

BRINQUEDOTECA: OBJETIVOS, ORGANIZAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

*Karina de Toledo Araújo**

RESUMO:

A brinquedoteca é um espaço de prática pedagógica fundamentada em uma metodologia lúdica, onde os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são considerados instrumentos de intervenção durante o processo de ensino-aprendizagem com vistas a possibilitar à criança a construção da realidade a partir da vivência lúdica. O principal objetivo é que, por meio de jogos e brincadeiras, sejam aprendidos diferentes conteúdos escolares, favorecendo o pleno desenvolvimento dos diferentes aspectos do comportamento assim como a formação das capacidades psíquicas superiores. Para tanto, a brinquedoteca também pode ser considerada um Setor de Recursos Pedagógicos. Além disso, a brinquedoteca serve como laboratório e campo de pesquisa para os docentes e alunos dos cursos de formação de professores, Psicologia, Turismo, entre outros que consideram o aspecto lúdico do comportamento humano primordial para o bom desenvolvimento e aprendizagem dos indivíduos. Dessa maneira, propõe-se neste trabalho orientações para a organização da brinquedoteca e classificação dos jogos e brinquedos a partir de classificação psicológica; classificação pedagógica; classificação por tipo de jogo e brinquedos e classificação por atividades propostas, conteúdos escolares e temas de trabalho.

PALAVRAS CHAVES: Brinquedos; Classificação; Jogos; Organização de Brinquedoteca.

94

ABSTRACT:

The toy room is a space of pedagogical practice based on a playful methodology where games, toys and playing are considered instruments of intervention during the teaching-learning process with the objective of making it possible for children to build their reality from their playful experiences. The main objective is to teach different school CONTEÚDOS through fun and games, thus aiding the full development of the different aspects of behavior, as well as the formation of the superior psychic capacities. In this context, the toy room also can be considered a Sector of Pedagogical Resources. Moreover, the toy room serves as laboratory and field of research for professors and students of courses such as teacher formation, psychology and tourism, among others, which consider the playful aspect of the human behavior fundamental for the good development and learning of the individuals. This work suggests some guidance for the organization of a toy room and classification of games and toys considering the aspects of psychological classification; pedagogical classification; classification by types of games and toys; and classification by activities pertaining to school proposals, contents and topics of activities.

KEY-WORDS: Toys; Classification; Games; Organization of toy rooms.

R
E
V
I
S
T
A

* Docente dos Cursos de Graduação em Pedagogia e Turismo - UniFil; Docente do Curso de Pós-Graduação em Educação Infantil - UNIFIL; Coordenadora da Brinquedoteca - UniFil. Mestre em Educação.

Introdução

Conforme Altman (1992) são várias os fundamentos e os critérios, utilizados pelos pesquisadores (entre eles os que mais se destacam são: Gross, Callois, Château, Secadas, Bühler e Piaget.), no que se refere a classificação dos jogos e brincadeiras. Os fundamentos para essas classificações partem de diferentes teorias. Michelet (1992) apresenta algumas classificações encontradas na literatura, entre elas estão: 1) a classificação baseada em teorias etnológicas ou sociológicas: analisa os brinquedos a partir de sua função nas diversas sociedades; 2) a classificação psicológica que parte da análise dos jogos e brinquedos em função do desenvolvimento da criança e a hierarquia dos jogos por elas apresentadas; 3) a classificação fundamentada em teorias filogenéticas, onde analisam os brinquedos a partir da evolução da humanidade reproduzida pelos jogos das crianças e 4) a classificação pedagógica que está fundamentada na relação dos jogos e brinquedos e os aspectos e opções dos métodos educativos. Entretanto, existem outros tipos de classificações, como aquelas baseadas na faixa etária das crianças, no material que o jogo ou brinquedo é feito, como objeto de coleção, como função lúdica ou apenas uma organização para controle de empréstimo.

Em relação a organização de brinquedotecas, Cunha (2001) salienta que os materiais devem ser catalogados e registrados de acordo com os objetivos desse espaço. Para tanto, podem ser utilizadas algumas das classificações já propostas de jogos e brinquedos como, por exemplo, a classificação ICCP (International Council of Children's Play, entidade fundada em Ulm na Alemanha em 1959) e o Sistema ESAR (desenvolvida em Quebec, no Canadá, pela psicopedagoga Denise Garon), como apresenta Altman (1992). Uma outra classificação, proposta por Cunha (2001) é denominada de Sistema de Classificação de Jogos, Brinquedos e Materiais Pedagógicos N.C., cujo objetivo é, mais especificadamente, atender a organização de uma brinquedoteca voltada à finalidades pedagógicas estando estas inseridas nas faculdades de educação como setor de pesquisa e centros de recursos pedagógicos voltados para a utilização desses materiais em situações de aprendizagem.

Em se tratando da classificação e catalogação dos jogos, brinquedos e materiais didáticos utilizada na brinquedoteca do Centro Universitário Filadélfia - UNIFIL, esta foi estruturada a partir de estudos bibliográficos, de análises e sínteses das classificações propostas pelo Sistema ESAR, pelo ICCP, pelo Sistema de Classificação de Jogos, Brinquedos e Materiais Pedagógicos N.C. e na organização metodológica dos jogos proposta por Araújo (2003). A classificação aqui apresentada, parte da reflexão sobre a realidade e dos objetivos da brinquedoteca da Unifil.

Contudo, a classificação adotada pela brinquedoteca do Centro Universitário Filadélfia - UNIFIL é fundamentada em pressupostos de teorias sobre o desenvolvimento psicológico da criança (classificação psicológica), da análise pedagógica (classificação pedagógica) dos jogos e brinquedos relacionados as capacidades e habilidades a serem desenvolvidas durante a intervenção pedagógica e no tipo de jogo e brinquedo (classificação por tipo de jogo e brinquedo), relacionada à função ou objetivos dos jogos, brinquedos e brincadeiras. E, ainda, uma classificação que indique as atividades que podem ser propostas pelo professor, os conteúdos escolares e os temas de trabalho que possam ser desenvolvidos com o intuito de facilitar a localização dos jogos e brinquedos conforme as necessidades e solicitações do professor. Ou seja, a UNIFIL organiza o acervo da brinquedoteca e sua utilização baseada nos critérios das seguintes classificações: classificação psicológica; classificação pedagógica; classificação por tipo de jogo e brinquedos e classificação por

atividades propostas, conteúdos escolares e temas de trabalho. Esta organização baseia-se nos objetivos da brinquedoteca enquanto Centro de Recurso Pedagógico, como sugere Cunha (2001) e de Laboratório de Pesquisa em situações de aprendizagem a partir da utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras. Nesse caso, tanto os jogos como os brinquedos podem ser considerados materiais pedagógicos. Isto depende dos objetivos que eles cumprem durante o processo de intervenção pedagógica.

Classificação dos Jogos e Brinquedos

• **Classificação Psicológica:** fundamentada no desenvolvimento da criança e em função dos quais se estabelece uma hierarquia dos jogos e sua hierarquia com relação ao desenvolvimento da inteligência; 1) Jogos Motores (funcionais ou de exercício); 2) Jogos Simbólicos (representação ou pré-operatórios); 3) Jogos Operatórios (regras); 4) Jogos de Construção ou de Criação.

1) Jogos motores, funcionais ou de exercício: marcados pelo caráter exploratório. Partem de movimentos simples e repetitivos. O principal objetivo é conhecer a realidade (objetos, pessoas e causalidade) a partir de experiências com o próprio corpo com ou sem a integração de objetos.

2) Jogos simbólicos: iniciados pelos jogos de imitação (das mais simples até as mais complexas) e evoluem até a representação individual e coletiva. Os objetos ou os movimentos corporais são transformados em símbolos (significado) cuja função é representar determinada realidade (significante). Piaget, citado por Aroeira et al (1996), classifica os jogos simbólicos conforme a projeção envolvida no jogo:

2.1) *Jogos simbólicos de combinação simples:* a criança usa um objeto (símbolo) para representar suas necessidades ou anseios. O objeto é o apoio a sua representação;

2.2) *Jogos simbólicos de combinações compensatórias:* o símbolo é utilizado pela criança como forma de compensar alguma situação de conflito, medo, ansiedade. A fantasia é uma maneira da criança lidar com situações inusitadas;

2.3) *Jogos simbólicos de combinações liquidantes:* utilizados pela criança quando esta necessita liquidar sensações desagradáveis (dor, medo, etc.) por meio da representação (fantasia) na tentativa de se equilibrar.

2.4) *Jogos de combinações simbólicas antecipatórias:* ao representar (relatar de alguma maneira) uma situação determinada e real que foi significativa para ela, a criança acrescenta a essa situação 'ingredientes fantasiosos' (inventados) como forma de tornar possível que seu desejo real perante a situação fosse contemplado, mesmo que não tenha sido tal situação a presenciada por ela;

2.5) *Jogos de combinações simbólicas ordenadas:* a ordenação da realidade que será representada é o ponto essencial desses jogos. Implica na arrumação, organização e sequência de fatos em um determinado tempo e espaço com papéis definidos e que devem ser devidamente representados por todos os envolvidos no jogo. Normalmente, é o que ocorre na dramatização de algum acontecimento ou história e depende de um ajuste coletivo de necessidades.

3) Jogos de regras: envolve conteúdos e ações preestabelecidas que regulam a atividade. Os procedimentos passam a ser minuciosamente definidos e, em geral, estabelecidos pelo grupo. As regras podem ser incorporadas ou ser espontâneas. Esses jogos são evidenciados do período de desenvolvimento pensamento caracterizados pelas operações.

4) Jogos de construção ou de criação: caracterizados pelas ações de reunir, combinar, modificar ou transformar objetos para conhecê-los ou resolver problemas. O mesmo percurso é feito e refeito pela criança diversas vezes. Todas essas ações permitem à criança experimentar e perceber diferentes possibilidades solução para a situação conflitante por meio de criações e construções.

• **Classificação Pedagógica:** fundamentada na utilização do jogo, do brinquedo ou, ainda, do material pedagógico, enquanto procedimento de intervenção pedagógica segundo os diferentes aspectos e opções dos métodos educativos.

Conforme Kamii e DeVries (1991), a organização dos jogos (classificação) ajuda o professor a desenvolver uma consciência crítica a respeito de sua utilização, afim de que ele possa selecionar, modificar e criar novos jogos. As funções que os jogos assumem, no contexto de ensino-aprendizagem, podem apresentar objetivos diferenciados. Essas funções são determinadas conforme os objetivos a que essas atividades se prestam.

A classificação do jogo, brinquedo ou material didático está diretamente relacionado ao assunto, tema, conteúdo ou habilidade e capacidade a ser desenvolvida.

1) Jogos, Brinquedos e Materiais Pedagógicos: relacionados as capacidades e habilidades a serem desenvolvidas.

1.1) Desenvolvimento Corporal (aspecto motor): o objetivo da utilização dos jogos, brinquedos ou materiais pedagógicos prima pelo desenvolvimento das capacidades e habilidades físico-motoras.

1.1.1) consciência corporal: a imagem do corpo é um intuitivo que o sujeito tem de seu próprio corpo.

1.1.2) esquema corporal: segmentos do corpo e o corpo como um todo;

1.1.3) percepção e organização espacial: equilíbrio, lateralidade, coordenação.

1.1.4) percepção e organização temporal: sucessão, velocidade, cronologia

1.1.5) coordenação motora: É a união harmoniosa de movimentos e supões a integridade e maturação do sistema nervoso:

1.1.5.1) *coordenação motora global*: grandes segmentos corporais (grandes grupos musculares).

1.1.5.2) *coordenação motora fina*: pequenos segmentos corporais (pequenos grupos musculares).

1.1.6) experiência sensorial: tato, visão, audição, olfato, paladar.

1.1.7) percepção: capacidade de reconhecer e compreender estímulos recebidos. Está ligada à atenção, à consciência e a memória. Os estímulos provocam sensações que possibilitam a percebê-los e discriminá-los. Primeiramente são sentidos (por meio do desenvolvimento das experiências sensoriais, posteriormente, ocorrem mediações entre o sentir e o pensar e, por fim, acontecem as discriminações necessárias dos estímulos iniciais. A percepção é dependente do desenvolvimento das experiências sensoriais descritas anteriormente.

1.1.8) capacidades físicas:

1.1.8.1) força muscular, velocidade, resistência muscular e cardiovalscular, flexibilidade, agilidade.

1.2) Desenvolvimento Intelectual (aspecto cognitivo): o objetivo da utilização dos jogos, brinquedos ou materiais pedagógicos prima pelo desenvolvimento das capacidades intelectivas, estruturas mentais e raciocínio lógico.

1.2.1) Exploração, aquisição, memorização, classificação, seriação, reconhecimento, representação, regras, planejamento, raciocínio lógico, criatividade, imaginação, expressão,

1.3) Desenvolvimento Afetivo e Social: o objetivo da utilização dos jogos, brinquedos ou materiais pedagógicos prima pelo desenvolvimento da afetividade e da socialização.

1.3.1) identificação, auto-afirmação, sentimentos, emoções, valores (juízo moral), comunicação, etc.

• **Classificação por tipo de jogo:** Esta classificação utiliza como critério a função do jogo e o objetivo (ou objetivos) que justifica sua utilização. ou do brinquedo, estando esta diretamente relacionada ao objetivo da criança durante a atividade. Conforme Araújo (2003), as categorias em que se dividem os tipos de jogos estão estreitamente vinculadas ao conteúdo desses, ao contexto em que são praticados, aos objetivos mais gerais que o professor pretende alcançar em suas aulas, aos aspectos (biológicos, neurocomportamentais, cognitivos e sócio-culturais) amplamente caracterizados como objetivos específicos a serem atingidos por meio de determinado tipo de jogo. Outro fator que possibilita a classificar os jogos em tipos diferentes, está relacionado ao nível de desenvolvimento do pensamento da criança que, muitas vezes, justifica ou determina a utilização dessa atividade.

Tipos de Jogos

- 1) Jogos funcionais ou psicomotores;
- 2) Jogos sensoriais ou perceptivos motores;
- 3) Jogos intelectivos ou jogos de raciocínio;
- 4) Jogos de imitação, ficção ou faz de conta;

- 5) Jogos de construção, fabricação, combinação ou criativo;
- 6) Jogos de transição ou de deslocamento;
- 7) Jogos competitivos;
- 8) Jogos cooperativos;
- 9) Jogos de salão, jogos de mesa ou pequenos jogos;
- 10) Jogos de rua e brincadeiras populares ou recreativos tradicionais;
- 11) Jogos e brincadeiras regionais ;
- 12) Jogos rítmicos;
- 13) Jogos dramáticos;
- 14) Jogos didáticos ou pedagógicos;

1) Jogos motores, funcionais ou psicomotores: são definidos com base nos aspectos biológicos e neurocomportamentais do movimento. O principal objetivo é a exploração, o desenvolvimento, o aprimoramento ou manutenção das capacidades físicas e das habilidades motoras. Os jogos motores, 'nascem' da combinação de movimentos naturais como: andar, correr, lançar, receber, saltar, saltitar, transportar (utilização ou não de ferramentas - materiais), etc. Para Le Boulch citado por Araújo (2003), os jogos funcionais exigem das crianças o desenvolvimento ou o aprimoramento das condutas psicomotoras, visto que padrões corporais e mentais encontram-se ligados¹. Dessa forma, esses jogos permitem às crianças a utilização dos movimentos de coordenação dinâmica geral (coordenação da composição dos movimentos naturais: corrida, arremesso, salto, recepção, etc.).

2) Jogos sensoriais ou perceptivos-motores: são distintos dos jogos funcionais ou motores por serem fundamentados, principalmente, nos aspectos neurocomportamentais do desenvolvimento onde são percebidos a evidência das habilidades sensório-motoras, perceptivas e coordenativas.

3) Jogos intelectivos ou jogos de raciocínio: baseados nos aspectos neurocomportamentais e nos aspectos cognitivos como, por exemplo: memorização, categorização, comunicação, atenção, percepção e avaliação de situações, táticas e estratégias, síntese, seqüência de pensamento, linguagem (oral e escrita), etc.

4) Jogos de imitação, de ficção ou faz de conta: relacionados ao simbolismo: a imitação, a imaginação e a representação.

5) Jogos de fabricação, de construção ou de criação: possibilitam que diferentes domínios do comportamento, assim como diferentes aspectos de desenvolvimento sejam valorizados. O professor deve tirar proveito dessas atividades propondo variações e mecanismos os quais favoreçam o alcance de diferentes objetivos. fabricação, de combinação e de construção fazem parte de uma das categorias (ou tipos) de jogos que devem receber uma especial atenção. Os jogos de construção são considerados jogos de transição e, para serem desenvolvidos pelas crianças, necessitam das demais classes de jogos, ou seja, os jogos sensório-motores, os jogos simbólicos e os jogos de regras.

¹ Aspecto biológico e neurocomportamental. Domínio motor e cognitivo.

6) Jogos de transição e deslocamento: caracterizam-se pela necessidade da criança em deslocar objetos, a si própria ou, ainda, outra(s) criança(s) para que a atividade seja efetivada conforme as regras e os objetivos propostos. Entre outras funções do desenvolvimento, a noção espacial e temporal é muito solicitada, além do que, quando o deslocamento é do próprio corpo ou de outras crianças as capacidades e habilidades físicas como força, equilíbrio e coordenação são, constantemente, solicitadas.

7) Jogos competitivos: a principal característica é a competitividade. O aspecto afetivo e social do comportamento são evidenciados. O grupo (união de mais de um sujeito) e a socialização se tornam aspectos essenciais no desenvolvimento dos jogos. A questão do ganhar e do perder está muito relacionada com a formação do juízo moral, justiça, verdade, regras, etc.

8) Jogos cooperativos: fundamentam-se na cooperação, no trabalho em grupo. Para a efetivação da atividade é necessário a participação de mais de uma criança. O trabalho em grupo aparece como uma característica imprescindível ao desenvolvimento do pensamento da criança.

9) Jogos de mesa, de salão ou pequenos jogos: fundamentados nos mesmos aspectos e atendem objetivos semelhantes durante o seu desenvolvimento que os jogos intelectivos ou jogos de raciocínio. Desta forma estes são opções de jogos de raciocínio e também de jogos perceptivos-motores (aspectos neurocomportamentais). Alguns exemplos desses jogos são: xadrez, dama, tênis de mesa, trilha, jogo da velha, resta um, etc...

10) Jogos tradicionais: vinculados às atividades que perpassam pelo tempo e são transmitidos de geração em geração. A estes se vincula a cultura de jogos infantis tradicionais que são conhecidos, entre outras denominações, como jogos recreativos (ou lúdicos) tradicionais, jogos de rua e brincadeiras populares. Friedmann, citada por Araújo (2003) afirma que as tecnologias atuais (primeira década do século XXI) e a diferenciação no espaço dos jogos, influenciam massificadamente nas brincadeiras, nos jogos e nos tipos de brinquedos infantis. A criança está mais voltada para o brinquedo-objeto de consumo. O papel do educador é o de despertar nas crianças a criatividade (criação) e a comunicação por meio das brincadeiras e dos jogos tradicionais.

11) Jogos e brincadeiras regionais: correspondem aqueles que trazem as características regionais e as mudanças que os jogos sofrem de acordo com o contexto de cada região. Um dos aspectos do comportamento evidenciado durante a realização desses jogos, é o aspecto sócio-cultural.

12) Jogos rítmicos: as atividades baseiam-se em movimentos combinados (coordenados) a partir de um ritmo determinado. Os movimentos precisam ser realizados em um determinado tempo e espaço. Normalmente, esses jogos necessitam de algum tipo de som.

13) Jogos dramáticos: as características fundamentais desse tipo de jogo são encontradas nos jogos de imitação, ficção ou faz de conta. São atividades que evidenciam a representação de determinada situação ou situações da realidade. Podem ser utilizados materiais para a realização desse tipo de jogo. O aspecto simbólico é considerado o mais evidenciado durante o desenvolvimento das atividades dramáticas.

14) Jogos didáticos ou pedagógicos: apresentam a evidência dos mesmos aspectos do comportamento e características semelhantes aos jogos intelectivos ou jogos de raciocínio são os jogos didáticos, por exemplo: quebra-cabeças, dobraduras, etc.

Outros aspectos a serem considerados pelo professor, ou interventor das situações de aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras, relacionam-se aos recursos disponíveis para o desenvolvimento das atividades. Entre esses recursos encontram-se: 1) a utilização do próprio corpo sem a utilização de materiais ou ferramentas; 2) o espaço disponível; 3) o número de participantes; 4) entre outros.

O professor precisa ter clareza quanto ao tipo de jogo a ser desenvolvido em cada situação, levando em conta seus objetivos, o nível de desenvolvimento das crianças e possibilitar aos alunos a análise das características do jogo em questão.

Para Friedmann apud Araújo (2003), a escolha do jogo deve: 1) partir dos interesses específicos das crianças; 2) possibilitar que elas o transformem (participação ativa); 3) o jogo deve possibilitar a criança uma avaliação de sua atuação; 4) ir ao encontro dos objetivos pré estabelecidos pelo professor; 5) desenvolver a autonomia da crianças; 6) possibilitar a coordenação de diferentes pontos de vista; 7) incentivar a elaboração de idéias, questões, resoluções de problemas e 8) propiciar o estabelecimento de diferentes relações.

Tipos de Brinquedos

- 1) brinquedos de afetividade;
- 2) brinquedos de armar e de montar;
- 3) brinquedos de atividades físicas;
- 4) brinquedos de berço;
- 5) brinquedos de encaixar;
- 6) brinquedos de faz-de-conta;
- 7) brinquedos musicais;
- 8) brinquedos tradicionais;

Conforme consta no presente regulamento, a brinquedoteca do Centro Universitário Filadélfia - UNIFIL funciona como Laboratório de Pesquisa e Ensino para os docentes e discentes dos Cursos de Pedagogia e Psicologia e como Setor de Recursos Pedagógicos, cujo principal objetivo é atender professores e alunos da Educação Infantil e das Séries Iniciais do Ensino Fundamental, sendo estes últimos, alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem.

Para atender os referidos objetivos educacionais, foi adaptado do Sistema de Classificação de Jogos, Brinquedos e Materiais Pedagógicos NC (Cunha, 2001), um sistema de classificação que facilite o trabalho do professor durante a localização dos jogos e brinquedos e que atendam as solicitações conforme as atividades propostas, aos conteúdos escolares e temas de trabalho que serão desenvolvidos.

Atividades propostas: referem-se ao tipo de ação a ser realizada pela criança durante a utilização do brinquedo e do jogo.

ATIVIDADES PROPOSTAS		
A	compor e decompor	F
abotoar	conceituar	falar
abrir e fechar	concentração	fazer: analogias, correspond.
acentuar	construir	termo a termo e força
acertar o alvo	contar	focalizar o olhar
acolchetar	contornar	formar: conjuntos, figuras, frases
acompanhar o ritmo	controlar copiar	e palavras
afivelar	correr	G
agrupar	cortar com tesoura	generalizar
alinhar	cortar sem tesoura	girar
amarrar	costurar	I
amassar	criar	identificar cores
analisar	D	identificar figuras
andar	decalcar	identificar fig. geométricas
antecipar fatos	decodificar	identificar formas
apalpar	decompor desenhos	identificar letras
apertar	decompor frases	identificar números
armar	decompor palavras	Identificar objetos
arremessar	deduzir	Identificar partes do todo
associar figuras	derrubar	Identificar posições
associar formas	descobrir segredos	Identificar quantidades
associar idéias	descrever	Identificar silhuetas
associar letras	desenhar	Identificar sons
associar letras e figuras	deslocar	Identificar sons finais
associar letras e palavras	desmontar	Identificar tamanhos
associar nº e quantidade	dialogar	Identificar volumes
associar objetos	digitar	Inferir
associar palavras	direcionar	J
associar palavras a figura	discar	jogar
		julgar
associar tamanhos	discriminar cores	L
atirar balançar	discr. estr. rítmicas	ler

B	discr. fig. fundo	ler as horas
balançar	discr. formas	ligar
bater	discr. peso	limpar
brincar	discr. posições	lixar
C	discr. sons	localizar
calcular	discr. tamanhos	M
carimbar	discr. texturas	manipular
carregar	dividir	martelar
chutar	dramatizar	memorizar
classificar	E	montar
codificar e decodificar	empilhar	N
colar	empurrar	nomear
colorir	encaixar peças	O
combinar	encaixar pinos	observar
comparar	enfiar	ordenar letras
competir	enrolar	ordenar números
completar figuras	enroscar	ordenar quantidade
completar frases	equilibrar	ordenar sentenças
completar palavras	escrever	ordenar tamanhos
compor figuras	escutar	organizar seqüências
compor frases	estampar	organizar seqüência lógica
compor palavras	estruturar tempo	organizar seqüência temporal
	estruturar espaço	ortografar
	executar ordens	ouvir
O	R	S
Observar	raciocinar	seguir
Operar	rebater	seguir pistas
Ordenar letras	recolher	selecionar
Ordenar números	reconhecer a sequencia silábica	sentir
Ordenar quantidade	reconhecer figuras	separar objetos
Ordenar sentenças	reconhecer frases	separar palavras
Ordenar tamanhos	representar imagens	separar partes
Organizar seqüência	reconhecer letras	seqüenciar

Organização seq. lógica	reconhecer números	seriar
org. seq. temporal	reconhecer objetos	sintetizar
Ouvir	reconhecer palavras	somar
	reconhecer sílabas	soprar
	reconhecer sons	superpor
P	recortar	seriar
Parear cores	redigir	
Parear figuras	relaxar	T
Parear formas	repetir batidas	tecer
Parear objetos	repetir frases	telefonar
Parear tamanhos	repetir numerais	tocar
Pedalar	repetir palavras	traçar
Pegar	repetir seqüências	transportar
Pensar	repetir sons	
Perceber	representar	
Perfurar	reproduzir desenhos	U
Pescar	reproduzir estruturas	utilizar
Pintar	reproduzir modelos	
Planejar	reproduzir palavras	
Pontuar	reproduzir sons	
Preencher	reverter	
Pregar	rimar	
Pressionar	rosquear	V
Pular		vestir e despir
Puxar		virar
Q		
Quantificar		<i>Adaptado de Cunha (2001)</i>

Conteúdos Escolares e Temas de Trabalho: referem-se aos conteúdos veiculados pelas diferentes áreas do conhecimento e aos temas ou assuntos utilizados como centro de interesse.

CONTEÚDOS ESCOLARES E TEMAS DE TRABALHO		
A	G	Q
Acentuação	Geografia	quantidade
Acidentes geográficos	Germinação	química
Ações psicomotoras	Gramática	
Adição	Grupo	
Adjetivos		R
Água		regiões
Alfabeto		regras
Alimentos	H	respeito
Animais invertebrados	Habitação	ritmo
Animais vertebrados	história do Brasil	roupas
Ar	história em quadrinhos	
Artes	história Geral	
Astros	Horas	S
		saúde
		semelhanças
B	I	seres vivos
Bactérias	Imigrantes	sexualidade
Biologia	Índio	sílabas
Brincadeira	Insetos	símbolos cívicos
Brinquedo cantado	Instrumentos de trabalho	símbolos matemáticos
	Instrumentos musicais	sociedade
		sociologia
		sons
		substantivo abstrato
		substantivo concreto
C	J	subtração
Calendário	Jogos	
Células		
Cidadania		
Cidade	L	T
Ciências	Lazer	tabuada

Comunicação	Legumes	tamanho
Conceitos	Letras	teatro
Conjunto	literatura infantil	tecnologia
Contação de histórias	Literatura	temperatura
Convívio social	literatura infanto-juvenil	tempo cronológico
Cores	localização geográfica	tempo histórico
Corpo humano	localização temporal	tempo percebido
Costumes		tempo sentido
Cultura		tempo vivido
		terra
		territórios
		textos
		tipos físicos
		trabalho
		trabalhos manuais
		transito
D	M	U
Desenhos	Mapas	universo
Dias da semana	Máquinas	utensílios domesticos
Diferenças	Matemática	
Distância	meios de trasportes	
Diversidade cultural	meses do ano	
Divisão	Minerais	V
	Motricidade	valores econômicos
	Multiplicação	valores morais
	Municípios	valores sociais
	Música	vegetais
		verbos
		verduras
E	N	vermes
Ecologia	Natureza	vestimentas
Educação física	Números	volume

Emprego		
Energia		
Ensino religioso		
Escravos		
Espotes	O	
Estações do ano	objetos animados	
Estados dos países	objetos de higiene	
Estados físicos	objetos inanimados	
Ética	Ortografia	
Etnias		
F	P	
Família	Países	
Fecundação	Palavras	
Festas regionais	percepções e sensações	
Figuras geométricas	Personagens de ficção	
Filosofia	Personalidades	
Física	Pintura	
Flora	pluralidade cultural	
Folclore	pontos cardeais	
Fontes de energia	Preconceito	
Formas	Propriedade	
Formas de expressão		
Frações		
Frases		
Frutas		
Fungos		<i>Adaptado de Cunha (2001)</i>

Organização do Sistema de Classificação

1) IDENTIFICAÇÃO DOS JOGOS, BRINQUEDOS e MATERIAIS PEDAGÓGICOS: Cada jogo, brinquedo ou material pedagógico recebe uma etiqueta contendo informações sobre a localização, a classificação psicológica do jogo, as habilidades e capacidades a serem desenvolvidas (classificação pedagógica) e o número do exemplar do referido material.

1.1) localização: estante em que o jogo, brinquedo ou material pedagógico está localizado. Segue as letras do alfabeto e a ordenação das estantes nos espaços determinados.

1.2) classificação psicológica do jogo: identificados pela **cor da letra** correspondentes à estante em que o jogo, o brinquedo ou o material pedagógico está localizado.

1.1.1) Jogos Motores (funcionais ou de exercício): vermelho;

1.1.2) Jogos Simbólicos (representação ou pré-operatórios): verde;

1.1.3) Jogos Operatórios (regras): amarelo

1.1.4) Jogos de Construção ou de Criação: azul;

1.3) classificação pedagógica dos jogos e brinquedos (habilidades e capacidades a serem desenvolvidas): cores e letras iniciais referentes ao aspecto do desenvolvimento de maior relevância durante o desenvolvimento das atividades.

1.3.1) Desenvolvimento Corporal (aspecto motor): DC em laranja;

1.3.2) Desenvolvimento Intelectual (aspecto cognitivo): DI em preto;

1.3.3) Desenvolvimento Afetivo e Social: DA/S em rosa.

1.4) número do exemplar do jogo, brinquedo ou material pedagógico:
ex.00.

2) FICHAS DE IDENTIFICAÇÃO: Organizadas em um fichário por **ordem alfabética** referentes aos conteúdos escolares e temas de trabalho a serem desenvolvidos. As informações constantes nas fichas são referentes aos aspectos pedagógicos dos jogos, brinquedos ou materiais pedagógicos. Nas fichas contém as seguintes informações: 1) *Assunto*: conteúdos escolares e temas de trabalho; 2) *Localização* (estante): letra e cor; 3) *Número de registro* (conforme livro tombo); 4) *Tipo do jogo, brinquedo ou material pedagógico (baseada na classificação por tipo de jogo e brinquedo)*; 5) *Atividades propostas*; 6) *Habilidade ou capacidade a ser desenvolvida (baseada na classificação pedagógica dos jogos)*; 7) *Idade aproximada*; 8) *Exemplares (quantidade)*.

3) REGISTRO DOS JOGOS, BRINQUEDOS OU MATERIAIS PEDAGÓGICOS: informações constantes no livro tombo referentes aos aspectos físicos dos jogos, brinquedos e materiais pedagógicos.

1) Número de registro: conforme a ordem de entrada do material no arcevo da brinquedoteca;

2) Data da Entrada;

3) Nome do jogo, brinquedo ou material pedagógico;

4) Fabricante e Local;

5) Código e ano de fabricação;

6) Componentes;

7) Tipo de jogo ou brinquedo (**classificação por tipo de jogo e brinquedo**);

8) Localização (na brinquedoteca);

9) Descrição das regras.

O professor ou o mediador das atividades pedagógicas, por meio de jogos e brincadeiras, necessita ter uma fundamentação teórico-metodológica que o possibilite trabalhar da melhor forma possível com os recursos oferecidos por uma brinquedoteca que serve como Setor de Recursos Pedagógico e como Laboratório de Pesquisas voltadas ao a prática pedagógica que contemple uma metodologia lúdica. Para tanto, alguns conhecimentos em relação a definições e conceitos de jogos e brincadeiras são fundamentais, assim como conhecer alguns critérios que devem pautar a escolha do jogo ou dos brinquedos em cada situação pedagógica.

Kamii e DeVries (1991) definem o jogo com uma atividade desenvolvida de acordo com uma regra que especifique o que cada criança deverá fazer e os papéis que deverão ser desempenhados, papéis estes que são interdependentes, opostos e cooperativos. As regras são estabelecidas por consenso ou convenção. Essa atividade deve possibilitar confrontações, oposição de ações e, portanto, a elaboração de estratégias por parte dos jogadores. Para ser considerado um bom jogo, o professor deve analisar a atividade a partir de alguns critérios: um bom jogo deve ser interessante e desafiador; o professor precisa pensar no tipo de desafio que o jogo propõe para as crianças; considerar o que esses desafios significam teoricamente.

Durante a escolha do jogo e a partir deste critério, devem ser considerados dois momentos:

- 1) a análise das possibilidades do conteúdo do jogo;
- 2) a análise da ação da criança jogando, ou seja, perceber o significado do jogo para ela.

O professor deve observar o envolvimento, papéis principais e secundários, das crianças durante ao jogo, seja agindo, observando ou pensando o que depende de seu nível de desenvolvimento. Cada tipo de ação evidencia um aspecto do comportamento diferente, depende da intenção da criança, mas todos os jogos estimulam ações mentais que implicam em ações físicas.

Conforme Kishimoto (1994), um dos elementos que diferenciam os jogos das brincadeiras é o sistema de regra que regulamentam essas atividades. Nos jogos, as regras são socialmente e culturalmente construídas e, na maioria dos casos, depende de objetos (materiais utilizados durante a atividade). Nas brincadeiras, geralmente, o que orienta a atividade são as regras de comportamento e a imaginação. O brinquedo é o suporte das brincadeiras (ferramenta, material) cuja função relacionar situações reais e pensamento.

Araújo (2003), ao analisar as afirmações de Kishimoto, relata que apesar do sistema de regras ser um dos indicadores das diferenças entre jogos e brincadeiras, não quer dizer que nos jogos não se imagina e que nas brincadeiras não existam regras organizadas. Para melhor explicar essa afirmação, é necessário identificar o tipo de regra que está evidência durante a atividade, ou seja, nos jogos a imaginação está presente de forma oculta e são as regras construídas que orientam a atividade; na brincadeira, são as regras culturais que se apresentam de forma oculta e o que orienta a atividade é a imaginação, o simbolismo.

Vygotsky, citado por Kishimoto (1994), afirma que o brincar envolve uma ação complexa, pois a criança reorganiza suas experiências e, ao reorganizá-las cria espaço para a reconstrução do conhecimento. A brincadeira coloca a criança na presença de situações do cotidiano e uma indeterminação quanto ao seu uso.

Sendo assim, qualquer jogo pode fazer parte da brincadeira quando ele é o objeto da brincadeira mas, a brincadeira não pode ser considerada um jogo. Basicamente o que muda o sentido entre os conceitos é a intenção da criança e o objetivo das atividades.

Referências

- ALTMAN, Raquel Z. (org). A classificação dos brinquedos. In: FRIEDMANN, Adriana et al. *O direito de brincar: a brinquedoteca*. São Paulo: Scritta: ABRINQ, 1992.
- ARAÚJO, Karina de Toledo. *Jogos, inteligência e pensamento: a construção de conhecimentos para além do ensino da educação física*. Maringá, 2003. (Dissertação de Mestrado).
- AROEIRA, M. L. C.; SOARES, M. I. B.; MENDES, R. E. A. *Didática de pré-escola: vida criança: brincar e aprender*. São Paulo: FTD, 1996.
- CUNHA, Nylse Helena Silva. *Brinquedoteca: um mergulho no brincar*. 3ª ed. São Paulo: Vetor, 2001.
- KAMII, Constance; DeVRIES, Rheta. *Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de Piaget*. São Paulo: Trajetória Cultural, 1991.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e educação*. São Paulo: Cortez, 1994.
- MICHELET, André. Classificação de jogos e brinquedos – a classificação I.C.C.P. In: FRIEDMANN, Adriana et al. *O direito de brincar: a brinquedoteca*. São Paulo: Scritta: ABRINQ, 1992.