

RUTE EVARISTO

Curso Livre de Capacitação

Ludicidade, Criatividade e Metodologias Ativas Aplicadas ao Desenvolvimento Humano

Apostila independente · Duração: 5 horas

Material de capacitação para estudo autônomo, formação continuada e aplicação responsável em contextos educacionais, familiares e profissionais.

1. Ludicidade, Criatividade e Metodologias Ativas Aplicadas ao Desenvolvimento Humano

1. 1. Apresentação

Esta apostila foi concebida para um curso livre de cinco horas sobre o uso responsável do brincar, da criatividade e das metodologias ativas em experiências de desenvolvimento humano. O foco não é oferecer uma receita de atividades, mas ajudar o leitor a tomar decisões pedagógicas intencionais: observar pessoas e contextos, formular problemas relevantes, desenhar experiências acessíveis, acompanhar processos e replanejar com base em evidências. A proposta pode ser adaptada à educação infantil, ao ensino fundamental, à formação de jovens e adultos, a projetos comunitários, a espaços culturais e a ações de educação não formal, respeitando a idade, a cultura, a legislação e as atribuições de cada profissional.

Ludicidade é a qualidade de uma experiência que envolve jogo, imaginação, exploração, prazer, participação e possibilidade de atribuir sentidos. Ela não se reduz a usar brinquedos, fazer uma dinâmica divertida ou transformar todo conteúdo em competição. Uma experiência lúdica pode ser silenciosa, corporal, artística, investigativa ou cooperativa. Ela se torna pedagogicamente potente quando preserva algum grau de escolha e agência — isto é, a capacidade de a pessoa influir no que faz — e quando permite testar, revisar, comunicar e refletir.

O brincar é um direito, uma forma de expressão e uma via de aprendizagem, mas não deve ser instrumentalizado de modo a eliminar sua liberdade. A UNICEF descreve experiências de brincar como alegres, ativamente envolventes, iterativas, significativas e socialmente interativas [1]. Isso sustenta uma compreensão ampla do desenvolvimento, sem afirmar que toda brincadeira produzirá um resultado específico ou que uma prática substitua cuidados de saúde, acompanhamento psicológico ou políticas públicas. Desenvolvimento humano é multidimensional, situado e influenciado por relações, oportunidades, condições materiais, história, cultura e acessibilidade.

A apostila usa evidência para designar um registro observável e contextualizado, como uma fala, uma estratégia, uma produção, um comportamento descrito ou uma decisão documentada. Hipótese é uma explicação provisória que pode orientar a investigação, mas ainda precisa ser testada. Se uma criança permanece afastada de uma atividade, “não tem interesse” é hipótese; “observou-se que se afastou após o ruído aumentar, em três ocasiões” é evidência registrada. A diferença protege contra julgamentos precipitados, rótulos e interpretações deterministas.

1. 2. Objetivos

Ao concluir o estudo, espera-se que o participante consiga compreender o brincar como linguagem, direito e possibilidade de aprendizagem; distinguir criatividade de talento inato e de produção meramente original; formular problemas e perguntas investigáveis; planejar projetos com participação e cooperação; desenhar experiências acessíveis, éticas e culturalmente responsivas; usar observação, diálogo, registros e devolutivas para realizar avaliação formativa; e reconhecer os limites de uma formação livre, encaminhando situações que exigem profissionais habilitados.

Também se espera que o participante consiga analisar uma proposta sem perguntar apenas “funcionou?”. A pergunta mais útil é: “para quem, em quais condições, com quais evidências e com quais efeitos?”. Essa mudança evita promessas universais, permite reconhecer desigualdades de acesso e ajuda a revisar a experiência sem culpabilizar participantes ou famílias.

1. 3. Como estudar e limites do curso livre

Reserve aproximadamente uma hora para cada módulo. Leia primeiro a explicação, registre uma situação real que se relacione com o tema e, em seguida, aplique o checklist ou a proposta prática. Ao final, escreva uma síntese de cinco linhas sobre o que você faria diferente em sua próxima atividade. Um diário de aprendizagem pode conter a data, o contexto, o objetivo, o que foi observado, as hipóteses levantadas, as decisões tomadas e os próximos passos.

Este é um curso livre de caráter introdutório e formativo. Ele não equivale a licenciatura, especialização, formação em psicologia, terapia ocupacional, psicoterapia, avaliação clínica, diagnóstico, atendimento educacional especializado ou habilitação para atuar em profissões regulamentadas. Brincadeiras podem favorecer participação, expressão, vínculo e aprendizagem, mas não devem ser anunciadas como tratamento, cura ou prevenção garantida de transtornos. Diante

de sofrimento intenso, suspeita de violência, risco, necessidades clínicas ou barreiras persistentes, é preciso seguir os fluxos da instituição e buscar a rede de proteção e os serviços competentes.

Qualquer atividade deve respeitar consentimento possível, proteção integral, confidencialidade e o direito de não participar. Com crianças e adolescentes, a responsabilidade é compartilhada com a instituição, a família e os serviços de proteção. Registros devem ser mínimos, seguros e necessários à finalidade pedagógica. Fotografias, vídeos, nomes, falas e produções não devem ser publicados ou compartilhados sem autorização adequada, informação clara sobre finalidade e cuidado com a dignidade da pessoa. A Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais orienta o tratamento responsável de dados pessoais, inclusive em contextos educacionais [2].

1. 4. Módulo 1 — Brincar, ludicidade e desenvolvimento integral

1. 4. 1. Conceitos centrais

Brincar é explorar possibilidades, combinar regras, objetos, movimentos, narrativas e relações para produzir sentidos. Pode ser livre ou mediado. Na mediação, o adulto oferece materiais, perguntas e segurança sem controlar todos os resultados, ampliando possibilidades e incluindo quem encontra barreiras.

O desenvolvimento integral articula dimensões físicas, cognitivas, linguísticas, sociais, emocionais, éticas, estéticas e culturais. Uma construção pode envolver coordenação, planejamento, linguagem e negociação, mas o educador deve observar o que ocorreu, sem atribuir capacidades por antecipação. O brincar pode revelar interesses e estratégias; não autoriza diagnóstico.

Uma experiência lúdica oferece segurança, tempo, materiais variados, repetição, espaço para erro e participação não estigmatizante. O erro informa a revisão de ideias, não prova incapacidade. Derrubar uma torre pode levar a testar equilíbrio, pedir ajuda, mudar material ou abandonar a proposta; cada resposta deve ser interpretada no contexto.

O Estatuto da Criança e do Adolescente relaciona brincar a liberdade, lazer, convivência, educação e desenvolvimento [3]. A Convenção sobre os Direitos da Criança reconhece o direito ao descanso, lazer, brincar e participação cultural [4]. Esse direito não depende de desempenho ou compra de brinquedos: objetos cotidianos, histórias, cantigas e o corpo podem sustentar experiências seguras e culturalmente respeitosas.

1. 4. 2. Aplicação prática: laboratório de possibilidades

Escolha caixas, tecidos, tampas grandes, rolos, massinha ou elementos naturais não tóxicos. Inspecione riscos, prepare rotas de acesso e ofereça alternativas sensoriais. Convide o grupo a criar um lugar onde todos possam brincar, sem demonstrar modelo final. Pergunte: “O que este espaço precisa ter?” e “Como alguém com outra forma de percepção poderia participar?”. Observe por vinte minutos e registre descrições, não rótulos: “Lia colocou duas caixas e pediu fita”, não “Lia é líder”. Depois, conversem sobre escolhas, regras, exclusões e mudanças necessárias.

O Desenho Universal para a Aprendizagem planeja múltiplos meios de engajamento, representação e ação ou expressão, reduzindo barreiras desde o início [5]. Instruções visuais e orais, objetos de tamanhos diversos, comunicação alternativa, tempo flexível e opção de observar são exemplos. Consulte a pessoa sobre apoios, sem transformar sua condição em espetáculo.

Critério de observação	Pergunta para o educador	Evidência possível
Agência	A pessoa escolheu, modificou ou propôs algo?	Registro de decisão ou iniciativa, com contexto
Envolvimento	Houve atenção, exploração ou persistência?	Tempo aproximado, estratégia e mudança observada
Interação	Como ideias e turnos foram negociados?	Fala, gesto, regra combinada ou pedido de ajuda
Acessibilidade	Que barreira apareceu e que apoio ajudou?	Descrição da barreira e do ajuste, sem rótulo
Reflexão	O que a pessoa percebeu sobre o próprio processo?	Comentário, desenho, demonstração ou escolha

1. 4. 3. Checklist do módulo 1

Antes de realizar a proposta, verifique se há propósito pedagógico sem retirar o caráter de brincar; se os materiais são seguros, acessíveis e culturalmente respeitosos; se o grupo pode escolher ou modificar caminhos; se o tempo permite repetição; se ninguém é obrigado a se expor; e se você sabe como registrar evidências sem diagnosticar. Depois, verifique se a atividade incluiu diferentes modos de participação e se o planejamento será revisto a partir do que ocorreu.

1. 5. Módulo 2 — Criatividade, problemas e investigação

1. 5. 1. Conceitos centrais

Criatividade é produzir, combinar, testar e comunicar ideias novas ou significativas em determinado contexto. Não é dom fixo, sinônimo de desenhar bem nem conclusão de uma única tarefa; depende de repertório, oportunidades, segurança para errar, tempo, feedback e barreiras sociais.

Problema pedagógico é uma situação relevante que admite investigação. “Qual o nome desta forma?” verifica reconhecimento; “como construir uma ponte que atravesse a caixa sem cair?” abre planejamento e argumentação. Investigar envolve perguntar, formular hipóteses, testar, observar, registrar, interpretar e comunicar conclusões provisórias. Hipótese é explicação a testar; opinião não é fato. Metacognição é pensar sobre o próprio pensamento e estratégias. Perguntas como “o que tentou?” e “o que testaria depois?” mobilizam essa reflexão, inclusive por desenho, gesto ou comunicação alternativa.

1. 5. 2. Aplicação prática: desafio do objeto que flutua

Com recipientes de água e materiais seguros, pergunte: “Como criar uma embarcação que transporte três peças sem afundar?”. Permita desenho, cartões de ideias, construção, teste e registro. Ajude a contar, comparar e marcar resultados. Diferencie observação (“a base molhou após quatro peças”), interpretação (“o formato comprido ajudou”) e hipótese (“uma base larga sustentará mais peso”). Compare tentativas, não pessoas. Ofereça repertório de barcos e soluções de diferentes territórios, sem presumir experiências ou impor estereótipos.

Etapa investigativa	Pergunta orientadora	Registro recomendado
Problematizar	O que precisamos descobrir ou construir?	Frase do grupo ou pergunta desenhada
Hipotetizar	O que achamos que acontecerá e por quê?	Previsão com justificativa provisória
Testar	O que mudaremos e o que manteremos?	Desenho do procedimento e materiais
Observar	O que de fato aconteceu?	Medida, contagem, foto autorizada ou fala
Interpretar	Que explicação combina com as evidências?	Comparação entre tentativas
Comunicar	Como tornar o aprendizado visível?	Relato, demonstração, painel ou áudio

1. 5. 3. Checklist do módulo 2

Verifique se o problema é significativo, aberto e não confunde velocidade com criatividade. Planeje a distinção entre evidência e hipótese, materiais e apoios. Registre mudanças de estratégia, não só o produto. Valorize perguntas, revisões e colaboração tanto quanto a solução.

1. 6. Módulo 3 — Metodologias ativas, projetos e cooperação

1. 6. 1. Conceitos centrais

Metodologias ativas organizam o ensino para que participantes investiguem, decidam, produzam e reflitam, com mediação. Incluem projetos, problemas, estudos de caso, estações e investigação. “Ativa” não significa movimento constante: uma leitura com decisão pode ser ativa.

Projeto é percurso com questão, etapas, escolhas, acompanhamento e comunicação para um público. Não é sequência decorativa nem cópia de modelo. Cooperação exige propósito compartilhado, interdependência, escuta, responsabilidades e revisão; agrupar pessoas não basta. Papéis flexíveis, como relator, organizador e observador de barreiras,

devem circular. O ciclo pode ser escutar, delimitar, investigar, planejar, prototipar, testar, revisar, comunicar e refletir. Protótipo é versão provisória feita para aprender com o uso, não para provar que está pronta.

1. 6. 2. Aplicação prática: projeto “um espaço para todos”

Para melhorar um canto de leitura ou convivência, faça um mapa de barreiras: ruído, circulação, iluminação, altura, regras, símbolos, pausas e representação. Converse com usuários sem registrar imagens identificáveis desnecessárias. Defina critérios de segurança, acesso, conforto, escolha e manutenção; crie um protótipo barato e teste-o com perguntas sobre facilidade, uso e barreiras. Ofereça texto, desenho, áudio, Libras ou apresentação em dupla. Participantes decidem formas e mensagens; adultos mantêm responsabilidade por segurança, orçamento, privacidade e lei.

Elemento do projeto	Pergunta de desenho	Indicador de processo
Propósito	Que mudança queremos produzir e para quem?	Pergunta compreendida e público identificado
Participação	Quais decisões pertencem ao grupo?	Registro de escolhas e revisões
Cooperação	Como o trabalho será interdependente?	Apoios entre pares e circulação de papéis
Acessibilidade	Quais barreiras podem impedir presença e expressão?	Ajustes previstos e testados
Protótipo	Como aprenderemos antes de finalizar?	Teste documentado e feedback recebido
Comunicação	Como compartilharemos processo e limites?	Produto acessível, autoria reconhecida e consentimento

1. 6. 3. Checklist do módulo 3

Verifique finalidade real, escolhas possíveis, papéis flexíveis, materiais acessíveis, tempo de revisão e consulta segura. Monitore concentração de fala, exclusões, conflitos e sobrecarga. Celebre o processo e registre o que permanece sem solução.

1. 7. Módulo 4 — Desenho de experiências, diversidade, ética e acessibilidade

1. 7. 1. Conceitos centrais

Desenho de experiências planeja intencionalmente condições, relações, materiais, linguagem, tempo, espaço, desafios e participação, começando pelas pessoas e pelo contexto. Deve antecipar diferenças de idade, língua, raça, gênero, território, religião, economia, deficiência, comunicação e ritmos, sem reduzir ninguém a uma categoria.

Acessibilidade remove barreiras físicas, comunicacionais, atitudinais, metodológicas, digitais e informacionais. A Lei Brasileira de Inclusão assegura sistema educacional inclusivo e eliminação de barreiras para acesso, permanência, participação e aprendizagem [6]. Isso não reduz expectativas: oferece caminhos, suportes, tempo e formas de expressão. Diversidade deve estar no cotidiano, sem caricatura ou uma experiência tratada como norma.

Ética protege integridade, autonomia, dignidade e justiça: explique a proposta, acolha recusa, não induza confissões nem use brincadeiras para obter informação íntima. Em suspeita de violência, não investigue sozinho nem confronte envolvidos; siga protocolos e comunique a rede responsável. Avalie riscos de materiais, água, cordas, peças pequenas e alergias. Segurança é organização de riscos previsíveis, não ausência de desafio.

1. 7. 2. Aplicação prática: mapa de barreiras e apoios

Mapeie a experiência em chegada, convite, exploração, interação e encerramento. Para cada etapa, identifique barreiras e apoios: pictogramas e demonstração para instruções rápidas; ferramentas adaptadas ou outra ação para exigências motoras; desenho ou áudio para quem não deseja falar. Consulte participantes, teste em pequena escala e ajuste. Registre o necessário e não divulgue condição pessoal como justificativa pública.

Dimensão ética e inclusiva	Pergunta de verificação	Exemplo de decisão responsável
Consentimento e recusa	A pessoa entendeu que pode não participar?	Oferecer observação, pausa e alternativa equivalente

Representação	Quem aparece e com que complexidade?	Rever imagens e narrativas para evitar estereótipos
Acesso	Que barreira pode impedir participação?	Multiplicar modos de entrada, expressão e apoio
Privacidade	O registro é necessário e autorizado?	Usar notas sem nome e guardar em local seguro
Segurança	Quais riscos são previsíveis?	Inspecionar materiais e definir supervisão
Limite profissional	A situação exige outro serviço?	Acionar coordenação e rede competente, sem prometer tratamento

1. 7. 3. Checklist do módulo 4

Verifique acesso por diferentes corpos, sentidos, linguagens e ritmos; referências sem estigma; consentimento e recusa; riscos; finalidade e proteção dos registros; e fluxo para situações fora de sua competência. Descreva apoios e barreiras, não defeitos pessoais.

1. 8. Módulo 5 — Reflexão e avaliação formativa

1. 8. 1. Conceitos centrais

Avaliação formativa produz e interpreta evidências durante o percurso para decidir próximos passos, ajustando ensino, materiais, apoio, desafio e tempo. Pode usar pergunta, demonstração, desenho de saída, checklist ou devolutiva entre pares. O ciclo é esclarecer objetivo, elicitar evidências, interpretar com critérios e agir; elicitar é provocar uma manifestação observável do pensamento ou da ação. A UNICEF recomenda avaliação inclusiva, regular, centrada em processos e útil para decisões [7].

Critério descreve qualidade para um objetivo; não é julgamento sobre inteligência. Rubrica organiza critérios e níveis para orientar revisão. Feedback eficaz é específico, oportuno e acionável: “a base larga ficou estável; compare agora ao acrescentar uma peça”. Não humilha, compara ou substitui autonomia. A reflexão deve distinguir associação de causalidade: se houve mais participação, diga “neste contexto observamos”, sem prometer que a atividade causou desenvolvimento.

1. 8. 2. Aplicação prática: painel de evidências e próximos passos

Selecione três evidências anônimas: pensamento, estratégia e produção ou revisão. Compare-as aos objetivos e registre observação, interpretação, hipótese e decisão. Peça que participantes respondam, em qualquer linguagem: “o que faço agora?”, “que estratégia usei?” e “de que apoio preciso?”. Use respostas para reorganizar grupos, oferecer modelos, reduzir barreiras ou ampliar o desafio. Dificuldade recorrente também pode indicar problema no desenho ou na instrução.

Movimento formativo	Ação do educador	Pergunta para replanejar
Esclarecer	Tornar objetivo e critérios compreensíveis	O que significa avançar nesta experiência?
Elicitar	Criar oportunidade de mostrar pensamento	Que evidência é adequada ao objetivo?
Interpretar	Comparar evidência com critérios e contexto	O que sabemos e o que ainda é hipótese?
Agir	Ajustar proposta, apoio, tempo ou desafio	Qual é o próximo passo mais útil?
Refletir	Ouvir participantes e revisar decisões	Quem participou, quem ficou à margem e por quê?

1. 8. 3. Checklist do módulo 5

Verifique objetivos compreensíveis, critérios observáveis, formas variadas de expressão, distinção entre fato e hipótese e replanejamento. Confirme feedback com próximo passo, autoavaliação segura e circulação restrita dos registros. Termine com pergunta de continuidade.

1. 9. Estudo de caso e situação-problema

Em uma escola comunitária, a equipe criou “Brincar como antigamente” para valorizar memórias familiares. Organizou corrida de carrinhos, deu a uma criança com mobilidade reduzida o papel de juíza embora ela quisesse construir, corrigiu repetidamente a fala de uma recém-chegada e fotografou produções para rede social. Sem registros do processo, um educador concluiu que “o grupo não tem criatividade” e propôs um modelo pronto.

Pergunte: que fatos foram observados e que afirmações são hipóteses? Quais barreiras de participação, linguagem e mobilidade apareceram? Como preservar memórias sem impor uma tradição? O que deve ser verificado antes de publicar imagens? Como redesenhar a proposta com escolha, cooperação, investigação e reflexão?

Encaminhe suspendendo a publicação até verificar autorização e finalidade. Descreva fatos sem rótulos e rejeite a generalização sobre criatividade. Converse com participantes e famílias sobre brincadeiras, nomes, variedades linguísticas e apoios. Um novo problema pode ser: “Como criar um circuito em que pessoas com diferentes movimentos e comunicações escolham, cooperem e ensinem algo?”. Cada grupo pesquisa, prototipa uma adaptação e testa acesso, segurança, prazer e participação. Papéis devem ser escolhidos, não impostos; desenho, áudio, Libras e mediação são alternativas legítimas.

No fechamento, pergunte quem participou, o que foi difícil, que evidência orientou mudanças e que questão permanece. Se surgir relato de violência, sofrimento ou risco, interrompa a exposição e siga o protocolo da rede competente, sem investigação informal ou promessa terapêutica.

1. 10. Síntese

Brincar, criatividade e metodologias ativas se articulam quando o educador cria condições para que as pessoas escolham, explorem, formulem problemas, testem hipóteses, cooperem e reflitam. A atividade não é o centro; o centro é a qualidade da experiência e o sentido que ela produz para participantes concretos. Um material simples pode gerar investigação profunda, enquanto uma proposta sofisticada pode reproduzir exclusão.

O percurso de qualidade começa pelo contexto, explicita um propósito, oferece acessibilidade, prevê participação e segurança, documenta evidências, distingue evidência de hipótese e replaneja. Projetos precisam de pergunta, público, etapas, protótipos e comunicação. Cooperação exige interdependência e escuta. Criatividade exige repertório, tempo, liberdade responsável e permissão para revisar. Avaliação formativa exige critérios compreensíveis, feedback acionável e decisões baseadas em registros, não em rótulos.

A ética atravessa cada escolha. Pessoas não são objetos de experimento, conteúdos ou vitrines. Crianças e adolescentes têm direitos, voz e proteção. Diferenças não são déficits e não autorizam determinismo. O educador pode favorecer oportunidades, mas não controlar resultados nem prometer desenvolvimento garantido. Quando a situação ultrapassa sua formação, reconhecer o limite é parte da competência profissional.

1. 11. Questionário final

1. Explique, com suas palavras, por que uma experiência lúdica não se define apenas por ser divertida e cite dois elementos que preservam sua qualidade pedagógica.
2. Em um registro, alguém escreve: “Rafael não tem interesse e é pouco colaborativo”. Reescreva esse registro de modo observável e indique uma hipótese que poderia ser investigada.
3. Assinale a alternativa que melhor descreve uma metodologia ativa: (a) substituir toda explicação por jogos; (b) manter o educador como único tomador de decisões; (c) organizar situações em que participantes investigam, decidem, produzem e refletem com mediação; (d) avaliar apenas o produto final.
4. Diferencie evidência, hipótese e interpretação em uma investigação sobre uma ponte de blocos que caiu.
5. Proponha um problema investigável para um projeto de melhoria de um espaço de convivência. Indique um público, um protótipo e um critério de teste.

6. Analise a afirmação: “Colocar estudantes em grupos garante cooperação”. Concorde ou discorde e justifique com dois elementos de desenho da cooperação.
7. Cite três barreiras de acessibilidade que podem aparecer em uma brincadeira e sugira um apoio correspondente para cada uma.
8. Transforme o feedback “ficou ruim” em uma devolutiva formativa, específica e acionável para uma produção que não atende ao objetivo.
9. Em um projeto, qual deve ser a conduta diante de uma suspeita de violência ou de uma demanda clínica que excede a formação do educador? Responda considerando limites profissionais, proteção e encaminhamento.
10. Elabore um mini-plano de avaliação formativa com um objetivo, uma evidência a ser produzida, um critério e um próximo passo de replanejamento.

1. 12. Gabarito comentado

1. Deve mencionar agência, significado, exploração, interação ou revisão; diversão sozinha não basta, pois uma competição pode excluir.
2. Registro possível: “Rafael observou por dez minutos; após instrução visual e convite, escolheu duas peças”. Hipótese: ruído ou instrução oral dificultou a entrada.
3. c. Metodologia ativa combina participação, investigação, decisão, produção, reflexão e mediação.
4. Evidência é o registro (“caiu ao colocar a terceira peça”); hipótese é explicação a testar (“talvez faltasse apoio no centro”); interpretação relaciona registro e problema, mantendo abertura a novos testes.
5. A resposta deve conter problema relevante, público, protótipo e critério coerentes. Exemplo: tornar o canto de leitura acessível; protótipo com sinalização e alturas diversas; critério de uso autônomo por frequentadores.
6. Discorde: grupo não garante cooperação. São necessários propósito compartilhado, interdependência, papéis flexíveis, escuta e acessibilidade.
7. Deve relacionar cada barreira a apoio: visual a contraste e instruções táteis/sonoras; motora a materiais leves ou outra ação; comunicacional a pictogramas, Libras ou comunicação alternativa; sensorial a pausa e redução de ruído.
8. Exemplo: “A base ficou estável em duas tentativas, mas tombou com quatro peças. Compare uma base mais larga e registre o resultado”.
9. Priorize segurança, reduza exposição, registre o necessário, comunique coordenação e siga protocolos e rede competente. Não investigue, diagnostique, confronte ou prometa terapia fora da habilitação.
10. Deve apresentar objetivo, evidência, critério e ação de replanejamento articulados. Exemplo: comparar sustentações; mostrar duas tentativas; justificar com observações; testar nova distribuição de peso.

1. 13. Referências

- UNICEF e LEGO Foundation — Learning through Play: Strengthening Learning through Play in Early Childhood Education Programmes — [acesso online](#)
- Lei nº 13.709/2018 — Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais — [acesso online](#)
- Lei nº 8.069/1990 — Estatuto da Criança e do Adolescente — [acesso online](#)
- UNICEF — Convention on the Rights of the Child, Article 31 — [acesso online](#)
- CAST — Universal Design for Learning Guidelines — [acesso online](#)
- Lei nº 13.146/2015 — Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência — [acesso online](#)
- UNICEF Europe and Central Asia — Formative Assessment for Quality, Inclusive Digital and Distance Learning — [acesso online](#)
- Ministério da Educação — Base Nacional Comum Curricular — [acesso online](#)
- Constituição da República Federativa do Brasil de 1988 — [acesso online](#)
- UNESCO — Global Report on Early Childhood Care and Education — [acesso online](#)
- World Health Organization, UNICEF e World Bank — Nurturing Care Framework — [acesso online](#)
- UNICEF — Early Moments Matter for Every Child — [acesso online](#)
- Ministério dos Direitos Humanos e da Cidadania — Estatuto da Pessoa com Deficiência — [acesso online](#)
- OECD — Assessment for Learning: Formative Assessment — [acesso online](#)
- UNESCO — Education: Inclusive and Equitable Quality Education — [acesso online](#)



Rute Evaristo

— APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO —

CNPJ: 66.532.914/0001-01 - 66532914000101

Curso Livre de Capacitação

Ludicidade, Criatividade e Metodologias Ativas Aplicadas ao Desenvolvimento Humano

Certificamos que

Nome do aluno

Duração: 5h

RUTE EVARISTO
APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

— CNPJ: 66.532.914/0001-01 - 66532914000101 —