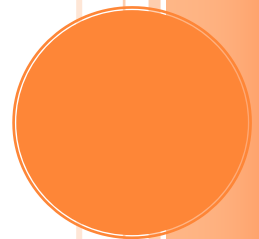
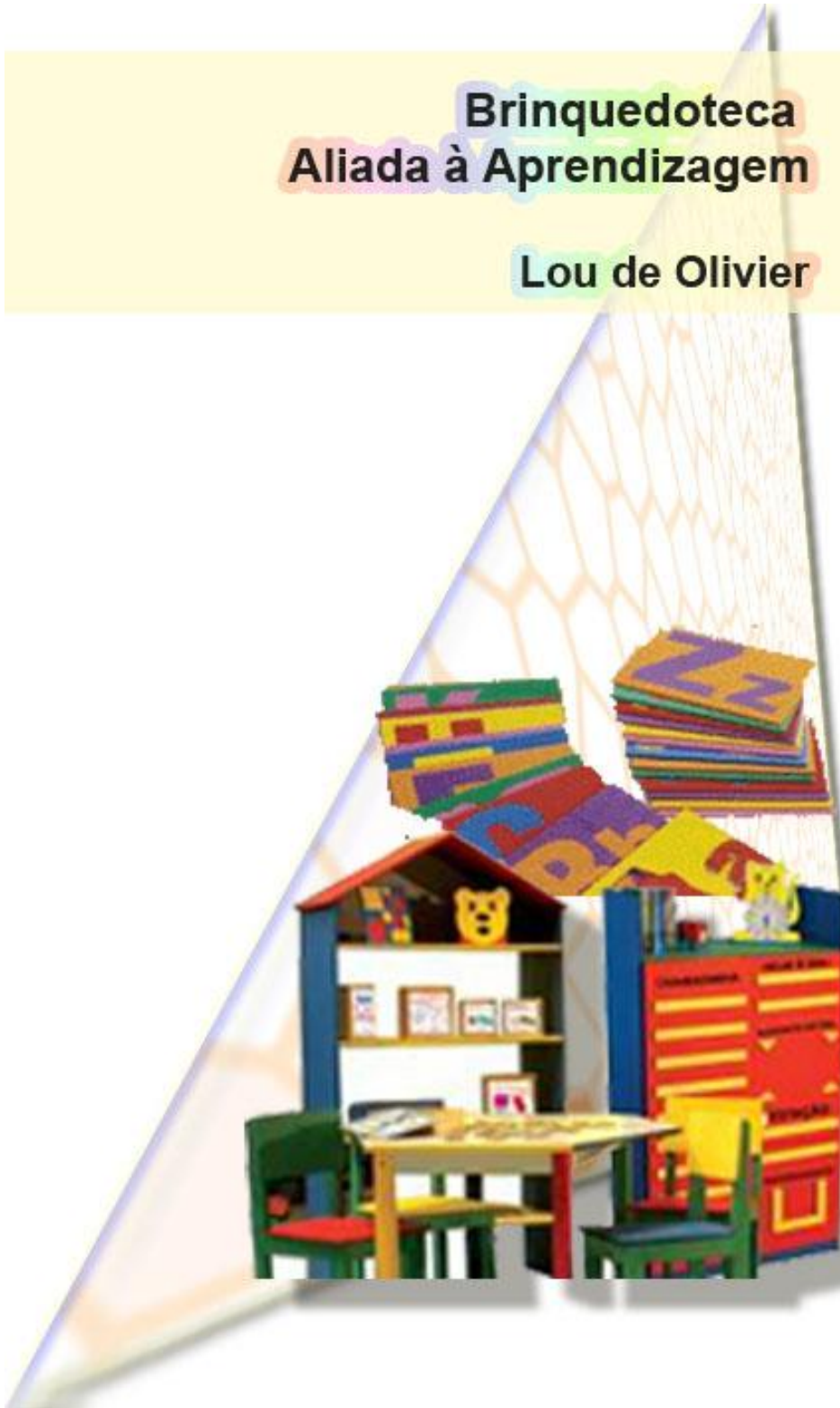


**Brinquedoteca  
Aliada à Aprendizagem**

**Lou de Olivier**



**Brinquedoteca aliada à Aprendizagem**

*Dra. Lou de Olivier*



# APRESENTAÇÃO

apresentação

A Equipe de Elaboração do Curso

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO AO TEMA .....	
.... O que é brinquedoteca?	
... Principais funções da brinquedoteca	
... Principais funções do brincar	
... Principais funções do (ato de) brincar	
... Funções da brinquedoteca na escola e na clínica	
ENTENDENDO A BRINQUEDOTECA .....	
... Diferença entre brincar e brincar (com noções de fase simbiótica)	
... Os brinquedos ideais para cada faixa etária	
COMO MONTAR A BRINQUEDOTECA	
Como montar uma brinquedoteca convencional .....	
Como montar uma brinquedoteca com material descartável .....	
Material indispensável para montar uma brinquedoteca .....	
USANDO A BRINQUEDOTECA	
Como desenvolver a brincadeira .....	
Ensino de matemática na brinquedoteca .....	
Como resolver os “problemas” de matemática .....	
Brinquedoteca usada na alfabetização .....	
Para desenvolver a memória e fixação das matérias .....	
As 8 fases de inteligência (e como estimulá-las) segundo estudo realizado pelo depto. de Educação da Universidade de Harvard (EUA) .....	
Como desenvolver as atividades propostas na tabela de múltiplas inteligências .....	
Os melhores brinquedos e jogos para alfabetização .....	
Como usar estes brinquedos e jogos na alfabetização .....	
Brincadeiras e jogos para desenvolver a memória .....	

## INTRODUÇÃO AO TEMA

A primeira vez em que conheci uma brinquedoteca foi em 1997 no Hospital das Clínicas de São Paulo. Muito bem equipado, este espaço localizado na ala psiquiátrica (infantil) do hospital era usado no tratamento e reabilitação de pacientes com deficiência mental. Assim que conheci este espaço percebi que poderia ser usado no tratamento dos distúrbios de aprendizagem ou no próprio ensino das matérias. A partir daí, passei a aprofundar-me no assunto e implantar o sistema nas clínicas em que atuei.

Nestes mais de dez anos muitas situações mudaram e hoje há brinquedotecas espalhadas por escolas e hospitais de todo o país e há, inclusive, uma associação de brinquedotecas. Porém, curiosamente, todas as que tenho conhecimento não usam o brinquedo como forma curativa, usam-no apenas para recreação. Algumas funcionam até como uma biblioteca, ou seja, as crianças se inscrevem como associadas e podem retirar alguns brinquedos ao mês (ou quinzena ou semana) e, ao devolvê-los, podem retirar outros brinquedos.

Sem dúvida, esta é uma boa forma de proporcionar aos menos favorecidos as condições para uma infância divertida. Porém, eu defendo a idéia de que a brinquedoteca e os brinquedos podem ser usados de forma mais proveitosa, servindo não só como diversão mas, principalmente, como instrumento de aprendizagem e até de tratamento dos distúrbios de aprendizagem.

Vale lembrar também que, atualmente, as brinquedotecas são usadas em alguns hospitais para diversão dos pacientes. Uma variação daquele filme: Patch Adams (no Brasil lançado como: **Patch Adams - O amor é contagioso** e em Portugal como **Patch Adams**), feito em 1998, baseado na história de vida de Patch Adams, um médico norte-americano famoso por sua metodologia inusitada no tratamento a enfermos. Apesar dele questionar o filme sobre sua vida, por mostrar cenas que não condizem com a realidade, o filme conta a história de um homem que, após se internar em um sanatório, percebe que deseja ser médico para poder ajudar as pessoas. E, ao tornar-se Médico, passa a usar métodos poucos

### ***Patch Adams - O amor é contagioso***

Patch Adams fala sobre o filme – [confira!](#)

Edição do filme – [veja!](#)

### ***Doutores da Alegria***

Eles mantêm um canal no Youtube para divulgar seu trabalho.

[Vale a pena passar por lá!](#)

### ***Brincadeira para resolver desafios da aprendizagem?!***

***Que desafio, hein?!***

É isso que propõe a...

### ***Dra. Lou de Olivier***

sua proposta neste curso é um novo instrumento de alfabetização...

de ensino das disciplinas...

de controle de hiperatividade, desenvolvimento

(coordenação) motor...

É também instrumento de tratamento para os diversos distúrbios de aprendizagem, sendo este reservado às clínicas.

### ***No AVA.Aprendaki***

***você vai ter acesso a esses outros links...***

convencionais, de tratar pacientes com amor e carinho e, assim, ajudar as pessoas hospitalizadas. Isso, a princípio, causa espanto, desconfiança e até ciúme de colegas da classe médica, mas aos poucos, ele conquista a todos. Para quem não viu o filme, basta lembrar que o ator principal, no caso Robin Williams, atende aos pacientes usando nariz de palhaço e fazendo brincadeiras.

Essa forma de conduta foi incorporada por vários profissionais de saúde, que atuam em hospitais diversos e também há grupos de atores de teatro (os doutores da alegria) que dispõem-se a visitar hospitais, vestidos com roupas coloridas e usando estetoscópios, termômetros juntamente com brinquedos para descontrair os pacientes e desvincular o jaleco e equipamentos médicos das situações de dor e solidão que geralmente acompanham os pacientes.

Também se pode dizer que é uma boa maneira de alegrar os pequenos pacientes com doenças muitas vezes incuráveis ou degenerativas. Porém, o que proponho neste curso, vai além de uma brincadeira para aliviar a dor, é um novo instrumento de alfabetização, de ensino de matemática, história, ciências e outras matérias, controle de hiperatividade, desenvolvimento (coordenação) motor, e também instrumento de tratamento para os diversos distúrbios de aprendizagem, sendo este reservado às clínicas.

Neste curso, entenderemos como usar a brinquedoteca como fator facilitador de aprendizagem, onde o professor ou coordenador de classe terá condições de desenvolver brincadeiras que conduzem ao aprendizado e reforçam a memorização.

## 1. O QUE É BRINQUEDOTECA

Brinquedoteca é um local reservado e equipado com diversos tipos de brinquedos que podem ser comprados prontos ou construídos a partir das mais diversas inspirações e que proporcionam à criança um desenvolvimento harmonioso da sensibilidade, da afetividade e da capacidade de entrosamento necessário para a formação de pessoas mais sensíveis e criativas.

Isso em caso de apenas desenvolver-se a capacidade de brincar, mas a brinquedoteca também pode (e deve) servir como importante ferramenta auxiliar no tratamento de distúrbios e aceleração de aprendizagem.

Pode-se comparar uma brinquedoteca a uma “biblioteca” de brinquedos e brincadeiras. A brinquedoteca mostra que as brincadeiras podem e devem ser levadas a sério e, com isso, colaborar com o crescimento físico e intelectual das crianças.

### Principais funções da brinquedoteca:

- ✓ Incentivar o ato de brincar de forma a assimilar aprendizado;
- ✓ Desenvolver a integração de grupo;
- ✓ Desenvolver concentração;
- ✓ Desinibição;
- ✓ Solucionar os problemas básicos de aprendizagem.

### Principais funções dos brinquedos:

#### As funções principais dos brinquedos de forma geral são:

- ✓ Desenvolver o olhar/percepção (cores, tamanhos, formatos, atitudes como sorriso, choro, surpresa, etc);
- ✓ Desenvolver o tato (texturas, macio/áspero, formas, tamanhos, diversos tipos de brinquedos, pegar, apertar, torcer, etc);
- ✓ Desenvolver coordenação motora (rabiscar, seguir trilha, jogar/pegar brinquedo, etc);  
Desenvolver a audição (diversos sons e ritmos).

### Principais funções do brincar:

- ✓ Desenvolver comparações diversas num

O nosso curso está organizado em quatro módulos.

### Módulo I

#### Introdução ao tema

- O que é brinquedoteca?
- Principais funções da brinquedoteca
- Principais funções do brinquedo
- Principais funções do (ato de) brincar
- Funções da brinquedoteca na escola e na clínica

Nesse Módulo você vai assistir a três vídeos:

- Patch Adams (médico)
- sobre o filme
- sobre o grupo Doutores da Alegria

São duas atividades principais nesse módulo:

- um Fórum
- uma atividade WIKI

É importante que você participe das discussões e das atividades, dando sua contribuição e compartilhando com os colegas.

Preencha também seu PERFIL e leia o Perfil dos colegas...

**Veja no AVA.Aprendaki...**

- mesmo brinquedo ou entre vários brinquedos
- Composições (brinquedos de montar/desmontar)
- ✓ Análises diversas (cor, tamanho, etc)
- ✓ Associações (também cor, tamanho, modelo, etc)
- ✓ Medidas, cálculos,
- ✓ Criações, deduções, etc.

### **Funções da brinquedoteca na escola e na clínica**

Apesar de ter basicamente a mesma estrutura, a brinquedoteca escolar difere bastante da clínica.

#### ***Brinquedoteca clínica***

Na brinquedoteca clínica, os brinquedos e brincadeiras são direcionados para o tratamento dos distúrbios, sendo usados então de forma estritamente terapêutica. Desta forma, os brinquedos musicais (ou com sons) são mais utilizados para os casos de limitrofia e autismo, os que desenvolvem coordenação e percepção diversas são mais indicados ao tratamento de síndrome de Down e retardos e os jogos com letras e números são mais indicados aos tratamentos de distúrbios de aprendizagem.

Ainda há os indicados aos vários distúrbios como é o caso do teatro de marionetes ou fantoches, os jogos dramáticos e psicodrama, dependendo do caso atendido.

#### ***Brinquedoteca escolar***

Para a brinquedoteca escolar, todos os brinquedos são direcionados ao desenvolvimento da aprendizagem, sendo que outros distúrbios aqui citados devem ser tratados por profissionais especializados, cabendo ao professor somente a orientação de brincadeiras para o desenvolvimento de aprendizagem.

Portanto, todos os brinquedos e jogos de uma brinquedoteca escolar devem ser direcionados ao desenvolvimento de aprendizagem. Ao se detectar algum distúrbio mais grave, o professor deve encaminhar o aluno a um profissional para tratamento específico. Vale lembrar que cada caso (distúrbio) deve ser tratado por um tipo de profissional (Psicopedagogo, Psicólogo, Neurologista, Psicomotricista, fonoaudiólogo, psiquiatra e, em alguns casos, vários desses profissionais num tratamento que chamamos de multidisciplinar.

Este assunto é bem extenso e não cabe citar tudo aqui. Sugiro que leiam meu livro “*Distúrbios de aprendizagem e de comportamento*”, editora WAK, onde encontrarão todos os sintomas, tratamentos e os profissionais indicados para cada caso de distúrbio).

## 2. ENTENDENDO A BRINQUEDOTECA

Para entender a brinquedoteca é preciso entender como os brinquedos funcionam na aprendizagem, as diferenças entre o brinquedo e o brincar, os principais brinquedos de acordo com o desenvolvimento em cada idade e como estimular as crianças da melhor forma possível utilizando-se brinquedos e brincadeiras. E é isso que perceberemos a seguir:

### **Diferença entre brinquedo e brincar (com noções de fase simbiótica)**

Para entendermos bem a diferença entre o brinquedo e o brincar, vamos dividir este tema em duas partes. Primeiramente consideraremos o brinquedo e, em seguida o brincar, ok?

Começaremos o artigo *“A importância do brinquedo (e do brincar) no desenvolvimento da criança”* de minha autoria que foi publicado na revista impressa *“Mãe Moderna”*:

### **A importância do brinquedo (e do brincar) no desenvolvimento da criança**

O ato de brincar é, por si só, uma fonte inesgotável de prazer e aprendizados em todos os sentidos. Brincar, além de descontraír, estimula todos os sentidos e deve ser constante na vida de crianças e até adultos. Afinal, é possível *“brincar a vida”* com muita maturidade e seriedade, é claro!

Em se tratando do desenvolvimento físico e intelectual das crianças, os brinquedos tornam-se essenciais, desde que escolhidos de acordo com suas funções e respeitando a idade a que se destinam. A maioria dos brinquedos, principalmente os chamados educativos, tem especificações quanto à sua aplicação, objetivos e a idade a que se destinam.

De um modo geral, podemos classificar os brinquedos e suas funções da seguinte forma:

#### ***De zero aos seis meses de vida***

Nesta fase, o bebê precisa ser estimulado a desenvolver seus reflexos e a reagir aos estímulos tais como sons, luz, carinho...

Para ajudá-lo a desenvolver-se neste sentido, deve-se usar brinquedos bem coloridos que tenham sons facilmente diferenciáveis e, preferencialmente, que

### **A importância do brinquedo (e do brincar) no desenvolvimento da criança**

*Esta matéria foi publicada no nº 2 da Revista Mãe Moderna (Brasil).*

No artigo original, não foi relatada em

também sejam macios ao toque e fáceis de manusear. Isso ajudará o bebê a desenvolver seu tato e perceber cores e sons, o que é essencial para desenvolver inclusive a fala, audição e visão.

### ***Dos seis aos vinte e quatro meses***

É uma das fases mais gostosas da infância, onde haverá certo controle dos instintos e da atividade motora, isso fará com que a criança consiga brincar bastante, distraíndo-se com os brinquedos por períodos longos e sempre curiosa em suas descobertas. É também nesta fase que a fala começa a ser desenvolvida sendo que, por volta dos dezoito meses, ela já saberá pronunciar um bom número de palavras, ainda que de forma errada.

Ainda neste período inicia-se a fase da separação simbiótica.

### ***Fase simbiótica***

Fase simbiótica varia de criança a criança, mas de forma geral, ocorre por volta de um ano e sete meses e estende-se até os 3 anos.

Neste período a criança começa a amadurecer e perceber que ela e a mãe são seres independentes. Na verdade, até o início da fase simbiótica, ou melhor, da separação da simbiose, o bebê imagina que ele e a mãe são a mesma pessoa. Quando começa a enxergar que a mãe é um ser e ele é outro, sente uma profunda dor da separação, de entender que não viverá em eterna simbiose com a mãe. Ao mesmo tempo, sente medo por começar a ver que terá que caminhar sozinho e uma série de receio e dores que se desencadeiam na criança neste período.

Então, é possível que a criança se torne mais dengosa ou irritada ou chorona ou recuse-se a se separar da mãe. Enfim, são várias as reações, por isso é preciso cuidar muito deste período, conversar muito com a criança, fazê-la entender que, apesar de independente da mãe ela é e sempre será amada. Neste período também é preciso cuidado ao levar a criança para a escola, principalmente se for pela primeira vez. Pois esta separação precisa ser bem trabalhada para não acarretar traumas e medos desnecessários.

Bem, mas este é um assunto bem complexo e não cabe aprofundar-me nele. Só dei uma explicação resumida para que fique claro o que direi a seguir.

É preciso saber que a fase simbiótica é

***Nesse ponto, vamos entrar no II Módulo do nosso curso...***

*- Diferença entre brinquedo e brincar (noções de fase simbiótica)*

*- Os brinquedos ideais para cada faixa etária (especificações de brinquedos)*

*Nesse Módulo serão duas atividades principais:*

*- um FÓRUM para discutir sobre os brinquedos e as faixa etárias*

*- uma TAREFA em que você vai escrever sobre o mesmo assunto e enviar em formato de texto para a tutoria avaliá-l@...*

*É interessante que você continue manifestando sua opinião, comentando o que seus colegas escrevem/falam, pois é essa troca que é capaz de dar um toque todo especial ao nosso curso.*

*Qualquer dúvida, a Tutoria está de prontidão para auxiliá-l@...*

importantíssima e deve ser estimulada no sentido da criança ter um objeto que será como uma "*extensão da mãe*". Poderá ser um bichinho de pelúcia, um traveseiro, enfim, um objeto que ajudará a criança a atravessar esta fase, sentindo-se segura em todos os momentos. Também é bom estimular a criança com brinquedos como quebra-cabeça, jogos de encaixe com diversas formas e cores; se a criança ainda não andar com segurança, deve-se usar os brinquedos que ajudem a estimular seu engatinhar e, na seqüência, seu andar, tais como carrinhos e outros objetos com rodas ou que deslizem pelas superfícies, pois estimularão a criança a empurrá-los e, conseqüentemente deslocar-se.

### **ATENÇÃO!**

Ao escolher os brinquedos, deve-se evitar os muito frágeis, com peças pequenas e fáceis de retirar, pois podem facilmente ser levados à boca, nariz ou ouvidos, causando muitos acidentes. A preferência deve ser para brinquedos bem confeccionados em material resistente e sem detalhes pequenos.

### ***Dos dois aos cinco anos***

No período dos dois aos cinco anos, a criança irá desenvolver bem a fala, conseguir autonomia nas funções corporais (comer, beber, evacuar, etc) e já deverá ter coordenação em exercícios que envolvem pulos e corridas.

Então deverá ser estimulada com jogos de letras e números que irão estimular sua aquisição de leitura/escrita e seu aprendizado em matemática. Também poderá ser estimulada a desenhar, pintar e fazer recortes e colagens.

A partir dos três anos já poderá ser iniciada em algum esporte (um dos melhores é a natação), ou em alguma modalidade de dança.

Mas neste ponto é preciso verificar se a criança demonstra afinidade com a dança ou esporte. Caso não demonstre, não deve ser forçada, pois só haverá um bom aproveitamento se partir dela o desejo de participar destas atividades.

A partir dos três anos já é possível iniciar a criança nas técnicas básicas de teatro, principalmente de fantoches. Esta atividade é muito rica porque, além de estimular a coordenação motora e a criatividade na confecção e manuseio dos bonecos, ainda permite que se invente uma estória com as personagens criadas e, na seqüência, é possível até escrever a estória criada, o que irá estimular a alfabetização.

Neste período é comum as crianças brincarem de casinha, de médico e outras brincadeiras deste tipo. Alguns pais preocupam-se com estas brincadeiras por, em alguns casos, sugerirem conotação sexual ou pelo preconceito como no caso dos meninos que brincam de casinha, bonecas ou meninas brincando com carrinhos.

Então, devo dizer que, a menos que a criança demonstre algum sério desvio, como agressividade, malícia exagerada ou atitudes estranhas à sua idade, (alterações que deverão ser tratadas por um bom terapeuta) é muito saudável fazer estas brincadeiras, por desenvolverem conceito familiar, responsabilidades, definição dos papéis dentro da família e da sociedade, além de promover a integração dos participantes.

## Os brinquedos ideais para cada faixa etária

A seguir veremos os brinquedos ideais para cada fase:

### Recém-nascido até os 09 meses

Brinquedos macios e coloridos, bichinhos, barquinhos e outros objetos de plástico ou borracha que podem ser usados também durante o banho (a partir dos seis meses), bichinhos de pelúcia sem olhos ou nariz de botão, móveis e chocalhos. Bichinhos de pelúcia, Chocalho original/ Chocalho infantil.

### 09 a 12 meses

Brinquedos com texturas, formas e tamanhos diferentes. Os mais adequados incluem jogos de encaixe, bonecos ou carrinhos macios, ou blocos de madeira ou plástico de tamanho grande. E, novamente, bichos de pelúcia:

Brinquedos com blocos, que podem ser encaixados ou colocados e deslizados pelo brinquedo cada qual com uma animação, provocando sons e efeitos sonoros que também estimulam as percepções infantis.

Há trenzinhos e carrinhos que, ao serem pressionados, começam a andar, emitir luzes, música e muitos movimentos, o que também é facilitador do desenvolvimento de percepções diversas.

A partir de 12 meses, pode-se incluir os jogos de montar e os brinquedos com muitos blocos (acima de 15) para encaixe e montagem. (sugestão, arca de Noé).

### 01 a 03 anos

Livros, blocos, jogos de encaixar, bolas, brinquedos que imitam painel de automóveis, telefones de brinquedo, bonecos, jogos de montar.

Há brinquedos com duplas e triplas funções, que desenvolvem a coordenação motora e percepção de cores, além de criatividade e outras percepções, como sugestão há o: Relógio/telefone/quebra-cabeça. (Bloquinhos para montar em base giratória, estimulam a criatividade e coordenação motora, colocando a bolinha na esfera, ao virar, vai cair emitindo sons e luzes, engrenagens para encaixar e girar, desenvolvendo a coordenação motora e a percepção de movimento, globinho giratório, auxilia na percepção de formas e movimento . A partir dos 12 meses.

### 03 a 05 anos

Material de artes não tóxico (tintas, massa de modelar, entre outros) vídeos, livros de história, instrumentos musicais, quadro negro e giz, martelo e bancada, brinquedos de transporte (triciclos, carros, caminhões), karaokê infantil, fantasias, balanço, etc. Há também uma mesa de pintura que já vem equipada com todos os materiais necessários ao desenho e pintura como pincéis, tintas,

**05 a 07 anos**

Materiais de artesanato, corda de pular, marionetes, fantoches, livros, bicicletas, bolas, tabela de basquete e trava para gol. Brinquedos mecânicos simples como trens e carros. Componentes para brincar de casinha (utensílios para chá, fogão, panelinhas, carrinho de feira, frutas de plástico, etc.), Fantoches.

**07 a 09 anos**

Jogos de raciocínio e memória, jogos de visualização, os quebra-cabeças, patins e equipamentos esportivos. Uma boa sugestão é o jogo “Leilão de Arte” da Estrela que desenvolve gosto por obras de arte e ensina a lidar com lances, troco, dinheiro, etc. A partir dos 8 anos. Outra sugestão é o jogo “Palavra secreta” da Grow

As cartas são viradas com figuras e uma fórmula. Um exemplo de uma FOCA e uma BANANA. De FOCA a criança subtrai FO, de BANANA, ela subtrai NA. O resultado é CA + BANA = CABANA. Após decifrar o segredo, é preciso ser rápido para bater no alvo e ganhar pontos. Auxilia no desenvolvimento do raciocínio. Indicado a partir dos 7 anos.

**09 a 12 anos**

Computador, microscópio, jogos de mesa e de tabuleiro, equipamentos para esportes diversos.

OBS: Cada idade pede um tipo de brinquedo, isso deve constar na embalagem dos brinquedos adquiridos. O importante a observar, além da faixa etária, é se o brinquedo é produzido com tinta atóxica, se tem cantos arredondados e não tem peças que se soltem com facilidade, especialmente se forem utilizados por crianças pequenas até 5 anos.

### 3. COMO MONTAR A BRINQUEDOTECA

Agora que já entendemos o que é e para que serve uma brinquedoteca, vamos saber como montar uma brinquedoteca. Levando em conta que poderemos montar uma brinquedoteca convencional (que requer verba disponível) ou uma mais econômica com material descartável ou até reciclável e também saberemos quais os materiais essenciais para a montagem de uma boa brinquedoteca.

#### Como montar uma brinquedoteca convencional

Havendo verba, é muito fácil montar uma brinquedoteca convencional.

Basta listar os brinquedos já citados aqui e que, posteriormente, serão citados em lista específica e ir a algumas lojas fazer orçamento e comprá-los.

Porém, vale lembrar que não se deve procurar o mais barato e sim o de melhor qualidade.

Para cada tipo de brinquedo, há duas ou mais opções de marcas e preços e deve-se analisar, antes de tudo, a qualidade, durabilidade e segurança dos brinquedos; em seguida, deve-se perceber as diferentes faixas etárias ao qual são indicados e, somente, no final, deve-se comparar preços.

Desta forma, será possível montar uma brinquedoteca duradoura e segura.

#### Como montar uma brinquedoteca com material descartável/usado:

Aqui o que mais vale é a criatividade, pois tudo pode virar brinquedo. Copos descartáveis (de café, chá, iogurte, etc.) podem virar bonecos, trenzinhos, carrinhos, etc. Garrafas podem virar animais se confeccionados com lãs e botões. Retalhos de panos diversos podem virar marionetes, fantoches, bonecos, etc.

As vantagens deste tipo de brinquedoteca são o preço, pois se consegue muitos brinquedos com um mínimo de investimento e também, o melhor é que se pode pedir a ajuda dos alunos para esta montagem.

Então, a própria montagem da brinquedoteca já

*Este é o terceiro módulo deste curso.*

*No ambiente virtual de aprendizagem (AVA) vocês vão encontrar todas as informações necessárias para sua caminhada como cursista.*

#### **Módulo III** **Como montar uma Brinquedoteca**

- Como montar uma brinquedoteca convencional
- Como montar uma brinquedoteca com material descartável
- Material indispensável para montar uma brinquedoteca

*A atividade principal deste módulo é um FÓRUM para discutir como montar uma brinquedoteca.*

*Este módulo é muito importante porque ele vai lhe dar subsídios para a elaboração do produto final necessário para o término do curso.*

*Se você já tiver alguma experiência com brinquedoteca, não hesite em contar...*

*Sua experiência é muito importante nesse momento.*



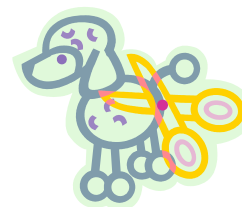
servirá como treinamento e tratamento para os alunos que se divertirão e desenvolverão coordenação motora, integração de grupo e diversas percepções ao auxiliarem na montagem.

### A seguir experimentaremos criar alguns brinquedos com material descartável ou usado:

#### **Cãozinho (poodle):**

##### *Material:*

1 garrafa de refrigerante (ou suco) de 250 ml, lã grossa, cola, um pedaço de feltro (ou outro tecido) vermelho e três botões, sendo dois médios para os olhos e um menor para o nariz.



Passar cola em volta da garrafa toda, (se preferir, vá passando aos poucos a medida em que vai enrolando a lã), enrolar a lã começando do fundo para o gargalo, tomando o cuidado de cobrir toda a extensão. Fazer três chumaços de lã, amarrando-os ao meio, cortando as extremidades e formando assim, três pompons, colá-los um em cada lado do gargalo formando duas orelhas e o terceiro formando o rabo do cãozinho. Colar os botões médios no lugar dos olhos e o botão menor no lugar do nariz. Recortar um pequeno pedaço de feltro (pano) vermelho e colar no lugar da boca como boca mesmo ou como uma língua, como preferir.

Esperar secar e terá um cachorrinho de lã.

Querendo variar, basta fazer orelhas de cartolina recobertas de algodão para fazer um coelho ou de lã para fazer um gato. Irá variar somente o formato e tamanho das orelhas, lembrando que tanto gato quanto coelho têm “bigodinhos” que poderão se feitos com pedaços de palitos de dentes ou fios de vassoura de piaçava.

Com cartolina ou papel cartão é possível confeccionar diversos brinquedos como carros, cubos, dados, barcos, e tudo o que a imaginação trouxer. Basta desenhar os moldes, recortar, dobrar e colar.

#### **Alguns moldes são:**

Ainda com cartolina pode-se confeccionar uma cara de cavalo e encaixá-la em um cabo de vassoura. Com papel cartão e uma bela paisagem ou foto de revista é possível criar um quebra-cabeças.

Basta colar a figura na cartolina ou papel cartão, esperar secar bem e, depois, recortar as peças em tamanhos e formas diferentes.

Pode-se desenhar as formas e tamanhos antes de recortar ou, se tiver uma boa coordenação motora, pode ir diretamente ao recorte sem desenhar.

Esta técnica pode ser adaptada para se produzir letras e números para serem usados em alfabetização.

Porém, estes jogos de letras e números costumam ser bem baratos se comprados já prontos então, a menos que a intenção seja

No meu livro “*Psicopedagogia e Arteterapia*”, também pela editora WAK, há muitas sugestões de brinquedos, brincadeiras, jogos e até planos de aulas baseados em psicopedagogia.

integrar a classe e desenvolver uma atividade a mais, o mais viável é comprar os jogos prontos.

Ainda é possível desenhar-se e confeccionar-se marionetes, fantoches e muitos outros brinquedos.

### **Material indispensável para montar uma brinquedoteca**

#### ***Não pode faltar numa brinquedoteca:***

- Jogos como damas;
- Dominó;
- bolas de diversos tamanhos e cores, etc;
- Lousa com giz ou pincel;
- Lápis de cor, giz de cera, canetinhas coloridas;
- Sulfite;
- massas de modelar.

E, acima de tudo, muitos brinquedos e jogos para alfabetização e realfabetização.

E entenda-se como alfabetização a desenvoltura tanto na escrita quanto na leitura e também na seqüência de números e contas matemáticas.

E a realfabetização, sendo tudo isso com ênfase no ensino diferenciado e vivenciado de forma mais abrangente do que a alfabetização.

#### ***Os melhores brinquedos/jogos para alfabetização são:***

- Memória;
- Seqüência lógica (montagem de estórias);
- Jogo de alfabetização (montagem de estórias escritas);
- Formas geométricas;
- Dominó de multiplicação (ou letras);
- E outros nesta linha.

## 4. USANDO A BRINQUEDOTECA

Já sabemos o que é e como montar a brinquedoteca, está na hora de sabermos como usá-la da melhor forma, extraíndo dos brinquedos e brincadeiras o mais alto grau de aprendizagem e aproveitamento. Vamos ao assunto!

### Como desenvolver a brincadeira

*tanto na escola  
com os alunos  
quanto em casa  
com os filhos*

### Tipos de brincadeiras

Como já percebemos, algumas brincadeiras como casinha, médico, teatro, jogos em geral são essenciais para o desenvolvimento das crianças e, para cada faixa etária, há um brinquedo ou brincadeira que mais se recomenda. Mas...

### Como desenvolver estas brincadeiras?

#### E como diferenciá-las na escola e em casa?

1 - Tanto na escola quanto em casa, é importante que haja sempre um adulto comandando as brincadeiras, principalmente quando as crianças são menores de 3 anos. Ideal é que, mesmo acima dos 3 anos sempre estejam acompanhadas de um monitor de brincadeiras.

2 - Para formar grupos, prefira sempre separar as crianças por tamanho e por maturidade. A idade é a que menos interfere, já que cada criança amadurece ao seu tempo, por isso, selecione os grupos levando em conta o tamanho físico e a maturidade.

3 - Havendo uma criança muito imatura (ou tímida) ou muito amadurecida (ou hiperativa) em relação aos outros, não se deve ignorar o fato, deve-se tentar organizar a brincadeira de modo que todas se integrem. Sendo assim, quando houver uma mais madura se sentirá útil se for colocada como assistente da professora (ou mãe) que estiver coordenando a brincadeira. Porém, isso deve ser feito de forma bem natural para não despertar inveja ou competição entre as crianças.

*O IV Módulo do nosso curso vai lhe condições de elaborar atividades e utilizar a brinquedoteca para atender às necessidades de uma aprendizagem eficaz...*

### Usando a brinquedoteca

- Como desenvolver a brincadeira
- Ensino de matemática na brinquedoteca
- Como resolver os "problemas" de matemática
- Brinquedoteca usada na alfabetização
- Para desenvolver a memória e fixação das matérias
- As 8 fases de inteligência
- Como desenvolver as atividades propostas na tabela de múltiplas inteligências
- Os melhores brinquedos e jogos para alfabetização
- Como usar estes brinquedos e jogos na alfabetização
- Brincadeiras e jogos para desenvolver a memória

### Serão duas atividades principais:

- um FÓRUM para extrair aprendizagem da brinquedoteca
- outro FÓRUM para discutir sobre as Fases de Inteligências

Uma boa forma de lidar com isso é dizer a todos que o: “fulano” será meu assistente de brincadeiras durante este mês, assim poderemos brincar mais tempo, já que estaremos mais organizados. Ao final deste mês, vou eleger outro assistente, mas isso vai depender de como vocês vão se portar, ok?

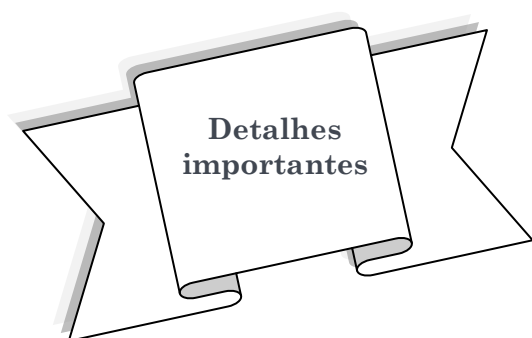
E o importante é saber que todos vocês serão assistentes em algum mês, por isso, todos devem colaborar, combinado?"

Desta forma estará estimulando a todos a um bom comportamento já que todos vão querer ser assistentes um dia e, se iniciando com o assistente mais maduro (ou hiperativo), dará tempo aos outros de se enturmar e amadurecer também. Se a classe for muito numerosa, pode-se trocar de assistente a cada quinzena ou semana.

No caso da criança imatura (ou tímida), deve-se proceder da seguinte forma: não insistir se ela recusar-se a brincar com os outros, respeitar seu tempo e, se for muito tímida, pode-se até permitir que fique sentada junto com a professora (ou mãe) até que sinta vontade de ingressar na brincadeira com os outros.

#### ***Detalhe importante sobre integração de cada um dentro do grupo:***

Cada criança reage de uma forma, mas há um prazo para esse entrosamento, ou seja, se após dois ou três dias de atividades, a criança continuar se isolando, deverá ser encaminhada para avaliação terapêutica.



#### ***Outro detalhe importante:***

O adulto, seja mãe/pai ou professor(a) deve evitar brincar junto com as crianças. É importante que o adulto coordenador das brincadeiras esteja observando todo o desenrolar e também estimulando quem estiver desatento, além disso, se entrar na brincadeira junto com as crianças, acabará

sendo visto por elas como uma criança a mais e, com o tempo, não terá autonomia para controlar a turma seja em casa seja na escola.

Isto não significa que o adulto tenha que ficar a um canto só dando ordens, apenas deve observar todas as crianças em conjunto e comandar as brincadeiras direcionando-as ao seu objetivo.

Estas são as principais informações. Cabe a cada educador ou profissional de saúde, desenvolver brincadeiras e jogos coordenados de acordo com a classe ou a turma de pacientes atendidos, levando em consideração a idade, grau de escolaridade, maturidade e necessidades de cada criança, além de outros itens como distúrbios ou limitações apresentadas pelas crianças participantes.

Em casa a idéia é a mesma, o que muda é que a quantidade de crianças é menor, geralmente um ou dois filhos e alguns coleginhas e o espaço também costuma ser menor, por isso, as brincadeiras devem ser desenvolvidas levando-se em conta o espaço e número de crianças. E o melhor é desenvolver brincadeiras que estimulem integração de grupo como o teatro de fantoches e marionetes ou jogos de grupo. Os específicos de alfabetização ou controle de hiperatividade ou algo nesta linha deverão ser reservados ao uso da brinquedoteca escolar e, em casos mais graves, na clínica.

## Como usar a brinquedoteca na solução dos problemas de aprendizagem

Trataremos aqui de crianças que apresentam problemas de aprendizagem ou, no máximo, algum distúrbio leve. Os casos mais graves deverão ser encaminhados a terapia com um profissional e nunca ser tratado pelo professor ou pai.

### Como resolver os “*problemas*” de matemática:

Muitas vezes, o aluno não aprende matemática por fatores psicológicos, além dos vários outros motivos, por isso, uma sugestão é evitar palavras que dificultem a aprendizagem como, por exemplo, resolver problemas.

Portanto, vamos substituir o termo “*problema*” por questão, resposta, etc. Fica assim: “*Vamos encontrar a resposta*”, “*Vamos resolver esta questão matemática*” ou outro termo que não lembre algo ruim.



### Para desenvolver a aprendizagem da matemática:

#### 1 - *Matemática concreta*

(ideal para qualquer das 4 operações básicas):

Escolher o material a ser usado, podem ser palitos, feijões, pedrinhas, etc. desde que sejam materiais iguais entre si. Escolher o tipo de operação (adição, subtração, divisão ou multiplicação). Reunir os alunos na brinquedoteca, distribuir o material escolhido e seguir da seguinte forma:

#### *Adição*

Ex:  $2 + 4 = ?$  (separar 2 palitos + 4 palitos = 6 palitos), ficará assim a montagem: II + IIII = IIIII.

#### *Subtração*

Ex:  $8 - 3 = ?$  (Separar 8 palitos, contá-los, retirar 3 palitos, contar os que sobraram,

Este assunto é melhor explicado no livro “Distúrbios de aprendizagem/comportamento”, de minha autoria.

a resposta é 5 palitos).

Fica assim IIIIIIIII - III = IIIII

### **Multiplicação**

Ex:  $3 \times 3 = ?$  (separar 3 montinhos de 3 palitos, contar cada montinho e depois contar todos os palitos juntos, a resposta é 9).

Fica assim: III III III = IIIIIIIII

### **Divisão**

Ex:  $12 : 2 = ?$  (Separar 12 palitos, dividir em dois montes, contando a cada palito colocado em cada monte

**Pode-se variar o material e as operações.**

#### **2 - Matemática humana:**

Ideal para fazer adição e subtração.

Não é bom para divisão e multiplicação, por motivos óbvios:



O procedimento é parecido com este primeiro, mas serão usados os próprios alunos para as operações, por isso, deve-se organizar bem para não virar bagunça. Pode-se numerar as crianças de zero a nove, obviamente, os números se repetirão se a classe for superior a este número mas é bom que haja números repetidos para facilitar as operações.

Pode-se também, ao invés de numerar os alunos, separá-los em grupos de acordo com a operação a ser realizada. Desta forma o procedimento será parecido com o realizado com palitos, somente usando alunos.

#### **Um exemplo: $2 + 1 = ?$**

Separar dois alunos de um lado,

mais um aluno de outro,

enquanto os outros alunos fazem a contagem

#### **3 - Matemática em geral – Supermercado:**

Os próprios alunos podem levar de suas casas embalagens vazias de produtos de limpeza, alimentação, etc. Em um grupo pequeno, uma boa idéia também é propor que levem embalagens vazias de produtos de limpeza e levem embalagens cheias de sucos, bolachas, sanduíches, além de frutas. Será bem divertido se, depois desse exercício, a classe puder tomar lanche com os objetos “adquiridos” no supermercado. Mas atenção, esta idéia só funcionará bem com grupos pequenos (até seis alunos). Em classes numerosas é aconselhável que todas as embalagens sejam vazias para evitar disputas e tumultos.



Após todas as embalagens serem arrumadas em um lugar específico que pode ser mesa ou espalhados pela brinquedoteca em lugares delimitados, os alunos serão divididos entre compradores e vendedores. Para ficar bem organizado, é bom que haja apenas um ou dois vendedores para que o professor possa fiscalizar bem as

compras e os trocos.

Havendo possibilidade, pode-se usar aqueles jogos com dinheirinho que já são elaborados exatamente para isso, se não tiver esse recurso, pode-se confeccionar, juntamente com os alunos, as notas de dinheiro que serão usadas na brincadeira.

Este jogo é importantíssimo não só para ensinar operações matemáticas, mas integração de grupo, atenção e, acima de tudo, preparação para a vida real (lidar com dinheiro, fazer compras, dar e receber troco, respeitar sua vez na fila, aprender a pedir um alimento ou objeto no balcão, diferenciar produtos, comparar preços, etc). É um dos mais completos exercícios para crianças de todas as idades.

O ideal é que todas as crianças possam ser vendedores e compradores para aprenderem bem todas as fases de uma negociação, portanto, este exercício pode e deve ser repetido varias vezes até que todos tenham assimilado bem o processo.



### **Brinquedoteca usada na alfabetização:**

Em primeiro lugar, deve-se lembrar dos brinquedos essenciais ao desenvolvimento da alfabetização. São eles, os jogos de letras e números, (podem ser em formas de dominós ou cubos ou em pedras/peças individuais). Estes realmente não podem faltar.

Além desses indispensáveis, pode-se acrescentar quebra-cabeças, jogos de memórias e até mesmo bolas diversas, principalmente as menores e já entenderemos o que uma bola pode ter em comum com aprendizagem.

Há muitos jogos que se pode fazer para estimular a alfabetização usando uma bola. Colocarei aqui um deles que é o mais completo.

Colocando as crianças em círculo, pega-se uma bola pequena ou media, não muito pesada (na falta de bolas pode ser um balão ou até uma roleta de jogo colocada no centro do círculo). Cada criança que pegar a bola deverá falar uma letra na seqüência crescente ou decrescente. Começando com AEIOU, e posteriormente com o ABC. Quando estiverem bem treinadas, poderão falar as letras em ordem decrescente.

Na evolução deste exercício, pode-se montar sílabas e, no estágio mais avançado até palavras, sempre dando a palavra a quem pegar a bola. E tomando cuidado para que as crianças todas peguem a bola e digam as letras durante o jogo. Pois há casos de crianças tímidas que evitam pegar a bola e de crianças mais agitadas que querem pegar a bola e conseqüentemente “a palavra” o tempo todo e é preciso organizar para que todos possam participar.

**Como desenvolver este exercício:**

A primeira criança pega a bola e diz “a”, a segunda que pegar deverá dizer “e” e assim por diante até terminar o “aeiou” que deverá ser recomeçado várias vezes até ser bem memorizado. O mesmo deverá ser feito com o ABC.

Quando as crianças já estiverem bem treinadas, pode-se introduzir uma nova fase neste exercício que é a associação da letra falada com a escrita. Assim, cada criança que pegar a bola e disser a letra, deverá aguardar que a professora escreva esta letra na lousa e todos deverão repetir a letra em voz alta.

Desta forma, a seqüência é esta:

A criança pega a bola e diz “a”, a professora repete e escreve na lousa “a”, todos olham para a letra escrita na lousa e repetem em voz alta “a”.

A criança que falou a letra “a” joga a bola para outra que pegará e dirá “e”, a professora repetirá “e” e escreverá na lousa “e”, todas as crianças repetirão “e” e assim por diante.

Ao memorizarem bem, as letras, cada criança que pegar a bola dirá a letra e irá até a lousa para escrevê-la. E todos deverão reconhecer se a letra está escrita certa ou errada.

Nesta seqüência repete-se depois com as letras do ABC. Neste ponto já estarão aptas a participarem de uma nova fase de alfabetização, a junção das letras formando sílabas. Para este estágio a bola será deixada de lado, pois há outra forma mais eficaz de fixar as composições das sílabas e, finalmente, com palavras completas.

Uma forma bem divertida e possível de desenvolver quando a classe é grande, é confeccionar várias letras iguais em cartolina ou feltro e distribuir aos alunos para que usem presas na roupa, cada um com uma letra, tomando o cuidado para ter mais vogais do que consoantes já que as palavras usadas em alfabetização geralmente precisam de mais vogais para serem compostas.

Esta também pode ser uma divertida atividade se for desenvolvida em conjunto com os alunos, ou seja, os alunos participarem da confecção das letras. A confecção é assim, desenha-se as letras na cartolina ou pano, recorta-se e usa-se um alfinete ou esparadrapo para fixar a letra na roupa das crianças. Pode-se também confeccionar as letras com um furinho do tamanho de um botão e prender as letras pelo botão das roupas mas isso só dá certo quando as crianças usam uniforme e os botões estão colocados de forma alinhada, caso contrário, cada criança prenderá a letra em um ponto da roupa e o jogo não dará certo.

O ideal é conseguir prender com esparadrapo para evitar acidentes com alfinetes e desalinhamento com os botões. Confeccionadas e colocadas as letras, formam-se grupinhos de cinco ou seis alunos ou, se a classe for pequena, pode-se trabalhar com todos ao mesmo tempo. Cada criança deverá dizer sua letra para o grupo e depois de todos dizerem deverão discutir que palavras acham que poderão montar com suas letras.

Vale experimentar várias formas, um ao lado do outro até conseguirem montar uma palavra. Pode ser pequena usando somente alguns do grupo ou grande usando

todas as letras do grupo. Em caso de divisão em grupos, ganhará o grupo que conseguir montar mais palavras usando as letras disponíveis.

Uma variação deste exercício é, em caso de grupos, pode-se pedir emprestada alguma letra que esteja faltando para completar uma palavra. Neste caso, o jogo deixa de ser competição para tornar-se integração, portanto há duas formas de desenvolver esta alfabetização, de forma competitiva como relatado na primeira sugestão e integrativo como relatado na segunda opção.

Ainda sobre a alfabetização, pode-se utilizar os jogos prontos de letras e números que podem ser usados de forma convencional com as crianças montando as palavras ou pode-se montar como jogo de duplas distribuindo as letras para as duplas e as palavras sendo montadas de acordo com as letras que são tiradas pelos participantes ou pode-se ainda jogar como dominó com cada participante encaixando a letra que melhor couber para formar as palavras. A cada palavra criada, obviamente se inicia outra seqüência para não virar uma bagunça de letras.

### **Para desenvolver a memória e fixação das matérias**

Além dos jogos apropriados para isso (memória, mico, etc) e do antigo telefone sem fio que também é muito eficaz, pode-se incentivar a memorização usando uma brincadeira bem simples mas eficaz que consiste em definir tema, dar seqüência e encenar ao final. Define-se o tema do dia, dependendo da matéria a ser estudada. Suponhamos que o tema do dia seja uma aula de história sobre o descobrimento do Brasil.

Pode-se escalar um aluno para ler o tema ou passar a palavra (leitura) a todos para que cada aluno leia um trecho. Após a primeira leitura, faz-se um debate, onde cada um diz o que entendeu do texto lido.

O próximo passo é reler o texto para fixar bem o enredo. Em seguida, o professor divide os papéis, quem será personagem principal, quem será coadjuvante ou figurante. Entenda-se como personagem principal os alunos que realizarão a história, coadjuvantes os alunos que colaborarão para que os principais desenvolvam a história e como figurantes os alunos que servirão apenas como apoio de cena.

Essa forma de escalação facilita, inclusive, o aproveitamento dos alunos pois os mais tímidos podem colaborar como figurantes, os mais extrovertidos podem desenvolver os principais papéis e os intermediários, estes alunos que, geralmente, são atenciosos, prestativos mas não tão extrovertidos, podem ser aproveitados para papéis com poucas falas mas com responsabilidade de manter o enredo das cenas.

### **Exemplo:**

Em 22 de abril de 1500 chegava ao Brasil 13 caravelas portuguesas lideradas por Pedro Álvares Cabral. A primeira vista, eles acreditavam tratar-se de um grande monte, e chamaram-no de Monte Pascoal.



A partir desta única frase já é possível escalar o “*elenco*”, definindo quem será Pedro Álvares Cabral, quem estará nas caravelas, quais serão as principais cenas, etc.

Lembrando que, somente 30 anos depois, a partir de 1530, com a expedição organizada por Martin Afonso de Souza, a coroa portuguesa começou a interessar-se em colonizar o Brasil. Aí também temos uma ótima seqüência de cenas.

Enfim, independente do tema, esta forma de estudo propicia o experimento cinestésico (sinestésico) e faz os alunos gravarem de forma definitiva qualquer matéria, por mais difícil ou chata que seja.

Experimente e poderá comprovar na prática como esta teoria funciona.

### Os melhores brinquedos e jogos para alfabetização:

- ✓ Jogos;
- ✓ Memória;  
Revistas de colorir;
- ✓ Formar palavras; (baralho educativo, cubos de letras e números, etc)
- ✓ trilha;  
dama;
- ✓ Quebra-cabeças;  
etc.

### Como usar estes brinquedos e jogos na alfabetização

#### Memória

Sem dúvida, um dos melhores jogos de memória é o mico, por ser um jogo que pode ser usado de varias formas, em grupo, em duplas ou até individualmente, neste caso, a criança pegando as cartas e o professor orientando-a.

Este jogo além de treinar a memória, quando é jogado de forma convencional, permite desenvolver a alfabetização se usado de outra forma mais criativa pois, geralmente as cartas contém a figura e o nome do animal, assim é possível jogar formando os pares e aproveitando para citar o nome dos bichos e ir escrevendo na lousa, frisando as letras que compõem os nomes.

#### **Por exemplo:**

Ao tirar a carta do gato, a criança (ou classe) diz “gato”.

O professor pergunta e quem é ou par do gato?

As crianças deverão responder “gata”.

O professor deverá então sugerir:

“E onde será que está a gata?

Vamos ver quem vai encontrá-la?

Ao encontrarem cada par, o professor poderá escrever na lousa os nomes dos bichos que encontraram seus pares.

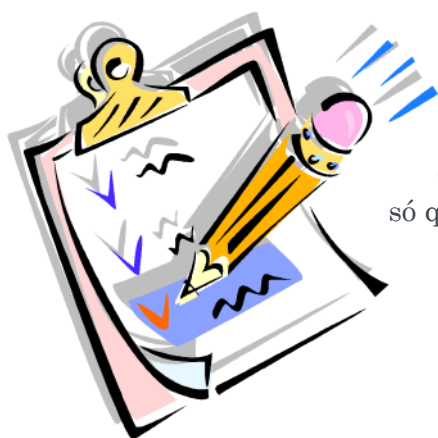
Quando os alunos estiverem mais familiarizados com os bichos e a alfabetização, poderão eles mesmos irem à lousa para escrever os nomes dos bichos que



encontraram seus pares, ou seja, a criança que achou o par de algum bicho poderá ir à lousa para escrever o nome do bichinho que conseguiu “casar” as cartas.

Portanto este jogo que parece tão simples e, geralmente, tem um preço bem acessível, é um dos mais versáteis e úteis para a alfabetização.

As revistas de colorir são boas para crianças muito pequenas em fase de pré alfabetização e podem ser usadas como treinamento de coordenação motora, pintando dentro do desenho sem borrar e também para ir ensinando as primeiras letras já que a maioria das figuras vem com o nome do desenho escrito, ou até palavras pois algumas contêm estorinhas completas dentro da revista que vão sendo relatadas a cada figura. Desta forma pode-se ir lendo a estória para a criança enquanto ela vai pintando os desenhos.



### ***Jogos de formar palavras***

(baralho educativo,

cubos/dados de letras e números, etc)

Estes jogos também são úteis ao período de alfabetização pois facilitam o aprendizado.

O baralho educativo assemelha-se ao baralho comum só que as cartas apresentam letras e podem ser juntadas formando palavras, desta forma, joga-se o baralho em duplas ou grupos e vão se formando as palavras de acordo com suas retiradas do monte.

Vence quem, obviamente, formar mais palavras.

Os cubos são usados como dados jogados, eles mostram letras e as crianças vão dizendo o que se pode formar com as letras que foram sorteadas. O ideal é ter vários cubos/dados, no mínimo 3 de cada letra para ter muitas opções de palavras. Aqui cabem também os jogos com pedras que contêm letras. Os números também são usados desta forma só que montando-se as somas e outras operações matemáticas.

Os jogos de dama e trilha podem ser usados para desenvolver a concentração, a integração de grupo, mas também para desenvolver a criatividade, especialmente a trilha que pode ter em seus obstáculos uma tarefa de contar uma estória ou escrever uma letra ou sílaba na lousa ou ainda dramatizar uma cena descrita no obstáculo. Para isso, pode-se confeccionar a trilha especificando as tarefas ou, mesmo utilizando-se uma trilha comprada pronta, pode-se anexar as tarefas descritas acima nas que já existirem no jogo.

Existem também vários quebra-cabeças para alfabetização que contem peças com letras e números e podem ser montadas e memorizadas ao mesmo tempo.

### **Brincadeiras interessantes para desenvolver a memória e a coordenação motora**

1 - (serve como teste) - Sentado numa cadeira, girar o pé direito em sentido horário, sem parar de girar o pé, fazer um número seis com a mão direita (dedo indicador).

Fatalmente, o pé irá girar na direção contrária porque estará usando a mesma área do cérebro para movimentar o pé e a mão.

Variação: a mesma seqüência só que usando a mão esquerda para fazer o seis, o pé continuará em sentido horário sem problemas, pois neste caso estarão usando áreas diferentes do cérebro para comandar mão esquerda e pé direito.

Isso serve até como avaliação de alunos/filho, pois se o aluno não tiver a reação mostrada acima deve ter problemas com lateralidade ou até mais graves e deverá ser encaminhado para avaliação.

## **2 – Telefone sem fio**



A partir de uma frase dita rapidamente, vai se passando até a última criança ouvir e repetir em seguida o que ouviu.

O objetivo, além da integração do grupo é desenvolver percepção, atenção, capacidade auditiva e de repetição;

### **Treinamento de fala e dicção:**

*Na confeitaria HÁ BANANADA e um leque furado NÃO ABANA NADA.*

*O rato roeu a roupa do rei de Roma - Treina o "R"*

*Cecília tropeçou na calçada quebrando o salto de seu sapato. - Treina o "S", "C", "Ç", etc., com diversos sons.*

## 5. AS FASES DE INTELIGÊNCIAS E SUAS SUBDIVISÕES

Além dos brinquedos (e brincadeiras) de acordo com a faixa etária, há outra forma de classificação, para desenvolvimento da aprendizagem.

Estudo feito, a princípio por Howard Garnir (Psicólogo cognitivo e educacional ligado ao departamento de Educação da Universidade de Harvard (EUA) e conhecido em especial pela sua teoria das inteligências múltiplas, tendo como principal publicação o livro “Frames of. Mind”, onde ele desenvolveu teoria dividindo a inteligência em 7 fases e definiu as melhores formas de estímulo. São elas:

- inteligência lingüística
- inteligência lógico-matemática
- inteligência corporal-cinestésica
- inteligência musical
- inteligência visual-espacial
- inteligência interpessoal
- inteligência intrapessoal

Howard seguiu estudando outras inteligências, uma chamada NATURALISTA, que está associada à capacidade humana de reconhecer objetos na natureza e a sua relação com a vida humana; e, outra considerada a TRANSCENDENTAL, que está ligada ao entendimento além do corpóreo, o transcendente, é a inteligência dos místicos, religiosos, etc.

A partir da teoria de Howard Gardner, o professor Nílson José Machado, da USP, propôs a inteligência Pictórica.

Sendo assim, incorporou-se as inteligências inter e intra pessoal como apenas pessoal e acrescentou-se a naturalista e a pictórica. A transcendental até o momento não é considerada como científica. Temos, portanto, a soma de oito inteligências, sendo que duas delas estão incorporadas (inter e intrapessoal)

Vamos entender melhor cada uma delas:

*Você está a um passo para desenvolver seu  
PRODUTO FINAL...*

*Você vai construir um projeto de Brinquedoteca.  
Este projeto será para implantação em sua realidade.*

*Vá no AVA.Aprendaki e veja como será a construção...*

*Você será orientado passo a passo nesse processo...*

*Seu projeto deve contemplar a Brinquedoteca, as brincadeiras, as fases do desenvolvimento, as inteligências múltiplas, as atividades/ brincadeiras que podem ser utilizadas para resolver problemas de matemática, de alfabetização, de coordenação motora, de relacionamento, etc.*

## As inteligências múltiplas

Gardner defende que essas inteligências têm sua origem e limites genéticos próprios e substratos neuroanatômicos específicos e apresentam processos cognitivos próprios, com variados graus, mas apesar de funcionarem de forma independente uma das outras, elas raramente funcionam isoladamente. Analisando de forma resumida, ele entende que os funcionamentos das diversas inteligências atuam sozinhos, porém, para exercermos as atividades, geralmente precisamos usar as habilidades de varias inteligências. Um artista plástico, por exemplo, precisa das inteligências corporal/cinestésica e a espacial para criar suas esculturas e/ou telas.

**Inteligência lingüística** - O processamento básico da inteligência lingüística aponta para uma sensibilidade para os sons, ritmos, significados das palavras e uma percepção especial das diferentes funções da linguagem. É a facilidade que se tem (ou deve-se ter) para usar a linguagem para transmitir idéias e também estimular e convencer a quem ouve sobre a relevância do que se relata. Gardner cita os poetas como portadores desta habilidade bem desenvolvida, porém creio que se deva incluir ai os romancistas, os contistas, escritores em geral e também todos os que conseguem expressar-se de forma satisfatória na comunicação de suas idéias.

**Inteligência lógico-matemática** - Gardner classifica esta inteligência como uma sensibilidade para padrões, ordem e sistematização. É a habilidade para lidar com séries de raciocínios, para reconhecer problemas (ou desafios numéricos) e resolvê-los. Gardner cita esta inteligência como própria dos cientistas e matemáticos, porém, explica que, apesar de um mesmo sujeito poder apresentar as habilidades matemáticas e científicas, os ideais que movem as áreas são diferentes. O cientistas se dispõem a explicar a natureza e os fenômenos desta e os matemáticos necessitam tornar concreto o mundo do abstrato. Crianças que têm facilidade para cálculos, contas e conseguem relatar as praticas de seu raciocínio podem ser consideradas como tendo esta inteligência desenvolvida.

**Inteligência corporal/cinestésica** - Refere-se à habilidade para resolver situações ou produzir resultados usando parte ou todo o corpo. De forma mais explicada, trata-se de pessoas que aprendem mais com a vivência pratica do que com as teorias. Pessoas assim são encontradas com freqüência nas Artes em geral, especialmente as artes cênicas ou plásticas (incluindo dança) e nos esportes. A criança que apresenta esta inteligência corporal/ cinestésica demonstra graça nos movimentos e expressa-se com desenvoltura diante de estímulos verbais, musicais ou atléticos

**Inteligência musical** - É a habilidade para entender, apreciar, compor ou reproduzir uma musica (isso inclui ler partituras no caso específico de músicos profissionais). Esta habilidade está ligada ao reconhecimento de diversos sons, percepção de temas musicais, sensibilidade para ritmos, texturas e timbre, e habilidade para compor ou produzir e/ou reproduzir música. É fácil reconhecer uma criança pequena que tem essas habilidades pois, geralmente, ela percebe os sons a sua volta, diferencia-os e canta bastante para uma platéia ou para ela mesma.

**Inteligência espacial** - É a capacidade para perceber o mundo visual e espacial de forma precisa, manipulando formas ou objetos mentalmente e, a partir daí, criar equilíbrio e composição, numa representação visual e/ou espacial. É a inteligência dos artistas plásticos, dos engenheiros e dos arquitetos. Em crianças pequenas, que demonstram habilidade para quebra-cabeças e outros jogos espaciais e a atenção a detalhes visuais são consideradas portadoras dessa inteligência desenvolvida.

**Inteligência interpessoal** - Pode ser percebida como uma habilidade para entender e responder adequadamente a variações de humor, temperamentos, motivações e desejos de outras pessoas. Esta inteligência é essencial na personalidade de professores, políticos, terapeutas de forma geral (psicoterapeutas, psicólogos, terapeutas ocupacionais, entre outros) e também vendedores. Crianças pequenas que demonstram habilidade para distinguir pessoas e, geralmente extremamente sensíveis às necessidades e sentimentos alheios, percebem-se logo cedo aptas a lideranças e são consideradas portadoras desta inteligência desenvolvida e, posteriormente, passam a ter habilidade para perceber desejos e intenções de outras pessoas e, em grau bem desenvolvido, podem reagir de acordo com esta percepção. .

**Inteligência intrapessoal** - É a correspondente interna da inteligência interpessoal, ou seja, é a facilidade de conseguir acesso aos próprios sentimentos, sonhos e idéias, para identificá-los e usá-los na solução de problemas e conflitos pessoais. Significa o reconhecimento das necessidades, desejos e inteligências próprios, a capacidade de analisar-se e conhecer-se a fundo e saber usar esta imagem de si mesmo de forma efetiva. Pelo fato desta inteligência ser a mais introspectiva de todas, a única forma de reconhecê-la ou identificá-la desenvolvida num indivíduo é analisando-se as manifestações das inteligências cinestésicas, musicais e lingüísticas.

Como já foi citado, a inteligência chamada naturalista foi incluída entre as inteligências múltiplas e está associada à capacidade humana de reconhecer objetos na natureza e a sua relação com a vida humana. E, a estas, juntou-se a inteligência pictórica sugerida e defendida pelo pesquisador brasileiro, pernambucano de Olinda, e professor da USP, Nilson Jose Machado. Caracteriza-se pela habilidade em representar um desenho e/ou pintura. Os grandes pintores, cartunistas, desenhistas, enfim, pessoas que criam desenhos ou personagens que falam por si mesmos, devem ser considerados dotados desta inteligência desenvolvida.

## O desenvolvimento das inteligências

Gardner defende que, em princípio, todos os indivíduos têm habilidade para acionar todas as inteligências, porém a linha de inteligência, a forma como lidar com ela e a maneira de expressá-la ao mundo dependerá de vários fatores como: fatores ambientais, culturais, genéticos, neurobiológicos entre outros. Ele defende também que cada destas inteligências demonstra uma forma própria de pensar, ou processar as informações..

Ele defende ainda que alguns talentos só se desenvolvem porque são valorizados pelo ambiente e variam de acordo com cada cultura que valoriza certos talentos e

ignora outros e esses costumes vão passando de geração a geração. Portanto, partindo-se deste pensamento, é possível constatar que todas as inteligências podem ser desenvolvidas se forem estimuladas de forma correta.

### **Como detectar o desenvolvimento das inteligências em crianças**

Gardner chama de habilidade de padrão cru os estágios de desenvolvimento de inteligências.

Os bebês já apresentam capacidade para perceber diferentes informações, percebendo o mundo e as pessoas ao seu redor. Os bebês já possuem potencial para desenvolver sistemas de símbolos, ou simbólicos.

Aproximadamente dos dois aos cinco anos de idade, ocorre o segundo estágio de simbolizações. As inteligências se revelam através dos sistemas simbólicos. Nesta fase a criança já demonstra sua habilidade (ou inabilidade) em cada inteligência por intermédio do uso e compreensão dos símbolos: a inteligência espacial por intermédio dos desenhos, a musical por intermédio dos sons, a lingüística por intermédio das conversas ou histórias, e assim por diante.

Depois de ter adquirido alguma competência no uso das simbolizações básicas, a criança caminha para o estágio seguinte para poder adquirir níveis mais altos de destreza em domínios valorizados em sua cultura. Passam então a compreender os sistemas simbólicos e aprendem os sistemas de segunda ordem, a grafia dos sistemas (a escrita, os símbolos matemáticos, a música escrita etc.). Nesta fase, os vários aspectos da cultura têm grande importância no desenvolvimento das crianças que irão aprimorar os sistemas simbólicos mais eficazes encontrados nas atividades mais valorizadas pelo seu grupo cultural. Assim, uma cultura que valoriza os esportes terá maior número de crianças se desenvolvendo nesta área, outra cultura que valoriza as artes, obviamente, terá maior número de crianças aptas a esta área e assim por diante.

Ao atingir a adolescência e a idade adulta, as inteligências passam a se perceber por intermédio de ocupações vocacionais (ou não-vocacionais) Nesta fase, o indivíduo adota um campo específico e focalizado, e se realiza em papéis que são significativos em sua cultura. É o que podemos chamar de indivíduo focado.

### **Teoria das inteligências múltiplas e a educação**

Ao analisar a importância das diversas formas de pensamento, os estágios de desenvolvimento de inteligências e as relações existentes entre esses estágios (no sentido de conhecimento e cultura), Gardner enfatiza sua teoria aplicada à educação.

Quanto às avaliações, Gardner propõe uma distinção entre avaliação e teste. Segundo ele, a avaliação favorece métodos de levantamento de informações durante atividades diárias e comuns ao indivíduo avaliado, enquanto que os testes (ou testagens) geralmente acontecem fora do ambiente conhecido do indivíduo alvo do teste. Gardner afirma que é importante que se tire o maior proveito das habilidades individuais, estimulando os estudantes a desenvolverem suas capacidades

intelectuais, e, a avaliação deve ser usada para informar o aluno sobre a sua capacidade e informar o professor sobre quanto este aluno está aprendendo, ao invés de simplesmente classificar, aprovar ou reprovar o aluno. Também propõe que, se cada inteligência tem um certo número de processos específicos, esses processos têm que ser medidos com instrumentos que permitam entender a inteligência em funcionamento e deve ser feita em ambientes conhecidos, utilizando materiais conhecidos pelas crianças avaliadas.

Ele também sugere avaliação das diferentes inteligências de acordo com manifestações culturais e ocupações adultas específicas. Desta forma, a habilidade verbal, mesmo na pré-escola, deve ser avaliada percebendo-se a habilidade para contar histórias ou relatar acontecimentos, ao invés de ser medida com testes de vocabulário

Quanto a habilidade espacial, ele propõe que não se meça isoladamente, mas observando as crianças durante uma atividade de desenho ou enquanto montam ou desmontam alguns objetos. E também propõe que a avaliação, seja parte do processo educativo, e do currículo, ocorrendo durante o processo, informando a cada período a maneira como o currículo deve se desenvolver e não sendo apenas um produto final do processo de educação.

Gardner relata dois pontos importantes sugerindo a necessidade de individualização. O primeiro é o fato dos indivíduos apresentarem perfis cognitivos muito diferentes uns dos outros, por isso, as escolas deveriam oferecer educação favorecendo o potencial individual de cada aluno, ao invés de oferecer uma educação padronizada. O segundo ponto é que enquanto na Idade Média um indivíduo podia pretender tomar posse de todo o saber universal, hoje em dia essa tarefa é totalmente impossível, sendo mesmo bastante difícil o domínio de um só campo do saber. Por isso, havendo necessidade de se limitar a variedade de conteúdos, que cada um possa escolher os conteúdos que lhe agradam de acordo com seu perfil intelectual individual.

Neste ponto devo discordar pois vivo este aprendizado multidisciplinar e, mesmo não tendo a pretensão de obter todo o conhecimento do mundo, sei que posso atuar sim e bem em diversas áreas. Como eu, existem muitas pessoas que atuam em muitas áreas e estão sempre dispostas a aprender mais. Então, creio que Gardner não foi muito feliz nesta afirmação pois, desde que um indivíduo sintá-se bem buscando conhecimentos diversos e até divergentes entre si, nada pode impedi-lo de fazer isso. Portanto, esta afirmação e sugestão de limitação de conteúdo ao meu ver está fora de questão, só estou citando porque faz parte do estudo desenvolvido dessas inteligências.

Gardner ainda propõe, a respeito do ambiente escolar que se prepare os indivíduos de forma a prepará-los com conhecimentos de diversas disciplinas básicas para que os alunos utilizem seus conhecimentos no seu dia-a-dia de acordo com a comunidade onde vivem e a vida que levam e não fiquem limitados aos conhecimentos de raciocínios verbais e lógicos que, geralmente, as escolas se limitam a ensinar.

## 6. COMO ESTIMULAR AS INTELIGÊNCIAS

Vamos agora entender melhor a teoria de Gardner (lembrando que a inteligência pictórica foi introduzida por Nilson Jose Machado).

Tabela do Desenvolvimento da Inteligência em 8 fases		
Inteligência	Habilidade	Como estimulá-la
Lógica/ matemática	Números, conhecer e resolver problemas lógicos, raciocínio	Quebra cabeças resolução de problema, desenvolvimento do pensamento crítico
Lingüística	Palavras e comunicação	Conversar com a criança, contar histórias, Procurar significado de palavras
Corporal- Cinestésico	Corpo, músculos coordenação manual, visomotora e tátil	Jogos e atividades motoras, mímica, interpretação
Musical	Tonalidade ritmo, sensibilidade a sons, voz	Cantar com a criança, fazê-la aprender a ouvir a musicalidade dos sons, coral, jogral
Espacial-Visual	Formas diferentes, criar imagens mentais, lateralidade bem definida	Jogos para lateralidade, acima abaixo, em volta, enigmas visuais, palavras cruzadas
Pessoal - Inter e intrapessoal	Inter - comunicação e relacionamento, empatia. Intra - Auto conhecimento, reflexão, idéias	Auto conhecimento e reconhecimento dos sentimentos. Teatro, jograis, criar histórias
Pictórica	Cores, desenhos e sinais visuais, pinturas	Desenho livre, percepção de cores e formas
Naturalista	Percepção de Ecossistemashabitats. Despertar a curiosidade	Passeios para conhecimento e sensibilização. Horticultura

Como podemos perceber, exceto a inteligência naturalista que é melhor assimilada em contato com a natureza (ao ar livre), todas as outras atividades propostas ao desenvolvimento das inteligências podem (e devem) ser realizadas dentro da brinquedoteca. Daí podemos entender a importância da brinquedoteca no ensino.

## Como desenvolver as atividades propostas na tabela de múltiplas inteligências

A seguir entenderemos melhor como usar cada técnica no desenvolvimento das inteligências.

### Inteligência Lógica/ matemática

Neste item não há muitos segredos

Usando-se os quebra-cabeças, as resoluções de problemas e estimulando-se o desenvolvimento do pensamento crítico, pode-se chegar ao conhecimento de números, conhecer e resolver problemas lógicos. Isso significa que quanto mais estimularmos o uso de jogos (que incluem quebra-cabeças) de raciocínio mais estaremos estimulando a capacidade dos alunos em desenvolver habilidades para a matemática e os assuntos relacionados a cálculos e lógica. A definição de “problema” é devida a tradução do estudo neste contexto.



### Lingüística

Como o nome já diz, envolve as palavras e a comunicação. Para desenvolvê-la deve-se conversar com as crianças, contar histórias e incentivar que elas também contem histórias, fazer jogos de “procurar significado de”. Todas estas atividades são fáceis de desenvolver e podem ser enriquecidas dentro da brinquedoteca de varias formas, como por exemplo:

Ao incentivar conversas durante o período de permanência na brinquedoteca pode-se apontar objetos que forem citados na conversa. Exemplo:

Professor - João, conte-nos o que fez hoje antes de vir para a escola.

João - Ah, eu acordei, espreguicei depois levantei, abri a janela

Professor - Ah, é mesmo? E você abriu a janela sozinho ou a mamãe ajudou?

João - (todo orgulhoso) Ninguém me ajudou eu já sei abrir a janela sozinho.

Professor - É mesmo? Parabéns, João. E agora me respondam. E aqui na brinquedoteca, nós temos janelas?

Todos - Sim (ou não, caso não tenha) E onde está a janela? E como é esta janela? (descrever cor, tamanho, se tem cortinas, etc.)

E assim por diante, pode-se perguntar onde está a porta, teto, tapetes, enfim, ir apontando e descrevendo todos os objetos que vão sendo citados durante a conversa.

Para contar estórias, além de se apontar os objetos e brinquedos existentes, pode-se encenar as estórias contadas ou então fazer mímicas descrevendo a estória. O importante é que todos os alunos participem tanto contando quanto encenando ou fazendo mímicas e, com isso possam assimilar bem o aprendizado. Aliás, o teatro e as mímicas são as atividades principais do desenvolvimento da próxima inteligência (corporal/cinestésica).



### Corporal-Cinestésico

Envolve corpo, músculos coordenação manual, visomotora e tátil, portanto é uma das mais importantes a ser estimulada. A melhor forma de estimular esta inteligência é pela experimentação de situações, vivências práticas e o teatro e as mímicas são excelentes para isso.

Para estimular o tato, um excelente exercício é fechar (ou vendar) os olhos e tentar descobrir os objetos somente com a sensação de toque. Para organizar este exercício, cada criança deve ser vendada (ou fechar os olhos) a um tempo ou, caso se queira fazer o exercício em grupo, deve haver um coordenador para cada três crianças. Mostra-se um objeto por vez para a(s) criança(s) e ela poderá tocá-lo pelo tempo que achar necessário para descobrir o que é. Uma variação deste exercício é andar pela brinquedoteca de olhos fechados (ou vendados). Este exercício pode ser feito em duplas, sendo que uma criança é vendada e a outra não. A vendada deverá ser guiada pela outra criança, mas sem tocar nela. A criança que estiver sem venda deverá acompanhar o coleginha e ir falando os obstáculos que estão a frente, indicando para onde virar, etc. Este exercício é ideal para crianças acima de cinco anos. Antes disso, o guia deverá ser o próprio professor para evitar acidentes e trombadas desnecessários.

A coordenação manual pode ser estimulada com diversas atividades como desenho, pintura, bordado, tapeçaria, confecção de bonecos e marionetes, dependendo da idade das crianças. Por exemplo, crianças pequenas até 3 anos podem ser estimuladas com desenhos, massinhas e pintura. Dos 3 aos 5 anos, além dessas atividades também é possível introduzir a confecção de bonecos e marionetes. E a partir dos 6 anos já se pode ensinar tapeçaria, bordados, e até esculturas, pinturas em telas, etc. desde que, obviamente, as crianças apresentem habilidades para isso.

visomotor é o tipo de pensamento necessário para dar um retorno do que é visto pelos olhos, para coordenar o movimento de outras partes do corpo



### Musical

Esta inteligência irá desenvolver, na criança, a capacidade de reconhecer e entender os tons, ritmos, sensibilidade a sons, considerando a voz como também instrumento sonoro e aprendendo a usá-la para melhor se comunicar. Há muitas forma de desenvolver esta capacidade, desde bandinhas onde cada criança recebe um instrumento e, após a fase de experimentação, começa a aprender a tocar o instrumento até os corais e jograis que já são mais elaborados e ensaiados desde o início.

Também é possível treinar as crianças usando-se Cds com sons de natureza como mar, pássaros e outros sons diversos. Seja qual for o material escolhido, a técnica é a mesma, mostra-se o som ou seqüência de sons, pede-se que as crianças

identifiquem o tipo de som (passarinho, mar, instrumento musical, etc.), se errarem, repete-se o som até que acertem. Com o tempo e o treinamento correto, as crianças conseguirão identificar até os vários sons de pássaros (ao menos os mais comuns), os sons de águas e a diferenciação de instrumentos.

Também é importante cantar com as crianças, varias musicas infantis, cantigas de roda, fazê-las ouvir e perceber a musicalidade dos sons, ouvir estorinhas infantis que além de distraírem, geralmente mostram um texto com musicas entre as cenas e isso serve como treinamento musical também. E, com crianças a partir de 5 anos, já se pode criar musicas ou encaixar letras criadas pelas crianças em canções já conhecidas.

Esta é uma variação dou exercício sugerido em teatro, onde cada criança completa uma frase e assim vão criando uma estória, a variação deste exercício é que, ao invés de encenar a estória criada como no exercício teatral, as crianças usarão a letra para encaixar em uma musica (melodia) conhecida. Assim, a estória criada deve ser curtinha e, se possível, com rimas para facilitar a memorização.

Fica assim:

O professor divide a classe em grupos de 4 alunos e dá o tema ou propõe que as crianças escolham o tema. Suponhamos que seja “flor” Pede-se a cada aluno por vez (de cada grupo) que crie uma seqüência de palavras que falem da flor.

Aluno 1 - A flor é bela

Aluno 2 - ela é amarela

Aluno 3 - fica na janela

Aluno 4 - e o sol ilumina ela...

As rimas estão colocadas de forma simplista porque é assim mesmo que as crianças criarão. Algumas até terão dificuldades em criar algo que rime, mas o importante é que todos participem e seja capazes de criar sem inibições. Depois de criar este versinho, as crianças vão repetir varias vezes até decorar. O passo seguinte é encontrar uma melodia que comporte esta letra. Aí ensaiarão a musiquinha e cantarão.

Isso deve ocorrer em cada grupo de forma organizada e, ao final, todos se juntarão para cantar as músicas criadas. Com a continuidade dos exercícios, as crianças terão mais facilidade na criação de letras e até melodias pois, pode-se incentiva-las a criarem pequenas melodias para colocarem as letras que irão criar. Essa forma de criação será bem mais fácil se o professor tocar um instrumento e puder acompanhar os alunos na criação das melodias. Caso não domine nenhum instrumento, somente o encaixe das letras em melodias prontas já estará estimulando bastante a musicalidade nas crianças.



## Espacial-Visual

O principal objetivo é desenvolver a lateralidade (fazendo-a bem definida) e aprender a criar imagens mentais.

Vamos entender lateralidade como habilidade/capacidade de reconhecer e usar os dois lados do corpo juntos (movimentos bilaterais) ou separadamente, sabendo diferenciar esquerda e direita.

Os movimentos bilaterais podem ser desde pegar um bola com as duas mãos até girar o corpo para a direita e para a esquerda (pirueta) de forma sincronizada. Isso dependerá do grau de desenvolvimento de cada criança e da habilidade do professor em ensiná-la. A lateralidade também envolve a habilidade em subir/descer e noções desenvolvidas acima e abaixo.

É importante lembrar que a lateralidade é definida pelo cérebro. Cada um de seus dois lados (hemisférios) controla os movimentos da parte oposta do corpo. O hemisfério direito é responsável pelos movimentos do lado esquerdo e o hemisfério esquerdo é responsável pelos movimentos do lado direito do corpo. Sendo assim, entendemos que o hemisfério esquerdo é dominante nos destros e o hemisfério direito domina nos canhotos.

Esta é uma informação importante que deve ser verificada neste desenvolvimento da inteligência espacial-visual pois além de se desenvolver a capacidade de lateralidade é preciso perceber as crianças que têm dominância destra ou canhota e tomar o cuidado de incentivar cada criança a usar o lado que melhor tem facilidade e não forçá-la a usar o outro lado.

Há também casos em que a criança é ambidestra ou tem lateralidade cruzada e, sendo assim, pode apresentar problemas de aprendizagem, geralmente os mesmos causados pela inibição do canhotismo, que são desorientação espacial e atraso ou impossibilidade de alfabetização.

Se algum aluno começar a usar as duas mãos (ou pés) em alguma atividade que exija a predominância de uma das mãos (ou pés), a melhor atitude é não forçá-lo a escolher nenhuma das mãos ou pés e encaminhá-lo para uma avaliação que poderá ser feita por um Psicopedagogo, Psicomotricista, Psicólogo e, preferencialmente, em parceria com um neurologista.

Para começar a desenvolver a lateralidade, o melhor exercício é também o mais simples. Deve-se colocar as crianças em fileira, de preferência uma ao lado da outra para que o professor possa ver todas ao mesmo tempo. Caso a classe seja muito grande, pode-se colocá-las uma atrás da outra. O professor irá dando o comando e fazendo o exercício junto com as crianças. Levantar mão direita, depois braço direito, depois mão esquerda, depois braço esquerdo. Repetir com os pés e pernas. O professor deve tomar o cuidado de ficar de frente para os alunos para vê-los e sempre usar o lado contrário que está pedindo às crianças que usem, pois deve ter consciência de que as crianças o vêem como num espelho, sendo assim, ao pedir que os alunos levantem a mão direita, o professor deverá levantar sua mão esquerda para que os alunos vejam o LADO que é para levantar e NÃO a mão correta. Se o

professor levantar a mão direita, estando de frente para as crianças, será visto como levantando a mão esquerda e confundirá as crianças. Aqui não se trata de mostrar a mão certa do professor mas sim o lado que as crianças devem entender como direito ou esquerdo. Está bem explicado?

Com a evolução do exercício e treinamento, pode-se incrementar o exercício escondendo alguns objetos pela sala e pedindo às crianças que o localizem. Durante a procura, o professor irá relatando, para a direita, para a esquerda, para frente, dois passos para trás, e assim por diante até que as crianças encontrem os objetos.

Este exercício serve também para ensinar conceitos de acima e embaixo pois os objetos a serem escondidos podem estar acima (em cima de um móvel, por exemplo) ou abaixo (embaixo de um móvel ou objeto)

### **Pessoal - Inter e intrapessoal**

Irá desenvolver e treinar reconhecimento dos sentimentos. Inter - comunicação e relacionamento, empatia. Intra - Auto -conhecimento, reflexão, idéias



### ***Já entendemos que Inteligência interpessoal -***

Pode ser percebida como uma habilidade para entender e responder adequadamente a variações de humor, temperamentos, motivações e desejos de outras pessoas. E a ***Inteligência intrapessoal*** - É a correspondente interna da inteligência interpessoal, ou seja, é a facilidade de conseguir acesso aos próprios sentimentos, sonhos e idéias, para identificá-los e usá-los na solução de problemas e conflitos pessoais.

Para desenvolver estas duas inteligências em conjunto, novamente se sugere o teatro que, sem dúvida, é o mais completo treinamento de inteligências. Novamente a sugestão do teatro montado a partir de uma história criada pelas crianças é um bom exercício.

O teatro de marionetes ou fantoches também é essencial. Com crianças muito pequenas até 3 anos, o ideal é comprar os bonecos já prontos ou, no caso de confeccioná-los, deverá ser atividade somente do professor. A partir dos 3 anos já é possível que as próprias crianças confeccionem os bonecos sob orientação do professor.

**Atenção, a idade sugerida de 3 anos é apenas em teoria, como já foi bem frisado, cada criança amadurece a um tempo ou idade e cabe ao professor detectar se sua turma já tem maturidade para lidar com materiais como tesouras, colas, panos, lãs e se saberão lidar com moldes/desenhos, etc.**

Pode-se também trabalhar com o meio-termo, com o professor preparando os moldes, recortando os bonecos e deixando para as crianças apenas a atividade de colar olhos, cabelos e outros detalhes dos bonecos.

Enfim, nesta atividade, o professor deve ter sensibilidade para detectar se sua turma está preparada para confeccionar os bonecos de forma integral, se só

consegue confeccionar parte dos bonecos ou se não saberão lidar com os materiais, necessitando que todo este processo seja desenvolvido apenas pelo professor.

## Pictórica

Pela definição da palavra, pictórico é o que se refere à pintura, porém, na definição de inteligências múltiplas, o termo abrange bem mais. Além de pintura, envolve o conhecimento e reconhecimento das cores e formas, habilidades para desenhos tanto os livres quanto os elaborados.

Para o conhecimento e reconhecimento de cores, pode-se usar cubos coloridos, jogos específicos para isso ou até mesmo revistas com figuras de animais, pessoas, plantas, etc. Ir mostrando às crianças as diversas cores e nuances e incentivando-as a repetirem os nomes das cores, aproveitando para mostrar formas das figuras.



Para incentivar a produção de desenhos e traços pode-se iniciar com desenhos de pontilhados para que a criança ligue pontos, ou os de pontinhos que consiste em “bater” levemente o lápis dentro do desenho formando pontinhos que irão preencher todo o desenho formando uma “pintura pontilhada”

Outra forma de incentivar a produção de desenhos e pinturas é contar uma estória e pedir às crianças que desenhem e/ou pintem o que entenderam do enredo. Pode-se, ao contar a estória, ir mostrando as figuras do livro (no caso de ser uma estória de livro) ou ir mostrando figuras ou mesmo com gestos para que as crianças assimilem melhor os detalhes e possam reproduzir em forma de desenho ou pintura.

Pode-se levá-las a assistir um filme ou desenho e, ao final, pedir que desenhem o que se lembram. Pode-se também mostrar alguma figura, cartaz, revista por algum tempo e pedir que desenhem o que lembram.

Quando as crianças não demonstram habilidades para pintura ou desenho, o melhor método é usar as tintas teatrais (ou de circo), são tintas usadas para fazer maquiagem de teatro e circo e, além de divertidas, são um bom começo para desenvolver a habilidade para pintura e desenho.

Começa-se com o professor pintando o rosto dos alunos para que vejam como é o processo. No próximo estágio, cada aluno irá pintar seu próprio rosto e no estágio mais avançado, pode-se dividir a classe em grupos de 4 alunos que escolherão um tema (animal, super-herói, etc.) e pintarão o rosto do escolhido ou um dos outros.

Lembrando que, para este estágio, os alunos devem ter boa maturidade para evitar acidentes e a bagunça que, geralmente, este tipo de atividade costuma provocar. E o professor deverá estar sempre atento aos grupos, orientando-os.

## Naturalista

Por intermédio de Passeios, sensibilizações e Horticultura desenvolve a percepção de Ecossistemas/habitats. Como estas atividades só podem e devem ser desenvolvidas ao ar livre, não entraremos em detalhes aqui, já que pretendemos apenas utilizar a brinquedoteca como instrumento de aprendizagem. Mas lembramos que o professor deverá também incentivar e promover passeios diversos, plantio de flores/horta e outras percepções nesta linha pois o desenvolvimento desta oitava inteligência é essencial para o desenvolvimento de todas as outras.



Na verdade, uma inteligência está acoplada à outra e somente desenvolvendo todas de forma geral, será possível desenvolver bem cada habilidade de cada aluno. Lembrando também que cada aluno deve ser visto como único, com necessidades e características próprias e cada um deverá mostrar mais habilidades para uma ou conjunto de inteligências. E, ao ocorrer isso, cabe ao professor incentivar em cada aluno o que mais hábil ele demonstra e não forçá-lo a fazer alguma atividade que ele não goste ou não demonstre afinidade/habilidade

Estas são as principais informações. Cabe a cada educador ou profissional de saúde, desenvolver brincadeiras e jogos coordenados de acordo com a classe ou a turma de pacientes atendidos, levando em consideração a idade, grau de escolaridade, maturidade e necessidades de cada criança, além de outros itens como distúrbios ou limitações apresentadas pelas crianças participantes.

Mais sugestões e informações nos meus livros:

“Distúrbios de aprendizagem e de comportamento”

e

“Psicopedagogia e Arteterapia”



## ORIENTAÇÃO BIBLIOGRÁFICA

- De Olivier, Lou (2007). *Psicopedagogia e Arteterapia (Teoria e pratica na aplicação em clinicas e escolas)*, Brasil, Wak Editora.
- Chapman, C. (1993). *If the shoe fits... How to develop multiple intelligences in the classroom*. Palatine, Illinois: IRI/Skylight, Inc.
- Chapman, C. & Freeman, L. (1997). *Multiple intelligences: Centers and projects*. Palatine, Illinois: IRI/Skylight, Inc.
- Gardner, H. (1993). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. London: Fontana Press.
- Gardner, H., & Portal, T. (1990). *As inteligências múltiplas vão à escola: Implicações educacionais da teoria das inteligências múltiplas (representante da tecnologia. No. 4)*. New York: Centro para a tecnologia na instrução. (No. de serviço de reprodução do original de ERIC. ED 324 366).
- Blythe, T.; Gardner, H. *A school for all intelligences*. *Educational Leadership*, v.47, n.7, p.33-7, 1990.
- Gardner, H.; *Giftedness: speculation from a biological perspective*. In: Feldman, D.H. *Developmental approaches to giftedness and creativity*. São Francisco, 1982. p.47-60.
- Gardner, H. *Frames of mind*. New York, Basic Books Inc., 1985.
- Gardner, H. *The mind's new science*. New York, Basic Books Inc., 1987.
- Gardner, H.; Hatch, T. *Multiple intelligences go to school: educational implications of the theory of Multiple Intelligences*. *Educational Researcher*, v.18, n.8. p.4-10, 1989.
- Kornhaber, M.L.; Gardner, H. *Critical thinking across multiple intelligences*. Trabalho apresentado durante a Conferência "The Curriculum Redefined. Paris, 1989.
- Malkus, U.C.; Feldman, D.H.; Gardner, H. *Dimensions of mind in early childhood*. In: Pelegri, A. (ed.) *The psychological bases for early education* Chichester, Wiley. 1988, p.25-38.
- Walter, J.M.; Gardner, H. *The theory of multiple intelligences: some issues and answers*. In: Stenberg, R.J.; Wagner, R.K. (ed.) *Practical intelligence: nature and origins of competence in the every world..* Cambridge. Cambridge University Press, p.163-82

## SOBRE A AUTORA

### **Dra. Lou de Olivier**

Psicopedagoga, Multiterapeuta, Dramaturga e Escritora

A Dra. Lou de Olivier é especialista em TOC/ST (Transtorno Obsessivo-Compulsivo/Síndrome de Tourette), Distúrbios de aprendizagem, especialmente os causados por anoxia perinatal (Dislexia, Discalculia, Limitrofia, entre outros), depressão, obesidade e toxicomania, tem seus artigos e matérias publicados em revistas européias, das quais destaca-se : "UK Brazil Magazine - Inglaterra" .

No Brasil publicou matérias na revista "Mãe moderna" e em jornais diversos, como "Sunday News" e eventualmente também publica artigos na revista "Viver Psicologia" (Brasil). Suas publicações e escritos lhe renderam dois prêmios, (ambos na Inglaterra) "Award Echo of Literature" como uma das escritoras contempladas e Lancaster House Award como pesquisadora.



Lembrando que Lou de Olivier não se inscreve em nenhum concurso, os poucos prêmios que recebeu foram por merecida indicação. Recentemente, no Brasil, foi laureada com o prêmio "Mulher Linda Mulher", entregue em solenidade na Câmara Municipal de São Paulo em 18/03/08.

Tem publicado cinco livros de auto-ajuda, que são: "A escola produtiva", "Problemas de aprendizagem na pré escola" "Distúrbios de aprendizagem/comportamento (verdades que ninguém publicou)", "Acontece nas melhores famílias" e "Distúrbios de aprendizagem e de comportamento II" O livro "Verdades que ninguém publicou" encontra-se em fase de tradução para o Inglês e o Francês e será brevemente lançado nesses idiomas na Europa, onde a versão em Português já circula. E o mais recente, lançado oficialmente durante o VII Congresso de Psicopedagogia, já está disponível para venda em várias livrarias no Brasil e, brevemente, Europa.

Ainda no Brasil, prestou assessoria esclarecendo assuntos como distúrbios de aprendizagem e drogas e divulgando seus livros e antologias em várias rádios de São Paulo e interior, destacando-se Programa Laércio Maciel na Rádio Globo - São Paulo - SP, Programa Assis Ângelo na Rádio Capital - São Paulo - SP, Programa do Capitão na Rádio Panorama - Avaré - SP, Programa Leila Navarro - Rádio Mundial - São Paulo - SP, entre outros.

Depois de uma rápida passagem pela Gerência Editorial da Rickmarc Publishing, somente durante pouco mais de um mês, a Lou voltou às suas áreas, ministrando palestras e atendendo seus pacientes em sua clínica com sede própria no centro de São Paulo - SP.

Além de ser uma profissional extremamente competente, Lou é altruísta e preocupada com a humanidade como um todo. Está sempre comandando campanhas de interesse geral, das

quais destacam-se: "Movimento Órfãos da água", campanha pela preservação e uso consciente de água potável e "Direito autoral respeite quem escreve por você", conscientização do valor inestimável dos livros e explicação do porquê não devem ser xerocados.

Além das áreas terapêuticas, a Lou também destaca-se no campo literário/artístico. É autora de uma série de romances "Aventuras amorosas de Soraya Estrada" que inclui os romances "O preço de um sonho" e "Paixão virtual", "Aventuras inconfessáveis de Soraya Estrada", com os romances "Tua força é meu destino, teu destino é minha missão"; e "Romance policial" e o CD-ROM "Mística, perversa, sensual", que reúne o melhor de seus contos e crônicas.

Autora de quatorze textos teatrais/cinematográficos, destacando-se "Siga aquele voto", "Nunca em Los Angeles", "Eu inteiro, metade de mim", "A Cinderela que não era Bela por que era Branca demais", já encenada em diversas cidades brasileiras, tendo recebido vários prêmios em festivais e "Os alienados", sendo este o mais conhecido, esteve em temporada profissional com grande sucesso e já foi montado por diversos grupos de teatro amador tendo sido aplaudido e premiado em festivais por todo o Brasil e na Europa, destacando-se a montagem em Portugal. Neste segmento, além da personagem Soraya Estrada, que encanta a todos com seus apimentados romances, destacam-se a sensitiva Ana, sempre envolvida em histórias belas e surpreendentes, Selena, uma verdadeira deusa grega e Maria Luisa uma secretária que, de tanta polêmica, até saiu da Net...

E tantas outras personagens que emprestam a Lou suas histórias em contos e crônicas inesquecíveis, numa modalidade de escrita que, sem dúvida, a Lou domina como ninguém.

É também autora de mais de quinhentas poesias, publicadas em várias coletâneas e, eventualmente em jornais como "Café Literário". Participou da coletânea UKBrazil - Antology of Poems na Inglaterra e, no Brasil, participou das Antologias Livre Pensador (Scoretecci) e três antologias pela REBRA (Rede de Escritoras Brasileiras), de onde é Conselheira.