



BOSQUE DE BRINCAR
apresenta:

A BRINCADEIRA NÃO PODE PARAR!



por Janaina Giacomini

 @janagiacomini

@berkana_bosquedebrincar



QUEM SOMOS?



Somos uma casa de brincar, localizada na cidade de São José dos Campos/SP, com atendimentos presenciais de segunda a sexta-feira das 08h às 18h e aos sábados das 09h às 13h.

Realizamos atendimentos por hora, período (manhã ou tarde), contraturno escolar, colônia de férias, sábados culturais e festas de aniversário.

Atendemos crianças de 06 meses a 02 anos (somente com adulto responsável) e crianças de 02 a 09 anos sob responsabilidade das nossas educadoras.

Berkana é o nome de uma árvore que simboliza a proteção da infância e das famílias. Diz a lenda, que povos antigos utilizavam a madeira de seu tronco para confeccionar berços, acreditando que aquelas crianças seriam protegidas pela árvore guardiã.

Missão:

Preservar a infância

Visão:

Nosso objetivo é a construção de uma sociedade que respeite e preserve a infância.

Valores:

Amor, segurança, acolhimento, liberdade, paz, criatividade e ética.

QUEM DESENVOLVEU O MATERIAL?



Janaina Giacomini

Pedagoga com práticas ampliadas pela antroposofia: Pedagogia Walforf (1º e 2º setênios). Estudante do Método extra lesson recursos especiais em pedagogia waldorf.

Sócia/diretora pedagógica e idealizadora pedagógica da casa de Brincar Berkana Bosque de Brincar.

Facilitadora de processos familiares e professora particular.

Brincante e defensora da infância

Instagram: @janagiacomini

E-mail: janagiacomini@gmail.com

Marcelo M. Acquilino

Designer e ilustrador

Facilitador de processos

Criança de alma

Instagram: @tchelodraw

E-mail: tchelo.mma@gmail.com



ÍNDICE

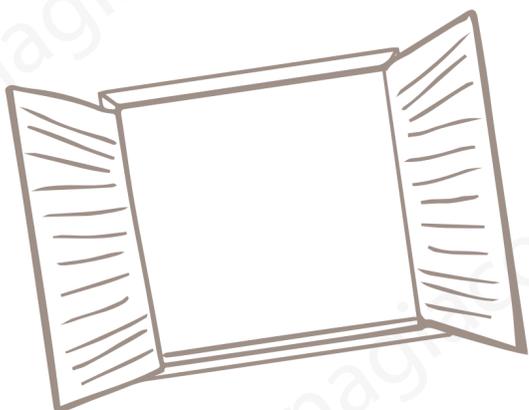


Dicas pedagógicas de bem-estar	4
Atividades domésticas para cada idade	5
Crianças e telas: quanto tempo é muito tempo?.....	6
A criança e o brincar	7
História: a grande pausa.....	11
Aprendendo sobre contaminação	15
Dicas de desafios diários para a família.....	16
Receitas: slime e massinha.....	18
Um recadinho	19



DICAS PEDAGÓGICAS DE BEM-ESTAR

Crie o planejamento de rotinas diárias;



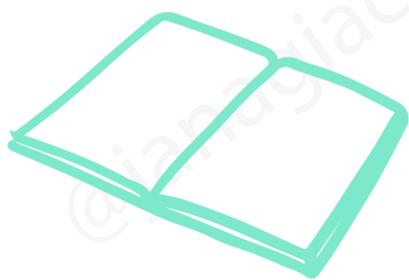
Abra a sua janela e deixe o ar e o sol entrar.

Tire o pijama e arrume a sua cama;



Inclua as crianças nos afazeres de casa.

Adulto! Permita a sua criança interior brincar.



Assim como você adulto tem um cantinho para trabalhar, crie um para a criança estudar.

Tenha materiais pedagógicos em casa. Por exemplo: cola, tinta, pincéis, papel, revistas, tesoura, massinha, adesivos...



Estabeleça um planejamento de ritmo de vida diário!



Separe os brinquedos diversos de casa para serem usados aos poucos.

Auxilie a autonomia da sua criança! Deixe água em sua altura, brinquedos, material de papelaria, etc.

ATIVIDADES DOMÉSTICAS PARA CADA IDADE



Para a criança, ajudar com afazeres é simples e gratificante. A criança aprecia estar a serviço do outro, bem como, realizar a imitação de atos nobres, como por exemplo, ajudar a preparar o alimento ou cuidados com o lar que habita.

Convide a sua criança para te ajudar, envolva-a nos afazeres do dia-a-dia, mas atenção: não a obrigue a executar.

E para você adulto, trabalhe as suas expectativas, a realização das atividades não será com a perfeição que você gostaria, mas permita a criança exercer o servir ao outro e a si.

2-3 ANOS

Guardar brinquedos e livros

Tirar seu prato da mesa

Guardar sapatos

Tirar a própria roupa

Escovar os dentes

Limpar meu lugar após a refeição

Colocar água no copo

4-5 ANOS

Arrumar a cama

Ajudar a separar o lixo

Guardar roupas

Guardar parte da louça

Ajudar a fazer a mesa de refeições

Regar plantas

Quebrar e bater ovos

Varrer pequenas áreas

Guardar compras no armário

Trocar toalha da mesa

Alimentar animal de estimação

6-8 ANOS

Lavar e guardar a louça

Por e tirar a mesa

Dobrar roupas

Pendurar roupas no varal

Lavar quintal

Separar roupas sujas por cor

Lavar legumes

Tirar o lixo

Preparar alimentos simples

Trocar toalha da mesa

Ajudar a lavar o carro



CRIANÇAS E TELAS: QUANTO TEMPO É MUITO TEMPO?



A recomendação da SBP* é que **crianças até 2 anos não tenham acesso a telas.**

Dos 2 aos 5 anos, a orientação é limitar o acesso a **uma hora por dia.**

Acompanhe o que eles estão acessando e **converse** sobre o assunto.

Converse sobre **segurança na rede** e ajude os pequenos a entenderem o **impacto de suas ações** online.

Ofereça alternativas!

Apenas proibir o uso pode gerar stress e não ter um efeito construtivo.

Dê o exemplo.

De pouco adianta restringir o uso dos pequenos se eles vêem adultos no celular o dia todo.

Usar o celular antes de dormir **prejudica a qualidade do sono** de crianças de todas as idades.

A CRIANÇA E O BRINCAR



Etapas do brincar

As crianças de 0 a 7 anos são seres do MOVIMENTO. Podemos até, compará-las ao ar! Que vai ... e vem! E estão em todos os lugares ao mesmo tempo. O mundo, este lugar mágico que habitamos, precisa ser descoberto e experienciado, logo, nada melhor do que movimentar-se para descobrir esse encanto todo: pular, correr, investigar, tocar, sentir ... ufa! Ser criança é se movimentar!

O desenvolvimento motor é céfalo-caudal (da cabeça aos pés) e também distal (de dentro para fora), enquanto que o desenvolvimento emocional é estruturado de baixo para cima, assim permitirmos que a criança se aproprie das instâncias anímicas do querer, sentir e pensar como parte do seu próprio processo de conscientização.

Ao nascer, um bebê muda de posição pelo menos 1 vez a cada segundo, sendo notório que o impulso da vida humana é o movimento. Durante o brincar, as crianças aliam o movimento às leis da física ao passo em que testam uma hipótese e por meio da brincadeira. Portanto, enquanto adultos, devemos criar contextos para que elas expressem seus movimentos e assim, se apropriem conscientemente do mundo e de si mesmas.

Brincar de 0 a 1 ano:

A aquisição de movimentos autônomos permite que o bebê modifique sua relação com o mundo ao seu redor na medida em que manipula, desloca-se e projeta-se espacialmente. Manipular as

(cont.)

A CRIANÇA E O BRINCAR



próprias mãos permite a percepção preliminar de cada um dos lados do corpo, que em encontro, promovem a integração dos dois hemisférios do cérebro. Movimentar-se no chão, deitado de costas, é importantíssimo para a maturação e organização do sistema nervoso, e por isso, não devemos sentar os bebês sem que eles realizem tal postura por conta própria.

Brincar de 1 a 2 anos:

O brincar livre, sem grandes estímulos, respeita as movimentações internas das crianças e permite a construção de sua própria verticalidade, etapa tão importante nesta fase da vida. Portanto, enquanto adultos não devemos assumir nenhuma brincadeira, apenas provocá-la através da organização do espaço. Para tal, podemos propor espaços que reproduzam ou que estejam dentro dos ambientes nos quais realizamos nossas atividades cotidianas, para que eles possam apreender as ações humanas universais, tais como cozinhar, lavar roupas, plantar mudas, etc.

Brincar de 2 a 3 anos:

A brincadeira se torna mais simbólica ao passo em que a criança imita nossas ações e posturas durante as etapas anteriores do desenvolvimento. Por isso, nesse momento é comum que as crianças comecem a demonstrar um brincar mais representativo, no qual assumem os papéis daqueles que a rodeiam; brincar de cuidar de um bebê, de ir ao médico, de ser um cachorro etc. Através das brincadeiras é evidente

(cont.)

A CRIANÇA E O BRINCAR



a caracterização da linguagem dos adultos que a educam e também, a vivência que possuem de si mesmos e de sua autonomia.

Brincar de 4 a 5 anos:

Nesta idade a criança é puro mundo da fantasia, inventa histórias ou músicas, faz de conta com várias situações. Brinquedos como fantasias e cenários são muito bem-vindos nesta fase. Tudo vira motivo para ganhar um processo de imaginação e fantasia. Podemos citar que nesta fase, a criança brinca por brincar, de forma leve e com inteireza.

Imaginação e a fantasia:

A imaginação é uma propriedade natural do ser humano, referente à sua capacidade de trazer à mente uma experiência vivida através dos sentidos.

Já a fantasia está mais ligada à criatividade, pois difere da imaginação por não ter relação com a realidade, propriamente. Trata-se de um processo mais elaborado, onde a própria realidade pode ser deixada de lado.

Brincar 6 a 7 anos

Nesta etapa da vida o brincar se apresenta de forma mais estruturado e possui uma meta, um objetivo a ser cumprido. As atividades agora podem ser mais estáticas, como por exemplo os jogos.

(cont.)

A CRIANÇA E O BRINCAR



O bom brinquedo/brincadeira é aquele que:

- ✓ Desafia as crianças.
- ✓ Desperta variáveis percepções de mundo.
- ✓ Conecta a sentimentos.
- ✓ Promove experiências.
- ✓ Desenvolve a fantasia e estimula a criatividade.
- ✓ Desenvolve habilidades sociais múltiplas: liderança, socialização, gestão de conflitos.
- ✓ É adequado para cada etapa de desenvolvimento.
- ✓ Respeita as etapas de desenvolvimento fisiológico, cognitivo e emocional de cada ser.

Este capítulo tem contribuições de:

Juliana Marques Vitali

Pedagoga e estudiosa em primeira infância com ênfase na Pedagogia Waldorf e na Abordagem Pikler

Especialista em cuidados e práticas com bebês
Cofundadora e ex-sócia do Berçário Waldorf Vir a Ser

A GRANDE PAUSA

- UM CONTO PARA CRIANÇAS

Por Elizabeth Emmett



Era uma vez, em uma terra distante, mas não tão distante assim, há algum tempo, mas não tanto tempo assim, havia um pequeno e adorável reino de pessoas muito trabalhadoras. Neste reino, havia quatro aldeias, cada uma governada por uma Rainha sábia e gentil. Havia a aldeia Norte, a aldeia Sul, a aldeia Leste e a aldeia Oeste.

A aldeia Norte era uma terra cheia de morros e montanhas, onde as pessoas trabalhavam duro forjando ferramentas para o reino e cortando madeira para casas. Na aldeia Leste, ficava o mar onde os pescadores passavam seus dias quentes no mar e os comerciantes trabalhavam incansavelmente para fabricar e vender seus artesanatos e mercadorias. Na aldeia Sul, os agricultores cuidavam de seus campos e animais, trabalhando incansavelmente para alimentar o reino. Na aldeia Oeste, havia uma grande cidade cheia de arranha-céus, onde as pessoas trabalhavam em seus computadores e realizavam muitas reuniões para administrar os negócios do reino.

Enquanto os adultos trabalhavam todos os dias, as crianças do reino se reuniam para brincar na floresta mágica ao redor do poço, no centro do reino. As crianças cantavam e dançavam juntas, construíam casas para os pequenos seres da floresta e faziam muitas rodas ao redor do antigo poço. No final de seus dias cansados, o trabalho das crianças era levar um balde de água de volta para cada uma de suas casas no reino. Todos no reino sabiam que a água do poço era a melhor para lavar, cozinhar e se nutrir, pois

ela possuía uma qualidade mágica que diziam ter vindo dos pequenos seres da floresta mágica.

Um dia, quando os adultos estavam voltando para casa depois de um longo dia de trabalho, e as crianças estavam se despedindo de seus amigos e enchendo seus baldes para levar para casa, algo muito estranho aconteceu. Uma criança que estava cansada de tanto brincar decidiu tomar um grande gole da água do balde. Seus amigos notaram que depois que ele bebeu a água, seu corpo ficou parado como uma estátua. Era como se ele tivesse virado pedra.

As crianças correram rapidamente para casa para contar às suas famílias. Uma criança foi para sua casa no Norte e foi recebida por seus pais, que estavam voltando do trabalho nas minas. Seus rostos e mãos estavam cobertos de fuligem e, quando a criança tentou explicar o que viu no poço, seus pais começaram a lavar a fuligem com a água do balde. Assim que molharam o rosto com a água, eles também ficaram imóveis como pedra, com a água pingando de seus narizes.

No Oeste, uma criança chegou em casa e encontrou seus pais, que eram alfaiates. Eles tinham trazido sua costura para a mesa do jantar e disseram que simplesmente não podiam parar para comer. Eles teriam que comer enquanto costuravam para conseguir cumprir sua meta. A criança preparou um mingau de aveia com a água do poço e, enquanto cada um deles comia uma colherada, sem tirar os olhos do trabalho, eles também ficaram imóveis como pedras. Uma criança levou sua água para casa em uma fazenda no Sul. Os fazendeiros ficaram muito animados por terem um balde de água fresca para regar suas plantações, mas assim que a água se espalhou sobre o milharal, cada caule ficou duro como pedra, e nenhuma brisa poderia dobrá-los ou

mexê-los. A criança que foi para casa na cidade grande levou o balde para o apartamento onde sua família trabalhava nas telas dos computadores. Eles nem notaram o garoto tropeçar no tapete e derramar a água no chão, mas os respingos da água espalharam pingos e gotas que, voando, caíram sobre os computadores, telefones e móveis. De repente, eles também ficaram petrificados. As pessoas no reino não sabiam o que fazer; então, é claro, pediram ajuda às Rainhas.

As Rainhas decidiram juntas fazer um decreto real: todas as famílias devem ficar em casa juntas. Ninguém estava autorizado a trabalhar, e as crianças não poderiam voltar para o poço na floresta. "Quanto tempo nós devemos ficar em casa?" perguntaram as famílias. "Até dissermos que é seguro", disseram as Rainhas. Então, todas as pessoas no reino foram para suas casas, se aconchegaram juntas lá dentro, e esperaram. Os primeiros dias em casa foram divertidos, mas depois de muitos dias, os adultos começaram a se preocupar com todo o trabalho que precisava ser feito e as crianças começaram a ficar inquietas e sentir falta dos amigos! Dia após dia, eles esperavam para ouvir o que diriam suas Rainhas.

Enquanto isso, as Rainhas haviam se reunido ao redor do Poço. Elas trabalharam juntas para drenar a água do poço, o que levou muitos dias, pois era muito profundo, e estavam trabalhando com cuidado para não respingar uma única gota sobre elas mesmas. Depois de muitos dias esvaziando balde após balde, elas finalmente chegaram ao fundo do poço, embora não pudessem vê-lo. Então enviaram um pássaro para inspecionar o poço e ver se algo parecia suspeito. De fato, o pássaro encontrou uma pedra cinza escura e coberta de musgo, bem no fundo do poço. Quando o pássaro contou isso para as Rainhas, elas imediatamente souberam a quem a pedra pertencia: "A Velha do Musgo!" elas disseram juntas.

Quando disseram o nome dela, uma mulherzinha bem pequena e coberta de musgo apareceu dançando ao redor de seus pés, a mais sábia dos pequenos seres, a Velha do Musgo. "Esta pedra é sua?" perguntaram as Rainhas. "Sabemos que você não faria mal às pessoas do nosso reino, mas parece que esta pedra envenenou nossa água." "Minhas queridas", disse a Velha do Musgo, "seu povo tirou um bom e longo descanso? Este não é nenhum veneno, mas simplesmente uma pausa para que seu povo se lembre o que é mais importante. Você verá como depois desse bom descanso, eles voltarão com mais alegria e entusiasmo!" Ela pegou sua pedra de musgo e desapareceu rapidamente entre as folhas no chão da floresta.

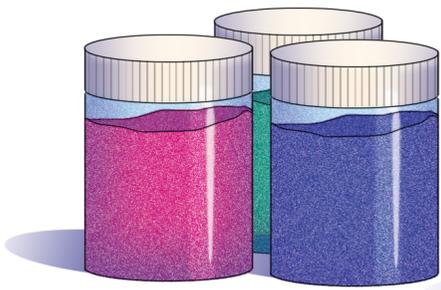
Assim como ela havia prometido, de fato, depois de um longo tempo em casa juntos, o povo do reino encontrou uma alegria renovada em passar tempo com suas famílias. Especialmente aqueles que estavam tão cansados do trabalho que ficaram imóveis como pedras, pois precisavam tanto dormir. Quando acordaram da quietude, estavam revigorados de energia. As Rainhas convidaram todos a se reunirem na floresta mágica ao redor do poço mais uma vez e anunciaram que todos poderiam voltar a ficar juntos novamente. As crianças ficaram muito felizes ao encontrar seus amigos de quem tanto tinham sentido falta, e as pessoas decidiram que poderiam deixar seu trabalho no trabalho a partir de agora e aproveitar as pequenas pausas todos os dias. E todos viveram felizes para sempre.

Tradução: Ricardo Faiock

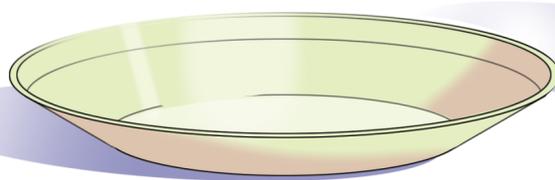
• Original: <http://bit.do/agrandepausa>

DINÂMICA - APRENDENDO SOBRE CONTAMINAÇÃO

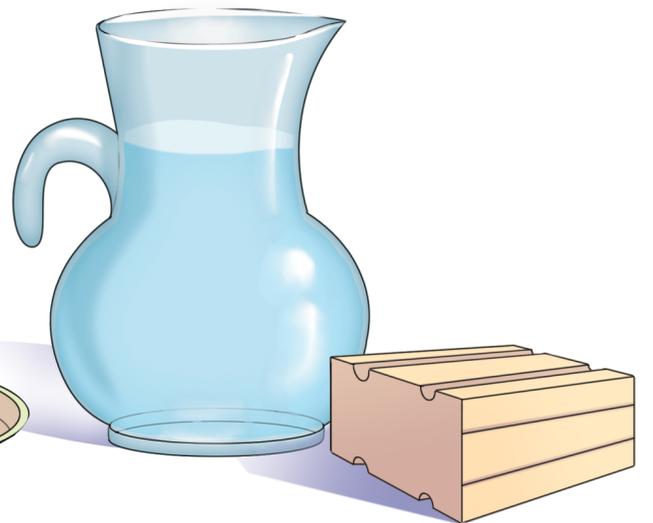
Você vai precisar de:



Glitter
colorido



01 prato



Água e sabão

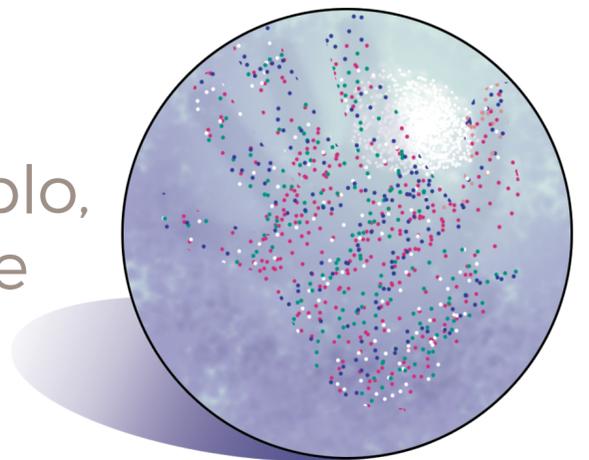
Passo a passo

1. Coloque em um prato glitter de cores diversas



2. Na sequência, peça para a criança colocar sua mão no prato, ficando assim com a mão cheia de glitter.

3. Agora, deixe sua criança tocar objetos, ou o seu ombro por exemplo, para que ela tenha a experiência de observar como os lugares ficam contaminados (o glitter é o vírus).



4. Em seguida, ensine o passo a passo de lavagem de mãos com sabão e explique para a criança a importância de tal ato para a não contaminação de si e de demais lugares.

Lembre-se: criança é um serzinho muito visual e do movimento. Promover experiências e vivências é auxiliá-la a aprender com leveza.

DICAS DE DESAFIOS DIÁRIOS PARA FAZER COM A SUA FAMÍLIA

Adulto, deixe sua criança interior brincar também!

1. Todos os dias, coloque no pote a descrição de um sonho.

2. Desenhe o que você vê da sua janela.

3. Cartas ou cartões para amigos e família: escreva ou desenhe.

4. Hora da história dia-a-dia.

5. Vejam fotos de família e contem histórias de família.

6. Ajudar em casa.

7. Pintar ou desenhar mandalas.

8. Faça trabalhos manuais: Tricô de dedos, crochê, tear...

9. Plantar e observar um feijão crescer no algodão.

10. Brincar de "o que é o que" ou trava línguas.

11. Brincar de fazer mímicas.

12. Desenvolver ou cozinhar uma receita de família.

13. Criar cenários para tirar fotos e contar as descobertas feitas em casa.

14. Cuidar de uma planta diariamente.

15. Jogos (de tabuleiro, da memória, pega varetas etc.).

Realizou um desafio diário?
Valorize a elaboração deste material!

Publique e nos marque:
[@berkana_bosquedebrincar](#) e
[@janagiacomini](#)

(cont.) DICAS DE DESAFIOS DIÁRIOS PARA FAZER COM A SUA FAMÍLIA

16. Fazer desenho de sombras com lanterna na parede.

17. Fazer fantoches com meias antigas.

18. Fazer uma guerra de travesseiros.

19. Acampar na sala, em uma cabana de lençol.

20. Fazer uma parede lousa, usando papel contact.

21. Fazer os próprios ovos de páscoa.

22. Descobrir uma constelação e copiá-la no teto do quarto.

23. Fazer impressões botânicas em tecido.

24. Confeccionar brinquedos ou fantasias de papelão.

25. Confeccionar bichinhos de argila para secar e brincar.

26. Desenhar uma pista de corrida ou uma amarelinha no chão, com giz ou fita crepe.

27. Com uma lupa, encontre bichinhos no apartamento, no jardim ou em casa.

28. Fazer massinha caseira (receita na próxima página).

29. Fazer slime (receita na próxima página).

30. Jogar "pedra, papel e tesoura". O perdedor da rodada mergulha o rosto num prato com farinha.

Realizou um desafio diário?
Valorize a elaboração deste material!

Publique e nos marque:
[@berkana_bosquedebrincar](#) e
[@janagiacomini](#)

RECEITAS: SLIME E MASSINHA



Massinha de modelar caseira

Você vai precisar de:

- 2 copos de farinha de trigo;
- 1/2 copo de sal;
- 1 copo de água;
- 1 colher de chá de óleo;
- Corante alimentício;

Modo de fazer:

Em uma tigela grande, misture bem todos os ingredientes secos. Em seguida, adicione a água aos poucos e amasse bem. Adicione o óleo e misture bem novamente. Por fim, pingue algumas gotas do corante alimentício e amasse até a cor da massinha se tornar homogênea. Guarde em um saco plástico ou um vidro bem tampado.



Slime

Você vai precisar de:

- 100 ml de cola branca;
- Gliter de cores diversas;
- 1 tinta fluorescente;
- Creme de barbear;
- 01 colher de chá bicarbonato de sódio;
- 05 gotas de água boricada;

Modo de fazer:

Em um recipiente colocar a cola branca. Na sequência acrescentar a cor de tinta desejada mais o gliter, sendo 01 colher de sopa de cada um e pedir para a criança misturar bem. Após bem misturado, acrescentar 01 colher de chá de bicarbonato de sódio e misturar muito bem (você irá perceber que começa a formar a massa). Na sequência, acrescentar em pequenas porções gotas de água boricada. Quando começar a descolar a massa do recipiente, não precisa mais colocar o bicarbonato, apenas mexer. Para finalizar, coloque um pouco de creme de barbear para deixar seu slime fofo. Mexa bem e divirta-se.



UM RECADINHO



**Se estivermos vigilantes,
não passará um só dia que
milagres não aconteçam
em nossas vidas.**

- Rudolf Steiner