORMADORES/REEDITORES: 1 OU 2

Todas as apresentações PowerPoint citadas nesta publicação estão disponíveis na página www.colecaoпрimeirissima.org.br. Nela também podem ser baixados todos os títulos da Coleção Primeiríssima Infância.

MÓDULO 1 – 4 HORAS	
Momento/tempo/materiais	Atividades
<p>INTEGRAÇÃO (50 min.)</p> <p>Materiais Lápis de cor, tesoura, papéis coloridos, cartões</p>	<p>1. 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 (15 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 essa 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 (páginas 12 a 14). Acordos sobre o manejo do tempo e formas de cooperação são estabelecidos (15 min.).</p>
<p>INTEGRAÇÃO – II Reconectando-se com a própria infância (15 min.)</p> <p>Material 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) Este colega, ao perceber que o lenço 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 conforme a localidade.</p>

MÓDULO 1 – 4 HORAS	
Momento/tempo/materiais	Atividades
<p>O QUE É LUDICIDADE? IDEIAS SOBRE BRINCADEIRA, BRINQUEDO E ESPAÇOS LÚDICOS (50 min.)</p> <p>Materiais Cartolinas, revistas, giz de cera colorido, 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 (20 min.).</p>
<p>APRESENTAÇÃO EM POWERPOINT (15 min.)</p> <p>Materiais Computador, PowerPoint e <i>data show</i></p>	<p>4. O que é espaço lúdico?</p> <p>Desenvolvimento</p> <p>Apresentação do PowerPoint “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 MINUTOS	
<p>POR QUE ESPAÇOS LÚDICOS NOS SETORES DA SAÚDE, EDUCAÇÃO E DESENVOLVIMENTO SOCIAL?</p> <p>O QUE JÁ FAZEMOS E O QUE PODERIA SER FEITO? (60 min.)</p> <p>Materiais Cartelas e pincéis atômicos</p>	<p>5. Debate sobre a importância da ludicidade e do respeito ao direito de brincar.</p> <p>Desenvolvimento</p> <p>Em pequenos grupos, reunidos por setores (educação, saúde e desenvolvimento social), os participantes 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 três anos, brinquem? • O que poderia ser feito para ampliar e qualificar os espaços lúdicos existentes, ou criá-los onde não existem? (30 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” (30 min.).</p>

MÓDULO 1 – 4 HORAS	
Momento/tempo/materiais	Atividades
<p>INFÂNCIA, LUDICIDADE E CULTURA LOCAL (35 min.)</p> <p>Materiais Trailer do filme <i>Babies</i>, computador e <i>data show</i> e sistema de áudio</p>	<p>6. Trailer do filme <i>Babies</i> Desenvolvimento</p> <p>a) Os participantes assistem ao trailer do filme <i>Babies</i> que pode ser acessado pela internet, conforme link à página 69 (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 três 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 (10 min.)</p> <p>Materiais <i>Post-its</i></p>	<p>7. Avaliação 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 (15 min.)</p> <p>Materiais Aparelho de som, CD de música</p>	<p>1. Brincadeira do “Dedo dançarino” para acordar o corpo e a mente Desenvolvimento</p> <p>a) Participantes organizam-se em círculo.</p> <p>b) O formador coloca uma música alegre para tocar. Ele 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>

MÓDULO 2 – 4 HORAS	
Momento/tempo/ materiais	Atividades
<p>CRITÉRIOS PARA ORGANIZAÇÃO DE CANTINHOS LÚDICOS: BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS E FASES DO DESENVOLVIMENTO NA PRIMEIRA INFÂNCIA (1h50 min.)</p> <p>Materiais Sucatas e outros objetos, cartelas, cópias do texto 2: “Dicas sobre desenvolvimento infantil e ludicidade” (uma cópia por participante)</p>	<p>2. Trabalho em grupos: organizando cantinhos lúdicos</p> <p>Preparação 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> <ol style="list-style-type: none"> a) O formador pede que os participantes retirem de um chapéu cartelas com as seguintes inscrições: “Sensações e movimentos”, “Música”, “Leitura”, “Dança”, “Faz de conta” e “Construções” (5 min.). b) Os participantes formam grupos e organizam cantinhos lúdicos com o tema que receberam, utilizando os materiais disponíveis (30 min.). c) Concluída a tarefa, cada grupo reflete sobre os critérios que usou para selecionar ou construir os brinquedos e propor brincadeiras. Em seguida, sugere a(s) faixa(s) etária(s) que mais se interessaria(m) pelas atividades propostas: seis meses a três anos, quatro a seis anos ou mais de seis anos (30 min.). d) Representantes dos grupos expõem suas conclusões, ouvindo os comentários e observações dos demais (35 min.). e) O formador consolida e integra as ideias do grupo sobre critérios para a organização de ambientes e espaços lúdicos e sobre quais as brincadeiras mais adequadas para as crianças, em especial as de zero a três anos. Para tanto, toma como referência o item “Alguns lembretes sobre brinquedotecas”, parte do texto “Dicas sobre desenvolvimento infantil e ludicidade” (página 44), cujas cópias são entregues aos participantes (10 min.).
INTERVALO – 15 MINUTOS	
<p>APRESENTAÇÃO DIALOGADA: O ESPAÇO LÚDICO DA BRINQUEDOTECA (40 min.)</p> <p>Materiais Computador, vídeo, <i>data show</i> com acesso à internet</p>	<p>3. O espaço lúdico da brinquedoteca</p> <p>Conversa sobre brinquedotecas em funcionamento em instituições de saúde, educação e lazer.</p> <p>Desenvolvimento</p> <ol style="list-style-type: none"> a) O formador se detém em imagens, provocando os participantes a responder questões como: <ul style="list-style-type: none"> • Crianças de zero a três anos poderiam aproveitar esse espaço? • Como foram organizados? Quem deve trabalhar neles? • Nas creches há espaços semelhantes? • Nas Unidades Básicas de Saúde (UBSs), Centros de Referência de Assistência Social (Cras), Centros de Referência Especial de Assistência Social (Creas) e Conselhos Tutelares há espaços semelhantes? <p>Obs.: O formador deverá selecionar previamente, através do auxílio da internet, imagens de brinquedotecas existentes no Brasil.</p>

MÓDULO 2 – 4 HORAS	
Momento/tempo/materiais	Atividades
<p>ATIVIDADES PARA CRIANÇAS DE ATÉ TRÊS ANOS EM ESPAÇOS LÚDICOS (45 min.)</p> <p>Materiais Imagens de quatro brinquedotecas; cópias do texto NOTA 10 PRIMEIRA INFÂNCIA – 0 a 3 anos – Capítulo O Brincar</p>	<p>4. Trabalho em grupo: planejando atividades para um espaço lúdico</p> <p>Desenvolvimento</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Os participantes são divididos em quatro grupos. Cada grupo recebe a imagem de uma brinquedoteca mostrada na apresentação anterior em PowerPoint. b) Utilizando como subsídios informações contidas no item “Espaços, atividades, brincadeiras e brinquedos adequados”, do texto NOTA 10 PRIMEIRA INFÂNCIA – 0 a 3 anos – Capítulo O Brincar (página 24), os participantes descrevem quais brincadeiras para crianças de até três anos poderiam acontecer na brinquedoteca (15 min.). c) Um representante de cada grupo expõe a brincadeira ou brincadeiras que seus membros sugeriram (20 min.). 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>FECHAMENTO (15 min.)</p> <p>Materiais Aparelho de som, CD de música</p>	<p>5. A roda da avaliação</p> <p>Desenvolvimento</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Os participantes organizam-se em círculo. b) O formador escolhe uma música de sua preferência e coloca em volume alto o suficiente para ser ouvida por todos. 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>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 (15 min.)</p> <p>Materiais Aparelho de som e CD de cantigas de roda</p>	<p>1. Brincadeira da Ciranda das Expectativas para acordar o corpo e a mente</p> <p>Desenvolvimento</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Participantes organizam-se em círculo. b) O formador põe para tocar <i>Ciranda, cirandinha</i>. c) Os participantes dançam e depois passam a cantar sozinhos, sem o CD. d) No momento em que se diz “Por isso seu/dona..., faz favor de entrar na roda, diga um verso bem bonito, diga adeus e vá embora”, substituem as palavras por “Por isso seu/dona..., faz favor de entrar na roda, diga o que você espera, mande um beijo e vá embora”. e) 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 O formador fecha, comparando as expectativas com os objetivos do dia.</p>
<p>CLASSIFICANDO BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS (35 min.)</p> <p>Material Cópias do texto “Dicas sobre desenvolvimento infantil e ludicidade” (uma por participante), brinquedos trazidos pelos participantes</p>	<p>2. Vivência – parte 1: classificação de brinquedos e brincadeiras segundo André Michelet</p> <p>Preparação Ao chegar à oficina, os participantes deixam os brinquedos que trouxeram sobre as mesas anteriormente dispostas junto às paredes. Ali já se encontram os brinquedos utilizados na atividade do Módulo 1.</p> <p>Desenvolvimento</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Os participantes são divididos em sete subgrupos com representantes de diferentes setores. b) Cada grupo recebe a tarefa de buscar, entre os brinquedos disponíveis, aqueles que acredita corresponder a determinada categoria, de acordo com a classificação de André Michelet no texto “Dicas sobre desenvolvimento infantil e ludicidade” (página 44), item “Para classificar os brinquedos segundo Michelet” (15 min.). <ul style="list-style-type: none"> – Brinquedos para a primeira idade/brinquedos para atividades sensório-motoras (grupo 1). – Brinquedos para atividades físicas (subgrupo 2). – Brinquedos para atividades intelectuais (subgrupo 3). – Brinquedos que reproduzem o mundo técnico (subgrupo 4). – Brinquedos para desenvolvimento afetivo (subgrupo 5). – Brinquedos para atividades criativas (subgrupo 6). – Brinquedos para relações sociais (subgrupo 7.) c) 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 três anos (20 min.).

MÓDULO 3 – 4 HORAS	
Momento/tempo/ materiais	Atividades
<p>CLASSIFICANDO BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS</p> <p>Parte 2 (85 min.)</p> <p>Material Cópias do texto “Dicas sobre desenvolvimento infantil e ludicidade” (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 explica em cinco minutos 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 “Dicas sobre desenvolvimento infantil e ludicidade” (página 44). O foco da conversa está mais no brincar do que no brinquedo (ESAR: Exercício, Jogos Simbólicos, Jogos de Acoplagem, Jogos de Regras simples e complexas) (5 min.).</p>

INTERVALO – 15 MINUTOS

<p>DESAFIOS DO TRABALHO INTERSETORIAL NA CRIAÇÃO/ FORTALECIMENTO DE ESPAÇOS LÚDICOS</p> <p>(65 min.)</p> <p>Materiais Brinquedos e objetos disponíveis na sala, papel kraft, pincéis atômicos, fita crepe (um rolo por subgrupo)</p>	<p>4. Vivência: condições subjetivas para o trabalho multidisciplinar e intersetorial</p> <p>Preparação 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 (10 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 escolheram, 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 deverá 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) Subgrupos: os participantes executam as instruções (15 min.).</p>
--	--

MÓDULO 3 – 4 HORAS	
Momento/tempo/ materiais	Atividades
	<p>d) Grande grupo: os participantes abrem uma grande roda, unindo todos os subgrupos, 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 intersetorial no município, visando o incremento dos espaços lúdicos para crianças na primeiríssima 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 kraft que são afixadas na parede (10 min.).</p>
<p>CRIAÇÃO E GESTÃO DE ESPAÇOS LÚDICOS (15 min.)</p> <p>Materiais Computador, PowerPoint e <i>data show</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 o PowerPoint “História dos espaços lúdicos”</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, parquinhos, praças e outros.</p>
<p>FECHAMENTO (10 min.)</p> <p>Material 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) O formador chama dois ou três representantes de cada cor para justificar sua escolha.</p>

MÓDULO 4 – 4 HORAS	
Momento/tempo/materiais	Atividades
<p>AQUECIMENTO (10 min.)</p> <p>Materiais Um balão colorido para cada um, aparelho de som e CD com música alegre</p>	<p>1. Brincadeira de corações ao alto (<i>Sursum Corda</i>) para acordar o corpo e a mente</p> <p>Desenvolvimento</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Os participantes são dispostos pela sala, com bastante espaço entre um e outro, cada um segurando um balão colorido. b) O formador pede que cada um imagine que o balão é seu coração. 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. 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. 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>RECONHECIMENTO DOS ESPAÇOS LÚDICOS NO TERRITÓRIO (60 min.)</p> <p>Materiais Mapa do município; cartaz com ícones com os equipamentos públicos e comunitários nos quais existem ou poderiam existir espaços lúdicos; bolinhas adesivas amarelas, verdes e vermelhas e papel kraft</p>	<p>2. Mapeando os espaços lúdicos do município</p> <p>Preparação Mapa grande do município é projetado ou afixado na parede, além de um cartaz com ícones que representam diferentes locais/escolas, creches, UBSs, igrejas, Cras, Conselhos Tutelares, hospitais.</p> <p>Desenvolvimento</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Os participantes reúnem-se em subgrupos, cada um ao redor de uma folha de papel kraft. b) Em cada subgrupo, os participantes desenham um esboço de mapa do seu município e colocam, nos locais adequados, desenhos dos ícones relativos a cada equipamento (20 min.). c) Ao lado de cada ícone, dispõem: 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.) d) Os mapas são afixados nas paredes e visitados pelos grupos (10 min.). e) Em plenária, discutem-se as diferentes percepções sobre a mesma realidade. O formador fecha a atividade, consolidando este 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 na cidade (20 min.).

MÓDULO 4 – 4 HORAS	
Momento/tempo/materiais	Atividades
<p>ESBOÇO DE PLANO DE AÇÃO OU REVITALIZAÇÃO DE UM ESPAÇO LÚDICO (60 min.)</p> <p>Materiais Papel kraft, pincéis atômicos, fita crepe (um rolo por subgrupo)</p>	<p>3. Esboçando um projeto de implantação ou revitalização de espaço lúdico 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 organizem em subgrupos 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 na página 69 (15 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 kraft (30 min.).</p> <p>d) Os 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 MINUTOS	
<p>ELABORAR UM PLANO DE REEDIÇÃO – PROSPECTAR OS PRÓXIMOS PASSOS (35 min.)</p> <p>Materiais 20 cópias da programação de cada módulo; papel kraft ou cartolina; pincéis atômicos e fita crepe para cada subgrupo</p>	<p>4. Planejando a reedição da oficina 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 esta oficina, no todo ou em partes, estimulando a implantação ou revitalização de espaços lúdicos que possam ser usados por crianças de até três anos.</p> <p>c) Convidar os grupos setoriais para inserir um aspecto intersetorial nas ações propostas.</p> <p>d) Registrar as decisões em papel kraft 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 (40 min.)</p>	<p>5. Plenária de debate e aperfeiçoamento Desenvolvimento</p> <p>a) 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>
<p>AVALIAÇÃO E ENCERRAMENTO DA OFICINA (20 min.)</p> <p>Materiais Duas folhas de papel A4, pincéis atômicos e fichas de avaliação</p>	<p>6. Avaliando e preparando-se para a ação 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 (página 71) de forma individual e anônima.</p>

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 exclusivamente 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 esta 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 a 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 Federal nº 8.069/1990, artigos 2º, 3º, 4º e 6º).

DESENVOLVIMENTO NA PRIMEIRÍSSIMA INFÂNCIA

Consiste no desenvolvimento da criança de zero a três 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 e 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 três 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 adequadas para a faixa etária de zero a três 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 três 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 do Programa Primeiríssima Infância 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 zero a três anos. A formação realiza-se por meio de oficinas 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.

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 trocas de experiências.

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 tipo 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 transmitir aos seus pares, no todo ou em parte, as mensagens das oficinas descritas nos cadernos 3 a 8 da Coleção Primeiríssima Infância. 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 efetuar 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 seis 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 três anos (definição utilizada pela Fundação Maria Cecília Souto Vidigal).

REEDIÇÃO/REEDITOR

A reedição de mensagens e conteúdos adquiridos junto aos seus pares é uma das estratégias do processo formativo do Programa Primeiríssima Infância. Segundo o educador colombiano 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 oito horas com os profissionais que passaram pela formação e pelas reedições. Estes encontros têm o objetivo de oferecer apoio durante o processo de reedição, na elaboração e implementação de Planos de Ação para mudanças de práticas. Também permitem que os profissionais aprofundem os conteúdos da oficina de formação e tirem dúvidas.

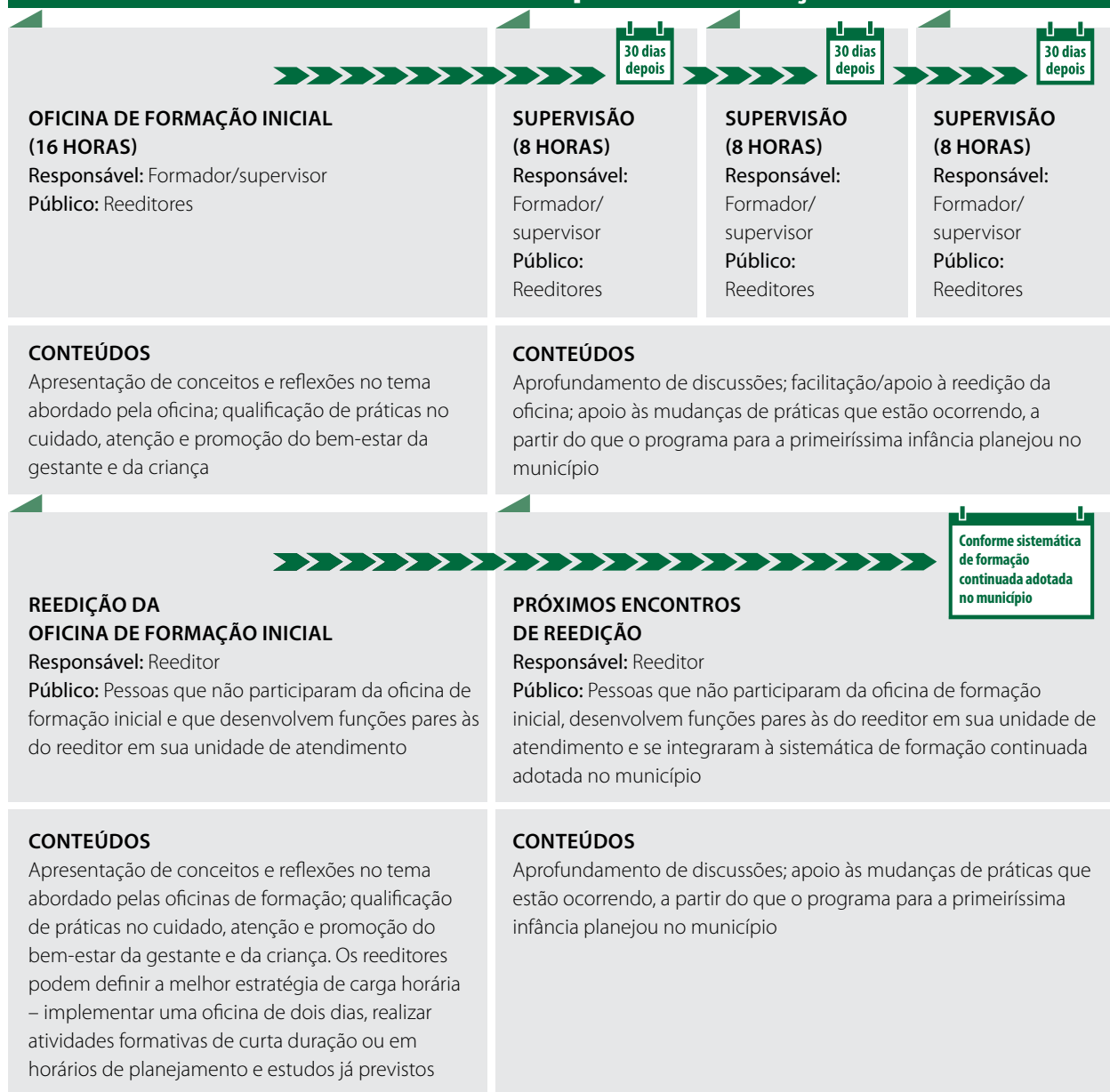
VÍNCULO

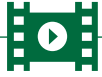
Vínculo é um elo, uma ligação forte entre pessoas interdependentes. Segundo Marta Harris (1995), “vínculo é a capacidade de duas pessoas experimentarem e se ajustarem à natureza uma da outra, desenvolvido por meio da interação amorosa e contínua”. O primeiro vínculo que um ser humano desenvolve é com a mãe. A construção deste 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 infantil, 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.

Materiais de apoio

PARA A OFICINA

Modelo recomendado de Fluxo para a Formação





Vídeo

BABIES (trailer), de Thomas Balmès (França, 2010).

Duração: 2'. Filme que apresenta bebês em diferentes culturas e situações.

Produzido por Alain Chabat, Amandine Billot, Christine Rouxel e pelo estúdio Focus Features.

<http://www.youtube.com/watch?v=N009QUWUy7I>

Modelo de Plano de Ação/Plano de Reedição

Objetivos específicos (o que se pretende)	Ações/ atividades (como fazer)	Responsáveis (quem irá executar)	Recursos necessários (humanos e financeiros)	Prazos (quando começa e termina)	Metas (devem ser tangíveis, quanti ou qualitativamente)	Como medir	Situação (preencher conforme orientação)	Justificativa

Orientações para preenchimento da coluna Situação

Não iniciado: preencher campo com a cor vermelha

Iniciado com atraso: preencher campo com a cor amarela

Em andamento: preencher campo com a cor verde

Concluído: preencher campo com a cor azul

Modelo de Relatório de Formação e Supervisão

Com o objetivo de sistematizar o processo e aprender com a experiência do apoio ao (nome do programa), pede-se a colaboração dos capacitadores na elaboração do relatório abaixo. Favor anexar a este relatório: a) PowerPoint (caso houver); b) listagem de material de apoio (textos, livros, DVD, etc.); e c) fotos e lista de presença.

TEMA DA OFICINA DE FORMAÇÃO/SUPERVISÃO:

Formadores:.....

Data:

Local:

Participantes (perfil e número):.....

Organização

1. Como foi a organização da formação/supervisão (descrever como foram definidos pontos como número e perfil de participantes, divisão dos grupos e do tempo disponível, etc.)? Houve algum percalço? Há algo positivo ou negativo que você gostaria de destacar? Qual?

Conteúdos

2. O que foi trabalhado/discutido na formação/supervisão? (qual era a demanda ou acordo prévio?)
3. O formato da formação/supervisão pareceu adequado para a necessidade do grupo e para a multiplicação da formação? Há algo positivo ou negativo que você gostaria de destacar?

Processo

4. Presença na formação/supervisão: o número e o perfil de participantes eram os esperados/acordados? Se não, indique o que ocorreu.
5. Quais foram as suas impressões quanto ao clima da formação/supervisão? (como estava a disposição do grupo para o trabalho, impressões sobre a dinâmica do grupo e aspectos emocionais expressos e não expressos).
6. Pela sua observação e pelos relatos dos grupos, quais os principais pontos que podem dificultar e/ou facilitar a implantação da multiplicação e a incorporação dos conhecimentos à prática? (exemplo: propostas políticas conflitantes; comprometimento/perfil das lideranças; comunicação entre instâncias envolvidas; carência de profissionais e/ou serviços).
7. Há aprendizados retirados da execução desta atividade que você gostaria de destacar?
8. Há propostas de mudanças de processo ou sugestões que você gostaria de destacar?

Ficha de Avaliação para 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.

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: Abring, 1998.

ANDRADE, C.M.R.J. A equipe na brinquedoteca. In: FRIEDMANN, A. (Org.) **O direito de brincar**. 4ª ed. São Paulo: Edições Sociais: Abring, 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/edicao-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: Abring, 1998.

MORIN, E. **Complexidade e transdisciplinaridade**. Natal (RN): EDUFRN, 1999.

NEGRINE, A. "Brinquedoteca teoria e prática: dilemas na formação do brinquedista". 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>. Acesso em 03/02/2015.

NOTA 10 PRIMEIRA INFÂNCIA. Fundação Roberto Marinho/Canal Futura 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**. 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.

