



## APRENDER BRINCANDO: DESENVOLVIMENTO INFANTIL ATRAVÉS DO DESIGN DE PRODUTO

Samarah Olivo, Designer de Produtos  
Universidade do Extremo Sul Catarinense - UNESC  
e-mail: samaraholivo@gmail.com.br

Igor George Borges Drudi, Especialista  
Universidade do Extremo Sul Catarinense - UNESC  
e-mail: igordrudi@gmail.com.br

### **Resumo**

O presente artigo visa, investigar sobre as dificuldades no desenvolvimento motor, cognitivo e psicossocial de crianças de 2 a 3 anos. Propondo-se assim a elaboração de um produto lúdico para auxiliar em suas habilidades cotidianas. Os métodos de estudos utilizados foram entrevistas presenciais nas quais participaram duas mães, dois pais e duas professoras; das entrevistas on-line participaram 36 entrevistados divididos entre pais e mães. Baseando-se nos estudos de alguns autores chega-se à conclusão de que o brinquedo auxilia no desenvolvimento das crianças em todos os seus aspectos da vida cotidiana, observou-se também que os professores conseguem identificar com mais precisão quais as reais necessidades das crianças conforme suas etapas de vida.

**Palavras-chave:** Desenvolvimento infantil, design, brinquedos e aprendizagem.

### **Abstract**

This article aims to investigate the difficulties in the motor, cognitive and psychosocial development of children from 2 to 3 years old. Proposed thus the elaboration of a product lúdico to aid in their daily abilities. The study methods used were face-to-face interviews in which two mothers, two parents and two teachers participated; of the online interviews involved 36 interviewees divided between parents and mothers. Based on the studies of some authors it is concluded that the toy assists in the development of children in all aspects of daily life, it was also observed that teachers can identify more precisely what the real needs of children as stages of life.

**Keywords:** Child development, design, toys and learning.

## **1 Introdução**

O design, quando relacionado ao desenvolvimento infantil possui uma considerável importância para o bem-estar e saúde das crianças em pleno crescimento, existem diversas influências do cotidiano da criança que contribuem com a formação de conceitos. Segundo PAPALIA; OLDS; FELDMAN (2009 p. 3) “[...] são: família, vizinhança, condições socioeconômicas, raça/etnia, cultura e história”.

Em meio a este assunto, serão introduzidos temas sobre a fase inicial da formação das representações cognitivas ou nocionais, onde a criança se encontra sobre a influência da realidade física dividida no tempo e no espaço, bem como da realidade social.

A partir desses, pretende-se realizar pesquisas qualitativas em livros e artigos que tratem sobre o assunto, a fim de entender melhor o contexto e garantir a qualidade deste material, criando um produto que estimule os sentidos sensoriais e cognitivos da criança a fim de melhorar a seu desenvolvimento físico e mental, de forma a contribuir para a redução de problemas causado pela falta de estímulos físicos, cognitivos e psicossociais durante a infância.

## **2 Revisão bibliográfica**

Neste capítulo será tratado sobre questões relevantes para o desenvolvimento do produto final deste estudo. Como: o desenvolvimento infantil, a importância da brincadeira na

aprendizagem, o auxílio do brinquedo na brincadeira e o que o design tem a contribuir.

## **2.1 Desenvolvimento Infantil**

Iniciamos o estudo analisando o contexto educacional infantil e as atividades que englobam o design, caracterizado como a capacidade humana de dar forma à ideias, tornando-as concretas. A interação com o ambiente e com os objetos, conduz, de forma ativa e intencional, a transformação e intervenção do entorno, podendo-se dizer que atividades de design são produzidas diariamente.

A criança recém nascida tem como primeira influência a família, essa cuja a atuação é mais abrangente e possui mudanças frequentes, tanto na vizinhança, quanto na sociedade em geral. (PAPALIA; OLDS ; FELDMAN, 2009)

Todos estes fatos, vêm dos estímulos produzidos na infância, comprovando as habilidades infantis relacionadas ao seu desenvolvimento por meio do desenhar, construir e aprender brincando.

Nos primeiros meses de vida a criança assimila de forma razoável tudo o que toca, vê, cheira, degusta e ouve, porém o tato é o primeiro sentido a se desenvolver e também o mais sensível, em seguida o olfato, audição e por último visão. (PAPALIA; OLDS; FELDMAN, 2009)

Toda criança já nasce com instinto de curiosidade, tendo capacidade de aprender e interagir com o entorno em que está inserida, é uma ação natural do ser humano, que manifesta-se de maneira rápida na

infância. A motivação por meio dos adultos responsáveis, torna-se primordial nesta fase, uma vez que a persistência mediante a dificuldades encontradas seja incentivada, de modo a proporcionar a valorização os resultados obtidos.

Habilidades motoras são caracterizadas por ações ordenadas, cada uma delas prepara a criança para outras capacidades. tarefas simples como alcançar objetos e engatinhar não precisam ser ensinados, pois estas aptidões são desenvolvidas normalmente, apenas precisam de liberdade para movimentar-se e descobrir o que podem fazer, estas predisposições auxiliarão na aprendizagem de outras atividades. (PAPALIA; OLDS ; FELDMAN, 2009)

O desenvolvimento físico, cognitivo e psicossocial são as três principais competências desta área do conhecimento, que se conectam entre si, onde cada uma delas possuem suas próprias vertentes de estudo. Tudo que diz respeito ao crescimento do corpo, habilidades sensoriais e motoras e questões de saúde pertence ao segmento físico.

Em um âmbito cognitivo, está ligado a mudanças e equilíbrio nas aptidões mentais, o que se refere à atenção, aprendizagem, memória, linguagem, raciocínio, pensamento e criatividade. Já a psicossocial aborda as modificações e permanências emocionais, relacionadas ao convívio social e personalidade.

O estudo do desenvolvimento cognitivo, abrange três temas: processamento de informação; neurociência cognitiva; e abordagem sociocontextual. Focaremos apenas neste último.

Segundo Papalia, Olds e Feldman (2009 p.167) “A **abordagem sociocontextual** examina aspectos ambientais do processo de aprendizagem, particularmente o papel dos pais e de outros cuidadores”.

O contexto cultural afeta as primeiras interações sociais que passam a promover a competência cognitiva. A interação e incentivo por parte dos adultos, que pode ser definida como participação guiada, promove a estruturação e maior compreensão da criança pelo meio cultural em que ela vive. Esta participação ocorre geralmente em meio a brincadeiras e atividades comuns do cotidiano.

Os jogos e brincadeiras são os principais recursos utilizados pelas crianças para interagir com o mundo que às cerca. Observando as ações infantis enquanto desenvolvem o ato de brincar, torna-se clara a importância disso para a sua formação em fase escolar. As brincadeiras são um meio de as crianças imitarem a vida adulta, onde passam a aprender a respeitar o entorno no qual vivem. Este tema será abordado de forma mais aprofundada no próximo ítem a ser estudado.

## **2.2 A Brincadeira no Auxílio do Desenvolvimento e Aprendizagem Infantil**

A brincadeira é a forma mais completa de aprendizagem e o brinquedo torna essa experiência ainda mais divertida e ampla, contribuindo com todo o desenvolvimento da criança. Segundo Maluf (2004 p. 9) “O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável.” Esta mesma autora considera a ação de brincar como

forma fundamental para o progresso do desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo da criança. (MALUF, 2004). Vigotski, autor que também estuda a psicologia e o desenvolvimento, vê o brinquedo como um objeto de auxílio da brincadeira, que a faz aprender e a agir em um âmbito cognitivo. A abordagem também cita que a satisfação não deve ser apenas uma característica que define o brinquedo, pois esse tem a função de suprir necessidades da criança durante a brincadeira. (VIGOTSKI, 1998).

A aprendizagem social clássica diz que um indivíduo aprende observando e copiando os hábitos sociais de outras pessoas, esse método é conhecido como aprendizagem observacional, as pessoas evoluem selecionando novos modelos para imitar. (PAPALIA; OLDS ; FELDMAN, 2009).

Como já citado anteriormente o primeiro contato social que a criança possui é a família, ela que será a primeira a intervir em suas ações, a partir dela selecionará outras influências, podendo ser colegas, vizinhos, ídolos ou outras pessoas que lhe despertam admiração.

As brincadeiras que estimulam o imaginário da criança, trazem uma forma ainda mais ampla do desenvolvimento, unindo o real com o imaginário e a preparando para o futuro. A atividade lúdica da brincadeira ajuda a criança a se comunicar com outras pessoas e a se expressar melhor, auxilia também no seu desenvolvimento físico, mental, emocional e social (MALUF, 2004).

Conforme Santos (2005 p. 112) “A expressão lúdica tem a capacidade de unir razão e emoção, conhecimento e sonho, formando um ser humano mais completo e pleno.” Dando mais

destaque ao brincar, Maluf (2004 p. 20) “É importante a criança brincar, pois ela irá se desenvolver permeada por relações cotidianas, e assim vai construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo que a cerca.”

Com o fácil acesso a tecnologia e a exposição precoce desses produtos durante infância, a criança deixa de vivenciar experiências importantes, como socializar com pessoas e praticar atividades físicas. A consequência do uso desordenado da tecnologia na infância, pode vir a trazer danos irreparáveis para o futuro do indivíduo.

O uso exacerbado de computadores, celulares, videogames, tablets e outros aparelhos tecnológicos, afetam a saúde mental e física dos menores, interferindo na socialização com outras crianças. (PAIVA; COSTA, 2015)

Mediante esta situação, o papel do designer no desenvolvimento de produtos na área infantil, tem sido cada vez mais difícil, exigindo novas abordagens criativas, as quais serão abordadas no presente trabalho.

### **2.3 Contribuição do Design no Desenvolvimento Infantil**

Os jogos e brincadeiras, quando aproximados das atividades de design, possuem um valor educacional imensurável, disponibilizando as crianças percepções reais do cotidiano. O brinquedo/ ação brincar, fornece estruturação para as mudanças das necessidades e da consciência do jovem indivíduo. A síntese do brinquedo é relacionar o campo do significado ao campo de percepção visual, sempre direcionando as crianças as situações de vivências reais.

À medida que ficamos mais velhos, nos tornamos mais propensos a capacidade de abstração, tornando os nossos modelos de aprendizado, mais afastados da didática e do instrucional. Algumas vezes esse fato pode-se tornar pouco realista e fatigante nos longos períodos de exploração e aprendizado. Portanto, os designers fazem a transição da realidade adulta para o modelo de brincadeiras, auxiliando no pensamento criativo. (MORRIS, 2010)

A partir do conjunto de fatos apresentados anteriormente, percebe-se uma relação profunda entre o ato “brincar” e as atividades de design. Essas tornam-se ações naturais e espontâneas para o crescimento humano. Assim podemos reafirmar a importância das atividades de design, potencializando e refinando a capacidade humana.

#### **2.4 Produto de Design para o Consumidor Final**

O produto possui três funções básicas: Deve ser prático, ser esteticamente atraente e trazer uma simbologia ou significado para o consumidor. As informações do objeto e as funções práticas são característica da usabilidade e ergonomia, essas informações devem ser bem entendidas pelo usuário, instigando diferentes tipos de percepções e sensações.

Ao desenvolver um determinado produto deve se levar em conta as características do público alvo, para projetar algo apropriado e que faça sentido, considerando padrões de ergonomia do manejo e seus níveis de complexibilidade. Isso significa proporcionar ao usuário conforto, segurança e funcionalidade ao produto, relacionados ao seu manuseio e acionamento operacional. (FILHO, 2006).

“As bases conceituais da ergonomia do produto são intimamente ligadas às bases conceituais de uso, de operacionalidade e dos níveis de informação do produto, no contexto das inter-relações das funções práticas e estéticas.” ( FILHO, 2006, p. 71)

Dessa forma, a ponderação ergonômica é imprescindível para a obtenção de soluções projetuais para o produto final. Para isso, o designer deve possuir habilidade para empregá-lo com destreza, utilizando-se de três preceitos essenciais para o designer de produtos: Análise da tarefa, que é a maneira de como o usuário vai utilizar o objeto; Requisitos Projetuais que é o correto dimensionamento de seus elementos configuracionais; e a Ergonomia do Manejo, que é, de modo mais simplificado, a operacionalidade do produto.

Encerrando esse conjunto de ideias, o design deve representar a busca pelo padrão de excelência e de qualidade no produto industrial, sendo funcional e esteticamente bem resolvido, atingindo e contemplando o propósito para o qual foi desenvolvido.

### **3 Procedimentos Metodológicos**

Este trabalho utiliza como metodologia científica o método investigativo a fim de descobrir dificuldades na área do desenvolvimento infantil com base em pesquisas qualitativas em bibliografias, realizações de formulário online e entrevistas presenciais em uma creche e com pais e mães que possuem filhos pequenos, sendo analisados individualmente ou em gráficos. A pesquisa científica inicia quando o conhecimento efetivo não são suficientes para explicar novos problemas. (KOCHE, 1982)

A metodologia de design aplicada durante o desenvolvimento do mesmo, é o Duplo Diamante, criado pelo Design Council e muito utilizado também pelo Design Thinking. É um método simples e fácil de ser aplicado, divide-se em quatro etapas ou fases nomeadas como: descobrir, definir, desenvolver e entregar, em cada fase pode-se escolher uma ferramenta para auxílio do comprimento de cada etapa. A proposta do design é que primeiro devemos ter conhecimento do problema antes de gerar alternativas, não o contrário. (PINHEIRO e ALT 2012)

As ferramentas utilizadas serão abordadas no próximo tópico de acordo com as etapas de projeto.

#### **4 Pesquisa**

Esta fase do projeto inicialmente foram feitas pesquisas qualitativas em livros a fim de compreender melhor o assunto escolhido e o que autores escrevem sobre este mesmo tema, suas opiniões e estudos feitos na área, após a coleta de dados são selecionados os autores que falam sobre assuntos que se pretende abordar no trabalho, desenvolve-se uma proposta de projeto, um roteiro e cronograma para ser seguido.

Após compreensão do conteúdo é preciso definir um determinado público que no primeiro momento foram pais com filhos de até três anos, enviado um formulário com o intuito de assimilar a real necessidade das crianças em relação ao seu desenvolvimento.

Com trinta e seis respostas, observa-se que a maioria das respostas foram de mães, que a maioria dos casais possuem apenas um filho

sendo de maioria meninas de dois a três anos, interativas que brincam com outras crianças sendo elas primos ou vizinhas, estão em constante contato com familiares principalmente as avós que as cuidam quando seus pais não podem, um pequeno grupo de crianças dispõem da mesma preferência de brinquedos como, o com luz, mas muitas outras preferem outros tipos com brinquedos que possuem som, de encaixar, de morder e muito mais.

Um pequeno grupo de pais, realizam algum tipo de brincadeira com os menores, muitas destas sendo ao ar livre, também possuem um bom controle sobre as tecnologias e afirmam que seus filhos não possuem nenhum tipo de dificuldade, apenas duas mães citam uma dificuldade que o filho tem ou tinha.

Desta vez realizando entrevistas com dois pais e duas mães, com filhos entre dois e três anos. Já no conforto de casa, a conversa com as mães e pais fluíam com mais facilidade, mostrando até o quarto da criança e seus brinquedos, mas assim como o questionário anterior, não identificaram nenhuma dificuldade, apenas uma mãe relatou a dificuldade do filho.

A última entrevista feita com duas professoras de uma creche, que não eram mães de nenhuma das crianças, identificaram dificuldades e tentavam trabalhar isso em aula, o resultado obtidos foi que as crianças de dois anos e alguns meses tinham dificuldades de coordenação motora e equilíbrio; cognitivo apenas a fala, as que se aproximavam dos três anos de idade possuíam um mau comportamento de origem psicossocial, se desconcentraram com facilidade e não obedeciam a professora, também mostraram alguns brinquedos e atividades que utilizam com as crianças.

Após o fechamento da pesquisa, os dados encontrados são analisados e organizados, iniciando a fase de conceituação.

#### 4.1 Conceituação

Com os resultados das pesquisas inicia-se a fase de afunilamento, filtrando as informações obtidas gerando um briefing, nele contém informações da característica do projeto e a real necessidade do futuro consumidor.

Construindo painéis visuais do produto para melhor visualizar os produtos existentes no mercado, que suprem as necessidades do público alvo, que também poderá ser utilizado com inspiração. (PAZMINO 2015). Os separando de acordo com as dificuldades encontradas pelos entrevistados os painéis foram divididos em três áreas: físico, cognitivo e psicossocial.



(Fonte: Construção da autora, painel visual.)

Outra ferramenta utilizada para organizar ideias e informações é o mapa mental, a partir de palavras ou imagens, utilizando uma palavra ou frase central e ramificando para características do

produto.

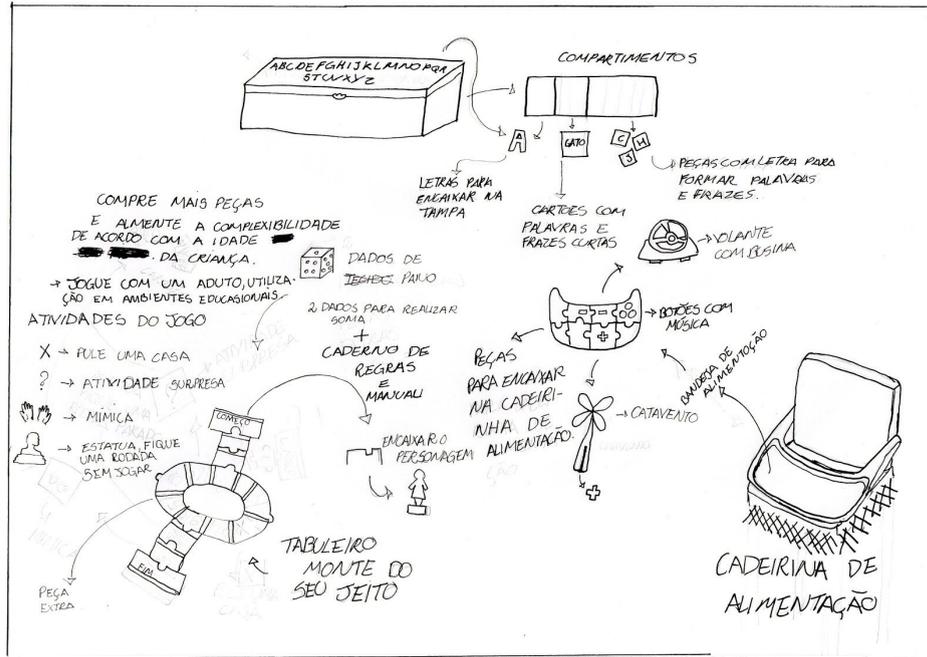


(Fonte: Construção da autora, mapa mental.)

Com as ideias organizadas é definido palavras chaves com características do produto final que ajudam a compor o conceito do projeto, assim podendo iniciar as gerações de alternativas.

A fim de produzir algo com a vida útil mais longa, as palavras utilizadas foram: Versátil, Divertir, Aprender e Evoluir, definindo o conceito como: Divirta-se com a versatilidade de jogos e atividades de aprendizagem, evoluindo a cada jogada.

Realizado três propostas na geração de alternativas, sendo a primeira peças montáveis para brincar na cadeirinha de alimentação e com encaixes de vários brinquedos; a segunda um tabuleiro de jogo montável, estilo quebra-cabeça com atividades simples de aprendizagem e o último uma caixa de letras com o alfabeto para encaixar, formar palavras e frases curtas.

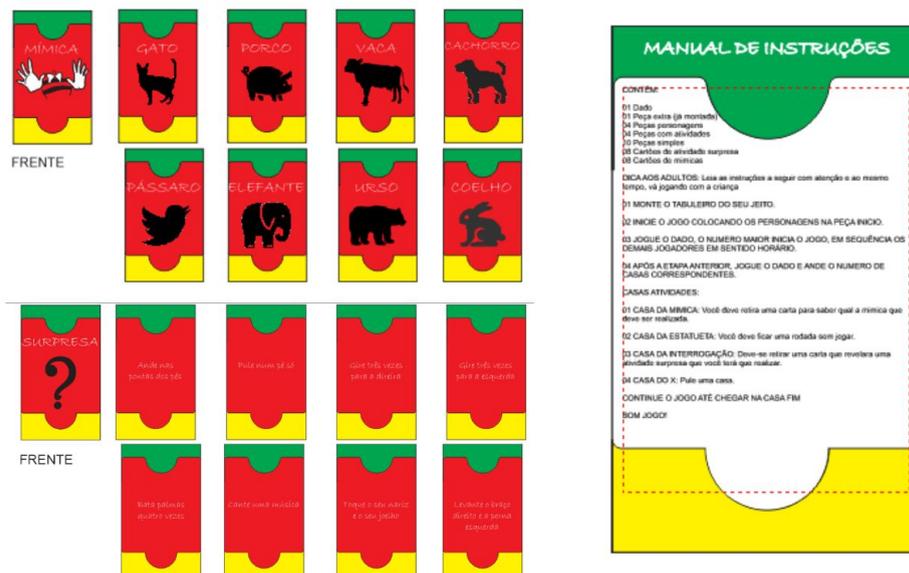


(Fonte: Construção da autora, geração de alternativas.)

A partir da matriz de decisões, a proposta que melhor se adequa ao propósito do projeto, optando assim pela segunda alternativa, o tabuleiro montável.

## 4.2 Mãos à Obra

Definindo o produto pela matriz inicializa-se a construção do projeto, começando com testes no software solidworks já fazendo alterações no produto como dimensões como: formas dos personagens, espessura e descarte de peças desnecessárias. Após as alterações realiza-se o plano de corte das peças, impressão dos cartões e manual do jogo no corel, também é feito um ambiente renderizado no sketchup para uma visualização mais realista do produto final.



(Fonte: Construção da autora, cartas de atividade e manual.)



(Fonte: Construção da autora, vista superior das peças montadas.)

Há seguir, mais informações sobre o funcionamento do jogo e atividades de aprendizagem contido no mesmo.

### 4.3 Solução Final

Com base nos estudos feito, gerou-se então o desenvolvimento de um produto físico, a princípio o chamando de tabuleiro montável, ele consiste em vinte e três peças montáveis, sendo quatro peças diferenciadas com imagens que indicam uma atividade, dezessepe peças com cores primárias para seguir o caminho do jogo, duas marcando o início eo fim, quatro personagens, um dado com números indicando a quantidade de casas a ser pulada, oito cartas de mímicas, oito de atividades surpresas e um manual.

Primeiramente as crianças devem montar o cominho do jogo da forma que preferirem, em sequência iniciar o jogo com o auxílio de um adulto. todos os jogadores devem jogar o dado uma vez, a criança que tiver o número maior inicia jogando e em seguida as demais em sentido horário, a partir da definição da ordem dos jogadores, joga-se novamente para andar a quantia de casas, até que cheguem na peça do final do jogo.

No percurso possui peças com imagens que indicam atividades, a casa que marca o X, a criança deve pular uma casa, a casa com o desenho de uma estatueta significa uma rodada sem jogar, a peça com a ilustração de um mímico o jogador deve retirar uma carta que indicará a mímica que deverá ser realizada, estas que serão de animais pois com base nas entrevistas as crianças já imitavam bichos e a interrogação é uma atividade surpresa o jogador também deve tirar uma carta para saber que tipo de atividade terá que realizar, atividades essas de maioria estimula o equilíbrio e coordenação motora e diferenciação de direita e esquerda.

## 5 Considerações Finais

Com base nos autores utilizados em ambas as áreas do conhecimento, pedagogia, psicologia, desenvolvimento infantil e design, pode-se construir um material mais abrangente e menos fragmentado, trazendo interdisciplinaridade entre as diferentes áreas, contribuindo com aqueles que se preocupam com o desenvolvimento das crianças e futuras pesquisas sobre o tema, concretizando em um produto com a intenção de auxiliar na aprendizagem infantil, propósito esse deverá ser alcançado com mais estudos. Há muito a se pesquisar e materiais a serem desenvolvidos relacionados ao conteúdo proposto.

### Referências

GOMES FILHO, João. **Design do objeto**: bases conceituais: design do produto, design gráfico, design de moda, design de ambiente, design conceitual. São Paulo: Escrituras, 2006. 255 p.

KOCHE, JOSÉ Carlos, **Fundamentos de metodologia científica**. ed. Caxias do Sul: Vozes, 1982. 134 p.

MALUF, Angela Cristina Munhoz, **Brincar**: prazer e aprendizado. 3. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2004. 111 p.

MORRIS, Richard, **Fundamentos de design de produto**. Porto Alegre: Bookman, 2010. 184 p.

PAPALIA, Diane E; OLDS, Sally Wendkos; FELDMAN, Ruth Duskin. **Desenvolvimento humano**. 10.ed. Porto Alegre: Artmed, 2009. 889 p.

PAIVA, Natália Moraes Nolêto de; COSTA, Johnatan da Silva. **A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça.** 2015. 13 f. TCC (Graduação) - Curso de Psicologia, Faculdade Integral Diferencial; Faculdade Santo Agostinho, Piauí, 2015. Disponível em: <<http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf>>. Acesso em: 03 ago. 2018.

PAZMINO, Ana Veronica. **Como se cria: 40 métodos para design de produtos.** São Paulo: Blucher, 2015. 279 p.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** 3 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1990. 370 p.

SANTOS, Santa Marli Pires dos; CRUZ, Dulce Regina Mesquita da. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores em creche.** 7. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2005. 120 p.

VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998. 168 p.

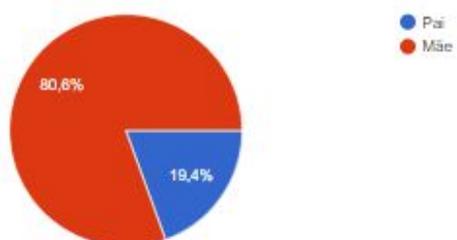
VIGOTSKI, L. S. **Psicologia pedagógica.** 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004. 561 p.

## Anexo

### Formulário online

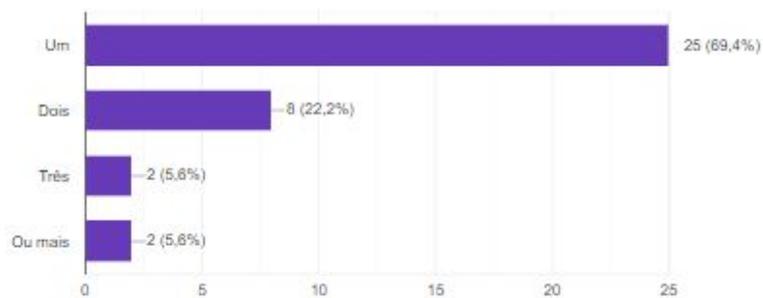
Você é pai ou mãe?

36 respostas



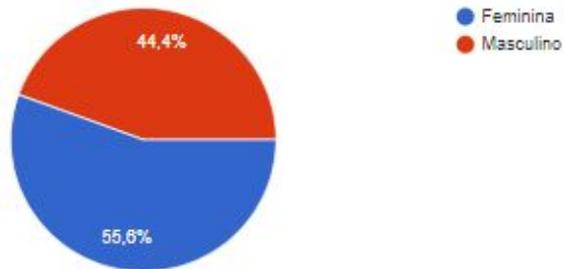
Quantos filhos você tem?

36 respostas



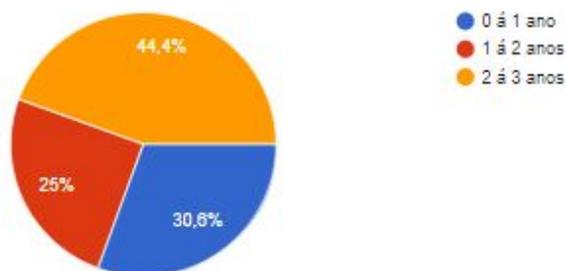
### Qual o sexo do seu filho?

36 respostas



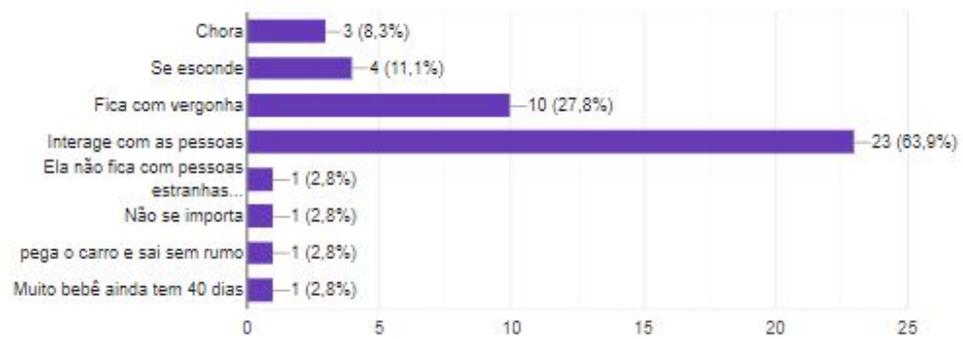
### A idade(s) dele(s) variam entorno de?

36 respostas



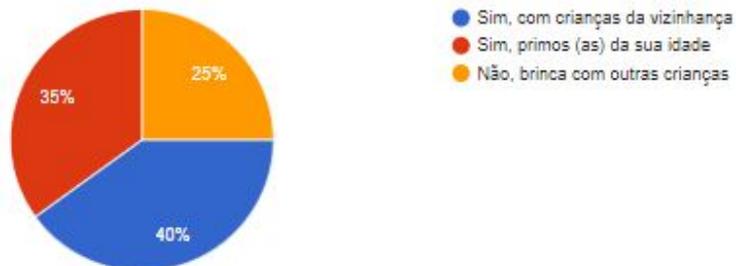
### Como seu filho(a) reage a pessoas estranhas?

36 respostas



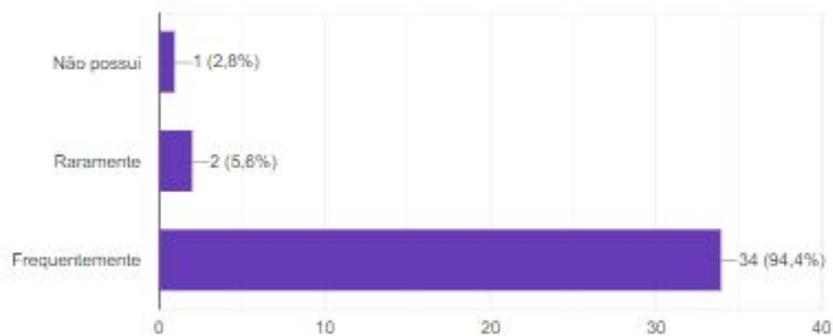
### Seu filho(a) brinca com outras crianças?

36 respostas



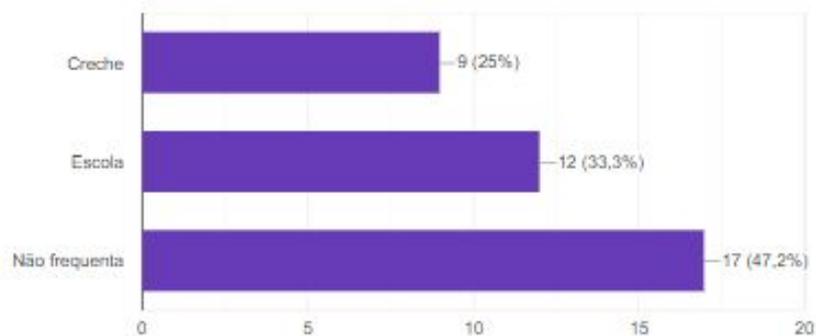
### Qual a frequência de contato com outros familiares, como avós, tios e primos?

36 respostas



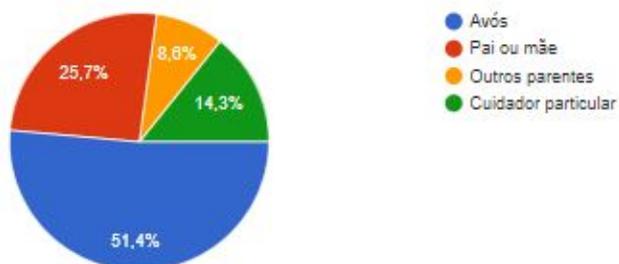
### A criança frequenta algum ambiente de educação?

36 respostas



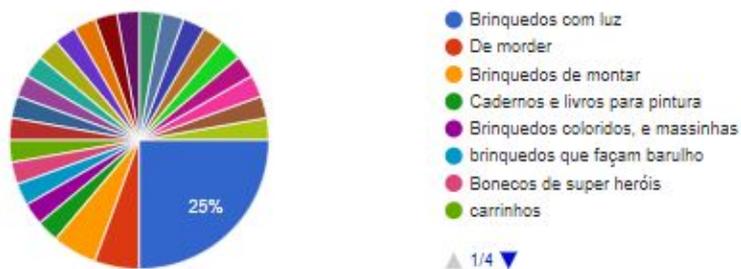
### Caso não frequente possui que outro tipo de cuidadores?

35 respostas



### Qual o tipo brinquedo filho(s) mais gosta?

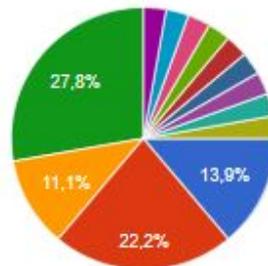
36 respostas



▲ 1/4 ▼

### Que atividade você realiza com seu(s) filho(s)?

36 respostas

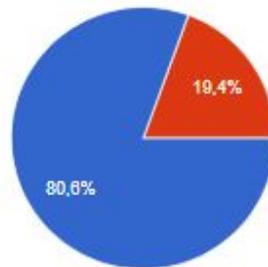


- Jogar bola
- se esconder
- pega pega
- imitar bichos
- Ainda muito pequena, só passeia
- Jogo de armas, metralhadora e erót...
- Realizo mais de uma opção, jogar b...
- Cantar

▲ 1/2 ▼

### Seu(s) filho(s) praticam atividades ao ar livre?

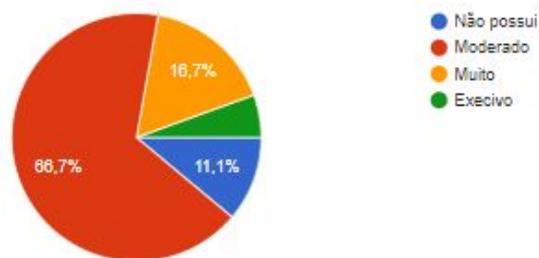
36 respostas



- Sim
- Não

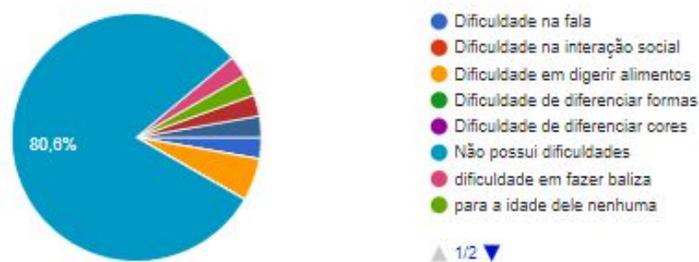
### Qual o nível de contato com a tecnologia a criança possui?

36 respostas



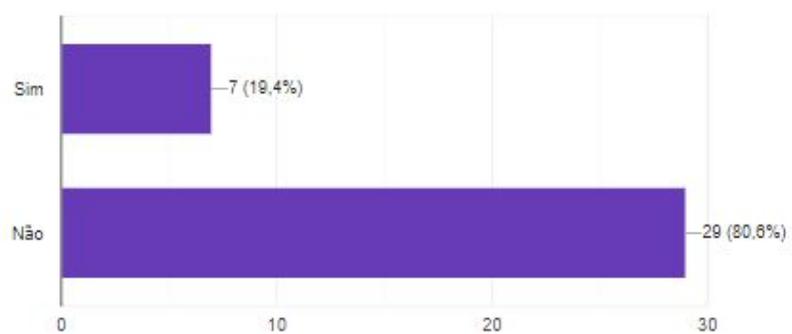
### Seu filho possui alguma dificuldade em seu desenvolvimento?

36 respostas



### A criança possui alguma tipo de ajuda ao realizar as atividades citadas?

36 respostas



## Se sim, nos conte como você o ajudou a superar as dificuldades?

9 respostas

Auxiliando e prestando apoio ao seu desenvolvimento

Ele faz fono e musicoterapia

dando um tapa na cara e um ponta pé nas costas

Quando tinha 1 ano ela não se alimentava bem, então parei de me estressar, parei de tentar fazer ela comer o prato todo de comida e elogiava ela com o pouco que comia, deixava ela fazer bagunça com a comida... cortei a amamentação durante o dia também, e hoje ela come todos os tipos de alimentos!

ele é bebê, então toda atividade é monitorada

Apoio, cuidado e deixar ele aprender sozinho, desenvolvendo os sentidos com a supervisão de um adulto.

Não superou, ela tem uma deficiência

Observação: Tenho dois filhos, um menino e uma menina. Essa opção não está disponível no formulário. A pergunta 9 não pode ser obrigatória em função da resposta da pergunta 8. Verifique e entenderá. Respondi apenas para conseguir concluir, mas a 9 é sem resposta. Bom trabalho!

Sempre mostrando disponibilidade para qualquer duvida. E elogiando seu acertos e tentativas.

## Entrevistas com pais e mães

### Mãe

#### Menino de 2 anos e 4 meses

Brinquedos: Que possuem sons, bola e encaixar peças.

Brincadeiras: Se esconder, balanço e imitar animais.

Alimentação: Aceita todos os alimentos, mas depois de um tempo sem comer gelatina ele recusou.

Comunicação: Entende o que as pessoas falam, mas possui dificuldade na fala.

Tecnologia: Apenas para assistir desenhos animados.

Contato com outras crianças: Algumas primas, mais muito pouco.

Preferência na compra: brinquedos da faixa etária do filho

Obs: A mãe comenta que o filho tem o mesmo hábito que ela e o irmão tinham quando pequenos, que é o hábito de pegar na orelha da mãe ou do pai antes de dormir.

## **Pai**

### **Menino de 2 anos**

Brinquedos: Carrinhos e bichos de fazenda.

Brincadeiras: Esconder, Pegar e bombeiro.

Alimentação: Aceita todos os alimentos que são apresentados.

Comunicação: Bem comunicativo.

Tecnologia: Apenas para desenhos animados, recusa desenhos violentos.

Preferência na compra: Brinquedos da preferência do filho.

Contato com outras crianças: Adora brincar com outras crianças e divide seus brinquedos, mas muda de humor com facilidade.

Obs: A criança já distingue o que é de menina e o que é de menino e recusa coisas de menina.

## **Mãe**

### **- Menina de 2 anos e 5 meses**

Brinquedos: Brinquedos de encaixar e celular

Brincadeiras: Esconder e Pegar

Alimentação: Só rejeita o mamão

Comunicação: Bem comunicativa

Tecnologia: utiliza bastante, até dorme com o celular.

Contato com outras crianças: Gosta de brincar com crianças mais velhas.

Preferência de compra: Prefere brinquedos educativos.

## **Pai**

Menino de 3 anos

Brinquedos: Carrinho, bola e brinquedos que possui luz e som.

Brincadeiras: Brinca de se esconder.

Alimentação: Come de tudo.

Comunicação: Super falante.

Tecnologia: não sabe utilizar, mas quer brincar

Contato com outras crianças: Muito pouco, brinca mais com os pais e outros familiares.

Preferência de compra: brinquedos do gosto da criança.

## Entrevista com professoras de uma creche

Professora Turma 1

2 a 2,8 anos

- Todos os pais possuem boas condições financeiras.
- As atividades mais trabalhadas são: Cor, coordenação motora e integração.
- Brinquedos: Caixa de cores, balões coloridos, plaquinhas do clima, brinquedos de encaixar, distinguir formas, cores e animais, livros e outros brinquedos mais comuns (bonecas, carrinhos...).
- Atividades: Histórias com fantoches, dança, música, pintura, educação física, capoeira.
- Dificuldades: Adaptação inicial, coordenação motora, equilíbrio e fala.

Professora Turma 2  
2,5 à 3/4 anos

- Todos os pais possuem boas condições financeiras.
- As atividades mais trabalhadas são: Rodas de conversa, músicas e poesias.
- Brinquedos: Brinquedos comuns (bonecas, carrinhos...) e educativos de montar e encaixar.
- Atividades: Conto de histórias, dança, pintura e brincadeiras ao ar livre.
- Dificuldades: Comportamentais - Sem limites, resistência ao guardar os brinquedos e obedecer comandos na hora das atividades, e concentração.

Atividades realizadas pela creche: Passeios ao ar livre, capoeira e eventos semanais como o dia da fantasia (as crianças vão fantasiadas para a creche) e o dia da fruta, acompanhada por uma nutricionista as crianças fazem sanduíches naturais e desenhos com a comida e depois comem.

Possíveis formas de montar o tabuleiro, (pode haver mais opções).

