



Cartilha da

Campanha de

Brinquedos

Programa Voluntários Bradesco



**Bradesco**



Banco do  
Planeta



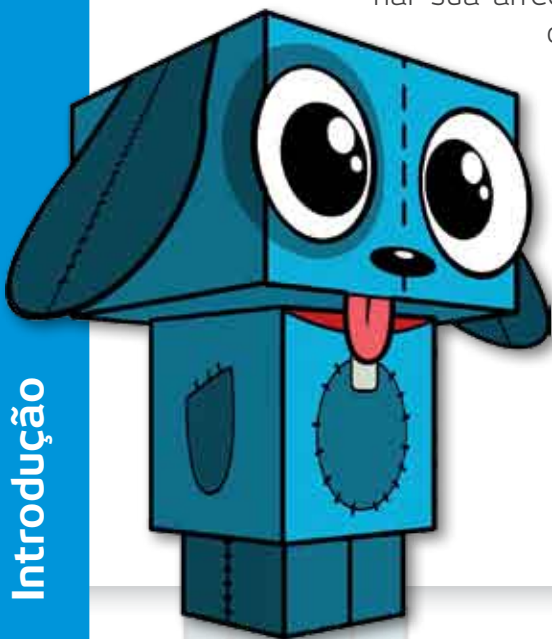
Introdução .....	02
A Importância de brincar para a criança .....	05
Brincar faz bem a saúde .....	06
Como escolher os brinquedos .....	07
Como escolher a organização beneficiada .....	11
Uma coisa de cada vez .....	13
<b>Anexo</b>	
Sugestões de brincadeiras para grupos .....	17
Opções de atividades .....	21



Você decidiu participar do Programa Voluntários Bradesco e quer começar uma arrecadação de brinquedos, certo?

Este manual pretende ajudá-lo a organizar a sua ação.

Você encontrará aqui algumas dicas de como direcionar sua arrecadação e fazer do momento da entrega de brinquedos uma experiência de troca com as crianças que os receberão.



O tema proposto para essa campanha é a importância do “brincar” na formação da criança. Você se lembra das suas brincadeiras de infância? Das horas que passava com seus brinquedos, imaginando e vivenciando situações fantásticas, em lugares e tempos remotos, apenas com a sua imaginação?

Pois é, esse período que você passou brincando foi fundamental para que você se tornasse a pessoa que é hoje. Se você pretende passar essa experiência adiante, não basta doar; tem que estimular a imaginação e a criatividade dedicando parte do seu tempo e talento a esses pequenos futuros cidadãos.

Assim como alguém fez por você na sua infância.



Muitas pessoas pensam que brincar é apenas uma atividade passageira e sem grande relevância na formação do ser humano, mas muito se engana quem pensa assim. Na realidade, brincar deveria ser considerada a atividade mais séria da infância.

Através da brincadeira a criança demonstra o seu modo de ver e construir o mundo, como ela gostaria que ele fosse, o que a preocupa e os problemas que a cercam. É uma forma de auto-expressão. O faz-de-conta estimula a fantasia, a criatividade e dá possibilidades à criança de construir cenários, personagens ou qualquer coisa que desejar. Além disso, através do brincar ela desenvolve coordenação motora, habilidades visuais e auditivas, raciocínio criativo, inteligência, etc.

Brincando a criança é estimulada a interagir com outras crianças, desenvolvendo a sociabilidade e o uso da linguagem; ela faz amigos, aprende a compartilhar, a respeitar o direito dos outros e as normas estabelecidas pelo grupo, e a envolver-se nas atividades apenas pelo prazer de participar, sem visar recompensas nem temer castigos. Brincando, a criança estará buscando sentido para sua vida. Sua saúde física, emocional e intelectual depende, em grande parte, dessa atividade lúdica.





Crianças que passam muito tempo assistindo televisão e filmes, navegando na internet ou jogando videogame são mais propensas a desenvolver problemas como obesidade, uso de drogas, alcoolismo, déficit de atenção e hiperatividade, além baixo rendimento escolar.

É muito importante estimular as crianças a praticar exercícios físicos regularmente. Essas práticas devem ser divertidas e agradáveis, ou seja, nada melhor do que brincar!

Através da brincadeira é possível descobrir os limites do corpo, desenvolver a destreza física e ainda estimular as defesas naturais do organismo.

Alguns dos benefícios que o exercício físico, praticado de forma regular e divertida, traz para as crianças são: saúde estável, bom desenvolvimento físico, energia para realizar as atividades diárias, combate à ansiedade e à depressão, melhoria da flexibilidade e coordenação motora, qualidade do sono, fortalecimento dos ossos e músculos, aumento do rendimento escolar, confiança em si mesmo e vontade de continuar se superando.

Mas atenção! As crianças devem sempre passar por uma avaliação médica antes de iniciar as brincadeiras que exigem esforço físico. É necessário que tenham acompanhamento pediátrico. Veja alguns critérios que podem ajudar na escolha dos brinquedos:



### Qualidade

Não é porque você vai fazer uma doação que o brinquedo pode estar quebrado, sujo ou estragado. Todas as crianças merecem bons brinquedos novos!

### Interesse

É o brinquedo que convida a brincar desafiando o pensamento. Brinquedos estimulantes prendem a atenção por mais tempo, desenvolvem habilidades específicas, despertam o interesse da criança por certas atividades e até revelam vocações profissionais a serem desenvolvidas no futuro. Ex: quebra-cabeça; jogos de tabuleiro, etc.

### Apelo à imaginação

A brincadeira deve estimular a criatividade. Brinquedos simples, produzidos artesanalmente, excitam mais a imaginação. Além disso, você pode adquiri-los em organizações do terceiro setor engajadas na proteção à criança, contribuindo para o comércio local e sustentável.

Brinquedos podem ser construídos pela própria criança com uma oficina de reciclagem. Na criação de brinquedos versáteis, materiais podem ser reutilizados.

Ex: Fantoches, bonecos articuláveis, instrumentos de pintura, etc.





### **Versatilidade**

O brinquedo pode ser usado de diferentes formas, explorando a inventividade.

Esse tipo de brinquedo é ótimo para exercitar coordenação motora, raciocínio e noção de planejamento.

Ex: Blocos de encaixe, blocos de montar, etc.

### **Cores e formas**

O colorido, texturas e formas diferentes estimulam sensorialmente.

Ex: Massas de modelar, etc.

### **Tamanho**

Deve ser compatível com sua motricidade (quanto menor a criança, maiores serão as peças do brinquedo).

### **Durabilidade**

Brinquedos muito frágeis causam frustração não somente por que se quebram, mas também porque não dão à criança tempo suficiente para estabelecer uma relação com eles.

### **Segurança**

Este é um dos mais importantes itens na escolha de um brinquedo. Deve ser feito de tinta atóxica, sem pontas e arestas nem peças que possam se soltar.

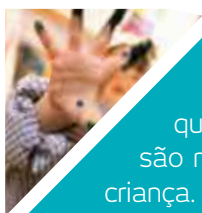
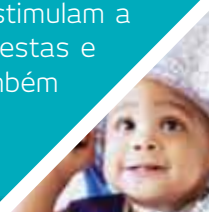


O brinquedo deve ser compatível com a etapa de desenvolvimento em que a criança se encontra e suas necessidades emocionais, sócio-culturais, físicas e intelectuais. Para facilitar, abaixo colocamos a tabela com alguns brinquedos adequados a cada faixa etária:



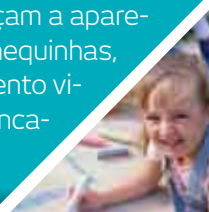
### De 0 a 12 meses

Bebês costumam levar tudo à boca. Os mordedores de plástico e bonecos de pano laváveis são uma boa opção nesta fase. Os móveis de berço ajudam no desenvolvimento da visão e da percepção e os chocalhos, enfeites com som ou guizos, estimulam a atenção auditiva. Brinquedos flutuantes, sem arestas e grandes, para a brincadeira durante o banho, também são boas sugestões.



### De 1 a 3 anos

A partir de 1 ano a criança já começa a andar e os brinquedos de apoiar e empurrar, como o cavalinho de madeira, são muito úteis no apoio aos movimentos e no equilíbrio da criança. Boa fase para o desenvolvimento da criatividade: pintar com dedo, impressão das mãos e pés no papel ou na cartolina, peões, bonecas de pano e bichos de pelúcia, além de caixas, arcas e baús, que permitem que os pequenos tirem e guardem objetos e também brinquedos que podem ir na água e na areia, como os baldinhos. Blocos e jogos de empilhar peças grandes também são indicados porque estimulam a criatividade e a coordenação. A partir dos 2 anos começam a aparecer as brincadeiras de encaixe, caminhão que puxa, bonequinhas, bichinhos contextualizados, que ajudam o desenvolvimento visual perceptivo e a motricidade (coordenação) fina e brincadeira de roda com movimento a partir dos 3 anos.

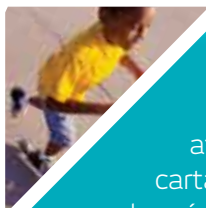






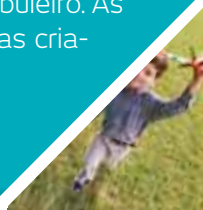
### **De 4 anos a 6 anos**

É a fase simbólica, do faz-de-conta. As bonecas viram filhas, a criança começa a pular corda, trabalhar com dobradura sofisticada, brincar com jogos eletrônicos, bolhas de sabão, pipa de jornal, figurinhas. Como nesta fase os pequenos adoram histórias, livros com figuras devem começar a ser utilizados e os fantoches são essenciais para estimular a imaginação.



### **Acima de 6 anos**







Fase da alfabetização e momento de introdução às atividades intelectuais como quebra-cabeças, dominó, cartas e blocos de montar mais elaborados. Laboratório de química, marcenarias, jogos de memória e jogos de informática ajudam no raciocínio lógico. Também são indicados os skates, bicicletas, pipas, objetos voadores, ping-pong e boomerang, que ajudam na coordenação motora. Jogos de regras são excelentes nesta fase para relacionamento social: normas, espera da vez, perder e ganhar e ritual de colocar as peças no tabuleiro. As crianças também podem inventar e respeitar as regras criadas, o que ajuda na resolução de conflitos.



Fonte: Yeda Timerman - Publicação: Outubro 2003 - Edição: 18 - [www.alobebe.com.br](http://www.alobebe.com.br)



Veja abaixo algumas dicas que farão o seu trabalho voluntário muito mais prazeroso, fácil e benéfico:

-  Encontre uma organização próxima de sua casa ou trabalho para ajudar, assim fica mais fácil o contato.
-  Pesquise a estrutura e a missão da organização que você gostaria de ajudar.
-  Visite a organização antes de se decidir. Assim, você fará uma escolha mais adequada.
-  Aproxime-se de voluntários da organização que você pretende beneficiar e pergunte sobre os trabalhos desenvolvidos. Eles saberão informar os méritos e as falhas dos projetos.
-  Entre em contato com os responsáveis pela organização, procure conhecê-los e informe-se sobre o histórico da mesma.
-  Busque informações acerca de projetos já existentes antes de começar uma ação. Esta informação pode ser obtida em organizações já conceituadas no mercado que trabalham com o público infantil, como a Abrinq, o Instituto Ayrtton Senna e o Unicef.



Como escolher a organização beneficiada



Se você não tem idéia da organização com a qual quer colaborar como voluntário, procure um dos 36 centros de voluntariado existentes no país. Sempre se pode localizar uma organização parceira próxima e fazer a inscrição para alguma atividade.

### Atenção!

A organização que você escolher deve ter documentos que comprovem idoneidade, como estatuto social, certificação de OSCIP ou de utilidade pública, balanço financeiro, social ou outro tipo de relatório público de suas atividades.

Como escolher a organização beneficiada





Agora que você já se informou bastante sobre a importância da brincadeira, é hora de colocar a mão na massa. Você vai precisar de ajuda!

O Programa Voluntários Bradesco oferece uma poderosa ferramenta para auxiliá-lo nessa iniciativa: o **Portal Voluntários Bradesco** ([voluntariosbradesco.com.br](http://voluntariosbradesco.com.br)).

Se você ainda não está cadastrado no Portal, basta acessar e se inscrever.

Lá, você deve cadastrar sua campanha de arrecadação, torná-la pública e, se quiser, convidar seus amigos e familiares para participar da ação.

Procure envolver todos os voluntários participantes no planejamento, na arrecadação, na atividade escolhida para brincar com a criança e na entrega das doações. Trabalhar em equipe é mais rápido, e não sobrecarrega ninguém!

Forme uma equipe em sua Dependência e eleja um líder que será responsável pela Campanha. Ele deverá cadastrar a iniciativa de vocês no **Portal Voluntários Bradesco**, seguindo os passos descritos abaixo:



Pré requisito – o líder deve estar cadastrado no Portal, possuindo usuário e senha.

1. Acesse o Portal, faça seu login e entre em sua página pessoal
2. Clique em “Nova Ação”
3. Habilite a opção na parte superior da tela “Cadastrar Campanha de Arrecadação”
4. Na pergunta “Deseja vincular a sua campanha a alguma campanha de arrecadação promovida pelo Programa Voluntários Bradesco?”, selecione a opção arrecadação de brinquedos.
5. Preencha o formulário e clique em “Adicionar”

Seguindo estes passos você criará o blog da sua campanha de arrecadação. O blog estará sempre acessível e visível a todos na área de Campanhas de Arrecadação. É responsabilidade do líder cadastrar os resultados alcançados durante a realização da Campanha.



### Para cadastrar resultados:

1. Acesse o Portal, faça seu login e entre em sua página pessoal
2. Do lado esquerdo da tela clique na ação que você criou correspondente a campanha de brinquedos
3. Clique em Resultados e preencha as informações referentes à Instituição beneficiada, os números de arrecadação e atividades desenvolvidas.

As campanhas que não apresentarem resultados cadastrados serão desconsideradas na divulgação oficial dos resultados da Campanha que ocorrerá no final de outubro.

Assim, pouco a pouco e com a participação de cada um, construiremos a história do Programa Voluntários Bradesco. Por isso contamos com vocês!



Envolva os pais, professores, educadores, e funcionários da instituição beneficiada presentes no dia da entrega das doações. Prepare uma atividade descontraída que fale da importância de brincar para a formação da criança. Se não for possível realizar a brincadeira no mesmo dia da entrega de doações não há problemas; o que importa é que ambas as atividades sejam realizadas. Veja a disponibilidade de sua equipe e estabeleça um cronograma.

### **Lembre-se de registrar os resultados!**

Lembra que no momento de inserir a campanha no **Portal Voluntários Bradesco** ficou estabelecido um prazo para começo e fim da sua campanha? Então publique os resultados, seja das arrecadações conseguidas ou das atividades ou brincadeiras realizadas.

Além disso, você pode registrar esse momento e compartilhar com seus amigos e familiares colocando no seu blog fotos do evento organizado pela sua equipe.





### Queimada

Formam-se duas equipes de crianças. Em um espaço separa-se uma equipe de cada lado. Observa-se a mesma distância no meio do campo, traça-se uma linha chamada fronteira. A equipe fica alguns metros afastada da fronteira. Atrás do grupo, uma segunda linha é traçada, onde fica o cemitério local. Vão para lá todos os integrantes da equipe adversária que forem queimados. Cada grupo possui seu cemitério. Os componentes da primeira equipe chegam à fronteira e atiram a bola na segunda equipe. Se a bola acertar alguma criança, esta irá para o cemitério dos adversários. Se a criança consegue agarrar a bola, ela tenta queimar alguém do outro grupo ou passa para alguém da equipe dela que se encontra no cemitério. No final, vence a equipe que conseguir queimar todos os adversários ou a equipe que tiver menor número de crianças no cemitério. A bola é atirada com a mão.

### Barra-Manteiga

São traçadas no chão, duas linhas paralelas, distantes entre si aproximadamente 15 metros. Atrás das linhas, duas equipes de crianças ficam em fileiras, uma de frente para a outra. Em seguida, é decidido o grupo que dará início ao jogo. Este grupo, por sua vez, escolhe um dos seus componentes, o qual deve deixar a sua fileira adversária, cujos integrantes devem estar com uma das mãos estendidas (palmas para cima) e com os pés preparados para uma possível corrida rápida. Ao chegar, a criança bate com uma das mãos levemente nas palmas de seus adversários, dizendo: barra manteiga (batendo na mão de cada um). De repente, bate fortemente na mão de um deles e corre em direção à sua fileira, tentando fugir do adversário desafiado que procura alcançá-lo. Cruzando sua própria linha sem ser tocado, o desafiante está a salvo. Se alcançado, ele deve passar para o grupo da criança que o





alcançou. Agora, o desafiado anteriormente, é o desafiante diante do grupo contrário. Vencerá o jogo, o grupo que em determinado tempo limitado pelos participantes, obtiver o maior número de prisioneiros.

### Rouba-Bandeira

As crianças são divididas em dois grupos de igual número. Em um campo, dividido também em dois, são colocadas uma bandeira de cada lado, no fundo dos campos. Cada grupo deve tentar roubar a bandeira do lado oposto, sem ser tocado por qualquer jogador daquele lado. Se for tocado, fica preso e como uma estátua, colado no lugar. Os adversários podem salvá-lo, bastando ir até o campo e tocar o companheiro. Vence quem pegar a bandeira primeiro independentemente de ter conseguido prender os adversários.

### Amarelinha

Brincam quantas crianças quiserem e cada uma tem sua pedra. Desenam-se no chão o céu, as quadras da amarelinha, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 e o inferno. Joga-se a pedra na 1ª quadra, não podendo pisar nela. Pisa-se com um pé só nas casas de uma quadra e com os dois pés no chão nas casas de duas quadras e também no céu e no inferno. Quando a criança jogar a pedra para alcançar a casa que ela deve pular, a pedra não pode bater na risca; se errar passa a vez para outra criança. Ganha a criança que chegar primeiro ao céu.





### Telefone Sem Fio

Forma-se uma roda de muitas crianças. A primeira inventa secretamente uma palavra e fala - sem que ninguém mais ouça - no ouvido da próxima criança (à direita ou à esquerda), que repete a palavra para a criança seguinte e assim por diante até chegar à última. Esta criança deve falar o que ouviu em voz alta. Geralmente o resultado é desastroso e engraçado, a palavra se deforma ao passar de pessoa para pessoa e chega no fim totalmente diferente. Dois grupos podem competir para ver qual deles chega com a palavra mais fielmente ao destino.

### Esconde-Esconde

Uma pessoa fica com os olhos tapados contando até certo número combinado entre os participantes, os demais se escondem. O encarregado de localizar os escondidos vence apenas se encontrar todos os demais participantes antes que algum retorne para o ponto de partida. O primeiro dos que tiverem se escondido a retornar para o ponto de partida vence, fazendo com que aquele que procurava perca a partida. Essa brincadeira também pode ser jogada de outros modos. Por exemplo, uma pessoa conta até certo número com os olhos fechados e as outras se escondem, as pessoas que se esconderam têm que voltar ao lugar onde a primeira pessoa contou e "se bater". O primeiro a ser pego ou o último a "se bater" deve ficar no lugar de quem estava procurando.



## Pega-Pega

Esta brincadeira pode ser feita por um número ilimitado de crianças e possui inúmeras variantes. De modo geral, o jogo consiste em dois tipos de jogadores, os pegadores e os que devem evitar ser apanhados. Exemplos de variantes:



### Pega-Gelo

Quando o pegador toca no perseguido, este deve ficar paralisado. A brincadeira acaba quando todos ficam paralisados. Geralmente a área é limitada, como um quintal de casa ou uma quadra.



### Pega-Grupo

Quando o pegador toca em um perseguido este também se torna um perseguidor e passa a correr atrás dos demais. Vence o último que sobrar.



### Pega-Corrente

Quando o pegador toca em um perseguido, eles dão as mãos e fazem isso com todos os outros que são pegos, formando uma corrente que pega os outros jogadores.









### Pega-Pega Americano

Quando o pegador pega o que foge, este tem que parar no lugar e abrir as pernas até que outro que também foge passe por baixo dele. Quando um dos que fogem é pego 3 vezes, é a vez dele ser o pegador.

Fonte: Laboratório de brinquedos e materiais pedagógicos – USP.



-  Leve um vídeo ou DVD de algum filme infantil para assistir com a criançada. Uma sugestão é Toy Story 1 e 2. O filme mostra a relação dos brinquedos com as crianças. Mas antes verifique se a instituição, possui aparelho de DVD ou vídeo cassete e televisor.
-  Alguém do grupo pode sugerir uma história conhecida para ser encenada em um teatrinho (Chapeuzinho Vermelho, Três Porquinhos, etc.). O texto deve ser curto e simples, os atores podem ser as crianças ou os próprios voluntários.
-  Escolha algumas músicas, pegue um violão e ensine as crianças a cantar. Ou ainda, grave um CD com algumas músicas previamente selecionadas e invente coreografias para dançar juntamente com a criançada.
-  Os integrantes do grupo podem levar lanches, bolos, tortas e sucos, no dia da entrega das arrecadações, fazendo uma grande festa para a criançada. Combine com a instituição o momento ideal para servir o lanche para as crianças, de acordo com o horário em que for programado o evento.
-  Verifique se a instituição tem espaço para jogos infantis e organize olimpíadas com jogos de queimada, futebol, corrida de saco, entre outros, como os exemplos citados nesta cartilha. O grupo pode reservar uma pequena quantia para adquirir medalhas. Amarre fitas nas medalhas para as crianças receberem o prêmio, como numa olimpíada.
-  Convide alguém para vestir-se de Papai Noel para que ele entregue os presentes às crianças fora de época.



Esse Papai Noel não precisa estar com o traje tradicional. Pode estar vestido mais à vontade, como se tivesse sido convocado de última hora.

Enfim, são várias opções. A criatividade fica por conta de vocês, voluntários. O importante é que todos se divirtam, não importando a idade e que possam tornar este dia mágico para todos os beneficiados!



**Bradesco**