



RECREAÇÃO NA CRECHE

Brincando desde bebê, a criança conhece o mundo

BRINQUEDOS SIMPLES – COMO CHOCALHO OU CUBOS – AJUDAM OS BEBÊS A DESENVOLVER OS SENTIDOS, A ENTENDER O MUNDO À SUA VOLTA, A CONHECER O PRÓPRIO CORPO E A INTERAGIR COM OS COLEGAS

TEXTO: BIA REIS
ILUSTRAÇÃO: CLOUDS4SALE

Nos primeiros meses de vida, as brincadeiras estimulam os sentidos. Os bebês olham tudo com atenção e se encantam com objetos coloridos. Ao ouvir qualquer barulhinho, se viram procurando de onde ele vem. A partir de 1 ano, as crianças já estão mais ágeis e se interessam por tudo o que tem movimento – por isso, a bola é sucesso garantido! Como nessa fase a fala está em pleno desenvolvimento, é importante conversar muito com elas e explicar cada atividade. Por volta dos 3 anos, os pequenos já interagem mais com o grupo e as brincadeiras podem prever regras mais definidas.

CONSULTORIA: CARLOS ALBERTO DE MATTOS FERREIRA, PSICANALISTA, PSICOMOTRICISTA E FONOAUDIÓLOGO, DO RIO DE JANEIRO; E LUCIANA FIEL, CHEFE DO DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO INFANTIL DA SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE VIÇOSA (MG)



58 SONS

Se faz barulho, chama a atenção dos bebês

- ◆ **IDADE** A partir de 3 meses.
- ◆ **O QUE DESENVOLVE** Audição e coordenação motora.
- ◆ **BRINQUEDO** Chocalho.
- ◆ **COMO BRINCAR** Agite o brinquedo perto e longe do bebê, afastando-o dos olhos e variando o ritmo – ora lento, ora rápido. Vá para diferentes locais da sala e faça barulhos para que ele procure de onde vem o som. A partir do quarto mês, quando ele começa a segurar objetos, coloque o chocalho nas mãos dele e o ensine a fazer o movimento.
- ◆ **ESTE VOCÊ FAZ** Coloque arroz ou sementes dentro de um pote de iogurte. Feche bem com fita crepe. Atenção para que os pequenos não abram os chocalhos caseiros com a boca.

59 CORES

Blocos de espuma azuis e vermelhos... Um em cima do outro e, de repente, todos no chão!

- ◆ **IDADE** A partir de 3 meses.
- ◆ **O QUE DESENVOLVE** Coordenação motora e a visão, que começa a ficar mais nítida a partir do terceiro mês.
- ◆ **BRINQUEDO** Blocos coloridos de espuma.
- ◆ **COMO BRINCAR** Movimente os blocos, coloque uns sobre os outros. Deixe a criança segurá-los e derrubá-los.
- ◆ **ESTE VOCÊ FAZ** Corte o fundo de duas garrafas PET transparentes e coloque papel crepom picado, de diferentes cores e tamanhos, dentro desses recipientes. Junte um ao outro com fita adesiva. Também é possível usar água, óleo e purpurina. Utilize vasilhames de diferentes tamanhos para que o bebê perceba que sua mão envolve o objeto de várias maneiras.

60 ENCAIXES

Uma caixa dentro da outra e o bebê aprende o que é grande, pequeno, leve e pesado

- ◆ **IDADE** A partir de 6 meses.
- ◆ **O QUE DESENVOLVE** Noção de tamanho e de peso.
- ◆ **BRINQUEDO** Caixas de papelão e potes plásticos de vários tamanhos e formatos.
- ◆ **COMO BRINCAR** Coloque um pote dentro do outro, mostrando que o menor cabe dentro do maior. Vire os potinhos de ponta-cabeça e coloque um sobre o outro até formar uma torre. Deixe a criança brincar à vontade com os potes e colocar as mãozinhas dentro deles. Quando ela pegar um pote sozinha ou dois deles (um dentro do outro), vai perceber a diferença de peso.
- ◆ **ESTE VOCÊ FAZ** Monte cubos de diferentes tamanhos com caixas de leite. Recorte o papelão e emende as laterais com fita crepe. Depois, pinte.

61 ESCONDE-ESCONDE

Cadê o ursinho? Ele sumiu, mas não é para sempre

- ◆ **IDADE** A partir de 6 meses.
- ◆ **O QUE DESENVOLVE** Noção de que as pessoas e os objetos continuam existindo mesmo quando saem do campo de visão.
- ◆ **COMO BRINCAR** Se esconda atrás de uma porta ou de algum objeto grande e chame o bebê, fazendo com que ele procure você. Apareça novamente. Cubra a sua cabeça com um pano e chame a criança pelo nome. Depois de alguns segundos, retire o pano. Esconda um objeto que o bebê goste, como um ursinho, e pergunte: “Cadê o ursinho? Onde ele está?” Incentive a criança a procurá-lo. Depois, mostre o objeto. Essa atividade ajuda a criança a compreender a ausência dos pais quando eles saem, por exemplo, para trabalhar.



62 TÚNEL

Engatinhando, se arrastando... Há várias formas de atravessar o túnel!

- ◆ **IDADE** A partir de 1 ano.
- ◆ **O QUE DESENVOLVE** Coordenação motora e relacionamento social.
- ◆ **BRINQUEDO** Túnel de pano com armação de metal.
- ◆ **COMO BRINCAR** Mostre o túnel para a criança. Faça com que ela ande ao lado dele, por fora, do início até o fim. Depois, coloque brinquedos dentro do túnel e peça para ela pegar. Só então incentive-a a atravessar o túnel.
- ◆ **ESTE VOCÊ FAZ** Providencie caixas grandes de papelão. Tire a tampa delas e cole uma na outra com fita crepe.



63 BOLA

Os pequenos vão se divertir ao ficar de barriga para baixo em cima de uma grande bola

- ◆ **IDADE** A partir de 1 ano.
- ◆ **O QUE DESENVOLVE** Coordenação motora.
- ◆ **BRINQUEDO** Bolas de plástico de vários tamanhos.
- ◆ **COMO BRINCAR** Chute a bola e peça para a criança devolver com os pés ou com as mãos. Peça para ela passar a bola por baixo das próprias pernas ou das suas. Utilize também bolas maiores e diga para o bebê se sentar sobre elas. Coloque-o de barriga para baixo em cima de uma bola grande e faça movimentos lentos para a frente e para trás, para a esquerda e para a direita, sempre segurando a criança com firmeza.
- ◆ **ESTE VOCÊ FAZ** Faça uma bola colocando retalhos de tecido ou pedaços de lã dentro de uma meia ou amassando bem várias folhas de jornal presas com fita adesiva. Elas podem ser de diferentes tamanhos.



64 TRENZINHO OU COBRA

Uma criança atrás da outra ou de mãos dadas... E o trem faz ziguezague pela classe

- ◆ **IDADE** A partir de 2 anos.
- ◆ **O QUE DESENVOLVE** Percepção de como o corpo se movimenta em um determinado espaço e interação com o colega.
- ◆ **COMO BRINCAR** As crianças andam em duplas, trios ou em grupos maiores, uma atrás da outra, com as mãos no ombro do amigo da frente. Também podem andar de mãos ou braços dados e formar uma roda. Para variar, sugira que elas andem de costas, até encostar em algum companheiro.



65 ESTICA E ENCOLHE

Os movimentos são simples e dão às crianças a noção de ritmo

- ◆ **IDADE** A partir de 2 anos.
- ◆ **O QUE DESENVOLVE** Percepção da própria imagem e das partes do corpo, criatividade e conceitos de rápido e lento. Feito com música, o exercício ensina ritmo e a relação entre movimento e som.
- ◆ **COMO BRINCAR** Incentive a criança a fazer movimentos de extensão e flexão de mãos, braços, pernas e do corpo inteiro. Mostre que a mão, contraída, fica igual a uma bolinha. Coloque uma música lenta e peça para ela fazer os movimentos no ritmo. Depois, ponha uma canção mais agitada e indique como ficam os movimentos nessa marcação.



66 RELAXAMENTO

Espreguiçar, bocejar e rolar sobre um colchonete... Tem coisa mais gostosa?

- ◆ **IDADE** A partir de 2 anos.
- ◆ **O QUE DESENVOLVE** Atenção à respiração e às batidas do coração.
- ◆ **COMO BRINCAR** Deixe as crianças bem à vontade, descalças e sentadas no chão. Mostre como espreguiçar, esticando todo o corpo, e como bocejar. Diga para fazerem o mesmo. Depois, todos se deitam e rolam de um lado para o outro.

67 MÍMICA

Na imaginação, a criança vira um carro ligeiro ou um barco

- ◆ **IDADE** A partir de 2 anos.
- ◆ **O QUE DESENVOLVE** Criatividade, percepção da realidade e coordenação motora.
- ◆ **COMO BRINCAR** Peça para a criança fazer imitações de diversos objetos em movimento: carro, trem, avião, bola e barco. Faça você também diferentes imitações e pergunte para a turma o que você está representando.



68 DANÇA DAS CADEIRAS

A brincadeira exige atenção e mostra o que são regras. Quem não se sentar sai do jogo

- ◆ **IDADE** A partir de 3 anos.
- ◆ **O QUE DESENVOLVE** Noções de espaço e tempo, atenção e concentração, socialização, percepção de si próprio e do outro, conceito de regras e compreensão de que é possível ganhar e perder.
- ◆ **COMO BRINCAR** Separe cadeiras baixinhas de acordo com o número de alunos da classe – se a turma tem sete estudantes, coloque seis cadeiras no centro da sala e forme com elas uma roda. Coloque uma música e peça para eles andarem e dançarem em volta das cadeiras. Quando a música parar, todos devem se sentar. Sai da brincadeira quem ficar sem cadeira. Tire uma cadeira e recomece a atividade. O jogo acaba quando restar apenas um assento e uma criança.
- ◆ **VERSÃO COOPERATIVA** Nessa brincadeira, não há vencedores. Separe um número de cadeiras igual ao de alunos e forme a roda. Coloque uma música e peça para as crianças andarem e dançarem em torno das cadeiras. Quando o som parar, todos os alunos devem se sentar. Porém, diferentemente da versão anterior, apenas as cadeiras são retiradas uma a uma. O objetivo é que as crianças se ajeitem até que, no final, todas se acomodem em apenas uma cadeira.



69 CIRCUITO

Como uma formiga, a criança dá passos curtos. Mas também corre e até anda de costas

- ◆ **IDADE** A partir de 3 anos.
- ◆ **O QUE DESENVOLVE** Equilíbrio e consciência corporal.
- ◆ **COMO BRINCAR** Distribua pela sala almofadas, blocos de espuma, bancos e outras peças para que a turma ande sobre eles. É possível criar um circuito, comandado por ordens verbais. Diga: “Imagine que vocês são formiguinhas. Todos andam bem devagar, com passos bem pequeninos. Agora, vocês terão de passar perto de um grande tamanduá. Corram com passos largos para não ser pegos!” Esses comandos podem incluir outras formas de andar, com graus variados de dificuldade: na ponta dos pés, com os calcanhares, para a frente e para trás.

70 PINTURA NO CORPO

Dia de sol, vão todos brincar com tinta. A tarefa termina com um banho de mangueira

- ◆ **IDADE** A partir de 3 anos.
- ◆ **O QUE DESENVOLVE** Expressão artística e exploração do próprio corpo e do colega.
- ◆ **COMO BRINCAR** Numa área ao ar livre, as crianças vestidas com trajes de banho recebem tinta guache para pintar o corpo. Escolhidos os pés, por exemplo, oriente os alunos a pintá-los. Passe então para as pernas, a barriga, os braços e as mãos. Coloque papel pardo no chão e oriente o aluno a se deitar, imprimindo o corpo na folha. Leve um espelho para que todos se vejam. Para ajudar a turma a ganhar autonomia, diga para cada um tirar a tinta do próprio corpo. Vá, novamente, nomeando as partes: “Agora vamos lavar os pés! Agora as mãos! Os braços!...”
- ◆ **LEMBRETE** Para evitar que a brincadeira cause problemas de saúde, é importante que sejam utilizados produtos antialérgicos.

71 CARAS E CARETAS

Mudando as expressões, a garotada mostra raiva e ainda pode imitar um bichinho

- ◆ **IDADE** A partir de 3 anos.
- ◆ **O QUE DESENVOLVE** Capacidade de representar os sentimentos.
- ◆ **COMO BRINCAR** Coloque a turma ao seu lado, em frente a um espelho, e peça para todos imitarem as suas expressões. Depois diga o que significam. Se você franzir a testa, diga que está sério ou bravo; torcer o nariz demonstra desprezo; falar com os dentes cerrados indica raiva; sorriso mostra alegria. Depois, imite animais: um coelho, franzindo o nariz, ou uma cobra, colocando a língua para dentro e para fora.

