

*ProFuturo*

e - b o o k

A importância do brincar no

# Processo de Aprendizagem



Brincadeiras como ferramenta para o **desenvolvimento integral dos estudantes**

Um programa da:



# Sumário

<b><u>Introdução</u></b>	<b>3</b>
<b><u>A importância do brincar</u></b>	<b>4</b>
<u>Brincadeiras e o desenvolvimento integral</u>	<b>6</b>
<u>Brincadeiras e a tecnologia</u>	<b>7</b>
<b><u>Brincadeiras como potencial educativo</u></b>	<b>10</b>
<u>Competências do século XXI</u>	<b>12</b>
<b><u>Desenvolvendo competências e habilidades</u></b>	<b>14</b>
<u>Coordenação motora</u>	<b>14</b>
<u>Concentração e paciência</u>	<b>18</b>
<u>Raciocínio lógico e resolução de problemas complexos</u>	<b>23</b>
<u>Cooperação</u>	<b>26</b>
<u>Empatia</u>	<b>28</b>
<u>Autonomia e responsabilidade</u>	<b>33</b>
<u>Criatividade</u>	<b>36</b>
<u>Cuidado com o planeta</u>	<b>40</b>
<u>Repertório cultural</u>	<b>44</b>
<b><u>Práticas de inclusão</u></b>	<b>46</b>
<b><u>Para saber mais</u></b>	<b>50</b>

# Introdução

A série de e-books da **Fundação Telefônica Vivo** reúne conteúdos em formato de livro digital, com uma linguagem mais objetiva e visual, para facilitar o entendimento de informações úteis para educadores da teoria à prática.

As brincadeiras são **um recurso imprescindível para a educação**. No entanto, é comum encontrar aqueles que acreditam que brincar é apenas um “passatempo” infantil. Neste livro abordaremos as brincadeiras como **potencial educativo**.

O brincar requer que o estudante esteja ativamente envolvido em uma determinada atividade e é a partir daí que a criança conhece o mundo e a si mesma. É através das brincadeiras que acontece **o acompanhamento do raciocínio lógico e motor da criança**.

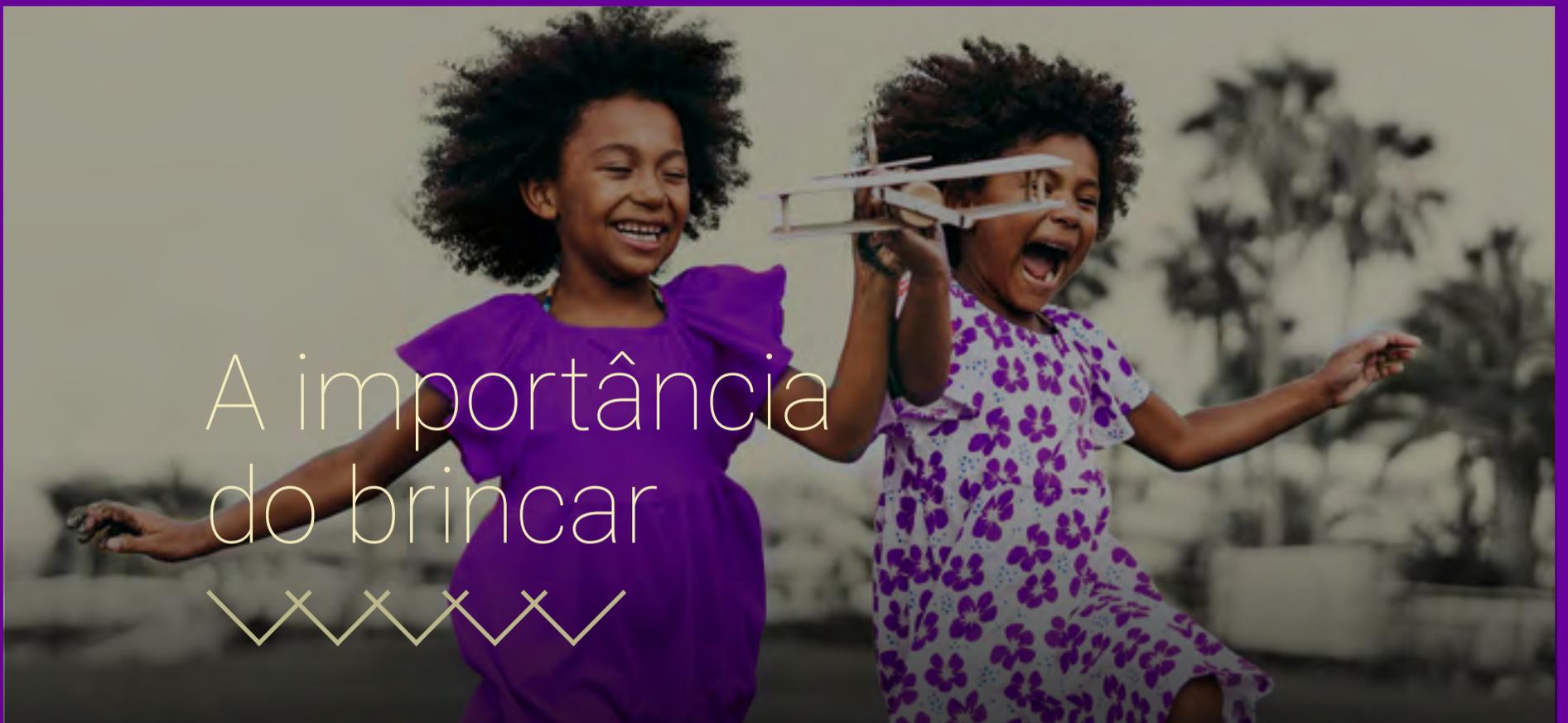
Também é por meio do brincar que elas podem ampliar a sua capacidade de inventar, socializar e cooperar. Trabalhar com o lúdico do universo infantil e as possibilidades infinitas das brincadeiras é necessário, pois ajuda no desenvolvimento pessoal, social e cultural, além de colaborar para uma boa saúde mental, facilitar no processo de construção do conhecimento, entre tantos outros benefícios.

Educador, ao longo deste e-book você entenderá a **importância do brincar no processo de aprendizagem** e quais habilidades e competências determinadas brincadeiras desenvolvem.

Esperamos que esse material contribua com o seu entendimento sobre o assunto e funcione como um guia de consulta rápida e relevante para práticas pedagógicas mais inspiradoras.

**Boa leitura!**





# A importância do brincar



**B**rincar é uma **linguagem inerente à infância**. Quando a criança brinca ela ganha autonomia dos seus gestos corporais e aprende importantes competências para a vida. Esse universo criado pela imaginação das crianças traz a elas a oportunidade de desenvolver relações, conviver com o diferente, estimular a experimentação, expressar sua subjetividade, desenvolver a memória, aprender a argumentar, exercitar o senso de coletividade e a capacidade criativa.

A relação entre brincadeiras e educação já era descrita pelo historiador e linguista holandês Johan Huizanga (1872-1945), que escreveu a obra 'Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura', em 1938. O psicólogo bielo-russo Lev Vigotskyi (1896-1934) também estabeleceu este diálogo entre brincar e aprender. Para ele, essa relação começa **desde o primeiro dia de vida**, muito antes de a criança frequentar a escola.



**Anote aí, educador!**

Conheça as principais contribuições de Lev Vigotsky, assim como o de outros pensadores no E-Book **“Grandes Pensadores da Educação: uma construção do conhecimento inovador na educação da teoria à prática”**. Neste conteúdo, é possível ter acesso às principais teorias de Maria Montessori, Paulo Freire, John Dewey, entre outros, e perceber como elas continuam impactando as práticas pedagógicas até os dias de hoje.

Não existe uma criança que não saiba brincar, isso faz parte do seu desenvolvimento. As brincadeiras trazem vida ao ato educativo e tem um potencial transformador.



No contexto educacional e legislativo, **brincar é um direito reconhecido pela Constituição Federal (1988), no Artigo 227, e também pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), que compreende como direitos “brincar, praticar esportes e divertir-se”**. A ONU, por meio da **Declaração Universal dos Direitos da Criança**, assinada em 1959, também reforça que “toda criança terá direito a brincar e a divertir-se”.

Em 2016, foi criado o **Marco Legal da Primeira Infância**, depois de um amplo diálogo com diversas frentes da sociedade, reunindo e atualizando o que já existia na legislação focada nos primeiros anos de vida. O documento engloba princípios como garantir às crianças o direito de brincar; priorizar a qualificação dos profissionais sobre as especificidades da primeira infância, envolver as crianças de até seis anos na formatação de políticas públicas; e instituir direitos e responsabilidades iguais entre mães, pais e responsáveis. **Leia aqui** a legislação na íntegra.

## **Brincadeiras e o desenvolvimento integral**

A educação integral pressupõe o desenvolvimento dos indivíduos em suas múltiplas dimensões: **física, intelectual, social, afetiva e simbólica**. E as brincadeiras proporcionam essa oportunidade para as crianças, pois é por meio delas que surgem novas habilidades e possibilidades de interação, experimentação e reprodução do mundo à sua volta, comunicando seus sentimentos, medos e desejos.

O **desenvolvimento integral** é um direito de todos os estudantes da Educação Básica brasileira, de acordo com a **BNCC (Base Nacional Comum Curricular)**. O documento propõe a superação da divisão e hierarquização entre o desenvolvimento intelectual e o desenvolvimento emocional e as 10 competências gerais da BNCC integram aspectos cognitivos e socioemocionais, tais como: comunicação, criatividade, pensamento crítico e científico, empatia, comunicação e autoconhecimento. *(Saiba mais sobre as 10 competências da BNCC **nesta matéria** da Fundação Telefônica Vivo).*

“Com a Base, vamos garantir o conjunto de aprendizagens essenciais aos estudantes brasileiros, seu desenvolvimento integral por meio das 10 competências gerais para a Educação Básica, apoiando as escolhas necessárias para a concretização dos seus projetos de vida e a continuidade dos estudos”, afirma o **documento**.

## **Brincadeiras e a Tecnologia**

Cerca de **86% de crianças e adolescentes brasileiros**, com idade entre 9 e 17 anos, são usuários de internet no país. Isto equivale a 24,3 milhões de pessoas dessa faixa etária, segundo **pesquisa TIC Kids Online Brasil 2018**. Este percentual é mais alto do que a média da população em geral, que está em torno de 70%.

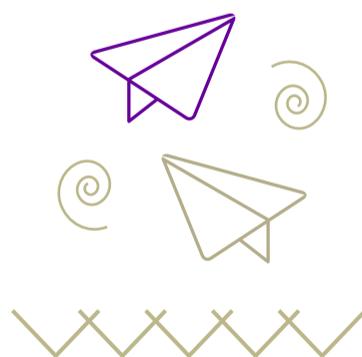
O Brasil é ainda **o país com as crianças mais conectadas do mundo**. Elas têm ficado 161% mais tempo nas telas do que ao ar livre. A tecnologia faz parte da vida e pode ser muito positiva. A “Cultura Digital”, por exemplo, é uma das competências asseguradas pela BNCC. É importante, contudo, valorizar o espaço para a imaginação e a conexão com o mundo, sem necessitar do intermédio da televisão, videogame, smartphone e outros.

Baixo nível de concentração, falta de empatia e instabilidade emocional são apenas alguns exemplos dos efeitos prejudiciais para o desenvolvimento da sociabilidade infantil, com o uso exagerado das telas durante a fase de crescimento da criança.

Em consonância com a importância do tema, a Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP) produziu em 2016 o primeiro documento sobre **Saúde de Crianças e Adolescentes na Era Digital** a respeito das demandas das tecnologias da informação e comunicação (TICs), redes sociais e Internet, com recomendações para pediatras, pais e educadores.

E em 2019, a Organização Mundial da Saúde (OMS) também alertou para os efeitos do sono inadequado em crianças pequenas e do tempo gasto sentado assistindo a telas ou contido em cadeiras e carrinhos de bebê. Evidências foram revisadas e novas diretrizes geraram uma **lista de recomendações** sobre atividade física, comportamento sedentário e sono para crianças menores de 5 anos de idade.

Para ajudar pais, educadores e crianças a pensarem em alternativas, a Vivo lançou a iniciativa **Vivo Brincar** - uma plataforma que reúne diversas informações, dicas e atividades voltadas para a importância do brincar, como, por exemplo, os tutoriais de brincadeiras comandados pela personagem Violeta. **Confira!**





### **Vale a pena conferir: Território do Brincar**

Entre abril de 2012 e dezembro de 2013, os documentaristas Renata Meirelles e David Reeks, acompanhados de seus filhos, percorreram o Brasil. Eles visitaram comunidades rurais, indígenas, quilombolas, grandes metrópoles, sertão e litoral, revelando o país através dos olhos de nossas crianças. Eles registraram as sutilezas da espontaneidade do brincar, que nos apresenta a criança a partir dela mesma.

Em cada encontro surgiam intensas trocas e diálogos, por meio de gestos, expressões e saberes que foram cuidadosamente registrados em filmes, fotos, textos e áudios. Um intercâmbio onde pesquisadores e crianças se encontraram no fazer e no brincar, sempre aprendendo um com o outro.

Este trabalho de pesquisa foi sistematizado, dando origem a diversas produções culturais: um filme de longa metragem, dois livros e duas séries infantis para TV, filmes de curta metragem, artigos, além de uma exposição itinerante que percorreu o Brasil para levar um pouquinho do **Território do Brincar** para escolas, festivais, praças, etc.

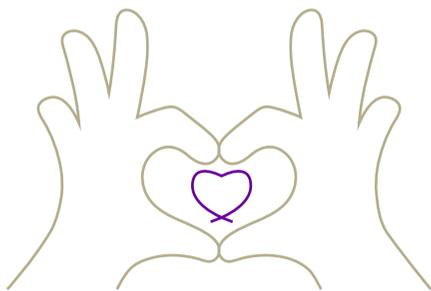


# Brincadeiras como um potencial educativo



**M**uito além da diversão, o brincar abre espaço para diferentes formas de educar e para o desenvolvimento de novas competências e habilidades. Nesse sentido, o uso dos jogos e brinquedos passam a não ser somatórios, mas a fazer parte do processo de aprendizagem.

Atividades lúdicas facilitam a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade. Elas proporcionam o aprendizado sobre o mundo e a vida em sociedade, ajudando a estimular **competências socioemocionais** nas crianças ao lidar com pontos de vista diferentes, resolução de problemas e frustrações.





**Competências socioemocionais** são as habilidades – que podem ser desenvolvidas e aprimoradas – relacionadas à nossa capacidade de pensar, sentir e de nos comportar de uma determinada forma. Para se aprofundar no tema, confira o e-book **Competências Socioemocionais: o que são e como podem contribuir para o desenvolvimento dos estudantes**, publicação da **Fundação Telefônica Vivo** que reúne conteúdos com uma linguagem objetiva e visual, além de informações úteis para conduzir educadores da teoria à prática.

O estudo australiano **The Case for Play**, da **ONG Playground Ideias**, constatou que uma infância com brincadeiras possibilita um maior desenvolvimento psicológico e cognitivo, maior grau de escolaridade – aumento de 44% de chances de ingressar no Ensino Médio e 17% no nível universitário –, além de menor probabilidade de desenvolver doenças como ansiedade ou depressão.

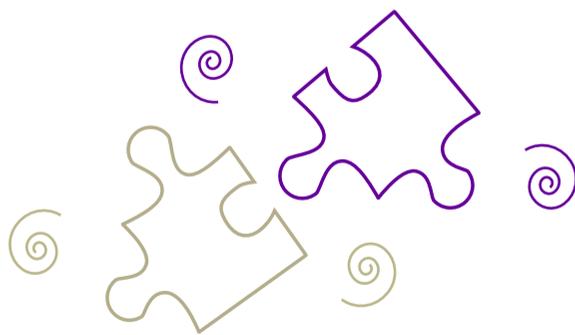
Fato é que as crianças precisam brincar e os educadores também ganham ao permitir que mais momentos de diversão façam parte do dia a dia da escola. Sempre no papel de observador, mas atento às situações lúdicas, o professor precisa estar preparado para intervir na brincadeira de maneira adequada, destacando o progresso e proporcionando mais crescimento.

  
**Anote aí, educador!**

Esteja presente para observar as brincadeiras e preparar o espaço - os materiais disponíveis também definem a qualidade do brincar. Caso seja necessário, faça a mediação de algumas situações, provoque novas descobertas e oriente as crianças a encontrarem respostas das hipóteses que formularam. No entanto, tais intermédios não devem interferir diretamente no processo de descoberta.

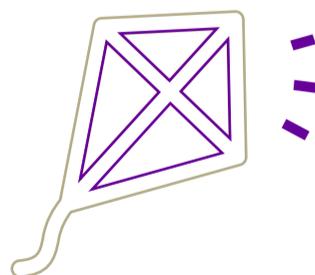
## Competências do século XXI

As competências socioemocionais orientam as chamadas **competências do século XXI**, um conjunto de atitudes, habilidades e conhecimentos que preparam o estudante, assim como o educador, para a vida acadêmica, profissional, pessoal e em comunidade, contribuindo para o desenvolvimento humano global.





Pode parecer complexo, mas várias competências do século XXI podem ser estimuladas através de brincadeiras. No próximo capítulo, veja sugestões de brincadeiras e quais habilidades e competências elas desenvolvem nos estudantes.





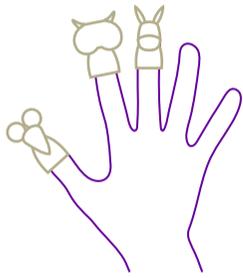
# Desenvolvendo competências e habilidades

**A** **coordenação motora fina** é aquela que possibilita o movimento das mãos. Esta prática está ligada a habilidade de recortar, pintar, desenhar, apertar, bater palmas.

A coordenação motora grossa, por sua vez, dá forças para as atividades de impulso físico, como correr, chutar e pular.

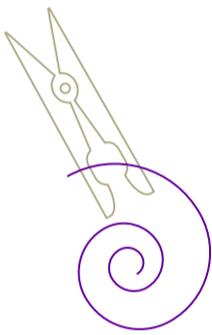
Promover brincadeiras como pega-pega ou brincar de amarelinha são ideais para desenvolver esta coordenação. Objetos como bolas e cordas também servem de complemento para essas brincadeiras.





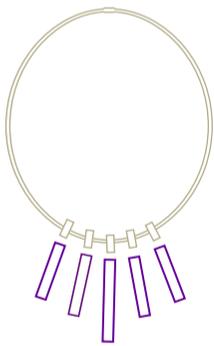
### Fantoches/Dedoches

Os dedoches ou fantoches auxiliam no uso dos dedos ou das mãos para teatralizar personagens numa sequência de histórias. Isto permite à criança aprender a associar palavras com ações coordenadas.



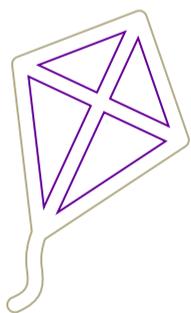
### Pregador e fitas

Saber fazer o movimento de pinça com o indicador e o polegar é desafiador para uma criança (apesar de parecer banal para os adultos). Brincar de pregador e fitas é uma boa maneira de treinar esse movimento. Separe pedaços de tecidos, pregadores, e prenda um pedaço de barbante de um canto ao outro da sala.



### Colar de canudos

Corte diversos canudos em pequenos pedaços, e dê um pouco de barbante para a criança. A atividade é fazer um colar com estes utensílios. Passar o canudo pelo barbante é um forte estímulo para a coordenação motora.



### Produzir e empinar Pipa

Esta brincadeira tem o potencial de trabalhar desde a habilidade motora fina, criatividade, empatia, e senso de cooperação. A Violeta ensina a fazer uma pipa **por aqui**.



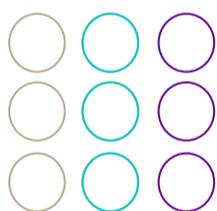
### **Massa de modelar**

O uso da massa de modelar ajuda a criança a criar formas, auxiliando no autocontrole, na atenção e na coordenação motora sequencial.



### **Desenhar (ou pintar) com os pés**

Em geral, se dá bastante ênfase ao desenvolvimento motor das mãos e deixa-se de lado a estimulação de outras partes do corpo. Ao pintar com os pés as crianças desenvolvem a criatividade, habilidades motoras grossas, exploram o mundo através do tato e da visão, e conhecem habilidades de outras partes do corpo.



### **Twister**

O Twister é jogado em um tapete de plástico de grandes dimensões. Com grandes círculos coloridos, os jogadores precisam revezar pés e mãos nas esferas amarelas, azuis, verdes e vermelhas, conforme indicado por sorteio, mantendo o equilíbrio. O jogo trabalha a coordenação motora e equilíbrio das crianças.

# Se inspire!



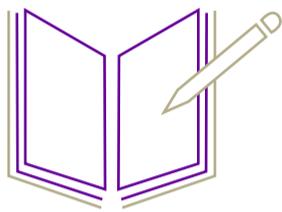
## Exemplo inspirador

A **metodologia Montessori**, conjunto de ideias, teorias, práticas e materiais didáticos desenvolvidos pela educadora italiana Maria Montessori (1870-1952) são a inspiração para o projeto Atividades em Casa, idealizado pela arquiteta Elisa.

Ela ensina a fazer brinquedos para a coordenação motora fina, concentração e noções de tamanho e dimensão para bebês e crianças. Utilizando materiais cotidianos, como pregadores de roupas, massinha e palitos de madeira, suas ideias podem servir de inspiração para pais e professores.

### **Concentração e paciência**

Concentração e paciência são habilidades muito importantes para as crianças que estão permanentemente aprendendo coisas novas. Elas precisam ainda desenvolver autocontrole e consciência corporal para conseguir se manter no mesmo lugar para concluir uma tarefa, por exemplo.



## Leitura

A leitura estimula a concentração, imaginação e criatividade. Essa prática também gera uma maior facilidade para processar e absorver novas informações. Crianças mais novas gostam de olhar figuras e imaginar situações, o que deve ser encorajado.

## Dicas para estimular o hábito da leitura

### 1 Não desista!

As crianças podem não estar interessadas ou prestando atenção naquele momento, mas isso não é motivo para desistir. Continue tentando, sugira referências a partir dos gostos individuais e se ofereça para ler um livro em conjunto e histórias em voz alta. Você também pode pedir que ela leia para você, contando a história a partir das imagens ou do que ela entendeu.

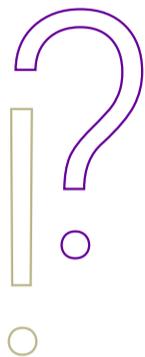
### 2 Não se esqueça dos adolescentes

Além de trabalhar habilidades socioemocionais, as histórias estimulam os questionamentos, as reflexões e as múltiplas interpretações. As crianças vão querer dividir em voz alta o que estão pensando, e nessa hora é importante que os adultos incentivem essa leitura com interação, não invalidando as interpretações feitas.

### 3 Trabalhe a escuta ativa

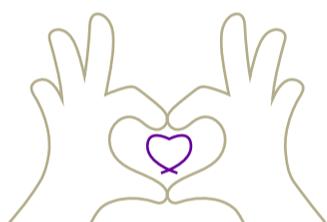
É muito comum relacionarmos a mediação de leitura às crianças pequenas, que ainda não aprenderam a ler sozinhas. Mas é importante que esse estímulo continue ao longo da vida. Os adolescentes tendem a deixar de enxergar a leitura como diversão e associá-la à obrigação. Ainda sim, há aqueles que encontram títulos que os interessam e não necessariamente estão entre os livros recomendados para o vestibular ou outro tipo de estudo

*Fonte: Como usar a contação de histórias a favor do brincar*



### Jogos da memória e adivinhação

Advinhações como “o que é, o que é” obrigam a criança a encontrar uma solução para a questão. Isso contribui para o desenvolvimento do raciocínio, a dedução, a observação e a atenção aos detalhes. Jogos de memória também são muito úteis, pois ao lembrar da posição das peças, a concentração das crianças estará sendo desenvolvida. A criança também estimulará a memorização, o senso de orientação espacial e a identificação de figuras.

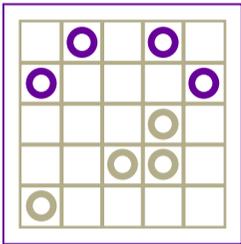


### Atividades manuais

Pintar, desenhar e brincar com massa de modelar são atividades que favorecem o raciocínio lógico, a coordenação motora, a criatividade, a imaginação, o desenvolvimento cognitivo e a concentração das crianças.

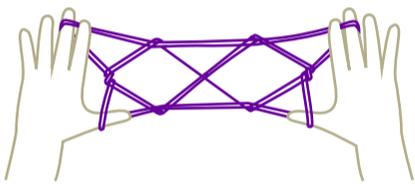
Falando em atividades manuais, a Violeta, personagem da campanha Vivo Brincar, ensina a fazer slime nesse tutorial. **Veja o vídeo!**

É possível encontrar mais propostas de atividades da Vivo Brincar na **plataforma Escola Digital**, dentro da categoria de Objetos Digitais de Aprendizagem, voltados à Educação Infantil.



## Cartas e jogos de tabuleiros

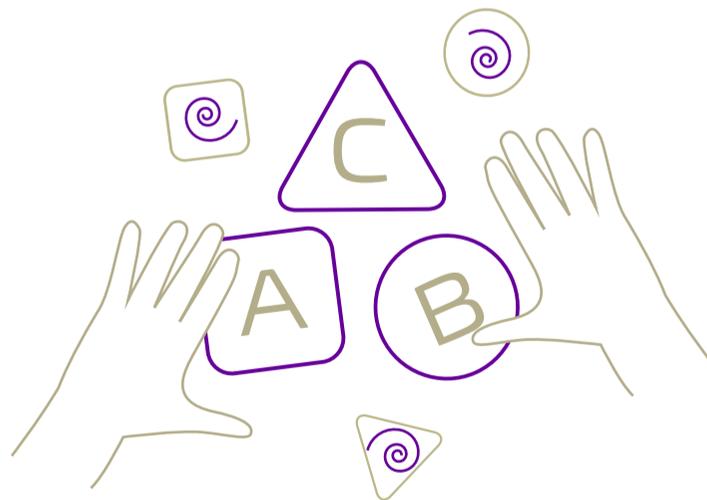
Além de desenvolverem o raciocínio lógico, os jogos de tabuleiro ensinam as crianças a não agirem de maneira impulsiva. Essas brincadeiras dão a oportunidade delas aprenderem regras e pensarem em estratégias para ganhar



## Cama de Gato

A brincadeira - que só precisa de um barbante - tem o potencial de trabalhar, empatia, criatividade, coordenação, paciência, imaginação e fantasia.

**Assista à Violeta** mostrando o tutorial de como brincar.



# Se inspire!

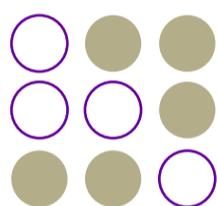


## Raciocínio lógico e resolução de problemas complexos

Essas habilidades fazem com que a criança saiba resolver seus problemas, refletir e tomar boas decisões, e por isto deve ser incentivada desde cedo.

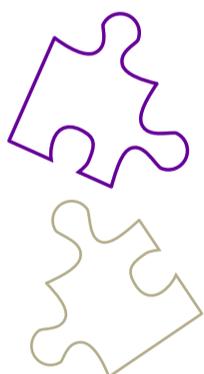
### Jogos de sequência lógica

Existem jogos voltados para despertar a habilidade de raciocinar, como os de sequência lógica.



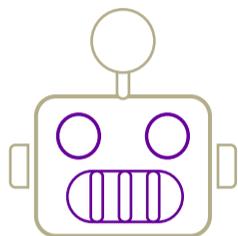
Essas brincadeiras contêm figuras que devem ser colocadas em uma ordem específica para que se faça sentido. Com isso, as crianças precisam pensar e testar até conseguirem montar algo coerente.

Cada faixa etária possui atividades apropriadas para sua fase de desenvolvimento, e é muito importante ficar atento a isto para a criança se sentir motivada e desafiada.



### Quebra-cabeças

Lógica e memória são utilizadas para montar um quebra-cabeça. A dificuldade para superar o desafio constantemente também serve de estímulo para a criança. Há quebra-cabeças para todas as idades.



## Robótica

Na atividade de robótica as crianças podem começar a aprender a programar e assimilar conceitos matemáticos desde muito cedo. Brincar, a partir dos conceitos de robóticas, não exige grandes máquinas. É possível ter acesso ao mundo da robótica por meio da montagem de brinquedos, ou solucionando pequenos problemas, como consertar um objeto. Com crianças mais velhas, e que tenham acesso a linguagem técnica da programação, é interessante desafiar-las a criar aplicativos.



### **Anote aí, educador!**

A plataforma Escola Digital da Fundação Telefônica Vivo reúne mais 31 mil recursos digitais de aprendizagem gratuitos, selecionados por especialistas em educação, a partir de critérios como disciplinas, anos e séries das etapas de ensino e relevância para a Base Nacional Curricular Comum (BNCC). Dentre os conteúdos, é possível encontrar jogos que ajudam os estudantes a desenvolver o raciocínio lógico, dentre outras habilidades.

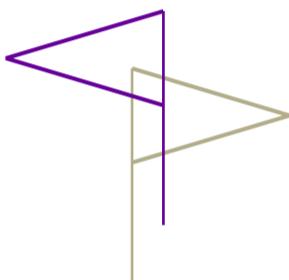
### **Acesse e conheça!**

Se inspire!



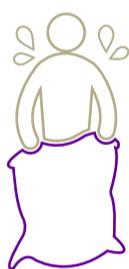
## Cooperação

A cooperação implica a existência de um objetivo comum. Mas ela também diz respeito à necessidade de compreender, ser solidário, dialogar e colaborar com todos, respeitando a diversidade social, econômica, política e cultural.



### Pique bandeira

Nesta brincadeira o objetivo é pegar a bandeira do time adversário e trazer para o seu campo. No entanto, aquele que entrar no campo do time adversário e for tocado por alguém fica preso no lugar. Só poderá voltar ao jogo se for “salvo” por alguém do seu próprio time. Ganha o time que capturar a bandeira adversária mais rápido. Com o jogo, as crianças trabalham estratégias, atenção, concentração, senso de equipe, cooperação e competição.



### Corrida de sacos

Ao brincar com este jogo, as crianças exercitam a sua velocidade, o esforço e a resistência. Mas além disso é um momento para que elas aprendam a competir e trabalhar a sua coordenação motora.



### Mímica

A mímica estimula o trabalho em equipe - o que pode ajudar, por exemplo, quem for mais tímido ou introvertido. A concentração também é muito trabalhada dentro dessa atividade.

Se inspire!



## Empatia

A empatia é a capacidade de compreender o que o outro está sentindo ao se colocar em seu lugar. Está intimamente ligada ao altruísmo - amor e interesse pelo próximo - e à capacidade de ajudar. A criança que se importa com o outro evita situações de agressão, como o bullying, se desenvolve melhor socialmente, fazendo mais amigos



### Jogo da escultura (para esculpir sentimentos)

Neste jogo os participantes desenvolvem a habilidade de “ler” como alguém se sente. Ele funciona da seguinte forma: escreva emoções em pedaços de papel e ponha-os em um balde. Peça que uma criança se voluntarie a ser a primeira “estátua”. Escolha um “escultor” entre as crianças restantes. O escultor irá sortear uma emoção e “esculpir” a “estátua”, para que ela mostre essa emoção. As demais crianças irão então tentar adivinhar que emoção a estátua está mostrando.



### Contação de histórias

A narrativa dá ensinamentos práticos a partir do lúdico, desconstruindo estereótipos e reconstruindo identidade. A história tem um poder **transformador** tão grande que é capaz de acompanhar uma pessoa pelo resto da vida.

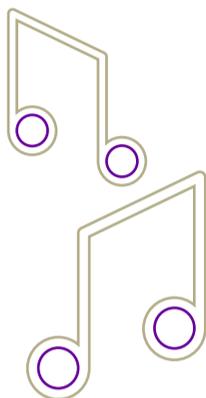
# Exemplo inspirador



## **Brincando e Contando**

Marcela Rios é pedagoga, especialista em literatura infanto-juvenil e mãe da Maria Geovanna e do Miguel. Ela juntou sua experiência profissional e a vivência da maternidade para criar o **Brincando e Contando**.

O blog busca incentivar o interesse pela literatura nas crianças e, ao mesmo tempo, explorar a potência do brincar e a curiosidade, tão característica desta fase da vida. Após ler junto com as crianças, a proposta é **desenvolver brincadeiras** que dialogam com a narrativa: elas pensam, por exemplo, em novos desfechos para os livros ou constroem brinquedos que façam referência a algum personagem ou cenário que conheceram durante a leitura das histórias.



### Jogo da música (“isso me lembra...”)

Alinhe as crianças lado a lado e toque trechos de música. Se uma criança conseguir identificar uma ocasião na qual algo aconteceu que a fez se sentir da mesma forma que a música fez, ela pode dar um passo para frente. Peça que uma ou duas crianças identifiquem o sentimento na música (não tem problema se elas identificarem emoções diferentes). Peça que as crianças compartilhem a história que elas lembrarem, caso elas estejam se sentindo confortável para tal.

## Exemplo inspirador

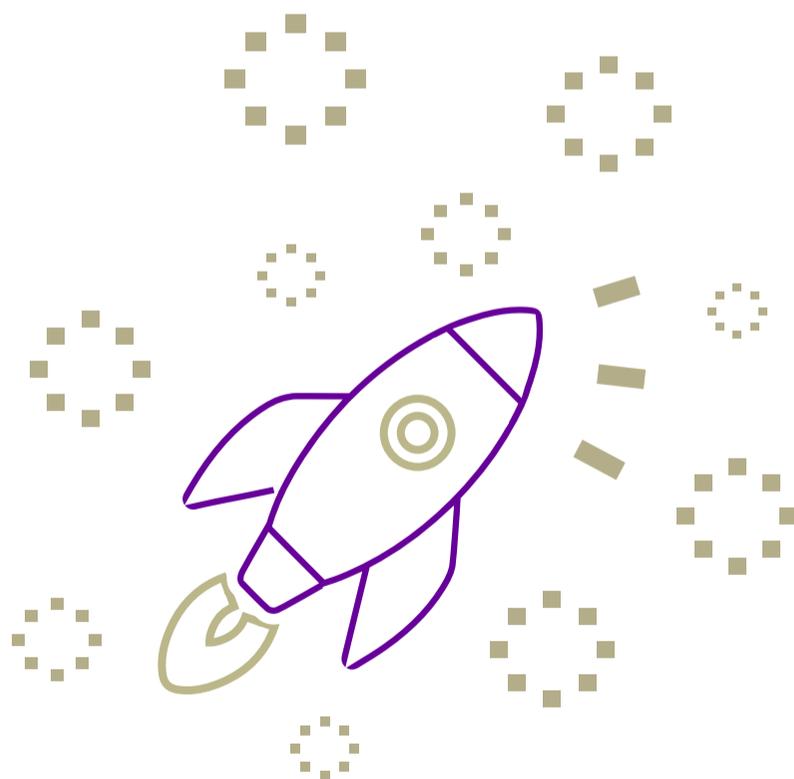


### A Casa do Brincar

Além das escolas, espaços dedicados exclusivamente ao brincar para complementar a experiência da educação formal já são realidades em diversas regiões do país. **A Casa do Brincar**, em São Paulo, por exemplo, foi uma das pioneiras nesse formato. O espaço funciona nos meses de férias e preza pelo livre brincar, pela autonomia e pelo convívio entre crianças de diversas

faixas etárias.

Com a proposta de oferecer ambientes educativos, a equipe monta espaços que passam por várias linguagens artísticas, como artes plásticas, teatro e movimento. A natureza é outro diferencial do lugar, que conta com muito verde, árvores e até passarinhos cantando. Para estimular a riqueza da convivência entre crianças de faixa-etárias diferentes, a equipe oferece níveis diferentes nas mesmas atividades.



# Se inspire!

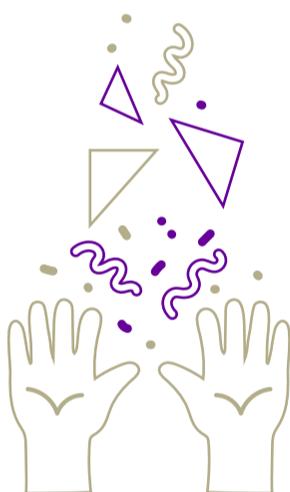


## Autonomia e responsabilidade

Uma criança autônoma tende a ter a capacidade de solucionar problemas, planejar e executar atividades, assim como ser responsável – responder pelas consequências do seu próprio comportamento. Autonomia e responsabilidade caminham juntas, mas estas capacidades precisam ser continuamente incentivadas.

### Mão na massa

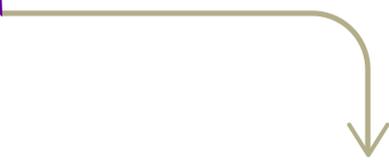
As atividades mão na massa engajam e dão autonomia aos alunos. Por isso, nada mais interessante do que deixar que as próprias crianças construam seus brinquedos.



Deixar, ao alcance dos estudantes, caixas com diversos materiais irá servir de matéria-prima para os brinquedos que serão construídos. Garrafa pet, folhas, gravetos e pedras, colher de pau e tampa de panela, rolinho de papel higiênico, tampinha de latinha de refrigerantes são alguns dos possíveis materiais.

As atividades mão na massa também se estendem para os alunos mais velhos, do Ensino Médio. É nos espaços maker onde acontecem a experimentação, pesquisa e manipulação. Para além dos experimentos científicos, os estudantes trabalham com programação, criação artísticas e os mais diversos tipos de exploração.

## Exemplo inspirador



### **Little Maker**

Criatividade, estratégia, persistência, empreendedorismo e protagonismo são habilidades que as crianças podem aprender por meio de brincadeiras. Essa é a visão de **Diego Thuler**, engenheiro elétrico, que criou a **Little Maker**, em 2015.

É certo que a paternidade mudou a vida de Thuler e sua forma de ver a educação e o desenvolvimento das crianças, mas sua aposta no potencial transformador da **cultura maker**, ou o “faça você mesmo” é antiga.

A iniciativa desenvolve o potencial das crianças mesclando o uso de materiais como sucata, a tecnologias digitais e trabalhos manuais. Tudo o que criam está relacionado ao que aprendem em sala de aula em suas escolas, fazendo com que o aprendizado maker dialogue com os conteúdos das disciplinas de matemática, história, geografia e outras.

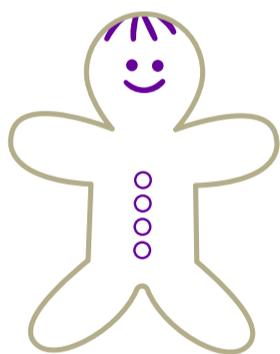
Se inspire!



## Criatividade

A arte na escola tem o poder transformador de desenvolver a criatividade e a capacidade intelectual, ensinar a solucionar problemas, desafiar limites e aumentar o repertório cultural. Incorporar o tema nas práticas pedagógicas ainda faz pensar fora da caixa, aprimora habilidades motoras e o pensamento crítico e analítico.

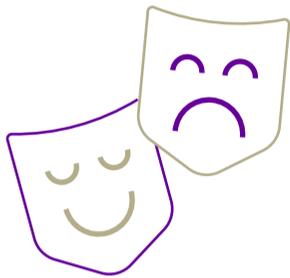
O estudo feito pelo professor James Catterall, da Universidade da Califórnia, nos Estados Unidos, indica que **o envolvimento das crianças em atividades criativas** abre portas para uma melhor aprendizagem e ainda eleva em 15% a chance de se engajarem em trabalhos pela comunidade ao longo da vida. Isso porque, como aponta o professor, essas atividades aumentam a empatia e propiciam laços de amizade mais sólidos.



### Confecção de bonecos

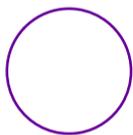
Ensinar as crianças a confeccionar seus próprios bonecos mostra a elas como manejar materiais e a dar forma à imaginação. Além disso, se os bonecos forem sensoriais, todo o processo auxilia na motricidade.

Bonequinhos de bexigas “recheadas” de farinha podem ser usados para a estimulação tátil, como também para a percepção visual de cores, formas, tamanho e peso.



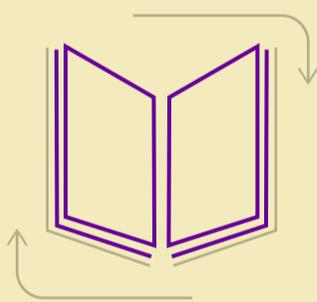
### Dança, música e teatro

Atividades artísticas estimulam a criatividade e contribuem para um melhor entendimento sobre o mundo. O protagonismo dos jovens no ambiente escolar aumenta, eles lidam com emoções, ganham foco e autonomia.



### Brinquedos simples

Quanto mais abstrato, ou simples, é um brinquedo, maiores as chances da criança pensar em diferentes modos de como brincar com ele. Uma caixa de papelão, por exemplo, pode ser um carro, uma casa, uma mesa... As possibilidades são infinitas para uma criança criativa.



### Vale a pena conhecer!

O livro [Viagem à escola do século XXI](#) tem exemplos de escolas ao redor do mundo que estão trabalhando a criatividade em sala de aula. Conheça e inspire-se em novas práticas.

## Mais dicas para explorar a criatividade dentro e fora da sala de aula

### 1 Repense os espaços comuns

Expandir o território escolar também é uma forma de potencializar a aprendizagem. É possível fazer interferências artísticas nos muros ou no entorno da escola: aproveitar áreas externas, as praças, os parques ou até o caminho para chegar até a escola.

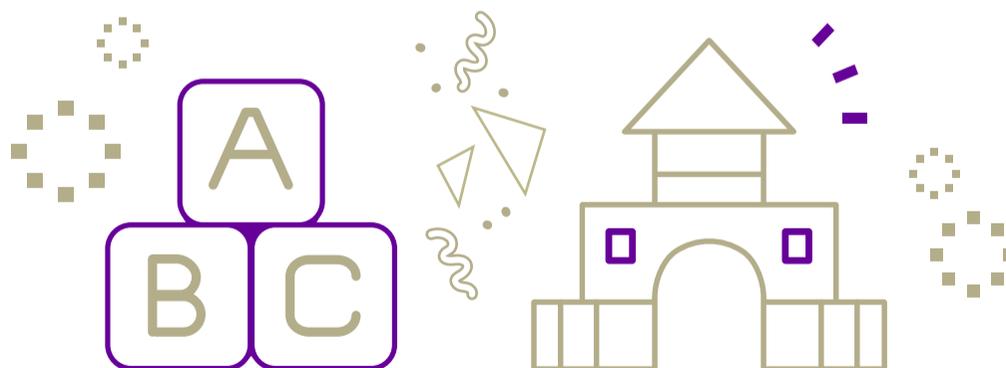
### 2 Use o refeitório

Fora do horário de refeições, o refeitório pode abrigar reuniões de alunos, assembleias ou oficinas mão na massa. As árvores e sombras da parte externa da escola podem servir de palco para aulas não convencionais ou para momentos de descontração.

### 3 Oficinas de artes

Que tal instalar as oficinas de artes em espaços mal aproveitados da escola, como o saguão de entrada? Os corredores, por exemplo, ganham vida se transformados em espaços lúdicos ou de convivência, com mesas, cadeiras ou bancos.

Fonte: [Ensino pelas Artes e Criatividade pode transformar a escola](#)



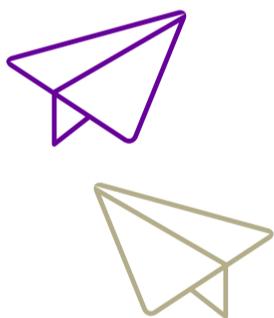
Se inspire!



## Cuidado com o planeta

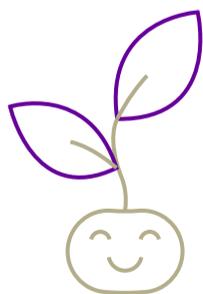
**Cuidar do meio ambiente** possibilita o aprendizado de lições valiosas para crianças e adolescentes, como a generosidade, a paciência e a compreensão. O exercício de preservação incentiva a percepção de que cuidar do meio ambiente é cuidar do nosso futuro, evidenciando o papel de todos dentro deste ecossistema.

O artista plástico **Gandhy Piorski** pesquisa as práticas da criança há mais de 20 anos. Uma das linhas de estudo de Gandhy é a relação entre criança e natureza, que aborda, entre vários raciocínios, como os quatro elementos (fogo, água, terra e ar) podem sugerir tipos de brinquedos infantis.



### Brinquedos reciclados

Confeccionar brinquedos a partir de materiais recicláveis é uma forma de estimular o cuidado com o meio ambiente. É possível fabricar barcos a partir de papéis antigos, já o rolo de papel higiênico pode virar um carro ou aviões.



### Criação de hortas

Fazer uma horta na escola ou fora da sala de aula é uma maneira da criança ter um momento de troca com a natureza. Esta atividade, além de induzir o cuidado com o planeta, também estimula a autonomia já que as crianças ficam responsáveis por aguar e cuidar das plantas.

# Exemplo inspirador



## O jogo da horta

Com o desejo de impactar positivamente a população ribeirinha, o educador Murilo Carvalho Rodrigues teve a ideia de criar o Jogo da Horta, para unir arte e educação ambiental.

Hoje leciona na unidade pedagógica que pertence à Fundação Escola Bosque Professor Eidorfe Moreira, instituição da rede municipal de Belém referência em Educação Ambiental. Pesquisador de hortas comunitárias e inspirado por alguns cursos da plataforma **Escolas Conectadas**, como o **Jogos e brincadeiras para além da seriação** e o **Fotografia na aprendizagem**, decidiu criar um projeto para valorizar a cultura local.

A construção do Jogo da Horta permitiu abordar temas como alimentação saudável, cuidado com o planeta e **soberania alimentar**, ou seja, o direito de definir sobre estratégias sustentáveis de produção,

distribuição e consumo de alimentos. Além de estimular a responsabilidade dos estudantes em cuidar de uma horta, eles perceberam o valor dos ensinamentos trazidos de casa e se sentiram protagonistas na construção do aprendizado, feito em conjunto com o professor.

### **A vivência na natureza**

Localizada na zona oeste de São Paulo, a escola **Casa de Aprendizagens** é outra que tem o brincar como o seu principal pilar, tanto para a Educação Infantil quanto para o Ensino Fundamental I e II.

O **Parque da Água Branca**, vizinho da escola, é um dos protagonistas na aprendizagem das crianças, frequentadoras assíduas do espaço. Além de interagirem com os animais que vivem soltos por lá, elas preparam uma série de atividades nos diferentes espaços do parque e aproveitam folhas secas e galhos de árvores que recolhem para suas composições lúdicas.



Se inspire!



## Repertório cultural

Brincadeiras são, muitas vezes, transmitidas de geração em geração e com isto constituem um patrimônio cultural imaterial. Culturas regionais são perpetuadas através desta prática de troca lúdica e informal. Cada geração adiciona à brincadeira alguma mudança sutil, e assim, o mundo lúdico carrega em si valores antigos e novos. Brincar é ter um repertório cultural, e estabelecer uma conexão entre as muitas gerações.



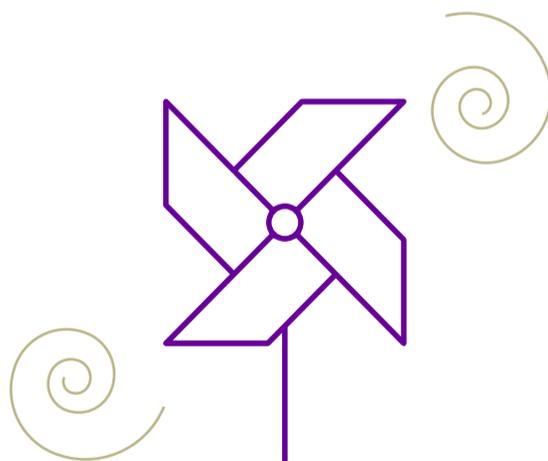
### Brincadeiras de roda

A prática das cantigas em brincadeiras de roda permite que a criança preste atenção e fique concentrada na história contada pela música. É também uma ferramenta para interação entre alunos de diferentes idades. Além de propagar o folclore e a cultura da região, as brincadeiras de roda estimulam a imaginação, criatividade, concentração e memória.

## Exemplo inspirador

### **Livros infantis “Brincar é Folclore”**

A publicitária e produtora cultural [Patrícia Gomes](#) há anos pesquisa as tradições da cultura popular brasileira. Natural de Uruana, Goiás, ela é autora da coleção de livros infantis **Brincar é Folclore**. O primeiro volume traz 24 brincadeiras e jogos folclóricos, o segundo é dedicado à [parlendas](#), trava-línguas e jogos de adivinhação. [Confira aqui](#) a entrevista de Patrícia para o site da Fundação Telefônica Vivo.





# Práticas de inclusão

**B**rincar é um direito de todas as crianças, sem qualquer distinção. Nenhuma criança deverá ser esvaziada naquilo o que lhe é mais natural: a ludicidade. Proporcionar momentos de diversão, lazer, estímulo sensorial e criativo, e interação social também precisa considerar práticas de inclusão da criança com deficiência.

Levar em conta as limitações dessas crianças na hora de planejar as brincadeiras dos alunos é fundamental. Veja algumas dicas gerais, mas cruciais, para incluir crianças com necessidades específicas:

- ⌚ Respeite o tempo de cada um para a realização das atividades, assim como o tempo de aprendizado.
- ⌚ Ofereça ajuda sempre que achar que a criança precisa, mas respeite se a ajuda for recusada (não esqueça de

perguntar qual é a melhor forma de ajudar).

- ⌚ Qualquer tipo de limitação para realizar atividades pode ser minimizada ou até eliminada com a disponibilização dos recursos ou apoios adequados.
- ⌚ Estimule as capacidades e qualidades que a pessoa possui. Lembre-se que todo mundo tem seu talento, suas afinidades e seu potencial de desenvolvimento em determinadas áreas de interesse e atividades.
- ⌚ Nas brincadeiras, estimule os próprios participantes a buscarem soluções para que a brincadeira seja inclusiva.

Fonte: *Brinquedos e brincadeiras inclusivos*

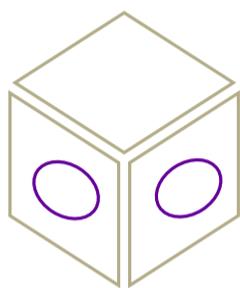


**Anote aí, educador!**

A Fundação Telefônica Vivo preparou uma lista com seis brincadeiras sensoriais que contribuem para a inclusão. **[Confira a matéria aqui!](#)**

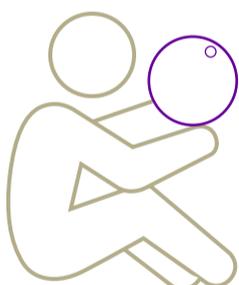
## Sugestões de brincadeiras

### Caixa dos sentidos

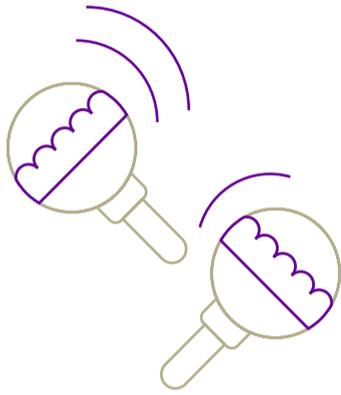


O objetivo desta brincadeira é sentir os elementos da natureza e descrevê-los aos colegas. Faça dois buracos na lateral de uma caixa de papelão para que as crianças consigam colocar a mão no interior. Dentro da caixa, deposite pedras, folhas, galhos, um punhado de terra, ou o que mais achar relevante. As crianças irão explorar os sentidos durante a brincadeira e falar para os outros o que estão encontrando na caixa.

### Vôlei sentado



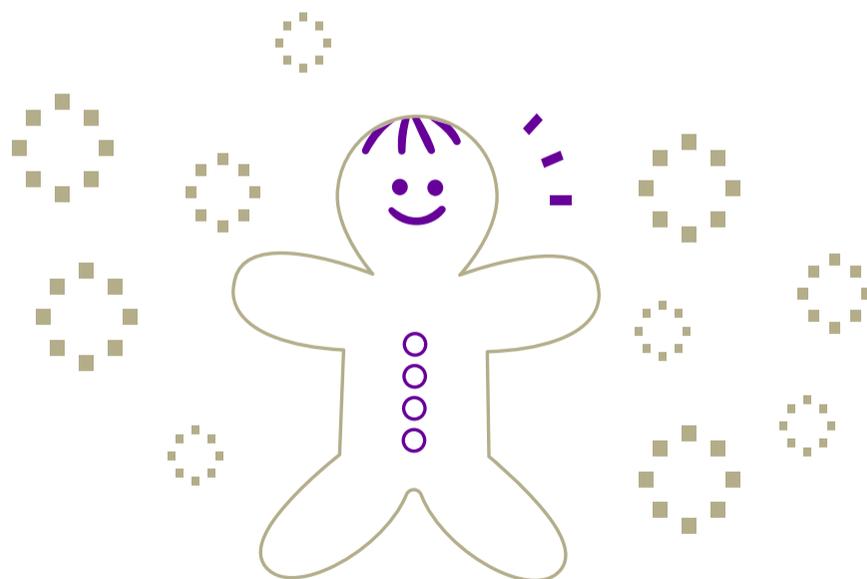
O vôlei sentado é uma adaptação da modalidade para crianças com mobilidade reduzida. As crianças são divididas em dois times e, sentadas no chão, devem passar a bola de um lado para o outro na intenção de fazer pontos. As regras podem ser alteradas conforme as necessidades do grupo, o importante é que elas se divirtam e descubram ali uma nova forma de brincar!

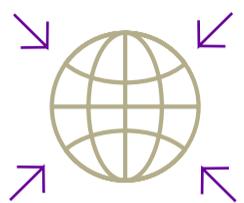


## Pega-pega sensorial

Nesta brincadeira os alunos devem ser vendados e um deles escolhido para ser o “pegador”, que deve se orientar pelo som das crianças para encontrá-las. Os próprios alunos podem emitir ruídos com o corpo, eles podem usar instrumentos musicais ou outros objetos que façam sons. Na hora de emitir sons é importante usar a criatividade. O objetivo da atividade é que todos experimentem a sensação de utilizar os outros sentidos quando estão sem a visão.

*Fonte: [6 brincadeiras inclusivas para fazer ao ar livre](#)*





## Para saber mais

Confira os links de conteúdos e referências bibliográficas que basearam a construção desse e-book sobre a importância do brincar.



### **Fundação Telefônica Vivo**

[A importância do brincar para o desenvolvimento na infância](#)

[Jogos e brincadeiras: para além da seriação](#)

[Brincadeiras e educação: iniciativas usam o lúdico no aprendizado](#)

[Brincadeiras do folclore brasileiro podem ser aliadas da educação infantil](#)

[Cursos gratuitos conscientizam alunos e professores a cuidarem do meio ambiente](#)

[Ensino pelas Artes e Criatividade pode transformar a escola](#)

[Como usar a contação de histórias a favor do brincar](#)

[O brincar como metodologia de ensino e aprendizagem](#)

[Os cinco mandamentos do brincar na escola](#)

[Professor cria Jogo da Horta para unir arte e educação ambiental](#)

### **Referências Externas**

[Brincar Junto! Guia de brincadeiras para crianças e adultos](#)

[Brinquedos da natureza: o brincar a partir dos quatro elementos](#)

[Brinquedos e brincadeiras inclusivos](#)

[Conheça as competências para o século 21](#)

[Marco Legal da Primeira Infância](#)

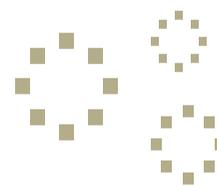
[Novas diretrizes da OMS sobre atividade física, comportamento sedentário e sono para crianças menores de 5 anos de idade](#)

[O que é a BNCC](#)

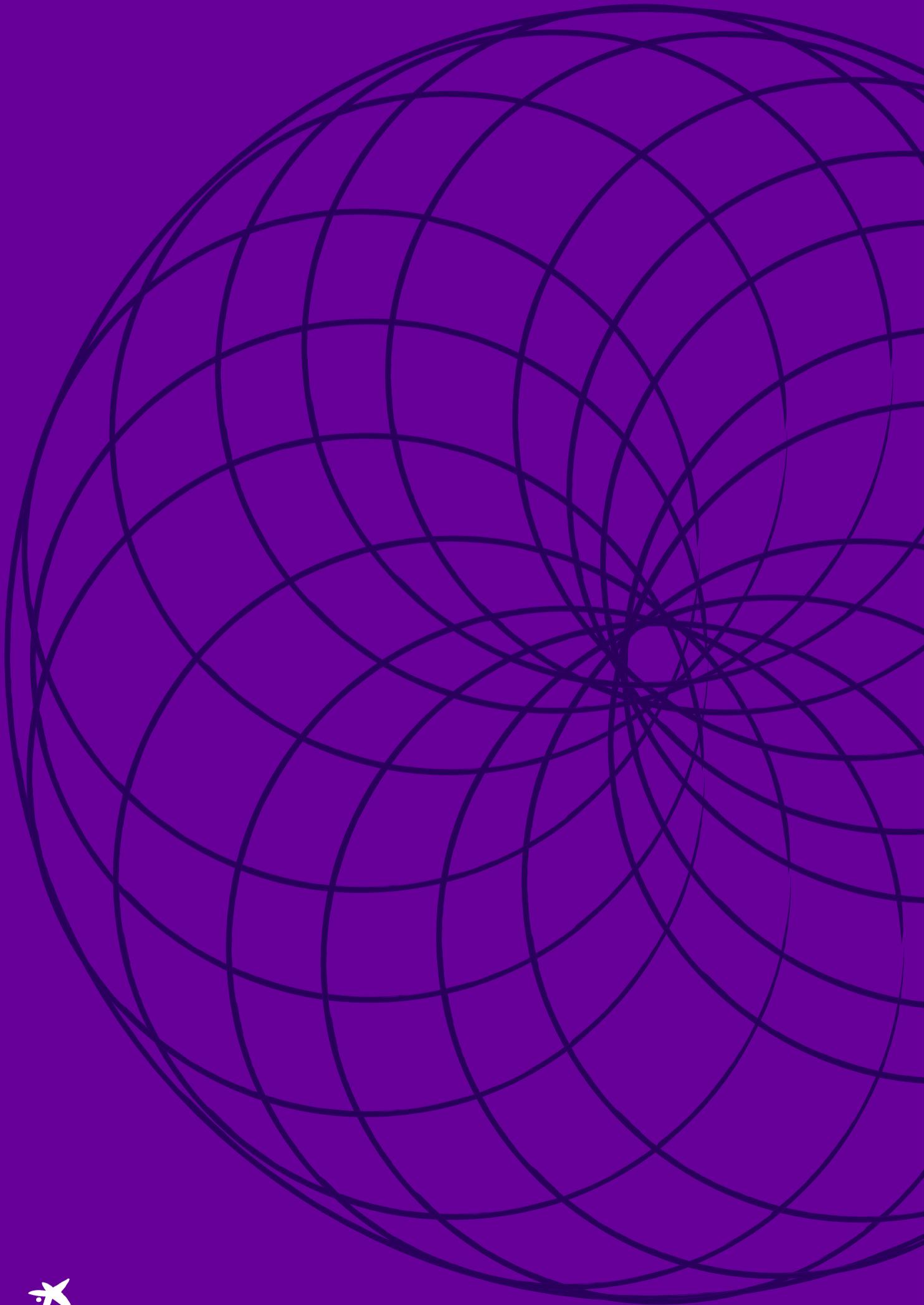
[Pesquisa TIC Kids Online Brasil 2018](#)

[6 brincadeiras inclusivas para fazer ao ar livre](#)

[13 dicas para brincar com crianças com deficiência visual](#)



# ProFuturo



Um programa da:

