



ABRINQ

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA
DOS FABRICANTES
DE BRINQUEDOS

Introdução

Fundada em: 02/07/85

Brincando, as crianças constroem seu próprio mundo e os brinquedos são as ferramentas que contribuem para essa construção. É com os brinquedos que elas começam a desenvolver sua criatividade e sua habilidade para mudar o futuro. Quando as crianças têm oportunidade de brincar, dispõem de brinquedos para brincar, individualmente ou em grupos, vivem uma experiência que enriquece sua sociabilidade e sua capacidade de se tornarem seres humanos criativos. Os brinquedos fazem com que as crianças compreendam que o mundo está cheio de possibilidades e que eles, brinquedos, simbolizam as oportunidades de expansão da criatividade do homem. Está claro que os brinquedos desempenham um papel decisivo para converter as crianças de nossos dias em adultos maduros, com grande imaginação e autoconfiança.

Aprender brincando

Segundo o Dr. Brian Sutton Smith, autoridade em desenvolvimento infantil do Departamento de Educação da Universidade da Pensilvânia, os brinquedos, tão importantes no brincar quanto os livros no estudar, dão oportunidade à criança de dominar e, em seguida, controlar, alguns aspectos de seu meio ambiente e mesmo criar outros mundos imaginários. Através dos brinquedos a criança se familiariza com a tecnologia complexa que encontrará na idade adulta. Os brinquedos e os jogos trazem experiências inovadoras à vida da criança e ensinam que aprender e resolver problemas pode ser divertido. Finalmente ao compartilhar seus brinquedos com outras pessoas, crianças e adultos, são eles fonte de novas ideias para a vida e o brincar coletivo. “Assim como há uma trajetória a guiar a criança pelos diferentes estágios da aprendizagem, há também uma para os brinquedos e os jogos. O grau de avanço varia de criança a criança, mas quando é estimulada a brincar, o progresso é notável,” diz o Dr. Sutton Smith. “Primeiro a criança desenvolve sua aptidão e capacidade para lidar com o brinquedo, mais tarde aplica nele sua imaginação. As etapas do brincar são primeiro imitativas e depois construtivas.”

O envolvimento dos pais no brincar

Em geral os pais são o primeiro “brinquedo” do bebê. Ao pegar os dedos dos adultos e ao observar as expressões faciais, o bebê desenvolve sua habilidade motora e visual, ao mesmo tempo que se diverte. Os recém-nascidos começam a aprender com os pais e depois com seus irmãozinhos, amiguinhos e outras pessoas. Como o bebê é também o “brinquedo” dos pais, estes, ao brincar, transmitem suas próprias personalidades. Alguns falam, riem, cantam, dançam, encenam, fazem malabarismos ou gracejos com o bebê. Durante cada fase do desenvolvimento infantil os pais externam também sua própria forma de brincar e não devem se sentir inibidos com isso. Uma vez que as nossas melhores brincadeiras são aquelas que a nós mesmos parecem mais envolventes, é claro que para alguns será a música a dominar, para outros a aptidão na manipulação dos objetos e das formas, a habilidade física ou verbal, a imaginação para a arte dramática ou os jogos com números, de estratégia ou de sorte. Devemos brincar com nossos filhos de tudo aquilo que nos agrada pessoalmente e pôr nisso todo o entusiasmo possível. Logo as crianças estarão escolhendo os caminhos a tomar e estarão refletindo seus próprios interesses e talento. Além disso os pais estabelecem, ao brincar, uma relação mais estreita com os filhos, encontrando mais facilidade para escolher os brinquedos compatíveis com seus interesses e habilidades. Diz Sutton Smith: “Os adultos de hoje foram educados para renunciar às atividades infantis e para serem responsáveis quando crescessem.

No entanto, os pais que não esquecem de sua própria infância estão melhor preparados para comunicar se com seus filhos e ajudá-los em seu desenvolvimento.” ‘Pesquisas mostram que as crianças que brincam mais, tanto sós como em grupos, são mais criativas que aquelas que têm pouca oportunidade de fazê-lo. As crianças que brincam regularmente com outras crianças têm notoriamente menos problemas de ajuste social quando atingem a idade adulta.’ O Dr. Sutton-Smith oferece algumas regras simples para que aqueles que lidam com crianças saibam quando devem, ou não, brincar com elas:

- Observe: através de uma observação demorada, determine os níveis de habilidade da criança e seu interesse pela brincadeira;
- Participe da brincadeira: façam brincando ao nível da criança, mas tenha cuidado e não imponha um nível muito elevado, pois isso pode provocar a frustração, tanto do adulto quanto da criança;
- Brinque a um nível mais elevado: depois de brincar um pouco no nível da criança, pode-se introduzir um nível novo, mais complexo. Depois que a criança aprender a brincar com uma boneca, pode-se induzi-la a uma conversa entre duas bonecas;
- Afaste-se e observe de novo: depois de mostrar um conceito novo e de haver despertado o interesse da criança, deixe-a só para que pratique e aprenda. Uma vez adquirida a habilidade, que pode tardar minutos ou vários meses, pode-se ensinar um conceito mais avançado. Mesmo que a criança não esteja totalmente preparada para assimilar cada novo conceito sentir se atraída e estimulada pelo exemplo da pessoa mais velha. Com o tempo, o que varia de criança para criança, ao brincar sozinha começará a mostrar que aprendeu algo

novo. Se as crianças ou os pais se desinteressam ou se impacientam durante a etapa “brinque a um nível levemente superior”, os pais devem afastar-se. A brincadeira deve ser espontânea e nunca se deve tentar forçar ou apressar a criança nesta fase. É importante lembrar que a brincadeira ajuda a criança a definir hábitos como a persistência e a determinação. Uma criança que se concentra durante longos períodos com seus brinquedos e jogos pressagia um adulto atento a suas obrigações e interesses. Estes períodos de brincadeira devem ser encarados, tanto pela criança como pelo adulto que se ocupa dela, como momentos de pura diversão, pois mesmo influenciando no desenvolvimento da criança, uma brincadeira que não é divertida torna-se ociosa.

Segurança para os brinquedos

Um estudo realizado pela Comissão de Segurança de Produtos de Consumo dos Estados Unidos (CPSC) baseado em informações obtidas em prontos-socorros naquele país, mostra que as causas mais frequentes de acidentes são quedas, tropeços ou golpes com brinquedos. São acidentes “relacionados” com brinquedos. No entanto, há acidentes “causados” por brinquedos que podem ocorrer por erro de desenho, material inadequado, fabricação com deficiências. As indústrias de brinquedos devem exercer controle extremo ao desenhar e produzir brinquedos, seguindo a Norma Mercosul de Segurança do Brinquedo, NM 300. Um brinquedo pode chegar a ser submetido a centenas de provas para garantir sua segurança, provas estas simulando o uso e abuso razoavelmente previsível que um brinquedo pode receber.

As indústrias já se adequaram no sentido de respeitar esta Norma. Todas as indústrias de brinquedos já imprimem em suas embalagens a garantia de que seus produtos estão de acordo com a Norma. À indústria cabe a responsabilidade de desenhar e produzir brinquedos seguros, assim como recomendar a supervisão adequada por parte dos adultos.

Cuidados

Os pais e pessoas encarregadas pelo bem-estar das crianças devem ser “experts” em segurança. Leia sempre cuidadosamente as instruções, pois assim chegará, junto com a criança, a uma brincadeira sem perigos e a uma maior durabilidade do brinquedo. Não esqueça de tirar e desfazer todas as embalagens de um brinquedo antes de dá-lo a um bebê ou a uma criança bem pequena. Observe que brinquedos para crianças de menos de 36 meses devem ser formados por peças grandes, pois podem ser levadas à boca. Assegure-se que o meio ambiente de um bebê esteja isento de perigos.

Brinquedos para o berço e móveis devem ser retirados do berço quando o bebê atinge cinco meses ou começa a se apoiar nas mãozinhas ou nos joelhos. Animais de pelúcia, chocalhos, colares de contas, nunca devem ser suspensos no berço, no quadrado ou no carrinho, com cordas ou tiras. Não importa que pareçam inofensivos: sempre existe a possibilidade de se enroscarem num botão ou numa fivela da roupa ou de se enrolarem em torno das mãozinhas, dos pés ou do pescoço. Para ter certeza de que a brincadeira vai ser divertida e sem perigo, aos pais cabe não apenas preocupar-se em escolher corretamente os brinquedos e vigiar a criança que brinca, como estimulá-la a ser responsável e, uma vez que são sua primeira propriedade, ensinar-lhe a usá-los e cuidar deles.

A conservação

Aconselha-se revisar os brinquedos periodicamente para detectar avarias menores e recomendar à criança que avise quando o brinquedo precisa ser consertado. As vezes um pouco de cola ou um parafuso reapertado, gotas de óleo ou uma fita adesiva, previnem defeitos maiores e possíveis acidentes. Não se deve deixá-los na intempérie, pois a chuva e a umidade produzem oxidação e danos que aceleram os riscos de acidente. Ensine a criança a guardar seus brinquedos em locais apropriados. Explique-lhe que além de não se perderem, pode se evitar que caiam nas mãos dos irmãozinhos menores que podem se machucar com brinquedos desenhados para mais velhos. Isto criará também um senso de responsabilidade. Um comentário a respeito de balões de ar: em geral os balões de ar não são considerados “brinquedos” que exijam cuidados ao manejar. Mas, devido à especial atração que exercem sobre as crianças, trazem riscos que passam despercebidos aos pais.

Como um pedaço de balão estourado pode vir a asfixiar uma criança é recomendável que o adulto sempre infle o balão e que fique atento quando crianças menores de seis anos brincam com eles.

Medidas de segurança

A segurança é primordial na compra de um brinquedo. Conserve esta lista de recomendações para consultar no momento de compra e difunda-a entre pessoas que lidam com crianças:

- Guie-se pela idade recomendada pelo fabricante e procure ler as mensagens e advertências que apareçam na embalagem.
- Leve em consideração as características da família e sobretudo as idades das crianças menores. Um brinquedo desenhado para crianças maiores é inadequado para as menores e pode, inclusive, ser perigoso;
- Seja especialmente cuidadoso ao escolher brinquedos para menores de 36 meses. Não compre brinquedos com peças muito pequenas que podem ser engolidas ou aspiradas, inclusive bolinhas e brinquedos com pontas afiadas e bordas cortantes.
- Assegure-se de que chocalhos flexíveis, guizos, mordedores, sejam suficientemente grandes para não caberem por completo na boca do bebê, mesmo quando estejam bem dobrados.
- Sem levar em conta a idade da criança, se ainda põe objetos na boca, assegure-se de que são suficientemente grandes para não serem engolidos ou obstruírem a boca ou a garganta.
- Certifique-se de que as costuras dos bichos de pelúcia e das bonecas de pano estejam firmes e resistentes, bem como olhos, nariz, botões, laços e outros enfeites, estejam bem costurados e não se desprendam nem possam ser mordidos.
- Compre brinquedos elétricos com peças que se aquecem apenas para crianças maiores de oito anos e ensine-os a brincar com eles somente na presença de adultos.
- Verifique que flechas e dardos tenham pontas cegas ou cobertas com copos de sucção de borracha, cortiça ou outros materiais protetores. Confirme se as pontas estão firmemente aderidas à haste da flecha ou dardo.
- Procure as indicações “lavável a mão ou a máquina” nos brinquedos de pelúcia e tecido.
- Se comprar um baú para guardar brinquedos, certifique-se de que tenha uma tampa removível ou dobradiças que assegurem que a tampa permaneça aberta. Verifique se as bordas são arredondadas, que tenha orifícios para ventilação e suficiente espaço entre a tampa e o corpo do baú para evitar que a criança prenda os dedos.
- Atenção aos brinquedos de experiências científicas que podem conter matérias químicas tóxicas. Atenção aos brinquedos científicos ou de atividades manuais que podem incluir instrumentos afiados, como tesouras ou vidros.
- Atenção aos artigos de natação que não sejam salva-vidas.
- Atenção aos balões de ar, papagaios ou pipas.
- Atenção aos brinquedos de construção para adultos que tenham pontas e quinas agudas antes de montados.

Como escolher um brinquedo

Análise e conheça os gostos, interesses, faculdades e limitações da criança a quem vai oferecer um brinquedo, lembrando que as etapas de desenvolvimento são diferentes de criança para criança. Evite comprar brinquedos que agradam a você, dos quais a criança não participa ou que se mostrem muito complicados. Sempre que possível, deixe que a criança participe da seleção e compra do brinquedo e, se levá-la à loja de brinquedos, permita que pague no caixa. Manusear o dinheiro e aprender a contá-lo pode reforçar seu senso de responsabilidade.

Bebês de colo e que engatinham

Os especialistas concordam que até os bebês precisam de brinquedos e que os que tem esta oportunidade dão sinais de amadurecimento mais rápido do que os que não têm brinquedos. Estudos mostram que desde o nascimento os bebês são sensíveis ao seu meio ambiente e revelam que ao nascer suas percepções sensoriais respondem aos estímulos de olfato, paladar, som, tato e visão. Os

bebês aprendem com seus brinquedos noções de tamanho, forma, som, textura e como funcionam as coisas.

Bebês menores de 18 meses

Brinquedos vistosos e leves, de várias texturas, estimulam os sentidos da visão, da audição e do tato. Um móvel no berço diverte o bebê até que possa apanhar objetos. Esse é o momento de dar-lhe chocalhos, brinquedos com guizo para apertar ou um trapézio de berço para exercitar-se. Bonecas de tecido e animaizinhos de pelúcia feitos de materiais atóxicos são gostosos de tocar e abraçar, mas não servem para chupar ou morder. As costuras devem ser resistentes e olhos, narizes devem estar firmemente costurados. Também são boas opções os fios contendo contas grandes para morder e bater, assim como brinquedos flutuantes para o banho. Quando um bebê já consegue sentar-se está pronto para brincar com cubos que tenham guizos embutidos ou ilustrações, com copos ou caixas que se encaixam uns dentro dos outros e com brinquedos ou argolas empilháveis. Nesta idade os bebês começam a apreciar livros com ilustrações de objetos familiares. Quando a criança começa a engatinhar ou a caminhar, os brinquedos mais estimulantes e divertidos são os que se empurra ou puxa, como um pequeno vagão ou um carrinho de boneca, bem como brinquedos de montar e desmontar, bonecas e bichinhos de pelúcia. Lembrar que:

- tenham peças grandes que não possam ser engolidas;
- sejam leves para manusear;
- não tenham pontas ou bordas afiadas;
- sejam de cores vivas;
- não sejam tóxicos.

Crianças de 18 a 36 meses

Um bebê irrequieto precisa de brinquedos que ativem seu movimento corporal, seja um pequeno tico-tico, um carrinho grande para puxar, subir nele ou levar seus brinquedos dentro dele e qualquer objeto para subir ou cavalgar. Também são boas opções os brinquedos para o ar livre como bolas, brinquedos infláveis, espelhos d'água ou caixas de areia com pás e cubos. Para imitar o mundo adulto a criança aprecia móveis em escala, aparelhos domésticos e utensílios de brinquedo assim como fantasias e bonecas. Algumas habilidades psicomotoras, incluindo a coordenação entre o olho e a mão e o desenvolvimento da habilidade dos dedos e das mãos, podem ser estimuladas com brinquedos de montar e desmontar mais complicados, blocos de tamanhos e formas diferentes, assim como jogos e quebra-cabeças simples. Interessam-lhes também os instrumentos musicais como pandeiros, pianinhos, trombetas e tambores, bem como ouvir discos musicais e de contos infantis. O primeiro interesse por este tipo de brinquedos costuma ocorrer nesta idade, mas a atração da criança por certos brinquedos pode continuar por muito tempo.

Pré-escolares de 3 a 6 anos

As crianças neste grupo etário são hábeis nos jogos de faz-de-conta, gostam de desempenhar papel de adulto e criar situações fantásticas. Fantasias e equipamentos que ajudem em seu mundo imaginário são importantes nesta etapa; entre eles lojas em miniatura com dinheiro de brinquedo, caixa registradora e telefone. Cidadezinhas, fortes, circos, fazendas, postos de gasolina, fantoches, bonecas e casas de boneca com móveis, também são atração. No mundo particular da criança um brinquedo favorito lhe dá a sensação de segurança e companhia. Uma boneca ou um ursinho de pelúcia ajudaram muitas crianças a superar momentos difíceis de sua vida infantil. Às vezes as crianças expressam suas confidências a um brinquedo e compartilham com ele emoções que guardariam em segredo. Os meios de transporte são fascinantes para as crianças. Caminhões, automóveis, aviões, trens, barcos e tratores divertem esta idade e as posteriores. Os brinquedos ao ar livre como equipamentos para ginástica, veículos com rodas e a primeira bicicleta com rodinhas de apoio, são apropriados a esta etapa. A capacidade de visualização e treinamento da memória, necessária para desenvolver a inteligência, pode ser exercitada por meio de jogos que exigem o uso

da imaginação ou o cálculo mental, tais como os jogos eletrônicos, os jogos de tabuleiro e os jogos de palavras e de memória criados especialmente para esta faixa etária. Outros brinquedos prediletos deste grupo são os jogos de construção, livros e discos, kits para colorir, tintas, lápis de cera, quebra-cabeças e brinquedos de pelúcia e bonecas.

Crianças de 6 a 9 anos

Os jogos de tabuleiro, os esportes de salão e velhos favoritos como as bolinhas de gude e os brinquedos de armar, colaboram no aprendizado das normas sociais. As bonecas com vestidos da moda e aquelas que parecem homens e mulheres em suas profissões, assim como todo tipo de personagens que são parte de uma ação ou trama, são atrativos para meninas e meninos que querem viver experiências de diferentes mundos. Materiais para impressão, experiências científicas, trabalhos manuais, trens elétricos, carros de corrida, jogos de construção e “hobbies” em geral, são importantes para que a criança explore o mundo que a rodeia. Para os jogos corporais e a atividade física são apropriados patins de roda e de gelo, bicicletas, pernas de pau, patinetes e outros artigos esportivos. Tintas, lápis de cor, argila para modelar, fantasias, casas de boneca, cidades em miniatura com personagens e veículos, são boa escolha, pois contribuem no desenvolvimento de mundos imaginários e de imitação. Muitos jogos e brinquedos eletrônicos dirigidos a esta faixa etária são classificados como “educativos” porque foram criados para ajudar as crianças no aprendizado de certos conceitos específicos. Por exemplo, os jogos que consistem em formar palavras, igualar letras do alfabeto com objetos diversos ou aprender a manejar dinheiro brincando com notas e moedas. Os brinquedos educativos eletrônicos possuem em geral vozes incorporadas e podem realizar vários jogos com a criança. Os “videogames” tiveram um êxito passageiro nos anos 80, mas agora parecem definitivamente incorporados à categoria de brinquedos permanentes, com produtos para crianças, adolescentes e adultos. Muitos jogos oferecem níveis progressivos de dificuldade bem como oportunidades para desenvolver a habilidade e a coordenação e uma compreensão do significado da estratégia no relacionamento humano, em geral através da competição.

Crianças de 9 a 12 anos

Nesta idade as crianças começam a desenvolver habilidades específicas e dirigem considerável atenção a certos passatempos e ocupações, modelos em escala, jogos de mágica, kits elaborados de peças de construção, de química, de experimentos científicos, enigmas e quebra-cabeças. Ser aceito pelos companheiros é muito importante nesta faixa etária e o jogo corporal encontra expressão em diversos esportes ao ar livre. A convivência social se sofisticava através de jogos de tabuleiro, de cartas e jogos eletrônicos, principalmente os que exigem decisões estratégicas e conhecimentos adquiridos na escola. Os jogos eletrônicos e “videogames”, o pingue-pongue e o bilhar são muito populares nesta idade, assim como a arte dramática e as representações teatrais. Os jovens gostam de planejar produções completas que incluem obtenção de apoio financeiro, costumes, iluminação, impressão dos programas, fantoches e marionetes. A pintura, escultura, cerâmica e outras formas de expressão artística, assim como instrumentos musicais, livros e discos, continuam despertando a atenção.

Adolescentes

Após os doze anos os interesses dos jovens começam a mesclar-se com os dos adultos. Pode-se observar isto claramente no êxito crescente dos jogos eletrônicos e “videogames” mais complexos que em geral são considerados para toda a família”. Os jovens também demonstram interesse por jogos de tabuleiro e de aventuras, particularmente aqueles do tema “negócios”. Os colecionadores de bonecas, carros em escala, trens, miniaturas e animais de pelúcia, começam geralmente a ter este interesse durante a adolescência.

Sinopse sobre o desenvolvimento da criança de 0 a 10 anos - Baseada nas escalas de desenvolvimento Brunet e de Arnold Gesell

Idade	Desenvolvimento motor e de postura	Desenvolvimento intelectual	Desenvolvimento social
1o mês	Deitado de bruços ajeita a cabeça para poder respirar. Aperta firmemente um dedo que lhe é oferecido Postura característica: membros flexionados, cabeça oscilante, mãos fechadas	Atividade reflexa dominante (por ex. :sucção) Percepção visual boa só de perto, falta acomodação visual	Fixa o olhar num rosto que se aproxima Para de chorar quando a mãe se aproxima ou ao ouvir sua voz Pequenos sons guturais Sorri ao ouvir voz humana, reconhece a mãe pelo seu aroma
2o mês			Faz gestos fisionômicos ao se aproximar um rosto humano Sorri ao ver um rosto humano Fica imóvel ao ouvir voz conhecida Emite gorjeios
3o mês	Firma a cabeça Muda de posição quando deitado de lado, ficando sobre as costas Agarra o lençol e puxa-o para si	Suga o polegar ou um dos dedos, brinca com a língua Reproduz sons (tosse, risos) Olha as próprias mãozinhas Segue com os olhos uma pessoa ou objeto que se desloca Para de chorar e se anima ao ver a mamadeira	Balbuca, faz vocalizações prolongadas Sorri a todos que se aproximam sorrindo para ele Troca olhares com a mãe, reconhece-a visualmente
4o mês			Aparecem as gargalhadas Reage à chamada de seu nome girando a cabeça Grande riqueza de emissões vocais, arrulhos
5o mês	Começa a sentar com apoio e mantém as costas retas Segura um objeto, agarra-o quando está ao seu alcance	Age sobre os objetos: bate os brinquedos contra a beira da cama e começa a se interessar realmente por eles Encontra um objeto escondido, se tem uma parte visível Começa a imitar gestos	Ri e emite sons ao brincar Solta gritos de alegria Começa a utilizar contatos físicos para se comunicar com outras pessoas (agarra com as mãos, apalpa.)

6o mês	Fica sentado por longo tempo com apoio Pega os pés com as mãos	Manifesta-se no momento certo para chamar a atenção (por exemplo, já desperto só chora ou ri quando percebe que a mãe já se levanta) Sorri diante de um espelho	Distingue perfeitamente rostos familiares e estranhos Modula suas emissões vocais tendendo a limitá-las aos sons ouvidos da mãe
7o mês	Fica sentado alguns momentos sem apoio. Arrastando-se desloca-se do lugar Segura pequenos objetos na palma da mão após havê-los puxado para si, os dedos ‘em forquilha’ Consegue segurar um objeto em cada mão		
8o mês			Participa ativamente de brincadeiras como “achei...” e troca sinais com os adultos Adora morder Tem reações de inquietação ou indecisão face a pessoas estranhas
9o mês	Fica parado em pé sozinho e se segura Engatinha ou anda com os quatro membros Segura pequenos objetos entre o polegar e o indicador		Articular a 1a palavra (de duas sílabas) Reage corretamente a certas palavras familiares (me dá, pega...) Reconhece seu nome e os dos familiares
10o mês		Age intencionalmente: levanta a coberta para pegar o brinquedo que ficou por baixo dela	Procura imitar os sons que ouve Compreende certas proibições
11o mês			
12o mês	Bom equilíbrio sentado, consegue se voltar para um lado, inclinar-se Início do caminhar, seguro por uma mão, por exemplo Solta os objetos, quando solicitado	Reproduz movimentos que não pode ver pessoalmente (mexe os olhos, a boca...) Começam os brinquedos de encaixar	Repete gestos ou atitudes que provocaram risadas Emite, pelo menos, três palavras diferentes

15o mês	Anda sozinho Ajoelha-se só Sobe escadas com os quatro membros	Brinca com as mãos diante do espelho (bate palmas, estuda os movimentos)	
18o mês	Fica sentado sozinho numa cadeira Sobe e desce escadas segurando-se no corrimão Começa a saltar sobre os dois pés	Atos coordenados mais complexos: pode, por exemplo, à distância, puxar um objeto pelo cabo ou puxar a coberta que cobre um brinquedo Estuda os efeitos produzidos por suas atividades: deixa um objeto cair de várias formas “para ver” (faz o mesmo com a água) Transporta blocos de construção pela casa, bate-os uns contra os outros, constrói uma torre com 3 ou 4 cubos Faz rabiscos espontâneos Reage como se evitasse diante do espelho: volta-se de costas, foge...	Início da autonomia, anda, bebe líquidos sem ajuda... Procura insistentemente a participação da mãe em suas atividades e experiências Usa qualificativos ligados a sua experiência (bom, ruim...) Emite uma dezena de palavras, entende uma vintena delas ao menos
2 anos	Corre e bate numa bola sem perder o equilíbrio Empilha objetos em equilíbrio	Começa a refletir para resolver pequenos problemas Sabe que os objetos estão ali, mesmo se não os vê, através da representação mental Imita algum gesto mesmo que não haja modelo reconhece-se no espelho Alinha os blocos de construção e enche carrinhos com blocos	Chama-se pelo próprio nome Participa da arrumação de suas coisas Começa a utilização sistemática do “não”, forma de se afirmar opondo-se ao que o cerca Constrói frases de 2 palavras, consegue construir frases negativas e interrogativas Entende cerca de 300 palavras Comunica-se com gestos, atitudes, mímica, sobretudo com outras crianças
2,5 anos	Tenta se equilibrar num só pé Consegue carregar um copo cheio de água	Faz construções verticais e horizontais com blocos de construção	Emprega o “eu” e o “meu” Participa ativamente do ato de

	sem derrubá-lo		se vestir Começa a dispensar as fraldas noturnas Comunica-se com seus semelhantes através de atitudes e gestos
3 anos	Sobe escadas colocando um pé de cada vez no degrau (só ao subir) Consegue se manter em pé sobre uma única perna Anda de triciclo	Sabe dizer qual é seu sexo Desenha círculos, começa a desenhar um bonequinho Enumera os elementos que compõem uma ilustração Interessa-se pelo nome dos objetos Constrói edifícios com blocos de construção de formas e tamanhos variados, combina-os com trenzinhos, diverte-se mais ao construir do que com a obra acabada	“Em geral já não precisa de fraldas, tanto de dia como à noite Início do uso de ‘meu cãozinho” e do advérbio de lugar (dentro, sobre...) Entende mais de 1000 palavras, pergunta o nome dos objetos Integra progressivamente artigos, pronomes, advérbios à sua fala Crise de personalidade: opõe-se vigorosamente aos outros, para se afirmar
4 anos		É capaz de copiar um quadrado, conhece 4 cores Sabe dizer sua idade Faz construções complicadas com blocos, combina-os com os móveis para representações teatrais, faz construções em comum com outras crianças	Aparecem os medos infantis que se diversificam e vão se tornando, progressivamente, medos abstratos(medo da morte, de falhar..) Estuda o efeito de sua mímica sobre os outros Conhece ao menos uma quinzena de verbos de ação Diverte-se com palavras que lembram sujeira (cocô)
6 anos		Sabe fazer duas colunas iguais com fichas Reconhece sua mão direita ou esquerda Conta até 10 Distingue manhã e noite Faz cópias de	Manifesta interesse pelas atividades escolares Começa o aprendizado da leitura Domina completamente o

		modelos com blocos de construção, usa os blocos para construir e imaginar situações	sistema fonético Define o objeto pela utilização
7 anos		Gosta de fazer pequenas coleções Aumenta seu interesse por dinheiro: conhece o nome das diferentes moedas	Tem noções simples e generalizadas sobre a bondade e a maldade. Tem mais facilidade em decidir, acolher e adotar resoluções simples Põe em dúvida solicitações dos adultos: "Por que devo fazer isso?" Responde "já vou..." e adia solicitações. Chora quando criticado ou quando se sente ofendido. Abandona o jogo atirando as peças, quando percebe que perdeu.
8 anos		Aumenta seu interesse por pessoas e lugares distantes no tempo e no espaço Gostam de obter, possuir e trocar objetos. Quer ter um lugar para guardar suas coisas Sabe quanto dinheiro tem, planeja o que vai comprar	Tem mais consciência de si mesmo como pessoa Dramatiza Parece considerar-se o centro da cena. Quer que o adulto faça parte de seu mundo. É mais responsável por suas atitudes
9 anos		Atarefado com suas preocupações, converte-se em "trabalhador" Faz listas de interesses Pensa no futuro, na história. Interessa-se por aparelhos mecânicos, elétricos, animais Adoram fazer coisas. Faz coleções complicadas, classifica-as cuidadosamente. Quer saber quanto custam os	Mais responsável, pode ter a chave da casa, entrar e sair, fazer compras simples, avisar pelo telefone. Começa estabelecer diferenças. Individuais de criança a criança, evidenciam-se sua individualidade e personalidade.

		objetos Gosta de música, cinema, TV; livros e estórias em quadrinhos e videogames dominam seus interesses.	
10 anos		Gosta de patinar, pintar, jogar Tem desejos materiais Programa o que quer fazer nas férias Começa a pensar no futuro profissional: "vou ser médico", "jogador de futebol", "ator..." Quer ter uma bicicleta, um cãozinho, bonecas As meninas pensam em ser professoras, escritoras, atrizes.	As meninas parecem um pouco mais maduras A justiça é sumamente importante Quando tem culpa trata de transferi-la aos irmãos ou outro companheiro de travessuras Discute para impor seu ponto de vista. Forma e participa de "turmas"



Fundada em: 02/07/85